

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7408197号
(P7408197)

(45)発行日 令和6年1月5日(2024.1.5)

(24)登録日 令和5年12月22日(2023.12.22)

(51)国際特許分類		F I			
A 6 3 F	5/04 (2006.01)	A 6 3 F	5/04	6 9 7	
		A 6 3 F	5/04	6 0 3 D	
		A 6 3 F	5/04	6 0 1 C	
		A 6 3 F	5/04	6 0 2 A	
		A 6 3 F	5/04	6 1 1 A	
請求項の数 1 (全737頁)					
(21)出願番号	特願2023-73982(P2023-73982)	(73)特許権者	597044139		
(22)出願日	令和5年4月28日(2023.4.28)		株式会社大都技研		
審査請求日	令和5年7月14日(2023.7.14)		東京都台東区東上野一丁目1番14号		
早期審査対象出願		(74)代理人	100107102		
			弁理士 吉延 彰広		
		(74)代理人	100164242		
			弁理士 倉澤 直人		
		(72)発明者	木原 海俊		
			東京都台東区東上野一丁目1番14号		
			株式会社大都技研内		
		審査官	金子 和孝		
最終頁に続く					

(54)【発明の名称】 遊技台

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

発光手段と、
第一の基板と、
第一のハーネスを介して前記第一の基板と接続される第一の操作部と、
第二のハーネスを介して前記第一の基板と接続される操作ユニットと、
を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理を実行可能な遊技台であって、
前記操作ユニットは、第二の操作部及び第三の操作部を有するものであり、
前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があるように構成されており、
前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理を実行可能であり、
前記第三の操作部の操作に基づいて第三の処理を実行可能であり、
前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第二の処理が実行されないように構成されており、
前記第三の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第三の処理が実行されないように構成されており、
前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部が操作されている状態では前記発光手段が第一の態様となり、
前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部が操作されていない状態では前記発光手段が第二の態様となり、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記発光手段が前記第一の態様となるように構成されており、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されないように構成されており、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記発光手段が前記第一の態様となるように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-296354号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種の遊技台においては、各種性能やメンテナンス性の向上が望まれている。

【0005】

本発明の目的は、各種性能やメンテナンス性の向上を図ることができる遊技台を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技台は、

発光手段と、

第一の基板と、

第一のハーネスを介して前記第一の基板と接続される第一の操作部と、

第二のハーネスを介して前記第一の基板と接続される操作ユニットと、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理を実行可能な遊技台であって、

前記操作ユニットは、第二の操作部及び第三の操作部を有するものであり、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があるように構成されており、

前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理を実行可能であり、

前記第三の操作部の操作に基づいて第三の処理を実行可能であり、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第二の処理が実行されないように構成されており、

前記第三の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第三の処理が実行されないように構成されており、

前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部が操作されている状態では前記発光手段が第一の態様となり、

前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部が操作されていない状態では前記発光手段が第二の態様となり、

10

20

30

40

50

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記発光手段が前記第一の態様となるように構成されており、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されないように構成されており、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記発光手段が前記第一の態様となるように構成されている、

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技台によれば、各種性能やメンテナンス性の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】スロットマシン100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図2】入賞ラインの一例を示す図である。

【図3】制御部の回路ブロック図である。

【図4】各リールに施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【図5】入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の払出を示す図である。

【図6】スロットマシン100の遊技の状態（RT）の遷移図である。

【図7】スロットマシン100の有利区間、非有利区間に関する遊技の状態の遷移を示す図である。

【図8】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図9】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図10】（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図11】（a）は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートであり、（d）は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

【図12】或る遊技において第一の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図である。

【図13】或る遊技において第二の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図である。

【図14】（a）電源がOFFの状態において設定キーをオフからオンにした状態のスロットマシン100の正面図である。（b）第一の状態において第一の報知を実行した例を示した正面図である。（c）第二の状態において第二の報知を実行した例を示した正面図である。

【図15】（a）設定変更操作の例1を時系列で示した図である。（b）設定変更操作の例2を時系列で示した図である。

【図16】（a）設定変更操作の例3を時系列で示した図である。（b）設定変更操作の例4を時系列で示した図である。

【図17】スロットマシン100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図18】ラインの一例を示す図である。

【図19】スロットマシン100の内部構成を示す図である。

【図20】リールユニット700の構成を示す斜視図である。

【図21】（a）はバックライトモジュール740の構造を示す斜視図であり、（b）はバックライトモジュール740の正面図である。

10

20

30

40

50

【図 2 2】図 1 9 に示す第 1 選択スイッチ 1 9 0 等を示す図である。

【図 2 3】第 1 選択スイッチ 1 9 0 および第 2 選択スイッチ 1 9 4 を用いた設定値の選択例を示す図である。

【図 2 4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 2 5】各基板と各ユニットの接続例を示す図である。

【図 2 6】電断状態のスロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 を開けて、左リール 1 1 0 を手動で回転させている様子を示す図である。

【図 2 7】(a) は図 1 9 に示すホッパーユニット 1 8 0 を斜め上から見た斜視図であり、(b) はホッパーディスク 1 8 2 を手動で回転させている様子を示す図である。

【図 2 8】図 2 5 に示す主制御基板 3 0 0 B と、同じく図 2 5 に示すホッパーユニット 1 8 0 およびリールユニット 7 0 0 との間に中継基板が設けられた例を示す図である。

【図 2 9】(a) は第 2 実施形態のスロットマシンの内部構成を示す図であり、(b) は立った姿勢の人 H 1 の視野範囲を模式的に示す側面図であり、(c) は座った姿勢の人 H 2 の視野範囲を模式的に示す側面図である。

【図 3 0】第 2 実施形態のスロットマシンを内部がわかるように示した平面図である。

【図 3 1】図 2 5 に示す、各基板と各ユニットの接続例の変形例を示す図である。

【図 3 2】リールモータ駆動 IC 3 2 2 i と 2 4 V 電源ラインの間に設けられた保護回路の具体例を示した図である。

【図 3 3】スロットマシン 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 3 4】ラインの一例を示す図である。

【図 3 5】スロットマシン 1 0 0 の内部構成を示す図である。

【図 3 6】メダルセレクタ 1 7 0 を説明するための図である。

【図 3 7】(a) は設定値表示器 2 9 3 に表示される設定値の表示順を示す表であり、(b) は設定値ごとの性能の違いをまとめた表であり、(c) ～ (f) は設定関連報知（設定示唆報知、設定確定報知）の一例を示す図である。

【図 3 8】制御部の回路ブロック図である。

【図 3 9】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 0】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 4 1】図 3 9 における主制御部初期設定処理（ステップ S 1 0 1）の流れを示すフローチャートである。

【図 4 2】図 4 1 における設定変更処理（ステップ S 1 0 1 3）の流れを示すフローチャートである。

【図 4 3】(a) は第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b) は第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c) は第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図 4 4】(a) は第 2 副制御部 5 0 0 の CPU 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b) は第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c) は第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートであり、(d) は第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【図 4 5】設定変更によって設定 b に設定する手順と関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 4 6】図 4 5 における（ア）から（シ）までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。

【図 4 7】(a) は設定値が設定 b に設定されている状態で前面扉 1 0 2 の開閉を繰り返した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表であり、(b) は設定値が設定 b に設定されている状態で第三停止後すぐに精算操作が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 4 8】図 4 7 の各段階における構成要素の様子を模式的に示した図である。

【図 4 9】(a) はデフォルトの設定値である設定 1 に設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表であり、(b) は設定 1 に設定されてい

10

20

30

40

50

る状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 5 0】図 4 9 の各段階における構成要素の様子を模式的に示した図である。

【図 5 1】(a) は設定 b に設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表であり、(b) は設定 b に設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 5 2】図 5 1 の各段階における構成要素の様子を模式的に示した図である。

【図 5 3】(a) はこの変形例におけるスロットマシンにおける遊技状態の遷移について説明するための図であり、(b) は R T 1 において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図であり、(c) は R T 2 において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図である。

10

【図 5 4】R T 1 および R T 2 の払出率の一例を示した図である。

【図 5 5】設定変更後の前面扉 1 0 2 の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 5 6】設定変更後に前面扉 1 0 2 を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中における前面扉 1 0 2 の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 5 7】設定変更後に前面扉 1 0 2 を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中に電断復電が生じ、復電後のリール回転中に前面扉 1 0 2 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

20

【図 5 8】設定変更後に前面扉 1 0 2 を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に前面扉 1 0 2 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 5 9】設定変更後に前面扉 1 0 2 を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に電断復電が生じ、復電後の払出中に前面扉 1 0 2 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 6 0】設定変更後の設定確認中に前面扉 1 0 2 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 6 1】設定変更後に第二の遊技状態に移行させた後に前面扉 1 0 2 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 6 2】設定確認が一回行われた後、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

30

【図 6 3】設定確認が一回行われた後、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされ、遊技が 1 回行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 6 4】設定キースイッチ 2 8 1 がオフ状態でも設定値表示器 2 9 3 に設定値が表示される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 6 5】設定確認が一回行われた後、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

40

【図 6 6】設定確認が一回行われた後、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされ、遊技が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。

【図 6 7】本発明を適用することができるパチンコ機を裏側から見た背面図である。

【図 6 8】スロットマシン 1 0 0 と貸出機 7 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 6 9】制御部の回路ブロック図である。

【図 7 0】各基板と各ユニットの接続例を示す図である。

【図 7 1】図 7 0 に示す主制御基板 3 0 0 B と、同じく図 7 0 に示すリールユニット 1 0 9 との間に中継基板が設けられた例を示す図である。

50

【図 7 2】図 6 8 に示すスロットマシン 1 0 0 および貸出機 7 0 0 を含む遊技システムの構成図である。

【図 7 3】遊技機状態情報、遊技機性能情報や、および遊技機設置情報をまとめた表である。

【図 7 4】遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に遊技制御状態コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【図 7 5】メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間で行われる通信についての詳細を示す図である。

【図 7 6】(a) は、ホールコン・不正監視情報の詳細を示す図であり、(b) は、エラーコードの一覧表である。

【図 7 7】遊技制御状態コマンドを示す表である。

【図 7 8】メダル数制御状態コマンドを示す表である。

【図 7 9】遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に遊技制御優先コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【図 8 0】(a) は、遊技制御優先コマンドの詳細を示す図であり、(b) は、メダル数制御部 3 5 0 から遊技制御部 3 0 2 に返信される応答コマンドの詳細を示す図である。

【図 8 1】遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に遊技制御優先コマンド 2 が送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【図 8 2】遊技制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 8 3】図 8 2 におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップ S 1 0 2）のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 3 におけるメダル投入中処理（ステップ S 1 0 1 1）のフローチャートである。

【図 8 5】図 8 4 における精算ボタン処理（ステップ S 1 1 0 2）のフローチャートである。

【図 8 6】図 8 4、図 8 5、図 8 9 におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 1 1 1、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 6 0 5）のフローチャートである。

【図 8 7】図 8 6 における三連コマンド送信処理（ステップ S 1 3 0 7）のフローチャートである。

【図 8 8】図 8 3、図 8 7 におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップ S 1 0 1 4、S 1 4 0 3、S 1 4 0 6、ステップ S 1 4 0 9）のフローチャートである。

【図 8 9】図 8 2 におけるメダル付与処理（ステップ S 1 0 9）のフローチャートである。

【図 9 0】遊技制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9 1】図 9 0 におけるエラー監視処理（ステップ S 2 0 3）の一つである断線判定処理のフローチャートである。

【図 9 2】図 9 0 におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップ S 2 0 6）のフローチャートである。

【図 9 3】図 9 0 における遊技制御コマンド送信処理（ステップ S 2 0 7）のフローチャートである。

【図 9 4】メダル数制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9 5】図 9 4 における R A M 異常判定処理（ステップ S 3 0 2）のフローチャートである。

【図 9 6】R A M クリア処理の対象範囲を示す表である。

【図 9 7】図 9 5 等におけるエラー要求設定処理（ステップ S 3 0 2 2）のフローチャートである。

【図 9 8】図 9 4 における準備処理（ステップ S 3 0 3）のフローチャートである。

【図 9 9】図 9 4 における遊技機情報通知送信処理（ステップ S 3 0 4）のフローチャートである。

【図 1 0 0】図 9 9 における遊技機情報種別取得処理（ステップ S 3 3 0 5）のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図101】図94における計数通知送信処理（ステップS305）のフローチャートである。

【図102】図94における貸出通知受信確認処理（ステップS306）のフローチャートである。

【図103】図94における貸出受領結果応答送信処理（ステップS308）のフローチャートである。

【図104】メダル数制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図105】図104における貸出通知受信処理（ステップS404）のフローチャートである。

【図106】図105における貸出枚数判定処理（ステップS4004）のフローチャートである。

10

【図107】図104における計数予定枚数更新処理（ステップS405）のフローチャートである。

【図108】図104における遊技制御部コマンド受信処理（ステップS406）のフローチャートである。

【図109】図108における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップS4304）のフローチャートである。

【図110】図108における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップS4305）のフローチャート（前半）である。

【図111】図108における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップS4305）のフローチャート（後半）である。

20

【図112】図111における投入コマンド受信処理（ステップS4517）のフローチャートである。

【図113】図111における精算コマンド受信処理（ステップS4519）のフローチャートである。

【図114】図111におけるスタートレバー受付コマンド受信処理（ステップS4521）のフローチャートである。

【図115】図114、図116における遊技情報設定処理（ステップS4806、S4A19）のフローチャートである。

【図116】図111における払出コマンド受信処理（ステップS4523）のフローチャートである。

30

【図117】図116における遊技メダル数オーバーフロー確認処理（ステップS4A11）のフローチャートである。

【図118】図111におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップS4524）のフローチャートである。

【図119】図104におけるエラー監視処理（ステップS407）のフローチャートである。

【図120】図104における遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（ステップS408）のフローチャートである。

【図121】図104における表示器表示処理（ステップS409）のフローチャートである。

40

【図122】図84のメダル投入中処理の変形例を示すフローチャートである。

【図123】図87の三連コマンド送信処理の変形例を示すフローチャートである。

【図124】図112の投入コマンド受信処理の変形例を示すフローチャートである。

【図125】図107の計数予定枚数更新処理の変形例を示すフローチャートである。

【図126】図107の計数予定枚数更新処理の変形例を示すフローチャートである。

【図127】（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートであり、（d）は、（a）におけるコマンド処理（ステップS307）のフローチャートである。

50

【図128】(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートであり、(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートであり、(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

【図129】計数ボタン171が操作された第1の例を示す図である。

【図130】計数が行われている際の演出の第1の例を示すタイミングチャートである。

【図131】計数ボタン171を操作する前にベット操作を行っていて賭数が0でなかった例を示すタイミングチャートである。

【図132】計数終了演出の例を示すタイミングチャートである。

【図133】精算ボタン134が操作された場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図134】計数ボタン171の操作時間が長くなるにつれて計数される枚数が増加する場合がある例を示す図である。

【図135】(a)は、図134(c)に示す例の続きの一例を示すタイミングチャートであり、(b)は、図134(c)に示す例において、計数予定枚数に30枚が設定された状態で電断が生じ、その後、復電した場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図136】図126の計数予定枚数更新処理を採用した一例を示すタイミングチャートである。

【図137】(a)は、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が或る値になったら自動計数が終了する例を示すタイミングチャートであり、(b)は、自動計数中に電断が生じ、復電した場合の例を示すタイミングチャートである。

【図138】自動計数中であることを表す表示例を示す図である。

【図139】自動計数中であることを表す音出力例を示す図である。

【図140】計数ボタン171の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である0.5秒を経過する前に電断が生じた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図141】図140に示す例の変形例を示すタイミングチャートである。

【図142】図140に示す例の他の変形例を示すタイミングチャートである。

【図143】(a)は、遊技メダル数表示装置170における変化表示(減算)の一例を示す図であり、(b)は、遊技メダル数表示装置170における変化表示(加算)の一例を示す図である。

【図144】遊技メダル数表示装置170における他の変化表示の例を示す図である。

【図145】遊技メダル数表示装置170の他に、演出画像表示装置157でも、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の表示を行う例を示す図である。

【図146】図145に示す例の変形例を示す図である。

【図147】図145に示す例とは全く異なる別例を示す図である。

【図148】(a)は、払出用閾値を超えて払い出しが行われようとした場合のタイミングチャートであり、(b)は、上限越えエラー報知の他の一例を示す図である。

【図149】(a)は、払出用第2閾値を超えて払出が行われようとした場合のタイミングチャートであり、(b)は、上限間近報知の他の一例を示す図である。

【図150】計数を促す報知に緊急性の高いエラー報知が重なった場合の例を示す図である。

【図151】(a)は、デモンストレーション表示に移行しても計数を促す報知が継続する例を示す図であり、(b)は、デモ中に計数ボタン171が操作された後の報知例を示す図である。

【図152】(a)は、「遊技メダル数」が払出用閾値や払出用第2閾値といった或る規定数を一旦超えてからその規定数を下回った場合の報知例を示す図であり、(b)は、複数ゲームにわたって「遊技メダル数」が払出用第2閾値を超えている場合の計数を促す報知の例を示す図である。

【図153】(a)は、「遊技メダル数」が所定枚数増えるごとに計数を促す報知を行う例を示す図であり、(b)は、遊技者に有利な状態で計数ボタン171が操作された場合の例を示す図であり、(c)は、反対に遊技者に不利な状態で計数ボタン171が操作さ

10

20

30

40

50

れた場合の例を示す図である。

【図154】(a)は、図153(b)に示す例の変形例を示す図であり、(b)は、一旦強制的に終了させた計数が再び開始された例を示す図であり、(c)は、(a)及び(b)を用いて説明した変形例の、遊技者に不利な状態(例えば、通常状態)であったときの例である。

【図155】貸出機700からのVL信号がオフになった場合の例について示すタイミングチャートである。

【図156】「遊技メダル数」が、或る閾値未満であるか否かで動作が異なる第2変形例を示す図である。

【図157】貸出機700からのVL信号がオフになった場合の別例について示すタイミングチャートである。

【図158】計数ボタン171を長押ししたときの遊技メダル数の変化を示す図である。

【図159】遊技メダル数に応じて実行される演出の一例を示す図である。

【図160】AT状態における獲得メダル数に応じて実行される演出の一例を示す図である。

【図161】遊技メダル数のオーバーフローが生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図162】メダル数制御断線エラー(エラーコードE0)が生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図163】遊技メダル数の上限超えエラーとメダル数制御断線エラー(エラーコードE0)が重複して生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図164】メダル数制御部断線エラーが生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図165】計数処理に対する計数音の出力にあたって、当該音声の出力許可期間を設けた場合の動作の一例を示す図である。

【図166】図165(a)の動作におけるスロットマシン100の様子を示す図である。

【図167】図165(b)の動作におけるスロットマシン100の様子を示す図である。

【図168】(a)差枚数カウンタ(第一の計数手段)と仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の更新条件の一例を示した図である。(b)差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)と、これらの計数手段を参照する各種処理の一例を示した図である。

【図169】差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)による計数の実施例を時系列で示した図である。

【図170】或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフである。

【図171】図171に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【図172】図171に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【図173】或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフである。

【図174】図173に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【図175】図173に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【図176】(a)コンプリート機能事前報知の一例を示した図である。(b)コンプリート上限到達報知の一例を示した図である。(c)遊技価値表示上限到達事前報知の一例を示した図である。(d)遊技価値表示上限到達報知の一例を示した図である。

【図177】或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフである。

【図178】図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。

【図179】図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。

【図180】図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。

【図181】図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の変形例を示した図である。

【図182】図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の変形例を示した

10

20

30

40

50

図である。

【図 1 8 3】シャッタ 1 6 3 による演出の一例を示す図である。

【図 1 8 4】コンプリート機能事前報知の実行中における、シャッタ 1 6 3 による位置補正の一例を示す図である。

【図 1 8 5】コンプリート上限到達報知の実行中における、シャッタ 1 6 3 による位置補正の一例を示す図である。

【図 1 8 6】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 1 8 7】図 1 8 6 における主制御部初期設定処理（ステップ S 1 0 1）の流れを示すフローチャートである。

【図 1 8 8】図 1 8 6 におけるコンプリート機能作動処理（ステップ S 1 1 9）の流れを示すフローチャートである。

10

【図 1 8 9】遊技台内部の基板の接続例を示す図である。

【図 1 9 0】（a）は、ハーネスの接続状態が正常な場合の動作の流れを示す図であり、（b）（c）は、レバーユニットハーネス H A 1 が抜線された場合の動作の一例を示す図である。

【図 1 9 1】レバーユニットハーネス H A 1 が抜線された場合の動作の一例を示す図である。

【図 1 9 2】主制御基板 3 0 0 B と中継基板 R B 1 を結ぶハーネス H B 1 が抜線された場合の動作の一例を示す図である。

【図 1 9 3】レバーユニットハーネス H A 1、ストップボタンユニットハーネス H A 2、ベットボタンユニットハーネス H A 3 がそれぞれ抜線された場合の動作の一例を示す図である。

20

【図 1 9 4】メニューボタンユニットハーネス H C 1 が抜線および再接続された場合の動作の一例を示す図である。

【図 1 9 4-1】メニューボタンユニットの配線例を示す図である。

【図 1 9 5】主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線および再接続された場合の動作の一例を示す図である。

【図 1 9 6】前面扉 1 0 2 を開けた状態のスロットマシン 1 0 0 を示す正面図である。

【図 1 9 7】スロットマシン 1 0 0 を横方向から見た断面模式図である。

【図 1 9 8】副基板ケース 5 0 0 a および主基板ケース 3 0 0 a について拡大した断面模式図である。

30

【図 1 9 9】スロットマシン 1 0 0 の内部における空気の流れの一例を示す図である。

【図 2 0 0】スロットマシン 1 0 0 の内部における空気の流れの一例を示す図である。

【図 2 0 1】前面扉 1 0 2 を開けた状態における冷却ファン 9 5 0 からの空気の流れを示す図である。

【図 2 0 2】本実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図 2 0 3】本実施形態に係るスロットマシンの図柄表示窓の表示領域と入賞ラインとの関係を示した図である。

【図 2 0 4】本実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図 2 0 5】（a）は、本実施形態に係るスロットマシンの各リールに施される図柄の配列を表面的に展開して示した図、及び図柄番号カウンタと図柄間隔カウンタの関係を示す図であり、（b）は、入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

40

【図 2 0 6】本実施形態に係るスロットマシンのリール回転装置の外観を示す分解斜視図である。

【図 2 0 7】本実施形態に係るスロットマシンのリール回転装置を構成するリール駆動ユニットの分解斜視図である。

【図 2 0 8】本実施形態に係るスロットマシンのリール駆動ユニットを組み立てた状態を示す略示側面図及び略示正面図である。

【図 2 0 9】本実施形態に係るスロットマシンのリールに用いられるステッピングモータ

50

の分解斜視図である。

【図 2 1 0】図 2 0 9 に示すステッピングモータのステータの磁極配置を示す図である。

【図 2 1 1】本実施形態に係るステッピングモータを励磁する励磁テーブルの内容を示す表である。

【図 2 1 2】本実施形態の回転制御テーブルの内容を示す表である。

【図 2 1 3】本実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 1 4】図 2 1 3 に示すステップ S 1 0 3 の入賞役内部抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 1 5】図 2 1 3 に示すステップ S 1 0 5 のリール回転開始処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 1 6】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 1 7】図 2 1 6 に示すステップ S 2 0 7 のストップボタン表示制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 1 8】図 2 1 6 に示すステップ S 2 0 8 のリール回転制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 1 9】図 2 1 8 に示すステップ S 2 0 8 g のリール制御判定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 0】図 2 1 9 に示すステップ S 3 0 6 の加速制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 1】図 2 1 9 に示すステップ S 3 0 8 の第一定速制御処理を詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 2】図 2 1 9 に示すステップ S 3 1 0 の第二定速制御処理を詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 3】図 2 1 8 に示すステップ S 2 0 8 d のストップボタン受付処理を詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 4】図 2 2 3 に示すステップ S 2 0 8 d 5 の引込みカウンタ設定処理を詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 5】図 2 1 9 に示すステップ S 3 1 3 の引込み制御処理を詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 6】図 2 1 9 に示すステップ S 3 1 2 のブレーキ制御処理を詳しく示すフローチャートである。

【図 2 2 7】(a) は本実施形態に係るスロットマシンの第 1 副制御部メイン処理、(b) は第 1 副制御部コマンド入力処理、(c) は第 1 副制御部コマンド受信割込処理、及び (d) は第 1 副制御部タイマ割込処理それぞれの流れを示すフローチャートである。

【図 2 2 8】従来における、3つのリールの状態変化と、インデックスセンサにおける、各リールに設けられた遮光片の検出状態の変化と、各リールに対応したストップボタンの操作受付可能状態の変化と、各ストップボタンに内蔵された発光体の発光態様の变化を示すタイミングチャートである。

【図 2 2 9】本実施形態における、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の状態変化と、それぞれの遮光片の検出状態の変化と、各ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作受付可能状態の変化と、各ストップボタン L E D 1 3 7 a ~ 1 3 9 a の発光態様の变化を示すタイミングチャートである。

【図 2 3 0】本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 において回転する右リールにステップアウトが発生した場合のタイミングチャートである。

【図 2 3 1】本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 においてステップアウトが発生して再加速前にストップボタンが操作された場合のタイミングチャートである。

【図 2 3 2】本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 において第二定速制御の実行中に電断復電が発生した場合のタイミングチャートである。

【図 2 3 3】本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 においてストップボタン L E D が

10

20

30

40

50

第2発光態様に変化する前にストップボタンの操作が受け付けられた場合のタイミングチャートである。

【図234】本実施形態におけるスロットマシン100において遮光片を検出してから最短コマ数で停止させた場合のタイミングチャートである。

【図235】各タイミングにおける左リールの状態を示す図である。

【図236】本実施形態におけるスロットマシン100において演出装置でリールに関する演出を行った場合のタイミングチャートである。

【図237】演出装置における第1演出の例を示す図である。

【図238】本実施形態におけるスロットマシン100において、3つのストップボタン137～139に対してスライドプッシュの操作を行ったが一部の操作しか受け付けられなかった場合のタイミングチャートである。

【図239】本実施形態におけるスロットマシン100において、3つのストップボタン137～139に対して行ったスライドプッシュの操作が全て受け付けられた場合のタイミングチャートである。

【図240】本実施形態におけるスロットマシン100において、疑似遊技が行われてから本遊技が行われた場合のタイミングチャートである。

【図241】本実施形態におけるスロットマシン100において、リールアクションが行われてから本遊技が行われた場合のタイミングチャートである。

【図242】特定の図柄組合せを構成する図柄の相対的位置関係を図柄表示窓113を基準に表した図である。

【図243】本実施形態におけるスロットマシン100において、3つのストップボタン137～139に対して同時押しの操作を行ったが一部の操作しか受け付けられなかった場合のタイミングチャートである。

【図244】本実施形態におけるスロットマシン100において、3つのストップボタン137～139に対して行った同時押しの操作が全て受け付けられた場合のタイミングチャートである。

【図245】本実施形態におけるスロットマシン100において、疑似遊技中に同時押しが行われた場合のタイミングチャートである。

【図246】図239に示すタイミングチャートに、報知手段による報知タイミング等を付け加えたタイミングチャートである。

【図247】図246に示すタイミングチャートの場合と同じく、3つのストップボタン137～139に対して順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図248】左リール110の遮光片が検出される前に、逆押しのスライドプッシュの操作が行われた場合の例を示すタイミングチャートである。

【図249】3つのリール110～112のうち右リール112のみが自動停止する例を示すタイミングチャートである。

【図250】右リール112の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図251】中リール111の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図252】左リール110の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図253】疑似遊技とその疑似遊技に続いて開始される本遊技それぞれで順押しのスライドプッシュの操作を行った場合のタイミングチャートである。

【図254】疑似遊技において順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 5 5】疑似遊技において、左リール 1 1 0 の遮光片が検出される前に、逆押しのスライドプッシュの操作が行われた場合の例を示すタイミングチャートである。

【図 2 5 6】3つのリール 1 1 0 ～ 1 1 2 のうち右リール 1 1 2 のみが自動的に疑似停止する例を示すタイミングチャートである。

【図 2 5 7】疑似遊技において右リール 1 1 2 の遮光片の検出が遅れ 3 つのストップボタン L E D 1 3 7 a ～ 1 3 9 a が第 2 発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 5 8】疑似遊技において中リール 1 1 1 の遮光片の検出が遅れ 3 つのストップボタン L E D 1 3 7 a ～ 1 3 9 a が第 2 発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

10

【図 2 5 9】疑似遊技において左リール 1 1 0 の遮光片の検出が遅れ 3 つのストップボタン L E D 1 3 7 a ～ 1 3 9 a が第 2 発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 6 0】疑似遊技において、所定の第三の期間が経過する直前に、左ストップボタン 1 3 7 と中ストップボタン 1 3 8 の同時押しが行われた例を示すタイミングチャートである。

【図 2 6 1】前面扉 1 0 2 が閉鎖状態となっているスロットマシン 1 0 0 を示す側面図である。

【図 2 6 2】(a) は、ロック機構 1 4 0 1 がアンロック状態である場合のロック本体 1 4 0 1 A をスロットマシン 1 0 0 の側面側から示す図であり、(b) は、(a) のロック本体 1 4 0 1 A をスロットマシン 1 0 0 の背面側から見た図であり、(c) は、ロック機構 1 4 0 1 がロック状態である場合のロック本体 1 4 0 1 A をスロットマシン 1 0 0 の側面側から示す図である。

20

【図 2 6 3】(a) ～ (d) は、ロック本体 1 4 0 1 A と被係止軸 1 4 0 1 B の動作を示す図である。

【図 2 6 4】(a) は、設定キー S K をロック本体 1 4 0 1 A に挿入した状態を示す側面図であり、(b) は、(a) における設定キー S K を実線で示す側面図であり、(c) は、(a) のロック本体 1 4 0 1 A を背面側から見た図であり、(d) は、被係止軸 1 4 0 1 B が進入路 1 4 0 4 E R に沿って進入できない状態を示す図であり、(e) は、被係止軸 1 4 0 1 B が進入路 1 4 0 4 E R に沿って進入できない状態を示す図である。

30

【図 2 6 5】(a) ～ (d) は、基板上の配線パターンと、基板に貼付されるシールとの位置関係の一例を示す図である。

【図 2 6 6】(a) ～ (b) は、基板上の配線パターンと、基板に貼付されるシールとの位置関係の一例を示す図である。

【図 2 6 7】(a) は、図 2 6 5 (c) の構成にシールの四か所の角の貼付位置を示すシルク印刷 S P が施された例を示す図であり、(b) は、図 2 6 5 (c) の構成にシールの右上と左下の二か所の角の貼付位置を示すシルク印刷 S P が施された例を示す図である。

【図 2 6 8】(a) は、基板 A に貼付されたシール S T 1 (上向き) と、基板 B に貼付されたシール S T 2 (右向き) が、基準方向に対して異なる例を示す図であり、(b) は、基板 A に貼付されたシール S T 1 (上向き) と、この基板 A のケースに貼付されたシール S T 3 (下向き) が、基準方向に対して異なる例を示す図である。

40

【図 2 6 9】電源モジュール P M の一例を示す図である。

【図 2 7 0】(a) は、下面 B T を下側から見た図であり、(b) は、(a) の A - A 線の断面を示す図であり、(c) は、(a) の B - B 線の断面を示す図である。

【図 2 7 1】(a) は、基板および基板ケースの構成の一例を示す模式図であり、(b) は、未実装ランド領域 N A にカシメ C L を設けた構成を示す模式図である。

【図 2 7 2】通常の遊技における動作の流れを示す図である。

【図 2 7 3】レバー操作からの時間経過に応じた動作の一例を示す図である。

【図 2 7 4】レバー操作後にリールに異常が生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 7 5】レバー操作後にリールに異常が生じた場合の動作の一例を示す図である。

50

【図 2 7 6】レバー操作後に停止ボタンユニットに異常が生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 7 7】レバー操作後に停止ボタンユニットに異常が生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 7 8】リール演出を実行した場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 7 9】疑似遊技を実行した場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 8 0】疑似遊技を実行した場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 8 1】遊技中に電断復電が生じた場合の動作の一例を示す図である。

【図 2 8 2】遊技が実行されていない状態で異常が生じた場合の動作の流れの一例を示す図である。

【図 2 8 3】遊技が実行されていない状態で異常が生じた場合の動作の流れの一例を示す図である。

【図 2 8 4】スロットマシン 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 に相当する制御基板 5 0 0 B の構成の一例を示す図である。

【図 2 8 5】第一の基板 C B 1 を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

以下、本発明の遊技台の実施形態に係るスロットマシンについて説明する。なお、本明細書中の各実施例の構成については、矛盾しない限り自由に組み合わせることができる。

【0 0 1 0】

以下説明する本実施形態のスロットマシンは、所定量の遊技価値（メダル、電子メダル等）が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技価値を払い出して終了となり、合致していなければ遊技価値を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

【0 0 1 1】

<基本構成>

まず、図 1 および図 2 を用いてスロットマシン 1 0 0 の基本構成を説明する。図 1 は、スロットマシン 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。図 2 は、入賞ラインの一例を示す図である。

【0 0 1 2】

図 1 に示すスロットマシン 1 0 0 は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体 1 0 1 と、本体 1 0 1 の前面側に取り付けられ、本体 1 0 1 に対して開閉可能な前面扉（扉）1 0 2 と、を備える。

【0 0 1 3】

本例では、ドアキー孔 1 4 0 に、遊技店の管理者が保有するキーを挿入することで、閉鎖状態でロックされた前面扉 1 0 2 を、開放状態にすることができる。このため、管理者は、前面扉 1 0 2 を解錠する（閉鎖状態から開放状態にする）ことができるが、管理者以外の者（例えば遊技者）は、前面扉 1 0 2 を解錠することはできない。

【0 0 1 4】

本体 1 0 1 の右側には、投光部と受光部から成る光学式センサ（検知手段。以下、「開閉センサ」ともいう。図示省略）が設けられており、この開閉センサの投光部と受光部の間を、前面扉 1 0 2 に設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。

【0 0 1 5】

主制御部 3 0 0 は、後述する主制御タイマ割込み処理において、この開閉センサを含む各種センサ 3 1 8 の状態を監視している。前面扉 1 0 2 が閉鎖状態となり、前面扉 1 0 2 の遮光片が、本体 1 0 1 の開閉センサの投光部からの光を遮光する位置に移動すると、開

10

20

30

40

50

閉センサは、閉鎖検知状態であることを示す信号（例えばローレベルの信号）を主制御部 300 に向けて出力する。

【0016】

一方、前面扉 102 が開放状態となり、前面扉 102 の遮光片が、本体 101 の開閉センサの投光部からの光を遮光しない位置に移動すると、開閉センサは、開放検知状態であることを示す信号（例えばハイレベルの信号）を主制御部 300 に向けて出力する。

【0017】

すなわち、開閉センサは、前面扉（扉）102 の開閉状態を検知可能な検知手段であり、前面扉 102 が閉鎖状態の場合に、検知状態が閉鎖検知状態になり、前面扉 102 が開放状態の場合に、検知状態が開放検知状態になる。

【0018】

なお、本発明に係る「検知手段」は、光学式センサに限定されず、例えば、磁気センサ、近接スイッチ、マイクロ・スイッチ、ホール素子等であってもよい。また、扉の開閉に伴って開放検知状態と閉鎖検知状態が必ず切り替わるものに限定されず、扉が開放状態であっても、検知状態が閉鎖検知状態になることが可能なものであってもよいし、反対に、扉が閉鎖状態であっても、検知状態が開放検知状態になることが可能なものであってもよい。

【0019】

ここで、本例に係る開閉センサは、所定の操作が行われることで、前面扉 102 が開放状態であっても、検知状態が閉鎖検知状態になるように構成されている。具体的には、前面扉 102 が開放状態にある場合に、本体 101 の開閉センサの投光部と受光部の間に、一定の長さの遮光片を挿入してテープ等で固定し、本体 101 の開閉センサの投光部からの光を遮光することで、前面扉 102 が開放状態であっても、開閉センサの検知状態を強制的に閉鎖検知状態（以下、この状態を、「扉疑似閉鎖」という場合がある。）にすることができる。

【0020】

なお、本発明に係る「所定の操作」は、本例に限定されず、例えば、開閉センサを閉鎖検知状態にする DIP スwitch を設け、所定の操作として、この DIP スwitch の操作を行ってもよい。また、検知手段を磁気センサで構成した場合には、磁石を近接させることで、開閉センサの検知状態を閉鎖検知状態にしてもよい。

【0021】

本体 101 の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが 3 個（左リール 110、中リール 111、右リール 112）収納され、スロットマシン 100 の内部で回転できるように構成されている。これらのリール 110～112 はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【0022】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール 110～112 が構成されている。リール 110～112 上の図柄は、遊技者から見ると、表示窓 113 から縦方向に概ね 3 つ表示され、合計 9 つの図柄が見えるようになっている。図 2 を用いて具体的に説明すると、左リール 110 の上段（図に示す 1 の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール 110 の中段（図に示す 2 の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール 110 の下段（図に示す 3 の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール 111 の上段（図に示す 4 の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール 111 の中段（図に示す 5 の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール 111 の下段（図に示す 6 の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール 112 の上段（図に示す 7 の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール 112 の中段（図に示す 8 の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール 112 の下段（図に示す 9 の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール 110～112 のそれぞれの図柄は表示窓 113 を通して各リール 110～112 にそれぞれ縦方向に 3 つ

10

20

30

40

50

、合計9つ表示される。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール110～112は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0023】

各々のリール110～112の背面には、表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライトが配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。この光学式センサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

【0024】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ラインを示すランプである。入賞ラインとは、後述する図5で説明する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことであり、本実施形態では左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段入賞ラインL1の1ラインのみが設けられている。図2には、この入賞ラインL1が示されている。有効となる入賞ライン（以下、単に「有効ライン」と称する場合がある）は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。図1に示すスロットマシン100は3枚のメダルが必要となり、メダルの投入枚数が3未満のときはどの入賞ラインも有効にはならず、メダルが3枚ベットされたときに、入賞ラインL1が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、入賞ラインの数については1ラインに限定されるものではない。例えば、中段入賞ラインL1の他に、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり入賞ラインや、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり入賞ラインの計3ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。なお、入賞ラインL1上の領域、（図2の番号2、5及び8からなる領域）を有効ライン領域S1と称する場合がある。また、図柄表示窓113の有効ライン領域S1以外の領域（図2の番号1、3、4、6、7及び9からなる領域）を非有効ライン領域S2と称する場合がある。

【0025】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役1、特別役2）に内部当選していること、または、後述する特別役内部当選状態あるいは特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

【0026】

ベットボタン130、132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている（上限3枚）。以下、ベットボタン132はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操

作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

【００２７】

チャンスボタン１９０は演出用のボタンであり、演出ボタン１９０とも言う。メダル投入口１４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン１３０、１３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１４１から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【００２８】

貯留枚数表示器１２５は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、特別遊技状態中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器１２７は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。なお以下では、遊技者に払出される、と同様の意味で、遊技者に付与されると表現する場合がある。本実施形態では、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、および、払出枚数表示器１２７は、７セグメント（ＳＥＧ）表示器で構成されている。

10

【００２９】

スタートレバー１３５は、リール１１０～１１２の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口１４１に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン１３０、１３２を操作して、スタートレバー１３５を操作すると、リール１１０～１１２が回転を開始することとなる。スタートレバー１３５に対する操作を遊技の開始操作と言う。

20

【００３０】

ストップボタンユニット１３６には、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９で構成されるストップボタン（停止操作手段）１３７～１３９が設けられている。ストップボタン１３７～１３９は、スタートレバー１３５の操作によって回転を開始したリール１１０～１１２を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール１１０～１１２に対応付けられている。より具体的に言えば、左ストップボタン１３７を操作することによって左リール１１０を停止させることができ、中ストップボタン１３８を操作することによって中リール１１１を停止させることができ、右ストップボタン１３９を操作することによって右リール１１２を停止させることができる。以下、ストップボタン１３７～１３９に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール１１０～１１２を全て停止させるためにストップボタン１３７～１３９を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール１１０の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール１１２の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン１３７～１３９の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン１３７～１３９の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

30

40

【００３１】

メダル返却ボタン１３３は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン１３４は、スロットマシン１００に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口１５５から排出するためのボタンである。ドアキー孔１４０は、スロットマシン１００の前面扉１０２のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【００３２】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。タイトルパネル１６２の下部には、メダル払出口

50

155、メダルの受け皿161が設けられている。

【0033】

音孔145はスロットマシン100内部の下方に設けられているスピーカ277（図3参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には、スロットマシン100内部の上方に設けられているスピーカ272（図3参照）の音を外部に出力するための音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された演出画像表示装置157（液晶表示装置）を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが演出画像表示装置157の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側、前面側）に出現する構造となっている。

10

【0034】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

20

【0035】

また、本体101の内部には、回転操作により、オンとオフに切り替え可能な設定キー（第一の操作手段）が設けられている。この設定キーは、後述する設定値（本例では設定1～設定6）の設定変更や設定確認を開始するための操作手段である。また、本体101の内部には、押下操作により、設定変更を行うための操作（設定値変更操作）が可能なリセットスイッチ（以下、「リセットSW」ともいう。）が設けられている。このリセットSWは、後述する各種エラーを解消する操作（エラー解消操作）が可能なエラー解除スイッチとしても機能する操作手段である。

30

【0036】

これらの設定キーとリセットSWは、前面扉102（扉）が開放状態の場合にのみ操作可能な位置に設けられた操作手段であり、前面扉102（扉）が閉鎖状態の場合には操作が困難または不能である。換言すれば、遊技店の管理者（店員等）のみが操作可能な操作手段であり、遊技者が操作不能な操作手段である。

【0037】

また、本体101の内部には、設定値の表示が可能な設定値表示装置101a（図14参照）が設けられている。本例では、設定値表示装置101aを7セグメント表示器で構成している。詳細は後述するが、設定変更の操作が行われた場合には、設定値表示装置101aにおいて、設定値（設定1～設定6のいずれか）が表示されるとともに、スタートレバー135の操作によって設定値が確定すると、設定値は非表示となる。一方、設定確認の操作が行われた場合には、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値を示す数値が表示される。

40

【0038】

また、本体101の内壁には、主制御部300を構成する主制御基板に接続されて、スロットマシン100の情報を外部装置に出力する外部集中端子板（図示省略）が取り付けられている。この外部集中端子板には、ホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路652（図3参照）から延出される外部ケーブル（図示省略）を接続する外部ケーブル接続部と、外部集中端子板LED（図示省略）が設けられている。外部ケーブルは

50

、本体１０１の背面に開設したケーブル穴を通して本体１０１の内部に挿通され、外部集中端子板の外部ケーブル接続部に接続される。

【００３９】

また、本体１０１の内壁には、メダル払出装置（図示省略。バケットに溜まったメダルを払出す装置）が配設され、メダル払出装置の右側には、メダル補助収納庫（図示省略）が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。

【００４０】

また、メダル払出装置の左側には、電源基板を有する電源ボックス（図示省略）が配設され、電源ボックスの正面には電源スイッチ（図示省略）を配設している。電源ボックスは、スロットマシン１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して後述する主制御部３００、副制御部４００、５００等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

【００４１】

<制御部の回路構成>

次に、図３を用いて、スロットマシン１００の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【００４２】

スロットマシン１００の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、によって構成されている。ここで、主制御部３００に関しては、データ容量が大きくなるとプログラムの確認作業が困難になり、また不正改造の温床にもなるといったようなセキュリティ低下の問題が生じることから、主制御部３００のＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８のデータ容量には制限を設けている。

【００４３】

<主制御部>

まず、スロットマシン１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えており、この基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列や停止位置等を記憶したＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）３１４を搭載している。なお、ＲＡＭ３０８については読み書きが可能な記憶媒体であることを示す一例としてＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）の記載を用いているが、ＲＷＭ（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いてもよい。また、ＲＡＭに関する処理の名称についてもＲＷＭ（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いた名称を用いてもよい。本明細書では主にＲＡＭとの記載を用いるものとする。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１５ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、ＣＰＵ３０４は、電源が投入されるとＲＯＭ３０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ３１２に送信し、カウンタタイマ３１２は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ３０４に送信する。ＣＰＵ３０４は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号を８ＭＨｚ、カウンタタイマ３１２の分周値を１／２５６、ＲＯＭ３０６の分周用のデータを４７に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8M$

10

20

30

40

50

$H_z = 1.504\text{ms}$ となる。

【0044】

主制御部300は、水晶発振器315aから入力されるクロック信号に基づき0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路338を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路338から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0045】

また、主制御部300は、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、左ストップボタン137センサ、中ストップボタン138センサ、右ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110～112の光学式センサ（インデックスセンサ80）、等）の状態を監視している。

【0046】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路316に出力する。この信号を受信した乱数発生回路316は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【0047】

メダル受付センサは、メダル投入口141の内部通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー135センサは、スタートレバー135内部に2個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン137センサ、中ストップボタン138センサ、および、右ストップボタン139センサは、各々対応するストップボタン137～139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【0048】

ベットボタン130センサおよび、ベットボタン132センサは、対応するベットボタン130、132のそれぞれに設置されており、RAM308に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン134センサは、精算ボタン134に設けられている。精算ボタン134が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置180が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【0049】

リール110～112の光学式センサ（インデックスセンサ80）は、各リール110～112の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片（検知片50）が通過するたびにLレベルになる。一旦Lレベルになってから次にLレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器315bが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。CPU304は、上記Lレベルの信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部300のRAM308に格納されている。

【0050】

主制御部300は、リール110～112に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路322、投入されたメダルを選別するメダルセレクト170に設けたソレノイドを駆動する駆動回路324、メダル払出装置180に設けたモータを駆動する駆動回路326、各種ランプ336（入賞ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129は、遊技開始ラン

10

20

30

40

50

プ 1 2 1、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、払出枚数表示器 1 2 7) を駆動する駆動回路 3 2 8 を備えている。

【 0 0 5 1 】

また、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 が接続されており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部のホールコンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 6 5 2 にスロットマシン 1 0 0 の遊技情報 (例えば、遊技の状態を示す情報) を出力するとともに、遊技情報の出力時に外部集中端子板 L E D を点灯させる。

【 0 0 5 2 】

また、主制御部 3 0 0 は、電源管理部 (図示省略) から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 0 を備えており、電圧監視回路 3 3 0 は、電源の電圧値が所定の値 (本実施形態では 9 v) 未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。

【 0 0 5 3 】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 4 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 との情報通信は一方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 にコマンド等の信号を送信できるように構成されているが、第 1 副制御部 4 0 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成されている。

【 0 0 5 4 】

< 副制御部 >

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第 1 副制御部 4 0 0 は、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、この基本回路 4 0 2 は、C P U 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。R O M 4 0 6 には、第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

【 0 0 5 5 】

C P U 4 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して R O M 4 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 4 1 2 に送信する。カウンタタイマ 4 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 4 0 4 に送信する。C P U 4 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 I C や各回路を制御する。

【 0 0 5 6 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、音源 I C 4 1 8 が設けられており、音源 I C 4 1 8 に出力インタフェースを介してスピーカ 2 7 2、2 7 7 が設けられている。音源 I C 4 1 8 は、C P U 4 0 4 からの命令に応じてアンプおよびスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する音声の制御を行う。音源 I C 4 1 8 には音声データが記憶された S - R O M (サウンド R O M) が接続されており、この R O M から取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する。

【 0 0 5 7 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、駆動回路 4 2 2 が設けられ、駆動回路 4 2 2 に入出力インタフェースを介して各種ランプ 4 2 0 (上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ 1 4 4、タイトルパネルランプ、ベットボタンランプ、チャンスボタンランプ、リールバックライト 9 4 等) が接続されている。

【 0 0 5 8 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、シャッタ 1 6 3 のモータを駆動する駆動回路 4 2 4 を

10

20

30

40

50

設けており、駆動回路 4 2 4 には出力インタフェースを介してシャッタ 1 6 3 を設けている。この駆動回路 4 2 4 は、CPU 4 0 4 からの命令に応じてシャッタ 1 6 3 に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【0 0 5 9】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、センサ回路 4 2 6 を設けており、センサ回路 4 2 6 には入力インタフェースを介してシャッタセンサ 4 2 8 を接続している。CPU 4 0 4 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 4 2 8 の状態を監視している。

【0 0 6 0】

また、CPU 4 0 4 は、出力インタフェースを介して第 2 副制御部 5 0 0 へ信号の送受信を行う。第 2 副制御部 5 0 0 は、演出画像表示装置 1 5 7 の表示制御を含む演出装置 1 6 0 の各種制御を行う。なお、第 2 副制御部 5 0 0 は、例えば、演出画像表示装置 1 5 7 の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ 1 6 3 のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【0 0 6 1】

第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、この基本回路 5 0 2 は、CPU 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 と、を搭載している。基本回路 5 0 2 の CPU 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM 5 0 6 には、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

【0 0 6 2】

CPU 5 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 5 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 5 1 2 に送信する。カウンタタイマ 5 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を CPU 4 0 4 に送信する。CPU 5 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 IC や各回路を制御する。

【0 0 6 3】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、VDP 5 1 6（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、この VDP 5 1 6 には、バスを介して ROM 5 0 6、VRAM 5 1 8 が接続されている。VDP 5 1 6 は、CPU 5 0 4 からの信号に基づいて ROM 5 0 6 に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM 5 1 8 のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置 1 5 7 に画像を表示する。

【0 0 6 4】

<図柄配列>

次に、図 4 を用いて、上述の各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【0 0 6 5】

各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では 1 0 種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号 0 ~ 1 9 の 2 0 コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号 0 ~ 1 9 は、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール 1 1 0 の番号 1 のコマには「ベル図柄」、中リール 1 1 1 の番号 2 のコマには「セブン 1 図柄」、右リール 1 1 2 の番号 2 のコマには「セブン 1 B 図柄」、がそれぞれ配置されている。

【0 0 6 6】

本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 は、遊技の興趣を向上させるため、停止操作された位置から最大引込み範囲内（本実施形態では、5 コマ未満）で、対応するリール 1

10

20

30

40

50

10～112を停止させるように構成されている。

【0067】

<入賞役の種類>

次に、図5を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。同図は、入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の払出（付与数）を示す図である。

【0068】

スロットマシン100の入賞役には、特別役1、再遊技役、小役1～8がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【0069】

本実施形態における入賞役のうち、特別役1は、入賞により遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役（作動役）である。また、再遊技役は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これら特別役1、再遊技役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役1、再遊技役の入賞が含まれる。なお、特別役1は、入賞と判定されなかった場合に次の遊技に持ち越される特別役であり、それ以外の役は、入賞と判定されなかった場合に次の遊技に持ち越されない一般役である。

【0070】

特別役1は、入賞により特別遊技状態（RT2）に移行する役（作動役）である。ただし、これらの役自身に入賞したことによるメダルの払出は行われない。対応する図柄組み合わせは、特別役1が「セブン３－セブン１－リプレイ」である。なお以降の説明では、特別役1を「RB1」あるいは「RB」と称する場合がある。

【0071】

特別役1に内部当選すると、この内部当選した特別役に対応する内部当選フラグがオンに設定される（主制御部300のRAM308の所定のエリア内に記憶される）。特別役1に対応するフラグがオンに設定されていると、主制御部300は、遊技の状態を特別役内部当選状態（RT1）に移行させる。このフラグは、対応する作動役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもこれらの作動役に入賞しやすい状態となる。具体的には、特別役1に内部当選した遊技においてそれらの役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でも特別役1に内部当選した状態と同様の状態となり、対応する図柄組み合わせが揃って入賞しやすい状態になる。

【0072】

特別役内部当選状態については詳しく後述するが、特別役内部当選状態において、特別役以外の他の役に内部当選している場合には、この他の役を構成する図柄が優先的に揃うように、リールの停止制御が実行される。

【0073】

再遊技役は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払い出しは行われない。すなわち、前回投入枚数と同数の賭数で遊技が再度実行可能になる。対応する図柄組み合わせは、「リプレイーリプレイーリプレイ」である。

【0074】

上記再遊技役は、遊技者がメダルを投入することなく、次回の遊技を行うことができる役であればよい。したがって、例えば、リプレイに入賞すると次回遊技でメダルの投入が自動的に投入（RAM308に用意されたメダル投入枚数記憶領域にメダル投入枚数を再設定）されるものであってもよいし、リプレイに入賞した遊技で投入されたメダルをそのまま次回の遊技に持ち越して使用できるものであってもよい。

【0075】

小役1～8は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役である。対応する図柄組み合わせは、小役1が「スイカースイカースイカ」であり、小役2が「リプレイーチェ

10

20

30

40

50

リーーリプレイ」であり、小役3が「チェリーーチェリーーチェリー」であり、小役4が「ベルBーベルーベル」であり、小役5が「ベルBーベル（またはベルB）ーベル」であり、小役6が「セブン1ーセブン1ーセブン1」であり、小役7が「セブン2ーセブン2ーセブン2」であり、小役8が「セブン3ーセブン3ーセブン3」である。また、対応する払出枚数は図5に示す通りである。

【0076】

上記小役のうち、小役1を「スイカ」、小役2を「弱チェリー」、小役3を「強チェリー」、小役4を「共通ベル」、小役5を「押し順ベル」、小役6～8を「1枚役」と称する場合がある。

【0077】

＜遊技状態（RT）の種類＞

次に、スロットマシン100の遊技の状態の種類と、これらの変遷について説明する。図6は、スロットマシン100の遊技の状態（RT）の遷移図である。

【0078】

スロットマシン100には、再遊技低確率状態、特別役内部当選状態、特別遊技状態の計3つの有利度の異なる複数種類の状態を切り替えられるように構成されており、これらの状態の移行によって有利度を変化させ、遊技の興趣を向上させている。なお、以降の説明ではこの遊技状態のことをRTと称する場合があり、上記の再遊技低確率状態、特別役内部当選状態、特別遊技状態については、それぞれ順にRT0、RT1、RT2と称する場合がある。また、これらのRTの切り替えの際には、対応する抽選テーブルが変更される（後述）。RTは、主制御部300によって制御されている。

【0079】

図6には、上記説明した各RTが示されており、これらの移行条件が矢印上に記載されている。各矢印に対応する移行条件が成立すると、その矢印方向に向かってRTが遷移する。これらの移行条件には、例えば、所定の役に入賞すること、所定の役に内部当選すること、特定の入賞ラインに特定の図柄組み合わせが停止表示すること、規定回数の遊技が消化されたこと、および所定枚数の払い出しがされることなどがある。

【0080】

以降、図面を適宜参照しながら、各RTについて説明する。

【0081】

＜再遊技低確率状態（RT0）＞

RT0は、RT1よりも再遊技役の内部当選確率が低く、遊技者にとって最も不利なRTである。

【0082】

RT0において内部当選する役には、特別役1、再遊技役、小役1～8がある。なお、役に当選しなかった場合はハズレとなり、役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、入賞ラインに入賞に係る図柄組み合わせが停止されないことを、「ハズレとなる」、と称する場合がある。また、役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

【0083】

図6には、RT0が設定されている状態で特別役1に内部当選した場合は後述する特別役内部当選状態に移行することが示されている。

【0084】

＜特別役内部当選状態（RT1）＞

RT1は、特別役1に対応する内部当選フラグがオンに設定された状態である。また、RT0よりも再遊技役に入賞する確率が高く、RT0よりも有利なRTである。

【0085】

RT1において内部当選する役には、再遊技役、小役1～8がある。

【0086】

図6には、RT1において特別役1に入賞した場合（対応する図柄組み合わせが表示さ

10

20

30

40

50

れた場合)に、R T 2に移行することが示されている。

【0087】

＜特別遊技状態(R T 2)＞

R T 2は、他のR Tよりも共通ベル(小役4)の内部当選確率が高く、メダルの獲得が容易となる有利なR Tである。

【0088】

R T 2において内部当選する役は、共通ベル(小役4)のみである。図5には、R T 2において、所定回数(本例では6回)の遊技が行われた場合、または所定回数(本例では5回)の入賞があった場合にR T 0に移行することが示されている。

【0089】

なお、R T 2の終了条件は特に限定されず、例えば、規定枚数以上の払い出しが実行されると終了するものや、所定の役に当選した場合に終了するものであってもよい。

【0090】

＜非有利区間および有利区間＞

本実施形態のスロットマシン100では、上記説明したR Tとは別に、遊技の状態を非有利区間と有利区間に分けて管理している。このうち有利区間では、内部当選した役に対する停止操作順序の報知(以下、「操作ナビ」や「操作指示報知」と称する場合がある)が許容されており、非有利区間はこの操作ナビが表示されない。なお、有利区間では条件に応じて操作ナビが表示されるが、押し順ベルが内部当選していても操作ナビが表示されない場合がある。以下、これらの状態について図7を用いて説明する。同図は、スロットマシン100の有利区間、非有利区間に関する遊技の状態の遷移を示す図である。

【0091】

本実施形態では、初期状態(例えば、工場出荷時の状態)は非有利区間に設定されている。また、R A Mクリア(設定変更)があると、この非有利区間が設定される。なお、非有利区間の状態を通常状態Aと称する。また本実施形態では有利区間の状態として、通常状態B、チャンス状態、A T状態(超A T状態を含む)の三種類が設けられている。図7には、通常状態A、通常状態B、チャンス状態、A T状態の4つの状態が遷移することが示されている。本実施形態では、非有利区間であれば有利区間フラグをオフに設定し、有利区間であれば有利区間フラグをオンに設定することで、この有利区間フラグを用いて非有利区間と有利区間を区別している。なお、射幸心を煽ることを防止するため、有利区間が予め定めた遊技数(例えば、1500ゲーム)に亘って継続した場合や、予め定めた純増枚数(例えば、2400枚)を超えた場合には非有利区間になるように構成されている。

【0092】

なお、有利区間の状態については、A T状態のみであってもよいし、例えばA T状態に移行する前の前兆状態をさらに設けたりしてもよく、本実施形態の構成に限定されるものではない。同様に、非有利区間の状態についても複数種類の状態があってもよい。

【0093】

なお、非有利区間と有利区間についてはR Tとは別に設定されるため、例えば、有利区間中にR T 2に移行する場合がある。しかし、R T 2では押し順ベルに内部当選せず、操作ナビが表示されない構成となっていることから、R T 2については一旦非有利区間を設定し、R T 2終了後に有利区間に復帰するようにしてもよい。また上記の構成に限らず、R T 2において押し順ベルに内部当選するように構成するとともに操作ナビが表示されるようにしてもよい。

【0094】

以下、非有利区間と有利区間の各状態について説明する。

【0095】

＜通常状態A＞

非有利区間(通常状態A)においては、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選が実行される。この抽選に当選すると有利区間のうちの通常状態Bに移行する。

【0096】

＜通常状態 B＞

通常状態 B では、チャンス状態への移行条件が成立することでチャンス状態に移行する。また、移行条件が成立すると、チャンス状態のゲーム数が設定される。この移行条件については、例えば、通常状態 B において予め決められた数の遊技を実行することで成立する条件、通常状態 B において毎遊技チャンス状態への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合に成立する条件、通常状態 B において一遊技の結果に応じて加算されるポイント（1～3 の何れか）が規定数（100 ポイント）まで貯まった場合に成立する条件、といったように、任意の条件を採用することができる。

【0097】

＜チャンス状態＞

チャンス状態では、特定の役（本例では、1 枚役（小役 6～8））に内部当選したとき、A T 抽選が行われる場合がある。そして、設定されたゲーム数が経過するまでに A T 抽選に当選していない（A T セット数が 0）場合に通常状態 B に移行し、A T セット数が 0 でなければ A T 状態に移行する。A T 状態への移行にあたっては A T セット数が 1 減算され、A T 残りゲーム数に所定の遊技回数（例えば、50）が設定される。

【0098】

本実施形態のスロットマシン 100 では、チャンス状態において A T 抽選が実行されるが、例えば、非有利区間から有利区間に移行する際に A T 抽選（A T セット数の加算）を行うようにしてもよく、A T 抽選のタイミングや実行条件については任意に採用することができる。

【0099】

また、A T 抽選の当選を契機として、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知（操作指示報知）が実行される場合がある（詳細は後述する）。なお、操作指示報知は、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知に限定されず、例えば、押し順（例えば、「中→右→左」、「中を押せ」等）を含む報知であってもよい。

【0100】

＜A T 状態＞

次に、A T 状態について説明する。以下では A T 状態のことを単に A T と称する場合がある。

【0101】

A T 状態では、押し順ベル（小役 5）に内部当選したとき、それぞれに対応する正解の押し順を示す操作ナビが表示される。なお、この操作ナビについては、押し順を示すものに限らず、例えば「・・・を狙え！」といった表示のように、停止操作のタイミングを示すものであってもよいし、押し順及びタイミングの双方を示すものであってもよい。また、払出枚数表示器 127 では、正解の押し順に対応する態様で 7 セグが点灯する（以下、ナビ点灯と称する場合がある）。この払出枚数表示器 127 での表示についても、停止操作のタイミングに対応する態様で点灯するものであってもよいし、押し順及びタイミングの双方に対応する態様で点灯するものであってもよい。

【0102】

本実施形態では、A T 状態の遊技の経過に伴い A T 残りゲーム数を減算する。そして、A T 残りゲーム数が 0 になったときに A T セット数が 0 より大きければ再度 A T 残りゲーム数に所定の値（例えば、50）を設定し、A T セット数が 0 であればチャンス状態への抽選を実行する。この抽選に当選した場合はチャンス状態に移行し、当選しなかった場合は有利区間から非有利区間に移行（有利区間関連のパラメータを初期化）する。なお、A T 状態の途中で特別遊技状態（R T 2）となった場合には A T 残りゲーム数の減算がストップし、R T 0 になった時点で減算が再開する。なお、A T 残りゲーム数については、上乗せ抽選（本実施形態では内部抽選の際に実行）に当選することで加算される場合がある。

【0103】

なお、A T セット数や A T 残りゲーム数を用いる構成に限らず、所定の条件（例えば特定の遊技状態になったとき）に従って A T 状態が開始、終了されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0104】

＜処理の概要＞

以下、主制御部300、第1副制御部400、第2副制御部500の処理について図面を用いて説明する。

【0105】

＜主制御部メイン処理＞

まず、図8を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0106】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）338を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図8に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0107】

電源投入が行われると、まず、ステップS101において主制御部初期設定処理を行う。この主制御部初期設定処理では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【0108】

ステップS103では、遊技開始処理を実行する。この処理では、メダルの投入（手入れ又はベットボタン130、132の操作）の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。また、メダルが投入された場合には、第1副制御部400に対し、メダルが投入されたことを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技でリプレイに入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、規定数（3枚）のメダルが使用された状態でスタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー135の操作があれば、投入されたメダル枚数および有効な入賞ラインを確定し、遊技を開始する。

【0109】

ステップS105では、内部当選役抽選処理等を含む各種抽選処理を実行する。この処理では、現在のRTに応じてROM306に格納されている内部当選役の抽選テーブルを読み出し、これと乱数発生回路316から取得した乱数値とを用いて内部抽選（役の抽選）を行い、内部当選役を決定する。内部抽選の結果、いずれかの役（作動役を含む）に内部当選した場合、その役のフラグがオンになる。また、このステップS105では、入賞役内部抽選の結果を示す内部当選情報を含む内部抽選コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。例えば、再遊技役（リプレイ）に内部当選した場合には、再遊技役（リプレイ）に内部当選したことを示す内部抽選コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行い、入賞役内部抽選の結果がハズレ（役の非当選）の場合には、ハズレを示す内部抽選コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行う。なお、内部当選コマンドには、内部当選役の情報のほか、現在の有利区間に関する情報（期間が有限である場合には、AT残ゲーム数のような残りゲーム数の情報を含む）、AT抽選およびAT上乘せ抽選の結果を特定可能な情報が含まれる。なお、上記の情報のうち、AT残ゲーム数に関する情報については、非AT状態では内部当選コマンドに含めず、AT状態でのみ内部当選コマンドに含めるようにしてもよい。さらに、AT状態において、押し順ベル（小役5）に内部当選したことを含む内部当選コマンドには、ストップボタン137～139の操作順序（押し順）の正解の操作順序を表す操作指示情報も含まれる。

【0110】

ステップS111では、内部当選役抽選の結果に基づき、第一停止操作に対応するリール停止データが準備される。このリール停止データは、主制御部300のROM306内

10

20

30

40

50

に記憶されている。

【0111】

ステップS113では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が0であることを条件としてリール回転開始処理が実行され、リール110～112の回転を開始させる。また、リール110～112の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。その後、リール110～112が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン137～139に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、4.1s）を担保し、射幸性を抑えている。

10

【0112】

ステップS115は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン137～139が押されると、押されたストップボタン137～139に対応するリール110～112を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール110～112を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第1副制御部400に送信するための準備を行い、リール110～112が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第1副制御部400に送信するための準備を行う。全リール110～112が停止するとステップS117へ進む。

20

【0113】

ステップS117では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「スイカースイカースイカ」が揃っていたならば小役1に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。

【0114】

ステップS119では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを付与（払出し）し、その付与数を払出枚数表示器127を用いて表示する。

30

【0115】

ステップS121ではRT更新処理を行う。この処理では、図6に示す状態遷移図に示した条件に基づいてRTを遷移させる。

【0116】

ステップS123では遊技状態更新処理を行う。ここでは、当該遊技の結果を基に、図7で説明した非有利区間および有利区間に関するステータスの更新を行う。例えば、通常状態Aから通常状態Bに移行した際には有利区間フラグをオンに設定し、AT状態から通常状態Aに移行した際には有利区間フラグをオフに設定する。また、遊技状態更新コマンドの送信準備が行われる。このコマンドには、RTに関する情報、非有利区間と有利区間に関する情報（例えば、有利区間フラグ、ATセット数およびAT残りゲーム数）が含まれる。

40

【0117】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップS103へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0118】

<主制御部300タイマ割込処理>

次に、図9を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャート

50

である。

【0119】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0120】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0121】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0122】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。なお、光学式センサの状態はこの処理で確認される。

【0123】

ステップS207では、各種遊技処理が実行され、割込みステータス（各種センサ318からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）に応じた処理が実行される。例えば、割込みステータスがメダル投入処理中であれば、メダル投入受付処理を行い、また、割込みステータスが払出処理中であれば、メダル払出処理を行う。

【0124】

ステップS209では、タイマ更新処理を行う。例えば、遊技間隔タイマを減算する、というような、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【0125】

ステップS211では、コマンド設定送信処理を行い、主制御部300のメイン処理やタイマ割込処理等で送信準備されていた各種のコマンドを第1副制御部400に送信する。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は、ストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、コマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、投入コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール110～112の回転の開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン137～139の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、リール110～112の停止に伴う第一～第三停止コマンド、入賞コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、状態更新コマンド）、コマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【0126】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0127】

ステップS213では、外部信号設定処理を行う。この外部信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【0128】

ステップS215では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップS205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読

10

20

30

40

50

み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ１７０（メダルセクタ１７０内に設けたソレノイドが動作するメダルブロック）、各種ランプ３３９、各種の７セグメント（ＳＥＧ）表示器の設定を行う。

【０１２９】

ステップＳ２１７では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップＳ２２１に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップＳ２１９に進む。

【０１３０】

ステップＳ２１９では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップＳ２０１で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図８に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【０１３１】

一方、ステップＳ２２１では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報をＲＡＭ３０８の所定の領域に退避し、ＲＡＭ３０８の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してＲＡＭ３０８に記憶させ、電断処理が行われたことを示す電源フラグをオンに設定する。

【０１３２】

<第１副制御部４００の処理>

次に、図１０を用いて、第１副制御部４００の処理について説明する。なお、図１０（ａ）は、第１副制御部４００のＣＰＵ４０４が実行するメイン処理のフローチャートである。図１０（ｂ）は、第１副制御部４００のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図１０（ｃ）は、第１副制御部４００のタイマ割込処理のフローチャートである。

【０１３３】

まず、ステップＳ３０１では、各種の初期設定を行う。この初期設定は、電源投入が行われると実行される。この処理では、入出力ポートの初期設定や、ＲＡＭ４０８内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるＲＴ更新情報を記憶させるための領域が、それぞれＲＡＭ４０８に設けられる。

【０１３４】

ステップＳ３０３では、タイマ変数が１０以上か否かを判定し、タイマ変数が１０となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が１０以上となったときには、ステップＳ３０５の処理に移行する。

【０１３５】

ステップＳ３０５では、タイマ変数に０を代入する。ステップＳ３０７では、主制御部３００から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【０１３６】

ステップＳ３０９では、演出制御処理を行う。ここでは、演出データを展開し、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出実行領域にデバイスデータを設定する処理や、ＲＡＭ４０８内に設けられた演出予約領域に演出データを設定する処理、さらには、受信したコマンドとそのコマンドに含まれる情報に基づいて、演出データを設定したり、制御処理を実行する処理等を行う。なお、演出予約領域に設定された演出データや演出実行領域に設定されたデバイスデータを、別のデータに更新する（上書きする）場合がある。この場合、上書きされたデータに基づいて演出内容が変更される。

【０１３７】

ステップＳ３１１では、ステップＳ３０９の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、スピーカ２７２、２７７に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを音源ＩＣ４１８に出力することで、音による演出を実行させる。

10

20

30

40

50

【0138】

ステップS313では、ステップS309の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、各種ランプ420に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路422に出力することで、ランプによる演出を実行させる。

【0139】

ステップS315では、ステップS309の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、シャッタ163に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路424に出力することで、シャッタ163による演出を実行させる。

10

【0140】

ステップS317では、ステップS309の処理結果に基づいて第2副制御部500に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、演出画像表示装置157に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータがあれば、このデバイスデータを第2副制御部500に送信する準備を行い、ステップS303へ戻る。

【0141】

次に、図10(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS321では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

20

【0142】

次に、図10(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0143】

ステップS331では、図10(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

30

【0144】

ステップS333では、ステップS315で設定された第2副制御部500へのデバイスデータの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0145】

<第2副制御部500の処理>

次に、図11を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、図11(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。図11(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図11(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。図11(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

40

【0146】

まず、図11(a)のステップS401では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS401で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0147】

ステップS403では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS405の処理に移行する。

【0148】

50

ステップ S 4 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。ステップ S 4 0 7 では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 4 0 9 では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップ S 4 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データを R O M 5 0 6 から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 4 1 1 では、ステップ S 4 0 9 の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理については、図 1 1（d）を用いて後述する。この画像制御処理が終了すると、ステップ S 4 0 3 へ戻る。

【 0 1 5 1 】

次に、図 1 1（b）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 4 1 5 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 1 5 2 】

次に、図 1 1（c）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 4 1 7 では、図 1 1（a）に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 4 0 3 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 4 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0）となる。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 4 1 9 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【 0 1 5 5 】

次に、図 1 1（d）を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のメイン処理におけるステップ S 4 1 1 の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 4 2 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、まず、V R A M 5 1 8 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。次に、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標（R O M 5 0 6 の転送元アドレス）、V R A M 座標（V R A M 5 1 8 の転送先アドレス）などを設定した後、R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 5 1 6 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 に転送する。その後、V D P 5 1 6 は、転送終了割込信号を C P U 5 0 4 に対して出力する。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 4 2 3 では、V D P 5 1 6 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判

10

20

30

40

50

定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 4 2 5 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0158】

ステップ S 4 2 5 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU 5 0 4 は、ステップ S 4 2 1 で VRAM 5 1 8 に転送した画像データに基づいて VRAM 5 1 8 の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM 5 1 8 の座標軸、画像サイズ、VRAM 座標（配置座標）、画像の重ね合わせおよび透過度、など）を VDP 5 1 6 に指示する。VDP 5 1 6 はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

10

【0159】

ステップ S 4 2 7 では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU 5 0 4 は、VDP 5 1 6 に画像の描画開始を指示する。VDP 5 1 6 は、CPU 5 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0160】

ステップ S 4 2 9 では、画像の描画終了に基づく VDP 5 1 6 からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップ S 4 3 1 に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0161】

ステップ S 4 3 1 では、RAM 5 0 8 の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+1）して処理を終了する。

20

【0162】

<<実施形態 C>>

次に、図 1 2 ～図 1 3 を用いて、実施形態 C に係る遊技台（スロットマシン）について説明する。なお、他の実施形態と重複する語句については、本実施形態の語句を優先し、図 1 2 ～図 1 3 以外の図面と重複する記載については、図 1 2 ～図 1 3 の記載を優先する。

【0163】

<報知手段>

次に、各種報知の説明に先立って、スロットマシン 1 0 0 が備える報知手段について説明する。

30

【0164】

<報知手段（表示手段）>

スロットマシン 1 0 0 は、報知手段の一つとして、表示が可能な表示手段を備える。スロットマシン 1 0 0 が備える表示手段としては、例えば、図 1 を用いて説明した液晶表示装置（演出画像表示装置）1 5 7、払出枚数表示器 1 2 7、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6 等が挙げられ、これらの表示手段は、本例では、液晶表示装置、LED、セグメント表示器等で構成される。

【0165】

<報知手段（音出力手段）>

スロットマシン 1 0 0 は、報知手段の一つとして、音の出力が可能な音出力手段を備える。スロットマシン 1 0 0 が備える音出力手段としては、例えば、図 3 を用いて説明したスピーカ 2 7 2、2 7 7 等が挙げられる。

40

【0166】

<報知手段（発光手段）>

スロットマシン 1 0 0 は、報知手段の一つとして、光を発光（出力）することが可能な発光手段を備える。スロットマシン 1 0 0 が備える発光手段としては、例えば、図 1 を用いて説明したサイドランプ 1 4 4、タイトルパネル（ランプ）1 6 2、演出ボタン 1 9 0、ストップボタン 1 3 7 ～1 3 9、スタートレバー 1 3 5 のほか、上部ランプ 1 4 2（図 1 4 参照）、各リール 1 1 0 ～1 1 2 のリールバックライト（図示省略）等が挙げられ、これらの発光手段は、本例では、いずれの発光手段も LED で構成される。

50

【0167】

なお、演出ボタン190、ストップボタン（停止操作手段）137～139、スタートレバー135は、遊技者による操作が可能な操作手段としても機能する。また、本発明は、パチンコ機にも適用可能であり、パチンコ機が備える発光手段としては、枠ランプ、演出ボタン、役物等が挙げられる。

【0168】

＜停止指示報知＞

次に、停止指示報知について説明する。ここで、停止指示報知とは、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知（例えば、操作ナビ）のことであり、本実施形態に係る遊技台の報知手段は、停止させることを目標とする第一の図柄の示唆を含む第一の操作指示報知と、停止させることを目標とする第二の図柄の示唆を含む第二の操作指示報知を実行する場合がある。

【0169】

＜第一の停止指示報知＞

図12は、或る遊技において第一の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図であり、同図（a）に示す状態は、或る遊技において第一の操作指示報知を実行した状態である。

【0170】

本例では、スタートレバー135の押下操作を契機として、リール110～112の回転を開始するとともに、チャンス状態におけるAT抽選の当選を契機として、液晶表示装置157の表示領域において、第一の操作指示報知ID1を実行している。

【0171】

第一の操作指示報知は、停止させることを目標とする第一の図柄の示唆を含む報知のことであり、本例では、第一の操作指示報知ID1として、入賞ラインL1にセブン1図柄（第一の図柄）が停止表示されるようにストップボタン137～139の停止操作を行うように促す目標図柄報知ID1a（本例では、セブン1図柄の画像と、「狙え！」という文字列を含む表示）と、ストップボタン137～139の押し順を示唆する押し順報知ID1b（本例では、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行うことを示唆する表示）を実行している。

【0172】

なお、第一の操作指示報知は、本例に限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄の示唆を含む報知を含む報知であればよく、例えば、ストップボタン137～139の押し順を示唆する押し順報知ID1bを含まない報知であってもよいし、「青7を狙え」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ272、277等の音出力手段による報知（例えば、「青7を狙え」という音声の出力）を適用してもよい。

【0173】

また、第一の操作指示報知の実行条件も、本例に限定されず、例えば、所定の内部当選役に当選（または入賞）した場合、特定の遊技状態になった場合、ポイントが規定数（例えば、100ポイント）まで溜まった場合等であってもよい。

【0174】

＜第一の停止指示報知→第一の停止態様→第一の報知の実行＞

図12（b-1）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール110～112が第一の停止態様で停止した状態である。

【0175】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知（本例では、第一の操作指示報知ID1）を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行するように構成している。

【0176】

図12(b-1)に示す状態では、第一の操作指示報知ID1(第一の操作指示報知)を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ID1に従い、セブン1図柄を狙って、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行い、リール110~112が「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ(第一の停止態様)で停止した(入賞ラインL1に「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ(第一の停止態様)が揃った)ことから、第一の報知RD1(第一の報知。本例では、セブン1図柄の画像と、「ゲット!」という文字列と、エフェクト画像を含む表示)を実行している。

【0177】

また、AT抽選に当選したことを契機として第一の操作指示報知を実行した遊技において、リール110~112が第一の停止態様(本例では、「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ)で停止した後の次の遊技では、図12(d)に示すように、AT状態に移行し、AT遊技を開始する。

【0178】

なお、本例では、第一の停止態様を、全てのリールに第一の図柄(本例では、セブン1図柄)が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含む、他の図柄組合せであってもよい。

【0179】

また、第一の報知は、本例に限定されず、例えば、「青7おめでとう」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて(または、代えて)、スピーカ272, 277等の音出力手段による報知(例えば、「青7おめでとう」という音声の出力)や、上部ランプ142, サイドランプ144等の発光手段による報知(例えば、赤色の点滅)を適用してもよい。

【0180】

また、第一の報知の実行タイミングは、第一の操作指示報知ID1(第一の操作指示報知)を実行し、リールが第一の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において実行してもよい。

【0181】

<第一の停止指示報知→第二の停止態様→第一の報知の非実行>

図12(b-4)に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール110~112が第二の停止態様で停止した状態である。

【0182】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知(本例では、第一の操作指示報知ID1)を実行する遊技においてリールが第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないように構成している。

【0183】

図12(b-4)に示す状態では、第一の操作指示報知ID1(第一の操作指示報知)を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ID1に従わずに、セブン3図柄を狙って、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行い、リール110~112が「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ(第二の停止態様)で停止した(入賞ラインL1に「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ(第二の停止態様)が揃った)ことから、図12(b-1)に示す第一の報知RD1(第一の報知。本例では、セブン1図柄の画像と、「ゲット!」という文字列と、エフェクト画像を含む表示)を実行していない。

【0184】

本例によれば、第一の操作指示報知(本例では、図12(a)に示す第一の操作指示報知ID1)を実行する遊技においてリールが第一の停止態様(本例では、「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ)で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知(本例では、図12(b-1)に示す第一の報知RD1)を実行する一方で、第一の操作

10

20

30

40

50

指示報知を実行する遊技においてリールが第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０１８５】

また、第一の停止態様は、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン１図柄）が停止した態様であり、第二の停止態様は、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様であるため、第一の操作指示報知によって示唆された図柄を停止表示することができ、遊技者が勘違いすることがない。

【０１８６】

なお、本例では、第二の停止態様を、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

【０１８７】

また、第一の報知の非実行タイミングは、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行し、リールが第二の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【０１８８】

<第一の停止指示報知→第四の停止態様→第一の報知の非実行>

図１２（ｂ－２）に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第四の停止態様で停止した状態である。

【０１８９】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知（本例では、第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないように構成している。

【０１９０】

図１２（ｂ－２）に示す状態では、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従い、セブン１図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行ったが（または、遊技者が第一の操作指示報知ＩＤ１に従わずにストップボタン１３７～１３９の停止操作を行い）、リール１１０～１１２が「ブルーセブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「ブルーセブン１－リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）が揃った）ことから、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１（第一の報知。本例では、セブン１図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。

【０１９１】

本例によれば、第一の操作指示報知（本例では、図１２（ａ）に示す第一の操作指示報知ＩＤ１）を実行する遊技においてリールが、全てのリールに特定の図柄が揃わずに停止した態様である第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知（本例では、図１２（ｂ－１）に示す第一の報知ＲＤ１）を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０１９２】

なお、本例では、第四の停止態様を、全てのリールに特定の図柄（本例では、セブン１図柄、セブン２図柄、セブン３図柄のいずれかの図柄）が揃わずに停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、他の特定の図柄が揃わずに停止した態様であってもよい。

【０１９３】

また、第一の報知の非実行タイミングは、第一の操作指示報知ＩＤ１（第一の操作指示

10

20

30

40

50

報知)を実行し、リールが第四の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【0194】

＜第一の停止指示報知→第三の停止態様→第三の報知の実行＞

図12(b-3)に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール110～112が第三の停止態様で停止した状態である。

【0195】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第一の操作指示報知(本例では、第一の操作指示報知ID1)を実行する遊技においてリールが第三の停止態様(本例では、「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ)で停止すると、少なくとも該遊技において第三の報知を実行するように構成している。

10

【0196】

図12(b-3)に示す状態では、第一の操作指示報知ID1(第一の操作指示報知)を実行した遊技において、遊技者が第一の操作指示報知ID1に従わずに、セブン2図柄を狙って、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行い、リール110～112が「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ(第三の停止態様)で停止した(入賞ラインL1に「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ(第三の停止態様)が揃った)ことから、第三の報知RD3(第三の報知。本例では、セブン2図柄の画像と、「ゲット!」という文字列と、エフェクト画像を含む表示)を実行している。

20

【0197】

また、AT抽選に当選したことを契機として第一の操作指示報知を実行した遊技において、リール110～112が第三の停止態様(本例では、「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ)で停止した後の次の遊技では、図12(d)に示すように、AT状態に移行し、AT遊技を開始する。

【0198】

本例によれば、第一の操作指示報知(本例では、図12(a)に示す第一の操作指示報知ID1)を実行する遊技においてリールが、全てのリールに第三の図柄(本例では、セブン2図柄)が停止した態様である第三の停止態様(本例では、「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ)で停止すると、少なくとも該遊技において第三の報知(本例では、図12(b-3)に示す第三の報知RD3)を実行するため、第一の報知が実行される第一の停止態様でリールが停止したものと思わせることができ、遊技者の興味を高めることができる。

30

【0199】

なお、本例では、第三の停止態様を、全てのリールに第三の図柄(本例では、セブン2図柄)が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

【0200】

また、第三の報知は、本例に限定されず、例えば、「赤7おめでとう」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて(または、代えて)、スピーカ272、277等の音出力手段による報知(例えば、「赤7おめでとう」という音声の出力)や、上部ランプ142、サイドランプ144等の発光手段による報知(例えば、黄色の点滅)を適用してもよい。

40

【0201】

また、第三の報知の実行タイミングは、第一の操作指示報知ID1(第一の操作指示報知)を実行し、リールが第三の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において実行してもよい。

【0202】

＜第一の停止態様の仮停止＞

図12(c-2)に示す状態は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール1

50

1 0 ~ 1 1 2 が第二の停止態様で停止した後の次の遊技において、リール演出を実行している状態であり、同図（c-1）は、第一の操作指示報知を実行した遊技においてリール 1 1 0 ~ 1 1 2 が第四の停止態様で停止した後の次の遊技において、リール演出を実行している状態である。

【0203】

本実施形態に係る遊技台は、リールが第二の停止態様で停止した後（または、リールが第四の停止態様で停止した後）、リール演出として第一の停止態様（本例では、「セブン 1-セブン 1-セブン 1」の図柄組合せ）で停止するように構成している。

【0204】

図 1 2（c-2）に示す状態では、同図（a）に示すように、或る遊技において第一の操作指示報知 I D 1 を実行した後、同図（b-4）に示すように、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が、第一の停止態様（本例では、「セブン 1-セブン 1-セブン 1」の図柄組合せ）ではなく、「セブン 3-セブン 3-セブン 3」の図柄組合せ（第二の停止態様）で停止したことから、図 1 2（b-1）に示す第一の報知 R D 1 を実行していないが、或る遊技の次の遊技では、スタートレバー 1 3 5 の押下操作を契機としてリール演出を開始し、当該リール演出として第一の停止態様（本例では、「セブン 1-セブン 1-セブン 1」の図柄組合せ）で停止（仮停止）するとともに、第一の報知 R D 1 を実行した後、A T 遊技を開始している。

【0205】

本例によれば、リールを第二の停止態様で停止した後に、第一の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興味を高めることができる。また、或る遊技においてリールが第二の停止態様で停止した場合であっても、或る遊技の次回以降の遊技において、第一の報知を実行可能なため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0206】

また、図 1 2（c-1）に示す状態では、同図（a）に示すように、或る遊技において第一の操作指示報知 I D 1 を実行した後、同図（b-2）に示すように、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が、第一の停止態様（本例では、「セブン 1-セブン 1-セブン 1」の図柄組合せ）ではなく、「ベル-セブン 1-リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）で停止したことから、図 1 2（b-1）に示す第一の報知 R D 1 を実行していないが、或る遊技の次の遊技では、スタートレバー 1 3 5 の押下操作を契機としてリール演出を開始し、当該リール演出として第一の停止態様（本例では、「セブン 1-セブン 1-セブン 1」の図柄組合せ）で停止（仮停止）するとともに、第一の報知 R D 1 を実行した後、A T 遊技を開始している。

【0207】

本例によれば、リールを第四の停止態様で停止した後に、第一の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興味を高めることができる。また、或る遊技においてリールが第四の停止態様で停止した場合であっても、或る遊技の次回以降の遊技において、第一の報知を実行可能なため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0208】

＜第二の停止指示報知＞

図 1 3 は、或る遊技において第二の操作指示報知を行った場合の報知例を時系列で示した図であり、同図（a）に示す状態は、或る遊技において第二の操作指示報知を実行した状態である。

【0209】

本例では、スタートレバー 1 3 5 の押下操作を契機として、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始するとともに、チャンス状態における超 A T 抽選の当選を契機として、液晶表示装置 1 5 7 の表示領域において、第二の操作指示報知 I D 2 を実行している。

【0210】

第二の操作指示報知は、停止させることを目標とする第二の図柄の示唆を含む報知のことであり、本例では、第二の操作指示報知 I D 2 として、入賞ライン L 1 にセブン 3 図柄

10

20

30

40

50

(第二の図柄)が停止表示されるようにストップボタン137～139の停止操作を行うように促す目標図柄報知ID2a(本例では、セブン3図柄の画像と、「狙え!」という文字列を含む表示)と、ストップボタン137～139の押し順を示唆する押し順報知ID2b(本例では、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行うことを示唆する表示)を実行している。

【0211】

なお、第二の操作指示報知は、本例に限定されず、停止させることを目標とする第二の図柄の示唆を含む報知を含む報知であればよく、例えば、ストップボタン137～139の押し順を示唆する押し順報知ID2bを含まない報知であってもよいし、「金7を狙え」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて(または、代えて)、スピーカ272, 277等の音出力手段による報知(例えば、「金7を狙え」という音声の出力)を適用してもよい。

【0212】

また、第二の操作指示報知の実行条件も、本例に限定されず、例えば、所定の内部当選役に当選(または入賞)した場合、特定の遊技状態になった場合、ポイントが規定数(例えば、100ポイント)まで溜まった場合等であってもよい。

【0213】

<第二の停止指示報知→第二の停止態様→第二の報知の実行>

図13(b-4)に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール110～112が第二の停止態様で停止した状態である。

【0214】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知(本例では、第二の操作指示報知ID2)を実行する遊技においてリールが第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行するように構成している。

【0215】

図13(b-4)に示す状態では、第二の操作指示報知ID2(第二の操作指示報知)を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ID2に従い、セブン3図柄を狙って、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行い、リール110～112が「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ(第二の停止態様)で停止した(入賞ラインL1に「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ(第二の停止態様)が揃った)ことから、第二の報知RD2(第二の報知。本例では、セブン3図柄の画像と、「ゲット!」という文字列と、エフェクト画像を含む表示)を実行している。

【0216】

また、超AT抽選に当選したことを契機として第二の操作指示報知を実行した遊技において、リール110～112が第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)で停止した後の次の遊技では、図13(d)に示すように、AT状態よりも遊技者に有利な超AT状態に移行し、超AT遊技を開始する。

【0217】

上述の通り、第一の停止態様(本例では、「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ)で停止した後の次の遊技では、AT状態に移行するのに対して、第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)で停止した後の次の遊技では、AT状態よりも遊技者に有利な超AT状態に移行することから、第一の停止態様(本例では、「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ)よりも、第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)の方が、図柄組合せとしての価値が高い。

【0218】

また、第三の停止態様(本例では、「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ)で停止した後の次の遊技では、AT状態に移行することから、第一の停止態様(本例で

10

20

30

40

50

は、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）と、第三の停止態様（本例では、「セブン２－セブン２－セブン２」の図柄組合せ）は、図柄組合せとしての価値が同じである。

【０２１９】

なお、本例では、第二の停止態様を、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第二の図柄を含む、他の図柄組合せであってもよい。

【０２２０】

また、第二の報知は、本例に限定されず、例えば、「金７おめでとう」等の文字列のみで構成された報知であってもよいし、表示手段による報知に加えて（または、代えて）、スピーカ２７２、２７７等の音出力手段による報知（例えば、「金７おめでとう」という音声の出力）や、上部ランプ１４２、サイドランプ１４４等の発光手段による報知（例えば、赤色の点滅）を適用してもよい。

【０２２１】

また、第二の報知の実行タイミングは、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第二の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において実行してもよい。

【０２２２】

<第二の停止指示報知→第一の停止態様→第二の報知の非実行>

図１３（ｂ－１）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール１１０～１１２が第一の停止態様で停止した状態である。

【０２２３】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないように構成している。

【０２２４】

図１２（ｂ－１）に示す状態では、第二の操作指示報知ＩＤ２（第二の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ＩＤ２に従わずに、セブン１図柄を狙って、中ストップボタン１３８→右ストップボタン１３９→左ストップボタン１３７の順番で停止操作を行い、リール１１０～１１２が「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）で停止した（入賞ラインＬ１に「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ（第一の停止態様）が揃った）ことから、図１３（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２（第二の報知。本例では、セブン３図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。

【０２２５】

本例によれば、第二の操作指示報知（本例では、図１３（ａ）に示す第二の操作指示報知ＩＤ２）を実行する遊技においてリールが第二の停止態様（本例では、「セブン３－セブン３－セブン３」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（本例では、図１２（ｂ－４）に示す第二の報知ＲＤ２）を実行する一方で、第二の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第一の停止態様（本例では、「セブン１－セブン１－セブン１」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【０２２６】

また、第一の停止態様は、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン１図柄）が停止した態様であり、第二の停止態様は、全てのリールに第二の図柄（本例では、セブン３図柄）が停止した態様であるため、第二の操作指示報知によって示唆された図柄を停止表示することができ、遊技者が勘違いすることがない。

【０２２７】

10

20

30

40

50

なお、本例では、第一の停止態様を、全てのリールに第一の図柄（本例では、セブン 1 図柄）が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

【0228】

また、第二の報知の非実行タイミングは、第二の操作指示報知 ID 2（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第一の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【0229】

＜第二の停止指示報知→第四の停止態様→第二の報知の非実行＞

図 13（b-2）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール 110～112 が第四の停止態様で停止した状態である。

【0230】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知 ID 2）を実行する遊技においてリールが第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知を実行しないように構成している。

【0231】

図 13（b-2）に示す状態では、第二の操作指示報知 ID 2（第二の操作指示報知）を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知 ID 2 に従い、セブン 3 図柄を狙って、中ストップボタン 138→右ストップボタン 139→左ストップボタン 137 の順番で停止操作を行ったが（または、遊技者が第二の操作指示報知 ID 2 に従わずにストップボタン 137～139 の停止操作を行い）、リール 110～112 が「ベルーセブン 1-リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）で停止した（入賞ライン L1 に「ベルーセブン 1-リプレイ」の図柄組合せ（第四の停止態様）が揃った）ことから、図 13（b-4）に示す第二の報知 RD 2（第二の報知。本例では、セブン 3 図柄の画像と、「ゲット！」という文字列と、エフェクト画像を含む表示）を実行していない。

【0232】

本例によれば、第二の操作指示報知（本例では、図 13（a）に示す第二の操作指示報知 ID 2）を実行する遊技においてリールが、全てのリールに特定の図柄が揃わずに停止した態様である第四の停止態様（本例では、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（本例では、図 13（b-4）に示す第二の報知 RD 2）を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【0233】

なお、本例では、第四の停止態様を、全てのリールに特定の図柄（本例では、セブン 1 図柄、セブン 2 図柄、セブン 3 図柄のいずれかの図柄）が揃わずに停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、他の特定の図柄が揃わずに停止した態様であってもよい。

【0234】

また、第二の報知の非実行タイミングは、第二の操作指示報知 ID 2（第二の操作指示報知）を実行し、リールが第四の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【0235】

＜第二の停止指示報知→第三の停止態様→第二の報知の非実行＞

図 13（b-3）に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール 110～112 が第三の停止態様で停止した状態である。

【0236】

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、第二の操作指示報知（本例では、第二の操作指示報知 ID 2）を実行する遊技においてリールが第三の停止態様（本例では、「セブン 2-セブン 2-セブン 2」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の

10

20

30

40

50

報知を実行しないように構成している。

【0237】

図13(b-3)に示す状態では、第二の操作指示報知ID2(第二の操作指示報知)を実行した遊技において、遊技者が第二の操作指示報知ID2に従わずに、セブン2図柄を狙って、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作を行い、リール110~112が「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ(第三の停止態様)で停止した(入賞ラインL1に「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ(第三の停止態様)が揃った)ことから、図13(b-4)に示す第二の報知RD2(第二の報知。本例では、セブン3図柄の画像と、「ゲット!」という文字列と、エフェクト画像を含む表示)を実行していない。

10

【0238】

本例によれば、第二の操作指示報知(本例では、図13(a)に示す第二の操作指示報知ID2)を実行する遊技においてリールが、全てのリールに特定の図柄が揃わずに停止した態様である第三の停止態様(本例では、「セブン2-セブン2-セブン2」の図柄組合せ)で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知(本例では、図13(b-4)に示す第二の報知RD2)を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【0239】

なお、本例では、第三の停止態様を、全てのリールに第三の図柄(本例では、セブン2図柄)が停止した態様としたが、本発明はこれに限定されず、停止させることを目標とする第一の図柄を含まない、他の図柄組合せであってもよい。

20

【0240】

また、第二の報知の非実行タイミングは、第二の操作指示報知ID2(第二の操作指示報知)を実行し、リールが第三の停止態様で停止した遊技のみであってもよいし、当該遊技に加えて、当該遊技以降の任意の遊技において非実行であってもよい。

【0241】

＜第二の停止態様の仮停止＞

図13(c)に示す状態は、第二の操作指示報知を実行した遊技においてリール110~112が第二の停止態様以外の停止態様(本例では、第一、第三、第四の停止態様のいずれか)で停止した後の次の遊技において、リール演出を実行している状態である。

30

【0242】

本実施形態に係る遊技台は、リールが第二の停止態様以外の停止態様で停止した後、リール演出として第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)で停止するように構成している。

【0243】

例えば、図13(a)に示すように、或る遊技において第二の操作指示報知ID2を実行した後、同図(b-1)に示すように、リール110~112が、第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)ではなく、「セブン1-セブン1-セブン1」の図柄組合せ(第一の停止態様)で停止した場合には、図13(b-4)に示す第二の報知RD2を実行しないが、同図(c)に示すように、或る遊技の次の遊技では、スタートレバー135の押下操作を契機としてリール演出を開始し、当該リール演出として第二の停止態様(本例では、「セブン3-セブン3-セブン3」の図柄組合せ)で停止(仮停止)するとともに、第二の報知RD2を実行した後、超AT遊技を開始する。

40

【0244】

本例によれば、リールを第二の停止態様以外の停止態様で停止した後に、第二の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興味を高めることができる。また、或る遊技においてリールが第二の停止態様以外の停止態様で停止した場合であっても、或る遊技の次回以降の遊技において、第二の報知を実行可能なため、遊技者に驚きを与えることがで

50

きる。

【0245】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン）は、リール（例えば、図1に示すリール110～112）と、停止操作手段（例えば、図1に示すストップボタン137～139）と、報知手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272，277、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記報知手段は、第一の操作指示報知（例えば、図12（a）に示す第一の操作指示報知ID1）を実行する場合がある手段であり、前記第一の操作指示報知は、停止させることを目標とする第一の図柄（例えば、セブン1図柄）の示唆を含む報知であり、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第一の停止態様（例えば、「セブン1－セブン1－セブン1」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知（例えば、図12（b-1）に示す第一の報知RD1）を実行する手段であり、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第二の停止態様（例えば、「セブン3－セブン3－セブン3」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において前記第一の報知を実行しない手段である、を備えたことを特徴とする遊技台である。

10

【0246】

本実施形態に係る遊技台によれば、第一の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第一の停止態様で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行する一方で、第一の操作指示報知を実行する遊技においてリールが第二の停止態様で停止すると、少なくとも該遊技において第一の報知を実行しないため、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

20

【0247】

また、前記第一の停止態様は、全てのリールに前記第一の図柄（例えば、セブン1図柄）が停止した態様であり、前記第二の停止態様は、全てのリールに第二の図柄（例えば、セブン3図柄）が停止した態様であってもよい。

【0248】

このような構成とすれば、第一の操作指示報知によって示唆された図柄を停止表示することができ、遊技者が勘違いすることがない。

30

【0249】

また、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第三の停止態様（例えば、「セブン2－セブン2－セブン2」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第三の報知（例えば、図12（b-3）に示す第三の報知RD3）を実行する手段であり、前記第三の停止態様は、全てのリールに第三の図柄（例えば、セブン2図柄）が停止した態様であってもよい。

【0250】

このような構成とすれば、第一の報知が実行される第一の停止態様でリールが停止したもののと思わせることができ、遊技者の興味を高めることができる。

【0251】

また、前記報知手段は、前記第一の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが第四の停止態様（例えば、第一の停止態様、第二の停止態様、第三の停止態様以外の停止態様（いわゆる、ばらけ目））で停止すると、少なくとも該遊技において前記第一の報知を実行しない手段であり、前記第四の停止態様は、全てのリールに特定の図柄（例えば、セブン1図柄、セブン2図柄、セブン3図柄のいずれかの図柄）が揃わずに停止した態様であってもよい。

40

【0252】

このような構成とすれば、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【0253】

50

また、前記リールが前記第二の停止態様で停止した後、リール演出として前記第一の停止態様で停止するものであってもよい。

【0254】

このような構成とすれば、リールを第二の停止態様で停止した後に、第一の停止態様で停止させることができるため、遊技者の興味を高めることができる。

【0255】

また、前記報知手段は、第二の操作指示報知（例えば、図13（a）に示す第二の操作指示報知ID2）を実行する場合がある手段であり、前記第二の操作指示報知は、停止させることを目標とする前記第二の図柄の示唆を含む報知であり、前記報知手段は、前記第二の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが前記第二の停止態様（例えば、「セブン3－セブン3－セブン3」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において第二の報知（例えば、図13（b-4）に示す第二の報知RD2）を実行する手段であり、前記報知手段は、前記第二の操作指示報知を実行する遊技において前記リールが前記第一の停止態様（例えば、「セブン1－セブン1－セブン1」の図柄組合せ）で停止すると、少なくとも該遊技において前記第二の報知を実行しない手段であってもよい。

10

【0256】

このような構成とすれば、遊技者に誤解を与えないように報知を行うことができ、遊技者が勘違いすることがなく、遊技者の遊技意欲の減退を未然に防止することができる。

【0257】

なお、第一の操作指示報知、第二の操作指示報知は、停止させることを目標とする図柄の示唆を含む報知に限定されず、例えば、前記停止操作手段の押し順（例えば、「中→右→左」、「中！！」、「中を押せ」等）を含む報知であってもよい。

20

【0258】

また、前記第三の停止態様または前記第四の停止態様は、全ての前記リールに前記第一の図柄（例えば、セブン1図柄）および第二の図柄（例えば、セブン3図柄）が停止しない態様であってもよい。

【0259】

また、前記第一の停止態様、前記第二の停止態様、前記第三の停止態様、および、前記第四の停止態様の全て、複数、または、一つの停止態様は、特定の文字、数字、または図形（例えば、数字の7）を含んで構成されていてもよい。

30

【0260】

このような構成とすれば、停止態様が似ているので、遊技者の期待感を向上させることができる場合がある。

【0261】

また、内部抽選が可能な抽選手段を備え、第一の役（例えば、1枚役（小役6））が当選した遊技において、前記第一の操作指示報知（例えば、図12（a）に示す第一の操作指示報知ID1）に従って前記停止操作手段の停止操作が行われた場合に（または、場合にのみ）、前記リールが前記第一の停止態様（例えば、「セブン1－セブン1－セブン1」の図柄組合せ）で停止可能に構成してもよい。

【0262】

また、第二の役（例えば、1枚役（小役8））が当選した遊技において、前記第二の操作指示報知（例えば、図13（a）に示す第二の操作指示報知ID2）に従って前記停止操作手段の停止操作が行われた場合に（または、場合にのみ）、前記リールが前記第二の停止態様（例えば、「セブン3－セブン3－セブン3」の図柄組合せ）で停止可能に構成してもよい。

40

【0263】

また、第三の役（例えば、1枚役（小役7））が当選した遊技において、前記第一の操作指示報知（例えば、図12（a）に示す第一の操作指示報知ID1）に従わずに前記停止操作手段の停止操作が行われた場合に（または、場合にのみ）、前記リールが前記第三の停止態様（例えば、「セブン2－セブン2－セブン2」の図柄組合せ）で停止可能に構

50

成してもよい。

【0264】

<<実施形態D>>

次に、図14～図16を用いて、実施形態Dに係る遊技台（スロットマシン）について説明する。なお、他の実施形態と重複する語句については、本実施形態の語句を優先し、図14～図16以外の図面と重複する記載については、図14～図16の記載を優先する。

【0265】

<報知手段>

次に、各種報知の説明に先立って、スロットマシン100が備える報知手段について説明する。図14(a)は、電源がOFFの状態において設定キーをオフからオンにした状態のスロットマシン100の正面図である。

10

【0266】

<報知手段（表示手段）>

スロットマシン100は、報知手段の一つとして、表示が可能な表示手段を備える。スロットマシン100が備える表示手段としては、例えば、図14(a)に示す液晶表示装置（演出画像表示装置）157、設定値表示装置101aのほか、図1を用いて説明した払出枚数表示器127、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126等が挙げられ、これらの表示手段は、本例では、液晶表示装置、LED、セグメント表示器等で構成される。

【0267】

<報知手段（音出力手段）>

スロットマシン100は、報知手段の一つとして、音の出力が可能な音出力手段を備える。スロットマシン100が備える音出力手段としては、例えば、図14(a)に示すスピーカ272、277等が挙げられる。

20

【0268】

<報知手段（発光手段）>

スロットマシン100は、報知手段の一つとして、光を発光（出力）することが可能な発光手段を備える。スロットマシン100が備える発光手段としては、例えば、図14(a)に示す上部ランプ142、サイドランプ144、タイトルパネル（ランプ）162のほか、図1を用いて説明した演出ボタン190、ストップボタン137～139、スタートレバー135、各リール110～112のリールバックライト（図示省略）等が挙げられ、これらの発光手段は、本例では、いずれの発光手段もLEDで構成される。

30

【0269】

なお、演出ボタン190、ストップボタン（停止操作手段）137～139、スタートレバー135は、遊技者による操作が可能な操作手段としても機能する。また、本発明は、パチンコ機にも適用可能であり、パチンコ機が備える発光手段としては、枠ランプ、演出ボタン、役物等が挙げられる。

【0270】

<設定変更・設定確認モード>

次に、各種報知の説明に先立って、設定変更・設定確認モードについて説明する。

【0271】

本実施形態に係る遊技台は、前面扉102（扉体）を開放し、本体101の内部に設けられた設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた状態で電源を投入した場合（または、電源の投入後、所定時間が経過する前（制御部が設定キーのオン・オフの状態を確認する前）に設定キーをオフからオンにした場合）に、設定値の変更（設定変更）が可能な状態（設定変更モード）に移行可能である。

40

【0272】

ここで、設定変更とは、遊技台の設定値を変更することをいい、本例では、設定値（設定1～設定6のいずれか）を設定値表示装置101aに表示しながら、操作手段（設定スイッチ）による押下操作を1回検出する毎に、現在設定されている設定値1～6に対して1ずつ加算更新し、設定値が6を超えると1に戻ることを繰り返して実行することで、設

50

定値を変更することが可能である。

【0273】

また、設定変更モードにおいて、操作手段（本例では、スタートレバー135）による押下操作を受け付けた場合に、設定値が確定し、設定キーによる或る操作が解除されると（本例では、オンからオフにする操作が行われた後に設定キーが抜かれると）、設定値が変更可能な状態（設定変更モード）が終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行する。なお、「或る操作の解除」は、「設定キーをオンからオフにする操作を行った後に設定キーを抜く操作」に限定されず、「設定キーをオンからオフにする操作」であってもよい。

【0274】

なお、操作手段（設定スイッチ）の押下操作を行わずに操作手段（スタートレバー135）の操作を実行した場合や、操作手段（設定スイッチ）の押下操作を繰り返すことにより設定値が1周（例えば、設定5→設定6→設定1→…→設定5）して操作手段（スタートレバー135）の操作を実行した場合には、前回の設定と同じ設定となる。

【0275】

本実施形態に係る遊技台は、前面扉102（扉体）を開放し、電源を投入した後に、本体101の内部に設けられた設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた場合に、設定値の確認（設定確認）が可能な状態（設定確認モード）に移行可能である。

【0276】

ここで、設定確認とは、遊技台の設定値を確認することをいい、本例では、操作手段（設定スイッチ）による押下操作によって、初期設定された設定値（例えば、設定1）、または、設定変更によって設定された設定値（設定1～設定6のいずれか）を設定値表示装置101aに表示することで、設定値を確認することが可能である。

【0277】

また、設定確認モードにおいて、設定キーによる或る操作が解除され（本例では、オンからオフにする操作が行われた後に設定キーが抜かれ）、前面扉102が閉鎖されると、設定値が確認可能な状態（設定確認モード）が終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行する。なお、「或る操作の解除」は、「設定キーをオンからオフにする操作を行った後に設定キーを抜く操作」に限定されず、「設定キーをオンからオフにする操作」であってもよい。

【0278】

なお、本願明細書においては、設定変更が可能な設定変更モードと、設定確認が可能な設定確認モードを総称して、設定変更・設定確認モードという場合があり、設定変更・設定確認モードには、設定変更のみが可能な設定変更モードと、設定確認のみが可能な設定確認モードと、設定変更および設定確認が可能なモードが含まれる。

【0279】

<各種報知>

次に、図14～図16を用いて、本実施形態に係る遊技台が実行可能な各種報知について説明する。

【0280】

<各種報知／第一の状態、第一の報知>

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第一の状態において、第一の報知を実行するように構成している。

【0281】

ここで、第一の状態は、検知手段（本例では、開閉センサ）が扉（本例では、前面扉102）の開放状態を検知した状態である。

【0282】

図14（b）は、第一の状態において第一の報知を実行した例を示した正面図である。

【0283】

本例では、設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた状態で電源をオフからオンにし、設定変更が可能な状態（設定変更モード）に移行したことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となり、当該第一の状態において第一の報知を実行している。

【０２８４】

第一の報知の報知態様は、特に限定されないが、本例の第一の報知ＩＦ１では、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。

【０２８５】

また、設定変更が可能な状態に移行したことから、設定値表示装置１０１ａにおいて、現在の設定値（本例では、設定１）を示す数値（本例では、１）を表示している。

【０２８６】

なお、第一の報知の報知態様は、本例に限定されず、表示手段（液晶表示装置）による報知、音出力手段（スピーカ）による報知、発光手段（ランプ）による報知のうちの一つ、複数、または、全てによる報知であってもよいし、これらに加えて（または代えて）可動体による報知を行ってもよい。

【０２８７】

また、第一の報知は、設定変更中であることを示唆する報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作が可能です」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が有効です」といった文字列を含む表示）であってもよい。

【０２８８】

<各種報知／第二の状態、第二の報知>

本実施形態に係る遊技台の報知手段は、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態において、第二の報知を実行するように構成している。

【０２８９】

ここで、第二の状態は、検知手段（本例では、開閉センサ）が扉（本例では、前面扉１０２）の閉鎖状態を検知した状態である。

【０２９０】

図１４（ｃ）は、第二の状態において第二の報知を実行した例を示した正面図である。

【０２９１】

本例では、設定キーによる或る操作（オフからオンにする操作）が行われた状態で電源をオフからオンにし、設定変更が可能な状態（設定変更モード）に移行した後に、前面扉１０２が閉鎖されことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）となり、当該第二の状態において第二の報知を実行している。

【０２９２】

第二の報知の報知態様は、特に限定されないが、本例の第二の報知ＩＦ２では、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知ＩＦ２ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声出力することで、第二の音声報知ＩＦ２ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６

2を白色で点灯させることで、第二の発光報知 I F 2 c を実行している。

【0293】

また、設定変更が可能な状態に移行した後に、設定値が設定1から設定2に変更されたことから、設定値表示装置101aにおいて、現在の設定値（本例では、設定2）を示す数値（本例では、2）を表示している。

【0294】

本例によれば、報知手段は、設定変更に関連した操作を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態）において、第一の報知を実行し、設定変更に関連した操作を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉102が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の報知とは異なる第二の報知を実行するため、報知手段による報知態様に基づいて、遊技店の店員が、設定変更時の遊技台の状態を把握することができ、設定変更を適切に実行することができる。

10

【0295】

また、第一の状態は、検知手段（本例では、開閉センサ）が扉（本例では、前面扉102）の開放状態を検知した状態であり、第二の状態は、検知手段が扉の閉鎖状態を検知した状態であり、扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が設定変更を適切に実行することができる。また、遊技店の営業中に扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【0296】

なお、第二の状態は、前面扉102が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態に限定されず、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態であってもよい。

20

【0297】

本例によれば、第二の状態（本例では、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態）において、扉（本例では、前面扉102）が閉鎖されている場合と、扉が開放されている場合があり、遊技店の営業中に不正者によって疑似的に扉が閉鎖されていても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【0298】

また、第二の報知の報知態様は、本例に限定されず、表示手段（液晶表示装置）による報知、音出力手段（スピーカ）による報知、発光手段（ランプ）による報知のうちの一つ、複数、または、全てによる報知であってもよいし、これらに加えて（または代えて）可動体による報知を行ってもよい。

30

【0299】

また、第二の報知は、設定変更に関する注意喚起を行う報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が不可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作はできません」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が無効です」といった文字列を含む表示）であってもよいし、設定変更を可能とする操作を促す報知（例えば、「扉を閉じてください」といった文字列を含む表示）であってもよい。

【0300】

<設定変更操作>

次に、図15～図16を用いて、設定変更操作の具体例について詳細に説明する。

40

【0301】

ここで、図中における語句について説明すると、「電源スイッチ」は、図2を用いて説明した「電源スイッチ」であり、「扉状態」は、扉（前面扉102）の状態（閉鎖または開放）を示し、「扉センサ」は、図1を用いて説明した「開閉センサ（検知手段）」である。

【0302】

また、「設定キー」は、図1を用いて説明した「設定キー」であり、「設定値表示手段」は、図1や図14を用いて説明した「設定値表示装置101a」であり、外部集中端子

50

板LEDは、図1を用いて説明した「外部集中端子板LED」である。

【0303】

また、「液晶表示装置」は、図1を用いて説明した「液晶表示装置157（表示手段）」であり、タイトルパネルランプは、図14を用いて説明したタイトルパネルランプ162（発光手段）であり、上部・サイドランプは、図14を用いて説明した上部ランプ142（発光手段）とサイドランプ144（発光手段）であり、スピーカは、図3や図14を用いて説明したスピーカ272，277（音出力手段）である。

【0304】

＜設定変更操作の例1＞

図15（a）は設定変更操作の例1を時系列で示した図である。

10

【0305】

＜設定変更操作の例1／電源OFF、扉閉鎖＞

図15（a）（1）に示す状態は、電源スイッチがOFF（電源OFF）で、前面扉102が閉鎖状態で、設定キーがOFFの状態である。

【0306】

同状態では、スロットマシン100に電源が供給されていないことから、設定値表示手段は、非表示であり、外部集中端子板LED、液晶表示装置、タイトルパネルランプ、上部・サイドランプは、いずれも消灯し、スピーカは、出音を停止している。

【0307】

＜設定変更操作の例1／電源OFF、扉閉鎖→扉開放、設定キーON＞

20

図15（a）（2）に示す状態は、同図（a）（1）に示す電源OFF、扉閉鎖、設定キーOFFの状態において、前面扉102が開放され、本体101内部の設定キーをOFFからONにした状態である。

【0308】

同状態では、前面扉102が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定キーがOFFからONに変化したことから、電源スイッチがOFF（電源OFF）で、前面扉102が開放状態で、設定キーがONの状態に変化するが、スロットマシン100に電源が供給されていないことから、設定値表示手段は、非表示であり、外部集中端子板LED、液晶表示装置、タイトルパネルランプ、上部・サイドランプは、いずれも消灯し、スピーカは、出音を停止している。

30

【0309】

＜設定変更操作の例1／電源OFF→電源ON、第一の報知＞

図15（a）（3）に示す状態は、同図（a）（2）に示す電源OFF、扉開放、設定キーONの状態において、電源スイッチをOFFからONにした状態である。

【0310】

同状態では電源スイッチがONからOFFに変化し、電源OFFから電源ONの状態になったことから、扉センサが扉開放を検知してONに変化し、設定値表示手段において、現在の設定値を示す数値（本例では、設定1を示す1）を表示し、外部集中端子板LEDは、外部集中端子板から制御信号（本例では、設定変更中であることを示す情報）を出力中であることを示すために点灯する。

40

【0311】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【0312】

具体的には、図14（b）を用いて説明した第一の報知IF1と同様に、液晶表示装置157の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知IF1aを実行し、スピーカ272，277から、「設定変更中です」という音声出力することで、第一の音声報知IF1bを実行し、上部ランプ142とサイドラ

50

ランプ 144 を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）162 を白色で点灯させることで、第一の発光報知 IF 1 c を実行している。

【0313】

＜設定変更操作の例 1／扉開放、第一の報知→扉閉鎖、第二の報知＞

図 15（a）（4）に示す状態は、同図（a）（3）に示す扉開放、設定キー ON、第一の報知の実行中の状態において、前面扉 102 を閉鎖した状態である。

【0314】

同状態では、前面扉 102 が開放状態から閉鎖状態に変化したことから、扉センサが扉閉鎖を検知して ON から OFF に変化するが、設定値表示手段は表示を継続し、外部集中端子板 LED は点灯を継続する。

【0315】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー 135 の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉 102 が開放状態であり、開閉センサが前面扉 102 の開放状態を検知した状態）から、第二の状態（本例では、前面扉 102 が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉 102 の閉鎖状態を検知した状態）となったことから、当該第二の状態において第二の報知を実行する。

【0316】

具体的には、本例では、図 14（c）を用いて説明した第二の報知 IF 2 と同様に、液晶表示装置 157 の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知 IF 2 a を実行し、スピーカ 272、277 から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声出力することで、第二の音声報知 IF 2 b を実行し、上部ランプ 142 とサイドランプ 144 を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）162 を白色で点灯させることで、第二の発光報知 IF 2 c を実行している。

【0317】

＜設定変更操作の例 1／扉閉鎖、第二の報知→扉開放、第一の報知＞

図 15（a）（5）に示す状態は、同図（a）（4）に示す扉閉鎖、設定キー ON、第二の報知の実行中の状態において、前面扉 102 を開放した状態である。

【0318】

同状態では、前面扉 102 が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー 135 の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉 102 が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉 102 の閉鎖状態を検知した状態）から、第一の状態（本例では、前面扉 102 が開放状態であり、開閉センサが前面扉 102 の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【0319】

具体的には、図 14（b）を用いて説明した第一の報知 IF 1 と同様に、液晶表示装置 157 の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知 IF 1 a を実行し、スピーカ 272、277 から、「設定変更中です」という音声出力することで、第一の音声報知 IF 1 b を実行し、上部ランプ 142 とサイドランプ 144 を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）162 を白色で点灯させることで、第一の発光報知 IF 1 c を実行している。

【0320】

＜設定変更操作の例 1／扉開放、第一の報知の実行中に設定変更操作＞

図 15（a）（6）に示す状態は、同図（a）（5）に示す扉開放、設定キー ON、第一の報知の実行中の状態において、設定変更操作を行った状態である。

【0321】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー 135 の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉 102 が開放状態であり、開閉センサが前面扉 102 の開放状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本

10

20

30

40

50

例では、設定スイッチ)の操作(設定変更操作)が行われたことから、第一の報知を継続しつつ、設定値を設定1から設定2に変更するとともに、設定値表示手段において、変更後の設定値を示す数値(本例では、設定2を示す2)を表示している。

【0322】

＜設定変更操作の例1／扉開放、設定キーON、第一の報知中にレバー操作＞

図15(a)(7)に示す状態は、同図(a)(6)に示す設定変更操作の後に、スタートレバー135の押下操作を行った状態である。

【0323】

同状態では、設定変更に関連した操作(本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作)を受付可能な第一の状態(本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態)において、第一の操作手段の操作(本例では、スタートレバー135による設定値の確定操作)が行われたことから、第一の報知を継続しつつ、設定値を設定2に確定するとともに、設定値表示手段において、設定値が確定したことを示す数値(本例では、0)を表示している。

【0324】

＜設定変更操作の例1／扉開放、設定キーON、第一の報知中に設定キーOFF＞

図15(a)(8)に示す状態は、同図(a)(7)に示すレバー操作の後に、設定キーをONからOFFにした状態である。

【0325】

同状態では、設定キーがONからOFFに変化した(設定キーによる或る操作が解除された)ことから、設定変更に関連した操作(本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作)を受付可能な第一の状態(本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態)を終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行するとともに、第一の報知を終了し、設定変更終了報知とデモ演出を開始している。

【0326】

具体的には、スピーカ272, 277から、「設定変更しました」という音声出力することで、設定変更モードが終了したことを報知し、液晶表示装置157の表示領域において、デモアニメ表示を行い、上部ランプ142とサイドランプ144を、デモ演出に対応するデモパターンで点灯するとともに、タイトルパネル(ランプ)162を白色で点灯している。

【0327】

＜設定変更操作の例1／扉開放、設定キーOFF→設定キーON＞

図15(a)(9)に示す状態は、同図(a)(8)に示す設定キーOFFの状態において、設定キーをONにした状態である。

【0328】

同状態では、電源ONに状態において設定キーがOFFからONに変化した(設定キーによる或る操作が行われた)ことから、設定確認に関連した操作(本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作)を受付可能な第三の状態(本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態)となり、当該第一の状態において設定確認報知を実行する。

【0329】

具体的には、液晶表示装置157の表示領域において、「設定確認中」という文字列を含む表示を行うことで、設定確認が可能であることを示唆する設定確認報知表示を実行し、スピーカ272, 277から、「設定確認中です」という音声出力することで、設定確認が可能であることを示唆する設定確認音声報知を実行し、上部ランプ142とサイドランプ144を全点灯して青色の光を発光するとともに、タイトルパネル(ランプ)162を青色で点灯させることで、設定確認が可能であることを示唆する設定確認発光報知を実行している。

【0330】

10

20

30

40

50

＜設定変更操作の例 2＞

図 1 5 (b) は設定変更操作の例 2 を時系列で示した図である。なお、同図 (b) (1) ～同図 (b) (3)、同図 (b) (8)、同図 (b) (9) は、図 1 5 (a) (1) ～同図 (a) (3)、同図 (a) (8)、同図 (a) (9) と同じ状態であるため、その説明は省略する。

【0 3 3 1】

＜設定変更操作の例 2 / 扉開放、設定キー ON、第一の報知中に設定変更操作＞

図 1 5 (b) (4) に示す状態は、同図 (b) (3) に示す扉開放、設定キー ON、第一の報知中の状態において、設定変更操作を行った状態である。

【0 3 3 2】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー 1 3 5 の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉 1 0 2 が開放状態であり、開閉センサが前面扉 1 0 2 の開放状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、設定スイッチ）の操作（設定変更操作）が行われたことから、第一の報知を継続しつつ、設定値を設定 1 から設定 2 に変更するとともに、設定値表示手段において、変更後の設定値を示す数値（本例では、設定 2 を示す 2）を表示している。

【0 3 3 3】

＜設定変更操作の例 2 / 扉開放、第一の報知→扉閉鎖、第二の報知＞

図 1 5 (b) (5) に示す状態は、同図 (b) (4) に示す扉開放、設定キー ON の状態において、前面扉 1 0 2 を閉鎖した状態である。

【0 3 3 4】

同状態では、前面扉 1 0 2 が開放状態から閉鎖状態に変化したことから、扉センサが扉閉鎖を検知して ON から OFF に変化するが、設定値表示手段は表示を継続し、外部集中端子板 LED は点灯を継続する。

【0 3 3 5】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー 1 3 5 の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉 1 0 2 が開放状態であり、開閉センサが前面扉 1 0 2 の開放状態を検知した状態）から、第二の状態（本例では、前面扉 1 0 2 が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉 1 0 2 の閉鎖状態を検知した状態）となったことから、当該第二の状態において第二の報知を実行する。

【0 3 3 6】

具体的には、本例では、図 1 4 (c) を用いて説明した第二の報知 IF 2 と同様に、液晶表示装置 1 5 7 の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知 IF 2 a を実行し、スピーカ 2 7 2、2 7 7 から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声出力することで、第二の音声報知 IF 2 b を実行し、上部ランプ 1 4 2 とサイドランプ 1 4 4 を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）1 6 2 を白色で点灯させることで、第二の発光報知 IF 2 c を実行している。

【0 3 3 7】

＜設定変更操作の例 2 / 扉閉鎖、設定キー ON、第二の報知中にレバー操作＞

図 1 5 (b) (6) に示す状態は、同図 (b) (5) に示す扉閉鎖、設定キー ON、第二の報知中に、スタートレバー 1 3 5 の押下操作を行った状態である。

【0 3 3 8】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー 1 3 5 の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉 1 0 2 が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉 1 0 2 の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー 1 3 5 による設定値の確定操作）が行われたことから、第二の報知を継続しつつ、設定値を設定 2 に確定するとともに、設定値表示手段において、設定値が確定したことを示す数値（本例では、0）を表示している。

【0 3 3 9】

10

20

30

40

50

本例では、第一の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行されると、該操作が受け付けられ、第二の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー１３５による設定値の確定操作）が実行されると、該操作が受け付けられる。
【０３４０】

本例によれば、第一の状態および第二の状態のいずれの状態であっても第一の操作手段による操作が受け付けられるため、遊技店の店員の利便性を高めることができる。

【０３４１】

また、本例では、第一の状態（本例では、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）において第一の操作手段の操作が実行される前と後で、第一の報知（本例では、図１４（ｂ）に示す第一の報知ＩＦ１）を実行し、第一の状態において第一の操作手段の操作が実行される前と後で、第二の報知（本例では、図１４（ｃ）に示す第二の報知ＩＦ２）を実行する。

【０３４２】

本例によれば、第一の操作手段の操作が実行される前と後で同じ報知が実行されるため、遊技店員が遊技台の状態を把握して設定変更を適切に実行できる。

【０３４３】

＜設定変更操作の例２／扉閉鎖、第二の報知→扉開放、第一の報知＞

図１５（ｂ）（７）に示す状態は、同図（ｂ）（６）に示すレバー操作の後に、前面扉１０２を開放した状態である。

【０３４４】

同状態では、前面扉１０２が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー１３５の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉１０２が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉１０２の閉鎖状態を検知した状態）から、第一の状態（本例では、前面扉１０２が開放状態であり、開閉センサが前面扉１０２の開放状態を検知した状態）となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。

【０３４５】

具体的には、図１４（ｂ）を用いて説明した第一の報知ＩＦ１と同様に、液晶表示装置１５７の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知ＩＦ１ａを実行し、スピーカ２７２，２７７から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知ＩＦ１ｂを実行し、上部ランプ１４２とサイドランプ１４４を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）１６２を白色で点灯させることで、第一の発光報知ＩＦ１ｃを実行している。

【０３４６】

＜設定変更操作の例３＞

図１６（ａ）は設定変更操作の例３を時系列で示した図である。なお、同図（ａ）（３），同図（ａ）（１０）～同図（ａ）（１１）は、図１５（ｂ）（３），同図（ｂ）（８）～同図（ｂ）（９）と同じ状態であるため、その説明は省略する。

【０３４７】

＜設定変更操作の例３／扉開放、扉センサＯＮ→扉センサＯＦＦ、第二の報知＞

図１６（ａ）（４）に示す状態は、同図（ａ）（３）に示す扉開放、設定キーＯＮの状態において、前面扉１０２を開放したまま扉センサを強制的にＯＦＦにした状態である。

【０３４８】

同状態では、前面扉１０２が開放状態にある場合に、本体１０１の扉センサの投光部と受光部の間に、一定の長さの遮光片を挿入してテープ等で固定し、本体１０１の扉センサの投光部からの光を遮光することで、前面扉１０２が開放状態であっても、扉センサの検知状態を強制的に閉鎖検知状態（扉疑似閉鎖）にしたことから、扉センサが扉閉鎖を検知してＯＮからＯＦＦに変化するが、設定値表示手段は表示を継続し、外部集中端子板ＬＥ

10

20

30

40

50

Dは点灯を継続する。

【0349】

また、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態）から、第二の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態）となったことから、当該第二の状態において第二の報知を実行する。

【0350】

具体的には、本例では、図14(c)を用いて説明した第二の報知IF2と同様に、液晶表示装置157の表示領域において、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という文字列を含む表示を行うことで、第二の表示報知IF2aを実行し、スピーカ272、277から、「設定変更はドアキーで扉を開けた状態で行ってください」という音声を出力することで、第二の音声報知IF2bを実行し、上部ランプ142とサイドランプ144を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル（ランプ）162を白色で点灯させることで、第二の発光報知IF2cを実行している。

【0351】

<設定変更操作の例3／扉疑似閉鎖、第二の報知中に設定変更操作>

図16(a)(5)に示す状態は、同図(a)(4)に示す扉疑似閉鎖、第二の報知中において、設定変更操作を行った状態である。

【0352】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、設定スイッチ）の操作（設定変更操作）が行われたことから、第二の報知を継続しつつ、設定値を設定1から設定2に変更するとともに、設定値表示手段において、変更後の設定値を示す数値（本例では、設定2を示す2）を表示している。

【0353】

<設定変更操作の例3／扉疑似閉鎖、第二の報知中にレバー操作>

図16(a)(6)に示す状態は、同図(a)(5)に示す設定変更操作の後に、スタートレバー135の押下操作を行った状態である。

【0354】

同状態では、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第二の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態）において、第一の操作手段（本例では、スタートレバー135）の操作（設定変更を確定する操作）が行われたことから、第二の報知を継続しつつ、設定値を設定2に確定するとともに、設定値表示手段において、設定値が確定したことを示す数値（本例では、0）を表示している。

【0355】

<設定変更操作の例3／扉疑似閉鎖、第二の報知中に設定キーOFF>

図16(a)(7)に示す状態は、同図(a)(6)に示すレバー操作の後に、設定キーをONからOFFにした状態である。

【0356】

同状態では、第二の状態において（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態）、第一の操作手段の操作（本例では、スタートレバー135）の操作（設定変更を確定する操作）が実行された後に第二の操作手段の操作（本例では、設定キーをONからOFFにする操作）が実行されたことから、当該第二の操作手段の操作が受け付けられず、第二の報知を継続しつつ、設定変更モードが維持される（設定変更モードを終了することはできない）。

【0357】

本例では、第一の状態（本例では、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状

10

20

30

40

50

態)において第一の操作手段の操作(本例では、スタートレバー135による設定値の確定操作)が実行された後に第二の操作手段の操作(本例では、設定キーをONからOFFにする操作)が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられる一方で、第二の状態(本例では、開閉センサが前面扉102の開鎖状態を検知した状態)において第一の操作手段の操作(本例では、スタートレバー135による設定値の確定操作)が実行された後に第二の操作手段の操作(本例では、設定キーをONからOFFにする操作)が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられない。

【0358】

本例によれば、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないため、遊技店の店員は、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないことを把握することができる。10

【0359】

なお、報知手段は、第二の報知の実行中に第二の操作手段の操作(設定キーをONからOFFにする操作)が行われても、該第二の報知の実行を継続してもよい。本例によれば、遊技店の営業中に不正者が設定キーを操作しても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【0360】

また、報知手段は、第二の報知の実行中に第二の操作手段の操作が行われても(設定キーが抜かれても)、該第二の報知の実行を継続してもよい。本例によれば、遊技店の営業中に不正者によって設定キーが抜かれても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。20

【0361】

<設定変更操作の例3／扉疑似閉鎖、第二の報知中に設定キーOFF→設定キーON>
図16(a)(8)に示す状態は、同図(a)(7)に示す設定キーOFFの状態において、設定キーをONにした状態である。

【0362】

同状態では、第二の状態において(本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開鎖状態を検知した状態)、第一の操作手段の操作(本例では、スタートレバー135)の操作(設定変更を確定する操作)が実行された後に第二の操作手段の操作(本例では、設定キーをOFFからONにする操作)が実行されたことから、当該第二の操作手段の操作が受け付けられず、第二の報知を継続しつつ、設定変更モードが維持される。30

【0363】

<設定変更操作の例3／扉疑似閉鎖、第二の報知中→扉開放、第一の報知>
図16(a)(9)に示す状態は、同図(a)(8)に示す扉疑似閉鎖、第二の報知中に、前面扉102を開放した状態である。

【0364】

同状態では、前面扉102が閉鎖状態から開放状態に変化し、設定変更に関連した操作(本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作)を受付可能な第二の状態(本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開鎖状態を検知した状態)から、第一の状態(本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態)となったことから、当該第一の状態において第一の報知を実行する。40

【0365】

具体的には、図14(b)を用いて説明した第一の報知IF1と同様に、液晶表示装置157の表示領域において、「設定変更中」という文字列を含む表示を行うことで、第一の表示報知IF1aを実行し、スピーカ272、277から、「設定変更中です」という音声を出力することで、第一の音声報知IF1bを実行し、上部ランプ142とサイドランプ144を全点灯して白色の光を発光するとともに、タイトルパネル(ランプ)162 50

を白色で点灯させることで、第一の発光報知 I F 1 c を実行している。

【0366】

＜設定変更操作の例4＞

図16(b)は設定変更操作の例4を時系列で示した図である。なお、同図(b)(1)～同図(b)(7)は、図15(a)(1)～同図(a)(7)と同じ状態であるため、その説明は省略する。

【0367】

＜設定変更操作の例4／エラー発生＞

図16(b)(0)に示す状態は、エラー（第一のエラー）が発生している状態である。

【0368】

同状態では、電源ON、扉開放、設定キーOFFの状態において、エラーが発生していることから、エラーが発生していることを示唆するエラー報知を実行する。

【0369】

具体的には、液晶表示装置157の表示領域において、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー表示（本例では、「第一のエラー発生」という文字列を含む表示）を行い、スピーカ272、277から、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー音（本例では、「第一のエラー発生」という音声）を出力し、上部ランプ142とサイドランプ144を、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー報知態様で点灯（本例では、赤色で点滅）し、払出枚数表示器127にエラーコードを表示することで、エラー報知を実行している。

【0370】

ここで、スロットマシン100において発生し得るエラー（第一のエラー）としては、メダル投入異常1～4、メダル払出異常1～3、オーバーフロー異常、RAM不良、入賞異常等が挙げられる。

【0371】

メダル投入異常1は、投入されたメダルが滞留した場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE1である。メダル投入異常1は、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。メダル投入異常2は、メダル投入枚数が規定枚数以上の場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE2である。メダル投入異常2は、設定値変更またはRAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）により解消する。

【0372】

メダル投入異常3は、メダル投入処理中以外に投入センサ1または投入センサ2のいずれかがオンになった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE3である。メダル投入異常4は、投入されたメダルが投入センサ1および投入センサ2を正常に通過しなかった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばEAである。メダル投入異常3およびメダル投入異常4は、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。

【0373】

メダル払出異常1は、メダル払出装置の駆動時に一定時間、メダルの払出が無い場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE4である。メダル払出異常2は、メダル払出装置の駆動時にメダルが滞留した場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE5である。メダル払出異常3は、メダル払出処理中以外に払出センサ1または払出センサ2のいずれかがオンになった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE5である。メダル払出異常1～3は、いずれも、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。

【0374】

オーバーフロー異常は、メダル補助収容庫のオーバーフロー端子がオン状態になった場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE7である。オーバーフロー異常は、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場

10

20

30

40

50

合に解消する。RAM不良は、RAM308の確認により異常が検出された場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE8である。RAM不良は、エラー解除スイッチ（本例では設定キー）の操作を受け付けた場合に解消する。入賞異常は、リール110～112の停止後に、内部抽選により確定した入賞と異なる入賞図柄が入賞した場合に発生し、対応するエラーコードは例えばE9である。入賞異常は、エラー解除スイッチ（本例では設定スイッチ）の操作を受け付けた場合に解消する。

【0375】

なお、本発明に係る遊技台は、スロットマシン100に限定されず、パチンコ機に適用することもできる。パチンコ機において発生し得るエラー（第一のエラー）としては、例えば、下受け皿満タンエラー、払出装置エラー、払出超過エラー、不正払出エラー、主制御部通信エラー、磁気異常エラー、磁界異常エラー、枠開放エラー、RAMクリアエラー、衝撃センサエラー等が挙げられ、これらのエラーも、エラー原因を除去した後、エラー解除スイッチの操作を受け付けた場合に解消する。

【0376】

＜設定変更操作の例4／エラー発生、設定キーON、第一の報知中に設定キーOFF＞
図16（b）（8）に示す状態は、同図（b）（7）に示すレバー操作の後に、設定キーをONからOFFにした状態である。

【0377】

同状態では、設定キーがONからOFFに変化した（設定キーによる或る操作が解除された）ことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態）を終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行するとともに、第一の報知を終了し、設定変更モードにおいて中断していたエラー報知を再開している。

【0378】

具体的には、液晶表示装置157の表示領域において、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー表示（本例では、「第一のエラー発生」という文字列を含む表示）を行い、スピーカ272、277から、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー音（本例では、「第一のエラー発生」という音声）を出力し、上部ランプ142とサイドランプ144を、第一のエラーが発生したことを示唆するエラー報知態様で点灯（本例では、赤色で点滅）し、払出枚数表示器127にエラーコードを表示することで、エラー報知を実行している。

【0379】

＜設定変更操作の例4／エラー発生、設定キーOFF→エラー解消＞
図16（b）（9）に示す状態は、同図（b）（8）に示すエラー発生、設定キーOFFの状態において、エラーを解消し、リセットSWをONにした状態である。

【0380】

同状態では、エラーが解消し、リセットSWがOFFからONに変化したことから、設定変更に関連した操作（本例では、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第一の状態（本例では、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態）を終了し、通常遊技が可能な通常遊技状態に移行するとともに、エラー報知を終了し、設定変更終了報知とデモ演出を開始している。

【0381】

具体的には、スピーカ272、277から、「設定変更しました」という音声を出力することで、設定変更モードが終了したことを報知し、液晶表示装置157の表示領域において、デモアニメ表示を行い、上部ランプ142とサイドランプ144をデモパターンで点灯するとともに、タイトルパネル（ランプ）162を白色で点灯している。

【0382】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン）は、報知手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、2

10

20

30

40

50

77、各種ランプ)を備えた遊技台であって、前記報知手段は、設定変更に関連した操作(例えば、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作)を受付可能な第一の状態(例えば、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態)において、第一の報知(例えば、図14(b)に示す第一の報知IF1)を実行する手段であり、前記報知手段は、設定変更に関連した操作を受付可能な第二の状態(例えば、前面扉102が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態、または、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態)において、第二の報知(例えば、図14(c)に示す第二の報知IF2)を実行する手段であり、前記第二の報知は、前記第一の報知とは異なる、ことを特徴とする遊技台であってもよい。

10

【0383】

本実施形態に係る遊技台によれば、報知手段による報知態様に基づいて、遊技店の店員が、設定変更時の遊技台の状態を把握することができ、設定変更を適切に実行することができる。

【0384】

また、第一の操作手段(例えば、スタートレバー135)を備え、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作(例えば、スタートレバー135による設定値の確定操作)が実行されると、該操作が受け付けられ、前記第二の状態において前記第一の操作手段の操作が実行されると、該操作が受け付けられるものであってもよい。

【0385】

20

このような構成とすれば、第一の状態および第二の状態のいずれの状態であっても第一の操作手段による操作が受け付けられるため、遊技店の店員の利便性を高めることができる。

【0386】

また、第二の操作手段(例えば、設定キー)を備え、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作(例えば、スタートレバー135による設定値の確定操作)が実行された後に前記第二の操作手段の操作(例えば、設定キーをONからOFFにする操作)が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられ、前記第二の状態において前記第一の操作手段の操作が実行された後に前記第二の操作手段の操作が実行されると、該第二の操作手段の操作が受け付けられないものであってもよい。

30

【0387】

このような構成とすれば、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないため、遊技店の店員は、第二の状態では第二の操作手段の操作が受け付けられないことを把握することができるとともに、第二の操作手段の操作が受け付けられるか否かによって現在の状態を把握することができる。

【0388】

また、前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作(例えば、スタートレバー135による設定値の確定操作)が実行される前と後で、前記第一の報知を実行する手段であり、前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一の操作手段の操作が実行される前と後で、前記第二の報知を実行する手段であってもよい。

40

【0389】

このような構成とすれば、第一の操作手段の操作が実行される前と後で同じ報知が実行されるため、遊技店員が遊技台の状態を把握して設定変更を適切に実行できる。

【0390】

また、扉(例えば、前面扉102)の開閉状態を検知する検知手段(例えば、開閉センサ)を備え、前記第一の状態は、前記検知手段が前記扉の開放状態を検知した状態であり、前記第二の状態は、前記検知手段が前記扉の閉鎖状態を検知した状態であってもよい。

【0391】

このような構成とすれば、扉の開閉状態で報知を異ならせるため、遊技店の店員が設定変更を適切に実行することができる。また、遊技店の営業中に扉の開閉状態で報知を異な

50

らせるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【0392】

また、前記第二の状態において、前記扉が閉鎖されている場合があり、前記第二の状態において、前記扉が開放されている場合があってもよい。

【0393】

このような構成とすれば、遊技店の営業中に不正者によって疑似的に扉が閉鎖されていても第二の報知が行われるため、遊技店の店員が不正者の不正行為に気付ける場合がある。

【0394】

また、第一の報知は、設定変更中であることを示唆する報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作が可能です」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が有効です」といった文字列を含む表示）であってもよい。

10

【0395】

また、第一の報知は、設定変更中であることを示唆する報知に加えて（または、代えて）、開閉センサが扉の開放状態を検知している状態であることを示唆する報知（例えば、「扉開放中です」といった文字列を含む表示や、「扉開放中です」といった音声の出力や、各種ランプの点滅等）を実行してもよい。

【0396】

また、第二の報知は、設定変更に関する注意喚起を行う報知に限定されず、例えば、設定変更に関連する操作が不可能なことを示唆する表示（例えば、「設定変更の操作はできません」といった文字列を含む表示や、「設定スイッチの操作が無効です」といった文字列を含む表示）であってもよいし、設定変更を可能とする操作を促す報知（例えば、「扉を閉じてください」といった文字列を含む表示）であってもよい。

20

【0397】

また、第二の報知は、設定変更に関する注意喚起を行う報知に加えて（または、代えて）、開閉センサが扉の閉鎖状態を検知している状態であることを示唆する報知（例えば、「扉閉鎖中です」、「扉疑似閉鎖中です」といった文字列を含む表示や、「扉閉鎖中です」、「扉疑似閉鎖中です」といった音声の出力や、各種ランプの点滅等）を実行してもよい。

【0398】

30

また、前記第一の操作手段は、スタートレバー135、設定スイッチに限定されず、演出ボタン等の他の操作手段であってもよいし、前記第二の操作手段は、設定キーに限定されず、リセットSW等の他の操作手段であってもよい。

【0399】

また、遊技台において或るエラー（例えば、メダル投入異常1～4、メダル払出異常1～3、オーバーフロー異常、RAM不良、入賞異常等）が発生している場合であっても、前記報知手段は、設定変更に関連した操作（例えば、設定スイッチの操作や、スタートレバー135の操作）を受付可能な第一の状態（例えば、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態）において、エラー報知を実行することなく、前記第一の報知（例えば、図14（b）に示す第一の報知IF1）を実行するものであってもよい。

40

【0400】

このような構成とすれば、エラー報知よりも第一の報知を優先して実行することができ、遊技店の店員の利便性を高めることができる。

【0401】

また、遊技台において或るエラー（例えば、メダル投入異常1～4、メダル払出異常1～3、オーバーフロー異常、RAM不良、入賞異常等）が発生している場合であっても、前記報知手段は、前記報知手段は、設定変更に関連した操作を受付可能な第二の状態（例えば、前面扉102が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態、または、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を

50

検知した状態)において、前記第二の報知(例えば、図14(c)に示す第二の報知IF2)を実行するものであってもよい。

【0402】

このような構成とすれば、エラー報知よりも第一の報知を優先して実行することができ、遊技店の店員の利便性を高めることができる。

【0403】

また、前記或るエラーが発生している状態において、前記第一の状態(例えば、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の開放状態を検知した状態)、または、前記第二の状態(例えば、前面扉102が閉鎖状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態、または、前面扉102が開放状態であり、開閉センサが前面扉102の閉鎖状態を検知した状態)に移行し、その後、該第一の状態または該第二の状態が終了した状態において、該或るエラーが継続している場合に、前記報知手段は、前記第一の報知または前記第二の報知に代えて、該或るエラーが発生していることを示唆するエラー報知(例えば、或るエラーが発生したことを示唆するエラー表示、或るエラーが発生したことを示唆するエラー音の出力、或るエラーが発生したことを示唆するエラー報知態様でランプを点灯)を実行してもよい。

【0404】

このような構成とすれば、設定変更操作を実行した後に、エラーへの対応を確実に行うことができる。

【0405】

<<他の実施形態>>

以下、図17~図32を用いて、本発明を適用することができる遊技台(例えば、スロットマシン100等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機)について詳細に説明する。なお、図17~図32に示す符号は、原則として図17~図32を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図17~図32を用いた説明では図17~図32に示す符号を優先する。

【0406】

図17は、スロットマシン100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【0407】

図17に示すスロットマシン100は、所定数の遊技媒体が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。なお、この遊技媒体の払出しを利益と称する場合がある。また、この利益の獲得を容易にするものを特典と称する場合がある。

【0408】

このスロットマシン100は、本体101と、本体101の正面に取り付けられ、本体101に対して開閉可能な前面扉102と、を備える。前面扉102は、本体101に回動自在に装着された扉部材である。前面扉102には、施錠機能が付与され、遊技店の店員以外は前面扉102を開けることができないようになっている。

【0409】

本体101の中央内部には(図示省略)、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個(左リール110、中リール111、右リール112)収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。これらのリール110乃至112はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【0410】

各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０乃至１１２が構成されている。リール１１０乃至１１２上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。

【０４１１】

図１８は、ラインの一例を示す図である。

【０４１２】

この図１８を用いて具体的に説明すると、左リール１１０の上段（図に示す１の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール１１０の中段（図に示す４の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール１１０の下段（図に示す７の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール１１１の上段（図に示す２の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール１１１の中段（図に示す５の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール１１１の下段（図に示す８の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール１１２の上段（図に示す３の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール１１２の中段（図に示す６の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール１１２の下段（図に示す９の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール１１０乃至１１２のそれぞれの図柄は図柄表示窓１１３を通して各リール１１０乃至１１２にそれぞれ縦方向に３つ、合計９つ表示される。そして、各リール１１０乃至１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０乃至１１２は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、図１７に示すスロットマシン１００では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【０４１３】

各々のリール１１０乃至１１２の背面には、図柄表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるように構成されている。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサ（図２０に示すインデックスセンサ７３０）の投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片（不図示）が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリールの図柄位置を判定し、目的とする図柄が有効ライン上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

【０４１４】

有効ライン表示ランプ１２０は、有効となるライン１１４を示すランプである。有効ラインとは、後述する図１７で説明する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるライン（入賞判定が行われるライン）のことであり、この有効ラインに内部当選役に対応する図柄が停止すると入賞と判定される。ここで、ラインとは、表示窓１１３内の領域のうち、リール１１０～１１２のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものである。なお、有効ライン以外に入賞判定が行われないラインを無効ラインと称する。

【０４１５】

図１８には、左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段ラインＬ１、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がりラインＬ２、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がりラインＬ３、左リール上段図柄、中リール上段図柄および右リール上段図柄で構成される上段ラインＬ４、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段ラインＬ５の５つのラインが示されている。これらのラインは一例であって、例えば、左リール上段図柄、中リール下段図柄および右リール上段図柄で構成されるラインのように、リール１１０～１１２のそれぞれに対して一図柄分の

領域を定めたものであればよい。なお、図18に示すラインのうち、本実施形態では上段ラインL4が有効ラインとして用いられる。有効ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。本実施形態のスロットマシン100は3枚賭け専用機であり、メダルの投入枚数が3枚未満のときはどのラインも有効にはならず、メダルが3枚ベットされたときにラインL4が有効になる（有効ラインとして使用される状態になる）。ラインが有効になると、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、有効ラインの数については1ラインに限定されるものではない。例えば、中段ラインL1、右下がりラインL2および右上がりラインL3の3ラインを有効ラインとして用いてもよく、ベット数に応じた数の有効ラインを用いてもよい。

【0416】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役）に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

【0417】

ベットボタン130乃至132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ投入され、ベットボタン131が押下されると2枚投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン132はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。

【0418】

メダル投入口141は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン130乃至132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【0419】

貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および、払出枚数表示器127は、7セグメント（SEG）表示器とした。

【0420】

スタートレバー135は、リール110乃至112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン130乃至132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110乃至112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【0421】

ストップボタンユニット136には、左ストップボタン137、中ストップボタン138および右ストップボタン139で構成されるストップボタン137乃至139が設けられている。ストップボタン137乃至139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110乃至112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110乃至112に対応づけられている。より具体的に言えば、左ストップ

10

20

30

40

50

ボタン137を操作することによって左リール110を停止させることができ、中ストップボタン138を操作することによって中リール111を停止させることができ、右ストップボタン139を操作することによって右リール112を停止させることができる。以下、ストップボタン137乃至139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール110乃至112を全て停止させるためにストップボタン137乃至139を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール110の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール112の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン137乃至139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137乃至139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

10

【0422】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。

【0423】

前面扉102には、キー孔140も設けられており、このキー孔140にキーを差し込み、差し込んだキーを、右に回すと解錠され、左に回すと施錠される。スロットマシン100には、前面扉102が開いたことを検知する開放センサ294（図19（a）参照）が設けられている。この開放センサ294は、前面扉102が開くと突出する開閉片を検出することで前面扉102が開いたことを検知する。

20

【0424】

また、ベットボタン132とメダル投入口141の間には、第1チャンスボタン165と、第2チャンスボタン166が設けられている。第1チャンスボタン165には第1演出ランプが内蔵されており、第2チャンスボタン166には第2演出ランプが内蔵されている。第1チャンスボタン165にしても第2チャンスボタン166にしても、演出の中で遊技者が操作する操作手段である。また、第2チャンスボタン166の左側には左ボタン167、右側には右ボタン168が設けられている。左ボタン167と右ボタン168を操作することで、演出画像表示装置157に表示されたカーソルを移動させることができる場合があり、この場合等には、第2チャンスボタン166は確定ボタンとして機能することがある。

30

【0425】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。このタイトルパネル162は裏側からタイトルパネルランプ164によって照らされる。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受け皿161が設けられている。

【0426】

40

下部に設けられた音孔145は、低音スピーカ277（図19参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左側に設けられた左サイドランプ144Lと右側に設けられた右サイドランプ144Rは遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部にも音孔143が設けられている。この音孔143は、上部スピーカ272（図19参照）の音を外部に出力するための孔である。演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された演出画像表示装置157を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが演出画像表示装置157の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造とな

50

っている。なお、演出画像表示装置１５７は液晶表示装置であるが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。図１７に示すスロットマシン１００では、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。さらに、表示画面は、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【０４２７】

なお、これまでランプと称したものは、発光手段の一例であり、本明細書では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する他、蛍光灯、冷陰極管等、光を発するものであればランプと称する場合があり、光を発するものは発光手段の一例に相当する。

【０４２８】

図１９は、スロットマシン１００の内部構成を示す図であり、同図（ａ）は、前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図、同図（ｂ）は、前面扉１０２に配設されている扉中継基板２９０を拡大した図である。

【０４２９】

本体１０１は、上面板２６１、左側の側面板２６０、右側の側面板２６０、下面板２６４および背面板２４２で囲われ、前面に開口する箱体である。本体１０１の内部には、背面板２４２の上部に設けた通風口２４９と重ならない位置に、内部に主制御基板３００Ｂ（図９参照）を収納した主制御基板収納ケース２１０が配置され、この主制御基板収納ケース２１０の下方に、３つのリール１１０乃至１１２を備えたリールユニット７００が配置されている。主制御基板収納ケース２１０及びリールユニット７００の側方、即ち向って左側の側面板２６０には、内部に副制御基板４００Ｂ（図２５参照）を収納した副制御基板収納ケース２２０が配設してある。副制御基板収納ケース２２０には、第１選択スイッチ１９０が設けられている。この第１選択スイッチ１９０は、本体１０１の内部に設けられたものであるため、前面扉１０２の解錠を行うことができる者（例えば、遊技店の店員等）は前面扉１０２を開放することで操作を行うことができるが、前面扉１０２の解錠を行うことができない者（例えば、遊技者）は操作を行うことができないように構成されている。すなわち、第１選択スイッチ１９０は、遊技者が操作不可能な位置に設けられたものである。第１選択スイッチ１９０の詳細については後述する。また、向かって右側の側面板２６０には、主制御基板３００Ｂ（図２５参照）に接続されて、スロットマシン１００の情報を外部装置に出力する外部集中端子板２４８が取り付けられている。

【０４３０】

また、リールユニット７００の右側には、スロットマシン１００の遊技モード（設定値ともいう）の変更を行ったり、変更した設定値の確認をしたりする設定キースwitch ２８１が設けられている。ここで、設定値とは、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合を調整するための値であり、いわゆる「払出率」と称されるものであり、複数段階の設定値、例えば、設定「１」～設定「６」まで設定可能である。

【０４３１】

設定キースwitch ２８１は、所定の設定キー（図示省略）を差し込んで回転することにより電氣的にＯＮ／ＯＦＦするキースwitch である。具体的には、設定キースwitch ２８１に所定の設定キーを差し込んで右回転すると、設定キースwitch ２８１に設けられている設定キースwitch センサがＯＮ状態を検出し、左回転すると、設定キースwitch センサがＯＦＦ状態を検出する。

【０４３２】

そして、下面板２６４には、ホッパーユニット１８０（バケットに溜まったメダルを払出する装置）が配設され、このホッパーユニット１８０の上方、即ちリールユニット７０

10

20

30

40

50

0の下方には、電源制御基板252B(図25参照)を有する電源装置252が配設され、電源装置252正面には電源スイッチ244を配設している。電源スイッチ244は、電源装置252と電氣的に接続されたトグルスイッチである。この電源スイッチ244によりスロットマシン100の電源投入(電源ON)又は電源遮断(電源OFF)を行うことができる。電源装置252は、スロットマシン100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品(例えば主制御部300のRAM308等)に所定の期間(例えば10日間)電源を供給するための蓄電回路(例えばコンデンサ)を備えている。

【0433】

ホッパーユニット180の右側には、ホッパーユニット180から溢れたメダルを収容するメダル補助収納庫240が配設しており、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている(図示省略)。電源装置252には、電源コード265を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード265が、本体101の背面板242に開設した電源コード用穴262を通して外部に延出している。

【0434】

前面扉102は、本体101の左側の側面板260にヒンジ装置276を介して蝶着され、図柄表示窓113の上部には、演出装置160、および、この演出装置160を制御する演出制御基板(図示省略)、上部スピーカ272を設けている。図柄表示窓113の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセレクト170、このメダルセレクト170が不正なメダル等をメダル受皿161に落下させる際にメダルが通過する通路266等を設けている。さらに、音孔145に対応する位置には低音スピーカ277を設けている。なお、前面扉102の背面には、開放センサ294が設けられている。開放センサ294は、前面扉102が閉まった状態ではL(OFF)、開いた状態ではH(ON)になるように構成されている。

【0435】

前面扉102の背面には、図柄表示窓113の下方に扉中継基板290が配設されている。この扉中継基板290は、図19(b)に示すように、リセットスイッチ291、設定変更ボタン292、設定値表示器293が設けられている。

【0436】

リセットスイッチ291は、プッシュボタン式のスイッチであり、このリセットスイッチ291を押下(短期押下)することによりスロットマシン100のエラー解除を行うことができる。

【0437】

設定変更ボタン292も、リセットスイッチ291と同様なプッシュボタン式のスイッチである。この設定変更ボタン292による設定値変更の操作手順については、後述する。

【0438】

設定値表示器293は、7セグメントLED等の表示器である。この設定値表示器293は、設定変更ボタン292により設定された遊技モード(設定値)1~6を数字で表示することができる。

【0439】

なお、設定値表示器293は、電源投入状態(電源ON)において設定キーを設定キースイッチ281に挿入して右回し(設定キーOFF→ON)にすると、現在設定されている遊技モード(設定値)が数字で表示されるので、現在設定されている遊技モードの確認をするのに使用することができる。すなわち、電源投入状態(電源ON)において設定キーを設定キースイッチ281に挿入して右回し(設定キーOFF→ON)にすると、設定値を確認できる設定値確認処理が開始され、設定キースイッチ281に挿入して左回し(設定キーON→OFF)にすると、設定値確認処理は終了する。

【0440】

ここで、設定値変更の操作手順を説明する。設定キースイッチ281に設定キー(図示

10

20

30

40

50

省略)を挿入して右回し(設定キーOFF→ON)をし、電源スイッチ244を電源遮断状態(電源OFF)から電源投入状態(電源ON)とすることにより設定値変更が有効となり(設定値変更処理が開始される)、設定変更ボタン292を押下する毎に遊技モード(設定値)が1~6まで順番に変わり、所望の遊技モードに選択することができる。なお、スタートレバー135を操作することにより、その時に選択されていた遊技モード(設定値)が確定する。そして、最後に設定キーを左回し(設定キーON→OFF)することで、設定値変更処理は終了する。

【0441】

なお、以下においては、設定値変更操作の期間、つまり、設定値変更操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値変更モードともいい、設定値確認操作の期間、つまり、設定値確認操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値確認モードともいう。

【0442】

ここで、設定値変更モード及び設定値確認モードの開始条件及び終了条件について詳しく説明する。本実施形態では、設定値変更モードの開始条件を、(1)設定キースイッチ281のON状態において電源投入状態とすること、としており、これ以外の(2)前面扉102が開放状態であること、を条件としていない。また、設定値変更モードの終了条件を、(1)設定キースイッチ281のON状態からOFF状態に変更すること、に加えて(2)前面扉102が開放状態であること、を条件としている。同様にして、本実施形態では、設定値確認モードの開始条件を、電源投入状態において設定キースイッチ281をON状態にすること、としており、これ以外の(2)前面扉102が開放状態であること、を条件としていない。また、設定値確認モードの終了条件を、(1)設定キースイッチ281のON状態からOFF状態に変更すること、に加えて(2)前面扉102が開放状態であること、を条件としている。すなわち、本実施形態では、設定値変更モード(設定値確認モード)の開始条件には、前面扉102が開放状態であることを要求しない一方、設定値変更モード(設定値確認モード)の終了条件には、前面扉102が開放状態であることを要求している。前面扉102が閉鎖状態において設定値変更処理(設定値確認処理)を開始しようとした場合、その開始条件はクリアされるので、不正な行為に基づいて設定値変更処理(設定値確認処理)を実行開始することは可能である。しかしながら、その終了条件をクリアできないので、不正行為者は、設定値変更処理(設定値確認処理)を終了させることはできない。そのため、不正行為者を現場で取り押さえることが容易になる。

【0443】

なお、設定値変更モードにおいては、演出画像表示装置157、左サイドランプ144L、右サイドランプ144R、タイトルパネルランプ164、スピーカ272及び277などの演出装置を用いて、設定値変更中であることを示す報知(以下、設定値変更中報知ともいう)を行い、設定値確認モードにおいては、上記演出装置を用いて、設定値確認中であることを示す報知(以下、設定値確認中報知ともいう)を行う。

【0444】

次に図20を用いて、リールユニット700の構造について説明する。図20は、リールユニット700の構成を示す斜視図である。

【0445】

図20に示すように、リールユニット700は、箱状の金属板からなるリールケース702内に、左リールユニット700L、中リールユニット700Cおよび右リールユニット700Rを備えている。このリールケース702の上部には主制御基板300B(図25参照)とハーネスMR1~MR3(図25参照)を介して接続するためのコネクタ7030、7031、7032が設けられている。左リールユニット700Lには左リール110が配置されており、中リールユニット700Cには中リール111が配置されており、右リールユニット700Rには右リール112が配置されている。これらのリール110~112は、リールごとに設けられたモータ110m、111m、112m(図25参

10

20

30

40

50

照)によって回転駆動される。各モータ110m~112mは、ステッピングモータである。以下、左リールユニット700Lを例にあげて説明するが、中リールユニット700Cおよび右リールユニット700Rについても同様である。左リールユニット700Lでは、モータ110mと、リール110の回転位置を検出するためのインデックスセンサ730と、リール110の帯状部材710の裏面から表面に向けて光を照射するためのバックライトモジュール740が、取付ベース732に取付けられている。

【0446】

なお、リールユニット700L,700C,700Rごとに交換作業を行うことができる。例えば、左リールユニット700Lが故障した場合には、左リールユニット700Lのみを新たなリールユニットに交換することができる。

【0447】

図21(a)は、バックライトモジュール740の構造を示す斜視図であり、同図(b)はバックライトモジュール740の正面図である。

【0448】

バックライトモジュール740は、リフレクタ742と、このリフレクタ742の背面に着脱可能に取り付けられる照明基板744によって構成されている。リフレクタ742には、表面側から裏面側に通じる開口部BK1~BK3が縦方向に三つ並んで形成されている。また、照明基盤744には、この開口部BK1~BK3に対応する位置に、LED745が2つずつ配置されている。

【0449】

上記開口BK1~BK3およびLED745は、取り付けられた状態で表示窓113に停止表示する図柄位置(図18に示すNo1~9の位置)に対応する位置に設けられている。上記説明したように各開口部BK1~BK3のそれぞれにLED745を設けることにより、光を照射する際に他の位置に照射される光と干渉しないように構成されている。これにより、図18に示すNo1~9の位置のそれぞれに対して光を照射することができる。例えば、全てのLED745を点灯させることにより、遊技者に視認可能な図柄を背後から全て照らすことができる。また、一部を点灯させることにより、遊技者に視認可能な図柄のうち、一部の図柄を背後から照らすことができる。なお、開口部やLEDの数や位置については、この構成に限定されるものではない。

【0450】

続いて、図19に示す第1選択スイッチ190等について詳述する。図22は、図3に示す第1選択スイッチ190等を示す図である。

【0451】

図22(a)は、第1選択スイッチ190の拡大図である。図22(a)に示す第1選択スイッチ190は、16個の接点を有し、回転可能に構成された円形状の回転部190aと、この回転部190aを基端として外側に突出形成された指示部190bとを有する。また、第1選択スイッチ190の周囲には、回転部190aの16個の接点の各々に対応して、16個の数字(0~Fの16進数)が施されている。第1選択スイッチ190は、16個の数字の中から1つの数字を選択する操作手段である。

【0452】

これら16個の数字は、設定を表す数値(設定値)として取り扱われる。すなわち、この第1選択スイッチ190は、指示部190bが指し示している数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されており、例えば、同図(a)に示すように、指示部190bが「B」を指し示している場合には、16進数の「B」の数値が選択されたことになり、その数値の情報を2進数4ビットの検出信号(0b1011)として出力可能である。したがって、後述する第1副制御部400(図24参照)は、この検出信号を入力することで、第1選択スイッチ190によって選択された数値(16進数の0~Fの数値のいずれか)を検出することが可能な構成となっており、第1副制御部400では、指示部190bが指し示している数値が、選択された設定値として取り扱われる。

【0453】

なお、図 2 2 (a) に示す第 1 選択スイッチ 1 9 0 に代えて、例えば、同図 (b) に示すようなロータリースイッチ 1 9 1 を適用してもよいし、同図 (c) に示すようなスライドスイッチ 1 9 2 を適用してもよい。

【0 4 5 4】

図 2 2 (b) に示すロータリースイッチ 1 9 1 は、1 6 個の接点を有し、回転可能に構成されたリング形状の回転部 1 9 1 a と、この回転部 1 9 1 a に形成された切欠き窓 1 9 1 b と、を有する。また、ロータリースイッチ 1 9 1 の回転部 1 9 1 a の底部には、回転部 1 9 1 a の 1 6 個の接点の各々に対応して、1 6 個の数字 (0 ~ F の 1 6 進数) が施されている。

【0 4 5 5】

このロータリースイッチ 1 9 1 では、切欠き窓 1 9 1 b から見える数値が選択されていることになり、その数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されている。図 2 2 (b) に示すように、切欠き部 1 9 1 b から見える数値が「F」である場合には、1 6 進数の F の数値が選択されたことになり、その数値の情報を 2 進数 4 ビットの検出信号 (0 b 1 1 1 1) として出力可能である。したがって、後述する第 1 副制御部 4 0 0 (図 2 4 参照) は、この検出信号を入力することで、ロータリースイッチ 1 9 1 の切欠き部 1 9 1 b から見える選択された数値 (本例では、1 6 進数の 0 ~ F の数値のいずれか) を検出することが可能な構成となっている。

【0 4 5 6】

図 2 2 (c) に示すスライドスイッチ 1 9 2 は、長方形形状の案内溝 1 9 2 a と、1 6 個の接点を有し、案内溝 1 9 2 a に沿ってスライド可能なスライド部 1 9 2 b と、を有する。また、スライドスイッチ 1 9 2 の上方には、スライド部 1 9 2 b の 1 6 個の接点の各々に対応して、1 6 個の数字 (本例では、0 ~ F の 1 6 進数) が施されている。

【0 4 5 7】

このスライドスイッチ 1 9 2 では、スライド部 1 9 2 b が位置する数値が選択されていることになり、その数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されている。図 2 2 (c) に示すように、スライド部 1 9 2 b が数値「0」の場所に位置している場合には、1 6 進数の 0 の数値が選択されたことになり、その数値の情報を 2 進数 4 ビットの検出信号 (0 b 0 0 0 0) として出力可能である。したがって、後述する第 1 副制御部 4 0 0 (図 2 4 参照) は、この検出信号を入力することで、スライドスイッチ 1 9 2 のスライド部 1 9 2 b が位置する選択された数値 (1 6 進数の 0 ~ F の数値のいずれか) を検出することが可能な構成となっている。

【0 4 5 8】

以上、図 2 2 (a) ~ 同図 (c) を用いて説明した第 1 選択スイッチ 1 9 0 は、機械式 (メカ式) のスイッチであるため、通電されていない状態であっても作動できる上に、停電等によって電源が遮断された場合でも、選択した数値 (設定値) を保持することが可能である。したがって、一度、選択を行えば、電源を落とした場合でも選択した数値を保持することができ、例えば、遊技店の意図した設定値に設定することが容易である。また、選択した数値を確認することができる数字 (表示手段) を備えているため、設定値の確認が容易であり、利便性が高い。

【0 4 5 9】

図 2 2 (d) は、第 2 選択スイッチ 1 9 4 の拡大図である。図 2 2 (d) に示す第 2 選択スイッチ 1 9 4 は、図 1 7 に示した、左ボタン 1 6 7 と右ボタン 1 6 8 と確定ボタンとして機能する第 2 チャンスボタン 1 6 6 から構成されている。図 2 2 (a) に示す第 1 選択スイッチ 1 9 0 が遊技者が操作することができない位置に設けられた操作手段であるのに対して、この第 2 選択スイッチ 1 9 4 は、遊技者が操作することができる位置に設けられた操作手段である。すなわち、第 2 選択スイッチ 1 9 4 は、遊技者が操作可能なスイッチであり、例えば、左ボタン 1 6 7 と右ボタン 1 6 8 を押下することで設定を表す数値 (設定値) を選択することができ、第 2 チャンスボタン 1 6 6 を押下することで、選択した設定値が確定される。あるいは、左ボタン 1 6 7 と右ボタン 1 6 8 を押下することで設定

10

20

30

40

50

値を選択することができ、所定時間が経過すると第2チャンスボタン166を押下しなくても選択した設定値が確定されるようにしてもよい。

【0460】

この第2選択スイッチ194は、第2チャンスボタン166、左ボタン167、または、右ボタン168のいずれかが操作された場合に、各々のボタンに対応する検出信号を出力可能である。したがって、後述する第1副制御部400（図24参照）は、この検出信号を入力することで、第2チャンスボタン166、左ボタン167、または、右ボタン168のいずれかが操作されたかを検出することが可能な構成となっている。

【0461】

なお、図22（d）に示す第2選択スイッチ194に代えて、例えば、同図（e）に示すように、第2チャンスボタン166とは別に、上下左右のボタンと確定ボタンを有する十字キー195を備え、この十字キー195を第2選択スイッチ194として適用してもよい。また、2種類の操作手段を備え、いずれか一方の操作手段がチャンスボタンを兼ねるものでもよいし、いずれか一方の操作手段のみが第2選択スイッチ194であってもよい。

【0462】

第2選択スイッチ194は、機械式（メカ式）のスイッチではないため、通電されていない状態では作動することができず、選択した数値（設定値）を自身では保持することができない。このため、設定値を記憶するための記憶手段を別に備える必要がある。図17に示すスロットマシン100では、第2選択スイッチ194によって選択した数値をバックアップしないように構成しているが、バックアップするように構成してもよい。

【0463】

図22（f）は、第2チャンスボタン166と図17に示す第1チャンスボタン165の大きさを比較した図である。図22（f）には、左ボタン167と右ボタン168も示されている。第1チャンスボタン165は、第2チャンスボタン166の3倍程度の大きさである。

【0464】

また、第2チャンスボタン166あるいは第1チャンスボタン165の操作を条件として、カットイン表示を行ったり、いずれか一方のチャンスボタンを連打演出等で使用し、他方のチャンスボタンを隠しボタンとし使用してもよい。ここで、隠しボタンとは、操作手段の操作を示唆や促進していない（例えば、操作示唆表示や操作促進表示が演出画像表示装置157に表示されない、内蔵された演出ランプも光らないのうちの少なくとも一つまたは両方）にも関わらず、操作手段を操作すると何らかの演出が行われるものをいう。

【0465】

図23は、第1選択スイッチ190および第2選択スイッチ194を用いた設定値の選択例を示す図である。

【0466】

図17に示すスロットマシン100では、第1選択スイッチ190および第2選択スイッチ194で選択することができる設定値は、低音スピーカ277や上部スピーカ272から出力する音（例えば、BGM、効果音、エラー音等）の音量（ボリューム）の値である。上述のごとく、第1選択スイッチ190は、遊技者が操作することができない位置に設けられた操作手段であり、遊技店の店員が設定値を選択する際に使用するスイッチになる。また、第1選択スイッチ190と第2選択スイッチ194のうち第1選択スイッチ190に限って、スロットマシン100を、省電力モードに設定するか非省電力モード（通常モード）に設定するかの選択も行うことができる。図17に示すスロットマシン100では、デモンストレーション演出が実行されている状態に限って、省電力モードに設定される。以下、デモンストレーションのことをデモと省略する。デモ演出は、一の遊技が終了してから遊技が再開されない状態で所定の時間（例えば、30秒）が経過することによって開始される演出である。図17に示すスロットマシン100では、省電力モードに設定することが選択されている状態でデモ演出が開始された場合に、省電力モードに設定さ

10

20

30

40

50

れる。

【0467】

スロットマシン100が省電力モードに設定されると、演出画像表示装置157に表示されるアニメ（デモアニメ）が暗い状態で再生されることで演出画像表示装置157の消費電力が抑えられ節電される。また、第1チャンスボタン165に内蔵された第1演出ランプ、左サイドランプ144L、右サイドランプ144R、図22に示したバックライトモジュール740が消灯することでこれらの発光手段の消費電力も抑えられ節電される。なお、これらの発光手段が消灯すると消費電力は0になり、演出画像表示装置157における節電効果よりもこれらの発光手段における節電効果の方が高くなる。

【0468】

また、第1選択スイッチ190を操作すると、演出画像表示装置157に第1音量選択アイコンS I 1か第2音量選択アイコンS I 2が表示される。第1選択スイッチ190を用いた音量選択では、7段階の音量レベルの中から1つの音量レベルを選択する。また、非省電力モードでは、消音を選択することもできる。

【0469】

図23（A）は、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22（a）に示す「0」に合わせた場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

【0470】

演出画像表示装置157には、第1音量選択アイコンS I 1が表示されている。この第1音量選択アイコンS I 1には、7段階の音量レベルの選択値と、7段階の横方向レベル表示（インジケータ表示）が表示される。図23（A）に示す第1音量選択アイコンS I 1には、7段階の音量レベルの選択値が0であること（0／7）と「消音」という文字が表示されている。また、7段階の横方向レベル表示では一つも点灯していない。第1選択スイッチ190によって消音が選択されると、低音スピーカ277および上部スピーカ272からの出力音は全く聞こえなくなる。

【0471】

図23（B）は、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22（a）に示す「1」に合わせた場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

【0472】

図23（B）に示す第1音量選択アイコンS I 1には、7段階の音量レベルの選択値が1であることを示す「音量 1／7」の文字が表示されている。また、7段階の横方向レベル表示では一番左の1段階目のレベルだけが第1の色（例えば、黄色）に点灯している。

【0473】

図23（C）は、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22（a）に示す「7」に合わせた場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

【0474】

図23（C）に示す第1音量選択アイコンS I 1には、7段階の音量レベルの選択値が7であることを示す「音量 7／7」の文字が表示されている。また、7段階の横方向レベル表示では1段階目から7段階目のレベル全てが第1の色（例えば、黄色）に点灯している。第1選択スイッチ190によって7段階目の音量レベルが選択されると、低音スピーカ277および上部スピーカ272からの出力音は最大音量になる。

【0475】

図23（D）は、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22（a）に示す「8」に合わせた場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

【0476】

図23（D）に示す第1音量選択アイコンS I 1には、音量の選択値が展示会用音量であることを示す文字が表示されている。この展示会用音量は、展示会等でスロットマシン100のプレゼンテーションを行う際に適した音量であり、例えば、4段階目の音量レベルと5段階目の音量レベルの間の音量である。また、7段階の横方向レベル表示では1段階目から7段階目のレベル全てが第2の色（例えば、赤色）に点灯している。なお、展示会用

10

20

30

40

50

音量に代えて、第2選択スイッチ194では選択することができず、第1選択スイッチ190に限って選択することができる特別な音量の選択を可能にしてもよい。例えば、所定時間経過ごとに音量が1段階ずつ上がっていくステップトーンの選択が可能であってもよい。

【0477】

演出画像表示装置157に表示された第1音量選択アイコンSI1は、第1選択スイッチ190が所定時間操作されないと消える。

【0478】

図23(a)は、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22(a)に示す「9」に合わせた場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

10

【0479】

図23(a)に示す演出画像表示装置157には、第2音量選択アイコンSI2が表示されている。この第2音量選択アイコンSI2の背景色は、第1音量選択アイコンSI1の背景色とは異なる。また、第2音量選択アイコンSI2には、省電力モードという文字と、7段階の音量レベルの選択値と、7段階の横方向レベル表示（インジケータ表示）が表示される。図23(a)に示す第2音量選択アイコンSI2には、省電力モードという文字と、7段階の音量レベルの選択値が7であることを示す「音量 7/7」の文字が表示されている。また、7段階の横方向レベル表示では1段階目から7段階目のレベル全てが第3の色（例えば、青色）に点灯している。

20

【0480】

図23(b)は、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22(a)に示す「F」に合わせた場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

【0481】

図23(b)に示す第2音量選択アイコンSI2には、省電力モードという文字と、7段階の音量レベルの選択値が1であることを示す「音量 1/7」の文字が表示されている。また、7段階の横方向レベル表示では左端の1段階目のレベルだけが第3の色（例えば、青色）に点灯している。

【0482】

演出画像表示装置157に表示された第2音量選択アイコンSI2も、第1選択スイッチ190が所定時間操作されないと消える。

30

【0483】

図17に示すスロットマシン100では、第1選択スイッチ190の指示部190bを図22(a)に示す「9」または「A」～「F」のいずれかに合わせた場合に、スロットマシン100を省電力モードに設定することが選択される。なお、省電力モードに設定することが選択されても、スロットマシン100が省電力モードに設定されるわけではなく、上述の如く、省電力モードに設定されるには、デモ状態であることが条件になる。一方、指示部190bを図22(a)に示す「0」～「8」のいずれかに合わせた場合には、スロットマシン100を非省電力モードに設定することが選択される。非省電力モードに設定することが選択された場合には、デモ状態になっても省電力モードに設定されないことになる。また、遊技が行われている状態では、スロットマシン100は非省電力モード（通常モード）に設定されていることになる。

40

【0484】

なお、スロットマシン100が省電力モードに設定されていても、非省電力モードに設定されていても、上部スピーカ272および低音スピーカ277から出力される音量は同じである。したがって、図23(B)で選択された選択値で出力される音量と、図23(b)で選択された選択値で出力される音量は同じであり、図23(C)で選択された選択値で出力される音量と、図23(a)で選択された選択値で出力される音量も同じである。

【0485】

図23(A)は、第2選択スイッチ194を操作した場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

50

【0486】

遊技者が操作することができる第2選択スイッチ194を、演出画像表示装置157に後述する第1案内表示アイコンG I 1が表示されているときに操作すると、演出画像表示装置157には、第3音量選択アイコンS I 3が表示される。第3音量選択アイコンS I 3には、5段階の音量レベルの選択値と、5段階の縦方向レベル表示（インジケータ表示）が表示される。図23（ア）に示す第3音量選択アイコンS I 3には、5段階の音量レベルの選択値が1であることを示す「音量 1／5」の文字が表示されている。また、5段階のレベル表示では一番下の1段階目のレベルだけが第4の色（例えば、緑色）に点灯している。第2選択スイッチ194の右ボタン168を1回押下するとレベルが1段階上がり、左ボタン167を1回押下するとレベルが1段階下がる。ただし、図23（ア）に示す状態で左ボタン167を1回押下してもレベルはそれ以上下らない。すなわち、第2選択スイッチ194の操作では消音を選択することはできない。なお、第2選択スイッチ194の操作でも消音を選択することができるようにしてもよい。

10

【0487】

図23（イ）は、同図（ア）に示す状態から右ボタン168を4回押下した場合の演出画像表示装置157の表示画面を示す図である。

【0488】

図23（イ）に示す第3音量選択アイコンS I 3には、5段階の音量レベルの選択値が5であることを示す「音量 5／5」の文字が表示されている。また、5段階の縦方向レベル表示では1段階目から5段階目のレベル全てが第4の色（例えば、緑色）に点灯している。

20

【0489】

演出画像表示装置157に表示された第3音量選択アイコンS I 3は、左ボタン167および右ボタン168が所定時間操作されないと消える。

【0490】

第1選択スイッチ190を操作して選択される音量は7段階であるのに対し、第2選択スイッチ194を操作して選択される音量は5段階である。図17に示すスロットマシン100では、音量の設定範囲が0から127の範囲であり、7段階における各設定値は、1段目が18、2段目が36、3段目が54、4段目が73、5段目が91、6段目が109、7段目が127になる。一方、5段階では、7段階の1段目と7段目を除いて残った2段目から6段目になる。すなわち、7段階の2段目（36）が5段階の1段目であり、7段階の6段目（109）が5段階の5段目になる。したがって、遊技店の店員しか、7段階の1段目の設定値（18）と、7段目の設定値（127）を選択することはできない。なお、7段階の1段目（18）を5段階の1段目にし、7段階の5段目（91）を5段階の5段目にしてもよいし、7段階の3段目（54）を5段階の1段目にし、7段階の7段目（127）を5段階の5段目にしてもよい。あるいは、5段階における各設定値を、1段目が26、2段目が51、3段目が76、4段目が102、5段目が127にしてもよい。

30

【0491】

演出画像表示装置157に、第1音量選択アイコンS I 1あるいは第2音量選択アイコンS I 2と、後述する第1案内表示アイコンG I 1が表示されている状態で、第2選択スイッチ194の左ボタン167を1回押下すると、それまで表示されていた第1音量選択アイコンS I 1あるいは第2音量選択アイコンS I 2が、第3音量選択アイコンS I 3に代わり、音量レベルの選択値が2段階目であることを表す表示になる。一方、同じ状態で、左ボタン167ではなく右ボタン168を1回押下すると、それまで表示されていた第1音量選択アイコンS I 1あるいは第2音量選択アイコンS I 2が、第3音量選択アイコンS I 3に代わり、音量の選択値が4段階目であることを表す表示になる。これらの表示は、第1音量選択アイコンS I 1あるいは第2音量選択アイコンS I 2がどのような選択値を表示していても表示される。すなわち、1／7の選択値であっても、7／7の選択値であっても、左ボタン167を1回押下すると、2／5の選択値の表示になる。また、1

40

50

／ 7 の選択値であっても、7 / 7 の選択値であっても、右ボタン 1 6 8 を 1 回押下すると、4 / 5 の選択値の表示になる。これは、第 3 音量選択アイコン S I 3 に切り替わった時に、それまでの選択値は破棄され、第 3 音量選択アイコン S I 3 の初期値である 3 / 5 の音量レベルの値が選択し直され、左ボタン 1 6 7 または右ボタン 1 6 8 を操作することで、その初期値（3 / 5）に対して変更が加わる。すなわち、第 2 選択スイッチ 1 9 4 の操作が受け付けられると、第 3 音量選択アイコン S I 3 の初期値がセットされ、第 2 選択スイッチ 1 9 4 が操作されることでその初期値に変更が加えられた値が第 3 音量選択アイコン S I 3 で表示される。第 1 選択スイッチ 1 9 0 は店員が操作し、第 2 選択スイッチ 1 9 4 は遊技者が操作することを想定して設計されており、遊技者の意向を優先することができる。なお、反対に、第 3 音量選択アイコン S I 3 が表示されている状態で第 1 選択スイッチ 1 9 0 が操作された場合には、第 3 音量選択アイコン S I 3 で表示されていた選択値を引き継ぎ、第 1 選択スイッチ 1 9 0 が操作されることでこれまでの選択値に変更が加えられた値が第 1 音量選択アイコン S I 1 あるいは第 2 音量選択アイコン S I 2 で表示される。ただし、ここでも選択値を引き継がずに、第 1 音量選択アイコン S I 1 あるいは第 2 音量選択アイコン S I 2 の初期値（例えば、4 / 7）がセットされるようにしてもよい。

【 0 4 9 2 】

次に、図 2 4 を用いて、スロットマシン 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【 0 4 9 3 】

スロットマシン 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、によって構成されている。

【 0 4 9 4 】

< 主制御部 >

まず、スロットマシン 1 0 0 の主制御部 3 0 0 について説明する。主制御部 3 0 0 は、主制御部 3 0 0 の全体を制御する基本回路 3 0 2 を備えており、この基本回路 3 0 2 には、C P U 3 0 4 と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶した R O M 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 3 1 2 と、W D T（ウォッチドッグタイマ）3 1 4 を搭載している。なお、R A M 3 0 8 については読み書きが可能な記憶媒体であることを示す一例として R A M（ランダムアクセスメモリ）の記載を用いているが、R W M（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いてもよい。また、R A M に関する処理の名称についても R W M（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いた名称を用いてもよい。本明細書では主に R A M との記載を用いるものとする。なお、R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 4 0 0 や第 2 副制御部 5 0 0 についても同様である。この基本回路 3 0 2 の C P U 3 0 4 は、水晶発振器 3 1 5 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、C P U 3 0 4 は、電源が投入されると R O M 3 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 3 1 2 に送信し、カウンタタイマ 3 1 2 は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 3 0 4 に送信する。C P U 3 0 4 は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。

【 0 4 9 5 】

主制御部 3 0 0 は、水晶発振器 3 1 5 a から入力されるクロック信号に基づき 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路 3 1 6 と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路 3 3 8 を備えており、C P U 3 0 4 は、この起動信号出力回路 3 3 8 から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0496】

また、主制御部300は、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、左ストップボタン137センサ、中ストップボタン138センサ、右ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、ホッパーユニット180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール110のインデックスセンサ、中リール111のインデックスセンサ、右リール112のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

【0497】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路316に出力する。この信号を受信した乱数発生回路316は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【0498】

メダル受付センサは、メダル投入口141の内部通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー135センサは、スタートレバー135内部に2個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン137センサ、中ストップボタン138センサ、および、右ストップボタン139センサは、各々対応するストップボタン137乃至139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【0499】

ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、および、ベットボタン132センサは、対応するベットボタン130乃至132のそれぞれに設置されており、RAM308に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン134センサは、精算ボタン134に設けられている。精算ボタン134が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、ホッパーユニット180が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【0500】

左リール110のインデックスセンサ、中リール111のインデックスセンサ、および、右リール112のインデックスセンサは、各リール110乃至112の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにLレベルになる。一旦Lレベルになってから次にLレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器315bが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。CPU304は、上記Lレベルの信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部300のRAM308に格納されている。

【0501】

主制御部300は、リールユニット700の各リール110～112ごとに設けたモータ110m～112m（図25参照）を駆動する駆動回路322、投入されたメダルを選別するメダルセレクト170に設けたソレノイドを駆動する駆動回路324、ホッパーユニット180に設けたモータ180m（図25参照）を駆動する駆動回路326、各種ランプ339（有効ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129は、遊技開始ランプ121、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127）を駆動する駆動回路328を備えている。

【0502】

また、基本回路302には、情報出力回路334を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路334を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情

10

20

30

40

50

報入力回路 652 にスロットマシン 100 の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【0503】

また、主制御部 300 は、電源装置 252（図 3 参照）から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 330 を備えており、電圧監視回路 330 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0504】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 400 との通信を可能としている。なお、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 300 は第 1 副制御部 400 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 400 からは主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0505】

以上説明した、主制御部 300 の各構成部材は、主制御部基板 300 B（図 25 参照）に搭載されている。

【0506】

<副制御部>

次に、スロットマシン 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第 1 副制御部 400 は、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 は、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM 406 には、第 1 副制御部 400 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトモジュール 740 の点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

【0507】

CPU 404 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 406 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 412 に送信する。カウンタタイマ 412 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を CPU 404 に送信する。CPU 404 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 IC や各回路を制御する。

【0508】

また、第 1 副制御部 400 には、音源 IC 418 を設けており、音源 IC 418 に出力インタフェースを介して上部スピーカ 272 および低音スピーカ 277 を設けている。音源 IC 418 は、CPU 404 からの命令に応じてアンプ、および上部スピーカ 272 や低音スピーカ 277 から出力する音声の制御を行う。音源 IC 418 には音声データが記憶された S-ROM（サウンド ROM）が接続されており、この ROM から取得した音声データをアンプで増幅させて上部スピーカ 272 および低音スピーカ 277 から出力する。

【0509】

また、第 1 副制御部 400 には、駆動回路 422 が設けられ、駆動回路 422 に入出力インタフェースを介して各種ランプ 420（上部ランプ、下部ランプ、左サイドランプ 144 L、右サイドランプ 144 R、タイトルパネルランプ 164、ベットボタンランプ 200、バックライトモジュール 740、第 1 チャンスボタン 165 に内蔵された第 1 演出ランプ、第 2 チャンスボタン 166 に内蔵された第 2 演出ランプ等）が接続されている。

【0510】

また、第 1 副制御部 400 には、シャッタ 163 のモータ 163 m（図 25 参照）を駆動する駆動回路 424 を設けている。シャッタ 163 のモータ 163 m はステッピングモ

10

20

30

40

50

ータであり、この駆動回路424は、CPU404からの命令に応じてそのモータ160mに駆動信号を出力する。

【0511】

また、第1副制御部400には、センサ回路426を設けており、センサ回路426には入力インタフェースを介してシャッタセンサ428を接続している。CPU404は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ428の状態を監視している。さらに、第1副制御部400には、スイッチセンサ427を設けており、このスイッチセンサ427で第1チャンスボタン165の押下を検出する。また、第2チャンスボタン166、左ボタン167、および右ボタン168からなる第2選択スイッチ194それぞれのボタンの押下もスイッチセンサ427で検出される。シャッタセンサ428やスイッチセンサ427からの検出信号は、センサ回路426によって基本回路402に出力される。

10

【0512】

また、基本回路402には、第1選択スイッチセンサ190が直接接続されているが、この第1選択スイッチセンサ190も、スイッチセンサ427およびセンサ回路426を介して基本回路402に接続してもよい。

【0513】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。

【0514】

以上説明した、第1副制御部400の各構成部材は、第1副制御部基板400B（図25参照）に搭載されている。

20

【0515】

第2副制御部500は、演出画像表示装置157の表示制御を含む演出装置160の各種制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、演出画像表示装置157の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ163のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【0516】

第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512と、を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM506には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

30

【0517】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

40

【0518】

また、第2副制御部500には、VDP534（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このVDP534には、バスを介してROM506、VRAM536が接続されている。VDP534は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM536のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

【0519】

以上説明した回路構成によって、第1副制御部400は、省電力モードの設定を指示する制御信号を駆動回路422に送信したり第2副制御部500に送信する。この結果、演

50

出画像表示装置 157 は、第 2 副制御部 500 を介して制御信号を受信し、第 1 チャンスボタン 165 に内蔵された第 1 演出ランプやサイドランプ 144 L や右サイドランプ 144 R やバックライトモジュール 740 は第 2 副制御部 500 を介さずに制御信号を受信する。

【0520】

続いて、電源制御基板、主制御部基板および第 1 副制御部基板といった各基板と、リールユニット、ホッパーユニットおよび演出可動体ユニットといった各ユニットの接続例について説明する。

【0521】

図 25 は、各基板と各ユニットの接続例を示す図である。

【0522】

この図 25 には、電源制御基板 252 B と、主制御部基板 300 B と、第 1 副制御部基板 400 B と、リールユニット 700 と、ホッパーユニット 180 と、演出可動体ユニット 160 U が示されている。演出可動体ユニット 160 U は、図 17 に示す演出装置 160 に組み込まれた、シャッタ 163 を移動させるユニットである。シャッタ 163 は可動体の一例に相当する。

【0523】

電源制御基板 252 B、主制御部基板 300 B および第 1 副制御部基板 400 B それぞれには、複数のコネクタ PC1~PC4, MC1~MC6, SC1~SC4 が示されている。また、リールユニット 700、ホッパーユニット 180 および演出可動体ユニット 160 U それぞれにも、1 又は複数のコネクタ HC1, RC1~RC3, DC1 が示されている。

【0524】

遊技機設置営業店に設けられた島設備では、100V の交流電源を 24V の電圧に降圧し、パチンコ機 100 には 24V の交流電流が、コネクタ PC1 に接続された電源コード 265 を通して供給される。24V の交流電流は、電源制御基板 252 B において、24V の直流電圧と、12V の直流電圧と、5V の直流電圧に変換される。なお、その他の直流電圧に変換されてもよいが、ここでの説明では、24V の直流電圧と 5V の直流電圧について説明する。

【0525】

図 25 に示す電源制御基板 252 B には、24V 電源ラインと 5V 電源ラインが示されており、24V 電源ラインに接続された、電源制御 24V モニタ LED 24PL および電源制御 24V コンデンサ 24PC、5V 電源ラインに接続された、電源制御 5V モニタ LED 5PL および電源制御 5V コンデンサ 5PC も示されている。電源制御 24V モニタ LED 24PL は、24V の直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用の LED ランプであり、電源制御 5V モニタ LED 5PL は、5V の直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用の LED ランプである。また、図 3 にも示した電源スイッチ 244 も示されている。

【0526】

電源制御基板 252 B のコネクタ PC2 には、24V 電源ラインと 5V 電源ラインが接続されている。このコネクタ PC2 と主制御基板 300 B のコネクタ MC5 は、ハーネス PM で接続されており、主制御基板 300 B には、このハーネス PM を通して、24V の直流電流が供給されるとともに 5V の直流電流も供給される。

【0527】

また、電源制御基板 252 B のコネクタ PC3 には 24V 電源ラインが接続されている。このコネクタ PC3 と第 1 副制御基板 400 B のコネクタ SC1 はハーネス PS1 で接続されており、第 1 副制御基板 400 B には、このハーネス PS1 を通して、24V の直流電流が供給される。また、電源制御基板 252 B のコネクタ PC4 には 5V 電源ラインが接続されている。このコネクタ PC4 と第 1 副制御基板 400 B のコネクタ SC2 はハーネス PS2 で接続されており、第 1 副制御基板 400 B には、このハーネス PS2 を通

10

20

30

40

50

して、5 Vの直流電流が供給される。

【0528】

なお、主制御基板300Bにも、第1副制御基板400Bと同じように、24 Vと5 Vを別々のハーネスで供給してもよい。また、第1副制御基板400Bにも、主制御基板300Bと同じように、24 Vと5 Vを共通のハーネスで供給してもよい。

【0529】

図25に示す主制御部基板300Bにも、24 V電源ラインと5 V電源ラインが示されている。主制御部基板300Bの24 V電源ラインには、ハーネスPMを通して供給された24 Vの直流電流が流れ、主制御部基板300Bの5 V電源ラインには、同じくハーネスPMを通して供給された5 Vの直流電流が流れる。また、図25に示す主制御部基板300Bにも、24 V電源ラインに接続された、主制御24 VモニタLED24MLおよび主制御24 Vコンデンサ24MCと、5 V電源ラインに接続された主制御5 VモニタLED5MLも示されている。主制御24 VモニタLED24MLは、24 Vの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のLEDランプであり、主制御5 VモニタLED5MLは、5 Vの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のLEDランプである。なお、5 V電源ラインにコンデンサは設けられていない。

10

【0530】

また、主制御基板300Bには、ホッパーモータ駆動IC326iと、リールモータ駆動IC322iが実装されている。ホッパーモータ駆動IC326iは、図24に示す駆動回路326を構成する集積回路である。リールモータ駆動IC322iは、図24に示す駆動回路322を構成する集積回路である。ホッパーモータ駆動IC326iにもリールモータ駆動IC322iにも、24 Vの直流電流と5 Vの直流電流それぞれが供給されている。なお、図示省略したが、主制御基板300Bには、図24に示す基本回路302が構成されており、その他の駆動回路324、328等を構成する集積回路も実装されている。

20

【0531】

主制御基板300Bの、ホッパーモータ駆動IC326iが接続しているコネクタMC1とホッパーユニット180のコネクタHC1はハーネスMHで接続されている。ホッパーユニット180には、ホッパーモータ駆動IC326iに供給されていた24 Vの直流電流と5 Vの直流電流それぞれが、このハーネスMHを通して供給され、ホッパーユニット180に設けられたモータ180mが駆動可能になる。また、主制御基板300Bからは、モータ180mの制御を行う制御信号（コマンド）がこのハーネスMHを通して送られる。

30

【0532】

また、主制御基板300Bの、リールモータ駆動IC322iが接続しているコネクタMC2とリールユニット700のコネクタRC1はハーネスMR1で接続されており、同じくリールモータ駆動IC322iが接続しているコネクタMC3とリールユニット700のコネクタRC2はハーネスMR2で接続されており、同じくリールモータ駆動IC322iが接続しているコネクタMC4とリールユニット700のコネクタRC3はハーネスMR3で接続されている。リールユニット700には、リールモータ駆動IC322iに供給されていた24 Vの直流電流と5 Vの直流電流それぞれが、これらのハーネスMR1～3それぞれを通して供給され、リールごとに設けられた各モータ110m～112mが駆動可能になる。また、主制御基板300Bからは、各モータ110m～112mの制御を行う制御信号（コマンド）がこれらのハーネスMR1～3それぞれを通して送られる。なお、モータごとにハーネスが接続されているが、リールユニット700側のコネクタRC1～RC3を一つのコネクタにし、主制御基板300B側のコネクタMC2～MC4も一つのコネクタにし、1本の共通なハーネスで接続してもよい。ただし、1本の共通なハーネスといっても、3本のハーネスMR1～MR3が集まったものである。

40

【0533】

さらに、主制御基板300BのコネクタMC6と第1副制御基板400BのコネクタS

50

C 4 はハーネス M S で接続されている。このハーネス M S は、制御信号用（コマンド送信用）のハーネスであり、電流供給には用いられていない。

【0534】

図 25 に示す第 1 副制御部基板 400 B にも、24 V 電源ラインと 5 V 電源ラインが示されている。第 1 副制御部基板 400 B の 24 V 電源ラインには、ハーネス P S 1 を通じて供給された 24 V の直流電流が流れ、第 1 副制御部基板 400 B の 5 V 電源ラインには、ハーネス P S 2 を通じて供給された 5 V の直流電流が流れる。また、図 25 に示す第 1 副制御部基板 400 B にも、24 V 電源ラインに接続された、副制御 24 V モニタ L E D 24 S L および副制御 24 V コンデンサ 24 S C と、5 V 電源ラインに接続された副制御 5 V モニタ L E D 5 S L も示されている。副制御 24 V モニタ L E D 24 S L は、24 V の直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用の L E D ランプであり、副制御 5 V モニタ L E D 5 S L は、5 V の直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用の L E D ランプである。なお、第 1 副制御基板 400 B でも、5 V 電源ラインにコンデンサは設けられていない。

10

【0535】

また、第 1 副制御基板 400 B には、可動体モータ駆動 I C 424 i が実装されている。この可動体モータ駆動 I C 424 i は、図 24 に示す駆動回路 424 を構成する集積回路である。可動体モータ駆動 I C 424 i には、24 V の直流電流と 5 V の直流電流それぞれが供給されている。なお、ここでも図示省略したが、第 1 副制御基板 400 B には、図 24 に示す基本回路 402 が構成されており、その他の駆動回路 424、426 等を構成する集積回路も実装されている。

20

【0536】

第 1 副制御基板 400 B の、可動体モータ駆動 I C 424 i が接続しているコネクタ S C 3 と演出可動体ユニット 160 U のコネクタ D C 1 はハーネス S D で接続されている。演出可動体ユニット 160 U には、可動体モータ駆動 I C 424 i に供給されていた 24 V の直流電流と 5 V の直流電流それぞれが、このハーネス S D を通じて供給され、演出可動体ユニット 160 U に設けられたモータ 163 m が駆動可能になる。また、第 1 副制御基板 400 B からは、モータ 163 m の制御を行う制御信号（コマンド）がこのハーネス S D を通じて送られる。

【0537】

なお、図 17 に示すスロットマシン 100 は、図 24 に示すように第 2 副制御部 500 も備えており、図 25 では不図示であるが、第 2 副制御基板も、電源制御基板 252 B から不図示のハーネスを通して 24 V の直流電流と 5 V の直流電流それぞれが供給されている。また、第 2 副制御基板は第 1 副制御基板 400 B と制御信号用（コマンド送信用）のハーネスで接続されている。さらに、第 2 副制御基板も、第 1 副制御基板 400 B と同じように演出装置（演出画像表示装置 157）と接続されている。

30

【0538】

以上説明したように、主制御基板 300 B とホッパーユニット 180 はハーネス M H で電氣的に接続されており、主制御基板 300 B とリールユニット 700 もハーネス M R 1 ～ 3 で電氣的に接続されている。また、第 1 副制御基板 400 B と演出可動体ユニット 160 U もハーネス S D で電氣的に接続されている。

40

【0539】

図 26 は、電断状態のスロットマシン 100 の前面扉 102 を開けて、左リール 110 を手動で回転させている様子を示す図である。電断状態とは、電源スイッチ 244 がオフになっている状態であってもよいし、電源スイッチ 244 がオンになっているが、コンセントに電源コード 265 が接続されていない状態であってもよいし、島設備から電力が供給されていない状態であってもよい（以下においても同じ。）。島設備から電力が供給されていない状態であれば、コンセントに電源コード 265 が接続されていて電源スイッチ 244 がオンであっても、電断状態である。こういった電断状態であっても、各リール 110 ～ 112 は手動で順方向にも逆方向にも回転させることができる。

50

【0540】

通電状態で点灯する、図25に示すいずれのモニタLED（電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL）も電断状態では消灯している。

【0541】

しかしながら、図26に示すように、手動で左リール110を回転させると、左リール110を回転させるモータ110m（図25参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図25を参照しながら説明を続けると、モータ110mで発生した誘導電流は、ハーネスMR1を通して主制御基板300Bに流れ込み、リール駆動IC322iから24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。主制御24VモニタLED24MLとグラウンドの間には主制御24V調整抵抗24MRが設けられており、主制御5VモニタLED5MLとグラウンドの間には主制御5V調整抵抗5MRが設けられている。主制御24VモニタLED24MLは、主制御24V調整抵抗24MRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、主制御5VモニタLED5MLは、主制御5V調整抵抗5MRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、手動による回転を止めても、24V電源ラインには、主制御24Vコンデンサ24MCが設けられているため、しばらくの間は主制御24VモニタLED24MLは点灯を継続する。一方、5V電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると主制御5VモニタLED5MLはすぐに消灯する。すなわち、手動による回転を止めると主制御5VモニタLED5MLは主制御24VモニタLED24MLよりも先に消灯する。なお、5V電源ラインにも、主制御24Vコンデンサ24MCよりも低容量のコンデンサを設けておいてもよい。

【0542】

主制御基板300Bに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスPMを通して電源制御基板252Bに流れ込み、コネクタPC2から24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。電源制御24VモニタLED24PLとグラウンドの間には電源制御24V調整抵抗24PRが設けられており、電源制御5VモニタLED5PLとグラウンドの間には電源制御5V調整抵抗5PRが設けられている。電源制御24VモニタLED24PLは、電源制御24V調整抵抗24PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御5VモニタLED5PLは、電源制御5V調整抵抗5PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板300BのLED（24ML，5ML）と電源制御基板252BのLED（24PL，5PL）といった複数の基板のLEDが発光していることになる。また、手動による回転を止めても、24V電源ラインには、電源制御24Vコンデンサ24PCが設けられているため、しばらくの間は電源制御24VモニタLED24PLは点灯を継続する。また、5V電源ラインにも電源制御5Vコンデンサ5PCが設けられているため、しばらくの間は電源制御5VモニタLED5PLも点灯を継続する。

【0543】

電源制御基板252Bに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスPS1を通して第1副制御基板400Bに流れ込み、コネクタSC1から24V電源ラインに供給される。副制御24VモニタLED24SLとグラウンドの間には副制御24V調整抵抗24SRが設けられている。副制御5VモニタLED5SLとグラウンドの間には副制御5V調整抵抗5SRが設けられている。副制御24VモニタLED24SLは、副制御24V調整抵抗24SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、電源制御基板252Bに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスPS2を通して第1副制御基板400Bに流れ込み、コネクタSC2から5V電源ラインに供給される。副制御5VモニタLED5SLとグラウンドの間には副制御5V調整抵抗5SRが設けられている。副制御5VモニタLED5SLは、副制御5V調整抵抗5SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板300BのLED（24

ML, 5ML)と電源制御基板252BのLED(24PL, 5PL)と第1副制御基板400BのLED(24SL, 5SL)といった複数の基板のLEDが発光していることになる。なお、手動による回転を止めても、24V電源ラインには、副制御24Vコンデンサ24SCが設けられているため、しばらくの間は副制御24VモニタLED24SLは点灯を継続する。一方、5V電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると副制御5VモニタLED5SLはすぐに消灯する。

【0544】

以上の説明は、各ハーネスMR1、PM、PS1、PS2がコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスMR1が、断線していたり、コネクタRC1または／およびコネクタMC2に正常に接続されていない(外れていた、挿入不足である)と、左リール110をいくら手動で回転させても、図25に示すいずれのモニタLEDも点灯せず、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLは消灯したままである。その結果、左リール110を手動で回転させても、図25に示すいずれのモニタLEDあるいは主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLが点灯しない場合は、ハーネスMR1の異常やコネクタRC1, MC2との接続不良を疑うことができる。

【0545】

また、ハーネスPMが、断線していたり、コネクタMC5または／およびコネクタPC2に正常に接続されていないと、左リール110を手動で回転させた場合に、主制御24VモニタLED24MLと主制御5VモニタLED5MLは点灯するものの副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御5VモニタLED5PLは点灯しない。その結果、左リール110を手動で回転させると、主制御24VモニタLED24MLと主制御5VモニタLED5MLは点灯しているのに、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御5VモニタLED5PLは点灯していない場合には、ハーネスPMの異常やコネクタMC5, PC2との接続不良を疑うことができる。

【0546】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で主制御基板300Bが電源制御基板252Bと接続されていない状態でも、左リール110を手動で回転させることで、主制御基板300BのLED(24ML, 5ML)は点灯可能である。

【0547】

また、ハーネスPS1が、断線していたり、コネクタPC3または／およびコネクタSC1に正常に接続されていないと、左リール110を手動で回転させた場合に、図25に示すモニタLEDのうち副制御24VモニタLED24SLのみが点灯しない。その結果、左リール110を手動で回転させても、図25に示すモニタLEDのうち副制御24VモニタLED24SLのみが点灯しない場合は、ハーネスPS1の異常やコネクタPC3, SC1との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスPS2が、断線していたり、コネクタPC4または／およびコネクタSC2に正常に接続されていないと、左リール110を手動で回転させた場合に、図25に示すモニタLEDのうち副制御5VモニタLED5SLのみが点灯しない。その結果、左リール110を手動で回転させても、図25に示すモニタLEDのうち副制御5VモニタLED5SLのみが点灯しない場合は、ハーネスPS2の異常やコネクタPC4, SC2との接続不良を疑うことができる。

【0548】

ここでは、電断状態で左リール110を手動で回転させた場合の説明であったが、電断状態で中リール111を手動で回転させた場合も、電断状態で右リール112を手動で回転させた場合も同様である。また、手動で回転させるリールが増えると、モニタLEDが明るく発光するようになる。例えば、左リール110と中リール111と右リール112を同時に手動で回転させると、左リール110のみを手動で回転させた場合よりもモニタLEDが明るく発光する。

10

20

30

40

50

【0549】

また、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御5VモニタLED5PLといったモニタLEDとは別の用途に用いられるLED（例えば、エラーが生じると発光するエラー監視用のLEDや、信号監視用のLED等）であっても、24V電源ラインや5V電源ラインに調整抵抗とともに設けられていれば、電断状態で手動で左リール110を回転させると電氣的接続不良がなければ発光する。このため、モニタLEDとは別の用途に用いられるLEDであっても、電氣的接続不良の確認を行うことができる。

【0550】

図27(a)は、図3に示すホッパーユニット180を斜め上から見た斜視図である。

【0551】

図27(a)に示すホッパーユニット180には、図25に示すコネクタHC1も示されている。このホッパーユニット180は、メダルを貯留しておく貯留槽181と、貯留槽181の底面に設けられた円盤状のホッパーディスク182とを有する。図27(a)では、このホッパーディスク182の一部が見えている。ホッパーディスク182には、周方向に間隔をあけて6個のメダル通過孔1821が設けられている。メダル通過孔1821は、遊技媒体であるメダルが通過できる大きさの孔である。ホッパーディスク182は、モータ180m（図25参照）によって回転され、貯留槽181に貯留されているメダルは、メダル通過孔1821を通して払い出される。

【0552】

図27(b)は、ホッパーディスク182を手動で回転させている様子を示す図である。

【0553】

この図27(b)には、ホッパーディスク182を真上からみた状態が示されており、6個のメダル通過孔1821が確認できる。電断状態であっても、ホッパーディスク182は、メダル通過孔1821に指を入れて、手動で順方向にも逆方向にも回転させることができる。

【0554】

手動でホッパーディスク182を回転させると、ホッパーディスク182を回転させるモータ180m（図25参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図25を参照しながら説明を続けると、モータ180mで発生した誘導電流は、ハーネスMHを通過して主制御基板300Bに流れ込み、ホッパーモータ駆動IC326iから24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。主制御24VモニタLED24MLは、主制御24V調整抵抗24MRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、主制御5VモニタLED5MLは、主制御5V調整抵抗5MRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。一方、ハーネスMHが、断線していたり、コネクタHC1または／およびコネクタMC1に正常に接続されていないと、ホッパーディスク182をいくら手動で回転させても、図25に示すいずれのモニタLEDも点灯せず、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLは消灯したままである。その結果、ホッパーディスク182を手動で回転させても、図25に示すいずれのモニタLEDあるいは主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLが点灯しない場合は、ハーネスMHの異常やコネクタHC1、MC1との接続不良を疑うことができる。

【0555】

ホッパーディスク182のモータ180mで発生した誘導電流は、この後、上述の左リール110のモータ110mで発生した誘導電流と同じく、電源制御基板252Bを通過して、第1副制御基板400Bまで流れ、正常であれば、それぞれの基板252B、400Bに設けられたモニタLED（24PL，5PL，24SL，5SL）が点灯する。よって、左リール110を手動で回転させたときと同じく、ホッパーディスク182を手動で回転させたときも、主制御基板300Bよりも下流側の電氣的接続不良の確認も行うこと

10

20

30

40

50

ができる。

【0556】

なお、電断状態でホッパーディスク182を手動で回転させるとともに左リール111も手動で回転させた場合には、手動で回転させる可動体の数が増えたことで、モニタLEDが明るく発光するようになる。

【0557】

また、電断状態であっても、図17に示すシャッタ163は手動で開閉することができる。

【0558】

手動でシャッタ163を開閉させると、シャッタ163を開閉させるモータ163m（図25参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図25を参照しながら説明を続けると、モータ163mで発生した誘導電流は、ハーネスSDを通過して第1副制御基板400Bに流れ込み、可動体モータ駆動IC424iから24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。副制御24VモニタLED24SLは、副制御24V調整抵抗24SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、副制御5VモニタLED5SLも、副制御5V調整抵抗5SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。

【0559】

第1副制御基板400Bに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスPS1を通過して電源制御基板252Bに流れ込み、コネクタPC3から24V電源ラインに供給される。電源制御24VモニタLED24PLは、電源制御24V調整抵抗24PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、第1副制御基板400Bに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスPS2も通過して電源制御基板252Bに流れ込み、コネクタPC4から5V電源ラインに供給される。電源制御5VモニタLED5PLも、電源制御5V調整抵抗5PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、第1副制御基板400BのLED（24SL，5SL）と電源制御基板252BのLED（24PL，5PL）といった複数の基板のLEDが発光していることになる。

【0560】

電源制御基板252Bに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスPMを通過して主制御基板300Bに流れ込み、コネクタMC5から24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。電源制御24VモニタLED24PLは、電源制御24V調整抵抗24PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御5VモニタLED5PLは、電源制御5V調整抵抗5PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、電源制御基板252BのLED（24PL，5PL）と第1副制御基板400BのLED（24SL，5SL）と主制御基板300BのLED（24ML，5ML）といった複数の基板のLEDが発光していることになる。

【0561】

以上の説明は、各ハーネスSD、PS1、PS2、PMがコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスSDが、断線していたり、コネクタDC1または／およびコネクタSC3に正常に接続されていないと、シャッタ163をいくら手動で開閉させても、図25に示すいずれのモニタLEDも点灯せず、副制御24VモニタLED24SLおよび副制御5VモニタLED5SLは消灯したままである。その結果、シャッタ163を手動で開閉させても、図25に示すいずれのモニタLEDあるいは副制御24VモニタLED24SLおよび副制御5VモニタLED5SLが点灯しない場合は、ハーネスSDの異常やコネクタDC1，SC3との接続不良を疑うことができる。

【0562】

また、ハーネスPS1が、断線していたり、コネクタSC1または／およびコネクタP

10

20

30

40

50

C 3 に正常に接続されていないと、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉させた場合に、副制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 S L と副制御 5 V モニタ L E D 5 S L は点灯するものの電源制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 P L および主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L は点灯しない。その結果、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉させると、副制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 S L と副制御 5 V モニタ L E D 5 S L は点灯しているのに、電源制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 P L および主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L は点灯していない場合には、ハーネス P S 1 の異常やコネクタ S C 1 , P C 3 との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネス P S 2 が、断線していたり、コネクタ S C 2 または／およびコネクタ P C 4 に正常に接続されていないと、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉させた場合に、副制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 S L と副制御 5 V モニタ L E D 5 S L は点灯するものの電源制御 5 V モニタ L E D 5 P L および主制御 5 V モニタ L E D 5 M L は点灯しない。その結果、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉させると、副制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 S L と副制御 5 V モニタ L E D 5 S L は点灯しているのに、電源制御 5 V モニタ L E D 5 P L および主制御 5 V モニタ L E D 5 M L は点灯していない場合には、ハーネス P S 2 の異常やコネクタ S C 2 , P C 4 との接続不良を疑うことができる。

10

【 0 5 6 3 】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で第 1 副制御基板 4 0 0 B が電源制御基板 2 5 2 B と接続されていない状態でも、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉することで、第 1 副制御基板 4 0 0 B の L E D (2 4 S L 、 5 S L) は点灯可能である。

【 0 5 6 4 】

20

また、ハーネス P M が、断線していたり、コネクタ P C 2 または／およびコネクタ M C 5 に正常に接続されていないと、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉させた場合に、図 2 5 に示すモニタ L E D のうち主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L と主制御 5 V モニタ L E D 5 M L のみが点灯しない。その結果、シャッタ 1 6 3 を手動で開閉させても、図 2 5 に示すモニタ L E D のうち主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L と主制御 5 V モニタ L E D 5 M L のみが点灯しない場合には、ハーネス P M の異常やコネクタ P C 2 , M C 5 との接続不良を疑うことができる。

【 0 5 6 5 】

図 2 8 は、図 2 5 に示す主制御基板 3 0 0 B と、同じく図 2 5 に示すホッパーユニット 1 8 0 およびリールユニット 7 0 0 との間に中継基板が設けられた例を示す図である。以下、図 2 5 を用いて説明した接続例と異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。

30

【 0 5 6 6 】

この図 2 8 では、主制御部基板 3 0 0 B に設けられた、コネクタ M C 5 およびコネクタ M C 6 は図示省略されている。図 2 8 に示す主制御部基板 3 0 0 B とホッパーユニット 1 8 0 との間にはホッパー用中継基板 9 0 1 B が示されており、主制御部基板 3 0 0 B とリールユニット 7 0 0 との間にはリール用中継基板 9 0 2 B が示されている。

【 0 5 6 7 】

ホッパー用中継基板 9 0 1 B には、主制御基板 3 0 0 B のコネクタ M C 1 に接続したハーネス M H 1 が接続するコネクタ H R M と、ホッパーユニット 1 8 0 のコネクタ H C 1 に接続したハーネス M H 2 が接続するコネクタ H R H が設けられている。

40

【 0 5 6 8 】

リール用中継基板 9 0 2 B には、主制御基板 3 0 0 B のコネクタ M C 2 に接続したハーネス M R 1 1 が接続するコネクタ R R M 1 と、リールユニット 7 0 0 のコネクタ R C 1 に接続したハーネス M R 1 2 が接続するコネクタ R R R 1 が設けられている。また、主制御基板 3 0 0 B のコネクタ M C 3 に接続したハーネス M R 2 1 が接続するコネクタ R R M 2 と、リールユニット 7 0 0 のコネクタ R C 2 に接続したハーネス M R 2 2 が接続するコネクタ R R R 2 も設けられている。さらに、主制御基板 3 0 0 B のコネクタ M C 4 に接続したハーネス M R 3 1 が接続するコネクタ R R M 3 と、リールユニット 7 0 0 のコネクタ R C 3 に接続したハーネス M R 3 2 が接続するコネクタ R R R 3 も設けられている。

50

【0569】

図28における接続例でも、電断状態においてリール110～112を手動で回転させると、正常であれば、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5ML等のモニタLEDが点灯する。しかしながら、主制御部基板300Bとリールユニット700との間にある複数のハーネスMR11、MR12、MR21、MR22、MR21、MR32が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5ML等のモニタLEDは点灯しない。

【0570】

また、電断状態においてホッパーディスク182を手動で回転させても、正常であれば、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5ML等のモニタLEDが点灯する。しかしながら、主制御部基板300Bとホッパーユニット180との間にある複数のハーネスMH1、MH2が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5ML等のモニタLEDは点灯しない。

【0571】

図28における接続例では、ホッパー用中継基板901Bやリール用中継基板902Bを設けたことで、図25に示す接続例よりも、ハーネスの数が増え、またコネクタの数も増えているため、電氣的接続不良が生じる可能性が高くなっている。しかしながら、電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、モニタLEDの点灯状態から、電氣的接続不良を簡単に確認することができる。

【0572】

なお、ホッパー用中継基板901Bやリール用中継基板902Bにも、24V電源ラインに24VモニタLEDと調整抵抗を設け、5V電源ラインに5VモニタLEDと調整抵抗を設けてもよい。電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、正常であればこれらのモニタLEDも点灯するようにすることで、電氣的接続不良の確認を行うことができる。

【0573】

なお、ここでの説明では、可動体として、左リール110、中リール111、右リール112、ホッパーディスク182およびシャッタ163をあげて説明したが、これらに限らず、モータ駆動する可動体であればよい。

【0574】

図29(a)は、第2実施形態のスロットマシンの内部構成を示す図である。以下、図3を用いて説明した内部構成と異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。また、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素にはこれまで用いた符号と同じ符号を用いる場合がある。

【0575】

図29(a)には、本体101に対して前面扉102が180度まで開かれた状態が示されている。この結果、本体101の内側も前面扉102の内側も前方(図29の紙面手前側)を向いている。

【0576】

図29(a)に示す本体101の上下方向中央部分にはリールユニット700が取り付けられている。そのリールユニット700よりも上方に主制御基板収納ケース210が配置されている。主制御基板収納ケース210は透明又は半透明な樹脂製のケースであり、透光性を有する。主制御基板収納ケース210の中には、主制御基板300Bが収納されている。図29(a)に示す主制御基板300Bは、図25に示す主制御基板300Bの構成と同じ構成を有するものであり、図29(a)には、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLが示されている。さらに、図29(a)に示す主制御基板300Bには、エラー監視用のLED3MLおよび操作手段である、設定キースイッチ281および設定変更ボタン292も実装されている。すなわち、発光手段であるこれらのLED(24ML, 5ML, 3ML)と、操作手段である、設定キースイッチ

281および設定変更ボタン292は共通の基板（主制御基板300B）に設けられている。また、これらのLED（24ML，5ML，3ML）からの光は、透明又は半透明な主制御基板収納ケース210を透過し、主制御基板収納ケース210越しにLEDの発光を確認することができる。また、主制御基板収納ケース210には、これらの操作手段（281，292）を操作することができるように開口や切り欠きが設けられている。加えて、図29（a）に示す主制御基板300Bには、コネクタ、抵抗、コンデンサ、LED、IC、LSI、CPU、ROM、RAM、スイッチ等の回路構成部品（基板構成部品）ごとに識別表示が表示されている。ここでは、シルク印刷によって表示されており、図29（a）に示すように、主制御24VモニタLED24MLの下には「LED1」が表示され、主制御5VモニタLED5MLの下には「LED2」が表示され、エラー監視用のLED3MLの下には「LED3」が表示され、設定キースイッチ281の下には「設定キーSW」が表示され、設定変更ボタン292の下には「設定変更ボタン」が表示されている。これらの表示は、透明又は半透明な主制御基板収納ケース210越しに視認可能である。なお、「LED1」の表示の代わりに「24VモニタLED」と表示してもよいし、「設定キーSW」の代わりに「SW1」と表示してもよい。すなわち、各構成部品の名称や略称を表示してもよいし、識別番号や識別記号を表示してもよい。また、主制御基板収納ケース210の左下隅には、収納している基板の管理番号が印刷されたシール210Sが貼られている。このシール210Sは非透光性のものであるが、透明又は半透明な透光性のものであってもよい。また、押印の表示や手書きの表示がなされたシールであってもよい。あるいは、シールではなく、主制御基板収納ケース210に直接印字された表示であってもよい。

【0577】

リールユニット700よりも下方には電源装置252とホッパーユニット180が配置されている。電源装置252は、図25に示す電源制御基板252Bの構成と同じ構成を有する電源制御基板252Bを備えている。図29（a）に示す電源制御基板252Bは透明又は半透明な樹脂製のケースに収納されている。図29（a）には、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、電源スイッチ244が示されている。すなわち、発光手段であるこれらのLED（24PL，5PL）と、操作手段である電源スイッチ244は共通の基板（電源制御基板252B）に設けられている。また、電源制御基板252Bに実装されたLED（24PL，5PL）からの光も、透明又は半透明なケースを透過し、そのケース越しにLEDの発光を確認することができる。また、電源装置252のケースにも、電源スイッチ244を触ることができるように開口や切り欠きが設けられている。さらに、図29（a）に示す電源制御基板252Bにも、主制御基板300Bと同じように、回路構成部品（基板構成部品）ごとに識別表示が表示されている。ここでは、シルク印刷によって表示されており、図29（a）に示すように、電源制御24VモニタLED24PLの下には「LED7」が表示され、電源制御5VモニタLED5PLの下には「LED8」が表示され、電源スイッチ244の下には「電源SW」が表示されている。これらの表示は、透明又は半透明なケース越しに視認可能である。なお、電源装置252のケースは、不透明な金属製のケースであってもよい。この場合、発光手段であるLEDや操作手段であるスイッチは、金属製のケースの表面に設けられ、発光手段であれば視認可能であり、操作手段であれば操作可能である。また、識別表示も金属製のケースの表面に表示される。

【0578】

なお、主制御基板300B、副制御基板400B'、電源装置252の位置は、リールユニット700やホッパーユニット180といった可動体ユニットよりも上方の位置であってもよいし、下方の位置であってもよいし、一部又は全部が同じ高さ位置であってもよい。

【0579】

図3に示すスロットマシン100では、第1副制御基板収納ケース220は、本体101の左側の側面板260に配置されていたが、この第2実施形態のスロットマシン100

では、副制御部収納ケース２２０'は、前面扉１０２の上部に配置されている。すなわち、演出装置１６０の裏側に配置されている。副制御部収納ケース２２０'も透明又は半透明な樹脂製のケースであり、透光性を有する。この副制御基板収納ケース２２０'の中には、副制御基板４００Ｂ'が収納されている。副制御基板４００Ｂ'は、図２５に示す第１副制御基板４００Ｂと図２４に示す第２副制御部５００の制御基板を合わせた演出制御基板であるが、第１副制御基板４００Ｂのみの構成であってもよいし、第２副制御部５００の制御基板のみの構成であってもよい。図２９（ａ）には、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬおよび副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬが示されている。さらに、図２９（ａ）に示す副制御基板４００Ｂ'には、第２副制御部５００の制御基板の電圧を監視する第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬおよび操作手段である第１選択スイッチ１９０も実装されている。すなわち、発光手段であるこれらのＬＥＤ（２４ＳＬ'、５ＳＬ'、６ＳＬ）と、操作手段である第１選択スイッチ１９０は共通の基板（副制御基板４００Ｂ'）に設けられている。また、これらのＬＥＤ（２４ＳＬ'、５ＳＬ'、６ＳＬ）からの光は、透明又は半透明な副制御基板収納ケース２２０'を透過し、副制御基板収納ケース２２０'越しにＬＥＤの発光を確認することができる。また、副制御基板収納ケース２２０'にも、第１選択スイッチ１９０を操作することができるように開口や切り欠きが設けられている。さらに、図２９（ａ）に示す副制御基板４００Ｂ'にも、主制御基板３００Ｂと同じように、回路構成部品（基板構成部品）ごとに識別表示が表示されている。ここでは、シルク印刷によって表示されており、図２９（ａ）に示すように、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬの下には「ＬＥＤ４」が表示され、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬの下には「ＬＥＤ５」が表示され、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬの下には「ＬＥＤ６」が表示され、第１選択スイッチ１９０の下には「選択ＳＷ」が表示されている。また、副制御基板４００Ｂ'の右下隅には、基板におけるレジスト層に２段で印刷された「基板管理番号０００２」の表示４００１が表示されている。回路構成部品ごとの識別表示および「基板管理番号０００２」の表示４００１は、透明又は半透明な副制御基板収納ケース２２０'越しに視認可能である。

【０５８０】

図２９（ｂ）は、立った姿勢の人Ｈ１の視野範囲を模式的に示す側面図であり、同図（ｃ）は、座った姿勢の人Ｈ２の視野範囲を模式的に示す側面図である。

【０５８１】

これらの側面図に示されている第２実施形態のスロットマシン１００は、本体１０１に対して前面扉１０２を９０度開いた状態であり、本体１００は側面が示され、９０度開いた前面扉１０２は正面が示されている。また、これらの側面図に示されている人Ｈ１、Ｈ２は、ホッパーユニット１８０のホッパーディスク１８２やリールユニット７００の各リール１１０～１１２を手で動作させる必要のある、工場の検査員や遊技店の店員といった者であり、本体１０１の真正面に位置している。

【０５８２】

図２９（ｂ）に示すように、前面扉１０２を９０度開けた状態で本体１０１の真正面に立った人Ｈ１の視野範囲Ｖ１は、リールユニット７００からその上に位置する主制御基板収納ケース２１０にかけての範囲になり、手で動作させるリール１１０～１１２と、その結果発光する、主制御基板３００Ｂに実装されたエラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ等の各ＬＥＤが同時に視認可能、若しくは視線を少し上位に動かすだけで視認可能である。

【０５８３】

図２９（ｃ）に示すように、前面扉１０２を９０度開けた状態で本体１０１の真正面に座った人Ｈ２の視野範囲Ｖ２は、リールユニット７００からその下に位置する電源装置２５２にかけての範囲になり、手で動作させるリール１１０～１１２と、その結果発光する、電源装置２５２に設けられた電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ等の各ＬＥＤが同時に視認可能、若しくは視線を少し上下に動かすだけで視認可能である。また、電源装置２５２とその横に配置されたホッパーユニット１８０（図２９（ａ）参照）も視野範囲Ｖ２に入り、手で動作させるホッパーディスク１８２（図２７参照）と、その結果発光する、電源装置２５２に設けられた電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ等の各ＬＥＤが同時に視認可能

、若しくは視線を少し左右に動かすだけで視認可能である。

【0584】

なお、この図29(b)および同図(c)では、主制御基板300Bをわかりやすく模式的に示したため、主制御基板300Bの前面300f(人H1, H2側の面)は、リールユニット700の前面700fと一致しているが、実際には、後述する図14(a)に示すように、主制御基板300Bの前面300fは、リールユニット700の前面700fよりも後側(奥側)にある。すなわち、可動体ユニットは、発光手段よりも、可動体を手で動作させる者側に突出している。このため、主制御基板300Bよりも下側からではリールユニット700が邪魔になって主制御基板300Bまで視野に入りにくい。

【0585】

図30は、第2実施形態のスロットマシンを内部がわかるように示した平面図である。すなわち、この図30は、第2実施形態のスロットマシンを上方から見た図になり、図の下方が前側、上方が後側になる。

【0586】

図30(a)には、前面扉102が完全に閉まった状態が示されており、同図(b)には、図29(b)及び同図(c)と同じく本体101に対して前面扉102を90度開いた状態が示されている。

【0587】

図30(a)における本体101には、主制御基板300Bが収納された主制御基板収納ケース210と、リールユニット700が示されている。主制御基板300Bには、3つのLED(24ML, 5ML, 3ML)と設定キースイッチ281が示されている。また、主制御基板収納ケース210の前面に貼られたシール210Sも示されている。

【0588】

図30(a)における前面扉102には、副制御基板400B'が収納された副制御基板収納ケース220'が示されている。副制御基板400B'には、3つのLED(24SL', 5SL', 6SL)と第1選択スイッチ190が示されている。

【0589】

前面扉102が完全に閉まった状態のスロットマシン100では、リール110~112やホッパーディスク182といった可動体を手で動作させて発光する発光手段(主制御24VモニタLED24ML等)は一つも、スロットマシン100の外観からは視認不可能である。

【0590】

図30(b)に示す、前面扉102を90度開いた状態のスロットマシン100には、逆起電力による主制御24VモニタLED24MLからの光が届く範囲が模式的に灰色で示されている。なお、ここでの光の届く範囲の示し方はLEDの指向性に重きを置いた示し方であり、実際には、LEDに近いほどこの範囲の周囲も照らされることになる。逆起電力による主制御24VモニタLED24MLからの光は、90度開いた状態の前面扉102の一部に届く。すなわち、主制御24VモニタLED24MLからの光は、副制御基板400B'に実装された第1選択スイッチ190に届き、暗い場所でも第1選択スイッチ190を操作可能になる。また、副制御基板400B'に実装されたその他の回路構成部品(図30(b)では第2副制御電圧監視用LED6SL)にも光が届き、暗い場所でも回路構成部品を視認することができる。さらには、その回路構成部品ごとに表示された識別表示も視認することができるようになる。また、主制御24VモニタLED24MLからの光は、副制御基板400B'に印刷された「基板管理番号0002」の表示4001にも届き、暗い場所でも基板管理番号を確認することができるようになる。また、図292(a)を用いて説明したシール210Sは非透光性のものであったが、暗い場所では主制御24VモニタLED24MLからの光がそのシール210Sの周囲を照らすことで、シール210Sに表示されている内容を確認することができるようになる。なお、シール210Sが透光性ののであれば、より確認しやすい。また、主制御24VモニタLED24MLからの光は、副制御基板収納ケース220'の一部にも届いており、その一部

10

20

30

40

50

にシールが貼られている場合には、そのシールに表示されている内容も確認することができる。

【0591】

なお、この図30(b)では、逆起電力による主制御24VモニタLED24MLからの光が届く範囲のみを模式的に示したが、その他のLEDからも逆起電力による光が届き、副制御基板収納ケース220'の大部分および副制御基板400B'の大部分が暗い場所でも視認可能になる。

【0592】

以上説明したように、前面扉102を90度開いた状態では、主制御基板300Bに実装されたLED(24ML, 5ML, 3ML)からの逆起電力による光が、それらのLED(24ML, 5ML, 3ML)を実装した基板とは異なる基板である副制御基板400B'およびその副制御基板400B'を収容した副制御基板収納ケース220'に届く。前面扉102の開き角度は90度に限られず、80度であってもよいし、100度であってもよい。ただし、180度に近くなればなるほど、光は届きにくくなる。また、反対に、副制御基板400B'に実装されたLED(24SL', 5SL', 6SL)からの逆起電力による光が、主制御基板収納ケース210および主制御基板300Bに届く。

【0593】

なお、副制御基板収納ケース220'の大部分および副制御基板400B'の大部分には、副制御基板400B'に実装されたLED(24SL', 5SL', 6SL)からも逆起電力による光が届き、暗い場所でも視認可能になる。さらには、主制御基板収納ケース210の大部分および主制御基板300Bの大部分には、主制御基板300Bに実装されたLED(24ML, 5ML, 3ML)からも逆起電力による光が届き、暗い場所でも視認可能になる。

【0594】

図31は、図25に示す、各基板と各ユニットの接続例の変形例を示す図である。以下、図25に示す接続例との相違点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。また、これまで説明した構成要素の名称と同じ名称の構成要素にはこれまで用いた符号と同じ符号を用いる。

【0595】

この図31に示す接続例の変形例では、逆方向に流れるサージ電流から回路構成部品を保護する保護回路が設けられている。主制御基板300Bには、各種ICを保護する保護回路の一例としてリールモータ駆動IC322iを保護する保護回路PT1、PT2が設けられている。保護回路PT1は、リールモータ駆動IC322iと24V電源ラインの間に配置され、保護回路PT2は、リールモータ駆動IC322iと5V電源ラインの間に配置されている。また、図25に示す主制御24Vコンデンサ24MCを大容量のものに変更し保護回路PT3としている。

【0596】

第1副制御基板400Bにも、各種ICを保護する保護回路の一例として可動体モータ駆動IC424iを保護する保護回路PT4、PT5が設けられている。保護回路PT4は、可動体モータ駆動IC424iと24V電源ラインの間に配置され、保護回路PT5は、可動体モータ駆動IC424iと5V電源ラインの間に配置されている。また、図25に示す副制御24Vコンデンサ24SCを大容量のものに変更し保護回路PT6としている。

【0597】

電源制御基板252Bでは、コネクタPC2と24V電源ラインの間に保護回路PT7が配置されるとともにコネクタPC2と5V電源ラインの間に保護回路PT8が配置されている。また、図25に示す電源制御24Vコンデンサ24PCを大容量のものに変更し保護回路PT9とし、電源制御5Vコンデンサ5PCも大容量のものに変更し保護回路PT10としている。

【0598】

10

20

30

40

50

コンデンサを大容量のものにした保護回路PT3, PT6, PT9, PT10では、サージ電力の電荷量を吸収することができ、サージ電流による回路破壊を防止することができる。これらの保護回路PT3, PT6, PT9, PT10では、逆起電力の電荷量も吸収してしまい、逆起電力による電流も流れないことになる。この結果、ホッパーディスク182やリール110~112を手で動作させても、これらの保護回路PT3, PT6, PT9, PT10が機能している場合は、いずれのLEDも発光しない。一方、これらの保護回路PT3, PT6, PT9, PT10の一部が破損している場合には、破損した保護回路では逆起電力の電荷を吸収することができず、逆起電力による電流が流れ、発光するLEDが出てくる。したがって、ディスク182やリール110~112を手で動作させてどのLEDが発光するかによって、破損していることが疑われる保護回路PT3, PT6, PT9, PT10を突き止めることができる場合がある。

10

【0599】

図32は、リールモータ駆動IC322iと24V電源ラインの間に設けられた保護回路の具体例を示した図である。

【0600】

図32(a)に示す具体例では、保護回路PT11は、リールモータ駆動IC322iと24V電源ラインの間に直列に接続されたダイオードである。また、図32(a)に示す保護回路PT12は、リールモータ駆動IC322iと5V電源ラインの間に直列に接続されたダイオードである。

【0601】

図32(b)に示す具体例では、保護回路PT21は、リールモータ駆動IC322iと24V電源ラインの間に、他の素子（この図では抵抗であるがコイル等であってもよい）と並列に接続されたダイオードを有する。また、図32(b)に示す保護回路PT22は、リールモータ駆動IC322iと5V電源ラインの間に、他の素子（この図では抵抗であるがコイル等であってもよい）と並列に接続されたダイオードを有する。

20

【0602】

保護回路にダイオードを用いることで、逆方向に流れようとするサージ電流をダイオードの整流作用によって流れないようにすることができる。

【0603】

リール110等の可動体を手で動作させることによって生じる逆起電力による電流も、保護回路PT11, PT12, PT21, PT22に採用されたダイオードの整流作用によって流れなくなり、主制御24VモニタLED24MLや主制御5VモニタLED5MLは発光しない。一方、保護回路PT11, PT12, PT21, PT22のダイオードが破損や断線している場合には、絶縁状態になるためどちらの方向にも電流は流れず、逆起電力による電流も流れないため、リール110等の可動体を手で動作させても、主制御24VモニタLED24MLや主制御5VモニタLED5MLは発光しなくなるが、保護回路PT21, PT22のダイオードが破損している場合には、絶縁状態になるが並列に接続された他の素子に電流が流れて逆起電力による電流も流れ、リール110等の可動体を手で動作させると主制御24VモニタLED24MLや主制御5VモニタLED5MLが発光する場合がある。したがって、コンデンサを大容量のものにした保護回路PT3と併用しなければ（図32(a)及び同図(b)それぞれに示す主制御基板300Bでは図25に示す主制御24Vコンデンサ24MCと同じ主制御24Vコンデンサ24MCが用いられている）、リール110等の可動体を手で動作させて主制御24VモニタLED24MLや主制御5VモニタLED5MLが発光する場合には、保護回路PT11, PT12, PT21, PT22のダイオードが破損や断線していること、保護回路PT11, PT12のダイオードをバイパスする不正な回路が不正者によって取付られていること、が疑われる。

30

【0604】

以上の説明は、図22に示すパチンコ機100Pにおいても同様であり、可動体としては、図22に示す払出装置152Pにおける、払出モータによって回転するスプロケット

40

50

があげられる。払出モータは、払出制御基板 170P（図 22 参照）からの制御で回転と停止を行い、電断状態でスプロケットを手動で回転させると、払出モータで誘導電流が発生する。払出制御基板 170P に設けられた LED や、払出制御基板 170P とハーネスで接続されている主制御基板 156P（図 22 参照）に設けられた LED が、正常であればこの誘導電流によって点灯するようにする。また、上述の説明と同じように、主制御基板 156P に流れ込んだ誘導電流は、電源制御基板 182P（図 22 参照）を通して、第 1 副制御基板 160P（図 22 参照）まで流れ、正常であれば、それぞれの基板 182P、160P に設けられた LED が点灯するようにする。さらに、可動体としては、主制御部が回転を制御するモータによって駆動する演出可動体（例えば、クルーン）や、第 1 副制御部が回転を制御する 2 つのモータによって 2 つの可動部が駆動する演出可動体等であってもよい。

10

【0605】

さらに、電断状態において誘導電流で点灯するようにした LED ランプに代えて、7 セグメント（SEG）表示器等の発光手段を用いてもよい。例えば、遊技者の有利度合いが異なる設定値（例えば、設定 1～設定 6）を表示する 7 セグメント表示器であってもよい。発光手段としては、目視できるものであることが要件になる。

【0606】

なお、以上の説明では、電断状態に誘導電流によってモニタ LED を発光させるには、調整抵抗（24MR，5MR，24PR，5PR，24SR，5SR）を用いたが、インピーダンスを調整することができる手段であればよく、調整抵抗に限らない。ただし、通電状態でも多量の誘導電流が流れてしまうと弊害が生じるため、電断状態において誘導電流が流れやすくすることだけを考慮してインピーダンスを調整するのではなく、通電時のことも考慮してインピーダンスを調整する必要がある。すなわち、基板〔例えば、主制御基板 300B、第 1 副制御基板 400B、副制御基板 400B'、電源制御基板 252B〕に設けられた発光手段〔例えば、主制御 24V モニタ LED 24ML、主制御 5V モニタ LED 5ML、副制御 24V モニタ LED 24SL，24SL'、副制御 5V モニタ LED 5SL，5SL'、電源制御 24V モニタ LED 24PL、電源制御 5V モニタ LED 5PL、エラー監視用の LED 3ML、第 2 副制御電圧監視用 LED 6SL、信号監視用の LED、7 セグメント表示器、設定値表示器 293 等〕と、モータ〔例えば、モータ 180m、110m～112m、モータ 163m、払出モータ等〕と該モータの駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク 182、左リール 110、中リール 111、右リール 112、シャッタ 163、スプロケット、クルーン等〕とを有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット 180、リールユニット 700、演出可動体ユニット 160U、払出装 152P 等〕と、前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス〔例えば、ハーネス MH、ハーネス MR1～MR3、ハーネス SD〕と、を備えた遊技台であって、前記モータと前記発光手段が前記ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、前記基板は、前記発光手段とグラウンドの間にインピーダンス調整手段〔例えば、調整抵抗（24MR，5MR，24PR，5PR，24SR，5SR）〕が設けられたものであり、前記インピーダンス調整手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した誘導電流によって前記発光手段が発光するようにインピーダンスを調整する一方、通電状態において誘導電流の流れを規制するようにインピーダンスを調整したものであり、前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものである。

20

30

40

【0607】

以上の記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御 24V モニタ LED 24ML、主制御 5V モニタ LED 5ML、副制御 24V モニタ LED 24SL、副制御 5V モニタ LED 5SL、電源制御 24V モニタ LED 24PL、電源制御 5V モニタ LED 5PL、エラー監視用の LED、信号監視用の LED、7 セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

50

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装１５２Ｐ等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』
について説明した。

【０６０８】

この遊技台によれば、手動で前記可動体を動作させて、前記ハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。

【０６０９】

また、

『 或る基板〔例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ〕を備え、

前記ハーネスは、モータ側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２〕と発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１〕を含んだものであり、

前記或る基板は、前記モータ〔例えば、モータ１８０ｍあるいはモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ〕と前記モータ側ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記或る基板は、前記発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ〕と前記発光手段側ハーネスを介して電氣的に接続されるものである、
ことを特徴とする。』
についても説明した。

【０６１０】

前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電氣的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電氣的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。

【０６１１】

また、以上の記載によれば、

『 発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装１５２Ｐ等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、前記発光手段と電氣的に接続〔例えば、ハーネスを介して接続

10

20

30

40

50

〕されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、
ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

についても説明した。

【０６１２】

すなわち、前記発光手段は、電断状態であっても発光する場合がある。

【０６１３】

清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、該可動体ユニットと前記発光手段が電氣的に正常に接続されているか否かを該発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、前記可動体を手動で動作させて前記発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台を目視確認できる。また、工場で遊技台に前記可動体ユニットを取り付けた際にも該可動体ユニットと前記発光手段が電氣的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、前記可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。

【０６１４】

なお、前記電断状態とは、遊技台の電源スイッチがオフになっている状態であってもよいし、電源スイッチがオンになっているがコンセントに電源コードが接続されていない状態であってもよいし、島設備から電力が供給されていない状態であってもよい。

【０６１５】

また、前記可動体ユニットは、回転表示ユニット〔例えば、リールユニット７００〕であってもよいし、賞媒体払出ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０〕であってもよいし、演出動作ユニット〔例えば、演出可動体ユニット１６０Ｕ〕であってもよい（以下、同じ）。

【０６１６】

また、

『前記発光手段は、基板〔例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ、中継基板（９０１Ｂ，９０２Ｂ）、払出制御基板１７０Ｐ等〕に設けられたものであり、

前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス〔例えば、図２５に示す各種ハーネス、図２７に示す各種ハーネス〕を備えたことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０６１７】

この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、前記ハーネスが正常に接続されているか、あるいは該ハーネスが断線していないかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。

【０６１８】

なお、前記基板は、主制御部を有する基板〔例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ〕であってもよいし、副制御部を有する基板〔例えば、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐや第２副制御基板１６４Ｐ〕であってもよいし、払出制御部を有する基板〔例えば、払出制御基板１７０Ｐ〕であってもよいし、電源制御部を有する基板〔例えば、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ〕であってもよいし、中継基板〔例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ、リール用中継基板９０２Ｂ〕であってもよい。

【０６１９】

また、前記基板と前記可動体ユニットを複数のハーネス〔例えば、並列に複数となるハーネスMR１～MR３、直列に複数となるハーネスMR１１およびハーネスMR１２〕が中継してもよい。

【０６２０】

また、

『 前記発光手段は、通電状態において発光可能〔例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光〕なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 0 6 2 1 】

この遊技台によれば、前記発光手段を通電状態と電断状態とで異なる用途で 사용할 ことができる。すなわち、通電状態では本来の目的（例えば、電流モニタ、電圧モニタ、エ ラー監視、信号監視）で使用し、電断状態では、電氣的接続の確認用に使用することがで きる。

【 0 6 2 2 】

また、

『 前記発光手段は、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの〔例 えば、電流モニタ用 L E D、電圧モニタ用 L E D、エラー監視用 L E D 等〕である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 0 6 2 3 】

この遊技台によれば、通電状態では、前記発光手段を、前記可動体の動作とは関係ない 用途で 사용할 ことができる。

【 0 6 2 4 】

また、

『 電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起 電力により発生した電流〔例えば、誘導電流〕によって前記発光手段が発光するように構 成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【 0 6 2 5 】

この遊技台によれば、前記電流が前記発光手段に流れるようにすることだけで前記可動 体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなる。

【 0 6 2 6 】

以上の記載によれば、

『 発光手段〔例えば、主制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 M L、主制御 5 V モニタ L E D 5 M L、副制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 S L、副制御 5 V モニタ L E D 5 S L、電源制御 2 4 V モニタ L E D 2 4 P L、電源制御 5 V モニタ L E D 5 P L、エラー監視用の L E D、 信号監視用の L E D、7 セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

モータ〔例えば、モータ 1 8 0 m、1 1 0 m～1 1 2 m、モータ 1 6 3 m、払出モータ 等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク 1 8 2、左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2、シャッタ 1 6 3、スプロケット、クルーン等〕を 有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット 1 8 0、リールユニット 7 0 0、演出 可動体ユニット 1 6 0 U、払出装置 1 5 2 P 等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネス M H、ハーネス M R 1～M R 3、ハーネス P M、ハーネス P S 1、P S 2、ハーネス S D〕を介して電氣的に接続さ れるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動さ せ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発 光する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、該第一の場合に該モータの駆動が 停止しても発光を継続する場合〔例えば、コンデンサ 2 4 M C、2 4 S C、2 4 P C、5 P C に蓄えられた電荷によって発光を継続する場合〕があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

について説明した。

【０６２７】

この遊技台によれば、手動で前記可動体を動作させて、前記ハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。加えて、前記発光手段は、逆起電力による電流が流入することが無くなっても発光を継続する場合があることになり、前記可動体の手動操作に気をとられて操作中は、前記発光手段の発光を確認する余裕がなかったとしても、操作後に該発光手段の発光を確認することができる。

10

【０６２８】

また、

『 或る基板〔例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ〕を備え、

前記ハーネスは、モータ側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２〕と発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１〕を含んだものであり、

前記或る基板は、前記モータ〔例えば、モータ１８０ｍあるいはモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ〕と前記モータ側ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記或る基板は、前記発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ〕と前記発光手段側ハーネスを介して電氣的に接続されるものである、

20

ことを特徴とする。』

についても説明した。

【０６２９】

前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電氣的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電氣的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。

【０６３０】

また、以上の記載によれば、

『 発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

30

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装１５２Ｐ等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、前記発光手段と電氣的に接続〔例えば、ハーネスを介して接続〕されるものであり、

40

前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、該第一の場合に該モータの駆動が停止しても発光を継続する場合〔例えば、コンデンサに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合〕があるものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

についても説明した。

【０６３１】

この遊技台によれば、上記格別な効果に加えて、手動で前記可動体を動作させることを

50

止めても前記発光手段の発光を確認することができ、前記発光手段の発光を確認しやすくなる。

【0632】

また、

『電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発生した電荷を蓄積可能なコンデンサ〔例えば、主制御24Vコンデンサ24MC、電源制御24Vコンデンサ24PC、電源制御5Vコンデンサ5PC、副制御24Vコンデンサ24SC〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0633】

コンデンサという一般的な電子部品を用いて、前記発光手段の発光を確認しやすくなることができる。

【0634】

また、

『前記発光手段は、基板〔例えば、主制御基板300B、156P、第1副制御基板400B、160P、電源制御基板252B、182P、中継基板（901B、902B）、払出制御基板170P等〕に設けられたものであり、

前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス〔例えば、図25に示す各種ハーネス、図27に示す各種ハーネス〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0635】

また、

『前記発光手段は、通電状態において発光可能〔例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光〕なものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0636】

また、

『前記発光手段は、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの〔例えば、電流モニタ用LED、電圧モニタ用LED、エラー監視用LED等〕である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0637】

また、

『電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流〔例えば、誘導電流〕によって前記発光手段が発光するように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0638】

以上の記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

10

20

30

40

50

前記第一のモータ〔例えば、モータ１１０ｍ〕は、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR１〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータ〔例えば、モータ１１２ｍ〕は、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR３〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があり、

前記発光手段は、前記電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することでも発光する場合があり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

について説明した。

【０６３９】

この遊技台によれば、手動で前記第一の可動体を動作させれば、第一のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、手動で前記第三の可動体を動作させれば、第三のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、２種類のハーネスそれぞれの接続を別個に確認することができる。さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。

【０６４０】

以上の記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタLED２４ML、主制御５ＶモニタLED５ML、副制御２４ＶモニタLED２４SL、副制御５ＶモニタLED５SL、電源制御２４ＶモニタLED２４PL、電源制御５ＶモニタLED５PL、エラー監視用のLED、信号監視用のLED、７セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ１１０ｍ〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール１１０〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット７００〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ１１２ｍ〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール１１２〕を有するものであり、

前記第一のモータ〔例えば、モータ１１０ｍ〕は、前記発光手段とハーネス〔例えば、３本のハーネスMR１～MR３が集まった１本の共通なハーネス〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータ〔例えば、モータ１１２ｍ〕は、前記発光手段と前記ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があり、

前記発光手段は、前記電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することでも発光する場合があり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

についても説明した。

【０６４１】

この遊技台によれば、手動で前記第一の可動体を動作させても前記第三の可動体を動作

10

20

30

40

50

させても、前記ハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができる。また、共通な1種類のハーネスの接続を、前記第一の可動体と前記第三の可動体のうち手動操作を行いやすい方の可動体を動作させれば確認することができる。さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。

【0642】

さらに、以上の記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記可動体ユニットは、前記発光手段と電氣的に接続〔例えば、ハーネスMR1～MR3を介して接続〕されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで発光する場合があり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させることでも発光する場合がある、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0643】

清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、各可動体と前記発光手段が電氣的に正常に接続されているか否かを共通の前記発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、各可動体を手動で動作させて前記発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台を目視確認できる。また、工場で遊技台に前記可動体ユニットを取り付けた際にも各可動体と前記発光手段が電氣的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、前記可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。

【0644】

なお、前記可動体ユニットは、第四のモータ〔例えば、モータ111m〕の駆動によって動作可能な第四の可動体〔例えば、中リール111〕を有するものであってもよい。

【0645】

また、

『前記発光手段は、基板〔例えば、主制御基板300B、156P、第1副制御基板400B、160P、電源制御基板252B、182P、中継基板（901B、902B）、払出制御基板170P等〕に設けられたものであり、

前記基板と前記第一のモータを中継する着脱可能なハーネス〔例えば、ハーネスMR1やハーネスMR1～MR3あるいはハーネスMR11とハーネスMR12やハーネスMR11～MR31とハーネスMR12～32〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0646】

この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、前記第一のハーネスが正常に接続されているか、前記第二のハーネスも正常に接続されているか、該第一のハーネスが断線していないかあるいは該第二のハーネスも断線していないかを、遊技台が電断状態であっても確認することができる。

【0647】

なお、前記基板と前記第一のモータを中継する着脱可能な第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1、ハーネスMR11とハーネスMR12〕と、前記基板と前記第三のモータを中継する着脱可能な第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3、ハーネスMR31とハーネスMR32〕とを備えた態様であってもよい。

【0648】

また、

『前記発光手段は、通電状態において発光可能〔例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光〕なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【0649】

また、

『前記発光手段は、通電状態において前記第一の可動体が停止していても発光可能なもの〔例えば、電流モニタ用LED、電圧モニタ用LED、エラー監視用LED等〕であり、
前記発光手段は、通電状態において前記第三の可動体が停止していても発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【0650】

この遊技台によれば、通電状態では、前記発光手段を、前記第一の可動体の動作とも前記第三の可動体の動作とも関係ない用途で使うことができる。

【0651】

また、

『電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流〔例えば、誘導電流〕によって前記発光手段が発光するように構成され、

電断状態において手動で前記第三の可動体を動作させて前記第三のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流〔例えば、誘導電流〕によっても前記発光手段が発光するように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【0652】

以上の記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する第一の可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

40

第二のモータ〔例えば、モータ180m〕の駆動によって動作可能な第二の可動体〔例えば、ホッパーディスク182〕を有する第二の可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180〕と、

を備えた遊技台であって、

前記第一のモータ〔例えば、モータ110m〕は、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第二のモータ〔例えば、モータ180m〕は、前記発光手段と第二のハーネス〔例えば、ハーネスMH〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモ

50

ータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があり、

前記発光手段は、前記電断状態において手動で前記第二の可動体を動作させて前記第二のモータを駆動させ該第二のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することでも発光する場合があり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第二のモータが駆動しても移動しないものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

について説明した。

【0653】

この遊技台によれば、第一の可動体ユニットの可動体（前記第一の可動体）を手動で動作させれば、第一のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができ、第二の可動体ユニットの可動体（前記第二の可動体）を動作させれば、第二のハーネスの接続が正常に行われているかを確認することができる。2種類の可動体ユニットの可動体を動作させることで、2種類のハーネスそれぞれの接続を別個に確認することができる。さらに、前記発光手段は静止側（移動しない側）に設けられているため、その発光手段が視認しやすくなる。

【0654】

また、

『 或る基板〔例えば、ホッパー用中継基板901B〕を備え、

前記第一のハーネスは、第一のモータ側ハーネス〔例えば、ハーネスMR12〕と第一の発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスMR11〕を含んだものであり、

前記或る基板は、前記第一のモータ〔例えば、モータ110m〕と前記第一のモータ側ハーネス〔例えば、ハーネスMR12〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記或る基板は、前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML〕と前記第一の発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスMR11〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第二のハーネスは、第二のモータ側ハーネス〔例えば、ハーネスMH2〕と第二の発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスMH1〕を含んだものであり、

前記或る基板は、前記第二のモータ〔例えば、モータ180m〕と前記第二のモータ側ハーネス〔例えば、ハーネスMH2〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記或る基板は、前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML〕と前記第二の発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスMH1〕を介して電氣的に接続されるものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0655】

前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電氣的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電氣的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。

【0656】

また、以上の記載によれば、

『 発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する第一の可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

10

20

30

40

50

第二のモータ〔例えば、モータ１８０ｍ〕の駆動によって動作可能な第二の可動体〔例えば、ホッパーディスク１８２〕を有する第二の可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０〕と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の可動体ユニットは、前記発光手段と電氣的に接続〔例えば、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３を介して接続〕されるものであり、

前記第二の可動体ユニットも、前記発光手段と電氣的に接続〔例えば、ハーネスＭＨを介して接続〕されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで発光する場合があり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記第二の可動体を動作させて前記第二のモータを駆動させることでも発光する場合がある、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

についても説明した。

【０６５７】

この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた各可動体ユニットを取り付けた後、各可動体ユニットと前記発光手段が電氣的に正常に接続されているか否かを共通の発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、各可動体を手動で動作させて前記発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台を目視確認できる。また、工場で遊技台に各可動体ユニットを取り付けた際にも各可動体ユニットと前記発光手段が電氣的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、複数の可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。

【０６５８】

また、

『前記発光手段は、基板〔例えば、主制御基板３００Ｂ，１５６Ｐ、第１副制御基板４００Ｂ，１６０Ｐ、電源制御基板２５２Ｂ，１８２Ｐ、中継基板（９０１Ｂ，９０２Ｂ）、払出制御基板１７０Ｐ等〕に設けられたものであり、

前記基板と前記第一のモータを中継する着脱可能な第一のハーネス〔例えば、ハーネスＭＲ１〕と、

前記基板と前記第二のモータを中継する着脱可能な第二のハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ〕と、

を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０６５９】

この遊技台によれば、清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた各可動体ユニットを取り付けた後、前記第一のハーネスが正常に接続されているか、前記第二のハーネスも正常に接続されているか、該第一のハーネスが断線していないかあるいは該第二のハーネスも断線していないかを、遊技台が電断状態であっても確認することができる。

【０６６０】

また、

『前記発光手段は、通電状態において発光可能〔例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光〕なものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０６６１】

また、

『前記発光手段は、通電状態において前記第一の可動体が停止していても発光可能なも

の〔例えば、電流モニタ用ＬＥＤ、電圧モニタ用ＬＥＤ、エラー監視用ＬＥＤ等〕であり、前記発光手段は、通電状態において前記第二の可動体が停止していても発光可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【０６６２】

この遊技台によれば、通電状態では、前記発光手段を、前記第一の可動体の動作とも前記第二の可動体の動作とも関係ない用途で 사용할 ことができる。

【０６６３】

また、

『 電断状態において手動で前記第一の可動体を動作させて前記第一のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流〔例えば、誘導電流〕によって前記発光手段が発光するように構成され、

電断状態において手動で前記第二の可動体を動作させて前記第二のモータを駆動させることで逆起電力により発生した電流〔例えば、誘導電流〕によっても前記発光手段が発光するように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０６６４】

この遊技台によれば、前記電流が前記発光手段に流れるようにすることだけで前記第一の可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認と前記第二の可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなる。

【０６６５】

以上の記載によれば、

『 第一の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第二の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等のうち、第一の発光手段とは異なる発光手段〕と、

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等〕の駆動によって動作可能〔例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等〕な可動体を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装１５２Ｐ等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３、ハーネスＰＭ、ハーネスＰＳ１、ＰＳ２、ハーネスＳＤ〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

10

20

30

40

50

前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、
前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』
について説明した。

【０６６６】

この遊技台によれば、手動で共通な可動体を動作させて、共通なハーネスの接続が正常に行われているかを、第一の発光手段でも第二の発光手段でも確認することができ、仮に第一の発光手段と第二の発光手段のうちの一方の発光手段が破損したり故障していた場合であっても、もう一方の発光手段によって確認することができる。さらに、前記第一の発光手段にしても前記第二の発光手段にしても静止側（移動しない側）に設けられているため、それらの発光手段を視認しやすくなる。

【０６６７】

また、

『或る基板〔例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ〕を備え、

前記ハーネスは、モータ側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２〕と発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１〕を含んだものであり、

前記或る基板は、前記モータ〔例えば、モータ１８０ｍあるいはモータ１１０ｍ、１１１ｍ、１１２ｍ〕と前記モータ側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ２あるいはハーネスＭＲ１２、ＭＲ２２、ＭＲ３２〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記或る基板は、前記第一の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ〕と前記発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記或る基板は、前記第二の発光手段〔例えば、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ〕と前記発光手段側ハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ１あるいはハーネスＭＲ１１、ＭＲ２１、ＭＲ３１〕を介して電氣的に接続されるものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０６６８】

前記或る基板が増えたことで、ハーネスの数が増え、電氣的接続不良が生じる可能性が高くなるが、電断状態における手動操作によって電氣的接続不良を簡単に確認することができるため、上記可能性が高くなっても問題はない。

【０６６９】

また、以上の記載によれば、

『第一の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等〕と、

第二の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器等のうち、第一の発光手段と異なる発光手段〕と、

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等〕の駆動によって動作可能〔例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等〕な可動体を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、前記第一の発光手段と電氣的に接続〔例えば、ハーネスを介して接続〕されるものであり、

前記可動体ユニットは、前記第二の発光手段とも電氣的に接続〔例えば、ハーネスを介して接続〕されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図 17 に示すスロットマシン 100、図 22 に示すパチンコ機 100P〕。』

についても説明した。

【0670】

すなわち、前記第一の発光手段は、電断状態であっても発光する場合があり、前記第二の発光手段も、電断状態であっても発光する場合がある。

【0671】

清掃やメンテナンスで遊技台から取り外していた前記可動体ユニットを取り付けた後、該可動体ユニットと複数の発光手段が電氣的に正常に接続されているか否かを複数の発光手段の発光の有無によって遊技台が電断状態であっても確認することができる。また、前記可動体を手動で動作させて複数の発光手段が発光することによって、投光手段が無くても遊技台をより目視確認しやすくなる。また、工場で遊技台に前記可動体ユニットを取り付けた際にも該可動体ユニットと複数の発光手段が電氣的に正常に接続されているかを遊技台が電断状態であっても確認することができる。以上説明したように、前記可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなるといった格別な効果を有する。

【0672】

なお、前記第一の発光手段は、第一の電圧〔例えば、24V〕の電源ラインに接続されたものであり、前記第二の発光手段は、第二の電圧〔例えば、5V〕の電源ラインに接続されたものであってもよい。また、前記第一の発光手段は、第一の基板〔例えば、主制御基板 300B〕に設けられたものであり、前記第二の発光手段は、第二の基板〔例えば、電源制御基板 252B〕に設けられたものであってもよい。あるいは、前記第一の発光手段は、LEDランプであり、前記第二の発光手段は、7セグメント表示器であってもよい。

【0673】

また、

『前記第一の発光手段は、基板〔例えば、主制御基板 300B、156P、第1副制御基板 400B、160P、電源制御基板 252B、182P〕に設けられたものであり、

前記第二の発光手段も、前記基板に設けられたものであり、

前記基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス〔例えば、24Vと5Vの両方の電力供給が行われるハーネス〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0674】

すなわち、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、共通な基板に設けられたものである。

【0675】

この遊技台によれば、複数の発光手段の発光時に前記基板の周辺を、投光手段が無くても目視確認しやすくなる。

【0676】

また、

『前記第一の発光手段〔例えば、主制御 24V モニタ LED 24ML〕は、第一の基板〔例えば、主制御基板 300B〕に設けられたものであり、

前記第二の発光手段〔例えば、電源制御 5V モニタ LED 5PL〕は、第二の基板〔例

10

20

30

40

50

例えば、電源制御基板 2 5 2 B に設けられたものであり、

前記第二の基板は、前記第一の基板とは異なる基板であり、

前記第一の基板と前記可動体ユニットを中継する着脱可能なハーネス [例えば、ハーネス MH、MR 1 ~ MR 3] と、

前記第一の基板と前記第二の基板を中継する着脱可能なハーネス [例えば、ハーネス PM] と、

を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0677】

この遊技台によれば、前記可動体ユニットと前記第一の基板、該第一の基板と前記第二の基板のそれぞれが電氣的に正常に接続されているか否かを確認しやすくなる。

【0678】

また、

『前記第一の発光手段は、通電状態において発光可能 [例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光] なものであり、

前記第二の発光手段も、通電状態において発光可能 [例えば、常時発光あるいは周期的に発光、条件を満たすと発光] なものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0679】

この遊技台によれば、前記第一の発光手段も前記第二の発光手段も、通電状態と電断状態とで異なる用途で 사용할 ことができる。すなわち、通電状態では本来の目的 (例えば、電流モニタ、電圧モニタ、エラー監視、信号監視) で使用し、電断状態では、電氣的接続の確認用に使用することができる。

【0680】

また、

『前記第一の発光手段は、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの [例えば、電流モニタ用 LED、電圧モニタ用 LED、エラー監視用 LED 等] であり、

前記第二の発光手段も、通電状態において前記可動体が停止していても発光可能なもの [例えば、電流モニタ用 LED、電圧モニタ用 LED、エラー監視用 LED 等] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0681】

この遊技台によれば、通電状態では、前記第一の発光手段も前記第二の発光手段も、前記可動体の動作とは関係ない用途で使用する ことができる。

【0682】

また、

『電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流 [例えば、誘導電流] によって前記第一の発光手段が発光するように構成され、

電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで逆起電力により発生した電流 [例えば、誘導電流] によって前記第二の発光手段も発光するように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0683】

この遊技台によれば、前記電流が前記第一の発光手段と前記第二の発光手段それぞれに流れるようにすることだけで前記可動体ユニットが電氣的に正常に接続されているか否かの確認が行いやすくなる。

【0684】

10

20

30

40

50

また、

「第一の基板〔例えば、主制御基板３００Ｂ〕に設けられた第一の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ〕と、

第二の基板〔例えば、電源制御基板２５２Ｂ〕に設けられた第二の発光手段〔例えば、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ〕と、

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ、モータ１６３ｍ、払出モータ等〕と該モータの駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク１８２、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２、シャッタ１６３、スプロケット、クルーン等〕とを有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００、演出可動体ユニット１６０Ｕ、払出装置１５２Ｐ等〕と、
を備えた遊技台であって、

10

前記可動体ユニットと前記第一の基板とを中継する着脱可能な第一のハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ、ハーネスＭＲ１～ＭＲ３〕と、

前記第一の基板と前記第二の基板を中継する着脱可能な第二のハーネス〔例えば、ハーネスＰＭ〕と、

を備え、

前記モータと前記第一の発光手段が前記一のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記モータと前記第二の発光手段が、前記一のハーネス、前記第一の基板および前記第二のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

20

前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【０６８５】

また、

「第一の基板〔例えば、主制御基板３００Ｂ〕に設けられた第一の発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ〕と、

30

モータ〔例えば、モータ１８０ｍ、１１０ｍ～１１２ｍ〕とを有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０、リールユニット７００〕と、
を備えた遊技台であって、

中継基板〔例えば、ホッパー用中継基板９０１Ｂ〕と、

前記可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット１８０〕と前記中継基板を中継する着脱可能な第一のハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ２、ハーネスＭＲ１２，ＭＲ２２，ＭＲ３３〕と、

前記中継基板と前記第一の基板を中継する着脱可能な第二のハーネス〔例えば、ハーネスＭＨ１、ハーネスＭＲ１１，ＭＲ２１，ＭＲ３１〕と、

を備え、

40

前記モータと前記発光手段が、前記一のハーネス、前記中継基板および前記第二のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させることで発光する場合があるものである、

ことを特徴とする遊技台。」についても説明した。

【０６８６】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ，２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ，５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、

50

エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

モータ[例えば、モータ180m、110m~112m、モータ163m、払出モータ等]の駆動によって動作可能な可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等]を有する可動体ユニットと、

扉体[例えば、前面扉102]と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス[例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1~MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD]を介して電氣的に接続されるものであり、

10

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記扉体を閉めた状態では、前記発光手段は視認不能であり[例えば、図30(a)]、

前記扉体を開けた状態では、前記発光手段と前記可動体を視認可能である[例えば、図30(b)、同図(c)]、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

20

【0687】

これまでの記載によれば、

『発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

モータ[例えば、モータ180m、110m~112m、モータ163m、払出モータ等]の駆動によって動作可能な可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等]を有する可動体ユニット[例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等]と、

30

操作手段[例えば、設定キースイッチ281、設定変更ボタン292、リセットスイッチ291、第1選択スイッチ190、電源スイッチ244、]と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス[例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1~MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

40

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段と前記操作手段が共通の基板[例えば、図29に示す主制御基板300B、図29に示す副制御基板400B、図29に示す電源装置252の電源制御基板252B]に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台[例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P]。』

についても説明した。

【0688】

前記操作手段は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものであってもよい。

50

言い換えれば、前記操作手段は、前記発光手段からの光によって照らされるものであってもよいし、前記発光手段の照射範囲内に設けられたものであってもよい。また、前記操作手段は、前記発光手段からの光を頼りに操作可能なものであってもよいし、暗い場所であっても前記発光手段が発光することで視認可能になるものであってもよい。

【0689】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装装置152P等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記遊技台の外観から視認不可能なものである〔例えば、図30(a)〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0690】

この遊技台によれば、不正者が前記発光手段を視認することができないため、電源からの電力が正常に供給されていない事を該発光手段で確認し不正な器具を遊技台に取り付けようとする行為を防止することができる。

【0691】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装装置152P等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ

該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記可動体ユニットよりも上方に設けられたものである〔例えば、図29(b)に示す主制御基板300Bに設けられたLED24ML、5ML、3ML〕、ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0692】

前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。また、前記可動体ユニットは、前記発光手段よりも、前記可動体を手で動作させる者側に突出したものであってもよい。

【0693】

前記発光手段は、立った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。

【0694】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エアー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装152P等〕と、を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕よりも下方に設けられたものである〔例えば、図29(c)に示す電源装置252に設けられたLED24PL、5PL〕、ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0695】

前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。

【0696】

前記発光手段は、座った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。

【0697】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、

エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

モータ[例えば、モータ180m、110m~112m、モータ163m、払出モータ等]の駆動によって動作可能な可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等]を有する可動体ユニット[例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等]と、

遊技の進行を制御する主制御基板[例えば、主制御基板300B]と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス[例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1~MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記主制御基板に設けられたものである[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、エラー監視用のLED3ML]、
ことを特徴とする遊技台[例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P]。』

についても説明した。

【0698】

これまでの記載によれば、

『発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

モータ[例えば、モータ180m、110m~112m、モータ163m、払出モータ等]の駆動によって動作可能な可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等]を有する可動体ユニット[例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等]と、

遊技の進行を制御する主制御基板[例えば、主制御基板300B]と、

遊技の演出を制御する副制御基板[例えば、第1副制御基板400B、副制御基板400B'、第2副制御基板、演出制御基板]と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス[例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1~MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記副制御基板に設けられたものである[例えば、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL']、
ことを特徴とする遊技台[例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P]。』

についても説明した。

【0699】

前記副制御基板は、前記主制御基板から送信されるコマンドに基づいて制御を行うものであってもよい（以下、同じ）。

【0700】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装装置152P等〕と、

電源装置〔例えば、電源装置252〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記電源装置に設けられたものである〔例えば、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL〕、
ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0701】

前記電源装置は、遊技台外部（商用電源）からの電力を供給するものであってもよいし、遊技台外部（商用電源）から供給された電流を所定電圧に変換するものであってもよい（以下、同じ）。

【0702】

前記電断状態は、遊技台外部（商用電源）からの電力を受けられない状態であってよい（以下、同じ）。

【0703】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装装置152P等〕と、

或る印刷表示〔例えば、図29に示す副制御基板400B'に印刷された「基板番号0002」の表示4001、主制御基板収納ケース210に貼られた「基板番号0001」が印刷されたシール210S〕と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記或る印刷表示は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものである〔例えば、副制御24VモニタLED24SL'、副制御5VモニタLED5SL'からの光の他、図30(b)に示す、前面扉102を本体101に対して90度開いた状態では、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5MLからの光も届く〕、ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0704】

前記発光手段からの光が届く位置とは、言い換えれば、前記発光手段からの光によって照らされる位置のことであってもよいし、前記発光手段の照射範囲内の位置のことであってもよいし、暗い場所であっても前記発光手段が発光することで視認可能になる位置のことであってもよい（以下、同じ）。

【0705】

前記或る印刷表示は、例えば、コネクタ、抵抗、コンデンサ、LED、IC、LSI、CPU、ROM、RAM、スイッチ等の基板構成部品のうちのいずれかに関する表示（例えば、シルク印刷による表示）、基板の管理番号に関する表示（例えば、基板におけるレジスト層に印字された表示）であってもよい（以下、同じ）。

【0706】

なお、或る印刷表示に代えて或る表示（例えば、押印による表示や手書きによる表示）であってもよい。

【0707】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL, 24SL'、副制御5VモニタLED5SL, 5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等〕と、

或る回路構成部品〔例えば、各種コネクタMR1等、各種抵抗24MR等、コンデンサ24MC等、LED5ML等、各種IC322i等、各種スイッチ281等、LSI、CPU、ROM、RAM等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

10

20

30

40

50

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記或る回路構成部品は、前記発光手段〔例えば、主制御 24 V モニタ LED 24 ML〕からの光が届く位置に設けられたものである〔例えば、図 30 (b) に示す第 1 選択スイッチ 190〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図 17 に示すスロットマシン 100、図 22 に示すパチンコ機 100P〕。』

についても説明した。

【0708】

前記或る回路構成部品は、例えば、コネクタ、抵抗、コンデンサ、LED、IC、LSI、CPU、ROM、RAM、スイッチ等であってもよい（以下、同じ）。

10

【0709】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御 24 V モニタ LED 24 ML、主制御 5 V モニタ LED 5 ML、副制御 24 V モニタ LED 24 SL、24 SL'、副制御 5 V モニタ LED 5 SL、5 SL'、電源制御 24 V モニタ LED 24 PL、電源制御 5 V モニタ LED 5 PL、エラー監視用の LED 3 ML、第 2 副制御電圧監視用 LED 6 SL、信号監視用の LED、7 セグメント表示器、設定値表示器 293 等〕と、

モータ〔例えば、モータ 180 m、110 m～112 m、モータ 163 m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク 182、左リール 110、中リール 111、右リール 112、シャッタ 163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット 180、リールユニット 700、演出可動体ユニット 160 U、払出装 152 P 等〕と、

20

或る基板ケース〔例えば、主制御基板収納ケース 210、副制御基板収納ケース 220、220'、電源装置 252 のケース〕と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネス MH、ハーネス MR 1～MR 3、ハーネス PM、ハーネス PS 1、PS 2、ハーネス SD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

30

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記或る基板ケース〔例えば、副制御基板収納ケース 220'〕は、前記発光手段からの光〔例えば、自身が収納した基板に設けられた LED からの光の他、図 30 (b) に示す、前面扉 102 を本体 101 に対して 90 度開いた状態では、90 度の位置関係にある主制御基板収納ケース 210 に収納されている主制御基板 300 B に設けられた LED 24 ML からの光〕が届く位置に設けられたものである

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図 17 に示すスロットマシン 100、図 22 に示すパチンコ機 100P〕。』

についても説明した。

40

【0710】

前記或る基板ケースは、基板の管理番号等の管理情報等が表示されていたりする。例えば、管理情報等が印刷されていたり、管理情報が記されたり押印の表示等がなされたシール（例えば、図 29 に示す主制御基板収納ケース 210 に貼られた「基板番号 0001」が表示されたシール 210 S）が貼られていたりする（以下、同じ）。

【0711】

前記或る基板ケースは、主制御基板収納ケース 210 であってもよいし、副制御基板収納ケース 220 であってもよいし、第 1 副基板ケース 162 P であってもよいし、第 2 副基板ケース 165 P であってもよいし、払出基板ケース 172 P であってもよいし、発射基板ケース 176 P であってもよいし、電源基板ケース 184 P であってもよい（以下、

50

同じ)。

【0712】

前記或る基板ケースは、透光性のケース（例えば、透明な樹脂ケース）であってもよいし、非透光性のケース（例えば、金属製のケース（電源装置のケース）であってもよい（以下、同じ）。

【0713】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等〕と、

電源装置〔例えば、電源装置252〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML〕は、前記電源装置からの電力が前記ハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3〕を介さずに供給されるものである〔例えば、ハーネスPMを介して供給される〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0714】

すなわち、外部〔例えば、商用電力〕から供給された電流を所定電圧に変換する電源装置〔例えば、電源装置252〕を備え、前記電源装置において所定電圧に変換された電流が前記ハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3〕を介さずに前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML〕に供給される態様であってもよい。この態様によれば、電断時では手動によりモータを駆動させて発光手段の発光の有無によってハーネスの接続の有無を確認することができ、通電状態では発光手段の発光の有無によって電源からの電力が正常に供給されているか否かをハーネスの接続の有無と切り分けて確認することができる。

また、前記可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700〕は、前記ハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3〕のコネクタを抜いた状態で前記遊技台から取り外し可能なものであってもよい。可動体ユニットを点検または清掃する際にハーネスのコネクタを抜いた状態で取り外す構成であるため、ハーネスの接続不良や接続忘れが発生し易いが、可動体を手動で動作させることでハーネスの接続不良や接続忘れが生じていないか容易に確認することができる。

【0715】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5

ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

モータ[例えば、モータ180m、110m~112m、モータ163m、払出モータ等]の駆動によって動作可能な可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等]を有する可動体ユニット[例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等]と、

電源装置[例えば、電源装置252]と、
を備えた遊技台であって、

前記モータ[例えば、モータ180m、110m~112m]は、前記発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML]と第一のハーネス[例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1~MR3]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML]は、前記電源装置と第二のハーネス[例えば、ハーネスPM]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML]は、前記第二のハーネス[例えば、ハーネスPM]に接続不良が生じていても前記可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112]を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、
ことを特徴とする遊技台[例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P]。』
についても説明した。

【0716】

これまでの記載によれば、

『発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

モータ[例えば、モータ180m、110m~112m、モータ163m、払出モータ等]の駆動によって動作可能な可動体[例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等]を有する可動体ユニット[例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等]と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネス[例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1~MR3、ハーネスPM、ハーネスPS1、PS2、ハーネスSD]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記遊技台は、スロットマシン[例えば、図17に示すスロットマシン100]であり、
前記可動体ユニットはリールユニット[例えば、リールユニット700]である、
ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【0717】

すなわち、前記可動体は、リールである。

【0718】

これまでの記載によれば、

『 第一の発光手段〔例えば、或る基板に設けられたLED（主制御24VモニタLED24ML）〕と、

第二の発光手段〔例えば、或る基板に設けられた異なるLED（主制御5VモニタLED5ML）あるいは或る基板とは異なる基板に設けられたLED（副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL）〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装152P等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合（以下、「第二の場合」という。）があり、

前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の場合かつ前記第二の場合に前記モータの駆動が停止しても、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方が発光を継続する場合〔例えば、コンデンサ24MC、24SC、24PC、5PCに蓄えられた電荷によって発光を継続する場合〕がある、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0719】

前記ハーネスは、例えば、ハーネスMR1であってもよい。この場合、モータ110mは、主制御24VモニタLED24MLあるいは主制御5VモニタLED5MLとハーネスMR1を介して電氣的に接続されるものである。また、モータ110mは、副制御24VモニタLED24SLあるいは副制御5VモニタLED5SLと少なくともハーネスMR1を介して電氣的に接続されるものである。すなわち、モータ110mは、副制御24VモニタLED24SLと、ハーネスMR1、ハーネスPMおよびハーネスPS1を介して電氣的に接続されるものであり、モータ110mは、副制御5VモニタLED5SLと、ハーネスMR1、ハーネスPMおよびハーネスPS2を介して電氣的に接続されるものである。したがって、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、同じ基板に設けられたものの他、異なる基板に設けられたものであってもよい。

【0720】

これまでの記載によれば、

『 第一の発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタL

ED5ML、エラー監視用のLED3ML」と、

第二の発光手段〔例えば、副制御24VモニタLED24SL, 24SL'、副制御5VモニタLED5SL, 5SL'、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、異なる基板〔例えば、主制御基板300Bと第1副制御基板400B、副制御基板400B'といった異なる基板〕に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0721】

これまでの記載によれば、

『第一の発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、副制御24VモニタLED24SL, 24SL'、電源制御24VモニタLED24PL〕と、

第二の発光手段〔例えば、主制御5VモニタLED5ML、副制御5VモニタLED5SL, 5SL'、電源制御5VモニタLED5PL〕と、

電源装置〔例えば、電源装置252〕と、

モータ〔例えば、モータ180m、110m～112m、モータ163m、払出モータ等〕の駆動によって動作可能な可動体〔例えば、ホッパーディスク182、左リール110、中リール111、右リール112、シャッタ163、スプロケット、クルーン等〕を有する可動体ユニット〔例えば、ホッパーユニット180、リールユニット700、演出可動体ユニット160U、払出装置152P等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記第一の発光手段とハーネス〔例えば、ハーネスMH、ハーネスMR1～MR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記モータは、前記第二の発光手段と前記ハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記可動体を手で動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合が

10

20

30

40

50

あるものであり、

前記第一の発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記モータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、前記電源装置から供給される電圧が異なる〔例えば、24Vと5Vとで異なる〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0722】

これまでの記載によれば、

『 第一の発光手段〔例えば、或る基板に設けられたLED（主制御24VモニタLED24ML）〕と、

第二の発光手段〔例えば、或る基板に設けられた異なるLED（主制御5VモニタLED5ML）あるいは或る基板とは異なる基板に設けられたLED（副制御24VモニタLED24SL，24SL'、副制御5VモニタLED5SL，5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL）〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記第一の発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一のモータは、前記第二の発光手段と前記第一のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記第一の発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記第二の発光手段と前記第三のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合（以下、「第一の場合」という。）があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合（以下、「第二の場合」という。）があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合（以下、「第三の場合」という。）があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合（以下、「第四の場合」という。）があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の場合かつ前記第二の場合に前記第一のモータの駆動が停止しても、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方が発光を継続する場合〔例えば

10

20

30

40

50

、コンデンサ 24MC、24SC、24PC、5PC に蓄えられた電荷によって発光を継続する場合」があり、

前記第三の場合かつ前記第四の場合に前記第三のモータの駆動が停止しても、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段のうちの少なくとも一方が発光を継続する場合〔例えば、コンデンサ 24MC、24SC、24PC、5PC に蓄えられた電荷によって発光を継続する場合〕がある、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図 17 に示すスロットマシン 100、図 22 に示すパチンコ機 100P〕。』

についても説明した。

【0723】

前記第一のハーネスは例えばハーネスMR1であり、前記第一のモータは例えばモータ110mであってもよい。この場合、モータ110mは、主制御24VモニタLED24MLあるいは主制御5VモニタLED5MLとハーネスMR1を介して電氣的に接続されるものである。また、モータ110mは、副制御24VモニタLED24SLあるいは副制御5VモニタLED5SLと少なくともハーネスMR1を介して電氣的に接続されるものである。すなわち、モータ110mは、副制御24VモニタLED24SLと、ハーネスMR1、ハーネスPMおよびハーネスPS1を介して電氣的に接続されるものであり、モータ110mは、副制御5VモニタLED5SLと、ハーネスMR1、ハーネスPMおよびハーネスPS2を介して電氣的に接続されるものである。したがって、前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、同じ基板に設けられたものの他、異なる基板に設けられたものであってもよい。

【0724】

前記第三のハーネスは例えばハーネスMR3であり、前記第三のモータは例えばモータ112mであってもよい。この場合、モータ112mは、主制御24VモニタLED24MLあるいは主制御5VモニタLED5MLとハーネスMR3を介して電氣的に接続されるものである。また、モータ112mは、副制御24VモニタLED24SLあるいは副制御5VモニタLED5SLと少なくともハーネスMR3を介して電氣的に接続されるものである。すなわち、モータ112mは、副制御24VモニタLED24SLと、ハーネスMR3、ハーネスPMおよびハーネスPS1を介して電氣的に接続されるものであり、モータ112mは、副制御5VモニタLED5SLと、ハーネスMR3、ハーネスPMおよびハーネスPS2を介して電氣的に接続されるものである。したがって、ここでも前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、同じ基板に設けられたものの他、異なる基板に設けられたものであってもよい。

【0725】

これまでの記載によれば、

『 第一の発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、エラー監視用のLED3ML〕と、

第二の発光手段〔例えば、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記第一の発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一のモータは、前記第二の発光手段と前記第一のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記第一の発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3

10

20

30

40

50

〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記第二の発光手段と前記第三のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、異なる基板〔例えば、主制御基板300Bと第1副制御基板400B、副制御基板400B'といった異なる基板〕に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0726】

これまでの記載によれば、

『第一の発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、電源制御24VモニタLED24PL〕と、

第二の発光手段〔例えば、主制御5VモニタLED5ML、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御5VモニタLED5PL〕と、

電源装置〔例えば、電源装置252〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記第一の発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一のモータは、前記第二の発光手段と前記第一のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記第一の発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記第二の発光手段と前記第三のハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一の発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘

10

20

30

40

50

導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第二の発光手段も、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記第一の発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記第二の発光手段も、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記第一の発光手段と前記第二の発光手段は、前記電源装置から供給される電圧が異なる[例えば、24Vと5Vとで異なる]、

ことを特徴とする遊技台[例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P]。』

についても説明した。

【0727】

これまでの記載によれば、

『発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等]と、

第一のモータ[例えば、モータ110m]の駆動によって動作可能な第一の可動体[例えば、左リール110]を有する可動体ユニット[例えば、リールユニット700]と、扉体[例えば、前面扉102]と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ[例えば、モータ112m]の駆動によって動作可能な第三の可動体[例えば、右リール112]を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス[例えば、ハーネスMR1]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス[例えば、ハーネスMR3]を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流[例えば、誘導電流]が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記扉体を閉めた状態では、前記発光手段は視認不能であり[例えば、図30(a)]、

前記扉体を開けた状態では、前記発光手段と前記第一の可動体と前記第三の可動体とを視認可能である[例えば、図30(b)]、

ことを特徴とする遊技台[例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P]。』

についても説明した。

【0728】

これまでの記載によれば、

『発光手段[例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5

10

20

30

40

50

ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等」と、

第一のモータ【例えば、モータ110m】の駆動によって動作可能な第一の可動体【例えば、左リール110】を有する可動体ユニット【例えば、リールユニット700】と、

操作手段【例えば、設定キースイッチ281、設定変更ボタン292、リセットスイッチ291、第1選択スイッチ190、電源スイッチ244、】と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ【例えば、モータ112m】の駆動によって動作可能な第三の可動体【例えば、右リール112】を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス【例えば、ハーネスMR1】を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス【例えば、ハーネスMR3】を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流【例えば、誘導電流】が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流【例えば、誘導電流】が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段と前記操作手段が共通の基板【例えば、図29に示す主制御基板300B、図29に示す副制御基板400B、図29に示す電源装置252の電源制御基板252B】に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台【例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P】。』

についても説明した。

【0729】

前記操作手段は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものであってもよい。言い換えれば、前記操作手段は、前記発光手段からの光によって照らされるものであってもよいし、前記発光手段の照射範囲内に設けられたものであってもよい。また、前記操作手段は、前記発光手段からの光を頼りに操作可能なものであってもよいし、暗い場所であっても前記発光手段が発光することで視認可能になるものであってもよい。

【0730】

これまでの記載によれば、

『発光手段【例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等】と、

第一のモータ【例えば、モータ110m】の駆動によって動作可能な第一の可動体【例えば、左リール110】を有する可動体ユニット【例えば、リールユニット700】と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ【例えば、モータ112m】の駆動によって動作可能な第三の可動体【例えば、右リール112】を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス【例えば、ハーネスMR1】を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス【例えば、ハーネスMR3】を介

10

20

30

40

50

して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記遊技台の外観から視認不可能なものである〔例えば、図30(a)〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0731】

この遊技台によれば、不正者が前記発光手段を視認することができないため、電源からの電力が正常に供給されていない事を該発光手段で確認し不正な器具を遊技台に取り付けようとする行為を防止することができる。

【0732】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記可動体ユニットよりも上方に設けられたものである〔例えば、図29(b)に示す主制御基板300Bに設けられたLED24ML、5ML、3ML〕、ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0733】

前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。また、前記可動体ユニットは、前記発光手段よりも、前記可動体を手で動作させる者側に突出したものであってもよい。

【0734】

前記発光手段は、立った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。

【0735】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕よりも下方に設けられたものである〔例えば、図29(c)に示す電源装置252に設けられたLED24PL、5PL〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0736】

前記可動体ユニットは、リールユニットであってもよい。

【0737】

前記発光手段は、座った姿勢で前記可動体を手で動作させる者から視認可能な位置に設けられたものであってもよい。

【0738】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

遊技の進行を制御する主制御基板〔例えば、主制御基板300B〕と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作

10

20

30

40

50

可能な第三の可動体〔例えば、右リール１１２〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR１〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR３〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

10

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記主制御基板に設けられたものである〔例えば、主制御２４ＶモニタLED２４ML、主制御５ＶモニタLED５ML、エラー監視用のLED３ML〕、ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

についても説明した。

【０７３９】

これまでの記載によれば、

20

『発光手段〔例えば、主制御２４ＶモニタLED２４ML、主制御５ＶモニタLED５ML、副制御２４ＶモニタLED２４SL、２４SL'、副制御５ＶモニタLED５SL、５SL'、電源制御２４ＶモニタLED２４PL、電源制御５ＶモニタLED５PL、エラー監視用のLED３ML、第２副制御電圧監視用LED６SL、信号監視用のLED、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ１１０m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール１１０〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット７００〕と、

遊技の進行を制御する主制御基板〔例えば、主制御基板３００Ｂ〕と、

遊技の演出を制御する副制御基板〔例えば、第１副制御基板４００Ｂ、副制御基板４００Ｂ'、第２副制御基板、演出制御基板〕と、

30

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ１１２m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール１１２〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR１〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR３〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

40

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記副制御基板に設けられたものである〔例えば、副制御２４ＶモニタLED２４SL、２４SL'、副制御５ＶモニタLED５SL、５SL'〕、ことを特徴とする遊技台〔例えば、図１７に示すスロットマシン１００、図２２に示すパチンコ機１００Ｐ〕。』

についても説明した。

50

【0740】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、
電源装置〔例えば、電源装置252〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段は、前記電源装置に設けられたものである〔例えば、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0741】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

或る印刷表示〔例えば、図29に示す副制御基板400B'に印刷された「基板番号0002」の表示4001、主制御基板収納ケース210に貼られた「基板番号0001」が印刷されたシール210S〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータ

10

20

30

40

50

タを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記或る印刷表示は、前記発光手段からの光が届く位置に設けられたものである〔例えば、副制御24VモニタLED24SL'、副制御5VモニタLED5SL'からの光の他、図30に示す、前面扉102を本体101に対して90度開いた状態では、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5MLからの光も届く（図30（b））〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0742】

なお、或る印刷表示に代えて或る表示（例えば、押印による表示や手書きによる表示）であってもよい。

【0743】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL，24SL'、副制御5VモニタLED5SL，5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

或る回路構成部品〔例えば、各種コネクタMR1等、各種抵抗24MR等、コンデンサ24MC等、LED5ML等、各種IC322i等、各種スイッチ281等、LSI、CPU、ROM、RAM等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記或る回路構成部品は、前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML〕からの光が届く位置に設けられたものである〔例えば、図30（b）に示す第1選択スイッチ190〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【0744】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

或る基板ケース〔例えば、主制御基板収納ケース210、副制御基板収納ケース220、220'、電源装置252のケース〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記或る基板ケースは、前記発光手段からの光〔例えば、自身が収納した基板に設けられたLEDからの光の他、図30(b)に示す、前面扉102を本体101に対して90度開いた状態では、90度の位置関係にある主制御基板収納ケース210に収納されている主制御基板300Bに設けられたLED24MLからの光〕が届く位置に設けられたものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0745】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、

電源装置〔例えば、電源装置252〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML〕は、前記電源装置からの電力が前記第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介さずに供給されるものであり〔例えば、ハーネスPMを介して供給される〕、

前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML〕は、前記電源装置からの電力が前記第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介さずに供給されるものである〔例えば、ハーネスPMを介して供給される〕、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパチンコ機100P〕。』

についても説明した。

【0746】

これまでの記載によれば、

『発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、24SL'、副制御5VモニタLED5SL、5SL'、電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、エラー監視用のLED3ML、第2副制御電圧監視用LED6SL、信号監視用のLED、7セグメント表示器、設定値表示器293等〕と、

第一のモータ〔例えば、モータ110m〕の駆動によって動作可能な第一の可動体〔例えば、左リール110〕を有する可動体ユニット〔例えば、リールユニット700〕と、電源装置〔例えば、電源装置252〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ〔例えば、モータ112m〕の駆動によって動作可能な第三の可動体〔例えば、右リール112〕を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス〔例えば、ハーネスMR1〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス〔例えば、ハーネスMR3〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、前記電源装置と第二のハーネス〔例えば、ハーネスPM〕を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段〔例えば、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML〕は、前記第二のハーネス〔例えば、ハーネスPM〕に接続不良が生じていても前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第二のハーネス〔例えば、ハーネスPM〕に接続不良が生じていても前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流〔例えば、誘導電流〕が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものである、

ことを特徴とする遊技台〔例えば、図17に示すスロットマシン100、図22に示すパ

10

20

30

40

50

チンコ機１００Ｐ】。』
についても説明した。

【０７４７】

これまでの記載によれば、

『発光手段【例えば、主制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＭＬ、主制御５ＶモニタＬＥＤ５ＭＬ、副制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＳＬ、２４ＳＬ'、副制御５ＶモニタＬＥＤ５ＳＬ、５ＳＬ'、電源制御２４ＶモニタＬＥＤ２４ＰＬ、電源制御５ＶモニタＬＥＤ５ＰＬ、エラー監視用のＬＥＤ３ＭＬ、第２副制御電圧監視用ＬＥＤ６ＳＬ、信号監視用のＬＥＤ、７セグメント表示器、設定値表示器２９３等】と、

第一のモータ【例えば、モータ１１０ｍ】の駆動によって動作可能な第一の可動体【例えば、左リール１１０】を有する可動体ユニット【例えば、リールユニット７００】と、を備えた遊技台であって、

前記可動体ユニットは、第三のモータ【例えば、モータ１１２ｍ】の駆動によって動作可能な第三の可動体【例えば、右リール１１２】を有するものであり、

前記第一のモータは、前記発光手段と第一のハーネス【例えば、ハーネスＭＲ１】を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第三のモータは、前記発光手段と第三のハーネス【例えば、ハーネスＭＲ３】を介して電氣的に接続されるものであり、

前記発光手段は、電断状態において前記第一の可動体を手で動作させて前記第一のモータを駆動させ該第一のモータによって生じる逆起電力による電流【例えば、誘導電流】が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記電断状態において前記第三の可動体を手で動作させて前記第三のモータを駆動させ該第三のモータによって生じる逆起電力による電流【例えば、誘導電流】が流入することで発光する場合があるものであり、

前記発光手段は、前記第一のモータが駆動しても移動しないものであり、前記第三のモータが駆動しても移動しないものであり、

前記遊技台は、スロットマシン【例えば、図１７に示すスロットマシン１００】であり、

前記可動体ユニットは、リールユニット【例えば、リールユニット７００】である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【０７４８】

例えば、前記第一の可動体は第一のリールであり、前記第三の可動体は第三のリールであってもよい。

【０７４９】

以下、図３３～図６７を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、スロットマシン１００等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機）について詳細に説明する。なお、図３３～図６７に示す符号は、原則として図３３～図６７を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図３３～図６７を用いた説明では図３３～図６７に示す符号を優先する。

【０７５０】

図３３は、スロットマシン１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【０７５１】

図３３に示すスロットマシン１００は、所定数の遊技媒体が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。なお、この遊技媒体の払出しを利

益と称する場合がある。また、この利益の獲得を容易にするものを特典と称する場合がある。

【0752】

このスロットマシン100は、本体101と、本体101の正面に取り付けられ、本体101に対して開閉可能な前面扉102と、を備える。前面扉102は、本体101に回転自在に装着された扉部材である。前面扉102には、施錠機能が付与され、遊技店の店員以外は前面扉102を開けることができないようになっている。

【0753】

本体101の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個（左リール110、中リール111、右リール112）収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。これらのリール110乃至112はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【0754】

各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール110乃至112が構成されている。リール110乃至112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。

【0755】

図34は、ラインの一例を示す図である。

【0756】

この図34を用いて具体的に説明すると、左リール110の上段（図に示す1の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール110の中段（図に示す4の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール110の下段（図に示す7の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール111の上段（図に示す2の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール111の中段（図に示す5の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール111の下段（図に示す8の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール112の上段（図に示す3の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール112の中段（図に示す6の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール112の下段（図に示す9の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール110乃至112のそれぞれの図柄は図柄表示窓113を通して各リール110乃至112にそれぞれ縦方向に3つ、合計9つ表示される。そして、各リール110乃至112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール110乃至112は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、図33に示すスロットマシン100では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0757】

各々のリール110乃至112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるように構成されている。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110乃至112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサ（図4に示すインデックスセンサ730）の投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片（不図示）が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリールの図柄位置を判定し、目的とする図柄が有効ライン上に表示されるようにリール110乃至112を停止させる。

【0758】

有効ライン表示ランプ120は、有効となるライン114を示すランプである。有効ラインとは、入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるライン（入

10

20

30

40

50

賞判定が行われるライン) のことであり、この有効ラインに内部当選役に対応する図柄が停止すると入賞と判定される。ここで、ラインとは、表示窓 1 1 3 内の領域のうち、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものである。なお、有効ライン以外に入賞判定が行われないラインを無効ラインと称する。

【 0 7 5 9 】

図 3 4 には、左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段ライン L 1、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がりライン L 2、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がりライン L 3、左リール上段図柄、中リール上段図柄および右リール上段図柄で構成される上段ライン L 4、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段ライン L 5 の 5 つのラインが示されている。これらのラインは一例であって、例えば、左リール上段図柄、中リール下段図柄および右リール上段図柄で構成されるラインのように、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 のそれぞれに対して一図柄分の領域を定めたものであればよい。

10

【 0 7 6 0 】

スロットマシン 1 0 0 の入賞役には、特別役 1 (B B 1)、特別役 2 (B B 2)、再遊技役 1 ~ 3、小役 1 ~ 7 (例えば、スイカ、弱チェリー等) がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【 0 7 6 1 】

告知ランプ 1 2 3 は、例えば、内部抽選において特定の入賞役 (具体的には、特別役) に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ 1 2 4 は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ 1 2 2 は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役 (詳細は後述する) に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること (メダルの投入が不要であること) を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ 1 2 8 は演出用のランプである。

20

【 0 7 6 2 】

ベットボタン 1 3 0 乃至 1 3 2 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダル (クレジットという) を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン 1 3 0 が押下される毎に 1 枚ずつ投入され、ベットボタン 1 3 1 が押下されると 2 枚投入され、ベットボタン 1 3 2 が押下されると 3 枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン 1 3 2 は M A X ベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ 1 2 9 は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ 1 2 1 が点灯する。

30

【 0 7 6 3 】

メダル投入口 1 4 1 は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン 1 3 0 乃至 1 3 2 により電子的に投入することもできるし、メダル投入口 1 4 1 から実際のメダルを投入 (投入操作) することもでき、投入とは両者を含む意味である。

40

【 0 7 6 4 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 0 は、3 枚賭けで遊技することを前提にしている遊技台である。ただし、2 枚賭けでも遊技を行うことができる。このため、2 枚賭けボーナス内部当選状態で 3 枚賭け遊技を行う方が、3 枚賭けボーナス内部当選状態で 2 枚賭け遊技を行うよりも遊技者にとって有利になるように設計し、2 枚賭けボーナス内部当選状態を通常遊技状態として、なるべく 3 枚賭けで遊技を行ってもらえるようにしている。

【 0 7 6 5 】

貯留枚数表示器 1 2 5 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器 1 2 6 は、各種の内部情報 (例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数) を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示

50

器 1 2 7 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、および、払出枚数表示器 1 2 7 は、7 セグメント (S E G) 表示器とした。

【 0 7 6 6 】

スタートレバー 1 3 5 は、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口 1 4 1 に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン 1 3 0 乃至 1 3 2 を操作して、スタートレバー 1 3 5 を操作すると、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 が回転を開始することとなる。スタートレバー 1 3 5 に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【 0 7 6 7 】

ストップボタンユニット 1 3 6 には、左ストップボタン 1 3 7、中ストップボタン 1 3 8 および右ストップボタン 1 3 9 で構成されるストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 が設けられている。ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 は、スタートレバー 1 3 5 の操作によって回転を開始したリール 1 1 0 乃至 1 1 2 を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 に対応づけられている。より具体的に言えば、左ストップボタン 1 3 7 を操作することによって左リール 1 1 0 を停止させることができ、中ストップボタン 1 3 8 を操作することによって中リール 1 1 1 を停止させることができ、右ストップボタン 1 3 9 を操作することによって右リール 1 1 2 を停止させることができる。以下、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 を全て停止させるためにストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール 1 1 0 の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール 1 1 2 の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【 0 7 6 8 】

メダル返却ボタン 1 3 3 は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン 1 3 4 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口 1 5 5 から排出するためのボタンである。

【 0 7 6 9 】

前面扉 1 0 2 には、キー孔 1 4 0 も設けられており、このキー孔 1 4 0 にキーを差し込み、差し込んだキーを、右に回すと解錠され、左に回すと施錠される。スロットマシン 1 0 0 には、前面扉 1 0 2 が開いたことを検知する開放センサ 2 9 4 (図 3 5 (a) 参照) が設けられている。この開放センサ 2 9 4 は、前面扉 1 0 2 が開くと突出する開閉片を検出することで前面扉 1 0 2 が開いたことを検知する。

【 0 7 7 0 】

また、ベットボタン 1 3 2 とメダル投入口 1 4 1 の間には、第 1 チャンスボタン 1 6 5 と、第 2 チャンスボタン 1 6 6 が設けられている。第 1 チャンスボタン 1 6 5 には第 1 演出ランプが内蔵されており、第 2 チャンスボタン 1 6 6 には第 2 演出ランプが内蔵されている。第 1 チャンスボタン 1 6 5 にしても第 2 チャンスボタン 1 6 6 にしても、演出の中で遊技者が操作する操作手段である。また、第 2 チャンスボタン 1 6 6 の左側には左ボタン 1 6 7、右側には右ボタン 1 6 8 が設けられている。左ボタン 1 6 7 と右ボタン 1 6 8 を操作することで、演出画像表示装置 1 5 7 に表示されたカーソルを移動させることができる場合があり、この場合等には、第 2 チャンスボタン 1 6 6 は確定ボタンとして機能することがある。

【 0 7 7 1 】

ストップボタンユニット１３６の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル１６２が設けられている。このタイトルパネル１６２は裏側からタイトルパネルランプ１６４によって照らされる。タイトルパネル１６２の下部には、メダル払出口１５５、メダルの受け皿１６１が設けられている。

【０７７２】

下部に設けられた音孔１４５は、低音スピーカ２７７（図３５参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉１０２の上部に設けられたトップランプ１４４Ｔと前面扉１０２の左側に設けられた左サイドランプ１４４Ｌと右側に設けられた右サイドランプ１４４Ｒは遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉１０２の上部には演出装置１６０が配設されており、演出装置１６０の上部にも音孔１４３が設けられている。この音孔１４３は、上部スピーカ２７２（図３５参照）の音を外部に出力するための孔である。演出装置１６０は、水平方向に開閉自在な２枚の右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂからなるシャッタ（遮蔽装置）１６３と、このシャッタ１６３の奥側に配設された演出画像表示装置１５７を備えており、右シャッタ１６３ａ、左シャッタ１６３ｂが演出画像表示装置１５７の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置１５７の表示画面がスロットマシン１００正面（遊技者側）に出現する構造となっている。なお、演出画像表示装置１５７は液晶表示装置であるが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（７セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。図３３に示すスロットマシン１００では、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。さらに、表示画面は、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【０７７３】

なお、これまでランプと称したものは、発光手段の一例であり、本明細書では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する他、蛍光灯、冷陰極管等、光を発するものであればランプと称する場合があり、光を発するものは発光手段の一例に相当する。

【０７７４】

図３５は、スロットマシン１００の内部構成を示す図であり、同図（ａ）は、前面扉１０２を開けた状態のスロットマシン１００を示す正面図、同図（ｂ）は、前面扉１０２に配設されている扉中継基板２９０を拡大した図である。

【０７７５】

本体１０１は、上面板２６１、左側の側面板２６０、右側の側面板２６０、下面板２６４および背面板２４２で囲われ、前面に開口する箱体である。本体１０１の内部には、背面板２４２の上部に設けた通風口２４９と重ならない位置に、内部に主制御基板を収納した主制御基板収納ケース２１０が配置され、この主制御基板収納ケース２１０の下方に、３つのリール１１０乃至１１２を備えたリールユニット７００が配置されている。主制御基板収納ケース２１０及びリールユニット７００の側方、即ち向って左側の側面板２６０には、内部に副制御基板を収納した副制御基板収納ケース２２０が配設してある。副制御基板収納ケース２２０には、第１選択スイッチ１９０が設けられている。この第１選択スイッチ１９０は、本体１０１の内部に設けられたものであるため、前面扉１０２の解錠を行うことができる者（例えば、遊技店の店員等）は前面扉１０２を開放することで操作を行うことができるが、前面扉１０２の解錠を行うことができない者（例えば、遊技者）は操作を行うことができないように構成されている。すなわち、第１選択スイッチ１９０は、遊技者が操作不可能な位置に設けられたものである。第１選択スイッチ１９０を操作することで、低音スピーカ２７７や上部スピーカ２７２から出力する音（例えば、ＢＧＭ、効果音、エラー音等）の音量（ボリューム）の値を変更したり、省電力モードに設定することができる。また、向かって右側の側面板２６０には、主制御基板に接続されて、スロ

ットマシン１００の情報を外部装置に出力する外部集中端子板２４８が取り付けられている。この外部集中端子板２４８には、図３８に示す情報出力回路３３４が設けられている。

【０７７６】

また、リールユニット７００の右側には、スロットマシン１００の遊技モード（設定値ともいう）の変更を行ったり、変更した設定値の確認をしたりする設定キースイッチ２８１が設けられている。ここで、設定値とは、遊技者の有利度合いに関する値であり、詳しくは後述するが、例えば、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合を調整するための値（「払出率」）等が含まれている。この設定値は、複数段階の設定、例えば、６段階の設定が可能である。

【０７７７】

設定キースイッチ２８１は、所定の設定キー（図示省略）を差し込んで回転することにより電氣的にＯＮ／ＯＦＦするキースイッチである。具体的には、設定キースイッチ２８１に所定の設定キーを差し込んで右回転すると、設定キースイッチ２８１に設けられている設定キースイッチセンサがオン状態を検出し、左回転すると、設定キースイッチセンサがオフ状態を検出する。

【０７７８】

設定キースイッチ２８１も、上述の第１選択スイッチ１９０と同じく、本体１０１の内部に設けられたものであるため、前面扉１０２の解錠を行うことができる者に限って操作を行うことができる。

【０７７９】

主制御基板および外部集中端子板２４８それぞれには、設定キースイッチ２８１がオン状態にされると点灯するモニタＬＥＤが設けられている。また、設定キースイッチ２８１がオン状態にされると、外部集中端子板２４８から外部装置（例えば、ホールコンピュータ）に、設定キースイッチ２８１がオン状態にされたことを表す設定キースイッチオン信号が出力される。

【０７８０】

なお、設定キースイッチ２８１は、主制御基板３００Ｂに実装されたものであってもよい。

【０７８１】

そして、下面板２６４には、ホッパーユニット１８０（バケット１８１に溜まったメダルを払出する装置）が配設され、このホッパーユニット１８０の上方、即ちリールユニット７００の下方には、電源制御基板を有する電源装置２５２が配設され、電源装置２５２正面には電源スイッチ２４４を配設している。電源スイッチ２４４は、電源装置２５２と電氣的に接続されたトグルスイッチである。この電源スイッチ２４４によりスロットマシン１００の電源投入（電源ＯＮ）又は電源遮断（電源ＯＦＦ）を行うことができる。なお、電源スイッチ２４４は、電源制御基板に実装されたものであってもよい。電源装置２５２は、スロットマシン１００に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部３００、第１副制御部４００等の各制御部、各装置に供給する。さらには、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部３００のＲＡＭ３０８等）に所定の期間（例えば１０日間）電源を供給するための蓄電回路（例えばコンデンサ）を備えている。

【０７８２】

ホッパーユニット１８０の右側には、ホッパーユニット１８０から溢れたメダルを収容するメダル補助収納庫２４０が配設してあり、この背後にはオーバーフロー端子が配設されている（図示省略）。電源装置２５２には、電源コード２６５を接続する電源コード接続部が設けられ、ここに接続された電源コード２６５が、本体１０１の背面板２４２に開設した電源コード用穴２６２を通して外部に延出している。

【０７８３】

前面扉１０２は、本体１０１の左側の側面板２６０にヒンジ装置２７６を介して蝶着さ

10

20

30

40

50

れ、図柄表示窓 113 の上部には、演出装置 160、および、この演出装置 160 を制御する演出制御基板（図示省略）、上部スピーカ 272 を設けている。図柄表示窓 113 の下部には、投入されたメダルを選別するためのメダルセクタ 170、メダルセクタ 170 が不正なメダル等をメダル受皿 161 に落下させる際にメダルが通過する返却通路 266 等を設けている。このメダルセクタ 170 についてはさらに後述する。また、音孔 145 に対応する位置には低音スピーカ 277 を設けている。なお、前面扉 102 の背面には、開放センサ 294 が設けられている。開放センサ 294 は、前面扉 102 が閉まった状態では L（OFF）、開いた状態では H（ON）になるように構成されている。

【0784】

前面扉 102 の背面には、図柄表示窓 113 の下方に扉中継基板 290 が配設されている。この扉中継基板 290 は、図 35（b）に示すように、リセットスイッチ 291、設定変更ボタン 292、設定値表示器 293 が設けられている。リセットスイッチ 291 および設定変更ボタン 292 も、設定キースイッチ 281 等と同じく、前面扉 102 の解錠を行うことができる者に限って操作を行うことができる。

【0785】

リセットスイッチ 291 は、プッシュボタン式のスイッチであり、このリセットスイッチ 291 を押下（短期押下）することによりスロットマシン 100 のエラー解除を行うことができる。また、リセットスイッチ 291 を長押し押下（長期押下）することにより主制御部の RAM クリア（あるいはラムクリア、RWM クリア、RWM 初期化）を行うことができる。

【0786】

設定変更ボタン 292 も、リセットスイッチ 291 と同様なプッシュボタン式のスイッチである。この設定変更ボタン 292 による設定値変更の操作手順については、後述する。

【0787】

設定値表示器 293 は、7 セグメント LED 等の表示器である。この設定値表示器 293 は、設定変更ボタン 292 により設定された遊技モード（設定値）を表す表示を表示することができる。

【0788】

なお、リセットスイッチ 291 および設定変更ボタン 292 は、扉中継基板 290 に設けられたものであったが、主制御基板 300B に設けられたものであってもよい。また、設定値表示器 293 も、主制御基板 300B に設けられたものであってもよい。

【0789】

図 36 は、メダルセクタ 170 を説明するための図である。

【0790】

図 36 には、図 33 に示すスロットマシン 100 が模式的に示されている。また、図 36 では、図 35 に示す、前面扉 102 の背面側に設けられたメダルセクタ 170 および本体 101 の内部に設けられたホッパーユニット 180 が点線で示されている。メダルセクタ 170 は、メダル通路 171 に設けられたメダルブロッカ 172 を有する。メダルブロッカ 172 は、メダル投入口 141 から投入されメダル通路 171 を通過するメダルを、貯留通路 173 と返却通路 266 のいずれか一方へ振分けるものである。図 36 に示すメダルブロッカ 172 はメダル通路 171 内に突出した状態にあり、メダル通路 171 を通過するメダルは、突出した状態にあるメダルブロッカ 172 に誘導（案内）されて返却通路 266 を通過し、メダル払出口 155 から排出される。一方、メダルブロッカ 172 がメダル通路 171 内から退避した状態にあれば、メダル通路 171 を通過するメダルは、貯留通路 173 を通過し、バケット 181 に貯留される。メダルブロッカ 172 の、メダル通路 171 への突出とメダル通路 171 からの退避は、不図示のブロッカソレノイドによって行われる。すなわち、ブロッカソレノイドに作動信号（制御信号）が出力されると、メダルブロッカ 172 は、投入されたメダルを貯留通路 173 へ誘導するように作動（変位）する。一方、ブロッカソレノイドに作動信号が出力されないと、メダルブロッカ 172 は、投入されたメダルを排出通路 19b へ誘導するように作動する。

【0791】

図37(a)は、設定値表示器293に表示される設定値の表示順を示す表である。

【0792】

図33に示すスロットマシン100では、設定1、設定2、設定4～設定6および設定bといった6種類の設定値が用意されている。設定1は、設定値表示器293に最初に表示されるデフォルトの設定値である。すなわち、工場出荷直後、設定値を記憶する記憶領域（主制御部のRAM）を含むRAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）後あるいは設定値を記憶する記憶領域の記憶を継続するバックアップ電源が消失した場合に、デフォルトの設定値として設定1が設定値表示器293に表示され、設定値として設定1が設定される。

【0793】

遊技者の利益獲得についての有利度合いは、設定1よりも設定2が高く、設定2よりも設定4が高く、設定4よりも設定5が高く、設定5よりも設定6が高い。すなわち、設定6が遊技者の利益獲得については最も有利な設定である。

【0794】

図33に示すスロットマシン100では、設定3の代わりに設定bを設けている。設定bは、設定1よりも遊技者の利益獲得については不利な設定である。すなわち、設定bが遊技者の利益獲得については最も不利な設定である。この設定bは、7セグメントLEDの表示において、設定6と1セグメント分しか差がない表示になり、しかも、最も有利な設定6の次に表示されるようになっていく。すなわち、6種類の設定値の中で最後に表示される。不正者が最後に表示される設定が最も有利な設定であると思って不正操作を行った結果、設定値表示器293に設定bが表示された場合、不正者は設定6と見間違えて設定bへ設定変更してしまう場合がある。この場合には、不正者に不利益を与えることができる。

【0795】

設定変更時に、設定変更ボタン292の操作によって設定値表示器293の表示が1→2→4→5→6→b→1→2・・・と更新される。なお、最初に表示される「設定1」以外の表示順はどのような順番であってもよく、例えば、設定値表示器293の表示が1→2→b→4→5→6→1→2・・・と更新されてもよい。

【0796】

図37(b)は、設定値ごとの性能の違いをまとめた表である。

【0797】

性能Aは払出率（出玉率と言われる場合もある）であり、性能Bは特別役（BB）初当り確率、性能CはAT（アシストタイム）初当り確率、性能DはAT継続確率、性能EはAT期待獲得枚数、性能Fは小役A（例えばスイカ）確率、性能Gは設定値を示唆する報知（設定示唆報知）の出現頻度・出現確率、性能Hは確定報知としての設定示唆報知の出現頻度・出現確率になる。性能A～性能Fは、遊技者の利益獲得についての有利度合いを表す性能に相当し、上述のごとく設定b<設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の関係にある。

【0798】

性能Gの設定示唆報知では、現在設定されている設定値を示唆する報知が、演出画像表示装置157、タイトルパネルランプ164、トップランプ144T、左サイドランプ144L、右サイドランプ144R、低音スピーカ277や上部スピーカ272等を用いて行われる。ここにいう設定示唆報知には、単にランプが消灯したり、警告音が出力されたりするだけの報知の他、演出画像表示装置157に設定示唆のアニメーションが表示される等の設定示唆演出も含まれる。また、設定値を示唆するといっても、嘘の設定値を示唆する場合（設定関連演出、設定関連報知）も含まれる。さらに、設定値を示唆するといっても、或る設定値であることが100%本当であることを報知する場合（設定確定報知）も含まれる。設定bが設定されている状態では、演出画像表示装置157におけるデモンストラーションアニメーション（デモアニメ）の開始時にタイトルパネルランプ164は

10

20

30

40

50

必ず消灯し、設定b以外の設定値が設定されている状態では、デモアニメの開始時にタイトルパネルランプ164が点灯を継続する。デモアニメは、ゲームが終了してから（第三停止が行われてから）メダル投入（ベット操作）が行われずに所定時間経過すると開始される。また、電断時にベット操作が行われていない状態で復電（電源投入）した場合には、デモアニメが開始されるが、設定変更が開始されると、設定変更が終了してからデモアニメは開始される。また、チャンスゾーン終了時、バトル演出終了時、BB終了時、AT終了時には、設定bが設定されている状態では設定示唆報知が100%行われる。一方、設定b以外の設定値が設定されている状態では、設定示唆報知が100%未満の所定確率で行われる。また、設定bが設定されている状態では、所定ゲーム数（例えば10ゲーム）に1度の頻度で設定b確定報知が行われるようにしてもよい。なお、設定bが設定されている状態では、設定bかもしれないといった設定示唆報知は行われず、設定b確定報知しか行われないうようにしてもよい。さらに、設定bが設定されている状態では、報知態様として、遊技者に不利であることを示唆する内容（例えば、「厳しい戦いが続くよ」といった文字表示や音声出力）を含んでいてもよい。以上説明した設定示唆報知（性能G）の実行確率（出現頻度）は、設定bが設定されている状態が、設定b以外の設定値（設定1、2、4～6）が設定されている状態よりも高く、設定b以外の設定値間ではほぼ同じである。

【0799】

性能Hについては、設定bが設定されている状態では、設定示唆報知として設定bのみを示唆する報知（設定1、2、4～6は示唆しない設定b確定報知）のみを行い、設定b以外の設定値が設定されている状態では、設定示唆報知として設定された設定値以外も示唆する報知も行うようにしてもよい。例えば、設定5が設定されている状態で、奇数の設定値が設定されていることが確定であることを報知する奇数確定報知、設定2が設定されている状態で、偶数の設定値が設定されていることが確定であることを報知する偶数確定報知があげられる。また、設定6が設定されている状態で、4以上の設定値が設定されていることが確定であることを報知する高設定確定報知あるいは設定4以上確定報知、2以上の設定値が設定されていることが確定であることを報知する設定2以上確定報知、5以上の設定値が設定されていることが確定であることを報知する設定5以上確定報知もあげられる。なお、設定6が設定されている状態では、設定示唆報知として設定6のみを報知する演出（設定6確定報知）を、設定b確定報知の実行確率よりも低い確率で行うようにしてもよい。以上説明した設定確定報知（性能H）の実行確率（出現頻度）は、設定bが設定されている状態が最も高く（例えば、100%あるいはほぼ100%）、設定6が設定されている状態が次いで高く（例えば、50%）、残りの設定値（設定1、2、4、5）が設定されている状態では、設定6が設定されている状態よりも低いほぼ同じ実行確率（例えば、30%）である。

【0800】

図37(c)～同図(f)は、チャンスゾーン終了時、バトル演出終了時、BB終了時あるいはAT終了時等に行われる場合がある、演出画像表示装置157を用いた設定関連報知（設定示唆報知、設定確定報知）の一例を示す図である。ここでの設定関連報知は、報知演出の一種である。

【0801】

図37(c)は偶数設定示唆報知の一例を示す図である。この図37(c)に示す演出画像表示装置157では、パンダのキャラクタPNDの右側に「偶数設定かも」という文字が表示されている。この「偶数設定かも」という文字表示が、設定値が2、4又は6（偶数設定）である可能性が高いことを示唆している。なお、この偶数設定示唆報知は、設定値が偶数設定である場合に限り行われる場合があってもよいし、設定値が偶数設定以外の設定（奇数設定）である場合にも行われるようにしてもよい。この場合、設定値が、偶数設定である場合の方が奇数設定である場合よりも報知されやすいようにしてもよい。

【0802】

図37(d)は設定5以上示唆報知の一例を示す図である。この図37(d)に示す演

10

20

30

40

50

出画像表示装置 157 では、パンダのキャラクタ PND の右側に「サトウキビを 5 つ以上食べたいなあ」という文字が表示されている。この「サトウキビを 5 つ以上食べたいなあ」という文字表示が、設定値が 5 又は 6 である可能性が高いことを示唆している。なお、この設定 5 以上示唆報知は、設定値が 5 又は 6 である場合に限り行われる場合があってもよいし、設定値が 4 以下の場合にも行われるようにしてもよい。この場合、設定値が、5 又は 6 である場合の方が 4 以下である場合よりも報知されやすいようにしてもよい。なお、設定値が 4 以下である場合に、設定 b が、含まれてもよいし含まなくてもよい。

【0803】

図 37 (e) は設定 2 以上確定報知の一例を示す図である。この図 37 (e) に示す演出画像表示装置 157 では、まず最初に、パンダのキャラクタ PND の右側に「あっ

事業仕分けだ」という文字が表示される。この「あっ 事業仕分けだ」という文字自体が、設定 2 以上を示唆する報知に相当する。その後、表示画面の左下部分に婆のキャラクタ BBA が出現し、事業仕分けが行われる。婆のキャラクタ BBA には、事業仕分けの台詞として「1 じゃなきゃダメなんですか、2 以上じゃダメなんですか」という文字が表示される。この台詞による報知は、設定 1 であることを否定し、設定 2 以上であることを確定する報知になる。なお、設定 2 以上確定報知は、設定が 2 以上である場合に限り行われるようにしてもよいし、設定 1 の場合にも行われるようにしてもよい。あるいは、設定 1 の場合には、婆のキャラクタ BBA が出現しないようにしてもよい。

【0804】

図 37 (f) は設定 b 確定報知の一例を示す図である。この図 37 (f) に示す演出画像表示装置 157 では、まず最初に、パンダのキャラクタ PND の右側に「あっ 神様のお告げだ」という文字が表示される。この「あっ 神様のお告げだ」という文字自体が、設定 b を示唆する報知に相当する。その後、表示画面の左下部分に神様のキャラクタ KGG が出現し、お告げが発せられる。神様のキャラクタ KGG には、お告げとして「厳しい戦いが続くぞ」という文字が表示される。このお告げによる報知は、設定 b であることを確定する報知になる。なお、設定 b 確定報知は、設定が b である場合に限り行われ、それ以外の設定値の場合には行われない。ただし、設定 b 以外の設定値の場合には、パンダのキャラクタ PND とともに「あっ 神様のお告げだ」という文字までは表示され、神様のキャラクタ KGG が出現しないようにしてもよい。

【0805】

以上、設定示唆報知は設定示唆演出を含むものであり、設定確定報知は設定確定演出を含むものとして種々説明したが、設定示唆報知を設定示唆演出と読み替えてもよいし、設定確定報知を設定確定演出と読み替えてもよい。

【0806】

なお、設定値表示器 293 は、電源投入状態（電源 ON）において設定キーを設定キースイッチ 281 に挿入して右回し（設定キー OFF → ON）にすると、現在設定されている遊技モード（設定値）が数字で表示されるので、現在設定されている遊技モードの確認をするのに使用することができる。すなわち、電源投入状態（電源 ON）において設定キーを設定キースイッチ 281 に挿入して右回し（設定キー OFF → ON）にすると、設定値を確認できる設定確認の処理が、主制御部 300 の CPU 304 によって開始され、設定キースイッチ 281 に挿入して左回し（設定キー ON → OFF）にすると、設定確認の処理は終了する。

【0807】

ここで、設定値変更の操作手順を説明する。設定キースイッチ 281 に設定キー（図示省略）を挿入して右回し（設定キー OFF → ON）をし、電源スイッチ 244 を電源遮断状態（電源 OFF）から電源投入状態（電源 ON）とすることにより設定値変更が有効となり（設定値変更処理が開始される）、設定変更ボタン 292 を押下する毎に遊技モード（設定値）が 1 → 2 → 4 → 5 → 6 → b → 1 → 2 → … の順番に変わり、所望の遊技モードに選択することができる。なお、スタートレバー 135 を操作することにより、その時に選択されていた遊技モード（設定値）が確定する。そして、最後に設定キーを左回し（

10

20

30

40

50

設定キーON→OFF)することで、設定値変更処理は終了する。

【0808】

なお、設定値変更操作の期間、つまり、設定値変更操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値変更モードともいい、設定値確認操作の期間、つまり、設定値確認操作における最初の設定キーの右回しの操作から最後の設定キーの左回しの操作までの間を設定値確認モードともいう。設定値変更及び設定値確認の開始や終了については詳しくは後述するが、図3を用いて詳しく説明した、設定値変更モード及び設定値確認モードの開始条件及び終了条件が適用されてもよい。

【0809】

次に、図38を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【0810】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。主制御部300は、遊技の進行を制御するものであり、第1副制御部400と第2副制御部500を合わせた副制御部は、遊技の演出を制御するものである。

【0811】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶したROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、WDT（ウォッチドッグタイマ）314を搭載している。なお、RAM308については読み書きが可能な記憶媒体であることを示す一例としてRAM（ランダムアクセスメモリ）の記載を用いているが、RWM（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いてもよい。また、RAMに関する処理の名称についてもRWM（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いた名称を用いてもよい。本明細書では主にRAMとの記載を用いるものとする。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器315bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。

【0812】

主制御部300は、水晶発振器315aから入力されるクロック信号に基づき0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路338を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路338から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0813】

また、主制御部300は、センサ回路320を備えており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、左ストップボタン137センサ、中ストップボタン1

10

20

30

40

50

３８センサ、右ストップボタン１３９センサ、精算ボタン１３４センサ、ホッパーユニット１８０から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、右リール１１２のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

【０８１４】

なお、センサ回路３２０がスタートレバーセンサのＨレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路３１６に出力する。この信号を受信した乱数発生回路３１６は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【０８１５】

メダル受付センサは、メダル投入口１４１の内部通路に２個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー１３５センサは、スタートレバー１３５内部に２個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン１３７センサ、中ストップボタン１３８センサ、および、右ストップボタン１３９センサは、各々対応するストップボタン１３７乃至１３９に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【０８１６】

ベットボタン１３０センサ、ベットボタン１３１センサ、および、ベットボタン１３２センサは、対応するベットボタン１３０乃至１３２のそれぞれに設置されており、ＲＡＭ３０８に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン１３４センサは、精算ボタン１３４に設けられている。精算ボタン１３４が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、ホッパーユニット１８０が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【０８１７】

左リール１１０のインデックスセンサ、中リール１１１のインデックスセンサ、および、右リール１１２のインデックスセンサは、各リール１１０乃至１１２の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにＬレベルになる。一旦Ｌレベルになってから次にＬレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器３１５ｂが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。ＣＰＵ３０４は、上記Ｌレベルの信号を検出すると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部３００のＲＡＭ３０８に格納されている。

【０８１８】

主制御部３００は、リールユニット７００の各リール１１０～１１２ごとに設けたモータを駆動する駆動回路３２２、投入されたメダルを選別するメダルセクタ１７０に設けたブロッカソレノイドを駆動する駆動回路３２４、ホッパーユニット１８０に設けたモータを駆動する駆動回路３２６、各種ランプ３３９（有効ライン表示ランプ１２０、告知ランプ１２３、遊技メダル投入可能ランプ１２４、再遊技ランプ１２２、遊技メダル投入ランプ１２９は、遊技開始ランプ１２１、貯留枚数表示器１２５、遊技情報表示器１２６、払出枚数表示器１２７）を駆動する駆動回路３２８を備えている。

【０８１９】

また、基本回路３０２には、情報出力回路３３４を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３４を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路６５２にスロットマシン１００の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【０８２０】

また、主制御部３００は、電源装置２５２（図３５参照）から主制御部３００に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路３３０を備えており、電圧監視回路３３０は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを

10

20

30

40

50

示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0821】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 400 との通信を可能としている。なお、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 300 は第 1 副制御部 400 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 400 からは主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0822】

＜副制御部＞

次に、スロットマシン 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第 1 副制御部 400 は、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 は、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM 406 には、第 1 副制御部 400 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトモジュール 740 の点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

【0823】

CPU 404 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 406 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 412 に送信する。カウンタタイマ 412 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を CPU 404 に送信する。CPU 404 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 IC や各回路を制御する。

【0824】

また、第 1 副制御部 400 には、音源 IC 418 を設けている。この音源 IC 418 に出力インタフェースを介して上部スピーカ 272 および低音スピーカ 277 が設置されている。音源 IC 418 は、CPU 404 からの命令に応じてアンプ、および上部スピーカ 272 や低音スピーカ 277 から出力する音声の制御を行う。音源 IC 418 には音声データが記憶された S-ROM (サウンド ROM) が接続されており、この ROM から取得した音声データをアンプで増幅させて上部スピーカ 272 および低音スピーカ 277 から出力する。

【0825】

また、第 1 副制御部 400 には、駆動回路 422 が設けられ、駆動回路 422 に出力インタフェースを介して各種ランプ 420 (上部ランプ、下部ランプ、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L、右サイドランプ 144 R、タイトルパネルランプ 164、ベットボタンランプ 200、バックライトモジュール 740、第 1 チャンスボタン 165 に内蔵された第 1 演出ランプ、第 2 チャンスボタン 166 に内蔵された第 2 演出ランプ等) が接続されている。

【0826】

また、第 1 副制御部 400 には、シャッタ 163 のモータを駆動する駆動回路 424 を設けている。シャッタ 163 のモータ 163 m はステッピングモータであり、この駆動回路 424 は、CPU 404 からの命令に応じてそのモータ 160 m に駆動信号を出力する。

【0827】

また、第 1 副制御部 400 には、センサ回路 426 を設けており、センサ回路 426 には入力インタフェースを介してシャッタセンサ 428 を接続している。CPU 404 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 428 の状態を監視している。さらに、第 1 副制御部 400 には、スイッチセンサ 427 を設けており、このスイッチセンサ 427 で第 1 チャンスボタン 165 の押下を検出する。また、第 2 チャンスボタン 166、左ボタン 167

、および右ボタン１６８からなる第２選択スイッチ１９４それぞれのボタンの押下もスイッチセンサ４２７で検出される。シャッタセンサ４２８やスイッチセンサ４２７からの検出信号は、センサ回路４２６によって基本回路４０２に出力される。

【０８２８】

また、基本回路４０２には、第１選択スイッチセンサ１９０が直接接続されているが、この第１選択スイッチセンサ１９０も、スイッチセンサ４２７およびセンサ回路４２６を介して基本回路４０２に接続してもよい。

【０８２９】

また、ＣＰＵ４０４は、出力インタフェースを介して第２副制御部５００へ信号の送受信を行う。

【０８３０】

第２副制御部５００は、演出画像表示装置１５７の表示制御を含む演出装置１６０の各種制御を行う。なお、第２副制御部５００は、例えば、演出画像表示装置１５７の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ１６３のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【０８３１】

第２副制御部５００は、第１副制御部４００が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第２副制御部５００の全体を制御する基本回路５０２を備えており、この基本回路５０２は、ＣＰＵ５０４と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ５０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ５１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ５１２と、を搭載している。基本回路５０２のＣＰＵ５０４は、水晶発振器５１４が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ＲＯＭ５０６には、第２副制御部５００の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

【０８３２】

ＣＰＵ５０４は、所定のタイミングでデータバスを介してＲＯＭ５０６の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ５１２に送信する。カウンタタイマ５１２は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をＣＰＵ４０４に送信する。ＣＰＵ５０４は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ＩＣや各回路を制御する。

【０８３３】

また、第２副制御部５００には、ＶＤＰ５３４（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このＶＤＰ５３４には、バスを介してＲＯＭ５０６、ＶＲＡＭ５３６が接続されている。ＶＤＰ５３４は、ＣＰＵ５０４からの信号に基づいてＲＯＭ５０６に記憶された画像データ等を読み出し、ＶＲＡＭ５３６のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置１５７に画像を表示する。

【０８３４】

＜処理の概要＞

以下、主制御部３００、第１副制御部４００、第２副制御部５００の処理について図面を用いて説明する。

【０８３５】

＜主制御部メイン処理＞

まず、図３９を用いて、主制御部３００のＣＰＵ３０４が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【０８３６】

上述したように、主制御部３００には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）３３８を設けている。この起動信号を入力した基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、リセット割込によりリセットスタートしてＲＯＭ３０６に予め記憶している制御プログラムに従って図３９に示す主制御部メイン処理を実行する。

10

20

30

40

50

【0837】

電源投入が行われると、まず、ステップS101において主制御部初期設定処理を行う。この主制御部初期設定処理では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、この処理の詳細については図41を用いて後述する。

【0838】

ステップS103では、遊技開始処理を実行する。この処理では、メダルの投入（手入れ又はベットボタン130～132の操作）の有無をチェックし、メダルが投入された場合にはこれを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技でリプレイに入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、規定数（2or3枚）のメダルが使用された状態でスタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー135の操作があれば、投入されたメダル枚数および有効な入賞ラインを確定し、遊技を開始する。

10

【0839】

ステップS105では、内部当選役抽選処理等を含む各種抽選処理を実行する。

【0840】

ステップS107では、内部当選役抽選の結果に基づき、第一停止操作に対応するリール停止データが準備される。このリール停止データは、主制御部300のROM306内に記憶されている。

20

【0841】

ステップS109では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が0であることを条件としてリール110～112の回転を開始させるとともに、遊技間隔タイマに初期値が設定される。また、リール110～112の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。その後、リール110～112が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン137～139に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、4.1s）を担保し、射幸性を抑えている。

30

【0842】

ステップS111は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン137～139が押されると、押されたストップボタン137～139に対応するリール110～112を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール110～112を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第1副制御部400に送信するための準備を行い、リール110～112が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第1副制御部400に送信するための準備を行う。全リール110乃至112が停止するとステップS113へ進む。

40

【0843】

ステップS113では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。

【0844】

ステップS115では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを付与（払出し）し、その付与数を払出枚数表示器127を用いて

50

表示する。

【0845】

ステップS117では、スロットマシン100における各種状態を更新する状態更新処理を実行する。

【0846】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップS103へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0847】

＜主制御部300タイマ割込処理＞

次に、図40を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0848】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0849】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0850】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0851】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。なお、光学式センサの状態はこの処理で確認される。

【0852】

ステップS207では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。

【0853】

ステップS209では、タイマ更新処理を行う。例えば、遊技間隔タイマを減算する、というような、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【0854】

ステップS211では、コマンド設定送信処理を行い、主制御部300のメイン処理やタイマ割込処理等で送信準備されていた各種のコマンドを第1副制御部400に送信する。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は、ストローク情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、コマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、投入コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール110乃至112の回転の開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン137乃至139の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、リール110乃至112の停止に伴う第一～第三停止コマンド、入賞コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、状態更新コマンド、アイテム追加コマンド、獲得ポイントコマンド、設定変更コマンド、復電コマンド）、コマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【0855】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制

10

20

30

40

50

御部 300 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0856】

ステップ S 2 1 3 では、外部信号設定処理を行う。この外部信号設定処理では、RAM 308 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 334 を介してスロットマシン 100 とは別体の情報入力回路 652 に出力する。

【0857】

ステップ S 2 1 5 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップ S 2 0 5 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ 318 の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルブロッカ 171、各種ランプ 339、各種の 7 セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

【0858】

ステップ S 2 1 7 では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 2 2 1 に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 2 1 9 に進む。

【0859】

ステップ S 2 1 9 では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S 2 0 1 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図 39 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0860】

一方、ステップ S 2 2 1 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報を RAM 308 の所定の領域に退避し、RAM 308 の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出して RAM 308 に記憶させ、電断処理が行われたことを示す電源フラグをオンに設定する。

【0861】

次に、図 41 を用いて、図 39 の主制御部メイン処理における主制御部初期設定処理（ステップ S 1 0 1）の詳細について説明する。同図は、図 39 における主制御部初期設定処理（ステップ S 1 0 1）の流れを示すフローチャートである。

【0862】

まず、最初に行われるステップ S 1 0 0 1 では、起動時初期設定を行う。この初期設定では、CPU 304 のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O 310 の初期設定、RAM 308 に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。

【0863】

ステップ S 1 0 0 3 では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路 330 が、主制御部 300 に供給されている電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU 304 が電源の遮断を検知した場合）には繰り返しこのステップ S 1 0 0 3 を実行し、低電圧信号がオフの場合（CPU 304 が電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 1 0 0 5 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9 V）に達しない場合にも、供給電圧がその所定の値以上になるまでステップ S 1 0 0 3 は繰り返し実行される。

【0864】

ステップ S 1 0 0 5 では、図 35 に示す設定キースイッチ 281 がオンであるか否か判定される。設定キースイッチ 281 がオンである場合（設定キースイッチに設定キーが挿入されて右へ 90 度回された状態）にはステップ S 1 0 1 3 に進み、そうでない場合には

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 0 7 に進む。

【 0 8 6 5 】

ステップ S 1 0 0 7 では、図 3 5 に示すリセットスイッチ 2 9 1 がオンであるか否かが判定される。このスイッチがオンである場合にはステップ S 1 0 0 9 に進み、そうでない場合にはステップ S 1 0 1 1 に進む。

【 0 8 6 6 】

ステップ S 1 0 0 9 では、R A M 3 0 8 が初期化され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、この初期化では、例えば、設定値の値が初期化される。

【 0 8 6 7 】

ステップ S 1 0 1 1 では、R A M データ書き戻し処理が実行される。この処理では、まず R A M 3 0 8 に記憶されているデータに異常があるか否かが判定される。ここで判定されるデータは、スロットマシン 1 0 0 の電源が落されるかあるいは瞬断（一時的に動作電圧を下回る電圧低下）によって R A M 3 0 8 に退避されたデータである（図 4 0 のステップ S 2 2 1 参照）。すなわち、R A M 3 0 8 にデータが確実に退避されているか否かが、このステップ S 1 0 1 1 で判定される。具体的には、電源フラグが正常（オン）であるか、およびチェックサムを用いた演算結果が正常であるかを判定し、双方の判定が正常であった場合には、R A M 3 0 8 の復帰データに異常がないと判定される。

【 0 8 6 8 】

R A M 3 0 8 の復帰データに異常がないと判定された場合には、レジスタの状態を電断処理が実行される直前の状態に復帰させる処理が実行される。この R A M データ書き戻し処理では、例えば、R A M 3 0 8 に記憶されたデータを C P U 3 0 4 のレジスタに書き戻し、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、C P U 3 0 4 が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、スロットマシン 1 0 0 は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理に分岐する直前に行った命令の次の命令から処理を再開する。さらにここで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 に設けられた送信情報記憶領域に復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドである。この復電コマンドには、電源断時の R T、遊技状態、演出状態、といった情報が含まれており、主制御部タイマ割込処理によって送信される（図 4 0 のステップ S 2 1 1）。

【 0 8 6 9 】

一方、R A M 3 0 8 の復帰データに異常があると判定された場合には、使用スタックエリアを除く全ての R A M 3 0 8 の記憶領域をクリアする準備などを行った後に、無限ループ状態に移行する（R A M エラー処理）。なお、この状態からは、R A M クリアスイッチあるいは設定キースwitch をオンにした状態で電源を入れなおす必要がある。すなわち、本実施形態は、R A M 3 0 8 にエラーが発生すると遊技の進行が停止されるように構成されたものである。

【 0 8 7 0 】

ステップ S 1 0 0 5 において、設定キースwitch 2 8 1 がオンの場合に進むステップ S 1 0 1 3 では、設定キースwitch 2 8 1 の状態に従って設定変更処理が実行され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、この設定変更処理の詳細については図 4 2 を用いて後述する。

【 0 8 7 1 】

次に、図 4 2 を用いて、図 4 1 の主制御部初期設定処理における設定変更処理（ステップ S 1 0 1 3）の詳細について説明する。同図は、図 4 1 における設定変更処理（ステップ S 1 0 1 3）の流れを示すフローチャートである。

【 0 8 7 2 】

まず、最初に実行されるステップ S 1 1 0 1 では、R A M 3 0 8 のデータがクリアされ

10

20

30

40

50

、ステップ S 1 1 0 3 に進む。なお、ここでクリアされるデータには、設定値の値が含まれる。

【 0 8 7 3 】

ステップ S 1 1 0 3 では、設定変更が開始されたことを示す設定変更コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備（図 4 0 のステップ S 2 1 1 で送信）が実行され、ステップ S 1 1 0 5 に進む。この結果、演出画像表示装置 1 5 7 には設定変更中表示が表示される。

【 0 8 7 4 】

ステップ S 1 1 0 5 では、割込みステータスを設定変更中に設定し、ステップ S 1 1 0 7 に進む。

【 0 8 7 5 】

ステップ S 1 1 0 7 では、仮設定値を表示設定値に設定する。ここでの処理によって、設定値表示器 2 9 3 に仮の設定値が表示される。その後、ステップ S 1 1 0 9 に進む。

【 0 8 7 6 】

ステップ S 1 1 0 9 では、設定変更ボタン 2 9 2 の操作を受け付けたか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 1 1 1 1 に進み、そうでない場合にはステップ S 1 1 1 3 に進む。

【 0 8 7 7 】

ステップ S 1 1 1 1 では、仮設定値が更新される。本実施形態では、設定変更ボタン 2 9 2 が 1 回押下されるごとに仮設定値が図 3 7（a）を用いて説明した表示順に従って 1 つずつ更新され、仮設定値が b の状態で設定スイッチが操作されると仮設定値が 1 に設定される。この後、ステップ S 1 1 1 3 に進む。

【 0 8 7 8 】

ステップ S 1 1 1 3 では、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 1 1 1 5 に進み、そうでない場合にはステップ S 1 1 0 7 に進む。

【 0 8 7 9 】

ステップ S 1 1 1 5 では、仮設定値を設定値として確定する処理が実行され、ステップ S 1 1 1 7 に進む。すなわち、スタートレバー 1 3 5 が操作されることで設定値が確定する。設定値が確定すると、設定値表示器 2 9 3 には設定値確定を表す表示（ここでは 0 の数字）が表示される。なお、設定値が確定すると、設定値表示器 2 9 3 が確定した設定値の表示を継続してもよいし、点滅表示に切り替わってもよいし、非表示になってもよい。

【 0 8 8 0 】

ステップ S 1 1 1 7 では、設定キースイッチ 2 8 1 がオフ（設定キースイッチ 2 8 1 が左に 9 0 度回されて設定キーが抜かれた状態）であるか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップ S 1 1 1 9 に進み、そうでない場合にはこのステップ S 1 1 1 7 が繰り返し実行される。

【 0 8 8 1 】

ステップ S 1 1 1 9 では、設定変更が終了したことを示す設定変更コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備（図 4 0 のステップ S 2 1 1 で送信）が実行される。この結果、演出画像表示装置 1 5 7 では設定変更中表示の表示が終了になる。また、この処理では、割込みステータスがステップ S 1 1 0 5 で変更する前のステータスに戻される。この処理の後、この設定変更処理を終了する。

【 0 8 8 2 】

なお、図 4 2 に示す設定変更処理の終了条件では、前面扉 1 0 2 の開閉状態は無関係であったが、設定キースイッチ 2 8 1 がオフされて前面扉 1 0 2 が閉まった状態であることを終了条件にしてもよい。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されることで設定値が確定するが、設定キースイッチ 2 8 1 がオフされることで設定値が確定してもよい。

【 0 8 8 3 】

次に、図 4 3 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、図 4 3（a）は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。図 4 3 (b) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 4 3 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【 0 8 8 4 】

まず、ステップ S 3 0 1 では、各種の初期設定を行う。この初期設定は、電源投入が行われると実行される。この処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8 に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報である R T 更新情報を記憶させるための領域が、それぞれ R A M 4 0 8 に設けられる。なお、第 1 副制御部 4 0 0 の演出状態は初期状態に設定される。また、電断時にバックアップが行われている場合には、このステップ S 3 0 1 でバックアップした情報が戻される。

10

【 0 8 8 5 】

ステップ S 3 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 3 0 5 の処理に移行する。

【 0 8 8 6 】

ステップ S 3 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 8 8 7 】

ステップ S 3 0 7 では、主制御部 3 0 0 から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【 0 8 8 8 】

ステップ S 3 0 9 では、演出制御処理を行う。ここでは、演出データを展開し、R A M 4 0 8 内に設けられた演出実行領域にデバイスデータを設定する処理や、R A M 4 0 8 内に設けられた演出予約領域に演出データを設定する処理、さらには、受信したコマンドとそのコマンドに含まれる情報に基づいて、演出データを設定したり、制御処理を実行する処理等を行う。なお、演出予約領域に設定された演出データや演出実行領域に設定されたデバイスデータを、別のデータに更新する（上書きする）場合がある。この場合、上書きされたデータに基づいて演出内容が変更される。

20

【 0 8 8 9 】

ステップ S 3 1 1 では、ステップ S 3 0 9 の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、スピーカ 2 7 2、2 7 7 に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを音源 I C 4 1 8 に出力することで、音による演出を実行させる。

30

【 0 8 9 0 】

ステップ S 3 1 3 では、ステップ S 3 0 9 の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、各種ランプ 4 2 0 に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路 4 2 2 に出力することで、ランプによる演出を実行させる。

【 0 8 9 1 】

ステップ S 3 1 5 では、ステップ S 3 0 9 の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、シャッタ 1 6 3 に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータから制御データを取得し、取得した制御データを駆動回路 4 2 4 に出力することで、シャッタ 1 6 3 による演出を実行させる。

40

【 0 8 9 2 】

ステップ S 3 1 7 では、ステップ S 3 0 9 の処理結果に基づいて第 2 副制御部 5 0 0 に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、演出画像表示装置 1 5 7 に対応する演出実行領域に設定されているデバイスデータがあれば、このデバイスデータを第 2 副制御部 5 0 0 に送信する準備を行い、ステップ S 3 0 3 へ戻る。

【 0 8 9 3 】

次に、図 4 3 (b) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力す

50

るストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 3 2 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 8 9 4 】

次に、図 4 3 (c) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 0 8 9 5 】

ステップ S 3 3 1 では、図 4 3 (a) に示す第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S 3 0 3 において説明した R A M 4 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 3 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0 ）となる。

【 0 8 9 6 】

ステップ S 3 3 3 では、ステップ S 3 1 5 で設定された第 2 副制御部 5 0 0 へのデバイスデータの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【 0 8 9 7 】

＜第 2 副制御部 5 0 0 の処理＞

次に、図 4 4 を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の処理について説明する。なお、図 4 4 (a) は、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 4 4 (b) は、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図 4 4 (c) は、第 2 副制御部 5 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。図 4 4 (d) は、第 2 副制御部 5 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【 0 8 9 8 】

まず、図 4 4 (a) のステップ S 4 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S 4 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、R A M 5 0 8 に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。なお、電断時にバックアップが行われている場合には、このステップ S 3 0 1 でバックアップした情報が戻される。

【 0 8 9 9 】

ステップ S 4 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 4 0 5 の処理に移行する。

【 0 9 0 0 】

ステップ S 4 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 9 0 1 】

ステップ S 4 0 7 では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 0 9 0 2 】

ステップ S 4 0 9 では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップ S 4 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データを R O M 5 0 6 から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【 0 9 0 3 】

ステップ S 4 1 1 では、ステップ S 4 0 9 の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップ S 4 0 9 で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理については、図 4 4 (d) を用いて後述する

10

20

30

40

50

。この画像制御処理が終了すると、ステップ S 4 0 3 へ戻る。

【0904】

次に、図 4 4 (b) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 4 1 5 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0905】

次に、図 4 4 (c) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期（本実施形態では 2 m s に 1 回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0906】

ステップ S 4 1 7 では、図 4 4 (a) に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 4 0 3 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 4 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎（2 m s × 1 0）となる。

【0907】

ステップ S 4 1 9 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0908】

次に、図 4 4 (d) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のメイン処理におけるステップ S 4 1 1 の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【0909】

ステップ S 4 2 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、まず、V R A M 5 1 8 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。次に、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて R O M 座標（R O M 5 0 6 の転送元アドレス）、V R A M 座標（V R A M 5 1 8 の転送先アドレス）などを設定した後、R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 5 1 6 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを R O M 5 0 6 から V R A M 5 1 8 に転送する。その後、V D P 5 1 6 は、転送終了割込信号を C P U 5 0 4 に対して出力する。

【0910】

ステップ S 4 2 3 では、V D P 5 1 6 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 4 2 5 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0911】

ステップ S 4 2 5 では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、C P U 5 0 4 は、ステップ S 4 2 1 で V R A M 5 1 8 に転送した画像データに基づいて V R A M 5 1 8 の表示領域 A または B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（V R A M 5 1 8 の座標軸、画像サイズ、V R A M 座標（配置座標）、画像の重ね合わせおよび透過度、など）を V D P 5 1 6 に指示する。V D P 5 1 6 はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【0912】

ステップ S 4 2 7 では、描画指示を行う。この描画指示では、C P U 5 0 4 は、V D P 5 1 6 に画像の描画開始を指示する。V D P 5 1 6 は、C P U 5 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

10

20

30

40

50

【0913】

ステップS429では、画像の描画終了に基づくVDP516からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS431に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0914】

ステップS431では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【0915】

続いて、図33に示すスロットマシン100における設定変更について説明する。設定変更の処理は、図35に示す設定キースイッチ281に設定キーを差し込んで右回転することでオン状態にした後、電源スイッチ244をオンにすることで開始される。

10

【0916】

図45は、設定変更によって設定bに設定する手順と関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図45では、各段階に(ア)から(シ)までの符号が付されており、50音順に時間が経過していく。また、図46は、図45における(ア)から(シ)までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。

【0917】

図45には、構成要素の項目として、電源スイッチ244、前面扉102、開放センサ294、設定キースイッチ281、設定値表示器293、演出画像表示装置157、タイトルパネルランプ164、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144R(トップ・サイドランプ)、上部スピーカ272および低音スピーカ277(スピーカ)の各項目が示されている。また、図46には、設定値表示器293、演出画像表示装置157、タイトルパネルランプ164、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144R、スピーカ(272,277)がそれぞれ模式的に示されている。

20

【0918】

図45(ア)では、電源スイッチ244はオフの状態であり、前面扉102は閉まっている。開放センサ294は機能していない。設定キースイッチ281には設定キーが差し込まれておらず、オフ状態のままである。設定値表示器293は、7セグメントが消灯したままであり設定値は非表示である。各種ランプ(164,144T,144L,144R)も消灯しており、スピーカ(272,277)からは何も出力されていない。図46(ア)及び(イ)では、各種ランプ(164,144T,144L,144R)が消灯している様子を無模様かつ白一色で表している(以下においても同じ)。

30

【0919】

図45(イ)では、前面扉102が開かれ、設定キースイッチ281に設定キーを差し込んで右回転し、設定キースイッチ281がオン状態になる。すなわち、電源投入前に設定キースイッチ281がオン状態になる。なお、電源投入前のため、前面扉102が開かれても、開放センサ294からは検知信号は出力されない。

【0920】

図45(ウ)では、設定キースイッチ281がオン状態で、電源スイッチ244がオンされる(電源投入)。この結果、開放センサ294からは開検知の検知信号が出力され始め、各種ランプ(164,144T,144L,144R)は全て点灯を開始する。図46(ウ)では、タイトルパネルランプ164が白色に点灯している様子を左下がりのハッチングで表している(以下においても同じ)。また、上述のごとく、主制御部300における設定変更の処理は、設定キースイッチ281に設定キーを差し込んで右回転することでオン状態にした後、電源スイッチ244をオンにすることで開始される。設定変更の処理が開始されると、RAMクリア(あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化)が行われ(図42に示すステップS1101)、デフォルトの設定値として「1」が設定値表示器293に表示される。また、設定変更の処理が開始されると、演出画像表示装置157には、設定変更中であることを報知する設定変更中表示が表示され、スピーカ(2

40

50

7 2, 2 7 7) からも設定変更中であることを報知する音声(「設定変更中です」)が出力されるようになる。

【0 9 2 1】

図 4 5 (エ) では、設定変更ボタン 2 9 2 が 1 回押下され、設定値表示器 2 9 3 には仮設定値として「2」が表示される。

【0 9 2 2】

図 4 5 (オ) では、設定変更ボタン 2 9 2 が 2 回押下され、設定値表示器 2 9 3 には仮設定値として「4」が表示される。

【0 9 2 3】

図 4 5 (カ) では、設定変更ボタン 2 9 2 が 1 回押下され、設定値表示器 2 9 3 には仮設定値として「5」が表示される。

【0 9 2 4】

図 4 5 (キ) では、設定変更ボタン 2 9 2 がもう 1 回押下され、設定値表示器 2 9 3 には仮設定値として設定 6 が表示され、同図 (ク) では、設定変更ボタン 2 9 2 がさらに 1 回押下され、設定値表示器 2 9 3 には仮設定値として「b」が表示される。図 4 6 (キ) に示す設定値表示器 2 9 3 と同図 (ク) に示す設定値表示器 2 9 3 とを見比べると、A セグメントが点灯しているか消灯しているかの違いしかなく、設定値を不正に変更しようとする不正者が、「b」の表示を「6」の表示と見誤ってしまう場合がある。

【0 9 2 5】

図 4 5 (ケ) では、スタートレバー 1 3 5 が操作され、設定値が確定し(図 4 2 に示すステップ S 1 1 1 5)、設定値表示器 2 9 3 には設定値確定を表す 0 の数字が表示される。ここでは、設定 b に確定する。なお、スタートレバー 1 3 5 が操作されると、上述のごとく、設定値表示器 2 9 3 は非表示になってもよい。また、スタートレバー 1 3 5 の操作では設定値は確定せず、設定キースイッチ 2 8 1 がオフ状態になって設定値が確定するようにしてもよい。

【0 9 2 6】

図 4 5 (コ) では、設定キースイッチ 2 8 1 に差し込まれていた設定キーを左回転することでオフ状態にする。この結果、設定変更の処理は終了になり(図 4 2 に示すステップ S 1 1 1 9)、設定値表示器 2 9 3 は 7 セグメントが消灯し、非表示になる。また、演出画像表示装置 1 5 7 では、デモアニメの表示が開始される。設定キースイッチ 2 8 1 がオフ状態で電源が投入された場合には、デモアニメの表示は、電源投入直後から開始されるが、設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態で電源が投入されたため、設定変更の処理が終了してから開始される。この場合、デモアニメの表示は、最初から開始される。あるいは、デモアニメの表示は、電源投入直後から再生されていたものの設定変更中表示がオーバーラップして見えなかっただけであり、設定変更中表示が消えたタイミングのシーンから見えるようになってよい。また、スピーカ(2 7 2, 2 7 7)からの音声は、前面扉 1 0 2 が開放中であることを警告する「扉が開いています」という音声に切り替わる。さらに、各種ランプ(1 6 4, 1 4 4 T, 1 4 4 L, 1 4 4 R)のうち、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R はデモ用の点灯ボタン(デモボタン)で点灯する。図 4 6 (コ) では、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R がデモボタンで点灯している様子を柵目状のハッチングで表している(以下においても同じ)。一方、タイトルパネルランプ 1 6 4 だけは消灯する。すなわち、タイトルパネルランプ 1 6 4 は、設定変更中は点灯していたが、設定変更が終了すると消灯し、メダル投入が行われるまで(1 以上の賭数が設定されるまで)消灯状態が維持される。タイトルパネルランプ 1 6 4 の消灯は、設定値に関する報知、より具体的には、設定値が或る設定値(遊技者が最も不利な設定値)に設定されていることの報知に相当する。また、タイトルパネルランプ 1 6 4 は通常時は点灯し続けているため、タイトルパネルランプ 1 6 4 の消灯は、異常時の報知(設定値異常に関する報知)としてとらえることもできる。

【0 9 2 7】

10

20

30

40

50

図45(サ)では、前面扉102が閉められ、開放センサ294からは検知信号(Hレベルの信号)が出力されなくなる(Lレベルの閉検知信号に切り替わる)。スピーカ(272,277)からは、「扉が閉まりました」という音声出力される。演出画像表示装置157では、デモアニメの表示が継続し、タイトルパネルランプ164の消灯も継続している。

【0928】

図45(シ)では、メダル投入が行われる。すなわち、メダルの手入れ又はベットボタン130~132の操作が行われる。この結果、スピーカ(272,277)からは、メダル投入音出力され、演出画像表示装置157では、デモアニメの表示から通常演出の背景表示(通常背景表示)に切り替わる。また、各種ランプ(164,144T,144L,144R)のうち、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは通常演出用の点灯パターン(通常パターン)で点灯し始める。図46(シ)では、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rが通常パターンで点灯している様子をクロスハッチングで表している(以下においても同じ)。一方、消灯を継続していたタイトルパネルランプ164も点灯を開始する。なお、タイトルパネルランプ164は、前面扉102が閉められると点灯し始めてもよいし、メダル投入では消灯を継続し、遊技開始(スタートレバー135の操作)で点灯し始めてもよいし、1回目の遊技の第三停止で点灯し始めてもよいし、1回目の遊技の払い出し完了で点灯し始めてもよい。

【0929】

図47(a)は、設定値が設定bに設定されている状態で前面扉102の開閉を繰り返した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図47(a)では、各段階に(タ)から(ヌ)までの符号が付されており、50音順に時間が経過していく。また、図48には、図47(a)の(タ)から(ヌ)までの各段階における構成要素の様子が模式的に示されている。

【0930】

図47(a)でも、構成要素の項目として、図45と同じ項目が示され、図48(a)には、図46と同じように各構成要素が模式的に示されている。

【0931】

図47(タ)は、図45(シ)からの続きであってもよく、設定bに設定されている状態で既に遊技が開始されている。すなわち、タイトルパネルランプ164の消灯による報知を無視して遊技が開始された場合等である。この図47(タ)では、第三停止が行われ、スピーカ(272,277)からは、リール停止音出力される。

【0932】

図47(チ)では、第三停止が行われてからメダル投入が行われず所定時間(この例では30秒)が経過する。すると、演出画像表示装置157では、通常背景表示からデモアニメの表示に切り替わる。また、各種ランプ(164,144T,144L,144R)のうち、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは通常パターン点灯からデモパターン点灯に切り替わる。ここで、設定bが設定されたままの状態であると、演出画像表示装置157でデモアニメの表示が始まると、タイトルパネルランプ164は消灯し、設定関連報知が復帰する。なお、演出画像表示装置157におけるデモアニメの表示に限らず、広くデモ演出が開始されると、あるいはデモ状態になると、タイトルパネルランプ164が消灯し設定関連報知が開始されるようにしてもよい。

【0933】

図47(ツ)では、前面扉102が開放され、開放センサ294からは検知信号(Hレベルの信号)が出力されるようになる。各種ランプ(164,144T,144L,144R)は全て、扉開放パターン点灯を開始する。すなわち、消灯していたタイトルパネルランプ164も、設定関連報知を終了し、扉開放パターン点灯を開始する。図48(ツ)では、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rが扉開放パターンで点灯している様子を右下がりのハッチングで表している(以下においても同じ

）。なお、これらのランプ（144T, 144L, 144R）は、図46（シ）においてクロスハッチングで表した通常パターンと同じパターンで点灯してもよい。前面扉102が開放されたことで、設定変更が行われる可能性があるため、タイトルパネルランプ164による設定関連報知は終了する。スピーカ（272, 277）からは、「扉が開いています」という音声が出力され始める。なお、演出画像表示装置157ではデモアニメの表示が継続しているが、デモアニメとともに「扉開放中」という文字表示が表示されるようにしてもよい。

【0934】

図47（テ）では、前面扉102が開放されてから設定変更が行われず所定時間（この例では30秒）が経過する。設定変更を行うには、電源スイッチ244がオフの状態設定キースイッチ281がオン状態にされる必要があることから、所定時間（この例では30秒）が経過するまでに電源スイッチ244がオフされなかった場合に、タイトルパネルランプ164が再び消灯し、設定関連報知が開始される。この設定関連報知によって設定変更を促している。また、各種ランプ（164, 144T, 144L, 144R）のうち、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは、演出画像表示装置157におけるデモアニメの表示に合わせるように扉開放パターン点灯からデモパターン点灯に切り替わる。すなわち、扉開放パターン点灯による所定時間（この例では30秒）の警告報知を終了し、デモパターン点灯に復帰する。

【0935】

図47（ト）では、前面扉102が閉鎖されてしまう。開放センサ294からは検知信号（Hレベルの信号）が出力されなくなる（Lレベルの閉検知信号に切り替わる）。スピーカ（272, 277）からは、「扉が閉まりました」という音声が出力される。演出画像表示装置157では、デモアニメの表示が継続し、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rもデモパターン点灯を継続する。また、タイトルパネルランプ164の消灯も継続し、設定関連報知が引き続き行われる。

【0936】

図47（ナ）では、前面扉102が再び開放され、各構成要素は、先に説明した同図（ツ）と同じ状態になる。

【0937】

図47（二）では、同図（ナ）における前面扉102の開放から1秒経過後に前面扉102が再び閉鎖されてしまう。開放センサ294からは検知信号（Hレベルの信号）が出力されなくなる。スピーカ（272, 277）では、「扉が開いています」という音声から「扉が閉まりました」という音声に即座に切り替わる。一方、前面扉102が閉鎖されても、各種ランプ（164, 144T, 144L, 144R）は全て、前面扉102が開放されてから上記所定時間の間、扉開放パターン点灯を継続する。この結果、前面扉102が開放されてから上記所定時間が経過するまでタイトルパネルランプ164の消灯による設定関連報知は開始されない。なお、演出画像表示装置157では、デモアニメの表示が継続している。

【0938】

図47（ヌ）では、同図（ナ）における前面扉102が開放されてから所定時間（この例では30秒）が経過する。ここでも結果的に、前面扉102が開放されてから設定変更が行われず所定時間（この例では30秒）が経過したことになり、タイトルパネルランプ164が消灯し、設定関連報知が開始される。また、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは、演出画像表示装置157におけるデモアニメの表示に合わせるように扉開放パターン点灯からデモパターン点灯に切り替わる。なお、この図47（ヌ）におけるタイトルパネルランプ164の消灯は、設定bに設定されたまま前面扉102が閉鎖され、上記所定時間が経過するまでメダル投入が行われなかったことから、タイトルパネルランプ164の消灯による設定関連報知が開始されたと見ることもでき、上記所定時間が経過する前にメダル投入が行われれば、タイトルパネルランプ164の消灯による設定関連報知は開始されない。

10

20

30

40

50

【0939】

以上説明した図47(a)に示す例では、設定値が設定bに設定されている状態でデモアニメが開始されるとタイトルパネルランプ164が消灯する(図47(チ))が、他の条件でタイトルパネルランプ164が消灯してもよく、例えば、通常遊技状態よりも遊技者に不利な非推奨遊技状態(いわゆるペナルティボーナス)に突入した場合(例えば、特定の押し順ナビに従わずに第三停止ボタンから手を離れた後)にもタイトルパネルランプを消灯してもよい。非推奨遊技状態では、AT抽選をはじめとした一切の抽選は行われず、遊技者のメダル数は現状維持か若干減る程度であるが、所定枚数の払い出しが終了するまで非推奨遊技状態は継続するため、メダルを増やせる状態に復帰するまでには相当な時間がかかってしまう。非推奨遊技状態に突入した場合には演出画像表示装置157において非推奨遊技状態であることを示唆する示唆表示を行ってもよく、この示唆表示は、非推奨遊技状態の間(ペナルティボーナスに入賞してからペナルティボーナスが終了するまでの間)継続表示されてもよい。また、非推奨遊技状態においては、デモアニメを表示しないようにしてもよく、遊技中も非遊技中もタイトルパネルランプ164が消灯したままでもよい。なお、設定値に関係なく(設定b以外でも)非推奨遊技状態に突入するようにしてもよいし、設定値が設定bに設定されている状態に限って非推奨遊技状態に突入するようにしてもよい。

10

【0940】

図47(b)は、設定値が設定bに設定されている状態で第三停止後すぐに精算操作が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図47(b)では、同図(a)に示す(タ)と同じ状態の(タ)から始まり、(タ)から1秒経過後の(ネ)のタイミングで精算ボタン134が操作される。すなわち、第三停止が行われてからメダル投入が行われず所定時間(30秒)が経過する前に精算操作が行われる。精算操作が行われると、演出画像表示装置157ではデモアニメの表示が開始される。また、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)は全て、精算パタン点灯を開始する。さらに、スピーカ(272, 277)からは、遊技媒体払出音が出力される。また、図207(ネ)には、図47(ネ)における構成要素の様子が模式的に示されている。この図48(ネ)では、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rが精算パタンで点灯している様子を横線のハッチングで表している(以下においても同じ)。なお、これらのランプ(144T, 144L, 144R)は、図46(シ)においてクロスハッチングで表した通常パタンと同じパタンで点灯してもよい。

20

30

【0941】

図47(ノ)では、遊技媒体の払い出しが完了する。図48(ノ)には、図47(ノ)における構成要素の様子が模式的に示されている。払い出しが完了しても演出画像表示装置157ではデモアニメの表示が継続され、タイトルパネルランプ164は消灯する。一方、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは、演出画像表示装置157におけるデモアニメの表示に合わせるように精算パタン点灯からデモパタン点灯に切り替わる。なお、スピーカ(272, 277)からの出力は停止する。

【0942】

40

以上説明したタイトルパネルランプ164が消灯する条件をまとめると、設定bが設定されている状態で設定キースイッチ281がオフにされた場合(図45(コ))、設定bが設定されている状態でデモアニメが開始された場合(図47(チ))、なお、図45(コ)も結果的には同じ)、設定bが設定されている状態で精算操作に応じた払い出しが完了した場合(図47(フ))があげられる。

【0943】

図49(a)は、デフォルトの設定値である設定1に設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図49(a)では、各段階に(ハ)から(ヘ)までの符号が付されており、50音順に時間が経過していく。また、図50の上段には、図49(a)における(ハ)から(ヘ)までの各段階における構成要

50

素の様子が模式的に示されている。

【0944】

図49(a)における(ハ)は、図47(a)に示す(テ)と同じ、前面扉102が開放されてから30秒経過した状態であり、(テ)と異なる点は、設定値が設定bに設定されていないことからタイトルパネルランプ164が消灯せず白色の点灯を続けている点になる。なお、タイトルパネルランプ164では、デモパタン点灯は実行されないが、実行してもよく、その場合には、白色の点灯がデモパタン点灯になる。図50(ハ)では、タイトルパネルランプ164が白色に点灯している様子が左下がりのハッチングで表されている。

【0945】

図49(a)における(ヒ)は、設定キースイッチ281に設定キーを挿入して右回しを行い、設定キースイッチ281がオン状態になる。すなわち、電源が投入されている状態で設定キースイッチ281がオン状態になり、設定値確認が開始される。設定値表示器293には、現在の設定値である「1」が表示される。また、演出画像表示装置157には、設定確認中であることを報知する設定確認中表示が表示され、スピーカ(272, 277)からも設定確認中であることを報知する音声(「設定確認中です」)が出力されるようになる。タイトルパネルランプ164は白色の点灯を続けており、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rも、デモパタン点灯から白色の点灯に切り替わる。図50(ヒ)に示す設定値表示器293には、現在の設定値である「1」が表示されている。また、図50(ヒ)に示す、タイトルパネルランプ164、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rの全てが白色に点灯している。

【0946】

図49(a)における(フ)は、図47(a)に示す(コ)と同じ、設定キースイッチ281がオフにされた状態であり、(コ)と異なる点は、設定変更ではなく設定確認が終了する点と、設定値が設定bに設定されていないことからタイトルパネルランプ164が消灯せず白色の点灯を続けている点になる。図50(フ)では、設定値表示器293が非表示になっている。また、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)のうち、タイトルパネルランプ164のみが白色の点灯を継続し、残りのランプ(144T, 144L, 144R)は柵目状のハッチングで表されたデモパタン点灯に切り替わっている。

【0947】

図49(a)における(ヘ)は、図47(a)に示す(サ)と同じ、前面扉102が閉められた状態であり、(サ)と異なる点は、タイトルパネルランプ164がここでも白色の点灯を続けている点になる。

【0948】

図49(b)は、設定1に設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図49(b)では、各段階に(か)から(け)までの符号が付されており、50音順に時間が経過していく。また、図50の下段には、図49(b)における(か)から(け)までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。

【0949】

図49(b)における(か)は、同図(a)に示す(ハ)と同じ、前面扉102が開放されてから30秒経過した状態であり、(ハ)と異なる点は以下に示す通りである。まず、演出画像表示装置157におけるデモアニメの表示が、図17(h)を用いて説明したように、非省電力モードのときよりも暗く表示(減灯)されている。また、タイトルパネルランプ164は消灯せず白色の点灯を続けている点と同じであるが、輝度が低くなっている(減灯)。一方、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは、省電力モードの設定により消灯している。図50(か)には、演出画像表示装置157の表示画面が暗くなり、タイトルパネルランプ164も暗くなっている様子が示されている。また、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイ

10

20

30

40

50

ドランプ 1 4 4 R が消灯している様子も示されている。

【0950】

図 4 9 (b) における (き) では、同図 (a) に示す (ヒ) と同じく、電源が投入されている状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態になり、設定値確認が開始されている。省電力モードに設定されていても設定確認中は、減灯や消灯は行われず、非省電力モードのときと同じようになる。図 5 0 (き) に示す各構成要素の様子は、その真上の同図 (ヒ) に示す各構成要素の様子と同じである。

【0951】

図 4 9 (b) における (く) では、同図 (a) に示す (フ) と同じく、設定キースイッチ 2 8 1 がオフにされた状態であり、設定確認が終了している。設定確認が終了することで、各構成要素は省電力モードにしたがった状態に復帰している。すなわち、図 5 0 (く) にも示すように、デモアニメの表示が開始された演出画像表示装置 1 5 7 では表示画面が暗くなり、タイトルパネルランプ 1 6 4 も暗くなっている。また、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R は消灯している。

【0952】

図 4 9 (b) における (け) は、同図 (a) に示す (ヘ) と同じ、前面扉 1 0 2 が閉められた状態である。演出画像表示装置 1 5 7 および各種ランプ (1 6 4, 1 4 4 T, 1 4 4 L, 1 4 4 R) は、一つ前の設定キースイッチ 2 8 1 がオフにされた (く) の状態から減灯や消灯に関する変化はない。

【0953】

図 5 1 (a) は、設定 b に設定されている状態で設定確認を行う場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図 5 1 (a) では、(テ)、(ビ)、(コ)、(サ) の順で時間が経過していく。

【0954】

図 5 1 (a) における (テ) は、図 4 7 (a) に示す (テ) と同じ、前面扉 1 0 2 が開放されてから 3 0 秒経過した状態であり、(テ) と全く同じ状態である。すなわち、設定値表示器 2 9 3 は非表示であり、演出画像表示装置 1 5 7 ではデモアニメが表示されている。また、タイトルパネルランプ 1 6 4 は消灯しており、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R は、デモパターン点灯している。

【0955】

図 5 1 (a) における (ビ) では、電源が投入されている状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態になり、設定値確認が開始される。図 4 9 (a) における (ヒ) とは、設定値表示器 2 9 3 に表示される設定値の値が異なるだけである。すなわち、図 5 1 (a) における (ビ) では、設定値表示器 2 9 3 に、現在の設定値である「b」が表示される。図 5 2 (ビ) に示す設定値表示器 2 9 3 には、現在の設定値である「b」が表示されている。なお、図 5 0 (ヒ) と同じく、図 5 2 (ビ) でも、演出画像表示装置 1 5 7 には設定確認中表示が表示され、スピーカ (2 7 2, 2 7 7) から「設定確認中です」といった音声が出力されている。また、タイトルパネルランプ 1 6 4 は白色に点灯しており、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R も、白色に点灯している。

【0956】

図 5 1 (a) における (コ) は、図 4 5 に示す (コ) と同じ、設定キースイッチ 2 8 1 がオフにされた状態であり、(コ) と全く同じ状態である。すなわち、設定 b に設定されていることから、タイトルパネルランプ 1 6 4 は消灯し、設定関連報知が実行される。

【0957】

図 5 1 (a) における (サ) は、図 4 5 に示す (サ) と同じ、前面扉 1 0 2 が閉められた状態であり、(サ) と全く同じ状態である。すなわち、タイトルパネルランプ 1 6 4 の消灯は継続し、設定関連報知が引き続き実行されている。

【0958】

図 5 1 (b) は、設定 b に設定されている状態で省電力モードにおいて設定確認を行う

10

20

30

40

50

場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図 5 1 (b) では、各段階に (が) から (げ) までの符号が付されており、50 音順に時間が経過していく。また、図 5 2 の下段には、図 5 1 (b) における (が) から (げ) までの各段階における構成要素の様子を模式的に示す図である。

【0959】

図 5 1 (b) における (が) は、同図 (a) に示す (テ) と同じ、前面扉 102 が開放されてから 30 秒経過した状態であり、(テ) と異なる点は以下に示す通りである。まず、演出画像表示装置 157 におけるデモアニメの表示が、非省電力モードのときよりも暗く表示 (減灯) されている。また、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L および右サイドランプ 144 R は、省電力モードの設定により消灯している。図 5 2 (が) には、演出画像表示装置 157 の表示画面が暗くなっている様子が示されている。なお、タイトルパネルランプ 164 は消灯しており、設定関連報知が実行されている。また、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L および右サイドランプ 144 R も消灯している。

10

【0960】

図 5 1 (b) における (ぎ) では、同図 (a) に示す (ビ) と同じく、電源が投入されている状態で設定キースイッチ 281 がオン状態になり、設定値確認が開始されており、(ビ) と全く同じ状態である。すなわち、省電力モードに設定されていても設定確認中は、減灯や消灯は行われず、非省電力モードのときと同じようになる。なお、図 4 9 (b) における (き) とは、設定値表示器 293 の表示内等が異なっている。すなわち、図 5 2 (ぎ) に示す設定値表示器 293 のように、「b」が表示されている。

20

【0961】

図 5 1 (b) における (ぐ) では、同図 (a) に示す (コ) と同じく、設定キースイッチ 281 がオフにされた状態であり、設定確認が終了している。設定確認が終了することで、各構成要素は省電力モードにしたがった状態に復帰している。すなわち、図 5 2 (ぐ) にも示すように、デモアニメの表示が開始された演出画像表示装置 157 では表示画面が暗くなっており、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L および右サイドランプ 144 R は消灯している。なお、図 4 9 (b) における (く) とは、タイトルパネルランプ 164 の状態が異なっている。すなわち、設定 b に設定されているため、図 5 2 (ぐ) にも示すように、タイトルパネルランプ 164 は消灯し、設定関連報知が実行されている。

30

【0962】

図 5 1 (b) における (げ) は、同図 (a) に示す (サ) と同じ、前面扉 102 が閉められた状態である。演出画像表示装置 157 および各種ランプ (164, 144 T, 144 L, 144 R) は、一つ前の設定キースイッチ 281 がオフにされた (ぐ) の状態から減灯や消灯に関する変化はない。

【0963】

次に、図 3 3 に示すスロットマシン 100 の変形例について説明する。

【0964】

< 払出率の大小関係について >

40

まず、当選役グループの当選確率や状態遷移等の例を示すとともに、再遊技役であるリプレイを含むすべての役を加味した総払出率とリプレイ以外の役を加味した実質払出率との大小関係を工夫することにより、払出率を好適な範囲に収束させることができるスロットマシンについて説明する。具体的に、この変形例におけるスロットマシンでは、遊技の進行に応じて制御され得る状況として、後述するように総払出率よりも実質払出率の方が高い第 1 の状況 (後述する R T 2) と、第 1 の状況とは真逆の状況であって、実質払出率よりも総払出率の方が高い第 2 の状況 (後述する R T 1) とを設けることにより、払出率を好適な範囲に収束させることができる。なお、この変形例におけるスロットマシンにおいても、図 3 3 ~ 図 5 2 を用いて説明した技術的事項を備えているものとする。

【0965】

50

ここで、払出率とは、小役に対応する図柄が停止されて払い出されたメダルの合計払出枚数を、賭数として設定されたメダルの合計賭数で除して算出される率をいう。また、すべての役を加味した総払出率とは、例えば3枚賭時の遊技においてリプレイ入賞したときに、当該リプレイ入賞によりメダルが3枚払い出され、次の遊技においてメダルが3枚賭けられたものとして算出される払出率（第1の払出率）をいう。これに対し、リプレイ以外の役を加味した実質払出率とは、例えば3枚賭時の遊技においてリプレイ入賞したときに、当該リプレイ入賞によりメダルが0枚払い出され、次の遊技においてメダルが0枚賭けられたものとして算出される払出率（第2の払出率）をいう。

【0966】

図53(a)は、この変形例におけるスロットマシンにおける遊技状態の遷移について説明するための図である。この変形例におけるスロットマシンでは、基底の遊技状態（例えば、遊技の大半を消化することとなる状態であったり、設定変更を契機に移行されたりする状態など）であるRT0と、RT0において所定の移行役Aに入賞することにより移行されるRT1と、RT0において所定の移行役Bに入賞することにより移行されるRT2とを含む複数種類の状態間において遊技状態が遷移する。RT0～RT2においては、いずれも、賭数として3枚設定されることにより1遊技が開始可能となる。RT1またはRT2に移行された後においては、規定ゲーム数として定められている遊技を100回消化することによりRT0に再び移行されることとなる。この変形例におけるスロットマシンにおけるRT0では、移行役Aおよび移行役Bに加えて、ボーナス役、再遊技役、小役などについて当選するか否かの役抽選が行われ、払出率が1未満となるように定められている。また、この変形例におけるスロットマシンでは、RT0～RT2のいずれであっても、ボーナス役に入賞すると払出率が1以上となるボーナス状態に遷移されるものとするが、説明の便宜上、図53(a)からは省略している。なお、この変形例におけるスロットマシンは、RT0を設けることなく、RT1とRT2とを含む状態間において遊技状態を遷移させるものであってもよい。

【0967】

図53(b)は、RT1において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図である。RT1では、ボーナス役、リプレイaおよびリプレイbなどを含む再遊技役、3枚払出を伴う3枚役および15枚払出可能な押し順役などを含む小役などが役抽選の対象となるように定められている。3枚役は、押し順や操作タイミング（操作態様）にかかわらず当選した遊技において必ず入賞する。一方、押し順役は、所定の押し順（前述する有利操作態様に相当）で操作されたときに入賞して15枚払出となるが、所定の押し順で操作されなかったときには入賞しない（他の役（例えば1枚役）等に入賞し得るものであってもよい）。

【0968】

ボーナス役の当選確率は、設定値が「b」、「1」、「2」のときには $1/250$ となるように定められており、設定値が「4」～「6」のときには $1/200$ となるように定められている。このため、RT1におけるボーナス役の当選確率は、設定値「b」、「1」、「2」であるときと、設定値「4」～「6」であるときとの2段階に設定されている。また、再遊技役のうちリプレイbの当選確率は、設定値にかかわらず低確率（例えば、 $5/200$ 等）となるように定められている一方、小役のうち押し順役の当選確率は、設定値にかかわらず高確率（例えば、 $60/200$ 等）となるように定められている。なお、RT1において押し順役に当選したとしても、有利操作態様を特定可能となるナビ演出が実行されることはない（つまりATに制御されることはない）。このため、押し順役に当選した場合であっても、例えば、 $1/6$ の確率で入賞し、 $5/6$ の確率で非入賞となる。

【0969】

これに対して、再遊技役のうちリプレイaの当選確率と、小役のうち3枚役の当選確率とについては、合算当選確率が一律（例えば、 $50/200$ 等）となるようにしつつも、設定値毎にリプレイaおよび3枚役の当選確率の比率が異なるように定められている。具体的には、設定値「b」および「6」であるときには、リプレイaが低確率（例えば、1

5 / 200等)となる一方、3枚役が高確率(例えば、35 / 200等)となるように定められている。設定値「1」および「5」であるときには、リプレイaおよび3枚役各々が共に中確率(例えば、25 / 200等)となるように定められている。設定値「2」および「4」であるときには、リプレイaが高確率(例えば、35 / 200等)となる一方、3枚役が低確率(例えば、15 / 200等)となるように定められている。

【0970】

図53(c)は、RT2において役抽選の対象となる役の一部および当選確率の高低について説明するための図である。RT2では、RT1と同様、ボーナス役、リプレイaおよびリプレイbなどを含む再遊技役、3枚払出を伴う3枚役および15枚払出可能な押し順役などを含む小役などが役抽選の対象となるように定められている。RT2におけるリプレイbの当選確率は、RT1であるときよりも高確率(例えば、45 / 200等)となるように定められているが、その他の役の当選確率はRT1であるときと同じ確率となるように定められている。また、RT2において押し順役に当選したときには、RT1と異なり、有利操作態様を特定可能となるナビ演出が実行される。このため、RT2において押し順役に当選したときには、操作態様を誤らない限り、押し順役を入賞させてメダルが15枚払い出されることとなる。なお、RT2において役抽選の対象となる役は、RT1と同じように定められているものに限らず、異なるように定められているものであってもよい。

【0971】

また、RT1およびRT2においては、リプレイaおよび3枚役の合算当選確率(当選時には必ず入賞するため合算入賞確率でもある)は設定値にかかわらず一律となる。しかし、総払出率と実質払出率とに着眼して対比した場合には、設定値毎に異なることとなる。例えば、設定値「b」および「6」であるときには、リプレイaの当選・入賞確率が低確率となるため総払出率と実質払出率との差が比較的小さくなるのに対し、設定値「1」および「5」であるときにはその差が比較的大きくなり、設定値「2」および「4」であるときには総払出率と実質払出率との差が最大となる。また、ボーナス役の当選確率に影響する設定値1~3、および、設定値4~6のいずれにおいても、総払出率と実質払出率との差が比較的小さくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が比較的大きくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が最大となる設定値が含まれるように定められている。

【0972】

このようなRT1およびRT2の払出率の一例について、図54を参照して説明する。なお、賭数設定に用いたメダル枚数は3枚とし、図54においては、RT1およびRT2においてボーナス役に当選していない場合を例示する。RT1中であって設定値「b」または「6」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、 $10 / 100 (= (15 + 5) / 200)$ となるため、100ゲーム(G)間においては平均10回入賞することが期待できる。このため、図54(a)では、RT1中であって設定値「b」または「6」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間においてリプレイが10回入賞した場合の「総IN枚数」「実質IN枚数」「総OUT枚数」「実質OUT枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。なお、「総IN枚数」および「実質IN枚数」とは、いずれも、賭数設定に用いたメダル枚数であるが、「総IN枚数」はリプレイ入賞後に自動設定される賭数を含む枚数であるのに対し、「実質IN枚数」はリプレイ入賞後に自動設定される賭数を除いた枚数(リプレイ入賞後の賭数を「0」とした枚数)である点で異なる。また、「総OUT枚数」および「実質OUT枚数」とは、いずれも、小役入賞に伴って払い出されたメダル枚数であるが、「総OUT枚数」はリプレイ入賞時に3枚払い出されたものとした枚数であるのに対し、「実質IN枚数」はリプレイ入賞時に0枚払い出されたものとした枚数である点で異なる。

【0973】

図54(a)に示すように100ゲーム(G)に亘るRT1においてリプレイが10回入賞した場合、「総IN枚数」は「300」($= 100 \text{ ゲーム(G)} \times 3 \text{ 枚}$)となり、「

実質IN枚数」は「270」($=300\text{枚}-10\text{回}\times 3\text{枚}$)となる。また、「総OUT枚数」は、「150」となったものとし、この場合の「実質OUT枚数」は、「120」($=150-10\text{回}\times 3\text{枚}$)となる。このため、実質払出率は、 $0.444(120\div 270)$ となるのに対し、総払出率は、 $0.500(150\div 300)$ となる。

【0974】

次に、図54(b)について説明する。RT1中であって設定値「2」または「4」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、 $20/100(=(35+5)/200)$ となるため、100ゲーム(G)間においては平均20回入賞することが期待できる。このため、図54(b)では、RT1中であって設定値「2」または「4」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間においてリプレイが20回入賞した場合の「総IN枚数」「実質IN枚数」「総OUT枚数」「実質OUT枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。図54(b)に示すように100ゲーム(G)に亘るRT1においてリプレイが20回入賞した場合、「総IN枚数」は「300」($=100\text{ゲーム(G)}\times 3\text{枚}$)となり、「実質IN枚数」は「240」($=300\text{枚}-20\text{回}\times 3\text{枚}$)となる。また、「総OUT枚数」は、図53(b)で示したようにリプレイaと3枚役の合算確率が一律であるため、図54(a)と同様に「150」となったものとし、この場合の「実質OUT枚数」は、「90」($=150-20\text{回}\times 3\text{枚}$)となる。このため、実質払出率は、 $0.375(90\div 240)$ となるのに対し、総払出率は、 $0.500(150\div 300)$ となる。

【0975】

以上のように、RT1中においては、設定値に応じて総払出率と実質払出率との差が異なるものの、図54(e)に示すように、設定値にかかわらず(いずれの設定値であっても)実質払出率よりも総払出率の方が高い状況であるといえる。なお、RT1中であって設定値「1」または「5」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間については、図示していない。しかし、「総IN枚数」や「総OUT枚数」については、消化したゲーム数およびリプレイaと3枚役の合算確率が一律であるため、図54(a)等と同様となる。また、リプレイ入賞回数や「実質IN枚数」「実質OUT枚数」については、確率的に、図54(a)と図54(b)とで示す数値の間の数値となり得る。このことから、RT1中であって設定値「1」または「5」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間についても実質払出率よりも総払出率の方が高い状況となる。また、RT1中においては、設定値にかかわらず実質払出率よりも総払出率の方が高い状況としつつも、総払出率および実質払出率のいずれも1未満となるため、遊技者にとって不利な状態とすることができる。

【0976】

一方、RT2中においては、設定値に応じて総払出率と実質払出率との差が異なるものの、設定値にかかわらず(いずれの設定値であっても)総払出率よりも実質払出率の方が高い状況となっている。このことについて、以下に説明する。

【0977】

RT2中であって設定値「b」または「6」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、 $30/100(=(15+45)/200)$ となるため、100ゲーム(G)間においては平均30回入賞することが期待できる。図54(c)では、RT2中であって設定値「b」または「6」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間においてリプレイが30回入賞した場合の「総IN枚数」「実質IN枚数」「総OUT枚数」「実質OUT枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。図54(c)に示すように100ゲーム(G)に亘るRT2においてリプレイが30回入賞した場合、「総IN枚数」は「300」($=100\text{ゲーム(G)}\times 3\text{枚}$)となり、「実質IN枚数」は「210」($=300\text{枚}-30\text{回}\times 3\text{枚}$)となる。また、「総OUT枚数」は、ナビ演出が行われる結果「600」となったものとし、この場合の「実質OUT枚数」は、「510」($=600-30\text{回}\times 3\text{枚}$)となる。このため、実質払出率は、 $2.429(510\div 210)$ となるのに対し、総払出率は、

2.000 ($= 600 \div 300$) となる。

【0978】

次に、図54(d)について説明する。RT2中であって設定値「2」または「4」のいずれかが設定されているときのリプレイの当選確率は、 $40 / 100 (= (35 + 45) / 200)$ となるため、100ゲーム(G)間においては平均40回入賞することが期待できる。図54(d)では、RT2中であって設定値「2」または「4」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間においてリプレイが40回入賞した場合の「総IN枚数」「実質IN枚数」「総OUT枚数」「実質OUT枚数」についての一例を示し、これらの枚数に基づく実質払出率および総払出率を示している。図54(d)に示すように100ゲーム(G)に亘るRT2においてリプレイが40回入賞した場合、「総IN枚数」は「300」($= 100 \text{ゲーム(G)} \times 3 \text{枚}$)となり、「実質IN枚数」は「180」($= 300 \text{枚} - 40 \text{回} \times 3 \text{枚}$)となる。また、「総OUT枚数」は、図53(c)で示したようにリプレイaと3枚役の合算確率が一律であるため、図54(c)と同様に「600」となったものとし、この場合の「実質OUT枚数」は、「480」($= 600 - 40 \text{回} \times 3 \text{枚}$)となる。このため、実質払出率は、 $2.667 (480 \div 180)$ となるのに対し、総払出率は、 $2.000 (= 600 \div 300)$ となる。

【0979】

以上のように、RT2中においては、前述したように設定値に応じて総払出率と実質払出率との差が異なるものの、図54(e)に示すように、設定値にかかわらず(いずれの設定値であっても)総払出率よりも実質払出率の方が高い状況であるといえる。なお、RT2中であって設定値「1」または「5」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間については、図示していない。しかし、「総IN枚数」や「総OUT枚数」については、消化したゲーム数およびリプレイaと3枚役の合算確率が一律であるため、図54(c)等と同様となる。また、リプレイ入賞回数や「実質IN枚数」「実質OUT枚数」については、確率的に、図54(c)と図54(d)とで示す数値の間の数値となり得る。このことから、RT2中であって設定値「1」または「5」のいずれかが設定されているときの100ゲーム(G)間についても総払出率よりも実質払出率の方が高い状況となる。また、RT2中においては、設定値にかかわらず総払出率よりも実質払出率の方が高い状況としつつも、総払出率および実質払出率のいずれも1以上となるため、遊技者にとって有利な状態とすることができる。

【0980】

上記のようにこの変形例におけるスロットマシンにおいては、制御され得る状況として、リプレイを含むすべての役を加味した総払出率とリプレイ以外の役を加味した実質払出率との大小関係に着眼し、図53(a)および図54(e)に示すように、実質払出率よりも総払出率の方が高い状況と、総払出率よりも実質払出率の方が高い状況とを設けることにより、例えばいずれか一方の払出率が高い状況しか生じ得ない遊技機と比較して、払出率を適切な範囲に収束させることができる。

【0981】

なお、RT0からRT1への移行契機は、移行役Aなどの所定役の入賞に限らず、特定のはずれ図柄組合せが停止されることや、遊技を所定回数消化すること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。また、RT0からRT2への移行契機は、移行役Bなどの所定役の入賞に限らず、特定のはずれ図柄組合せが停止されることや、遊技を所定回数消化すること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。また、RT1からRT0への移行契機は、遊技を所定回数消化することにより成立するものに限らず、所定役に入賞することや、特定のはずれ図柄組合せが停止されること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。また、RT2からRT0への移行契機は、遊技を所定回数消化することにより成立するものに限らず、所定役に入賞することや、特定のはずれ図柄組合せが停止されること、所定の抽選で当選することなどにより成立するものであってもよい。

【0982】

また、移行役 A は、他の役 a、役 b などと役抽選において同時に当選し、移行役 A が同時当選している他の役の種類に応じて移行役 A を入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。また、移行役 B は、他の役 a、役 b などと役抽選において同時に当選し、移行役 B が同時当選している他の役の種類に応じて移行役 B を入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。また、移行役 A、移行役 B、および他の役 a、役 b などは、役抽選において同時に当選し、同時当選している他の役の種類に応じて、移行役 A を入賞させる操作態様、および移行役 B を入賞させる操作態様が異なるように定められているものであってもよい。この場合、R T 0 において移行役 A や移行役 B に当選したときに、押し順当て遊技を発生させることにより、R T 0 における遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0983】

例えば、移行役 A は、R T 1 移行リプレイとし、他の通常リプレイ a、通常リプレイ b と役抽選において同時に当選し、R T 1 移行リプレイが同時当選している他の通常リプレイの種類に応じて R T 1 移行リプレイを入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。具体的には、R T 0 における当選状況として、R T 1 移行リプレイが通常リプレイ a と同時に当選する当選状況 a と、R T 1 移行リプレイが通常リプレイ b と同時に当選する当選状況 b とが設けられており、当選状況 a のときに左第 1 停止されることにより R T 1 移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左以外が第 1 停止されることにより通常リプレイ a を入賞させるリール制御が行われるのに対して、当選状況 b のときに左以外が第 1 停止されることにより R T 1 移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左第 1 停止されることにより通常リプレイ b を入賞させるリール制御が行われるようにしてもよい。

20

【0984】

また、移行役 B は、R T 2 移行リプレイとし、他の通常リプレイ a、通常リプレイ b と役抽選において同時に当選し、R T 2 移行リプレイが同時当選している他の通常リプレイの種類に応じて R T 2 移行リプレイを入賞させる操作態様（例えば押し順）が異なるように定められているものであってもよい。具体的には、R T 0 における当選状況として、R T 2 移行リプレイが通常リプレイ a と同時に当選する当選状況 c と、R T 2 移行リプレイが通常リプレイ b と同時に当選する当選状況 d とが設けられており、当選状況 c のときに左第 1 停止されることにより R T 2 移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左以外が第 1 停止されることにより通常リプレイ a を入賞させるリール制御が行われるのに対して、当選状況 d のときに左以外が第 1 停止されることにより R T 2 移行リプレイを入賞させるリール制御が行われる一方、左第 1 停止されることにより通常リプレイ b を入賞させるリール制御が行われるようにしてもよい。

30

【0985】

この場合における R T 0 において、当選状況 a ~ d のいずれかとなったときに押し順当て遊技である旨を報知することにより（例えば、当選状況 a、b のときには「ピンチ！押し順回避だ！」といったメッセージを表示、当選状況 c、d のときには「チャンス！自力で正解させろ！」といったメッセージを表示等）、遊技者にいずれの押し順で停止操作を行うかといったことを考えさせる面白さを提供でき、R T 0 における遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0986】

また、図 5 3（a）では、R T 0 ~ R T 2 間における遊技状態遷移を例示したが、リプレイを含むすべての役を加味した総払出率とリプレイ以外の役を加味した実質払出率との大小関係に着眼し、図 5 4（e）に示すように、実質払出率よりも総払出率の方が高い状況と、総払出率よりも実質払出率の方が高い状況とが生じ得るものであればこれに限るものではない。

【0987】

また、図 5 3（b）および図 5 3（c）では、総払出率と実質払出率とに着眼して対比した場合には、総払出率と実質払出率との差が設定値毎に異なることや、ボーナス役の当

50

選確率に影響する設定値「b」、「1」、「2」および、設定値「4」～「6」のいずれにおいても、総払出率と実質払出率との差が比較的小さくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が比較的大きくなる設定値、総払出率と実質払出率との差が最大となる設定値が含まれることについて説明した。しかし、図54(e)に示すように、実質払出率よりも総払出率の方が高い状況と、総払出率よりも実質払出率の方が高い状況とが生じ得るような当選確率で役抽選が行われるもの（例えば、リプレイの当選確率が0%あるいは100%に定められているものではない等）であれば、図53(a)で示した遊技状態遷移や、図53(b)および図53(c)などで示した役抽選の対象となる役および当選確率などに限るものではない。

【0988】

以上説明した変形例によるスロットマシンの特徴をまとめると、

『一遊技に対する賭数として所定数の遊技価値を設定することにより複数種類の図柄を可変表示可能となり、可変表示が停止したときの図柄に応じて遊技価値を付与可能な遊技台であって、

前記遊技価値の付与を伴う付与役と、遊技価値を新たに用いることなく次の遊技を開始可能にする再遊技役とを含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記役抽選の結果に応じて図柄を停止する停止制御を行う停止制御手段と、

遊技者に対する有利度が異なる複数種類の設定値の何れかを設定する設定値設定手段とを備え、

前記付与役に対応する図柄が停止されて付与された遊技価値の合計数である合計付与数を賭数として設定された遊技価値の合計数である合計賭数で除した払出率であって、賭数として所定数を設定して行われた遊技において前記再遊技役に対応する図柄が停止されたときに当該遊技の結果として遊技価値が前記所定数付与されたとし、次の遊技において賭数として設定された遊技価値を前記所定数として計数する第一の払出率と、賭数として所定数を設定して行われた遊技において前記再遊技役に対応する図柄が停止されたときに当該遊技において付与された遊技価値を0とし、次の遊技において賭数として設定された遊技価値を0として計数する第二の払出率との関係が、前記第一の払出率よりも前記第二の払出率の方が高い第一の状況と、前記第二の払出率よりも前記第一の払出率の方が高い第二の状況とを含むものであり、

前記役抽選による当選役に対応する有利操作態様を報知する報知状態においては、前記複数種類の設定値における何れの設定値に関わらず前記第一の払出率よりも前記第二の払出率の方が高くなり、前記役抽選による当選役に対応する有利操作態様を報知しない非報知状態においては、前記複数種類の設定値における何れの設定値に関わらず前記第二の払出率よりも前記第一の払出率の方が高くなるものであり、

前記複数種類の設定値として有利度が最も有利な第一の設定値と、有利度が最も不利な第二の設定値とを少なくとも備え、前記第二の設定値が設定されているときよりも前記第一の設定値が設定されているときの方が前記第一の状況になる割合が高く、前記第一の設定値が設定されているときよりも前記第二の設定値が設定されているときの方が前記第二の状況になる割合が高くなるものであることを特徴とする遊技台。』

【0989】

また、図33以降の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値[例えば、設定1、2、4～6、b]から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段[例えば、図42に示す設定変更処理を実行する主制御部300のCPU304]と、

前記設定値に関する設定関連報知[例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知、図37(c)～同図(f)に示す報知演出]を実行可能な報知手段[例えば、タイトルパネルランプ164、演出画像表示装置157等]と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、第一の期間〔例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間〕に、前記設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知〕を実行可能なものであり、

前記第一の期間とは、或る操作〔例えば、設定キースイッチ281をオフにする操作〕が実行された以降の或る期間のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【0990】

この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。この情報は、遊技店の店員であっても遊技客であっても得ることができる。遊技店の店員であれば、開店前の設定変更の確認になり、遊技客であれば自身の利益につながる重要な情報になる（以下、同じ）。

【0991】

前記報知手段は、前記設定関連報知を、前記第一の期間の間、実行し続けるものであってもよい（以下、同じ）。

【0992】

前記第一の期間とは、前記設定変更の終了操作が実行されてから1以上の賭数が設定されるまで（メダル投入まで）の期間のことであってもよい（以下、同じ）。

【0993】

前記設定関連報知は、1以上の賭数が設定されると終了する報知であってもよい（以下、同じ）。また、前記設定関連報知は、前記設定値として所定の設定値が設定（選択）されていることを示唆する報知であってもよい（以下、同じ）。前記所定の設定値は、前記複数種類の設定値の中で遊技者の有利度合いが最も低い設定値であってもよい（以下、同じ）。この場合、遊技店の店員は、前記設定関連報知によって開店前に前記有利度合いの低さに気付き、該有利度合いが高い設定値に変更することができ、遊技客であれば、該設定関連報知が行われている遊技台を避けることができる。

【0994】

前記設定関連報知は設定関連演出に読み替えることができ、前記報知手段は演出手段に読み替えることができる（以下、同じ）。

【0995】

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値〔例えば、設定1、2、4～6、b〕から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段〔例えば、図42に示す設定変更処理を実行する主制御部300のCPU304〕と、

前記設定値に関する設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知、図37（c）～同図（f）に示す報知演出〕を実行可能な報知手段〔例えば、タイトルパネルランプ164、演出画像表示装置157等〕と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、第一の期間〔例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間〕に、前記設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知〕を実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記設定関連報知として、前記複数種類の設定値のうちの或る一の設定値〔例えば、設定b〕に関する報知を実行可能なものであり、

前記第一の期間とは、或る操作〔例えば、設定キースイッチ281をオフにする操作〕が実行された以降の或る期間のことであり、

前記報知手段は、前記或る一の設定値とは異なる設定値〔例えば、設定1、2、4～6〕が設定されている場合には前記設定関連報知を実行しないものである、ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【0996】

この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、前記或る一の設定値が設定されていることを前記設定関連報知によって特定しやすくなる。

【0997】

前記報知手段は、前記第一の期間において、前記或る一の設定値とは異なる設定値〔例えば、設定1、2、4～6〕が設定されている場合には前記設定関連報知を実行しないものであってもよい。

【0998】

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値〔例えば、設定1、2、4～6、b〕から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段〔例えば、図42に示す設定変更処理を実行する主制御部300のCPU304〕と、

前記設定値に関する設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知、図37(c)～同図(f)に示す報知演出〕を実行可能な報知手段〔例えば、タイトルパネルランプ164、演出画像表示装置157等〕と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、第一の期間〔例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間〕に、前記設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知〕を実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記設定関連報知として、前記複数種類の設定値のうちの或る一の設定値〔例えば、設定b〕に関する報知を実行可能なものであり、

前記第一の期間とは、或る操作〔例えば、設定キースイッチ281をオフにする操作〕が実行された以降の或る期間のことであり、

前記報知手段は、前記或る一の設定値とは異なる設定値〔例えば、設定1、2、4～6〕が設定されている場合よりも該或る一の設定値が設定されている場合の方が前記設定関連報知を実行する頻度が高いものである〔例えば、図37(b)に示す、性能Gあるいは性能H〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【0999】

この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、前記或る一の設定値が設定されていることを前記設定関連報知によって特定しやすくなる。

【1000】

前記設定関連報知は、前記或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合には実行されず、該或る一の設定値が設定されている場合に限って実行される報知であってもよいが、偽の報知も含めて該或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合に実行される場合があってもよい。ただし、実行頻度は、上記のようになる。

【1001】

前記報知手段は、前記第一の期間において、前記或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合よりも該或る一の設定値が設定されている場合の方が前記設定関連報知を実行する頻度が高いものであってもよいし、該第一の期間とは異なる期間（例えば、遊技が開始された後の期間（チャンスゾーン終了時、バトル演出終了時、BB終了時、AT終了時等）においても、該或る一の設定値とは異なる設定値が設定されている場合よりも該或る一の設定値が設定されている場合の方が該設定関連報知を実行する頻度が高いものであってもよい。

【1002】

10

20

30

40

50

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値 [例えば、設定 1、2、4～6、b] から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段 [例えば、図 4 2 に示す設定変更処理を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4] と、

前記設定値に関する設定関連報知 [例えば、設定 b に設定されていることを報知する消灯報知、図 3 7 (c) ～同図 (f) に示す報知演出] を実行可能な報知手段 [例えば、タイトルパネルランプ 1 6 4、演出画像表示装置 1 5 7 等] と、

前記複数種類の設定値を所定の表示順 [例えば、図 3 7 (a) に示す表示順] で一種類ずつ表示可能な設定値表示手段 [例えば、設定値表示器 2 9 3] と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、第一の期間 [例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間] に、前記設定関連報知 [例えば、設定 b に設定されていることを報知する消灯報知] を実行可能なものであり、

前記第一の期間とは、或る操作 [例えば、設定キースイッチ 2 8 1 をオフにする操作] が実行された以降の或る期間のことであり、

前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第一の設定値を表示可能なものであり、

前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第二の設定値を表示可能なものであり、

前記第二の設定値は、前記第一の設定値 [例えば、設定 1] よりも遊技者の有利度合いが低い設定値であり [例えば、設定 b] 、

前記所定の表示順は、前記第一の設定値 [例えば、設定 1] を表示した後に前記第二の設定値 [例えば、設定 b] を表示する順番である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1 0 0 3】

この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、前記第一の設定値よりも後に遊技者の有利度合いが低い第二の設定値が用意されていることで、設定値を不正に変更する不正行為者がそのことを知らずに該第一の設定値から該第二の設定値へ変更してしまい、不利な遊技を行わせることができる場合がある。

【1 0 0 4】

前記第二の設定値は、前記或る一の設定値のことであってもよく、前記報知手段は、前記設定関連報知として、前記複数種類の設定値のうちの或る一の設定値に関する報知を実行可能なものであってもよい (以下、同じ)。

【1 0 0 5】

前記設定値表示手段は、現在設定されている設定値を表示するものであってもよい (以下、同じ)。

【1 0 0 6】

現在設定されている設定値を表示する設定値表示手段と、前記設定値を変更する際に操作される設定値変更操作手段と、を備え、前記設定値変更操作手段は、前記複数種類の設定値を所定の順番にしたがって変更していくものであり、前記第二の設定値は、前記第一の設定値に変更された後に変更される設定値であってよい。

【1 0 0 7】

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値 [例えば、設定 1、2、4～6、b] から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段 [例えば、図 4 2 に示す設定変更処理を実行する主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4] と、

前記設定値に関する設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知、図37(c)～同図(f)に示す報知演出〕を実行可能な報知手段〔例えば、タイトルパネルランプ164、演出画像表示装置157等〕と、

前記設定値を表示可能な設定値表示手段〔例えば、設定値表示器293〕と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、第一の期間〔例えば、設定変更が終了してからメダル投入されるまでの期間〕に、前記設定関連報知〔例えば、設定bに設定されていることを報知する消灯報知〕を実行可能なものであり、

前記第一の期間とは、或る操作〔例えば、設定キースイッチ281をオフにする操作〕が実行された以降の或る期間のことであり、

前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第一の設定値を表示可能なものであり、

前記設定値表示手段は、前記複数種類の設定値のうちの一の設定値である第二の設定値を表示可能なものであり、

前記第二の設定値は、前記第一の設定値〔例えば、設定1〕よりも遊技者の有利度合いが低い設定値〔例えば、設定b〕であり、

前記設定値表示手段は、最初に表示するデフォルトの設定値〔例えば、工場出荷直後に最初に表示される設定値、設定値を記憶する記憶領域（主制御部のRAM）を含むRAMクリア後に最初に表示される設定値あるいは設定値を記憶する記憶領域の記憶を継続するバックアップ電源が消失した場合に最初に表示される設定値〕として前記第一の設定値〔例えば、設定1〕を表示する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1008】

この遊技台によれば、前記或る操作を実行した以降に、前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。また、遊技店員が設定変更を行うことを忘れデフォルトの設定値のままであっても遊技者は遊技を行いやすい。

【1009】

最初に表示するデフォルトの設定値とは、遊技台が初期化处理された場合に最初に表示する設定値のことである。すなわち、遊技台が初期化处理された場合には、前記第一の設定値が設定されていることになる。

【1010】

現在設定されている設定値を表示する設定値表示手段と、前記設定値を変更する際に操作される設定値変更操作手段と、を備え、前記設定値変更操作手段は、前記複数種類の設定値を所定の順番にしたがって変更していくものであり、前記第一の設定値は前記所定の順番の先頭に位置する設定値であってもよい。

【1011】

また、

『前記第一の期間とは、遊技台に電源が投入されてから〔例えば、図45(ウ)から〕遊技が一度も開始されていない〔例えば、スタートレバー135の操作による遊技の開始がされていない〕期間のことである、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1012】

この遊技台によれば、遊技が一度も開始されていない期間に前記設定関連報知が実行されることで、遊技者が不利益を被ることがない。

【1013】

遊技が一度も開始されていないとは、賭数が1以上に設定された状態でスタートレバーが一度も操作されていないという意味であってもよい。

【1014】

10

20

30

40

50

また、

『 前記或る操作とは、前記設定変更に関する操作 [例えば、設定変更を終了させる操作] のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1015】

この遊技台によれば、前記設定変更に関する操作が行われた場合に前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。

【1016】

前記或る操作は、前記設定変更の終了操作であってもよい（以下、同じ）。

10

【1017】

また、

『 前記或る操作とは、前記設定値が確定 [例えば、図42におけるステップS1115] した後に実行される操作のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

この遊技台によれば、前記設定値が確定した後に前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。

【1018】

より具体的には、前記或る操作とは、前記設定変更の処理において前記設定値を確定させた後（スタートレバーをオンにした後）、該設定変更の処理を終了する操作（設定変更キーをオフにする操作）であってもよい（以下、同じ）。

20

【1019】

また、

『 操作によってオン状態とオフ状態との間で切り替えられる操作手段 [例えば、設定キースイッチ281] を備え、

前記或る操作とは、オン状態にある前記操作手段をオフ状態に切り替える操作 [例えば、図45(コ)] のことである、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

この遊技台によれば、前記操作手段がオフ状態に切り替えられた以降に前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。

【1020】

前記或る操作は、前記設定変更を開始する際にオン状態に切り替えられる操作手段（例えば、設定変更キー）をオフ状態に切り替える操作であってもよく、オン状態とは開始状態であってもよいし、オフ状態とは終了状態であってもよい（以下、同じ）。すなわち、前記操作手段は、操作されることにより前記設定変更の開始と終了を切り替える手段であってもよい（以下、同じ）。

【1021】

また、

『 前記設定値を表示可能な設定値表示手段 [例えば、設定値表示器293] を備え、

前記設定値表示手段は、前記報知手段が前記第一の期間に前記設定関連報知を実行する場合、前記設定値を表示しないものである [例えば、図46(コ)に示す設定値表示器293]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

この遊技台によれば、前記報知手段が前記設定関連報知を実行することで前記設定値に関する情報を得ることができるため、前記設定値表示手段で重複した表示を行わず、制御負担が軽減される。

【1022】

50

また、

『 扉体〔例えば、前面扉 102〕を備え、

前記報知手段は、前記第一の期間において、前記扉体が開いた状態で前記設定関連報知を実行する場合がある〔例えば、図 45 (コ)〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

この遊技台によれば、前記扉体が開いた状態であっても前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。

【1023】

前記操作手段は、前記扉体が開いた状態にある場合に操作することができるものであってもよい（以下、同じ）。

【1024】

また、前記設定値表示手段（例えば、専用の 7 セグメント表示器）は、前記扉体が開いた状態では見ることができないものであってもよい（以下、同じ）。すなわち、通常は遊技客からは見えない表示手段であってもよい（以下、同じ）。

【1025】

なお、前記報知手段は、前記扉体が開くと、扉開放報知を実行するものであってもよく、該扉開放報知が終了すると前記設定関連報知を開始するものであってもよい（以下、同じ）。

【1026】

また、

『 扉体〔例えば、前面扉 102〕を備え、

前記報知手段は、前記第一の期間において、前記扉体が開いた状態で前記設定関連報知を実行する場合がある〔例えば、図 45 (サ)〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

この遊技台によれば、前記扉体が開いた状態であっても前記設定関連報知によって前記設定値に関する情報を得ることができる場合がある。

【1027】

なお、前記報知手段は、前記扉開放報知の実行中に前記扉体が開いても該扉開放報知を開始から所定期間が経過するまで継続し、該扉開放報知が終了すると前記設定関連報知を開始するものであってもよい（以下、同じ）。

【1028】

前記報知手段は、前記第一の期間において、前記扉体が開いた状態でも前記設定関連報知を実行する場合があり、該第一の期間において、該扉体が開いた状態でも該設定関連報知を実行する場合があってもよい（以下、同じ）。

【1029】

前記設定関連報知は、前記扉体の開閉状態に関わらず継続する報知であって、1 以上の賭数が設定されると終了する報知であってもよい（以下、同じ）。

【1030】

また、

『 前記報知手段は、前記設定値として或る一の設定値〔例えば、設定 b〕が設定されている場合に限って前記設定関連報知を実行するものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

この遊技台によれば、前記設定関連報知が実行されることによって、前記設定値として前記或る一の設定値が設定されていることを報知することができる。

【1031】

前記或る一の設定値とは、前記複数種類の設定値の中で遊技者の有利度合いが最も低い設定値であってもよい（以下、同じ）。この場合、遊技店の店員は、前記設定関連報知に

10

20

30

40

50

よって開店前に前記有利度合いの低さに気付き、該有利度合いが高い設定値に変更することができ、遊技客であれば、該設定関連報知が行われている遊技台を避けることができる。

【1032】

さらに説明を続ける。上述のごとく、本実施形態のスロットマシン100は、3枚賭けで遊技することを前提にしている遊技台である。ただし、2枚賭けでも遊技を行うことができる。このため、2枚賭けボーナス内部当選状態で3枚賭け遊技を行う方が、3枚賭けボーナス内部当選状態で2枚賭け遊技を行うよりも遊技者にとって有利になるように設計し、2枚賭けボーナス内部当選状態を通常遊技状態として、なるべく3枚賭けで遊技を行ってもらえるようにしている。

【1033】

このように本実施形態のスロットマシン100は2枚賭けボーナス内部当選状態であることが通常遊技状態であるが、遊技者が2枚賭けで遊技を行って2枚賭けボーナスに入賞させ、その2枚賭けボーナスゲームを消化してしまうと、遊技状態は、2枚賭けボーナス非内部当選状態になってしまう。あるいは、リセットスイッチ291が押下された場合にも2枚賭けボーナス非内部当選状態になってしまう。また、設定変更の処理が開始されると、RAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）の処理（図42に示すステップS1101）が行われ、自動的に初期化が行われて2枚賭けボーナス非内部当選状態になってしまう。

【1034】

なお、設定変更の処理が開始された場合に、自動的に初期化が行われるのではなく、初期化するか否かを選択することができるようにしてもよい。例えば、設定変更の手順を利用して設定値の初期化や遊技状態の初期化を行えるようにしてもよい。より具体的には、設定変更を行うときと同じく、電源オフの状態を設定キースイッチ281をオン状態にする。次いで、電源スイッチ244をオン状態にするにあたり、設定変更ボタン292を押しながら電源スイッチ244をオン状態にすれば、設定値は設定1になり、遊技状態は2枚賭けボーナス非内部当選状態になるようにしてもよい。また、非有利区間状態にもなるようにしてもよい。また、リセットスイッチ291が押下されても初期化処理（図42に示すステップS1009）が実行されるが、設定変更ボタン292を押しながらの電源投入でも初期化処理が行われるようにしてもよい。

【1035】

本実施形態のスロットマシン100では、2枚賭けボーナスゲームの消化中には、演出画像表示装置157に、2枚賭けボーナスゲームの消化中であることを示唆する表示（例えば、花の図形の表示）を表示する。また、ボーナス終了の条件である払出枚数の残表示も行う（例えば、「消化中残り 枚」）。なお、いずれか一方のみの表示であってもよい。

【1036】

また、本実施形態のスロットマシン100では、本来では設定されない設定bといった遊技者に著しく不利な設定が、不正者対策等の観点から用意されており、設定変更処理を行うことで設定bに設定された状態を回避することができる。しかしながら、設定変更処理によって遊技者が著しく不利にならないようにしたにも関わらず、2枚賭けボーナス非内部当選状態であった場合には、結局は遊技者は不利のままである。そこで、2枚賭けボーナス非内部当選状態であることを示唆する報知を行う。

【1037】

以下の説明における第一の遊技状態とは、2枚賭けボーナス非内部当選状態のことをいい、第二の遊技状態とは、2枚賭けボーナス内部当選状態のことをいう。なお、第一の遊技状態には、非有利区間状態、2枚賭けに限らない非内部当選状態、上述した非推奨遊技状態（ペナルティボーナス状態）、アイテムやポイントを獲得していない状態あるいは設定bに設定された状態等も当てはめることができ、第二の遊技状態には、それらよりも有利な状態を当てはめることができ、例えば、有利区間状態、ボーナス内部当選状態、通常遊技状態、アイテムやポイントを獲得している状態あるいは設定1、2、4～6のいずれかに設定された状態があげられる。

10

20

30

40

50

【1038】

また、第一の音声は「確認してください」の注意喚起報知である。第一の表示は、「確認してください」の文字表示であって、この文字表示も注意喚起報知である。

【1039】

一方、第二の音声は「完了しました」の音声報知である。第二の表示は、「完了しました」の文字表示による報知である。

【1040】

さらに、2枚賭けボーナス非内部当選状態で遊技が開始されると、演出画像表示装置157に、2枚賭けボーナス内部当選状態への移行を試みている最中であることを示唆する表示、2枚賭けボーナス非内部当選状態であることを示唆する表示あるいは2枚賭けボーナス内部当選状態へ移行させることを促す表示が表示される。以下、これらの表示による報知を総称して「第四の報知」という。この第四の報知としては、例えば、「復帰中 ゲーム」と表示され、2枚賭けボーナス非内部当選状態で行われたゲーム数が表示される。この第四の報知のことを知っている遊技客は、このスロットマシン100が不利なスロットマシンであることがわかり、避けることができる。なお、第四の報知は、2枚賭けの状態で行われている場合に限って表示される表示であってもよいし、賭数に関係なく表示される表示であってもよい。

【1041】

図55は、設定変更後の前面扉102の閉鎖で第一の音声が出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図55では、各段階に(1)から(11)までの符号が付されており、数字が大きくなる順に時間が経過していく。

【1042】

図55には、構成要素の項目として、電源スイッチ244、前面扉102、開放センサ294、設定キースイッチ281、設定値表示器293、主制御基板および外部集中端子板248それぞれに設けられたモニタLED、演出画像表示装置157、タイトルパネルランプ164、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144R(トップ・サイドランプ)、上部スピーカ272および低音スピーカ277(スピーカ)の各項目が示されている。また、一番下には遊技状態の項目が設けられている。

【1043】

図55(1)では、電源スイッチ244はオフの状態であり、前面扉102は閉まっている。開放センサ294は機能していない。設定キースイッチ281には設定キーが差し込まれておらず、オフ状態のままである。設定値表示器293は、7セグメントが消灯したままであり設定値は非表示である。各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)およびモニタLEDも消灯しており、スピーカ(272, 277)からは何も出力されていない。

【1044】

図55(2)では、前面扉102が開かれ、設定キースイッチ281に設定キーを差し込んで右回転し、設定キースイッチ281がオン状態になる。すなわち、電源投入前に設定キースイッチ281がオン状態になる。なお、電源投入前のため、前面扉102が開かれても、開放センサ294からは検知信号は出力されない。

【1045】

図55(3)では、設定キースイッチ281がオン状態で、電源スイッチ244がオンされる(電源投入)。この結果、主制御部300における設定変更の処理が開始される。設定値表示器293には、デフォルトの設定値として「1」が表示される。なお、上述のごとく初期化するか否かを選択することができるようにした場合には、初期化しなければ、ステップS221の電断処理で記憶された電源遮断時の設定値が表示される。演出画像表示装置157には、設定変更中であることを報知する設定変更中表示が表示され、スピーカ(272, 277)からも設定変更中であることを報知する音声(「設定変更中です」)が出力されるようになる。また、電源投入が行われたことから、開放センサ294からは開検知の検知信号が出力され始め、各種ランプ(164, 144T, 144L, 14

10

20

30

40

50

4 R) は全て点灯を開始する。さらに、設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされたことで、モニタ LED も点灯を開始する。なお、設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされると、外部集中端子板 2 4 8 から外部装置に、設定キースイッチオン信号が出力される。また、遊技状態は、RAM クリア（あるいはラムクリア、RWM クリア、RWM 初期化、図 4 2 に示すステップ S 1 1 0 1）が行われたことで第一の遊技状態（2 枚賭けボーナス非内部当選状態）である。ただし、初期化するか否かを選択することができるようにした場合には、初期化しなければ、ステップ S 2 2 1 の電断処理で記憶された電源遮断時の遊技状態になる。このため、第二の遊技状態（2 枚賭けボーナス内部当選状態）の場合もあり得る。

【1 0 4 6】

設定変更が開始されれば、設定変更ボタン 2 9 2 を押下する度に設定値が更新されていく。

【1 0 4 7】

図 5 5 (4) では、スタートレバー 1 3 5 が操作され、設定値が確定し（図 4 2 に示すステップ S 1 1 1 5）、設定値表示器 2 9 3 には設定値確定を表す 0 の数字が表示される。設定値が確定しても、設定キースイッチ 2 8 1 はオン状態のままであるため、モニタ LED は点灯を継続している。なお、スピーカ（2 7 2, 2 7 7）からは「設定変更中です」といった音声出力されているが、「設定変更しました。」といった音声出力されるようにしてもよい。

【1 0 4 8】

図 5 5 (5) では、設定キースイッチ 2 8 1 に差し込まれていた設定キーを左回転することでオフ状態にする。この結果、設定変更の処理は終了になり（図 4 2 に示すステップ S 1 1 1 9）、設定値表示器 2 9 3 では 7 セグメントが消灯し、非表示になる。また、モニタ LED も消灯する。スピーカ（2 7 2, 2 7 7）からの音声は、前面扉 1 0 2 が開放中であることを警告する「扉が開いています」という音声に切り替わる。ここで切り替わった「扉が開いています」の音声出力は第三の報知の一例に相当する。なお、「扉が開いています」に代えて「設定変更が完了しました」や「設定変更を終了します」という音声出力であってもよい。さらに、演出画像表示装置 1 5 7 では、デモアニメの表示が開始され、各種ランプ（1 6 4, 1 4 4 T, 1 4 4 L, 1 4 4 R）のうち、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R はデモパターン点灯を開始する。タイトルパネルランプ 1 6 4 は、設定値が設定 b 以外の設定値であったため、白色に点灯する。設定変更の処理が終了した時点で、遊技状態が第一の遊技状態であると、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 へ第一の報知コマンドが送信される。副制御部側（第 1 副制御部 4 0 0 および第 2 副制御部 5 0 0）では、この第一の報知コマンドに基づき報知制御（演出制御）を実行する。その結果、演出画像表示装置 1 5 7 では、注意喚起報知として「確認してください」といった文字表示の第一の表示が表示される。

【1 0 4 9】

図 5 5 (6) では、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉 1 0 2 が閉められ、開放センサ 2 9 4 からは検知信号（H レベルの信号）が出力されなくなる（L レベルの閉検知信号に切り替わる）。図 5 5 (6) における前面扉 1 0 2 の閉操作は、或る操作の一例に相当する。開放センサ 2 9 4 からの検知信号が L レベルの閉検知信号に切り替わると、主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 へ扉閉コマンドが送信される。第 1 副制御部 4 0 0 では、扉閉コマンドが送信されてくると、上記第一の報知コマンドを先に受信していることに基づいて、スピーカ（2 7 2, 2 7 7）からは、注意喚起報知として「確認してください」といった第一の音声出力される。なお、演出画像表示装置 1 5 7 では、デモアニメの表示が継続し、第一の表示も表示され続けている。

【1 0 5 0】

図 5 5 (7) では、前面扉 1 0 2 が開かれ、各種ランプ（1 6 4, 1 4 4 T, 1 4 4 L, 1 4 4 R）は全て、扉開放ボタン点灯を開始する。また、演出画像表示装置 1 5 7 では、デモアニメの表示が継続され、遊技状態は第一の遊技状態のままであるため、「確認し

10

20

30

40

50

てください」といった第一の表示も継続して表示されているが、スピーカ（２７２，２７７）からの音声は、「扉が開いています」という警告の音声に戻る。すなわち、第一の音声の出力は、前面扉１０２が閉められることで開始され、開かれることで終了する。遊技店の店員は、図５５（６）のタイミングにおける第一の音声の出力、および第一の表示によって、第一の遊技状態のままであることに既に気付いている場合が多く、冗長な報知を避けるため、第一の音声の出力は終了にする。なお、前面扉１０２が２回以上の所定回開かれると終了するようにしてもよい。ただし、遊技中にもホッパーエラーや球詰まりの解消等で前面扉１０２を開く必要が生じる場合があるため、２回以上の所定回の回数が多くなると、周囲の遊技客にもうるさく思われる場合がある。

【１０５１】

図５５（８）では、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が再び閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの開検知信号に切り替わる）。スピーカ（２７２，２７７）からは、「扉が閉まりました」という音声出力され、繰り返しの注意喚起報知は実行されない。ただし、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示とともに「確認してください」といった第一の表示が継続して表示されている。なお、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒはデモパターン点灯を再び開始し、タイトルパネルランプ１６４は、白色の点灯を再び開始する。

【１０５２】

図５５（９）では、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われる。ここでのメダル投入は２枚賭けである。遊技客であれば通常は３枚賭けを行うことから、２枚賭けは、遊技店の店員による操作であることが多い。また、店舗開店前の準備操作であることが多い。スピーカ（２７２，２７７）からは、メダル投入音出力され、演出画像表示装置１５７では、デモアニメの表示から通常演出の背景表示（通常背景表示）に切り替わる。ただし、第一の遊技状態であることの注意喚起報知である第一の表示は継続して表示される。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）のうち、トップランプ１４４Ｔ、左サイドランプ１４４Ｌおよび右サイドランプ１４４Ｒは、通常演出用の点灯パターン（通常パターン）で点灯し始める。

【１０５３】

図５５（１０）では、２枚賭けの状態スタートレバー１３５が操作され、遊技が開始される。すなわち、リール１１０～１１２の回転が開始する。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。ここで、遊技が開始されると、この第一の表示は、上述した、「復帰中１ゲーム」といった第四の報知に切り替わってもよい。あるいは、図５５（７）の段階から第一の表示の代わり若しくは第一の表示とともに「復帰中０ゲーム」といった第四の報知が表示され、遊技が開始されると「復帰中１ゲーム」が表示されてもよい。

【１０５４】

２枚賭けの状態スタートレバー１３５が操作され、２枚賭けボーナスに内部当選すると、内部当選したことを示唆する報知が行われる。例えば、演出画像表示装置１５７に感嘆符が表示される。さらに、２枚賭けボーナスに入賞することを外すためのナビ演出も行われる。このナビ演出では、スピーカ（２７２，２７７）から注意喚起の音声出力され、演出画像表示装置１５７には、ボーナス入賞を避けることができるリールの停止位置についての情報が表示される。

【１０５５】

図５５（１１）では、第三停止操作まで行われる。ここでは、１回目のスタートレバー１３５操作で２枚賭けボーナス内部当選状態を獲得し、ボーナス入賞を避けた停止操作によって、遊技状態は第二の遊技状態になる。演出画像表示装置１５７には、通常背景表示に、遊技状態が第二の遊技状態に移行したことにより、「完了しました」といった文字表示の第二の表示が表示される。また、スピーカ（２７２，２７７）からも、「完了しま

10

20

30

40

50

した」という第二の音声出力される。

【1056】

図56は、設定変更後に前面扉102を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中における前面扉102の閉鎖で第一の音声出力される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図56では、各段階に(1)～(5)、(21)～(23)および(11)での符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【1057】

図56でも、構成要素の項目として、図55と同じ項目が示され、一番下には遊技状態の項目が設けられている(図61まで同じ)。

【1058】

図56(1)～同図(5)は、図55(1)～(5)と同じため、図55(1)～(5)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【1059】

図56(21)では、設定変更の処理が終了した後、前面扉102が開状態のまま、メダルの手入れ又はベットボタン130～132の操作といったメダル投入が行われる。ここでのメダル投入は2枚賭けである。遊技客であれば通常は3枚賭けを行うことから、2枚賭けは、遊技店の店員による操作であることが多い。また、店舗開店前の準備操作であることが多い。スピーカ(272, 277)からは、メダル投入音出力され、演出画像表示装置157では、デモアニメの表示から通常演出の背景表示(通常背景表示)に切り替わり、第一の遊技状態であることの注意喚起報知である第一の表示は継続して表示される。また、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)は全て、扉開放パターン点灯を開始する。

【1060】

図56(22)では、2枚賭けの状態スタートレバー135が操作され、遊技が開始される。すなわち、リール110～112の回転を開始する。演出画像表示装置157では、通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。ここで、遊技が開始されると、この第一の表示は、上述した、「復帰中1ゲーム」といった第四の報知に切り替わってもよい。あるいは、図56(21)の段階から第一の表示の代わり若しくは第一の表示とともに「復帰中0ゲーム」といった第四の報知が表示され、遊技が開始されると「復帰中1ゲーム」が表示されてもよい。なお、前面扉102は開状態のままであるため、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)は全て、扉開放パターン点灯を継続する。

【1061】

図56(23)では、リール110～112の回転中に遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉102が閉められ、開放センサ294からは検知信号(Hレベルの信号)が出力されなくなる(Lレベルの閉検知信号に切り替わる)。ここでの前面扉102の閉操作も、或る操作の一例に相当する。開放センサ294からの検知信号がLレベルの閉検知信号に切り替わると、スピーカ(272, 277)から、注意喚起報知として「確認してください」といった第一の音声出力される。この図56における例では、リールの回転中に第一の音声出力される。リール110～112が回転するかのメンテナンスを行っている店員に、第一の遊技状態であることを音声で注意喚起することができる。また、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)のうち、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは通常パターン点灯を開始し、タイトルパネルランプ164は、白色の点灯を開始する。なお、演出画像表示装置157では、通常背景表示が継続し、第一の表示も表示され続けている。

【1062】

図56(11)では、第三停止操作まで行われる。この図56(11)は、図55(11)と同じであり、2枚賭けボーナス内部当選状態を獲得し、遊技状態は第二の遊技状態になる。演出画像表示装置157では、通常背景表示に、遊技状態が第二の遊技状態に移行したことにより、「完了しました」といった文字表示の第二の表示が表示される。また

10

20

30

40

50

、スピーカ（２７２，２７７）からも、「完了しました」という第二の音声出力される。

【１０６３】

図５７は、設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前にリールを回転させ、そのリールの回転中に電断復電が生じ、復電後のリール回転中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５７では、各段階に（１）～（５）、（２１）、（２２）および（２５）～（２７）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【１０６４】

図５７（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

10

【１０６５】

図５７（２１）および同図（２２）は、図５５（２１）および同図（２２）と同じため、図５５（２１）および同図（２２）の説明を流用し、ここでの説明は省略するが、２枚賭けの状態では遊技が開始される。

【１０６６】

図５７（２５）では、２枚賭けの状態では遊技が行われている途中（リール１１０～１１２の回転中）に電源の遮断が生じ、図５７（１）と同じ状態になる。ただし、図４０に示すステップＳ２２１の電断処理によって主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定の領域に必要な情報が退避される。

20

【１０６７】

続く図５７（２６）では、復電し、２枚賭けの状態のまま電断直前のリール１１０～１１２の状態に復帰する。すなわち、電断直前に既に回転を停止しているリールがあった場合にはそのリールは停止したままであり、電断直前に回転中であったリールは回転を開始する。演出画像表示装置１５７では、通常背景表示に第一の表示が表示された状態に復帰する。また、各種ランプ（１６４，１４４Ｔ，１４４Ｌ，１４４Ｒ）も全て、扉開放パターン点灯に復帰する。また、遊技状態は、第一の遊技状態に復帰する。

【１０６８】

図５７（２７）では、リール１１０～１１２の回転中に遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉１０２が閉められ、開放センサ２９４からは検知信号（Ｈレベルの信号）が出力されなくなる（Ｌレベルの閉検知信号に切り替わる）。ここでの前面扉１０２の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図５７における例では、前面扉１０２の閉操作が行われる前のリールの回転中に電断復電が生じたことになる。前面扉１０２の閉操作が行われる前に電断復電が生じた場合には、スピーカ（２７２，２７７）から、「確認してください」といった第一の音声は出力されない。これは、遊技店の店員に復電後のリール回転の確認作業に集中してもらうためである。なお、演出画像表示装置１５７では、第一の表示が継続して表示されているため、この第一の表示によって店員が第一の遊技状態であることに気が付く場合がある。

30

【１０６９】

図５８は、設定変更後に前面扉１０２を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に前面扉１０２を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図５８では、各段階に（１）～（５）、（２１）、（３１）および（３２）の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

40

【１０７０】

図５８（１）～同図（５）は、図５５（１）～（５）と同じため、図５５（１）～（５）の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【１０７１】

図５８（２１）は、図５５（２１）と同じため、図５５（２１）の説明を流用し、ここ

50

での詳しい説明は省略するが、メダル投入が行われる。

【1072】

図58(31)では、2枚賭けの状態で精算ボタン134が押下され、2枚掛けされたメダルとクレジットのメダルの払い出しがホッパーユニット180によって開始される。演出画像表示装置157では、払い出しが開始されても通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。一方、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)は全て、精算ボタン点灯を開始する。また、スピーカ(272, 277)からは、「払出音」が出力される。

【1073】

続く図58(32)では、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉102が閉められ、開放センサ294からは検知信号(Hレベルの信号)が出力されなくなる(Lレベルの閉検知信号に切り替わる)。ここでの前面扉102の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図58における例では、払出処理中に前面扉102の閉操作が行われる。払出処理中であっても、遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉102の閉操作が行われれば、スピーカ(272, 277)から、払出音に代えて「確認してください」といった第一の音声出力される。演出画像表示装置157では、通常背景表示に第一の表示が表示され続けている。なお、払出音とともに第一の音声出力されてもよい。

【1074】

図59は、設定変更後に前面扉102を閉鎖する前に、投入したメダルを精算し払出中に電断復電が生じ、復電後の払出中に前面扉102を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図59では、各段階に(1)～(5)、(21)、(31)、(35)～(37)の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【1075】

図59(1)～同図(5)は、図55(1)～(5)と同じため、図55(1)～(5)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【1076】

図59(21)は、図55(21)と同じため、図55(21)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、メダル投入が行われる。

【1077】

図59(31)は、図58(31)と同じため、図58(31)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、2枚賭けの状態で精算ボタン134が押下され払い出しが開始される。

【1078】

図59(35)では、払出中に電源の遮断が生じ、図59(1)と同じ状態になる。ただし、図40に示すステップS221の電断処理によって主制御部300のRAM308の所定の領域に必要な情報が退避される。

【1079】

続く図59(36)では、復電し、払い出しが完了していない残りのメダルの払い出しが開始される。演出画像表示装置157では、通常背景表示に第一の表示が表示された状態に復帰する。また、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)も全て、精算ボタン点灯に復帰し、スピーカ(272, 277)からは払出音の出力が再開される。また、遊技状態は、第一の遊技状態に復帰する。

【1080】

図59(37)では、払出中に遊技状態が第一の遊技状態のまま前面扉102が閉められ、開放センサ294からは検知信号(Hレベルの信号)が出力されなくなる(Lレベルの閉検知信号に切り替わる)。ここでの前面扉102の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図59における例では、前面扉102の閉操作が行われる前の払出中に電断復電が生じたことになる。前面扉102の閉操作が行われる前に電断復電が生じた場合には、スピーカ(272, 277)から、「確認してください」といった第一の音声出力

10

20

30

40

50

されず、払出音の出力が継続する。第一の音声出力されないのは、遊技店の店員に復電後の払い出しの確認作業に集中してもらうためである。なお、演出画像表示装置 157 では、第一の表示が継続して表示されているため、この第一の表示によって店員が第一の遊技状態であることに気が付く場合がある。なお、復帰後の残りのメダルの払い出しの期間に払出音の一部または全部の出力がされなくてもよい。

【1081】

図 60 は、設定変更後の設定確認中に前面扉 102 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図 60 では、各段階に (1) ~ (5)、(41)、および (42) の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【1082】

図 60 (1) ~ 同図 (5) は、図 55 (1) ~ (5) と同じため、図 55 (1) ~ (5) の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【1083】

図 60 (41) では、同図 (5) でオフ状態にした設定キースイッチ 281 をオン状態に戻す。図 60 (41) に示す状態は、前面扉 102 が開かれ電源が投入されている状態であり、この状態で設定キースイッチ 281 をオフ状態からオン状態にすることで設定確認の処理が開始され、設定値表示器 293 には現在の設定値である「1」が表示される。また、主制御基板および外部集中端子板 248 それぞれに設けられたモニタ LED は点灯を開始する。演出画像表示装置 157 には、設定確認中であることを報知する設定確認中表示が表示され、第一の表示も継続して表示されている。また、スピーカ (272, 277) からも設定確認中であることを報知する音声 (「設定確認中です」) が出力されるようになる。タイトルパネルランプ 164 は白色の点灯を続けており、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L および右サイドランプ 144 R も、デモパタン点灯から白色の点灯に切り替わる。

【1084】

図 60 (42) では、設定確認中に第一の遊技状態のまま前面扉 102 が閉められ、開放センサ 294 からは検知信号 (H レベルの信号) が出力されなくなる (L レベルの閉検知信号に切り替わる)。図 60 (42) における前面扉 102 の閉操作も、或る操作の一例に相当し、この図 60 における例では、演出画像表示装置 157 が設定確認中表示を表示中に前面扉 102 が閉められたことになる。この場合には、スピーカ (272, 277) からは、「設定確認中です」といった音声に代えて、「確認してください」といった第一の音声出力される。なお、演出画像表示装置 157 では、設定確認中表示が継続し、第一の表示も表示され続けている。図 60 における説明では、注意喚起報知である「確認してください」といった文字表示を第一の表示と称しているが、設定確認中表示を第一の表示と称し、第一の音声を第一の報知と称した場合には、図 60 の例では、第一の表示 (設定確認中表示) を表示中に第一の報知 (第一の音声) が実行される例になる。

【1085】

図 61 は、設定変更後に第二の遊技状態に移行させた後に前面扉 102 を閉鎖した場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図 61 では、各段階に (1) ~ (5)、(21)、(22)、(45) および (46) の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【1086】

図 61 (1) ~ 同図 (5) は、図 55 (1) ~ (5) と同じため、図 55 (1) ~ (5) の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されその設定変更処理が終了する。

【1087】

図 61 (21) および同図 (22) は、図 55 (21) および同図 (22) と同じため、図 55 (21) および同図 (22) の説明を流用し、ここでの説明は省略するが、2 枚賭けの状態では遊技が開始される。

【1088】

図61(45)では、前面扉102が開いた状態のまま第三停止操作まで行われ、2枚賭けボーナス内部当選状態を獲得し、遊技状態は第二の遊技状態になる。演出画像表示装置157では、通常背景表示に、遊技状態が第二の遊技状態に移行したことにより、「完了しました」といった文字表示の第二の表示が表示される。また、スピーカ(272, 277)からも、「完了しました」という第二の音声出力される。

【1089】

図61(46)では、前面扉102が閉められ、開放センサ294からは検知信号(Hレベルの信号)が出力されなくなる(Lレベルの閉検知信号に切り替わる)。図61(46)における前面扉102の閉操作は、或る操作の一例に相当するが、第二の遊技状態における或る操作に相当する。上述のごとく、開放センサ294からの検知信号がLレベルの閉検知信号に切り替わると、主制御部300から第1副制御部400へ扉閉コマンドが送信される。第1副制御部400では、扉閉コマンドが送信されてくると、上記第一の報知コマンドを先に受信していることに基づいて、スピーカ(272, 277)からは、注意喚起報知として「確認してください」といった第一の音声出力されてしまうが、出力されても何ら問題はなく、むしろ制御処理が複雑にならないといったメリットがある。すなわち、店員は事情をわかって2枚賭けの遊技を行っており、第三停止の段階(図61(45)の段階)で第二の表示が表示されるとともに第二の音声も出力されており、さらに、この後開始される遊技で上述した「第四の報知」も行われないため、店員は第二の遊技状態へ移行したかどうかにつき不安に思うことはない。

【1090】

以上説明した図55～図61までの例では、いずれも設定変更の処理が行われてから、或る操作として前面扉102の閉操作が行われる例であった。上述のごとく、設定変更の処理が開始されると、RAMクリアの処理(あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化、図42に示すステップS1101)が行われ、遊技状態が第一の遊技状態になってしまうことから、設定値が実際に変更されてもされなくても設定変更の処理が行われた場合には、前面扉102の閉操作が行われると第一の音声出力される。この第一の音声は、最後の図61の例で示したように遊技状態が第二の遊技状態に移行していても出力される。すなわち、第一の音声は、設定変更の処理さえ行われれば、遊技状態が第一の遊技状態であるか否かに関わらず出力される。一方、設定変更の処理が行われずに前面扉102の閉操作が行われた場合には、第一の音声は出力されないが、リセットスイッチ291が長押しされた後に前面扉102の閉操作が行われると第一の音声出力されるようにしてもよい。あるいは、設定変更の有無に関わらず、第一の遊技状態のまま前面扉102の閉操作が行われた場合には第一の音声出力するようにしてもよい。

【1091】

図62は、設定確認が一回行われた後、前面扉102の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ281がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図62では、各段階に(50)から(59)までの符号が付されており、数字が大きくなる順に時間が経過していく。

【1092】

図62には、構成要素の項目として、電源スイッチ244、前面扉102、開放センサ294、設定キースイッチ281、設定値表示器293、主制御基板および外部集中端子板248それぞれに設けられたモニタLED、演出画像表示装置157、タイトルパネルランプ164、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144R(トップ・サイドランプ)、上部スピーカ272および低音スピーカ277(スピーカ)の各項目が示され、一番下には図36に示すメダルブロッカ172の項目が設けられている。なお、遊技状態は、常に第二の遊技状態である(図66まで同じ)。

【1093】

図62(50)では、電源スイッチ244はオンの状態であり、前面扉102は閉まっている。開放センサ294からはLレベルの閉検知信号が出力されている。設定キースイ

ツチ 2 8 1 はオフ状態であり、設定値表示器 2 9 3 は非表示である。主制御基板および外部集中端子板 2 4 8 それぞれに設けられたモニタ L E D は消灯している。演出画像表示装置 1 5 7 にはデモアニメの表示が表示され、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R ではデモパタンの点灯が行われ、タイトルパネルランプ 1 6 4 では白色の点灯が行われている。スピーカ (2 7 2 , 2 7 7) からは何も出力されていない。メダルブロッカ 1 7 2 はメダル通路 1 7 1 から退避しており、メダル通路 1 7 1 を通過するメダルはバケット 1 8 1 に貯留される。以下、メダルブロッカ 1 7 2 がメダル通路 1 7 1 から退避している状態のことや退避することを非作動と称する。

【 1 0 9 4 】

図 6 2 (5 1) では、前面扉 1 0 2 が開かれ、開放センサ 2 9 4 からは開検知信号 (H レベルの信号) が出力される。各種ランプ (1 6 4 , 1 4 4 T , 1 4 4 L , 1 4 4 R) は全て、扉開放パタン点灯を開始し、スピーカ (2 7 2 , 2 7 7) からは、「扉が開いています」という警告の音声出力される。なお、演出画像表示装置 1 5 7 では、デモアニメの表示が継続されており、メダルブロッカ 1 7 2 は非作動のままである。

【 1 0 9 5 】

図 6 2 (5 2) では、設定キースイッチ 2 8 1 に設定キーを差し込んで右回転し、設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態になる。すなわち、前面扉 1 0 2 が開かれ電源が投入されている状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態になり、設定確認の処理が開始される。設定値表示器 2 9 3 には現在の設定値である「 1 」が表示され、モニタ L E D は点灯を開始する。演出画像表示装置 1 5 7 には、設定確認中であることを報知する設定確認中表示が表示される。また、スピーカ (2 7 2 , 2 7 7) からも設定確認中であることを報知する音声 (「設定確認中です」) が出力されるようになる。タイトルパネルランプ 1 6 4 は白色の点灯に切り替わり、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R も、白色の点灯に切り替わる。また、設定確認の処理が開始されると、メダルブロッカ 1 7 2 はメダル通路 1 7 1 に突出し、メダル通路 1 7 1 を通過するメダルはメダル払出口 1 5 5 から排出されるようになる。以下、メダルブロッカ 1 7 2 がメダル通路 1 7 1 に突出している状態のことや突出することを作動と称する。設定確認の処理が行われている間は、メダル投入口 1 4 1 からのメダルの手入れはできないことになる。すなわち、3 枚のメダル投入でも、4 枚以上のメダル投入でも、1 枚や 2 枚のメダル投入でもメダル投入はできない。また、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 の操作も受け付けられないか、受け付けられても操作無効になる。さらに、スタートレバー 1 3 5 の操作や精算操作も受け付けられないか、受け付けられても無効になる。

【 1 0 9 6 】

図 6 2 (5 3) では、設定キースイッチ 2 8 1 をオフ状態に戻し、設定確認の処理が終了する。設定値表示器 2 9 3 は非表示になり、モニタ L E D も消灯する。スピーカ (2 7 2 , 2 7 7) からの音声は「扉が開いています」という音声に切り替わる。演出画像表示装置 1 5 7 では、デモアニメの表示が開始され、各種ランプ (1 6 4 , 1 4 4 T , 1 4 4 L , 1 4 4 R) のうち、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R はデモパタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ 1 6 4 は白色に点灯する。メダルブロッカ 1 7 2 は非作動になる。

【 1 0 9 7 】

図 6 2 (5 4) では、前面扉 1 0 2 が開くと突出する開閉片を手で押し下げ、開放センサ 2 9 4 がこの開閉片を検出できないようにした、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖を行う。この結果、前面扉 1 0 2 は開いているが、開放センサ 2 9 4 からは L レベルの開検知信号が出力されている。スピーカ (2 7 2 , 2 7 7) からの「扉が開いています」といった音声出力はなくなる。

【 1 0 9 8 】

図 6 2 (5 5) では、設定キースイッチ 2 8 1 を再びオン状態にする。ただし、ここでの設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作は、開放センサ 2 9 4 から開検知信号が出力されている状態でのオン操作になる。設定確認の処理は、図 6 2 (5 1) 等のこれまでの説明で

10

20

30

40

50

は、前面扉 102 が開かれ電源が投入されている状態で設定キースイッチ 281 がオン状態になると開始される説明であったが、厳密には、開放センサ 294 から開検知信号が出力されている状態で設定キースイッチ 281 がオン状態になると開始される。このため、この図 62 (55) では、開検知信号が出力されていないため、設定確認の処理は開始されず、設定値表示器 293 は非表示のままであり、演出画像表示装置 157 では、デモアニメの表示が継続しており、スピーカ (272, 277) からは何も出力されていない。また、メダルブロッカ 172 は非作動のままである。ただし、設定キースイッチ 281 がオン状態になったことで、モニタ LED は点灯を開始している。

【1099】

図 62 (56) では、メダルの手入れ又はベットボタン 130 ~ 132 の操作といったメダル投入が行われる。設定確認の処理中ではないため、メダル投入を行うことができ、スピーカ (272, 277) からはメダル投入音出力される。このように、設定キースイッチ 281 がオン状態であっても、メダル投入を行うことができる場合がある。また、設定キースイッチ 281 がオン状態であっても、ベット操作、スタート操作、精算操作も行うことができる場合がある。演出画像表示装置 157 では、デモアニメの表示から通常背景表示に切り替わる。また、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L および右サイドランプ 144 R は、通常パターンで点灯し始める。

【1100】

図 62 (57) では、開閉片を押し下げていた手をはなし、開閉片が突出し、開放センサ 294 がその開閉片を検出して開検知信号が出力されるようになる。各種ランプ (164, 144 T, 144 L, 144 R) は全て、扉開放パターン点灯を開始し、スピーカ (272, 277) からは、「扉が開いています」という警告の音声出力される。図 22 1 (57) の状態では、設定キースイッチ 281 は既にオン状態である。また、図 62 (57) の状態では、1 以上の賭数が設定されている状態でもある。設定キースイッチ 281 は既にオン状態であって、1 以上の賭数が設定されている状態では、開放センサ 294 から開検知信号が出力されていても、設定確認の処理は開始されず、演出画像表示装置 157 では、通常背景表示が継続している。また、メダルブロッカ 172 は非作動のままである。

【1101】

図 62 (58) では、精算ボタン 134 が押下され払い出しが開始される。各種ランプ (164, 144 T, 144 L, 144 R) は全て、精算パターン点灯を開始する。また、スピーカ (272, 277) からは、「払出音」が出力される。また、メダルブロッカ 172 は、払出中は作動になる。

【1102】

図 62 (59) では、払出が完了する。この図 62 (59) の状態は、設定キースイッチ 281 は既にオン状態であって、払出が完了した状態 (賭数が設定されていない状態) であり、開放センサ 294 から開検知信号が出力されている状態である。この状態になると、設定確認の処理が開始され、設定値表示器 293 には現在の設定値である「1」が表示される。演出画像表示装置 157 には設定確認中表示が表示される。また、スピーカ (272, 277) からも「設定確認中です」といった音声出力されるようになる。タイトルパネルランプ 164 は白色の点灯に切り替わり、トップランプ 144 T、左サイドランプ 144 L および右サイドランプ 144 R も、白色の点灯に切り替わる。また、メダルブロッカ 172 は作動のままである。

【1103】

以上説明した図 62 における例は、設定キースイッチ 281 のオン操作が行われた場合 (同図 (55) でも、設定確認の処理は開始されず (演出画像表示装置 157 には設定確認中表示が表示されず)、1 以上の賭数が設定されている状態で精算操作が行われ (同図 (58)) 払出処理が完了すると設定確認の処理が開始される (演出画像表示装置 157 に設定確認中表示が表示される) (同図 (59)) 例に相当する。

【1104】

図 6 3 は、設定確認が一回行われた後、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされ、遊技が 1 回行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図 6 3 では、各段階に (5 0) ~ (5 7)、(6 1) および (6 2) の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【 1 1 0 5 】

図 6 3 でも、構成要素の項目として、図 6 4 と同じ項目が示されている (図 6 6 まで同じ)。

【 1 1 0 6 】

図 6 3 (5 0) ~ 同図 (5 7) は、図 6 2 (5 0) ~ (5 7) と同じため、図 6 2 (5 0) ~ (5 7) の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定確認が行われた後、前面扉 1 0 2 の疑似閉鎖状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされ、メダル投入が行われ、その後、開検知信号が出力される。

【 1 1 0 7 】

図 6 3 (6 1) では、スタートレバー 1 3 5 が操作され、遊技が開始される。すなわち、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転が開始する。トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R は通常パタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ 1 6 4 は白色に点灯する。メダルブロッカ 1 7 2 は作動になる。

【 1 1 0 8 】

図 6 3 (6 2) では、第三停止操作まで行われる。この図 6 3 (6 2) の状態は、設定キースイッチ 2 8 1 は既にオン状態であって、遊技が終了した状態 (賭数が設定されていない状態) であり、開放センサ 2 9 4 から開検知信号が出力されている状態である。この状態になると、設定確認の処理が開始され、設定値表示器 2 9 3 には現在の設定値である「 1 」が表示される。演出画像表示装置 1 5 7 には設定確認中表示が表示される。また、スピーカ (2 7 2 , 2 7 7) から「設定確認中です」といった音声出力されるようになる。タイトルパネルランプ 1 6 4 は白色の点灯に切り替わり、トップランプ 1 4 4 T、左サイドランプ 1 4 4 L および右サイドランプ 1 4 4 R も、白色の点灯に切り替わる。また、メダルブロッカ 1 7 2 は作動のままである。

【 1 1 0 9 】

以上説明した図 6 3 における例は、設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作が行われた場合 (同図 (5 5)) でも、設定確認の処理は開始されず (演出画像表示装置 1 5 7 には設定確認中表示が表示されず)、遊技が開始され (同図 (6 1)) その遊技が終了すると設定確認の処理が開始される (演出画像表示装置 1 5 7 に設定確認中表示が表示される) (同図 (6 2)) 例に相当する。

【 1 1 1 0 】

また、図 6 2 における例および図 6 3 における例をまとめると、設定キースイッチ 2 8 1 が既にオン状態であって、開放センサ 2 9 4 から開検知信号が出力されている状態である場合に、賭数が設定されていない状態になると、設定確認の処理が開始され、演出画像表示装置 1 5 7 に設定確認中表示が表示される。

【 1 1 1 1 】

図 6 4 は、設定キースイッチ 2 8 1 がオフ状態でも設定値表示器 2 9 3 に設定値が表示される場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図 6 4 では、各段階に (1) ~ (3)、(7 1) ~ (7 8) の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【 1 1 1 2 】

図 6 4 (1) ~ 同図 (3) は、図 5 5 (1) ~ (3) と同じため、図 5 5 (1) ~ (3) の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定変更処理が開始されている。

【 1 1 1 3 】

図 6 4 (7 1) では、設定変更の処理の途中で電源スイッチ 2 4 4 をオフにする。各構成要素の状態は、図 6 4 (1) の状態と同じになる。電源スイッチ 2 4 4 がオフされると、図 4 0 に示すステップ S 2 2 1 の電断処理によって主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 の所

10

20

30

40

50

定の領域に必要な情報が退避される。

【1114】

図64(72)では、電源スイッチ244をオフにしたまま設定キースイッチ281もオフ状態に戻し、続く同図(73)で電源スイッチ244をオンにする。電源スイッチ244がオンされると、図41に示す主制御部初期設定処理が開始され、まず、起動時初期設定(ステップS1001)によって、電断直前の状態に戻される。すなわち、設定キースイッチ281がオフ状態に戻されていても、電断直前に設定キースイッチ281はオン状態であったことが記憶されており、設定値表示器293には、電断直前の設定値である「1」が表示される。また、副制御部側(400, 500)でも電断時にバックアップした情報が戻され、演出画像表示装置157には設定確認中表示が表示され、スピーカ(272, 277)からは「設定確認中です」といった音声出力される。なお、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)は全て点灯を開始する。また、メダルブロッカ172は非作動である。

10

【1115】

なお、副制御部(400, 500)側では電断時にバックアップを記憶しない遊技台では、電断直前の状態が設定変更中であることが、主制御部300の起動時初期設定(ステップS1001)において把握されると、主制御部300から第1副制御部400に設定変更中コマンドが送信され、副制御部側(400, 500)では、この設定変更中コマンドに基づいて、設定確認中表示を表示し、「設定確認中です」といった音声出力する。

【1116】

図39の主制御部メイン処理に示すように、図41の主制御部初期設定処理(設定変更処理(ステップS1013))は、電源投入時でなければ実行されない。この例では、電源投入前に設定キースイッチ281がオフ状態に戻されていたため、ステップS1005の判定でNの判定になり、設定変更処理(ステップS1013)は実行することができない。そこで、図64(74)に示すように電源スイッチ244を一旦オフにし、その上で、設定キースイッチ281をオン状態にし(図64(75))、電源スイッチ244を再度オン状態にする(図64(76))。こうすることで、設定変更処理(ステップS1013)が開始される。図64(76)では、設定値表示器293には設定値の「1」が表示され、モニタLEDは点灯を開始する。また、演出画像表示装置157には設定変更中表示が表示され、スピーカ(272, 277)からは「設定変更中です」といった音声出力される。なお、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)は全て点灯を開始する。また、メダルブロッカ172は非作動である。

20

30

【1117】

図64(77)では、スタートレバー135が操作され、設定値が確定し(図42に示すステップS1115)、設定値表示器293には設定値確定を表す0の数字が表示される。設定値が確定しても、設定キースイッチ281はオン状態のままであるため、モニタLEDは点灯を継続している。なお、スピーカ(272, 277)からは「設定変更中です」といった音声出力されているが、「設定変更しました。」といった音声出力されるようにしてもよい。なお、メダルブロッカ172は非作動のままである。

【1118】

図64(78)では、設定キースイッチ281をオフ状態にする。この結果、設定変更の処理は終了になり(図42に示すステップS1119)、設定値表示器293は非表示になる。また、モニタLEDも消灯する。スピーカ(272, 277)からの音声は、前面扉102が開放中であることを警告する「扉が開いています」という音声に切り替わる。なお、「扉が開いています」に代えて「設定変更が完了しました」や「設定変更を終了します」という音声出力であってもよい。さらに、演出画像表示装置157では、デモアニメの表示が開始され、各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)のうち、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rはデモパタン点灯を開始する。タイトルパネルランプ164は、設定値が設定b以外の設定値であったため、白色に点灯する。なお、メダルブロッカ172は非作動のままである。

40

50

【1119】

図65は、設定確認が一回行われた後、前面扉102の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ281がオン状態にされ、投入したメダルの精算が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図65では、各段階に(50)～(54)、(81)、(82)、(57)～(59)の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

【1120】

図65(50)～同図(54)は、図62(50)～(54)と同じため、図62(50)～(54)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定確認が一回行われた後、前面扉102の疑似閉鎖が行われている。

10

【1121】

図65(81)では、前面扉102の疑似閉鎖状態で、メダルの手入れ又はベットボタン130～132の操作といったメダル投入が行われる。設定確認の処理中ではないため、メダル投入を行うことができ、スピーカ(272,277)からはメダル投入音が出力される。演出画像表示装置157では、デモアニメの表示から通常背景表示に切り替わる。また、トップランプ144T、左サイドランプ144Lおよび右サイドランプ144Rは、通常ボタンで点灯し始める。また、メダルブロッカ172は非作動のままである。

【1122】

メダルの投入が行われた後、図65(82)では、設定キースイッチ281を再びオン状態にする。ただし、ここでの設定キースイッチ281のオン操作は、開放センサ294から閉検知信号が出力されている状態でのオン操作になり、設定確認の処理は開始されず、設定値表示器293は非表示のままであり、演出画像表示装置157では通常背景の表示が継続しており、スピーカ(272,277)からは何も出力されていない。また、メダルブロッカ172は非作動のままである。ただし、設定キースイッチ281がオン状態になったことで、モニタLEDは点灯を開始している。

20

【1123】

図65(57)～同図(59)は、図62(57)～(59)と同じため、図62(57)～(59)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、前面扉102の疑似閉鎖を終了し、開放センサ294から開検知信号が出力されるようになる。その上で、精算操作が行われ、払出が完了し、設定確認の処理が開始される。

30

【1124】

以上説明した図65における例は、設定キースイッチ281のオン操作が行われた場合(同図(82))でも、1以上の賭数が設定されている状態では設定確認の処理は開始されず(演出画像表示装置157には設定確認中表示が表示されず)、1以上の賭数が設定されている状態で精算操作が行われ(同図(58))払出処理が完了すると設定確認の処理が開始される(演出画像表示装置157に設定確認中表示が表示される)(同図(59))例に相当する。

【1125】

図66は、設定確認が一回行われた後、前面扉102の疑似閉鎖状態でメダル投入が行われてから設定キースイッチ281がオン状態にされ、遊技が行われた場合の関係する構成要素の状態をまとめた表である。この図66では、各段階に(50)～(54)、(81)、(82)、(57)、(61)、(62)の符号が付されており、この符号の記載順に時間が経過していく。

40

【1126】

図66(50)～同図(54)は、図62(50)～(54)と同じため、図62(50)～(54)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、設定確認が一回行われた後、前面扉102の疑似閉鎖が行われている。

【1127】

図66(81)および同図(82)は、図65(81)および同図(82)と同じため、図65(81)および同図(82)の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが

50

、メダル投入が行われた後、設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされる。すなわち、1 以上の賭数が設定されている状態で設定キースイッチ 2 8 1 がオン状態にされる。

【1 1 2 8】

図 6 6 (5 7) は、図 6 2 (5 7) と同じため、図 6 2 (5 7) の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、開放センサ 2 9 4 から開検知信号が出力されるようになる。

【1 1 2 9】

図 6 6 (6 1) および同図 (6 2) は、図 6 3 (6 1) および同図 (6 2) と同じため、図 6 3 (6 1) および同図 (6 2) の説明を流用し、ここでの詳しい説明は省略するが、スタートレバー 1 3 5 が操作され遊技が開始され、第三停止操作まで行われてその遊技が終了すると、設定確認の処理が開始される。

【1 1 3 0】

以上説明した図 6 6 における例は、1 以上の賭数が設定されている状態において設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作が行われた場合に、設定された賭数での遊技を継続可能である例に相当する。すなわち、スタートレバー 1 3 5 の操作が受け付けられ、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作も受け付けられる例に相当する。賭数を設定したことを優先し、その賭数での遊技を継続し、その遊技が終了した後に、設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作に応じた処理（設定確認の処理）が開始される。

【1 1 3 1】

また、図 6 6 における例は、設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作が行われた場合（同図 (8 2) ）でも、1 以上の賭数が設定されている状態では設定確認の処理は開始されず（演出画像表示装置 1 5 7 には設定確認中表示が表示されず）、設定された賭数での遊技が開始され（同図 (6 1) ）、第三停止操作まで行われると、設定確認の処理が開始され演出画像表示装置 1 5 7 に設定確認中表示が表示される（同図 (6 2) ）例にも相当する。

【1 1 3 2】

さらに、図 6 5 における例および図 6 6 における例をまとめると、1 以上の賭数が設定されている状態では設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作が行われた場合でも、設定確認の処理は開始されず演出画像表示装置 1 5 7 には設定確認中表示が表示されず、1 以上の賭数が設定されている状態とは異なる状態（1 以上の賭数が設定されていない状態、より具体的には払出処理が完了した状態あるいは遊技が終了した状態）となった場合に、設定確認の処理が開始され演出画像表示装置 1 5 7 に設定確認中表示が表示される。また、1 以上の賭数が設定されている状態では設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作が行われた場合でも、設定値表示器 2 9 3 に設定値も表示されず、1 以上の賭数が設定されている状態とは異なる状態（1 以上の賭数が設定されていない状態、より具体的には払出処理が完了した状態あるいは遊技が終了した状態）となった場合に、設定値表示器 2 9 3 に設定値が表示される。

【1 1 3 3】

また、図 6 5 (5 7) におけるタイミングにしても図 6 6 (5 7) におけるタイミングにしても、1 以上の賭数が設定されている状態において設定キースイッチ 2 8 1 のオン操作が行われた場合（図 6 5 (8 2) 、図 6 6 (8 2) ）の後のタイミングに相当する。図 6 5 (5 7) および図 6 6 (5 7) では、1 以上の賭数が設定されている状態のまま、開閉片を押し下げていた手をはなすといった、開放センサ 2 9 4 に前面扉 1 0 2 が開いたことを検知させる操作を行うが、設定確認の処理は開始されず演出画像表示装置 1 5 7 に設定確認中表示が表示されない。

【1 1 3 4】

以上、図 4 5 ~ 図 6 6 を用いて説明した事項は、図 6 7 に示すパチンコ機 1 0 0 P にも適用可能である。図 6 7 は、本発明を適用することができるパチンコ機を裏側から見た背面図である。

【1 1 3 5】

図 6 7 に示すパチンコ機 1 0 0 P の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 1 5 0 P と、この球タンク 1 5 0 P の下方に位置し

10

20

30

40

50

、球タンク１５０Ｐの底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置１５２Ｐに導くためのタンクレール１５４Ｐとを配設している。

【１１３６】

払出装置１５２Ｐは、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置１５２Ｐは、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール１５４Ｐの下流端に接続する。

【１１３７】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール１５４Ｐを通過して払出装置１５２Ｐ内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置１５２Ｐの下方へ１個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置１５２Ｐは、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【１１３８】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を不図示の払出制御部へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、球レールを通過してパチンコ機１００Ｐの前面側に配設した上皿に到達するように構成しており、パチンコ機１００Ｐは、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【１１３９】

払出装置１５２Ｐの図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部を構成する主基板１５６Ｐを収納する主基板ケース１５８Ｐ、主制御部が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第１副制御部を構成する第１副基板１６０Ｐを収納する第１副基板ケース１６２Ｐ、第１副制御部が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第２副制御部を構成する第２副基板１６４Ｐを収納する第２副基板ケース１６６Ｐ、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ１６８Ｐを備える払出基板１７０Ｐを収納する払出基板ケース１７２Ｐ、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部を構成する発射基板１７４Ｐを収納する発射基板ケース１７６Ｐ、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ１７８Ｐと電源投入時に操作されることによってＲＡＭクリア信号を主制御部３００に出力するＲＡＭクリア（あるいはラムクリア、ＲＷＭクリア、ＲＷＭ初期化）スイッチ１８０Ｐとを備える電源基板１８２Ｐを収納する電源基板ケース１８４Ｐ、および払出制御部とカードユニットとの信号の送受信を行うＣＲインターフェース部１８６Ｐを配設している。

【１１４０】

また、本実施形態では、主基板１５６Ｐ上に、設定変更キー１９２Ｐと、設定変更ボタン１９４Ｐ及び役物比率・設定表示器１９６Ｐが設けられている。このパチンコ機１００Ｐでも、本体１０４を開けて、設定変更キー１９２Ｐをオン状態にしてから電源スイッチ１７８Ｐをオンにすることで、少なくとも大当たり確率が異なる複数の設定値からいずれかに設定することができる設定変更の処理が開始される。設定変更の処理では、現在の設定値が役物比率・設定表示器１９６Ｐに表示され、店員は、これを確認しながら設定変更ボタン１９４Ｐを押下することにより設定値の変更を行うことができる。また、本体１０４を開けて、電源スイッチ１７８Ｐをオン状態にしてから設定変更キー１９２Ｐをオンにすることで、設定確認の処理が開始され、現在の設定値が役物比率・設定表示器１９６Ｐに表示される。なお、電源投入時にＲＡＭクリア（あるいはラムクリア、ＲＷＭクリア、ＲＷＭ初期化）スイッチ１８０Ｐが押下されることを条件に設定変更キー１９２Ｐが操作されると設定変更の処理が開始されてもよいし、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１８０Ｐの押下がなくとも、電源投入時に設定変更キー１９２Ｐが操作された場合に設定変更可

10

20

30

40

50

能な構成としてもよい。

【1141】

図67に示すパチンコ機100Pでは、図33に示すスロットマシン100の設定値と同じ、設定1、2、4～6、bが用意されており、図37(a)を用いて説明した表示順と同じ表示順で役物比率・設定表示器196Pに表示される。また、設定bが遊技者に最も不利な設定値であり、数字が大きくなるほど遊技者に有利な設定値になる。

【1142】

役物比率・設定表示器196Pは、主基板156Pに実装されるとともに主基板ケース158Pの内部に配置される7セグLED基板であり、店員に視認可能な態様で取り付けられている。なお、役物比率・設定表示器196Pを、例えば、遊技盤200に設けて遊技者に視認可能としてもよい。

【1143】

図67に示すパチンコ機100Pでは、電源スイッチ178Pが電源スイッチ244に相当し、外枠に対して開閉可能な本体部が前面扉102に相当し、その本体部が開いたことを検出する不図示の本体開放センサが開放センサ294に相当し、設定変更キー192Pが設定キースイッチ281に相当し、役物比率・設定表示器196Pが設定値表示器293に相当する。また、図67に示すパチンコ機100Pの主基板156Pや不図示の外部集中端子板それぞれには、設定変更キー192Pがオン状態にされると点灯するモニタLEDが設けられている。また、各種の演出に使用される液晶表示装置やスピーカも設けられており、この液晶表示装置が演出画像表示装置157に相当し、スピーカが上部スピーカ272および低音スピーカ277に相当する。さらに、遊技盤には遊技盤用ランプが設けられ、遊技台枠には遊技台枠用ランプが設けられており、これらランプが各種ランプ(164, 144T, 144L, 144R)に相当する。

【1144】

以上の記載によれば、

『第一の遊技状態[例えば、2枚賭けボーナス非内部当選状態あるいは設定bが設定されている状態]と第二の遊技状態[例えば、2枚賭けボーナス内部当選状態あるいは設定1が設定されている状態]を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段[例えば、主制御手段300のCPU304]と、

第一の報知[例えば、「確認してください」の第一の音声あるいはタイトルパネルランプ164の消灯]を実行可能な報知手段[例えば、スピーカ(272, 277)あるいはタイトルパネルランプ164]と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作[例えば、前面扉102を閉める操作あるいは設定キースイッチ281をオフ状態にする操作]が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1145】

遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。

【1146】

前記第一の遊技状態とは、第一の枚数を賭けてボーナスに当選していない非内部当選状態のことであり、前記第二の遊技状態とは、前記第一の枚数を賭けてボーナスに当選した内部当選状態のことであってもよい(以下においても同じ)。あるいは、前記第一の遊技状態とは、第一の枚数を賭けてボーナスに当選した内部当選状態のことであり、前記第二の遊技状態とは、前記第一の枚数よりも多い第二の枚数を賭けてボーナスに当選した内部当選状態のことであってもよい(以下においても同じ)。

【1147】

前記第二の遊技状態は、通常遊技状態や初期設定遊技状態であり、前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な状態〔例えば、ペナルティボーナス状態、設定bが設定されている状態〕であってもよいし、前記第一の遊技状態は、例えば、非有利区間状態、ボーナス非内当状態、ポイントやアイテムを獲得していない状態等であってもよい（以下においても同じ）。

【1148】

扉体を備え、前記或る操作とは、前記扉体が開いた状態にある場合に行うことができる操作のことであってもよく、前記扉体を閉める操作のことであってもよい（以下においても同じ）。

【1149】

前記第一の報知は、前記第一の遊技状態であることを示唆する報知や該第一の遊技状態であることを気付かせる報知〔例えば、「第一の遊技状態です」といった報知〕であってもよいし、注意喚起対象を特定しない注意喚起の報知〔例えば、「確認してください」といった報知〕であってもよい（以下においても同じ）。

【1150】

なお、前記報知手段は、第一の報知手段〔例えば、スピーカ（272,277）〕と第二の報知手段〔例えば、タイトルパネルランプ164〕と第三の報知手段〔例えば、演出画像表示装置157〕とを含んだものであってもよい（以下においても同じ）。

【1151】

また、設定bが設定されているときの遊技状態を第一の遊技状態としてもよく、その場合、RT＝遊技モードとして遊技状態中に遊技モードが変わるものであってもよい（以下においても同じ）。

【1152】

さらに、前記遊技状態制御手段に代えて、「第一の設定値が設定されたことに基づいた遊技と、第二の設定値が設定されたことに基づいた遊技と、を制御する遊技制御手段」を備えた態様であってもよく、第一の設定値が設定されたことに基づいて実行された遊技（第一の遊技）は、第二の設定値が設定されたことに基づいて実行された遊技（第二の遊技）より遊技者に不利な遊技であってもよい（以下においても同じ）。また、前記第一の遊技状態を、前記第一の設定値が設定された状態と読み替え、前記第二の遊技状態を、前記第二の設定値が設定された状態と読み替えることができる（以下においても同じ）。

【1153】

また、前記遊技状態制御手段に代えて、「所定枚数を賭けて抽選が行われた結果、或る役に内部当選した内部当選状態における遊技と、該内部当選状態ではない非内部当選状態における遊技と、を制御する遊技制御手段」を備えた態様であってもよく、前記非内部当選状態は、前記内部当選状態より遊技者に不利な状態であってもよい（以下においても同じ）。また、前記第一の遊技状態を前記非内部当選状態と読み替え、前記第二の遊技状態を前記内部当選状態と読み替えることができる（以下においても同じ）。

【1154】

また、以上の記載によれば、

『 第一の遊技状態〔例えば、2枚賭けボーナス非内部当選状態〕と第二の遊技状態〔例えば、2枚賭けボーナス内部当選状態〕を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段〔例えば、主制御手段300のCPU304〕と、

第一の報知〔例えば、「確認してください」の第一の音声〕を実行可能な報知手段〔例えば、スピーカ（272,277）〕と、

リール〔例えば、リール110～112〕と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作〔例えば、前面扉102を閉める操作〕が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

10

20

30

40

50

前記報知手段は、前記リールの回転中に前記第一の報知を実行する場合がある手段である〔例えば、図５６（２３）〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１１５５】

遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員によるリールが回転するかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。

【１１５６】

前記リールは、前記或る操作が行われる前に回転を開始することが可能なものであり、
前記報知手段は、前記リールの回転中に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であってもよい。

【１１５７】

また、以上の記載によれば、
『 第一の遊技状態〔例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態〕と第二の遊技状態〔例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態〕を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段〔例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４〕と、

第一の報知〔例えば、「確認してください」の第一の音声〕を実行可能な報知手段〔例えば、スピーカ（２７２，２７７）〕と、

リール〔例えば、リール１１０～１１２〕と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作〔例えば、前面扉１０２を閉める操作〕が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

前記リールは、前記或る操作が行われる前に回転を開始することが可能なものであり〔例えば、図５６（２２），図５７（２２）〕、

前記報知手段は、前記リールの回転中に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり〔例えば、図５６（２３）〕、

前記報知手段は、前記リールの回転中であって前記或る操作が行われる前に電断復電が生じた場合〔例えば、図５７（２５）～同図（２６）〕には、該リールの残りの回転中に該或る操作が行われても前記第一の報知を実行しない手段である〔例えば、図５７（２７）〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１１５８】

遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員によるリールが回転するかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。一方、電断復電が生じた後は、前記第一の報知を実行せずに復電後の確認作業に集中させることができる。

【１１５９】

また、以上の記載によれば、

『 第一の遊技状態〔例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態〕と第二の遊技状態〔例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態〕を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段〔例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４〕と、

第一の報知〔例えば、「確認してください」の第一の音声〕を実行可能な報知手段〔例えば、スピーカ（２７２，２７７）〕と、

払出手段〔例えば、ホッパーユニット１８０〕と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作〔例えば、前面扉１０２を閉める操作〕が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

前記報知手段は、前記払出手段における払出処理の期間に前記第一の報知を実行する場合がある手段である〔例えば、図５８（３２）〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１１６０】

遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員による払出処理が正常に行われるかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。

10

【１１６１】

前記払出手段は、前記或る操作が行われる前に前記払出処理を開始することが可能な手段であり、前記報知手段は、前記払出手段における払出処理の期間に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であってもよい。

【１１６２】

前記払出処理は、メダル投入後の精算操作によって開始される処理であってもよいし、メダル投入後のスタート操作を経てリール停止操作の結果に基づいて行われる処理であってもよい。

20

【１１６３】

また、以上の記載によれば、

『 第一の遊技状態〔例えば、２枚賭けボーナス非内部当選状態〕と第二の遊技状態〔例えば、２枚賭けボーナス内部当選状態〕を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段〔例えば、主制御手段３００のＣＰＵ３０４〕と、

第一の報知〔例えば、「確認してください」の第一の音声〕を実行可能な報知手段〔例えば、スピーカ（２７２、２７７）〕と、

払出手段〔例えば、ホッパーユニット１８０〕と、

30

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作〔例えば、前面扉１０２を閉める操作〕が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

前記払出手段は、前記或る操作が行われる前に払出処理を開始することが可能な手段であり〔例えば、図５８（３１）あるいは図５９（３１）〕、

前記報知手段は、前記払出処理の期間に前記第一の報知を実行する場合がある手段であり〔例えば、図５８（３２）〕、

前記報知手段は、前記払出処理の期間であって前記或る操作が行われる前に電断復電が生じた場合〔例えば、図５９（３５）～同図（３６）〕には、該払出処理の残りの期間に該或る操作が行われても前記第一の報知を実行しない手段である〔例えば、図５９（３７）〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１１６４】

遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員による払出処理が正常に行われるかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。一方、電断復電が生じた後は、前記第一の報知を実行せずに復電後の確認作業に集中させることができる。

50

【1165】

また、以上の記載によれば、

『 第一の遊技状態 [例えば、2枚賭けボーナス非内部当選状態] と第二の遊技状態 [例えば、2枚賭けボーナス内部当選状態] を含む複数の遊技状態のうちの一の遊技状態に移行する制御を実行可能な遊技状態制御手段 [例えば、主制御手段300のCPU304] と、

第一の報知 [例えば、「確認してください」の第一の音声] を実行可能な報知手段 [例えば、スピーカ(272,277)] と、

表示手段 [例えば、演出画像表示装置157] と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の遊技状態において或る操作 [例えば、前面扉102を閉める操作] が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態であり、

前記報知手段は、前記表示手段が第一の表示 [例えば、「確認してください」の文字表示] を表示中に前記第一の報知を実行する場合がある手段である [例えば、図55(6)] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1166】

遊技台の状態が遊技者に不利な前記第一の遊技状態であることを前記或る操作を行った者に注意喚起して気付かせることができる。また、遊技店の店員による前記表示手段の表示が正常に行われるかのメンテナンス行為を行っている間でも、その店員に注意喚起することができる。

【1167】

前記表示手段は、前記或る操作が行われる前に前記第一の表示の表示を開始することが可能な手段であり、前記報知手段は、前記第一の表示の表示中に前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段であってもよい。

【1168】

また、

『 前記遊技状態制御手段は、或る条件 [例えば、所定枚数を賭けた状態でボーナス役に当選し該ボーナス役に入賞しないといった条件] が成立すると、前記第一の遊技状態から前記第二の遊技状態に移行する制御を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1169】

前記第一の報知は、前記初期設定を行うことの注意喚起になる。

【1170】

また、

『 前記或る条件とは、1又は複数回の遊技が実行されることを含む条件のことである [例えば、ボーナス役に当選するには1又は複数回の遊技が実行されなければならない] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1171】

遊技店の店員が開店前に遊技を実行することで、前記第二の遊技状態から遊技者が遊技できるようになる。

【1172】

前記或る条件とは、所定枚数を賭けた状態で1又は複数回の遊技が実行されることと、或る役に当選することを含む条件のことである。すなわち、前記或る条件とは、所定枚数を賭けた状態で遊技を行い或る役に当選することにより成立する場合がある条件であってもよく、より具体的には、所定枚数を賭けた状態で遊技を行い或る役に当選し該或る役

10

20

30

40

50

に入賞はしないことにより成立する条件であってもよい。ここで説明したことは、以下においても同じである。

【1173】

また、

『前記報知手段は、所定回目〔例えば、2回目〕の前記或る操作が行われた場合に、前記第一の報知を実行しない手段である〔例えば、図55(8)〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1174】

前記所定回目（例えば、2回目）以降の前記或る操作の際は店員が既に気付いている場合が多く、冗長な報知になることを避けることができる。

10

【1175】

また、

『前記報知手段は、前記第一の遊技状態から前記第二の遊技状態に移行すると第二の報知〔例えば、「完了しました」の第二の音声〕〕を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1176】

前記第二の報知によって、遊技者に不利な遊技状態が解消されたことを確認することができる。

20

【1177】

前記第二の報知は、前記第二の遊技状態に移行したことを示唆する報知や該第二の遊技状態であることを示唆する報知〔例えば、「第二の遊技状態です」といった報知〕であってもよいし、注意喚起対象を特定しない注意喚起の報知〔例えば、「完了しました」、「復帰しました」いった報知〕であってもよい（以下においても同じ）。

【1178】

また、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値〔例えば、設定1、2、4～6、b〕から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段〔例えば、図42に示す設定変更処理を実行する主制御部300のCPU304〕を備え、

30

前記或る操作は、前記設定変更の処理〔例えば、前面扉102を開けないと操作することができない電源スイッチ244や設定キースイッチ281等を操作することを含む処理〕が終了した後に行われる場合がある操作であり、

前記報知手段は、前記設定変更の処理が開始された後に前記第一の遊技状態である場合に、該第一の遊技状態において前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する場合がある手段である〔例えば、図55(6)〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1179】

40

前記設定変更の処理を開始して遊技者の有利度合いの調整を開始したのに前記第一の遊技状態では遊技者は不利のままであるため、前記報知手段は前記第一の報知を実行し、第一の遊技状態であることを、前記設定変更を行う者に気付かせることができる。

【1180】

前記設定変更の処理は、前記扉体を開いた状態にしないと開始することができない処理であってもよい（以下においても同じ）。

【1181】

また、

『前記報知手段は、前記設定変更の処理が開始〔例えば、図55(3)〕されてから前記或る操作が行われるまでの間に第三の報知を実行可能な手段であり〔例えば、図55(

50

5)]、

前記第三の報知は、前記設定変更の処理が終了した場合に実行される報知〔例えば、「扉が開いています」あるいは「設定変更しました」という音声報知〕である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1182】

前記報知手段は、前記第二の報知を実行した後で前記或る操作が行われると前記第一の報知を実行する手段であってもよい（以下においても同じ）。

【1183】

前記第三の報知は、前記設定変更の処理が終了したことの報知や該設定変更の処理が終了したことを示唆する報知〔例えば、「設定変更が完了しました」といった報知〕であってもよいし、遊技台の状態についての報知〔例えば、「扉が開いています」といった報知〕であってもよい（以下においても同じ）。

【1184】

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値〔例えば、設定1、2、4～6、b〕の中から設定された一の設定値を確認する設定確認の処理を行う設定確認手段〔例えば、主制御部300のCPU304〕と、

前記設定確認の際に操作される操作手段〔例えば、設定キースイッチ281〕と、を備えた遊技台であって、

前記操作手段は、第一の状態において操作が行われる場合がある手段であり、

前記第一の状態は、1以上の賭数が設定された状態〔例えば、メダルの手入れ又はベットボタン130～132の操作といったメダル投入が行われた図66（81）の状態〕であり、

前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合〔例えば、図66（82）〕に、該第一の状態において設定された賭数〔例えば、図66（81）で設定された賭数〕での遊技を継続可能である〔例えば、図66（61）～同図（62）〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1185】

前記操作手段の操作で遊技が中断されることがないため、該操作手段の操作を不正に行った不正者を油断させることができ、該不正者を摘発できる場合がある。

【1186】

前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合に前記遊技を継続し該遊技が終了した後は前記設定確認の処理が終了していなければ次遊技は開始されない態様であってもよい。

【1187】

メダル投入が行われていない状態において前記操作手段の操作が行われた場合にはその後のベット操作を受け付けない場合があってもよい。すなわち、ベット操作が行われていない状態において前記操作手段の操作が行われ前記設定確認の処理が行われている場合には遊技を開始することができない態様であってもよい。

【1188】

前記操作手段の操作が行われた場合とは前記設定確認の処理が実行されていない場合のことである。

【1189】

遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値から選択された新たな設定値にこれまで設定されていた設定値を変更する設定変更の処理を行う設定変更手段を備え、前記操作手段は、前記設定変更の際にも操作される手段であってもよい（以下、同じ）。

【1190】

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値〔例えば、設定１、２、４～６、ｂ〕の中から設定された一の設定値を確認する設定確認の処理を行う設定確認手段〔例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４〕と、

前記設定確認の際に操作される操作手段〔例えば、設定キースイッチ２８１〕と、

表示手段〔例えば、演出画像表示装置１５７〕と、

を備えた遊技台であって、

前記操作手段は、第一の状態において操作が行われる場合がある手段であり、

前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態〔例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態〕であり、

前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合〔例えば、図６６（８２）〕に、該第一の状態において設定された賭数〔例えば、図６６（８１）で設定された賭数〕での遊技を継続可能であり〔例えば、図６６（６１）～同図（６２）〕、

前記表示手段は、前記操作手段の操作が行われた場合に第一の表示〔例えば、「設定確認中表示」〕を表示する場合がある〔例えば、図６６（５２）〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１１９１】

前記操作手段の操作で遊技が中断されることがないため、該操作手段の操作を不正に行った不正者を油断させることができ、該不正者を摘発できる場合がある。すなわち、前記操作手段の操作後に前記表示手段による前記第一の表示を遊技店の店員が確認することができ、該第一の表示によって不正行為を発見することができ、該不正者を摘発できる場合がある。

【１１９２】

前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ２８１）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。

【１１９３】

扉体〔例えば、前面扉１０２〕と、前記扉体が開いたことを検知するセンサ〔例えば、開放センサ２９４〕とを備え、前記表示手段は、前記センサが前記扉体が開いたことを検知している状態で前記操作手段の操作が行われた場合に前記第一の表示を表示する〔例えば、図６２（５２）〕手段であり、該センサが非検知の状態では前記操作手段の操作が行われた場合には該第一の表示を表示しない〔例えば、図６２（５５）〕手段であってもよい。

【１１９４】

また、以上の記載によれば、

『遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値〔例えば、設定１、２、４～６、ｂ〕の中から設定された一の設定値を確認する設定確認の処理を行う設定確認手段〔例えば、主制御部３００のＣＰＵ３０４〕と、

前記設定確認の際に操作される操作手段〔例えば、設定キースイッチ２８１〕と、

表示手段〔例えば、演出画像表示装置１５７〕と、

を備えた遊技台であって、

前記操作手段は、第一の状態において操作が行われる場合がある手段であり、

前記第一の状態は、１以上の賭数が設定された状態〔例えば、メダルの手入れ又はベットボタン１３０～１３２の操作といったメダル投入が行われた図６６（８１）の状態〕であり、

前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合〔例えば、図６６（８２）〕

10

20

30

40

50

」に、該第一の状態において設定された賭数〔例えば、図 6 6（8 1）で設定された賭数〕での遊技を継続可能であり〔例えば、図 6 6（6 1）～同図（6 2）〕、

前記表示手段は、前記操作手段の操作が行われた場合に第一の表示〔例えば、「設定確認中表示」を表示する場合があります〔例えば、図 6 6（5 2）〕、

前記表示手段は、前記操作手段の操作が行われた場合でも前記第一の表示を表示せず〔例えば、図 6 5（8 2）〕、前記第一の状態で精算操作が行われ〔例えば、図 6 5（5 8）〕払出処理が完了すると該第一の表示を表示する場合もある〔例えば、図 6 5（5 9）〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【1195】

前記操作手段の操作で遊技が中断されることがないため、該操作手段の操作を不正に行った不正者を油断させることができ、該不正者を摘発できる場合がある。すなわち、前記操作手段の操作後に前記表示手段による前記第一の表示を遊技店の店員が確認することができ、該第一の表示によって不正行為を発見することができ、該不正者を摘発できる場合がある。また、前記操作手段の操作が行われた場合でも前記第一の表示が表示されない場合もあり、この場合であっても精算処理を行い離席するときに該第一の表示が表示され、不正行為を発見することができ、該不正者を摘発できる場合がある。

【1196】

なお、扉体〔例えば、前面扉 1 0 2〕と、前記扉体が開いたことを検知するセンサ〔例えば、開放センサ 2 9 4〕とを備え、前記表示手段は、前記センサが前記扉体が開いたことを検知している状態で前記操作手段の操作が行われた場合に第一の表示〔例えば、設定確認中表示〕を表示する〔例えば、図 6 2（5 2）〕手段であり、該センサが非検知の状態で前記操作手段の操作が行われた場合には該第一の表示を表示しない〔例えば、図 6 2（5 5）〕手段であってもよい。

20

【1197】

また、

『メダル投入口〔例えば、メダル投入口 1 4 1〕と、

第一の通路と、

第二の通路〔例えば、貯留通路 1 7 3〕と、

30

前記メダル投入口から投入されたメダルを、前記第一の通路と前記第二の通路のうちのいずれか一方の通路に振分けるメダルブロッカ〔例えば、メダルブロッカ 1 7 2〕と、を備え、

前記第一の通路は、メダル返却通路〔例えば、返却通路 2 6 6〕であり、

前記メダルブロッカは、前記操作手段の操作が行われた場合に、前記メダル投入口から投入されたメダルを前記第一の通路に振分ける場合があるものである〔例えば、図 6 2（5 2）〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1198】

40

前記操作手段の操作後にメダルの通過具合を遊技店の店員が確認することができる。また、前記操作手段の操作後には遊技を開始することができないことになり、店員は、間違って遊技を開始してしまうこともなく前記設定変更を落ち着いて行うことができる。

【1199】

前記メダル返却通路は、メダル排出口〔例えば、メダル払出口 1 5 5〕につながる通路である。

【1200】

前記第二の通路は、メダル貯留通路〔例えば、貯留通路 1 7 3〕であり、該メダル貯留通路を通過したメダルはバケット（貯留槽）〔例えば、バケット 1 8 1〕に貯留される。

【1201】

50

また、

『 扉体 [例えば、前面扉 102] を備え、

前記操作手段は、前記扉体が開いた状態にある場合に操作することができる手段である [例えば、図 35 (a) に示す設定キースイッチ 281] 、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1202】

遊技客による前記操作手段の操作を禁止することができる。

【1203】

また、

『 前記操作手段は、第二の状態 [例えば、図 62 (54) に示す前面扉 102 の疑似閉鎖状態 (開閉片を手で押し下げて前面扉 102 を開放した状態)] においても操作が行われる場合がある手段であり、

前記メダルブロッカは、前記第二の状態において前記操作手段の操作が行われた場合には前記メダル投入口から投入されたメダルを前記第二の通路に振分けるものである [例えば、図 62 (55)] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1204】

前記第二の状態における遊技台のメンテナンスが阻害されない。

【1205】

前記扉体が開いたことを検知するセンサ [例えば、開放センサ 294] を備え、前記操作手段は、前記扉体を開くことで操作可能になる手段であり、前記第二の状態とは、前記センサが非検知の状態のことであってもよい。

【1206】

また、前記メダルブロッカは、前記第一の状態において前記操作手段の操作が行われた場合には前記メダル投入口から投入されたメダルを前記第二の通路に振分けるものであってもよい [例えば、図 62 (55)] 。

【1207】

また、

『 前記設定値を表示可能な設定値表示手段 [例えば、設定値表示器 293] を備え、

前記設定値表示手段は、前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない場合がある手段である [例えば、図 62 (55)] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1208】

前記第二の状態における遊技台のメンテナンスが阻害されない。

【1209】

前記設定値表示手段は、前記第二の状態では、前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない手段であってもよい。

【1210】

また、

『 前記操作手段の操作が行われた場合に発光可能な発光手段 [例えば、主制御基板および外部集中端子板 248 それぞれに設けられたモニタ LED] を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1211】

前記操作手段の操作が正常に行われていることを前記発光手段が発光することで確認することができる。特に、前記設定値表示手段が前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、前記発光手段が発光することが有益になる。

【1 2 1 2】

また、

『 前記操作手段の操作が行われた場合に外部〔例えば、ホールコンピュータ〕に信号〔例えば、設定キースイッチオン信号〕を送信可能な送信手段〔例えば、外部集中端子板 2 4 8〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 2 1 3】

前記操作手段の操作が正常に行われていることを外部から確認することができる。特に、前記設定値表示手段が前記操作手段の操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、外部から確認することが有益になる。

10

【1 2 1 4】

また、以上の記載によれば、

『 第一の表示〔例えば、「設定確認中表示」〕を表示可能な表示手段〔例えば、演出画像表示装置 1 5 7〕を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、第一の状態〔例えば、メダルの手入れ又はベットボタン 1 3 0 ～ 1 3 2 の操作といったメダル投入が行われた、図 6 5（8 1）あるいは図 6 6（8 1）の状態〕において第一の操作〔例えば、設定キースイッチ 2 8 1 をオン状態にする操作〕が行われた場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記第一の表示を表示しない手段であり〔例えば、図 6 5（8 2）あるいは図 6 6（8 2）〕、

前記第一の場合の後に前記第一の状態とは異なる状態〔例えば、精算操作による払出完了あるいは第一の状態で設定された賭数の遊技の終了〕となった場合に、前記表示手段によって前記第一の表示が表示される〔例えば、図 6 5（5 9）あるいは図 6 6（6 2）〕、ことを特徴とする遊技台。』

20

についても説明した。

【1 2 1 5】

遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記第一の表示が表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。なお、前記表示手段に前記第一の表示が表示されるかを確認するメンテナンスを行いたい場合には、前記第一の状態とは異なる状態に移行させればよく、メンテナンスを段階的に進めることができる。

30

【1 2 1 6】

前記第一の操作とは、前記設定確認の際に操作される操作手段の操作のことである。また、前記第一の状態は、1 以上の賭数が設定された状態であり、前記第一の状態とは異なる状態とは、該第一の状態において設定された賭数での遊技が終了した状態、あるいは該第一の状態で精算操作が行われ払出処理が完了した状態のことをいう。

【1 2 1 7】

前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ 2 8 1）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。

40

【1 2 1 8】

また、以上の記載によれば、

『 第一の表示〔例えば、「設定確認中表示」〕を表示可能な表示手段〔例えば、演出画像表示装置 1 5 7〕を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、第一の状態〔例えば、メダルの手入れ又はベットボタン 1 3 0 ～ 1 3 2 の操作といったメダル投入が行われた図 6 6（8 1）の状態〕において第一の操作〔例えば、設定キースイッチ 2 8 1 をオン状態にする操作〕が行われた場合（以下、「第一の

50

場合」という。)に、前記第一の表示を表示しない手段であり〔例えば、図 6 5 (8 2) あるいは図 6 6 (8 2)〕、

前記第一の場合の後に前記第一の状態とは異なる状態〔例えば、精算操作による払出完了あるいは第一の状態で設定された賭数の遊技の終了〕となった場合に、前記表示手段によって前記第一の表示が表示され〔例えば、図 6 5 (5 9) あるいは図 6 6 (6 2)〕、

前記表示手段は、前記第一の場合の後に前記第一の状態のまま第二の操作〔例えば、開放センサ 2 9 4 に開閉片を検出させる操作〕があった場合にも、前記第一の表示を表示しない手段である〔例えば、図 6 5 (5 7) あるいは図 6 6 (5 7)〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【 1 2 1 9 】

遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記第一の表示が表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。また、その後に前記第一の状態のまま第二の操作があった場合にも前記第一の表示は表示されず、該メンテナンス作業を引き続き優先して行うことができる。なお、前記表示手段に前記第一の表示が表示されるかを確認するメンテナンスを行いたい場合には、前記第一の状態とは異なる状態に移行させればよく、メンテナンスを段階的に進めることができる。

【 1 2 2 0 】

前記第一の操作とは、前記設定確認の際に操作される操作手段の操作のことである。また、前記第一の状態は、1 以上の賭数が設定された状態であり、前記第一の状態とは異なる状態とは、該第一の状態において設定された賭数での遊技が終了した状態、あるいは該第一の状態で精算操作が行われ払出処理が完了した状態のことをいう。

20

【 1 2 2 1 】

前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ 2 8 1）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。

30

【 1 2 2 2 】

扉体〔例えば、前面扉 1 0 2〕と、前記扉体が開いたことを検知するセンサ〔例えば、開放センサ 2 9 4〕とを備え、前記第二の操作とは、前記センサに前記扉体が開いたことを検知させる操作であってもよい。

【 1 2 2 3 】

また、以上の記載によれば、

『 第一の表示〔例えば、「設定確認中表示」〕を表示可能な表示手段〔例えば、演出画像表示装置 1 5 7〕と、

設定値を表示可能な設定値表示手段〔例えば、設定値表示器 2 9 3〕と、
を備えた遊技台であって、

40

前記表示手段は、第一の状態〔例えば、メダルの手入れ又はベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 の操作といったメダル投入が行われた図 6 6 (8 1) の状態〕において第一の操作〔例えば、設定キースイッチ 2 8 1 をオン状態にする操作〕が行われた場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記第一の表示を表示しない手段であり〔例えば、図 6 5 (8 2) あるいは図 6 6 (8 2)〕、

前記第一の場合の後に前記第一の状態とは異なる状態〔例えば、精算操作による払出完了あるいは第一の状態で設定された賭数の遊技の終了〕となった場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記表示手段によって前記第一の表示が表示され〔例えば、図 6 5 (5 9) あるいは図 6 6 (6 2)〕、

50

前記設定値表示手段は、前記第二の場合に前記設定値を表示可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1224】

遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記第一の表示が表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。また、その後に前記第一の状態のまま第二の操作があった場合にも前記第一の表示は表示されず、該メンテナンス作業を引き続き優先して行うことができる。なお、前記表示手段に前記第一の表示が表示されるかを確認するメンテナンスを行いたい場合には、前記第一の状態とは異なる状態に移行させればよく、メンテナンスを段階的に進めることができる。

10

【1225】

前記設定値は、遊技者の有利度合いが異なる複数種類の設定値から選択されたものであってもよい。

【1226】

前記第一の操作とは、前記設定確認の際に操作される操作手段の操作のことである。また、前記第一の状態は、1以上の賭数が設定された状態であり、前記第一の状態とは異なる状態とは、該第一の状態において設定された賭数での遊技が終了した状態、あるいは該第一の状態で精算操作が行われ払出処理が完了した状態のことをいう。

【1227】

前記第一の表示は、前記設定確認の処理が開始されると表示される表示であってもよいし、該設定確認の処理の実行中に表示される表示であってもよい。前記設定確認の処理は、電源を投入した状態で前記操作手段（例えば、第一のスイッチである設定キースイッチ281）をオン状態にすると開始される場合がある処理である。前記設定確認とは、現在設定されている設定値の確認のことであり、前記設定確認の処理中では、前記設定値表示手段が設定値を表示し、前記表示手段が前記第一の表示（例えば、設定確認中表示）を表示する。

20

【1228】

なお、
『前記表示手段は、前記第一の場合に前記設定値を表示しない手段である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【1229】

前記設定値も表示されないことから、前記第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業をさらに優先して継続することができる。

【1230】

また、
『扉体〔例えば、前面扉102〕を備え、
前記第一の操作は、前記扉体が開いた状態にある場合〔例えば、図65（52）、同図（82）、図66（52）、同図（82）〕に行うことができる操作である、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

40

【1231】

遊技客による前記操作手段の操作を禁止することができる。

【1232】

また、
『前記第一の状態は、1以上の賭数が設定された状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1233】

遊技店員によるメンテナンス作業中、前記第一の状態を容易に設定することができる。

50

【1 2 3 4】

また、

『 設定値を表示可能な設定値表示手段〔例えば、設定値表示器 2 9 3〕を備え、

前記設定値表示手段は、前記第一の操作が行われても前記設定値を表示しない場合がある手段である〔例えば、図 6 2（5 5）〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 2 3 5】

遊技店の店員によるメンテナンス作業中、前記第一の操作によって前記設定値も表示されないことで、該第一の操作を行う前から行っていたメンテナンス作業を優先して継続することができる。

10

【1 2 3 6】

前記設定値は、遊技者の有利度合いに関係する値であり、例えば、前記設定値によって、特別役や大当りの当り確率が異なったり、遊技媒体の払出率が異なったり、各種抽選の当選確率が異なる（以下においても同じ）。

【1 2 3 7】

また、

『 前記第一の操作が行われた場合に発光可能な発光手段〔例えば、主制御基板および外部集中端子板 2 4 8 それぞれに設けられたモニタ L E D〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

20

についても説明した。

【1 2 3 8】

前記第一の操作が正常に行われていることを前記発光手段が発光することで確認することができる。特に、前記表示手段が前記第一の場合に前記第一の表示を表示しない場合にあっては、前記発光手段が発光することが有益になる。

【1 2 3 9】

また、

『 前記第一の操作が行われた場合に外部〔例えば、ホールコンピュータ〕に信号〔例えば、設定キースイッチオン信号〕を送信可能な送信手段〔例えば、外部集中端子板 2 4 8〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

30

についても説明した。

【1 2 4 0】

前記第一の操作が正常に行われていることを外部から確認することができる。特に、前記表示手段が前記第一の場合に前記第一の表示を表示しない場合にあっては、外部から確認できることが有益になる。

【1 2 4 1】

また、以上の記載によれば、

『 操作によってオン状態とオフ状態との間で切り替えられる操作手段〔例えば、設定キースイッチ 2 8 1〕と、

設定値を表示可能な設定値表示手段〔例えば、設定値表示器 2 9 3〕と、を備えた遊技台であって、

40

前記設定値表示手段は、オン操作があった場合に、設定値を表示する場合がある手段であり〔例えば、図 6 5（5 2）あるいは図 6 6（5 2）〕、

前記オン操作とは、前記操作手段を前記オフ状態から前記オン状態に切り替える操作のことであり、

前記設定値表示手段は、前記オン操作が行われても前記設定値を表示しない場合がある手段である〔例えば、図 6 5（8 2）あるいは図 6 6（8 2）〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 2 4 2】

50

すなわち、前記設定値表示手段は、オン操作があった場合に、設定値を表示する場合と該設定値を表示しない場合とがある手段である。

【1243】

営業中に不正者によって不正に前記オン操作が行われたとしても、不正者に設定値を確認させないことができる。

【1244】

扉体と、前記扉体が開いたことを検知するセンサとを備え、前記設定値表示手段は、前記センサが前記扉体が開いたことを検知している状態で前記オン操作が行われた場合に前記設定値を表示する手段であり、該センサが非検知の状態で前記操作手段の操作が行われた場合には該設定値を表示しない手段であってもよい。

10

【1245】

また、

『扉体〔例えば、前面扉102〕を備え、

前記オン操作は、前記扉体が開いた状態にある場合に行うことができる操作である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1246】

遊技客による前記操作手段の操作を禁止することができる。

【1247】

また、

『前記設定値表示手段は、前記操作手段が前記オフ状態である場合に、前記設定値を表示する場合がある手段である〔例えば、図64(73)〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1248】

前記操作手段が前記オフ状態であっても前記設定値を確認することができ、遊技店の店員によるメンテナンス作業の作業性が向上する場合がある。

【1249】

前記操作手段が前記オン状態で電断し、該操作手段を前記オフ状態に切り替えた後、復電した場合には、前記表示手段は、前記操作手段が該オフ状態であっても前記設定値を表示する。

30

【1250】

また、

『前記オン操作が行われた場合に発光可能な発光手段〔例えば、主制御基板および外部集中端子板248それぞれに設けられたモニタLED〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1251】

前記オン操作が正常に行われていることを前記発光手段が発光することで確認することができる。特に、前記表示手段が前記オン操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、前記発光手段が発光することが有益になる。

40

【1252】

また、

『前記オン操作が行われた場合に外部〔例えば、ホールコンピュータ〕に信号〔例えば、設定キースイッチオン信号〕を送信可能な送信手段〔例えば、外部集中端子板248〕を備えたことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1253】

前記オン操作が正常に行われていることを外部から確認することができる。特に、前記表示手段が前記オン操作が行われても前記設定値を表示しない場合にあっては、外部から

50

確認できることが有益になる。

【1254】

以上説明した実施の形態に記載された作用および効果は、最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、ここに記載されたものに限定されるものではない。また、以上説明した、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用してもよい。すなわち、適用させることを妨げる要因がない限りは、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

10

【1255】

以下、図68～図167を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、スロットマシン100等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機）について詳細に説明する。なお、図68～図167に示す符号は、原則として図68～図167を用いた説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図68～図167を用いた説明では図68～図167に示す符号を優先する。

【1256】

以下に説明するスロットマシンでは、実メダルの枚数に相当する情報（仮想メダル数）を用いる、所謂メダルレスの構成を採用しているが、以下の説明ではこの情報について「メダル数」との記載を用いることとする。

20

【1257】

本実施形態のスロットマシンは、所定数の遊技メダル数が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技メダル数を払い出す処理が実行されて終了となり、合致していなければ遊技メダル数を払い出す処理が実行されずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

30

【1258】

まず、図68を用いてスロットマシン100の基本構成と、貸出機700の基本構成を説明する。図68は、スロットマシン100と貸出機700を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【1259】

図68に示すスロットマシン100は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体101と、本体101の前面側に取り付けられ、本体101に対して開閉可能な前面扉102と、を備える。本体101の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個（左リール110、中リール111、右リール112）収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。これらのリール110乃至112はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

40

【1260】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール110乃至112が構成されている。リール110乃至112上の図柄は、遊技者から見ると、表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。左リール110の上段に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール110の中段に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール110の下段に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール111の上段に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール111の中段に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール111の下段に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール112

50

の上段に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール１１２の中段に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール１１２の下段に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール１１０乃至１１２のそれぞれの図柄は表示窓１１３を通して各リール１１０乃至１１２にそれぞれ縦方向に３つ、合計９つ表示される。そして、各リール１１０乃至１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０乃至１１２は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、図６８に示すスロットマシン１００では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

10

【１２６１】

各々のリール１１０乃至１１２の背面には、表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０乃至１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。この光学式センサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１１０乃至１１２を停止させる。

【１２６２】

入賞ライン表示ランプ１２０は、有効となる入賞ラインを示すランプである。入賞ラインとは、入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっている。入賞ラインは５ラインあり、例えば、メダルが１枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが２枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された３本が有効となり、メダルが３枚ベットされた場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された５ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ラインの数については５ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが１枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの５ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。以下、有効となる入賞ラインを有効ラインと呼ぶ場合がある。

20

30

【１２６３】

告知ランプ１２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（例えば、ボーナス役、特別役）に内部当選していること、または、この内部当選した状態が持ち越されている状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

【１２６４】

ベットボタン１３０又は１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。図６８に示すスロットマシン１００においては、ベットボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ投入される。１回押下されると１枚投入され、続けて１回押下されると追加１枚（合計２枚）投入され、続けて１回押下されると追加１枚（合計３枚）投入される。ベットボタン１３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン１３０を１枚ベットボタンと称し、ベットボタン１３２をMAXベットボタンと称する場合がある。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

40

50

【1265】

遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払い出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。なお以下では、遊技者に払い出される、と同様の意味で、遊技者に付与されると表現する場合がある。遊技情報表示器126および払出枚数表示器127は、7セグメント（SEG）表示器で構成されている。

【1266】

スタートレバー135は、リール110乃至112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、ベットボタン130又は132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110乃至112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【1267】

ストップボタンユニット136には、左ストップボタン137、中ストップボタン138および右ストップボタン139で構成されるストップボタン137乃至139が設けられている。ストップボタン137乃至139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110乃至112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110乃至112に対応付けられている。より具体的に言えば、左ストップボタン137を操作することによって左リール110を停止させることができ、中ストップボタン138を操作することによって中リール111を停止させることができ、右ストップボタン139を操作することによって右リール112を停止させることができる。以下、ストップボタン137乃至139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第一停止操作、次の停止操作を第二停止操作、最後の停止操作を第三停止操作という。また、これらの停止操作に対応して停止されるリールを順に第一停止リール、第二停止リール、第三停止リールと称する。さらに、回転中の各リール110乃至112を全て停止させるためにストップボタン137乃至139を停止操作する順序を操作順序または押し順という。さらに、第一停止操作を左リール110の停止操作とし第二停止操作を中リール111の停止操作とし第三停止操作を右リール112の停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第一停止操作を右リール112の停止操作とし第二停止操作を中リール111の停止操作とし第三停止操作を左リール110の停止操作とする停止操作を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン137乃至139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137乃至139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【1268】

指示モニタ125は、ストップボタン137乃至139の操作順序（押し順）に関する情報を表示するための表示器である。この指示モニタ125も、7セグメント（SEG）表示器で構成されている。例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139の順に操作することを指示する場合には、指示モニタ125に「1」が表示され、左ストップボタン137、右ストップボタン139、中ストップボタン138の順に操作することを指示する場合には、指示モニタ125に「2」が表示される。

【1269】

精算ボタン134は、投入された遊技メダル（賭数）をメダル数制御部350に返却するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【1270】

遊技メダル数表示装置170は、5桁の7セグメント（SEG）表示器であり、図69に示すメダル数制御部350で記録されている遊技メダル数を表示する装置である。

【1271】

計数ボタン171は、図69に示すメダル数制御部350で記録されている遊技メダル数の情報を貸出機700へ送信するための操作手段である。

10

20

30

40

50

【1272】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。

【1273】

音孔145はスロットマシン100内部に設けられているスピーカ277（図69参照）の音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部にはスピーカ272（図69参照）の音を外部に出力するための音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された演出画像表示装置157（液晶表示装置）を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが演出画像表示装置157の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側、前面側）に出現する構造となっている。なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。なお、この演出画像表示装置157は、演出手段の一例に相当する。

【1274】

図68に示す貸出機700は、カードユニットと称される場合もあり、本発明の遊技媒体管理装置の一例に相当する。この貸出機700は、スロットマシン100と1対1の関係で設置されている。

【1275】

貸出機700は、カードを受け付ける。ここにいう「カード」には2種類のカードがある。一つは、会員登録をしていない一般の遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカード（一般カードとも言う）である。もう一つは、遊技場に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体である会員カードである。カードとしては、ICカードが用いられる。

【1276】

カードには、有価価値が記憶されている。カードに記憶された有価価値としては、「持ちメダル数」と、プリペイドされた金銭の残高である「金銭残高」とがある。

【1277】

カードを受付けた貸出機700は、カードに記憶されている「持ちメダル数」を、「遊技メダル数（クレジット数）」に変換する機能を有する。

【1278】

「遊技メダル数（クレジット数）」とは、賭数設定に使用可能であるとともに、「持ちメダル数」に変換可能なデータである。「遊技メダル数」は、カードの「金銭残高」、あるいは「持ちメダル数」を引き落とすことで得られる。また、「遊技メダル数」には、入賞によって獲得したメダル数も含まれる。この「遊技メダル数」は、図69に示すメダル数制御部350によって管理されており、電磁的に記憶された電子メダルの数（電子的な遊技価値の量）である。ベットボタン130、132による投入操作を行うことで、「遊技メダル数」は減算される。

【1279】

「持ちメダル数」とは、「遊技メダル数（クレジット数）」を計数変換した値である。この「持ちメダル数」は、遊技者のカードによって特定可能に記憶されている。すなわち

、計数ボタン１７１を操作することで、「遊技メダル数」は「持ちメダル数」に変換され、カードに記憶させることが可能になる。なお、「持ちメダル数」を、遊技場に設置された持ちメダル数管理用の管理装置で管理してもよい。

【１２８０】

貸出機７００の前面側には、上方に紙幣を挿入するための紙幣挿入口７０１、下方にカードを挿入するためのカード挿入口７０２が設けられている。このカード挿入口７０２に挿入された会員カードやビジターカードがカードリーダーに受け付けられ、そのカードに記憶されている情報が読み取られる。紙幣挿入口７０１に挿入された紙幣は、その真贋や紙幣種別の識別がなされ、紙幣の額面の金額が、カード挿入口７０２に挿入されたカードに「金銭残高」として記憶される。

10

【１２８１】

紙幣挿入口７０１の下方には、情報表示器７０３が設けられている。この情報表示器７０３は、貸出機７００の操作案内やスロットマシン１００の状態等を文字や画像により提供するための表示器である。なお、表面がタッチパネルで構成され、表示された各種表示項目を指でタッチすることにより各種操作が入力可能となるようにしてもよい。

【１２８２】

情報表示器７０３の下には、金銭残高表示器７０５とメダル数残高表示器７０６が上下二段に配置されている。金銭残高表示器７０５には、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されている「金銭残高」が金額として表示される。一方、メダル数残高表示器７０６には、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されている「持ちメダル数」がメダル枚数として表示される。

20

【１２８３】

貸出機７００の上下方向中央部分には、貸出ボタン７０７とカード返却ボタン７０８が設けられている。貸出ボタン７０７は、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されている「金銭残高」を引き落として「遊技メダル数」を得るための操作を行う操作手段である。具体的には、カード挿入口７０２に挿入されているカードに「金銭残高」が存在する場合には、貸出ボタン７０７に内蔵のＬＥＤランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で貸出ボタン７０７を操作することで、引き落とされる金銭に応じて「遊技メダル数」が加算される。例えば、所定金額として１０００円相当分の「遊技メダル数」が加算される。また、カードの「金銭残高」が所定金額未満（例えば１０００円未満）の場合には、現残高から所定レートで換算される「遊技メダル数」だけが加算される。なお、カードの「金銭残高」が所定金額未満であっても、カードに記憶されている「持ちメダル数」から補充して、所定金額分の「遊技メダル数」が加算されるようにしてもよい。カード返却ボタン７０８は、遊技者が遊技を終了するときに操作され、カード挿入口７０２に挿入されているカードに、遊技終了時に確定した「持ちメダル数」を記憶させて排出するための操作手段である。遊技終了時に確定した「持ちメダル数」とは、カード挿入口７０２に挿入されたカードに記憶されていた「持ちメダル数」から「遊技メダル数」へ変換したメダル数を減算した上で、計数操作によって計数された遊技メダル数を加算したメダル数になる。

30

【１２８４】

以上説明した、「金銭残高」、「持ちメダル数」、「遊技メダル数」の各データは、「金銭残高」及び「持ちメダル数」→「遊技メダル数」→「持ちメダル数」といった順序で変換されることになる。このように、カードで特定される「持ちメダル数」に応じて「遊技メダル数」に変換し、本実施形態におけるスロットマシン１００では、その「遊技メダル数」を用いて賭数設定が可能となるため、実物のメダルの貸し出しを受けて、その実物のメダルを投入してクレジットを確保し、そのクレジットを用いて賭数設定が行なわれるような従来のスロットマシンに慣れている遊技者に混乱を与えることなく、実物のメダルを用いない新たなスロットマシン（管理遊技機）による遊技を提供することができる。

40

【１２８５】

なお、本明細書では、「貯メダル数」について触れていないが、この「貯メダル数」は

50

、カードに記憶させるのではなく、遊技場に預け入れられた持ちメダル数である。遊技場では、遊技者が遊技で獲得した持ちメダル数を、図 7 2 に示すホール管理端末 8 0 0 やその他の管理コンピュータによって、当日中は「持点」として管理し、獲得した翌日以降は「貯メダル数」として管理するようにしてもよい。「貯メダル数」と「持ちメダル数」との双方が記憶されている場合には、「持ちメダル数」から優先的に引落とされる。また、「持ちメダル数」と「貯メダル数」の双方を、上位サーバ（図 7 2 に示す中間管理端末 8 1 0 あるいは管理サーバ 8 2 0 ）にカード番号と対応付けて記憶させてもよい。ビジターカードの場合も、「持ちメダル数」は、ビジターカードに直接記憶させているが、「持ちメダル数」を上位サーバにカード番号と対応させて記憶させてもよい。この上位サーバにカード番号と対応させて記憶させる際に、上位サーバに記憶させた時刻を特定できるデータをカード（会員カード、ビジターカード）に書込んで排出してもよい。また、「金銭残高」についてはカード（会員カード、ビジターカード）に直接書込んで排出する。「持ちメダル数」を、カード（会員カード、ビジターカード）、または上位サーバに記憶させるタイミングは、例えば、計数ボタン 1 7 1 が操作されて計数処理が行なわれるタイミングである。しかしながら、これに代えて、カードを返却するとき一括して記憶させるようにしてもよい。さらには、遊技者が遊技を終えて貸出機 7 0 0 からカードを返却したときには、貸出機 7 0 0 に記憶させていた「持ちメダル数」が一旦貯メダルとしてホール管理端末 8 0 0 に記憶されるようにし、その遊技者がカードの返却を受けた日と同じ日に再び同じまたは別の貸出機 7 0 0 にカードを挿入したときには、一旦貯メダルとして記憶された当日分の「持ちメダル数」のみが再びその貸出機 7 0 0 に記憶され、その「持ちメダル数」の範囲で「遊技メダル数」を加算し、遊技できるようにしてもよい。

【 1 2 8 6 】

また、貸出機 7 0 0 に、遊技場の係員が所持するリモコンから赤外線信号を受信して電子信号に変換して出力する I R 感光ユニットを設けてもよい。

【 1 2 8 7 】

さらに、図 6 8 に示す貸出機 7 0 0 は、「遊技メダル数」の貸出は、貸出ボタン 7 0 7 を操作してカードに記憶されている「金銭残高」を引き落とすことで可能であったが、カードに記録されている「持ちメダル数」を引落として「遊技メダル数」に変換可能にしてもよい。具体的には、貸出機 7 0 0 に持ちメダルボタンを設け、カード挿入口 7 0 2 に挿入されているカードに「持ちメダル数」が存在する場合には、その持ちメダルボタンに内蔵の L E D ランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で持ちメダルボタンを操作することで、持ちメダル数として所定枚数（例えば、5 0 枚）以上があれば、所定枚数（例えば、5 0 枚）の「遊技メダル数」が加算される。また、上述した、遊技者が遊技で獲得した持ちメダル数を当日中は「持点」として、カードに記憶させたり、図 7 2 に示すホール管理端末 8 0 0 やその他の管理コンピュータによって管理し、貸出機 7 0 0 には再プレイボタンを設ける。「持点」がある場合には、その再プレイボタンに内蔵の L E D ランプが引出可を表す態様で点灯する。この状態で再プレイボタンを操作することで、所定枚数（例えば、5 0 枚）の「遊技メダル数」が加算されるようにしてもよい。

【 1 2 8 8 】

次に、図 6 9 を用いて、スロットマシン 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【 1 2 8 9 】

スロットマシン 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部 3 0 0 と、主制御部 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第 1 副制御部 4 0 0 と、第 1 副制御部 4 0 0 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 5 0 0 と、によって構成されている。ここで、主制御部 3 0 0 に関しては、データ容量が大きくなるとプログラムの確認作業が困難になり、また不正改造の温床にもなるといったようなセキュリティ低下の問題が生じることから、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 や R A M 3 0 8 のデータ容量には制限を設けている。

【1290】

《主制御部》

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、遊技の進行を制御する遊技制御部302と遊技者所有の遊技メダル数に関する制御を行うメダル数制御部350を有する。遊技制御部302は、遊技制御手段の一例に相当し、メダル数制御部350は遊技価値数制御手段の一例に相当する。遊技制御部302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列や停止位置等を記憶したROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、図示省略したWDT（ウォッチドッグタイマ）を搭載している。なお、RAM308（後述するRAM358を含む）については読み書きが可能な記憶媒体であることを示す一例としてRAM（ランダムアクセスメモリ）の記載を用いているが、RWM（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いてもよい。また、RAMに関する処理の名称についてもRWM（リードライトメモリ）との記載や、「ラム」との記載を用いた名称を用いてもよい。本明細書では主にRAMとの記載を用いるものとする。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述するメダル数制御部350や第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この遊技制御部302のCPU304は、不図示の水晶発振器が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器315bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8\text{MHz} = 1.504\text{ms}$ となる。

【1291】

主制御部300は、不図示の水晶発振器から入力されるクロック信号に基づき0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路（図示省略）、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（図示省略）を備えており、遊技制御部302のCPU304は、この起動信号出力回路から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【1292】

また、遊技制御部302のCPU304は、割り込み時間ごとに、各ベットボタン130、132、スタートレバー135、各ストップボタン137～139、精算ボタン134の状態を監視している。例えば、ベットボタン130、132がオンされたことを検出した場合は、メダル数制御部350に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして電子的に投入する処理が実行される。スタートレバー135がオンされたことを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路に出力する。この信号を受信した乱数発生回路は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。左ストップボタン137、中ストップボタン138、あるいは右ストップボタン139がオンされたことを検出した場合は、各ストップボタンに対応したリール110～112が停止可能状態であれば、リール110～112の停止制御を実行する。精算ボタン134がオンされたことを検出した場合は、電子的に投入された遊技メダルをメダル数制御部350に返却する処理を実行する。

【1293】

また、遊技制御部302のCPU304は、割り込み時間ごとに、各種センサ318（左リール110の光学式センサ、中リール111の光学式センサ、右リール112の光学

式センサ、等)の状態も監視している。左リール110の光学式センサ、中リール111の光学式センサ、および、右リール112の光学式センサは、各リール110乃至112の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにLレベルになる。一旦Lレベルになってから次にLレベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器315bが出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。CPU304は、上記Lレベルの信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。この回転位置情報は、主制御部300のRAM308に格納されている。

【1294】

主制御部300は、リール110乃至112に設けたモータ110m~112m(図70参照)を駆動する駆動回路322、指示モニタ125、遊技情報表示器126、および払出枚数表示器127といった表示装置を駆動する駆動回路324、各種ランプ336(入賞ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129、遊技開始ランプ121、)を駆動する駆動回路326を備えている。

【1295】

さらに、スロットマシン100では、遊技者の有利度合いが異なる設定値が設定されている。設定値としては、設定1~設定6が用意されている。設定値が高くなるほど遊技者の有利度が高くなる傾向にある。具体的には、設定値ごとに内部当選確率が定められている。遊技制御部302には、この設定値を変更する際に操作される設定変更ボタン175が接続されている。

【1296】

また、遊技制御部302には、情報出力回路328が接続されており、主制御部300は、この情報出力回路328を介して、外部のホールコンピュータ600(図72参照)等が備える情報入力回路650にスロットマシン100の遊技情報(例えば、遊技の状態を示す情報)を出力する。

【1297】

また、主制御部300は、電源管理部(図示省略)から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する不図示の電圧監視回路を備えており、この電圧監視回路は、電源の電圧値が所定の値(例えば、9v)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を遊技制御部302及びメダル数制御部350それぞれに出力する。

【1298】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第1副制御部400との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【1299】

メダル数制御部350も、遊技制御部302と同じように、CPU354と、ROM356と、RAM358と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O360と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ362を搭載している。CPU304とCPU354とは同一基板上に備えられ、バッファICを介して接続されている。これにより、CPU304に、ROM306とRAM308を使用させて、ROM356とRAM358を使用させることなく、CPU354に、ROM356とRAM358を使用させて、ROM306とRAM308を使用させない。なお、図示省略したWDT(ウォッチドッグタイマ)も搭載している。また、メダル数制御部350のCPU354も、不図示の水晶発振器が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU354は、電源が投入されるとROM356の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ362に送信し、カウンタタイマ362は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCP

10

20

30

40

50

U354に送信する。CPU354は、この割込み要求を契機に動作する。このメダル数制御部350は、0.745msで割込処理（後述するメダル数制御部タイマ割込処理）を実行する。また、300ms周期で貸出機700と通信を繰り返す。

【1300】

メダル数制御部350のCPU354も、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（図示省略）を備えており、メダル数制御部350のCPU354も、この起動信号出力回路から起動信号が入力された場合に、メダル数制御を開始する（後述するメダル数制御部メイン処理を開始する）。

【1301】

メダル数制御部350の基本回路には、5桁の7セグメント（SEG）表示器で構成された遊技メダル数表示装置170、計数ボタン171、および遊技メダル数クリアスイッチ172が接続されている。

【1302】

また、メダル数制御部350の基本回路には、貸出機接続端子板790を介して貸出機700も接続されている。メダル数制御部350は、貸出機700と双方向の通信を行う。

【1303】

メダル数制御部350は、遊技制御部302に対して各種のコマンドを送信する。また、遊技制御部302もメダル数制御部350に対して各種のコマンドを送信する。すなわち、メダル数制御部350と遊技制御部302との通信も双方向通信である。

【1304】

また、メダル数制御部350は、RAM358の所定領域に「遊技メダル数」を記憶する。具体的には、「遊技メダル数」はクレジットカウンタに記憶されている。メダル数制御部350は、加算処理または減算処理によって、RAM358の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」を更新する。加算処理としては、遊技制御部302から送信されてくる払出コマンドに基づく処理や、遊技制御部302から送信されてくる精算コマンドに基づく処理や、貸出機700から送信されてくる貸出通知に基づく処理があげられる。一方、減算処理としては、計数ボタン171が操作されたことに基づく計数処理や、遊技制御部302から送信されてくる投入コマンドに基づく処理があげられる。

【1305】

なお、図69に示す遊技メダル数クリアスイッチ172は、遊技客が操作することができない位置（例えば、前面扉102を開けないと操作することができない位置）に設けられており、RAM358の所定領域に記憶されている「遊技メダル数」をクリアするための操作手段である。例えば、遊技メダル数に「2」が残ったまま遊技客が不在となると、「2」を残した遊技客が遊技を継続する意思があるのか無いのか判断が困難になり、別の遊技客が遊技を開始できない事態となったが、店員の操作によって遊技メダル数のクリアが可能であれば、別の遊技客を早期に迎えることができる。なお、遊技メダル数クリアスイッチ172が操作された場合に、必ず「遊技メダル数」をクリアするものとせず、例えば、遊技メダル数が2枚以下の場合にクリアするようにし、3枚以上あれば、計数ボタン171が操作された場合と同様に計数を行ってもよい。計数ボタン171に故障等があり計数ボタン171に操作があったことを認識できない事態となると、「遊技メダル数」を「持ちメダル数」に変換できなくなり遊技者に不利益を与える虞があったが、店員の操作によっても計数が可能であれば、遊技者に不利益を与えず済む。更に、店員用の計数ボタンを新たに設ける必要がないためコスト増になることがない。なお、遊技メダル数を判断してクリアと計数を分けるものでなく、遊技メダル数クリアスイッチ172の操作方法によってクリアと計数を分けてもよい。例えば、短押しされた場合にクリアし、長押しされた場合に計数する。遊技メダル数によらずクリアと計数の一方を容易に選択できる。また、遊技メダル数クリアスイッチ172のみが操作された場合にクリアし、遊技メダル数クリアスイッチ172と他のボタンが同時に操作された場合に計数する。操作を誤ってしまう可能性が低く、クリアと計数の一方を容易に選択できる。

【1306】

《副制御部》

次に、スロットマシン100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主制御部300（遊技制御部302）が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信する。第1副制御部400は、この制御コマンドに基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402は、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM406には、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

10

【1307】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【1308】

また、第1副制御部400には、音源IC418が設けられており、音源IC418に出力インタフェースを介してスピーカ272、277が設けられている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM（サウンドROM）が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。なお、これらのスピーカ272、277は、演出手段の一例に相当する。

20

【1309】

また、第1副制御部400には、駆動回路422が設けられ、駆動回路422に入出力インタフェースを介して各種ランプ420（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネルランプ、ベットボタンランプ、リールバックライト等）が接続されている。なお、各種ランプ420は、演出手段の一例に相当する。

30

【1310】

また、第1副制御部400には、シャッタ163のモータを駆動する駆動回路424を設けており、駆動回路424には出力インタフェースを介してシャッタ163を設けている。この駆動回路424は、CPU404からの命令に応じてシャッタ163に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【1311】

また、第1副制御部400には、センサ回路426を設けており、センサ回路426には入力インタフェースを介してシャッタセンサ428を接続している。CPU404は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ428の状態を監視している。

【1312】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。第2副制御部500は、演出画像表示装置157の表示制御を含む演出装置160の各種制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、演出画像表示装置157の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ163のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

40

【1313】

第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータ

50

を記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512と、を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM506には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

【1314】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

10

【1315】

また、第2副制御部500には、VDP516（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このVDP516には、バスを介してROM506、VRAM518が接続されている。VDP516は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM518のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

【1316】

続いて、電源制御基板、主制御部基板および第1副制御部基板といった各基板と、リールユニットおよび演出可動体ユニットといった各ユニットの接続例について説明する。

20

【1317】

図70は、各基板と各ユニットの接続例を示す図である。

【1318】

この図70には、電源制御基板252Bと、主制御部基板300Bと、第1副制御部基板400Bと、リールユニット109と、演出可動体ユニット160Uが示されている。演出可動体ユニット160Uは、図68に示す演出装置160に組み込まれた、シャッタ163を移動させるユニットである。シャッタ163は可動体の一例に相当する。

【1319】

電源制御基板252B、主制御部基板300Bおよび第1副制御部基板400Bそれぞれには、複数のコネクタPC1～PC4、MC2～MC6、SC1～SC4が示されている。また、リールユニット109および演出可動体ユニット160Uそれぞれにも、1又は複数のコネクタRC1～RC3、DC1が示されている。

30

【1320】

遊技機設置営業店に設けられた島設備では、100Vの交流電源を24Vの電圧に降圧し、パチンコ機100には24Vの交流電流が、コネクタPC1に接続された電源コード265を通して供給される。24Vの交流電流は、電源制御基板252Bにおいて、24Vの直流電圧と、12Vの直流電圧と、5Vの直流電圧に変換される。なお、その他の直流電圧に変換されてもよいが、ここでの説明では、24Vの直流電圧と5Vの直流電圧について説明する。

【1321】

40

図70に示す電源制御基板252Bには、24V電源ラインと5V電源ラインが示されており、24V電源ラインに接続された、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御24Vコンデンサ24PC、5V電源ラインに接続された、電源制御5VモニタLED5PLおよび電源制御5Vコンデンサ5PCも示されている。電源制御24VモニタLED24PLは、24Vの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のLEDランプであり、電源制御5VモニタLED5PLは、5Vの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のLEDランプである。また、電源スイッチ244も示されている。

【1322】

電源制御基板252BのコネクタPC2には、24V電源ラインと5V電源ラインが接

50

続されている。このコネクタPC2と主制御基板300BのコネクタMC5は、ハーネスPMで接続されており、主制御基板300Bには、このハーネスPMを通して、24Vの直流電流が供給されるとともに5Vの直流電流も供給される。

【1323】

また、電源制御基板252BのコネクタPC3には24V電源ラインが接続されている。このコネクタPC3と第1副制御基板400BのコネクタSC1はハーネスPS1で接続されており、第1副制御基板400Bには、このハーネスPS1を通して、24Vの直流電流が供給される。また、電源制御基板252BのコネクタPC4には5V電源ラインが接続されている。このコネクタPC4と第1副制御基板400BのコネクタSC2はハーネスPS2で接続されており、第1副制御基板400Bには、このハーネスPS2を通して、5Vの直流電流が供給される。

【1324】

なお、主制御基板300Bにも、第1副制御基板400Bと同じように、24Vと5Vを別々のハーネスで供給してもよい。また、第1副制御基板400Bにも、主制御基板300Bと同じように、24Vと5Vを共通のハーネスで供給してもよい。

【1325】

図70に示す主制御部基板300Bにも、24V電源ラインと5V電源ラインが示されている。主制御部基板300Bの24V電源ラインには、ハーネスPMを通して供給された24Vの直流電流が流れ、主制御部基板300Bの5V電源ラインには、同じくハーネスPMを通して供給された5Vの直流電流が流れる。また、図70に示す主制御部基板300Bにも、24V電源ラインに接続された、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御24Vコンデンサ24MCと、5V電源ラインに接続された主制御5VモニタLED5MLも示されている。主制御24VモニタLED24MLは、24Vの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のLEDランプであり、主制御5VモニタLED5MLは、5Vの直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用のLEDランプである。なお、5V電源ラインにコンデンサは設けられていない。

【1326】

また、主制御基板300Bには、リールモータ駆動IC322iが実装されている。リールモータ駆動IC322iは、図69に示す駆動回路322を構成する集積回路である。リールモータ駆動IC322iにも、24Vの直流電流と5Vの直流電流それぞれが供給されている。なお、図示省略したが、主制御基板300Bには、図69に示す遊技制御部302やメダル数制御部350が構成されており、その他の駆動回路324、326等を構成する集積回路も実装されている。

【1327】

また、主制御基板300Bの、リールモータ駆動IC322iが接続しているコネクタMC2とリールユニット109のコネクタRC1はハーネスMR1で接続されており、同じくリールモータ駆動IC322iが接続しているコネクタMC3とリールユニット109のコネクタRC2はハーネスMR2で接続されており、同じくリールモータ駆動IC322iが接続しているコネクタMC4とリールユニット109のコネクタRC3はハーネスMR3で接続されている。リールユニット109には、リールモータ駆動IC322iに供給されていた24Vの直流電流と5Vの直流電流それぞれが、これらのハーネスMR1～3それぞれを通して供給され、リールごとに設けられた各モータ110m～112mが駆動可能になる。また、主制御基板300Bからは、各モータ110m～112mの制御を行う制御信号（コマンド）がこれらのハーネスMR1～3それぞれを通して送られる。なお、モータごとにハーネスが接続されているが、リールユニット109側のコネクタRC1～RC3を一つのコネクタにし、主制御基板300B側のコネクタMC2～MC4も一つのコネクタにし、1本の共通なハーネスで接続してもよい。ただし、1本の共通なハーネスといっても、3本のハーネスMR1～MR3が集まったものである。

【1328】

さらに、主制御基板300BのコネクタMC6と第1副制御基板400BのコネクタS

C 4 はハーネス M S で接続されている。このハーネス M S は、制御信号用（コマンド送信用）のハーネスであり、電流供給には用いられていない。

【1329】

図 70 に示す第 1 副制御部基板 400 B にも、24 V 電源ラインと 5 V 電源ラインが示されている。第 1 副制御部基板 400 B の 24 V 電源ラインには、ハーネス P S 1 を通じて供給された 24 V の直流電流が流れ、第 1 副制御部基板 400 B の 5 V 電源ラインには、ハーネス P S 2 を通じて供給された 5 V の直流電流が流れる。また、図 70 に示す第 1 副制御部基板 400 B にも、24 V 電源ラインに接続された、副制御 24 V モニタ L E D 24 S L および副制御 24 V コンデンサ 24 S C と、5 V 電源ラインに接続された副制御 5 V モニタ L E D 5 S L も示されている。副制御 24 V モニタ L E D 24 S L は、24 V の直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用の L E D ランプであり、副制御 5 V モニタ L E D 5 S L は、5 V の直流電流が流れている間は点灯又は点滅する電源監視用の L E D ランプである。なお、第 1 副制御基板 400 B でも、5 V 電源ラインにコンデンサは設けられていない。

10

【1330】

また、第 1 副制御基板 400 B には、可動体モータ駆動 I C 424 i が実装されている。この可動体モータ駆動 I C 424 i は、図 69 に示す駆動回路 424 を構成する集積回路である。可動体モータ駆動 I C 424 i には、24 V の直流電流と 5 V の直流電流それぞれが供給されている。なお、ここでも図示省略したが、第 1 副制御基板 400 B には、図 69 に示す基本回路 402 が構成されており、その他の駆動回路 424、426 等を構成する集積回路も実装されている。

20

【1331】

第 1 副制御基板 400 B の、可動体モータ駆動 I C 424 i が接続しているコネクタ S C 3 と演出可動体ユニット 160 U のコネクタ D C 1 はハーネス S D で接続されている。演出可動体ユニット 160 U には、可動体モータ駆動 I C 424 i に供給されていた 24 V の直流電流と 5 V の直流電流それぞれが、このハーネス S D を通じて供給され、演出可動体ユニット 160 U に設けられたモータ 163 m が駆動可能になる。また、第 1 副制御基板 400 B からは、モータ 163 m の制御を行う制御信号（コマンド）がこのハーネス S D を通じて送られる。

【1332】

なお、図 68 に示すスロットマシン 100 は、図 69 に示すように第 2 副制御部 500 も備えており、図 70 では不図示であるが、第 2 副制御基板も、電源制御基板 252 B から不図示のハーネスを通して 24 V の直流電流と 5 V の直流電流それぞれが供給されている。また、第 2 副制御基板は第 1 副制御基板 400 B と制御信号用（コマンド送信用）のハーネスで接続されている。さらに、第 2 副制御基板も、第 1 副制御基板 400 B と同じように演出装置（演出画像表示装置 157）と接続されている。

30

【1333】

以上説明したように、主制御基板 300 B とリールユニット 109 はハーネス M R 1 ～ 3 で電氣的に接続されている。また、第 1 副制御基板 400 B と演出可動体ユニット 160 U はハーネス S D で電氣的に接続されている。

40

【1334】

ここで、上記構成を踏まえて、電断状態のスロットマシン 100 の前面扉 102 を開けて、左リール 110 を手動で回転させた場合の動作について説明する。なお電断状態とは、電源スイッチ 244 がオフになっている状態であってもよいし、電源スイッチ 244 がオンになっているが、コンセントに電源コード 265 が接続されていない状態であってもよいし、島設備から電力が供給されていない状態であってもよい（以下においても同じ。）。島設備から電力が供給されていない状態であれば、コンセントに電源コード 265 が接続されていて電源スイッチ 244 がオンであっても、電断状態である。こういった電断状態であっても、各リール 110 ～ 112 は手動で順方向にも逆方向にも回転させることができる。

50

【1335】

通電状態で点灯する、図70に示すいずれのモニタLED（電源制御24VモニタLED24PL、電源制御5VモニタLED5PL、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL）も電断状態では消灯している。

【1336】

しかしながら、手動で左リール110を回転させると、左リール110を回転させるモータ110m（図70参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図70を参照しながら説明を続けると、モータ110mで発生した誘導電流は、ハーネスMR1を通過して主制御基板300Bに流れ込み、リール駆動IC322iから24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。主制御24VモニタLED24MLとグラウンドの間には主制御24V調整抵抗24MRが設けられており、主制御5VモニタLED5MLとグラウンドの間には主制御5V調整抵抗5MRが設けられている。主制御24VモニタLED24MLは、主制御24V調整抵抗24MRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、主制御5VモニタLED5MLは、主制御5V調整抵抗5MRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、手動による回転を止めても、24V電源ラインには、主制御24Vコンデンサ24MCが設けられているため、しばらくの間は主制御24VモニタLED24MLは点灯を継続する。一方、5V電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると主制御5VモニタLED5MLはすぐに消灯する。すなわち、手動による回転を止めると主制御5VモニタLED5MLは主制御24VモニタLED24MLよりも先に消灯する。なお、5V電源ラインにも、主制御24Vコンデンサ24MCよりも低容量のコンデンサを設けておいてもよい。

【1337】

主制御基板300Bに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスPMを通過して電源制御基板252Bに流れ込み、コネクタPC2から24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。電源制御24VモニタLED24PLとグラウンドの間には電源制御24V調整抵抗24PRが設けられており、電源制御5VモニタLED5PLとグラウンドの間には電源制御5V調整抵抗5PRが設けられている。電源制御24VモニタLED24PLは、電源制御24V調整抵抗24PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御5VモニタLED5PLは、電源制御5V調整抵抗5PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板300BのLED（24ML，5ML）と電源制御基板252BのLED（24PL，5PL）といった複数の基板のLEDが発光していることになる。また、手動による回転を止めても、24V電源ラインには、電源制御24Vコンデンサ24PCが設けられているため、しばらくの間は電源制御24VモニタLED24PLは点灯を継続する。また、5V電源ラインにも電源制御5Vコンデンサ5PCが設けられているため、しばらくの間は電源制御5VモニタLED5PLも点灯を継続する。

【1338】

電源制御基板252Bに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスPS1を通過して第1副制御基板400Bに流れ込み、コネクタSC1から24V電源ラインに供給される。副制御24VモニタLED24SLとグラウンドの間には副制御24V調整抵抗24SRが設けられている。副制御5VモニタLED5SLとグラウンドの間には副制御5V調整抵抗5SRが設けられている。副制御24VモニタLED24SLは、副制御24V調整抵抗24SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、電源制御基板252Bに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスPS2を通過して第1副制御基板400Bに流れ込み、コネクタSC2から5V電源ラインに供給される。副制御5VモニタLED5SLとグラウンドの間には副制御5V調整抵抗5SRが設けられている。副制御5VモニタLED5SLは、副制御5V調整抵抗5SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、主制御基板300BのLED（24

10

20

30

40

50

ML, 5ML)と電源制御基板252BのLED(24PL, 5PL)と第1副制御基板400BのLED(24SL, 5SL)といった複数の基板のLEDが発光していることになる。なお、手動による回転を止めても、24V電源ラインには、副制御24Vコンデンサ24SCが設けられているため、しばらくの間は副制御24VモニタLED24SLは点灯を継続する。一方、5V電源ラインには、コンデンサが設けられていないため、手動による回転を止めると副制御5VモニタLED5SLはすぐに消灯する。

【1339】

以上の説明は、各ハーネスMR1、PM、PS1、PS2がコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスMR1が、断線していたり、コネクタRC1または／およびコネクタMC2に正常に接続されていない(外れていた、挿入不足である)と、左リール110をいくら手動で回転させても、図70に示すいずれのモニタLEDも点灯せず、主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLは消灯したままである。その結果、左リール110を手動で回転させても、図70に示すいずれのモニタLEDあるいは主制御24VモニタLED24MLおよび主制御5VモニタLED5MLが点灯しない場合は、ハーネスMR1の異常やコネクタRC1, MC2との接続不良を疑うことができる。

【1340】

また、ハーネスPMが、断線していたり、コネクタMC5または／およびコネクタPC2に正常に接続されていないと、左リール110を手動で回転させた場合に、主制御24VモニタLED24MLと主制御5VモニタLED5MLは点灯するものの副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御5VモニタLED5PLは点灯しない。その結果、左リール110を手動で回転させると、主制御24VモニタLED24MLと主制御5VモニタLED5MLは点灯しているのに、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御5VモニタLED5PLは点灯していない場合には、ハーネスPMの異常やコネクタMC5, PC2との接続不良を疑うことができる。

【1341】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で主制御基板300Bが電源制御基板252Bと接続されていない状態でも、左リール110を手動で回転させることで、主制御基板300BのLED(24ML, 5ML)は点灯可能である。

【1342】

また、ハーネスPS1が、断線していたり、コネクタPC3または／およびコネクタSC1に正常に接続されていないと、左リール110を手動で回転させた場合に、図70に示すモニタLEDのうち副制御24VモニタLED24SLのみが点灯しない。その結果、左リール110を手動で回転させても、図70に示すモニタLEDのうち副制御24VモニタLED24SLのみが点灯しない場合は、ハーネスPS1の異常やコネクタPC3, SC1との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスPS2が、断線していたり、コネクタPC4または／およびコネクタSC2に正常に接続されていないと、左リール110を手動で回転させた場合に、図70に示すモニタLEDのうち副制御5VモニタLED5SLのみが点灯しない。その結果、左リール110を手動で回転させても、図70に示すモニタLEDのうち副制御5VモニタLED5SLのみが点灯しない場合は、ハーネスPS2の異常やコネクタPC4, SC2との接続不良を疑うことができる。

【1343】

ここでは、電断状態で左リール110を手動で回転させた場合の説明であったが、電断状態で中リール111を手動で回転させた場合も、電断状態で右リール112を手動で回転させた場合も同様である。また、手動で回転させるリールが増えると、モニタLEDが明るく発光するようになる。例えば、左リール110と中リール111と右リール112を同時に手動で回転させると、左リール110のみを手動で回転させた場合よりもモニタLEDが明るく発光する。

10

20

30

40

50

【1344】

また、主制御24VモニタLED24ML、主制御5VモニタLED5ML、副制御24VモニタLED24SL、副制御5VモニタLED5SL、電源制御24VモニタLED24PLおよび電源制御5VモニタLED5PLといったモニタLEDとは別の用途に用いられるLED（例えば、エラーが生じると発光するエラー監視用のLEDや、信号監視用のLED等）であっても、24V電源ラインや5V電源ラインに調整抵抗とともに設けられていれば、電断状態で手動で左リール110を回転させると電氣的接続不良がなければ発光する。このため、モニタLEDとは別の用途に用いられるLEDであっても、電氣的接続不良の確認を行うことができる。

【1345】

また、電断状態であっても、図68に示すシャッタ163は手動で開閉することができる。

【1346】

手動でシャッタ163を開閉させると、シャッタ163を開閉させるモータ163m（図70参照）で逆起電力による電流（誘導電流）が発生する。図70を参照しながら説明を続けると、モータ163mで発生した誘導電流は、ハーネスSDを通過して第1副制御基板400Bに流れ込み、可動体モータ駆動IC424iから24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。副制御24VモニタLED24SLは、副制御24V調整抵抗24SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、副制御5VモニタLED5SLも、副制御5V調整抵抗5SRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。

【1347】

第1副制御基板400Bに流れ込んだ誘導電流は、今度は、ハーネスPS1を通過して電源制御基板252Bに流れ込み、コネクタPC3から24V電源ラインに供給される。電源制御24VモニタLED24PLは、電源制御24V調整抵抗24PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。また、第1副制御基板400Bに流れ込んだ誘導電流は、ハーネスPS2も通過して電源制御基板252Bに流れ込み、コネクタPC4から5V電源ラインに供給される。電源制御5VモニタLED5PLも、電源制御5V調整抵抗5PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、第1副制御基板400BのLED（24SL，5SL）と電源制御基板252BのLED（24PL，5PL）といった複数の基板のLEDが発光していることになる。

【1348】

電源制御基板252Bに流れ込んだ誘導電流は、さらに、ハーネスPMを通過して主制御基板300Bに流れ込み、コネクタMC5から24V電源ラインと5V電源ラインそれぞれに供給される。電源制御24VモニタLED24PLは、電源制御24V調整抵抗24PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯し、電源制御5VモニタLED5PLは、電源制御5V調整抵抗5PRによって抵抗値が調整されていることにより、誘導電流によって点灯する。ここでは、電源制御基板252BのLED（24PL，5PL）と第1副制御基板400BのLED（24SL，5SL）と主制御基板300BのLED（24ML，5ML）といった複数の基板のLEDが発光していることになる。

【1349】

以上の説明は、各ハーネスSD、PS1、PS2、PMがコネクタに正常に接続されていて、断線していない場合に生じる現象の説明になる。一方、ハーネスSDが、断線していたり、コネクタDC1または／およびコネクタSC3に正常に接続されていないと、シャッタ163をいくら手動で開閉させても、図70に示すいずれのモニタLEDも点灯せず、副制御24VモニタLED24SLおよび副制御5VモニタLED5SLは消灯したままである。その結果、シャッタ163を手動で開閉させても、図70に示すいずれのモニタLEDあるいは副制御24VモニタLED24SLおよび副制御5VモニタLED5

10

20

30

40

50

SLが点灯しない場合は、ハーネスSDの異常やコネクタDC1，SC3との接続不良を疑うことができる。

【1350】

また、ハーネスPS1が、断線していたり、コネクタSC1または／およびコネクタPC3に正常に接続されていないと、シャッタ163を手動で開閉させた場合に、副制御24VモニタLED24SLと副制御5VモニタLED5SLは点灯するものの電源制御24VモニタLED24PLおよび主制御24VモニタLED24MLは点灯しない。その結果、シャッタ163を手動で開閉させると、副制御24VモニタLED24SLと副制御5VモニタLED5SLは点灯しているのに、電源制御24VモニタLED24PLおよび主制御24VモニタLED24MLは点灯していない場合には、ハーネスPS1の異常やコネクタSC1，PC3との接続不良を疑うことができる。さらに、ハーネスPS2が、断線していたり、コネクタSC2または／およびコネクタPC4に正常に接続されていないと、シャッタ163を手動で開閉させた場合に、副制御24VモニタLED24SLと副制御5VモニタLED5SLは点灯するものの電源制御5VモニタLED5PLおよび主制御5VモニタLED5MLは点灯しない。その結果、シャッタ163を手動で開閉させると、副制御24VモニタLED24SLと副制御5VモニタLED5SLは点灯しているのに、電源制御5VモニタLED5PLおよび主制御5VモニタLED5MLは点灯していない場合には、ハーネスPS2の異常やコネクタSC2，PC4との接続不良を疑うことができる。

10

【1351】

また、清掃やメンテナンスあるいは製造段階で第1副制御基板400Bが電源制御基板252Bと接続されていない状態でも、シャッタ163を手動で開閉することで、第1副制御基板400BのLED（24SL、5SL）は点灯可能である。

20

【1352】

また、ハーネスPMが、断線していたり、コネクタPC2または／およびコネクタMC5に正常に接続されていないと、シャッタ163を手動で開閉させた場合に、図70に示すモニタLEDのうち主制御24VモニタLED24MLと主制御5VモニタLED5MLのみが点灯しない。その結果、シャッタ163を手動で開閉させても、図70に示すモニタLEDのうち主制御24VモニタLED24MLと主制御5VモニタLED5MLのみが点灯しない場合には、ハーネスPMの異常やコネクタPC2，MC5との接続不良を疑うことができる。

30

【1353】

図71は、図70に示す主制御基板300Bと、同じく図70に示すリールユニット109との間に中継基板が設けられた例を示す図である。以下、図70を用いて説明した接続例と異なる点を中心に説明し、重複する説明は省略する場合がある。

【1354】

この図71では、主制御部基板300Bに設けられた、コネクタMC5およびコネクタMC6は図示省略されている。図71に示す主制御部基板300Bとリールユニット109の間にはリール用中継基板902Bが示されている。

【1355】

リール用中継基板902Bには、主制御基板300BのコネクタMC2に接続したハーネスMR11が接続するコネクタRRM1と、リールユニット109のコネクタRC1に接続したハーネスMR12が接続するコネクタRRR1が設けられている。また、主制御基板300BのコネクタMC3に接続したハーネスMR21が接続するコネクタRRM2と、リールユニット109のコネクタRC2に接続したハーネスMR22が接続するコネクタRRR2も設けられている。さらに、主制御基板300BのコネクタMC4に接続したハーネスMR31が接続するコネクタRRM3と、リールユニット109のコネクタRC3に接続したハーネスMR32が接続するコネクタRRR3も設けられている。

40

【1356】

図71における接続例でも、電断状態においてリール110～112を手動で回転させ

50

ると、正常であれば、主制御 24V モニタ LED 24ML および主制御 5V モニタ LED 5ML 等のモニタ LED が点灯する。しかしながら、主制御部基板 300B とリールユニット 109 との間にある複数のハーネス MR11、MR12、MR21、MR22、MR21、MR32 が断線していたり、正常に接続されていないと、主制御 24V モニタ LED 24ML および主制御 5V モニタ LED 5ML 等のモニタ LED は点灯しない。

【1357】

図 71 における接続例では、リール用中継基板 902B を設けたことで、図 70 に示す接続例よりも、ハーネスの数が増え、またコネクタの数も増えているため、電氣的接続不良が生じる可能性が高くなっている。しかしながら、電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、モニタ LED の点灯状態から、電氣的接続不良を簡単に確認することができる。

10

【1358】

なお、リール用中継基板 902B にも、24V 電源ラインに 24V モニタ LED と調整抵抗を設け、5V 電源ラインに 5V モニタ LED と調整抵抗を設けてもよい。電断状態における手動操作によって誘導電流を生じさせ、正常であればこれらのモニタ LED も点灯するようにすることで、電氣的接続不良の確認を行うことができる。

【1359】

なお、ここでの説明では、可動体として、左リール 110、中リール 111、右リール 112 およびシャッタ 163 をあげて説明したが、これらに限らず、モータ駆動する可動体であればよい。

20

【1360】

さらに、電断状態において誘導電流で点灯するようにした LED ランプに代えて、7セグメント (SEG) 表示器等の発光手段を用いてもよい。例えば、遊技者の有利度合いが異なる設定値 (例えば、設定 1～設定 6) を表示する 7セグメント表示器であってもよい。発光手段としては、目視できるものであることが要件になる。なお、これらの発光手段は、モータが駆動しても移動しないものである。モータが駆動して移動する可動体に発光手段を設けておらず、固定された基板に発光手段を設けているからである。

【1361】

なお、以上の説明では、電断状態に誘導電流によってモニタ LED を発光させるには、調整抵抗 (24MR, 5MR, 24PR, 5PR, 24SR, 5SR) を用いたが、インピーダンスを調整することができる手段であればよく、調整抵抗に限らない。ただし、通電状態でも多量の誘導電流が流れてしまうと弊害が生じるため、電断状態において誘導電流が流れやすくすることだけを考えてインピーダンスを調整するのではなく、通電時のことも考慮してインピーダンスを調整する必要がある。

30

【1362】

なお、上記説明した構成は、
発光手段と、
モータの駆動によって動作可能な可動体を有する可動体ユニットと、を備えた遊技台であって、

前記モータは、前記発光手段とハーネスを介して電氣的に接続されるものであり、
前記発光手段は、電断状態において手動で前記可動体を動作させて前記モータを駆動させ該モータによって生じる逆起電力による電流が流入することで発光する場合があるものであり、

40

前記発光手段は、前記モータが駆動しても移動しないものである、ことを特徴とする遊技台、の一例に相当する。

【1363】

図 72 は、図 68 に示すスロットマシン 100 および貸出機 700 を含む遊技システムの構成図である。

【1364】

図 72 に示すように、遊技システム S は、図 68 に示すスロットマシン 100、同じく

50

図 6 8 に示す貸出機 7 0 0、ホールコンピュータ 6 0 0、ホール管理端末 8 0 0、中間管理端末 8 1 0、および管理サーバ 8 2 0 を有する。なお、貸出機 7 0 0、ホールコンピュータ 6 0 0、およびホール管理端末 8 0 0 を総称すると外部処理装置になる。この外部処理装置の特徴の一つは記憶手段を備えていることになる。

【1 3 6 5】

ホール管理端末 8 0 0 は、ホールコンピュータ 6 0 0 とは別のコンピュータであり、1 つの遊技場（ホール）H 1，H 2・・・ごとに設置され、貸出機 7 0 0 に接続されている。その貸出機 7 0 0 は、スロットマシン 1 0 0 に接続されていることから、ホール管理端末 8 0 0 は、貸出機 7 0 0 を介してスロットマシン 1 0 0 に接続されていることになる。ホール管理端末 8 0 0 には、貸出機 7 0 0 とスロットマシン 1 0 0 との間で行われたメダル数に関する情報（計数情報や、貸出情報）や、スロットマシン 1 0 0 の稼働状態などの情報が入力される。ホール管理端末 8 0 0 は、入力されたこれらの情報の記録や管理を行う。

10

【1 3 6 6】

管理サーバ 8 2 0 は、遊技システム 1 を統括的に管理するために設けられ、スロットマシン 1 0 0 や貸出機 7 0 0 に関する情報として、例えば、スロットマシン 1 0 0 を識別する情報や貸出機 7 0 0 を識別する情報（遊技機設置情報）を記憶しており、これらの情報を管理している。また、管理サーバ 8 2 0 は、中間管理端末 8 1 0 を介して多くの店のホール管理端末 8 0 0 に接続されており、ホール管理端末 8 0 0 と通信することで得られる情報、すなわち、メダル数に関する情報や、スロットマシン 1 0 0 の稼働状態などの情報についても管理している。

20

【1 3 6 7】

《通信シーケンスおよび通信内容》

遊技制御部 3 0 2 とメダル数制御部 3 5 0 の間ではコマンドの送受信が行われている。遊技制御部 3 0 2 は、2.98ms おきにメダル数制御部 3 5 0 に遊技制御部コマンド（遊技制御状態コマンド、遊技制御優先コマンド）を送信する。一方、メダル数制御部 3 5 0 は、5.96ms おきに遊技制御部 3 0 2 にメダル数制御コマンド（メダル数制御状態コマンド、応答コマンド）を送信する。なお、遊技制御部 3 0 2 では、遊技制御優先コマンドが遊技制御状態コマンドに優先して送信される。また、メダル数制御部 3 5 0 では、遊技制御優先コマンドに対応する応答コマンドがメダル数制御状態コマンドに優先して送信される。

30

【1 3 6 8】

遊技制御部 3 0 2 とメダル数制御部 3 5 0 の間における通信や、メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間における通信では、遊技機状態情報や、遊技機性能情報や、遊技機設置情報が送受信される。

【1 3 6 9】

図 7 3 は、遊技機状態情報、遊技機性能情報や、および遊技機設置情報をまとめた表である。

【1 3 7 0】

図 7 3（a）に示す遊技機状態情報は、大きく分けて、有利状態情報、設定状態情報、前面扉状態情報といった 3 つの状態情報が含まれている。有利状態情報は、R B 相当のボーナス作動状態か否かを表す情報（R B 情報）と、B B 相当のボーナス作動状態か否かを表す情報（B B 情報）と、A T（アシストタイム）相当のボーナス作動状態か否かを表す情報（A T 情報）で構成されている。設定状態情報は、図 6 9 に示す設定ボタン 1 7 5 を操作して設定変更状態であるか否かを表す情報（設定変更中情報）と、設定確認状態であるか否かを表す情報（設定確認中情報）で構成されている。前面扉状態情報は、前面扉 1 0 2 が開放状態であるか否かを表す情報（扉開放情報）になる。なお、A T 状態は、ストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 の停止操作順序の報知や、狙って停止させる図柄の報知などの遊技者が有利な結果を得られるための補助機能が働く遊技状態である。

40

【1 3 7 1】

50

図 7 3 (b) に示す遊技機性能情報には、総投入枚数情報、総払出枚数情報、M Y カウンタ値情報、役物総払出枚数情報、連続役物総払出枚数情報、遊技回数情報、役比モニタ情報が含まれている。総投入枚数情報は、電源オンから累積したメダルの投入枚数を表す情報である。なお、再遊技分のメダル枚数は含まれない。総払出枚数情報は、電源オンから累積したメダルの払出枚数を表す情報である。なお、再遊技分のメダル枚数は含まれない。M Y カウンタ値情報は、電源オン以降に算出された M Y カウンタの最大値を表す情報になる。スロットマシン 1 0 0 には、内部当選した役に対する停止操作順序の報知が実行される状態があり、M Y カウンタは、この状態に移行してからのメダルの純増枚数をカウントするカウンタである。役物総払出枚数情報は、電源オンから累積した役物の作動によるメダルの払出枚数を表す情報である。連続役物総払出枚数情報は、電源オンから累積した R B の作動によるメダルの払出枚数を表す情報である。遊技回数情報は、電源オンから累積した遊技回数を表す情報である。役比モニタ情報は、遊技機の射幸性の度合いを評価するための各種の比率（役物比率、連続役物比率、有利区間比率、指示込役物比率、役物等状態比率）を表す情報になる。

【 1 3 7 2 】

図 7 3 (c) に示す遊技機設置情報には、遊技制御部情報とメダル数制御部情報の 2 つの情報が含まれている。遊技制御部情報は、遊技制御部 3 0 2 の I C チップの I D 番号情報と、その I C チップのメーカーコードと、その I C チップの製品コードで構成されている。メダル数制御部情報は、メダル数制御部 3 5 0 の I C チップの I D 番号情報と、その I C チップのメーカーコードと、その I C チップの製品コードで構成されている。

【 1 3 7 3 】

図 7 4 は、遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に遊技制御状態コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【 1 3 7 4 】

図 7 4 には、左から、第 1 副制御部 4 0 0、遊技制御部 3 0 2、メダル数制御部 3 5 0、および貸出機 7 0 0 が示されている。

【 1 3 7 5 】

まず、遊技制御状態コマンドについて説明する前に、スロットマシン 1 0 0 と貸出機 7 0 0 との通信について説明しておく。貸出機 7 0 0 には、メダル数制御部 3 5 0 が接続しており、スロットマシン 1 0 0 と貸出機 7 0 0 の通信は、メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間で行われる。メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間の通信は、3 0 0 m s 周期で行われる。

【 1 3 7 6 】

図 7 4 に示すように、メダル数制御部 3 5 0 から貸出機 7 0 0 には、遊技機情報通知と、計数通知が送信される。また、貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 には、貸出通知が送信され、この貸出通知を受けて、メダル数制御部 3 5 0 は貸出機 7 0 0 に貸出受信結果応答通知を返信する。

【 1 3 7 7 】

図 7 5 は、メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間で行われる通信についての詳細を示す図である。

【 1 3 7 8 】

図 7 5 (a) は、メダル数制御部 3 5 0 と貸出機 7 0 0 の間で行われる通信でやりとりされる電文のデータ構成を示す図である。この電文は、電文長、コマンド、通番、データ部、およびチェックサの 5 種類で構成されている。電文長には、電文全体の長さが格納されている。コマンドには、遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、および貸出受信結果応答通知の種別を識別するためのコマンドコードが格納されている。通番には、遊技機情報通知では通番、計数通知では計数通番、貸出通知および貸出受信結果応答通知では貸出通番が格納されている。各種通番の範囲は、0 ~ 2 5 5 であり、電源オンの時に通番は 0 になり、2 5 5 に到達すると 1 に戻って、その後、1 ~ 2 5 5 で繰り返す。データ部には、各種のデータが格納されており、チェックサムには、電文長 ~ データ部までのデータを加

10

20

30

40

50

算し、総計の下位1バイトが格納されている。

【1379】

図75(b)は、遊技機情報通知のデータ部の具体的内容を示す図である。遊技機情報通知のデータ部には、ぱちんこ式遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機等の種別を表すコードが格納されている。本実施形態の場合であれば、回胴式遊技機を表すコードが格納されている。遊技機情報種別には、図73を用いて説明した遊技機性能情報および遊技機設置情報に加えて、ホールコン・不正監視情報が含まれている。遊技機情報種別は、これら3種類の情報のうちのいずれの情報であるかを識別するためのコードが格納されている。

【1380】

図76(a)は、ホールコン・不正監視情報の詳細を示す図である。

【1381】

遊技メダル枚数情報は、メダル数制御部350のRAM358に記憶されている現在の遊技メダル数を表す情報になる。

【1382】

投入メダル数情報は、投入したメダルの枚数や、精算ボタン134(図68参照)が操作されて戻りメダルがある場合の戻りメダル枚数により、前回の遊技機情報通知後に変化した投入メダル枚数の変動分の情報(−3〜3枚)になる。すなわち、メダル数制御部350に遊技制御部302から送信されてくる遊技制御優先コマンド(投入コマンド、精算コマンド)に含まれている、メダル投入枚数の情報と精算枚数の情報に基づく情報である。

【1383】

払出メダル数情報は、払い出されたメダルの枚数を表す情報になる。この払出メダル数情報は、メダル数制御部350に遊技制御部302から送信されてくる遊技制御優先コマンド(払出コマンド)に含まれている、メダル払出枚数の情報に基づく情報である。

【1384】

有利状態情報は、図73を用いて説明した同図(a)に示す有利状態情報になる。この他、遊技機の状態を表す情報が含まれていてもよい。

【1385】

遊技機エラー状態情報は、エラーコードによって表される情報である。

【1386】

図76(b)は、エラーコードの一覧表である。なお、図76(b)に示す各種エラーに関しては、後述する、メダル数制御状態コマンドや、遊技制御部302から第1副制御部400に送信される各種処理コマンドや、遊技制御優先コマンド(エラー発生コマンド)でも取り扱われる。

【1387】

以下、特に説明の必要があるエラーに限り説明する。メダル数制御断線は、遊技制御部302がメダル数制御部350の断線を検出した場合のエラーであり、遊技制御断線は、その逆であり、メダル数制御部350が遊技制御部302の断線を検出した場合のエラーである。遊技順序異常は、遊技制御部302での遊技進行の順序が異常であるといったエラーである。遊技制御コマンド通番異常は、遊技制御部302からのコマンドの通番が前回の値に1を加算した値以外の値であるといったエラーである。払出枚数異常は、遊技制御状態コマンドに含まれている払出枚数が、0枚以上15枚以下の範囲外の払出枚数であった場合のエラーである。すなわち、本実施形態のロットマシン100では、1回の払い出しの最大枚数は15枚である。精算枚数不一致は、遊技制御優先コマンド(精算コマンド)に含まれている精算枚数が、投入枚数以上の精算枚数であった場合のエラーである。チップID番号不一致は、図73(c)に示す遊技制御部情報のうちのICチップ番号情報が、前回の情報と異なっていた場合のエラーである。メダル数制御RAMエラーは、メダル数制御部350のRAM358の不良を表すエラーである。貸出機通信異常は、詳しくは後述する、貸出機700からのVL信号がオン状態であるにも関わらず貸出通知が未受信であるといったエラーである。なお、図76(b)に示す各種エラーが発生した場

10

20

30

40

50

合にはいずれも、図 6 8 に示す指示モニタ 1 2 5 の 7 セグメントが全点灯状態になり、スピーカ 2 7 2 からはエラー報知音が出力される。また、演出画像表示装置 1 5 7 には、表示用のエラーコードが表示される。

【1 3 8 8】

遊技機不正情報には、図 7 3 を用いて説明した同図 (a) に示す設定状態情報や前面屏情報の他、不正を検知した場合の情報や、遊技メダル数がクリアされたことを表す情報や、不正検知中を表すセキュリティ信号等が含まれている。

【1 3 8 9】

遊技情報数の情報は、現在賭数の情報と払出数の情報になる。これら 2 つの情報は、種別情報で区別される。現在賭数は、スタートレバー 1 3 5 の操作が受け付けられて遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 にスタートレバー受付コマンド（遊技制御状態コマンド）が送信されてきた場合に、そのスタートレバー受付コマンドに含まれている現在賭数の値になる。また、払出数は、遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に払出コマンド（遊技制御状態コマンド）が送信されてきた場合に、その払出コマンドに含まれている払出枚数の値になる。

【1 3 9 0】

図 7 5 (b) を用いた説明に戻ると、メダル数制御部 3 5 0 から貸出機 7 0 0 に 3 0 0 m s 周期で送信される遊技機情報通知には、遊技機情報種別で指定されたコードの遊技機情報が格納されている。すなわち、遊技機情報種別の値が 0 の場合には遊技機性能情報、遊技機情報種別の値が 1 の場合には遊技機設置情報、遊技機情報種別の値が 2 の場合にはホールコン・不正監視情報が格納されている。遊技機性能情報、遊技機設置情報、およびホールコン・不正監視情報は、通知間隔が異なっており、遊技機性能情報は、最も長い第 1 の時間（例えば、1 8 0 秒）に 1 回通知され、遊技機設置情報は、第 2 の時間（例えば、6 0 秒）に 1 回通知され、ホールコン・不正監視情報は、最も短い第 3 の時間（例えば、通知周期の 3 0 0 m s）ごとに通知される。これら 3 つの情報の通知タイミングが重なった場合には、遊技機設置情報の通知が最も優先され、次いで、遊技機性能情報の通知が優先される。そして最も優先度が低いのが、最も通知回数が増えるホールコン・不正監視情報になる。

【1 3 9 1】

図 7 5 (c) は、メダル数制御部 3 5 0 から貸出機 7 0 0 に 3 0 0 m s 周期で送信される計数通知のデータ部の具体的内容を示す図である。なお、図 7 4 に示すように、遊技機情報通知の通知開始から 9 0 m s 以上 1 0 0 m s 以内の範囲で計数通知は通知される。これは後述する図 9 9 に示すステップ S 3 3 0 3 で 9 0 m s が設定される計数通知間隔タイマによって管理されている。また、詳しくは後述するが、図 6 8 に示す計数ボタン 1 7 1 が 1 回短押しされると、計数枚数は 1 枚増加し、3 0 0 m s の周期が到来するまで計数ボタン 1 7 1 が複数回短押しされると、短押しされた回数分のメダル数が計数枚数になる。一方、計数ボタン 1 7 1 が 5 0 0 m s 以上長押しされた状態で 3 0 0 m s の周期が到来すると、計数枚数は 5 0 枚になる。すなわち、計数枚数を 1 枚単位で設定したり、5 0 枚を一度に設定したりすることができる。ただし、計数枚数が R A M 3 5 8 に記憶されている遊技メダル数の値を超えてしまう場合には、この遊技メダル数の値が計数枚数として設定される。計数メダル数情報は、3 0 0 m s の周期が到来するまでの計数ボタン 1 7 1 の操作によって決まる計数枚数を表す情報である。計数累積メダル数は、電源オンから累積した計数メダル数を表す情報である。

【1 3 9 2】

図 7 5 (d) は、貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 に 3 0 0 m s 周期で送信される貸出通知のデータ部の具体的内容を示す図である。なお、図 7 4 に示すように、貸出機 7 0 0 は、計数通知の受信開始から 1 7 0 m s 以内に貸出通知をメダル数制御部 3 5 0 に通知する。メダル数制御部 3 5 0 では、後述する図 1 0 1 に示すステップ S 3 5 0 2 で 1 7 0 m s が設定される貸出通知間隔タイマによって貸出通知が 1 7 0 m s 以内に通知されたか否かを監視している。図 6 8 に示す貸出機 7 0 0 の貸出ボタン 7 0 7 が操作されると

10

20

30

40

50

、カードの「金銭残高」が所定金額（例えば、1000円）以上であれば、所定金額相当分のメダル枚数（例えば、50枚）が貸出メダル枚数になる。一方、カードの「金銭残高」が所定金額未満の場合には、現残高から所定レートで換算されるメダル枚数が貸出メダル枚数になる。貸出メダル数情報は、このように貸出ボタン707が操作されたことに応じた貸出メダル枚数を表す情報になる。なお、所定金額や所定金額相当分のメダル枚数については、貸出機700で事前に設定することができる。

【1393】

図75（e）は、メダル数制御部350から貸出機700に返信される貸出受領結果応答のデータ部の具体的内容を示す図である。詳しくは後述するが、メダル数制御部350では、貸出通知によって通知された貸出メダル枚数が50枚以下であるか、RAM358に記憶されている遊技メダル枚数が貸出用閾値（例えば、15000枚）未満であるか、計数処理が行われていないか等を判定し、貸出メダル数受領結果を、正常か異常のいずれか一方に決定する。貸出受領結果応答では、この受領結果を貸出機700に送信する。

10

【1394】

続いて、図74に示す遊技制御部302が、メダル数制御部350に2.98msおきに送信する遊技制御状態コマンドについて説明する。

【1395】

図77は、遊技制御状態コマンドを示す表である。

【1396】

遊技制御状態コマンドは、16ビットのコマンドであり、上位バイトの最上位ビットがストロブ信号として使用され、残りの上位7ビットでコマンド種別を表し、下位バイトで内容が表される。なお、図77には、送信の際に用いられるコマンドオフセットも示されている。

20

【1397】

遊技制御部302は、有利状態情報（RB情報、BB情報、AT情報）を表すコマンドを送信し、2.98ms経過すると、設定状態情報（設定変更中情報、設定確認中情報）を表すコマンドを送信し、2.98ms経過すると、前面扉状態情報（扉開放情報）を表すコマンドを送信する。以上で遊技機状態情報の送信が完了する。

【1398】

そして、2.98ms経過すると、総投入枚数を3バイトで表した情報（総投入枚数情報）を1バイト分ずつ3回に分けて2.98msの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが13Hのコマンド種別で1バイト目分を送信し、2.98ms経過すると、上位バイトが14Hのコマンド種別で2バイト目分を送信し、2.98ms経過すると、上位バイトが15Hのコマンド種別で3バイト目分を送信する。

30

【1399】

続いて、2.98ms経過すると、総払出枚数を3バイトで表した情報（総払出枚数情報）を1バイト分ずつ3回に分けて2.98msの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが16Hのコマンド種別で1バイト目分を送信し、2.98ms経過すると、上位バイトが17Hのコマンド種別で2バイト目分を送信し、2.98ms経過すると、上位バイトが18Hのコマンド種別で3バイト目分を送信する。

40

【1400】

次いで、2.98ms経過すると、MYカウンタ値を3バイトで表した情報（MYカウンタ値情報）を1バイト分ずつ3回に分けて2.98msの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが19Hのコマンド種別で1バイト目分を送信し、2.98ms経過すると、上位バイトが1AHのコマンド種別で2バイト目分を送信し、2.98ms経過すると、上位バイトが1BHのコマンド種別で3バイト目分を送信する。

【1401】

さらに、2.98ms経過すると、役物総払出枚数を3バイトで表した情報（役物総払出枚数情報）を3バイトで表した情報を1バイト分ずつ3回に分けて2.98msの間隔で送信する。すなわち、上位バイトが1CHのコマンド種別で1バイト目分を送信し、2

50

・ 98ms 経過すると、上位バイトが 1DH のコマンド種別で 2 バイト目分を送信し、2
・ 98ms 経過すると、上位バイトが 1EH のコマンド種別で 3 バイト目分を送信する。

【1402】

そして、2.98ms 経過すると、連続役物総払出枚数を 3 バイトで表した情報（連続役物総払出枚数情報）を 1 バイト分ずつ 3 回に分けて 2.98ms の間隔で送信する。すなわち、上位バイトが 1FH のコマンド種別で 1 バイト目分を送信し、2.98ms 経過すると、上位バイトが 20H のコマンド種別で 2 バイト目分を送信し、2.98ms 経過すると、上位バイトが 21H のコマンド種別で 3 バイト目分を送信する。

【1403】

続いて、2.98ms 経過すると、遊技回数を 2 バイトで表した情報（遊技回数情報）を 1 バイト分ずつ 2 回に分けて 2.98ms の間隔で送信する。すなわち、上位バイトが 22H のコマンド種別で 1 バイト目分を送信し、2.98ms 経過すると、上位バイトが 23H のコマンド種別で 2 バイト目分を送信する。

【1404】

次いで、2.98ms 経過すると、役比モニタ情報を 5 コマンドにわたって 2.98ms の間隔で送信する。すなわち、上位バイトが 24H のコマンド種別で役物比率を表す情報を送信し、上位バイトが 25H のコマンド種別で連続役物比率を表す情報を送信し、上位バイトが 26H のコマンド種別で有利区間比率を表す情報を送信し、上位バイトが 27H のコマンド種別で指示込役物比率を表す情報を送信し、上位バイトが 28H のコマンド種別で役物等状態比率を表す情報を送信する。以上で遊技機性能情報の送信が完了する。

【1405】

さらに、2.98ms 経過すると、遊技制御部情報を 15 コマンドにわたって 2.98ms の間隔で送信する。すなわち、遊技制御部 302 の IC チップ ID 番号を 4 バイトで表した情報を 1 バイト分ずつ 4 回に分けて 2.98ms の間隔で送信する。次いで、遊技制御部 302 の IC チップメーカーコードを 3 バイトで表した情報を 1 バイト分ずつ 3 回に分けて 2.98ms の間隔で送信する。続いて、遊技制御部 302 の IC チップ製品コードを 8 バイトで表した情報を 1 バイト分ずつ 8 回に分けて 2.98ms の間隔で送信する。以上で遊技機設置情報の送信が完了する。

【1406】

最後に、チェックサム値を送信する。チェックサム値の送信が完了すると、有利状態情報の送信に戻り、以降は、図 77 に示す遊技制御状態コマンドを 1 つずつ 2.98ms おきに順番に送信することを繰り返す。なお、遊技制御優先コマンドがある場合は、このコマンドが送信されるまで遊技制御状態コマンドの送信が中断される。

【1407】

続いて、図 74 に示すメダル数制御部 350 が、遊技制御部 302 に 5.96ms おきに送信するメダル数制御状態コマンドについて説明する。

【1408】

図 78 は、メダル数制御状態コマンドを示す表である。

【1409】

メダル数制御状態コマンドも、16 ビットのコマンドであり、上位バイトの最上位ビットがストロブ信号として使用され、残りの上位 7 ビットでコマンド種別を表し、下位バイトで内容が表される。なお、図 78 には、送信の際に用いられるコマンドオフセットも示されている。

【1410】

メダル数制御部 350 は、貸出機 700 からの VL 信号がオン状態であるか否かを表す VL 信号情報を送信する。この VL 信号情報は、基本情報に相当し、その他の情報が含まれていてもよい。

【1411】

次いで、5.96ms が経過すると、RAM 358 に記憶されている「遊技メダル数」を 2 バイトで表した情報を上位と下位で 1 バイト分ずつに分けて 5.96ms の間隔で送

10

20

30

40

50

信する。すなわち、上位バイトが02Hのコマンド種別で下位の1バイト分を送信し、5.96ms経過すると、上位バイトが03Hのコマンド種別で上位の1バイト分を送信する。

【1412】

そして、5.96ms経過すると、計数枚数を表す情報（計数枚数情報）を送信し、5.96ms経過すると、貸出枚数を表す情報（貸出枚数情報）を送信する。

【1413】

最後に、図76（b）を用いて説明したエラーコードを送信する。エラーコードの送信が完了すると、VL信号情報の送信に戻り、以降は、図78に示すメダル数制御状態コマンドを5.96msおきに順番に送信することを繰り返す。なお、遊技制御優先コマンドに対する応答コマンドがある場合は、このコマンドが送信されるまでメダル数制御状態コマンドの送信が中断される。

【1414】

次いで、図74に示す遊技制御部302から第1副制御部400に100ms周期で送信されるセキュリティコマンドについて説明する。

【1415】

セキュリティコマンドには、VL信号がオン状態であるか否かを表すVL信号情報、前面扉102が開放状態であるか否かを表す扉開放情報、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」を表す情報、計数枚数を表す情報、および貸出枚数を表す情報等が含まれている。なお、「遊技メダル数」を表す情報、計数枚数を表す情報、および貸出枚数を表す情報は、メダル数制御状態コマンドによってメダル数制御部350から送信されてきた情報になる。

【1416】

また、遊技制御部302から第1副制御部400には、各種処理コマンドも送信されている。各種処理コマンドとしては、例えば、復電時の正常復帰コマンド、設定値変更に関わる設定変更開始コマンド、変更された設定値を含んだ設定変更終了コマンド、エラー発生コマンドおよびエラー解除コマンド、投入枚数を含んだベットコマンド、精算ボタンが押下されたことを表す精算ボタンコマンド、演出情報を含んだ演出情報コマンド、スタートボタン135の操作が受け付けられたことを表すスタートレバー受付コマンド、ストップボタン137乃至139の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、遊技情報を含んだ遊技情報コマンド、払出開始を表す払出開始コマンド等があげられる。なお、エラー発生コマンドおよびエラー解除コマンドにおけるエラーは、図76（b）を用いて説明したエラーコードによって表されるエラーの他、遊技メダル表示枚数上限間近エラーや、前面扉102が開けられた扉開放エラーや、VL信号がオフになってしまった貸出機異常エラー等が含まれる。

【1417】

図79は、遊技制御部302からメダル数制御部350に遊技制御優先コマンドが送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

【1418】

遊技制御優先コマンドは、遊技制御状態コマンドよりも優先して送信されるコマンドである。遊技制御部302は、遊技制御優先コマンド送信後にメダル制御部350から再送信のリクエストがあれば、再度、遊技制御優先コマンドをメダル制御部350に送信する。図80（a）は、遊技制御優先コマンドの詳細を示す図である。

【1419】

遊技制御優先コマンドには、メダル数制御部350に送信されるとメダル数制御部350から応答コマンドが返信されるものと、この応答コマンドが返信されずにメダル数制御状態コマンドの送信が継続されるものの2種類がある。前者の遊技制御優先コマンドを遊技制御優先コマンド1と称し、後者の遊技制御優先コマンドを遊技制御優先コマンド2と称する。図79には、遊技制御優先コマンド1が送信された場合の通信シーケンスが示されている。

【1420】

遊技制御優先コマンド1には、払出コマンドと、投入コマンドと、精算コマンドが含まれている。払出コマンドは、上位バイトが04Hのコマンド種別で払出枚数（0枚～15枚）を送信し、次いで、上位バイトが05Hのコマンド種別でコマンド通番を送信し、最後に上位バイトが06Hのコマンド種別でチェックサムを送信する。すなわち、払出コマンドの送信では、3つのコマンドを連続して送信する。

【1421】

投入コマンドは、上位バイトが07Hのコマンド種別で投入枚数（0枚～3枚）を送信し、次いで、上位バイトが08Hのコマンド種別でコマンド通番を送信し、最後に上位バイトが09Hのコマンド種別でチェックサムを送信する。すなわち、投入コマンドの送信でも、3つのコマンドを連続して送信する。

10

【1422】

精算コマンドは、上位バイトが0AHのコマンド種別で精算枚数（0枚～3枚）を送信し、次いで、上位バイトが0BHのコマンド種別でコマンド通番を送信し、最後に上位バイトが0CHのコマンド種別でチェックサムを送信する。すなわち、精算コマンドの送信でも、3つのコマンドを連続して送信する。

【1423】

図79に示すメダル数制御部350は、遊技制御優先コマンド1を受信すると、応答コマンドを送信する。

【1424】

図80（b）は、メダル数制御部350から遊技制御部302に返信される応答コマンドの詳細を示す図である。

20

【1425】

応答コマンドは、払出コマンドに対応して送信される場合（払出応答）と、投入コマンドに対応して送信される場合（投入応答）と、精算コマンドに対応して送信される場合（精算応答）がある。応答コマンドは、コマンド種別の値になる上位バイトの値が00Hとなっている。払出応答では、正常、異常、および払出コマンドの再要求のうちのいずれかが含まれた応答コマンドとなる。なお、ここでの正常は、払出完了に相当し、異常は、払出によって遊技メダル数が払出用閾値（例えば、16383枚）を超えた場合に相当する。

30

【1426】

投入応答では、正常、異常、および投入コマンドの再要求のうちのいずれかが含まれた応答コマンドとなる。なお、ここでの正常は、投入完了に相当し、異常は、投入失敗あるいは投入無効に相当する。

【1427】

精算応答では、正常、異常、および精算コマンドの再要求のうちのいずれかが含まれた応答コマンドとなる。なお、ここでの正常は、精算完了に相当し、異常は、精算によって遊技メダル数が精算用閾値（例えば、16383枚）を超えた場合に相当する。なお、精算用閾値は、上述の払出用閾値と同じ値の閾値である。

【1428】

図81は、遊技制御部302からメダル数制御部350に遊技制御優先コマンド2が送信された場合の通信シーケンスを示す図である。

40

【1429】

図80（a）に示すように、遊技制御優先コマンド2には、エラー発生コマンドと、RAMクリアコマンドと、スタートレバー操作コマンドが含まれている。エラー発生コマンドは、上位バイトが01Hのコマンド種別で、図76（b）に示す各種エラーが発生したことが含まれるコマンドである。

【1430】

RAMクリアコマンドは、上位バイトが02Hのコマンド種別で、遊技制御部302が判定したRAM308の正常、あるいは遊技制御部302が判定したRAM308不良が

50

含まれたコマンドである。

【1431】

スタートレバー受付コマンドは、上位バイトが03Hのコマンド種別で、スタートレバー135の操作が受け付けられると賭数が確定するため、確定した賭数（現在賭数：1～3）を表す情報が含まれたコマンドである。

【1432】

《図柄配列》

各リール110乃至112には、複数種類の図柄が所定コマ数だけ配置されている。本実施形態におけるスロットマシン100は、遊技の興趣を向上させるため、停止操作された位置から最大引込み範囲内で、対応するリール110～112を停止させるように構成されている。

【1433】

《入賞役の種類》

スロットマシン100の入賞役には、特別役、再遊技役、小役がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【1434】

《内部当選役の種類》

遊技においては、遊技開始時の抽選によって内部当選役が決定され、当該遊技ではこの内部当選役に対応する役に入賞可能となる。なお、役によっては内部当選の結果が次の遊技に持ち越される場合がある。

【1435】

《遊技の状態の種類》

スロットマシン100には、有利度の異なる様々な状態が設けられており、これらの状態の移行によって有利度を変化させ、遊技の興趣を向上させている。

【1436】

《処理の概要》

以下、遊技制御部302、メダル数制御部350、第1副制御部400、第2副制御部500の処理について図面を用いて説明する。なお、本実施形態は実際のメダルを用いずに、実メダルの枚数に相当する情報（仮想メダル数）を用いる、所謂メダルレスの構成を採用しているが、以下の説明ではこの情報について「メダル数」との記載を用いることとする。

【1437】

《遊技制御部メイン処理》

まず、図82を用いて、遊技制御部302のCPU304が実行する遊技制御部メイン処理について説明する。なお、同図は遊技制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【1438】

上述したように、遊技制御部302には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）338を設けている。この起動信号を入力した遊技制御部302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図82に示す遊技制御部メイン処理を実行する。

【1439】

電源投入が行われると、まず、ステップS101で各種の初期設定を行う。この初期設定では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数（後述するMYカウンタを含む）の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、設定変更を行った場合は、RAM308の内容が初期化される。また、復帰処理においてRAM308のバックアップデータに異常があると判定された場合も、RAM308の内容が初期化される。この初期化がされた場合は、初期化が正常に終了したか否かの情報を

10

20

30

40

50

含むRAMクリアコマンドがメダル数制御部350に送信される。

【1440】

ステップS102では、メダル投入・スタートレバー受付処理を実行する。なお、この処理の詳細については図84を用いて後述する。

【1441】

ステップS103では、有効な入賞ラインを確定する。

【1442】

ステップS104では、現在の遊技の状態に応じてROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これと乱数値生成回路316から取得した乱数値とを用いて内部抽選（役の抽選）を行い、内部当選役を決定する。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。

【1443】

ステップS105では、内部抽選の結果に基づき、停止操作に対応するリール停止データが準備される。このリール停止データは、遊技制御部302のROM306内に記憶されている。

【1444】

ステップS106では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が0であることを条件としてリール110～112の回転を開始させるとともに、遊技間隔タイマに初期値が設定される。また、リール110～112の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。その後、リール110～112が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン137～139に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、4.1s）を担保し、射幸性を抑えている。

【1445】

ステップS107は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン137～139が押されると、押されたストップボタン137～139に対応するリール110～112を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール110～112を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第1副制御部400に送信するための準備を行い、リール110～112が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第1副制御部400に送信するための準備を行う。全リール110乃至112が停止するとステップS108へ進む。

【1446】

ステップS108では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。

【1447】

ステップS109では、メダル付与処理を実行する。なお、この処理の詳細については図89を用いて後述する。

【1448】

ステップS110では遊技状態制御処理を行う。ここでは、当該遊技の結果を基に遊技状態に関するステータスの更新を行う。

【1449】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

10

20

30

40

50

【1450】

次に、図83を用いて、図82の遊技制御部メイン処理におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップS102）の詳細について説明する。同図は、図82におけるメダル投入・スタートレバー受付処理（ステップS102）のフローチャートである。

【1451】

まず、最初に実行されるステップS1001では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。このエラーステータスがない場合にはステップS1003に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはステップS1002に進む。

【1452】

ステップS1002では、エラーステータスに対応するエラーの報知処理が実行され、再度ステップS1001に進む。

【1453】

ステップS1003では、1回の割り込み時間待機処理が実行され、ステップS1004に進む。

【1454】

ステップS1004では、割り込み処理を禁止し、ステップS1005に進む。

【1455】

ステップS1005では、設定キーの操作の受け付けがあるか否かが判定される。設定キーの操作の受け付けがある場合にはステップS1006に進み、設定キーの操作の受け付けがない場合にはステップS1007に進む。

【1456】

ステップS1006では、設定キーの操作の受け付けを確認する処理が実行され、再度ステップS1001に進む。

【1457】

ステップS1007では、VL信号がオンであるか否かが判定される。このVL信号は、貸出機700からメダル数制御部350に常にオンの状態で送信される信号である。遊技制御部302では、メダル数制御部350から送信される情報に基づいて、VL信号の状態を把握している。このVL信号がオンの状態であればステップS1008に進み、VL信号がオフの状態であれば再度ステップS1001に進む。

【1458】

ステップS1008では、スタートレバー135の操作を受け付けたか否かが判定される。スタートレバー135の操作を受け付けた場合にはステップS1009に進み、スタートレバー135の操作を受け付けていない場合にはステップS1011に進む。

【1459】

ステップS1009では、再遊技フラグがオンであるか否かが判定される。この再遊技フラグは、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合にオンに設定されるフラグである。再遊技フラグがオフの場合にはステップS1010に進み、再遊技フラグがオンの場合にはこのメダル投入・スタートレバー受付処理を終了する。

【1460】

ステップS1010では、現在の賭数（現在賭数）と、遊技を開始するために必要な数（開始可能枚数）を比較する。現在賭数が開始可能枚数より小さい場合にはステップS1011に進み、現在賭数が開始可能枚数以上であればステップS1012に進む。

【1461】

ステップS1011では、メダル投入中処理が実行され、再度ステップS1001に進む。なお、メダル投入中処理の詳細については図84を用いて後述する。

【1462】

ステップS1012では、メダル数制御部350への送信内容（2バイト）のうち、上位バイトに03Hが設定され、ステップS1013に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドがスタートレバー受付コマンドであることを示すために用いられる。

【1463】

10

20

30

40

50

ステップS1013では、メダル数制御部350への送信内容（2バイト）のうち、下位バイトに現在賭数が設定され、ステップS1014に進む。

【1464】

ステップS1014では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図88を用いて後述する。

【1465】

ステップS1015では、スタートレバー受付コマンドを第1副制御部400に送信し、このメダル投入・スタートレバー受付処理を終了する。

【1466】

次に、図84を用いて、図83のメダル投入・スタートレバー受付処理におけるメダル投入中処理（ステップS1011）の詳細について説明する。同図は、図83におけるメダル投入中処理（ステップS1011）のフローチャートである。

10

【1467】

まず、最初に実行されるステップS1101では、精算ボタン134の操作を受け付けたか否かが判定される。精算ボタン134の操作を受け付けた場合にはステップS1102に進み、精算ボタン134の操作を受け付けていない場合にはステップS1103に進む。

【1468】

ステップS1102では、精算ボタン処理が実行され、このメダル投入中処理を終了する。なお、精算ボタン処理の詳細については図85を用いて後述する。

20

【1469】

ステップS1103では、いずれかのベットボタン130、132の操作を受け付けたか否かが判定される。ベットボタン130、132の操作を受け付けた場合にはステップS1104に進み、ベットボタン130、132の操作を受け付けていない場合このメダル投入中処理を終了する。

【1470】

ステップS1104では、再遊技フラグがオンであるか否かが判定される。この再遊技フラグは、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合にオンに設定されるフラグである。再遊技フラグがオフの場合にはステップS1105に進み、再遊技フラグがオンの場合にはステップS1114に進む。

30

【1471】

ステップS1105では、要求枚数として0が設定され、ステップS1106に進む。なお、この要求枚数は、メダル数制御部350とやり取りされるメダル数を設定するために用いられる値である。

【1472】

ステップS1106では、現在賭数と最大賭数（本実施形態では3）が比較される。現在賭数が最大賭数と同じでなければステップS1107に進み、現在賭数が最大賭数と等しくなればステップS1110に進む。

ステップS1107では、最大賭数から現在賭数を減じた値が要求枚数に設定され、ステップS1108に進む。

40

【1473】

ステップS1108では、操作を受け付けたと判定されたベットボタン130、132が1枚ベットボタン130であるか否かが判定される。操作を受け付けたと判定されたベットボタン130、132が1枚ベットボタン130である場合にはステップS1109に進み、それ以外はステップS1110に進む。

【1474】

ステップS1109では、要求枚数として1が設定され、ステップS1110に進む。

【1475】

上記のステップS1105からステップS1109では、現在賭数が最大賭数となっていれば要求枚数は0になる。また、現在賭数が最大賭数未満の状態ではMAXベットボタン

50

1 3 2 が操作された場合、最大賭数 3 に対して現在賭数が 0 の場合は要求枚数が 3、現在賭数が 1 の場合は要求枚数が 2、現在賭数が 2 の場合は要求枚数が 1 となる。また、現在賭数が最大賭数未満の状態では 1 枚ベットボタン 1 3 0 が操作された場合は、要求枚数が 1 となる。

【1 4 7 6】

ステップ S 1 1 1 0 では、メダル数制御部 3 5 0 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトに 0 7 H が設定され、ステップ S 1 1 1 1 に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドが投入コマンドであることを示すために用いられる。

【1 4 7 7】

ステップ S 1 1 1 1 では、メダル数制御部宛変動情報送信処理が実行され、ステップ S 1 1 1 2 に進む。なお、メダル数制御部宛変動情報送信処理の詳細については図 8 6 を用いて後述する。

【1 4 7 8】

ステップ S 1 1 1 2 では、ステップ S 1 1 1 1 で送信したコマンドに対する応答結果を待ち、この結果が「正常」であったか否かが判定される。応答結果が「正常」であればステップ S 1 1 1 3 に進み、応答結果が「正常」でなければステップ S 1 1 1 4 に進む。

【1 4 7 9】

ステップ S 1 1 1 3 では、現在賭数に要求枚数を加算し、ステップ S 1 1 1 4 に進む。

【1 4 8 0】

ステップ S 1 1 1 4 では、ベットボタン受付コマンドを第 1 副制御部に送信し、このメダル投入中処理を終了する。

【1 4 8 1】

次に、図 8 5 を用いて、図 8 4 のメダル投入中処理における精算ボタン処理（ステップ S 1 1 0 2）の詳細について説明する。同図は、図 8 4 における精算ボタン処理（ステップ S 1 1 0 2）のフローチャートである。

【1 4 8 2】

まず、最初に行われるステップ S 1 2 0 1 では、精算ボタン受付コマンドを第 1 副制御部に送信し、ステップ S 1 2 0 2 に進む。

【1 4 8 3】

ステップ S 1 2 0 2 では、再遊技フラグがオンであるか否かが判定される。この再遊技フラグは、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合にオンに設定されるフラグである。再遊技フラグがオフの場合にはステップ S 1 2 0 3 に進み、再遊技フラグがオンの場合にはこの精算ボタン処理を終了する。

【1 4 8 4】

ステップ S 1 2 0 3 では、要求枚数と現在賭数が設定され、ステップ S 1 2 0 4 に進む。

【1 4 8 5】

ステップ S 1 2 0 4 では、メダル数制御部 3 5 0 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトに 0 A H が設定され、ステップ S 1 2 0 5 に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドが精算コマンドであることを示すために用いられる。

【1 4 8 6】

ステップ S 1 2 0 5 では、メダル数制御部宛変動情報送信処理が実行され、ステップ S 1 2 0 6 に進む。なお、メダル数制御部宛変動情報送信処理の詳細については図 8 6 を用いて後述する。

【1 4 8 7】

ステップ S 1 2 0 6 では、ステップ S 1 2 0 5 で送信したコマンドに対する応答結果が「正常」であったか否かが判定される。応答結果が「正常」であればステップ S 1 2 0 7 に進み、応答結果が「正常」でなければこの精算ボタン処理を終了する。

【1 4 8 8】

ステップ S 1 2 0 7 では、現在賭数に 0 が設定され、この精算ボタン処理を終了する。

【1 4 8 9】

10

20

30

40

50

次に、図 8 6 を用いて、図 8 4 のメダル投入中処理におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 1 1 1）、図 8 5 の精算ボタン処理におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 2 0 5）、図 8 9 のメダル付与処理におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 6 0 5）、の詳細について説明する。同図は、図 8 4、図 8 5、図 8 9 におけるメダル数制御部宛変動情報送信処理（ステップ S 1 1 1 1、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 6 0 5）のフローチャートである。

【1 4 9 0】

まず、最初に実行されるステップ S 1 3 0 1 では、送信残回数の値に初期値（本実施形態では 4）が設定され、ステップ S 1 3 0 2 に進む。

【1 4 9 1】

ステップ S 1 3 0 2 では、応答結果が「異常」であることを示す情報が設定され、ステップ S 1 3 0 3 に進む。なお、この応答結果については、メダル数制御部 3 5 0 からの応答結果によって上書きされるが、上書きされない（応答がない）場合は「異常」であることを示すことになる。

【1 4 9 2】

ステップ S 1 3 0 3 では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。何らかのエラーステータスがあればこのメダル数制御部宛変動情報送信処理を終了し、エラーステータスがなければステップ S 1 3 0 4 に進む。

【1 4 9 3】

ステップ S 1 3 0 4 では、応答待機タイマの値に初期値（本実施形態では 1 0 0 m s に相当する値）が設定され、ステップ S 1 3 0 5 に進む。

【1 4 9 4】

ステップ S 1 3 0 5 では、送信残回数の値が 1 減算され、ステップ S 1 3 0 6 に進む。

【1 4 9 5】

ステップ S 1 3 0 6 では、送信残回数の値が 0 でなければステップ S 1 3 0 7 に進み、送信残回数の値が 0 であればこのメダル数制御部宛変動情報送信処理を終了する。

【1 4 9 6】

ステップ S 1 3 0 7 では、三連コマンド送信処理が実行され、ステップ S 1 3 0 8 に進む。なお、この三連コマンド送信処理の詳細については図 8 7 を用いて後述する。

【1 4 9 7】

ステップ S 1 3 0 8 では、応答待機タイマの値が 0 でなければステップ S 1 3 0 9 に進み、応答待機タイマの値が 0 であれば再度ステップ S 1 3 0 3 に進む。

【1 4 9 8】

ステップ S 1 3 0 9 では、メダル数制御部 3 5 0 からの応答を受信していればステップ S 1 3 1 0 に進み、受信していなければ再度ステップ S 1 3 0 8 に進む。

【1 4 9 9】

ステップ S 1 3 1 0 では、メダル数制御部 3 5 0 からの応答の受信結果が「再要求」であれば再度ステップ S 1 3 0 3 に進み、それ以外の受信結果であればステップ S 1 3 1 1 に進む。

【1 5 0 0】

ステップ S 1 3 1 1 では、メダル数制御部 3 5 0 からの応答の受信結果を応答結果として記憶し、ステップ S 1 3 1 2 に進む。

【1 5 0 1】

ステップ S 1 3 1 2 では、コマンド通番が 1 加算され、このメダル数制御部宛変動情報送信処理を終了する。

【1 5 0 2】

次に、図 8 7 を用いて、図 8 6 のメダル数制御部宛変動情報送信処理における三連コマンド送信処理（ステップ S 1 3 0 7）の詳細について説明する。同図は、図 8 6 における三連コマンド送信処理（ステップ S 1 3 0 7）のフローチャートである。ここで三連コマンドは、三連続で送信されるコマンドの一群で構成されるコマンドのことであり、本実施

10

20

30

40

50

形態では、図 80 (a) に示す投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドのそれぞれが三連コマンドとなっている。

【1503】

まず、最初に実行されるステップ S 1401 では、チェックサムの値が 0 に設定（初期化）され、ステップ S 1402 に進む。

【1504】

ステップ S 1402 では、メダル数制御部 350 への送信内容（2 バイト）のうち、下位バイトに要求枚数が設定され、ステップ S 1403 に進む。

【1505】

ステップ S 1403 では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図 88 を用いて後述する。

【1506】

ステップ S 1404 では、送信内容（下位バイト）を用いてチェックサムの値を更新する。

【1507】

ステップ S 1405 では、メダル数制御部 350 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトの値を 1 加算し、ステップ S 1406 に進む。

【1508】

ステップ S 1406 では、メダル数制御部 350 への送信内容（2 バイト）のうち、下位バイトにコマンド通番が設定され、ステップ S 1407 に進む。

【1509】

ステップ S 1407 では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図 88 を用いて後述する。

【1510】

ステップ S 1408 では、送信内容（下位バイト）を用いてチェックサムの値を更新する。

【1511】

ステップ S 1409 では、メダル数制御部 350 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトの値を 1 加算し、ステップ S 1410 に進む。

【1512】

ステップ S 1410 では、メダル数制御部 350 への送信内容（2 バイト）のうち、下位バイトにチェックサムが設定され、ステップ S 1411 に進む。

【1513】

ステップ S 1411 では、メダル数制御部宛優先コマンド送信処理が実行される。なお、この処理の詳細については図 88 を用いて後述する。

【1514】

次に、図 88 を用いて、図 83 のメダル投入・スタートレバー受付処理におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップ S 1014）、および図 87 の三連コマンド送信処理におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップ S 1403、S 1406、ステップ S 1409）の詳細について説明する。同図は、図 83、図 87 におけるメダル数制御部宛優先コマンド送信処理（ステップ S 1014、S 1403、S 1406、ステップ S 1409）のフローチャートである。

【1515】

まず、最初に実行されるステップ S 1501 では、メダル数制御部宛送信バッファが空であるか否かが判定される。この送信バッファが空であればステップ S 1502 に進み、送信バッファが空でない場合にはこのステップ S 1501 を繰り返す。

【1516】

ステップ S 1502 では、メダル数制御部宛送信バッファに送信内容（2 バイト）をセットし、このメダル数制御部宛優先コマンド送信処理を終了する。

【1517】

次に、図 8 9 を用いて、図 8 2 の遊技制御部メイン処理におけるメダル付与処理（ステップ S 1 0 9）の詳細について説明する。同図は、図 8 2 におけるメダル付与処理（ステップ S 1 0 9）のフローチャートである。

【1 5 1 8】

まず、最初に実行されるステップ S 1 6 0 1 では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。エラーステータスがない場合にはステップ S 1 6 0 2 に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはステップ S 1 6 0 3 に進む。

【1 5 1 9】

ステップ S 1 6 0 2 では、要求枚数として払出枚数の値が設定され、ステップ S 1 6 0 4 に進む。

【1 5 2 0】

ステップ S 1 6 0 3 では、エラーステータスに対応するエラーの報知処理が実行され、再度ステップ S 1 6 0 1 に進む。

【1 5 2 1】

ステップ S 1 6 0 4 では、メダル数制御部 3 5 0 への送信内容（2 バイト）のうち、上位バイトに 0 4 H が設定され、ステップ S 1 6 0 5 に進む。なお、ここで設定される値は、送信されるコマンドが払出コマンドであることを示すために用いられる。

【1 5 2 2】

ステップ S 1 6 0 5 では、メダル数制御部宛変動情報送信処理（図 8 6）が実行され、ステップ S 1 6 0 6 に進む。

【1 5 2 3】

ステップ S 1 6 0 6 では、ステップ S 1 6 0 5 で送信したコマンドに対する応答結果が「正常」であったか否かが判定される。応答結果が「正常」であればステップ S 1 6 0 7 に進み、応答結果が「正常」でなければステップ S 1 6 0 8 に進む。

【1 5 2 4】

ステップ S 1 6 0 7 では、払出コマンドを第 1 副制御部に送信し、このメダル付与処理を終了する。

【1 5 2 5】

ステップ S 1 6 0 8 では、エラー要求がなければ、遊技メダル数がオーバーフロー（払い出しによる加算ができない）状態であることを示すコマンドを第 1 副制御部に送信し、ステップ S 1 6 0 1 に進む。

【1 5 2 6】

《遊技制御部タイマ割込処理》

次に、図 9 0 を用いて、遊技制御部 3 0 2 の C P U 3 0 4 が実行する遊技制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は遊技制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【1 5 2 7】

遊技制御部 3 0 2 は、所定の周期（本実施形態では 1 . 4 9 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として遊技制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【1 5 2 8】

ステップ S 2 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【1 5 2 9】

ステップ S 2 0 2 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2 . 8 m s）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、W D T 3 1 4 を定期的に（本実施形態では、遊技制御部タイマ割込の周期である 1 . 4 9 m s に 1 回）リスタートを行う。

【1 5 3 0】

ステップ S 2 0 3 では、エラー監視処理を実行する。ここでは、メダル数制御部 3 5 0

10

20

30

40

50

との通信状態の異常や、扉の開閉状態の異常といった各種エラーに対応する処理を行う。なお、何らかのエラーステータスがある場合には、このエラーステータスの情報を含むエラー発生コマンドがメダル数制御部 350 に送信される。

【1531】

ステップ S204 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310 の入力ポートを介して、各種センサ 318 のセンサ回路 320 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308 に各種センサ 318 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。なお、光学式センサの状態はこの処理で確認される。

【1532】

ステップ S205 では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。

【1533】

ステップ S206 では、メダル数制御コマンド受信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図 92 を用いて後述する。

【1534】

ステップ S207 では、遊技制御コマンド送信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図 93 を用いて後述する。

【1535】

ステップ S208 では、演出コマンド送信処理を行い、遊技制御部 302 のメイン処理やタイマ割込処理等で送信準備されていた各種のコマンドを第 1 副制御部 400 に送信する。なお、第 1 副制御部 400 に送信する出力予定情報は本実施形態では 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11～14 はコマンド種別（例えば、基本コマンド、ベットコマンド、スタートレバー受付コマンド、内部当選コマンド、リール 110 乃至 112 の回転の開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン 137 乃至 139 の操作の受け付けに伴う第一～第三押下コマンド、リール 110 乃至 112 の停止に伴う第一～第三停止コマンド、入賞コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払い出し完了コマンド、遊技状態更新コマンド、等）、ビット 0～10 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

【1536】

第 1 副制御部 400 では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、遊技制御部 302 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【1537】

ステップ S209 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップ S204 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ 318 の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、各種ランプ 336、各種の 7 セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

【1538】

ステップ S210 では、セキュリティコマンド送信処理が実行される。具体的には、100ms の周期ごとに第 1 副制御部 400 にセキュリティコマンドが送信される。このセキュリティコマンドには、VL 信号がオン状態であるか否かを表す VL 信号情報、前面扉 102 が開放状態であるか否かを表す扉開放情報、RAM308 に記憶されている「遊技メダル数」を表す情報、計数枚数を表す情報、および貸出枚数を表す情報等が含まれている。

【1539】

ステップ S211 では、タイマ更新処理を行う。例えば、遊技間隔タイマを減算する、

10

20

30

40

50

というような、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【1540】

ステップS212では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS214に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS213に進む。

【1541】

ステップS213では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図82に示す遊技制御部メイン処理に復帰する。

【1542】

一方、ステップS214では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタ等の退避が必要な情報（復帰データ）をRAM308の所定の領域に退避し、RAM308の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してRAM308に記憶させ、電源ステータスを「正常」に設定する。

【1543】

次に、図91を用いて、図90の遊技制御部タイマ割込処理におけるエラー監視処理（ステップS203）の一つである断線判定処理の詳細について説明する。同図は、図90におけるエラー監視処理（ステップS203）の一つである断線判定処理のフローチャートである。

【1544】

まず、最初に行われるステップS2001では、断線判定用タイマの値が0でなければステップS2002に進み、断線判定用タイマの値が0であればステップS2003に進む。

【1545】

ステップS2002では、メダル数制御部350から送信されるストロブ信号がオンであればステップS2004に進み、ストロブ信号がオフであればステップS2005に進む。

【1546】

ステップS2003では、断線判定用タイマの値に初期値（本実施形態では20msに相当する値）が設定され、ステップS2005に進む。

【1547】

ステップS2004では、断線判定用タイマの値に初期値（本実施形態では20msに相当する値）が設定され、ステップS2005に進む。

【1548】

ステップS2005では、断線判定用タイマの値が1であればステップS2006に進み、断線判定用タイマの値が1でなければこの断線判定処理を終了する。

【1549】

ステップS2006では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。エラーステータスがない場合にはステップS2007に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはこの断線判定処理を終了する。

【1550】

ステップS2007では、エラーステータスとしてメダル数制御部350との断線エラーを示す情報が設定され、この断線判定処理を終了する。

【1551】

次に、図92を用いて、図90の遊技制御部タイマ割込処理におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップS206）の詳細について説明する。同図は、図90におけるメダル数制御コマンド受信処理（ステップS206）のフローチャートである。

【1552】

まず、最初に行われるステップS2101では、メダル数制御部350から送信され

10

20

30

40

50

るストローブ信号がオンであればステップ S 2 1 0 2 に進み、ストローブ信号がオフであればこのメダル数制御コマンド受信処理を終了する。

【 1 5 5 3 】

ステップ S 2 1 0 2 では、メダル数制御部 3 5 0 から受信したコマンドに基づいて R A M 3 0 8 の情報が更新される。これらのコマンドには、6 種類のメダル数制御状態コマンド（図 7 8）と、応答コマンド（図 8 0（b））があるが、コマンドの種別は上位バイトで識別可能である。すなわち、受信したコマンドの上位バイトを参照してコマンドの種別を識別し、その内容に基づいて R A M 3 0 8 の内容が更新される。

【 1 5 5 4 】

ステップ S 2 1 0 3 では、何らかのエラーステータスがあるか否かが判定される。エラーステータスがない場合にはステップ S 2 1 0 4 に進み、何らかのエラーステータスがある場合にはこのメダル数制御コマンド受信処理を終了する。

【 1 5 5 5 】

ステップ S 2 1 0 4 では、受信したコマンドがエラーコード（メダル数制御部 3 5 0 におけるエラーコード）を含むコマンドであった場合、そのエラーコードがエラーステータスに設定される。なお、メダル数制御部 3 5 0 にエラーがない場合、正常であることを示すエラーコードがエラーステータスに設定されることになるが、この場合、何らかのエラーステータスがない状態となる。

【 1 5 5 6 】

次に、図 9 3 を用いて、図 9 0 の遊技制御部タイマ割込処理における遊技制御コマンド送信処理（ステップ S 2 0 7）の詳細について説明する。同図は、図 9 0 における遊技制御コマンド送信処理（ステップ S 2 0 7）のフローチャートである。

【 1 5 5 7 】

まず、最初に実行されるステップ S 2 2 0 1 では、メダル数制御部 3 5 0 宛の送信バッファが空であるか否かが判定される。この送信バッファが空であればステップ S 2 2 0 2 に進み、この送信バッファが空でない場合はステップ S 2 2 0 7 に進む。

【 1 5 5 8 】

ステップ S 2 2 0 2 では、コマンドオフセット（図 7 7 参照）が 1 から 4 1 の範囲内で 1 ずつ繰り返し加算更新される（4 1 の次は 1）。本実施形態では、図 7 7 を用いて説明したように、遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に対して 4 1 種類のコマンドを順番に繰り返し送信する構成を採用している。コマンドオフセットは、送信の対象となるコマンドの種類を順次切り替えるために用いられる。

【 1 5 5 9 】

ステップ S 2 2 0 3 では、コマンドオフセットに対応するコマンドおよびこのコマンドの対象となる情報を読み出して送信内容を生成し、この送信内容をメダル数制御部 3 5 0 宛の送信バッファに設定する。

【 1 5 6 0 】

ステップ S 2 2 0 4 では、コマンドオフセットが 4 1 か否かが判定される。遊技制御手段からメダル数制御部 3 5 0 に対して送信される 4 1 種類のコマンドのうち、最後のコマンド（4 1 番目に送信されるコマンド）は、それまでのコマンドの送信内容に基づいて生成されたチェックサムとなっている。すなわち、コマンドオフセットが 1 ～ 4 0 までについてはチェックサムの更新が行われ（ステップ S 2 2 0 5）、コマンドオフセットが 4 1 になるとそれまで更新されたチェックサムがメダル数制御部 3 5 0 に送信され（ステップ S 2 2 0 3、ステップ S 2 2 0 7）、新たなチェックサム生成のためにチェックサムの値が初期化される（ステップ S 2 2 0 6）。上記の処理を経て、ステップ S 2 2 0 7 に進む。

【 1 5 6 1 】

ステップ S 2 2 0 7 では、メダル数制御部 3 5 0 宛の送信バッファの内容がメダル数制御部 3 5 0 に対して出力（I / O の出力ポートが更新）される。なお、ここで出力された情報は、後述するステップ S 2 2 0 9 においてストローブ信号がオンに設定されるとメダル数制御部 3 5 0 側で受信される。

10

20

30

40

50

【1562】

ステップS2208では、メダル数制御部350に対するストロブ信号がオフである否かが判定される。メダル数制御部350に対するストロブ信号がオフである場合にはステップS2209に進み、メダル数制御部350に対するストロブ信号がオンである場合にはステップS2210に進む。

【1563】

ステップS2209では、メダル数制御部350に対するストロブ信号がオンに設定され、この遊技制御状態コマンド送信処理を終了する。

【1564】

ステップS2210では、メダル数制御部350宛の送信バッファの内容がクリアされ、ステップS2211に進む。

【1565】

ステップS2211では、メダル数制御部350に対するストロブ信号がオフに設定され、この遊技制御状態コマンド送信処理を終了する。

【1566】

《メダル数制御部メイン処理》

次に図94を用いて、メダル数制御部350のCPU354が実行するメダル数制御部メイン処理について説明する。なお、同図はメダル数制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【1567】

上述したように、メダル数制御部350には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）を設けている。この起動信号を入力したメダル数制御部350のCPU354は、リセット割込によりリセットスタートしてROM356に予め記憶している制御プログラムに従って図94に示すメダル数制御部メイン処理を実行する。

【1568】

電源投入が行われると、まず、ステップS301で電源投入処理を行う。ここでは、電源電圧が所定の電圧（9V）以上になるまでWDTの初期化およびリスタートが実行され、電源電圧が所定の電圧に達するとRAM358へのアクセスが許可されるとともに割込周期が設定される。さらに通信回路の設定等も行われる。

【1569】

ステップS302では、RAM異常判定処理を実行し、ステップS303に進む。なお、このRAM異常判定処理の詳細については図95を用いて後述する。

【1570】

ステップS303では、準備処理を実行し、ステップS304に進む。なお、この準備処理の詳細については図98を用いて後述する。

【1571】

ステップS304では、遊技機情報通知の送信処理が実行され、ステップS305に進む。なお、この処理の詳細については図99を用いて後述する。

【1572】

ステップS305では、計数通知の送信処理が実行され、ステップS306に進む。なお、この処理の詳細については図101を用いて後述する。

【1573】

ステップS306では、貸出通知の受信確認処理が実行され、ステップS307に進む。なお、この処理の詳細については図102を用いて後述する。

【1574】

ステップS307では、貸出通知受領フラグがオンであればステップS308に進み、同フラグがオフであれば再度ステップS304に進む。

【1575】

ステップS308では、貸出受領結果応答の送信処理が実行され、再度ステップS30

10

20

30

40

50

4に進む。なお、この処理の詳細については図103を用いて後述する。

【1576】

次に、図95を用いて、図94のメダル数制御部メイン処理におけるRAM異常判定処理（ステップS302）の詳細について説明する。同図は、図94におけるRAM異常判定処理（ステップS302）のフローチャートである。

【1577】

まず、最初に実行されるステップS3001では、電源ステータスが「正常」であればステップS3002に進み、電源ステータスが「正常」以外であればステップS3005に進む。

【1578】

ステップS3002では、RAM358のデータに基づいてチェックサム値を導出し、ステップS3003に進む。

【1579】

ステップS3003では、ステップS3002で導出したチェックサム値と、電断時に導出しておいたチェックサム値とを比較し、これらの値が同じであればチェックサム値が正常と判定しステップS3004に進み、これらの値が異なる場合はチェックサム値が正常でないと判定してステップS3005に進む。

【1580】

ステップS3004では、通常RAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）処理を実行し、ステップS3008に進む。本実施形態では、RAMクリア処理が4種類あり、図96に示すように通常RAMクリア処理はクリア対象が最も少ない。RAM358には、遊技中の情報を記憶する領域以外にも、チップIDといったハードウェアの情報を記憶する領域、有利区間の比率といった遊技機の状態に関する情報を記憶する領域、遊技制御部302から受信した情報を一時的に記憶するバッファ、があるが、通常RAMクリア処理では、主に遊技中の情報を記憶する領域がクリアされる。

【1581】

ステップS3005では、全RAMクリア処理が実行され、ステップS3006に進む。全RAMクリア処理は、4種類あるRAMクリア処理のうち、クリア対象が最も多く、図96に示すように全領域がクリアされる。

【1582】

ステップS3006では、RAM不良情報として「RAM不良」を示す情報が記憶され、ステップS3007に進む。

【1583】

ステップS3007では、遊技制御部チップID取得フラグがオンに設定され、ステップS3008に進む。

【1584】

ステップS3008では、遊技メダル数クリアスイッチ172が操作されている状態であればステップS3009に進み、操作されていなければステップS3011に進む。

【1585】

ステップS3009では、遊技メダル数が0に設定され、ステップS3010に進む。

【1586】

ステップS3010では、遊技メダル数クリア検知情報として「検知あり」を示す情報が設定され、ステップS3011に進む。

【1587】

ステップS3011では、電源投入中フラグがオンに設定される。

【1588】

ステップS3012では、割込処理の実行が許可される。

【1589】

ステップS3013では、遊技制御部302からのストローブ信号オンを検出するまでこの判定処理を繰り返し実行し、ストローブ信号オンを検出するとステップS3014に

10

20

30

40

50

進む。

【1590】

ステップS3014では、割込処理の実行が禁止される。

【1591】

ステップS3015では、電源投入中フラグがオフに設定される。

【1592】

ステップS3016では、図80(a)に示す遊技制御優先コマンドのうちの遊技制御部RAMクリアコマンドを受信したか否かが判定される。このコマンドを受信していればステップS3017に進み、受信していない場合にはステップS3020に進む。

【1593】

ステップS3017では、遊技制御部RAMクリアコマンドに含まれる情報が、クリア「正常」を示す情報であればステップS3018に進み、「正常」を示す情報でなければステップS3019に進む。

【1594】

ステップS3018では、限定(2)RAMクリア(あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化)処理が実行される。この処理では、図96に示すように、チップ情報や役比モニタ情報等を除いた領域がクリアされる。

【1595】

ステップS3019では、限定(1)RAMクリア(あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化)処理が実行される。この処理では、図96に示すように、チップ情報等を除いた領域がクリアされる。

【1596】

ステップS3020では、RAM不良情報として「RAM不良」を示す情報が記憶されていればステップS3021に進み、RAM不良情報として「RAM不良」を示す情報が記憶されていない場合はこのRAM異常判定処理を終了する。

【1597】

ステップS3021では、エラー要求設定値として「RAM不良」を示す情報(エラーコードE8)が設定される。

【1598】

ステップS3022では、エラー要求設定処理が実行される。なお、このエラー要求設定処理の詳細については図97を用いて後述する。

【1599】

次に、図97を用いて、図95のRAM異常判定処理等におけるエラー要求設定処理(ステップS3022)の詳細について説明する。同図は、図95等におけるエラー要求設定処理(ステップS3022)のフローチャートである。

【1600】

まず、最初に実行されるステップS3101では、エラー要求に何らかのエラーコードが設定されていなければステップS3102に進み、既に何らかのエラーコードが設定されている場合にはこのエラー要求設定処理を終了する。

【1601】

ステップS3102では、エラー要求としてエラー要求設定値の値(エラーコード)が設定される。

【1602】

ステップS3103では、エラー要求が図76(b)に示す「E9」である場合にはステップS3104に進み、それ以外であればステップS3105に進む。

【1603】

ステップS3104では、貸出機通信異常エラー設定フラグがオンに設定され、ステップS3105に進む。

【1604】

ステップS3105では、エラー要求が図76(b)に示す「E7」である場合にはス

10

20

30

40

50

テップ S 3 1 0 6 に進み、それ以外であればこのエラー要求設定処理を終了する。

【1 6 0 5】

ステップ S 3 1 0 6 では、遊技制御部チップ I D 取得フラグがオンに設定され、このエラー要求設定処理を終了する。

【1 6 0 6】

次に、図 9 8 を用いて、図 9 4 のメダル数制御部メイン処理における準備処理（ステップ S 3 0 3）の詳細について説明する。同図は、図 9 4 における準備処理（ステップ S 3 0 3）のフローチャートである。

【1 6 0 7】

まず、最初に行われるステップ S 3 2 0 1 では、貸出機通信異常カウンタの値に初期値（本実施形態では 5）が設定される。

【1 6 0 8】

ステップ S 3 2 0 2 では、メダル数制御部 3 5 0 のチップ情報（I D、製造者コード、製品コード）が更新される。なお、これらの情報はメダル制御部の R O M に記憶されている。

【1 6 0 9】

ステップ S 3 2 0 3 では、割込処理が許可される。

【1 6 1 0】

ステップ S 3 2 0 4 では、遊技制御部チップ I D 取得フラグがオンの間、この処理を繰り返し実行し、遊技制御部チップ I D 取得フラグがオフに設定されるとステップ S 3 2 0 5 に進む。

【1 6 1 1】

ステップ S 3 2 0 5 では、遊技機設置情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では 6 0 . 1 9 6 秒に相当する値）が設定される。

【1 6 1 2】

ステップ S 3 2 0 6 では、遊技機性能情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では 1 8 0 . 5 8 8 秒に相当する値）が設定される。

【1 6 1 3】

次に、図 9 9 を用いて、図 9 4 のメダル数制御部メイン処理における遊技機情報通知送信処理（ステップ S 3 0 4）の詳細について説明する。同図は、図 9 4 における遊技機情報通知送信処理（ステップ S 3 0 4）のフローチャートである。

【1 6 1 4】

まず、最初に行われるステップ S 3 3 0 1 では、遊技機情報通知間隔タイマの値が 0 になるまでこの処理を繰り返し実行し、同タイマの値が 0 になるとステップ S 3 3 2 0 に進む。

【1 6 1 5】

ステップ S 3 3 0 2 では、遊技機情報通知間隔タイマに初期値（本実施形態では 3 0 0 . 9 8 m s に相当する値）が設定される。

【1 6 1 6】

ステップ S 3 3 0 3 では、計数通知間隔タイマの値に 9 0 m s に相当する値が設定される。

【1 6 1 7】

ステップ S 3 3 0 4 では、計数判定用遊技メダル数として遊技メダル数の値が設定される。

【1 6 1 8】

ステップ S 3 3 0 5 では、遊技機情報種別取得処理が実行される。なお、この処理の詳細は図 1 0 0 を用いて後述する。

【1 6 1 9】

ステップ S 3 3 0 6 では、遊技機情報種別に応じた各種の遊技機情報の送信準備を行う。具体的には、遊技機情報種別の値が 0 の場合には遊技機性能情報の送信準備を行い、遊

10

20

30

40

50

技機情報種別の値が1の場合には遊技機設置情報の送信準備を行い、遊技機情報種別の値が2の場合にはホールコン・不正監視情報の送信準備を行う。

【1620】

ステップS3307では、遊技機情報種別の値が2であればステップS3308に進み、遊技機情報種別の値が2以外であればステップS3311に進む。

【1621】

ステップS3308では、投入メダル数の値が0に設定される。

【1622】

ステップS3309では、払出メダル数の値が0に設定される。

【1623】

ステップS3310では、遊技情報数の値が0に設定される。

【1624】

ステップS3311からステップS3317では、ステップS3306で送信準備された、遊技機情報種別に応じた各種の遊技機情報（電文長、コマンド種別、遊技機情報通番、遊技機種類、遊技機情報種別、遊技機情報、チェックサム）（図75（a）及び同図（b）参照）が順次送信される。なお、チェックサムは、それまでの送信内容に基づいて更新された値である。

【1625】

ステップS3318では、遊技機情報通番が1～255の範囲で1ずつ更新される。なお、電源投入時のみ遊技機情報通番の値は0となっている。

【1626】

次に、図100を用いて、図99の遊技機情報通知送信処理における遊技機情報種別取得処理（ステップS3305）の詳細について説明する。同図は、図99における遊技機情報種別取得処理（ステップS3305）のフローチャートである。

【1627】

まず、最初に行われるステップS3401では、遊技機設置情報送信間隔タイマの値が0であればステップS3402に進み、同タイマの値が0でなければステップS3404に進む。

【1628】

ステップS3402では、遊技機設置情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では60.196秒に相当する値）が設定される。

【1629】

ステップS3403では、遊技機情報種別に1が設定され、遊技機情報種別取得処理を終了する。

【1630】

ステップS3404では、遊技機情報種別に2が設定され、ステップS3405に進む。

【1631】

ステップS3405では、遊技機性能情報送信間隔タイマの値が0であればステップS3406に進み、同タイマの値が0でなければ遊技機情報種別取得処理を終了する。

【1632】

ステップS3406では、遊技機性能情報送信間隔タイマに初期値（本実施形態では180.588秒に相当する値）が設定される。

【1633】

ステップS3407では、遊技機情報種別に0が設定され、遊技機情報種別取得処理を終了する。

【1634】

次に、図101を用いて、図94のメダル数制御部メイン処理における計数通知送信処理（ステップS305）の詳細について説明する。同図は、図94における計数通知送信処理（ステップS305）のフローチャートである。

【1635】

10

20

30

40

50

まず、最初に実行されるステップ S 3 5 0 1 では、計数通知間隔タイマの値が 0 になるまでこの処理を繰り返し実行し、同タイマの値が 0 になるとステップ S 3 5 0 2 に進む。

【1 6 3 6】

ステップ S 3 5 0 2 では、貸出通知間隔タイマに初期値（本実施形態では 1 7 0 m s に相当する値）が設定される。

【1 6 3 7】

ステップ S 3 5 0 3 からステップ S 3 5 0 5 では、貸出機 7 0 0 に対し、電文長、コマンド種別、計数通番が順次送信される。

【1 6 3 8】

ステップ S 3 5 0 6 では、計数枚数の値が 0 に設定される。

10

【1 6 3 9】

ステップ S 3 5 0 7 では、V L 信号がオンであればステップ S 3 5 0 8 に進み、同信号がオフであればステップ S 3 5 1 3 に進む。この V L 信号は、正常であれば貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 に常にオンの状態で送信される信号である。

【1 6 4 0】

ステップ S 3 5 0 8 では、計数予定枚数が 0 でなければステップ S 3 5 0 9 に進み、計数予定枚数が 0 であればステップ S 3 5 1 3 に進む。

【1 6 4 1】

ステップ S 3 5 0 9 では、投入禁止フラグがオンに設定される。

【1 6 4 2】

20

ステップ S 3 5 1 0 では、計数予定枚数が計数判定用遊技メダル数以上であればステップ S 3 5 1 1 に進み、計数予定枚数が計数判定用遊技メダル数よりも少なければステップ S 3 5 1 2 に進む。

【1 6 4 3】

ステップ S 3 5 1 1 では、計数枚数に計数判定用遊技メダル数の値が設定される。

【1 6 4 4】

ステップ S 3 5 1 2 では、計数枚数に計数予定枚数の値が設定される。

【1 6 4 5】

ステップ S 3 5 1 3 では、貸出機 7 0 0 に対して計数枚数が送信される。

【1 6 4 6】

30

ステップ S 3 5 1 4 では、遊技メダル数から計数枚数の値が減算される。

【1 6 4 7】

ステップ S 3 5 1 5 では、計数予定枚数が 0 に設定される。

【1 6 4 8】

ステップ S 3 5 1 6 では、投入禁止フラグがオフに設定される。

【1 6 4 9】

ステップ S 3 5 1 7 では、計数累計メダル数に計数枚数の値が加算される。

【1 6 5 0】

ステップ S 3 5 1 8 では、貸出機 7 0 0 に対して計数累計メダル数が送信される。

【1 6 5 1】

40

ステップ S 3 5 1 9 では、貸出機 7 0 0 に対してチェックサムが送信される。なお、ここで送信されるチェックサムの値は、この計数通知送信処理において貸出機 7 0 0 に対して送信されたデータに基づいて更新された値である。

【1 6 5 2】

ステップ S 3 5 2 0 では、計数通番が 1 ～ 2 5 5 の範囲で 1 ずつ更新される。なお、電源投入時のみ計数通番の値は 0 となっている。

【1 6 5 3】

次に、図 1 0 2 を用いて、図 9 4 のメダル数制御部メイン処理における貸出通知受信確認処理（ステップ S 3 0 6）の詳細について説明する。同図は、図 9 4 における貸出通知受信確認処理（ステップ S 3 0 6）のフローチャートである。

50

【1654】

まず、最初に実行されるステップS3601では、貸出通知受領フラグがオフであればステップS3602に進み、同フラグがオンであればこの貸出通知受信確認処理を終了する。

【1655】

ステップS3602では、貸出通知間隔タイマの値が0であればステップS3603に進み、同値が0でなければステップS3601に戻る。

【1656】

ステップS3603では、VL信号がオンであればステップS3604に進み、同信号がオフであればこの貸出通知受信確認処理を終了する。このVL信号は、貸出機700からメダル数制御部350に常にオンの状態で送信される信号である。

10

【1657】

ステップS3604では、貸出機通信異常カウンタの値が1減算され、この貸出通知受信確認処理を終了する。

【1658】

次に、図103を用いて、図94のメダル数制御部メイン処理における貸出受領結果応答送信処理（ステップS308）の詳細について説明する。同図は、図94における貸出受領結果応答送信処理（ステップS308）のフローチャートである。

【1659】

まず、最初に実行されるステップS3701では、貸出機通信異常カウンタに初期値（本実施形態では5）を設定する。

20

【1660】

ステップS3702では、貸出機通信異常エラー設定フラグがオフに設定される。

【1661】

ステップS3703では、貸出枚数受領結果が「正常」であればステップS3704に進み、「正常」以外であればステップS3707に進む。

【1662】

ステップS3704では、正常貸出通番に貸出通番の値が設定される。

【1663】

ステップS3705では、確認用貸出通番に貸出通番の値が設定される。確認用貸出通番は次の貸出通番との比較（図106のステップS4104）に用いられる値であり、この比較に備えてこのステップS3705が設けられている。

30

【1664】

ステップS3706では、確認用貸出通番が1～255の範囲で1ずつ更新される。なお、電源投入時のみ確認用貸出通番の値は0となっている。

【1665】

ステップS3707からステップS3711では、貸出機700に対し、電文長、コマンド種別、正常貸出通番、貸出枚数受領結果、チェックサム）が順次送信される。なお、チェックサムは、先の送信内容に基づいて更新された値である。

【1666】

ステップS3712では、貸出枚数受領結果が「正常」であればステップS3712に進み、「正常」以外であればこの貸出受領結果応答送信処理を終了する。

40

【1667】

ステップS3713では、ステップS3707からステップS3711の送信が完了するまで待機処理が実行される。

【1668】

ステップS3714では、遊技メダル数に貸出枚数が加算され、貸出受領結果応答送信処理を終了する。

【1669】

《メダル数制御部タイマ割込処理》

50

次に、図104を用いて、メダル数制御部350のCPUが実行するメダル数制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図はメダル数制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【1670】

メダル数制御部350は、所定の周期（本実施形態では0.745msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマを備えており、このタイマ割込信号を契機としてメダル数制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【1671】

ステップS401では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPUの各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【1672】

ステップS402では、WDTのカウント値が初期設定値を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、メダル数制御部タイマ割込の周期である0.745msに1回）リスタートを行う。

【1673】

ステップS403では、入力ポート状態更新処理（ポート読み込み）を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/Oの入力ポートに対する入力内容をRAM358内の信号状態記憶領域に記憶する。

【1674】

ステップS404では、貸出通知受信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図105を用いて後述する。

【1675】

ステップS405では、計数予定枚数更新処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図107を用いて後述する。

【1676】

ステップS406では、遊技制御部コマンド受信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図108を用いて後述する。

【1677】

ステップS407では、エラー監視処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図119を用いて後述する。

【1678】

ステップS408では、遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図120を用いて後述する。

【1679】

ステップS409では、表示器表示処理を実行する。なお、この処理の詳細については、図121を用いて後述する。

【1680】

ステップS410では、タイマ更新処理を行い、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する処理を実行する。

【1681】

ステップS411では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号を受信した場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS413に進み、低電圧信号を受信していない場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS412に進む。

【1682】

ステップS412では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS401で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定する等の処理を行う。その後、図94に示すメダル数制御部メイン処理に復帰する。

【1683】

一方、ステップS413では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やス

10

20

30

40

50

タックポインタ等の退避が必要な情報（復帰データ）をRAM358の所定の領域に退避し、RAM358の使用領域を少なくとも含む所定領域に対するチェックサム値を導出してRAM358に記憶させ、電源ステータスを「正常」に設定する。なお、遊技制御部302でも電源の遮断を検知すると同様の処理（図90のステップS214）が実行されるが、この遊技制御部302側での処理が終了する前にここでの処理が終了してしまうと、遊技制御部302からのコマンドを受信できなくなってしまう。本実施形態ではこのような問題が生じないように、遊技制御部302側での処理が終了してからここでの処理が終了するような回路構成を採用している。

【1684】

次に、図105を用いて、図104のメダル数制御部タイマ割込処理における貸出通知受信処理（ステップS404）の詳細について説明する。同図は、図104における貸出通知受信処理（ステップS404）のフローチャートである。

10

【1685】

まず、最初に行われるステップS4001では、貸出通知受領フラグがオフに設定される。

【1686】

ステップS4002では、貸出機700からの貸出通知を受信した場合にはステップS4003に進み、受信していない場合にはこの貸出通知受信処理を終了する。

【1687】

ステップS4003では、受信した貸出通知に基づいてRAM358の情報を更新する。すなわち、貸出通知に含まれているデータをRAM358に格納する。

20

【1688】

ステップS4004では、貸出枚数判定処理が実行される。なお、この処理の詳細は図106を用いて後述する。

【1689】

ステップS4005では、貸出枚数受領結果としてステップS4004の判定結果が設定される。

【1690】

ステップS4006では、貸出通知受領フラグがオンに設定され、この貸出通知受信処理を終了する。

30

【1691】

次に、図106を用いて、図105の貸出通知受信処理における貸出枚数判定処理（ステップS4004）の詳細について説明する。同図は、図105における貸出枚数判定処理（ステップS4004）のフローチャートである。

【1692】

まず、最初に行われるステップS4101では、判定結果が「異常」に設定される。

【1693】

ステップS4102では、受信した貸出通知のデータからチェックサムを算出する。

【1694】

ステップS4103では、受信した貸出通知に含まれるチェックサムの値をステップS4102で算出した値と比較し、両者が等しければ正常と判定してステップS4104に進み、両者が異なる場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

40

【1695】

ステップS4104では、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値と、RAM358に記憶されている確認用貸出通番の値を比較し、両者が等しければステップS4105に進み、両者が異なる場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。なお、前回の貸出通知の受信が正常に行われていれば、ここでの確認用貸出通番は図103のステップS3705、S3706によって設定された値（前回受信の貸出通番を更新したもの）となる。

【1696】

ステップS4105では、受信した貸出通知の電文長、コマンド種別の各情報が貸出通

50

知に対応する情報であれば正常と判定してステップ S 4 1 0 6 に進み、それ以外の場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

【1 6 9 7】

ステップ S 4 1 0 6 では、受信した貸出通知に含まれる貸出枚数の値が 0 であればステップ S 4 1 1 1 に進み、同値が 0 でなければステップ S 4 1 0 7 に進む。

【1 6 9 8】

ステップ S 4 1 0 7 では、遊技メダル数の値が 1 5 0 0 0 よりも少なければステップ S 4 1 0 8 に進み、同値が 1 5 0 0 0 以上の場合にはこの貸出枚数判定処理を終了する。

【1 6 9 9】

ステップ S 4 1 0 8 では、先に送信した遊技機情報通知の遊技機情報種別の値が 2 であったか、すなわちホールコン・不正監視情報についての遊技機情報通知であったか否かを判定し、遊技機情報種別の値が 2 であればステップ S 4 1 0 9 に進み、同値が 2 でなければこの貸出枚数判定処理を終了する。

10

【1 7 0 0】

ステップ S 4 1 0 9 では、先に送信した計数通知における計数枚数の値が 0 であればステップ S 4 1 1 0 に進み、同値が 0 でなければこの貸出枚数判定処理を終了する。

【1 7 0 1】

ステップ S 4 1 1 0 では、受信した貸出通知に含まれる貸出枚数の値が 5 0 以下であればステップ S 4 1 1 1 に進み、同値が 5 0 より大きければこの貸出枚数判定処理を終了する。

20

【1 7 0 2】

ステップ S 4 1 1 1 では、判定結果が「正常」に設定され、この貸出枚数判定処理を終了する。

【1 7 0 3】

次に、図 1 0 7 を用いて、図 1 0 4 のメダル数制御部タイマ割込処理における計数予定枚数更新処理（ステップ S 4 0 5）の詳細について説明する。同図は、図 1 0 4 における計数予定枚数更新処理（ステップ S 4 0 5）のフローチャートである。

【1 7 0 4】

まず、最初に実行されるステップ S 4 2 0 1 では、電源投入中フラグがオンであればステップ S 4 2 0 2 に進み、同フラグがオフであればこの計数予定枚数更新処理を終了する。

30

【1 7 0 5】

ステップ S 4 2 0 2 では、V L 信号がオンであればステップ S 4 2 0 3 に進み、同信号がオフであればステップ S 4 2 1 3 に進む。なお、この V L 信号は、正常であれば貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 に常にオンの状態で送信される信号である。

【1 7 0 6】

ステップ S 4 2 0 3 では、計数ボタン 1 7 1 が操作中であればステップ S 4 2 0 4 に進み、同ボタンが操作されていないならばステップ S 4 2 1 0 に進む。

【1 7 0 7】

ステップ S 4 2 0 4 では、計数長押フラグがオフであればステップ S 4 2 0 5 に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 2 0 8 に進む。

40

【1 7 0 8】

ステップ S 4 2 0 5 では、計数長押タイマの値が 0 であればステップ S 4 2 0 6 に進み、同値が 0 でなければステップ S 4 2 0 7 に進む。

【1 7 0 9】

ステップ S 4 2 0 6 では、計数長押タイマの値に初期値（本実施形態では、5 0 0 m s に相当する値）が設定され、ステップ S 4 2 0 7 に進む。

【1 7 1 0】

ステップ S 4 2 0 7 では、計数長押タイマの値が 1 であればステップ S 4 2 0 8 に進み、同値が 1 でなければステップ S 4 2 1 0 に進む。

【1 7 1 1】

50

ステップ S 4 2 0 8 では、計数長押フラグがオンに設定される。

【1 7 1 2】

ステップ S 4 2 0 9 では、計数予定枚数の値が 5 0 に設定され、この計数予定枚数更新処理を終了する。

【1 7 1 3】

ステップ S 4 2 1 0 では、直前に計数ボタン 1 7 1 を操作していた（計数ボタン 1 7 1 を離した）場合にはステップ S 4 2 1 1 に進み、それ以外の場合にはこの計数予定枚数更新処理を終了する。

【1 7 1 4】

ステップ S 4 2 1 1 では、計数長押フラグがオフであればステップ S 4 2 1 2 に進み、同フラグがオンであればステップ S 4 2 1 3 に進む。

【1 7 1 5】

ステップ S 4 2 1 2 では、計数予定枚数の値に 1 が加算され、この計数予定枚数更新処理を終了する。

【1 7 1 6】

ステップ S 4 2 1 3 では、計数長押フラグがオフに設定される。

【1 7 1 7】

ステップ S 4 2 1 4 では、計数長押タイマの値に 0 が設定される。

【1 7 1 8】

ステップ S 4 2 1 5 では、計数予定枚数の値がクリア（0 に設定）され、この計数予定枚数更新処理を終了する。

【1 7 1 9】

次に、図 1 0 8 を用いて、図 1 0 4 のメダル数制御部タイマ割込処理における遊技制御部コマンド受信処理（ステップ S 4 0 6）の詳細について説明する。同図は、図 1 0 4 における遊技制御部コマンド受信処理（ステップ S 4 0 6）のフローチャートである。

【1 7 2 0】

まず、最初に実行されるステップ S 4 3 0 1 では、遊技制御部 3 0 2 からのストロープ信号のオフからオンへの切り替わりを検出した場合にはステップ S 4 3 0 2 に進み、それ以外の場合にはこの遊技制御部コマンド受信処理を終了する。

【1 7 2 1】

ステップ S 4 3 0 2 では、遊技制御コマンド断線タイマに初期値（本実施形態では、1 9 0 m s に相当する値）が設定される。

【1 7 2 2】

ステップ S 4 3 0 3 では、受信したコマンドが遊技制御状態コマンドであればステップ S 4 3 0 4 に進み、受信したコマンドが遊技制御状態コマンドでない（遊技制御優先コマンドである）場合にはステップ S 4 3 0 5 に進む。

【1 7 2 3】

ステップ S 4 3 0 4 では、遊技制御状態コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図 1 0 9 を用いて後述する。

【1 7 2 4】

ステップ S 4 3 0 5 では、遊技制御優先コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図 1 1 0 を用いて後述する。

【1 7 2 5】

次に、図 1 0 9 を用いて、図 1 0 8 の遊技制御部コマンド受信処理における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップ S 4 3 0 4）の詳細について説明する。同図は、図 1 0 8 における遊技制御状態コマンド受信処理（ステップ S 4 3 0 4）のフローチャートである。

【1 7 2 6】

まず、最初に実行されるステップ S 4 4 0 1 では、受信したコマンドがチェックサムを送信するコマンドであればステップ S 4 4 0 4 に進み、それ以外のコマンドであればステップ S 4 4 0 2 に進む。本実施形態では、遊技制御手段からメダル数制御部 3 5 0 に対し

10

20

30

40

50

て41種類のコマンドを繰り返し送信する構成を採用しており、最後のコマンドがそれ以前の40種類のコマンドの内容から算出されるチェックサムを送信するコマンドとなっている。すなわち、1～40番目のコマンドについてはステップS4402に進み、41番目のコマンドであればステップS4404に進む。

【1727】

ステップS4402では、受信したコマンドの内容に応じてコマンド受信バッファの内容が更新される。

【1728】

ステップS4403では、受信したコマンドの内容に基づいてチェックサムが更新され、この遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。

10

【1729】

ステップS4404では、ステップS4403において1～40番目のコマンドの内容によって更新されたチェックサムの値と、遊技制御部302から受信したコマンドに含まれるチェックサムの値を比較し、両者が等しければ正常と判定し、ステップS4405に進み、両者が異なっていればこの遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。

【1730】

ステップS4405では、ステップS4403において更新されたチェックサムの値がクリアされる。

【1731】

ステップS4406では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機状態情報バッファの値（図73（a）に示す遊技機状態情報の値）がRAM358に設定される。

20

【1732】

ステップS4407では、遊技制御部チップID取得フラグがオフであればステップS4408に進み、同フラグがオンであればステップS4410に進む。

【1733】

ステップS4408では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機設置情報バッファの情報に基づいて取得チップIDの取得が行われる。

【1734】

ステップS4409では、RAM358に記憶されているチップIDと、ステップS4408で取得された取得チップIDが一致すればステップS4410に進み、一致しなければステップS4414に進む。

30

【1735】

ステップS4410では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機設置情報バッファの値（図73（c）に示す遊技機設置情報の値）がRAM358に設定される。

【1736】

ステップS4411では、コマンド受信バッファの内容のうち、役比モニタ情報バッファの値がRAM358に設定される。

【1737】

ステップS4412では、コマンド受信バッファの内容のうち、遊技機性能情報バッファの値がRAM358に設定される。ステップS4411およびステップS4412によって、図73（b）に示す遊技機性能情報の値がRAM358に設定されることになる。

40

【1738】

ステップS4413では、遊技制御部チップID取得フラグがオフに設定され、この遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。

【1739】

ステップS4414では、エラー要求設定値として「チップID番号不一致」を示す情報（エラーコードE7）が設定される。

【1740】

ステップS4415では、図97のエラー要求設定処理が実行され、この遊技制御状態コマンド受信処理を終了する。

50

【1741】

次に、図110、図111を用いて、図108の遊技制御部コマンド受信処理における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップS4305）の詳細について説明する。これらの図は、図108における遊技制御優先コマンド受信処理（ステップS4305）のフローチャートである。

【1742】

まず、最初に実行されるステップS4501では、三連コマンドを受信していればステップS4502に進み、三連コマンド以外のコマンドであれば図111のステップS4514に進む。上述のごとく、三連コマンドは、三連続で送信されるコマンドの一群で構成されるコマンドのことであり、本実施形態では、図80（a）に示す投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドのそれぞれが三連コマンドとなっている。すなわち、遊技制御優先コマンドのうち、上記の三連コマンドを受信した場合はステップS4502に進み、これらのコマンドを除くエラー発生コマンド、RAMクリアコマンド、スタートレバー受付コマンドを受信した場合は図111のステップS4514に進むことになる。

10

【1743】

ステップS4502では、三連コマンドの最後のコマンドを受信した場合はステップS4504に進み、それ以外の場合はステップS4503に進む。本実施形態では三連コマンドの最後のコマンドはチェックサムとなっており、このチェックサムの値は最後のコマンドを除いたコマンドの内容に基づいて算出されている。すなわち、最後のコマンドを除くコマンドについてはステップS4503に進んでその内容が受信バッファに記憶され、最後のコマンドを受信するとステップS4504に進むことになる。

20

【1744】

ステップS4504では、応答コマンドに「再要求」を示す情報が設定される。

【1745】

ステップS4505では、ステップS4503で更新された受信バッファの内容に基づいてチェックサムが算出される。

【1746】

ステップS4506では、ステップS4505で算出されたチェックサムの値と、三連コマンドの最後のコマンドに含まれるチェックサムの値を比較し、両者が等しければ正常と判定してステップS4507に進み、両者が異なっていればこの遊技制御優先コマンド受信処理を終了する。

30

【1747】

ステップS4507では、後述する遊技制御コマンド通番更新フラグがオンであればステップS4508に進み、同フラグがオフであればステップS4510に進む。

【1748】

ステップS4508では、受信バッファに記憶された三連コマンドの通番の値を、遊技制御コマンド通番の値に設定する。

【1749】

ステップS4509では、遊技制御コマンド通番更新フラグがオフに設定される。

【1750】

なお、上記ステップS4507からS4509は、判定用のコマンド通番の初期化のために設けられている。

40

【1751】

ステップS4510では、受信バッファに記憶された三連コマンドの通番の値と、遊技制御コマンド通番の値（前回のS4511で更新された遊技制御コマンド通番（判定用のコマンド通番））が等しければステップS4511に進み、両者が異なればステップS4512に進む。

【1752】

ステップS4511では、遊技制御コマンド通番に1加算され、図111のステップS4514に進む。

50

【1753】

ステップS4512では、エラー要求設定値として「遊技制御コマンド通番異常」を示す情報（エラーコードE3）が設定される。

【1754】

ステップS4513では、図97のエラー要求設定処理が実行され、この遊技制御優先コマンド受信処理を終了する。

【1755】

図111のステップS4514では、受信したコマンドがRAMクリアコマンドであればステップS4515に進み、それ以外であればステップS4516に進む。

【1756】

ステップS4515では、RAMクリアコマンド受信が実行される。なお本実施形態ではここでは何も実行しない。

【1757】

ステップS4516では、受信したコマンドが投入コマンドであればステップS4517に進み、それ以外であればステップS4518に進む。

【1758】

ステップS4517では、投入コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図112を用いて後述する。

【1759】

ステップS4518では、受信したコマンドが精算コマンドであればステップS4519に進み、それ以外であればステップS4520に進む。

【1760】

ステップS4519では、精算コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図113を用いて後述する。

【1761】

ステップS4520では、受信したコマンドがスタートレバー受付コマンドであればステップS4521に進み、それ以外であればステップS4522に進む。

【1762】

ステップS4521では、スタートレバー受付コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図114を用いて後述する。

【1763】

ステップS4522では、受信したコマンドが払出コマンドであればステップS4523に進み、それ以外であればステップS4524に進む。

【1764】

ステップS4523では、払出コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図116を用いて後述する。

【1765】

ステップS4523では、エラー発生コマンド受信処理が実行される。この処理の詳細については図118を用いて後述する。

【1766】

次に、図112を用いて、図110、図111の遊技制御優先コマンド受信処理における投入コマンド受信処理（ステップS4517）の詳細について説明する。同図は、図111における投入コマンド受信処理（ステップS4517）のフローチャートである。

【1767】

まず、最初に実行されるステップS4601では、応答コマンドに「再要求」を示す情報が設定される。

【1768】

ステップS4602では、投入禁止フラグがオフであればステップS4603に進み、同フラグがオンであればこの投入コマンド受信処理を終了する。

【1769】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 6 0 3 では、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される。

【1 7 7 0】

ステップ S 4 6 0 4 では、遊技メダル数の値が、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）以上であればステップ S 4 6 0 5 に進み、それ以外の場合はこの投入コマンド受信処理を終了する。

【1 7 7 1】

ステップ S 4 6 0 5 では、投入メダル数の値に、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が加算される。

【1 7 7 2】

ステップ S 4 6 0 6 では、現在賭数の値に、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が加算される。

【1 7 7 3】

ステップ S 4 6 0 7 では、遊技メダル数の値から、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が減算される。

【1 7 7 4】

ステップ S 4 6 0 8 では、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定され、この投入コマンド受信処理を終了する。

【1 7 7 5】

次に、図 1 1 3 を用いて、図 1 1 0、図 1 1 1 の遊技制御優先コマンド受信処理における精算コマンド受信処理（ステップ S 4 5 1 9）の詳細について説明する。同図は、図 1 1 1 における精算コマンド受信処理（ステップ S 4 5 1 9）のフローチャートである。

【1 7 7 6】

まず、最初に実行されるステップ S 4 7 0 1 では、現在賭数の値から、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が減算される。

【1 7 7 7】

ステップ S 4 7 0 2 では、現在賭数の値が 0 であればステップ S 4 7 0 3 に進み、同値が 0 でない場合はステップ S 4 7 0 6 に進む。

【1 7 7 8】

ステップ S 4 7 0 3 では、投入メダル数の値から、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が減算される。

【1 7 7 9】

ステップ S 4 7 0 4 では、遊技メダル数の値に、受信したコマンドに含まれる値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）が加算される。

ステップ S 4 7 0 5 では、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定され、この精算コマンド受信処理を終了する。

【1 7 8 0】

ステップ S 4 7 0 6 では、エラー要求設定値として「精算枚数不一致」を示す情報（エラーコード E 6）が設定される。

【1 7 8 1】

ステップ S 4 7 0 7 では、図 9 7 のエラー要求設定処理が実行され、この精算コマンド受信処理を終了する。

【1 7 8 2】

次に、図 1 1 4 を用いて、図 1 1 0、図 1 1 1 の遊技制御優先コマンド受信処理におけるスタートレバー受付コマンド受信処理（ステップ S 4 5 2 1）の詳細について説明する。同図は、図 1 1 1 におけるスタートレバー受付コマンド受信処理（ステップ S 4 5 2 1）のフローチャートである。

【1 7 8 3】

まず、最初に実行されるステップ S 4 8 0 1 では、払出コマンド取得フラグがオンに設定される。

【1 7 8 4】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 8 0 2 では、遊技間隔異常タイマが 0 であればステップ S 4 8 0 3 に進み、同タイマが 0 でなければステップ S 4 8 0 7 に進む。

【1 7 8 5】

ステップ S 4 8 0 3 では、遊技間隔異常タイマの値に初期値（本実施形態では、4 . 1 s 相当の値）が設定される。

【1 7 8 6】

ステップ S 4 8 0 4 では、種別情報設定値に 1 1 H（図 7 6（a）参照）が設定され、続くステップ S 4 8 0 5 では受信したコマンドの値（遊技制御部 3 0 2 での現在賭数）がカウント情報設定値に設定される。ここでは設定された情報は後に遊技機情報に含まれて貸出機 7 0 0 に送信される。

【1 7 8 7】

ステップ S 4 8 0 6 では、遊技情報設定処理が実行され、このスタートレバー受付コマンド受信処理を終了する。なお、遊技情報設定処理の詳細については図 1 1 5 を用いて後述する。

【1 7 8 8】

ステップ S 4 8 0 7 では、エラー要求設定値として「遊技間隔異常」を示す情報（エラーコード E 5）が設定される。

【1 7 8 9】

ステップ S 4 8 0 8 では、図 9 7 のエラー要求設定処理が実行され、このスタートレバー受付コマンド受信処理を終了する。

【1 7 9 0】

次に、図 1 1 5 を用いて、図 1 1 4 のスタートレバー受付コマンド受信処理における遊技情報設定処理（ステップ S 4 8 0 6）、図 1 1 6 の払出コマンド受信処理における遊技情報設定処理（ステップ S 4 A 1 9）の詳細について説明する。同図は、図 1 1 4、図 1 1 6 における遊技情報設定処理（ステップ S 4 8 0 6、S 4 A 1 9）のフローチャートである。

【1 7 9 1】

まず、最初に実行されるステップ S 4 9 0 1 では、遊技情報数が 1 加算される。

【1 7 9 2】

ステップ S 4 9 0 2 では、遊技情報数が 1 であればステップ S 4 9 0 3 に進み、遊技情報数が 1 でない（2 である）場合はステップ S 4 9 0 5 に進む。

【1 7 9 3】

ステップ S 4 9 0 3 では、種別情報 1 として、種別情報設定値の値（図 1 1 4 のステップ S 4 8 0 4 又は図 1 1 6 のステップ S 4 A 1 4 で設定された値）が設定される。

【1 7 9 4】

ステップ S 4 9 0 4 では、カウント情報 1 として、カウント情報設定値の値が設定され、この遊技情報設定処理を終了する。なおここでは、種別情報 1 として図 1 1 4 のステップ S 4 8 0 4 で設定された値が設定された場合は、ステップ S 4 8 0 5 で設定された値が設定され、種別情報 1 として図 1 1 6 のステップ S 4 A 1 4 で設定された値が設定された場合は、ステップ S 4 A 1 6 又はステップ S 4 A 1 8 で設定された値が設定される。

【1 7 9 5】

ステップ S 4 9 0 5 では、種別情報 2 として、種別情報設定値の値（図 1 1 4 のステップ S 4 8 0 4 で設定された値）が設定される。

【1 7 9 6】

ステップ S 4 9 0 6 では、カウント情報 2 として、カウント情報設定値の値（図 1 1 4 のステップ S 4 8 0 5 で設定された値）が設定され、この遊技情報設定処理を終了する。

【1 7 9 7】

なお、種別情報 2 とカウント情報 2 は、払い出し後の遊技開始が素早く（貸出機 7 0 0 への送信周期内で）行われたときのために、これらの両方についての情報を送信するために設けられたものである。すなわち、種別情報 1 およびカウント情報 1 に払い出しの情報

10

20

30

40

50

(図116のステップS4A14等)が設定されている場合に、現在賭数の情報(図114のステップS4804等)が種別情報2およびカウント情報2に設定される場合がある。なお、遊技開始から払い出しまではリールの回転、停止を伴い、その間に種別情報やカウント情報があっても貸出機700に送信されてしまう(クリアされてしまう)ことから、払い出しの情報が種別情報2およびカウント情報2に設定されることはない。

【1798】

次に、図116を用いて、図110、図111の遊技制御優先コマンド受信処理における払出コマンド受信処理(ステップS4523)の詳細について説明する。同図は、図111における払出コマンド受信処理(ステップS4523)のフローチャートである。

【1799】

まず、最初に実行されるステップS4A01では、遊技メダル数クリア検知情報がクリアされる。

【1800】

ステップS4A02では、払出コマンド取得フラグがオンであればステップS4A03に進み、同フラグがオフであればステップS4A09に進む。

【1801】

ステップS4A03では、再遊技に入賞していればステップS4A04に進み、再遊技に入賞していなければステップS4A05に進む。

【1802】

ステップS4A04では、遊技メダル数加算値に0が設定される。

【1803】

ステップS4A05では、エラー要求設定値として「払出枚数異常」を示す情報(エラーコードE4)が設定される。

【1804】

ステップS4A06では、受信したコマンドの値(三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値)が15以下であればステップS4A07に進み、同値が15より大きければステップS4A10に進む。

【1805】

ステップS4A07では、払出メダル数の値が、受信したコマンドに含まれる値(三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値)に設定される。

【1806】

ステップS4A08では、遊技メダル数加算値が、受信したコマンドに含まれる値(三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値)に設定される。

【1807】

ステップS4A09では、エラー要求設定値として「遊技順序異常」を示す情報(エラーコードE2)が設定される。

【1808】

ステップS4A10では、図97のエラー要求設定処理が実行され、この払出コマンド受信処理を終了する。

【1809】

ステップS4A11では、遊技メダル数オーバーフロー確認処理が実行される。なお、この処理の詳細については図117を用いて後述する。

【1810】

ステップS4A12では、応答コマンドの情報が「正常」を示していればステップS4A13に進み、それ以外の場合はこの払出コマンド受信処理を終了する。

【1811】

ステップS4A13では、払出コマンド取得フラグがオフに設定される。

【1812】

ステップS4A14では、種別情報設定値に21H(図76(a)参照)が設定される。

10

20

30

40

50

【1813】

ステップS4A15では、再遊技役に入賞した場合はステップS4A18に進み、それ以外の場合はステップS4A16に進む。

【1814】

ステップS4A16では受信したコマンドの値（三連コマンドのうち、最初のコマンドに含まれる値）がカウント情報設定値に設定される。なお、ここでの払出コマンドのうちの最初のコマンドには遊技制御部302での払出枚数が含まれており、カウント情報設定値にはこの払出枚数が設定されることになる。ここで設定された情報は、種別情報設定値とともに遊技機情報に含まれて貸出機700に送信される。

【1815】

ステップS4A17では、現在賭数が0に設定される。

【1816】

ステップS4A18では、カウント情報設定値に現在賭数の値が設定される。ここで設定された情報は、種別情報設定値とともに遊技機情報に含まれて貸出機700に送信される。

【1817】

ステップS4A19では、図115の遊技情報設定処理が実行され、この払出コマンド受信処理を終了する。

【1818】

次に、図117を用いて、図116の払出コマンド受信処理における遊技メダル数オーバーフロー確認処理（ステップS4A11）の詳細について説明する。同図は、図116における遊技メダル数オーバーフロー確認処理（ステップS4A11）のフローチャートである。

【1819】

まず、最初に行われるステップS4B01では、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される。

【1820】

ステップS4B02では、加算結果に、遊技メダル数と遊技メダル数加算値の合計値が設定される。

【1821】

ステップS4B03では、加算結果の値が16383以下であればステップS4B04に進み、加算結果の値が16383より大きい場合はこの遊技メダル数オーバーフロー確認処理を終了する。

【1822】

ステップS4B04では、遊技メダル数に加算結果の値が設定される。

【1823】

ステップS4B05では、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定され、この遊技メダル数オーバーフロー確認処理を終了する。

【1824】

次に、図118を用いて、図110、図111の遊技制御優先コマンド受信処理におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップS4524）の詳細について説明する。同図は、図111におけるエラー発生コマンド受信処理（ステップS4524）のフローチャートである。

【1825】

まず、最初に行われるステップS4C01では、エラー要求がクリアされる。遊技制御部302からエラー発生コマンドを受信した場合、ここでの処理によってメダル数制御部350側のエラーはクリアされるため、遊技制御部302のエラーが優先して処理されることになる。

【1826】

ステップS4C02では、受信したコマンドに、「遊技制御断線」を示す情報（エラー

10

20

30

40

50

コード E 1) が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 3 に進む。

【1827】

ステップ S 4 C 0 3 では、受信したコマンドに、「遊技順序異常」を示す情報（エラーコード E 2）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 4 に進む。

【1828】

ステップ S 4 C 0 4 では、受信したコマンドに、「遊技制御コマンド通番異常」を示す情報（エラーコード E 3）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 5 に進む。

【1829】

ステップ S 4 C 0 5 では、受信したコマンドに、「メダル数制御 R A M エラー」を示す情報（エラーコード E 8）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 6 に進む。

【1830】

ステップ S 4 C 0 6 では、受信したコマンドに、「メダル数制御断線」を示す情報（エラーコード E 0）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はステップ S 4 C 0 7 に進む。

【1831】

ステップ S 4 C 0 7 では、受信したコマンドに、「遊技制御 R A M 不良」を示す情報（エラーコード r E）が設定されていればステップ S 4 C 0 8 に進み、それ以外の場合はこのエラー発生コマンド受信処理を終了する。

【1832】

ステップ S 4 C 0 8 では、遊技制御コマンド通番更新フラグがオンに設定され、このエラー発生コマンド受信処理を終了する。このフラグをオンに設定することにより、判定用のコマンド通番が初期化される（図 1 1 0 のステップ S 4 5 0 8）。

【1833】

次に、図 1 1 9 を用いて、図 1 0 4 のメダル数制御部タイマ割込処理におけるエラー監視処理（ステップ S 4 0 7）の詳細について説明する。同図は、図 1 0 4 におけるエラー監視処理（ステップ S 4 0 7）のフローチャートである。

【1834】

まず、最初に実行されるステップ S 4 D 0 1 では、遊技制御コマンド断線タイマの値が 1 であればステップ S 4 D 0 2 に進み、同値が 1 でなければステップ S 4 D 0 4 に進む。

【1835】

ステップ S 4 D 0 2 では、エラー要求設定値として「遊技制御断線」を示す情報（エラーコード E 1）が設定される。

【1836】

ステップ S 4 D 0 3 では、図 9 7 のエラー要求設定処理が実行され、ステップ S 4 D 0 4 に進む。

【1837】

ステップ S 4 D 0 4 では、貸出機通信異常カウンタの値が 1 であればステップ S 4 D 0 5 に進み、同値が 1 でなければこのエラー監視処理を終了する。

【1838】

ステップ S 4 D 0 5 では、貸出機通信異常エラー設定フラグがオフであればステップ S 4 D 0 6 に進み、同フラグがオンであればこのエラー監視処理を終了する。

【1839】

ステップ S 4 D 0 6 では、エラー要求設定値として「貸出機通信異常」を示す情報（エラーコード E 9）が設定される。

【1840】

ステップ S 4 D 0 7 では、図 9 7 のエラー要求設定処理が実行され、このエラー監視処

10

20

30

40

50

理を終了する。

【1841】

次に、図120を用いて、図104のメダル数制御部タイマ割込処理における遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（ステップS408）の詳細について説明する。同図は、図104における遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（ステップS408）のフローチャートである。

【1842】

まず、最初に実行されるステップS4E01では、VL信号の情報が更新される。

【1843】

ステップS4E02では、前述した電源投入中フラグがオフであればステップS4E03に進み、同フラグがオンであればこの遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理を終了する。

【1844】

ステップS4E03では、ストロブカウンタの値が0であればステップS4E04に進み、同値が0でなければステップS4E09に進む。

【1845】

ステップS4E04では、遊技制御部302へ送信する何らかの応答コマンド（図112の投入コマンド受信処理、図113の精算コマンド受信処理又は図116の払出コマンド受信処理のいずれかで設定される応答コマンド）が設定されていなければステップS4E05に進み、何らかの応答コマンドが設定されている場合にはステップS4E07に進む。

【1846】

ステップS4E05では、コマンドオフセットが1から6の範囲内で1ずつ繰り返し加算更新される（6の次は1）。本実施形態では、メダル数制御部350から遊技制御部302に対して図78を用いて説明したメダル数制御状態コマンド（6種類のコマンド）を順番に繰り返し送信する構成を採用している。コマンドオフセットは、送信の対象となるコマンドの種類を順次切り替えるために用いられる。

【1847】

ステップS4E06では、コマンドオフセットに対応するコマンドおよびこのコマンドの対象となる情報を読み出して送信内容を生成し、この送信内容を遊技制御部302宛の送信バッファに設定する。なお、遊技メダル数の情報を送信する際には、この値を上位バイトと下位バイトに分け、6種類のコマンドのうちの2つを用いて送信するが、この際の値は、2つのコマンドのうち先のコマンドの送信の際に取得した遊技メダル数の値が用いられる。

【1848】

ステップS4E07では、図112の投入コマンド受信処理、図113の精算コマンド受信処理又は図116の払出コマンド受信処理のいずれかで設定された応答コマンドを遊技制御部302宛の送信バッファに設定する。

【1849】

ステップS4E08では、図112の投入コマンド受信処理、図113の精算コマンド受信処理又は図116の払出コマンド受信処理のいずれかで設定された応答コマンドがクリアされる。

【1850】

ステップS4E09では、ストロブカウンタの値が3以下であればステップS4E10に進み、同値が3より大きければステップS4E11に進む。

【1851】

ステップS4E10では、遊技制御部302宛のストロブ信号がオンに設定される。

【1852】

ステップS4E11では、遊技制御部302宛の送信バッファの内容がクリアされる。

【1853】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 E 1 2 では、遊技制御部 3 0 2 宛のストロープ信号がオフに設定され、ステップ S 4 E 1 3 に進む。

【1 8 5 4】

ステップ S 4 E 1 3 では、ストロープカウンタの値が 1 加算される。なお、この値は 0 ～ 7 の範囲で繰り返し更新される（7 の次は 0）。

【1 8 5 5】

ステップ S 4 E 1 4 では、遊技制御部 3 0 2 宛の送信バッファの内容が遊技制御部 3 0 2 に対して出力され、この遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理を終了する。なお、ここで出力された情報は、遊技制御部 3 0 2 宛のストロープ信号がオンに設定されると遊技制御部 3 0 2 側で受信される。

【1 8 5 6】

次に、図 1 2 1 を用いて、図 1 0 4 のメダル数制御部タイマ割込処理における表示器表示処理（ステップ S 4 0 9）の詳細について説明する。同図は、図 1 0 4 における表示器表示処理（ステップ S 4 0 9）のフローチャートである。

【1 8 5 7】

まず、最初に行われるステップ S 4 F 0 1 では、遊技メダル数の値が表示用遊技メダル数の値と異なる場合はステップ S 4 F 0 2 に進み、両者が同じ値であればステップ S 4 F 0 7 に進む。

【1 8 5 8】

ステップ S 4 F 0 2 では、離散タイマの値が 0 であればステップ S 4 F 0 3 に進み、同値が 0 でなければステップ S 4 F 0 7 に進む。

【1 8 5 9】

ステップ S 4 F 0 3 では、遊技メダル数の値が表示用遊技メダル数の値より大きい場合にはステップ S 4 F 0 4 に進み、遊技メダル数の値が表示用遊技メダル数の値より小さい場合にはステップ S 4 F 0 5 に進む。

【1 8 6 0】

ステップ S 4 F 0 4 では、表示用遊技メダル数の値が 1 加算される。

【1 8 6 1】

ステップ S 4 F 0 5 では、表示用遊技メダル数の値が 1 減算される。

【1 8 6 2】

ステップ S 4 F 0 6 では、離散タイマの値に 4 m s 相当の値が設定される。

【1 8 6 3】

ステップ S 4 F 0 7 では、表示用遊技メダル数が表示され、この表示器表示処理を終了する。

【1 8 6 4】

《変形例 1》

ここで、メダル投入に関する処理の変形例（以下、変形例 1）について、図 1 2 2 ～図 1 2 4 を用いて説明する。図 1 2 2 は、図 8 4 のメダル投入中処理の変形例であり、図 1 2 3 は、図 8 7 の三連コマンド送信処理の変形例であり、図 1 2 4 は、図 1 1 2 の投入コマンド受信処理の変形例である。

【1 8 6 5】

まず、図 1 2 2 に示す変形例では、図 8 4 で示す処理のうち、ステップ S 1 1 0 7 とステップ S 1 1 0 8 の間にステップ S 1 1 2 1 が設けられており、ステップ S 1 1 0 9 とステップ S 1 1 1 0 の間にステップ S 1 1 2 2 が設けられている。また、図 8 4 のステップ S 1 1 1 2、S 1 1 1 3 が削除されてステップ S 1 1 2 3 が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【1 8 6 6】

ステップ S 1 1 2 1 では、投入数限定フラグがオンに設定される。

【1 8 6 7】

ステップ S 1 1 2 2 では、投入数限定フラグがオフに設定される。

10

20

30

40

50

【1868】

ステップS1123では、現在賭数の値に、応答内容の値が加算される。

【1869】

図123に示す変形例では、図87で示す処理のうちステップS1402が削除され、ステップS1421が設けられている。以下、この処理について説明する。

【1870】

ステップS1421では、メダル数制御部350への送信内容（2バイト）のうち、下位バイトに要求枚数と投入数限定フラグの情報が設定される。

【1871】

図124に示す変形例では、図112で示す処理のうち、ステップS4603が削除されている。また、ステップS4604の判定でNoのルートの先に新たにステップS4621、S4622、S4623が設けられており、さらに、ステップS4608が削除されてステップS4624が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【1872】

ステップS4621では、受信したコマンド（三連コマンドのうち、最初のコマンド）に含まれる投入数限定フラグの情報を参照し、同フラグがオフであればステップS4622に進み、同フラグがオンであればステップS4623に進む。

【1873】

ステップS4622では、受信したコマンド（三連コマンドのうち、最初のコマンド）に含まれる要求枚数の値を記憶した受信コマンド値について、その値を遊技メダル数の値に設定し、ステップS4605に進む。

【1874】

ステップS4623では、受信したコマンド（三連コマンドのうち、最初のコマンド）に含まれる要求枚数の値を記憶した受信コマンド値について、その値を0に設定し、ステップS4624に進む。

【1875】

ステップS4624では、応答コマンドに受信コマンド値が設定され、この投入コマンド受信処理を終了する。

【1876】

《変形例2》

ここで、計数予定枚数更新処理の変形例（以下、変形例2）について、図125を用いて説明する。図125は、図107の計数予定枚数更新処理の変形例である。

【1877】

まず、図125に示す変形例では、図107で示す処理のうち、ステップS4204が削除されている。また、ステップS4206が削除されてステップS4221が設けられており、さらに、ステップS4209が削除されてステップS4222が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【1878】

ステップS4221では、計数ボタン171の押下時間に応じた長押タイマの値が設定される。

【1879】

ステップS4222では、計数ボタン171の押下時間に応じた計数予定枚数が設定される。

【1880】

《変形例3》

ここで、計数予定枚数更新処理の変形例（以下、変形例3）について、図126を用いて説明する。図126は、図107の計数予定枚数更新処理の変形例である。

【1881】

まず、図126に示す変形例では、図107で示す処理のうち、ステップS4207の前にステップS4231、S4232が設けられている。また、ステップS4207の判

10

20

30

40

50

定でN oのルートの先に新たにステップS 4 2 3 3、S 4 2 3 4が設けられており、さらにステップS 4 2 1 0の前にステップS 4 2 3 5、S 4 2 3 6が設けられている。また、ステップS 4 2 1 5の後にステップS 4 2 3 7が設けられている。以下、これらの処理について説明する。

【1 8 8 2】

ステップS 4 2 3 1では、自動計数タイマの値が0であればステップS 4 2 3 2に進み、同値が0でなければステップS 4 2 0 7に進む。

【1 8 8 3】

ステップS 4 2 3 2では、自動計数タイマの値に2. 0秒に相当する値が設定され、ステップS 4 2 0 7に進む。

【1 8 8 4】

ステップS 4 2 3 3では、自動計数タイマの値が1であればステップS 4 2 3 4に進み、同値が1でなければステップS 4 2 3 5に進む。

【1 8 8 5】

ステップS 4 2 3 4では、自動計数フラグがオンに設定され、ステップS 4 2 0 8に進む。

【1 8 8 6】

ステップS 4 2 3 5では、自動計数フラグがオフであればステップS 4 2 1 0に進み、同フラグがオンであればステップS 4 2 3 6に進む。

【1 8 8 7】

ステップS 4 2 3 6では、遊技メダル数の値が0であればステップS 4 2 1 3に進み、同値が0でなければステップS 4 2 0 8に進む。

【1 8 8 8】

ステップS 4 2 3 7では、自動計数フラグがオフに設定され、この計数予定枚数更新処理を終了する。

【1 8 8 9】

《第1副制御部4 0 0の処理》

次に、図1 2 7を用いて、第1副制御部4 0 0の処理について説明する。なお、図1 2 7 (a) は、第1副制御部4 0 0のC P U 4 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。図1 2 7 (b) は、第1副制御部4 0 0のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図1 2 7 (c) は、第1副制御部4 0 0のタイマ割込処理のフローチャートである。

まず、ステップS 5 0 1では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS 5 0 1で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるR T更新情報を記憶させるための領域が、それぞれR A M 4 0 8に設けられる。

【1 8 9 0】

ステップS 5 0 3では、タイマ変数が1 0以上か否かを判定し、タイマ変数が1 0となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が1 0以上となったときには、ステップS 5 0 5の処理に移行する。

【1 8 9 1】

ステップS 5 0 5では、タイマ変数に0を代入する。

【1 8 9 2】

ステップS 5 0 7では、遊技制御部3 0 2から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。なお、このコマンド処理の詳細については、図1 2 7 (d)を用いて後述する。

【1 8 9 3】

ステップS 5 0 9では、演出制御処理を行う。ここでは、R A M 4 0 8内に設けられた演出予約領域内にある演出予約情報に従って、演出の準備を行う。この準備には例えば、

10

20

30

40

50

演出データをROM 406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【1894】

ステップS511では、ステップS509の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップS509で読み出した演出データの中に音源IC418への命令がある場合には、この命令を音源IC418に出力する。

【1895】

ステップS513では、ステップS509の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップS509で読み出した演出データの中に各種ランプ420への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

【1896】

ステップS515では、ステップS509の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップS509で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

【1897】

ステップS517では、ステップS509の処理結果に基づいて第2副制御部500に制御コマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップS509で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS503へ戻る。

【1898】

次に、図127(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、遊技制御部302が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS521では、遊技制御部302が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM 408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【1899】

次に、図127(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【1900】

ステップS531では、図127(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS503において説明したRAM 408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS503において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【1901】

ステップS533では、ステップS515で設定された第2副制御部500へのデバイスデータの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【1902】

次に、図127(d)を用いて、図127(a)の第1副制御部メイン処理におけるコマンド処理(ステップS507)の詳細について説明する。同図は、図127(a)におけるコマンド処理(ステップS507)のフローチャートである。

【1903】

まず、最初に行われるステップS541では、未処理コマンドがあるか否かが判定される。この条件を満たす場合にはステップS543に進み、そうでない場合にはこのコマンド処理を終了する。

【1904】

ステップS543では、遊技制御部302から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

【1905】

10

20

30

40

50

《第2副制御部500の処理》

次に、図128を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、図128(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。図128(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図128(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。図128(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

【1906】

まず、図128(a)のステップS601では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS601で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【1907】

ステップS603では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS605の処理に移行する。

【1908】

ステップS605では、タイマ変数に0を代入する。

【1909】

ステップS607では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【1910】

ステップS609では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップS607で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データをROM506から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【1911】

ステップS611では、ステップS609の処理結果に基づいて画像制御処理を行う。例えば、ステップS609読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理については、図128(d)を用いて後述する。この画像制御処理が終了すると、ステップS603へ戻る。

【1912】

次に、図128(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS615では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【1913】

次に、図128(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【1914】

ステップS617では、図128(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS603において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS603において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【1915】

ステップS619では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【1916】

次に、図128(d)を用いて、第2副制御部500のメイン処理におけるステップS611の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【1917】

ステップS621では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU504は、まず、VRAM518の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が演出画像表示装置157に表示される。次に、CPU504は、VDP516のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM506の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM518の転送先アドレス)などを設定した後、ROM506からVRAM518への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP516は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM518に転送する。その後、VDP516は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

10

【1918】

ステップS623では、VDP516からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS625に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【1919】

ステップS625では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS621でVRAM518に転送した画像データに基づいてVRAM518の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM518の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)、画像の重ね合わせおよび透過度、など)をVDP516に指示する。VDP516はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

20

【1920】

ステップS627では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP516に画像の描画開始を指示する。VDP516は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

30

【1921】

ステップS629では、画像の描画終了に基づくVDP516からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS631に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【1922】

ステップS631では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【1923】

《動作説明》

以下、上記説明したスロットマシン100の動作について説明する。

40

【1924】

〔電源投入時の動作〕

メダル数制御部350では、電源オフ時にRAMの内容がバックアップされる。そして、電源投入の際にRAMに異常がないと判定されると通常RAMクリア(あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化)の処理を経て、電源オフ時の状態に復帰する(図95のステップS3003でYesの判定)。なお、初回の電源投入については初期状態になる。

【1925】

一方、電源投入の際にRAMに異常があると判定されると、全RAMクリア(あるいは

50

ラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）が実行される（図95のステップS3003でNoの判定）。さらに、RAM不良情報に「RAM不良」を示す情報が記憶されることで、エラー要求に「RAM不良」を示す情報（エラーコードE8）が設定される（図95のステップS3006、ステップS3020でYesの判定、図97のステップS3102）。このエラーの情報は遊技制御部302に送信され（図120）、この情報に基づくエラー報知が実行される（図92、図83のステップS1002）。なお、遊技制御部302では、メダル数制御部350からのエラーを受信してもRAMの内容はクリアされない。更に、メダル数制御部350では、遊技制御部チップID取得フラグがオンに設定されることで、遊技制御部状態コマンドの受信の際に、各種の情報が更新（初期化）される（図95のステップS3007、図109のステップS4407でYesの判定）。

10

【1926】

また、電源投入の際に遊技制御部302からRAMクリアコマンドが送信される場合がある（図82のステップS101）。このRAMクリアコマンドを受信したメダル数制御部350では、遊技制御部302からのRAMクリアコマンドに応じてRAMをクリアする構成を採用している（図95のステップS3016でYesの判定）。なお、この際メダル数制御部350では、割込処理を一旦許可した後、遊技制御部302からのコマンドを受信すると割込処理を禁止して以降の処理を行うため、RAMクリアコマンドの受信および受信した場合の処理を確実に実行することができる（図95のステップS3012からS3014）。また、割込許可中に電源投入中フラグをオフに設定することで、計数ボタン171の操作による計数処理が実行されないように構成されている（図95のステップS3011、S3015）。

20

【1927】

その他、メダル数制御部350では、電源投入時に遊技メダル数クリアスイッチ172を操作することで、遊技メダル数を初期化することができる（図95のステップS3008でYesの判定）。このとき、遊技メダル数クリア検知情報には「検知あり」を示す情報が設定されるが、この情報が設定されている間は、このクリアに関する情報が遊技機情報通知に含まれて貸出機700に送信される（図99）。なお、遊技メダル数クリア検知情報は、遊技制御部302から払出コマンドを受信した際にクリアされる（図116のステップS4A01）。

【1928】

30

〔遊技制御状態コマンド送信（遊技制御部302からメダル数制御部350へ定期送信）〕 スロットマシン100では、41種類から成る遊技制御状態コマンド（図77参照）がメダル数制御部350に送信される。具体的には、遊技制御部302の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図90のステップS207、図93）において、遊技制御状態コマンドが一つずつ順にメダル数制御部宛送信バッファに設定される（図93のステップS2201でYesの判定）。ただし、遊技制御優先コマンドが先にメダル数制御部350宛の送信バッファに設定されている場合、遊技制御状態コマンドは送信バッファに設定されない（図93のステップS2201でNoの判定）。

【1929】

40

遊技制御状態コマンドや遊技制御優先コマンドがメダル数制御部350宛の送信バッファに設定された後、この送信バッファの内容が出力されるとともに、ストローブ信号がオンに設定される（図93のステップS2208でYesの判定）。このストローブ信号がオンに設定されることで、メダル数制御部350側ではコマンドを受信することになる。なお、ストローブ信号は次の割込処理でオフに設定され、送信バッファの内容もクリアされるが（図93のステップS2208でNoの判定）、I/Oポートからの出力についてはそのまま維持される。これにより、メダル数制御部350側でのコマンドの受信をより安定させることができる。そして、送信バッファの内容がクリアされると、次の割込処理で新たなコマンド送信のために送信バッファの内容が更新される（図93のステップS2201でYesの判定）。すなわち遊技制御部302では、二回の割込処理が実行される間にコマンドが一つ送信されることになり、一回の割込処理の度に送信状態と送信停止

50

状態を切り替えている。なお、送信状態は1.49ms継続（ただしコマンドの出力自体は2.98ms継続）するのに対し、遊技制御部302では2回の受信タイミングがある（0.745msの割込処理が2回）ため、コマンドの取りこぼしを防止することができる。

【1930】

〔遊技制御優先コマンド送信（遊技制御部302からメダル数制御部350へ割込送信）〕

遊技制御部302ではタイマ割込処理においてメダル数制御部350への遊技制御状態コマンドが送信されるが、遊技制御部メイン処理での遊技の状況に応じて、遊技制御優先コマンドが優先してメダル数制御部350に送信される。より具体的には、遊技制御コマンド送信処理（図93）の処理において送信バッファが空になると、次のタイマ割込処理での遊技制御コマンド送信処理が実行される（次の遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定される）よりも前に、遊技制御部メイン処理において遊技制御優先コマンドが送信バッファに設定されることで、この遊技制御優先コマンドが遊技制御状態コマンドより優先してメダル数制御部350に送信される。遊技制御優先コマンドには、遊技メダルの投入操作に伴う投入コマンド、現在賭数に設定されている遊技メダルの精算操作に伴う精算コマンド、スタートレバー操作の受付に伴うスタートレバー受付コマンド、遊技メダルの払い出しに伴う払出コマンド、エラー発生に伴うエラー発生コマンド、RAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）に伴うRAMクリアコマンド、がある（図80（a））。

【1931】

遊技制御優先コマンドのうち、投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドは、それぞれ三つのコマンドで構成されている。このうち最初のコマンドは、対象となる遊技メダル数の情報を含むコマンドであり、二番目のコマンドは遊技制御優先コマンドの通信番号（コマンド通番）を含むコマンドであり、三番目のコマンドは先の二つのコマンドの内容に基づくチェックサムを含むコマンドである。これらのコマンドは他のコマンドに割り込まれることなく連続して送信されることから、三連コマンドと称する場合がある。また、三連コマンドの上位バイトの値は連続した値となっている。

【1932】

なお、メダル数制御部350からの応答コマンドを受信していない場合や、メダル数制御部350からの応答コマンドに「再要求」を示す情報が含まれている場合には、コマンドを再送信するが（図86のステップS1308でNの判定、ステップS1310でNの判定）、この再送信の上限回数を超えた場合、メダル数制御部350からの応答結果として「異常」を示す情報が設定された状態となる（ステップS1302、ステップS1306でNの判定）。

【1933】

また、メダル数制御部350からの応答コマンドに「再要求」以外の情報が含まれている場合は、この情報がメダル制御部からの応答結果に設定され、コマンド通番が1加算される（図86のステップS1311、S1312）。

【1934】

〔投入操作による遊技制御部302の動作（投入コマンドの送信等）〕

遊技メダルの投入操作がされると、この操作によって要求される遊技メダル数（要求枚数）を決定する（図84のステップS1105～ステップS1109）。本実施形態では1ベットボタンとMAXベットボタンの二種類のベットボタンによる投入操作が可能となっている。MAXベットボタンが操作された場合は最大賭数を設定するために必要な遊技メダル数が要求枚数に設定され（図84のステップS1107）、1ベットボタンが操作された場合は要求枚数に1が設定される（図84のステップS1109）。ただし、現在賭数が最大賭数となっている場合には、投入操作によって要求枚数に0が設定される（図84のステップS1106でNの判定）。

【1935】

続いて、投入コマンドであることを示す上位バイトのデータと、要求枚数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（投入コマンドを構成するコマンドのうちの一丁目）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図84のステップS1110、S1111、図87のステップS1402、S1403、図88）。この状態で遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図90のステップS207、図93）が実行されると、遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定されず、先に送信バッファに設定されているコマンドがメダル数制御部350に送信される（図93のステップS2201でNoの判定）。

【1936】

その後次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理で送信バッファがクリアされると（図93のステップS2208でNoの判定）、チェックサムが更新され、さらに、上位バイトのデータに1加算して二番目のコマンドを示す値に更新するとともに、コマンド通番を示す下位バイトのデータから成るコマンド（投入コマンドを構成するコマンドのうち二丁目）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図87のステップS1404～S1407、図88）。そして、次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図90のステップS207、図93）において送信バッファのコマンドがメダル数制御部350に送信され、次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理で送信バッファがクリアされると（図93のステップS2208でNoの判定）、チェックサムが更新され、さらに、上位バイトのデータに1加算して三番目のコマンドを示す値に更新するとともに、チェックサムを示す下位バイトのデータから成るコマンド（投入コマンドを構成するコマンドのうち三丁目）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図87のステップS1408～S1411、図88）。そして、次の遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図90のステップS207、図93）において送信バッファのコマンドがメダル数制御部350に送信される。

【1937】

以上の流れで投入コマンドがメダル数制御部350に送信されるが、このコマンドに対する応答コマンドに「正常」であることを示す情報が含まれている場合には、現在賭数の値に要求枚数が加算される（図84のステップS1112でYesの判定）。

【1938】

なお、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合（再遊技フラグがオン）の場合には、上記の投入コマンドの処理が実行されない（図84のステップS1104でNoの判定）。

【1939】

また、投入コマンドを送信してからメダル数制御部350からの応答コマンドを受信するまでの間は、ベットボタンの操作がされても投入コマンドは送信されない（図84のステップS1112は応答コマンドを受信するまで待機）。

【1940】

また、ベットボタンの操作がされた場合、投入コマンドに対する応答コマンドの受信の有無や、メダル数制御部350からの応答コマンドの内容に関わらず、第1副制御部400に対してコマンドが送信される（図84のステップS1114）。このコマンドを受信した第1副制御部400では、ベットボタンの操作に対応した演出を実行することができる。

【1941】

〔精算操作による遊技制御部302の動作（精算コマンドの送信等）〕

投入操作がされると、これに伴い現在賭数が加算されるが、精算ボタン134を操作（精算操作）することで、現在賭数に設定された遊技メダルを精算することができる。

【1942】

精算操作がされると、現在賭数の値が精算操作で要求される遊技メダル数（要求枚数）として設定される（図84のステップS1101でNo、図85のステップS1203）。

10

20

30

40

50

【1943】

続いて、精算コマンドであることを示す上位バイトのデータと、要求枚数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（精算コマンドを構成するコマンドのうち一番目）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図85のステップS1204、S1205、図87のステップS1402、S1403、図88）。この状態で遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図90のステップS207、図93）が実行されると、遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定されず、先に送信バッファに設定されているコマンドがメダル数制御部350に送信される（図93のステップS2201でNoの判定）。

【1944】

続いて、精算コマンドを構成するコマンドのうち、二番目および三番目のコマンドが送信されるが、この処理については投入コマンドと同じであるため、説明を省略する。

【1945】

以上の流れで精算コマンドがメダル数制御部350に送信されるが、このコマンドに対する応答コマンドに「正常」であることを示す情報が含まれている場合には、現在賭数の値が0に設定される（図85のステップS1206でYesの判定）。

【1946】

なお上記の例では、応答コマンドを受信した後に現在賭数の値が0になる（「正常」であることを示す応答コマンドを受信した場合、現在賭数の値が減算される）流れとなっており、応答コマンドを受信する前の状態では現在賭数の値は減算されていないことになる。その一方で、精算コマンドを受信したメダル数制御部350では遊技メダル数が加算されているため、この時点で遊技者の所有する遊技メダル数は一時的に増加した状態となる。「正常」であることを示す応答コマンドを受信しない場合、現在賭数の値は減算されずにエラーとなるが（図85のステップS1206でNoの判定）、何らかの手段によってこのエラーを回避されると、現在賭数の値は減算されないため、結果的にメダル数制御部350で遊技メダル数が加算された分だけメダル数が増えることになり、精算操作によって不正に遊技メダルを獲得されてしまうことになる。このため、精算コマンドの送信の前後で現在賭数の値を0にするとともに、精算コマンドに対する応答コマンドを待たない構成（応答コマンド不使用）としてもよい。なお、この応答コマンド不使用の構成では通信状態のエラーを発見できなくなる虞があるが、投入コマンドについては応答コマンドを用いる構成としておくことで通信状態のエラーを発見できるため、通信品質が低下しないようにすることができる。なお、遊技制御部302とメダル数制御部350との間ではコマンドインデックスを管理し、不一致の回数が所定回数（例：5回）になったらエラーとしてもよい。この構成によれば不正な情報に基づく動作を行わないようにすることができる。

【1947】

なお、メダル数制御部350では、投入されたメダル数を超えるメダル枚数の情報を含む精算コマンドを受信した場合には、精算を受け付けずエラーとしてもよい。この構成によれば不正に遊技メダルを獲得されてしまうことを防ぐことができる。

【1948】

なお、メダル数制御部350では、16枚を超えるメダル枚数の情報を含む精算コマンドを受信した場合には、精算を受け付けずエラーとしてもよい。この構成によれば不正に遊技メダルを獲得されてしまうことを防ぐことができる。

【1949】

なお、メダル数制御部350では、16384枚を超えるメダル枚数の情報を含む精算コマンドを受信した場合には、精算を受け付けずエラーとしてもよい。この構成によれば不正に遊技メダルを獲得されてしまうことを防ぐことができる。

【1950】

なお、再遊技役に入賞して再遊技が付与された場合（再遊技フラグがオン）の場合には、上記の精算コマンドの処理が実行されない（図85のステップS1202でNoの判定）。

10

20

30

40

50

【1951】

また、精算ボタン134の操作がされた場合、精算コマンドの送信の有無や、メダル数制御部350からの応答コマンドの内容に関わらず、第1副制御部400に対してコマンドが送信される（図85のステップS1201）。このコマンドを受信した第1副制御部400では、精算ボタン134の操作に対応した演出を実行することができる。

【1952】

〔スタートレバー操作による遊技制御部302の動作（スタートレバー受付コマンドの送信等）〕

現在賭数の値が開始可能枚数以上となっている状態でスタートレバーが操作されると、スタートレバー受付コマンドであることを示す上位バイトのデータと、現在賭数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（スタートレバー受付コマンド）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図83のステップS1012～S1014）。さらに、第1副制御部400に対してスタートレバー受付コマンドが送信される（図83のステップS1014）。このコマンドを受信した第1副制御部400では、スタートレバーの操作に対応した演出を実行することができる。

【1953】

〔払い出しによる遊技制御部302の動作（払出コマンドの送信等）〕

遊技が終了して払い出しのある役に入賞すると、この払出枚数の値が払い出しで要求される遊技メダル数（要求枚数）に設定される（図89のステップS1602）。続いて、払出コマンドであることを示す上位バイトのデータと、要求枚数の値を示す下位バイトのデータから成るコマンド（払出コマンドを構成するコマンドのうちの一番組）がメダル数制御部350宛の送信バッファに設定される（図89のステップS1604、S1605、図87のステップS1402、S1403、図88）。この状態で遊技制御部タイマ割込処理の遊技制御コマンド送信処理（図90のステップS207、図93）が実行されると、遊技制御状態コマンドが送信バッファに設定されず、先に送信バッファに設定されているコマンドがメダル数制御部350に送信される（図93のステップS2201でNoの判定）。

【1954】

続いて、払出コマンドを構成するコマンドのうち、二番組および三番組のコマンドが送信されるが、この処理については投入コマンドと同じであるため、説明を省略する。

【1955】

以上の流れで払出コマンドがメダル数制御部350に送信されるが、このコマンドに対する応答コマンドに「正常」であることを示す情報が含まれている場合には、第1副制御部400に対してコマンドが送信される（図89のステップS1607）。このコマンドを受信した第1副制御部400では、払い出しに対応した演出を実行することができる。

【1956】

一方、応答コマンドが「異常」であってエラー要求に何も設定されていない場合には、遊技メダル数がオーバーフローして払い出しを受け付けられない状態となっているため、この状態を示すコマンドが第1副制御部400に対して送信される（図89のステップS1608）。このコマンドを受信した第1副制御部400では、オーバーフロー時に対応した演出を実行することができる。なお、オーバーフローの状態が解消しない場合、払出コマンドの再送信が繰り返され、遊技が進行できない状態になる。この場合、計数ボタン171を操作することでオーバーフローの状態を解消することができる。オーバーフローの状態が解消すれば、払い出しに対応した演出が実行され、遊技が進行できる状態となる。すなわち、オーバーフローによって遊技進行できない状態となった場合は、店員を呼ばなくとも遊技者自身で対処することができる。

【1957】

〔メダル数制御コマンド受信時の動作〕

遊技制御部302では、メダル数制御部350からコマンドを受信（ストロブ信号の切替により検出、図92のステップS2101）すると、このコマンドの種別（遊技制御

10

20

30

40

50

状態コマンド（図 7 8）あるいは応答コマンド（図 8 0（b））を識別し、コマンドの種類に応じて R A M 3 0 8 の内容が更新される（図 9 2 のステップ S 2 1 0 2）。なお、投入コマンド、精算コマンド、払出コマンドに対する応答コマンドは、ここで更新された内容が参照される。また、ここで受信したコマンドがエラーコードを含むコマンドであれば、遊技制御部 3 0 2 でのエラーステータスが設定されていないことを条件に、このエラーコードが遊技制御部 3 0 2 のエラーステータスに設定される（図 9 2 のステップ S 2 1 0 4）。

【 1 9 5 8 】

〔メダル数制御コマンド送信（メダル数制御部 3 5 0 から遊技制御部 3 0 2）〕

スロットマシン 1 0 0 では、6 種類から成るメダル数制御状態コマンド（図 7 8 参照）が遊技制御部 3 0 2 に送信される。具体的には、メダル数制御部 3 5 0 のメダル数制御部タイマ割込処理の遊技制御部宛メダル数制御コマンド送信処理（図 1 0 4 のステップ S 4 0 8、図 1 2 0）によって、メダル数制御状態コマンドが一つずつ順に遊技制御部宛送信バッファに設定される（図 1 2 0 のステップ S 4 E 0 4 で Y e s の判定）。ただし、応答コマンドが先に遊技制御部 3 0 2 宛の送信バッファに設定されている場合、メダル数制御状態コマンドは送信バッファに設定されない（図 1 2 0 のステップ S 4 E 0 4 で N o の判定）。

【 1 9 5 9 】

遊技制御部 3 0 2 宛の送信バッファに設定されたメダル数制御状態コマンドや応答コマンドは、その後遊技制御部 3 0 2 に出力される（図 1 2 0 のステップ S 4 E 1 4）。この状態で、ストローブ信号がオンに設定（図 1 2 0 のステップ S 4 E 1 0）されていると、遊技制御部 3 0 2 側でコマンドを受信することになる。なお、ストローブ信号のオンオフを管理するにあたっては、0 ～ 7 の範囲で一回の割込毎に 1 加算されるストローブカウンタを用いており、ストローブカウンタが 0 ～ 3 の間はオンに設定され、4 ～ 7 の間はオフに設定される（図 1 2 0 のステップ S 4 E 0 9、ステップ S 4 E 1 3）。なお、送信バッファはストローブカウンタが 0 のときに更新される（図 1 2 0 のステップ S 4 E 0 3）。すなわちメダル数制御部 3 5 0 では、八回の割込処理が実行される間にコマンドが一つ送信されることになり、四回の割込処理の度に送信状態と送信停止状態を切り替えている。なお、送信状態は 2 . 9 8 m s（0 . 7 4 5 m s × 4 回）継続するのに対し、遊技制御部 3 0 2 では 2 回の受信タイミングがある（1 . 4 9 m s の割込処理が 2 回）ため、コマンドの取りこぼしを防止することができる。

【 1 9 6 0 】

〔遊技制御状態コマンド受信時の動作〕

メダル数制御部 3 5 0 では、遊技制御部 3 0 2 からコマンドを受信（ストローブ信号の切替により検出、図 1 0 8 のステップ S 4 3 0 1）すると、このコマンドが遊技制御状態コマンドであれば遊技制御状態コマンド受信処理（図 1 0 8 のステップ S 4 3 0 4、図 1 0 9）を実行する。

【 1 9 6 1 】

遊技制御状態コマンドは、4 1 種類のコマンド（図 7 7）が順次送信されるが、このうち 1 ～ 4 0 番目のコマンドについては一旦バッファに記憶するとともにチェックサムを更新する（図 1 0 9 のステップ S 4 4 0 1 で N o の判定）。そして、4 1 番目のコマンド（チェックサム）を受信すると、この内容が正常であればチェックサムをクリアし、一旦バッファに記憶しておいた情報に基づいて R A M を更新する（図 1 0 9 のステップ S 4 4 0 6、S 4 4 1 0 ～ S 4 4 1 3）。ただし、遊技機設置情報バッファ、役比モニタ情報バッファ、遊技機性能情報バッファの更新にあたっては、R A M に記憶されているチップ I D と、遊技機設置情報バッファ内のチップ I D が一致した場合に実行される（図 1 0 9 のステップ S 4 4 0 9 で Y e s）。なお、I D が一致しない場合、エラー要求としてエラーコード E 7 が設定される（図 1 0 9 のステップ S 4 4 0 9 で N o の判定）。また、メダル数制御部 3 5 0 において全 R A M クリア（あるいはラムクリア、R W M クリア、R W M 初期化）が実行された場合は、R A M に記憶されているチップ I D がクリアされてしまってい

10

20

30

40

50

るため、この場合は例外として上記のチップIDのチェックを実行せずに更新処理が実行される（図95で遊技制御部チップID取得フラグオン、図109のステップS4407でNoの判定）。

【1962】

〔遊技制御優先コマンド受信時の動作〕

メダル数制御部350では、遊技制御部302からコマンドを受信（ストローブ信号の切替により検出、図108のステップS4301）すると、このコマンドが遊技制御優先コマンドであれば遊技制御優先コマンド受信処理（図108のステップS4305、図110、図111）を実行する。

【1963】

まず、遊技制御優先コマンドが三連コマンドでない（RAMクリアコマンド、スタートレバー受付コマンド、エラー発生コマンド）場合は、それぞれのコマンドに対応する処理が実行される（図111）。

【1964】

一方、遊技制御優先コマンドが三連コマンドである（投入コマンド、精算コマンド、払出コマンド）場合は、一番目、二番目のコマンドを一旦バッファに記憶し（図110のステップS4503）、三番目のコマンドである場合は、このコマンドに含まれるチェックサムの値と、先にバッファに記憶した内容から算出したチェックサムとを比較し、異常であれば応答コマンドとして「再要求」を示す情報が送信される（図110のステップS4504～S4606）。

【1965】

次に、遊技制御コマンド通番更新フラグがオンであれば、遊技制御コマンド通番が受信バッファに記憶されているコマンド通番の値に更新され、遊技制御コマンド通番更新フラグがオフに設定される（図110のステップS4507でYesの判定）。なお、遊技制御コマンド通番更新フラグは、エラー解消した後にコマンド通番のエラーが別途発生する事態を防止するためにオンに設定されるフラグである（図118）。

【1966】

次に、遊技制御コマンド通番と、受信バッファに記憶されているコマンド通番が一致するか否かが判定される（図110のステップS4510）。遊技制御部302とメダル数制御部350では、ともにコマンド通番を1加算しているため（図86のステップS1312、図110のステップS4511）、異常がなければこれらの値が一致することになる。なお、これらの値が一致しない場合はエラーコードE3がエラー要求に設定される（図110のステップS4510でNoの判定）。

【1967】

以上の処理の後、それぞれのコマンドに対応する処理が実行される（図111）。

【1968】

〔投入コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドが投入コマンドであった場合、投入コマンド受信処理が実行される（図111のステップS4517、図112）。この処理では、投入コマンドに含まれた値（以下、投入要求枚数）が、遊技メダル数以内であれば、投入メダル数に投入要求枚数が加算され、現在賭数に投入要求枚数が加算され、遊技メダル数から投入要求枚数が減算された後、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定される（図112のステップS4604でYesの判定）。なお、投入要求枚数が遊技メダル数よりも大きい場合、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される（図112のステップS4603、S4604でNoの判定）。なお、投入メダル数の値は、貸出機700に送信される遊技機情報に用いられる値であり、遊技機情報の送信毎に0に初期化される（図99のステップS3308）。

【1969】

なお、計数通知の送信処理が実行されている間は、投入禁止フラグがオンに設定され（図101のステップS3509）、このフラグがオンの場合は、応答コマンドに「再要求

10

20

30

40

50

」を示す情報が設定される（図112のステップS4601、S4602でNoの判定）。
【1970】

〔精算コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドが精算コマンドであった場合、精算コマンド受信処理が実行される（図111のステップS4519、図113）。この処理では、精算コマンドに含まれた値（以下、精算要求枚数）が現在賭数から減算される（図113のステップS4701）。そして、現在賭数の値が0になっていれば、投入メダル数から精算要求枚数が減算され、遊技メダル数に精算要求枚数が加算された後、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定される（図113のステップS4702でYesの判定）。なお、投入メダル数の値は、貸出機700に送信される遊技機情報に用いられる値であり、遊技機情報の送信毎に0に初期化される（図99のステップS3308）。なお、現在賭数が0でない場合は、エラー要求としてエラーコードE6が設定される（図113のステップS4702でNoの判定）。

【1971】

〔スタートレバー受付コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドがスタートレバー受付コマンドであった場合、払出コマンド取得フラグがオンに設定される（図114のステップS4801）。このフラグがオンに設定されていない場合、後の払出コマンド受信処理においてエラーとなり、不正防止を発見できる場合がある。次に、遊技間隔異常タイマの値が0であれば（図114のステップS4802でYesの判定）、遊技間隔異常タイマに初期値が設定され（図114のステップS4803）、さらに、遊技情報を設定する処理が実行される（図114のステップS4804～S4806）。ここでは種別情報設定値として11Hが設定されるが、この値はスタートレバーの受付を示す値である。また、カウント情報設定値には現在賭数が設定される。すなわちこれらの処理では、スタートレバーの受付によって使用された遊技メダル数の情報が遊技情報として記憶されることになる。なお、遊技情報は、貸出機700に送信される遊技機情報に用いられる情報であり、遊技機情報の送信毎にこの情報の数が初期化される（図99のステップS3310）。なお、遊技間隔異常タイマが0でない場合は、エラー要求としてエラーコードE5が設定される（図114のステップS4802でNoの判定）。この遊技間隔異常タイマは、遊技制御部302における遊技間隔カウンタ（図82のステップS106）と同様のタイマであるが、遊技制御部302とは別にメダル数制御部350でもこのタイマを用いることで、不正を防止している。

【1972】

〔払出コマンド受信時の動作〕

受信した遊技制御優先コマンドが払出コマンドであった場合、まず遊技メダル数クリア検知情報がクリアされる。この情報は、電源投入時の遊技メダル数クリアスイッチ172の操作によって設定される情報であるが、この払出コマンド受信の際にクリアされるまで、この情報が貸出機700に送信される構成となっている。

【1973】

次に払出コマンド取得フラグがオンでなければ、エラー要求としてエラーコードE2が設定される（図116のステップS4A02でNoの判定）。このフラグは、スタートレバー受付コマンド受信時にオンに設定されるフラグであるため、このフラグがオフであればスタートレバー受付コマンドを受信していないのに払出コマンドを受信していることになるため、不正防止に用いられる。

【1974】

次に、再遊技に入賞していれば、遊技メダル数加算値には0が設定される（図116のステップS4A04）。再遊技入賞以外の場合、払出コマンドに含まれた値（以下、払出枚数）が15以下であれば、払出メダル数と遊技メダル数加算値に、それぞれ払出枚数の値が設定される（図116のステップS4A07、S4A08）。なお、払出メダル数の値は、貸出機700に送信される遊技機情報に用いられる値であり、遊技機情報の送信毎に0に初期化される（図99のステップS3309）。なお、払出枚数が15より大きい

場合は、エラー要求としてエラーコード E 4 が設定される（図 1 1 6 のステップ S 4 A 0 5、ステップ S 4 A 0 6 で N o の判定）。

【1 9 7 5】

続いて、遊技メダル数オーバーフロー確認処理が実行される（図 1 1 6 のステップ S 4 A 1 1、図 1 1 7）。ここでは、遊技メダル数と遊技メダル数加算値を合計した値が払い出し用の遊技メダル数上限値である 1 6 3 8 3 以下であれば、この合計値を遊技メダル数とし、応答コマンドに「正常」を示す情報が設定される（図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 3 で Y e s の判定）。一方、上記合計値が遊技メダル数上限値より大きい場合には、遊技メダル数はそのまま維持され、応答コマンドに「異常」を示す情報が設定される（図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 3 で N o の判定）。なお、ここでの遊技メダル数の判定については、後述するように（〔貸出通知（貸出機 7 0 0 からメダル数制御部 3 5 0 へ定期送信）〕参照）、実際の動作において、遊技メダル数が実閾値を超えていれば払い出しによる増加ができず（応答コマンド「異常」）、実閾値を超えていなければ払い出しによる増加ができる（応答コマンド「正常」）構成であり、実閾値となる値が存在すればよく、その判定処理および判定値（本実施形態では 1 6 3 8 3）については如何なる処理を用いてもよく、例えば実閾値が処理上の判定値と同じである必要はない。

【1 9 7 6】

遊技メダル数オーバーフロー確認処理で応答コマンドに「異常」示す情報が設定されていると、払出コマンド受信処理は終了し、遊技制御部 3 0 2 にこの応答コマンドが送信される。

【1 9 7 7】

一方、応答コマンドに「正常」示す情報が設定されていると、払出コマンド取得フラグがオフに設定される（図 1 1 6 のステップ S 4 A 1 3）。さらに、遊技情報を設定する処理が実行される（図 1 1 6 のステップ S 4 A 1 4 ～ S 4 A 1 9）。ここでは種別情報設定値として 2 1 H が設定されるが、この値は払い出しがあったことを示す値である。また、カウント情報設定値には払出枚数（再遊技入賞の場合は現在賭数）が設定される。すなわちこれらの処理では、払い出しによって得られた遊技メダル数の情報が遊技情報として記憶されることになる。なお、遊技情報は、貸出機 7 0 0 に送信される遊技機情報に用いられる情報であり、遊技機情報の送信毎にこの情報の数が初期化される（図 9 9 のステップ S 3 3 1 0）。

【1 9 7 8】

〔遊技機情報通知（メダル数制御部 3 5 0 から貸出機 7 0 0 へ定期送信）〕

メダル数制御部 3 5 0 では、メダル数制御部メイン処理で遊技機情報通知が送信される（図 9 4 のステップ S 3 0 4、図 9 9）。この遊技機情報通知は、遊技機情報通知間隔タイマによって、約 3 0 0 m s 間隔で実行されるように構成されている（図 9 9 のステップ S 3 3 0 1、S 3 3 0 2）。また、この遊技機情報通知の送信後に実行される計数通知までの時間を調整するための計数通知間隔タイマに 9 0 m s が設定される（図 9 9 のステップ S 3 3 0 3）。

【1 9 7 9】

次に計数判定用遊技メダル数に、現在の遊技メダル数の値が設定される。スロットマシン 1 0 0 では、計数処理（メダル数制御部 3 5 0 から貸出機 7 0 0 への遊技メダル数の移動）を行う際に遊技メダル数が変化する場合があることから、計数処理のための値を一時的に計数判定用遊技メダル数に設定する（図 9 9 のステップ S 3 3 0 4）。

【1 9 8 0】

次に遊技機情報種別を取得する（図 9 9 のステップ S 3 3 0 5、図 1 0 0）。遊技機情報通知には遊技機情報が含まれ、この遊技機情報としては、遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報、の三種類のいずれかが選択される（図 7 5（b））。具体的には遊技機情報種別が 0 の場合は遊技機性能情報が選択され、1 の場合は遊技機設置情報が選択され、2 の場合はホールコン・不正監視情報が選択される。ここでは、遊技機設置情報送信間隔タイマおよび遊技機性能情報送信間隔タイマを用いて、0、1、2 の

10

20

30

40

50

いずれかが遊技機情報種別に設定される（図100）。本実施形態では、約60秒間隔で遊技機情報種別に1が設定され、約180秒間隔で遊技機情報種別に0が設定され、それ以外の場合は遊技機情報種別に2が設定される。すなわち、約300ms周期の遊技機情報通知においては、主にホールコン・不正監視情報が遊技機情報に含まれるが、約60秒間隔で遊技機設置情報が遊技機情報に含まれ、約180秒間隔で遊技機性能情報が遊技機情報に含まれることになる。これら遊技機情報種別に応じた遊技機情報を含め、遊技機情報通知の対象となるデータ（図75（a）（b））が、貸出機宛送信バッファに設定されて（図99のステップS3306）、順次送信される（図99のステップS3311～S3317）。なお、この送信の際に遊技機情報通番が更新される（図99のステップS3318）。

10

【1981】

なお、遊技機情報種別が2の場合に対応するホールコン・不正監視情報では、投入メダル数、払出メダル数、遊技情報数に応じた遊技情報が含まれるが、これらの情報が貸出機宛送信バッファに設定された後は、次の送信に備えて初期化される（図99のステップS3307でYesの判定）。

【1982】

〔計数通知（メダル数制御部350から貸出機700へ定期送信）〕

メダル数制御部350では、メダル数制御部メイン処理で計数通知が送信される（図94のステップS305、図101）。この計数通知の送信処理は、遊技機情報通知の送信処理の開始時から90ms以降に実行されるように構成されている（図99のステップS3303、図101のステップS3501）。

20

【1983】

計数通知送信処理では、計数通知の対象となるデータ（図75（a）（c））が、貸出機宛送信バッファに設定されて順次送信される（図101のステップS3503～S3505、S3513、S3518、S3519）。なお、この送信の際に計数通番が更新される（図101のステップS3520）。

【1984】

この計数通知には計数枚数の情報が含まれるが、計数予定枚数が0の場合は計数枚数として0が送信される（図101のステップS3508でNoの判定、ステップS3513）。この場合は遊技メダル数は変化しない（図101のステップS3514）。一方、計数予定枚数に0以外の値が設定されている場合には、この値に基づいて計数枚数が設定され（図101のステップS3511、S3512）、さらに遊技メダル数が減算される（図101のステップS3514）。なお、計数枚数の設定および遊技メダル数の減算は、投入操作が禁止された状態で実行される（図101のステップS3509、S3516）。なお、計数予定枚数は、メダル数制御部タイマ割込処理の計数予定枚数更新処理で設定される（図104のステップS405、図107）。

30

【1985】

〔計数予定枚数の設定（メダル数制御部350）〕

メダル数制御部350では、メダル数制御部タイマ割込処理で計数予定枚数更新処理が実行される（図104のステップS405、図107）。この処理において設定された計数予定枚数に基づいて計数枚数が決定され、この情報を含む計数通知が貸出機700に送信される。

40

【1986】

まず、計数ボタン171を押されている状態が500ms未満であった場合について説明する。この場合、計数長押タイマに初期値が設定されるが（図107のステップS4206）、同タイマの値が1になる（押下してから500ms経過する）前に計数ボタン171が離されるため、計数長押フラグがオンに設定されないことになる（図107のステップS4207でYesの判定がされない）。この状態で計数ボタン171を離すと、計数予定枚数に1が加算される（図107のステップS4210でYesの判定、ステップS4212）。

50

【1987】

次に、計数ボタン171を押されている状態が500ms以上であった場合について説明する。この場合、計数長押タイマに初期値が設定され（図107のステップS4206）、同タイマの値が1になる（押下してから500ms経過する）と、計数長押フラグがオンに設定されるとともに計数予定枚数が50に設定される（図107のステップS4207でYesの判定）。その後、計数長押フラグがオンの状態で計数ボタン171を押し続けている間は計数予定枚数が50に設定される処理が繰り返され、計数通知の送信処理の度にこの計数予定枚数に基づく計数枚数が設定されることになる。一方、計数長押フラグがオンの状態で計数ボタン171を離すと、計数長押フラグがオフに設定され、計数長押タイマが0に設定され、計数予定枚数の値がクリアされる（図107のステップS4210でYesの判定、ステップS4211でNoの判定）。

10

【1988】

〔貸出通知（貸出機700からメダル数制御部350へ定期送信）〕

メダル数制御部350では、貸出機700からの貸出通知を受信すると、この貸出通知の内容に基づいてRAMの内容が更新される（図105のステップS4003）。そして、貸出通知から算出されるチェックサムと、貸出通知に含まれるチェックサムの一致を判定する（図106のステップS4102、ステップS4103）。次に、メダル数制御部350の確認用貸出通番と、貸出通知に含まれる貸出通番が一致するか否かを判定する（図106のステップS4104）。なお、確認用貸出通番は、前回受信した貸出通知に含まれる貸出通番に1を加算した値が保持されており（図103のステップS3706）、通信が正常であればこれらが一致するように構成されている。さらに、電文長やコマンドのデータが正常であるかが判定される。これらの判定で異常が判定されると、判定結果が「異常」に設定された状態となる。

20

【1989】

上記の判定に続いて、貸出通知に含まれる貸出枚数が0であれば、判定結果が「正常」に設定される（図106のステップS4106でYesの判定）。一方、貸出枚数が0でない場合、さらに以下の判定が実行される（図106のステップS4106でNoの判定）。

【1990】

まず、遊技メダル数が15000以上であれば、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図106のステップS4107でNoの判定）。本実施形態では、遊技メダル数が15000以上の場合は貸出による増加ができないように構成されている。なお、この構成では、遊技メダル数が14999を超えていれば貸出による増加ができず、14999を超えていなければ（14999以下であれば）貸出による増加ができる動作となる。この動作を実現するにあたっては、他にも例えば、15000以上の場合は貸出による増加を制限し、14999以下の場合は貸出による増加が可能となる、といった処理を採用しても、本実施形態と同じ動作になる。また、14999以下の場合は貸出による増加が可能となり、それ以外の場合に貸出による増加を制限しても、本実施形態と同じ動作になる。以上のように、実際の動作において、遊技メダル数が実閾値（上記の場合は14999）を超えていれば貸出による増加ができず、実閾値を超えていなければ貸出による増加ができる構成であり、実閾値となる値が存在すればよく、その判定処理および判定値（本実施形態では15000）については如何なる処理を用いてもよく、例えば実閾値が処理上の判定値と同じである必要はない。

30

40

【1991】

また、現在の遊技メダル数ではなく、加算した場合の遊技メダル数に基づいて上記の判定を行う構成としてもよい。ただしこの構成は、現在の遊技メダル数に対して、加算される遊技メダル数を含む実閾値となる値が存在する構成とも言える。すなわち、この構成も、実際の動作において、遊技メダル数が実閾値を超えていれば貸出による増加ができず、実閾値を超えていなければ貸出による増加ができる構成であると言える。

【1992】

50

次に、遊技機情報種別が2でなければ、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図106のステップS4108でNoの判定）。本実施形態では、遊技機情報種別が2に設定されている場合に貸出を受け付けるように構成されている。

【1993】

次に、計数枚数が0でなければ、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図106のステップS4109でNoの判定）。計数枚数が0でない場合は遊技メダル数の減算を伴い、貸出枚数が0でない場合は遊技メダル数の加算を伴うことから、本実施形態ではこれらの処理が混在しないように構成されている。

【1994】

最後に、貸出枚数が50より大きければ、判定結果が「異常」に設定された状態となる（図106のステップS4110でNoの判定）。本実施形態では、一回あたりの貸出枚数の上限が50に設定されている。

【1995】

上記の判定で異常とされなかった場合は、判定結果が「正常」に設定される（図106のステップS4107～S4110でYesの判定）。

【1996】

上記処理の判定結果は、貸出枚数受領結果に設定され、貸出通知受領フラグがオンに設定される（図105のステップS4005、S4006）。

【1997】

なお、上記の貸出通知受信処理の他、メダル数制御部350では、メダル数制御部メイン処理で貸出通知受信確認処理が実行される（図94のステップS306、図102）。この貸出通知受信確認処理では、計数通知の送信処理の開始時から170msの間、貸出通知受領フラグがオンになっているかを確認する（図101のステップS3502、図102のステップS3601、ステップS3602）。この貸出通知受領フラグは、メダル数制御部タイマ割込処理の貸出通知受信処理で設定される（図104のステップS404、図105）。

【1998】

VL信号がオンであるにも関わらず、計数通知送信処理の開始時から170msを経過するまでに貸出通知受領フラグがオンになっていない場合、貸出機通信異常カウンタの値が1減算される（図102のステップS3604）。この貸出機通信異常カウンタの値は、貸出機受領結果応答送信を実行する際に初期化されるが（図103のステップS3701）、貸出機通信異常カウンタの値が1になるとエラーになる（図119のステップS4D06、S4D07）。

【1999】

〔貸出受領結果応答（メダル数制御部350から貸出機700へ定期送信）〕

メダル数制御部350では、貸出通知受信確認処理の後、貸出通知受領フラグがオンに設定されていると、メダル数制御部メイン処理で貸出受領結果応答送信処理が実行される（図94のステップS308、図103）。

【2000】

この貸出受領結果応答送信処理では、貸出機通信異常に関するパラメータが初期化される（図103のステップS3701、S3702）。

【2001】

続いて、貸出枚数受領結果が「正常」に設定されていれば、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値が正常貸出通番に設定される（図103のステップS3704）。また、受信した貸出通知に含まれる貸出通番の値が確認用貸出通番に設定された後、この確認用貸出通番の値が1加算される（図103のステップS3705、S3706）。すなわち、ここでの確認用貸出通番の値は、次の貸出通知に含まれる予定の貸出通番の値と同じ値になっている。

【2002】

さらに続いて、貸出受領結果応答の対象となるデータ（図（a）（e））が、貸出機宛

10

20

30

40

50

送信バッファに設定されて順次送信される（図１０３のステップＳ３７０７～Ｓ３７０１１）。上記の処理により、貸出枚数受領結果が「正常」である場合は今回受信した貸出通番が送信され、貸出枚数受領結果が「異常」である場合は前回受信した貸出通番が送信されることになる。なお、貸出枚数受領結果が「正常」である場合は、この送信の完了後に貸出枚数の値が遊技メダル数に加算される（図１０３のステップＳ３７１２でＹｅｓの判定）。

【２００３】

〔エラーに対する動作（遊技制御部３０２）〕

遊技制御部３０２では、様々なエラーを判定する（図９０のステップＳ２０３）。例えば、メダル数制御部３５０からコマンド送信の際のストローブ信号が一定期間検出されないと、エラーステータスにメダル数制御断線エラーが設定される（図９１）。遊技制御部３０２においてエラーステータスが設定されていない状態では、メダル数制御部３５０のエラーコードに基づいて、エラーステータスを設定する。エラーステータスが設定されている場合には、エラーが発生していることを報知する処理が実行される（図８３のステップＳ１００２、図８９のステップＳ１６０３）。このため、遊技制御部３０２側のエラーが、メダル数制御部３５０側のエラーよりも優先的に処理され、例えば、遊技制御部３０２側にエラーがなければメダル数制御部３５０側のエラーが報知されることになる。また、エラーステータスは、エラー発生コマンドによってメダル数制御部３５０に送信される（図９０のステップＳ２０３）。

【２００４】

〔エラーに対する動作（メダル数制御部３５０）〕

メダル数制御部３５０では、エラーの発生を判定するとエラー要求にエラーコードが設定される（図９５のステップＳ３０２１、図１０９のステップＳ４４１４、図１１０のステップＳ４５１２、図１１３のステップＳ４７０６、図１１４のステップＳ４８０７、図１１６のステップＳ４Ａ０５、図１１６のステップＳ４Ａ０９、図１１９のステップＳ４Ｄ０２、図１１９のステップＳ４Ｄ０６、図９７）。このエラーコードの情報は、メダル数制御状態コマンドによって遊技制御部３０２に送信される。なお、遊技制御部３０２からエラー発生コマンドを受信した場合には、エラー要求がクリアされる（図１１８のステップＳ４Ｃ０１）。これにより、遊技制御部３０２側のエラーが、メダル数制御部３５０側のエラーよりも優先的に処理されるように構成されている。

【２００５】

〔投入操作に対する変形例〕

図１２２は、図８４のメダル投入中処理の変形例であり、図１２３は、図８７の三連コマンド送信処理の変形例であり、図１２４は、図１１２の投入コマンド受信処理の変形例である。以下、これらの処理による動作について説明する。

【２００６】

図８４のメダル投入中処理では、操作されたベットボタン１３０、１３２および現在賭数に応じて要求枚数を決定し、この情報を含む投入コマンドをメダル数制御部３５０に送信する構成となっている（図８７）。これに対して図１２２では、ＭＡＸベットボタン（ベットボタン１３２）が操作された場合に投入数限定フラグをオンに設定し（図１２２のステップＳ１１２１）、１枚ベットボタン（ベットボタン１３０）が操作された場合に投入数限定フラグをオフに設定する（図１２２のステップＳ１１２２）。そして、この投入数限定フラグの情報を含む投入コマンドがメダル数制御部３５０に送信される（図１２３）。

【２００７】

図１２４の投入コマンド受信処理では、要求枚数以上の遊技メダル数があれば、この要求枚数が投入メダル数および現在賭数に加算され、遊技メダル数から要求枚数が減算され、要求枚数の値が応答コマンドによって遊技制御部３０２に返される（図１２４のステップＳ４６０４でＹｅｓの判定）。この応答コマンドを受信した遊技制御部３０２では、この応答コマンドで返された値を現在賭数に加算する（図１２２のステップＳ１１２３）。

【2008】

図124の投入コマンド受信処理において、要求枚数以上の遊技メダル数がない場合、投入数限定フラグを参照する（図124のステップS4604でNoの判定）。投入数限定フラグがオンの場合、要求枚数に対する処理を行わず、応答コマンドとして0が遊技制御部302に返される（図124のステップS4621でNoの判定）。この応答コマンドを受信した遊技制御部302では、この応答コマンドで返された値である0を現在賭数に加算するため（図122のステップS1123）、現在賭数が増加することなく維持されることになる。

【2009】

図124の投入コマンド受信処理において、要求枚数以上の遊技メダル数がなく、投入数限定フラグがオフの場合、現在の遊技メダル数が要求枚数に設定された場合と同じ動作となる（図124のステップS4621でYesの判定、S4622で受信コマンドの値として遊技メダル数が設定される）。すなわち、現在の遊技メダル数の値が投入メダル数および現在賭数に加算され、遊技メダル数が減算されて0になる。そして、減算前の遊技メダル数の値（受信コマンドに設定されている値）が応答コマンドによって遊技制御部302に返される。この応答コマンドを受信した遊技制御部302では、この応答コマンドで返された値を現在賭数に加算する（図122のステップS1123）。

【2010】

上記の変形例は、投入コマンドでの要求枚数に対応する遊技メダル数が十分でない場合に、投入数限定フラグがオンの場合は要求枚数に対して0を返し、投入数限定フラグがオフの場合は要求枚数に対して現在用意し得る最大数を返すものである。この構成は、遊技制御部302からの要求枚数にメダル数制御部350が対応できない場合に、対応しないという動作と、可能な限り対応するという動作を使い分けるにあたり、この使い分けのための情報（投入数限定フラグ）を要求枚数とともに送信するものである。この構成では、例えば、現在賭数の違いによって有利度が増減する、といった構成において、意図せずに現在賭数の値が不利な値となる、といったことを防止できる場合がある。

【2011】

なお、本実施形態では、MAXベットボタン132を操作した際に、最大賭数を設定するために必要な値を要求枚数として設定する構成となっているが、例えば、最大賭数や他の値のように何らかの固定値を要求枚数として設定する構成としてもよい。

【2012】

また例えば、最大賭数を要求枚数として設定する構成を採用した場合において、先に1枚ベットボタン130が操作されて現在賭数が1の状態となっている場合には、MAXベットボタン132の操作によって最大賭数を要求枚数とする投入コマンドを送信すると、メダル数制御部350ではこの要求枚数が受け入れられない（最大賭数をオーバーする）。この場合も、遊技制御部302からの要求枚数にメダル数制御部350が対応できない場合となる。このような場合についても、使い分けのための情報と要求枚数を一緒に送信することで、要求枚数に対応しないという動作（例えば、応答コマンドとして0を返す）と、可能な限り対応するという動作（例えば、応答コマンドとして最大賭数を返す）を使い分けることができる。

【2013】

《動作例》

以下、上記説明したスロットマシン100の動作の例について説明する。

【2014】

〔計数処理に関する動作例〕

図129は、計数ボタン171が操作された第1の例を示す図である。図129（a）は、第1の例のタイミングチャートであり、同図（b）は、5桁の7セグメント表示器である遊技メダル数表示装置170の表示態様を示す図である。

【2015】

図129（a）に示すタイミングチャートは、左から右に向かって時間が経過していく

10

20

30

40

50

。なお、以降の図に示されるタイミングチャートでも同様である。

【2016】

図129(a)に示すタイミングチャートの一番上には、同図(b)に示す(i)~(v)に対応した符号が付された矢印が記されている。これらの矢印は、遊技メダル数表示装置170の表示期間を表すものである。

【2017】

また、図129(a)に示すタイミングチャートの一番下には、メダル数制御部350から貸出機700に計数通知が送信されるタイミングが、「計数タイミング」として記されている。この計数タイミングは0.3秒(300ms)の周期になる。この計数タイミングにおける計数枚数(貸出機700に送信される遊技価値数)が示されている。また、「計数枚数」の下には、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。さらに、その下には、計数ボタン171の操作態様が示されている。

【2018】

図129に示す第1の例では、「遊技メダル数」が250枚の状態、計数ボタン171の操作が開始される。図129(b)の(i)に示すように、遊技メダル数表示装置170には「250」の数字が表示されている。

【2019】

計数ボタン171の操作を開始してから最初の計数タイミングが到来しても、計数ボタン171は操作されたままである。やがて、計数ボタン171の操作を開始してから0.5秒(500ms)が経過する。0.5秒が経過した時点でも計数ボタン171は操作されたままであり、長押し操作になり、計数予定枚数の値に50枚が設定される(図107に示す計数予定枚数更新処理のステップS4209)。なお、以降の説明では、計数ボタン171を0.5秒以上操作していることを長押しと称し、計数ボタン171の操作を開始してから0.5秒未満の操作を短押しと称する。図107に示す計数予定枚数更新処理は0.7ms周期で実行されており、計数ボタン171が0.5秒を超えて操作され続けている間は、計数予定枚数の値が0.7ms周期で50枚の値に書き換えされ続ける。計数ボタン171の操作を開始してから0.5秒が経過した後、計数ボタン171が操作され続けている状態で最初の計数タイミングが到来すると、計数予定枚数の値に基づいて計数枚数が設定され(この例では50)、メダル数制御部350から貸出機700に50枚の計数通知が送信される。「遊技メダル数」はその50枚が減り200枚になる。図129(b)の(ii)に示すように、遊技メダル数表示装置170では「250」の数字から「1」ずつ減算されていく変化表示が表示される。この変化表示は、図121に示す表示器表示処理によって、約4ms間隔で「1」ずつ減算した数字が表示されていく。遊技メダル数表示装置170における表示を、「250」からいきなり「200」にしてしまうと、表示の変化に遊技者が気付かない場合があり、ここでは、数値が変化していく様子を表現する変化表示(50枚を減らした後の遊技メダル数を表示するまでに行う表示であって、遊技メダル数が増えることを認識させる表示)を行っている。そして、約200msが経過すると、図129(b)の(iii)に示すように、遊技メダル数表示装置170には「200」の数字が表示される。

【2020】

計数ボタン171が長押しされたまま、次の計数タイミングが到来すると、再び計数予定枚数の値に基づいて計数枚数が設定され(この例では50)、メダル数制御部350から貸出機700に50枚の計数通知が再び送信される。「遊技メダル数」はその50枚が減り150枚になる。図129(b)の(iv)に示すように、遊技メダル数表示装置170では「200」の数字から「1」ずつ約4ms間隔で減算されていく変化表示が表示される。そして、約200msが経過すると、図129(b)の(v)に示すように、遊技メダル数表示装置170には「150」の数字が表示される。

【2021】

さらに、計数ボタン171が長押しされたまま、3回目の計数タイミングが到来すると、メダル数制御部350から貸出機700に50枚の計数通知が送信され、「遊技メダル

数」はその50枚が減り100枚になる。その後、4回目の計数タイミングが到来する前に計数ボタン171から手が離されたとする。すなわち、計数ボタン171の長押し操作が終了する。この場合、計数予定枚数の値（ここでは50枚）が図107に示すステップS4215においてクリアされるため、4回目の計数タイミングが到来しても、50枚の計数通知は送信されず、「計数枚数」の値としては0枚になる。したがって、「遊技メダル数」も100枚のままである。なお、変化表示は計数タイミングである300msより短い時間（約200ms）に行われるため、遊技者は50枚が減った後の数を視認した後、その数の遊技メダル数を残したいと思えば、計数ボタン171の操作を終了することでその数の遊技メダル数を残すことができる。

【2022】

また、計数ボタン171の操作を開始してから最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン171から手を離した場合（図129（a）に示す矢印Aのタイミングで手を離した場合）には、計数予定枚数の値に1枚が加算され（図107に示すステップS4212）、計数タイミングが到来すると、その1枚が計数通知として送信される。「遊技メダル数」は1枚減り249枚になって、遊技メダル数表示装置170には「249」の数字が表示される。

【2023】

また、計数ボタン171の1回目の操作を開始してから最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン171を複数回操作した場合、すなわち、計数タイミングが到来するまでに短押しを複数回行った場合には、計数予定枚数の値が、短押しが行われる度に1ずつ加算される。やがて、計数タイミングが到来すると、計数予定枚数の値に基づいて計数枚数が設定され（この場合は単押し回数に相当）、それまで短押し操作された回数の値が計数通知として送信される。

【2024】

一方、計数ボタン171の操作を開始してから0.5秒が経過した後、最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン171から手を離した場合（図129（a）に示す矢印Bのタイミングで手を離した場合）には、計数予定枚数の値に50枚が設定されていても、図107に示すステップS4215でクリアされてしまうため、50枚の計数通知は送信されず、「計数」の値としては0枚になってしまう（計数枚数が0の計数通知が送信される）。同様に、約200msかけて遊技メダル数表示装置170の表示が250枚から200枚になった後、次の計数タイミングが到来する前に計数ボタン171から手を離した場合（図129（a）に示す矢印Cのタイミングで手を離した場合）にも、50枚の計数通知は送信されず、「計数」の値としては0枚になってしまう（計数枚数が0の計数通知が送信される）。

【2025】

図130には、計数が行われている際の演出の第1の例を示すタイミングチャートである。

【2026】

図130には、演出画像表示装置157とスピーカ272が示されている。上述のごとく、第1副制御部400に遊技制御部302から100ms周期で送信されるセキュリティコマンドには、計数枚数を表す情報が含まれている。

【2027】

計数ボタン171が短押しされて1枚が計数された場合、演出画像表示装置157には計数が行われていることを報知する表示は表示されず、例えば、遊技背景表示が表示されていれば、その表示が継続される。また、スピーカ272から計数音は出力されない。例えば、遊技背景表示に対応する演出音出力されていれば、その出力が継続される。少ない数で計数音出力されると、他の演出音に入り交じってしまい、他の演出音が表現しなかった期待感とは異なる期待感を遊技者に与えてしまう可能性があるため、第1の例では計数音は出力されない。多い数の計数音であれば、出力時間が長くなるなどにより、他の演出音に入り交じるおそれが少なく、他の演出音に与える影響は少ない。なお、少ない数

10

20

30

40

50

として2枚が計数された場合も1枚と同様に計数音出力されないようにしてもよい。

【2028】

一方、計数ボタン171が長押しされて50枚が計数された場合、演出画像表示装置157には計数が行われていることを報知する表示が表示され、スピーカ272からは計数音出力される。すなわち、上述のごとく、第1副制御部400に遊技制御部302から100ms周期で送信されるセキュリティコマンドには、計数枚数を表す情報が含まれている。第1副制御部400では、計数枚数を表す情報として50枚を表す情報が送信されてくると、計数音を出力する。また、第1副制御部400を介して第2副制御部500でも、計数枚数を表す情報として50枚を表す情報が送信されてくると、計数中報知を表示する。

10

【2029】

さらに、長押しが継続し、0.3秒ごとに50枚ずつ計数されていく連続計数中には、図130に示すように、演出画像表示装置157に「連続計数中」という文字表示が表示される。この文字表示は、遊技背景表示にオーバーラップするように表示される。また、スピーカ272からは、0.3秒以上の長さの計数音（例えば、「ピヨピヨ・・・」という報知音）が出力される。1回に出力される計数音の長さが0.3秒以上あることで、次の50枚の計数タイミングで出力される計数音とつながり、連続出力されているように聞こえる。計数音は、例えば、0.5秒以上の長さであれば、次の50枚の計数タイミングで出力される計数音とラップし、より連続性が保たれ、連続する計数期間で計数音が途絶えることなく継続する。「連続計数中」という文字表示や、連続的な計数音によって連続的な計数が行われていることが認知される。

20

【2030】

なお、計数枚数が、2枚以上50枚未満の所定数（例えば、10枚）を超える数になったら、計数音の出力を行うようにしてもよい。この場合、長押し中の計数音とは異なる計数音の出力を行うようにしてもよい。こうすることで、例えば、短押しを繰り返した場合には、複数枚計数されたことを認知させることができる。あるいは、メダル数制御部350に記憶されている「遊技メダル数」の残りが50枚未満の状態（例えば、残り10枚）で長押しされた場合には、50枚ではなく10枚が計数されるため、演出音の変化から残り僅かであることを認知させることができる。

【2031】

図131は、計数ボタン171を操作する前にベット操作を行っていて賭数が0でなかった例を示すタイミングチャートである。本実施形態では、計数ボタン171を操作しても現在賭数の値は変化しないが、この図131では、計数ボタン171を操作した際に現在賭数が0でなければ、計数処理を実行する前に精算処理（現在賭数を0にするとともにその減少分を遊技メダル数に加算）を行うようにした変形例である。

30

【2032】

この図131に示す例では、ベットボタン130、132を操作し、スタートレバー135を操作する前に、計数ボタン171を操作すると、精算（ベットした枚数が「遊技メダル数」に戻される）が行われる。

【2033】

図131には、「現在賭数」が示されており、その下に、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。さらに、その下には、計数枚数の値が示され、一番下には、計数ボタン171の操作態様が示されている。

40

【2034】

この例では、MAXベットボタン132が操作され、「現在賭数」は3枚である。RAM358に記憶されている「遊技メダル数」は、このベット操作を受けて3枚が減算され、68枚から65枚に減っている。やがて、スタートレバー135の操作ではなく、計数ボタン171の操作が行われる。計数ボタン171の操作が行われると、計数ボタン171のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出され、このアップエッジ検出に基づいて、まず、ベットした枚数が「遊技メダル数」に戻される。この結果、「現在賭数」は

50

0になり、「遊技メダル数」が3枚増えて68になる。すなわち、ベット操作前の状態に戻り、先のベット操作は取り消されたことになる。この取り消しを行った後に計数処理が行われる。計数ボタン171は長押しされ、計数ボタン171が長押しされたまま、計数タイミングが到来すると、50枚が計数され、「遊技メダル数」はその50枚が減り18枚になる。

【2035】

この例では、計数ボタン171の操作によって、図68に示す精算ボタン134を操作することなく、現在賭数を「遊技メダル数」に戻すことができるものの、さらに計数の処理によって遊技メダル数が変化してしまうことになる。この構成において現在賭数のみを変更したい場合には、精算ボタン134を操作すればよい。例えば、3枚ベットした後に、1枚ベットに変更したい場合には、精算ボタン134を操作して、ベットされた3枚を一旦「遊技メダル数」に戻してから、改めて1枚ベット用のベットボタン130を操作することで、現在賭数を1枚にすることができる。なお、計数ボタン171の操作によって精算ボタン134を操作することなく精算処理ができるので、精算ボタン134を設けないものとしてもよい。

10

【2036】

図132は、計数終了演出の例を示すタイミングチャートである。

【2037】

上述のごとく、第1副制御部400には、遊技制御部302からセキュリティコマンドに含めて計数枚数を表す情報が送信されている。第1副制御部400では、送信されてくる計数枚数が0枚になるまで、セキュリティコマンドに含まれて送信されてくる計数枚数を累積し、0枚になった時点（計数が終了した時点）で計数終了演出を実行する。ここでの計数終了演出は、一度に行われる計数の数量に応じた演出になる。

20

【2038】

図132(a)は、累積計数枚数が所定枚数（例えば、1000枚）未満であった場合に行われる計数終了演出の一例を示す図である。演出画像表示装置157には、計数中には、計数演出（例えば、図130を用いて説明した、「連続計数中」という文字表示や計数音の出力）が行われており、計数が終了すると、演出画像表示装置157に「計数終了」の文字表示が表示される計数終了演出1が行われる。

【2039】

一方、図132(b)は、累積計数枚数が所定枚数（例えば、1000枚）以上であった場合に行われる計数終了演出の一例を示す図である。所定枚数以上の計数が終了すると、計数終了演出2が行われ、演出画像表示装置157には、「計数終了」の文字表示の他に、「貯めすぎに注意」の注意喚起表示が加えられる。

30

【2040】

上述のごとく、本実施形態では、メダル数制御部350のRAM358に「遊技メダル数」を最大で16383枚記憶可能である。しかし、スロットマシン100では、「遊技メダル数」が消失してしまう可能性が無い訳ではない。そのため、スロットマシン100にはあまり多くの「遊技メダル数」を記憶させ続けないようにしてもらうことが望まれる。そこで、計数ボタン171の操作頻度を高めさせる報知を行うことが好ましい。図132(b)を用いて説明した注意喚起表示は、計数ボタン171の操作頻度を高めさせる報知の一例であり、貸出機700に遊技価値を適度に移動させることを促している。なお、計数演出も、累積計数枚数に応じて変化させてもよい。例えば、累積計数枚数が所定枚数（例えば、1000枚）未満であった場合には計数演出Aが行われ、累積計数枚数が所定枚数（例えば、1000枚）以上となった以降には計数演出Bが行われるものとする。さらに、計数演出Aは適当な状態にある印象を与える演出とし、計数演出Bは不適当な状態にある印象を与える演出とする。遊技者には累積計数枚数が多いことは好ましく無い印象を与えることができる。

40

【2041】

ここで、精算ボタン134が操作された場合のスロットマシン100における動作につ

50

いて説明しておく。

【2042】

図133は、精算ボタン134が操作された場合の一例を示すタイミングチャートである。

【2043】

従来のスロットマシンでは、実物のメダルの貸し出しを受けて、その実物のメダルを投入してクレジットを確保し、そのクレジットを用いて賭数設定が行なわれる。このような従来のスロットマシンでは、実物のメダルの精算処理の対象がベットされたメダルだけでなく、貯留されているメダルも含まれる（例えば、ベットされる最大数3枚と貯留できる最大数50枚とを合わせた53枚が精算処理される）。そしてこの精算処理が終了すると、第1副制御部400にデモコマンドが出力され、第2副制御部500では、演出画像表示装置157にデモ画面を表示する処理が実行される場合がある。すなわち、物理的なメダルの排出を伴うことがある精算処理が行われている間は、ある程度の時間がある。精算ボタン134が押下されたことを表す精算ボタンコマンドが第1副制御部400に出力され、第1副制御部400では、この精算ボタンコマンドに基づく精算に関する演出を行い、精算が終了すると、デモコマンドに基づくデモ演出に移行する。

【2044】

一方、実物のメダルが不要な本実施形態のスロットマシン100では、精算の対象がベットされたメダル（現在賭数、最大3枚）であり、また物理的なメダルの排出を伴わないことから、精算に関わる処理時間は僅かな時間となる。このため、精算ボタン134が押された後、精算に関わる処理時間が僅かしかなく、第1副制御部400に遅滞なくデモコマンドが出力される。そのため、精算処理が実行されたことに基づいた演出を実行させる仕様にする、この演出はデモ演出前に僅かな時間だけしか行われず、遊技者には逆に違和感のある演出になってしまう恐れがある。

【2045】

そこで、図133に示す例では、精算ボタン134が押下されたことを表す精算ボタンコマンドが第1副制御部400に出力されるが、第1副制御部400では、この精算ボタンコマンドに基づく演出（精算音の出力等）を実行しないことにしている。

【2046】

図133に示すように、ベット操作が行われて「現在賭数」が3枚となった状態で、精算ボタン134が操作され、精算操作が行われる。この精算操作により、ベットした枚数（3枚）が「遊技メダル数」に加算されて65枚から68枚になる。

【2047】

図133には、スピーカ272と演出画像表示装置157が示されている。精算操作が行われても、スピーカ272からは精算音は出力されていない。また、演出画像表示装置157には遊技背景表示が継続して表示され、精算表示は表示されない。図133に示す演出画像表示装置157では、即座にデモ表示に切り替わっている。すなわち、第1副制御部400は、精算ボタンコマンド（あるいは精算ボタンコマンドの直後のデモコマンド）を受信したことに基づいてデモ演出を開始する。この例では、デモ開始時にデモ演出だけが実行されており、デモ開始をより明確なものにしている。

【2048】

なお、精算演出を実行する仕様（例えば、2秒間は実行する）にしてもよい。この精算演出が実行される間は、デモ演出が開始されていても、精算演出を継続し、両演出がともに実行されるようする。精算操作が行われる頻度は、従来のスロットマシンよりも少なくなることが予想されるものの、不正行為（いわゆるゴト行為）による精算操作が行われる可能性が0ではないため、周囲に精算処理があったことを周知させる。

【2049】

続いて、計数ボタン171の操作時間の長さに応じて、計数される枚数が変化する例について説明する。

【2050】

10

20

30

40

50

図134は、計数ボタン171の操作時間が長くなるにつれて計数される枚数が増加する場合がある例を示す図である。なお、この例では、図107に示す計数予定枚数更新処理に替えて、図125に示す計数予定枚数更新処理を採用している。

【2051】

図134(a)は、図125に示す計数予定枚数更新処理のフローチャートにおけるステップS4221で設定される計数長押しタイマの具体的値を示す表である。この表では、計数長押しタイマの値は、長押し段階値ごとに設定されている。すなわち、長押し段階値の値が1から4になるまでの間は、長押し段階値が増加すると、計数長押しタイマの値は所定時間（ここでは300ms）ずつ減少している。すなわち、計数長押しタイマの値は段階的に短くなっている。そして、長押し段階値の値が4以上の場合は、計数長押しタイマの値は一定値（ここでは300ms）になる。

10

【2052】

図134(b)は、図125に示す計数予定枚数更新処理のフローチャートにおけるステップS4222で使用される計数予定枚数の具体的値を示す表である。この表では、計数予定枚数の値は、長押し段階値ごとに設定されている。すなわち、長押し段階値の値が1から4になるまでの間は、長押し段階値が増加すると、計数予定枚数の値は増加する。この結果、計数予定枚数は計数ボタン171の操作時間に応じて段階的に増加する。なお、同じ値が複数回設定されても、結果的には計数予定枚数は段階的に増加することになる。例えば、計数予定枚数の値が、10→10→20→20→20→30→30→30→30・・・と設定されても、結果的には段階的に増加している。そして、長押し段階値の値が4以上の場合は、計数予定枚数の値は一定値（ここでは50枚）になる。

20

【2053】

図134(c)は、同図(a)に示す計数長押しタイマと、同図(b)に示す計数予定枚数を用いて計数した場合のタイミングチャートである。

【2054】

図134(c)に示すタイミングチャートの一番下には、メダル数制御部350から貸出機700に計数通知が送信されるタイミングが、「計数タイミング」として記されている。この計数タイミングは0.3秒(300ms)の周期になる。一方、タイミングチャートの一番上には、計数ボタン171が操作されている状態をON状態として表したタイミングチャートが示されている。

30

【2055】

計数ボタン171がOFF状態からON状態になった時点から、長押し段階値が1の計数長押しタイマ(1.2秒分の値)が設定され(図125に示すステップS4221)、そのタイマの値が「1」になるまで計数ボタン171が操作された状態が維持されると、計数予定枚数として10枚が設定される(図125に示すステップS4222)。そして、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、長押し段階値が2の計数長押しタイマ(0.9秒分の値)が設定される(図125に示すステップS4221)。計数長押しタイマに設定された0.9秒が経過するまでの間、計数ボタン171が操作された状態が維持されていると、計数予定枚数として設定された10枚が、計数タイミングが0.3秒おきに到来するたびに計数されることになる。

40

【2056】

やがて、計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になると、計数予定枚数として今度は20枚が設定される(図125に示すステップS4222)。続いて、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、長押し段階値が3の計数長押しタイマ(0.6秒分の値)が設定される(図125に示すステップS4221)。計数長押しタイマに設定された0.6秒が経過するまでの間、計数ボタン171が操作された状態が維持されていると、計数予定枚数として設定された20枚が、計数タイミングが0.3秒おきに到来するたびに計数されることになる。

【2057】

再び、計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になる

50

と、計数予定枚数として30枚が設定される（図125に示すステップS4222）。さらに、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、長押し段階値が4の計数長押しタイマ（0.3秒分の値）が設定される（図125に示すステップS4221）。計数長押しタイマに設定された0.3秒が経過するまでの間、計数ボタン171が操作された状態が維持されていると、計数予定枚数として設定された30枚が、計数タイミングが到来することで計数されることになる。

【2058】

そして、計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になると、計数予定枚数として50枚が設定される（図125に示すステップS4222）。以降は、計数長押しタイマに0.3秒分の値が繰り返し設定され（図125に示すステップS4221）、計数予定枚数としては50枚が繰り返し設定される（図125に示すステップS4222）。この結果、計数ボタン171が操作された状態が維持されていると、計数タイミングが到来するたびに50枚が計数されることになる。

10

【2059】

なお、ここで説明した例は、計数ボタン171の操作時間が長くなるにつれて、計数長押しタイマの値は短くなり、計数予定枚数の値は増加する例であったが、計数ボタン171の操作時間が長くなるにつれて、計数長押しタイマの値は長くなり、計数予定枚数の値は増加する場合があってもよいし、計数長押しタイマの値は長くなり、計数予定枚数の値は減少する場合があってもよいし、計数長押しタイマの値は短くなり、計数予定枚数の値は減少する場合があってもよい。

20

【2060】

また、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が0になるまで、計数長押しタイマに設定する値を段階的に短くしていくとともに計数予定枚数の値を段階的に増加させていってもよい。

【2061】

図135（a）は、図134（c）に示す例の続きの一例を示すタイミングチャートである。

【2062】

図134（c）に示す例では、長押し段階値が4に達した以降は、計数長押しタイマの値は最短の0.3秒で一定になり、計数予定枚数は最大の50枚で一定になる。RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が0になるまで、この状態を継続させてよいが、遊技メダル数が或る値（例えば、300枚）を下回った場合は終盤処理を実行するようにしてもよい。ここにいう終盤処理とは、遊技メダル数が少なくなるにつれて、計数長押しタイマの値を長くし、計数予定枚数の値を減少させる処理である。

30

【2063】

図135（a）に示すタイミングチャートには、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が表示されている。このタイミングチャートの左端では、計数長押しタイマの値が0.3秒分の値に設定され、計数予定枚数が50枚に設定されている状態で、「遊技メダル数」が299枚になり、「遊技メダル数」が或る値（300枚）を下回っている。

40

【2064】

計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になると、計数予定枚数として再び50枚が設定される（図125に示すステップS4222）。なお、このタイミングで設定される枚数は、50枚未満の枚数（例えば、30枚）であってもよい。さらに、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、計数長押しタイマの値が0.6秒分の値に設定され（図125に示すステップS4221）、長くなる。

【2065】

やがて、計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になると、計数予定枚数として今度は30枚が設定される（図125に示すステップS422

50

2)。さらに、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、計数長押しタイマの値が0.9秒分の値に設定され（図125に示すステップS4221）、また長くなる。

【2066】

再び、計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になると、計数予定枚数として20枚が設定される（図125に示すステップS4222）。さらに、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、計数長押しタイマの値が1.2秒分の値に設定され（図125に示すステップS4221）、さらに長くなる。

【2067】

そして、計数ボタン171が操作された状態のまま計数長押しタイマの値が「1」になると、計数予定枚数として再び20枚が設定される（図125に示すステップS4222）。なお、計数予定枚数として20枚未満の枚数（例えば、10枚）が設定されてもよい。さらに、計数ボタン171がON状態のままタイマの値が「0」になると、計数長押しタイマの値が再び1.2秒分の値に設定される（図125に示すステップS4221）。なお、計数長押しタイマの値として1.2秒分の値を超える値（例えば、1.5秒分の値）が設定されてもよい。図135（a）に示す例では、「遊技メダル数」が9枚になった後で、計数ボタン171から手が離され、計数ボタン171がOFF状態になる。この結果、計数は「遊技メダル数」が9枚のところで終了になる。

【2068】

以上説明した終盤処理では、計数される枚数が段階的に減少していき、さらに、計数長押しタイマの値は長くなっていくため、計数ボタン171から手を離すのが遅れて意図せずに「遊技メダル数」が0になってしまうことが低減される。なお、「遊技メダル数」を0にしたい場合には、遊技メダル数表示装置170の表示が「0」になるまで、計数ボタン171を操作し続けられよい。

【2069】

図135（b）は、図134（c）に示す例において、計数予定枚数に30枚が設定された状態で電断が生じ、その後、復電した場合の一例を示すタイミングチャートである。

【2070】

図135（b）に示す例では、電断が生じた後、復電するまでの間も、計数ボタン171は操作されたままの状態である。例えば、瞬停であった場合など、計数ボタン171から手を離す前に復電する場合がある。あるいは、電断したことがわかっていても計数ボタン171から手を離さない遊技者もいる。但し、電断が生じた後から復電するまでの間に計数ボタン171が操作されたままであった場合を配慮したものであり、実際には復電するまでの間に計数ボタン171が操作されたままであったか分からない。計数ボタン171は操作されたままの状態では復電した場合には、復電後に、計数ボタン171のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出される。この場合には、長押し操作の判定時間である0.5秒が経過してもオン信号が検出されていれば、メダル数制御部350は、計数予定枚数として最大枚数（この例では50枚）を設定する（図125に示すステップS4222）。電断によって制御的には一旦途切れても、計数ボタン171を長い期間操作し続けていたことを復電後に反映させることができる。

【2071】

なお、復電後は、最大枚数よりも少し少ない枚数（例えば、30枚）を設定してもよい。あるいは、電断時の計数予定枚数を再設定してもよい。

【2072】

また、ここでの説明は、計数予定枚数であったが、計数長押しタイマの値についても同様である。すなわち、計数ボタン171は操作されたままの状態では復電した場合には、メダル数制御部350は、計数長押しタイマの値として最短時間分の値（この例では300ms分の値）を設定する（図125に示すステップS4221）。

【2073】

10

20

30

40

50

図136は、図126の計数予定枚数更新処理を採用した一例を示すタイミングチャートである。

【2074】

計数ボタン171の操作がAのタイミングで開始され、ON状態のまま0.5秒が経過（Bのタイミング）すると、長押し操作になり、50枚が計数されるようになる。さらにON状態のまま1.5秒（操作開始から累積で2.0秒：Cのタイミング）が経過すると、計数ボタン171から手を離しても、自動計数が行われ、0.3秒の計数タイミングが到来するたびに50枚が計数される。この自動計数は、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が0になるまで継続される。そのため、手間をとらせない操作で早期に遊技メダル数を0にすることができる。

10

【2075】

なお、自動計数が開始されると、図129（b）を用いて説明した遊技メダル数表示装置170における変化表示は行われず、遊技メダル数表示装置170では、表示枚数が50枚単位で減っていく。遊技メダル数表示装置170である7セグメント表示器では、約4ms間隔で1ずつ減算されていく変化表示は、残像によって、7セグメントが全点灯し、いくつかのセグメントが僅かに点滅しているように見えてしまう場合がある。しかも、「遊技メダル数」の遊技メダル数が0になるまで変化表示が継続されると、かえって現在の表示数がわかりにくくなる場合もある。また、自動計数を選択する遊技者は、「遊技メダル数」の遊技メダル数を0にしたい場合が多く、変化表示を行って、1ずつ減算されている様子を表示する必要性が乏しい場合もある。

20

【2076】

また、自動計数が行われている期間は、遊技者の操作がなくなるため、ランプ等で自動計数が行われていることを報知することが好ましい。また、自動計数中に遊技結果に基づく払出しがあれば、その払出し分も自動計数の対象に含まれる。すなわち、自動計数中に払出されたメダル数は、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」に加算され、次の計数から対象に含まれるようになる。

【2077】

図137（a）は、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が或る値になったら自動計数が終了する例を示すタイミングチャートである。

【2078】

計数ボタン171の操作が、操作開始から2.0秒経つと自動計数が開始され、0.3秒の計数タイミングが到来するたびに50枚が計数される。図137（a）には、「計数枚数」の下に、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値も記している。この例では、「遊技メダル数」が147枚のあたりで計数ボタン171から手を離しているが、自動計数によって、「遊技メダル数」は減少を続ける。やがて、「遊技メダル数」が或る値（例えば、1回の計数タイミングで計数される値、ここでは50枚）未満になると、自動計数が自動的に終了し、計数ボタン171を操作しなければ「遊技メダル数」は減少しなくなる。ここでは残り47枚が自動計数されずに残る。自動計数した後に遊技を継続したい場合、残り数があることで速やかに遊技を開始できる。全ての遊技メダル数を計数したい場合もある。再び、計数を開始する場合には、再度、計数ボタン171を操作する。例えば、0.5秒の長押し操作を行えば、「遊技メダル数」は0になる。なお、或る値を50枚としたが、或る値を遊技者が設定できるようにしてもよい。例えば、0枚、20枚、50枚の中から遊技者が選択できるようにしてもよい。計数を行った後に好みの遊技メダル数を残すことができる。なお、遊技状態に応じて、或る値が設定されるものとしてもよい。例えば、通常遊技状態では、或る値が0枚に設定され、AT遊技中などの特典遊技状態では、或る値が50枚に設定される。特典遊技状態は、遊技を終了する可能性が低いため、一定量の遊技メダル数を残すことで速やかに遊技を開始できる。なお、自動計数した遊技メダル数に応じて、或る値が設定されるものとしてもよい。例えば、100枚未満の遊技メダル数が計数された場合、或る値が0枚に設定され、100枚以上の遊技メダル数が計数された場合、或る値が20枚に設定される。少ない遊技メダル数が計数された

30

40

50

場合、計数された遊技メダル数を飲料等の景品に交換する目的であった可能性があり、自動計数した後に遊技を継続する可能性がある。一定量の遊技メダル数を残すことで速やかに遊技を開始できる。また、その逆でもよい。多くの遊技メダル数が計数された場合、計数を促す報知等の実行により一旦計数しておく目的であった可能性があり、自動計数した後に遊技を継続する可能性がある。一定量の遊技メダル数を残すことで速やかに遊技を開始できる。

【2079】

図137(b)は、自動計数中に電断が生じ、復電した場合の例を示すタイミングチャートである。

【2080】

図137(b)に示す例では、自動計数が開始され、計数ボタン171から手が離される。自動計数によって0.3秒の計数タイミングが到来するたびに50枚のメダルが計数されている状態で、電断が発生する。その後、復電するが、この復電のタイミングで計数ボタン171が再び操作されたり、あるいは、電断中に計数ボタン171の操作が開始され、操作されたままの状態では復電した場合には、復電後に、計数ボタン171のオン状態を表すオン信号が検出される。復電時に、このオン信号が検出された場合には、自動計数開始の判定時間である2秒が経過しなくても、自動計数が開始される。すなわち、復電してから最初の計数タイミングが到来した時点で、50枚が計数される。したがって、復電してから2秒経過前に計数ボタン171から手を離してしまった場合でも、自動計数は開始される。

【2081】

図138は、自動計数中であることを表す表示例を示す図である。

【2082】

図138には、液晶表示器である演出画像表示装置157と、5桁の7セグメント表示器である遊技メダル数表示装置170が示されている。

【2083】

図138の上側には、自動計数が開始される前の計数中の状態が示されている。言い換えれば、計数ボタン171の操作態様（長押し又は1又は複数回の短押し）によって計数枚数が決まる状態である。この状態では、遊技背景表示が行われている演出画像表示装置157に、「計数中」の文字表示が表示されている。すなわち、「計数中」の文字表示は、遊技背景表示にオーバーラップするように表示されている。

【2084】

また、上側に示す遊技メダル数表示装置170では、97を表すセグメントが点灯している。

【2085】

一方、図138の下側には、自動計数が行われている状態が示されている。メダル数制御部350は、自動計数を開始すると、メダル数制御状態コマンドの計数枚数情報に、自動計数による計数であることを表す自動計数情報を含めて遊技制御部302にコマンド送信する。遊技制御部302は、セキュリティコマンドに、計数枚数を表す情報の他、上記自動計数情報も含めて、第1副制御部400にそのセキュリティコマンドを送信する。第2副制御部500は、第1副制御部400を介して自動計数情報を受け取り、演出画像表示装置157に「自動で計数中」の文字表示とメッセージ157mを表示させる。自動計数が行われている状態において、自動計数状態報知を行う。なお、自動計数が行われている状態では、音やランプによって報知を行ってもよい。図138では、遊技背景表示が行われている演出画像表示装置157に、「自動で計数中」の文字表示が表示されている。またその下には「ボタンから手を離しても、計数は継続します」といった自動計数中の計数ボタン171の取扱いについての説明がなされている。自動計数状態報知が行われている状態において、ボタン操作不要報知を行う。さらに、「遊技を行うことができます」といった説明もなされている。自動計数状態報知が行われている状態において、遊技進行可能報知を行う。自動計数中であっても、スタートレバー135の操作およびストップボタ

ン 1 3 0 ~ 1 3 2 の操作といった遊技の進行は可能であることが報知されている。なお、計数処理中は、ベットボタン 1 3 0 , 1 3 2 の操作は受け付けられない。なお、自動計数が開始された後に手動で自動計数を終了させたい場合が予想されるため、自動計数が開始された後、計数ボタン 1 7 1 の操作を再度行えば、自動計数は終了するようにしてもよい。すなわち、メダル数制御部 3 5 0 は、自動計数中に、計数ボタン 1 7 1 のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジを検出した場合は、自動計数を終了する。自動計数を終了に伴い自動計数状態報知を終了させる。

【 2 0 8 6 】

図 1 3 9 は、自動計数中であることを表す音出力例を示す図である。

【 2 0 8 7 】

計数ボタン 1 7 1 の操作が A のタイミングで開始され、ON 状態のまま 0 . 5 秒が経過 (B のタイミング) すると、長押し操作になり、5 0 枚が計数されるようになる。さらに ON 状態のまま 1 . 5 秒 (操作開始から累積で 2 . 0 秒 : C のタイミング) が経過すると、計数ボタン 1 7 1 から手を離しても、自動計数が行われる。この例では、2 . 0 秒が経過して最初の計数タイミングが到来した時点から、自動計数が開始されたことを表す計数音がスピーカ 2 7 2 から出力されるようになる。なお、2 . 0 秒が経過した時点から計数音出力されるようにしてもよい。

【 2 0 8 8 】

計数音は、所定時間間隔で音量が上がっていく。ここでの所定時間は、1 . 2 秒であるが、3 秒であってもよいし、0 . 3 秒であってもよい。時間が経過するほど音量が上がっていくことで、累積計数量が増えていることを容易に認識させることができる。最初に出される第 1 計数音と次に出力される第 2 計数音は連続して出力され、第 2 計数音と次に出力される第 3 計数音も連続して出力され、第 3 計数音と次に出力される第 4 計数音も連続して出力される。なお、音量の他に、リズムや音程や音色等が変化するようにしてもよい。すなわち、計数音が段階的に変化すればよい。例えば、第 $n + 1$ 計数音は、第 n 計数音に比べて、リズムが速くなった計数音であってもよいし、音程が上がった計数音であってもよい。なお、所定時間間隔で音量が上がることが無く、音色だけが所定時間間隔で変化するようにしてもよい。例えば、第 1 計数音は、楽器音 A のみからなる音とし、第 2 計数音は、楽器音 A に楽器音 B を加えた複数音からなる音とし、第 3 計数音は、楽器音 A と楽器音 B に楽器音 C を加えた複数音からなる音とする。累積計数量が増えていることを容易に認識させることができる。

【 2 0 8 9 】

一方、計数中に計数音の出力を継続すると、遊技者に不快な思いをさせるおそれがある。例えば、遊技によって獲得した 5 0 0 0 枚を一度に計数すると、5 0 秒近く時間がかかる。この間に計数音が継続して出力されると、耳障りに感じる場合もあるし、隣の遊技者にも嫌がられる場合もある。これらの場合の対策として、時間が経過するほど計数音の音量が下がっていく態様にしてもよいし、計数音を所定時間出力させたら、以降は無音 (音量 0) にしてもよい。なお、時間が経過するほど計数音の音量が下がっていく態様とし、計数音を所定時間出力させたら、一定音 (音量 1) にしてもよい。

【 2 0 9 0 】

さらに、遊技者が様々なカスタムを行うことができる機能を備えたスロットマシンの場合に、計数音の種類や音量や変化の仕方 (例えば、音量を上げていくのか下げていくのか等) 等を遊技者が選択できるようにしてもよい。こうすることでも、計数時の興味を高めることができる。

【 2 0 9 1 】

また、音の他に、ランプを発光させたり、映像を出力させてもよく、ランプの発光態様や映像を段階的に変化させてもよい。

【 2 0 9 2 】

図 1 4 0 は、計数ボタン 1 7 1 の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である 0 . 5 秒を経過する前に電断が生じた場合の一例を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【2093】

図140(a)に示す例では、計数ボタン171の操作を開始し、図107(あるいは図125、図126)を用いて説明した計数長押フラグがオンに設定される前に電断が生じ、復電するまでの間も、計数ボタン171は操作されたままの状態である。例えば、瞬停であった場合など、計数ボタン171から手を離す前に復電する場合がある。あるいは、電断したことがわかっていても計数ボタン171から手を離さない遊技者もいる。但し、電断が生じた後から復電するまでの間に計数ボタン171が操作されたままであった場合を配慮したまでであり、実際には復電するまでの間に計数ボタン171が操作されたままであったか分からない。計数ボタン171は操作されたままの状態に復電した場合には、復電後に、計数ボタン171のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出される。メダル数制御部350は、復電後にアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合は、計数ボタン171が操作され続けていたと判定し、復電時から再度、0.5秒が経過するまで計数ボタン171が操作されたままの状態であるか否かを判定する。ここで、計数ボタン171が操作されたままの状態が継続されていれば、計数長押フラグがオンに設定され、さらに、計数ボタン171が操作された状態が継続すれば、計数タイミングで50枚が計数される。

10

【2094】

復電後に長押しが行われている場合には、長押し中報知を行ってもよい。長押し中報知は、復電後に0.5秒が経過してから最初の計数タイミングが到来した時点で長押しが継続されているならば、この時点から開始される。これは、0.5秒経過前に計数ボタン171から手が離された場合には、長押しにならず、また、0.5秒が経過してから最初の計数タイミングが到来する前に計数ボタン171から手が離された場合には、1枚も計数されないことから、0.5秒が経過してから最初の計数タイミングが到来した時点で長押しが継続されていることを条件に長押し中報知が開始される。

20

【2095】

なお、復電後に0.5秒が経過する前に計数ボタン171から手が離された場合には、1枚が計数されるが、誤操作であることも考えられる。このため、電源投入直後の0.5秒以内に計数ボタン171の操作が終了した場合には、誤操作として1枚も計数しないようにしてもよい。

【2096】

なお、図140(b)には、計数ボタン171のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジのみの検出によって、計数ボタン171の操作開始を判定する場合の例を示している。

30

【2097】

図140(b)に示す例によれば、電断中から計数ボタン171が操作されたままであるため、復電後に、計数ボタン171のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されず、計数ボタン171をいくら操作し続けたとしても、長押し判定が行われず、計数が行われることはない。一方、図140(a)に示す例では、計数ボタン171のオン信号を検出してから0.5秒が経過した否かによって長押し判定を行っているため、アップエッジが検出されなくても長押し判定が実行される。

【2098】

図141は、図140に示す例の変形例を示すタイミングチャートである。

40

【2099】

図141(a)に示す第1変形例では、計数ボタン171の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である0.5秒よりも短いX秒が経過した時点で電断が生じ、その後復電する。

【2100】

復電後に、計数ボタン171のオン／オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合には、電断前に経過していたX秒分を、長押し操作の判定時間である0.5秒から減算し、計数ボタン171の操作が残りの時間((0.5-X)秒)だけ継続されれば、0.5秒の間、計数ボタン171が操作されたままの状態

50

あったとして、計数長押フラグがオンに設定される。

【2101】

図141(b)に示す変形例でも、計数ボタン171の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である0.5秒よりも短いX秒が経過した時点で電断が生じ、その後復電する。

【2102】

図141(b)に示す第2変形例では、復電時(電源投入時)に一定期間(この例では2秒間の待機時間)の待機処理が設けられている。すなわち、電源投入直後は、処理負荷が増加するため、計数処理を行うための適当なタイミングとなるまで待ってから、計数ボタン171に関わる処理を行う。待機時間が経過すると、図141(a)と同じく、計数ボタン171に関わる処理を行う。すなわち、計数ボタン171のオン/オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合には、電断前に経過していたX秒分を、長押し操作の判定時間である0.5秒から減算し、待機時間経過後に、計数ボタン171の操作が残りの時間((0.5-X)秒)だけ継続されれば、0.5秒の間、計数ボタン171が操作されたままの状態であったとして、計数長押フラグがオンに設定される。

10

【2103】

図142は、図140に示す例の他の変形例を示すタイミングチャートである。

【2104】

図142(a)に示す第3変形例では、計数ボタン171の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である0.5秒を経過する前に電断が生じ、その後復電する。

20

【2105】

復電(電源投入)後に、メダル数制御部350は、計数ボタン171のオン/オフ状態を表す信号のアップエッジが検出されることなくオン信号が検出された場合には、計数ボタン171が操作され続けていたと判定し、電源投入時専用のタイマを起動する。このタイマは、通常の長押し操作判定時間(0.5秒)よりも長い時間(例えば2秒間)を計時するものである。具体的には、図107におけるステップS4206で初期値として500msが設定される計数長押しタイマに、電源投入時専用の初期値として2000msが設定される。こうすることで、電源投入時直後の長押し操作については、長目の操作を行った場合に計数長押フラグがオンに設定され、計数ボタン171が操作され続けたまま計数タイミングが到来すると、50枚が計数される。

30

【2106】

図142(b)に示す第4変形例では、計数ボタン171の操作を開始してから、長押し操作の判定時間である0.5秒を経過する前に電断が生じ、その後復電する。この例では、電断中に計数ボタン171から手を離してしまい、操作が終了してしまう。このため、復電(電源投入)時に、計数ボタン171のオン状態を表すオン信号は検出されない。そして、この第4変形例では、電源投入に合わせて電源投入時専用のタイマを起動する。このタイマは、通常の長押し操作判定時間(0.5秒)よりも長い時間(例えば3秒間)を計時するものである。また、この例における電源投入時専用のタイマ設定値は、第3変形例における電源投入時専用のタイマ設定値(例えば2秒間)よりも長い。電源投入時専用のタイマが計時をしている間に計数ボタン171の操作が開始され、3秒が経過した時点でも計数ボタン171の操作が継続していれば、計数長押フラグがオンに設定される。すなわち、このタイマが計時をしている間に、計数ボタン171のオン/オフ状態を表す信号のアップエッジおよびオン信号の少なくとも一方が検出され、3秒が経過した時点でもオン信号が検出されていれば、計数長押フラグがオンに設定される。そして、計数ボタン171が操作され続けたまま計数タイミングが到来すると、50枚が計数される。

40

【2107】

続いて、図129(b)を用いて説明した、5桁の7セグメント表示器である遊技メダル数表示装置170の表示態様についてもう一度詳しく説明する。

【2108】

50

図143(a)は、遊技メダル数表示装置170における変化表示(減算)の一例を示す図である。

【2109】

図143(a)の一番上に示すように、遊技メダル数表示装置170には「100」の数字が表示されている。変化表示が開始されると、この遊技メダル数表示装置170では、図121に示す表示器表示処理において、約4ms間隔で「1」ずつ減算した数字が表示されていく。図143(a)には、「99」→「98」→「97」→「96」→「95」→「94」と「1」ずつ減算されていく様子が示されている。

【2110】

計数ボタン171の長押し操作によって50枚が計数された場合、約4ms間隔で「1」ずつ変化表示を行うには、変化表示に要する時間は約4ms×50=約200msになる。計数タイミングは300ms周期であるため、計数タイミングの周期よりも減算する変化表示の表示時間の方が短く、50枚を減算する変化表示を行うことが可能である。

【2111】

図143(b)は、遊技メダル数表示装置170における変化表示(加算)の一例を示す図である。

【2112】

図143(b)の一番上に示す遊技メダル数表示装置170にも「100」の数字が表示されている。変化表示が開始されると、この遊技メダル数表示装置170では、減算時の変化表示と同じく約4msの間隔で、「1」ずつ加算した数字が表示されていく。図143(b)には、「101」→「102」→「103」→「104」→「105」→「106」と「1」ずつ加算されていく様子が示されている。

【2113】

貸出ボタン707が操作されることによって50枚が貸し出されるとともに、遊技の結果、15枚(規則上で許容された払出最大枚数に相当)の払出が行われた場合、約4ms間隔で「1」ずつ変化表示(加算減算)を行うには、変化表示に要する時間は約4ms×65=約260msになる。計数タイミングは300ms周期であるため、計数タイミングの周期よりも加算する変化表示の表示時間の方が短く、65枚を加算する変化表示も行うことが可能である。

【2114】

図144は、遊技メダル数表示装置170における他の変化表示の例を示す図である。遊技メダル数表示装置170の表示内容の変化に遊技者が気付かない場合があるため、表示内容に変化があったことを報知する例である。

【2115】

図144(a)に示す遊技メダル数表示装置170にも「100」の数字が表示されている。ここでの例は、全ての桁を使って変化表示が行われ、変化中であることの認識が容易になる。「100」の数字から「85」の数字へ変化するにあたり、途中では、5桁の全桁の全セグメントが点灯した表示(「88888」の表示)と、5桁の全桁の全セグメントが消灯した表示(「00000」の表示)とが、この例では8ms毎に切替表示される。やがて、この例では250msが経過すると、遊技メダル数表示装置170には「85」の数字が表示される。全ての桁を使って変化表示が行われるため、遊技メダル数表示装置170の全桁のセグメントの中に、表示しなくなる故障が発生しているか否かの確認できる。故障が発生していないと認識できれば、変化表示後に表示された数字に誤りがないことを認識できる。

【2116】

なお、ここでの変化表示では全ての桁を用いているが、処理負荷の軽減とデータ容量の削減のため、一部の桁のみを用いるようにしてもよい。例えば、最も右にある一桁を含めた一桁表示、二桁表示、または三桁表示を行う。全ての桁を用いない場合に最も右にある一桁を含めないと、最も右にある一桁のセグメントが故障したかのような印象を与える場合があるので、故障がないことを示す意味で最も右にある一桁を含めるとよい。

10

20

30

40

50

【2117】

図144(b)に示す遊技メダル数表示装置170にも「100」の数字が表示されている。ここでの例でも、「100」の数字から「85」の数字へ変化する。すなわち、3桁の数字から2桁の数字に変化する。そこで、3桁のセグメントを用いた変化表示が行われる。ここでの変化表示は、各桁ごとに点灯するセグメントの位置を変化させ、セグメントが周回しているように見える。この変化表示によれば、「100」を起点に変化する印象を与えることができる。そして、この例では変化表示を開始してから250msが経過すると、遊技メダル数表示装置170には「85」の数字が表示される。

【2118】

なお、3桁ではなく2桁のセグメントを用いた変化表示を行えば、「85」を終点にして変化する印象を与えることができる。

【2119】

以上、図144を用いて説明した2種類の変化表示を挟みつつ、目標の値に向かって、所定の数(例えば、20)ずつ段階的に変化する表示を行ってもよい。具体的には、「100」から最終的には「60」の値(目標の値)に変化する場合には、「100」→変化表示→「80」→変化表示→「60」の表示になる。さらに、遊技メダル数表示装置170として、フルカラー7セグメントLED表示器を用いる場合には、変化表示中におけるセグメントの点灯時にはセグメントの発光色を変化させてもよい。

【2120】

図145は、遊技メダル数表示装置170の他に、演出画像表示装置157でも、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の表示を行う例を示す図である。

【2121】

メダル数制御部350は、「遊技メダル数」を表す情報(図78に示す遊技メダル数表示枚数)を含めたコマンドをメダル数制御状態コマンドとして遊技制御部302に送信する。遊技制御部302は、セキュリティコマンドに「遊技メダル数」を表す情報を含めて、第1副制御部400にそのセキュリティコマンドを送信する。セキュリティコマンドは100ms間隔で第1副制御部400に送信される。第2副制御部500は、第1副制御部400を介して「遊技メダル数」を表す情報を受け取り、演出画像表示装置157に「遊技メダル数」を表示させる。この例では、演出画像表示装置157の表示画面の右下に「遊技メダル数」は常時表示されている。

【2122】

この例では、演出画像表示装置157における「遊技メダル数」の表示は、100ms間隔で送信されてくるセキュリティコマンドに含まれている「遊技メダル数」を表す情報にしたがって、その枚数をそのまま表示する。図145の左側に示す演出画像表示装置157では、前回のセキュリティコマンドにしたがって「100」の数字を表示している。また、一番左に表示されている遊技メダル数表示装置170にも「100」の数字が表示される。この状態で、計数ボタン171が長押し操作され、50枚の計数が行われる。メダル数制御部350は、図121に示す表示器表示処理の実行を開始し、遊技メダル数表示装置170では、約4ms間隔で「1」ずつ減算する変化表示が開始される。なお、図145では、変化表示中の表示を、残像によって、7セグメントが全点灯し、いくつかのセグメントが僅かに点滅しているように見える様子で表している。遊技メダル数表示装置170では、約200msかけて、「1」ずつ減算する変化表示が行われ、50枚の計数が行われてから約200ms後に「50」の数字が表示されている。

【2123】

一方、第1副制御部400側では、50枚の計数が行われると、セキュリティコマンドの送信期間(100ms)の間に、「遊技メダル数」が50枚であることを表す情報を含んだセキュリティコマンドを受信する。図145に示す例では、50枚の計数が行われてから20ms程度経過した時点で、第1副制御部400がセキュリティコマンドを受信し、表示処理が実行される。ここでの表示処理は、「100」を表示した画像から「50」を表示した画像に差し替えるフレーム差替処理であり、僅かな時間で完了する。その結

10

20

30

40

50

果、演出画像表示装置 157 では、遊技メダル数表示装置 170 における変化表示が完了する前に「50」の数字が表示されることになる。

【2124】

以上説明した図 145 における例では、「遊技メダル数」の情報をもらう側の副制御部（400，500）側では、変化表示は行わず、その情報を出す側の主制御部 300 側では、変化表示を行う。こうすることで、遊技メダル数表示装置 170 が最終的に表示する数値「50」を、演出画像表示装置 157 における表示から把握できるようになり、遊技メダル数表示装置 170 に「50」が表示された時点で変化表示が完了したことを認識できる。

【2125】

図 146 は、図 145 に示す例の変形例を示す図である。

【2126】

この図 146 に示す変形例では、演出画像表示装置 157 における「遊技メダル数」の表示でも「1」ずつ減算していく変化表示を行う。しかも、遊技メダル数表示装置 170 における変化表示よりも時間をかけて変化表示を行う。具体的には、演出画像表示装置 157 における変化表示は 280ms かけて行われる。この 280ms という時間は、貸出ボタン 707 が操作されることによって 50 枚が貸し出されるとともに、遊技の結果、15 枚（払出最大枚数に相当）の払出が行われた場合の遊技メダル数表示装置 170 における加算変化表示に要する時間（約 4ms × 65 = 約 260ms）よりも長く、計数タイミングの周期である 300ms 未満となる時間である。

【2127】

遊技者は、通常、演出画像表示装置 157 を見ている場合が多く、遊技メダル数表示装置 170 を見る頻度は少ない。上述のごとく、スロットマシン 100 にはあまり多くの「遊技メダル数」を記憶させ続けられないようにしてもらいたいことが望まれ、計数ボタン 171 の操作頻度を高めさせたい。そのためには、遊技者に「遊技メダル数」に注意を払ってもらう必要がある。演出画像表示装置 157 にも「遊技メダル数」を表示しているのは、遊技者に少しでも「遊技メダル数」を気にしてもらうためである。しかしながら、演出画像表示装置 157 では、遊技背景表示等の魅力ある演出表示が表示されているため、「遊技メダル数」を表示していても、遊技者は、魅力ある演出表示に気を取られがちになる。そこで、この変形例のように、演出画像表示装置 157 における「遊技メダル数」の表示の方が、遊技メダル数表示装置 170 における表示よりも時間がかかるようにしておけば、遊技者は、表示が早い遊技メダル数表示装置 170 にも気を配ってくれることが期待できる。遊技メダル数表示装置 170 を見てもらえば、遊技メダル数表示装置 170 では演出表示は表示されておらず、「遊技メダル数」をしっかりと遊技者に認識してもらえらる。この結果、遊技メダル数が貯まってきていることに気付いてもらいやすくなり、計数ボタン 171 の操作頻度が高まることが期待できる。

【2128】

なお、演出画像表示装置 157 における変化表示では、変化する文字表示だけでなく、変化中であることを表すアニメーション表示も表示することで、「遊技メダル数」に注目が集まりやすくなり、ここでも計数ボタン 171 の操作頻度が高まることを期待できる。演出画像表示装置 157 による変化表示を、遊技メダル数表示装置 170 による変化表示とは異なる態様の表示とすることで、変化表示の期間に適した態様とすることができる。なお、演出画像表示装置 157 による変化表示を、遊技メダル数表示装置 170 による変化表示と同じ態様の表示としてもよい。変化表示を行っていることを容易に認識させられる。

【2129】

図 147 は、図 145 に示す例とは全く異なる別例を示す図である。

【2130】

この図 147 に示す別例では、遊技メダル数表示装置 170 では変化表示は行わず、演出画像表示装置 157 における「遊技メダル数」の表示でのみ変化表示を行う。すなわち

、この別例では、図 1 2 1 に示す表示器表示処理は実行されず、5 0 枚の計数が行われると、遊技メダル数表示装置 1 7 0 には即座に「5 0」の数字が表示される。一方、演出画像表示装置 1 5 7 では、セキュリティコマンドを受信しても、そのセキュリティコマンドに含まれている「遊技メダル数」を表す情報にしたがった表示はすぐには行わず、「1」ずつ減算していく変化表示が行われる。

【2 1 3 1】

この別例でも、図 1 4 6 に示す変形例と同じく、演出画像表示装置 1 5 7 における「遊技メダル数」の表示の方が、遊技メダル数表示装置 1 7 0 における表示よりも時間がかかるため、遊技者は、表示が早い遊技メダル数表示装置 1 7 0 にも気を配ってくれることが期待できる。遊技メダル数表示装置 1 7 0 を見てもらえば、「遊技メダル数」をしっかりと遊技者に認識してもらえらる。この結果、遊技メダル数が貯まってきていることに気付いてもらいやすくなり、計数ボタン 1 7 1 の操作頻度が高まることが期待できる。加えて、メダル数制御部 3 5 0 では、変化表示のためのデータ量が削減され、処理負荷も軽減される。

【2 1 3 2】

図 1 4 8 (a) は、払出用閾値を超えて払い出しが行われようとした場合のタイミングチャートである。

【2 1 3 3】

この図 1 4 8 (a) には、RAM 3 5 8 に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。また、その下には、「遊技メダル数」に加算される払出枚数が示されている。

【2 1 3 4】

メダル数制御部 3 5 0 の RAM 3 5 8 は、「遊技メダル数」を最大で 1 6 3 8 3 枚記憶可能である。すなわち、RAM 3 5 8 の最大記憶枚数は 1 6 3 8 3 枚である。払出用閾値は、この最大記憶枚数に設定されている。

【2 1 3 5】

「遊技メダル枚数」が 1 6 3 7 3 枚まで記憶されている状態で、さらに最大払出枚数に相当する 1 5 枚（規則上で許容された払出最大枚数に相当）の払い出しが生じる。1 5 枚の払出枚数は、遊技制御状態コマンド 1（払出コマンド）に含められ遊技制御部 3 0 2 からメダル数制御部 3 5 0 に送信される。1 5 枚の払出枚数を加算すると、「遊技メダル枚数」は最大記憶枚数を超え、図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 3 における払出用閾値を超えてしまう。このため、払出応答コマンドには「異常」が含められて、メダル数制御部 3 5 0 から遊技制御部 3 0 2 に送信される。遊技制御部 3 0 2 は、払出応答コマンドに「異常」が含められていると、第 1 副制御部 4 0 0 に、遊技メダル数がオーバーフロー（払い出しによる加算ができない）状態であることを示すコマンドを送信する（図 8 9 に示すステップ S 1 6 0 8）。副制御部（4 0 0，5 0 0）側では、このコマンドに基づいて、上限越えエラー報知を行う。図 1 4 8 (a) に示す例では、遊技背景表示が表示されている演出画像表示装置 1 5 7 に、遊技背景表示にオーバーラップするように、上限越えエラー報知として、払出用閾値を超えたことと計数ボタン 1 7 1 の操作を促す文字表示が表示されている。すなわち、遊技中であっても、上限越えエラー報知が実行される。

【2 1 3 6】

なお、上限越えエラー報知として、スピーカ 2 7 2 からエラー音が出力されてもよいし、ランプが点灯してもよい。

【2 1 3 7】

図 1 4 8 (b) は、上限越えエラー報知の他の一例を示す図である。

【2 1 3 8】

上限越えエラー報知として、演出画像表示装置 1 5 7 における点滅表示を行ってもよい。図 1 4 8 (b) に示す例では、上限越えエラー報知の文字表示が 1 秒おきに、遊技背景表示にオーバーラップするように表示される。上限越えエラー報知は、遊技中に、しかも遊技背景表示にオーバーラップするように表示されるため、遊技背景表示が見えにくくなる。そこで、遊技者の不利益が生じることを避けるため、点滅表示を行い、遊技背景表示

10

20

30

40

50

が見えやすい期間を確保している。

【2139】

なお、遊技制御部302は、メダル数制御部350から、「正常」が含まれた払出応答コマンドを受信すると、第1副制御部400に払出コマンドを送信する(図89に示すステップS1607)。副制御部(400, 500)側では、上限越えエラー報知を実行している状態で払出コマンドを受信すると、上限越えエラー報知の実行を終了する。なお、計数ボタン171への操作があれば遊技メダル数に関わらず上限越えエラー報知を終了してもよい。計数ボタン171への操作があった後、計数処理に時間を要する場合であっても早期に上限越えエラー報知を終了させられる。

【2140】

また、第1副制御部400には、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」を表す情報がセキュリティコマンドに含まれて送信されてくる。送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、払出用閾値(16383枚)の枚数であった場合には、副制御部(400, 500)側で上限到達エラー報知を行うようにしてもよい。例えば、演出画像表示装置157に、「上限に達しました。計数ボタンを操作してください。」という文字表示を表示してもよい。そして、この上限到達エラー報知は、送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、払出用閾値(16383枚)未満の枚数になった場合に終了になる。なお、計数ボタン171への操作があれば遊技メダル数に関わらず上限到達エラー報知を終了してもよい。計数ボタン171への操作があった後、計数処理に時間を要する場合であっても早期に上限到達エラー報知を終了させられる。

【2141】

また、「遊技メダル数」が加算される他の場合は、精算があった場合と、貸出機700からの貸出があった場合になる。本実施形態では精算については上限到達を判定していないが、払い出しの場合と同様に上限到達を判定するようにしてもよい。例えば、精算用閾値を最大記憶枚数に設定し、精算によって精算用閾値を超えてしまう場合にも、精算応答コマンドには「異常」が含まれて、メダル数制御部350から遊技制御部302に送信されるようにする。そして遊技制御部302は、精算応答コマンドに「異常」が含まれていた場合にも、第1副制御部400に、遊技メダル表示枚数上限越えエラーが発生したことを表すエラー発生コマンドを送信し、副制御部(400, 500)側では、上限越えエラー報知を行う。一方、貸出用閾値は、最大記憶枚数よりも小さな枚数(例えば、15000枚)に設定されており、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合には、上限越え貸出エラーとなって、貸出は受け付けられず(図103のステップS3712における判定でN0の場合)、「遊技メダル数」の加算は行われない。上限越え貸出エラーの報知は、貸出機700の情報表示器703に表示される。ただし、上限越え貸出エラーが発生したことを、メダル数制御部350から遊技制御部302に送信し、さらに、遊技制御部302から第1副制御部400に送信することで、演出画像表示装置157やスピーカ272やランプといったスロットマシン100側での報知が可能になる。

【2142】

図149(a)は、払出用第2閾値を超えて払出が行われようとした場合のタイミングチャートである。

【2143】

この図149(a)でも、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が示され、その下に、「遊技メダル数」に加算される払出枚数が示されている。

【2144】

遊技制御部302には、メダル数制御部350から、メダル数制御状態コマンドとして、遊技メダル数表示枚数(遊技メダル数)を含んだコマンドが送信されてくる。遊技制御部302には、RAM358の最大記憶枚数である16383枚(払出用閾値)よりも少ない払出用第2閾値(例えば、15000枚)が設定されている。遊技制御部302では、コマンド送信されてきた遊技メダル数表示枚数が、この払出用第2閾値以上であった場合には、第1副制御部400に、遊技メダル表示枚数上限間近エラーが発生したことを表

すエラー発生コマンドを送信する。副制御部（４００，５００）側では、このエラー発生コマンドに基づいて、上限間近報知を行う。図１４９（ａ）に示す例では、遊技背景表示が表示されている演出画像表示装置１５７に、遊技背景表示にオーバーラップするように、上限間近報知として、計数ボタン１７１の操作を促す文字表示が表示されている。すなわち、この例でも、遊技中に上限間近報知が実行されている。先の図１４８（ａ）には、この上限間近報知の表示から上限越えエラー報知の表示に切り替わった演出画像表示装置１５７が示されている。

【２１４５】

なお、上限間近報知として、スピーカ２７２から報知音が出力されてもよいし、ランプが点灯してもよい。なお、上限間近報知が開始されてから上限越えエラー報知が開始されるまで上限間近報知が継続することとしたが、遊技メダル数上限値までの遊技を考慮し、上限間近報知は、一遊技中の一部の時間のみ実施される報知としてもよい。例えば、スタートレバー１３５の操作があつてから１秒間に実施される報知とする。一方、上限越えエラー報知は、一遊技中に実施される報知とする。例えば、上限間近報知が開始されてもＡＴ遊技等の特典期間が残り僅かであることが分かっていた場合には、この残りのＡＴ遊技等を優先させやすくすることができる。さらに、上限間近報知から上限越えエラー報知に切り替わったときに、報知が変更されたことを容易に認識させることができる。

【２１４６】

図１４９（ｂ）は、上限間近報知の他の一例を示す図である。

【２１４７】

上限間近報知でも、演出画像表示装置１５７における点滅表示を行ってもよい。図１４９（ｂ）に示す例では、上限間近報知の文字表示が１秒おきに、遊技背景表示にオーバーラップするように表示される。上限間近報知も、遊技中に、しかも遊技背景表示にオーバーラップするように表示されるため、遊技背景表示が見えにくくなる。そこで、遊技者の不利益が生じることを避けるため、点滅表示を行い、遊技背景表示が見えやすい期間を確保している。

【２１４８】

なお、遊技制御部３０２は、メダル数制御部３５０から、払出用第２閾値未満の遊技メダル数表示枚数を含んだコマンドを受信すると、第１副制御部４００に、遊技メダル表示枚数間近エラーが解除されたことを表すエラー解除コマンドを送信する。副制御部（４００，５００）側では、このエラー解除コマンドに基づいて、上限間近報知の実行を終了する。

【２１４９】

また、第１副制御部４００に払出用第２閾値を設定しておいてもよい。第１副制御部４００では、セキュリティコマンドに含められて送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、この払出用第２閾値以上の枚数であった場合には、副制御部（４００，５００）側で上記上限間近報知を行うようにしてもよい。そして、この上限間近報知は、送信されてきた「遊技メダル数」を表す情報が、払出用第２閾値未満の枚数になった場合に終了になる。

【２１５０】

さらに、メダル数制御部３５０に払出用第２閾値を設定しておいてもよい。この場合には、メダル数制御部３５０が、「遊技メダル数」が払出用第２閾値以上の枚数になるか否かを判定し、払出用第２閾値以上の枚数である場合には、遊技制御部３０２に報知用のコマンドを送信し、遊技制御部３０２はそのコマンド情報を元に、副制御部（４００，５００）側に報知用のコマンドを送信する。こうすることでも、副制御部（４００，５００）側で、上限間近報知を実行することができる。そして、払出用第２閾値未満になった場合には、報知終了コマンドを、メダル数制御部３５０→遊技制御部３０２→副制御部（４００，５００）のルートで送信する。なお、上限間近報知の点滅表示の点滅周期は、上限越えエラー報知の点滅表示の点滅周期より、長いものとするとうまい。上限間近報知から上限越えエラー報知に切り替わって点滅周期が短いものとなれば、報知の緊急性の高さを容易

に認識できるようになる。なお、上限間近報知が点滅表示であれば、上限越えエラー報知は常時表示としてもよい。報知の緊急性の高さを容易に認識できるようになる。

【2151】

図150は、計数を促す報知に緊急性の高いエラー報知が重なった場合の例を示す図である。

【2152】

図150(a)の左側に示す演出画像表示装置157には、遊技背景表示にオーバーラップして上限間近報知の表示が表示されている。なお、上限間近報知の表示は、常時表示であってもよいが1秒おきに表示される点滅表示である。上限間近報知が行われている状態で、前面扉102が開けられる。前面扉102が開けられると、遊技制御部302は、第1副制御部400に、扉開放エラーが発生したことを表すエラー発生コマンドを送信する。副制御部(400, 500)側では、このエラー発生コマンドに基づいて、エラー報知を行う。前面扉102が開いた状態では不正行為(いわゆるゴト行為)が行われる可能性が高まるため、前面扉102を少しでも早く閉めさせる必要がある。そのため、扉開放エラーのエラー報知は、計数を促す報知よりも緊急性の高い報知になる。なお、前面扉102が開いた状態であっても、計数ボタン171の操作は受け付けられる。図150(a)の右側に示す演出画像表示装置157には、遊技背景表示にオーバーラップして扉開放エラーのエラー報知の表示が表示されている。扉開放エラーのエラー報知の表示(以下、扉開放エラー表示という。)は、「扉が開いています」という文字表示になり、常時表示である。この扉開放エラー表示は、上限間近報知の表示と同一レイヤーに表示されているが、上限間近報知の表示よりも手前のレイヤーに表示し、上限間近報知の表示にオーバーラップするようにしてもよい。あるいは、扉開放エラー表示は常時表示であることから点滅表示される上限間近報知よりも奥側のレイヤーに表示し、常時表示の扉開放エラー表示に点滅表示の上限間近報知の表示がオーバーラップするようにしてもよい。

【2153】

図150(b)には、常時表示である扉開放エラー表示に対して、1秒おきに上限間近報知の文字表示が表示されることが示されている。図150(b)の右側には、点滅表示によって上限間近報知の文字表示が消え、残った常時表示の扉開放エラー表示が表示されている様子が示されている。この右側に示す状態では、緊急性の高い扉開放エラー表示が見やすくなっている。また、スピーカ272からは、扉開放エラーのエラー報知として「扉が開いています。」といった音声出力されているが、上限間近報知の報知音は出力されていない。

【2154】

なお、扉開放エラーほど緊急性の高いエラーではないが、「回転中のリールを停止してください」や、配線抜け、配線断線、貸出機700の電断が疑われる「通信エラーが生じました」といった表示を行い、改善を求めてもよく、これらの表示とともに計数を促す報知も行われる場合がある。

【2155】

図151(a)は、デモンストレーション表示に移行しても計数を促す報知が継続する例を示す図である。

【2156】

スロットマシン100では、払い出しがない場合には全リール110~112が停止してから、払い出しがある場合は払い出しが完了してから、所定時間(例えば、30秒)が経過するまでの間にベット操作が行われなかった場合には、デモンストレーションの状態(デモ中)に移行する。また、精算ボタン134が操作された場合にもデモ中に移行する。

【2157】

図151(a)に示す例では、遊技中(ベット中やリール110~112回転中や払出中)に、上限間近報知の文字表示が開始され、計数ボタン171が操作されないままデモ中に移行する。演出画像表示装置157では、遊技中には遊技背景表示が表示されていたが、デモ中になるとデモ表示に切り替わる。デモ表示は、ストーリーやキャラクタを紹介

する表示である。デモ中に移行した場合であっても、「遊技メダル数」が払出用第2閾値未満にならない限り、上限間近報知の文字表示の表示は継続される。デモ中に移行すると、遊技客はこれから離席する可能性が高くなる。デモ中も計数ボタン171の操作を促すことで、スロットマシン100に遊技メダルを残したまま貸出機700からカードだけを取り出して離席してしまうことを防ぐことができる場合がある。なお、上限間近報知の点滅表示は継続させてデモ表示の見えやすさを確保してもよいし、上限間近報知の点滅表示を常時表示として上限間近報知の見えやすさを確保してもよい。

【2158】

図151(b)は、デモ中に計数ボタン171が操作された後の報知例を示す図である。

【2159】

図151(b)に示す演出画像表示装置157では、デモ表示が表示されている。そのデモ表示にオーバーラップするように、計数を促す報知が一番大きく表示されている。ここでは、計数ボタン171の操作を優先的に行ってほしいため、計数を促す報知が一番大きな表示になっている。さらに、その下には、離席中のカードの盗難を防止するための「カードの取り忘れや盗難に注意しましょう」といった注意表示が表示されている。また、この例では、演出画像表示装置157の表示画面の右下には、「遊技メダル数」が表示されており、払出用第2閾値を超えた「15300」が表示されている。なお、払出用閾値である「16383」が表示される場合もある。演出画像表示装置157における「遊技メダル数」の表示は、常時表示されていてもよいし、一時的に表示されてもよいし、図151(a)に示す例のように表示されなくてもよい。

【2160】

やがて、計数ボタン171が操作され、「遊技メダル数」が払出用第2閾値未満の枚数にまで減る。すると、計数を促す報知は消え（非表示になり）、今度は、上記注意表示が一番大きく表示され、目立っている。なお、演出画像表示装置157の右下に表示された「遊技メダル数」の表示は「14950」まで減っている。

【2161】

図152(a)は、「遊技メダル数」が払出用閾値や払出用第2閾値といった或る規定数を一旦超えてからその規定数を下回った場合の報知例を示す図である。

【2162】

図152(a)には、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値がX枚として表示されている。このX枚は、払出用閾値や払出用第2閾値といった或る規定数に相当する。演出画像表示装置157では、「遊技メダル数」がその規定数以上になったため計数を促す報知が表示されている。この計数を促す報知が表示されると、計数ボタン171の操作が開始され、「遊技メダル数」はすぐに規定数未満になる。ここでは計数ボタン171の長押し操作が継続されている。この例では、「遊技メダル数」が規定数を下回っても、計数を促す報知を継続する。すなわち、計数を促す報知を、「遊技メダル数」が規定数よりもさらに所定の数（例えば、50×2回分の100）だけ少なくなるまで継続する。図中の報知期間の矢印は、「計数ボタンを操作してください」といった計数を促す報知が行われている期間を表す。

【2163】

規定数に達すると報知を開始し、規定数を下回ると、その報知を即終了する仕様にする、少しの数しか計数してもらえない可能性が高く、この例では、報知を開始する規定数よりも少ない数になるまで報知を継続する。こうすることで、報知と計数操作の繰り返しを少なくすることができる。なお、計数を促す報知は、遊技メダル数に関わらず必ず一定時間（例えば、10秒間）に行うものとしても良い。多く数を計数するよう促すことができる。

【2164】

なお、上記規定数は、精算用閾値であってもよいし、貸出用閾値であってもよいし、その他の閾値であってもよい。

【2165】

10

20

30

40

50

また、「遊技メダル数」がベット操作があったことによって規定数を下回った場合には、そもそも最大で3枚少なくなるだけであるが、上記所定の数だけ少なくなるといった「遊技メダル数」の値に関係なく、計数を促す報知を継続するようにしてもよい。

【2166】

図152(b)は、複数ゲームにわたって「遊技メダル数」が払出用第2閾値を超えている場合の計数を促す報知の例を示す図である。

【2167】

或るゲームで「遊技メダル数」が払出用第2閾値（この例では15000）を超えると計数を促す報知が開始される。計数を促す報知は、遊技背景表示が表示されている演出画像表示装置157に表示される。計数を促す報知が開始されても、遊技者は計数ボタン171を操作せず、遊技を続ける。この結果、「遊技メダル数」は払出用第2閾値を下回ることなくゲームが続いていく。ここでは、「遊技メダル数」が払出用第2閾値を超えた状態にあると、複数回のゲーム（この例では4ゲーム）に1回、計数を促す報知が行われる。したがって、計数を促す報知が行われてから3ゲームの間は、計数を促す報知は行われない。計数を促す報知が行われない3ゲームの間は、演出画像表示装置157に表示される遊技背景表示等の演出表示が見やすくなり、遊技の興味が向上する場合がある。なお、「遊技メダル数」が払出用第2閾値を下回った時点で、計数を促す報知は行われなくなる。したがって、計数を促す報知が行われていない3ゲームの間に「遊技メダル数」が払出用第2閾値を下回った場合には、次に払出用第2閾値を超えるまで計数を促す報知は行われない。一方、計数を促す報知が行われているゲームの間に「遊技メダル数」が払出用第2閾値を下回った場合には、それまで行われていた計数を促す報知は消える（非表示になる）。

【2168】

続いて、計数に関する報知についてさらに説明する。

【2169】

図153(a)は、「遊技メダル数」が所定枚数増えるごとに計数を促す報知を行う例を示す図である。なお、図153に示す各図((a)~(c))には、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の値が示されている。

【2170】

図153(a)に示す例では、「遊技メダル数」が1000枚増えるごとに計数を促す報知が行われる。まず、「遊技メダル数」が1000枚を超えると、超えた時点で、1000枚を超えたことと計数を促す表示が演出画像表示装置157に表示される。これらの表示は、所定時間表示され続けるか、あるいは、次に「遊技メダル数」に変化があるまで表示され続ける（以下、同じ）。したがって、遊技中でも表示される。次いで、「遊技メダル数」が2000枚を超えると、超えた時点で、2000枚を超えたことと計数を促す表示が演出画像表示装置157に表示される。さらに、「遊技メダル数」が3000枚を超えると、超えた時点で、3000枚を超えたことと計数を促す表示が演出画像表示装置157に表示される。以降、14000枚を超えるまでこれらの報知は繰り返し行われる。そして、「遊技メダル数」が払出第2閾値である15000枚に達すると、図149(a)に示すように「遊技メダル数」が15000枚未満にならない限り、計数を促す表示は継続して表示されるようになる。なお、15000枚に達した場合には、「15000枚以上になりました」という文字表示とともに計数を促す表示は継続して表示してもよいし、「遊技メダル数」が払出第2閾値以上払出閾値以下の場合には、RAM358に記憶されている「遊技メダル数」の実数値を表示（例えば、15015枚になりました）を表示するようにしてもよい。定期的に遊技メダル数が表示されることから、遊技メダル数表示装置170を見ていなくても大まかな遊技メダル数の把握ができる。万が一、遊技台にトラブルが生じ「遊技メダル数」が消失した場合でも、消失数がどの程度か容易に把握できる。なお、AT遊技等の特典遊技を開始してから経過した時間に応じて計数を促す表示を行ってもよい。例えば、AT遊技等の特典遊技を開始してから、10分が経過した場合に計数を促す表示を行い、20分が経過した場合に計数を促す表示を行い、30分が経

過した場合に計数を促す表示を行う。遊技メダル数に関わりなく定期的に表示を行うことができる。

【2171】

図153(b)は、遊技者に有利な状態で計数ボタン171が操作された場合の例を示す図である。

【2172】

ここでは、遊技者に有利な状態をAT状態としている。AT状態中には、「遊技メダル数」が払い出しによって増加しやすい。このAT状態の遊技中では演出画像表示装置157に、現在AT状態であることを示唆したりあるいは表す表示(AT遊技表示)が表示されている。AT状態中に「遊技メダル数」が1000枚を超えると、図153(b)の左側に示す演出画像表示装置157のように、1000枚を超えた時点で、1000枚を超えたことと計数を促す表示が表示される。この例では、計数ボタン171が長押し操作され続け、「遊技メダル数」が或る値(この例では「100」)まで減少する。

【2173】

ここにいう遊技者に有利な状態とは、「遊技メダル数」を払い出しによって増加させやすい状態のことをいう。したがって、AT状態に限らず、ボーナス(RB、BB)作動中の状態であったり、ART状態であってもよい。遊技者が有利な状態であれば、「遊技メダル数」はまだ増加することが見込まれ、遊技メダル数の全てを計数(貸出機700に出力)してもよい状態であるといえる。しかしながら、遊技メダル数の全てを計数してしまうと、次ゲームの投入枚数(例えば3枚)までも計数してしまうことになり、貸出機700から貸出を行わなければ次ゲームができないことになってしまう。また、有利な状態であるとはいっても、たまたま「遊技メダル数」の消費の方が払い出しよりも多くなる場合もある。そこで、有利な状態であっても、少しの「遊技メダル数」は残しておくといふ旨の報知が行われる。図153(b)の右側に示す演出画像表示装置157は、AT状態における計数によって「遊技メダル数」が100枚まで減少した状況にあり、この演出画像表示装置157には、「計数を止めて遊技を進めてください」といった、少しの「遊技メダル数」は残しておくといふ旨の報知(計数終了誘導報知)が行われている。つまり、全ての遊技メダル数の計数が終了する前に、計数終了誘導報知を行う。なお、ここに示す計数終了誘導報知に代えて「遊技価値を残しておくといふです」といった報知や「全部を計数してしまうと遊技ができなくなります」といった報知であってもよい。つまり、全ての遊技メダル数の計数が終了する前に、全ての遊技メダル数の計数した場合における欠点を報知してもよい。

【2174】

図153(b)の例におけるスロットマシン100では、先に説明した自動計数は行われず、計数ボタン171から手を離せば、計数は終了する。この例では、少しの「遊技メダル数」は残しておくといふ旨の報知を見た遊技者は、計数ボタン171から手を離し、「遊技メダル数」として50を残した時点で計数は終了している。

【2175】

図153(c)は、反対に遊技者に不利な状態で計数ボタン171が操作された場合の例を示す図である。

【2176】

ここにいう遊技者に不利な状態とは、貸出を行わずに遊技を繰り返し行っていくと「遊技メダル数」が減少しやすい状態のことをいう。例えば、通常状態があげられる。図153(c)に示す演出画像表示装置157には、通常状態であることを示唆したりあるいは表す表示(通常遊技表示)が表示されている。

【2177】

図153(c)に示す例では、「遊技メダル数」が1000枚ある状態で計数ボタン171の長押し操作が継続され、「遊技メダル数」が或る値(この例では「100」)を超えて減少している。遊技者に不利な状態であれば、計数終了後に遊技者が遊技を続ける可能性の方が低いため、少しの「遊技メダル数」は残しておくといふ旨の報知は行わない。

この例では、「遊技メダル数」が0になるまで計数ボタン171の長押し操作が継続される。「遊技メダル数」が0になると、演出画像表示装置157には「計数を止めてください」という文字表示が表示される。

【2178】

図154(a)は、図153(b)に示す例の変形例を示す図である。以下、図153(b)に示す例との相違点を中心に説明する。

【2179】

図154(a)に示す例では、遊技者に有利な状態(例えば、AT状態)で計数操作が継続し、「遊技メダル数」が所定値(この例では「50」)まで減少すると、計数操作が継続されていてもその計数操作を一旦無効とする。すなわち、計数ボタン171の長押し操作が継続されていても、計数を一旦終了する。この結果、「遊技メダル数」の減少は一旦止まる。図154(a)には、「遊技メダル数」が50まで減少した時の演出画像表示装置157が示されており、その表示画面には、「計数は一旦終了しました」という表示が表示されている。一旦強制的に終了させた計数を再び開始させるには、計数ボタン171の新たな操作が必要になる。

【2180】

図154(b)は、一旦強制的に終了させた計数が再び開始された例を示す図である。

【2181】

この図154(b)に示す例は、同図(a)に示す例から続きであって、遊技者に有利な状態(例えば、AT状態)で計数操作が継続し、「遊技メダル数」が所定値(この例では「50」)まで減少したため、計数が一旦強制的に終了になる。この例では、有利な状態であっても遊技を止めなくてはならない理由が遊技者に生じ、遊技者は、計数ボタン171を再度操作する。すなわち、遊技者は計数ボタン171を押し直す。この変形例では、「遊技メダル数」が所定値以下になると、計数ボタン171の長押し操作による「50」ずつの計数は効かず、長押し操作を行っても「1」ずつしか計数されない。すなわち、計数タイミング(300ms)が到来するごとに「遊技メダル数」は「1」ずつ減少する。これは、上述した理由と同じく、遊技メダル数の全てを計数してしまうと、次ゲームの投入枚数(例えば3枚)までも計数してしまうことになり、貸出機700から貸出を行わなければ次ゲームができないことになってしまうため、遊技メダル数を0になりにくくするため、「1」ずつしか計数されないようにしている。

【2182】

やがて、遊技メダル数が0になると、演出画像表示装置157には「計数は終了しました」という文字表示が表示される。

【2183】

なお、遊技者が計数ボタン171を再度長押しした場合には、「50」ずつの計数を開始するようにしてもよい。この例の場合には、遊技メダル数が「50」まで減っているため、一気に「0」になり、貸出機700への「遊技メダル数」の出力が素早く完了する。

【2184】

図154(c)に示す例は、同図(a)及び(b)を用いて説明した変形例の、遊技者に不利な状態(例えば、通常状態)であったときの例になる。変形例においても、遊技者に不利な状態であれば、図153(c)に示す例と同じく、「遊技メダル数」が0になるまで計数ボタン171の長押し操作が有効であり、「遊技メダル数」が0になると、演出画像表示装置157には「計数を止めてください」という文字表示が表示される。

【2185】

ただし、遊技者に不利な状態(例えば、通常状態)であっても、遊技を継続させる動機付けを遊技者に与えるため、遊技者に有利な状態のときと同じ処理(図154(a)及び同図(b)に示す処理であったり、図153(b)に示す処理)を行うようにしてもよい。

【2186】

[貸出機700からのVL信号がオフになった場合の動作例]

続いて、貸出機700からのVL信号がオフになった場合の例について説明する。

【2187】

図155は、貸出機700からのVL信号がオフになった場合の例について示すタイミングチャートである。

【2188】

貸出機700からメダル数制御部350には、常にオンの状態でVL信号が送信されている。このVL信号がオフの状態であるということは、貸出機700の電源が入っていないことが疑われ、貸出や計数ができない恐れがある。また、スロットマシン100と貸出機700をつなぐ通信線が断線していることも考えられる。

【2189】

メダル数制御部350は、VL信号がオフであることを表すVL信号情報を、図78に示すメダル数制御状態コマンドのうちの上位バイトが01Hになるコマンドによって、遊技制御部302に送信する。VL信号がオフであることを表すVL信号情報を遊技制御部302が受信した場合、図83に示すステップS1007の判定でNoの判定結果になり、VL信号がオンになるまで、先の処理へ進めない。このため、スタートレバー135が操作されてもその操作は有効な操作とされず、また、ベットボタン130、132が操作されてもその操作は有効な操作とされない。すなわち、複数種類ある遊技進行操作のうちの一部の操作が無効にされる。本実施形態では、一部の操作として、一遊技の前半で行われる操作を対象にしている。したがって、前半の操作によって遊技が開始（リールの回転が開始）された後、VL信号がオフになった場合には、後半の操作（ストップボタン137～139の操作（停止操作））は有効である。よって、遊技は限定的ではあるが進めることができる。ストップボタン137～139への操作のタイミングを見計らっていたときに操作が無効になると、操作が有効になって一からタイミングを見計らう必要があり煩わしい印象を与えてしまう可能性があったが、この煩わしい印象を与えてしまう可能性を低減できる。さらに、計数できない状態であるにも関わらず、遊技進行操作のうちの内部当選の当否を抽選により判定するまでの操作を有効とすると、例えば、遊技者に有利な結果が得られて突如盛大な演出を開始してしまった場合に、遊技者の遊技を進行させたい気持ちを高めてしまうおそれがあった。その結果、VL信号がオフになった場合の対応措置に遅れが生じる可能性があったが、この遅れの可能性を低減できる。しかしながら、ストップボタン137～139の操作を無効としてもよい。VL信号がオフになったことを速やかに遊技者に伝えることができる。なお、VL信号がオフの状態になっても主制御部300（スロットマシン100）側のエラーとしては扱わず、これに関する報知も実行しない。また、エラーとして扱うとエラー解除操作が必要になるが、VL信号がオフの状態であるということは貸出機700側の異常が疑われるので、主制御部300（スロットマシン100）に対するエラー解除操作も要求しない。なお、以下の例のように、VL信号がオフの状態エラー報知を行う構成を採用しても良い。

【2190】

図155（a）には、ベットボタン130、132の操作（投入）と、スタートレバー135（レバー）の操作（投入・レバー操作）が有効として扱われるか、無効として扱われるかが示されている。また、その下には、RAM358に記憶された「遊技メダル数」の値が示されている。また、その下には、VL信号の状態が示されている。

【2191】

この図155（a）に示すように、VL信号がオンの状態では、ベットボタン130、132の操作もスタートレバー135の操作も有効な操作として扱われる。また、後述するエラー報知は行われていない。

【2192】

VL信号がオフの状態になると、ベットボタン130、132の操作もスタートレバー135の操作も無効な操作として扱われる。また、演出画像表示装置157には、エラー報知の表示が表示される。図155（a）に示す演出画像表示装置157には、「貸出機との通信未確立」といった文字表示が表示されている。なお、エラー報知として、ベットボタン130、132の操作やスタートレバー135の操作が無効であることを報知して

もよい。例えば、「ベット操作・レバー操作が無効です」といった文字表示や「貸出機との通信未確立のためベット操作・レバー操作が無効です」といった文字表示を表示するようにしてもよい。

【2193】

続いて、本実施形態の変形例について説明する。本実施形態では、RAM358に記憶された「遊技メダル数」の値に関わらず、VL信号がオフになると、ベットボタン130、132の操作もスタートレバー135の操作も無効な操作として扱われたが、以下に説明する変形例では、「遊技メダル数」の値によって対応が異なる。すなわち、第1変形例では、ベットボタン130、132の操作もスタートレバー135の操作も、「遊技メダル数」が或る閾値（この例では払出用第2閾値である15000）未満である状態（図155（a）に示すように例えば980枚の状態）でVL信号がオフになると無効な操作として扱われる。「遊技メダル数」が少ないということは、遊技者がいつ遊技を終了してもおかしくないため、貸出機700との通信が確立されていないことを遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促す。一方、「遊技メダル数」が上記或る閾値以上である状態でVL信号がオフになっても有効な操作として扱われる。

10

【2194】

図155（b）は、「遊技メダル数」が、払出用第2閾値である15000以上である15550枚の場合の第1変形例を示す。

【2195】

「遊技メダル数」が払出用閾値に達すると、複数種類ある遊技進行操作の全てが無効にされる。すなわち、次遊技の投入操作（ベットボタン130、132の操作）が無効になり、スタートレバー135の操作の機会も、ストップボタン137～139の操作の機会もなくなる。

20

【2196】

図155（b）に示す第1変形例では、「遊技メダル数」が払出用第2閾値以上である場合には、やがて「遊技メダル数」が払出用閾値に達し、次遊技を行うことができなくなるため、そうなるまでは、あえて遊技の進行を止めず、遊技者に楽しんでもらえるようにしている。また、「遊技メダル数」が払出用第2閾値を超えても遊技を継続しているということは、遊技者に有利な状態（例えば、AT状態等）であることが多く、この状態で遊技を止めることは、遊技の興味が著しく低下してしまう恐れが高く、好ましくないことから、遊技の進行をあえて止めないようにしている。

30

【2197】

図155（b）における第1変形例では、VL信号がオフになっても遊技の進行は止まらないものの、この変形例でも、VL信号がオフになると、演出画像表示装置157にエラー報知の表示は表示される。

【2198】

図156は、「遊技メダル数」が、或る閾値未満であるか否かで動作が異なる第2変形例を示す。

【2199】

図156（a）に示す状態は、遊技メダル数が、或る閾値（この例でも払出用第2閾値である15000）未満である14000枚の状態である。第2変形例では、この状態でVL信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作が有効な操作として扱われる。このため、ベットボタン130、132の操作もスタートレバー135の操作も有効である。ただし、第2変形例であっても、VL信号がオフになると、演出画像表示装置157にエラー報知の表示は表示される。

40

【2200】

図156（b）に示す状態は、遊技メダル数が、或る閾値（払出用第2閾値）以上である15550枚の状態である。第2変形例では、この状態でVL信号がオフになると、複数種類ある遊技進行操作のうちの一部の操作が無効にされる。すなわち、一遊技の前半で行われるベットボタン130、132の操作とスタートレバー135の操作が無効にされ

50

る。また、演出画像表示装置 157 にエラー報知の表示が表示される。

【2201】

図 156 に示す第 2 変形例は、先の第 1 変形例と正反対であるが、「遊技メダル数」が少ないということは遊技開始直後の可能性もあり、始まったばかりの遊技の進行を妨げないといった狙いがある。また、スロットマシン 100 では、いかなるトラブルが生じた場合であっても「遊技メダル数」が消失してしまう可能性が無い訳ではない、とまでは言い切れないため、「遊技メダル数」が多い状態で「遊技メダル数」が消失してしまうと不利益が大きくなる。そのため、「遊技メダル数」が或る閾値（払出用第 2 閾値）以上である状態では遊技の進行を止め、店員による早期の修復を促す。また、「遊技メダル数」が多いということは、遊技者がいつ計数操作を行ってもおかしくない状態ともとれるので、貸出機 700 との通信が確立されていないことを遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促す狙いがある。

10

【2202】

以上説明したことから、「遊技メダル数」の値と、遊技者にとって有利な状態か不利な状態かによって、VL 信号がオフになった場合の対応の仕方も変わってくる。なお、ここにいう遊技者にとって有利な状態とは、「遊技メダル数」を払出によって増やしやすいう状態（例えば、AT 状態、ART 状態、BB 状態、BR 状態等）のことであり、不利な状態とは、「遊技メダル数」が遊技を継続することで減っていきやすい状態（例えば、通常状態等）のことである。

【2203】

遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、VL 信号がオフになると、図 155 (a) に示すように、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作が無効にされる。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、VL 信号がオフになっても、図 155 (b) に示すように、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作が有効な操作として扱われる。

20

【2204】

あるいは、遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、VL 信号がオフになっても、図 156 (a) に示すように、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱ってもよい。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、VL 信号がオフになると、図 156 (b) に示すように、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作を無効にしてもよい。

30

【2205】

遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、遊技者がいつ遊技を終了してもおかしくない。そこで、VL 信号がオフになると、貸出機 700 との通信が確立されていないことを遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促すため、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作が無効にされる。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、有利な状態になったばかりの可能性もある。そこで、VL 信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱い、遊技の進行を妨げないようにする。

40

【2206】

あるいは、遊技者にとって不利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値以上の場合には、計数が不要な可能性もある。そこで、VL 信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱い、遊技の進行を妨げないようにしてもよい。一方、遊技者にとって有利な状態で「遊技メダル数」の値が或る閾値未満の場合には、「遊技メダル数」が上記或る閾値以上になる前に遊技者に早めに気付かせ、店員による早期の修復を促すため、VL 信号がオフになると、複数種類ある遊技進行操作のうちの少なくとも一部の操作を無効にしてもよい。

【2207】

図 157 は、貸出機 700 からの VL 信号がオフになった場合の別例について示すタイ

50

ミングチャートである。

【2208】

上述の説明では、VL信号がオフの状態になっても主制御部300（スロットマシン100）側のエラーとしては扱わず、主制御部300（スロットマシン100）に対するエラー解除操作も要求しなかったが、図157（a）に示す例では、主制御部300（スロットマシン100）側のエラーとして扱い、主制御部300（スロットマシン100）に対するエラー解除操作も要求する。VL信号がオフになるのは、先にも説明したように、貸出機700の電源が入っていなかったり、スロットマシン100と貸出機700をつなぐ通信線が断線している可能性が高い。そのため、主制御部300（スロットマシン100）側でエラー解除操作を行っても再度エラーになる可能性が高い。しかしながら、エラーにすることで、店員を呼ぶことができ、店員であれば、貸出機700の電源を入れることが可能である。

10

【2209】

図157（b）に示す例は、VL信号がオフになっても、計数ボタン171が操作されるまで遊技は進行可能である例になる。

【2210】

この図157（b）に示す例では、VL信号がオフになっても、複数種類ある遊技進行操作の全ての操作を有効な操作として扱う。VL信号がオフになるということは、貸出機700との通信が確立されていないことになり、貸出機700側でも異常と判定し、エラー報知を行うことができる。VL信号がオフになってすぐに、貸出機700側でエラー報知が行われれば、スロットマシン100側で報知をすぐに行わなくても、店員を呼び出すことができる。また、貸出機700との通信が確立されていないため、計数ボタン171が操作されても貸出機700に計数通知が送信されない場合もある。そこで、この例では、計数ボタン171が操作されたタイミングで、スロットマシン100側では報知を行うようにしている。こうすることで、スロットマシン100側では最小限の機会で報知を行うことができ、過度な報知を抑制することで遊技者は居心地よく遊技を進められるようになる。

20

【2211】

なお、計数ボタン171の操作を検出した後は、VL信号がオンに戻るまで、スロットマシン100側での報知は継続する。

30

【2212】

〔払い出しと計数処理の差に関する構成について〕

AT状態やボーナス状態のように遊技者に有利な遊技状態における単位遊技あたりの遊技メダル数の増加量が、計数処理による単位遊技あたりの遊技メダル数の減少量よりも多い場合、遊技者に有利な状態では計数処理を終わらせることが困難になる。例えば、1ゲームあたりの遊技メダル数の増加量（純増数）が10枚であって、1ゲームに要する最短時間4.1秒間で10枚未満の計数が可能であった場合、AT遊技を進めながら計数を行った場合に、AT遊技中は遊技メダル数が増え続けてしまう。よって、AT遊技を進めながら計数に伴う演出を行った場合に、この演出の実行期間が長くなり、例えば、計数の終了を見越した終了場面のある演出を行うことが困難である。また、計数処理に関連して計数演出（図130他）を実行する場合、この計数演出が他の演出の妨げとなり、遊技の興趣が減退することになる。一方、有利な遊技状態における単位遊技あたりの遊技メダル数の増加量が、計数処理による単位遊技あたりの遊技メダル数の減少量よりも小さくなるように設計することで、こうした問題が生じにくくすることができる。例えば、1ゲームあたりの遊技メダル数の増加量（純増数）が10枚であって、1ゲームに要する最短時間4.1秒間で10枚を超える計数が可能であった場合、AT遊技を進めながら計数を行った場合に、AT遊技中は遊技メダル数が減り続ける。例えば、計数ボタン171を押し続けた場合に300ms毎に50枚の計数が可能であれば、4.1秒で約700枚の減少を見込める。よって、AT遊技を進めながら計数に伴う演出を行った場合に、この演出の実行期間の終わりの目処をつけることができる。なお、例えば、計数処理の実行時間に応じて

40

50

設定示唆演出を実行する（あるいは実行確率が上がる）ようにしてもよい。

【2213】

なお、上記計数演出については、計数処理に合わせて計数演出を終了する構成に限らず、計数処理が継続している状態でも計数演出を終了する場合があるようにしてもよい。貸出機700に遊技メダル数を移すための計数処理の実行時間は、遊技メダル数が多くなるにつれて長くなる。このため、計数処理の実行期間に合わせて一律に計数演出を実行すると、計数演出が長時間実行されることで遊技の興味が減退したり、計数演出によって他の演出が妨げられたりする、といった問題が生じる虞がある。計数処理が継続している状態でも計数演出を終了する場合があることで、こうした問題を防止できる場合がある。なお、このような構成としては、例えば、遊技の状況や時間経過によって計数演出を終了したり、あるいは計数演出として定めた内容が実行されると計数演出を終了したりする、といった構成が挙げられる。なお、これらの計数演出の終了条件が成立するよりも前に計数処理が終了した場合、計数演出を終了してもよいし、計数演出を継続してもよい。

10

【2214】

また、上記計数演出の内容について、計数処理された遊技メダル数の量に応じて内容が変化するものであってもよい。この場合、当該計数処理における遊技メダル数の量を基準として演出内容を設定するようにしてもよいし、有利な状態での計数処理における遊技メダル数の累計量を基準として演出内容を設定するようにしてもよい。また例えば、計数処理された遊技メダル数の量が所定の値を超えた場合に、設定示唆演出を実行する（あるいは実行確率が上がる）ようにしてもよい。遊技者は、多くの遊技メダル数を獲得した後に計数処理を行うようになり、遊技運びを選ぶことができる。なお、こうした遊技メダル数の量に応じた計数演出については、意図せずに計数ボタン171を離すなどの理由で計数処理および計数演出が途中で終了してしまうと、遊技の興味が減退してしまう虞がある。このため、計数演出が途中で終了した後であっても、そこから所定時間（例えば、1秒）以内に新たな計数処理が開始された場合には、直前の計数演出（途中で終了してしまった計数演出）を途中から再開するようにしてもよい。また、計数処理が終了した後の所定時間（例えば、1秒）内は計数演出が継続して実行されるようにするとともに、この計数演出が継続している間に新たな計数処理が開始された場合には、実行中の計数演出をそのまま継続するようにしてもよい。これらの構成では、意図しない操作による計数処理の終了に伴い計数演出が見られなくなることを防止することができる。なお、上記の所定時間は、例えば計数ボタン171の長押しの判定時間と同じにしてもよい。

20

30

【2215】

また、例えば遊技進行操作を行いつつ計数ボタン171を操作する場合、さらに演出用ボタンを操作することは困難を伴う。計数演出の実行中にこうした操作手段に対する操作を要求する演出を実行した場合、誤操作を誘発する虞がある。このため、計数演出の実行中においては、こうした何らかの操作手段の操作を要求する演出を実行しないように（あるいは実行確率が低下するように）してもよい。また、計数演出と同時に実行したときに著しく認識しにくくなる演出などについても、同様に制限する構成としてもよい。すなわち、計数演出の実行中において制限される演出を設けた構成としてもよい。なお、操作手段の操作を要求する演出でなくてもよく、例えば、遊技を進行させなくするフリーズを伴う演出や、実行時間が長く、終了するまで結果が分からないような演出を実行しないようにしてもよい。

40

【2216】

なお、例えば、有利な状態での演出であるサイドランプの点灯中に計数処理が開始されると、このサイドランプによる演出が計数演出によるものに変化する、というように、有利な状態での演出が計数演出に置き換わるようにしてもよい。また、計数演出の実行中に何らかの演出を開始する場合に、計数演出が後から実行される演出によって置き換わるようにしてもよい。

【2217】

また、計数処理の実行中に遊技を進行させた場合にキャラクタが変化する（例えば成長

50

する)、といったように、計数処理の実行中における遊技進行の度合いに応じて計数演出の内容が変化するようにしてもよい。

【2218】

また、遊技メダル数が0になり計数処理および計数演出が終了した場合に、計数ボタン171を押下したままにすることで、その後新たに遊技メダル数を獲得して計数処理が開始すると、直前に終了した計数演出が続きから再開するようにしてもよい。

【2219】

また、計数処理の実行中は、次遊技の開始操作ができなくなる、といったように計数処理の実行中における遊技進行操作の少なくとも一部を制限するようにしてもよい。

【2220】

〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕

上記説明した実施形態では計数ボタン171を長押することで最大50枚ずつの遊技メダル数を貸出機700に移すことができる。図158(a)には、120枚の遊技メダル数がある状態から計数ボタン171を長押ししたときの遊技メダル数の変化が示されている。具体的には、120枚あるうちの50枚の遊技メダル数が貸出機700に移され、続いて残り70枚あるうちの50枚の遊技メダル数が貸出機700に移され、さらに残り20枚全ての遊技メダル数が貸出機700に移され、遊技メダル数が0となるまでの流れが示されている。

【2221】

上記の計数処理にあたっては、現在の遊技メダル数の値が一時的に計数判定用遊技メダル数に設定され(図99のステップS3304)、この計数判定用遊技メダル数に基づいて計数処理が実行される(図101)。このとき、計数判定用遊技メダル数が設定された後に遊技メダル数の増加(払い出しや精算操作)があった場合、その内容は次に設定される計数判定用遊技メダル数に反映される。図158(b)には、図158(a)の流れの中で70枚の遊技メダル数を貸出機700に移している間に8枚の払い出しがあった場合の遊技メダル数の変化が示されている。この例では、残り70枚あるうちの50枚の遊技メダル数が貸出機700に移されたことで残り20枚となった遊技メダル数に対し、8枚の払い出しの分が加算されて残り28枚の遊技メダルがある状態となり、その後、この残り全ての遊技メダル数が貸出機700に移され、遊技メダル数が0になっている。

【2222】

上記説明した実施形態では、上記図158(b)の例のように、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分(払い出しや精算操作)が、この継続している計数処理によって反映され、計数処理を始めた時点の遊技メダル数(図158(b)では120枚)と計数処理によって移された遊技メダル数(図158(b)では128枚)が合わなくなり、計数処理のデータを後に確認する事態が生じた際の作業負担となる可能性がある。このような場合、図158(c)に示すように、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分(払い出しや精算操作)についてはすぐに反映せず、例えば、遊技メダル数が0になったり、遊技メダル数が0になる前に計数ボタン171を離すことで継続していた計数処理が終了したりした後にこの増加分を反映するようにしてもよい。例えば、計数ボタン171の長押しを継続させた場合、計数ボタン171の長押しを開始したときに記憶していた120枚を計数した後、計数ボタン171の長押し中に増えた8枚を計数する。例えば、計数ボタン171の長押しを途中で離した場合、計数ボタン171の長押しを開始したときに記憶していた120枚のうち60枚を計数した後、計数ボタン171の長押しを再開したときに記憶していた68枚を計数する。再開後は、計数処理を始めた時点の遊技メダル数が68枚なので、68枚を50枚→18枚の順で計数する。図158(c)には、図158(a)の流れの中で70枚の遊技メダル数を貸出機700に移している間に8枚の払い出しがあるが、遊技メダル数が0になるまではこの増加分を反映せず(図158(a)と同様の流れ)、遊技メダル数が0となった後にこの増加分が反映され、さらに計数処理が継続して遊技メダル数が0になっていることが示されている。この構成では、計数処理を始めた時点の遊技メダル数(図158(c)では120枚)と遊技メダル数

10

20

30

40

50

が一旦0になるまでに計数処理によって移された遊技メダル数（図158（c）では120枚）を一致させることができる。

【2223】

なお、図158（e）には、図158（a）の流れの中で70枚の遊技メダル数を貸出機700に移している間に8枚の払い出しがあるが、計数ボタン171の長押しを開始したときに記憶していた120枚を計数した直後の計数で、払い出しのあった8枚を計数している。この構成では計数にかかる時間を短くできる。

【2224】

なお、計数処理を継続している最中に遊技メダル数の増加が複数回あった場合には、これらを全て合計した値を後で反映するようにしてもよいし、計数処理が継続している場合には遊技メダル数が0になる毎に一つずつ反映されるようにしてもよい。

【2225】

なお、上記の構成を採用した場合における遊技メダル数表示装置170の表示についても、上記の遊技メダル数の変化に合わせた表示としてもよい。また、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分（払い出しや精算操作）について、表示上ではすぐに反映されるようにしてもよい（遊技メダル数の減少表示に反映）。ただし、この場合の計数処理による値の変化量については、実際の遊技メダル数の値と、表示上の遊技メダル数の値で同じである（増加分のずれが生じている状態）。図158（d）には、図158（c）の流れに対して、遊技メダル数の増加分（払い出しや精算操作）を表示上はすぐに反映する構成を採用した場合の流れが示されている。この構成では、実際の遊技メダル数の値と、表示上の遊技メダル数の値が、上記増加分のずれが生じた状態になるが、計数処理の終了時には一致した状態になる。仮に、遊技メダル数が0になる前に計数ボタン171を離して計数処理を終了させた場合にも、その時点で遊技メダル数に増加分が反映されるため、実際の遊技メダル数の値と表示上の遊技メダル数の値が一致した状態になる。

【2226】

なお、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分を反映するタイミングについては特に限定されるものではなく、例えば、計数ボタン171を離したタイミングであってもよい。この場合、新たに計数ボタン171を操作することで、反映された増加分を貸出機700に移すことができる。また、計数処理が継続している状態で遊技メダル数が0になったタイミングであってもよく、さらにこの場合、新たに計数ボタン171を操作することなく反映された増加分を貸出機700に移すことができるようにしてもよい（計数処理が引き続き継続する、図158（e））。

【2227】

なお、遊技メダル数の増加分としては払い出しや精算操作によるものが挙げられるが、これらのいずれか一方を図158（c）で説明した構成の対象としてもよいし、双方を対象としてもよい。

【2228】

〔ベットボタン操作による賭数減少設定について〕

上記説明した実施形態において、遊技メダル数を3枚ベットした後に1枚ベットに変更したい場合には、精算ボタン134を操作してベットされた3枚を一旦「遊技メダル数」に戻してから、改めて1枚ベット用のベットボタン130を操作することで、現在賭数を1枚にすることができる。この場合、精算ボタン134の操作とベットボタン130の操作が必要となるが、この動作を一回のベットボタン130の操作で実行できるように構成してもよい。このような構成の一例として、現在賭数が最大値の状態ですべてのベットボタン130の操作がされた場合に、精算ボタン処理（図85）を実行してからベットボタン操作に対する処理を実行する構成が挙げられる。また、現在賭数が最大値の状態ですべてのベットボタン130の操作がされた場合に、賭数が最大値から最小値となる際の変化分（上記例では差分となる2）を精算枚数とする精算コマンド（図80）を送信するとともに、現在賭数の値を最小値に設定するようにしてもよい。この構成は、ベットボタン130の操作によって賭数の一部を精算するようにしたものであり、別途投入処理や投入コマンドは不要とな

10

20

30

40

50

る。なお、これらの構成は、現在賭数が最大値の状態において、賭数の最小値を設定可能な操作手段が操作されたことに基づいて、現在賭数を最小値に設定する構成の一例に相当する。

【2229】

なお、上記構成を採用した場合、ベットボタン130の操作を繰り返すことによって現在賭数を0→1→2→3→1→2…のように変化させることができ、ベットボタン130の操作だけで現在賭数の設定変更を行うことができる。

【2230】

なお、精算ボタン134の操作に対して出力可能な精算音と、ベットボタン130の操作に対して出力可能な投入音がある場合、現在賭数が最大値から最小値になる際のベットボタン130の操作に対しては、精算音と投入音を連続して出力するようにしてもよい。ただ、一回の操作に対して二種類の音声出力されると遊技者が混乱する虞があるため、現在賭数が最大値から最小値になる際のベットボタン130の操作に対しては、精算音を出力せずに投入音を出力するようにしてもよい。なお、精算ボタン134の操作に対して、演出画像表示装置157の画面に、精算があったこと示す文字等を表示し、現在賭数が最大値から最小値になる際のベットボタン130の操作に対して、演出画像表示装置157の画面に、精算があったこと示す文字等を表示しない、ものとしてもよい。この構成では、ベットボタン130ではなく精算ボタン134を操作してしまったと勘違いさせないようにすることができる。

【2231】

〔遊技メダル数に応じた演出について〕

以下、図159を用いて遊技メダル数に応じて異なる演出を実行する構成について説明する。図159は、遊技メダル数に応じて実行される演出の一例を示す図である。

【2232】

上記実施形態では、メダル数制御部350のRAM358に記憶されている遊技メダル数の情報が、遊技制御部302を介して第一副制御部400に送信される（メダル数制御状態コマンドおよびセキュリティコマンド）。以下の例は、この遊技メダル数の値に応じて異なる演出を実行する動作の一例である。この例では、AT状態において、遊技メダル数が所定数（この例では3000）に到達するまでは通常演出を実行し、所定数に到達すると特別演出を実行する構成となっている。

【2233】

まず、図159（a1）にはAT状態開始時（開始時の遊技メダル数＝500）の様子が示されており、図159（a2）にはAT状態における遊技の様子が示されており、図159（a3）にはAT状態でメダルを獲得したときの様子が示されており、図159（a4）にはAT状態終了時の様子が示されている。なお、AT状態では遊技メダル数の値が画面内左上の「所持」の値として表示されており、AT状態となつてからの獲得メダル数が画面内右上の「・・・GET」の部分に表示されている。

【2234】

図159（a1）～（a4）の流れでは、AT状態において遊技メダル数が3000を超えていないため、特別演出は実行されずに通常演出（図159（a2））が実行される。

【2235】

次に、図159（b1）～（b3）には、遊技メダル数が所定数（3000）に到達したことで特別演出が実行される場合の一例が示されている。この例では、遊技メダル数が所定数に到達していないために通常演出が実行されている状態（図159（b1））から、メダルを獲得して遊技メダル数が所定数に到達した状態（図159（b2））になり、その後に特別演出が実行されている状態（図159（b3））となる。この特別演出では、背景や操作ナビの色、そしてBGMが通常演出とは異なるものになる。すなわち、多くの遊技メダルが得られている状態で演出が変化することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【2236】

なお、異なる演出については、上記の特別演出の例に限られるものではなく、様々な演出を用いることができる。この異なる演出としては、別の演出をそれぞれ用いる構成に限らず、例えばベースとなる演出が実行されている状態で、その一部に別の演出が割り込むことで全体として異なる演出となるようにしてもよい。また例えば、遊技メダル数や獲得メダル数の表示については、色をそれぞれの桁毎に変えて虹色にしたり、また、各桁の色を周期的に変化させたりする、といったように、これらの数値について色や大きさを異ならせてもよい。また、演出を異ならせる状態としては、A T状態に限られるものではなく、遊技者に有利な状態となっている場合に演出が異なる場合があればよい。

【2237】

また、遊技メダル数が所定数に到達した直後に演出を切り替える構成に限らず、遊技メダル数が所定数に到達するか否かによって実行される演出が異なるものであればよく、例えば、遊技メダル数が所定数に到達し、さらに何らかの条件（例えばゲーム数の消化、切り替え抽選に当選）を満たしたタイミングで演出が切り替わるようにしてもよいし、遊技メダル数が所定数に到達するか否かでエンディングが異なる構成としてもよい。

【2238】

さらに、遊技メダル数が所定数に到達したことで、設定値を示唆する表示が実行されるようにしてもよい。図159(c1)の例では、遊技メダル数が所定数に到達していることにより、エンディング時に設定値を示唆する表示（この例では家紋の表示）が実行される例が示されている。

【2239】

また、遊技メダル数が所定数に到達した場合に異なる演出や表示が必ず実行される構成に限らず、遊技メダル数が所定数に到達しない場合と比較して異なる演出や表示が実行されやすくなる構成であってもよい。

【2240】

また例えば、遊技メダル数が3000に到達すると上記の特別演出が実行され、遊技メダル数が2000に到達するとエンディング時に設定値を示唆する表示が実行される、といったように、複数種類の演出や表示を異ならせるための契機となる遊技メダル数の値については、それぞれ別に設けてもよい。

【2241】

また、上記の例では異なる演出や表示を実行するか否かの判定対象に遊技メダル数を用いる構成について説明したが、例えば、貸出機700に挿入されたカードや上位サーバに記憶されている持ちメダル数を判定対象として用いたり、遊技メダル数と持ちメダル数の合計値を判定対象として用いた場合でも、同様の効果を奏する場合がある。また、このとき用いる値は、持ちメダル数の総数に限らず、その一部（例えば、持ちメダル数が5000ある場合に、そのうち1000）が用いられる構成であってもよい。このような構成を採用する場合には、持ちメダル数に関する情報が第一副制御部400に送信されるようにすればよい。なお、貸出機700に挿入されたカードや上位サーバでクレジット残高を扱っている場合、このクレジット残高の値や、クレジット残高を遊技メダル数に換算した場合の値を用いて、上記の持ちメダル数を用いた構成と同様の構成としてもよい。このように、貸出機700に挿入されたカードや上位サーバで管理されている遊技価値に関する情報を、異なる演出や表示を実行するか否かの判定対象に用いる構成としてもよい。

【2242】

さらに、例えば遊技メダル数が2000以上で、且つ持ちメダル数が5000以上の場合に異なる演出が実行される、すなわち遊技メダル数と持ちメダル数のそれぞれ（あるいはいずれか一方）が何らかの条件を満たした場合に異なる演出が実行される、といったように、複数種類の判定対象を用いるとともにその結果を組み合わせる構成としてもよい。なお、上記判定対象については、その値を表示しない構成としてもよいが、上記の例のように判定対象となる値が表示されている場合には、判定対象と演出との関係性が把握しやすくなり、遊技の興趣向上が期待できる。

【2243】

10

20

30

40

50

また、上記の例では異なる演出や表示を実行するか否かの判定対象に遊技メダル数や持ちメダル数を用いる構成について説明したが、A T状態における獲得メダル数を判定対象として用いてもよい。図160(d1)～(d7)には、獲得メダル数が所定数(3000)に到達したことで特別演出が実行される場合の一例が示されている。この流れの内、図160(d2)～(d4)は、図159(b1)～(b3)を用いて説明した場合と同様に遊技メダル数の値が3000に到達した場合が示されているが、この例では特別演出の実行の可否を獲得メダル数に基づいて決定しているため、図159(b1)～(b3)とは異なりこの時点で特別演出は実行されていない。その後、獲得メダル数が所定数(ここでは3000)に到達した状態(図160(d5))になり、その後に特別演出が実行されている状態(図160(d6))となる。この例でも、獲得メダル数が多くなった状態で演出が変化することになり、遊技の興趣を向上させることができる。また、この例では、獲得メダル数が2000に到達したことによって図159(c1)と同様の設定示唆が表示されていることが示されている。

【2244】

なお、上記の例では、遊技メダル数、持ちメダル数、獲得メダル数が所定数に到達したことで異なる演出や表示を実行する構成について説明したが、例えば、ある部分の演出の実行については遊技メダル数を使用し、これとは別の部分の演出の実行については獲得メダル数を使用する、といったようにそれぞれを適宜使い分ける構成としてもよい。また例えば、持ちメダル数を使用した演出と、獲得メダル数を使用した演出を並行して実行する、というように、上記説明した演出を並行して実行可能な構成としてもよい。これらの構成においては、例えば、遊技者に有利な状態において計数処理を実行しないと獲得メダル数が持ちメダル数を超える場合があるが、こうした状況になったときに異なる演出が実行される、といったように、複数種類の判定対象を用いるとともにその結果を組み合わせる構成としてもよい。

【2245】

【エラー重複時の動作について】

以下、図161～図163を用いてエラーに関連する動作について説明する。図161は、遊技メダル数のオーバーフローが生じた場合の動作の一例を示す図である。図162は、メダル数制御断線エラー(エラーコードE0)が生じた場合の動作の一例を示す図である。図163は、遊技メダル数の上限超えエラーとメダル数制御断線エラー(エラーコードE0)が重複して生じた場合の動作の一例を示す図である。

【2246】

上記実施形態では、スロットマシン100(メダル数制御部350のRAM358)に記憶されている遊技メダル数を、計数ボタン171を操作することによって貸出機700に移動させることができる(計数処理)。図161(a1)～(a3)には、1336の遊技メダル数がある状態(図161(a1))から、計数ボタン171が操作され(図161(a2))、全ての遊技メダル数が貸出機700に送信された結果、遊技メダル数表示装置170の値(スロットマシン100に記憶されている遊技メダル数)が0になる(図161(a3))までの一連の流れが示されている。

【2247】

また、上記実施形態では、遊技メダル数の上限値として16383が設定されており、払い出しがある役に入賞したときに、この払い出しと遊技メダル数との合計が上限値を超えるとオーバーフロー状態となる(図117で応答コマンドが「異常」になる)。このオーバーフロー状態では、払い出しによる加算処理が実行されないまま、オーバーフロー状態の解消待ちの状態になり、エラーの一種であるとも言える。このオーバーフロー状態は、計数ボタン171を操作して遊技メダル数を貸出機700に移動させることで解消することができる。図161(b1)～(b4)には、遊技メダル数が上限値である状態(図161(b1))から、払い出しのある役に入賞してオーバーフロー状態(図161(b2))になり、その後計数ボタン171を長押しして(図161(b3)、遊技メダル数として50を貸出機700に移動、遊技メダル数表示装置170の値は1ずつ減少)、オ

オーバーフロー状態が解消（図161（b4））するまでの一連の流れが示されている。なお、図161（b4）の「エラーが解除されました」のメッセージはこのオーバーフロー状態の解消を示すものであり、数秒程度表示された後に消去される。また、オーバーフロー状態が解消すると、遊技メダル数に払い出し分が加算されることになる。なお、この例では計数ボタン171を長押ししているが、計数ボタン171を長押ししない場合には遊技メダル数として1が貸出機700に移動することになる。この場合、遊技メダル数が上限値以下になるまで計数ボタン171を連打すればオーバーフロー状態を解除することができる。いずれにしても、オーバーフロー状態は計数ボタン171の操作で解除することができる。

【2248】

また、上記実施形態では、遊技制御部302による遊技の進行の妨げとなる様々なエラー（例えば、図76（b）のエラー）を検出可能な構成となっている。これらのエラーは店側の対処を要するものであるため、遊技進行ができない状態にするとともにこれらのエラーを報知する構成となっている。図162（c1）～（c3）には、エラーが発生していない状態（図162（c1））から、メダル数制御部断線エラーが発生した状態（図162（c2））になり、その後店側が処置を行うとともにリセットボタンRが操作されて当該エラーが状態が解消した状態（図162（c3））になるまでの一連の流れが示されている。なお、図162（c3）の「エラーE0解消しました」のメッセージは発生していたエラー（この例ではメダル数制御部断線エラー）が解消したことを示すものであり、数秒程度表示された後に消去される。なお、リセットボタンRは、各制御部にリセット信号を送信するためのボタンであり、遊技者が操作できないように遊技台の内部に設けられている。

【2249】

上記説明したとおり上記実施形態のスロットマシン100では、店側の操作で解除することが必要な遊技制御部302に関するエラー（例えば、図76（b）の遊技順序異常エラーやチップID番号不一致、以下遊技制御エラーなど）と、遊技者の操作で解除することが可能なメダル数制御部350に関するエラー（例えば、オーバーフロー状態、以下メダル数制御エラー）がある。メダル数制御エラーは、遊技制御エラーと比較すると遊技進行に深刻な影響のないエラーである。このため仮にこれらのエラーが重複して発生した場合には、重要性の高い遊技制御エラーを優先して解消させることが考えられる。以下、このような構成を採用した場合の動作の一例について説明する。なお、以下の説明では、メダル数制御部断線エラーとオーバーフロー状態の例について説明するが、遊技制御部302に関するエラーやメダル数制御部350に関するエラーについてはこれらのエラーに限定されるものではなく、同様の解除方法を採用するエラーに対して適用することができる。

【2250】

図163（d1）には、遊技メダル数が上限値である状態が示されており、そこから払い出しのある役に入賞し、オーバーフロー状態になったとする。図163（d2）には、オーバーフロー状態を解除するために計数ボタン171の操作を促すメッセージが表示された状態が示されている。オーバーフロー状態は計数ボタン171を操作することで解除することができるが、ここではこの操作を行う前にメダル数制御部断線エラーが発生したものとする（遊技制御エラーとメダル数制御エラーが重複）。図163（d3）には、図163（d2）に示すメッセージがクリアされ、メダル数制御部断線エラーが発生したことを示すメッセージが表示された状態が示されている。なお、上記の例ではメダル数制御部断線エラーが発生した場合にオーバーフロー状態であることを示すメッセージ（図163（d2））がクリアされる構成となっているが、例えば、メダル数制御部断線エラーが発生したことを示すメッセージをオーバーフロー状態であることを示すメッセージに重ねて表示したり、メダル数制御部断線エラーが発生したことを示すメッセージの妨げにならない位置に、オーバーフロー状態であることを示すメッセージを表示したりする、といったように、双方のエラーに関するメッセージを表示するようにしてもよい。また、双方のエラーに関するメッセージを表示する場合に、エラーが単独で発生した場合の表示とは異

10

20

30

40

50

なる表示を用いた構成としてもよい。

【2251】

遊技制御エラーとメダル数制御エラーが重複した状態では、計数ボタン171を操作しても計数処理が実行されないためにオーバーフロー状態が解除されない。またこのとき、計数ボタン171の操作が無効であることを示すメッセージが表示される。図163(d4)には、計数ボタン171を操作したことによって、図163(d3)に示すメッセージに加えて計数ボタン171の操作が無効であることと、先にメダル数制御部断線エラーを解消することを促すメッセージが表示された状態が示されている。この構成により、メダル数制御部断線エラーを優先して処理させることができる。

【2252】

その後店側が処置を行うとともにリセットボタンRが操作されて当該エラーが状態が解消し、オーバーフロー状態が発生している状態に戻ったとする(遊技制御エラーとメダル数制御エラーの重複解消)。図163(d5)には、メダル数制御部断線エラーが解消したことを示すメッセージが表示された状態が示されている。そして、図163(d6)には、このメッセージがクリアされた後に、図163(d2)と同様のメッセージが表示された状態となることが示されている。その後は、図161で説明したように計数ボタン171を操作することで計数処理を実行し、オーバーフロー状態を解除することができる。図163(d7)(d8)には、図161(b3)(b4)と同様に計数ボタン171を長押ししてオーバーフロー状態が解消された状態となっていることが示されている。なお、この場合、オーバーフロー状態が解消した後に遊技メダル数に払い出し分が加算されることになる。

【2253】

なお、上記の動作を実現するにあたっては、遊技制御エラーの発生中において、メダル数制御エラーの解消に用いる操作手段(上記の例では計数ボタン171)の操作に対応する処理が実行されないようにしてもよい。図164(e1)~(e3)には、エラーが発生していない状態(図164(e1))から、メダル数制御部断線エラーが発生した状態(図164(e2))になり、このエラーの発生中に計数ボタン171(オーバーフロー状態を解除するための操作手段)が操作されたものの、その操作が無効である(計数処理が実行されない)ことを示すメッセージが表示されている(図164(e3))ことが示されている。

【2254】

なお上記の例では、遊技制御エラーを解除するための操作手段と、メダル数制御エラーを解除するための操作手段が異なる構成について説明した。ここで例えば、いずれのエラーもリセットボタンRによって解除可能とする、といったように、遊技制御エラーとメダル数制御エラーを解除するためのエラー解除用操作手段が同一であってもよい。なお、このときのエラー解除用操作手段は遊技者が操作可能なものであってもよいし、操作不可能なもの(例えば、遊技台内部に設置された操作手段)であってもよい。この構成の場合、メダル数制御エラーが発生している状態で遊技制御エラーが発生すると、エラー解除用の操作手段の操作によって遊技制御エラーが解除される(メダル数制御エラーは解除されず、遊技制御エラーが優先して解除される)ようにすることで、重要性の高い遊技制御エラーを優先して解消させることができる。

【2255】

[計数処理の報知について(1)]

遊技者に有利な状態では、遊技を盛り上げるための演出が実行される場合があるが、以下説明する構成は、計数ボタン171の操作(計数処理)が行われている間、この演出の音量を低下(あるいは消音)させる場合を設けたものである。この構成では、演出の音量の変化によって計数処理が実行中であることを遊技者に把握させたり、計数処理に集中させることができる。この音量の変化が、計数報知の一例に相当する。なお、以下では、この演出音量の変化による計数報知を計数報知Aと称する。なお、ここでは計数処理によって演出の音量を変化させる構成を主に説明するが、遊技者に有利な状態での演出を計数処

10

20

30

40

50

理によって変化させる構成（例えば、音量の変化、音質の変化、表示の一部が変化、ランプの色、点灯態様が変化）としてもよい。

【2256】

遊技者に有利な状態（例えば、AT状態、ボーナス状態）では所謂デモ演出が実行されず、遊技者に不利な状態（例えば、通常状態）ではデモ演出が実行されるものがあるが、この構成では、遊技者に有利な状態における演出が継続して実行されることになる。上記計数報知Aは、こうした構成でも計数処理の実行を把握させることができる。

【2257】

計数報知Aについては上記の効果を奏する一方で、実行のタイミングによっては重要な場面の演出をわかりにくくしてしまう、という問題がある。ここで、全てのリールが回転を停止している状態は遊技と遊技の間の期間に相当し、実行される演出についても重要度が低くなることから、全てのリールが回転を停止している状態において計数報知Aを実行する構成としてもよい。さらに、リールに対する最後の停止操作がされた後に、役に入賞した演出等を行う場合があることから、リールに対する最後の停止操作がされてから所定期間が経過し、且つ全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Aを実行する構成としてもよい。また、リールに対する最後の停止操作がされたことによる演出が一通り実行された後（例えば、デモ演出に切り替わったとき）に全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Aを実行する構成としてもよい。なお、計数処理の有無に関わらず、リールに対する最後の停止操作がされてからの時間経過によっても演出音量が低下（あるいは消音）する構成（例えば、消費電力の軽減を目的とする構成）が採用されている場合には、計数報知Aによる演出音量の低下と区別できるように、それぞれの音量低下の程度が異ならせた構成としてもよい。また、時間経過による演出音量低下と計数報知Aの実行が重複してしまう場合には、計数報知Aによる音量低下を優先する構成としてもよい。

【2258】

一方、いずれかのリールが回転している状態は遊技が実行中であり、実行される演出については重要度が高くなる。このため、いずれかのリールが回転している状態においては計数報知Aを実行しない構成としてもよい。

【2259】

また、遊技の際の操作によってはこれを契機として演出を実行する場合がある。例えば、上記記載のように全てのリールが回転を停止している状態では、ベットボタン132の操作やスタートレバー135の操作を契機として次遊技の演出が実行される場合があり、また演出用の操作手段の操作を契機として遊技の興趣を向上させる演出が実行される場合がある。こうしたことから、何らかの操作手段に対する操作を契機に実行中の計数報知Aを終了する（例えば、変更されている音量を戻す）構成としてもよい。

【2260】

また、上述の説明中で、計数枚数に応じて計数音の出力の有無を決定したり（例えば、図130）、計数ボタン171の操作時間に応じて計数音を異ならせたりする（例えば、図130）、といった構成について言及したが、上記の計数報知Aの実行の際に、このような計数処理に応じた計数音の出力を加えてもよい。また、例えば、上記の計数報知Aについては全てのリールが回転を停止している状態に限って実行するようにする一方で、計数音についてはいつでも計数処理に対していつでも出力される、といったように、計数報知Aとは別に計数音を出力する構成としてもよい。なお、ここで加える計数音については、例えばリール回転中には50%の音量に設定し、リール停止中は100%の音量に設定する、といったように、状況に応じて音量を変化させつつこれに加えるようにしてもよい。また、計数音だけに限らず、計数処理に対応する各種演出（例えば、計数音の出力、計数処理に関する計数表示、およびこれらの組み合わせ）を、計数報知Aと組み合わせた構成としてもよい。こうした計数処理に対する各種演出の例としては、計数音を計数処理の実行に合わせて出力し、計数表示については遊技が終了した後（第三停止操作後、全リール停止後）に実行が許容される、といったもの（リール回転中は計数音のみの出力）が挙

げられる。また、他の例として、計数音を計数処理の実行に合わせて出力し、計数表示については遊技が終了した後（第三停止操作後、全リール停止後）の所定時間経過後（例えば3秒後）に実行が許容される、といったもの（リール回転中は計数音のみの出力）が挙げられる。

【2261】

〔計数処理の報知について（2）〕

上述の説明中で、計数枚数に応じて計数音の出力の有無を決定したり（例えば、図130）、計数ボタン171の操作時間に応じて計数音を異ならせたりする（例えば、図130）、といった、計数処理に応じた計数音を出力する構成について言及した。

【2262】

遊技者に有利な状態では、遊技を盛り上げるための演出が実行される場合があるが、以下説明する構成は、計数ボタン171の操作（計数処理）が行われている間、計数音を出力可能にするとともに、有利な状態の演出音が維持される場合を設けたものである。この構成では、計数処理中にも有利な状態の演出音が維持される場合があり、遊技の興趣が減退しないようにすることができる。また、計数音によって計数処理が実行中であることを遊技者に把握させることができる。この計数音が、計数報知の一例に相当する。なお、以下では、この計数音による計数報知を計数報知Bと称する。

【2263】

計数報知Bについては上記の効果を奏する一方で、実行のタイミングによっては重要な場面の演出をわかりにくくしてしまう、という問題がある。ここで、全てのリールが回転を停止している状態は遊技と遊技の間の期間に相当し、実行される演出についても重要度が低くなることから、全てのリールが回転を停止している状態において計数報知Bを実行する構成としてもよい。さらに、リールに対する最後の停止操作がされた後に、役に入賞した演出等を行う場合があることから、リールに対する最後の停止操作がされてから所定期間が経過し、且つ全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Bを実行する構成としてもよい。また、リールに対する最後の停止操作がされたことによる演出が一通り実行された後（例えば、デモ演出に切り替わったとき）に全てのリールが回転を停止していることを条件に計数報知Bを実行する構成としてもよい。

【2264】

一方、いずれかのリールが回転している状態は遊技が実行中であり、実行される演出については重要度が高くなる。このため、いずれかのリールが回転している状態においては計数報知Bを実行しない構成としてもよい。

【2265】

また、遊技の際の操作によってはこれを契機として演出を実行する場合がある。例えば、上記記載のように全てのリールが回転を停止している状態では、ベットボタン132の操作やスタートレバー135の操作を契機として次遊技の演出が実行される場合があり、また演出用の操作手段の操作を契機として遊技の興趣を向上させる演出が実行される場合がある。こうしたことから、何らかの操作手段に対する操作がされた後には計数報知Bを実行しない構成としてもよい。

【2266】

なお、上記の説明では、計数報知Bを実行する場合と実行しない場合について説明したが、例えば、計数音として、第一の態様の計数音と第二の態様の計数音があるような場合（例えば、メロディーが異なる、音色、音数、音量などが異なる）に、これを置き換えた構成としてもよい。すなわち、計数報知Bを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Bを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成としてもよい。音声には様々な種類のものがあるため、例えば、第二の態様の計数音が有利な状態の演出をさほど妨げない種類の音声であれば、遊技の興趣を減退させずに計数処理が実行中であることを遊技者に把握させることができる。

【2267】

さらに例えば、第一の態様の計数音を出力する場合を第一の態様の計数演出を実行する

10

20

30

40

50

場合、第二の態様の計数音を出力する場合を第二の態様の計数演出を実行する場合、とそれぞれを読み替えた構成としてもよい。音声に限らず演出には様々な種類のものがあるため、例えば、第二の態様の計数演出が有利な状態の演出をさほど妨げない種類の演出であれば、遊技の興趣を減退させずに計数処理が実行中であることを遊技者に把握させることができる。

【2268】

〔計数処理の報知の例〕

以下、上記説明した計数報知（計数報知A、計数報知B）の構成の具体例について、図165～図167を用いて説明する。図165は、計数処理に対する計数音の出力にあたって、当該音声の出力許可期間を設けた場合の動作の一例を示す図である。図166は、図165（a）の動作におけるスロットマシン100の様子を示す図であり、図167は、図165（b）の動作におけるスロットマシン100の様子を示す図である。

10

【2269】

図165（a）および図165（b）は、いずれも、AT状態において第三停止操作から所定時間が経過すると計数音の出力が許可され、ベット操作がされると計数音が停止する構成における動作の一例である。図165（a）および図165（b）には、この計数音が許可された期間と、この期間内での計数ボタン171の操作に対する計数音の出力期間が示されている。なお、AT状態では、計数音が出力される場合を除き、AT状態に対応したAT演出音が継続して出力されているものとする。

20

【2270】

図165（a）の例では、AT状態が開始したタイミング（a1）が示されており、図166（a1）にはこのときの様子が示されている。このAT状態では、遊技の際に操作ナビが実行される場合がある。この場合の様子を示す一例として、図166（a2）には開始操作後のタイミング（a2）において操作ナビが表示されている例が示されている。また、図166（a2）～（a7）に示すように、この例では、左上の枠内に現在の遊技メダル数が「所持」の値として表示され、右上の枠内にはAT状態で獲得している遊技メダル数の累計が表示されるものとする。

【2271】

続いて、第三停止操作後から次遊技のためのベットボタン操作がされる前までの間に、計数ボタン171が長押し操作されたとする。図165（a）には、この計数ボタン171の操作期間が示されている。以下、図165（a）に示すタイミング（a3）～（a7）について順に説明する。

30

【2272】

まず、タイミング（a3）は、第三停止操作後であって計数ボタン171の操作前のタイミングである。図166（a3）には、このタイミング（a3）において、役に入賞したときの演出（ここでは遊技メダル数8枚獲得）が実行されている様子が示されている。

【2273】

続くタイミング（a4）は、第三停止操作後に計数ボタン171の操作がされたときのタイミングである。このタイミング（a4）では、計数音が許可されておらず、図166（a4）に示すように図166（a3）の表示が継続しており、またAT演出音もそのまま継続した状態となっている。そして、計数ボタン171が操作されたことにより、画面左上の枠内に計数処理が実行されていることを示す「計数中」の文字が表示されるとともに、計数処理が開始したことにより、遊技メダル数の値が減少し始めていることが示されている。

40

【2274】

続くタイミング（a5）は、計数ボタン171の長押しが継続している状態で、計数音が許可されているタイミングである。このタイミング（a5）では、図166（a5）に示すように図166（a3）の表示が継続しているがAT演出音は出力されておらず、計数音が出力された状態となっている。そして、計数ボタン171が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が引き続き表示され、遊技メダル数の値が減

50

少していることが示されている。

【2275】

続くタイミング（a6）は、計数ボタン171を離しているタイミングである。このタイミング（a6）では、図166（a6）に示すように図166（a3）の表示が継続している。また、計数ボタン171が操作されていないために計数音は出力されず、AT演出音の出力が再開した状態となっている。なお、画面左上の枠内の「計数中」の文字は消去された状態となっている。

【2276】

続くタイミング（a7）は、ベットボタン132が操作されたタイミングである。このタイミング（a7）では、図166（a7）に示すように図166（a3）の背景表示が継続している。また、AT演出音が出力した状態となっている。

【2277】

上記の例では、タイミング（a5）における動作が、計数報知Aの一例に相当する。この動作では、計数処理中にAT演出音が出力されなくなる、という計数報知Aの構成が示されている。また、タイミング（a4）（a5）における動作が、計数報知Bの一例に相当する。この動作では、計数処理中にAT演出音が維持される場合と、計数音が出力される場合がある、という計数報知Bの構成が示されている。

【2278】

次に、図165（b）の例では、AT状態が開始したタイミング（b1）が示されており、図167（b1）にはこのときの様子が示されている。このAT状態では、遊技の際に操作ナビが実行される場合がある。この場合の様子を示す一例として、図167（b2）には第一停止操作後のタイミング（b2）において操作ナビが表示されている例が示されている。また、図167（b2）～（b8）に示すように、この例では、左上の枠内に現在の遊技メダル数が「所持」の値として表示され、右上の枠内にはAT状態で獲得している遊技メダル数の累計が表示されるものとする。

【2279】

続いて、第一停止操作がされた後から次遊技の開始操作直後までの間に、計数ボタン171が長押し操作されたとする。図165（b）には、この計数ボタン171の操作期間が示されている。以下、図165（b）に示すタイミング（b3）～（b8）について順に説明する。

【2280】

まず、タイミング（b3）は、第一停止操作後に計数ボタン171の操作がされたときのタイミングである。このタイミング（b3）では、計数音が許可されておらず、図167（b3）に示すように図167（b2）の演出（AT演出音含む）が継続した状態となっている。そして、計数ボタン171が操作されたことにより、画面左上の枠内に計数処理が実行されていることを示す「計数中」の文字が表示されるとともに、計数処理が開始したことにより、遊技メダル数の値が減少し始めていることが示されている。

【2281】

続くタイミング（b4）は、第三停止操作後であって計数ボタン171の長押しが継続しているタイミングである。図167（b4）には、このタイミング（b4）において、役に入賞したときの演出（ここでは遊技メダル数8枚獲得）が実行されている様子が示されている。なお、このタイミング（b4）では計数音が許可されておらず、AT演出音が出力されている。そして、計数ボタン171が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が引き続き表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【2282】

続くタイミング（b5）は、計数ボタン171の長押しが継続している状態で、計数音が許可されているタイミングである。このタイミング（b5）では、図167（b5）に示すように図167（b4）の表示が継続しているがAT演出音は出力されておらず、計数音が出力された状態となっている。そして、計数ボタン171が操作されていることに

10

20

30

40

50

より、画面左上の枠内には「計数中」の文字が表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【2283】

続くタイミング(b6)は、計数ボタン171の長押しが継続している状態でベットボタン132が操作されたタイミングである。このタイミング(b6)では、図167(b6)に示すように図167(b4)の表示が継続している。また、ベットボタン132が操作されたことによって計数音の許可期間が終了し、AT演出音の出力が再開した状態となる。なお、計数ボタン171が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【2284】

続くタイミング(b7)は、スタートレバー135の操作後のタイミングである。このタイミング(b7)では、図167(b7)に示すように操作ナビが表示されており、AT演出音が出力した状態となっている。なお、計数ボタン171が操作されていることにより、画面左上の枠内には「計数中」の文字が表示され、遊技メダル数の値が減少していることが示されている。

【2285】

続くタイミング(b8)は、計数ボタン171を離しているタイミングである。このタイミング(b8)では、図167(b8)に示すように図167(b7)の表示が継続している。また、計数ボタン171が操作されていないために計数音は出力されず、AT演出音が出力した状態となっている。なお、画面左ため上の枠内の「計数中」の文字は消去された状態となっている。

【2286】

上記の例では、タイミング(b5)における動作が、計数報知Aの一例に相当する。この動作では、計数処理中にAT演出音が出力されなくなる、という計数報知Aの構成が示されている。また、タイミング(b3)～(b5)における動作が、計数報知Bの一例に相当する。この動作では、計数処理中にAT演出音が維持される場合と、計数音が出力される場合がある、という計数報知Bの構成が示されている。

【2287】

〔メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について〕

本実施形態では、メダル数制御部350から定期的(図74では5.9ずm8ms毎)に送信されるメダル数制御状態コマンド(図74、図78参照)によって、遊技制御部302において遊技メダル数などの情報を把握することができる(図92)。そして、遊技制御部302から定期的(図74では100ms毎)に送信されるセキュリティコマンド(図74)によって、これらの情報の幾つかは第1副制御部400に送信される。第1副制御部400では、これらの情報に基づいて各種表示や演出制御を行うことができる。また、遊技者はこれらの表示や演出によって、これらの情報を把握することができる。

【2288】

ここで上記の構成において、電源投入時におけるメダル数制御部350と遊技制御部302との通信の確立までの時間が、電源投入時における遊技制御部302と第1副制御部400との通信の確立までの時間よりも遅い場合、まだ遊技制御部302でメダル数制御部350からのメダル数制御状態コマンドが届いていないにも関わらず、遊技制御部302から第1副制御部400にセキュリティコマンドが送信されることになる。このとき送信されるセキュリティコマンドには、メダル数制御部350の情報が反映されていないため、このセキュリティコマンドに含まれる情報に基づいて各種表示や演出制御が行われると、実際の状態とは異なる情報を遊技者に与えてしまうことになる。

【2289】

こうした事態が生じないように、遊技制御部302とメダル数制御部350の通信が確立した後に、遊技制御部302から第1副制御部400にセキュリティコマンドが送信されるようにしてもよい。例えば、遊技制御部302が電源投入後の初回のセキュリティコマンドを、メダル数制御状態コマンドを受信した後に送信するようにしてもよい。また、

10

20

30

40

50

セキュリティコマンドを十分な待機時間を設けた上で送信するようにしてもよい。

【2290】

また、遊技制御部302とメダル数制御部350の通信が確立するまでの間は、第1副制御部400がセキュリティコマンドを受信してもこれに基づく処理を実行しないようにしてもよい。例えば、第1副制御部400において、電源投入後に受信したセキュリティコマンドを何回か無視するようにしたり、ある待機時間を経過するまでの間に受信したセキュリティコマンドを無視するようにしたりしてもよい。

【2291】

また、遊技制御部302とメダル数制御部350の通信状態を示す情報をセキュリティコマンドに含めておき、遊技制御部302がメダル数制御状態コマンドを受信（メダル数制御部350と遊技制御部302との通信が確立）した際に通信正常を示す情報をセキュリティコマンドに含めて送信するようにし、第1副制御部400では、この情報が含まれていることを条件に各種表示や演出制御が実行可能になるようにしてもよい。この構成では、実際の状態とは異なる情報を遊技者に与えないようにすることができる。

【2292】

ここで、上記セキュリティコマンドが送信されてから、次のセキュリティコマンドが送信されるまでの動作について説明を補足する。例えば、セキュリティコマンドの間に遊技メダル数等の情報に変化があった場合、次のセキュリティコマンドの受信までこの情報が更新されないと、各種表示や演出制御に最新の情報が反映されない状態となってしまう。遊技制御部302では、遊技に関する制御に伴い第1副制御部400に各種処理コマンドが送信される（図74）が、これらの各種処理コマンドに最新の情報を含めておき、この情報を用いて各種表示や演出制御を行うことで、最新の情報が反映された状態とすることができる。

【2293】

〈その他〉

なお、本実施形態においては、遊技台の一例として、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシン100を示したが、これに限定されるものではなく、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシンや、ぱちんこ機、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール等に適用可能である。

【2294】

なお、スロットマシンは、上記の構成に基づく動作をシミュレーションするプログラムによって、携帯端末（スマートフォン、ゲーム機）やパソコン上で動作するような、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行うスロットマシンであってもよく、この場合、遊技媒体は、メダルに相当する電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置（電子貯留装置）から、電子化したデータを入力することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置（電子貯留装置）へ、電子化したデータを出力することを含むものである。

【2295】

以上、本実施形態について説明してきたが、上述した実施形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【2296】

＜発明の構成と実施形態の対応＞

以下、上記説明に記載されている発明の構成について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【2297】

上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、

前記遊技制御手段は、前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信してから前記応答情報を受信するまでの間に前記投入操作手段への操作が行われた場合に、該操作に基づいて前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信することがない手段である（例えば、図８４のステップＳ１１１２は応答コマンドを受信するまで待機、〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２９８】

また、上記記載の遊技台であって、

前記投入操作手段は、第一の投入操作手段（例えば、１枚ベットボタン１３０）および該第一の投入操作手段とは異なる第二の投入操作手段（例えば、ＭＡＸベットボタン１３２）を含み、

前記遊技制御手段は、

前記第一の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報として第一の投入操作情報（例えば、投入要求枚数が１枚の投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信し、

前記第二の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報として前記第一の投入操作情報とは異なる第二の投入操作情報（例えば、投入要求枚数が３枚の投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、

前記第一の投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値更新処理として第一の遊技価値更新処理（例えば、投入要求枚数１枚に対する遊技メダル数の減算）を行い、

前記第二の投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値更新処理として前記第一の遊技価値更新処理とは異なる第二の遊技価値更新処理（例えば、投入要求枚数３枚に対する遊技メダル数の減算）を行う手段である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２２９９】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を減算しない場合がある（例えば、現在賭数が最大賭数になっている場合、遊技メダル数が０の場合）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３００】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信

10

20

30

40

50

番号を更新する手段である（例えば、図 8 6 のステップ S 1 3 1 2）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2301】

また、上記記載の遊技台であって、
演出手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7、スピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ 4 2 0）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）を備え、
前記遊技制御手段は、

前記投入操作情報を送信してから所定の期間が経過するまでの間に前記応答情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図 8 4 のステップ S 1 1 1 4）、

10

前記投入操作情報を送信してから前記所定の期間が経過するまでの間に前記応答情報を受信しなかった場合にも、前記所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力する手段であり（例えば、図 8 4 では、応答コマンドを受信しなかった場合、応答コマンドが異常、としてステップ S 1 1 1 4 が実行される）、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（〔投入操作による遊技制御部 3 0 2 の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2302】

また、

20

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

投入操作手段（例えば、ベットボタン 1 3 0、1 3 2）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、

30

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図 8 4 のステップ S 1 1 1 0、S 1 1 1 1）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 1 1 2 のステップ S 4 6 0 7）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図 1 1 2 のステップ S 4 6 0 8）、

前記遊技制御手段は、前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信してから前記応答情報を受信するまでの間に前記投入操作手段への操作が行われた場合に、該操作に基づいて前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信することがない手段である（例えば、図 8 4 のステップ S 1 1 1 2 は応答コマンドを受信するまで待機、〔投入操作による遊技制御部 3 0 2 の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、

40

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2303】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、

50

前記遊技台は、

投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０８）、

前記遊技制御手段は、前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信してから前記応答情報を受信するまでの間に前記投入操作手段への操作が行われた場合に、該操作に基づいて前記投入操作情報を前記遊技価値数制御手段に送信することがない手段である（例えば、図８４のステップＳ１１１２は応答コマンドを受信するまで待機、〔投入操作による遊技制御部３０２の動作（投入コマンドの送信等）〕の記載参照）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２３０４】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８４のステップＳ１１１０、Ｓ１１１１）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１２のステップＳ４６０７）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、

前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていないことに基づいて、第一の応答情報（例えば、再要求以外）を前記遊技制御手段に送信し、

前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていることに基づいて、第二の応答情報（例えば、再要求）を前記遊技制御手段に送信する手段である（〔投入コマンド受信時の動作〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2305】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信するために該遊技価値数を一時的に記憶する送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、

前記計数処理において前記外部処理装置に送信する前記遊技価値数を前記送信バッファに記憶するとともに前記遊技価値更新処理を行い（例えば、図101のステップS3513、S3514）、

前記計数処理において前記遊技価値数を前記送信バッファに記憶するとともに前記遊技価値更新処理を行っている間に前記投入操作情報を受信した場合には、前記第二の応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

10

【2306】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、一回の前記計数処理において、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数のうちの一部を前記送信バッファに記憶し、かつ該遊技価値数から該一部の遊技価値数を減算する場合がある手段である（例えば、一回の計数枚数の最大値が50（図107のステップS4209）なので、遊技メダル数の一部となる場合がある）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

20

【2307】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、一回の前記計数処理が終了してから次の該計数処理が開始されるまでの間に、前記投入操作情報を受信した場合には、前記第一の応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段である（例えば、投入禁止フラグがオフの状態になるので、応答コマンドが再要求以外になる）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2308】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記第二の応答情報を受信した場合に、前記遊技価値数制御手段に対し、直前に送信した前記投入操作情報の再送信を行うことが可能な手段である（例えば、図86のステップS1310でNoの判定）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

30

【2309】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記再送信の回数が上限回数に達した以降は前記再送信を行わず（例えば、図86のステップS1306でNoの判定）、前記投入操作手段への操作が行われたことを無効にする手段である（例えば、応答結果が異常となるので図84のステップS1113が実行されない）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

40

【2310】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を減算しない場合がある（例えば、現在賭数が最大賭数になっている場合、遊技メダル数が0の場合）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2311】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記第一の応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図86のステップS1312）、

50

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2312】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）であって、

前記遊技台は、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図84のステップS1110、S1111）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図112のステップS4607）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、

前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていないことに基づいて、第一の応答情報（例えば、再要求以外）を前記遊技制御手段に送信し、

前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていることに基づいて、第二の応答情報（例えば、再要求）を前記遊技制御手段に送信する手段である（〔投入コマンド受信時の動作〕参照）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2313】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムS）であって、

前記遊技台は、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図84のステップS1110、S1111）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図112のステップS4607）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、

前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていないことに基づいて、第一の応答情報（例えば、再要求以外）を前記遊技制御手段に送信し、

前記投入操作情報を受信した場合に前記計数処理を行っていることに基づいて、第二の応答情報（例えば、再要求）を前記遊技制御手段に送信する手段である（〔投入コマンド受信時の動作〕参照）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

10

【2314】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

20

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図84のステップS1110、S1111）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図112のステップS4607）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図112のステップS4608）、

前記遊技価値数制御手段は、

受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数以下の場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数から該投入要求数を減算する前記遊技価値更新処理を実行するとともに、該投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図122～図124の変形例、図124のステップS4604でYesの判定、投入要求枚数と同じ値が遊技メダル数から減算され、この減算分が応答コマンドで返る）、

30

受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きい場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図122～図124の変形例、図124のステップS4604、S4621ともにNoの判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として0（維持）が応答コマンドで返る）、

40

前記遊技制御手段は、

前記投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該投入要求数の遊技価値を投入する投入処理を行い（例えば、図122のステップS1123）、

前記遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、前記投入処理を行わない手段である（例えば、図122のステップS1123で0が加算されるので、投入要求枚数が投入されない）、

50

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2315】

また、上記記載の遊技台であって、

前記投入操作手段として、最大数投入操作手段（例えば、MAXベットボタン132）があり、

前記遊技制御手段は、前記最大数投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報である最大数投入操作情報（例えば、最大賭数を要求枚数とする投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記最大数投入操作情報の受信に基づいて、一回の遊技で使用可能な最大の遊技価値数を前記投入要求数として導出する手段である（〔投入操作に対する変形例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2316】

また、上記記載の遊技台であって、

前記投入操作情報には、所定の情報（例えば、投入数限定フラグオンの情報）が含まれる場合があり、

受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きく、該投入操作情報に前記所定の情報が含まれている場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図122～図124の変形例、図124のステップS4604、S4621ともにNoの判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として0（維持）が応答コマンドで返る）、

受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きく、該投入操作情報に前記所定の情報が含まれていない場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を0にする前記遊技価値更新処理を実行するとともに、0になる前の該遊技価値数を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図122～図124の変形例、図124のステップS4604でNoの判定、S4621でYesの判定、遊技メダル数が全部減算される（0になる）、減算分として減算前の遊技メダル数が応答コマンドで返る）、

前記遊技制御手段は、

0になる前の前記遊技価値数を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該遊技価値数の遊技価値を投入する投入処理を行う手段である（例えば、図122のステップS1123）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2317】

また、上記記載の遊技台であって、

前記投入操作手段として、最小数投入操作手段（例えば、1枚ベットボタン130）があり、

前記遊技制御手段は、前記最小数投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入操作情報である最小数投入操作情報（例えば、要求枚数が1の投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記最小数投入操作情報の受信に基づいて、一回の遊技で使用可能な最小の遊技価値数を前記投入要求数として導出する手段であり、

前記最小数投入操作情報には、前記所定の情報は含まれない（例えば、図122のステップS1122）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2318】

また、上記記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、前記応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図 8 6 のステップ S 1 3 1 2）、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 1 9 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

投入操作手段（例えば、ベットボタン 1 3 0、1 3 2）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図 8 4 のステップ S 1 1 1 0、S 1 1 1 1）、

前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 1 1 2 のステップ S 4 6 0 7）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図 1 1 2 のステップ S 4 6 0 8）、

前記遊技価値数制御手段は、

受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数以下の場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数から該投入要求数を減算する前記遊技価値更新処理を実行するとともに、該投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信し（例えば、図 1 2 2～図 1 2 4 の変形例、図 1 2 4 のステップ S 4 6 0 4 で Yes の判定、投入要求枚数と同じ値が遊技メダル数から減算され、この減算分が応答コマンドで返る）、

受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きい場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図 1 2 2～図 1 2 4 の変形例、図 1 2 4 のステップ S 4 6 0 4、S 4 6 2 1 とともに No の判定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として 0（維持）が応答コマンドで返る）、

前記遊技制御手段は、

前記投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該投入要求数の遊技価値を投入する投入処理を行い（例えば、図 1 2 2 のステップ S 1 1 2 3）、

前記遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、前記投入処理を行わない手段である（例えば、図 1 2 2 のステップ S 1 1 2 3 で 0 が加算されるので、投入要求枚数が投入されない）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【 2 3 2 0 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、
前記遊技台は、
投入操作手段（例えば、ベットボタン 130、132）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う
遊技制御手段（例えば、遊技制御部 302）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば
、RAM 358）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理
を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入操作
情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば
、図 84 のステップ S1110、S1111）、
前記遊技価値数制御手段は、前記投入操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要
求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段で
あり（例えば、図 112 のステップ S4607）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制
御手段に送信する手段であり（例えば、図 112 のステップ S4608）、
前記遊技価値数制御手段は、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記
憶手段に記憶されている前記遊技価値数以下の場合には、前記遊技価値数記憶手段に記憶
されている前記遊技価値数から該投入要求数を減算する前記遊技価値更新処理を実行する
とともに、該投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段
に送信し（例えば、図 122～図 124 の変形例、図 124 のステップ S4604 で Y e
s の判定、投入要求枚数と同じ値が遊技メダル数から減算され、この減算分が応答コマン
ドで返る）、
受信した前記投入操作情報に基づいて導出される前記投入要求数が、前記遊技価値数記
憶手段に記憶されている前記遊技価値数より大きい場合には、前記遊技価値数記憶手段に
記憶されている前記遊技価値数を維持するとともに、該遊技価値数を維持した旨を示す情
報を含む前記応答情報を前記遊技制御手段に送信する場合がある手段であり（例えば、図
122～図 124 の変形例、図 124 のステップ S4604、S4621 とともに N o の判
定、遊技メダル数が減算されず（維持される）、減算分として 0（維持）が応答コマン
ドで返る）、
前記遊技制御手段は、
前記投入要求数を減算した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、該投
入要求数の遊技価値を投入する投入処理を行い（例えば、図 122 のステップ S1123
）、
前記遊技価値数を維持した旨を示す情報を含む前記応答情報を受信した場合には、前記
投入処理を行わない手段である（例えば、図 122 のステップ S1123 で 0 が加算され
るので、投入要求枚数が投入されない）、
ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2321】

また、上記の説明では、
精算操作手段（例えば、精算ボタン 134）と、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 302）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば
、RAM 358）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理
を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図 85 のステップ S 1 2 0 4、ステップ S 1 2 0 5）、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 1 1 3 のステップ S 4 7 0 4）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図 1 0 1 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）を実行可能な手段であり、

10

前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、3 0 0 m s）に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、該精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図 9 9 のステップ S 3 3 0 4）、計数処理中に精算コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、

20

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 2 2】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の計数処理と前記第二の計数処理は、前記通信周期に合わせて連続して実行される、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 2 3】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、前記精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数と、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を合計し、前記第二の計数処理の対象とする場合がある手段である、

30

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 2 4】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を加算しない場合がある（例えば、現在賭数が 0 の場合）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 2 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図 1 1 3 のステップ S 4 7 0 5）、

前記遊技制御手段は、前記応答情報の受信に基づいて前記遊技価値数制御手段との通信番号を更新する手段である（例えば、図 8 6 のステップ S 1 3 1 2）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 2 6】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

50

前記遊技台は、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記遊技媒体管理装置との通信周期（例えば、３００ｍｓ）に合わせて実行される場合があり、
前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、該精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図９９のステップＳ３３０４）、計数処理中に精算コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、
ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。
【２３２７】
また、
遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、
前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、
前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、
前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、
前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、

10

20

30

40

50

300ms)に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記精算操作情報を受信した場合に、該精算操作情報の受信に基づいて導出される前記精算数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図99のステップS3304）、計数処理中に精算コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2328】

また、上記の説明では、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図89のステップS1604、S1605）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図116、図117のステップS4B04）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期（例えば、300ms）に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、該払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図99のステップS3304）、計数処理中に払出コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2329】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の計数処理と前記第二の計数処理は、前記通信周期に合わせて連続して実行される、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2330】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、前記払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数と、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を合計し、前記第二の計数処理の対象とする場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2331】

10

20

30

40

50

また、上記記載の遊技台であって、

演出手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7、スピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ 4 2 0）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）を備え、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値更新処理に基づいて、応答情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり（例えば、図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 5）、

前記遊技制御手段は、前記払出情報の受信に基づく前記遊技価値更新処理が正常に終了したことを示す前記応答情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図 8 9 のステップ S 1 6 0 7）、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（〔払い出しによる遊技制御部 3 0 2 の動作（払出コマンドの送信等）参照〕）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 3 2 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図 8 9 のステップ S 1 6 0 4、S 1 6 0 5）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 1 1 6、図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 4）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図 1 0 1 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）を実行可能な手段であり、

前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記遊技媒体管理装置との通信周期（例えば、3 0 0 m s）に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、該払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である（例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され（図 9 9 のステップ S 3 3 0 4）、計数処理中に払出コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【 2 3 3 3 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、

前記遊技台は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば

10

20

30

40

50

、RAM 358)と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段(例えば、メダル数制御部350)と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報(例えば、払出コマンド)を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり(例えば、図89のステップS1604、S1605)、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり(例えば、図116、図117のステップS4B04)、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理(例えば、図101のステップS3513、S3514)を実行可能な手段であり、

前記計数処理は、前記遊技価値数制御手段と前記外部処理装置との通信周期(例えば、300ms)に合わせて実行される場合があり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理である第一の計数処理が実行された後、次回以降の前記通信周期で前記計数処理である第二の計数処理が実行される場合において、該第一の計数処理の実行中に前記払出情報を受信した場合に、該払出情報の受信に基づいて導出される前記払出数を該第二の計数処理の対象とする場合がある手段である(例えば、計数処理の対象となる遊技メダル数は計数処理の前に決定され(図99のステップS3304)、計数処理中に払出コマンドによって加算された遊技メダル数は次回以降の計数処理の対象になる)、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2334】

また、上記の説明では、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段(例えば、RAM 358)と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段(例えば、メダル数制御部350)と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置(例えば、貸出機700、上位サーバ)からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり(例えば、図105のステップS4003、図103のステップS3714)、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第一の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり(例えば、図106のステップS4107でYesの判定)、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である(例えば、図106のステップS4107でNoの判定、〔貸出通知(貸出機700からメダル数制御部350へ定期送信)〕参照)、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2335】

また、上記記載の遊技台であって、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段(例えば、遊技制御部302)を備え、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報(例えば、払出コマンド)を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり(例えば、図89のステップS1604、S1605)、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導

10

20

30

40

50

出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図116、図117のステップS4B04）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第二の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記払出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図117のステップS4B03でYesの判定）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第二の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段であり（例えば、図117のステップS4B03でNoの判定）、

前記第二の値は、前記第一の値よりも大きい値である（例えば、図117のステップS4B03、図106のステップS4107）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2336】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記外部処理装置に送信する手段である（例えば、図102のステップS3713）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2337】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記外部処理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えていない場合は、前記応答情報を前記送信バッファに記憶し、該応答情報の前記外部処理装置への送信に伴い該送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図103のステップS3712でYesの判定）

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2338】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えていない場合は、前記外部処理装置との通信番号を更新するとともに（例えば、図103のステップS3703でYesの判定、ステップS3706）、第一の情報（例えば、今回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記外部処理装置との通信番号を更新せずに（例えば、図103のステップS3703でNoの判定、ステップS3706が実行されない）、第二の情報（例えば、前回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信する手段である（〔貸出受領結果応答（メダル数制御部350から貸出機700へ定期送信）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2339】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の情報は、前記外部処理装置から受信した最新の通信番号であり、

前記第二の情報は、前記最新の通信番号の一つ前に前記外部処理装置から受信した通信番号である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2340】

10

20

30

40

50

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、

前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、

10

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第一の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＹｅｓの判定）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定、〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕参照）、

20

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２３４１】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、
前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

30

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が第一の値を超えていない場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＹｅｓの判定）、

40

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記第一の値を超えている場合は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図１０６のステップＳ４１０７でＮｏの判定、〔貸出通知（貸出機７００からメダル数制御部３５０へ定期送信）〕参照）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２３４２】

また、上記の説明では、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理

50

を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 105 のステップ S4003、図 103 のステップ S3714）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記外部処理装置に送信する手段であり（例えば、図 102 のステップ S3713）、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記外部処理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する第一の送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記第一の送信バッファに記憶し、該応答情報の前記外部処理装置への送信に伴い該第一の送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行する手段である（例えば、図 103 のステップ S3712 で Yes の判定）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2343】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信するために該遊技価値数を一時的に記憶する第二の送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理において前記外部処理装置に送信する前記遊技価値数を前記第二の送信バッファに記憶するとともに前記遊技価値更新処理を行う手段である（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2344】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えていない場合は（例えば、図 106 のステップ S4107 で Yes の判定）、前記外部処理装置との通信番号を更新するとともに（例えば、図 103 のステップ S3703 で Yes の判定、ステップ S3706）、第一の情報（例えば、今回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 103 のステップ S3714）、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が前記所定の値を超えている場合は（例えば、図 106 のステップ S4107 で No の判定）、前記外部処理装置との通信番号を更新せずに（例えば、図 103 のステップ S3703 で No の判定、ステップ S3706 が実行されない）、第二の情報（例えば、前回受信した貸出通番）を含む前記応答情報を前記外部処理装置に送信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を維持する手段である（例えば、図 103 のステップ S3712 で No の判定、S3714 が実行されない）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2345】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の情報は、前記外部処理装置から受信した最新の通信番号であり、

前記第二の情報は、前記最新の通信番号の一つ前に前記外部処理装置から受信した通信番号である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2346】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）であって、

前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図105のステップS4003、図103のステップS3714）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記遊技媒体管理装置に送信する手段であり（例えば、図102のステップS3713）、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記遊技媒体管理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する第一の送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記第一の送信バッファに記憶し、該応答情報の前記遊技媒体管理装置への送信に伴い該第一の送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行する手段である（例えば、図103のステップS3712でYesの判定）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2347】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムS）であって、

前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図105のステップS4003、図103のステップS3714）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うにあたり、応答情報を前記外部処理装置に送信する手段であり（例えば、図102のステップS3713）、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記外部処理装置に送信するために該応答情報を一時的に記憶する第一の送信バッファを有する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記応答情報を前記第一の送信バッファに記憶し、該応答情報の前記外部処理装置への送信に伴い該第一の送信バッファがクリアされた後で、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数に前記貸出数を加算する前記遊技価値更新処理を実行する手段である（例えば、図103のステップS3712でYesの判定）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2348】

また、上記の説明では、

操作手段（例えば、計数ボタン171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図101のステップS3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図107のステップS4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図107のステップS4208）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図107のステップS4209）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信される、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2349】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）を備えた（例えば、図130）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2350】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態が設定されているときに電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記計数促進状態を設定可能な手段である（例えば、図135（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2351】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態を設定した後、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消した際に、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信しない手段である（例えば、図107のステップS4211でNoの判定、計数予定枚数クリア）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2352】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン171）と、

10

20

30

40

50

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S 3513、S 3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 107 のステップ S 4212）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図 107 のステップ S 4208）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図 107 のステップ S 4209）が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信される、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2353】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 100）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン 171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S 3513、S 3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 107 のステップ S 4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図 107 のステップ S 4208）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図 107 のステップ S 4209）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信される、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2354】

また、上記の説明では、

10

20

30

40

50

操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、１、図１２５のステップＳ４２１２）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図１２５のステップＳ４２０８）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、１０、図１２５のステップＳ４２２２）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、３００ｍｓ）で繰り返し送信され、

前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加する場合がある（図１３４）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３５５】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加度合いが大きくなる場合がある（図１３４）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３５６】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態が設定されているときに電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記計数促進状態を設定するとともに前記増加度合いを最大にすることが可能な手段である（図１３５（ｂ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３５７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）を備えた（例えば、図１３０）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３５８】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段によって記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えていない場合には、前記遊技価値数記憶手段によって記憶されている前記遊技価値数が前記所定の値を超えている場合と比較して、前記第二の値の増加度合いが小さくなる手段である（図１３５（ａ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

10

20

30

40

50

【2359】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図101のステップS3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図125のステップS4212）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図125のステップS4208）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、10、図125のステップS4222）が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信され、

前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加する場合がある（図134）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2360】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムS）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図101のステップS3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図125のステップS4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図125のステップS4208）、

10

20

30

40

50

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、10、図125のステップS4222）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信され、

前記第二の値は、前記所定の操作状態の継続時間の長さに応じて増加する場合がある（図134）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2361】

また、上記の説明では、

操作手段（例えば、計数ボタン171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図101のステップS3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから第一の時間（例えば、0.5秒）が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図126のステップS4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間が経過した場合には前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図126のステップS4209）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間よりも長い第二の時間（例えば、2秒）が経過した場合には自動計数状態を設定可能な手段であり（例えば、図126のステップS4234）、

前記自動計数状態では、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消しても、前記遊技価値数として前記第二の値が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信される（例えば、図126のステップS4235でYesの判定、ステップS4209が繰り返される、図136）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2362】

また、上記記載の遊技台であって、

前記自動計数状態が設定されている場合に、所定の報知を行う報知手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）を備えた（図138、図139）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2363】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）を備えた（例えば、図130）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2364】

また、上記記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記遊技価値数制御手段は、前記自動計数状態が設定されているときに電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記自動計数状態を設定可能な手段である（例えば、図 1 3 7（b））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 6 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数記憶手段によって記憶されている前記遊技価値数が所定の値より小さい場合には、前記自動計数状態を設定しない手段である（図 1 3 7（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 6 6】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 1 0 1 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから第一の時間（例えば、0.5 秒）が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 1 2 6 のステップ S 4 2 1 2）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間が経過した場合には前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、5 0、図 1 2 6 のステップ S 4 2 0 9）を前記遊技媒体管理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間よりも長い第二の時間（例えば、2 秒）が経過した場合には自動計数状態を設定可能な手段であり（例えば、図 1 2 6 のステップ S 4 2 3 4）、

前記自動計数状態では、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消しても、前記遊技価値数として前記第二の値が前記遊技媒体管理装置に所定の周期（例えば、3 0 0 m s）で繰り返し送信される（例えば、図 1 2 6 のステップ S 4 2 3 5 で Yes の判定、ステップ S 4 2 0 9 が繰り返される、図 1 3 6）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2 3 6 7】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理

10

20

30

40

50

を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから第一の時間（例えば、0.5 秒）が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 126 のステップ S4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間が経過した場合には前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図 126 のステップ S4209）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記第一の時間よりも長い第二の時間（例えば、2 秒）が経過した場合には自動計数状態を設定可能な手段であり（例えば、図 126 のステップ S4234）、

前記自動計数状態では、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消しても、前記遊技価値数として前記第二の値が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信される（例えば、図 126 のステップ S4235 で Yes の判定、ステップ S4209 が繰り返される、図 136）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2368】

また、上記の説明では、

操作手段（例えば、計数ボタン 171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が所定の操作状態となっている場合には、該所定の操作状態を有効な操作状態として前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図 140（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2369】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が前記所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 107 のステップ S4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図 107 のステップ S4208）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図 107 のステップ S4209）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、300ms）で繰り返し送信され、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前

10

20

30

40

50

記所定の操作状態となっている場合には、電断前に前記所定の操作状態となっていた時間に関わらず、復電後における前記所定の操作状態となっている時間に基づいて前記外部処理装置に送信する前記遊技価値数を判定する手段である（図 1 4 0（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 7 0】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が前記所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 1 0 7 のステップ S 4 2 1 2）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図 1 0 7 のステップ S 4 2 0 8）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、5 0、図 1 0 7 のステップ S 4 2 0 9）が前記外部処理装置に所定の周期（例えば、3 0 0 m s）で繰り返し送信され、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときから前記操作手段が前記所定の操作状態となっている場合には、前記計数促進状態を設定可能な手段である（図 1 4 0（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 7 1】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数として前記第一の値を前記外部処理装置に送信した場合には所定の演出を行わず、前記遊技価値数として前記第二の値を前記外部処理装置に送信した場合には前記所定の演出を行う演出手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7、スピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ 4 2 0）を備えた（例えば、図 1 3 0）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2 3 7 2】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、R A M 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記遊技媒体管理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 1 0 1 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が所定の操作状態となっている場合には、該所定の操作状態を有効な操作状態として前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図 1 4 0（a））、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2 3 7 3】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、
前記遊技台は、

操作手段（例えば、計数ボタン 171）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）、

前記遊技価値数制御手段は、電断が発生し、その後復電したときに前記操作手段が所定の操作状態となっている場合には、該所定の操作状態を有効な操作状態として前記遊技価値更新処理を実行可能な手段である（例えば、図 140（a））、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2374】

また、上記の説明では、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置 170、演出画像表示装置 157）と、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が更新された場合に、更新前の値から更新後の値に向けて表示値を段階的に変化させる変化表示を行うことが可能な手段である（例えば、図 143～図 147）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2375】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記計数処理は、所定の周期（例えば、300ms）に従って実行される処理であり、

前記表示手段は、前記所定の周期よりも短い時間で前記変化表示を行う手段である（図 143、図 144）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2376】

また、上記記載の遊技台であって、

操作手段（例えば、計数ボタン 171）を備え、

前記遊技価値数制御手段は、前記操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記計数処理を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、

前記操作手段が所定の操作状態となってから所定の時間が経過する前に該所定の操作状態が解消した場合には前記遊技価値数として第一の値（例えば、1、図 107 のステップ S4212）を前記外部処理装置に送信可能で、

前記操作手段が前記所定の操作状態となったまま前記所定の時間が経過した場合には計数促進状態を設定可能な手段であり（例えば、図 107 のステップ S4208）、

前記計数促進状態は、前記操作手段が前記所定の操作状態となっていることで維持され

10

20

30

40

50

、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消したことで解除される状態であり、

前記計数促進状態では、前記遊技価値数として前記第一の値よりも大きい第二の値（例えば、50、図107のステップS4209）が前記外部処理装置に前記所定の周期で繰り返し送信され、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数促進状態を設定した後、前記操作手段の前記所定の操作状態が解消した際に、前記遊技価値数を前記外部処理装置に送信しない手段である（例えば、図107のステップS4211でNoの判定、計数予定枚数クリア）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2377】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）であって、

前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置170、演出画像表示装置157）と、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が更新された場合に、更新前の値から更新後の値に向けて表示値を段階的に変化させる変化表示を行うことが可能な手段である（例えば、図143～図147）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2378】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムS）であって、

前記遊技台は、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置170、演出画像表示装置157）と、

を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が更新された場合に、更新前の値から更新後の値に向けて表示値を段階的に変化させる変化表示を行うことが可能な手段である（例えば、図143～図147）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2379】

また、上記の説明では、

遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、RAM308）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、RAM358）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があ

10

20

30

40

50

ると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図 8 2 のステップ S 1 0 1）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 0 5）、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、前記遊技情報記憶手段をクリアしない手段であり（例えば、遊技制御部 3 0 2 ではメダル数制御部 3 5 0 のエラーを受信しても R A M 3 0 8 をクリアしない）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技制御手段において前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定された場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段である（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 1 6 で Y e s の判定）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 8 0 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段の異常は、前記遊技価値情報制御手段の異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部 3 0 2）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 8 1 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値情報制御手段は、所定の周期（例えば、8 回の割込（0 . 7 4 5 m s × 8 ）で 1 コマンド送信）で前記遊技制御手段へ情報を送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段からの情報の送信状況に基づいて前記遊技価値情報制御手段との通信異常を判定する手段である（例えば、図 9 1、〔エラーに対する動作（遊技制御部 3 0 2）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 8 2 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段の異常は、前記通信異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部 3 0 2）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 8 3 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報の異常に対応する処理を実行する場合がある（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 0 7、図 1 0 9 のステップ S 4 4 0 7 で N o の判定、チップ情報の初期化）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 8 4 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）であって、

前記遊技台は、

遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、R A M 3 0 8）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、R A M 3 5 8）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、

を備えた遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図 8 2 のステップ S 1 0 1）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 0 5）、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、前記遊技情報記憶手段をクリアしない手段であり（例えば、遊技制御部 3 0 2 ではメダル数制御部 3 5 0 のエラーを受信しても R A M 3 0 8 をクリアしない）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技制御手段において前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定された場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段である（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 1 6 で Y e s の判定）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【 2 3 8 5 】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システム S）であって、
前記遊技台は、

遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、R A M 3 0 8）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、R A M 3 5 8）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定した場合には、前記遊技情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図 8 2 のステップ S 1 0 1）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段であり（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 0 5）、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、前記遊技情報記憶手段をクリアしない手段であり（例えば、遊技制御部 3 0 2 ではメダル数制御部 3 5 0 のエラーを受信しても R A M 3 0 8 をクリアしない）、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技制御手段において前記遊技情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報に異常があると判定された場合には、前記遊技価値情報記憶手段の少なくとも一部をクリアする手段である（例えば、図 9 5 のステップ S 3 0 1 6 で Y e s の判定）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【 2 3 8 6 】

また、上記の説明では、

遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、R A M 3 0 8）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、R A M 3 5 8）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、該異常に対する処理を実行する場合がある手段である（〔エラーに対する動作（遊技制御部 302）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2387】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段の異常は、前記遊技価値情報制御手段の異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部 302）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2388】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段からの情報の送信状況に基づいて前記遊技価値情報制御手段との通信異常を判定する手段であり（例えば、図91）、

前記遊技制御手段の異常は、前記通信異常よりも優先して報知される（〔エラーに対する動作（遊技制御部 302）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2389】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値情報制御手段は、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定した場合には、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技情報の異常に対応する処理を実行する場合がある（例えば、図95のステップS3007、図109のステップS4407でNoの判定、チップ情報の初期化）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2390】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）であって、

前記遊技台は、

遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、RAM308）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、RAM358）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、該異常に対する処理を実行する場合がある手段である（〔エラーに対する動作（遊技制御部 302）〕参照）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【2391】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン100）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムS）であって、

前記遊技台は、

遊技の状態に関する遊技情報を記憶する遊技情報記憶手段（例えば、RAM308）を有し、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値情報を記憶する遊技価値情報記憶手段（例えば、RAM358）を有し、前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値

10

20

30

40

50

情報の更新を行う遊技価値情報制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値情報制御手段において前記遊技価値情報記憶手段に記憶されている前記遊技価値情報に異常があると判定された場合には、該異常に対する処理を実行する場合がある手段である（〔エラーに対する動作（遊技制御部 302）〕参照）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2392】

また、上記の説明では、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技制御手段と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、

前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置 157、スピーカ 272、277、各種ランプ 420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 400）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図 89 のステップ S1604、S1605）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 116、図 117 のステップ S4B04）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり（例えば、図 117 のステップ S4B03 で No の判定、応答コマンドが「異常」に設定される）、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図 89 のステップ S1608）、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図 148、〔払い出しによる遊技制御部 302 の動作（払出コマンドの送信等）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2393】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信すると遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図 89 のステップ S1606 で No の判定となり処理が繰り返される、〔払い出しによる遊技制御部 302 の動作（払出コマンドの送信等）〕）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2394】

また、上記記載の遊技台であって、

計数操作手段（例えば、計数ボタン 171）を備え、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）、

前記演出制御手段は、前記演出手段に背景表示を行わせる手段であり、

前記所定の演出は、前記計数操作手段の操作を促す表示を点滅させる演出であり、

10

20

30

40

50

前記計数操作手段の操作を促す表示は、前記背景表示の手前に表示される表示である（例えば、図１４８（ｂ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２３９５】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、

前記遊技台は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技制御手段と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり（例えば、図１１７のステップＳ４Ｂ０３でＮｏの判定、応答コマンドが「異常」に設定される）、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図８９のステップＳ１６０８）、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８、〔払い出しによる遊技制御部３０２の動作（払出コマンドの送信等）〕参照）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２３９６】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、

前記遊技台は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技制御手段と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、

を備えた遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図 8 9 のステップ S 1 6 0 4、S 1 6 0 5）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 1 1 6、図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 4）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり（例えば、図 1 1 7 のステップ S 4 B 0 3 で N o の判定、応答コマンドが「異常」に設定される）、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し（例えば、図 8 9 のステップ S 1 6 0 8）、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図 1 4 8、〔払い出しによる遊技制御部 3 0 2 の動作（払出コマンドの送信等）〕参照）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【 2 3 9 7 】

また、上記の説明では、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、

前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7、スピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ 4 2 0）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 1 0 5 のステップ S 4 0 0 3、図 1 0 3 のステップ S 3 7 1 4）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図 1 4 8 の変形例、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合に、上限越え貸出エラーとなる）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 9 8 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、遊技が実行されていない場合に前記演出手段にデモ演出を行わせることが可能な手段であり、

前記所定の演出は、前記デモ演出が行われている場合も行われる演出である（例えば、図 1 5 1（a））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 3 9 9 】

また、上記記載の遊技台であって、

計数操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技価値数制御手段は、前記計数操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）、

前記演出制御手段は、前記演出手段に背景表示を行わせる手段であり、

前記所定の演出は、前記計数操作手段の操作を促す表示を点滅させる演出であり、

前記計数操作手段の操作を促す表示は、前記背景表示の手前に表示される表示である（例えば、図１４８（ｂ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４００】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、

前記遊技台は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技媒体管理装置と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４２０）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し、

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図１４８の変形例、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合に、上限越え貸出エラーとなる）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２４０１】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、

前記遊技台は、

遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記外部処理装置と双方向通信し、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

前記遊技制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、

10

20

30

40

50

スピーカ 272、277、各種ランプ 420) が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 400）と、

を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報の受信に基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 105 のステップ S4003、図 103 のステップ S3714）、

前記遊技価値数制御手段は、前記貸出情報を受信した際に前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数が所定の値を超えている場合は、前記遊技制御手段に所定の情報を送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記所定の情報を受信したことに基づいて、所定の遊技情報を前記演出制御手段に出力し、

10

前記演出制御手段は、前記所定の遊技情報の受信に基づいて前記演出手段に所定の演出を行わせる手段である（例えば、図 148 の変形例、貸出によって「遊技メダル数」が貸出用閾値を超える場合に、上限越え貸出エラーとなる）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【2402】

また、上記の説明では、

外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）と双方向通信を行い、遊技を進行させる主制御手段（例えば、主制御部 300）を備えた遊技台であって、

前記主制御手段は、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う手段であり（例えば、遊技メダル数の更新）、

20

前記主制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報を受信したことに基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 105 のステップ S4003、図 103 のステップ S3714）、

前記主制御手段は、前記外部処理装置から送信される所定の信号（例えば、VL 信号）の状況から前記外部処理装置との通信異常を判定する手段であり、

前記主制御手段は、前記通信異常と判定された場合には遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図 83 のステップ S1007 で No の判定）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2403】

30

また、上記記載の遊技台であって、

前記主制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置 157、スピーカ 272、277、各種ランプ 420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 400）を備え、

前記演出制御手段は、前記通信異常と判定された場合に前記演出手段において該通信異常であることを報知することがない手段である（例えば、VL 信号異常に対するエラー報知を実行しない）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2404】

また、上記記載の遊技台であって、

40

前記主制御手段と一方向通信とされ、演出手段（例えば、演出画像表示装置 157、スピーカ 272、277、各種ランプ 420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 400）を備え、

計数操作手段（例えば、計数ボタン 171）を備え、

前記主制御手段は、前記計数操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記遊技価値数の前記外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を実行可能な手段であり（例えば、図 101 のステップ S3513、S3514）、

前記演出制御手段は、前記演出手段に背景表示を行わせる手段であり、

前記演出制御手段は、前記演出手段に前記計数操作手段の操作を促す表示を点滅させる演出を行わせる手段であり、

50

前記計数操作手段の操作を促す表示は、前記背景表示の手前に表示される表示である（例えば、図１４８（ｂ））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４０５】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）に接続された遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）であって、

前記遊技台は、

前記遊技媒体管理装置と双方向通信を行い、遊技を進行させる主制御手段（例えば、主制御部３００）を備えた遊技台であって、

前記主制御手段は、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う手段であり（例えば、遊技メダル数の更新）、

前記主制御手段は、前記遊技媒体管理装置からの貸出情報を受信したことに基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、

前記主制御手段は、前記遊技媒体管理装置から送信される所定の信号（例えば、ＶＬ信号）の状況から前記遊技媒体管理装置との通信異常を判定する手段であり、

前記主制御手段は、前記通信異常と判定された場合には遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図８３のステップＳ１００７でＮｏの判定）、

ことを特徴とする遊技媒体管理装置、が記載されている。

【２４０６】

また、

遊技台（例えば、スロットマシン１００）と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成される遊技システム（例えば、遊技システムＳ）であって、

前記遊技台は、

前記外部処理装置と双方向通信を行い、遊技を進行させる主制御手段（例えば、主制御部３００）を備えた遊技台であって、

前記主制御手段は、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う手段であり（例えば、遊技メダル数の更新）、

前記主制御手段は、前記外部処理装置からの貸出情報を受信したことに基づいて前記遊技価値の貸出数を導出し、該貸出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１０５のステップＳ４００３、図１０３のステップＳ３７１４）、

前記主制御手段は、前記外部処理装置から送信される所定の信号（例えば、ＶＬ信号）の状況から前記外部処理装置との通信異常を判定する手段であり、

前記主制御手段は、前記通信異常と判定された場合には遊技を進行できない状態にすることが可能な手段である（例えば、図８３のステップＳ１００７でＮｏの判定）、

ことを特徴とする遊技システム、が記載されている。

【２４０７】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

計数操作手段（例えば、計数ボタン１７１）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、

演出手段（例えば、演出画像表示装置１５７、スピーカ２７２、２７７、各種ランプ４

10

20

30

40

50

20)が行う演出の制御を行う演出制御手段(例えば、第1副制御部400)と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数操作手段の操作に基づいて、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理(例えば、図101のステップS3513、S3514)を実行可能な手段であり、

前記遊技制御手段は、遊技者に有利になる補助機能が作動可能な第一の遊技状態(例えば、AT状態)を設定可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記第一の遊技状態においても、前記計数操作手段の操作に基づいて、前記計数処理を実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記計数処理に伴い計数演出(例えば、図130)を実行可能な手段であり、

10

作動した前記補助機能に従って遊技を進めた場合の前記第一の遊技状態の単位遊技あたりの前記遊技価値数の増加量が、前記計数処理による前記単位遊技あたりの前記遊技価値数の減少量よりも小さい(「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、有利な遊技状態における単位遊技あたりの遊技メダル数の増加量が、計数処理による単位遊技あたりの遊技メダル数の減少量よりも小さくなる構成参照)、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2408】

また、上記記載の遊技台であって、

前記計数演出は、前記計数処理の終了とは異なる終了条件が設けられた演出である(「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、計数処理が継続している状態でも計数演出を終了する場合がある構成参照)、

20

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2409】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、特定の演出を実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記計数演出の実行中には前記特定の演出を実行しない手段である、

ことを特徴とする遊技台(「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、何らかの操作を要求する演出を実行しない構成参照)、が記載されている。

30

【2410】

また、上記記載の遊技台であって、

前記特定の演出は、遊技者の操作を要求する演出である、

ことを特徴とする遊技台(「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、何らかの操作を要求する演出を実行しない構成参照)、が記載されている。

【2411】

また、上記記載の遊技台であって、

前記計数演出は、前記計数処理による前記遊技価値数の減算量に応じて内容が変化する演出である、

ことを特徴とする遊技台(「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、計数処理された遊技メダル数の量に応じて計数演出の内容が変化する構成参照)、が記載されている。

40

【2412】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記計数処理の終了によって前記計数演出が途中で終了した後、所定時間内に新たな前記計数処理が開始された場合には、直前の前記計数演出を途中から再開する手段である、

ことを特徴とする遊技台(「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、計数演出が途中で終了した後であっても、直前の計数演出(途中で終了してしまった計数演出)を途中から再開する構成参照)、が記載されている。

50

【2413】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記計数処理が終了してから所定時間内は前記計数演出を継続し、該計数演出が継続している間に新たな前記計数処理が開始された場合、該計数演出を継続して実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台（「払い出しと計数処理の差に関する構成について」の記載中、計数処理が終了した後も計数演出を継続し、新たな計数処理が開始されると実行中の計数演出をそのまま維持する構成参照）、が記載されている。

【2414】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2415】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2416】

また、上記の説明では、

賭数の設定に用いる投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、精算操作手段（例えば、精算ボタン134）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、を備えた遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算に関する第一の情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記第一の情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行った後、前記第一の情報に対する応答情報を前記遊技制御手段に送信しない手段であり、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記賭数を0に設定可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台（精算コマンドに対する応答コマンドを待たない構成（応答コマンド不使用）参照）、が記載されている。

【2417】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、投入に関する第二の情報（例えば、投入コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記第二の情報の受信に基づいて前記遊技価値の投入要求数を導出し、該投入要求数に基づいて前記遊技価値更新処理を行った後、前記第二の情報に対する応答情報を前記遊技制御手段に送信することが可能な手段であり、

前記遊技制御手段は、前記第二の情報に対する応答情報の受信に基づいて前記賭数を設定することが可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台（投入コマンドについては応答コマンドを用いる構成参照）、

10

20

30

40

50

が記載されている。

【2418】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段である（「計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について」の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、

10

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2419】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2420】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

20

【2421】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、
を備えた遊技台であって、

30

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段である（「計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について」の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、

40

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2422】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分について、前記遊技価値数が0になる前に前記計数処理が継続している状態が終了した後、に反映する場合がある手段である（「計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について」の記載中、遊技メダル数が0になる前に計数ボタン171を離した場合の動作参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2423】

50

また、上記記載の遊技台であって、
精算操作手段（例えば、精算ボタン１３４）と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８５のステップＳ１２０４、ステップＳ１２０５）、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１３のステップＳ４７０４）、

前記増加分は、前記精算数に基づくものである（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４２４】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図８９のステップＳ１６０４、Ｓ１６０５）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図１１６、図１１７のステップＳ４Ｂ０４）、

前記増加分は、前記払出数に基づくものである（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【２４２５】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７００）、が記載されている。

【２４２６】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機７００、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムＳ）、が記載されている。

【２４２７】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、ＲＡＭ３５８）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部３５０）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図１０１のステップＳ３５１３、Ｓ３５１４）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ

10

20

30

40

50

送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段であり（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、

前記遊技価値数制御手段は、定期的に訪れる送信タイミングにおいて、一定数毎の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信可能な手段であり（例えば、計数処理による遊技メダル数の送信（計数通知）は300ms毎、図72）、

前記遊技価値数制御手段は、前記送信タイミングのうちの今回の送信タイミングで前記増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数の送信を終了させた場合、前記送信タイミングのうちの次の送信タイミングで、前記増加分の前記遊技価値数を送信する手段である（図158（c）（e）では、最初に計数処理時の120枚の遊技メダルの送信が終了してから、増加分が送信される。））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2428】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分について、前記遊技価値数が0になる前に前記計数処理が継続している状態が終了した後に反映する場合がある手段である（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数が0になる前に計数ボタン171を離した場合の動作参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2429】

また、上記記載の遊技台であって、

精算操作手段（例えば、精算ボタン134）と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図85のステップS1204、ステップS1205）、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図113のステップS4704）、

前記増加分は、前記精算数に基づくものである（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2430】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図89のステップS1604、S1605）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図116、図117のステップS4B04）、

前記増加分は、前記払出数に基づくものである（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2431】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

10

20

30

40

50

【2432】

また、
上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2433】

また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、
遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、
前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を表示可能な表示手段（例えば、演出画像表示装置157、遊技メダル数表示装置170）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間に前記遊技価値数の増加分があった場合、該増加分の前記遊技価値数を除いた前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信した後、該増加分の前記遊技価値数を前記外部処理装置へ送信する手段であり（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、計数処理を継続している最中の遊技メダル数の増加分に対する構成参照）、

前記表示手段は、前記計数処理によって減算した前記遊技価値数に合わせて前記遊技価値数を減算する減算表示を実行可能な手段であり、

前記表示手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分があった場合、当該増加分を反映した前記減算表示を実行可能な手段である（図158（d）（f））、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2434】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記計数処理が継続している間の前記遊技価値数の増加分について、前記遊技価値数が0になる前に前記計数処理が継続している状態が終了した後、に反映する場合がある手段である（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数が0になる前に計数ボタン171を離した場合の動作参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2435】

また、上記記載の遊技台であって、

精算操作手段（例えば、精算ボタン134）と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算操作情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図85のステップS1204、ステップS1205）、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算操作情報の受信に基づいて前記遊技価値の精算数を導出し、該精算数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図113のステップS4704）、

10

20

30

40

50

前記増加分は、前記精算数に基づくものである（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2436】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、遊技において払い出しが行われたことに基づいて、払出情報（例えば、払出コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり（例えば、図89のステップS1604、S1605）、

前記遊技価値数制御手段は、前記払出情報の受信に基づいて前記遊技価値の払出数を導出し、該払出数に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図116、図117のステップS4B04）、

前記増加分は、前記払出数に基づくものである（〔計数処理中の払い出しおよび精算操作に関する構成について〕の記載中、遊技メダル数の増加分として払い出しや精算操作のいずれか一方を対象とする構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2437】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2438】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2439】

また、上記の説明では、

賭数の設定に用いる投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、精算操作手段（例えば、精算ボタン134）と、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、を備えた遊技台であって、

前記投入操作手段には、前記賭数の最小値を設定可能な所定の投入操作手段（例えば、ベットボタン130）が含まれ、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算情報（例えば、精算コマンド）を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記賭数に前記最小値とは異なる値が設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて前記賭数に前記最小値を設定可能であって、前記異なる値と前記最小値との差分の情報を前記精算情報として前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔ベットボタン操作による賭数減少設定について〕の記載参照）、が記載されている。

【2440】

10

20

30

40

50

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記賭数が最大値に設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記最大値から前記最小値を減じた値を含む前記精算情報を前記遊技価値数制御手段に送信する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔ベットボタン操作による賭数減少設定について〕の記載参照）、が記載されている。

【2441】

また、上記記載の遊技台であって、

音声出力手段（例えば、スピーカ272、277）を含み、

前記音声出力手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて精算音を出力する手段であり、

前記音声出力手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて投入音を出力する手段であり、

前記音声出力手段は、前記賭数が最大値に設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入音を出力する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔ベットボタン操作による賭数減少設定について〕の記載参照）、が記載されている。

【2442】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2443】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2444】

また、上記の説明では、

賭数の設定に用いる投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、精算操作手段（例えば、精算ボタン134）と、音声出力手段（例えば、スピーカ272、277）と、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、を備えた遊技台であって、

前記投入操作手段には、前記賭数の最小値を設定可能な所定の投入操作手段（例えば、ベットボタン130）が含まれ、

前記遊技制御手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて、精算情報を前記遊技価値数制御手段に送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記賭数に前記最小値とは異なる値が設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて前記賭数に前記最小値を設定可能であって、前記異なる値と前記最小値との差分の情報を前記精算情報として前記遊技価値数制御手段に送信可能な手段であり、

前記遊技価値数制御手段は、前記精算情報の受信に基づいて前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり、

前記音声出力手段は、前記精算操作手段への操作が行われたことに基づいて精算音を出

10

20

30

40

50

力する手段であり、

前記音声出力手段は、前記賭数に前記最小値とは異なる値が設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われた場合に、前記精算音を出力しない手段である、
ことを特徴とする遊技台（〔ベットボタン操作による賭数減少設定について〕の記載参照）、が記載されている。

【2445】

また、上記記載の遊技台であって、

前記音声出力手段は、前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて投入音を出力する手段であり、

前記音声出力手段は、前記賭数が最大値に設定されている状態で、前記所定の投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、前記投入音を出力する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔ベットボタン操作による賭数減少設定について〕の記載参照）、が記載されている。

【2446】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2447】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2448】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

演出手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第1副制御部400）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）からの情報の受信に基づいて前記遊技価値数を更新する前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図105のステップS4003、図103のステップS3714）、

前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置が管理する遊技価値に関する外部情報を受信すると、該外部情報を前記遊技制御手段に送信可能な手段であり、

前記遊技制御手段は、前記外部情報を前記演出制御手段に送信可能な手段であり、

前記演出制御手段は、遊技者に有利な或る遊技状態において、判定対象に応じた演出を実行可能な手段であり、

前記判定対象は、前記外部情報に含まれる数と前記遊技価値数とを合計した数である、

ことを特徴とする遊技台（〔遊技メダル数に応じた演出について〕の記載中、遊技メダル数と持ちメダル数の合計値を判定対象とする構成参照）、が記載されている。

【2449】

また、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

10

20

30

40

50

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、

演出手段（例えば、演出画像表示装置 157、スピーカ 272、277、各種ランプ 420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 400）と、を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）からの情報の受信に基づいて前記遊技価値数を更新する前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図 105 のステップ S 4003、図 103 のステップ S 3714）、

10

前記遊技価値数制御手段は、前記外部処理装置が管理する遊技価値に関する外部情報を受信すると、該外部情報を前記遊技制御手段に送信可能な手段であり、

前記遊技制御手段は、前記外部情報を前記演出制御手段に送信可能な手段であり、

前記演出制御手段は、遊技者に有利な或る遊技状態において、判定対象に応じた演出を実行可能な手段であり、

前記判定対象は、前記外部情報に含まれる数である、

ことを特徴とする遊技台（「遊技メダル数に応じた演出について」の記載中、持ちメダル数を判定対象とする構成参照）、が記載されている。

20

【2450】

また、上記記載の遊技台であって、

前記外部情報に含まれる数は、遊技において獲得した遊技価値が貯留された数である（例えば、持ちメダル数は遊技において獲得した遊技価値が貯留されたもの）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2451】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記判定対象が所定の数に到達していない場合には第一の演出を実行し、前記判定対象が前記所定の数に到達したことに基づいて第二の演出を実行する場合がある手段である（「遊技メダル数に応じた演出について」の記載中、遊技メダル数に応じて異なる演出を実行する構成参照）、

30

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2452】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、少なくとも前記或る遊技状態において、前記判定対象に関する情報の表示を実行可能な手段である（「遊技メダル数に応じた演出について」の記載中、判定対象となる値を表示する構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2453】

40

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において、該或る遊技状態における遊技価値の獲得数に応じた演出を実行可能な手段である（「遊技メダル数に応じた演出について」の記載中、持ちメダル数を使用した演出と、獲得メダル数を使用した演出を並行して実行する構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2454】

また、上記記載の遊技台であって、

前記或る遊技状態において、該或る遊技状態で獲得した遊技価値の数が前記外部情報に含まれる数を超える状態となる場合がある（「遊技メダル数に応じた演出について」の「

50

遊技者に有利な状態において計数処理を実行しないと獲得メダル数が持ちメダル数を超える場合がある」との記載参照)、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2455】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記判定対象に応じた設定示唆演出を実行可能な手段である（「遊技メダル数に応じた演出について」の「遊技メダル数が所定数に到達したことで、設定値を示唆する表示が実行されるようにしてもよい」との記載参照)、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2456】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2457】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2458】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

演出手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）からの情報の受信に基づいて前記遊技価値数を更新する前記遊技価値更新処理を行うことが可能な手段であり（例えば、図105のステップS4003、図103のステップS3714）、

前記演出制御手段は、遊技者に有利な或る遊技状態において、前記遊技価値数を表示可能な手段であり（例えば、図160の「所持」の値）、

前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において、該或る遊技状態における遊技価値の獲得数に応じた演出を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台（「遊技メダル数に応じた演出について」の記載中、AT状態における獲得メダル数を判定対象とする構成、図160参照）、が記載されている。

【2459】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記或る遊技状態における遊技価値の獲得数の表示を実行可能な手段である（例えば、図160の「・・・GET」の値）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2460】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において遊技価値を獲得した場合に、前記獲得数の表示と前記遊技価値数の表示の両方の表示を更新して表示する手段である（例えば、

10

20

30

40

50

図 1 6 0 (d 2) (d 3))、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 4 6 1 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記或る遊技状態において前記遊技価値数に応じた演出を実行可能な手段である（「遊技メダル数に応じた演出について」の記載中、演出を並行して実行可能な構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 4 6 2 】

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機 7 0 0）、が記載されている。

【 2 4 6 3 】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 7 0 0、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システム S）、が記載されている。

【 2 4 6 4 】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン 1 3 0、1 3 2）と、

第一の操作手段（例えば、リセットボタン R）と、

第二の操作手段（例えば、計数ボタン 1 7 1）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部 3 0 2）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 3 5 8）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 3 5 0）と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の操作手段は、前記遊技制御手段に関する第一のエラーを解除可能な操作手段であり、

前記第二の操作手段は、前記遊技価値数制御手段に関する第二のエラーを解除可能な操作手段であり、

前記第二のエラーが発生している状態で前記第一のエラーが発生した場合に、該第一のエラーは解除可能であって該第二のエラーは解除不可能な状態になる、

ことを特徴とする遊技台（「エラー重複時の動作について」の記載参照、図 1 6 3）、
が記載されている。

【 2 4 6 5 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作手段は、リセットボタンである（図 1 6 2 参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【 2 4 6 6 】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図 1 0 1 のステップ S 3 5 1 3、S 3 5 1 4）を実行可能な手段であり、

前記第二のエラーは、前記計数処理の実行によって解除可能なエラーであり（図 1 6 1 参照）、

前記遊技価値数制御手段は、前記第二の操作手段の操作に基づいて前記計数処理を実行可能な手段である（図 1 6 1 参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2467】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、

前記第一のエラーが発生していない場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行し（図161参照）、

前記第一のエラーが発生している場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行しない手段である（図163参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2468】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作手段は、前記第二の操作手段と同じ操作手段である、

ことを特徴とする遊技台（「エラー重複時の動作について」の記載中、遊技制御エラーとメダル数制御エラーを解除するためのエラー解除用操作手段が同一である構成参照）、が記載されている。

【2469】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2470】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2471】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

第一の操作手段（例えば、リセットボタンR）と、

第二の操作手段（例えば、計数ボタン171）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作手段は、前記遊技制御手段に関する第一のエラーを解除可能な操作手段であり、

前記第二の操作手段は、前記遊技価値数制御手段に関する第二のエラーを解除可能な操作手段であり、

前記第二のエラーが発生している状態で前記第一のエラーが発生した場合に、該第一のエラーは解除可能であって該第二のエラーは解除不可能な第一の状態になり、

前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一のエラーに関する第一のエラー報知を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台（「エラー重複時の動作について」の記載参照、図163）、が記載されている。

【2472】

また、上記記載の遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記報知手段は、前記第一の状態において前記第二の操作手段が操作されたことに基づいて、前記第一のエラーの解除を促す報知を実行可能な手段である（図163（d4）参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2473】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第二のエラーに関する第二のエラー報知（図163（d2）参照）を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2474】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一のエラー報知を実行するにあたり、実行されていた前記第二のエラー報知を中断する手段であり（図163（d2）（d3）参照）、

前記報知手段は、前記第一のエラーの解除によって前記第一の状態が終了すると、前記第二のエラー報知を開始する手段である（図163（d4）～（d6）参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2475】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一の状態において前記第一のエラー報知を実行するにあたり、前記第二のエラー報知を継続して実行する手段である（「エラー重複時の動作について」の記載中、双方のエラーに関するメッセージを表示する構成参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2476】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図101のステップS3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記第二のエラーは、前記計数処理の実行によって解除可能なエラーであり、

前記遊技価値数制御手段は、前記第二の操作手段の操作に基づいて前記計数処理を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台（図161（b2）～（b4）参照）、が記載されている。

【2477】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作手段は、リセットボタンである（図162参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2478】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、

前記第一のエラーが発生していない場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行し（図161参照）、

前記第一のエラーが発生している場合には前記第二の操作手段の操作に基づいて前記遊技価値更新処理を実行しない手段である（図163参照）、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2479】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2480】

また、

10

20

30

40

50

上記記載の遊技台と、
前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機 700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システム S）、が記載されている。

【2481】

また、上記の説明では、
投入操作手段（例えば、ベットボタン 130、132）と、
音声出力手段（例えば、スピーカ 272、277）と、
前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う
遊技制御手段（例えば、遊技制御部 302）と、

10

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM 358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理
を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部 350）と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技
価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理（例えば、図 101 のステップ
S3513、S3514）を実行可能な手段であり、

前記遊技制御手段は、遊技者に有利な第一の遊技状態（例えば、AT 状態）を設定可能
な手段であり、

20

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において第一の演出音（例えば、AT 状態の
演出音）を出力可能な手段であり、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記計数処理が実行されている場合
に、前記第一の演出音の音量が低下する場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（1）〕参照）、が記載されてい
る。

【2482】

また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール 110～11
2）と、

30

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるた
めの複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン 137～139）と、

前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行
われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例
えば、遊技制御部 302）と、

を備え、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールが全て停止してい
る状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第一の演出音の音量が低下する場
合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（1）〕の記載中、全てのリール
が停止している状態で計数報知 A を実行する構成参照）、が記載されている。

40

【2483】

また、上記記載の遊技台であって、
前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において、回転中の前記複数のリールに対す
る停止操作が全て行われてから所定の時間が経過した後、前記計数処理が実行されている
場合に、前記第一の演出音の音量が低下する場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（1）〕の記載中、リールに対す
る最後の停止操作がされてから所定期間が経過し、且つ全てのリールが回転を停止してい
ることを条件に計数報知 A を実行する構成参照）、が記載されている。

【2484】

50

また、上記記載の遊技台であって、
前記音声出力手段は、前記計数処理が実行されている場合に、第二の演出音（例えば、計数音）を出力することが可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2485】

また、上記記載の遊技台であって、
所定の操作手段（例えば、ベットボタン130、132）を備え、
前記音声出力手段は、前記第一の演出音の音量が低下している状態において、前記所定の操作手段が操作されたことに基づいて前記第一の演出音の音量を戻す手段である、
ことを特徴とする遊技台（「計数処理の報知について（1）」の記載中、何らかの操作手段に対する操作を契機に実行中の計数報知Aを終了する構成参照）、が記載されている。

10

【2486】

また、上記記載の遊技台であって、
複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール110～112）と、
前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン137～139）と、
前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

20

前記音声出力手段を含む演出手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、
を備え、

前記遊技制御手段は、前記第一の遊技状態よりも遊技者に不利な第二の遊技状態（例えば、通常状態）を設定可能な手段であり、

前記演出手段は、デモ演出を実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールが全て停止している場合に、デモ演出を実行しない手段であり、

前記演出手段は、前記第二の遊技状態において前記複数のリールが全て停止している場合に、デモ演出を実行可能な手段である、

30

ことを特徴とする遊技台（「計数処理の報知について（1）」の記載中、遊技者に有利な状態では所謂デモ演出が実行されず、遊技者に不利な状態ではデモ演出が実行される、との記載参照）、が記載されている。

【2487】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2488】

また、

上記記載の遊技台と、

40

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、
を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2489】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

音声出力手段（例えば、スピーカ272、277）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば

50

、RAM 358)と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段(例えば、メダル数制御部350)と、
を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の外部処理装置への送信処理および該遊技価値数を減算する前記遊技価値更新処理を含む、計数処理(例えば、図101のステップS3513、S3514)を実行可能な手段であり、

前記遊技制御手段は、遊技者に有利な第一の遊技状態(例えば、AT状態)を設定可能な手段であり、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において第一の演出音(例えば、AT状態の演出音)を出力可能な手段であり、

前記音声出力手段は、前記計数処理が実行されている場合に第二の演出音(例えば、計数音)を出力可能な手段であり、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記計数処理が実行されている場合に、第一の演出音が出力されている状態を維持する場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台(「計数処理の報知について(2)」参照)、が記載されている。

【2490】

また、上記記載の遊技台であって、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、リール110～112)と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン(例えば、ストップボタン137～139)と、

前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段(例えば、遊技制御部302)と、

を備え、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態における前記複数のリールが全て停止している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を出力する場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台(「計数処理の報知について(2)」の記載中、全てのリールが停止している状態で計数報知Bを実行する構成参照)、が記載されている。

【2491】

また、上記記載の遊技台であって、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、リール110～112)と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン(例えば、ストップボタン137～139)と、

前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段(例えば、遊技制御部302)と、

を備え、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールのいずれかが回転している状態では、前記第二の演出音を出力しない手段である、

ことを特徴とする遊技台(「計数処理の報知について(2)」の記載中、いずれかのリールが回転している状態では計数報知Bを実行しない構成参照)、が記載されている。

【2492】

また、上記記載の遊技台であって、

所定の操作手段(例えば、ベットボタン130、132)と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記所定の操作手段が操作されてから前記複数のリールが回転を開始するまでの間は、前記第二の演出音を出力しない手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（２）〕の記載中、何らかの操作手段がされた後に計数報知Ｂを実行しない構成参照）、が記載されている。

【２４９３】

また、上記記載の遊技台であって、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、

前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

を備え、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態における前記複数のリールが全て停止している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を第一の態様で出力する場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（２）〕の記載中、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成参照）、が記載されている。

【２４９４】

また、上記記載の遊技台であって、

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール１１０～１１２）と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるための複数の停止ボタン（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、

前記複数のリールが回転駆動された後、内部抽選の抽選結果に基づいて、停止操作が行われた前記停止ボタンに対応するリールを停止させる停止制御を行う停止制御手段（例えば、遊技制御部３０２）と、

を備え、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記複数のリールのいずれかが回転している状態で前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を第二の態様で出力する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（２）〕の記載中、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成参照）、が記載されている。

【２４９５】

また、上記記載の遊技台であって、

所定の操作手段（例えば、ベットボタン１３０、１３２）と、

を備え、

前記音声出力手段は、前記第一の遊技状態において前記所定の操作手段が操作されてから前記複数のリールが回転を開始するまでの間に前記計数処理が実行されている場合に、前記第二の演出音を第二の態様で出力する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔計数処理の報知について（２）〕の記載中、計数報知Ｂを実行する場合を第一の態様の計数音を出力する場合、計数報知Ｂを実行しない場合を第二の態様の計数音を出力する場合、とそれぞれを読み替えた構成参照）、が記載されている。

【２４９６】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機７

10

20

30

40

50

00)、が記載されている。

【2497】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2498】

また、上記の説明では、

投入操作手段（例えば、ベットボタン130、132）と、

前記投入操作手段への操作が行われたことに基づいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技制御手段（例えば、遊技制御部302）と、

遊技に利用される遊技価値に関する遊技価値数を記憶する遊技価値数記憶手段（例えば、RAM358）と、

前記遊技価値数記憶手段に記憶されている前記遊技価値数を更新する遊技価値更新処理を行う遊技価値数制御手段（例えば、メダル数制御部350）と、

演出手段（例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）が行う演出の制御を行う演出制御手段（例えば、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、

前記遊技価値数制御手段は、前記遊技価値数の情報を前記遊技制御手段に送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値数制御手段から受信した前記遊技価値数の情報を含むコマンド（例えば、セキュリティコマンド）を前記演出制御手段に送信する手段であり、

前記演出制御手段は、前記コマンドを受信したことに基づいて前記遊技価値数に関する第一の制御を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について〕参照）、が記載されている。

【2499】

また、上記記載の遊技台であって、

電源投入時において、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が確立するよりも前に、前記遊技制御手段と前記演出制御手段との通信が確立する場合があります、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が確立するまでの間は、前記コマンドを受信しても前記第一の制御を実行しない手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について〕参照）、が記載されている。

【2500】

また、上記記載の遊技台であって、

電源投入時において、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が確立するよりも前に、前記遊技制御手段と前記演出制御手段との通信が確立する場合があります、

前記コマンドは、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が正常であるか否かを示す情報を含み、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が正常であることを示す情報を受信するまで、前記コマンドを受信しても前記第一の制御を実行しない手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について〕参照）、が記載されている。

【2501】

また、上記記載の遊技台であって、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段と前記遊技価値数制御手段との通信が正常であることに基づいて、前記第一の制御を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台（〔メダル数制御部の情報に基づく表示、演出について〕参照）、が記載されている。

【2502】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技制御手段は、前記コマンドを所定の周期（例えば、セキュリティコマンドが100ms周期で送信）で前記演出制御手段に送信する手段であり、

前記遊技制御手段は、前記遊技価値数制御手段から受信した前記遊技価値数の情報を含む各種処理コマンド（例えば、図72の各種処理コマンド）を、遊技の進行に合わせて前記演出制御手段に送信する手段であり、

前記演出制御手段は、前記各種処理コマンドを受信したことに基づいて前記第一の制御を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台、が記載されている。

【2503】

また、

上記記載の遊技台に接続されたことを特徴とする遊技媒体管理装置（例えば、貸出機700）、が記載されている。

【2504】

また、

上記記載の遊技台と、

前記遊技台に接続された外部処理装置（例えば、貸出機700、上位サーバ）と、

を少なくとも含んで構成されることを特徴とする遊技システム（例えば、遊技システムS）、が記載されている。

【2505】

<差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ>

次に、図168と図169を用いて本発明に係る遊技台（弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシン）が備える差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタについて説明する。

【2506】

差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能なカウンタであり、例えば、RAM等に設けたソフトウェアカウンタや、制御部が備えるハードウェアカウンタ等で構成される。

【2507】

例えば、遊技台がスロットマシンの場合、差枚数カウンタ（第一の計数手段）は、有利区間（第二の区間）において、メダルの払出枚数の値（遊技の結果として付与された遊技価値量）からメダルの投入枚数の値（遊技に用いられた遊技価値量）を減算した値（獲得差数）を計数可能である。

【2508】

また、遊技台がパチンコ機の場合、差枚数カウンタ（第一の計数手段）は、セーフ（払出遊技球数）の値（遊技の結果として付与された遊技価値量）からアウト（発射遊技球数）の値（遊技に用いられた遊技価値量）を減算した値（獲得差数）を計数可能である。

【2509】

一方、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能なカウンタである点で、差枚数カウンタ（第一の計数手段）と同じであるが、差枚数カウンタ（第一の計数手段）と仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、更新条件（計数を実行する条件）が異なっている。

【2510】

<差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／更新条件>

図168（a）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）と仮想差枚数カウンタ（第二の

10

20

30

40

50

計数手段)の更新条件の一例を示した図である。

【2511】

図1等を用いて説明したスロットマシン100では、或る遊技において第一の操作が行われた場合に、第一の計数手段の値および第二の計数手段の値の両方が更新されるように構成している。

【2512】

図168(a)に示す例では、(1)3枚賭け遊技(3BET遊技)において左リール110に対応する左ストップボタン137が第一停止操作(第一停止左操作)された場合、または、(3)3枚賭け遊技(3BET遊技)において押し順ナビと異なる操作がされた場合に、当該遊技において、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値と仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値の両方が更新される。

10

【2513】

なお、(3)3枚賭け遊技(3BET遊技)において押し順ナビと異なる操作がされた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を、当該遊技における実際の差枚数(=実際の払出数-実際の賭数)に基づいて更新する一方で、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)を、操作ナビに従って停止操作が行われたものとして、当該遊技における仮想の差枚数(=入賞役の規定払出数-実際の賭数)に基づいて更新する。

【2514】

また、スロットマシン100では、有利区間(第二の区間)において遊技者に有利なAT状態(第一の状態)となる場合があり、AT状態(第一の状態)となる前の状態において、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が更新される場合に仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値も更新される場合があり、AT状態(第一の状態)において、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が更新される場合に仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値も更新される場合があり、AT状態(第一の状態)が終了した後の状態において、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が更新される場合に仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値も更新される場合がある。

20

【2515】

本例によれば、遊技者に有利な状態(例えば、AT状態)の前後、および当該有利な状態中において第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

30

【2516】

また、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値が更新される場合の更新量は、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が更新される場合の更新量と同じであることが好ましい。

【2517】

本例によれば、第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【2518】

一方、スロットマシン100では、或る遊技において第二の操作が行われた場合に、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないように構成している。

40

【2519】

図168(a)に示す例では、(2)3枚賭け遊技(3BET遊技)において左リール110に対応する左ストップボタン137以外の中ストップボタン138または右ストップボタン139が第一停止操作(第一停止左以外操作)された場合、(4)2枚賭け(2BET遊技)が行われた場合、または、(5)ED状態において3枚賭け遊技(3BET遊技)が行われた場合に、当該遊技において、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が更新され、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は更新されない。

【2520】

なお、第一の計数手段と第二の計数手段の更新条件は、本例に限定されず、例えば、第一の遊技(例えば、有利区間における3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において第一の操

50

作（第一の遊技における推奨操作。例えば、左ストップボタン１３７の第一停止操作）が行われた場合、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）の値が更新され、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）の値が更新され、第一の遊技において第二の操作（第一の遊技における非推奨操作。例えば、中ストップボタン１３８または右ストップボタン１３９の第一停止操作）が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないように構成してもよい。

【２５２１】

本例によれば、第一の遊技において第一の操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新され、第一の遊技において第二の操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないため、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

10

【２５２２】

また、第一の遊技において第一の遊技における推奨操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新され、第一の遊技において第一の遊技における非推奨操作が行われた場合、第一の計数手段の値が更新され、第二の計数手段の値が更新されないため、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

20

【２５２３】

また、A + A Tの機能を有する遊技台の場合には、ボーナス内当中の２枚賭け遊技や左以外第一停止では第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）の値を更新しないように構成してもよい。

【２５２４】

＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／有利区間＞

次に、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、有利区間との関係について説明する。図１６８（b）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）と、これらの計数手段を参照する各種処理の一例を示した図である。

30

【２５２５】

図７等を用いて説明したように、スロットマシン１００では、遊技の状態を非有利区間（第一の区間）と有利区間（第二の区間）に分けて管理している。このうち有利区間では、ストップボタン１３７～１３９（停止操作手段）の有利な操作態様の報知（操作ナビ、操作指示報知）が可能であるが、非有利区間では、この有利な操作態様を報知しない。

【２５２６】

そして、非有利区間（第一の区間）において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）、有利区間（第二の区間）に移行する。

【２５２７】

また、有利区間（第二の区間）において終了条件を満たすと（例えば、有利区間（第二の区間）が予め定めた遊技数（例えば、１５００ゲーム）に亘って継続した場合や、有利区間（第二の区間）における獲得枚数が予め定めた純増枚数（例えば、２４００枚、または、３０００枚）を超えた場合）、該有利区間（第二の区間）を終了して非有利区間（第一の区間）に移行する。

40

【２５２８】

スロットマシン１００では、図１６８（b）に示すように、有利区間（第二の区間）のリセット判定処理（第二の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、６５２７９）に到達した場合に、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したと判定して、有利区間（第二の

50

区間)を非有利区間(第一の区間)に移行させる。

【2529】

一方、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の更新条件は、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の更新条件とは異なり、第二の操作(例えば、図168(a)に示す(2)、(4)、(5)の操作)が行われた場合には更新されないことから、有利区間(第二の区間)のリセット判定処理(第二の処理)において仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は参照しないが、第一の操作(例えば、図168(a)に示す(1)、(3)の操作)が行われた場合には更新されることから、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は、差枚数カウンタ(第一の計数手段)が更新される場合に、更新される場合がある。

【2530】

本例によれば、第二の区間(例えば、有利区間)の獲得差数を第一の計数手段と第二の計数手段とで保持することで、第二の区間の終了条件を2つの計数手段によって把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2531】

また、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が第一の値(例えば、65279)に到達するよりも前に仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値が該第一の値に到達する場合(第一の場合)があり、この第一の場合においては、有利区間(第二の区間)が終了しない。

【2532】

本例によれば、第二の操作によって更新されない第二の計数手段の値が第一の値に到達した場合に第二の区間を終了でき、第二の操作を加味した公正な遊技台を提供することができる。

【2533】

また、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が第一の値(例えば、65279)に到達するとともに仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値が該第一の値に到達する場合(第二の場合)があり、この第二の場合においては、有利区間(第二の区間)が終了する。

【2534】

本例によれば、第一の計数手段と第二の計数手段がともに第一の値に到達するため、第二の操作が行われずに第二の区間が終了したことを把握することができる。

【2535】

また、第一の値(本例では、10進数で65279)は、初期値(本例では、10進数で62879)に第一の絶対値(本例では、10進数で2400)を加えた値であり、初期値から第一の絶対値を減じた値は、0より大きい値である。

【2536】

本例によれば、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

【2537】

＜差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／ED状態＞

次に、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)と、ED状態との関係について説明する。

【2538】

図7等を用いて説明したように、スロットマシン100では、遊技の状態を非有利区間(第一の区間)と有利区間(第二の区間)に分けて管理しており、有利区間(第二の区間)の残りゲームが所定のゲーム数(例えば、20ゲーム)以下になると、ED状態に移行し、このED状態では、有利区間(第二の区間)の終了を示唆するED(エンディング)演出が実行される。

【2539】

なお、ED状態への移行条件は、有利区間(第二の区間)の残りゲームが所定のゲーム数(例えば、20ゲーム)以下になることに限らず、例えば、所定のゲーム数が20ゲーム以上でも以下でもよいし、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が所定数(例えば、

10

20

30

40

50

2000)に到達した場合であってもよい。

【2540】

スロットマシン100では、図168(b)に示すように、有利区間(第二の区間)のED移行処理(第一の処理)において差枚数カウンタ(第一の計数手段)を参照し、この差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が或る値(例えば、2000)に到達した場合に、ED状態への移行条件が成立したと判定して、有利区間(第二の区間)においてED状態に移行させる。

【2541】

一方、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の更新条件は、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の更新条件とは異なり、第二の操作(例えば、図168(a)に示す(2)、(4)、(5)の操作)が行われた場合には更新されないことから、有利区間(第二の区間)のED移行判定処理(第一の処理)において仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は参照しない。

10

【2542】

なお、差枚数カウンタ(第一の計数手段)、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)とは異なる計数手段であって、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能な第三の計数手段をさらに設け、有利区間(第二の区間)のED移行処理(第一の処理)や、有利区間(第二の区間)のリセット判定処理(第二の処理)において第三の計数手段を参照し、それぞれの判定を実行するように構成してもよい。

20

【2543】

<差枚数カウンタ、仮想差枚数カウンタ／フリーズ演出>

次に、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)と、フリーズ演出との関係について説明する。

【2544】

上述の通り、スロットマシン100は、遊技を進行させなくするフリーズを伴う演出(フリーズ演出)が実行可能であり、AT抽選(第一の抽選)が実行可能なAT抽選処理(第一の抽選手段)に加えて、フリーズ演出を実行するか否かを決定するフリーズ抽選(第二の抽選)が実行可能なフリーズ抽選処理(第二の抽選手段)を備える。なお、フリーズ抽選(第二の抽選)は、AT抽選(第一の抽選)よりも遊技価値が大きい抽選である。

30

【2545】

AT抽選処理(第一の抽選手段)は、第一の操作(例えば、図168(a)に示す(1)、(3)の操作)が行われた第一の遊技(例えば、有利区間における3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)においてAT抽選(第一の抽選)を実行可能であるが、第二の操作(例えば、図168(a)に示す(2)、(4)、(5)の操作)が行われた第一の遊技においてAT抽選(第一の抽選)を実行しないように構成している。

【2546】

本例によれば、第二の操作では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【2547】

40

一方、フリーズ抽選処理(第二の抽選手段)は、図168(b)に示すように、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値を参照せずに仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値を参照してフリーズ抽選(第二の抽選)を実行するように構成している。

【2548】

本例によれば、遊技者が意図的に第二の操作を行っても第二の計数手段の値に反映されず第二の抽選(フリーズ抽選)に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。また、遊技者が意図的に行った第二の操作が反映された第一の計数手段の値を第二の抽選手段が参照しないことで第二の抽選に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【2549】

50

＜計数の実施例＞

次に、図169を用いて、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）による計数の実施例について説明する。

【2550】

図169は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）による計数の実施例を時系列で示した図である。計数の実施例の説明に先立って、図169の最上段に表記した項目について説明する。

【2551】

「区間」は、遊技の状態を管理するための情報であり、本例では、非有利区間（第一の区間）と有利区間（第二の区間）がある。「演出状態」は、演出状態を管理するための情報であり、本例では、非有利区間（第一の区間）の演出状態として、通常状態（通常状態A）があり、有利区間（第二の区間）の演出状態として、通常状態（通常状態B）、チャンス状態、AT状態、ED状態がある。

【2552】

「表示手段のナビ」は、液晶表示装置157における操作ナビの表示態様を示しており、「3-1-2」は、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作（第一停止中操作）を行うことを促す操作ナビを表示することを示し、「3-2-1」は、右ストップボタン139→中ストップボタン138→左ストップボタン137の順番で停止操作（第一停止右操作）を行うことを促す操作ナビを表示することを示し、「1-2-3」は、左ストップボタン137→中ストップボタン138→右ストップボタン139の順番で停止操作（第一停止左操作）を行うことを促す操作ナビを表示することを示している。

【2553】

なお、以降、第一停止左操作を、「L第一停止」という場合があり、第一停止左操作以外の停止操作、すなわち、第一停止中操作および第一停止右操作を、総称して「L第一停止以外の操作」という場合がある。

【2554】

「賭数」は、当該遊技におけるメダルの賭数（遊技に用いられた遊技価値量）を示しており、「3」は、3枚賭け遊技（3BET遊技）が行われたことを示し、「2」は、2枚賭け遊技（2BET遊技）が行われたことを示している。なお、以降、2枚賭け遊技（2BET遊技）を、「3以外の賭数」という場合がある。

【2555】

入賞役は、当該遊技において入賞した入賞役（ハズレを含む）やチャンス目を示しており、「共通ベル」は、小役4（共通ベル）を示し、「押し順ベル」は、小役5（押し順ベル）を示し、「リプレイ」は、再遊技役を示し、「2BETBB」は、2枚賭け遊技におけるボーナスを示し、「ハズレ」は、いずれの役にも当選しなかったことを示している。

【2556】

「停止順」は、ストップボタン137～139の停止操作の実際の順番を示しており、例えば、「LCR」は、左ストップボタン137→中ストップボタン138→右ストップボタン139の順番で停止操作（第一停止左操作）が行われたことを示し、「CRL」は、中ストップボタン138→右ストップボタン139→左ストップボタン137の順番で停止操作（第一停止中操作）が行われたことを示し、「RCL」は、右ストップボタン139→中ストップボタン138→左ストップボタン137の順番で停止操作（第一停止右操作）が行われたことを示している。「獲得数」は、当該遊技において獲得した（払出された）メダルの枚数（遊技の結果として付与された遊技価値量）を示している。

【2557】

「第一の計数手段」と右隣の「10進表記」は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値（カウント値）を、それぞれ16進数、10進数で表記した数値であり、「10進数表記の初期値との差」は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）と、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値と

10

20

30

40

50

の差を10進数で表記した数値である。

【2558】

「第二の計数手段」と右隣の「10進表記」は、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値（カウント値）を、それぞれ16進数、10進数で表記した数値であり、「10進数表記の初期値との差」は、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）と、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値との差を10進数で表記した数値である。

【2559】

「遊技者のクレジット」は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数（遊技価値量）を示した数値であり、本例では、遊技開始時においてメダル50枚がクレジットされている。

10

【2560】

＜計数の実施例／（1）電源OFF→（2）電源ON＞

図169（2）に示す「（2）電源ON（設定変更）」の状態は、同図（1）に示す「電源OFF」の状態において、本体101の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われた状態である。

【2561】

同状態では、区間と演出状態は、電源ON時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ON時の初期設定として、それぞれ初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）に設定される。

20

【2562】

本例によれば、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の初期値は、0より大きい値（本例では、10進数の62879）であるため、遊技者の遊技状況によって第一の計数手段の値が初期値を下回ってもマイナスを考慮せずに値を計数することができ、制御負担を軽減することができる。

【2563】

なお、本例では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値を同じ数値に設定する例を示したが、異なる数値であってもよく、この場合、一方のカウンタの初期値が他方のカウンタの初期値よりも大きくてもよいし、反対に小さくてもよく、例えば、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値は、10進数で32879等であってもよい。また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値は、0、または、0より小さい値であってもよい。

30

【2564】

また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を初期値に設定する契機（リセットする契機）は、電源ON時に限定されず、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した場合、スロットマシンのリセット操作が行われた場合、設定変更が行われた場合、RAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）が行われた場合、エラーが発生した場合のうちの一つ、複数、または、全てであってもよい。また、一方のカウンタに初期値を設定する契機と、他方のカウンタに初期値を設定する契機は、同じでもよいし、異なってもよい。

40

【2565】

＜計数の実施例／（2）電源ON→（3）有利区間移行＞

図169（3）に示す「（3）有利区間移行」の状態は、非有利区間（第一の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2566】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は-3（=0-3）であり、クレジットは50から47（=50-3）に減算される

50

が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、非有利区間（第一の区間）では計数（更新）しないことから、それぞれの値は、初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）に維持される。

【2567】

また、当該遊技では、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、次の遊技から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行する。

【2568】

＜計数の実施例／（3）有利区間移行→（4）L第一停止＞

図169（4）に示す「（4）L第一停止」の状態は、移行後の有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2569】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は-3（ $=0-3$ ）であり、クレジットは47から44（ $=47-3$ ）に減算されるとともに、図168（a）（1）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、L第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、それぞれの値は、初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）から、16進数でf59c、10進数で62876（ $=62879-3$ ）に更新される。

【2570】

＜計数の実施例／（4）L第一停止→（5）L第一停止＞

図169（5）に示す「（5）L第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【2571】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は0（ $=獲得数3-賭け数3$ ）であることから、クレジットは44に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）両方の値も、16進数でf59c、10進数で62876に維持される。

【2572】

＜計数の実施例／（5）L第一停止→（6）L第一停止＞

図169（6）に示す「（6）L第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで共通ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2573】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（ $=15-3$ ）であり、クレジットは44から56（ $=44+12$ ）に加算されるとともに、図168（a）（1）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、L第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、それぞれの値は、16進数でf59c、10進数で62876から、16進数でf5ab、10進数で62891（ $=62879+12$ ）に更新される。

【2574】

＜計数の実施例／（6）L第一停止→（7）L以外第一停止＞

図169（7）に示す「（7）L以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順CRLでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2575】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は $-3 (= 0 - 3)$ であり、クレジットは56から53 $(= 56 - 3)$ に減算されるとともに、図168(a)(2)を用いて説明したように、第一の遊技(本例では、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において、第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf59c、10進数で62876から、16進数でf5a8、10進数で62888 $(= 62891 - 3)$ に更新されるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

10

【2576】

以降の「(7)L以外第一停止」～「(12)L以外第一停止」の遊技期間では、第一の遊技(本例では、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)が行われた場合、第一の計数手段(本例では、差枚数カウンタ)の値が更新され、第二の計数手段(本例では、仮想差枚数カウンタ)の値が更新されないため、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

20

【2577】

また、以降の「(7)L以外第一停止」～「(12)L以外第一停止」の遊技期間では、第一の遊技(本例では、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において第一の遊技における非推奨操作(本例では、L以外第一停止操作)が行われた場合、第一の計数手段(本例では、差枚数カウンタ)の値が更新され、第二の計数手段(本例では、仮想差枚数カウンタ)の値が更新されないため、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2578】

また、スロットマシン100では、第一の遊技(本例では、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において、第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)が行われた場合には、AT抽選(第一の抽選)を実行しないことから、以降の「(7)L以外第一停止」～「(12)L以外第一停止」の遊技期間では、AT抽選を実行しない。

30

【2579】

本例によれば、第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作(本例では、L第一停止操作)を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【2580】

<計数の実施例／(7)L以外第一停止→(8)L以外第一停止>

図169(8)に示す「(8)L以外第一停止」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順RCLでハズレ(払出数0)に入賞した状態である。

40

【2581】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は $-3 (= 0 - 3)$ であり、クレジットは53から50 $(= 53 - 3)$ に減算されるとともに、図168(a)(2)を用いて説明したように、第一の遊技(本例では、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において、第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5a8、10進数で62888から、16進数でf5a5、10進数で62885 $(= 62888 - 3)$ に更新されるが、

50

仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2582】

＜計数の実施例／（8）L第一停止→（9），（10）L以外第一停止＞

図169（9），同図（10）に示す「（9）L第一停止」および「（10）L第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順CRL，停止順RCLでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【2583】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は0（＝獲得数3－賭け数3）であることから、クレジットは50に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5a5、10進数で62885に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2584】

＜計数の実施例／（10）L以外第一停止→（11）L以外第一停止＞

図169（11）に示す「（11）L以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順CRLで共通ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2585】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは50から62（＝50＋12）に加算されるとともに、図168（a）（2）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、L以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5a5、10進数で62885から、16進数でf5b1、10進数で62897（＝62885＋12）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2586】

また、第二の操作（本例では、L以外第一停止操作）が行われた場合に賭け数よりも多い払出数となる第一の役（本例では、共通ベル）は、通常状態においてハズレよりも当選確率が低いため、第二の操作が継続して行われても、仮想の差枚数の方が実際の差枚数よりも大きくなり、遊技者が有利になることが無いため、公平な遊技台を提供することができる。

【2587】

なお、第一の役は、停止順によらずに15枚の払出がある「共通ベル」に限定されず、例えば、左第一停止で1枚の払出があり、左以外第一停止で15枚の払出がある「偏りベル」であってもよい。

【2588】

＜計数の実施例／（11）L以外第一停止→（12）L以外第一停止＞

図169（12）に示す「（12）L以外第一停止」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順RCLで共通ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2589】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは62から74（＝62＋12）に加算されるとともに、図168（a）（2）を用いて説明したように、第一の遊技（本例では、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において、第二の操作（本例では、L以外第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）

10

20

30

40

50

を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5b1、10進数で62897から、16進数でf5bd、10進数で62909（＝62897＋12）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2590】

＜計数の実施例／（12）L以外第一停止→（13）3以外の賭数＞

図169（13）に示す「（13）3以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2591】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は－2（＝0－2）であり、クレジットは74から72（＝74－2）に減算されるとともに、図168（a）（4）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5bd、10進数で62909から、16進数でf5bb、10進数で62907（＝62909－2）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2592】

以降の「（13）3以外の賭数」～（23）2BETBB消化」の遊技期間では、第一の賭け数遊技（本例では、2枚賭け遊技）が行われた場合、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値が更新され、第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値が更新されないため、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2593】

また、スロットマシン100では、有利区間（第二の区間）において2枚賭け遊技が行われた場合には、AT抽選（第一の抽選）を実行しないことから、以降の「（13）3以外の賭数」～（23）2BETBB消化」の遊技期間では、AT抽選を実行しない。

【2594】

本例によれば、第一の賭け数遊技（本例では、2枚賭け遊技）では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第二の賭け数遊技（本例では、3枚賭け遊技）を促し、第一の遊技で遊技してもらうことができる。

【2595】

＜計数の実施例／（13）3以外の賭数→（14）3以外の賭数＞

図169（14）に示す「（14）3以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順CRLでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2596】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は－2（＝0－2）であり、クレジットは72から70（＝72－2）に減算されるとともに、図168（a）（4）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5bb、10進数で62907から、16進数でf5b9、10進数で62905（＝62907－2）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

10

20

30

40

50

【2597】

＜計数の実施例／（14）3以外の賭数→（15）3以外の賭数＞

図169（15）に示す「（15）3以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順RCLでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2598】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は $-2 (= 0 - 2)$ であり、クレジットは70から68 $(= 70 - 2)$ に減算されるとともに、図168（a）（4）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5b9、10進数で62905から、16進数でf5b7、10進数で62903 $(= 62905 - 2)$ に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2599】

＜計数の実施例／（15）3以外の賭数→（16）3以外の賭数＞

図169（16）に示す「（16）3以外の賭数」は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【2600】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は0 $(= \text{獲得数} 2 - \text{賭け数} 2)$ であることから、クレジットは68に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5b7、10進数で62903に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2601】

＜計数の実施例／（16）3以外の賭数→（17）3以外の賭数＞

図169（17）に示す「（17）3以外の賭数」は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順CRLでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【2602】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は0 $(= \text{獲得数} 2 - \text{賭け数} 2)$ であることから、クレジットは68に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5b7、10進数で62903に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2603】

＜計数の実施例／（17）3以外の賭数→（18）3以外の賭数＞

図169（18）に示す「（18）3以外の賭数」は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順RCLでリプレイ（再遊技役）に入賞した状態である。

【2604】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であるが、リプレイ（再遊技役）に入賞し、当該遊技における差枚数は0 $(= \text{獲得数} 2 - \text{賭け数} 2)$ であることから、クレジットは68に維持されるとともに、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5b7、10進数で62903に維持され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2605】

＜計数の実施例／（18）3以外の賭数→（19）3以外の賭数＞

10

20

30

40

50

図169(19)に示す「(19)3以外の賭数」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで共通ベル(払出数15)に入賞した状態である。

【2606】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は13(=15-2)であり、クレジットは68から81(=68+13)に加算されるとともに、図168(a)(4)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5b7、10進数で62903から、16進数でf5c4、10進数で62916(=62903+13)に更新されるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

10

【2607】

<計数の実施例／(19)3以外の賭数→(20)3以外の賭数>

図169(20)に示す「(20)3以外の賭数」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順CRLで共通ベル(払出数15)に入賞した状態である。

【2608】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は13(=15-2)であり、クレジットは81から94(=81+13)に加算されるとともに、図168(a)(4)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5c4、10進数で62916から、16進数でf5d1、10進数で62929(=62916+13)に更新されるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

20

【2609】

<計数の実施例／(20)3以外の賭数→(21)3以外の賭数>

図169(21)に示す「(21)3以外の賭数」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順RCLで共通ベル(払出数15)に入賞した状態である。

30

【2610】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は13(=15-2)であり、クレジットは94から107(=94+13)に加算されるとともに、図168(a)(4)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5d1、10進数で62929から、16進数でf5de、10進数で62942(=62929+13)に更新されるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

40

【2611】

<計数の実施例／(21)3以外の賭数→(22)2BETBB入賞>

図169(22)に示す「(22)2BETBB入賞」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで2BETBB(払出数0)に入賞した状態である。

【2612】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が0であることから、当該遊技における差

50

枚数は $-2 (= 0 - 2)$ であり、クレジットは 107 から $105 (= 107 - 2)$ に減算されるとともに、図168(a)(4)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5de、10進数で62942から、16進数でf5dc、10進数で62940($= 62942 - 2$)に更新されるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

【2613】

＜計数の実施例／(22)2BETBB入賞→(23)2BETBB消化＞

10

図169(23)に示す「(23)2BETBB消化」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態においてBB遊技に入賞し、当該BB遊技において2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで共通ベル(払出数15)に入賞した状態である。

【2614】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は $13 (= 15 - 2)$ であり、クレジットは 105 から $118 (= 105 + 13)$ に加算されるとともに、図168(a)(4)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5dc、10進数で62940から、16進数でf5e9、10進数で62953($= 62940 + 13$)に更新されるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

20

【2615】

＜計数の実施例／(23)2BETBB消化→(24)チャンス目(AT当選)＞

図169(24)に示す「(24)チャンス目(AT当選)」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでチャンス目(払出数15)に入賞するとともに、AT抽選に当選した状態である。

【2616】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は $12 (= 15 - 3)$ であり、クレジットは 118 から $130 (= 118 + 12)$ に加算されるとともに、図168(a)(1)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において第一の操作(本例では、L第一停止操作)が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の両方を計数(更新)することから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5e9、10進数で62953から、16進数でf5f5、10進数で62965($= 62953 + 12$)に更新され、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891から、16進数でf5b7、10進数で62903($= 62891 + 12$)に更新される。

30

【2617】

＜計数の実施例／(24)チャンス目(AT当選)→(25)AT＞

40

図169(25)に示す「(25)AT」の状態は、有利区間(第二の区間)のAT状態において、3枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中(1)→右(2)→左(3)」に従った停止順CRLで押し順ベル(払出数15)に入賞した状態である。

【2618】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は $12 (= 15 - 3)$ であり、クレジットは 130 から $142 (= 130 + 12)$ に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技(有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)ではないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の

50

計数手段)の両方を計数(更新)し、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf5f5、10進数で62965から、16進数でf601、10進数で62977(=62965+12)に更新され、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5b7、10進数で62903から、16進数でf5c3、10進数で62915(=62903+12)に更新される。

【2619】

＜計数の実施例／(26)AT＞

図169(26)に示す「(26)AT」の状態は、有利区間(第二の区間)のAT状態の最終遊技において、3枚賭け遊技が行われ、「中(1)→右(2)→左(3)」に従った停止順CRLで押し順ベル(払出数15)に入賞した状態である。

10

【2620】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12(=15-3)であり、クレジットは442(=前回のクレジット430+12)に更新されるとともに、当該遊技は、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技(有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)ではないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の両方を計数(更新)し、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf72d、10進数で63277に更新され、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf6d7、10進数で63191に更新される。

【2621】

＜計数の実施例／(26)AT→(27)通常状態＞

図169(27)に示す「(27)通常状態」の状態は、有利区間(第二の区間)のAT状態から移行した通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで共通ベル(払出数15)に入賞した状態である。

20

【2622】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12(=15-3)であり、クレジットは312から324(=312+12)に加算されるとともに、図168(a)(1)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において第一の操作(本例では、L第一停止操作)が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の両方を計数(更新)し、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でf739、10進数で63289(=63277+12)に更新され、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf6e3、10進数で63203(=63191+12)に更新される。

30

【2623】

＜計数の実施例／(28)L以外第一停止＞

図169(28)に示す「(28)L以外第一停止」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順RCLでハズレ(払出数0)に入賞した状態である。

【2624】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は-3(=0-3)であり、クレジットは68(=前回のクレジット71-3)に減算されるとともに、図168(a)(2)を用いて説明したように、第一の遊技(本例では、有利区間(第二の区間)の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技)において、第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)を計数(更新)し、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)は計数(更新)しないことから、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値は、16進数でedcf、10進数で60879に更新され、初期値との差が所定値(本例では、10進数で2000)を超えるが、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、16進数でf5ab、10進数で62891に維持される。

40

50

【2625】

また、同状態では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値（本例では、10進数で60879）は、初期値（本例では、10進数で62879）よりも小さく（初期値との差がマイナスであり）、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値（本例では、10進数で62891）は、初期値（本例では、10進数で62879）よりも大きい（初期値との差がプラスである）。

【2626】

本例によれば、第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値と第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値のうち、一方が初期値よりも大きく、他方が初期値よりも小さい場合があるため、演出や抽選等において参照される（または参照されない）第一の計数手段の値と第二の計数手段の値が不一致な場合があることにより、遊技性を高めることができる。

10

【2627】

＜計数の実施例／（28）L以外停止→（29）L第一停止＞

図169（29）に示す「（29）L第一停止」の状態は、移行後の有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2628】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は-3（ $=0-3$ ）であり、クレジットは47から44（ $=47-3$ ）に減算されるとともに、図168（a）（1）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、L第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でedcc、10進数で60876（ $=60879-3$ ）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5a8、10進数で62888（ $=62891-3$ ）に更新される。

20

【2629】

図168（b）を用いて説明したように、スロットマシン100では、フリーズ抽選処理（第二の抽選手段）は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値を参照せずに仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値を参照してフリーズ抽選（第二の抽選）を実行するように構成しているため、遊技者が意図的に第二の操作（本例では、L以外第一停止操作）を行っても第二の計数手段（本例では、仮想差枚数カウンタ）の値に反映されず第二の抽選（本例では、フリーズ抽選）に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。また、遊技者が意図的に行った第二の操作が反映された第一の計数手段（本例では、差枚数カウンタ）の値を第二の抽選手段が参照しないことで第二の抽選（フリーズ抽選）に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

30

【2630】

＜計数の実施例／（30）3以外の賭数＞

図169（30）に示す「（30）3以外の賭数」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで共通ベル（払出数15）に入賞した状態である。

40

【2631】

同状態における遊技は、賭け数が2、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は13（ $=15-2$ ）であり、クレジットは118（ $=$ 前回のクレジット105+13）に加算されるとともに、図168（a）（4）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において2枚賭け遊技が行われた場合には、停止順に関わらず、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5e9、10進数で62953に更新され、初期値との差がプラスに転じているが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891

50

に維持される。

【2632】

また、有利区間（第二の区間）の通常状態において、2枚賭け遊技が行われ、停止順LCRで共通ベル（払出数15）に入賞し続けた場合、本例のように、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の初期値との差がプラスに転じる場合がある。

【2633】

＜計数の実施例／（30）3以外の賭数→（31）チャンス目（AT当選）＞

図169（31）に示す「（31）チャンス目（AT当選）」の状態は、有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでチャンス目（払出数15）に入賞するとともに、AT抽選に当選した状態である。

【2634】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは118から130（＝118＋12）に加算されるとともに、図168（a）（1）を用いて説明したように、有利区間（第二の区間）において第一の操作（本例では、L第一停止操作）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）することから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5e9、10進数で62953から、16進数でf5f5、10進数で62965（＝62953＋12）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5ab、10進数で62891から、16進数でf5b7、10進数で62903（＝62891＋12）に更新される。

【2635】

＜計数の実施例／（31）チャンス目（AT当選）→（32）AT＞

図169（32）に示す「（32）AT」の状態は、有利区間（第二の区間）のAT状態において、3枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（1）→右（2）→左（3）」に従った停止順LCRで押し順ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2636】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは130から142（＝130＋12）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf5f5、10進数で62965から、16進数でf601、10進数で62977（＝62965＋12）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5b7、10進数で62903から、16進数でf5c3、10進数で62915（＝62903＋12）に更新される。

【2637】

＜計数の実施例／（32）AT→（33）AT＞

図169（33）に示す「（33）AT」の状態は、有利区間（第二の区間）のAT状態において、3枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（1）→右（2）→左（3）」に従わずに停止順LCRで押し順ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2638】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は－3（＝0－3）であり、クレジットは142から139（＝142－3）に減算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、図168（a）（3）を用いて説明したように、操作ナビに従わずに停止操作を行った場合であっても、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を、当該遊技における実際の差枚数（本例では、－3（＝実際の払出数0－実際の賭数3））に基づいて更新する一

10

20

30

40

50

方で、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を、操作ナビに従って停止操作が行われたものとして、当該遊技における仮想の差枚数（本例では、12（＝入賞役の規定払出数15－実際の賭数3））に基づいて更新する。

【2639】

具体例には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でf601、10進数で62977から、16進数でf5fe、10進数で62974（＝62977－3）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でf5c3、10進数で62915から、16進数でf5cf、10進数で62927（＝62915＋12）に更新される。

【2640】

＜計数の実施例／（34）AT＞

図169（34）に示す「（34）AT」の状態は、有利区間（第二の区間）のAT状態において、3枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（1）→右（2）→左（3）」に従った停止順CRLで押し順ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2641】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは4043（＝前回のクレジット4031＋12）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でfd6e、10進数で64878に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でfd3f、10進数で64831に更新される。

【2642】

＜計数の実施例／（34）AT→（35）AT＞

図169（35）に示す「（35）AT」の状態は、有利区間（第二の区間）のAT状態において、3枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「右（1）→中（2）→左（3）」に従った停止順RCLで押し順ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2643】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは4043から4045（＝4043＋12）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でfd6e、10進数で64878から、16進数でfd3f、10進数で64890（＝64878＋12）に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でfd3f、10進数で64831から、16進数でfd4b、10進数で64843（＝64831＋12）に更新される。

【2644】

また、図168（b）を用いて説明したように、スロットマシン100では、有利区間（第二の区間）のED移行処理（第一の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が或る値（本例では、10進数で2000、16進数でfd6f）に到達した場合に、ED状態への移行条件が成立したと判定して、有利区間（第二の区間）においてED状態に移行させる。

【2645】

本例では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が、16進数でfd3f、10進数で64890（＝64878＋12）に更新され、初期値との差が10進数で2011となり、2000に到達したことから、ED状態に移行する。

【2646】

10

20

30

40

50

＜計数の実施例／（３５）ＡＴ→（３６）ＥＤ＞

図１６９（３６）に示す「（３６）ＥＤ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＡＴ状態から移行したＥＤ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「左（１）→中（２）→右（３）」に従った停止順ＬＣＲで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。
【２６４７】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４０５５から４０６７（＝４０５５＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（５）を用いて説明したように、ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ７ａ、１０進数で６４８９０から、１６進数でｆｄ８６、１０進数で６４９０２（＝６４８９０＋１２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３に維持される。

【２６４８】

＜計数の実施例／（３７）ＥＤ，（３８）ＥＤ＞

図１６９（３７），同図（３８）に示す「（３７）ＥＤ」，「（３８）ＥＤ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＥＤ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２６４９】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４４２７→４４３９に更新されるとともに、図１６８（ａ）（５）を用いて説明したように、ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｅｅｅ→ｆｅｆａ、１０進数で６５２６２→６５２７４に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３に維持される。

【２６５０】

＜計数の実施例／（３８）ＥＤ→（３９）ＥＤ＞

図１６９（３９）に示す「（３９）ＥＤ」の状態は、有利区間（第二の区間）のＥＤ状態において、３枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（１）→右（２）→左（３）」に従った停止順ＣＲＬで押し順ベル（払出数１５）に入賞した状態である。

【２６５１】

同状態における遊技は、賭け数が３、払出数が１５であることから、当該遊技における差枚数は１２（＝１５－３）であり、クレジットは４４３９から４４６１（＝４４３９＋１２）に加算されるとともに、図１６８（ａ）（５）を用いて説明したように、ＥＤ状態において３枚賭け遊技（３ＢＥＴ遊技）が行われた場合には、差枚数カウンタ（第一の計数手段）を計数（更新）し、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は計数（更新）しないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、１６進数でｆｆ０６、１０進数で６５２８６（＝６５２７４＋１２）に更新されるが、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、１６進数でｆｄ４ｂ、１０進数で６４８４３に維持される。

【２６５２】

また、図１６８（ｂ）を用いて説明したように、スロットマシン１００では、有利区間（第二の区間）のリセット判定処理（第二の処理）において差枚数カウンタ（第一の計数手段）を参照し、この差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（本例では、１０進数で６５２７９）に到達した場合に、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したと判定して、有利区間（第二の区間）を非有利区間（第一の区間）に移行させる。

【２６５３】

10

20

30

40

50

本例では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が、16進数でff06、10進数で65286（＝65274＋12）に更新され、初期値との差が2407となり、2400に到達したことから、有利区間（第二の区間）のED状態から、非有利区間（第一の区間）の通常状態に移行する。なお、上位バイトがffとなったか否かを判定して上位バイトがffであると判定した場合に、有利区間（第二の区間）のED状態から、非有利区間（第一の区間）の通常状態に移行してもよく、この場合、移行に伴う判定処理の容量を削減することができる。

【2654】

本例によれば、第二の区間（本例では、有利区間）の獲得差数を第一の計数手段と第二の計数手段とで保持することで、第二の区間の終了条件を2つの計数手段によって把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

10

【2655】

また、第一の値（本例では、10進数で65279）は、初期値（本例では、10進数で62879）に第一の絶対値（本例では、10進数で2400）を加えた値であり、初期値から第一の絶対値を減じた値は、0より大きい値であるため、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

【2656】

＜計数の実施例／（39）ED→（40）非有利区間＞

図169（40）に示す「（40）非有利区間」の状態は、有利区間（第二の区間）から非有利区間（第一の区間）に移行した状態である。

20

【2657】

同状態では、区間と演出状態が、電源ON時と同様に、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、有利区間（第二の区間）から非有利区間（第一の区間）への移行時の初期設定として、それぞれ初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）に設定される。

【2658】

＜計数の実施例／（40）非有利区間→（41）有利区間移行＞

図169（41）に示す「（41）有利区間移行」の状態は、非有利区間（第一の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

30

【2659】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は－3（＝0－3）であり、クレジットは4461から4458（＝4461－3）に減算されるが、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）は、非有利区間（第一の区間）では計数（更新）しないことから、それぞれの値は、初期値（本例では、16進数でf59f、10進数で62879）に維持される。

【2660】

また、当該遊技では、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、次の遊技から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行する。

40

【2661】

＜計数の実施例／（41）有利区間移行→（42）L第一停止＞

図169（42）に示す「（42）L第一停止」の状態は、移行後の有利区間（第二の区間）の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ（払出数0）に入賞した状態である。

【2662】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は－3（＝0－3）であり、クレジットは4458から4455（＝4458－3）

50

に減算されるとともに、図168(a)(1)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において第一の操作(本例では、L第一停止操作)が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の両方を計数(更新)することから、それぞれの値は、初期値(本例では、16進数でf59f、10進数で62879)から、16進数でf59c、10進数で62876(=62879-3)に更新される。

【2663】

＜計数の実施例／(43)L第一停止＞

図169(43)に示す「(43)L第一停止」の状態は、有利区間(第二の区間)の通常状態において、3枚賭け遊技が行われ、停止順LCRでハズレ(払出数0)に入賞した状態である。

10

【2664】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が0であることから、当該遊技における差枚数は-3(=0-3)であり、クレジットは2458(=前回のクレジット2461-3)に減算されるとともに、図168(a)(1)を用いて説明したように、有利区間(第二の区間)において第一の操作が行われた場合には、差枚数カウンタ(第一の計数手段)および仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の両方を計数(更新)することから、それぞれの値は、前回の値から、16進数でf59c、10進数で62876(=62879-3)に更新され、いずれも、初期値との差が所定値(本例では、10進数で2000)を超える。

20

【2665】

図168(b)を用いて説明したように、スロットマシン100では、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値を参照してフリーズ抽選(第二の抽選)を実行するように構成しており、本例では、仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値が所定値(本例では、10進数で2000)を超えた場合に(第二の抽選)を実行する。

【2666】

本例によれば、遊技者が意図的に第二の操作(本例では、L以外第一停止操作)を行っても第二の計数手段(本例では、仮想差枚数カウンタ)の値に反映されず第二の抽選(本例では、フリーズ抽選)に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【2667】

30

また、本例では、図169(28)に示す「(28)L以外第一停止」の状態におけるフリーズ抽選の当選確率や、フリーズ演出当選後の有利度よりも、図169(43)に示す「(43)L第一停止」の状態におけるフリーズ抽選の当選確率や、フリーズ演出当選後の有利度が高くなるように構成している。

【2668】

すなわち、本例では、第二の計数手段(本例では、仮想差枚数カウンタ)に関する値(本例では、初期値との差)が第二の値(本例では、10進数の12)における第二の抽選(本例では、フリーズ抽選)よりも、該第二の計数手段に関する値が第三の値(本例では、10進数の-2000)における該第二の抽選の方が、遊技者に有利(例えば、第二の抽選に当選し易い、または第二の抽選に当選した場合の遊技価値(ATの大きさ)が大き)となり、第三の値は、第二の値よりも小さい。

40

【2669】

本例によれば、意図的な第二の操作を除外した遊技者の遊技状況が悪いほど、第二の抽選が遊技者に有利となるため、遊技者の遊技状況が悪くても遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【2670】

また、第二の計数手段(本例では、仮想差枚数カウンタ)に関する値(本例では、初期値との差)は、第三の値(本例では、10進数の-2000)となった後に第二の値(本例では、10進数の12)となる場合があるため、遊技者の遊技状態に応じて第二の抽選を実行することができ、公平な遊技台を提供することができる。

50

【2671】

＜計数の実施例／（44）AT＞

図169（44）に示す「（44）AT」の状態は、有利区間（第二の区間）のAT状態において、3枚賭け遊技が行われ、操作ナビ「中（1）→右（2）→左（3）」に従った停止順CRLで押し順ベル（払出数15）に入賞した状態である。

【2672】

同状態における遊技は、賭け数が3、払出数が15であることから、当該遊技における差枚数は12（＝15－3）であり、クレジットは6638（＝前回のクレジット6626＋12）に加算されるとともに、当該遊技は、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・ナビ報知遊技であり、第一の遊技（有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）ではないことから、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の両方を計数（更新）し、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値は、16進数でfe9b、10進数で65179に更新され、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、16進数でff13、10進数で65299に更新される。

【2673】

本例では、仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が、16進数でff13、10進数で65299に更新され、初期値との差が10進数で2420となり、2400に到達したが、図168（b）を用いて説明したように、スロットマシン100では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、65279）に到達するよりも前に仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が該第一の値に到達する場合（第一の場合）があり、この第一の場合においては、有利区間（第二の区間）が終了しないため、第二の操作によって更新されない第二の計数手段の値が第一の値に到達した場合に第二の区間を終了でき、第二の操作を加味した公正な遊技台を提供することができる。

【2674】

なお、図示は省略するが、スロットマシン100では、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が第一の値（例えば、2400）に到達するとともに仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値が該第一の値に到達する場合（第二の場合）があり、この第二の場合においては、有利区間（第二の区間）が終了するため、第一の計数手段と第二の計数手段がともに第一の値に到達するため、第二の操作が行われずに第二の区間が終了したことを把握することができる。

【2675】

＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞

図168、図169の例では、差枚数カウンタを更新し、その値が所定の値に到達したことを判定して有利区間を終了させる構成となっている。この構成において、所定の値となったときのビットパターンによって、判定処理の負荷を軽減できる場合がある。そこで、このようなビットパターンになる所定の値を定めた上で、この値に到達するまでに要する変化量から初期値を逆算して定めることで、有利区間の終了判定処理の負荷を軽減することができる。以下、このような例について説明する。

【2676】

まず、1つ目の例では、差枚数カウンタが2401以上加算されると有利区間が終了する（2400が加算されるまでは有利区間継続）場合に、初期値を「0xf59fh（62879）」に設定した例である。この例では、所定の値が「0xff00h（65280）」であり、16進数4桁のうちの上位2桁（8ビット）が「ff」になる。この値からさらに255が加算されて「0xffffh（65535）」になるまでは、16進数4桁のうちの上位2桁は「ff」のままである。すなわち上位2桁が「ff」の場合、初期値からの変化量が2401～2656の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位2桁が「ff」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。

【2677】

2つ目の例では、差枚数カウンタが2401以上加算されると有利区間が終了する（2

10

20

30

40

50

4 0 0 が加算されるまでは有利区間継続) 場合に、初期値を「0 x e 6 9 f h (5 9 0 3 9)」に設定した例である。この例では、所定の値が「0 x f 0 0 0 h (6 1 4 4 0)」であり、1 6 進数 4 桁のうちの上位 1 桁 (4 ビット) が「f」になる。この値からさらに 4 0 9 5 が加算されて「0 x f f f f h (6 5 5 3 5)」になるまでは、1 6 進数 4 桁のうちの上位 1 桁は「f」のままである。すなわち上位 1 桁が「f」の場合、初期値からの変化量が 2 4 0 1 ~ 6 4 9 6 の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位 1 桁が「f」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。

【2 6 7 8】

3 つ目の例では、差枚数カウンタが 2 4 0 1 以上加算されると有利区間が終了する (2 4 0 0 が加算されるまでは有利区間継続) 場合に、初期値を「0 x 7 6 9 f h (3 0 3 6 7)」に設定した例である。この例では、所定の値が「0 x 8 0 0 0 h (3 2 7 6 8)」であり、上位 1 ビットが「1」になる。この値からさらに 3 2 7 6 7 が加算されて「0 x f f f f h (6 5 5 3 5)」になるまでは、上位 1 ビットは「1」のままである。すなわち上位 1 ビットが「1」の場合、初期値からの変化量が 2 4 0 1 ~ 3 5 1 6 8 の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位 1 ビットが「1」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。

【2 6 7 9】

4 つ目の例では、差枚数カウンタが 2 4 0 1 以上減算されると有利区間が終了する (2 4 0 0 が減算されるまでは有利区間継続) 場合に、初期値を「0 x 0 a 6 0 h (2 6 5 6)」に設定した例である。この例では、所定の値が「0 x 0 0 f f h (2 5 5)」であり、1 6 進数 4 桁のうちの上位 2 桁 (8 ビット) が「0 0」になる。この値からさらに 2 5 5 が減算されて「0 x 0 0 0 0 h (0)」になるまでは、1 6 進数 4 桁のうちの上位 2 桁は「0 0」のままである。すなわち上位 2 桁が「0 0」の場合、初期値からの変化量が 2 4 0 1 ~ 2 6 5 6 の範囲内にあることになる。遊技においてこの範囲を一度に超える更新はされないため、上位 2 桁が「0 0」であるか否かを判定することで、所定の値に到達したか否かを判定することができる。

【2 6 8 0】

なお、上記の例では、特定の桁までの上位桁の全てが同じビットパターンである場合について説明したが、例えば、1 つ目の例において、所定の値を「0 x e e 0 0 h (6 0 9 2 8)」として、上位 2 桁が「e e」であることや上位 7 ビットが「1 1 1 0 1 1 1」であることを判定するようにしてもよい。この構成では、差枚数カウンタが 2 4 0 1 以上加算されると有利区間が終了するのであれば、初期値を「0 x e 4 9 f 0 0 h (5 8 5 2 7)」に設定すればよい。

【2 6 8 1】

上記の 4 例のように、判定にあたって対応するビットパターンの上位数桁のみを対象とすることができるような所定の値を決定した上で、そこから差枚数カウンタの変化量を逆算することで、初期値を導出することができる。なお、上記のビットパターンは、所定の値に到達したときに繰り上がり (あるいは繰り下がり) をするものであり、下位桁から続く同じ値 (0 か 1) と、特定の桁の値が反転した状態となる。例えば、1 つ目の例の「0 x f f 0 0 h (6 5 2 8 0)」では、上から 8 桁目 (8 ビット目) が 1 であり、それよりも下位桁が全て 0 であり、これらの値が反転した状態となっている。2 つ目の例の「0 x f 0 0 0 h (6 1 4 4 0)」では、上から 4 桁目 (4 ビット目) が 1 であり、それよりも下位桁が全て 0 であり、これらの値が反転した状態となっている。3 つ目の例の「0 x 8 0 0 0 h (3 2 7 6 8)」では、上から 1 桁目 (1 ビット目) が 1 であり、それよりも下位桁が全て 0 であり、これらの値が反転した状態となっている。4 つ目の例の「0 x 0 0 f f h (2 5 5)」では、上から 8 桁目 (8 ビット目) が 0 であり、それよりも下位桁が全て 1 であり、これらの値が反転した状態となっている。

【2 6 8 2】

上記の構成では、プログラム上で特定の桁を含む上位桁だけを扱うようにすればよく、またこれを読み込むためのレジスタ容量も抑えることができる。すなわち、特定の桁を含む上位桁だけを用いて所定の値に到達したか否かを判定することができ、処理負担や容量負担を軽減することができる。

【2683】

また、上記の例では、所定の値に到達してからある程度の範囲では差枚数カウンタが変化しても上記判定処理を行うことができる。このため、所定の値に到達してからある程度の回数の遊技を消化させたり、何らかの演出を実行したり、といった動作が可能になる。

【2684】

さらに、上記の例では、差枚数カウンタの値の範囲について、初期値を堺にして所定の値の方向の第一の範囲の方が、初期値を堺にして所定の値の方向とは逆方向の第二の範囲よりも狭くなっている。例えば、1つ目の例では初期値が「0xf59fh(62879)」であり、第一の範囲が62879～65535であるのに対し、第二の範囲が0～62879であり、第一の範囲の方が第二の範囲よりも狭くなっている。遊技の内容によっては差枚数カウンタが所定の値とは逆方向に更新される場合があるが、このような場合も差枚数カウンタの挽回の余地ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2685】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン137～139）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2400枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、65279）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合がある、ことを特徴とする遊技台である。

【2686】

本実施形態に係る遊技台によれば、第二の区間（例えば、有利区間）の獲得差数を第一の計数手段と第二の計数手段とで保持することで、第二の区間の終了条件を2つの計数手段によって把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2687】

また、第一の遊技（例えば、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第一の操作（例えば、L第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新され、前記第一の遊技において第二の操作（例えば、L以外第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新されないものであってもよい。

【2688】

このような構成とすれば、第一の遊技において第二の操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって第一の操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2689】

また、前記第一の操作は、前記第一の遊技における推奨操作であり、前記第二の操作は、前記第一の遊技における非推奨操作であってもよい。

【2690】

このような構成とすれば、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2691】

また、第一の抽選（例えば、AT抽選）を実行可能な第一の抽選手段（例えば、AT抽選処理）を備え、前記第一の抽選手段は、前記第一の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行可能な手段であり、前記第一の抽選手段は、前記第二の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行しない手段であってもよい。

【2692】

このような構成とすれば、第二の操作では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

10

【2693】

また、前記第二の計数手段の値が更新される場合の更新量は、前記第一の計数手段の値が更新される場合の更新量と同じであってもよい。

【2694】

このような構成とすれば、第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【2695】

また、前記第一の計数手段の値と前記第二の計数手段の値のうち、一方が初期値よりも大きく、他方が初期値よりも小さい場合があってもよい。

20

【2696】

このような構成とすれば、演出や抽選等において参照される（または参照されない）第一の計数手段の値と第二の計数手段の値が不一致な場合があることにより、遊技性を高めることができる。

【2697】

また、前記第一の計数手段の初期値（例えば、62879）は、0より大きい値であってもよい。

【2698】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状況によって第一の計数手段の値が初期値を下回ってもマイナスを考慮せずに値を計数することができ、制御負担を軽減することができる。

30

【2699】

また、前記第一の値（例えば、65279）は、前記初期値（例えば、62879）に第一の絶対値（例えば、2400）を加えた値であり、前記初期値から前記第一の絶対値を減じた値は、0より大きい値であってもよい。

【2700】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

【2701】

40

また、前記第二の区間において遊技者に有利な第一の状態（例えば、AT状態）となる場合があり、前記第一の状態となる前の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態が終了した後の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があってもよい。

【2702】

このような構成とすれば、遊技者に有利な状態（例えば、AT状態）の前後、および当該有利な状態中において第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

50

【2703】

また、前記第二の操作が行われた場合に賭け数よりも多い払出数となる第一の役（例えば、共通ベル）は、通常状態においてハズレよりも当選確率が低いものであってもよい。

【2704】

このような構成とすれば、第二の操作が継続して行われても、仮想の差枚数の方が実際の差枚数よりも大きくなり、遊技者が有利になることが無いため、公平な遊技台を提供することができる。

【2705】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、第二の抽選（例えば、フリーズ抽選）を実行可能な第二の抽選手段（例えば、フリーズ抽選処理）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン137～139）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2400枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、65279）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、第一の遊技（例えば、有利区間（第二の区間）の3枚賭け遊技・非ナビ報知遊技）において第一の操作（例えば、L第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新され、前記第一の遊技において第二の操作（例えば、L以外第一停止操作）が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新されず、前記第二の抽選手段は、前記第二の計数手段の値を参照して前記第二の抽選を実行する手段である、ことを特徴とする遊技台である。

【2706】

本実施形態に係る遊技台によれば、遊技者が意図的に第二の操作を行っても第二の計数手段の値に反映されず第二の抽選に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【2707】

また、前記第二の抽選手段は、前記第一の計数手段の値を参照せずに前記第二の抽選を実行する手段であってもよい。

【2708】

このような構成とすれば、遊技者が意図的に行った第二の操作が反映された第一の計数手段の値を第二の抽選手段が参照しないことで第二の抽選に影響しないため、公正な遊技台を提供することができる。

【2709】

また、前記第二の計数手段に関する値が第二の値（例えば、10進数の12）における前記第二の抽選よりも、該第二の計数手段に関する値が第三の値（本例では、10進数の-2000）における該第二の抽選の方が、遊技者に有利となり、前記第三の値は、前記第二の値よりも小さいものであってもよい。

【2710】

このような構成とすれば、意図的な第二の操作を除外した遊技者の遊技状況が悪いほど、第二の抽選が遊技者に有利となるため、遊技者の遊技状況が悪くても遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【2711】

また、前記第二の計数手段に関する値は、前記第三の値となった後に前記第二の値となる場合があってもよい。

【2712】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状態に応じて第二の抽選を実行することができ、公平な遊技台を提供することができる。

【2713】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン137～139）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2400枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、65279）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、第一の遊技において第一の操作が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新され、前記第一の遊技において第二の操作が行われた場合、前記第一の計数手段の値が更新され、前記第二の計数手段の値が更新されず、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達するよりも前に前記第二の計数手段の値が該第一の値に到達する場合（以下、「第一の場合」という。）があり、前記第一の場合においては、前記第二の区間が終了しない、ことを特徴とする遊技台である。

【2714】

本実施形態に係る遊技台によれば、第二の操作によって更新されない第二の計数手段の値が第一の値に到達した場合に第二の区間を終了でき、第二の操作を加味した公正な遊技台を提供することができる。

【2715】

また、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達するとともに前記第二の計数手段の値が該第一の値に到達する場合（以下、「第二の場合」という。）があり、前記第二の場合においては、前記第二の区間が終了するものであってもよい。

【2716】

このような構成とすれば、第一の計数手段と第二の計数手段がともに第一の値に到達するため、第二の操作が行われずに第二の区間が終了したことを把握することができる。

【2717】

また、前記第一の操作は、前記第一の遊技における推奨操作であり、前記第二の操作は、前記第一の遊技における非推奨操作であってもよい。

【2718】

このような構成とすれば、第一の遊技において非推奨操作が行われたことを反映しない値を第二の計数手段で保持でき、第二の計数手段によって推奨操作がされた値を把握でき、公正な遊技台を提供することができる。

【2719】

また、第一の抽選（例えば、AT抽選）を実行可能な第一の抽選手段（例えば、AT抽選処理）を備え、前記第一の抽選手段は、前記第一の操作が行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行可能な手段であり、前記第一の抽選手段は、前記第二の操作が

行われた前記第一の遊技において前記第一の抽選を実行しない手段であってもよい。

【2720】

このような構成とすれば、第二の操作では第一の抽選が実行されず、遊技者が不利な状態となるため、遊技者に第一の操作を促し、第一の操作を実行して遊技してもらうことができる。

【2721】

また、前記第二の計数手段の値が更新される場合の更新量は、前記第一の計数手段の値が更新される場合の更新量と同じであってもよい。

【2722】

このような構成とすれば、第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

10

【2723】

また、前記第一の計数手段の値と前記第二の計数手段の値のうち、一方が初期値よりも大きく、他方が初期値よりも小さい場合があってもよい。

【2724】

このような構成とすれば、演出や抽選等において参照される（または参照されない）第一の計数手段の値と第二の計数手段の値が不一致な場合があることにより、遊技性を高めることができる。

【2725】

また、前記第一の計数手段の初期値（例えば、62879）は、0より大きい値であってもよい。

20

【2726】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状況によって第一の計数手段の値が初期値を下回ってもマイナスを考慮せずに値を計数することができ、制御負担を軽減することができる。

【2727】

また、前記第一の値（例えば、65279）は、前記初期値（例えば、62879）に第一の絶対値（例えば、2400）を加えた値であり、前記初期値から前記第一の絶対値を減じた値は、0より大きい値であってもよい。

【2728】

このような構成とすれば、遊技者の遊技状態によって獲得枚数が初期値から第一の絶対値を減じた値を超えたとしても、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

30

【2729】

また、前記第二の区間において遊技者に有利な第一の状態（例えば、AT状態）となる場合があり、前記第一の状態となる前の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の状態が終了した後の状態において、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があってもよい。

【2730】

このような構成とすれば、遊技者に有利な状態（例えば、AT状態）の前後、および当該有利な状態中において第二の計数手段が第一の計数手段と同じ値を保持することができ、公平な遊技台を提供することができる。

40

【2731】

また、前記第二の操作が行われた場合に賭け数よりも多い払出数となる第一の役（例えば、共通ベル）は、通常状態においてハズレよりも当選確率が低いものであってもよい。

【2732】

このような構成とすれば、第二の操作が継続して行われても、仮想の差枚数の方が実際の差枚数よりも大きくなり、遊技者が有利になることが無いため、公平な遊技台を提供することができる。

50

【2733】

また、上記の説明では、
第一のカウント手段（例えば、主制御部300、第一の計数手段）と、
判定手段（例えば、主制御部300）と、
を備えた遊技台であって、
ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、
ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを
有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、
前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに
基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第一のカウント手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊
技価値数から遊技に用いられた遊技価値数を減算した結果を用いて獲得差数（例えば、差
枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記獲得差数の初期値からの変化量が第一の値（例えば、2400枚）
に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記判定手段は、前記獲得差数に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値
を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽
減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【2734】

この遊技台では、第一のカウント手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減
したり、データ容量を削減したりすることができる。

【2735】

また、上記記載の遊技台であって、

前記初期値と前記第一の値の合計値に対応するビットパターンが、前記特定の桁より下
位の桁の全ての値が該特定の桁の値を反転した値になっている（例えば、＜到達判定処理
の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【2736】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のカウント手段は、前記獲得差数の初期値からの変化量が前記第一の値に到達
した後の遊技においても、前記獲得差数を更新可能な手段である（例えば、＜到達判定処
理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【2737】

この遊技台では、獲得差数の初期値からの変化量が第一の値に到達した以降も正確にカ
ウントすることができる。

【2738】

また、上記記載の遊技台であって、

前記初期値は、0より大きい値である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するため
のカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【2739】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウント手段の値が初期値を下回っ
た場合でもカウントを継続することができる。

【2740】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のカウント手段は、前記獲得差数を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属す

10

20

30

40

50

る第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭い（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【2741】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって獲得差数が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

【2742】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のカウント手段が前記獲得差数を更新する際に、値を更新する場合がある第二のカウント手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【2743】

この遊技台では、第二の区間の獲得差数を第一のカウント手段と第二のカウント手段とで保持でき、第二の区間の終了条件を2つのカウント手段によって把握でき、公正な遊技台を提供できる。

【2744】

また、本発明に係る遊技台は、所定の遊技領域に球を発射する発射装置と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口と、入賞口に入球した球を検知する検知手段と、検知手段が球を検知した場合に球を払出す払出手段と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技状態の推移を告知するようなパチンコ機などにも好適である。

【2745】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。また、主制御部、第1副制御部、および第2副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第1副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第1副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第1副制御部から第2副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

【2746】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【2747】

＜差枚数カウンタに基づく演出＞

次に、図170～図175を用いて差枚数カウンタに基づく演出について説明する。

【2748】

＜差枚数カウンタに基づく演出例1＞

図170は、或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフであり、図171と図172は、図171に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【2749】

＜差枚数カウンタに基づく演出例1／電源投入＞

図170（1）に示すタイミングは、本体101の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われたタイミングである。

【2750】

同タイミングでは、区間と演出状態は、電源ON時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウン

10

20

30

40

50

タ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ON時の初期設定として、それぞれ初期値CT1（例えば、0）に設定される。

【2751】

なお、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の初期値は、0より大きい値（プラスの値）であってもよいし、0よりも小さい値（マイナスの値）であってもよい。また、差枚数カウンタ（第一の計数手段）および仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）を初期値に設定する契機（リセットする契機）は、電源ON時に限定されず、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した場合、スロットマシンのリセット操作が行われた場合、設定変更が行われた場合、RAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）が行われた場合、エラーが発生した場合のうちの

10

【2752】

＜差枚数カウンタに基づく演出例1／遊技期間PT1（通常状態）＞

図170（1）～（2）の遊技期間PT1は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2753】

本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。

20

【2754】

遊技期間PT1（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT1（本例では、0。第一の地点）から差枚数CT2（例えば、－1500。第二の地点）まで減少している。

【2755】

また、図170（1）～（2）の遊技期間PT1（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、以降、当該状態を「差枚数のマイナス領域」や「マイナス領域」と呼ぶ場合がある。

【2756】

30

これに対して、例えば、遊技期間PT8等は、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、以降、当該状態を「差枚数のプラス領域」や「プラス領域」と呼ぶ場合がある。

【2757】

遊技期間PT1（通常状態）では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【2758】

ここで、或る演出としては、リール110～112を用いて行われるリール演出（フリーズ演出）や、表示演出（例えば、チュートリアル表示等）や、特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出や、既存の演出の出現率が高くなる演出や、マイナス領域（第二の状態）であることを示唆する演出（デモ演出等）が該当する。

40

【2759】

これらの或る演出は、差枚数のプラス領域においても、所定の確率で出現する（実行される）場合があるが、本例では、差枚数のプラス領域において或る演出が出現する確率よりも、差枚数のマイナス領域において或る演出が出現する確率の方が高く、或る演出は、差枚数のプラス領域（第二の状態）よりもマイナス領域（第二の状態）の方が出現しやすい（実行されやすい）ように構成している。

【2760】

なお、或る演出は、差枚数のプラス領域（第一の状態）よりもマイナス領域（第二の状

50

態)の方が出現しやすいものであればよく、例えば、差枚数のプラス領域において或る演出が出現する確率が0%で、差枚数のマイナス領域において或る演出が出現する確率が0%より大きくてもよい。すなわち、或る演出は、差枚数のマイナス領域においてのみ出現するものでもよい。

【2761】

また、或る演出は、差枚数のプラス領域において或る演出が出現する確率が100%未満で、差枚数のマイナス領域において或る演出が出現する確率が100%であってもよい。すなわち、或る演出は、差枚数のマイナス領域において必ず出現するものであってもよい。

【2762】

また、或る演出は、有利区間の残りゲーム数が少なくなる(有利区間の終了間際になる)と出現する確率が上昇するものであってもよい。有利区間の残りゲーム数が少ない状態とは、差枚数カウンタが所定の値に到達していない状態であり、通常状態では基本的に差枚数カウンタが減少することから、差枚数カウンタの値が低い状態であると言える。すなわち、上記の構成でも、差枚数のプラス領域よりもマイナス領域の方が或る演出が出現しやすいものとすることができる。他にも、AT状態が設定されないゲーム数が多くなるほど或る演出の出現確率が上昇するようにしてもよいし、CZで有利な結果が得られない(CZスルー)回数が多くなるほど或る演出の出現確率が上昇するようにしてもよい。すなわち、総じて遊技者に不利益が生じている事態で或る演出の出現確率が上昇するようにすればよく、これを判定する指標には上記の例(差枚数カウンタ、有利区間の残りゲーム数、AT状態が設定されないゲーム数、CZスルー回数)のように様々なものを用いることができる。

【2763】

図171(a)は、或る演出の一つであるチュートリアル表示の一例を示した図である。

【2764】

チュートリアル表示は、或る演出の一つであり、本例では、液晶表示装置157を用いて、姫のキャラクタ画像の表示と、図171(e)を用いて後述するフリーズ演出の出現を示唆する表示(本例では、「フリーズを引けば激アツよ」という文字列の表示)を表示する。

【2765】

図171(b)は、或る演出の一つである特定キャラ演出の一例を示した図である。

【2766】

特定キャラ演出は、或る演出の一つであり、本例では、液晶表示装置157を用いて、家臣のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な特典が付与されること(例えば、フリーズ演出の出現)を示唆する表示(本例では、「チャンス!」という文字列の表示)を表示する。

【2767】

なお、遊技者は、図171(a)、図171(b)に示すこれらの演出が出現したことにより、後述するAT状態において多くの遊技価値を獲得できる可能性があることを認識できるため、遊技の継続意欲が向上する場合がある。具体的には、AT状態開始がマイナスである地点(例えば、図170のCT2の地点)からAT状態が完走し有利区間がリセットされる状態の地点(例えば、図170のCT6の地点)まで1回のAT状態での獲得に期待できる。

【2768】

また、本例では、遊技期間PT1(通常状態)において、AT状態への移行条件が成立した(本例では、AT抽選に当選した)ことから、通常状態からAT状態に移行する。

【2769】

<差枚数カウンタに基づく演出例1／遊技期間PT2(AT状態)>

図170(2)～(3)の遊技期間PT2は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2770】

遊技期間PT2（AT状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT2（例えば、－1500。第二の地点）から差枚数CT3（例えば、－697（＝－1500＋803）。第一の地点）まで増加している。

【2771】

また、図170（2）～（3）の遊技期間PT2（AT状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【2772】

遊技期間PT2（AT状態）では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、AT状態）に対応するAT演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【2773】

図171（c）は、AT演出の一例を示した図である。

【2774】

AT演出は、AT状態であることを示唆する演出であり、本例では、AT遊技における遊技媒体の獲得枚数の表示（本例では、「255GET」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、AT状態であることを報知する表示（本例では、「AT中」という文字列の表示）を含む演出である。

【2775】

また、本例では、遊技期間PT2（AT状態）において、AT状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のAT遊技を消化した）ことから、AT状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間PT2（AT状態）の最終遊技において、液晶表示装置157を用いてAT終了演出を実行する。

【2776】

図171（d）は、AT終了演出の一例を示した図である。

【2777】

AT終了演出は、AT状態の終了を示唆する演出であり、本例では、AT遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「TOTAL 803GET」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示を含む演出である。

【2778】

<差枚数カウンタに基づく演出例1／遊技期間PT3>

図170（3）～（4）の遊技期間PT3は、通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2779】

遊技期間PT3（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT3（本例では、－300。第一の地点）から差枚数CT4（例えば、－1700。第二の地点）まで減少している。

【2780】

また、図170（3）～（4）の遊技期間PT3（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【2781】

遊技期間PT3（通常状態）では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【2782】

また、本例では、遊技期間PT3（通常状態）において、AT状態への移行条件が成立した（本例では、AT抽選に当選した）ことから、通常状態からAT状態に移行する。

10

20

30

40

50

【2783】

＜差枚数カウンタに基づく演出例1／遊技期間PT4（AT状態）＞

図170（4）～（6）の遊技期間PT4は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2784】

遊技期間PT4（AT状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT4（例えば、－1700。第二の地点）から差枚数CT5（例えば、0）を経由して差枚数CT6（例えば、2400。第一の地点）まで増加し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立している。

【2785】

また、図170（4）～（6）の遊技期間PT4（AT状態）は、前半の同図（4）～（5）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、後半の同図（5）～（6）の遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも増加している状態（第一の状態）であり、差枚数のプラス領域である。

【2786】

遊技期間PT4（AT状態）では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、AT状態）に対応するAT演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する（実行される）場合がある。

【2787】

図171（e）は、或る演出の一つであるフリーズ演出の一例を示した図である。

【2788】

フリーズ演出は、或る演出の一つであり、本例では、リール110～112を用いたフリーズ演出に加えて、液晶表示装置157を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「限界突破！」という文字列の表示）を表示する。

【2789】

本例では、遊技期間PT4（AT状態）において、差枚数（仮想差枚数カウンタ）のマイナス領域（第二の状態）から差枚数（仮想差枚数カウンタ）のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、遊技期間PT4（AT状態）の或る遊技において、或る内部当選役（本例では、中段チェリー）に内部当選した場合に、乱数値を用いた演出抽選を行い、この演出抽選に当選した場合に、フリーズ演出（或る演出）を実行する。

【2790】

本例では、中段チェリーに内部当選する確率は1／300であり、差枚数のマイナス領域（第二の状態）においてフリーズ演出を実行する確率（第二の確率）は1／20であるため、フリーズ演出が実行される確率は1／6000（＝1／300×1／20）である。なお、差枚数のマイナス領域（第二の状態）においてフリーズ演出を実行する確率（第二の確率）は100%であってもよい。

【2791】

本例によれば、或る演出が出現した場合に、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。また、朝の遊技開始直後においては、或る演出が出現した場合に、設定据え置き（設定変更されていないために第二の状態に滞在していることを推測可能）である可能性があることを遊技者は認識できるため、設定変更判別の要素として或る演出を機能させることができる場合がある。また、AT終了後に或る演出が出現した場合においては、ATが終了してある程度の遊技価値を獲得したにも関わらず、まだ第一の値まで遊技価値を獲得可能な第二の状態である可能性を示唆されるた

10

20

30

40

50

め、A T 終了後の遊技の継続意欲を向上させることができる場合がある。

【2792】

また、或る演出（本例では、フリーズ演出）が出現した場合に、第二の状態（差枚数のマイナス領域）から第一の状態（差枚数のプラス領域）に移行するまで多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。

【2793】

また、或る演出が発生することで、少なくとも第二の状態から第一の状態に移行するまで遊技価値を獲得できるため、遊技者がA T等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らしている時であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

【2794】

また、或る条件（例えば、図168（a）に示す、（4）2枚賭け（2BET遊技）が行われた場合、または、（5）ED状態において3枚賭け遊技（3BET遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段（仮想差枚数カウンタ）の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。

【2795】

なお、本例では、フリーズ演出（或る演出）は、第二の計数手段の値（仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるように構成したが、第一計数手段の値（差枚数カウンタ）に基づいて実行されるように構成してもよい。

【2796】

図171（f）は、或る演出の一つであるエンディング確定演出（完走確定）の一例を示した図である。

【2797】

エンディング確定演出（完走確定）は、或る演出の一つであり、液晶表示装置157を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、3匹のパンダのキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数が第一の値（本例では、2400）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、3匹のパンダがVの字に並んで出現する表示）を表示する。

【2798】

なお、本例におけるエンディング確定演出は、第一の計数カウンタが2400（図170のCT6の地点）まで到達することが確定するものであり、図171（f）の「1400GET」の表示が「4100GET」（1700+2400）となるまでエンディング確定演出が継続する。

【2799】

本例では、遊技期間PT4（AT状態）において、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数が第一の値（本例では、2400）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、フリーズ演出の演出抽選に当選した場合に、フリーズ演出の実行後に、エンディング確定演出を実行する。

【2800】

本例によれば、或る演出（本例では、エンディング確定演出（完走確定））が出現した場合に、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。しかも、本例では、フリーズ演出の後にエンディング確定演出（完走確定）が出現するため、遊技者の期待感を一気に高めることができる。

【2801】

なお、本例では、フリーズ演出の実行後に、エンディング確定演出を実行する例を示したが、フリーズ演出の実行条件のみが成立し、エンディング確定演出の実行条件（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数が第一の値（本例では、2400）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であるこ

10

20

30

40

50

とが確定（完走確定））が成立していない場合には、フリーズ演出のみを実行してもよい。

【2802】

また、本例では、図170（6）に示すタイミングにおいて、差枚数が差枚数CT6（例えば、2400。第一の値）に到達し、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したことから、同タイミングでは、区間と演出状態は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、有利区間（第二の区間）の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ初期値CT1（例えば、0）に設定される。

【2803】

なお、有利区間（第二の区間）の終了条件は、差枚数が2400に到達した場合に限定されず、例えば、差枚数のプラス領域において完走が確定する最大値である2400よりも大きな値、例えば4000等であってもよい。

【2804】

また、本例では、図170（6）に示すタイミングにおいて、AT状態の終了条件が成立した（本例では、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した）ことから、遊技期間PT4（AT状態）の最終遊技において、液晶表示装置157を用いてAT終了演出を実行する。

【2805】

図172（a）は、AT終了演出（エンディング演出）の一例を示した図である。

【2806】

AT終了演出（エンディング演出）は、AT状態の終了を示唆する演出であり、本例では、AT遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「TOTAL 5104 GET」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、3匹のパンダのキャラクタ画像の表示を含む演出である。なお、図170のCT4からCT6までの場合は、「4100 GET」の総獲得枚数の表示となる。

【2807】

＜差枚数カウンタに基づく演出例1／遊技期間PT5（通常状態）＞

図170（6）～（7）の遊技期間PT5は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2808】

本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。

【2809】

遊技期間PT5（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT1（本例では、0。第一の地点）から差枚数CT7（例えば、－150。第二の地点）まで減少している。

【2810】

また、図170（6）～（7）の遊技期間PT5（通常状態）は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値が初期値（本例では、0。或る値）よりも減少している状態（第二の状態）であり、差枚数のマイナス領域である。

【2811】

また、本例では、遊技期間PT5（通常状態）において、AT状態への移行条件が成立した（本例では、AT抽選に当選した）ことから、通常状態からAT状態に移行する。

【2812】

＜差枚数カウンタに基づく演出例1／遊技期間PT6（AT状態）＞

図170（7）～（8）の遊技期間PT7は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2813】

10

20

30

40

50

遊技期間 P T 7 (A T 状態) は、差枚数 (= 払出数 - 賭け数) が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 7 (例えば、- 1 5 0。第二の地点) から差枚数 C T 8 (例えば、1 0 0 0。第一の地点) まで増加している。

【2 8 1 4】

また、本例では、遊技期間 P T 7 (A T 状態) において、A T 状態の終了条件が成立した (本例では、所定数の A T 遊技を消化した) ことから、A T 状態から通常状態に移行する。

【2 8 1 5】

＜差枚数カウンタに基づく演出例 1 / 遊技期間 P T 7 (通常状態)＞

図 1 7 0 (8) ~ (9) の遊技期間 P T 7 は、非有利区間 (第一の区間) の通常状態または有利区間 (第二の区間) の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2 8 1 6】

遊技期間 P T 7 (通常状態) は、差枚数 (= 払出数 - 賭け数) が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 8 (本例では、1 0 0 0。第一の地点) から差枚数 C T 9 (例えば、7 0 0。第二の地点) まで減少している。

【2 8 1 7】

また、図 1 7 0 (8) ~ (9) の遊技期間 P T 7 (通常状態) は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値が初期値 (本例では、0。或る値) よりも増加している状態 (第一の状態) であり、差枚数のプラス領域である。

【2 8 1 8】

また、本例では、遊技期間 P T 7 (通常状態) において、A T 状態への移行条件が成立した (本例では、A T 抽選に当選した) ことから、通常状態から A T 状態に移行する。

【2 8 1 9】

＜差枚数カウンタに基づく演出例 1 / 遊技期間 P T 8 (A T 状態)＞

図 1 7 0 (9) ~ (10) の遊技期間 P T 8 は、A T 状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2 8 2 0】

遊技期間 P T 8 (A T 状態) は、差枚数 (= 払出数 - 賭け数) が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 9 (例えば、7 0 0。第二の地点) から差枚数 C T 10 (例えば、2 4 0 0。第一の地点) まで増加し、有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立している。

【2 8 2 1】

なお、遊技期間 P T 4 (A T 状態) と遊技期間 P T 8 (A T 状態) は、いずれも有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能な遊技期間であるが、遊技期間 P T 4 (A T 状態) の開始時の差枚数 C T 4 (本例では、- 1 7 0 0) は、マイナス領域であるのに対して、遊技期間 P T 8 (A T 状態) の開始時の差枚数 C T 9 (本例では、7 0 0) は、プラス領域であるため、遊技期間 P T 8 (A T 状態) における差枚数の増加数 (本例では、1 4 0 0 (= 2 4 0 0 - 7 0 0)) は、遊技期間 P T 4 (A T 状態) における差枚数の増加数 (本例では、4 1 0 0 (= 2 4 0 0 + 1 7 0 0)) よりも少なくなっている。

【2 8 2 2】

また、図 1 7 0 (9) ~ (10) の遊技期間 P T 8 (A T 状態) は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値が初期値 (本例では、0。或る値) よりも増加している状態 (第一の状態) であり、差枚数のプラス領域である。

【2 8 2 3】

遊技期間 P T 8 (A T 状態) では、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態 (本例では、A T 状態) に対応する A T 演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する (実行される) 場合がある。

【2 8 2 4】

図 1 7 2 (b) は、或る演出の一つであるフリーズ無し演出の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【2825】

フリーズ無し演出は、或る演出の一つであり、本例では、リール110～112を用いたフリーズ演出は実行せず、液晶表示装置157を用いて、姫のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数が第一の値（本例では、2400）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「アツイ！」という文字列の表示）を表示する。

【2826】

本例では、遊技期間PT8（AT状態）の或る遊技において、差枚数が第一の値（本例では、2400）に達して有利区間（第二の区間）の終了条件が成立するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、或る内部当選役（本例では、中段チェリー）に内部当選した場合に、乱数値を用いた演出抽選を行い、この演出抽選に当選した場合に、フリーズ無し演出（或る演出）を実行する。

【2827】

本例では、中段チェリーに内部当選する確率は $1/300$ であり、差枚数のプラス領域（第一の状態）においてフリーズなし演出を実行する確率（第一の確率）は $1/200$ であるため、フリーズなし演出が実行される確率は $1/60000$ （ $=1/300 \times 1/200$ ）である。なお、差枚数のプラス領域（第一の状態）においてフリーズなし演出を実行する確率（第一の確率）は0であってもよい。

【2828】

本例によれば、同じ内部当選役（中段チェリー）でも、フリーズ演出とフリーズ無し演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。

【2829】

なお、差枚数のマイナス領域（第二の状態）で行う演出（第二の演出）と、差枚数のプラス領域（第一の状態）で行う演出（第一の演出）の組み合わせは、フリーズ演出とフリーズ無し演出に限定されず、例えば、第二の演出がフリーズ＋表示演出A、第一の演出がフリーズなしの表示演出Aであってもよいし、第二の演出がフリーズ＋表示演出A、第一の演出がフリーズなしの表示演出Bであってもよいし、第二の演出がフリーズ＋表示演出A、第一の演出が無演出であってもよい。

【2830】

<差枚数カウンタに基づく演出例2>

図173は、或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフであり、図174と図175は、図173に示す或る遊技期間における各種演出の一例を示した図である。

【2831】

<差枚数カウンタに基づく演出例2／電源投入>

図173（11）に示すタイミングは、本体101の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われたタイミングであり、図170を用いて説明した「電源投入」と同じ状態である。

【2832】

重複した説明を回避するために、詳細な説明は省略するが、同タイミングでは、区間と演出状態は、電源ON時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ON時の初期設定として、それぞれ初期値CT11（例えば、0）に設定される。

【2833】

<差枚数カウンタに基づく演出例2／遊技期間PT11（通常状態）>

図173（11）～（12）の遊技期間PT1は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2834】

本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二

10

20

30

40

50

の区間)への移行条件が成立した(本例では、移行抽選に当選した)ことから、非有利区間(第一の区間)の通常状態から、有利区間(第二の区間)の通常状態に移行している。

【2835】

遊技期間PT11(通常状態)は、差枚数(=払出数-賭け数)が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT11(本例では、0。第一の地点)から差枚数CT12(例えば、-1500。第二の地点)まで減少している。

【2836】

また、図173(11)~(12)の遊技期間PT11(通常状態)は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも減少している状態(第二の状態)であり、差枚数のマイナス領域である。

10

【2837】

遊技期間PT11(通常状態)では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態(本例では、通常状態)に対応する通常演出(通常背景の表示等)を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する(実行される)場合がある。

【2838】

図174(a)は、或る演出の一つであるチュートリアル表示の一例を示した図である。

【2839】

チュートリアル表示は、或る演出の一つであり、本例では、液晶表示装置157を用いて、姫のキャラクタ画像の表示と、図174(f)を用いて後述するフリーズ演出の出現を示唆する表示(本例では、「フリーズ引けば激アツよ」という文字列の表示)を表示する。

20

【2840】

また、本例では、遊技期間PT11(通常状態)において、AT状態への移行条件が成立した(本例では、AT抽選に当選した)ことから、通常状態からAT状態に移行する。

【2841】

<差枚数カウンタに基づく演出例2/遊技期間PT12(AT状態)>

図173(12)~(13)の遊技期間PT12は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2842】

遊技期間PT12(AT状態)は、差枚数(=払出数-賭け数)が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT12(例えば、-1500。第二の地点)から差枚数CT13(例えば、-950。第一の地点)まで増加している。

30

【2843】

また、図173(12)~(13)の遊技期間PT2(AT状態)は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも減少している状態(第二の状態)であり、差枚数のマイナス領域である。

【2844】

遊技期間PT12(AT状態)では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態(本例では、AT状態)に対応するAT演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する(実行される)場合がある。

40

【2845】

図174(b)は、AT演出の一例を示した図である。

【2846】

AT演出は、AT状態であることを示唆する演出であり、本例では、AT遊技における遊技媒体の獲得枚数の表示(本例では、「255GET」という文字列の表示)と、番長のキャラクタ画像の表示と、AT状態であることを報知する表示(本例では、「AT中」という文字列の表示)を含む演出である。

【2847】

また、本例では、図173(13)に示すタイミングにおいて、AT状態の終了条件が成立した(本例では、所定数のAT遊技を消化した)ことから、AT状態から通常状態に

50

移行するとともに、遊技期間 P T 1 2 (A T 状態) の最終遊技において、液晶表示装置 1 5 7 を用いて A T 終了演出を実行する。

【 2 8 4 8 】

図 1 7 4 (c) は、A T 終了演出の一例を示した図である。

【 2 8 4 9 】

A T 終了演出は、A T 状態の終了を示唆する演出であり、本例では、A T 遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示 (本例では、「TOTAL 550GET」という文字列の表示) と、番長のキャラクタ画像の表示を含む演出である。

【 2 8 5 0 】

また、本例では、A T 状態の終了条件が成立した時点における差枚数 C T 1 3 がマイナス領域 (本例では、- 3 0 0) であるため、A T 状態の終了条件が成立した時点における差枚数がプラス領域である場合よりも、有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立しにくく、本例では、有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立せず、区間は有利区間 (第二の区間) に維持され、差枚数は初期化されることなく維持されている。

【 2 8 5 1 】

< 差枚数カウンタに基づく演出例 2 / 遊技期間 P T 1 3 >

図 1 7 3 (1 3) ~ (1 4) の遊技期間 P T 1 3 は、通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【 2 8 5 2 】

遊技期間 P T 1 3 (通常状態) は、差枚数 (= 払出数 - 賭け数) が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 1 3 (本例では、- 9 5 0。第一の地点) から差枚数 C T 1 4 (例えば、- 1 7 0 0。第二の地点) まで減少している。

【 2 8 5 3 】

また、図 1 7 3 (1 3) ~ (1 4) の遊技期間 P T 1 3 (通常状態) は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値が初期値 (本例では、0。或る値) よりも減少している状態 (第二の状態) であり、差枚数のマイナス領域である。

【 2 8 5 4 】

遊技期間 P T 1 3 (通常状態) では、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態 (本例では、通常状態) に対応する通常演出 (通常背景の表示等) を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する (実行される) 場合がある。

【 2 8 5 5 】

また、本例では、遊技期間 P T 1 3 (通常状態) において、A T 状態への移行条件が成立した (本例では、A T 抽選に当選した) ことから、通常状態から A T 状態に移行する。

【 2 8 5 6 】

< 差枚数カウンタに基づく演出例 2 / 遊技期間 P T 1 4 (A T 状態) >

図 1 7 3 (1 4) ~ (1 6) の遊技期間 P T 1 4 は、A T 状態であって、差枚数が増加している状態である。

【 2 8 5 7 】

遊技期間 P T 1 4 (A T 状態) は、差枚数 (= 払出数 - 賭け数) が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 1 4 (例えば、- 1 7 0 0。第二の地点) から差枚数 C T 1 6 (例えば、1 0 7 7。第一の地点) まで増加し、有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立している。

【 2 8 5 8 】

また、図 1 7 3 (4) ~ (6) の遊技期間 P T 4 (A T 状態) は、前半の同図 (4) ~ (5) の遊技期間が、差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値が初期値 (本例では、0。或る値) よりも減少している状態 (第二の状態) であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、後半の同図 (5) ~ (6) の遊技期間が、差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値が初期値 (本例では、0。或る値) よりも増加している状態 (第一の状態) であり、差枚数のプラス領域である。

【 2 8 5 9 】

10

20

30

40

50

遊技期間 P T 1 4 (A T 状態) では、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態 (本例では、A T 状態) に対応する A T 演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する (実行される) 場合があるが、本例では、出現していない。

【2 8 6 0】

図 1 7 4 (d) は、A T 演出の一例を示した図である。

【2 8 6 1】

A T 演出は、A T 状態であることを示唆する演出であり、本例では、A T 遊技における遊技媒体の獲得枚数の表示 (本例では、「2 5 5 G E T」という文字列の表示) と、番長のキャラクタ画像の表示と、A T 状態であることを報知する表示 (本例では、「A T 中」という文字列の表示) を含む演出である。

【2 8 6 2】

また、本例では、図 1 7 3 (1 6) に示すタイミングにおいて、A T 状態におけるメダルの獲得枚数 (= C T 1 6 - C T 1 4) が或る数 (例えば、2 0 0 0) に到達し、有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立したことから、同タイミングでは、区間と演出状態は、有利区間 (第二の区間) の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ非有利区間 (第一の区間)、通常状態に設定され、差枚数 (獲得差数) を計数する差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ (第二の計数手段) の値は、有利区間 (第二の区間) の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ初期値 C T 1 1 (例えば、0) に設定される。

【2 8 6 3】

また、本例では、遊技期間 P T 1 4 (A T 状態) において、A T 状態の終了条件が成立した (本例では、有利区間 (第二の区間) の終了条件が成立した) ことから、遊技期間 P T 1 4 (A T 状態) の最終遊技において、液晶表示装置 1 5 7 を用いて A T 終了演出を実行する。

【2 8 6 4】

図 1 7 3 (e) は、A T 終了演出の一例を示した図である。

【2 8 6 5】

A T 終了演出は、A T 状態の終了を示唆する演出であり、本例では、A T 遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示 (本例では、「T O T A L 2 7 7 7 G E T」という文字列の表示) と、番長のキャラクタ画像の表示を含む演出である。

【2 8 6 6】

< 差枚数カウンタに基づく演出例 2 / 遊技期間 P T 1 5 (通常状態) >

図 1 7 3 (1 6) ~ (1 7) の遊技期間 P T 1 5 は、非有利区間 (第一の区間) の通常状態または有利区間 (第二の区間) の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2 8 6 7】

本例では、非有利区間 (第一の区間) の通常遊技の或る遊技において、有利区間 (第二の区間) への移行条件が成立した (本例では、移行抽選に当選した) ことから、非有利区間 (第一の区間) の通常状態から、有利区間 (第二の区間) の通常状態に移行している。

【2 8 6 8】

遊技期間 P T 1 5 (通常状態) は、差枚数 (= 払出数 - 賭け数) が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 1 1 (本例では、0。第一の地点) から差枚数 C T 1 7 (例えば、- 8 1 1。第二の地点) まで減少している。

【2 8 6 9】

また、図 1 7 3 (1 6) ~ (1 7) の遊技期間 P T 1 5 (通常状態) は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ (第一の計数手段) の値が初期値 (本例では、0。或る値) よりも減少している状態 (第二の状態) であり、差枚数のマイナス領域である。

【2 8 7 0】

また、本例では、遊技期間 P T 1 5 (通常状態) において、A T 状態への移行条件が成立した (本例では、A T 抽選に当選した) ことから、図 1 7 3 (1 7) に示すタイミング

10

20

30

40

50

において、通常状態から A T 状態に移行する。

【2871】

＜差枚数カウンタに基づく演出例2／遊技期間 P T 1 6 (A T 状態)＞

図173(17)～(19)の遊技期間 P T 1 6 は、A T 状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2872】

遊技期間 P T 1 6 (A T 状態)は、差枚数(＝払出数－賭け数)が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 1 7 (例えば、－811。第二の地点)から差枚数 C T 1 9 (例えば、2400。第一の地点)まで増加し、有利区間(第二の区間)の終了条件が成立している。

【2873】

また、図173(17)～(19)の遊技期間 P T 1 7 (A T 状態)は、前半の同図(17)～(18)の遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも減少している状態(第二の状態)であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、後半の同図(18)～(19)の遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも増加している状態(第一の状態)であり、差枚数のプラス領域である。

【2874】

遊技期間 P T 1 6 (A T 状態)では、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態(本例では、A T 状態)に対応する A T 演出等を実行することに加えて、所定の確率で、或る演出が出現する(実行される)場合がある。

【2875】

図174(f)は、或る演出の一つであるフリーズ演出の一例を示した図である。

【2876】

フリーズ演出は、或る演出の一つであり、本例では、リール110～112を用いたフリーズ演出に加えて、液晶表示装置157を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること(本例では、差枚数のマイナス領域(第二の状態)から差枚数のプラス領域(第一の状態)に移行するまで遊技価値を獲得可能であること)を示唆する表示(本例では、「限界突破!」という文字列の表示)を表示する。

【2877】

本例では、遊技期間 P T 4 (A T 状態)において、差枚数のマイナス領域(第二の状態)から差枚数のプラス領域(第一の状態)に移行するまで遊技価値を獲得可能であることが確定し、かつ、遊技期間 P T 1 6 (A T 状態)の或る遊技において、或る内部当選役(本例では、中段チェリー)に内部当選した場合に、乱数値を用いた演出抽選を行い、この演出抽選に当選した場合に、フリーズ演出(或る演出)を実行する。

【2878】

本例では、中段チェリーに内部当選する確率は1/300であり、差枚数のマイナス領域(第二の状態)においてフリーズ演出を実行する確率(第二の確率)は1/20であるため、フリーズ演出が実行される確率は1/6000(＝1/300×1/20)である。

【2879】

また、本例では、図173(19)に示すタイミングにおいて、差枚数が差枚数 C T 6 (例えば、2400。第一の値)に到達し、有利区間(第二の区間)の終了条件が成立したことから、同タイミングでは、区間と演出状態は、有利区間(第二の区間)の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ非有利区間(第一の区間)、通常状態に設定され、差枚数(獲得差数)を計数する差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ(第二の計数手段)の値は、有利区間(第二の区間)の終了条件成立時の初期設定として、それぞれ初期値 C T 1 (例えば、0)に設定される。

【2880】

また、本例では、図173(19)に示すタイミングにおいて、A T 状態の終了条件が成立した(本例では、有利区間(第二の区間)の終了条件が成立した)ことから、遊技期

10

20

30

40

50

間 P T 1 6 (A T 状態) の最終遊技において、液晶表示装置 1 5 7 を用いて A T 終了演出を実行する。

【 2 8 8 1 】

図 1 7 5 (a) は、A T 終了演出の一例を示した図である。

【 2 8 8 2 】

A T 終了演出は、A T 状態の終了を示唆する演出であり、本例では、A T 遊技における遊技媒体の総獲得枚数の表示（本例では、「TOTAL 3 2 1 1 GET」という文字列の表示）と、番長のキャラクタ画像の表示と、3 匹のパンダのキャラクタ画像の表示を含む演出である。

【 2 8 8 3 】

なお、A T 終了演出は、本例に限定されず、例えば、図 1 7 5 (b) に示すような A T 終了演出であってもよい。

【 2 8 8 4 】

本例の A T 終了演出は、図 1 7 5 (a) に示す A T 終了演出の表示に加えて、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立したことを示唆する表示（本例では、「有利区間リセット！」という文字列を含む表示）を含む演出である。

【 2 8 8 5 】

また、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立した場合に実行する演出は、図 1 7 4 (e) , 図 1 7 5 (a) , (b) に示す A T 終了演出等に限定されず、例えば、図 1 7 5 (c) に示すような A T 終了演出であってもよい。

【 2 8 8 6 】

本例の A T 終了演出は、図 1 7 4 (e) に示す A T 終了演出の表示に加えて、特定のキャラクタ画像の表示を含む演出である。この A T 終了演出は、差枚数のプラス領域よりも、差枚数のマイナス領域の方が出現しやすい演出の一つであり、A T 状態の終了条件が成立した時点における差枚数がマイナス領域の場合に実行される場合がある。

【 2 8 8 7 】

本例では、A T 状態の終了条件が成立した時点における差枚数がプラス領域である場合よりも、A T 状態の終了条件が成立した時点における差枚数がマイナス領域の場合の方が、有利区間（第二の区間）の終了条件が成立しにくく、区間は有利区間（第二の区間）に維持され、差枚数は初期化されることなく維持されるため、図 1 7 4 (e) に示す、特定のキャラクタ画像の表示を含む A T 終了演出を実行した場合には、遊技者に対して、有利区間が終了しないかもしれないといった期待感を与えることができ、遊技意欲を持続させることができる。

【 2 8 8 8 】

一方、図 1 7 4 (e) に示す、特定のキャラクタ画像の表示を含まない A T 終了演出を実行した場合には、有利区間の終了を示唆することになるが、差枚数がプラス領域である可能性が高いため、有利区間が終了した場合であっても遊技者の遊技意欲の減退を防止することができる。

【 2 8 8 9 】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図 1 に示すスロットマシン 1 0 0、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図 1 7 1 (e) に示すフリーズ演出、図 1 7 1 (a) に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図 1 7 1 (b) に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図 1 に示す液晶表示装置 1 5 7、図 3 に示すスピーカ 2 7 2 , 2 7 7、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2 4 0 0）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「

10

20

30

40

50

所定の遊技状態」という。)が終了し、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態(以下、「第一の状態」という。)と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態(以下、「第二の状態」という。)があり、前記或る演出は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が出現しやすい、ことを特徴とする遊技台である。

【2890】

また、本実施形態に係る遊技台(例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン)は、第一の計数手段(例えば、差枚数カウンタ)と、第二の計数手段(例えば、仮想差枚数カウンタ)と、或る演出(例えば、図171(e)に示すフリーズ演出、図171(a)に示す表示演出(例えば、チュートリアル表示等)、図171(b)に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出(デモ演出等))を実行可能な演出手段(例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、277、各種ランプ)と、を備えた遊技台であって、停止操作手段(例えば、ストップボタン137~139)の有利な操作態様を報知しない第一の区間(例えば、非有利区間)と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間(例えば、有利区間)とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと(例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合)前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと(例えば、予め定めた純増枚数(例えば、2400枚)を超えた場合)該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量(例えば、メダルの払出枚数の値)から遊技に用いられた遊技価値の量(例えば、メダルの投入枚数の値)を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値(例えば、2400)に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態(以下、「第一の状態」という。)と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態(以下、「第二の状態」という。)があり、前記或る演出は、前記第一の状態よりも前記第二の状態の方が出現しやすい、ことを特徴とする遊技台である。

【2891】

本実施形態に係る遊技台によれば、或る演出が出現した場合に、有利区間の終了条件が成立するまで(有利区間がリセットされるまで)多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。また、朝の遊技開始直後においては、或る演出が出現した場合に、設定据え置き(設定変更されていないために第二の状態に滞在していることを推測可能)である可能性があることを遊技者は認識できるため、設定変更判別の要素として或る演出を機能させることができる場合がある。また、AT終了後に或る演出が出現した場合においては、ATが終了してある程度の遊技価値を獲得したにも関わらず、まだ第一の値まで遊技価値を獲得可能な第二の状態である可能性を示唆されるため、AT終了後の遊技の継続意欲を向上させることができる場合がある。

【2892】

また、前記或る演出が前記第二の状態で行われた場合は、該第二の状態から前記第一の状態に移行するまで前記遊技価値を獲得可能であってもよい。また、前記或る演出は、該或る演出が出現したことに関連して、少なくとも前記第二の状態から前記第一の状態に移行するまで前記遊技価値を獲得可能な演出であってもよい。

【2893】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、少なくとも第二の状態から第一の状態に移行するまで遊技価値を獲得できるため、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

【2894】

また、前記所定の遊技状態は、前記或る演出の出現後に開始される状態であり、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して前記所定の遊技状態が終了するまで前記遊技価値を獲得可能な演出が実現可能になるものであってもよい。また、前記或る演出は、該或る演出が出現したことに関連して、前記第二の状態から前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して前記終了条件が成立するまで前記遊技価値を獲得可能な演出であってもよい。

【2895】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

10

【2896】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役（例えば、中段チェリー）を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第二の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第二の確率（例えば、 $1/6000$ ）であり、前記第一の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第一の確率（例えば、 $1/60000$ ）であり、前記第一の確率よりも前記第二の確率の方が高い確率であってもよい。

20

【2897】

このような構成とすれば、第一の状態か第二の状態かによって或る演出の実行確率を変化させることができ、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても第二の状態に滞在していることへの期待を大きくさせることができる場合がある。

【2898】

また、前記第一の場合において、前記演出手段は前記或る演出と少なくとも一部の態様が異なる演出を実行可能であってもよい。

【2899】

このような構成とすれば、同じ内部当選役でも、実行する演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。

30

【2900】

また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値に基づいて実行されるものであってもよい。

【2901】

このような構成とすれば、或る条件（例えば、図168(a)に示す、(4)2枚賭け(2BET遊技)が行われた場合、または、(5)ED状態において3枚賭け遊技(3BET遊技)が行われた場合)では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。

40

【2902】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図171(e)に示すフリーズ演出、図171(a)に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図171(b)に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図1に示す液晶表示

50

装置 1 5 7、図 3 に示すスピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2 4 0 0）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記第二の状態において前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態を前記第一の状態になるまで継続可能である、ことを特徴とする遊技台である。

10

【2 9 0 3】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図 1 に示すスロットマシン 1 0 0、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図 1 7 1（e）に示すフリーズ演出、図 1 7 1（a）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図 1 7 1（b）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図 1 に示す液晶表示装置 1 5 7、図 3 に示すスピーカ 2 7 2、2 7 7、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン 1 3 7～1 3 9）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2 4 0 0 枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2 4 0 0）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記第二の状態において前記或る演出が実行されたことに関連して遊技者に有利な遊技状態（例えば、A T 状態）に移行した場合に、該有利な遊技状態において前記遊技価値を獲得可能であり、少なくとも該有利な遊技状態によって前記第一の状態に到達する、ことを特徴とする遊技台である。

20

30

【2 9 0 4】

本実施形態に係る遊技台によれば、或る演出が出現した場合に、有利な遊技状態によって第一の状態に到達するまで多くの遊技価値を獲得できる可能性が示唆されるため、遊技者の遊技継続の意欲を向上させることができる。

40

【2 9 0 5】

また、前記第二の状態において前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態に移行した場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して該所定の遊技状態が終了するまで該遊技価値を獲得可能であってもよい。

【2 9 0 6】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者が A T 等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

【2 9 0 7】

50

また、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値は、前記第三の値よりも大きく、前記第一の地点において前記演出手段が前記或る演出を実行する確率よりも、前記第二の地点において該演出手段が該或る演出を実行する確率の方が高い確率であってもよい。

【2908】

このような構成とすれば、遊技者が損している方（はまっている方）が或る演出の出現率が高く、見返りが大きいので遊技の継続意欲を向上させることができる。

【2909】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役（例えば、中段チェリー）を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第二の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第二の確率（例えば、 $1/6000$ ）であり、前記第一の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第一の確率（例えば、 $1/60000$ ）であり、前記第一の確率よりも前記第二の確率の方が高い確率であってもよい。

【2910】

このような構成とすれば、第一の状態か第二の状態かによって或る演出の実行確率を変化させることができ、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても第二の状態に滞在していることへの期待を大きくさせることができる場合がある。

【2911】

また、前記第一の場合において、前記或る演出は第一の態様によって実行されやすく、前記第二の場合において、前記或る演出は第二の態様によって実行されやすく、前記第一の態様と前記第二の態様は、少なくとも一部が異なる態様であってもよい。

【2912】

このような構成とすれば、同じ内部当選役でも、実行する演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。

【2913】

また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値（例えば、仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるものであってもよい。

【2914】

このような構成とすれば、或る条件（例えば、図168（a）に示す、（4）2枚賭け（2BET遊技）が行われた場合、または、（5）ED状態において3枚賭け遊技（3BET遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。

【2915】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図171（e）に示すフリーズ演出、図171（a）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図171（b）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、277、各種ランプ）と、を備えた遊技台であ

10

20

30

40

50

って、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2400）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値は、前記第三の値よりも大きく、前記第一の地点において前記演出手段が前記或る演出を実行する確率よりも、前記第二の地点において該演出手段が該或る演出を実行する確率の方が高い確率である、ことを特徴とする遊技台である。
【2916】

10

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、或る演出（例えば、図171（e）に示すフリーズ演出、図171（a）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図171（b）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、277、各種ランプ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン137～139）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2400枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2400）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値から或る値を減じた値は、前記第三の値から前記或る値を減じた値よりも大きく、前記第一の地点において前記演出手段が前記或る演出を実行する確率よりも、前記第二の地点において該演出手段が該或る演出を実行する確率の方が高い確率である、ことを特徴とする遊技台である。

20

30

【2917】

本実施形態に係る遊技台によれば、遊技者が損している方（はまっている方）が或る演出の出現率が高いので、はまっていたとしても遊技の継続意欲を持続させることができる場合がある。

【2918】

また、前記第一の計数手段の値が或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記第一の地点は、前記第一の状態における或る地点であり、前記第二の地点は、前記第二の状態における或る地点であってもよい。

40

【2919】

このような構成とすれば、差枚数がマイナスの状態の方が或る演出が出現しやすいのではまっても遊技の継続意欲を持続できる。

【2920】

また、前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態に移行した場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して前記所定の遊技状態が終了するまで該遊技価値を獲得可能であってもよい。

50

【2921】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。

【2922】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役（例えば、中段チェリー）を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第二の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第二の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第二の確率（例えば、 $1/6000$ ）であり、前記第一の状態において前記内部当選役決定手段が前記或る内部当選役を決定した場合（以下、「第一の場合」という。）に、前記演出手段が前記或る演出を実行する確率は、第一の確率（例えば、 $1/60000$ ）であり、前記第一の確率よりも前記第二の確率の方が高い確率であってもよい。

10

【2923】

このような構成とすれば、第一の状態か第二の状態かによって或る演出の実行確率を変化させることができ、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても第二の状態に滞在していることへの期待を大きくさせることができる場合がある。

20

【2924】

また、前記第一の場合において、前記或る演出は第一の態様によって実行されやすく、前記第二の場合において、前記或る演出は第二の態様によって実行されやすく、前記第一の態様と前記第二の態様は、少なくとも一部が異なる態様であってもよい。

【2925】

このような構成とすれば、同じ内部当選役でも、実行する演出の態様の少なくとも一部を異ならせることで、第一の状態か第二の状態かを遊技者に推測させることができ、遊技性を高めることができる。

【2926】

また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値（例えば、仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるものであってもよい。

30

【2927】

このような構成とすれば、或る条件（例えば、図168(a)に示す、(4)2枚賭け(2BET遊技)が行われた場合、または、(5)ED状態において3枚賭け遊技(3BET遊技)が行われた場合)では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。

【2928】

40

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の値（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の値（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2400）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値は、前記第三の値よりも大きく、前記第一の地点よりも前記第二の地点の方が前記所定の遊技状態が終了しに

50

くい、ことを特徴とする遊技台である。

【2929】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、第一の計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン137～139）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2400枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記第一の計数手段は、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記第一の計数手段の値が第一の値（例えば、2400）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記第一の計数手段の値が第二の値である地点（以下、「第一の地点」という。）と、該第一の計数手段の値が第三の値である地点（以下、「第二の地点」という。）があり、前記第二の値から或る値を減じた値は、前記第三の値から前記或る値を減じた値よりも大きく、前記第一の地点よりも前記第二の地点の方が前記終了条件が成立しにくい、ことを特徴とする遊技台である。

10

20

【2930】

本実施形態に係る遊技台によれば、差枚数の上限まで猶予がある第二の地点の方が、次のATで完走した場合に恩恵が大きくなるため、有利区間の終了条件が成立しにくいことでAT終了後に遊技の継続意欲を持続させることができる場合がある。

【2931】

また、或る演出（例えば、図171（e）に示すフリーズ演出、図171（a）に示す表示演出（例えば、チュートリアル表示等）、図171（b）に示す特定のキャラクタが登場する特定キャラ演出、既存の演出の出現率が高くなる演出、第二の状態であることを示唆する演出（デモ演出等））を実行可能な演出手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、277、各種ランプ）を備え、前記或る演出が実行されたことに関連して前記所定の遊技状態に移行した場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に到達して該所定の遊技状態が終了するまで該遊技価値を獲得可能であってもよい。

30

【2932】

このような構成とすれば、或る演出が発生することで、有利区間の終了条件が成立するまで（有利区間がリセットされるまで）多くの遊技価値を獲得できるため、遊技者がAT等を獲得しておらず差枚数として遊技価値を減らし、第二の状態に滞在している場合であっても遊技継続の意欲を損なわないようにすることができる。また、AT終了後に或る演出の実行確率を相対的に高い状態に据え置くことで継続意欲を持続させることができる。

40

【2933】

また、前記第一の計数手段の値が前記或る値よりも増加している状態（以下、「第一の状態」という。）と、該第一の計数手段の値が該或る値よりも減少している状態（以下、「第二の状態」という。）があり、前記所定の遊技状態の終了時における前記第一の地点は、前記第一の状態における或る地点であり、前記所定の遊技状態の終了時における前記第二の地点は、前記第二の状態における或る地点であってもよい。

【2934】

このような構成とすれば、AT終了時に第一の地点では有利区間や差枚数のリセットが相対的に起こりやすいので、リセットされた場合、マイナス域に突入しやすくなり或る演出が出やすくなる傾向にある。そのためAT終了時にリセットした場合にはフリーズの出

50

現率を高めるとともにフリーズの恩恵を受けやすい状態に移行するため、遊技の継続意欲を向上させることができる。一方、A T終了時の第二の地点では、A T開始時よりはフリーズの出現率が劣る可能性があるものの、フリーズを引いた場合にリセットされた場合よりも恩恵が大きくなるためいずれにしても遊技の継続意欲を持続できる。

【2935】

また、前記或る演出が実行された場合に、前記第一の計数手段の値が前記第一の値に必ず到達するものであってもよい。

【2936】

また、内部当選役を決定可能な内部当選役決定手段（例えば、内部当選役抽選処理）を備え、前記或る演出は、前記内部当選役決定手段が或る内部当選役を決定した場合に実行される場合がある演出であり、前記第一の地点では、前記或る演出は第一の態様によって実行されやすく、前記第二の地点では、前記或る演出は第二の態様によって実行されやすく、前記第一の態様と前記第二の態様は、少なくとも一部が異なる態様であるものであってもよい。

【2937】

このような構成とすれば、A T終了後に有利区間の終了条件が成立するか否か（有利区間がリセットされるか否か）を推測させることができる場合がある。

【2938】

また、第二の計数手段（例えば、仮想差枚数カウンタ）を備え、前記第一の計数手段の値が更新される場合に前記第二の計数手段の値も更新される場合があり、前記或る演出は、前記第二の計数手段の値（例えば、仮想差枚数カウンタ）に基づいて実行されるものであってもよい。

【2939】

このような構成とすれば、或る条件（例えば、図168（a）に示す、（4）2枚賭け（2BET遊技）が行われた場合、または、（5）ED状態において3枚賭け遊技（3BET遊技）が行われた場合）では更新しない第二の計数手段の値に基づいて或る演出を実行することで、或る演出を適切なタイミングで実行することができ、公正な遊技台を提供することができる。

【2940】

<コンプリート機能と遊技価値表示>

次に、図176～図182を用いて、コンプリート機能と遊技価値表示について説明する。

【2941】

<コンプリート機能>

コンプリート機能とは、上述の獲得差数の最大値と獲得差数の最小値との差（最大差数。いわゆるMY値、あるいはMYカウンタの値）が第二の値（本例では、19000）に到達した場合（コンプリート機能が発動した場合）に、遊技停止の実行を示唆する報知（コンプリート上限到達報知）を行うとともに、遊技を停止する機能のことである。

【2942】

なお、A T状態においてコンプリート機能が発動した場合には、A T状態は直ぐに終了し、通常状態に移行する。また、ボーナス遊技中においてコンプリート機能が発動した場合には、ボーナス遊技を直ぐに終了し、通常状態に移行してもよいし、ボーナス遊技の終了後に通常状態に移行してもよい。コンプリート機能が発動した場合、設定変更によってコンプリート機能を解除することは可能であるが、電源の入れ直しやリセット操作だけではコンプリート機能を解除することができない。

【2943】

<コンプリート機能／コンプリート上限到達報知>

スロットマシン100の報知手段は、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達した場合に、遊技停止の実行を示唆する報知（コンプリート上限到達報知）を実行する場合がある。

【2944】

図176(b)は、コンプリート上限到達報知の一例を示した図である。

【2945】

コンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する報知であり、本例のコンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです 遊技を停止します」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。なお、本例では演出画像表示装置157を用いてコンプリート上限到達報知を実行する構成であるが、例えば払出枚数表示器127のような主制御部300で管理されているデバイスを用いてコンプリート上限到達報知を実行する構成としてもよい。

10

【2946】

本例では、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達したことを契機として、液晶表示装置157を用いて、図176(b)に示すコンプリート上限到達報知を実行する。

【2947】

<コンプリート機能／コンプリート機能事前報知>

スロットマシン100の報知手段は、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達する前に、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達する可能性を示唆する報知（コンプリート機能事前報知）を行う場合がある。

【2948】

図176(a)は、コンプリート機能事前報知の一例を示した図である。

20

【2949】

コンプリート機能事前報知は、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例のコンプリート機能事前報知は、遊技停止の実行を事前に示唆する表示（本例では、「後500枚で打ち止めです」という文字列の表示）を含む報知である。

【2950】

本例では、MY値（最大差数）が第二の値よりも小さい或る値（本例では、18500）に到達したことを契機として、液晶表示装置157を用いて、図176(a)に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

30

【2951】

本例によれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限に近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【2952】

なお、コンプリート上限到達報知を開始する閾値（第二の値）は、19000に限定されず、他の数値であってもよい。また、コンプリート機能事前報知を開始する閾値は、18500に限定されず、コンプリート上限到達報知を実行する閾値（第二の値）よりも小さな数値であればよい。

【2953】

また、「MY値」が第二の値に到達した場合に、コンプリート上限到達報知を実行する例を示したが、遊技の結果として付与された遊技価値の量（例えば、メダルの払出枚数の値）から遊技に用いられた前記遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した「獲得差数」が、第二の値に到達した場合に、コンプリート上限到達報知を実行してもよい。

40

【2954】

また、コンプリート上限到達報知やコンプリート機能事前報知は、差枚数のプラス領域で実行する場合に限定されず、差枚数のマイナス領域で実行される場合がある。

【2955】

<遊技価値表示>

スロットマシン100は、遊技の結果として付与された遊技価値の値から遊技に用いら

50

れた遊技価値の値を減算した獲得差数（メダルの獲得差数）が表示可能な遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を備えている。

【2956】

例えば、図176（a）に示すコンプリート機能事前報知の実行時においては、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示（本例では、「13500」という数字の表示）を表示しており、図176（b）に示すコンプリート上限到達報知の実行時においては、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示（本例では、「14000」という数字の表示）を表示している。

【2957】

＜メダル表示装置／遊技価値表示上限到達報知＞

スロットマシン100の報知手段は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達した場合に、メダルの精算を促す報知（遊技価値表示上限到達報知）を実行する。

【2958】

図176（d）は、遊技価値表示上限到達報知の一例を示した図である。

【2959】

遊技価値表示上限到達報知は、メダルの精算を促す報知であり、本例の遊技価値表示上限到達報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達したことを示唆する表示（本例では、「これ以上表示できません」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【2960】

本例では、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達したことを契機として、液晶表示装置157を用いて、図176（d）に示す遊技価値表示上限到達報知を実行する。

【2961】

＜メダル表示装置／遊技価値表示上限到達事前報知＞

スロットマシン100の報知手段は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する前に、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する可能性を示唆する報知（遊技価値表示上限到達事前報知）を行う場合がある。

【2962】

図176（c）は、遊技価値表示上限到達事前報知の一例を示した図である。

【2963】

遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例の遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する可能性を示唆する表示（本例では、「計数上限間近です」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【2964】

本例では、メダルの獲得差数が第三の値よりも小さい或る値（本例では、15369）に到達したことを契機として、液晶表示装置157を用いて、図176（c）に示す遊技価値表示上限到達事前報知を実行する。

【2965】

本例によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達すること（遊技価値表示手段の表示上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【2966】

なお、遊技価値表示上限到達報知を開始する閾値（第三の値）は、16383に限定されず、他の数値であってもよい。また、遊技価値表示上限到達事前報知を開始する閾値は

10

20

30

40

50

、15369に限定されず、遊技価値表示上限到達報知を実行する閾値（第三の値）よりも小さな数値であればよい。

【2967】

また、遊技価値表示上限到達報知や遊技価値表示上限到達事前報知は、差枚数のプラス領域で実行する場合に限定されず、差枚数のマイナス領域で実行される場合がある。また、獲得差数は、他の遊技台で獲得した遊技価値の量を、遊技を行う遊技台に加算（貸出）することが可能であるため、遊技を行う遊技台に加算（貸出）した場合に、MY値（最大獲得差数）が第二の値（本例では、19000）に到達する前に、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する場合がある。

【2968】

また、コンプリート上限到達報知や遊技価値表示上限到達報知は、本例に限定されず、例えば、MY値（最大獲得差数）が第二の値（本例では、19000）に到達し、かつ、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達した場合には、図176（d）に示す両機能上限到達報知を実行してもよい。

【2969】

本例の両機能上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです 遊技を停止します」という文字列の表示）と、メダルの獲得差数が第三の値に到達したことを示唆する表示（本例では、「これ以上表示できません」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【2970】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1＞

次に、図177～図180を用いて、コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1について説明する。

【2971】

図177は、或る遊技期間における差枚数の推移の一例を示したグラフであり、図178～図180は、図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の一例を示した図である。

【2972】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1／電源投入＞

図177（1）に示すタイミングは、本体101の内部に設けられた設定キーがオンの状態で電源が投入され、設定変更が行われたタイミングである。

【2973】

同タイミングでは、区間と演出状態は、電源ON時の初期設定として、それぞれ非有利区間（第一の区間）、通常状態に設定され、差枚数（獲得差数）を計数する差枚数カウンタ（第一の計数手段）の値、および、上述の仮想差枚数カウンタ（第二の計数手段）の値は、電源ON時の初期設定として、それぞれ初期値CT21（例えば、0）に設定される。

【2974】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1／遊技区間PT21（通常状態）＞

図177（1）～（2）の遊技期間PT21は、非有利区間（第一の区間）の通常状態または有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2975】

本例では、非有利区間（第一の区間）の通常遊技の或る遊技において、有利区間（第二の区間）への移行条件が成立した（本例では、移行抽選に当選した）ことから、非有利区間（第一の区間）の通常状態から、有利区間（第二の区間）の通常状態に移行している。

【2976】

遊技期間PT21（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT21（本例では、0。第一の地点）から差枚数CT22（例えば、－1500。第二の地点）まで減少している。

【2977】

10

20

30

40

50

また、図177(1)～(2)の遊技期間PT21(通常状態)は、全ての遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも減少している状態(第二の状態)であり、差枚数のマイナス領域である。

【2978】

遊技期間PT21(通常状態)では、図178(a)に示すように、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態(本例では、通常状態)に対応する通常演出(通常背景の表示等)を実行するとともに、遊技価値表示手段(メダル表示装置MD)を用いて、メダルの獲得差数を示す表示(本例では、メダルの貸出50枚に対応する「00050」という数字の表示)を表示する。

【2979】

<コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1／遊技区間PT22(AT状態)>

図177(2)～(3)の遊技期間PT22は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2980】

遊技期間PT22(AT状態)は、差枚数(=払出数-賭け数)が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT22(例えば、31。第二の地点)から差枚数CT23(例えば、7033。第一の地点)まで増加している。

【2981】

また、図177(2)～(3)の遊技期間PT22(AT状態)は、差枚数がCT22(本例では、-1500)からCT21(本例では、0)に到達するまでの遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも減少している状態(第二の状態)であり、差枚数のマイナス領域であるのに対して、差枚数がCT21(本例では、0)からCT23(本例では、7033)に到達するまでの遊技期間が、差枚数カウンタ(第一の計数手段)の値が初期値(本例では、0。或る値)よりも増加している状態(第一の状態)であり、差枚数のプラス領域である。

【2982】

遊技期間PT22(AT状態)では、遊技期間PT22(AT状態)の最初の遊技において、リール110～112を用いたフリーズ演出に加えて、図178(b)に示すように、液晶表示装置157を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること(本例では、差枚数のマイナス領域(第二の状態)から差枚数のプラス領域(第一の状態)に移行するまで遊技価値を獲得可能であること)を示唆する表示(本例では、「限界突破!」という文字列の表示)を表示する。

【2983】

また、遊技期間PT22(AT状態)では、遊技期間PT22(AT状態)の最初の遊技において、MY値(最大差数)を初期値(本例では、0)に設定し、MY値(最大差数)のカウンタを開始するとともに、図178(c)に示すように、現在のMY値(最大差数)を示す表示(本例では、MY値(最大差数)が0であることを示す「0000GET」という数字と文字列の表示)を行うとともに、遊技価値表示手段(メダル表示装置MD)を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示(本例では、メダルの獲得差数が31枚であることを示す「00031」という数字の表示)を表示する。

【2984】

また、遊技期間PT22(AT状態)において、AT状態の終了条件が成立した(本例では、所定数のAT遊技を消化した)場合には、AT状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間PT22(AT状態)の最終遊技において、図178(d)に示すように、液晶表示装置157を用いて、現在のMY値(最大差数)を示す表示(本例では、MY値(最大差数)が7002であることを示す「7002GET」という数字と文字列の表示)を行うとともに、遊技価値表示手段(メダル表示装置MD)を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示(本例では、メダルの獲得差数が7033枚であることを示す「07033」という数字の表示)を表示する。

【2985】

10

20

30

40

50

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例 1／遊技期間 P T 2 3（通常状態）＞

図 1 7 7（3）～（4）の遊技期間 P T 2 3 は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2 9 8 6】

遊技期間 P T 2 3（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 2 3（例えば、7 0 3 3。第一の地点）から差枚数 C T 2 4（例えば、6 8 3 2。第二の地点）まで減少している。

【2 9 8 7】

遊技期間 P T 2 3（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。

10

【2 9 8 8】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例 1／遊技期間 P T 2 4（A T 状態）＞

図 1 7 7（4）～（5）の遊技期間 P T 2 4 は、A T 状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2 9 8 9】

遊技期間 P T 2 4（A T 状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 2 4（例えば、6 8 3 2。第二の地点）から差枚数 C T 2 5（例えば、8 8 8 2。第一の地点）まで増加している。

20

【2 9 9 0】

遊技期間 P T 2 4（A T 状態）では、遊技期間 P T 2 2（A T 状態）の最初の遊技において、図 1 7 8（e）に示すように、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態（本例では、A T 状態）に対応する A T 演出等を実行する。

【2 9 9 1】

また、遊技期間 P T 2 2（A T 状態）では、遊技期間 P T 2 2（A T 状態）の最初の遊技において、M Y 値（最大差数）を初期値（本例では、0）に設定し、M Y 値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図 1 7 8（e）に示すように、現在の M Y 値（最大差数）を示す表示（本例では、M Y 値（最大差数）が 0であることを示す「0 0 0 0 G E T」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が 6 8 3 2 枚であることを示す「0 6 8 3 2」という数字の表示）を表示する。

30

【2 9 9 2】

また、遊技期間 P T 2 4（A T 状態）において、A T 状態の終了条件が成立した（本例では、所定数の A T 遊技を消化した）場合には、A T 状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間 P T 2 4（A T 状態）の最終遊技において、図 1 7 8（f）に示すように、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の M Y 値（最大差数）を示す表示（本例では、M Y 値（最大差数）が 2 0 5 0であることを示す「2 0 5 0 G E T」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が 8 8 8 2 枚であることを示す「0 8 8 8 2」という数字の表示）を表示する。

40

【2 9 9 3】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例 1／遊技期間 P T 2 5（通常状態）＞

図 1 7 7（5）～（6）の遊技期間 P T 2 5 は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【2 9 9 4】

遊技期間 P T 2 5（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 2 5（例えば、8 8 8 2。第一の地点）から差枚数 C T 2 6（例えば、7 3 6 5。第二の地点）まで減少している。

【2 9 9 5】

50

遊技期間 P T 2 5（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。

【2 9 9 6】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例 1／遊技区間 P T 2 6（A T 状態）＞

図 1 7 7（6）～（7）の遊技期間 P T 2 6 は、A T 状態であって、差枚数が増加している状態である。

【2 9 9 7】

遊技期間 P T 2 6（A T 状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 2 6（例えば、7 3 6 5。第二の地点）から差枚数 C T 2 7（例えば、1 5 7 0 6。第一の地点）まで増加している。

【2 9 9 8】

遊技期間 P T 2 6（A T 状態）では、遊技期間 P T 2 6（A T 状態）の最初の遊技において、リール 1 1 0～1 1 2 を用いたフリーズ演出に加えて、図 1 7 9（a）に示すように、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、番長のキャラクタ画像の表示と、遊技者に有利な利益が付与されること（本例では、差枚数のマイナス領域（第二の状態）から差枚数のプラス領域（第一の状態）に移行するまで遊技価値を獲得可能であること）を示唆する表示（本例では、「限界突破！」という文字列の表示）を表示する。

【2 9 9 9】

また、遊技期間 P T 2 6（A T 状態）では、遊技期間 P T 2 6（A T 状態）の最初の遊技において、M Y 値（最大差数）を初期値（本例では、0）に設定し、M Y 値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図 1 7 9（b）に示すように、現在の M Y 値（最大差数）を示す表示（本例では、M Y 値（最大差数）が 0 であることを示す「0 0 0 0 G E T」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が 7 3 6 5 枚であることを示す「0 7 3 6 5」という数字の表示）を表示する。

【3 0 0 0】

また、遊技期間 P T 2 6（A T 状態）において、A T 状態の終了条件が成立した（本例では、所定数の A T 遊技を消化した）場合には、A T 状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間 P T 2 6（A T 状態）の最終遊技において、図 1 7 9（c）に示すように、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の M Y 値（最大差数）を示す表示（本例では、M Y 値（最大差数）が 8 3 4 1 であることを示す「8 3 4 1 G E T」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が 1 5 7 0 6 枚であることを示す「1 5 7 0 6」という数字の表示）を表示する。

【3 0 0 1】

＜コンプリート機能と遊技価値表示の具体例 1／遊技区間 P T 2 7（通常状態）＞

図 1 7 7（7）～（8）の遊技期間 P T 2 7 は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【3 0 0 2】

遊技期間 P T 2 7（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数 C T 2 7（例えば、1 5 7 0 6。第一の地点）から差枚数 C T 2 8（例えば、1 5 1 2 8。第二の地点）まで減少している。

【3 0 0 3】

遊技期間 P T 2 7（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置 1 5 7 を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置 M D）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。

【3 0 0 4】

10

20

30

40

50

<コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1／遊技期間PT28（AT状態）>

図177（8）～（9）の遊技期間PT28は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【3005】

遊技期間PT28（AT状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT28（例えば、15128。第二の地点）から差枚数CT30（例えば、19000。第一の地点）まで増加している。

【3006】

遊技期間PT28（AT状態）では、遊技期間PT28（AT状態）の最初の遊技において、図179（d）に示すように、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、AT状態）に対応するAT演出等を実行する。

10

【3007】

また、遊技期間PT28（AT状態）では、遊技期間PT28（AT状態）の最初の遊技において、MY値（最大差数）を初期値（本例では、0）に設定し、MY値（最大差数）のカウントを開始するとともに、図179（d）に示すように、現在のMY値（最大差数）を示す表示（本例では、MY値（最大差数）が0であることを示す「0000GET」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が15128枚であることを示す「15128」という数字の表示）を表示する。

【3008】

20

また、本例では、遊技期間PT28（AT状態）における、図177（9）に示すタイミングよりも前の遊技において、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）よりも小さい或る値（本例では、16369）に到達したことから、液晶表示装置157を用いて、図179（e）に示すように、遊技価値表示上限到達事前報知を実行する。

【3009】

遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例の遊技価値表示上限到達事前報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達する可能性を示唆する表示（本例では、「計数上限間近です」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

30

【3010】

本例によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達すること（遊技価値表示手段の表示上限が近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【3011】

続いて、本例では、遊技期間PT28（AT状態）における、図177（9）に示すタイミングの遊技において、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達したことから、液晶表示装置157を用いて、図179（f）に示すように、遊技価値表示上限到達報知を実行する。

【3012】

40

遊技価値表示上限到達報知は、メダルの精算を促す報知であり、本例の遊技価値表示上限到達報知は、メダルの獲得差数が第三の値（本例では、16383）に到達したことを示唆する表示（本例では、「これ以上表示できません」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）を含む報知である。

【3013】

続いて、本例では、遊技期間PT28（AT状態）における、図177（9）に示すタイミングよりも後の遊技において、精算ボタン134（計数ボタン）の押下操作が行われ、メダルの精算が行われたことから、図179（f）に示すように、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダ

50

ルの獲得差数が10000枚であることを示す「10000」という数字の表示)を表示する。

【3014】

続いて、本例では、遊技期間PT28(AT状態)における、図177(10)に示すタイミングよりも前の遊技において、MY値(最大差数)が第二の値(本例では、19000)よりも小さい或る値(本例では、18500)に到達したことから、液晶表示装置157を用いて、図180(b)に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【3015】

コンプリート機能事前報知は、MY値(最大差数)が第二の値(本例では、19000)に到達する可能性を示唆する報知であり、本例のコンプリート機能事前報知は、遊技停止の実行を事前に示唆する表示(本例では、「後500枚で打ち止めです」という文字列の表示)を含む報知である。

【3016】

本例によれば、最大差数が第二の値に到達すること(コンプリート機能の上限に近いこと)を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【3017】

続いて、本例では、遊技期間PT28(AT状態)における、図177(10)に示すタイミングの遊技において、MY値(最大差数)が第二の値(本例では、19000)に到達したことから、液晶表示装置157を用いて、図180(c)に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【3018】

コンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する報知であり、本例のコンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示(本例では、「打ち止めです 遊技を停止します」という文字列の表示)と、メダルの精算を促す表示(本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示)を含む報知である。

【3019】

<コンプリート機能と遊技価値表示の具体例2>

次に、上記図177と図181～図182を用いて、コンプリート機能と遊技価値表示の具体例1について説明する。

【3020】

図181～図182は、図177に示す或る遊技期間における各種演出や各種報知の変形例を示した図である。

【3021】

図177～図179を用いて説明した具体例1では、遊技価値表示上限到達報知を実行した後に、コンプリート上限到達報知を実行する例を示したが、具体例2では、コンプリート上限到達報知を実行した後に、遊技価値表示上限到達報知を実行する点が異なっている。なお、遊技期間PT21～PT25における各種演出や各種報知は、具体例1、2で同じであるため、その説明は省略する。

【3022】

<コンプリート機能と遊技価値表示の具体例2／遊技区間PT26(AT状態)>

図177(6)～(7)の遊技期間PT26は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【3023】

遊技期間PT26(AT状態)は、差枚数(=払出数-賭け数)が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT26(例えば、7365。第二の地点)から差枚数CT27(例えば、15706。第一の地点)まで増加している。

【3024】

遊技期間PT26(AT状態)では、遊技期間PT26(AT状態)の最初の遊技において、MY値(最大差数)を初期値(本例では、0)に設定し、MY値(最大差数)のカウントを開始するとともに、図181(a)に示すように、現在のMY値(最大差数)を

10

20

30

40

50

示す表示（本例では、MY値（最大差数）が0であることを示す「0000GET」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が7365枚であることを示す「07365」という数字の表示）を表示する。

【3025】

続いて、本例では、遊技期間PT26（AT状態）における、図177（6）に示すタイミングにより後の遊技において、精算ボタン134（計数ボタン）の押下操作が行われ、メダルの精算（本例では、5000枚の精算）が行われたことから、図181（b）～（c）に示すように、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、精算前のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が10165枚であることを示す「10165」という数字の表示）を表示した後に、精算後のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が05165枚であることを示す「05165」という数字の表示）を表示する。

10

【3026】

また、遊技期間PT26（AT状態）において、AT状態の終了条件が成立した（本例では、所定数のAT遊技を消化した）場合には、AT状態から通常状態に移行するとともに、遊技期間PT26（AT状態）の最終遊技において、図181（d）に示すように、液晶表示装置157を用いて、現在のMY値（最大差数）を示す表示（本例では、MY値（最大差数）が8341であることを示す「8341GET」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が10706枚であることを示す「10706」という数字の表示）を表示する。

20

【3027】

<コンプリート機能と遊技価値表示の具体例3／遊技期間PT27（通常状態）>

図177（7）～（8）の遊技期間PT27は、有利区間（第二の区間）の通常状態であって、差枚数が減少している状態である。

【3028】

遊技期間PT27（通常状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が減少する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT27（例えば、10706。第一の地点）から差枚数CT28（例えば、10128。第二の地点）まで減少している。

30

【3029】

遊技期間PT27（通常状態）では、図示は省略するが、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、通常状態）に対応する通常演出（通常背景の表示等）を実行するとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、メダルの獲得差数を示す表示を表示する。

【3030】

<コンプリート機能と遊技価値表示の具体例2／遊技期間PT28（AT状態）>

図177（8）～（19）の遊技期間PT28は、AT状態であって、差枚数が増加している状態である。

【3031】

遊技期間PT28（AT状態）は、差枚数（＝払出数－賭け数）が徐々に増加する遊技状態であり、本例では、差枚数が、差枚数CT28（例えば、10128。第二の地点）から差枚数CT30（例えば、14000。第一の地点）まで増加している。

40

【3032】

遊技期間PT28（AT状態）では、遊技期間PT28（AT状態）の最初の遊技において、図181（e）に示すように、液晶表示装置157を用いて、現在の遊技状態（本例では、AT状態）に対応するAT演出等を実行する。

【3033】

また、遊技期間PT28（AT状態）では、遊技期間PT28（AT状態）の最初の遊技において、MY値（最大差数）を初期値（本例では、0）に設定し、MY値（最大差数

50

）のカウンタを開始するとともに、図181（e）に示すように、現在のMY値（最大差数）を示す表示（本例では、MY値（最大差数）が0であることを示す「0000GET」という数字と文字列の表示）を行うとともに、遊技価値表示手段（メダル表示装置MD）を用いて、現在のメダルの獲得差数を示す表示（本例では、メダルの獲得差数が10128枚であることを示す「10128」という数字の表示）を表示する。

【3034】

続いて、本例では、遊技期間PT28（AT状態）における、図177（10）に示すタイミングよりも前の遊技において、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）よりも小さい或る値（本例では、18500）に到達したことから、液晶表示装置157を用いて、図181（f）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【3035】

コンプリート機能事前報知は、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達する可能性を示唆する報知であり、本例のコンプリート機能事前報知は、遊技停止の実行を事前に示唆する表示（本例では、「後500枚で打ち止めです」という文字列の表示）を含む報知である。

【3036】

本例によれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限に近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【3037】

続いて、本例では、遊技期間PT28（AT状態）における、図177（10）に示すタイミングの遊技において、MY値（最大差数）が第二の値（本例では、19000）に到達したことから、液晶表示装置157を用いて、図182（a）に示すコンプリート機能事前報知を実行する。

【3038】

コンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する報知であり、本例のコンプリート上限到達報知は、遊技停止の実行を示唆する表示（本例では、「打ち止めです 遊技を停止します」という文字列の表示）と、メダルの精算を促す表示（本例では、「計数ボタンを押してください」という文字列の表示）と、現在のMY値（最大差数）を示す表示（本例では、MY値（最大差数）が3872であることを示す「3872GET」という数字と文字列の表示）を含む報知である。

【3039】

本例によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達する前に、遊技停止の実行を示唆する報知が実行される場合があるため、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した場合の煩わしさを遊技者に与えることなく、遊技を進行させることができ、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【3040】

また、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した後に、最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算を2回促されることになるが、先に最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算が1回しか促されないため、遊技者が煩わしく思うことなく遊技を楽しむことができる場合がある。

【3041】

また、遊技者が獲得差数の少なくとも一部の精算を完了した時点（本例では、図177（6）に示す遊技期間における或る遊技）において、第二の値（本例では、19000）から最大差数を減じた値よりも、第三の値（本例では、16383）から該獲得差数を減じた値の方が大きい場合に、獲得差数が第三の値に到達する前に、最大差数が第二の値に到達する場合があるため、遊技者がこまめに遊技価値の精算を行う（計数する）ことで、第二の値（コンプリート機能の上限）までの遊技価値の数よりも、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）までの遊技価値の数の方を大きくすることができるため、遊技価値を多く獲得した場合に精算（計数）を1回で済ませることができる場合

10

20

30

40

50

がある。

【3042】

なお、コンプリート上限到達報知の態様は、本例に限定されず、例えば、図182(b)に示すように、MY値(最大差数)が第二の値に到達した場合であっても、現在のMY値(最大差数)を示す表示を表示しなくてもよい。

【3043】

また、本例では、遊技期間PT28(AT状態)において、メダルの獲得差数が第三の値(本例では、16383)よりも小さい或る値(本例では、15369)に到達していないことから、上記具体例1とは異なり、遊技価値表示上限到達事前報知や遊技価値表示上限到達報知は実行しない。

【3044】

<コンプリート上限到達報知およびコンプリート機能事前報知に伴う可動体の動作例>
次に、図183～図185を用いてコンプリート上限到達報知およびコンプリート機能事前報知に伴う可動体の動作例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【3045】

図176等では、コンプリート機能の作動に関してコンプリート上限到達報知およびコンプリート機能事前報知がされる構成について説明した。ここで、演出画像表示装置157の手前を移動可能な可動体が設けられている構成の場合、この可動体の位置によって上記の報知が認識しにくくなる場合がある。図183(a)では、これらの報知が実行されていない場合に、可動体であるシャッタ163が閉鎖状態となる演出を実行したことによって演出画像表示装置157の内容が視認しにくくなっている例が示されている。

【3046】

以上のような問題に鑑み、これらの報知が実行されている場合は、報知内容が視認できなくなることがないように、演出画像表示装置157の表示領域を遮蔽しない位置に可動体を配置するようにしてもよい。この例では、シャッタ163を構成する右シャッタ163aと左シャッタ163bのそれぞれに対して検知片1631a、1631bが設けられており、さらにこの検知片1631a、1631bを検知するセンサ1632a、1632bが設けられている。そして、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知する位置に移動させることで、シャッタ163が開放状態となり、演出画像表示装置157の表示領域を遮蔽しない状態になる。なお、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知する位置は、シャッタ163の初期位置となっている。図183(b)では、コンプリート機能事前報知の実行中にシャッタ163が開放状態(初期位置)となっていることが示されている。また、図183(c)では、コンプリート上限到達報知の実行中にシャッタ163が開放状態(初期位置)となっていることが示されている。

【3047】

本例のシャッタ163は、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知した位置が初期位置であり、そこからの位置情報は駆動情報に基づいて導出される構成となっている。この構成では、外部からの力によってシャッタ163が移動してしまうと、制御部側で把握されている位置情報と実際の位置にズレが生じてしまうため、シャッタ163を一旦初期位置に戻す位置補正動作を行う構成を採用する場合がある。例えば、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知した状態(開放状態)の場合には、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知しない位置まで一旦シャッタ163を移動させ、そこから再度初期位置に移動させる動作(以下、位置補正1)が挙げられる。また、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知していない状態の場合には、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知する位置までシャッタ163を移動させる動作(以下、位置補正2)が挙げられる。なお、位置補正2の後に再度位置補正1を実行し

10

20

30

40

50

てもよい。これらの一連の動作が完了することで、シャッタ163の駆動系およびセンサに異常がないことが判定できるとともに、シャッタ163を初期位置に移動させつつその位置情報を正しい情報にすることができる。なお、位置補正を行うタイミングは特に限定されるものではなく、例えば以下説明する前面扉102の開閉時、電源投入時の他、初期位置にあるシャッタ163の位置がズレて検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知しなくなったタイミングであってもよい。

【3048】

ここで、上記位置補正1を行うにあたってコンプリート上限到達報知あるいはコンプリート機能事前報知が実行されていると、シャッタ163の位置によって上記の報知が認識しにくくなる場合がある。そこで、位置補正1を行う場合には、演出画像表示装置157の表示領域を可能な限り遮蔽しない位置の範囲内でシャッタ163を動作させるようにしてもよい。

【3049】

図184(a)～(c)では、コンプリート機能事前報知の実行中に位置補正1を行う例が示されている。まず、図184(a)では、コンプリート機能事前報知の実行中にシャッタ163が開放状態(初期位置)となっており、そこから前面扉102を開放したとする。このとき、シャッタ163の位置が振動でズれる可能性があるため、前面扉102を閉鎖した時点で位置補正が実行される。図184(b)では、シャッタ163が初期位置にあるため位置補正1が実行されたときの様子が示されている。この図では、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知しない位置であって、演出画像表示装置157の表示領域を可能な限り遮蔽しないようにシャッタ163が移動していることが示されている。そして、図184(c)では、位置補正1が終了してシャッタ163が初期位置まで移動していることが示されている。なお、コンプリート機能事前報知ではなくコンプリート上限到達報知であっても同様の動作となる。

【3050】

図185(a)～(c)では、コンプリート上限到達報知の実行中に位置補正1を行う例が示されている。まず、図185(a)では、コンプリート上限到達報知の実行中にシャッタ163が開放状態(初期位置)となっており、そこから電断復電が生じたとする(設定キーはオフの状態)。電源投入前は、メンテナンス等の作業によってシャッタ163の位置がズれる可能性があるため、電源投入時は位置補正が実行される。図185(b)では、シャッタ163が初期位置にあるため位置補正1が実行されたときの様子が示されている。この図では、検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知しない位置であって、演出画像表示装置157の表示領域を可能な限り遮蔽しないようにシャッタ163が移動していることが示されている。そして、図185(c)では、位置補正1が終了してシャッタ163が初期位置まで移動していることが示されている。なお、上記の例のようにコンプリート上限到達報知の実行中に電断復電が生じててもコンプリート機能は解除されないが、コンプリート機能事前報知の場合、電断復電が生じるとMYカウンタがクリアされるためにコンプリート機能事前報知が実行されない状態になる。この場合は通常画面で位置補正1が実行されることになるが、コンプリート機能事前報知は実行されていないため、例えば、一旦シャッタ163を閉鎖状態にする位置補正1が実行されるようにしてもよい。

【3051】

なお、図184、図185の例は位置補正1を実行した場合であり、位置補正2を実行する場合(検知片1631a、1631bをセンサ1632a、1632bが検知していない状態)は、シャッタ163が初期位置まで移動する動作になる。これらのコンプリート上限到達報知あるいはコンプリート機能事前報知の実行中における位置補正は、通常の遊技中におけるシャッタ163の最大移動量よりも移動量が小さいものになっている。また、図184、図185の例は、コンプリート上限到達報知あるいはコンプリート機能事前報知の実行中に位置補正1を実行する場合の例であり、これらの報知が実行されていない場合の位置補正1については上記の動作に限られるものではなく、例えば、一旦シャッ

10

20

30

40

50

タ 1 6 3 を閉鎖状態にした後に開放状態にする、といった動作をするものであってもよい。

【 3 0 5 2 】

なお、上記演出画像表示装置 1 5 7、シャッタ 1 6 3 等を用いて遊技中の各種報知が実行される構成の場合、上記のコンプリート機能事前報知と各種報知が重複して実行されるようにしてもよい。この場合、コンプリート機能事前報知の実行中は各種報知の動作のうちシャッタ 1 6 3 を初期位置で停止したまま動作させないように制限したり、あるいはコンプリート機能事前報知の実行中は各種報知の動作を通常とは異ならせる、といった構成にしてもよい。また、コンプリート機能事前報知の実行中は各種報知の動作のうちシャッタ 1 6 3 を初期位置で停止したまま動作させないように制限した後、MY カウンタの値が上限から遠ざかり、コンプリート機能事前報知の実行条件を満たさない値になった場合には、シャッタ 1 6 3 の制限を解除して各種報知を実行するようにしてもよい。

10

【 3 0 5 3 】

＜コンプリート機能に関する主制御部の処理＞

次に、図 1 8 6 ～図 1 8 8 を用いてコンプリート機能に関する主制御部の処理の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【 3 0 5 4 】

まず、図 1 8 6 を用いて、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

20

【 3 0 5 5 】

上述したように、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路） 3 3 8 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして ROM 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 1 8 6 に示す主制御部メイン処理を実行する。

【 3 0 5 6 】

電源投入が行われると、まず、ステップ S 1 0 1 において主制御部初期設定処理を行う。この主制御部初期設定処理では、CPU 3 0 4 のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O 3 1 0 の初期設定、RAM 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、WDT 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、この処理の詳細については図 1 8 7 を用いて後述する。

30

【 3 0 5 7 】

ステップ S 1 0 3 では、遊技開始処理を実行する。この処理では、メダルの投入（手入れ又はベットボタン 1 3 0 ～1 3 2 の操作）の有無をチェックし、メダルが投入された場合にはこれを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技でリプレイに入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、規定数（2 0 r 3 枚）のメダルが使用された状態でスタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー 1 3 5 の操作があれば、投入されたメダル枚数および有効な入賞ラインを確定し、遊技を開始する。

40

【 3 0 5 8 】

ステップ S 1 0 5 では、内部当選役抽選処理等を含む各種抽選処理を実行する。

【 3 0 5 9 】

ステップ S 1 0 7 では、内部当選役抽選の結果に基づき、第一停止操作に対応するリール停止データが準備される。このリール停止データは、主制御部 3 0 0 の ROM 3 0 6 内に記憶されている。

【 3 0 6 0 】

ステップ S 1 0 9 では、遊技間隔タイマ（後述するタイマ更新処理で減算）が 0 である

50

ことを条件としてリール１１０～１１２の回転を開始させるとともに、遊技間隔タイマに初期値が設定される。また、リール１１０～１１２の回転開始時にはリール回転開始コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。その後、リール１１０～１１２が所定の回転速度になり、各リールに設けられた光学式センサを検知し、各リールの図柄位置を把握すると、ストップボタン１３７～１３９に対する停止操作が有効化される。なお、上記遊技間隔カウンタによって、一遊技に要する最低の時間（本実施形態では、４．１ｓ）を担保し、射幸性を抑えている。

【３０６１】

ステップＳ１１１は、リール停止制御処理が実行される。この処理では、停止操作が有効化された後、いずれかのストップボタン１３７～１３９が押されると、押されたストップボタン１３７～１３９に対応するリール１１０～１１２を停止させる。具体的には、停止操作がされる毎に、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従って停止操作に対応するリール１１０～１１２を停止させる。また、第一停止操作については第二停止操作に対応するリール停止データを準備し、第二停止操作については第三停止操作に対応するリール停止データを準備する。なお、停止操作毎に、対応するコマンド（第一～第三押下コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行い、リール１１０～１１２が停止する毎に、対応するコマンド（第一～第三停止コマンド）を第１副制御部４００に送信するための準備を行う。全リール１１０乃至１１２が停止するとステップＳ１１３へ進む。

【３０６２】

ステップＳ１１３では、入賞判定処理を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、何らかの入賞役に対応する図柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。なお、入賞役の判定を行った後に、入賞コマンドを第１副制御部４００に送信するための準備を行う。

【３０６３】

ステップＳ１１５では払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを付与（払出し）し、その付与数を払出枚数表示器１２７を用いて表示する。

【３０６４】

ステップＳ１１７では、スロットマシン１００における各種状態を更新する状態更新処理を実行する。

【３０６５】

ステップＳ１１９では、コンプリート機能作動処理が実行される。なお、この処理の詳細については図１８８を用いて後述する。

【３０６６】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップＳ１０３へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【３０６７】

次に、図１８７を用いて、図１８６の主制御部メイン処理における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の詳細について説明する。同図は、図１８６における主制御部初期設定処理（ステップＳ１０１）の流れを示すフローチャートである。

【３０６８】

まず、最初に行われるステップＳ１００１では、起動時初期設定を行う。この初期設定では、ＣＰＵ３０４のスタックポインタ（ＳＰ）へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、Ｉ／Ｏ３１０の初期設定、ＲＡＭ３０８に記憶する各種変数の初期設定等の処理を行う。

【３０６９】

ステップＳ１００３では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路３３０が、主制御部３００に供給されている電源の電圧値が所定の値（本実施形態では９ｖ）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視す

10

20

30

40

50

る。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU304が電源の遮断を検知した場合）には繰り返しこのステップS1003を実行し、低電圧信号がオフの場合（CPU304が電源の遮断を検知していない場合）にはステップS1005に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値（9V）に達しない場合にも、供給電圧がその所定の値以上になるまでステップS1003は繰り返し実行される。

【3070】

ステップS1005では、スロットマシン100の内部にあって遊技者が操作不可能な設定キースイッチ281がオンであるか否かが判定される。設定キースイッチ281がオンである場合（設定キースイッチに設定キーが挿入されて右へ90度回された状態）にはステップS1013に進み、そうでない場合にはステップS1006に進む。

10

【3071】

ステップS1006では、コンプリート機能が作動中であるか否かが判定される。コンプリート機能が作動中である場合にはステップS1011に進み、そうでない場合にはステップS1007に進む。

【3072】

ステップS1007では、リセットスイッチ291（RAMクリアスイッチ）がオンであるか否かが判定される。このスイッチがオンである場合にはステップS1009に進み、そうでない場合にはステップS1011に進む。

【3073】

ステップS1009では、RAM308が初期化（RAMクリア）され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、第1副制御部400では、この処理が実行されたことを示すコマンドを受信したことに基づいて初期化されたことを報知する処理（例えば、RAMクリアされました、リセットされました、の表示や音声出力）が実行される。

20

【3074】

ステップS1011では、RAM（あるいはRWM、ラム）データ書き戻し処理が実行される。この処理では、まずRAM308に記憶されているデータに異常があるか否かが判定される。ここで判定されるデータは、スロットマシン100の電源が落されるかあるいは瞬断（一時的に動作電圧を下回る電圧低下）によってRAM308に退避されたデータである。すなわち、RAM308にデータが確実に退避されているか否かが、このステップS1011で判定される。具体的には、電源フラグが正常（オン）であるか、およびチェックサムを用いた演算結果が正常であるかを判定し、双方の判定が正常であった場合には、RAM308の復帰データに異常がないと判定される。

30

【3075】

RAM308の復帰データに異常がないと判定された場合には、レジスタの状態を電断処理が実行される直前の状態に復帰させる処理が実行される。このRAMデータ書き戻し処理では、例えば、RAM308に記憶されたデータをCPU304のレジスタに書き戻し、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、スロットマシン100は電源断時の状態に復帰する。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドである。この復電コマンドには、電源断時のRT、遊技状態、演出状態、といった情報が含まれており、主制御部タイマ割込処理によって送信される。

40

【3076】

一方、RAM308の復帰データに異常があると判定された場合には、使用スタックエリアを除く全てのRAM308の記憶領域をクリアする準備などを行った後に、無限ループ状態に移行する（RAMエラー処理）。なお、この状態からは、RAMクリア（あるい

50

はラムクリア、RWMクリア、RWM初期化) スイッチあるいは設定キースイッチをオンにした状態で電源を入れなおす必要がある。すなわち、本実施形態は、RAM 308 にエラーが発生すると遊技の進行が停止されるように構成されたものである。

【3077】

ステップS1005において、設定キースイッチ281がオンの場合に進むステップS1013では、設定キースイッチ281の状態に従って設定変更処理が実行され、この主制御部初期設定処理を終了する。なお、この処理において実行されるRAMクリア処理(あるいはラムクリア処理、RWMクリア処理、RWM初期化処理)によってコンプリート機能作動フラグがオフに設定される。

【3078】

次に、図188を用いて、図186の主制御部メイン処理におけるコンプリート機能作動処理(ステップS119)の詳細について説明する。同図は、図186におけるコンプリート機能作動処理(ステップS119)の流れを示すフローチャートである。

【3079】

まず、最初に行われるステップS1701では、コンプリート機能作動フラグを参照する。このコンプリート機能作動フラグは、獲得差数の最大値と獲得差数の最小値との差(最大差数。いわゆるMY値)が所定の値(本例では、19000)に到達した場合にオンに設定される。なお、例えばビッグボーナス(役物)を搭載している場合に、このビッグボーナス作動中はコンプリート機能作動フラグを参照しないようにしてもよいし、所定の値に到達し且つビッグボーナス非作動中の場合にオンに設定されるようにしてもよい。

【3080】

ステップS1703では、コンプリート機能作動フラグがオンであるか否かが判定され、コンプリート機能作動フラグがオンである場合はステップS1705に進み、同フラグがオフである場合はこのコンプリート機能作動処理を終了する。

【3081】

ステップS1705では、コンプリート機能の作動報知が実行される。具体的には、遊技停止(打ち止め状態)を示唆する報知を各種の報知手段(例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420)を用いて実行する処理(第1副制御部400へのコマンド送信を含む)が行われる。

【3082】

ステップS1707では、コンプリート機能作動フラグの情報を含むセキュリティコマンドを100ms毎に第1副制御部400に送信するための処理が実行され、その後無限ループ状態に移行する。

【3083】

ステップS1707の後、そのまま処理が新たな処理が実行されず、遊技が進行できない状態になる。その一方で、主制御部300では所定の周期(本実施形態では約2msに1回)で実行される主制御部タイマ割込処理によって、ステップS1707で設定されたセキュリティコマンドの送信の他、エラー検知処理(例えば断線検知)、エラー報知処理、エラー解除スイッチ受付処理、エラー解除処理が実行されることになる。なお、セキュリティコマンドにコンプリート機能作動フラグがオンであることを示す情報が含まれていると、コンプリート上限到達報知が実行される。また、エラーが検知されている場合、そのエラーについての報知が実行される。この場合、演出画像表示装置157ではコンプリート上限到達報知を邪魔しない領域でエラーの報知を行ってもよいし、エラーの報知に重ねてコンプリート上限到達報知が実行されるようにしてもよい。

【3084】

以下、上記説明したフローチャートを踏まえてコンプリート機能作動時の動作について説明する。

【3085】

コンプリート機能は、上述の獲得差数が最も減少したときを基準とし、当該基準からみ

10

20

30

40

50

た獲得差数が所定の値（本例では、19000）に達したときにスロットマシン100を打ち止め状態にする機能である。本実施形態では、この条件が成立した際にコンプリート機能作動フラグをオンに設定することで、この機能が作動する。具体的には、遊技終了時にコンプリート機能作動フラグがオンに設定されていると、コンプリート機能作動処理（図186のステップS119）において打ち止め状態を示唆する報知が実行されるとともに遊技が停止した状態になる（図187のステップS1703でYesの判定、その後無限ループに入る）。なお、このコンプリート機能作動中は、計数ボタン171や貸出ボタン707、遊技台内部のメダル数クリアスイッチ172の操作に基づく処理が実行可能となっているが、その他の操作手段に基づく処理が実行可能（例えば、メニュー操作ボタンによる各種情報（遊技経過に応じた2次元コード等）の表示）な構成としてもよい。また、設定確認のための設定キースイッチ操作、ベット操作、レバー操作、精算操作、各種演出設定（音量調整スイッチによる音量設定等）の操作等が行われたか否かの判定処理が実行されないようにする等、いくつかの操作に基づく各種処理については、コンプリート機能作動中は実行されないようにしてもよい。すなわち、コンプリート機能作動中においては、操作によって実行可能な処理があってもよく、さらに操作がされても実行されない処理があってもよい。

【3086】

コンプリート機能が作動していない状態（コンプリート機能事前報知中を含む）では、リセットスイッチ291を押下したまま電源を入れ直すことでRAMクリア（あるいはラムクリア、RWMクリア、RWM初期化）の処理を実行することができる（図187のステップS1009）。また例えば、前面扉102を開いて設定キーをオンにすることで、設定値確認モードに移行することができる。しかし、一旦コンプリート機能作動フラグがオンに設定されると、リセットスイッチ291を押下したまま電源を入れ直した場合、MY値はクリアされるものの、コンプリート機能作動フラグはクリアされないように構成されている。このコンプリート機能作動フラグがオンの状態では、リセットスイッチ291を押下したまま電源を入れ直しても再び打ち止め状態になり、コンプリート機能作動中の状態は解消されない（図187のステップS1006でYesの判定）。また、コンプリート機能作動中では、第1副制御部400や第2副制御部500の電源を再投入したとしても、コンプリート機能作動フラグがオンに設定された情報を含むセキュリティコマンドが主制御部300から送信されている限り、コンプリート上限到達報知が実行される。一方、設定変更の操作（設定キースイッチ218をオンにした状態で電源投入）では、設定変更処理（設定変更モード移行）が実行されるとともにコンプリート機能作動フラグがオフに設定され、打ち止め状態は解除される。

【3087】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、報知手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、277、各種ランプ）と、遊技価値（例えば、遊技メダル、遊技球、仮想クレジット、仮想メダル）の量を表示可能な遊技価値表示手段（例えば、図181に示すメダル表示装置MD）と、を備えた遊技台であって、前記計数手段は、遊技の結果として付与された前記遊技価値の量から遊技に用いられた前記遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記計数手段の値が第一の値（例えば、2400）に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（以下、「所定の遊技状態」という。）が終了し、前記報知手段は、前記獲得差数の最大値と該獲得差数の最小値との差（以下、「最大差数」という。例えば、MY値）が第二の値（例えば、19000）に到達した場合に、遊技停止の実行を示唆する報知（例えば、図176（b）に示すコンプリート上限到達報知）を実行する場合があります。前記遊技価値表示手段は、前記獲得差数を第三の値（例えば、16383）まで表示可能な手段であり、前記獲得差数が前記第三の値に到達する前に、前記最大差数が前記第二の値に到達する場合（以下、「第一の場合」という。）がある、ことを特徴とする遊技台である。

【3088】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、図1に示すスロットマシン100、パチンコ機、封入式遊技機、メダルレススロットマシン）は、計数手段（例えば、差枚数カウンタ）と、報知手段（例えば、図1に示す液晶表示装置157、図3に示すスピーカ272、277、各種ランプ）と、遊技価値（例えば、遊技メダル、遊技球、仮想クレジット、仮想メダル）の量を表示可能な遊技価値表示手段（例えば、図181に示すメダル表示装置MD）と、を備えた遊技台であって、停止操作手段（例えば、ストップボタン137～139）の有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、該停止操作手段の有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、前記第一の区間において移行条件を満たすと（例えば、内部当選した役に基づいて有利区間への移行抽選を実行し、この抽選に当選した場合）前記第二の区間に移行し、前記第二の区間において終了条件を満たすと（例えば、予め定めた純増枚数（例えば、2400枚）を超えた場合）該第二の区間を終了して前記第一の区間に移行可能とし、前記計数手段は、遊技の結果として付与された前記遊技価値の量から遊技に用いられた前記遊技価値の量（例えば、メダルの投入枚数の値）を減算した獲得差数を計数可能な手段であり、前記計数手段の値が第一の値（例えば、2400）に到達した場合に、前記終了条件が成立し、前記報知手段は、前記獲得差数の最大値と該獲得差数の最小値との差（以下、「最大差数」という。例えば、MY値）が第二の値（例えば、19000）に到達した場合に、遊技停止の実行を示唆する報知（例えば、図176（b）に示すコンプリート上限到達報知）を実行する場合があります。前記遊技価値表示手段は、前記獲得差数を第三の値（例えば、16383）まで表示可能な手段であり、前記獲得差数が前記第三の値に到達する前に、前記最大差数が前記第二の値に到達する場合（以下、「第一の場合」という。）がある、ことを特徴とする遊技台である。

10

20

【3089】

本実施形態に係る遊技台によれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達する前に、遊技停止の実行を示唆する報知が実行される場合があるため、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した場合の煩わしさを遊技者に与えることなく、遊技を進行させることができ、遊技者の遊技意欲を持続させることができる。

【3090】

30

また、前記計数手段の値が前記第一の値に到達した場合に、前記所定の遊技状態の終了に関連して該計数手段の値が初期値（例えば、0）に設定され、前記最大差数が前記第二の値に到達した場合に、前記遊技停止が実行されるとともに、前記報知手段は、前記遊技価値の精算（例えば、精算ボタンによる払出、クレジットを自分のカードやチップ等に戻す等）図を促す報知（例えば、図176（a）に示すコンプリート機能事前報知）を実行し、前記報知手段は、前記獲得差数が前記第三の値に到達した場合に、前記遊技価値の精算を促す報知（例えば、図176（d）に示す遊技価値表示上限到達報知）を実行するものであってもよい。

【3091】

遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達した後に、最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算を2回促されることになるが、先に最大差数が第二の値に到達した（コンプリート機能の上限に到達した）場合には、精算が1回しか促されないため、遊技者が煩わしく思うことなく遊技を楽しむことができる場合がある。

40

【3092】

また、遊技者が前記獲得差数の少なくとも一部の精算を完了した時点において、前記第二の値から前記最大差数を減じた値よりも、前記第三の値から該獲得差数を減じた値の方が大きい場合に、前記第一の場合になる場合があってもよい。

【3093】

このような構成とすれば、遊技者がこまめに遊技価値の精算を行う（計数する）ことで

50

、第二の値（コンプリート機能の上限）までの遊技価値の数よりも、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）までの遊技価値の数の方を大きくすることができるため、遊技価値を多く獲得した場合に精算（計数）を1回で済ませることができる場合がある。

【3094】

また、前記報知手段は、前記最大差数が前記第二の値に到達する前に、該最大差数が該第二の値に到達する可能性を示唆する報知（例えば、図176（a）に示すコンプリート機能事前報知）を実行する場合があってもよい。

【3095】

このような構成とすれば、最大差数が第二の値に到達すること（コンプリート機能の上限に近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【3096】

また、前記報知手段は、前記獲得差数が前記第三の値に到達する前に、該獲得差数が該第三の値に到達する可能性を示唆する報知（例えば、図176（c）に示す遊技価値表示上限到達事前報知）を実行する場合があってもよい。

【3097】

このような構成とすれば、遊技価値表示手段による獲得差数の表示の上限値（第三の値）に到達すること（遊技価値表示手段の表示上限に近いこと）を事前に報知することで、遊技者に事前の精算を促すことができる。

【3098】

また、上記の説明では、
遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

可動体（例えば、シャッタ163）と、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図188のステップS1705）、

前記可動体は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて初期位置に移動する場合があるものである（例えば、図183（c））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3099】

この遊技台では、可動体の動作によって遊技停止状態であることを把握させることができる場合がある。

【3100】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技停止状態において、前記可動体が前記初期位置から一旦離れる方向に移動する動作を含む所定の動作を実行する場合がある（例えば、図184、図185）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3101】

この遊技台では、遊技台に加わる振動などの外的要因によって可動体が移動したとしても可動体を初期位置に移動させて遊技停止状態中であることを把握させることができる。

【3102】

また、上記記載の遊技台であって、

前記可動体の検知片を検知する検知手段を備え、

前記所定の動作は、前記検知片が前記検知手段から離れる方向に移動した後、該検知手

10

20

30

40

50

段に近づく方向に移動する動作である（例えば、図 1 8 4、図 1 8 5）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 1 0 3】

この遊技台では、遊技台に加わる振動などの外的要因によって可動体が移動したとしても可動体を初期位置に移動させて遊技停止状態中であることを把握させることができる。

【3 1 0 4】

また、上記記載の遊技台であって、
扉体（例えば、前面扉 1 0 2）を備え、
前記可動体は、前記扉体に設けられたものである（例えば、図 1 8 4）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

【3 1 0 5】

この遊技台では、扉が開閉された際の振動によって可動体が移動したとしても可動体を初期位置に移動させて遊技停止状態中であることを把握させることができる。

【3 1 0 6】

また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、表示手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7）を含むものであり、
前記表示手段は、表示を用いて前記第一の報知を実行可能な手段であり、
前記可動体は、前記初期位置にある状態から前記所定の動作が実行された場合に、前記表示手段における前記第一の報知の表示領域と重ならないものである（例えば、図 1 8 4、図 1 8 5）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

20

【3 1 0 7】

この遊技台では、可動体と第一の報知が重ならないため、遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。

【3 1 0 8】

また、上記記載の遊技台であって、
前記遊技停止状態において電断しその後に復電した場合、該遊技停止状態が維持されるものであり、
復電時に前記所定の動作が実行される（例えば、図 1 8 5）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

30

【3 1 0 9】

この遊技台では、電源投入時でも遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。

【3 1 1 0】

また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、1 8 5 0 0）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第二の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段であり、
前記可動体は、前記カウント値が前記第二の値に到達したことに基づいて前記初期位置に移動する場合があるものである（例えば、図 1 8 3（b））、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

40

【3 1 1 1】

この遊技台では、遊技停止状態に近いことを可動体の動作によって把握させることができる。

【3 1 1 2】

また、上記記載の遊技台であって、
前記報知手段は、前記可動体の動作中に第三の報知（例えば、各種報知）を実行可能な手段であり、
前記報知手段は、前記第二の報知の実行中であって前記可動体が前記初期位置に位置している状態で、前記第三の報知を実行可能な手段である（例えば、「コンプリート機能事

50

前報知と各種報知が重複して実行されるようにしてもよい」との記載参照)、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3113】

この遊技台では、遊技停止状態に近いことを可動体の動作を伴わない第三の報知によって把握させることができる。

【3114】

また、上記記載の遊技台であって、

前記可動体は、前記カウント値が前記第二の値に到達してから該第二の値よりも前記初期値に近い第三の値に到達し、且つ前記第三の報知が実行されている場合には、前記初期位置から該第三の報知に応じた位置に移動するものである（例えば、「コンプリート機能事前報知の実行条件を満たさない値になった場合には、シャッタ163の制限を解除して各種報知を実行するようにしてもよい」との記載参照)、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3115】

この遊技台では、遊技停止状態が遠のいたことを可動体の動作と第三の報知によって把握させることができる。

【3116】

また、上記の説明では、

遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

第一の操作手段（例えば、リセットボタン）と、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図188のステップS1705）、

前記非遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、第一の処理（例えば、図187のステップS1009）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第一の処理が実行されない（例えば、図187のステップS1006でYes、ステップS1009が実行されない）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3117】

この遊技台では、第一の処理が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。

【3118】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作手段は、RAMクリアスイッチであり、

前記第一の処理は、RAMクリア処理である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3119】

この遊技台では、RAMクリアが実行されないことで管理者以外の操作による遊技停止状態の解除を防止することができる。

【3120】

また、上記記載の遊技台であって、

前記非遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入

10

20

30

40

50

された場合、前記報知手段によって第二の報知（例えば、リセットされました、の表示や音声出力）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第二の報知が実行されない（例えば、図187のステップS1006でYes、ステップS1009が実行されない）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3121】

この遊技台では、第二の報知が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。

【3122】

また、上記記載の遊技台であって、

遊技者が操作不可能な第二の操作手段（例えば、設定キースイッチ）を備え、

前記非遊技停止状態において電断し、前記第二の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、第二の処理（例えば、図187のステップS1013）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記第二の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第二の処理が実行される、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3123】

この遊技台では、遊技停止状態であっても遊技店員による第二の操作を受け付けるため、遊技台のメンテナンス性を向上させることができる。

【3124】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、18500）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第三の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段であり、

前記第三の報知の実行中において電断し、前記第一の操作手段が操作された状態で電源投入された場合、前記第一の処理が実行される（例えば、図187のステップS1006でNo、ステップS1007でYes、ステップS1009が実行される）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3125】

この遊技台では、第三の報知中は第一の操作手段の操作を受け付けるため、遊技台のメンテナンス性が向上する。

【3126】

また、上記記載の遊技台であって、

可動体（例えば、シャッタ163）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3127】

また、上記の説明では、

遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

第一の操作手段（例えば、設定キー、音量調整スイッチ）と、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図188のステップS1705）、

10

20

30

40

50

前記非遊技停止状態において前記第一の操作手段が操作された場合、第一の処理（例えば、設定キースイッチ操作による設定値の表示（設定値確認モード）、各種演出設定等）が実行され、

前記遊技停止状態において前記第一の操作手段が操作された場合、前記第一の処理が実行されない（例えば、「いくつかの操作に基づく各種処理については、コンプリート機能作動中は実行されないようにしてもよい」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3128】

この遊技台では、第一の処理が実行されないことで遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。

【3129】

また、上記記載の遊技台であって、

表示手段（例えば、設定値表示装置）を備え、

前記第一の処理は、前記表示手段において第一の表示を実行する処理である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3130】

この遊技台では、第一の表示が実行されないことで遊技停止状態であることを確実に把握させることができる。

【3131】

また、上記記載の遊技台であって、

遊技者が操作可能な第二の操作手段（例えば、計数ボタン171、貸出ボタン707、メニュー操作ボタン）を備え、

前記非遊技停止状態において前記第二の操作手段が操作された場合、第二の処理（例えば、計数処理等）が実行され、

前記遊技停止状態において前記第二の操作手段が操作された場合、前記第二の処理（例えば、「コンプリート機能作動中においては、操作によって実行可能な処理があってもよい」との記載参照）が実行される、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3132】

この遊技台では、遊技停止状態であっても遊技者による第二の操作を受け付けるため、店員を呼ばずに対処できる場合がある。

【3133】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の表示手段（例えば、遊技メダル数表示装置170、演出画像表示装置157）を備え、

前記第二の表示手段は、前記遊技停止状態において前記第二の操作手段が操作された場合に第二の表示（例えば、計数ボタン171や貸出ボタン707の操作による表示）を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3134】

この遊技台では、第一の報知中は、第一の報知を実行しつつ第二の表示を実行することができる。

【3135】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、18500）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第二の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段であり、

前記第二の報知の実行中において前記第一の操作手段が操作された場合、前記第一の処理が実行される、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

20

30

40

50

【3136】

この遊技台では、第二の報知中は第一の操作手段の操作を受け付けるため、遊技台のメンテナンス性が向上する。

【3137】

また、上記記載の遊技台であって、
可動体（例えば、シャッタ163）を備えた、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3138】

また、上記の説明では、
主制御手段（例えば、主制御部300）と、
報知手段（例えば、演出画像表示装置157）を制御する副制御手段（例えば、第1副制御部400）と、

遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記主制御手段は、前記遊技停止状態か否かを示す情報を含む第一のコマンド（例えば、セキュリティコマンド）を前記副制御手段に送信可能な手段であり、

前記副制御手段は、受信した前記第一のコマンドの情報に基づいて、前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を前記報知手段に実行させる手段である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3139】

この遊技台では、第一の報知を実行することで遊技停止状態であることを把握させることができる。

【3140】

また、上記記載の遊技台であって、

前記遊技停止状態においては、前記副制御手段のみが電断復電した場合であっても前記第一の報知が実行される（例えば、「第1副制御部400や第2副制御部500の電源を再投入したとしても、・・・コンプリート上限到達報知が実行される」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3141】

この遊技台では、副制御手段が電断しても復電後に第一の報知を実行して遊技停止状態であることを把握させることができる。

【3142】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の報知は、前記カウント値の値に関わらず、前記第一のコマンドの情報に基づいて実行される（例えば、コンプリート機能が作動すると、電源入れ直しによってMY値がクリアされてもコンプリート機能作動フラグはオンのままであり、再びコンプリート上限到達報知が実行される）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3143】

この遊技台では、カウント手段の値がクリアされても第一の報知を実行して遊技停止状態であることを把握させることができる。

【3144】

また、上記記載の遊技台であって、

前記主制御手段は、前記遊技停止状態においてもエラーに関する処理（例えば、エラー検知処理）を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

20

30

40

50

【3145】

この遊技台では、遊技停止状態であってもエラーに関する処理を実行することができる。

【3146】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値よりも前記初期値に近い第二の値（例えば、18500）に到達したことに基づいて、前記遊技停止状態となることを事前報知する第二の報知（例えば、コンプリート機能事前報知）を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3147】

また、上記記載の遊技台であって、

可動体（例えば、シャッタ163）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3148】

<ハーネスの接続状態が変化した場合の動作について>

次に、図189～図195を用いてハーネスの接続状態が変化した場合の動作例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図66～図167）については説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【3149】

遊技台ではその内部に様々な基板が配置されるが、スペースが限られているため、複数の基板や各操作ユニットが適宜ハーネスで接続された構成となっている。図189には、遊技台内部の基板の接続例が示されている。例えば、主制御部300が設けられた主制御基板300Bは、ハーネスHB1で中継基板RB1と接続されており、さらにこの中継基板RB1はハーネスHA1～HA5でレバーユニット135U（スタートレバー135搭載）、ストップボタンユニット136U（ストップボタン137～139搭載）、ベットボタンユニット132U（ベットボタン130、132、精算ボタン134搭載）等と接続されている。

【3150】

こうしたハーネスを用いることで限られたスペースに効率よく基板や部品を配置することができるが、ハーネスの接続不良という別の問題が生じてしまう。このような接続不良の有無のチェックには相応の作業負担が生じる。

【3151】

この点に鑑み、ハーネスの接続状況に応じて何らかの動作が生じるようにすることで、この動作の有無によって接続状況を確認しやすくすることができる。以下、図面を用いてこれらの動作例について説明する。なお、各動作例は、矛盾しない限り組み合わせて採用することができる。

【3152】

[ハーネスの接続状態が正常な場合の動作例]

図190(a)は、ハーネスの接続状態が正常な場合の動作の流れを示す図である。この図では、ベット操作、レバー操作、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、この図190(a)では、全操作を通じて前面扉102は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。

【3153】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置157では通常背景が表示されており、スピーカ272、277からは通常BGMが出力されており、各種ランプ420は通常発光態様となっている。また、主制御基板300Bに設けられたレバー用モニタLEDが第一の態様（点灯あるいは消灯、下記の第二の態様と異なる態様）となっている。このレバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下された状態で第二の態様となるものであり、スタートレバー135の状態をチェ

10

20

30

40

50

ックするために設けられている。なお、レバー用モニタLEDは主制御基板300Bに限らず中継基板RB1に設けてもよい。

【3154】

続いて、スタートレバー135が操作されて、非押下の状態から押下されている状態に変化すると、この変化の信号を受けて遊技が開始（リールが回転開始）される。このとき、演出画像表示装置157では第一の表示（例えば、操作指示表示（押し順ナビ・〇〇を狙え）・小役示唆表示・予告表示等）が開始し、スピーカ272、277からは第一の音声（第一の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ420は第一の発光態様（第一の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタLEDは第二の態様（点灯あるいは消灯、第一の態様と異なる態様）となっている。

10

【3155】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しており、スピーカ272、277からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ420は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。

【3156】

続いて、第二停止操作として中停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しており、スピーカ272、277からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ420は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。

20

【3157】

最後に、第三停止操作として右停止操作がされると、全てのリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置157では第二の表示（停止結果表示（停止小役表示、〇〇枚ゲット表示、〇〇ボーナス表示、更新後の表示（クレジット数、ゲーム数、残りAT回数））等）が表示されており、スピーカ272、277からは第二の音声（第二の表示に対応する演出）が出力されており、各種ランプ420は第二の発光態様（第二の表示に対応する演出）となっている。また、レバー用モニタLEDが第一の態様となっている。

【3158】

〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕

以下、図190（b）を用いて、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合に、スタートレバー135が押下されている場合と同様の信号を主制御部300が受信するように構成したものである。

30

【3159】

図190（b）では、ベット操作の後にレバーユニットハーネスHA1を抜線し、その後、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、図190（a）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図190（b）では、遊技台の動作確認のために前面扉102が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図189に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

40

【3160】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置157では通常背景が表示されており、スピーカ272、277からは通常BGMが出力されており、各種ランプ420は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタLEDが第一の態様となっている。

【3161】

続いて、スタートレバー135が非押下の状態でレバーユニットハーネスHA1が抜線されると、スタートレバー135が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部300が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転

50

開始) することになる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が開始し、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ 420 は第一の発光態様となる。また、レバー用モニタ LED は第二の態様となっている。

【3162】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しており、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は、レバーユニットハーネス HA1 が抜線されたことによってスタートレバー 135 が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままととなっている。

10

【3163】

続いて、第二停止操作として中停止操作がされると、対応するリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しており、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は、レバーユニットハーネス HA1 が抜線されたことによってスタートレバー 135 が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままととなっている。

【3164】

最後に、第三停止操作として右停止操作がされると、全てのリールが停止状態になる。このとき、演出画像表示装置 157 では第二の表示が表示されており、スピーカ 272、277 からは第二の音声の出力が出力されており、各種ランプ 420 は第二の発光態様となっている。また、レバー用モニタ LED は、レバーユニットハーネス HA1 が抜線されたことによってスタートレバー 135 が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままととなっている。

20

【3165】

上記の例では、例えばレバーユニットハーネス HA1 に接続不良等の障害が発生すると、スタートレバー 135 を操作していなくとも遊技を開始する場合があることで、この障害に気付くやすくなる場合がある。また、レバー用モニタ LED の状態についても、スタートレバー 135 を操作していなくとも第二の態様になることで、この障害に気付くやすくなる場合がある。

30

【3166】

なお、例えば図 189 のチャンスボタンユニット 190U に接続されたハーネス HC2 が、チャンスボタン 190 が操作されていない状態で抜線された際に、チャンスボタン 190 の押下に対応する処理が実行される、といったように、上記のスタートレバー 135 に関する構成に限定されず、他のデバイスにも適用することができる。なお、この場合、レバー用モニタ LED についての説明は、この他のデバイスに対する監視用モニタと置き換えて解釈すればよい。

【3167】

なお、上記の構成では、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作がリール回転開始である構成について説明したが、例えば、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が遊技中に実行される動作であってもよい。また、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。

40

【3168】

〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例(2)〕

以下、図 190(c) を用いて、レバーユニットハーネス HA1 が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネス HA1 が抜線された場合に、スタートレバー 135 が押下されている場合と同様の信号を主制御部 300

50

が受信するように構成したものである。さらに主制御部 300 においてスタートレバー 135 が押下されている信号を受信している間は停止操作を受け付けないように構成したものである。

【3169】

図 190 (c) では、ベット操作の後にレバーユニットハーネス HA 1 を抜線し、その後、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、図 190 (a) で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図 190 (c) では、遊技台の動作確認のために前面扉 102 が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図 189 に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

10

【3170】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置 157 では通常背景が表示されており、スピーカ 272、277 からは通常 BGM が出力されており、各種ランプ 420 は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタ LED が第一の態様となっている。

【3171】

続いて、スタートレバー 135 が非押下の状態でレバーユニットハーネス HA 1 が抜線されると、スタートレバー 135 が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部 300 が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が開始し、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ 420 は第一の発光態様となる。また、レバー用モニタ LED は第二の態様となっている。

20

【3172】

続いて、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で停止操作がされるものの、レバーユニットハーネス HA 1 が抜線されたことによってスタートレバー 135 が押下されている信号を受信している間は停止操作を受け付けられず、対応するリールは回転状態のままになる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しており、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は、レバーユニットハーネス HA 1 が抜線されたことによってスタートレバー 135 が押下されている場合と同様の状態となっているため、第二の態様のままとなっている。

30

【3173】

上記の例では、例えばレバーユニットハーネス HA 1 に接続不良等の障害が発生すると、スタートレバー 135 を操作していなくとも遊技を開始する場合や、その後の遊技において停止操作ができなくなることで、この障害に気づきやすくなる場合がある。また、レバー用モニタ LED の状態についても、スタートレバー 135 を操作していなくとも第二の態様になることで、この障害に気づきやすくなる場合がある。

【3174】

なお、例えば図 189 のチャンスボタンユニット 190 U に接続されたハーネス HC 2 が、チャンスボタン 190 が操作されていない状態で抜線された際に、チャンスボタン 190 の押下に対応する処理が実行される、といったように、上記のスタートレバー 135 に関する構成に限定されず、他のデバイスにも適用することができる。なお、この場合、レバー用モニタ LED についての説明は、この他のデバイスに対する監視用モニタと置き換えて解釈すればよい。

40

【3175】

なお、上記の構成では、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作がリール回転開始である構成について説明したが、例えば、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が遊技中に実行される動作であってもよい。また、操作部と接続されたハーネスが非接続になった場合の動作が、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可

50

能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。

【3176】

〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（3）〕

以下、図191（a）を用いて、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合に、スタートレバー135が押下されている場合と同様の信号を主制御部300が受信するように構成したものである。

【3177】

図191（a）では、スタートレバー135を押下し、その状態のままベット操作を行い、さらにその後にレバーユニットハーネスHA1を抜線したものとする。なお、図190（a）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図191（a）では、遊技台の動作確認のために前面扉102が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図189に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【3178】

まず、レバー押下がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがまだされていないため、遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置157では通常背景が表示されており、スピーカ272、277からは通常BGMが出力されており、各種ランプ420は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下されている状態であるため第二の態様となっている。

【3179】

続いて、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。このとき、スタートレバー135は押下されている状態のまま変化していないため、スタートレバー135が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部300が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。

【3180】

続いて、レバーユニットハーネスHA1が抜線されたタイミングでは、スタートレバー135が押下されている場合と同様の信号を主制御部300が受信し続けることになる。このため、スタートレバー135が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部300が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。

【3181】

〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（4）〕

以下、図191（b）を用いて、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合に、スタートレバー135が押下されている場合と同様の信号を主制御部300が受信するように構成したものである。

【3182】

図191（b）では、ベット操作の後に左ストップボタンを押下し、さらにレバーを押下した後に左ストップボタンを非押下の状態にし、最後にレバーユニットハーネスHA1を抜線したものとする。なお、図190（a）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図191（b）では、遊技台の動作確認のために前面扉102が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図189に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

10

20

30

40

50

【3183】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置157では通常背景が表示されており、スピーカ272、277からは通常BGMが出力されており、各種ランプ420は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタLEDが第一の態様となっている。

【3184】

続いて、左ストップボタンが押下状態になるが、まだ遊技開始前の状態であるため、そのまま遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。

【3185】

続いて、スタートレバー135が操作されて、非押下の状態から押下されている状態に変化し、主制御部300ではこの変化の信号を受信する。しかしこの例では、左ストップボタンが押下状態（操作中）である信号も受信していることにより、遊技が開始（リールが回転開始）せずに遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続する構成となっている。なお、レバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下されている状態であるため第二の態様となっている。

【3186】

続いて、左ストップボタンが非押下状態になる。このとき、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となっているものの、スタートレバー135は押下されている状態のまま変化していないため、スタートレバー135が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部300が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。

【3187】

続いて、レバーユニットハーネスHA1が抜線されたタイミングでは、スタートレバー135が押下されている場合と同様の信号を主制御部300が受信し続けることになる。このため、スタートレバー135が非押下の状態から押下されている状態に変化した信号を主制御部300が受信しない。よって、遊技開始前（リール停止状態）の状態が継続することになる。また、レバー用モニタLEDは、スタートレバー135が押下されている状態であるため第二の態様のままとなっている。

【3188】

〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕

以下、図192（a）を用いて、主制御基板300Bと中継基板RB1を結ぶハーネスHB1が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネスHA1が抜線された場合に、スタートレバー135が押下されている場合と同様の信号を主制御部300が受信するように構成したものである。

【3189】

図192（a）では、主制御基板300Bと中継基板RB1を結ぶハーネスHB1が抜線される前後の動作について説明する。なお、図190（a）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。なお、この図192（a）では、遊技台の動作確認のために前面扉102が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図189に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【3190】

まず、主制御基板300Bと中継基板RB1を結ぶハーネスHB1が抜線される前の状態は、遊技開始に必要な数のベットがされており、レバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置157では通常背景が表示されており、スピーカ272、277からは通常BGMが出力されており、各種ランプ420は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタLEDが第一の態様となっている。

【3191】

続いて、主制御基板 300B と中継基板 RB1 を結ぶハーネス HB1 が抜線されると、主制御部 300 がこの接続異常を検出する。このとき、演出画像表示装置 157 では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ 272、277 からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ 420 は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタ LED は、レバーユニット 135U のハーネス HA1 が抜線したときと同様に第二の態様となっている。

【3192】

なお、上記の例では、主制御基板 300B と中継基板 RB1 とを結ぶハーネス HB1 が抜線された場合の動作について説明したが、例えば、副制御基板 400B と中継基板 RB4 を結ぶハーネス HD1 が抜線されたときに、演出画像表示装置 157 では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ 272、277 からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ 420 は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となるようにしてもよい。また、例えば、チャンスボタン 190 やメニューボタンの動作監視用のモニタ LED が設けられている場合は、ハーネス HC1 やハーネス HC2 が抜線したときと同様の態様となるようにしてもよい。

【3193】

〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（2）〕

以下、図 192（b）を用いて、主制御基板 300B と中継基板 RB1 を結ぶハーネス HB1 が抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネス HA1 が抜線された場合に、スタートレバー 135 が押下されている場合と同様の信号を主制御部 300 が受信するように構成したものである。

【3194】

図 192（b）では、ベット操作の後にレバーユニットハーネス HA1 を抜線し、その後主制御基板 300B と中継基板 RB1 を結ぶハーネス HB1 が抜線されるものとする。なお、図 190（a）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。なお、この図 192（a）では、遊技台の動作確認のために前面扉 102 が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図 189 に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【3195】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置 157 では通常背景が表示されており、スピーカ 272、277 からは通常 BGM が出力されており、各種ランプ 420 は通常発光態様となっている。また、レバー用モニタ LED が第一の態様となっている。

【3196】

続いて、スタートレバー 135 が非押下の状態でレバーユニットハーネス HA1 が抜線されると、スタートレバー 135 が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部 300 が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が開始し、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ 420 は第一の発光態様となる。また、レバー用モニタ LED は第二の態様となっている。

【3197】

続いて、主制御基板 300 と中継基板 RB1 を結ぶハーネス HB1 が抜線されると、主制御部 300 がこの接続異常を検出する。このとき、演出画像表示装置 157 では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ 272、277 からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ 420 は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタ LED は、レバーユニット 135U のハーネス HA1 が抜線したときと同様に第二の態様となっている。

【3198】

なお、上記の例では、主制御基板 300B と中継基板 RB1 とを結ぶハーネス HB1 が抜線された場合の動作について説明したが、例えば、副制御基板 400B と中継基板 RB4 を結ぶハーネス HD1 が抜線されたときに、演出画像表示装置 157 では第三の表示（エラー表示（基板接続エラー表示））が開始し、スピーカ 272、277 からは第三の音声（第三の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ 420 は第三の発光態様（第三の表示に対応する演出）となるようにしてもよい。また、例えば、チャンスボタン 190 やメニューボタンの動作監視用のモニタ LED が設けられている場合は、ハーネス HC1 やハーネス HC2 が抜線したときと同様の態様となるようにしてもよい。

【3199】

〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕

以下、図 193（a）を用いて、レバーユニットハーネス HA1、ストップボタンユニットハーネス HA2、ベットボタンユニットハーネス HA3 がそれぞれ抜線された場合の動作の一例について説明する。この例の遊技台は、レバーユニットハーネス HA1 が抜線された場合に、スタートレバー 135 が押下されている場合と同様の信号を主制御部 300 が受信するように構成したものである。

【3200】

図 193（a）では、メニュー表示（演出設定をカスタマイズするための画面）が実行されている状態から、ベットボタンユニットハーネス HA3 抜線、ベットボタン 132 押下、ベットボタンユニットハーネス HA3 接続、レバーユニットハーネス HA1 抜線、ストップボタンユニットハーネス HA2 抜線、ストップボタン 137～139 全押下、ストップボタンユニットハーネス HA2 接続、ストップボタンユニットハーネス HA2 抜線、ストップボタンユニットハーネス HA2 接続の順で操作が行われたものとする。なお、図 190（a）で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図 193（a）では、遊技台の動作確認のために前面扉 102 が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図 189 に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【3201】

まず、最初の状態は、演出設定のカスタマイズ中（遊技開始前）であり、演出画像表示装置 157 ではメニュー表示が実行されており、スピーカ 272、277 からはメニュー BGM が出力されており、各種ランプ 420 はメニュー発光態様となっている。

【3202】

続いて、ベットボタンユニットハーネス HA3 が抜線されるが、これによる状態の変化は生じない。さらに、ベットボタン 132 を押下した状態にしたままベットボタンユニットハーネス HA3 を接続すると、ベットボタン 132 の操作が有効となり、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。また、このベットボタン 132 の操作によってメニュー表示等がキャンセルされ、演出画像表示装置 157 では通常背景が表示され、スピーカ 272、277 からは通常 BGM が出力され、各種ランプ 420 は通常発光態様となる。

【3203】

続いて、スタートレバー 135 が非押下の状態でレバーユニットハーネス HA1 が抜線されると、スタートレバー 135 が非押下の状態から押下されている状態に変化したときと同様の信号を主制御部 300 が受信するため、これによって遊技が開始（リールが回転開始）することになる。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が開始し、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が開始し、各種ランプ 420 は第一の発光態様となる。

【3204】

続いて、ストップボタンユニットハーネス HA2 が抜線されるが、これによる状態の変化は生じない。さらに続いて、ストップボタン 137～139 を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネス HA2 を接続する。この場合、押下されているストップボタン 137～139 のうち有効な停止操作が可能なもの（この段階では全てのスト

10

20

30

40

50

ップボタン137～139)のうちの 하나가、優先順位に従って受け付けられる。この例では、優先順位が左中右の順であり、左ストップボタン137の操作が第一停止操作として有効となり、対応するリールが停止状態になる。なお、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しており、スピーカ272、277からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ420は第一の発光態様が継続している。なお、ここではストップボタンユニットハーネスHA2を接続する際に複数のストップボタン137～139が押下された状態となっているが、有効な停止操作が可能な一つのストップボタンが押下された状態であればそのストップボタンの操作が受け付けられ、いずれのストップボタンも押下されていない状態であれば何の動作も実行されない。

【3205】

続いて、ストップボタン137～139を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスHA2を抜線した後に接続する。この場合も、押下されているストップボタン137～139のうち有効な停止操作が可能なもの(この段階では中ストップボタン138および右ストップボタン139)のうちの一つである中ストップボタン138の操作が受け付けられ、対応するリールが停止状態になる。なお、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しており、スピーカ272、277からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ420は第一の発光態様が継続している。

【3206】

続いて、ストップボタン137～139を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスHA2を抜線した後に接続する。この場合も、押下されているストップボタン137～139のうち有効な停止操作が可能なもの(この段階では右ストップボタン139のみ)のうちの一つである右ストップボタン139の操作が受け付けられ、対応するリールが停止状態になる。なお、全てのリールが停止状態になったことにより、演出画像表示装置157では第二の表示が表示され、スピーカ272、277からは第二の音声の出力され、各種ランプ420は第二の発光態様となる。

【3207】

なお、ストップボタン137～139を全て押下した状態にしたままストップボタンユニットハーネスHA2を抜線した後に接続した場合に、脱調しているリールがあると、そのリールに対応するストップボタンは有効な停止操作が可能なものとして扱わない。図193(b)には、図193(a)において、抜線されたストップボタンユニットハーネスHA2が最初に接続される際に、左リール110が脱調している場合の動作例が示されている。この場合、ストップボタン137～139のうち有効な停止操作が可能なものは中ストップボタン138および右ストップボタン139になり、そのうちの一つである中ストップボタン138の操作が受け付けられ、対応するリールが停止状態になることが示されている。

【3208】

上記の例では、例えばストップボタンユニット136Uを交換する際に、ストップボタンを押下したままストップボタンユニットハーネスHA2を接続することで、これに対応する動作の有無によって交換したストップボタンユニット136Uが正常に動作していることを確認することができる。

【3209】

なお、上記の構成では、ハーネスが接続された場合の動作が遊技中のリール回転停止である構成について説明したが、例えば、この動作については遊技中に実行される動作に限られるものではなく、様々な動作を適用することができる。また、特に、この動作については、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。

【3210】

さらに、上記の動作に関連する動作例について説明する。

【3211】

本例では、MAXベットボタン、スタートレバー、精算ボタン、1ベットボタンの信号線を束ねた1つのハーネスを中継基板に接続し、該中継基板から主基板に接続される例を説明する。信号線の順番は端子番号1から、マックスベットセンサ信号線、電源線、グラウンド線、1ベットセンサ信号線、電源線、グラウンド線、精算ボタン信号線、グラウンド線、電源線、スタートレバーセンサ信号線、グラウンド線のように配置する。

【3212】

この場合、非ベット状態且つハーネスが非接続状態のとき、MAXベットボタンと1ベットボタンを操作した状態でハーネスが非接続状態から接続状態になると、MAXベットボタンの操作が有効となって賭数3を設定する処理が実行されて3ベット状態となり、この後にハーネスが接続状態から非接続状態になると、レバーが操作されたときと同じ処理が実行され、リールが回転するとともにモニタLEDがレバーが操作されたときと同じ態様となる。

10

【3213】

また、非ベット状態且つハーネスが非接続状態のとき、MAXベットボタンと精算ボタンを操作した状態でハーネスが非接続状態から接続状態になると、MAXベットボタンの操作が最初に有効となって賭数3を設定する処理が実行されて3ベット状態となり、その後に精算ボタンの操作が有効となって設定された賭数3の遊技価値が遊技者に戻されて非ベット状態となる。なお、精算ボタンの操作が有効となる前にハーネスが接続状態から非接続状態になると、レバーが操作されたときと同じ処理が実行され、リールが回転するとともにモニタLEDがレバーが操作されたときと同じ態様となる。

20

【3214】

また、非ベット状態且つハーネスが非接続状態のとき、1ベットボタンと精算ボタンを操作した状態でハーネスが非接続状態から接続状態になると、1ベットボタンの操作が最初に有効となって賭数1を設定する処理が実行され、その後に精算ボタンの操作が有効となって設定された賭数1の遊技価値が遊技者に戻されて非ベット状態となる。

【3215】

また、非ベット状態且つハーネスが非接続状態のとき、MAXベットボタンと1ベットボタンと精算ボタンを操作した状態でハーネスが非接続状態から接続状態になると、MAXベットボタンの操作が最初に有効となって賭数3を設定する処理が実行されて3ベット状態となり、その後に精算ボタンの操作が有効となって設定された賭数3の遊技価値が遊技者に戻されて非ベット状態となり、1ベットボタンの操作が有効となることがない。

30

【3216】

また、MAXベットボタン、精算ボタン、1ベットボタンの信号線を束ねた1つのハーネスを中継基板に接続する場合、該ハーネスの端子番号1から、マックスベットセンサ信号線、電源線、グラウンド線、スタートレバーセンサ信号線、電源線、グラウンド線、精算ボタン信号線、グラウンド線、電源線、1ベットセンサ信号線、グラウンド線のように配置してもよいし、変形例として端子番号1から、精算ボタン信号線、グラウンド線、電源線、LED信号線、マックスベットセンサ信号線、グラウンド線、1ベットセンサ信号線、グラウンド線のように配置してもよい。

40

【3217】

また、MAXベットボタン、1ベットボタンの信号線を束ねた1つのハーネスを中継基板に接続する場合、該ハーネスの端子番号1から、グラウンド線、マックスベットセンサ信号線、電源線、1ベットセンサ信号線、グラウンド線のように配置してもよい。

【3218】

また、MAXベットボタンが1ベットボタンよりも優先度が高い例を示したが、1ベットボタンがMAXベットボタンよりも優先度が高くてよく、この場合、非ベット状態且つハーネスが非接続状態のとき、MAXベットボタンと1ベットボタンを操作した状態でハーネスが非接続状態から接続状態になると、1ベットボタンの操作が有効となって賭数1を設定する処理が実行されて1ベット状態となり、この後にハーネスが接続状態から非

50

接続状態になると、リールは回転しないがモニタLEDがレバーが操作されたときと同じ態様となり、レバーが操作されたときと同じ処理が実行されず、再度ハーネスが非接続状態から接続状態になると、1ベットボタンの操作が有効となって賭数1を設定する処理が実行されて2ベット状態となり、この後にハーネスが接続状態から非接続状態になると、リールは回転しないがモニタLEDがレバーが操作されたときと同じ態様となり、再度ハーネスが非接続状態から接続状態になると、1ベットボタンの操作が有効となって賭数1を設定する処理が実行されて3ベット状態となり、この後にハーネスが接続状態から非接続状態になると、レバーが操作されたときと同じ処理が実行され、リールが回転するとともにモニタLEDがレバーが操作されたときと同じ態様となる。

【3219】

〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕

以下、図194(a)を用いて、メニューボタンユニットハーネスHC1が抜線および再接続された場合の動作の一例について説明する。

【3220】

図194(a)では、メニュー表示（演出設定をカスタマイズするための画面）が実行されている状態から、メニューボタンユニットハーネスHC1抜線、メニューボタン全押下、メニューボタンユニットハーネスHC1接続、メニューボタンユニットハーネスHC1抜線、メニューボタンユニットハーネスHC1接続、メニューボタンユニットハーネスHC1抜線、メニューボタンユニットハーネスHC1接続の順で操作が行われたものとする。なお、図190(a)で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。この図194(a)では、遊技台の動作確認のために前面扉102が開放状態となっており、これに対応する扉センサも開放状態を検知した状態となっている。図189に示す各ハーネスは、この扉開放状態となった遊技台内部において視認可能な位置に設けられたものである。

【3221】

まず、最初の状態は、演出設定のカスタマイズ中（遊技開始前）であり、演出画像表示装置157ではメニュー表示が実行されており、スピーカ272、277からはメニューBGMが出力されており、各種ランプ420はメニュー発光態様となっている。

【3222】

続いて、メニューボタンユニットハーネスHC1が抜線されるが、これによる状態の変化は生じない。さらに、メニューボタン（ここでは上下左右および決定の各ボタン）を全て押下した状態にしたままメニューボタンユニットハーネスHC1を接続する。この場合、押下されているメニューボタンのうちの 하나가、優先順位に従って受け付けられる。この例では、最も優先順位が高い左方向ボタンの操作が有効となる。この操作によって、演出画像表示装置157ではメニュー画面のカーソルが左に移動する第四の表示が表示され、スピーカ272、277からは第四の音声（第四の表示に対応する演出）が出力され、各種ランプ420は第四の発光態様（第四の表示に対応する演出）となる。なお、ここではメニューボタンユニットハーネスHC1を接続する際に複数のメニューボタンが押下された状態となっているが、一つのメニューボタンが押下された状態であればそのボタンの操作が受け付けられ、いずれのメニューボタンも押下されていない状態であれば何の動作も実行されない。

【3223】

続いて、メニューボタンを全て押下した状態にしたままメニューボタンユニットハーネスHC1を抜線した後に接続する。この場合も、押下されているメニューボタンのうちの 하나가、優先順位に従って受け付けられる。この例では、最も優先順位が高い左方向ボタンの操作が有効となる。この操作によって、演出画像表示装置157ではメニュー画面のカーソルがさらに左に移動する第五の表示が表示され、スピーカ272、277からは第五の音声（第五の表示に対応する演出）が出力され、各種ランプ420は第五の発光態様（第五の表示に対応する演出）となる。

【3224】

10

20

30

40

50

上記の例では、メニューボタンを全て押下した状態にしたままメニューボタンユニットハーネスHC1を抜線した後に接続する、という操作を繰り返す度に、最も優先順位が高い左方向ボタンの操作が有効となり、メニュー画面のカーソルが左に移動する。この操作によるカーソルの移動については、端まで移動したカーソルが逆方向の端から出現する、といったような巡回移動をする場合と、端までカーソルが移動するとそれ以上移動しない非巡回移動をする場合がある。図194(a)の右端には、上記の操作でカーソルが巡回移動したことにより、再度第四の表示およびこれに関連する演出が実行されることが示されている。これに対し図194(b)は、上記の操作でカーソルが非巡回移動する場合の例が示されている。この例では、図194(a)と右端の状態だけが異なり、上記の操作でカーソルが移動しなくなったことにより、第五の表示およびこれに関連する演出が維持されることが示されている。

10

【3225】

さらに上記の動作に関連する動作例について説明する。

【3226】

例えば、通常背景が表示されており、且つメニューボタンユニットハーネスHC1が非接続の状態から、左方向ボタンと右方向ボタンを操作したままメニューボタンユニットハーネスHC1を接続したとする。ここでは、左方向ボタンの方が右方向ボタンよりも優先度が高いため、左方向ボタンの操作のみが有効となる。ここで、左方向ボタンが音量を一段階下げる操作に対応し、右方向ボタンが音量を一段階上げる操作に対応している場合、結果として、音量を一段階下げる処理が実行され、音量表示が一段階下がる。仮にこの状態（左方向ボタンと右方向ボタンの双方を操作した状態）でメニューボタンユニットハーネスHC1の接続、非接続が繰り返されると、接続される毎に音量が一段階下がることになる。そして、最低音量になると音量は同じ段階で維持され、音量表示も同じ表示が行われる。なお、上記の例では左方向ボタンが音量を一段階下げる操作に対応している場合について説明したが、音量を一段階上げる操作に対応している場合にはメニューボタンユニットハーネスHC1の接続、非接続が繰り返されることで音量が一段階ずつ上がり、そのうち最大音量になる。また、上記の例では優先度の高い左方向ボタンに対応する処理が実行される場合について説明したが、優先度については特に限定されるものではなく、右方向ボタンの方が優先度が高い構成であってもよいし、上下方向ボタンの方がより優先度が高い（あるいは低い）ものであってもよい。

20

【3227】

また、例えば操作履歴画面（設定変更モード、あるいは設定確認モードとなっている状態で、決定ボタンを操作することで表示）が表示されている場合に、右方向ボタンを操作すると次の頁に切り替わり、左方向ボタンを操作すると前の頁に切り替わるものとする。また、最初の頁が表示されている状態で左方向ボタンを操作すると最終頁が表示され、最終頁が表示されている状態で右方向ボタンを操作すると最初の頁に戻るものとする。このような構成において、操作履歴画面が表示され、且つメニューボタンユニットハーネスHC1が非接続の状態から、左方向ボタンと右方向ボタンを操作したままメニューボタンユニットハーネスHC1を接続したとする。ここでは、左方向ボタンの方が右方向ボタンよりも優先度が高いため、左方向ボタンの操作のみが有効となり、結果として、表示されている頁が前の頁に切り替わる。このとき、最初の頁が表示されている状態でメニューボタンユニットハーネスHC1を接続すると、最終頁が表示されることになる。なお、上記の例では左方向ボタンが前の頁に切り替わる操作に対応している場合について説明したが、次の頁に切り替わる操作に対応している場合にはメニューボタンユニットハーネスHC1の接続、非接続が繰り返されることで頁が順に切り替わり、そのうち最終頁から最初の頁に戻るようになる。また、上記の例では優先度の高い左方向ボタンに対応する処理が実行される場合について説明したが、優先度については特に限定されるものではなく、右方向ボタンの方が優先度が高い構成であってもよいし、上下方向ボタンの方がより優先度が高い（あるいは低い）ものであってもよい。

30

40

【3228】

50

ここで、メニューボタンユニットの配線例および優先度の関係について説明する。図 1 9 4 - 1 はメニューボタンユニットの配線例を示す図である。

【 3 2 2 9 】

図 1 9 4 - 1 では、メニューボタンユニットハーネス H C 1 からメニューボタンユニット 9 0 0 U に至る配線例が示されている。この図には、メニューボタンユニット 9 0 0 U に 5 つのスイッチ S W 1 ~ S W 5 と、L E D 素子 S W 3 L が示されている。第一のスイッチ S W 1 は左方向ボタン、第二のスイッチ S W 2 は上方向ボタン、第三のスイッチ S W 3 は決定ボタン、第四のスイッチ S W 4 は下方向ボタン、第五のスイッチ S W 5 は右方向ボタン、にそれぞれ割り当てられている。また、L E D 素子 S W 3 L は、第三のスイッチ S W 3 が通電状態になると発光するようになっている。

10

【 3 2 3 0 】

この配線例では、配線番号の順で操作の優先度が決まっている。この例では優先度の高い方から、左方向ボタン、上方向ボタン、決定ボタン、下方向ボタン、右方向ボタン、の順になる。例えば、左方向ボタン（第一のスイッチ S W 1）は配線番号が 2 であり、上方向ボタン（第二のスイッチ S W 2）は配線番号が 3 であるため、これらのボタンを操作した状態でメニューボタンユニットハーネス H C 1 が接続された場合、左方向ボタンの操作に応じた処理が実行されることになる。

【 3 2 3 1 】

また、この配線例では、ノイズ対策のためにグラウンド線が外周を通る構成となっている。また、高電位の配線（例えば、配線番号 5 の 1 2 V）が最も内側にある構成となっている。この例は一例であり、例えば、ボタンの操作に対応する信号線を、電源線とグラウンド線の内側に配置した構成（三本で 1 セット）としてもよく、さらに対応する発光素子がある場合は、その配線をこの囲みの中にも含めてもよいし、囲みの外に設けた構成としてもよい。

20

【 3 2 3 2 】

上記の例では、例えばメニューボタンユニット 9 0 0 U を交換する際に、メニューボタンを押下したままメニューボタンユニットハーネス H C 1 を接続することで、これに対応する動作の有無によって交換したメニューボタンユニット 9 0 0 U が正常に動作していることを確認することができる。

【 3 2 3 3 】

なお、上記の構成では、ハーネスが接続された場合の動作がメニュー画面での動作である構成について説明したが、この動作についてはメニュー画面での動作に限らず遊技中の動作であってもよく、様々な動作を適用することができる。また、特に、この動作については、扉を開放した状態の遊技台内部で視認可能な動作であれば、メンテナンス作業の負担を軽減できる場合がある。また、こうした動作がエラー処理とは異なる処理によって実行されるようにしてもよい。この場合、エラー処理を用いることなく動作確認を行うことができる。

30

【 3 2 3 4 】

〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕

以下、図 1 9 5 （ a ）を用いて、主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線および再接続された場合の動作の一例について説明する。

40

【 3 2 3 5 】

本実施形態では、副制御基板 4 0 0 B への電力は、電源装置 P S から主制御基板 3 0 0 B およびハーネス H E 1 を経由して供給される。このハーネス H E 1 が非接続の状態になると、副制御基板 4 0 0 B への電力供給がされなくなる。このとき、副制御基板 4 0 0 B に設けられた電解コンデンサに蓄えられた電力が供給され、その間は副制御基板 4 0 0 B の稼働状態が維持される。この電力供給が止まると、副制御基板 4 0 0 B は電断状態となる。図 1 9 5 （ a ）では、タイミング T 1 から T 2 までの期間において、ハーネス H E 1 が非接続の状態になってから副制御基板 4 0 0 B が電断状態になるまでの変化が示されている。なお、主制御基板 3 0 0 B には電源供給の状態を確認するためのモニタ L E D が設

50

けられているが、ハーネス H E 1 の接続状況に関わらず主制御基板 3 0 0 B への電源供給は維持されているため、このモニタ L E D は点灯状態が維持される。

【 3 2 3 6 】

上記の流れで副制御基板 4 0 0 B が電断状態になった後、ハーネス H E 1 が再度接続状態になると、このハーネス H E 1 を経由して電源装置 P S から電力が供給される。このとき、副制御基板 4 0 0 B の電解コンデンサが再度蓄電を行うため、その分だけ一時的に消費電力が増加する。また、これに伴い主制御基板 3 0 0 B 側の電圧が一時的に低下するが、主制御基板 3 0 0 B の動作電圧を下回った場合は主制御基板 3 0 0 B でリセット処理が実行される（電源の入れ直しと同じ）。このリセット処理が実行されると、主制御基板 3 0 0 B では現在の設定値を確認可能な設定確認モードに移行する。また、リセット処理が実行されたときに遊技台内部に設けられた設定キーがオンの状態になっていると、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する。図 1 9 5 (a) では、タイミング T 2 以降において、これらの変化が示されている。なお、ハーネス H E 1 の接続状況に関わらず主制御基板 3 0 0 B への電源供給は維持されているため、モニタ L E D は点灯状態が維持される。

【 3 2 3 7 】

ここで、ハーネス H E 1 が非接続の状態になってから、再度接続された状態になるまでの期間が短く、副制御基板 4 0 0 B に設けられた電解コンデンサに蓄えられた電力が供給されている間に、ハーネス H E 1 が再度接続状態になったとする。この場合、副制御基板 4 0 0 B は電断状態にはならない（再稼働せずに稼働が継続する）。また、ハーネス H E 1 が接続されていない間に消費された電力が少ないと、ハーネス H E 1 が再度接続状態になったときの電解コンデンサでの蓄電量が僅かになり、主制御基板 3 0 0 B での電圧低下が動作電圧を下回らずに稼働を継続する（リセット処理が実行されない）場合がある。図 1 9 5 (b) では、タイミング T 3 でハーネスが非接続状態となってから、副制御基板 4 0 0 B に設けられた電解コンデンサに蓄えられた電力が供給されている間にタイミング T 4 においてハーネス H E 1 が再度接続状態になり、主制御基板 3 0 0 B および副制御基板 4 0 0 B の双方で稼働が継続する例が示されている。この例では、副制御基板 4 0 0 B の電解コンデンサが再度蓄電を行うため、その分だけ一時的に消費電力が増加することと、これに伴い主制御基板 3 0 0 B 側の電圧が一時的に低下することが示されているが、図 1 9 5 (a) の例と比較するとその変化量が少ないものとなっている。また、図 1 9 5 (a) の例とは異なり、タイミング T 4 以降に主制御基板 3 0 0 B のリセットが実行されていないことが示されている。

【 3 2 3 8 】

上記の構成では、ハーネス H E 1 を非接続状態にしてからしばらく待機した後に再接続することで、主制御基板 3 0 0 B をリセットさせることができる。一方、リセットさせたくない場合に、ハーネス H E 1 を非接続状態にした場合、即座に再接続をすることでリセットさせないようにすることができる。

【 3 2 3 9 】

〔ハーネスに関する実施形態に対応する技術的思想〕

以下、図 1 8 9 ～図 1 9 5 の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【 3 2 4 0 】

上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板 3 0 0 B ）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネス H A 1 ）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー 1 3 5 ）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２

10

20

30

40

50

）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3241】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部の交換や清掃やメンテナンス時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。

【3242】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3243】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【3244】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3245】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【3246】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、

前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3247】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【3248】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の操作部（例えば、ベットボタン130、132）を備え、

前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3249】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。

【3250】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー

10

20

30

40

50

報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２５１】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【３２５２】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２５３】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部の操作がされていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕参照）、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２５４】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、第一の操作部が操作状態である場合は第一のハーネスが非接続状態となっても第一の報知が実行されないため、第一の操作部が何らかの部材に接触したことによって操作されていることに気付ける場合がある。

【３２５５】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２５６】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３２５７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２５８】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うこ

10

20

30

40

50

とができる。

【3259】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、

前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

【3260】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【3261】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の操作部（例えば、ベットボタン130、132）を備え、

前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3262】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。

20

【3263】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

30

【3264】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3265】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン137～139）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3266】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

発光手段（例えば、レバー用モニタLED）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2

40

50

）] 参照）、

前記発光手段は、前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）] [レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２６７】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、発光手段の動作確認も行うことができる。

10

【３２６８】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２６９】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。

20

【３２７０】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７１】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３２７２】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、

30

前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７３】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

40

【３２７４】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、

前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（[レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）] 参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２７５】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。

50

【3276】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3277】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3278】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン137～139）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3279】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

可動体（例えば、リール110～112）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第一の処理は、前記可動体を動作させる処理である（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3280】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、可動体の動作確認を行うこともできる。

【3281】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3282】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【3283】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

20

30

40

50

【3284】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【3285】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、

前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3286】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【3287】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の操作部（例えば、ベットボタン130、132）を備え、

前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3288】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。

【3289】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3290】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3291】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン137～139）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3292】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると前記第一の処理が実行される場合があり（〔レバーユニットハーネスが抜線

10

20

30

40

50

された場合の動作例（１）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕参照）、該第一の処理が実行される態様は扉を開放した状態の遊技台内部で確認可能であり、

前記第一のハーネスは、扉を開放した状態の遊技台内部において確認可能な位置に設けられたものである（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２９３】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一の操作部の第一のハーネスが非接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作部が正常に動作していることを確認することができる。また、第一のハーネスが断線したことを第一の処理が実行されることによって把握することができる。また、作業者が扉開放状態で第一のハーネスの操作と第一の処理による動作の確認がしやすくなる。

【３２９４】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２９５】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３２９６】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２９７】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作部の動作確認を行うことができる。

【３２９８】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、遊技開始可能なベット）が成立し、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行され、

前記或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合は前記第一の処理が実行されない（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３２９９】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【３３００】

また、上記記載の遊技台であって、

第二の操作部（例えば、ベットボタン１３０、１３２）を備え、

前記第二の操作部が操作されると前記或る条件が成立する場合がある（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３３０１】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態となったときに第二の操作部の操作の有無も確認することができる。

【3302】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3303】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3304】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第三の操作部（例えば、ストップボタン137～139）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3305】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット136U、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン137と中ストップボタン138、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール110停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール111停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3306】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一の操作ユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の断線に気づける場合がある。

【3307】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3308】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3309】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3310】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3311】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3312】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3313】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3314】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3315】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第三の操作部（例えば、右ストップボタン139、右方向ボタン）を有するものであり、

前記第三の操作部の操作によって第三の処理（例えば、右リール112停止、カーソル右移動）が実行される場合があり、

前記第三の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第三の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部と前記第三の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理と前記第三の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3316】

この遊技台では、第一の操作ユニット交換時において、第二の処理の実行によって第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。

【3317】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、リール回転状態）が成立し、且つ前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行され、

或る条件が成立しておらず、且つ前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3318】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【3319】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作ユニットに属する操作部とは異なる所定の操作部（例えば、スタートレバー135）が操作されると前記或る条件が成立する場合がある、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3320】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに所定の操作部の操作の有無も確認することができる。

【3321】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3322】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3323】

また、上記記載の遊技台であって、

操作部を有し、前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第二の操作ユニット（例えば、レバーユニット135U）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3324】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状

10

20

30

40

50

態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になり、再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕、図194（a）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3325】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一の操作ユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、第一の処理による出力結果が異なることによっても第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3326】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3327】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3328】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3329】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3330】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3331】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3332】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3333】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されないことがあるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3334】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第三の操作部（例えば、右方向ボタン）を有するものであり、

10

前記第三の操作部の操作によって第三の処理（例えば、カーソル右移動）が実行される場合があり、

前記第三の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第三の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部と前記第三の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理と前記第三の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

20

【3335】

この遊技台では、第一の操作ユニット交換時において、第二の処理の実行によって第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。

【3336】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

30

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合があり（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

40

前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になり、再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合においては前記第一の処理が実行され、後の前記第一の場合においては前記第一の処理が実行されない場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕、図194（b）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3337】

工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一の操作ユニ

50

ットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、第一の処理が実行される場合と実行されない場合の動作によっても第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3338】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

【3339】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によって第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

【3340】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3341】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなく第一の操作ユニットの動作確認を行うことができる。

20

【3342】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3343】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

30

【3344】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

40

【3345】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3346】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第三の操作部（例えば、右方向ボタン）を有するものであり、

前記第三の操作部の操作によって第三の処理（例えば、カーソル右移動）が実行される場合があり、

前記第三の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状

50

態になると、前記第三の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部と前記第三の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理と前記第三の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3347】

この遊技台では、第一の操作ユニット交換時において、第二の処理の実行によって第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。

【3348】

また、上記の説明では、

回転駆動される第一のリールおよび第二のリール（例えば、左リール110と中リール111）と、

前記第一のリールの回転を停止させるための第一のストップボタン（例えば、左ストップボタン137）と、

前記第二のリールの回転を停止させるための第二のストップボタン（例えば、中ストップボタン138）と、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンを有し、第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2）を介して前記第一の基板と接続されるストップボタンユニット（例えば、ストップボタンユニット136U）と、
を備えた遊技台であって、

前記第一のストップボタンの操作によって第一の処理（例えば、左リール110停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、

前記第二のストップボタンの操作によって第二の処理（例えば、中リール111停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、

前記第一のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一の場合の後、前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3349】

工場での出荷前点検や遊技店でのストップボタンユニット交換時において、ストップボタンユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、ストップボタンユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合にはストップボタンユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、リールの停止によってストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【3350】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3351】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によってストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【3352】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3353】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなくストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【3354】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3355】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3356】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3357】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3358】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、リール回転状態）が成立し、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行され、

或る条件が成立しておらず、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3359】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【3360】

また、上記記載の遊技台であって、

前記ストップボタンユニットに属する操作部とは異なる所定の操作部（例えば、スター

10

20

30

40

50

トレバー 135) が操作されると前記或る条件が成立する場合がある、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3361】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに所定の操作部の操作の有無も確認することができる。

【3362】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3363】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3364】

また、上記記載の遊技台であって、

操作部を有し、前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第二の操作ユニット（例えば、レバーユニット135U）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3365】

また、上記の説明では、

回転駆動される第一のリールおよび第二のリール（例えば、左リール110と中リール111）と、

前記第一のリールの回転を停止させるための第一のストップボタン（例えば、左ストップボタン137）と、

前記第二のリールの回転を停止させるための第二のストップボタン（例えば、中ストップボタン138）と、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンを有し、第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2）を介して前記第一の基板と接続されるストップボタンユニット（例えば、ストップボタンユニット136U）と、

を備えた遊技台であって、

前記第一のストップボタンの操作によって第一の処理（例えば、左リール110停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、

前記第二のストップボタンの操作によって第二の処理（例えば、中リール111停止、ナビ演出変化）が実行される場合があり、

前記第一のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二のストップボタンが操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一のリールが脱調していない状態で、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合があり（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一のリールが脱調した状態で、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第二の処理のみが実行される場合

10

20

30

40

50

がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕、図 1 9 3（b）参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 3 6 6】

工場での出荷前点検や遊技店でのストップボタンユニット交換時において、ストップボタンユニットの第一のハーネスが接続状態となった時に第一の処理が実行されることにより、ストップボタンユニットが正常に動作していることを確認することができる。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合にはストップボタンユニットの配線の断線に気づける場合がある。また、リールの停止によってストップボタンユニットの動作確認やリールの状態確認を行うことができる。

【3 3 6 7】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、遊技中に実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 3 6 8】

この遊技台では、遊技中に実行される場合がある第一の処理の実行の有無によってストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【3 3 6 9】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理は、エラー処理とは異なる処理である（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 3 7 0】

この遊技台では、専用のエラー処理を用いることなくストップボタンユニットの動作確認を行うことができる。

【3 3 7 1】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 3 7 2】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3 3 7 3】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第一の処理が実行されず、

前記第二のストップボタンが操作されていない状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になった場合には前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 3 7 4】

この遊技台では、第一のハーネスが非接続状態になったときに第一の処理が実行されない場合があるため、第一の操作ユニットの確認作業を行いやすくすることができる。

【3 3 7 5】

また、上記記載の遊技台であって、

或る条件（例えば、リール回転状態）が成立し、且つ前記第一のストップボタンと前記

10

20

30

40

50

第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行され、

或る条件が成立しておらず、且つ前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3376】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに或る条件の成立の有無も確認することができる。

【3377】

また、上記記載の遊技台であって、

前記ストップボタンユニットに属する操作部とは異なる所定の操作部（例えば、スタートレバー135）が操作されると前記或る条件が成立する場合がある、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3378】

この遊技台では、第一のハーネスが接続状態となったときに所定の操作部の操作の有無も確認することができる。

【3379】

また、上記記載の遊技台であって、

第二のハーネス（例えば、ハーネスHB1）を介して前記第一の基板と接続される第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、を備え、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、接続エラー報知（例えば、第三の表示）を実行する場合がある手段である（〔主制御基板と中継基板のハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3380】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスの接続状態の有無を報知手段の報知によって区別することができる。

【3381】

また、上記記載の遊技台であって、

操作部を有し、前記第一のハーネスとは異なるハーネスを介して前記第一の基板と接続される第二の操作ユニット（例えば、レバーユニット135U）を備えた、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3382】

また、上記の説明では、

第一の制御基板（例えば、主制御基板300B）と、

第二の制御基板（例えば、副制御基板400B）と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネス（例えば、ハーネスHE1）を介して電気的に接続されるものであり、

前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、

前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合がある（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3383】

工場での出荷前点検や遊技店での部品交換時において、第一のハーネスが非接続状態か

10

20

30

40

50

ら接続状態となった時に第一の制御基板がリセットされることによって、第一の制御基板を正常に動作させることができる。

【3384】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の制御基板は、発光手段（例えば、モニタLED）を備え、

前記第一の場合であっても、前記発光手段が発光を継続する（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3385】

この遊技台では、第一の制御基板が起動状態であることを確認することができる。

10

【3386】

また、上記記載の遊技台であって、

前記発光手段が発光を継続する状態において前記第二の場合となっても、該発光手段が発光を継続する（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3387】

この遊技台では、第一の制御基板がリセット中でも通電状態であることを確認することができる。

【3388】

20

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合となってから第一の時間（例えば、電解コンデンサの蓄電量が主制御基板300Bの動作電圧を維持可能な量を下回る時間）が経過するよりも前に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板はリセットされない（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3389】

この遊技台では、状況に応じて第一の制御基板をリセットさせることができる。

【3390】

また、上記の説明では、

30

所定の操作手段（例えば、設定キー）を有し、遊技の進行を制御する第一の制御基板（例えば、主制御基板300B）と、

第二の制御基板（例えば、副制御基板400B）と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の制御基板は、前記第二の制御基板と第一のハーネス（例えば、ハーネスHE1）を介して電氣的に接続されるものであり、

前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合（以下、「第一の場合」という。）、前記第一の制御基板は起動状態を維持し、

前記第一の場合の後に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合（以下、「第二の場合」という。）、前記第一の制御基板はリセットされる場合があり（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

40

前記第一の場合の後に前記所定の操作手段が操作された状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板は該所定の操作手段の操作に基づく状態（例えば、設定確認モードあるいは設定変更モード）に移行する場合がある（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3391】

工場での出荷前点検や遊技店での部品交換時において、第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった時に第一の制御基板がリセットされることによって、第一の制御基板を正常に動作させることができる。また、所定の操作手段の操作に基づく状態に遊技台が

50

通電状態のままで移行させることができる。

【3392】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の制御基板は、発光手段（例えば、モニタLED）を備え、

前記第一の場合であっても、前記発光手段が発光を継続する（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3393】

この遊技台では、第一の制御基板が起動状態であることを確認することができる。

【3394】

また、上記記載の遊技台であって、

前記発光手段が発光を継続する状態において前記第二の場合となっても、該発光手段が発光を継続する（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3395】

この遊技台では、第一の制御基板がリセット中でも通電状態であることを確認することができる。

【3396】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合となってから第一の時間（例えば、電解コンデンサの蓄電量が主制御基板300Bの動作電圧を維持可能な量を下回る時間）が経過するよりも前に前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態となった場合、前記第一の制御基板はリセットされない（〔主制御基板と副制御基板を接続するハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3397】

この遊技台では、状況に応じて第一の制御基板をリセットさせることができる。

【3398】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

第二のハーネス（例えば、ベットボタンユニットハーネスHA3）を介して前記第一の基板と接続される第二の操作部（例えば、ベットボタン132）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）〕参照）、

前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理（例えば、賭け数の設定処理）を実行可能であり、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第二の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕、図193（a）（b）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3399】

この遊技台では、2つの操作部の挙動を遊技店員が認識し易くなるとともに、ハーネスが誤接続された場合に遊技店員が気付くことができる場合がある。

【3400】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二の処理が実行された状態において、前記第一の処理が実行される場合がある、ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3401】

この遊技台では、第二のハーネスに不具合が生じた後に第一のハーネスに不具合が起これば第一の処理が実行されないため、遊技者に不利益が生じない。

【3402】

また、上記記載の遊技台であって、

発光手段（例えば、レバー用モニタLED）を備え、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になり（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）」参照）、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されず（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（3）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（4）」参照）、

前記発光手段は、前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（3）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（4）」参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3403】

この遊技台では、発光手段の発光態様と第一の処理の実行の有無によって、ハーネスや第一の操作部の不具合を推測できる場合がある。

【3404】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

第二のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2、ベットボタンユニットハーネスHA3）を介して前記第一の基板と接続される操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット136U、ベットボタンユニット132U）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記操作ユニットは、第二の操作部及び第三の操作部（例えば、左ストップボタン137と中ストップボタン138、あるいはベットボタン130、132）を有するものであり、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）」参照）、

前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理（例えば、ストップボタンに応じたリールの回転停止、賭け数設定）を実行可能であり、

前記第三の操作部の操作に基づいて第三の処理（例えば、ストップボタンに応じたリールの回転停止、賭け数設定）を実行可能であり、

前記第二の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続

10

20

30

40

50

状態になると、前記第二の処理が実行されず（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕、図１９３（ａ）（ｂ）参照）、

前記第三の操作部が操作されていない状態で前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第三の処理が実行されない（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕、図１９３（ａ）（ｂ）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４０５】

この遊技台では、２つの操作部の挙動を遊技店員が認識し易くなるとともに、ハーネスが誤接続された場合に遊技店員が気付くことができる場合がある。

【３４０６】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理（例えば、リールの回転開始）が実行された状態において、前記第二の処理（例えば、ストップボタンに応じたリールの回転停止）が実行される場合があり、

前記第一の処理（例えば、リールの回転開始）が実行された状態において、前記第三の処理（例えば、ストップボタンに応じたリールの回転停止）が実行される場合がある、ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４０７】

この遊技台では、第一のハーネスに不具合が生じた後に第二のハーネスに不具合が起これば第二の処理や第三の処理が実行されないため、遊技者に不利益が生じない。

【３４０８】

また、上記記載の遊技台であって、

発光手段（例えば、レバー用モニタＬＥＤ）を備え、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になり（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕参照）、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されず（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）〕参照）、

前記発光手段は、前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４０９】

この遊技台では、発光手段の発光態様と第一の処理の実行の有無によって、ハーネスや第一の操作部の不具合を推測できる場合がある。

【３４１０】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、

第二のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２）を介して前記第一の基板と接続される第二の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕参照、以下、「第一の場合」という。）があり、

前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理（例えば、ストップボタンに応じたリールの回転停止）を実行可能であり、

前記第一の場合において前記第二の操作部が操作されると、前記第二の処理が実行されない（例えば、〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕、図１９０（ｃ）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４１１】

この遊技台では、遊技者を介して遊技店員が第一のハーネスの非接続状態に気づける場合がある。

【３４１２】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の処理が実行された状態において、前記第二の処理が実行される場合がある、ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４１３】

この遊技台では、第一のハーネスに不具合が生じた後に第二のハーネスに不具合が起これば第二の処理が実行されないため、遊技者に不利益が生じない。

【３４１４】

また、上記記載の遊技台であって、

発光手段（例えば、レバー用モニタＬＥＤ）を備え、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になり（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）〕参照）、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されず（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）〕参照）、

前記発光手段は、前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４１５】

この遊技台では、発光手段の発光態様と第一の処理の実行の有無によって、ハーネスや第一の操作部の不具合を推測できる場合がある。

【３４１６】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、

第二のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスＨＡ２）を介して前記第一の基板と接続される第二の操作部（例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）」参照、以下、「第一の場合」という。）があり、

前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理（例えば、ストップボタンに応じたリールの回転停止）を実行可能であり、

前記第一の場合において前記第二の操作部が操作されると、前記第二の処理が実行される場合がある（例えば、「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）」、図１９０（ｂ）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４１７】

この遊技台では、遊技店員が複数の操作部の動作確認を段階的に行うことができる。

【３４１８】

また、上記記載の遊技台であって、

発光手段（例えば、レバー用モニタＬＥＤ）を備え、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になり（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）」参照）、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されず（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）」参照）、

前記発光手段は、前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（３）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（４）」参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【３４１９】

この遊技台では、発光手段の発光態様と第一の処理の実行の有無によって、ハーネスや第一の操作部の不具合を推測できる場合がある。

【３４２０】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板３００Ｂ）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスＨＡ１）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー１３５）と、

第二のハーネス（例えば、ベットボタンユニットハーネスＨＡ３）を介して前記第一の基板と接続される第二の操作部（例えば、ベットボタン１３２）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（１）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（２）」参照）、

前記第二の操作部の操作に基づいて第二の処理（例えば、賭け数の設定処理）を実行可能であり、

前記第一の操作部が操作された状態で前記第二の操作部が操作されると、前記第二の処理が実行され、前記第一の処理が実行されない（例えば、図１９１（ａ）参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 2 1】

この遊技台では、遊技店員が複数の操作部の動作確認を段階的に行うことができる。

【3 4 2 2】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二の処理が実行された状態において、前記第一の処理が実行される場合がある、ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 2 3】

この遊技台では、第二のハーネスに不具合が生じた後に第一のハーネスに不具合が起これば第一の処理が実行されないため、遊技者に不利益が生じない。

【3 4 2 4】

また、上記記載の遊技台であって、

発光手段（例えば、レバー用モニタLED）を備え、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になり（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）」参照）、

前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行されず（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（3）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（4）」参照）、

前記発光手段は、前記第一の操作部の操作がされている状態であって該操作に基づく前記第一の処理が実行されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（3）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（4）」参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 2 5】

この遊技台では、発光手段の発光態様と第一の処理の実行の有無によって、ハーネスや第一の操作部の不具合を推測できる場合がある。

【3 4 2 6】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット136U、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン137と中ストップボタン138、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール110停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール111停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

10

20

30

40

50

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一のハーネスは、前記第一の操作部と接続される第一の配線（例えば、図 1 9 4 - 1 の配線番号 2）を有するものであり、

前記第一のハーネスは、前記第二の操作部と接続される第二の配線（例えば、図 1 9 4 - 1 の配線番号 3）を有するものであり、

前記第一の配線は、前記第二の配線よりも端子番号が小さい、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 2 7】

この遊技台では、第一の処理が実行されない場合に配線の不具合を遊技店員が特定し易い。

【3 4 2 8】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合の後に前記第一の操作部と前記第二の操作部以外の操作を介さずに前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となってから再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕、図 1 9 4（a）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 2 9】

この遊技台では、第一の処理による出力結果が異なることで遊技店員が動作確認を行い易い。

【3 4 3 0】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板 3 0 0 B、副制御基板 4 0 0 B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネス H A 2、メニューボタンユニットハーネス H C 1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット 1 3 6 U、メニューボタンユニット 9 0 0 U）と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン 1 3 7 と中ストップボタン 1 3 8、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール 1 1 0 停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール 1 1 1 停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一のハーネスは、前記第一の操作部と接続される第一の配線（例えば、図 1 9 4 - 1 の配線番号 2）を有するものであり、

10

20

30

40

50

前記第一のハーネスは、前記第二の操作部と接続される第二の配線（例えば、図 1 9 4 - 1 の配線番号 3）を有するものであり、

前記第一の配線は、前記第一のハーネスの両端の配線よりも内側に配置されるものであり、

前記第二の配線は、前記第一のハーネスの両端の配線よりも内側に配置されるものである、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 3 1】

この遊技台では、第一の処理が実行されない場合に配線の不具合を遊技店員が特定し易く、ハーネス側コネクタの配線と基板側コネクタの配線が平行な状態で挿入して正確な動作確認ができる。

10

【3 4 3 2】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合の後に前記第一の操作部と前記第二の操作部以外の操作を介さずに前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となってから再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（[メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例]、図 1 9 4（a）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3 4 3 3】

20

この遊技台では、第一の処理による出力結果が異なることで遊技店員が動作確認を行い易い。

【3 4 3 4】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板 3 0 0 B、副制御基板 4 0 0 B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネス H A 2、メニューボタンユニットハーネス H C 1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット 1 3 6 U、メニューボタンユニット 9 0 0 U）と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン 1 3 7 と中ストップボタン 1 3 8、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

30

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール 1 1 0 停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール 1 1 1 停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

40

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（[複数のハーネスが抜線された場合の動作例] [メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例] 参照）、

前記第一のハーネスは、前記第一の操作部と接続される第一の配線（例えば、図 1 9 4 - 1 の配線番号 2）を有するものであり、

前記第一の配線は、前記第一のハーネスの電源ラインとグラウンドラインの内側に配置されたものである（例えば、信号線を、電源線とグラウンド線の内側に配置した構成とする変形例）、

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3435】

この遊技台では、第一の処理が実行されない場合に配線の不具合を遊技店員が特定し易く、ハーネス側コネクタの配線と基板側コネクタの配線が平行な状態で挿入して正確な動作確認ができる。

【3436】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合の後に前記第一の操作部と前記第二の操作部以外の操作を介さずに前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となってから再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（「メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例」、図194（a）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3437】

この遊技台では、第一の処理による出力結果が異なることで遊技店員が動作確認を行い易い。

【3438】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（「複数のハーネスが抜線された場合の動作例」「メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例」参照）、

前記第一の操作部は、第一の方向ボタンであり、

前記第二の操作部は、第二の方向ボタンである、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3439】

この遊技台では、第一の方向ボタンの操作による処理であることを遊技店員が確認し易い。

【3440】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合の後に前記第一の操作部と前記第二の操作部以外の操作を介さずに前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となってから再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（「メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例」、図194（a）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3441】

この遊技台では、第一の処理による出力結果が異なることで遊技店員が動作確認を行い易い。

【3442】

また、上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと右方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル右移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合（以下、「第一の場合」という。）があり（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一の操作部は、第一の方向ボタンであり、

前記第二の操作部は、第二の方向ボタンであり、

前記第一の処理が実行された後に前記第二の処理が実行されると、該第一の処理が実行される前の状態に戻る場合があり、

前記第二の処理が実行された後に前記第一の処理が実行されると、該第二の処理が実行される前の状態に戻る場合がある、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3443】

この遊技台では、第一の方向ボタンの操作による処理であることを遊技店員が確認し易い。

【3444】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の場合の後に前記第一の操作部と前記第二の操作部以外の操作を介さずに前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態となってから再び前記第一の場合となる状況で、先の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果と、後の前記第一の場合における前記第一の処理による出力結果が異なる場合がある（〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕、図194（a）参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3445】

この遊技台では、第一の処理による出力結果が異なることで遊技店員が動作確認を行い易い。

【3446】

<遊技台内部の冷却に関する構成>

次に、図196～図201を用いて遊技台内部の熱を外部に排出、冷却する構成の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例え

10

20

30

40

50

ば、図17～図32)については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【3447】

図196は、前面扉102を開けた状態のスロットマシン100を示す正面図である。

【3448】

この図では、前面扉102の上部に冷却ファン950が設けられている。また、背面板には、上部および下部にそれぞれ貫通孔(以下、それぞれ上部貫通孔242H1、下部貫通孔242H2と称する)が複数形成されている。上記冷却ファン950は、前面扉102に設けられた第2副制御部500のVDP534を冷却するためのものであり、さらに本体101内部に設けられた主制御部300を冷却するためにも用いられる。上部貫通孔242H1および下部貫通孔242H2は、冷却ファン950の動作時における吸気口および排気口の役割を担うものである。

【3449】

以下、上記冷却ファン950の放熱に関する構成について図197、図198を用いて説明する。図197は、スロットマシン100を横方向から見た断面模式図であり、図198は、副基板ケース500aおよび主基板ケース300aについて拡大した断面模式図である。これらの図では、冷却ファン950が動作した際の空気の流れが矢印で示されている。

【3450】

この空気の流れを順に説明すると、まず下部貫通孔242H2を通過してスロットマシン100の外部から内部に空気が流入する。そして、流入した空気はホッパーユニット180等の脇を通過して前面扉102に達し、そこから上方の冷却ファン950に向かって上昇する。このとき、途中にある中継基板RB1の脇を通過し、さらにリールユニット109の上方に配置された副基板ケース500aの内部に流入する。

【3451】

副基板ケース500aには、内部に第1副制御部400および第2副制御部500の基板400B、500Bが収められ、これらの基板がネジ500bによって副基板ケース500aに固定された状態となっている。なお第2副制御基板500Bには、VDP534の冷却効率を高めるためのヒートシンク950cが取り付けられている。また、冷却ファン950は、ネジ950bによって副基板ケース500aに固定されている。この冷却ファン950は、VDP534と対向しない位置に設けられている。

【3452】

副基板ケース500aの上部および下部には吸気口500H2が形成されており、さらに主基板ケース300aに向いた方向に排気口500H1が形成されている。下部貫通孔242H2から流入した空気は吸気口500H2から副基板ケース500aの内部に流入し、冷却ファン950の動作によって排気口500H1から主基板ケース300aに向けて排出される。この動作によって、副基板ケース500aの内部の副制御基板400B、500B(VDP534を含む)が冷却される。

【3453】

冷却ファン950によって副基板ケース500aから排出された空気は、さらに主制御部300の基板300Bが収められた主基板ケース300aに当たり、その表面に沿って流れて上部貫通孔242H1から排出される。すなわち冷却ファン950の動作によって、主基板ケース300aの内部の主制御基板300Bが冷却される。

【3454】

以上の空気の流れにより、途中に設けられた中継基板RB1、第1副制御基板400B、第2副制御基板500B、主制御基板300B等のスロットマシン100内部の各機器が冷却される。なお、上記の例では、第1副制御基板400B、第2副制御基板500B、主制御基板300Bを用いた構成について説明したが、上記の基板については限定されるものではなく、冷却を要する基板であれば様々な基板を採用することができる。また、冷却ファン950の風が直接当たる側の第一の基板ケース(上記の例では主制御器番30

10

20

30

40

50

0 B)においては、この第一の基板ケースに付着した埃を飛ばして第一の基板ケース内の第一の基板の視認性を高めることができる。また、第一の基板の冷却を第一の基板ケースに設けること無く実行できるため、第一の基板ケースの構成を簡素化して視認性を高めることができる場合がある。

【3455】

なお、冷却ファン950の風量が少なく、図199に示すように上部貫通孔242H1からスロットマシン100の外部に空気が排出されない場合、内部で空気が対流して冷却効果が発揮されにくくなる。このため、冷却ファン950の風量については、少なくとも図200に示すように上部貫通孔242H1からスロットマシン100の外部に空気が排出される状態にできる風量である必要がある。これにより、上記のような空気の流れを生じさせて内部を冷却することができる。

10

【3456】

なお、上記説明した冷却ファン950は前面扉102に設けられているため、例えばメンテナンスのために前面扉102を開けると、図201に示すように冷却ファン950からの空気が作業員SMに向かって吹くことになるため、作業員SMが快適にメンテナンス作業を行うことができる。

【3457】

[遊技台内部の冷却に関する実施形態に対応する技術的思想]

以下、図196～図201の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

20

【3458】

上記の説明では、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第二の基板（例えば、第2副制御基板500B）と、

前記第二の基板を冷却するための冷却ファン（例えば、冷却ファン950）と、

を備えた遊技台であって、

前記冷却ファンの送風方向が前記第一の基板に向かう場合がある（例えば、図197参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3459】

30

この遊技台では、第一の基板の周囲に付着した埃を飛ばして第一の基板の視認性を高めたり、また、第一の基板の冷却を第一の基板ケースに設けること無く実行することで、第一の基板周りの構成を簡素化して視認性を高めることができる場合がある。

【3460】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板は、前記遊技台の本体側に設けられたものであり、

前記第二の基板および前記冷却ファンは、前記遊技台の扉体側に設けられたものであり、

扉体が閉鎖された状態において、前記冷却ファンの送風方向が前記第一の基板に向かい、

前記扉体が或る位置まで開放された状態において、前記冷却ファンの送風方向が前記第一の基板に向かわない（例えば、図197、図201参照）、

40

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3461】

この遊技台では、扉体が開放された状態では、ファンの風が第一の基板に向かわずに扉を開放した作業者に向かうため、メンテナンス作業を快適に行うことができる。

【3462】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二の基板は、該第二の基板の動作を制御するプロセッサ（例えば、VDP534）を有し、

前記冷却ファンは、前記プロセッサに対向する位置とは異なる位置に設けられたものである（例えば、図198参照）、

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3463】

この遊技台では、プロセッサ周りの視認性を高めることができる。

【3464】

また、上記記載の遊技台であって、

リールユニット（例えば、リールユニット109）を備え、

前記遊技台は、前記リールユニットよりも上方に第一の開口（例えば、上部貫通孔242H1）が形成され、前記リールユニットよりも下方に第二の開口（例えば、下部貫通孔242H2）が形成されたものであり、

前記扉体が閉鎖された状態で前記冷却ファンが動作すると、前記第二の開口から前記遊技台の内部に取り込まれた空気が前記冷却ファンを経由して前記第一の開口から排出される（例えば、図197参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3465】

この遊技台では、第二の開口から吸気された空気をリールユニット周辺を経由し、第一の基板に向かった後に第一の開口から排出されるため、第一の基板周りの埃や本体の内部の熱を、本体の内部で対流させずに本体の外部に排出することができる。

【3466】

また、上記記載の遊技台であって、

リールユニット（例えば、リールユニット109）を備え、

前記冷却ファンは、前記扉体が閉鎖された状態では前記リールユニットの上方に位置する（例えば、図197参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【3467】

この遊技台では、リールユニットの動作によって発生する熱を遊技台外に排出することができる。

【3468】

また、本発明に係る遊技台は、所定の遊技領域に球を発射する発射装置と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口と、入賞口に入球した球を検知する検知手段と、検知手段が球を検知した場合に球を払出す払出手段と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技状態の推移を告知するようなパチンコ機などにも好適である。

【3469】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。また、主制御部、第1副制御部、および第2副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第1副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第1副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第1副制御部から第2副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

【3470】

また、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

【3471】

続いて、図202～図260を用いて、本発明を適用することができる遊技台（例えば、スロットマシン100等の回胴遊技機やパチンコ機等の弾球遊技機）について詳細に説明する。なお、図202～図260に示す符号は、原則として図202～図260を用い

10

20

30

40

50

た説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、図202～図260を用いた説明では図202～図260に示す符号を優先する。

<全体構成>

図202は、一実施形態に係るスロットマシン100の外観斜視図である。スロットマシン100は、メダルの投入により遊技が開始され、遊技の結果によりメダルが払い出されるものである。

【3472】

図202に示すスロットマシン100は、本体101と、本体101の正面に取付けられ、本体101に対して開閉可能な前面扉102と、を備える。本体101の中央内部には、(図202において図示省略)外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個(左リール110、中リール111、右リール112)収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。これらのリール110～112はステッピングモータ等の駆動手段により回転駆動される。

【3473】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール110～112が構成されている。リール110～112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110～112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール110～112は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示手段として機能する。なお、このような表示手段としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【3474】

各々のリール110～112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト(図示省略)が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ(図示省略)が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

【3475】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ラインを示すランプである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっている。入賞ラインは5ラインあり、例えば、メダルが1枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが2枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された3本が有効となり、メダルが3枚ベットされた場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された5ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ラインの数については5ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが1枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの5ラインを入賞ラインとして有効としてもよい。以下、有効となる入賞ラインを有効ラインと呼ぶ場合がある。

【3476】

図203は、図柄表示窓113の9つの表示領域1～9と、上述の5本の入賞ラインとの関係を示した図である。本実施形態では、表示領域1、4、7によって構成される上段水平入賞ライン(水平入賞ラインL2)、表示領域2、5、8によって構成される中段水平入賞ライン(水平入賞ラインL1)、表示領域3、6、9によって構成される下段水平入賞ライン(水平入賞ラインL3)、表示領域3、5、7によって構成される右上がり入

10

20

30

40

50

賞ライン（対角入賞ラインL4）、表示領域1、5、9によって構成される右下がり入賞ライン（対角入賞ラインL5）の5本の入賞ラインがある。

【3477】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

10

【3478】

メダル投入ボタン130～132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットと言う）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、メダル投入ボタン130が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、メダル投入ボタン131が押下されると2枚投入され、メダル投入ボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、メダル投入ボタン132はMAXメダル投入ボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。

【3479】

メダル投入口141は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン130～132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および払出枚数表示器127は7セグメント（SEG）表示器で構成されている。

20

30

【3480】

スタートレバー135は、リール110～112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、メダル投入ボタン130～132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【3481】

ストップボタンユニット136には、ストップボタン137～139が設けられている。ストップボタン137～139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110～112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110～112に対応づけられている。以下、ストップボタン137～139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという。なお、各ストップボタン137～139の内部には発光体137a～139aが設けられており、ストップボタン137～139の操作が可能である場合、該発光体137a～139aを点灯させて遊技者に知らせる。すなわち、発光体137a～139aは、ストップボタン137～139ごとに、停止操作が受け付けられる状態であること、言い換えれば、リールごとに、リールの回転を停止することができる状態であることを報知するものである。各発光体137a～139aは、例えば、LE

40

50

Dであり、複数の発光態様（例えば、点滅、消灯、第1色での発光、第2色での発光、色は連続的に変化させながらの発光等）で動作することができる。

【3482】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口155は、メダルを払出すための払出口である。

【3483】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受皿161が設けられている。

【3484】

音孔181はスロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された演出画像表示装置157（図示省略、液晶表示装置）を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが演出画像表示装置157の手前で水平方向外側に開くと演出画像表示装置157（図示省略）の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【3485】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

<制御部の回路構成>

次に、図204を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

【3486】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2

10

20

30

40

50

副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器314bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器314bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を $1/256$ 、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8\text{MHz} = 1.504\text{ms}$ となる。

10

【3487】

基本回路302は、0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路332を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路332から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【3488】

また、基本回路302には、センサ回路320を設けており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（メダル投入ボタン130センサ、メダル投入ボタン131センサ、メダル投入ボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

20

【3489】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路316に出力する。この信号を受信した乱数発生回路316は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

30

【3490】

メダル受付センサは、メダル投入口141の内部通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー135センサは、スタートレバー135内部に2個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、および、ストップボタン139センサは、各々のストップボタン137～139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【3491】

メダル投入ボタン130センサ、メダル投入ボタン131センサ、およびメダル投入ボタン132センサは、メダル投入ボタン130～132のそれぞれに設置されており、RAM308に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン134センサは、精算ボタン134に設けられている。精算ボタン134が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置180が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

40

【3492】

左リール110のインデックスセンサ、中リール111のインデックスセンサ、および右リール112のインデックスセンサは、各リール110～112の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにLレベルになる。CPU304は、この信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる。

50

【3493】

主制御部300は、リール110～112に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路322、投入されたメダルを選別するメダルセクタ170に設けたソレノイドを駆動する駆動回路324、メダル払出装装置180に設けたモータを駆動する駆動回路326、及び各種ランプ338（入賞ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129、遊技開始ランプ121、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127）を駆動する駆動回路328をそれぞれ設けている。

【3494】

また、基本回路302には、情報出力回路334が接続されており、主制御部300は、この情報出力回路334を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路652にスロットマシン100の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【3495】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第1副制御部400との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるが、第1副制御部400から主制御部300にコマンド等の信号を送信できない。

<副制御部>

次に、スロットマシン100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主制御部300が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えている。この基本回路402は、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第1副制御部400は、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されたROM406を設けている。

【3496】

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

【3497】

また、第1副制御部400には、音源IC418が設けられ、音源IC418には出力インタフェースを介してスピーカ272、277が接続されている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM（サウンドROM）が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

【3498】

第1副制御部400には、また、駆動回路422が設けられ、駆動回路422には入出力インタフェースを介して各種ランプ420（上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ、等）が接続されている。

【3499】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。スロットマシン100の第2副制御部500では、演出画像表示装置157やシャッタ163などの制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、演出画像表示

10

20

30

40

50

装置 1 5 7 の制御を行う制御部、シャッタ 1 6 3 の制御を行う制御部とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【3 5 0 0】

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、この基本回路 5 0 2 は、CPU 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための RAM 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 を搭載している。基本回路 5 0 2 の CPU 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第 2 副制御部 5 0 0 は、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された ROM 5 0 6 を設けている。

10

【3 5 0 1】

CPU 5 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して ROM 5 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 5 1 2 に送信する。カウンタタイマ 5 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を CPU 5 0 4 に送信する。CPU 5 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 IC や各回路を制御する。

【3 5 0 2】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、シャッタ 1 6 3 を駆動する駆動回路 5 3 0 が設けられ、駆動回路 5 3 0 には出力インタフェースを介してシャッタ 1 6 3 が接続されている。この駆動回路 5 3 0 は、CPU 5 0 4 からの命令に応じてシャッタ 1 6 3 に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

20

【3 5 0 3】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、センサ回路 5 3 2 が設けられ、センサ回路 5 3 2 には入力インタフェースを介してシャッタセンサ 5 3 8 が接続されている。CPU 5 0 4 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 5 3 8 の状態を監視している。

【3 5 0 4】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、VDP 5 3 4（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）が設けられ、この VDP 5 3 4 には、バスを介して ROM 5 0 6、VRAM 5 3 6 が接続されている。VDP 5 3 4 は、CPU 5 0 4 からの信号に基づいて ROM 5 0 6 に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM 5 3 6 のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置 1 5 7 に画像を表示する。

30

<図柄配列>

図 2 0 5（a）を用いて、上述の各リール 1 1 0～1 1 2 に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【3 5 0 5】

各リール 1 1 0～1 1 2 には、複数種類（本実施形態では 8 種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、図柄番号カウンタの番号が 0～2 0 の 2 1 コマ。なお、図柄間隔カウンタ及び図柄番号カウンタに関しては、詳しくは後述する）だけ配置されている。また、同図の左に示した番号 0～2 0 は、各リール 1 1 0～1 1 2 上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール 1 1 0 の番号 0 のコマには BB 図柄、中リール 1 1 1 の番号 1 のコマにはリプレイ図柄、右リール 1 1 2 の番号 2 のコマにはベル図柄、がそれぞれ配置されている。

40

【3 5 0 6】

有効ライン上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞役の図柄組合せとなった場合には、当該入賞役に入賞と判定される。本実施形態における入賞役には、所定数のメダルが払い出される小役のほか、作動役、つまり、ボーナス遊技に移行する役であるビッグ

50

ボーナスや新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役であるリプレイも含まれる。すなわち、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、ビッグボーナスやリプレイへの入賞が含まれる。以下、入賞役について詳述する。

<入賞役の種類>

図205(b)は、入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【3507】

本実施形態における入賞役のうち、ビッグボーナス（BB）はボーナス遊技に移行する役として、また、再遊技（リプレイ、リプレイ2、リプレイ3）は新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本実施形態における「入賞役」には、作動役である、ビッグボーナスおよび再遊技が含まれる。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、ビッグボーナスへの入賞および再遊技への入賞が含まれる。

【3508】

本実施形態の入賞役には、ビッグボーナス（BB）と、小役（チェリー、スイカ、ベル）と、再遊技（リプレイ、リプレイ2、リプレイ3）がある。なお、入賞役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用することができる。例えば、ビッグボーナスとは別にレギュラーボーナスを設けてもよい。あるいはビッグボーナスもレギュラーボーナスも設けずに、AT（アシットタイム）やART（アシストリプレイタイム）を利用するようにしてもよい。

【3509】

「ビッグボーナス（BB）」（以下、単に、「BB」と称する場合がある）は、入賞により特別遊技であるビッグボーナス遊技（BB遊技）が開始される特別役（作動役）である。対応する図柄組合せは、BBが「7-7-7」である。また、BBについてはフラグ持越しを行う。すなわち、BBに内部当選すると、これを示すフラグが立つ（主制御部300のRAM308の所定のエリア内に記憶される）が、その遊技においてBBに入賞しなかったとしても、入賞するまで内部当選を示すフラグが立った状態（BB内部当選状態）が維持され、次遊技以降でもBBに内部当選中となり、BBに対応する図柄組み合わせ「7-7-7」が揃って、BBに入賞する状態にある。

【3510】

「小役（ベル、スイカ、チェリー）」（以下、単に、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」と称する場合がある）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組合せは、ベルが「ベル-ベル-ベル」、スイカが「スイカ-スイカ-スイカ」、チェリーが「チェリー-ANY-ANY」である。また、対応する払出枚数は図205(b)に示す通りである。なお、「チェリー-ANY-ANY」の場合、左リール110の図柄が「チェリー」であればよく、中リール111と右リール112の図柄はどの図柄でもよい。

【3511】

「再遊技（リプレイ）」は、入賞により次の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。

【3512】

なお、対応する図柄組合せは、再遊技役1（リプレイ）は「リプレイ-リプレイ-リプレイ（通常リプレイ）」、再遊技役2（リプレイ2）は「リプレイ-リプレイ-ベル（高確率再遊技突入リプレイ）」、再遊技役3（リプレイ3）は「リプレイ-ベル-リプレイ（高確率再遊技パンクリプレイ）」である。通常遊技状態でリプレイ2に入賞すれば、リプレイ（再遊技役）の内部当選確率が高確率な状態（再遊技高確率状態）に移行するが、再遊技高確率状態でリプレイ3に入賞してしまうと、通常遊技状態に戻ってしまう。

<リール回転装置>

次に、図206～図208を用いて、スロットマシン100のリール110～112を回転させるリール回転装置10について詳細に説明する。図206は、スロットマシン100のリール回転装置10を示す外観斜視図で、リール回転装置10は、概略、リール駆動ユニット20～40と、これらを収納するケース部材12とで構成されている。リール駆動ユニット20～40は、リール帯610（図207参照）に印刷される図柄の配列（図205（a）参照）が異なるだけで、構造的には、いずれも同一の部品で構成されている。各リール駆動ユニット20～40（以下、同一構成のため、リール駆動ユニット20について説明する）は、それぞれ個別にケース部材12内に着脱可能に収納されている。

【3513】

図207は、リール駆動ユニット20の分解斜視図である。また、図208（a）はリール駆動ユニット20を組み立てた状態を示す略示側面図であり、同図（b）はその略示正面図である。なお、図208（a）および（b）では、説明の都合上、一部の部材の図示を省略している。リール駆動ユニット20は、図柄を移動表示させるための構成として、リール110と、このリール110を回転駆動する駆動装置604と、リール110の回転位置を検出する回転検出装置606と、リール110の内部から各リール110に施された図柄を照明するリール照明装置608と、を有している。

【3514】

リール110は、薄肉円筒状のリール帯610と、このリール帯610の左側側面に取り付けられ、リール帯610の左側側面を支持する第1リール枠612と、リール帯610の右側側面に取り付けられ、リール帯610の右側側面を支持する第2リール枠614によって構成されている。

【3515】

第1リール枠612は、円環状の枠部612Aと、この枠部612Aを基端として枠部612Aの中心部に向けて延出形成された6本の支持部612Bと、この6本の支持部612Bの先端部を基端として駆動装置604に向けて突出形成された円筒形状の取付部612Cによって構成されている。

【3516】

6本の支持部612Bのうちの1本には、板状の遮光片612Dが回転検出装置606に向けて突出形成されており、後述するインデックスセンサ606Aの投光部と受光部の間を、この遮光片612Dが通過するように構成される。また、円筒形状の取付部612Cには、その円周方向4か所に略等間隔（この例では、約90度間隔）で4つの係合凹部が形成されている。この4つの係合凹部は、可動体ギヤ620の4つの係合凸部にそれぞれ嵌合され、これにより、第1リール枠612が可動体ギヤ620に係合固定される。

【3517】

第2リール枠614は、第1リール枠612の枠部612Aと略同一径の円環状の部材からなり、リール帯610を挟んで第1リール枠612の反対側に配設される。

【3518】

駆動装置604は、駆動モータ616と、この駆動モータ616のモータ軸616Aに取り付けられる駆動ギヤ618と、この駆動ギヤ618と噛合する可動体ギヤ620と、この可動体ギヤ620を支持部材623およびワッシャ621を介して回転可能に支持する台座622によって構成されている。なお、駆動モータ616および台座622は、複数の取付ネジ624によって板状の金属枠体626に固定支持される。

【3519】

駆動モータ616は、本実施形態では、1-2相励磁式のステッピングモータ700によって構成されている（詳細は後述する）。可動体ギヤ620は、駆動ギヤ618よりも大径なギヤによって構成されており、可動体ギヤ620および駆動ギヤ618によってギヤセットが構成される。また、上述のように、可動体ギヤ620は、第1リール枠612の取付部612Cに係合された後、取付ネジ624やワッシャ621を用いて第1リール枠612に固定されるとともに、台座622に回転可能に支持され、第1リール枠612と共に回転可能な構造となっている。

10

20

30

40

50

【3520】

回転検出装置606は、投光部と受光部からなる光学式のインデックスセンサ606Aと、このインデックスセンサ606Aが取り付けられる取付台座606Bによって構成されており、インデックスセンサ606Aの投光部と受光部の間を、第1リール枠612に設けられた遮光片612Dが通過するように構成されている（図208（b）参照）。なお、取付台座606Bは、取付ネジ624によって金属枠体626に固定される。スロットマシン100は、この回転検出装置606の検出結果に基づいてリール110～112上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン114上に表示されるようにリール110～112を停止させる。すなわち、主制御部300は、回転するリール110の遮光片612Dがインデックスセンサ606Aによって検知されたことで、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を制御可能になる。

10

【3521】

リール照明装置608は、一本の冷陰極管を中央部に配置した照明基板608Bと、この照明基板608Bを取り付けた状態で、冷陰極管から出射される光を所定の方角に導くための導光板を含んで構成された照明ケース608Cと、照明基板608Bの裏面を覆う裏面カバー608Aとで構成されている。なお、照明ケース608Cは、照明基板608Bおよび裏面カバー608Aが取り付けられた状態で、取付ネジ624によって金属枠体626に固定される。

<ステッピングモータ>

図209は、ステッピングモータ700の分解斜視図である。ステッピングモータ700は、図209に示すように、モータ軸710と、モータ軸710を支持するケース部材720と、ケース部材720に配設されてモータ軸710を支持する第1の軸受722および第2の軸受724と、ケース部材720の内部に配設され、固定された電磁石からなるステータ730と、モータ軸710に回転可能に取り付けられるロータ740と、から構成されている。本実施形態のステッピングモータ700は、PM（Permanent Magnet）型ステッピングモータであり、1-2相励磁式の96ステップでモータが1回転するように構成されている。なお、本実施形態では、リールとモータのギア比は1：5.25となっているので、504ステップ（＝5.25×96）でリールは1回転するようになっている。

20

【3522】

モータ軸710は、図207や図208に示す駆動ギヤ618が取り付けられて動力を出力する軸である。以下、モータ軸710の駆動ギヤ618が取り付けられる方の端部を出力端710A、この反対側の端部を後端710Bと呼ぶことにする。

30

【3523】

ケース部材720は、一端が開口した略円筒状のベース部720Aおよびベース部720Aの開口部を塞ぐように配設される蓋部720Bからなる、有底の中空円筒体である。ケース部材720は、ステータ730およびロータ740を内部に収容すると共に、ベース部720Aの底部から蓋部720Bまで貫通するモータ軸710を、第1の軸受722および第2の軸受724を介して支持している。また、ベース部720Aには、図207に示す金属枠体626に固定支持するための取付ネジ624が挿通される孔を備えた固定部材720Cが設けられている。

40

【3524】

第1の軸受722は、ケース部材720の蓋部720Bの略中央に配設され、モータ軸710を出力端710A近傍において回転可能に支持する略円筒状の滑り軸受である。

【3525】

第2の軸受724は、ケース部材720のベース部720Aの底部の略中央に配設され、モータ軸710を後端710B近傍において回転可能に支持する略円筒状の滑り軸受である。

【3526】

ステータ730は、ロータ740を取り囲むように配設され、上下2段に亘って駆動コ

50

イルが巻かれている（A相、B相）。本実施形態では、図209に示すように、磁極歯は三角形を形成しており（上向きをA相及びB相、下向きをA－相、B－相と称する。A相とB相は電気角90度の位相関係、A相とA－相及びB相とB－相は電気角180度の位相関係）、各磁極（A相、A－相、B相、B－相）は1周12歯となっている。図210は、ステータ730の磁極の配置を示す図である。図210に示すように、各磁極は、右回りにA相、B相、A－相、B－相の順序で円周状に配置されている。

【3527】

ロータ740は、本実施形態の場合、永久磁石で構成されており、磁極数は24である。

【3528】

ここで、ステッピングモータ700の動作原理について説明する。ステッピングモータ700は、ステータ730に巻回されたコイルに電流を流してステータ730の各相を後述する励磁パターンに基づいて、順番に磁化させ、ロータ740を磁力で引き付けることによってロータ740を回転させるように構成されている。

【3529】

1－2相励磁式では、上述したステータ730の4相を、例えば、A相（1相励磁）→A相及びB相（以下、AB相という。2相励磁）→B相（1相励磁）→A－相及びB相（以下、A－B相という。2相励磁）→A－相（1相励磁）→A－相及びB－相（以下、A－B－相という。2相励磁）→B－相（1相励磁）→A相及びB－相（以下、AB－相という。2相励磁）→A相（1相励磁）→・・・の順序で励磁することにより、ロータ740を一定の方向に回転させるようになっている。

【3530】

より詳しくは、主制御部300のCPU304は、図204に示す駆動回路322を介して、ステッピングモータ700のステータ730の励磁を行う相にオンレベルのパルス信号（例えば、ハイレベルの信号）を出力すると同時に、励磁を行わない相にオフレベルのパルス信号（例えば、ローレベルの信号）を出力することによって所定の相の励磁を行う。これにより、ステッピングモータ700のロータ740は所定の角度（1ステップ）だけ回転される。例えば、主制御部300のCPU304は、ステッピングモータ700のステータ730のA相にオンレベルのパルス信号を出力すると同時に、B相、A－相、B－相にオフレベルのパルス信号を出力することによって、A相のみ励磁してロータを1パルス分（1ステップ）だけ回転させ、以後、上述の順序で励磁を切り替えることによってロータを所定のパルス分だけ回転させる。なお、A相→AB相→B相→A－B相→A－相→A－B－相→B－相→AB－相（またはA相→A－B－相→B－相→A－B－相→A－相→A－B相→B相→AB相）の8パルス分（8ステップ）の回転を、以下、1サイクルと称する。

【3531】

本実施形態では、上述したようにリールを1回転（360度回転）させるのに必要なパルス数を504パルス（504パルス／8パルス＝63サイクル）に設定している。したがって、1パルスあたりのロータ740の回転角度は、約0.71428度（＝360／504）である。

【3532】

また、リールを1回転（360度回転）させるのに必要なステップ数（パルス数）が504ステップであって、図205（a）を用いて説明したように一つのリールには21コマの図柄が配置されていることから、1コマ分のステップ数は504／21＝24ステップになる。

<励磁テーブル>

CPU304から駆動回路322に出力される駆動信号は、ROM306上に励磁テーブルとして記憶されている。CPU304はこの励磁テーブルを参照することにより、指示された駆動信号を出力するようになっている。図211は、本実施形態の励磁テーブルの内容を示す表である。各励磁テーブルのデータ（リールの回転制御を行うためのデータなので、回転制御データともいう）は、6つのビットデータ（具体的には、A－I0、A

10

20

30

40

50

ーI1、A-Phase、B-I0、B-I1、B-Phase)を組み合わせ、励磁する相及び励磁力を表わすように構成されている。具体的には、A-I0とA-I1の組合せは、A相またはA相のコイルを励磁するための電流の大きさ(励磁力)を示しており、A-I0が0、A-I1が0の場合には0%、A-I0が1、A-I1が0の場合には20%、A-I0が0、A-I1が1の場合には60%、A-I0が1、A-I1が1の場合には100%であることを示しており、A-Phaseが1の場合にはA相の励磁、0の場合にはA相の励磁を示している。同様に、B-I0とB-I1の組合せは、B相またはB相のコイルを励磁するための電流の大きさ(励磁力)を示しており、B-I0が0、B-I1が0の場合には0%、B-I0が1、B-I1が0の場合には20%、B-I0が0、B-I1が1の場合には60%、B-I0が1、B-I1が1の場合には100%であることを示しており、B-Phaseが1の場合にはB相の励磁、0の場合にはB相の励磁を示している。

【3533】

例えば、テーブル番号が「B0」の励磁テーブル「55H」は、A-I0が1、A-I1が0、A-Phaseが1、B-I0が1、B-I1が0、B-Phaseが1となっているので、AB相を20%で励磁することを示している。また、テーブル番号が「C2」の励磁テーブル「26H」は、A-I0が0、A-I1が1、A-Phaseが1、B-I0が0、B-I1が0、B-Phaseが0となっているので、A相を60%で励磁することを示している(B相は0%のため励磁なし)。したがって、テーブル番号を「C0」→「C1」→「C2」→「C3」→「C4」→「C5」→「C6」→「C7」と切り替えていく場合には、AB相→A相→AB相→B相→A-B相→A相→A-B相→B相の順序で各相を60%励磁して、ロータ740を1サイクル分の角度だけ回転させることができる。このように本実施形態では、6ビットで構成された励磁テーブルのデータ(回転制御データ)を駆動信号として駆動回路322に出力することにより、リールは回転制御されるようになっている。なお、本実施形態では、図211に示すように、励磁力0%を励磁なし、励磁力20%を弱励磁、励磁力60%を中励磁、励磁力100%を強励磁とも表記する。

<回転制御テーブル>

図212は、本実施形態の回転制御テーブルの内容を示す表である。回転制御テーブルは、ROM306上に記憶されており、リール制御ステータスごとの回転制御の内容(具体的には、汎用オフセットカウンタ値、励磁テーブル、保持パラメータで構成される)を記憶している。リール制御ステータスとは、各リール110~112それぞれのリールごとに独立して記憶されるリールの制御状態に関する情報であり、リール110~112それぞれのリールが停止状態であることを示す情報である「停止制御状態(停止制御中)」、リール110~112それぞれのリールが加速状態であることを示す情報である「加速状態(加速制御中)」、リール110~112それぞれのリールが定速状態であることを示す情報である「定速状態(定速制御中)」、リール110~112それぞれのリールが引込み状態であることを示す情報である「引込み状態(引込み制御中)」、リール110~112それぞれのリールがブレーキ状態であることを示す情報である「ブレーキ状態(ブレーキ制御中)」、リール110~112それぞれのリールがリール演出(詳細は後述)中であることを示す情報である「リール演出制御中」のいずれかの情報が記憶される。なお、本実施形態では、定速状態は励磁力が異なる2つの状態にさらに分類され、加速状態の直後に設定される「定速1状態(定速1制御中)」と定速1状態(定速1制御中)の直後に設定される「定速2状態(定速2制御中)」とが存在する。定速1状態は、リール110~112を安定して回転させるとともに、省電力を図るために設けられ、定速2状態は、より励磁力を弱くしてリール110~112の発熱を抑制するために設けられている。本実施形態のスロットマシン100は、リール制御ステータスを、停止制御中→加速制御中→定速1制御中→定速2制御中→引込み制御中→ブレーキ制御中→停止制御中と変化させて、各リールステータスに対応した励磁テーブル(回転制御データ)を選択することにより、リール110~112の回転制御を行っている。

【3534】

例えば、リール制御ステータスが「加速制御中」においては、図212に示すように、まず、汎用オフセットカウンタ値「0」に対応する励磁テーブル「77H」の回転制御データを「12」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「1」に対応する励磁テーブル「07H」の回転制御データを「12」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「2」に対応する励磁テーブル「37H」の回転制御データを「3」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「3」に対応する励磁テーブル「30H」の回転制御データを「3」保持時間・・・というように表の最上行から下行に向けて順次回転制御データを設定していく。そして、順次設定される回転制御データの保持時間を徐々に少なくしていくことにより、リール110～112を加速させている。

10

【3535】

なお、汎用オフセットカウンタ値とは、各リール制御ステータスにおいて、それぞれの回転制御データを実行する順序を示す番号となっており（0オリジン）、7の次は0に戻る循環値となっている。また、保持時間（保持パラメータ）とは、セットされた回転制御データを保持する時間を示しており、1保持時間は、1割込時間（例えば、1.49ms）を示している。したがって、図212に示すように、本実施形態の「加速制御中」は、1-2相100%励磁（強励磁）が行われ、89.4ms（ $=1.49 \times 60$ ）の時間を要するように構成されている。

【3536】

また、リール制御ステータスが「定速1制御中」においては、図212に示すように、まず、汎用オフセットカウンタ値「0」に対応する励磁テーブル「77H」の回転制御データを「1」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「1」に対応する励磁テーブル「07H」の回転制御データを「1」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「2」に対応する励磁テーブル「37H」の回転制御データを「1」保持時間、・・・というように表の最上行から下行に向けて順次回転制御データを設定し、表に記載された回転制御データを1セットとして16回繰り返す。すなわち、順次設定されていく回転制御データを1保持時間で切り替えて16セット実行することにより、リールを安定して定速に回転させている。この結果、本実施形態の「定速1制御中」は、1-2相100%励磁（強励磁）で190.72ms（ $=1.49 \times 8 \times 16$ セット）の時間を要するように構成されている。以上説明した定速1制御中は、1セットの回転制御データといった制御パターンを予め定められた回数だけ必ず繰り返す制御になる。

20

30

【3537】

また、リール制御ステータスが「定速2制御中」においては、図212に示すように、まず、汎用オフセットカウンタ値「0」に対応する励磁テーブル「66H」の回転制御データを「1」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「1」に対応する励磁テーブル「06H」の回転制御データを「1」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「2」に対応する励磁テーブル「26H」の回転制御データを「1」保持時間、・・・というように表の最上行から下行に向けて順次回転制御データを設定していく。すなわち、順次設定されていく回転制御データを1保持時間で切り替えていくことにより、リールを定速で回転させている。この結果、本実施形態の「定速2制御中」は、詳しくは後述する停止可能状態における停止操作があるまで、1-2相60%励磁（中励磁）の状態が継続されるように構成されている。以上説明した定速2制御は、汎用オフセットカウンタ値が「0」～「7」の回転制御データといった制御パターンを不定数回繰り返し、停止可能状態における停止操作が行われると、制御パターンの途中であっても定速2制御を終了する。

40

【3538】

また、リール制御ステータスが「引込み制御中」においては、「定速2制御中」において使われた回転制御データが引き続き、順次設定されていく。例えば、「定速2制御中」において、汎用オフセットカウンタ値が「5」に対応する励磁テーブル「42H」の回転制御データを「1」保持時間を設定した後に「引込み制御中」に移行する場合には、汎用オフセットカウンタ値「6」に対応する励磁テーブル「62H」の回転制御データを「1

50

」保持時間、次いで、汎用オフセットカウンタ値「7」に対応する励磁テーブル「64H」の回転制御データを「1」保持時間設定した後に、引込みコマ数に相当するステップ数（引込みコマ数×24）、汎用オフセットカウンタ値が0～7に対応する各励磁テーブルの回転制御データを「1」保持時間ずつ順次繰り返し設定していく（本実施形態では、A B相で停止させるため）。

【3539】

以下の説明では、第二定速制御処理（図222）と引込み制御処理（図225）に分けて処理が行われるが、「定速2制御中」と「引込み制御中」を合わせて図212に示す「第二定速制御」の実行中になる。

【3540】

また、リール制御ステータスが「ブレーキ制御中」においては、図212に示すように、1-2相100%励磁（強励磁）を74.5msの間行うことで、回転するリールにブレーキがかけられ、リールが停止される。

【3541】

さらに、リール制御ステータスが「リール停止制御中」においては、図212に示すように、1-2相20%励磁（弱励磁）を継続することで、停止状態を保持させる。

<動作>

次に、上述したステッピングモータ700を備えるスロットマシン100の動作について説明する。

<主制御部メイン処理>

まず、図213を用いて、主制御部300のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部300のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【3542】

遊技の基本的制御は、主制御部300のCPU304が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、CPU304が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

【3543】

電源投入が行われると、まず、ステップS101では、各種の初期設定を行う。この初期設定では、図204に示すCPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【3544】

ステップS102では、メダル投入・スタート操作受付処理を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて図202に示す入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。また、図204に示す第1副制御部400に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、有効な入賞ラインを確定し、乱数発生回路316で発生させた乱数（第1乱数値と第2乱数値）を取得する。また、このステップS102では、第1副制御部400に対してスタートレバー135が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

【3545】

ステップS103では、入賞役内部抽選処理を行う。この入賞役内部抽選処理の詳細については後述する。

【3546】

ステップS104では、リール停止準備処理を行う。リール停止準備処理では、ステップS103の入賞役内部抽選処理の結果等に基づき、各リール110～112毎にリール停止データを選択する。

【3547】

10

20

30

40

50

ステップS105では、スタート操作に基づいて、全リール110～112の回転を開始させるリール回転開始処理を実行する。このリール回転開始処理の詳細についても後述する。

【3548】

ステップS106及びステップS107は、一つのリールごとに行い、3つのリール110～112について行うため、3回繰り返すことになる。RAM308には、リールごとにストップボタン受付フラグが用意されている。各リールにはストップボタン137～139が1対1の対応関係で設けられており、ストップボタン受付フラグは、ストップボタン137～139にも1対1の関係で対応している。このストップボタン受付フラグは受付可と受付禁止のうちのいずれか一方に設定される。ステップS106では、リール回転開始処理（ステップS105）が開始されたことから、このストップボタン受付フラグを受付可に設定する。ストップボタン受付フラグは、後述する主制御部タイマ割込処理で実行されるリール回転制御処理におけるストップボタン受付処理の中で、対応するストップボタンが操作されると、受付禁止に設定される。ステップS107では、ステップS106で受付可に設定されたストップボタン受付フラグが受付禁止に戻ったか否かを判定する。このステップS107は、ストップボタン受付フラグが受付禁止に戻るまで繰り返し実行される。すなわち、ステップS107では、ストップボタン137～139の操作が受け付けられることを待っている。3つのリール110～112全てに関してステップS107の判定がYesになった時点で、3つのリール110～112は全て停止していることになる。

【3549】

続くステップS108では、ストップボタン137～139が操作されることによって停止した図柄の入賞判定を行う。ここでは、有効化された入賞ライン上に、内部当選した入賞役又はフラグ持越し中の入賞役に対応する入賞図柄組合せが揃った（表示された）場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に、「リプレイーリプレイーリプレイ」が揃っていたならばリプレイ入賞と判定する。また、このステップS108では、入賞判定の結果を示す表示判定コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

【3550】

ステップS109では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

【3551】

ステップS110では、遊技状態制御処理を行う。この遊技状態制御処理では、遊技状態を移行するための制御が行われ、例えば、BB（ビッグボーナス）入賞の場合に次回からBB（ビッグボーナス）ゲームを開始できるよう準備し、それらの最終遊技では、次回から通常遊技が開始できるよう準備する。また、このステップS110では、遊技状態を示す遊技状態コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行う。

【3552】

以上により1ゲームが終了する。以降ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図216に示すステップS209）において送信される。

<入賞役内部抽選処理>

図214は、図213に示すステップS103の入賞役内部抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【3553】

ステップS1031では、ステップS102で取得した第1乱数値と、ROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを用いて、図205（b）に示した入賞役の内部抽選を行う。この内部抽選の結果、いずれかの入賞役に内部当選した場合、その入賞役のフラグを内部的にオンにする。

【3554】

続いて、ステップS1032では、リール演出実行可否抽選を行う。リール演出は、回転しているリールを演出として停止したように見せかける演出であり、リール演出では、厳密にはリールは停止しておらず、揺れている。本実施形態におけるリール演出には、遊技者の操作が不要な第1リール演出と、遊技者のストップボタン137～139の操作が必要な第2リール演出がある。第1リール演出は、いわゆるリールアクションであり、第2リール演出は、いわゆる疑似遊技である。ここでの抽選は、ステップS102で取得した第2乱数値と、ROM306に格納されているリール演出実行可否抽選テーブルを用いて、第1リール演出の実行、第2リール演出の実行、およびリール演出を実行しないといった抽選結果の中からいずれか一つの抽選結果が導出される。

10

【3555】

ステップS1033では、第1リール演出（リールアクション）に当選したか否かを判定し、当選していれば、RAM308に用意されたリール演出情報に第1リール演出有りを設定し（ステップS1034）、ステップS1035に進む。一方、当選していなければ、そのままステップS1035に進む。

【3556】

ステップS1035では、第2リール演出（疑似遊技）に当選したか否かを判定し、当選していれば、RAM308に用意されたリール演出情報に第2リール演出有りを設定し（ステップS1036）、ステップS1037に進む。一方、当選していなければ、そのままステップS1037に進む。

20

【3557】

ステップS1037では、第1副制御部400に対して、入賞役とリール演出それぞれの内部抽選の結果を示す内部抽選結果コマンドを送信する準備を行い、入賞役内部抽選処理は終了になる。

<リール回転開始処理>

図215は、図213に示すステップS105のリール回転開始処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【3558】

ステップS1050では、遊技時間監視タイマ値を取得する。遊技時間監視タイマとは、主制御部300のRAM308の特定の記憶領域に記憶されるタイマであり、1回の遊技に必要な時間を所定の時間（例えば、最少遊技時間の4.1秒）以上になるように制限し、単位時間における遊技媒体の獲得数または損失数を抑え、遊技の射幸性を制限する目的で設定されるタイマである。遊技時間監視タイマは、後述するステップS1052で所定のタイマ値（たとえば4.1秒に相当するタイマ値）が設定され、主制御部300のタイマ割込処理（後述する）が実行されるごとにデクリメントされる。

30

【3559】

ステップS1051では、取得した遊技時間監視タイマ値が4.1秒以上を経過しているか否かを判定する。すなわち、遊技時間監視タイマの値が0になっていれば、4.1秒以上を経過していることになるが、遊技時間監視タイマの値が0より大きければ4.1秒を経過していないことになる。遊技時間監視タイマ値が4.1秒以上を経過しているときは、今回の遊技を開始してもよいので、ステップS1052に進む。一方、遊技時間監視タイマ値が4.1秒を経過していないときは、ステップS1050に戻り処理を繰り返す。処理を繰り返している間に、遊技時間監視タイマのタイマ値が主制御部300のタイマ割り込みごとにデクリメントされ、遊技時間監視タイマが0になった時点でステップS1052に進む。

40

【3560】

ステップS1052では、遊技時間監視タイマ値を再設定する。具体的には、4.1秒に相当するタイマ値をRAM308の特定の領域に記憶する。なお、本実施形態では、遊技時間監視タイマ値を設定した時が1回の遊技の開始タイミングとなる。1回の遊技の終了タイミングは、次に遊技時間監視タイマ値を設定した時である。つまり、1回の遊技と

50

は遊技時間監視タイマ値を設定してから次の遊技時間監視タイマ値を設定するまでのことである。また、遊技時間監視タイマ値は各リール110～112の回転開始ごとに設定されるため、各リール110～112が回転開始してから、次に各リール110～112が回転開始するまでの間を1回の遊技とすることもできる。なお、1回の遊技の終了タイミングは、遊技時間監視タイマ値が0になり、かつ、図213のS110の遊技状態制御処理が終了した時であってもよい。また、1回の遊技の開始タイミングを有効なスタートレバーの受付時とし、1回の遊技の終了タイミングを有効なベットボタン操作の受付可能時とし、ベットボタン操作の受付可能時から有効なスタートレバーの受付時までの期間は次の遊技開始の準備期間としてもよい。

【3561】

ステップS1053では、第1副制御部400に送信するリール回転開始コマンドの設定を行い、送信準備をする。リール回転開始コマンドとは、リール110～112の回転開始を示すコマンドである。

【3562】

ステップS1054では、左リール110のステータスを「回転開始」に設定する。

【3563】

ステップS1055では、中リール111のステータスを「回転開始」に設定する。

【3564】

ステップS1056では、右リール112のステータスを「回転開始」に設定する。

【3565】

ステップS1057では、図214に示すステップS1034やステップS1036において設定したリール演出情報に、第1リール演出有りあるいは第2リール演出有りが設定されているか否かを判定し、設定されている場合には、リール制御ステータスを「リール演出制御中」に設定し（ステップS1058）、このリール回転開始処理は終了になる。設定されていない場合には、リール制御ステータスを「加速状態（加速制御中）」に設定し（ステップS1058）、このリール回転開始処理は終了になる。なお、リール制御ステータスとは、上述したように、主制御部300のRAM308の所定の記憶領域に各リール110～112それぞれごとに独立して記憶されるリールの制御状態に関する情報であり、「停止制御状態（停止制御中）」、「加速状態（加速制御中）」、「定速1状態（定速1制御中）」、「定速2状態（定速2制御中）」、「引込み状態（引込み制御中）」、「ブレーキ状態（ブレーキ制御中）」、「リール演出制御中」のいずれかの情報が記憶される。また、ステップS1059では、加速開始要求フラグをONにする。加速開始要求フラグは、主制御部300のRAM308の所定の記憶領域に記憶されるフラグ情報であり、後述する加速制御処理において参照される。

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図216を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【3566】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約1.5msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【3567】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【3568】

ステップS202では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である1.49msに1回）リスタートを行う。

10

20

30

40

50

【3569】

ステップS203では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、図204に示すI/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【3570】

ステップS204では、各種遊技処理を行う。具体的には、割込みステータスを取得し（図204に示す各種センサ318からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）、このステータスに従った処理を行う。例えば、割込みステータスがメダル投入処理中であれば、メダル投入受付処理を行い、また、割込みステータスが払出処理中であれば、メダル払出処理を行う。

10

【3571】

ステップS205では、タイマ更新処理を行う。各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。本実施形態では、具体的には、上述した遊技時間監視タイマの減算更新が行われる。

【3572】

ステップS206では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まず、ステップS1003において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合にはエラー処理を実行する。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ170（メダルセクタ170内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ）、各種ランプ338、各種の7セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

20

【3573】

ステップS207では、ストップボタン表示制御処理を行う。ストップボタン表示制御処理の詳細については後述する。

【3574】

ステップS208では、RAM308に記憶されている各リールのステータスが「回転開始」になっている場合には、リール回転制御処理（詳しくは後述）を行う。このリール回転制御処理では、リールの回転を制御するとともに、主制御部メイン処理のステップS106で選択した複数のリール停止データの候補から、リール110～112の停止順序や停止状況に応じて、実際にリール停止制御に用いるリール停止データを決定した後、決定したリール停止データに基づいて、押されたストップボタン137～139に対応するリール110～112の回転を停止させる。

30

【3575】

ステップS209では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部抽選コマンド、リール110～112の回転を開始に伴う回転開始コマンド、ストップボタン137～139の操作の受け付けに伴うストップボタン受付コマンド、リール110～112の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド等）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

40

【3576】

第1副制御部400は、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することが可能となる。

【3577】

ステップS210では、外部信号出力処理を行う。この外部信号出力処理では、RAM

50

308に記憶している遊技情報を、図204に示す情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

【3578】

ステップS211では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS213に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS212に進む。

【3579】

ステップS212では、タイマ割込処理を終了する各種処理（タイマ割込終了処理）を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS201で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図213に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【3580】

一方、ステップS213では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図213に示す主制御部メイン処理に復帰する。

<ストップボタン表示制御処理>

次に、図217を用いて、ストップボタン表示制御処理について詳細に説明する。なお、図217は、図216に示すステップS207のストップボタン表示制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【3581】

ステップS2071では、3つのリール110～112それぞれに対応した各ストップボタン受付フラグのうち、一つのフラグでも受付可に設定されているか否かを判定する。上述のごとく、ストップボタン受付フラグは、リールごと（ストップボタンごと）に、図213に示す主制御部メイン処理におけるステップS106において受付可に設定される。全てのストップボタン受付フラグが受付禁止に設定されていれば、このストップボタン表示制御処理は終了になり、一つ以上のストップボタン受付フラグが受付可に設定されていれば、今度は、全てのリール110～112が定速2状態に移行済みであるか否かを、各リールのリール制御ステータスを参照して判定する（ステップS2702）。このステップS2702では、各リールのリール制御ステータスが、「定速2状態」、「引込み状態」、および「ブレーキ状態」のいずれかであればYesの判定結果になり、ステップS2703に進む。一方、一つのリールでもリール制御ステータスが、「加速状態」あるいは「定速1状態」であった場合には、このストップボタン表示制御処理は終了になる。

【3582】

ステップS2703では、全てのリール110～112についてインデックスセンサによって遮光片が検出されているか否かを判定する。RAM308には、リールごとに、インデックスセンサが遮光片を検出済みか否かを示す検出情報を記憶しておくインデックスセンサ検出記憶領域が用意されており、ステップS2703では、全てのリールについてのインデックスセンサ検出記憶領域を参照し、判定を行う。一つのリールについてでも、未検出である検出情報が記憶されていると、このストップボタン表示制御処理は終了になる。一方、全てのリール110～112について、検出済みである検出情報が記憶されていれば、ステップS2704に進む。

【3583】

RAM308には、各ストップボタン137～139の内部に設けられた発光体137a～139aの発光態様を記憶する発光態様記憶領域も用意されている。すなわち、リール（ストップボタン）ごとに発光態様記憶領域が用意されている。発光体137a～139aの初期発光態様は、例えば、非発光の態様（消灯した態様）であったり、第1色の発光態様である。以下、初期発光態様を第1発光態様という。発光態様記憶領域には、最初は、発光態様情報として第1発光態様が記憶されている。ステップS2704まで進んできた状況では、全リール110～112は停止しておらず（少なくとも一つのリールは回転しており）、全リール110～112は、定速2状態に移行済みであって、かつ遮光片

10

20

30

40

50

が検出された状態である。この状態で、定速２状態で回転を続けているリールについてのストップボタンの内部に設けられた発光体の発光態様を、第１発光態様から第２発光態様に変化させる。第２発光態様は、例えば、点滅の態様であったり、第２色の発光態様である。また、第１発光態様が第１色の発光態様であった場合には、非発光の態様（消灯した態様）であってもよい。さらに、第２発光態様が第２色の発光態様であった場合には、第１発光態様が点滅の態様であってもよい。このように、第１発光態様と第２発光態様は、消灯態様、点滅態様も含めて互いに異なる態様であればよい。第２発光態様は、第２発光態様のストップボタンの操作が受け付けられる状態であることを報知する態様である。すなわち、第２発光態様のストップボタンに対応したリールが、そのストップボタンの操作によって停止可能状態にあることを報知する態様である。ステップＳ２７０４では、停止ボタン受付フラグが受付可に設定されているリールの発光態様記憶領域における発光体情報を、第２発光態様に更新し、このストップボタン表示制御処理は終了になる。このステップＳ２７０４が実行されることで、例えば、全リール１１０～１１２が停止しておらず、それらの全リール１１０～１１２は、定速２状態に移行済みであって、かつ遮光片が検出された状態である場合には、全ストップボタン１３７～１３９の内部に設けられた発光体１３７ａ～１３９ａの発光態様が、第２発光態様に揃って変化する。また、一部のリールは停止しており、残ったリールは、定速２状態に移行済みであって、かつ遮光片が検出された状態である場合には、残ったリール（回転しているリール）のストップボタンの内部に設けられた発光体の発光態様のみが第２発光態様に変化する。

<リール回転制御処理>

次に、図２１８を用いて、リール回転制御処理について詳細に説明する。なお、図２１８は、図２１６に示すステップＳ２０８のリール回転制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【３５８４】

ステップＳ２０８ａ～ステップＳ２０８ｃは、一つのリールごとに行い、３つのリール１１０～１１２について行うため、少なくともステップＳ２０８ａは３回繰り返すことになる。このステップＳ２０８ａでは、ストップボタン受付フラグが受付可に設定されているか否かを判定する。すなわち、対象となるリールが回転中か否かを判定する。ストップボタン受付フラグが受付禁止に設定されていれば、残りのリールについてステップＳ２０８ａを実行するか、全てのリールについてステップＳ２０８ａを実行している場合にはステップＳ２０８ｄに進む。一方、ストップボタン受付フラグが受付可に設定されていれば、対象リールの遮光片がインデックスセンサによって検出されたか否かを判定する（ステップＳ２０８ｂ）。ここでの判定では、インデックスセンサからの検出信号を受信したか否かによって判定し、受信していなかった場合には、残りのリールについてステップＳ２０８ａを実行するか、全てのリールについてステップＳ２０８ａを実行している場合にはステップＳ２０８ｄに進む。一方、受信していた場合には、対象リールのインデックスセンサ検出記憶領域を、検出済みである検出情報に更新し（ステップＳ２０８ｃ）、ステップＳ２０８ｄに進む。このように、本実施形態では、リール回転制御処理を実行するたびに、ストップボタン受付フラグが受付可に設定されていれば、対象リールの遮光片がインデックスセンサによって検出されたか否かを判定することになり、リール制御ステータスが「加速状態」であっても、あるいは「定速１状態」であっても対象リールの遮光片を検出することができる。ただし、「或る状態」（例えば、「定速１状態」あるいは「定速２状態」等）に限って遮光片を検出する場合には、ステップＳ２０８ａとステップＳ２０８ｂの間にリール制御ステータスを参照して「或る状態」であるか否かを判定する処理を行い、Ｙｅｓの場合にステップＳ２０８ｂを実行し、Ｎｏの場合には残りのリールについてステップＳ２０８ａを実行するか、全てのリールについてステップＳ２０８ａを実行している場合にはステップＳ２０８ｄに進むようにすればよい。

【３５８５】

ステップＳ２０８ｄでは、ストップボタン受付処理が実行される。このストップボタン受付処理については後述する。

【3586】

ステップS208f～ステップS208kは、一つのリールごとに行い、3つのリール110～112について行う。ステップS208fでは、リール制御情報を取得する。ここで、リール制御情報とは、リール110～112の回転制御に関する情報全体を意味しており、RAM308の所定領域に記憶されている。本実施形態では、上述したリール制御ステータス、汎用オフセットカウンタ、後述するリール制御ステータス移行カウンタ、保持カウンタなどの値がリール制御情報に含まれる。

【3587】

ステップS208gでは、取得したリール制御情報に基づいて、リール制御判定処理（詳しくは後述）を行う。

【3588】

ステップS208hでは、リール駆動信号切替要求フラグがONであるか否かを判定する。リール駆動信号切替要求フラグとは、主制御部300のRAM308の所定の記憶領域に記憶されるフラグ情報であり、現在設定されている回転制御データを切り替えるか否かを示す。リール駆動信号切替要求フラグがONの場合には、現在設定されている回転制御データを切り替え、リール駆動信号切替要求フラグがOFFの場合には、現在設定されている回転制御データを切り替えない。なお、リール駆動信号切替要求フラグは、加速制御処理において設定される。リール駆動信号切替要求フラグがONである場合には、ステップS208iに進み、リール駆動信号切替要求フラグがOFFである場合には、ステップS208kまで進む。

【3589】

ステップS208iでは、取得したリール制御情報に含まれている、リール制御ステータス及び汎用オフセットカウンタ値に基づいて、回転制御データを取得する。具体的には、図212に示した表の中から、リール制御ステータス及び汎用オフセットカウンタ値に基づいて、該当する励磁テーブル（回転制御データ）を取得する。例えば、リール制御ステータスが「加速制御中」、汎用オフセットカウンタ値が「0」であれば、励磁テーブル「77H」の回転制御データが取得される。

【3590】

ステップS208jでは、ステップS208iで取得した回転制御データを設定する。

【3591】

ステップS208kでは、上述した処理に応じてリール制御情報の内容が変更されているので、リール制御情報を更新する。

＜リール制御判定処理＞

図219は、図218に示すステップS208gのリール制御判定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。リール制御判定処理は、上述したリール制御ステータスに応じて、リールの回転制御を順次切り替えていく処理である。具体的には、加速制御処理、リール演出制御処理、第一定速制御処理、第二定速制御処理、引込み制御処理、ブレーキ制御処理の順序で処理が実行される。

【3592】

ステップS301では、リール制御ステータスを取得する。

【3593】

ステップS302では、取得したリール制御ステータスが「停止制御中」であるか否かを判定し、取得したリール制御ステータスが「停止制御中」であるときは、リール制御判定処理は終了になる。一方、取得したリール制御状態が「停止制御中」でないときは、S303に進む。

【3594】

ステップS303では、取得したリール制御状態が「リール演出制御中」であるか否かを判定する。リール制御状態が「リール演出制御中」であるときは、ステップS304に進み、リール演出制御処理を行う。上述のごとく、リール演出には、遊技者操作が不要の第1リール演出（いわゆるリールアクション）と、遊技者に左、中、右のストップボタン

10

20

30

40

50

137～139を操作させるリール演出（いわゆる疑似遊技）とがある。第1リール演出の制御では、本遊技の加速制御、第一定速制御、第二定速制御、ブレーキ制御のうちの少なくともいずれかの制御処理を流用してもよいし、第1リール演出制御専用の各制御処理を用意してもよい。また、第1リール演出では、リールを加速させてから、定速状態を維持する前に減速（ブレーキ制御を実行）させてもよい。第2リール演出の制御では、本遊技の加速制御、第一定速制御、第二定速制御、ブレーキ制御、引込制御のうちの少なくともいずれかの制御処理を流用してもよいし、リール演出制御専用の各制御処理を用意してもよい。また、本遊技ではできない5コマ以上の滑りコマ数による引込制御を行ってもよい。リール演出終了後は、各リールの回転開始タイミングを遅延させ、複数のリールが同時に回転を開始しないようにするランダム遅延処理を行った後に、リール制御ステータスを加速制御中に設定する。一方、リール制御状態が「リール演出制御中」でないときは、ステップS305に進む。

10

【3595】

ステップS305では、取得したリール制御状態が「加速制御中」であるか否かを判定する。リール制御状態が「加速制御中」であるときは、ステップS306に進み、加速制御処理（リールの回転を加速するための制御処理；詳しくは後述する）を行う。一方、リール制御状態が「加速制御中」でないときは、ステップS307に進む。

【3596】

ステップS307では、取得したリール制御状態が「定速1制御中」であるか否かを判定する。リール制御状態が「定速1制御中」であるときは、ステップS308に進み、第一定速制御処理（リールの回転を定速に維持するための制御処理；詳しくは後述する）を行う。一方、リール制御状態が「定速1制御中」でないときは、ステップS309に進む。

20

【3597】

ステップS309では、取得したリール制御状態が「定速2制御中」であるか否かを判定する。リール制御状態が「定速2制御中」であるときは、ステップS310に進み、第二定速制御処理（リールの回転を定速に維持するための制御処理；詳しくは後述する）を行う。一方、リール制御状態が「定速2制御中」でないときは、ステップS311に進む。

【3598】

ステップS311では、取得したリール制御状態が「ブレーキ制御中」であるか否かを判定する。リール制御状態が「ブレーキ制御中」であるときは、ステップS312に進み、ブレーキ制御処理（リールの回転を停止させるための制御処理；詳しくは後述する）を行う。一方、リール制御状態が「ブレーキ制御中」でないときは、ステップS313に進む。

30

【3599】

ステップS313では、リール制御状態が「引込み制御中」であるので、引込み制御処理（リールを停止位置に引込み制御する処理；詳しくは後述する）を行う。

<加速制御処理>

図220は、図219に示すステップS306の加速制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【3600】

40

ステップS306aでは、加速開始要求フラグに基づいて、加速開始要求があるか否かを判定する。なお、加速開始要求フラグは、図215に示したリール回転開始処理のステップS1059においてONに設定されるので、1回目のタイマ割込処理のステップS306aでは、YESと判定される。なお、後述するステップS306dにおいて、加速開始要求フラグはOFFに設定されるので、2回目以降のタイマ割込処理のステップS306aでは、NOと判定される。加速開始要求がある場合には、ステップS306bに進み、加速開始要求がない場合には、ステップS306fに進む。

【3601】

ステップS306bでは、リール制御ステータス移行カウンタの値に初期値である0を設定する。ここで、リール制御ステータス移行カウンタとは、1サイクル8ステップの回

50

転制御データの繰り返しセット数（サイクル数）を計測するカウンタであり、本実施形態では、図 2 1 2 に示すように、3 回繰り返されると加速制御処理を終了させる。

【3 6 0 2】

ステップ S 3 0 6 c では、汎用オフセットカウンタの値に初期値である 0 を設定する。

【3 6 0 3】

ステップ S 3 0 6 d では、リール駆動信号切替要求フラグを ON にする。また、加速開始要求フラグを OFF に設定する。

【3 6 0 4】

ステップ S 3 0 6 e では、図柄間隔カウンタ（詳しくは後述）の値にダミー値である 0 を設定する。なお、ステップ S 3 0 6 e で設定された図柄間隔カウンタの値は、後述する第二定速制御処理にて使用される。ステップ S 3 0 6 e の処理終了後は、ステップ S 3 0 6 q に進む。

【3 6 0 5】

ステップ S 3 0 6 f では、保持カウンタの値を 1 減算する。保持カウンタの値は、後述するステップ S 3 0 6 q において設定され、1 回のタイマ割込処理で 1 減算される。なお、ステップ S 3 0 6 q において保持カウンタに設定される初期値は、設定された汎用オフセットカウンタ値に対応する保持パラメータの値であり、例えば、図 2 1 2 に示すように、汎用オフセットカウンタ値が 0 の場合には、1 2 が初期値として保持カウンタに設定される。

【3 6 0 6】

ステップ S 3 0 6 g では、リール駆動信号切替要求フラグを OFF に設定する。

【3 6 0 7】

ステップ S 3 0 6 h では、減算された保持カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。保持カウンタの値が 0 の場合には、回転制御データの切替時なので、ステップ S 3 0 6 i に進み、保持カウンタの値が 0 でない場合には、回転制御データの切替時ではないので、加速制御処理は終了になる。

【3 6 0 8】

ステップ S 3 0 6 i では、回転制御データの切替時なので、リール駆動信号切替要求フラグを ON に設定する。

【3 6 0 9】

ステップ S 3 0 6 j では、次の回転制御データを設定するため、汎用オフセットカウンタの値に 1 を加算する。

【3 6 1 0】

ステップ S 3 0 6 k では、加算された汎用オフセットカウンタの値が 8 であるか否かを判定する。汎用オフセットカウンタの値が 8 である場合には、当該セット（サイクル）の回転制御は終了したので、ステップ S 3 0 6 l に進み、汎用オフセットカウンタの値が 8 でない場合には、当該セット（サイクル）の回転制御は終了していないので、ステップ S 3 0 6 q に進む。

【3 6 1 1】

ステップ S 3 0 6 l では、次のセット（サイクル）の回転制御に移行するため、汎用オフセットカウンタ値に初期値である 0 を設定する。

【3 6 1 2】

ステップ S 3 0 6 m では、リール制御ステータス移行カウンタの値に 1 を加算する。

【3 6 1 3】

ステップ S 3 0 6 n では、加算されたリール制御ステータス移行カウンタの値が 3 であるか否かを判定する。リール制御ステータス移行カウンタの値が 3 である場合には、ステップ S 3 0 6 o に進み、リール制御ステータス移行カウンタの値が 3 でない場合には、ステップ S 3 0 6 q に進む。

【3 6 1 4】

ステップ S 3 0 6 o では、加速制御中に設定されたすべての回転制御を行ったので、リ

10

20

30

40

50

ール制御ステータスを「定速 1 制御中」に設定する。

【3 6 1 5】

ステップ S 3 0 6 p では、リール制御ステータス移行カウンタの値に初期値である 0 を設定する。ステップ S 3 0 6 p の処理終了後は、加速制御処理は終了になる。

【3 6 1 6】

ステップ S 3 0 6 q では、図 2 1 2 に示す回転制御テーブルを参照し、リール制御ステータスが「加速制御中」であって、設定されたリール制御ステータス移行カウンタ値及び汎用オフセットカウンタ値に対応する保持パラメータ値を取得し、取得した保持パラメータ値を保持カウンタの初期値として設定する。例えば、図 2 1 2 に示すように、リール制御ステータス移行カウンタ値 0、汎用オフセットカウンタ値 0 の場合には、1 2 が保持カウンタの初期値として設定され、リール制御ステータス移行カウンタ値 1、汎用オフセットカウンタ値 7 の場合には、1 が保持カウンタの初期値として設定される。ステップ S 3 0 6 q の処理終了後は、加速制御処理は終了になる。

10

<第一定速制御処理>

図 2 2 1 は、図 2 1 9 に示すステップ S 3 0 8 の第一定速制御処理を詳しく示すフローチャートである。

【3 6 1 7】

ステップ S 3 0 8 a では、汎用オフセットカウンタの値に 1 を加算する。すなわち、第一定速制御処理では、図 2 1 2 に示すように、1 割込時間ごとに回転制御データを切り替えていくので、汎用オフセットカウンタの値は、タイマ割込処理ごとにインクリメントされる。なお、リール駆動信号切替要求フラグは、加速制御処理のステップ S 1 3 0 9 で ON に設定された以降、切り替え処理は行われないので、リール駆動信号切替要求フラグは、第一定速制御処理及び後述する第二定速制御処理の間は、ON のまま維持される。したがって、図 2 1 8 のリール回転制御処理では、タイマ割込処理ごとに、加算された汎用オフセットカウンタ値に対応する回転制御データが設定される（図 2 1 8 のステップ S 2 0 8 j 参照）。

20

【3 6 1 8】

ステップ S 3 0 8 b では、加算された汎用オフセットカウンタの値が 8 であるか否かを判定する。汎用オフセットカウンタの値が 8 である場合には、次のセット（サイクル）の回転制御に移行するため、ステップ S 3 0 8 c に進み、汎用オフセットカウンタの値が 8 でない場合には、当該セット（サイクル）の回転制御は終了していないので、第一定速制御処理は終了になる。

30

【3 6 1 9】

ステップ S 3 0 8 c では、次のセット（サイクル）の回転制御に移行するため、汎用オフセットカウンタの値に初期値である 0 を設定する。

【3 6 2 0】

ステップ S 3 0 8 d では、リール制御ステータス移行カウンタの値に 1 を加算する。

【3 6 2 1】

ステップ S 3 0 8 e では、加算されたリール制御ステータス移行カウンタの値が 1 6 であるか否かを判定する。リール制御ステータス移行カウンタの値が 1 6 である場合には、1 6 セットの回転制御が終了したので（図 2 1 2 参照）、ステップ S 3 0 8 f に進み、リール制御ステータス移行カウンタの値が 1 6 でない場合には、第一定速制御処理は終了になる。

40

【3 6 2 2】

ステップ S 3 0 8 f では、定速 1 制御中に設定されたすべての回転制御を行ったので、リール制御ステータスを「定速 2 制御中」に設定する。

<第二定速制御処理>

図 2 2 2 は、図 2 1 9 に示すステップ S 3 1 0 の第二定速制御処理を詳しく示すフローチャートである。第二定速制御処理は、主にリールの図柄位置を追跡する処理を行っている。リールの図柄位置を主制御部 3 0 0 が把握するために「図柄番号カウンタ」及び「図

50

「図柄間隔カウンタ」という2つのカウンタを用いて図柄位置を監視している。ここで、「図柄番号カウンタ」及び「図柄間隔カウンタ」について説明する。

【3623】

図205は、図柄番号カウンタと図柄間隔カウンタの関係を示す図でもある。図柄番号カウンタは、基準位置である図柄表示窓113の中段に位置する図柄を記憶保持するためにRAM308に設けられたカウンタであり、例えば、左リール110に関しては、左リール110の図柄列の上端のBB図柄が基準位置となっており、インデックスセンサ606Aが遮光片612Dを通過した時を起点としてカウントを開始する。各図柄とカウント値とは予め対応付けられており、主制御部300は、リール停止時の図柄番号カウンタ値から図柄表示窓113に停止表示されている図柄を特定し、入賞判定を行うことができる。図柄間隔カウンタも、RAM308に設けられたカウンタであり、1図柄あたりの駆動パルス数（タイマ割込処理回数）をカウントする。主制御部300は、1図柄あたりの駆動パルス数（ここでは24）を図柄間隔カウンタに設定し、駆動パルスの出力ごとに減算し、図柄間隔カウンタの値が0になったときに図柄番号カウンタを1更新するようにしている。

10

【3624】

ステップS310aでは、汎用オフセットカウンタの値に1を加算する。すなわち、第二定速制御処理では、図212に示すように、1割込時間ごとに回転制御データを切り替えていくので、汎用オフセットカウンタの値は、タイマ割込処理ごとにインクリメントされる。また、リール駆動信号切替要求フラグも引き続きONのままなので、図218のリール回転制御処理では、タイマ割込処理ごとに、加算された汎用オフセットカウンタ値に対応する回転制御データが設定される（図218のステップS208l参照）。

20

【3625】

ステップS310bでは、加算された汎用オフセットカウンタの値が8であるか否かを判定する。汎用オフセットカウンタの値が8である場合には、次のセット（サイクル）の回転制御に移行するため、ステップS310cに進み、汎用オフセットカウンタの値が8でない場合には、当該セット（サイクル）の回転制御は終了していないので、ステップS310dに進む。

【3626】

ステップS310cでは、次のセット（サイクル）の回転制御に移行するため、汎用オフセットカウンタの値に初期値である0を設定する。

30

【3627】

ステップS310dでは、図柄間隔カウンタの値を1減算する。すなわち、図柄間隔カウンタの値は、1割込時間ごとにデクリメントされる。

【3628】

ステップS310eでは、減算された図柄間隔カウンタの値が0であるか否かを判定する。図柄間隔カウンタの値が0である場合には、ステップS310fに進み、図柄間隔カウンタの値が0でない場合には、ステップS310hに進む。

【3629】

ステップS310fでは、図柄間隔カウンタの値が0の場合には、次の図柄に代わるので、図柄間隔カウンタの値に初期値である24を設定する。

40

【3630】

ステップS310gでは、次の図柄に更新すべく、図柄番号カウンタの値を1減算する。

【3631】

ステップS310hでは、RAM308のインデックスセンサ検出記憶領域からインデックスセンサの検出情報を取得する。上述のごとく、この検出情報は、図218に示すリール回転制御処理の中で更新されている（ステップS208c）。なお、3つのリールそれぞれにおいて、遮光片は、図柄番号カウンタ値が0で図柄間隔カウンタ値が0の位置に設けられたものであり、その遮光片が、インデックスセンサの投光部と受光部の間を通過したときに、検出ありとされる。

50

【3632】

ステップS310iでは、取得したインデックスセンサの検出情報が検出済みである場合には、ステップS310jに進み、未検出である場合には、ステップS310nに進む。

【3633】

ステップS310jでは、リールの図柄位置がサーチできているので、RAM308の所定領域にストップボタン有効情報を設定する。すなわち、図柄番号カウンタ値が0で図柄間隔カウンタ値が0の位置に設けられた遮光片が定速状態で検知されたことで、リールの停止位置を制御可能になり、当該リールは停止可能状態になる。ストップボタン有効情報が設定されると（停止可能状態になると）、当該ストップボタンの操作が受け付けられるようになる。なお、ストップボタン有効情報が設定されていないストップボタンを操作すると、操作自体は受け付けられても、その操作が無効化され、そのストップボタンに対応したリールは停止しない。あるいは、操作自体が受け付けられないようにしてもよい。

10

【3634】

本実施形態では、ストップボタン有効情報は、第二定速制御処理の中で設定されるが、ステップS310h～ステップS310jを第一定速制御処理の中で実行するようにして、ストップボタン有効情報が、第一定速制御処理の中で設定されるようにしてもよい。

【3635】

ステップS310kでは、図柄間隔カウンタの値に初期値である24を設定する。

【3636】

ステップS310lでは、図柄番号カウンタの値に初期値である0を設定する。

20

【3637】

ステップS310mでは、RAM308に設けたステップアウト検出用カウンタの値に初期値である0を設定する。ステップS310mの処理終了後は、第二定速制御処理は終了になる。

【3638】

ステップS310nでは、ステップアウト検出用カウンタの値に基づき、ステップアウト検出処理を行う。ステップアウト検出処理では、ステップアウト検出用カウンタの値を1割り込み事に1を加算して特定値（例えば、リールを1回転（360度回転）させるのに必要なパルス数の値、ここでは504）となった場合にステップアウト（いわゆる脱調）と判定し、操作されていない全リールを加速制御からやり直すが、ステップアウトしたリールのみ加速制御からやり直すようにしてもよい。なお、本実施形態では、ステップアウト検出処理は第二定速制御処理でのみ行われるため、第二定速制御処理よりも前の第一定速制御処理や加速制御処理の期間にステップアウトした場合には、ステップアウト検出処理が行われず、主制御部300はステップアウトを検出することができないことになるが、該期間でもステップアウト検出処理を行うようにしてもよい。また、ステップアウトの他に、他の異常状態（例えば、共振、ミスステップ、モータ停止）を検出する処理を行ってもよい。ステップS310nの処理終了後は、第二定速制御処理は終了になる。

30

<ストップボタン受付処理>

図223は、図218に示すステップS208dのストップボタン受付処理を詳しく示すフローチャートである。尚、ストップボタン受付処理は、ストップボタン137～139の操作が受付可能になった状態、即ち、図222に示す第二定速制御処理のステップS310jにおいて、ストップボタン有効情報が設定された後に実行されるものである。ストップボタン受付処理は、ストップボタン137～139の操作に基づいて対応するリールの停止位置を決定する処理である。

40

【3639】

ステップS208d1では、停止受付情報を取得する。ここで、停止受付情報は、ストップボタン有効情報であったり、リール制御情報の一部であり、停止受付の判定に必要な情報すべてを意味している。

【3640】

ステップS208d2では、取得した停止受付情報から、停止可能なリールを判定し、

50

RAM 308の所定領域に停止可能リール情報を設定する（例えば、左リール110が停止可能なリールであると判断されたときは、左リール110を設定する）。

【3641】

ステップS208d3では、設定された停止可能リール情報が表すリールに対応するストップボタンの操作が行われたか否かを判定する。すなわち、停止可能リールに対応するストップボタンの操作を受け付けたか否かを判定する。ストップボタンの操作（受付）があった場合には、ステップS208d4に進み、ストップボタンの操作（受付）がなかった場合には、ステップS208d8に進む。

【3642】

ステップS208d4では、停止対象のリールに関するデータ（停止対象リールデータ）を取得する。

【3643】

ステップS208d5では、引込みカウンタ設定処理（詳しくは、後述する）を行う。

【3644】

ステップS208d6では、停止可能リールに対応するストップボタンが操作されたことにより、停止操作のあったリールのステータスを「停止」に更新する。

【3645】

ステップS208d7では、これまで受付可に設定されていたストップボタン受付フラグを受付禁止に設定する。

【3646】

ステップS208d8では、RAM308にリールごとに用意された発光態様記憶領域に記憶されている発光態様情報を更新する。すなわち、停止対象のリールに対応したストップボタンに内蔵された発光体の発光態様を、第2発光態様（例えば、青色の発光態様）から第1発光態様（例えば、赤色の発光態様）に更新する。ステップS208d8が終了すると、ストップボタン受付処理は終了になる。

<引込みカウンタ設定処理>

図224は、図223に示すステップS208d5の引込みカウンタ設定処理を詳しく示すフローチャートである。

【3647】

ステップS8d51では、図柄番号カウンタの値を取得して、停止操作された位置を検出する。

【3648】

ステップS8d52では、選択したリール停止制御データから、停止操作された位置に基づいて、引込みコマ数を取得する。すなわち、図214に示す入賞役内部抽選処理の結果（内部抽選結果）に基づき、リール停止制御データを選択する。リール停止制御データには、停止操作された時の図柄位置（中段基準）における図柄位置番号に対応した引込みコマ数が定められている。

【3649】

ステップS8d53では、励磁テーブルを参照して、割込み残数を取得する。具体的には、本実施形態ではAB相に対応する位置で停止させるので、前回設定された回転制御データ（定速2制御中に設定された最後の回転制御データ）が示す励磁相の次の励磁相からAB相の一つ前の励磁相までのステップ数を割込残数として取得する。例えば、定速2制御中において励磁テーブル22Hを用いた制御中に停止操作が行われた場合には、割込残数は3ステップとなる。

【3650】

ステップS8d54では、取得した引込コマ数及び割込み残数から、引込カウンタ値を算出し、算出した引込カウンタ値を引込みカウンタに設定する。具体的には、ロータ740が停止保持される予定の停止保持位置（例えば、所定のAB相に対応する位置）よりも手前の予め定めた事前位置（例えば、停止保持位置に対応するAB相の1サイクル前のAB相に対応する位置）までの値が、引込コマ数に応じたステップ数になり、この値に割込

10

20

30

40

50

残数を加算した値が引込みカウンタに設定される。

【3651】

ステップS8d55では、リール制御ステータスを「引込み制御中」に設定する。

＜引込み制御処理＞

図225は、図219に示すステップS313の引込み制御処理を詳しく示すフローチャートである。ここで、引込み制御処理とは、内部抽選の結果に応じた停止制御を実現するため、リールを停止させる際に、ストップボタン137～139の操作された図柄位置から、リールを所定のコマ数（本実施形態においては、0～4コマ）滑らせて停止させる処理をいう。これにより、内部抽選で内部当選した入賞役か、又は、いわゆるフラグ持ち越し中の入賞役については、対応する図柄組合せが揃って表示されることが許容される一方、そうでない場合には各入賞役に対応する図柄組合せが揃って表示されないようになっている。

10

【3652】

ステップS3131では、汎用オフセットカウンタの値に1を加算する。すなわち、引込み制御処理では、1割込時間ごとに回転制御データを切り替えていくので、汎用オフセットカウンタの値は、タイマ割込処理ごとに更新される。また、リール駆動信号切替要求フラグも引き続きONのままなので、図218に示すリール回転制御処理では、タイマ割込処理ごとに、加算された汎用オフセットカウンタ値に対応する回転制御データが設定される（図218のステップS208j参照）。

【3653】

ステップS3132では、加算された汎用オフセットカウンタの値が8であるか否かを判定する。汎用オフセットカウンタの値が8である場合には、当該セット（サイクル）の残りの回転制御は終了したので、ステップS3133に進み、汎用オフセットカウンタの値が8でない場合には、当該セット（サイクル）の残りの回転制御は終了していないので、ステップS3134に進む。

20

【3654】

ステップS3133では、汎用オフセットカウンタの値に初期値である0を設定する。

【3655】

ステップS3134では、引込みカウンタの値を更新する。具体的には、引込みカウンタの値を1減算する。

30

【3656】

ステップS3135では、更新された引込みカウンタの値が0であるか否かを判定する。引込みカウンタの値が0である場合には、ステップS3136に進み、引込みカウンタの値が0でない場合には、引込み制御処理を終了する。

【3657】

ステップS3136では、引込みカウンタの値が0になり、停止位置に到達したので、リール制御ステータスを「ブレーキ制御中」に設定する。

【3658】

ステップS3137では、保持カウンタの値に初期値である50を設定する。ここで、この設定された保持カウンタ値50は、リール制御ステータスが「ブレーキ制御中」において、汎用オフセットカウンタ値が0のときの回転制御データの保持時間である（図212参照）。なお、ステップS3137の処理終了後は、引込み制御処理を終了する。

40

＜ブレーキ制御処理＞

図226は、図219に示すステップS312のブレーキ制御処理を詳しく示すフローチャートである。

【3659】

ステップS3121では、保持カウンタの値から1を減算する。保持カウンタの値は、前述の図225に示すステップS3137において初期設定され、1回のタイマ割込処理で1減算される。

【3660】

50

ステップ S 3 1 2 2 では、減算された保持カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。保持カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 3 1 2 3 に進み、保持カウンタの値が 0 でない場合には、ブレーキ制御処理を終了する。

【3 6 6 1】

ステップ S 3 1 2 3 では、ブレーキ制御における回転制御は終了したので、リール制御ステータスを「リール停止制御中」に設定する。なお、リール制御ステータスが「リール停止制御中」では、停止保持位置（例えば、所定の A B 相）に弱励磁（20%励磁）を継続する（図 2 1 2 参照）。ステップ S 3 1 2 3 の処理終了後は、ブレーキ制御処理を終了する。

<第 1 副制御部 4 0 0 の処理>

図 2 2 7 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図（a）は、第 1 副制御部 4 0 0 の CPU 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（b）は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド入力処理のフローチャートであり、同図（c）は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、同図（d）は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【3 6 6 2】

電源投入が行われると、まずステップ S 2 0 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【3 6 6 3】

ステップ S 2 0 0 2 では、タイマ変数が 10 以上か否かを判定し、タイマ変数が 10 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 10 以上となったときには、ステップ S 2 0 0 3 の処理に移行する。

【3 6 6 4】

ステップ S 2 0 0 3 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【3 6 6 5】

ステップ S 2 0 0 4 では、第 1 副制御部コマンド入力処理（詳しくは後述）を行う。第 1 副制御部コマンド入力処理では、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【3 6 6 6】

ステップ S 2 0 0 5 では、演出更新処理を行う。例えば、ステップ S 2 0 0 4 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する各イベント処理（例えば、演出設定処理、遊技状態制御時処理等）の結果に基づいて、演出データを ROM 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には各演出デバイス（スピーカ、ランプ、液晶画像表示装置、シャッタなど）の演出データの更新処理を行う。

【3 6 6 7】

ステップ S 2 0 0 6 では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に音源 IC 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を音源 IC 4 1 8 に出力する。

【3 6 6 8】

ステップ S 2 0 0 7 では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処理では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 2 に出力する。

【3 6 6 9】

ステップ S 2 0 0 8 では、情報出力処理を行う。情報出力処理では、ステップ S 2 0 0 5 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S 2 0 0 2 へ戻る。この結果、設定された制御コマンドは、第 2 副制御部 5 0 0 に送信される。

【3 6 7 0】

次に、図 2 2 7（b）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 コマンド入力処理について説明す

10

20

30

40

50

る。この第1副制御部400コマンド入力処理は、図227(a)のステップS2004の第1副制御部400コマンド入力処理の流れを示すフローチャートである。

【3671】

ステップS2101では、RAM408のコマンド記憶領域に未処理コマンドがあるかを判定する。未処理コマンドがある場合には、ステップS2102に進み、未処理コマンドがない場合には、第1副制御部400コマンド入力処理を終了する。

【3672】

ステップS2102では、未処理コマンドに応じた処理にジャンプする。例えば、未処理コマンドがメダル投入コマンドの場合には、メダル投入時処理、スタートレバー受付時コマンドの場合には、スタートレバー受付時処理、内部抽選コマンドの場合には、内部抽選時処理、ストップボタン受付時コマンドの場合には、ストップボタン受付時処理、表示判定コマンドの場合には、表示判定時処理、遊技状態コマンドの場合には、遊技状態制御時処理にジャンプする。

【3673】

次に、図227(c)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS2201では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【3674】

次に、図227(d)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期（本実施例では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【3675】

ステップS2301では、図227(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS2002において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS2002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【3676】

ステップS2302では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【3677】

続いて、各リール110～112が停止状態から回転を開始した場合の具体的な例について説明する。

【3678】

まず、従来例について図228を用いて説明する。

【3679】

図228は、従来における、3つのリールの状態変化と、インデックスセンサにおける、各リールに設けられた遮光片の検出状態の変化と、各リールに対応したストップボタンの操作受付可能状態の変化と、各ストップボタンに内蔵された発光体の発光態様の变化を示すタイミングチャートである。

【3680】

図228に示すタイミングチャートには、上から順に、スタートレバー操作、左リール、中リール、および右リールが示されている。タイミングチャートの一番上には、(a)～(f)のタイミングを示す符号が印されており、その下には、(あ)の矢印と、(い)の矢印と、(う)の矢印が示されている。(あ)の矢印は図212に示す加速制御の実行中の期間を表す矢印である。(あ)の矢印で示す期間の前では、各リール110～112は回転後に停止した状態であった。(い)の矢印は図212に示す第一定速制御の実行中の期間を表す矢印であり、(う)の矢印は図212に示す第二定速制御の実行中の期間を表す矢印である。

10

20

30

40

50

【3681】

(a)のタイミングでスタートレバーがオンされ、左リール、中リール、および右リールが一斉に回転を開始する。(あ)の矢印が示すように、全てのリールは加速制御の実行中の期間になる。(b)のタイミングで加速制御が終了し、(い)の矢印が示すように、全てのリールは第一定速制御の実行中の期間になる。(c)のタイミングで第一定速制御が終了し、(う)の矢印が示すように、全てのリールは第二定速制御の実行中の期間になる。この例では、加速制御の実行中の期間にも、第一定速制御の実行中の期間にも、いずれのリールの遮光片も検出されず、第二定速制御の実行中の期間における、(d)のタイミングで左リール110の遮光片612Dが検出され、(e)のタイミングで中リールの遮光片が検出され、(f)のタイミングで右リールの遮光片が検出される。各リールの遮光片が検出されるタイミングはまちまちであり、回転を開始する前にどの位置でリールが停止していたのかによって検出タイミングは異なってくる。

10

【3682】

従来では、図212に示す第二定速制御の実行中の期間において、全ての遮光片が検出されたタイミングで、各ストップボタンは一斉に操作受付可能状態になる。各ストップボタンは、それまでは、操作されてもその操作が受け付けられないが、(f)のタイミング以降は、いずれのストップボタンであっても操作が受け付けられるようになる。図228に示すタイミングチャートには、左ストップボタンの操作の受付可／不可、中ストップボタンの操作の受付可／不可、および右ストップボタンの操作の受付可／不可が示されている。なお、ストップボタンの操作は受け付けられても、その操作が、制御的に無効に取り扱われる場合と有効に取り扱われる場合であってもよく、要するに、リールの停止でとらえれば、ストップボタンの操作の受付可／不可は、リール停止可能状態／停止不能状態を表していることになる。

20

【3683】

さらにその下には、各ストップボタンに内蔵された発光体（以下、「ストップボタンLED」と称する。）の発光態様が示されている。各ストップボタンLEDの第1発光態様は、例えば、赤色の発光態様であり、第2発光態様は、例えば、青色の発光態様である。いずれのストップボタンLEDも、(f)のタイミング以降は第2発光態様に変化している。すなわち、ストップボタンの操作受付不可状態（リール停止不能状態）では、いずれのストップボタンLEDも第1発光態様であり、ストップボタンの操作受付可能状態（リール停止可能状態）に移行すると、いずれのストップボタンLEDも第2発光態様に変化する。図218に示す従来例においては、ストップボタンLEDは、ストップボタンの操作受付不可状態（リール停止不能状態）であることを第1発光態様で報知し、ストップボタンの操作受付可能状態（リール停止可能状態）であることを第2発光態様で報知するものである。

30

【3684】

図229は、本実施形態における、各リール110～112の状態変化と、それぞれの遮光片の検出状態の変化と、各ストップボタン137～139の操作受付可能状態の変化と、各ストップボタンLED137a～139aの発光態様の変化を示すタイミングチャートである。以下、図228に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図228に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

40

【3685】

図229に示すタイミングチャートでは、3つのリール110～112のうちのいずれかのリールの遮光片が検出された時点で、遮光片が検出された当該リールに対応するストップボタン137～139が操作受付可能状態に移行する。すなわち、回転を開始した後、リールごとに、リール停止不能状態からリール停止可能状態に移行可能である。図229に示すタイミングチャートでは、左リール110の遮光片612Dが一番最初に検出（(d)のタイミングで検出）されたことによって、左ストップボタン137が一番最初（(d)のタイミングで）に操作受付可能状態に移行し、次いで中リール111の遮光片が検出（(e)のタイミングで検出）されたことによって、中ストップボタン138が(e)

50

）のタイミングで操作受付可能状態に移行し、最後に右リール１１２の遮光片が検出（（f）のタイミングで検出）されたことによって、右ストップボタン１３９が（f）のタイミングで操作受付可能状態に移行している。しかしながら、いずれのストップボタンLED１３７a～１３９aも、従来と同じように、全ての遮光片が検出されたタイミング（（f）のタイミング）にならなければ、第１発光態様から第２発光態様に変化しない。すなわち、リールごとにリール停止不能状態からリール停止可能状態に移行可能であるが、ストップボタンLEDは、最後のリールがリール停止可能状態に移行するタイミングで３つまとめて第２発光態様に变化する。したがって、本実施形態では、ストップボタンLEDが第１発光態様であってもそれに対応したストップボタンが操作受付可能状態であることがある。図２２９に示す（え）の矢印は、３つあるストップボタンのうちの一部のストップボタンのみが操作受付可能状態である期間を表す矢印である。一方、（お）の矢印は、３つあるストップボタン１３７～１３９のすべてが操作受付可能状態である期間を表す矢印である。

10

【３６８６】

本実施形態のスロットマシン１００によれば、遮光片が検出されてリールの停止位置を制御することができるようになったリールから停止操作を受け付けることで、従来よりも早くストップボタンの操作が受け付けられるようになる。したがって、遊技者がストレスを感じることなく、テンポよく遊技が進行するようになる。また、遊技者の操作に即応答して、遊技の臨場感が高まる場合がある。

【３６８７】

20

図２３０は、本実施形態におけるスロットマシン１００において回転する右リールにステップアウトが発生した場合のタイミングチャートである。以下、図２２９に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図２２９に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【３６８８】

図２３０に示すタイミングチャートでは、いずれのリールの遮光片も検出されていない段階で、右リール１１２にステップアウトが発生する。すなわち、いずれのリール１１０～１１２も第２定速制御が実行されている中、右リール１１２のみにステップアウトが生じる（（g）のタイミング）。右リール１１２にステップアウトが発生した後、そのステップアウトが図２２２に示すステップアウト検出処理（ステップＳ３１０n）で検出される（（a'）のタイミング）前に、左リール１１０の遮光片６１２Dが検出され（（d）のタイミング）、左ストップボタン１３７は操作受付可能状態になる（左リール１１０は停止可能状態になる）。また、中リール１１１の遮光片もステップアウト検出前に検出され（（e）のタイミング）、中ストップボタン１３８もステップアウト検出前に操作受付可能状態になる（中リール１１１も停止可能状態になる）。一部のストップボタンが操作受付可能状態であっても（（え）の矢印の期間）、その一部のストップボタンは操作されず、やがて、（a'）のタイミングで右リール１１２のステップアウトが検出される。右リール１１２のステップアウトが検出された時点では、左リール１１０も中リール１１１も定速回転を続けているが、右リール１１２のステップアウトが検出されると、３つのリールとも加速制御からやり直しになる。すなわち、ステップアウトした右リール１１２のみならず、定速回転をしていた残りの２つのリール（１１０、１１１）も、再加速を行う。ステップアウトと再加速が行われたことで、それぞれのリールにおける遮光片の位置関係が変わり、再加速後の第二定速制御の実行中には、最初に右リール１１２の遮光片が検出され（（d'）のタイミング）、次いで左リール１１０の遮光片６１２Dが検出され（（e'）のタイミング）、最後に中リール１１１の遮光片が検出される（（f'）のタイミング）。したがって、再加速後では、ストップボタンが操作受付可能状態になる順番（リールが停止可能状態になる順番）が、再加速前と異なっている。なお、ストップボタンLED１３７a～１３９aは、再加速前では第１発光態様のままであるが、再加速後は（f'）のタイミングで第２発光態様に变化する。

30

40

【３６８９】

50

図231は、本実施形態におけるスロットマシン100においてステップアウトが発生して再加速前にストップボタンが操作された場合のタイミングチャートである。以下、図230に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図230に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図231には、一番下に、左ストップボタン操作、中ストップボタン操作、および右ストップボタン操作が示されている。

【3690】

図231に示すタイミングチャートでは、右リール112にステップアウトが生じて（g）のタイミングから、左リール110の遮光片612Dが検出され（d）のタイミング）、左ストップボタン137が操作受付可能状態になる。右リール112に生じたステップアウトが検出される前の（h）のタイミングで左ストップボタン137が操作され、左リール110はブレーキ制御が行われ、停止する。なお、図231のタイミングチャートではリールの引込み制御については無視して左リール110の状態を示している（以降のタイミングチャートでも同じ）。なお、右リール112に生じたステップアウトが検出される前に、中リール111の遮光片も検出される（e）のタイミング）が、中ストップボタン138は操作されず、中リール111は定速回転を続ける。

【3691】

やがて、（a'）のタイミングで右リール112のステップアウトが検出される。（a'）のタイミングでは、左リール110は停止状態、中リール111は定速回転状態、右リール112はステップアウト状態である。右リール112のステップアウトが検出されると、停止したリールを除いて、すなわち回転しているリールのみが加速制御からやり直しになる。その結果、ステップアウトした右リール112と、中リール111が再加速を行い、先に停止した左リール110は停止状態を維持する。

【3692】

左リール110は、再加速した右リール112と中リール111が定速回転に移行しても停止状態を維持するため、左リール110の遮光片612Dが検知されることはなく、左ストップボタン137が操作受付可能状態になることもない。

【3693】

再加速した右リール112の遮光片が（d'）のタイミングで検出され、再加速した中リール111の遮光片が（f'）のタイミングで検出される。停止リールを除いて、回転していた全てのリールの遮光片が検出された時点で、回転していたリールに対応したストップボタンLEDが第1発光態様から第2発光態様に变化する。図231に示す例では、中リール111の遮光片が検出された（f'）のタイミングで、右ストップボタンLED139aと中ストップボタンLED138aが第2発光態様に变化する。なお、左ストップボタンLED137aは第1発光態様のままである。

【3694】

図232は、本実施形態におけるスロットマシン100において第二定速制御の実行中に電断復電が発生した場合のタイミングチャートである。以下、図229に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図229に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【3695】

第二定速制御の実行中に、最初に左リール110の遮光片612Dが検出され（d）のタイミング）、次いで中リール111の遮光片が検出され（e）のタイミング）、最後に右リール112の遮光片が検出される（f）のタイミング）。（お）の矢印の期間では、3つのリール110～112ともに停止可能状態である。しかしながら、いずれのストップボタン137～139も操作されず、3つのリール110～112は定速回転を続けているところで、電断が生じる。復電するまでの間に惰性で回転していた3つのリール110～112はいずれも停止してしまう。やがて、（a'）のタイミングで復電し、3つのリール110～112はいずれも加速制御を開始し、第一定速制御を経て第二定速制御の実行中になる。電断によって各リールが停止したことにより、それぞれのリールにおける遮光片の位置関係が変わり、復電後の第二定速制御の実行中には、最初に中リール1

10

20

30

40

50

1 1 の遮光片が検出され（（d'）のタイミング）、次いで右リール 1 1 2 の遮光片が検出され（（e'）のタイミング）、最後に左リール 1 1 0 の遮光片 6 1 2 D が検出される（（f'）のタイミング）。したがって、復電後では、ストップボタンが操作受付可能状態になる順番（リールが停止可能状態になる順番）が、電断前と異なっている。

【3 6 9 6】

以上説明した図 2 3 2 の例は、電断してから復電するまでの間に、リールが停止してしまうほどの時間経過があった例であるが、第二定速制御の実行中に電断し、即座に復電した場合、すなわち、リールの回転速度は低下するものの停止する前に復電した場合には、復電後の図 2 2 2 に示すステップアウト検出処理（ステップ S 3 1 0 n）で各リール 1 1 0 ～ 1 1 2 のステップアウトが検出されることになり、図 2 3 0 に示す例で説明した右リール 1 1 2 のように、各リール 1 1 0 ～ 1 1 2 はステップアウトが検出されたことで再加速が行われる。

【3 6 9 7】

図 2 3 2 を用いて説明した電断復電の例は、図 2 2 9 以降のタイミングチャートで示す例の終了後、それらの例の開始前、あるいはそれらの例の途中で生じることがある。

【3 6 9 8】

図 2 3 3 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 においてストップボタン L E D が第 2 発光態様に変化する前にストップボタンの操作が受け付けられた場合のタイミングチャートである。以下、図 2 2 9 に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図 2 2 9 に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図 2 3 3 にも、一番下に、左ストップボタン操作、中ストップボタン操作、および右ストップボタン操作が示されている。

【3 6 9 9】

第 2 定速制御の実行中に（d）のタイミングで左リール 1 1 0 の遮光片 6 1 2 D が検出され、左ストップボタン 1 3 7 は操作受付可能状態になる。なお、左ストップボタン L E D 1 3 7 a は第 1 発光態様のままである。全てのリールの遮光片が検出される前の（h）のタイミングで左ストップボタン 1 3 7 が操作され、左リール 1 1 0 はブレーキ制御が行われ、停止する。（e）のタイミングで中リール 1 1 1 の遮光片が検出される。（f）のタイミングで右リール 1 1 2 の遮光片が検出され、全てのリールの遮光片が検出されたことになる。（f）のタイミングでも中リール 1 1 1 は定速回転を続けている。すなわち、中ストップボタン 1 3 8 は（e）のタイミングで操作受付可能状態になっても操作されていない。この（f）のタイミングでは、中ストップボタン L E D 1 3 8 a と右ストップボタン L E D 1 3 9 a が第 2 発光態様に変化するが、左ストップボタン L E D 1 3 7 a は第 1 発光態様のままである。このように、第 2 発光態様に変化する前に停止したリールのストップボタン L E D は、第 1 発光態様のままである。なお、（e）のタイミングから（f）のタイミングになるまでの間に中ストップボタン 1 3 8 が操作された場合は、（f）のタイミングになっても中ストップボタン L E D 1 3 8 a は第 1 発光態様のままであり、第 2 発光態様に変化するのは右ストップボタン L E D 1 3 9 a のみになる。

【3 7 0 0】

図 2 3 4 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 において遮光片を検出してから最短コマ数で停止させた場合のタイミングチャートである。以下、図 2 2 9 に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図 2 2 9 に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図 2 3 4 にも、一番下に、左ストップボタン 1 3 7、中ストップボタン 1 3 8、および右ストップボタン 1 3 9 それぞれが示されている。

【3 7 0 1】

図 2 1 2 における保持パラメータの値が示すように、加速制御には、6 0 割り込みが必要であり、第一定速制御には、1 2 8 割り込みが必要である。また、この例では、遮光片が検出されても第二定速制御の状態に移行しないと、ストップボタンは操作受付可能状態に移行することができない。図 2 3 4 に示すタイミングチャートでは、第一定速制御が開始されるタイミング（（b）のタイミング）で左リール 1 1 0 の遮光片 6 1 2 D が検出さ

10

20

30

40

50

れる。なお、加速制御中（（あ）の矢印で示す期間）に左リール１１０の遮光片６１２Ｄが検出される場合もあり得る。ただし、加速制御中は遮光片を検出せず、定速状態（第一定速制御中または第二定速制御中）に限って遮光片を検出するようにしてもよい。

【３７０２】

図２３５は、各タイミングにおける左リールの状態を示す図である。図２３５には、図２３５（ｂ）、同図（ｂ'）、同図（ｃ'）、同図（ｃ'－１）、同図（ｃ'－２）が示されているが、いずれの図においても、左側に左リール１１０が示され、右側に右リール１１２が示され、中央に中リール１１１が示されている。

【３７０３】

図２３５（ｂ）では、左リール１１０も中リール１１１も右リール１１２も全て回転をしているが、左リール１１０に限っては、図柄が見えるように示している（図２３５（ｂ'）および同図（ｃ'）においても同じ）。図２３５（ｂ）には、図２３４の（ｂ）のタイミングにおける左リール１１０が示されている。すなわち、第一定速制御が開始された時点（左リール１１０の遮光片６１２Ｄが検出された時点）の左リール１１０では、図柄表示窓１１３の中段に、図２０５に示す図柄番号カウンタの値が０のＢＢ図柄が位置している。

10

【３７０４】

１図柄の移動には２４駆動パルスの出力が必要であり、左リール１１０では、図柄表示窓１１３の中段を、図柄番号カウンタの値が２０の図柄（チェリー図柄）、１９の図柄（ＢＢ図柄）、１８の図柄（リプレイ図柄）、１７の図柄（ベル図柄）が順に通過していく。図柄表示窓１１３の中段に、図柄番号カウンタの値が１７の図柄（ベル図柄）が通過し終えた時点（図２３４に示す（ｂ'）のタイミング）で、（ｂ）のタイミングから１２０駆動パルス（２４駆動パルス×５図柄分）が出力されている。図２３５（ｂ'）には、この（ｂ'）のタイミングにおける左リール１１０が示されており、図柄表示窓１１３の中段には、図柄番号カウンタの値が１６の図柄であるスイカ図柄が位置している。

20

【３７０５】

さらに、８駆動パルスが出力されると、第二定速制御に切り替わる。図２３４に示すタイムチャートでは、この８駆動パルスが出力されたタイミングが（ｃ）のタイミングとして示されている。（ｃ）のタイミングでは、第二定速制御が開始されたことにより左ストップボタン１３７が操作受付可能状態に移行する。すなわち、この例では、たとえ先に遮光片が検出されていても、第二定速制御に移行しないと、ストップボタンは操作受付可能状態にならない。ただし、ストップボタンの操作受付可能状態への移行条件として、遮光片が検出されるという条件は同じであるが、制御状態としては第一定速制御になっていれば、ストップボタンは操作受付可能状態に移行するようにしてもよい。

30

【３７０６】

また、図２３４に示すタイムチャートでは、第二定速制御が開始されて最初の１駆動パルスが出力されたタイミングが（ｃ'）のタイミングとして示されている。この（ｃ'）のタイミングで左ストップボタン１３７が操作され、左リール１１０はブレーキ制御が行われ、停止する。

【３７０７】

図２３５（ｃ'）には、（ｃ'）のタイミングにおける左リール１１０が示されており、図柄表示窓１１３の中段には、図柄番号カウンタの値が１５の図柄であるバー図柄が、９／２４コマ分位置している。バー図柄はいわゆるＤＤＴ図柄であり、このバー図柄を中段に停止させることを狙ってストップボタンを操作すれば、小役を取りこぼすことがない。なお、バー図柄を特定図柄や或る図柄と称してもよい。

40

【３７０８】

図２３５（ｃ'－１）および同図（ｃ'－２）は、（ｃ'）のタイミングで停止操作された左リール１１０の停止図柄態様を示す図である。図２０５（ｂ）に示すスイカの小役が内部当選していた場合には、図２３５（ｃ'－１）に示すように、バー図柄が図柄表示窓１１３の中段に停止し、スイカ図柄が下段に停止する。一方、図２０５（ｂ）に示すチェリーの小役が内部当選していた場合には、図２３５（ｃ'－２）に示すように、バー図柄

50

は図柄表示窓 1 1 3 の中段には停止せず、引き込み制御が行われ、2 コマすべてチェリー図柄が上段に停止する。

【3 7 0 9】

図 2 3 6 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 において演出装置でリールに関する演出を行った場合のタイミングチャートである。以下、図 2 2 9 に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図 2 2 9 に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図 2 3 6 には、一番下に、演出装置が示されている。この演出装置は、例えば、演出画像表示装置 1 5 7（液晶表示装置）である。

【3 7 1 0】

演出装置における第 1 演出は、スタートレバー 1 3 5 が操作されると開始される。あるいは、全リール 1 1 0～1 1 2 が回転を開始すると開始される。もしくは全リール 1 1 0～1 1 2 の加速制御が開始されると開始される。後述するように、リールは、回転開始タイミングをリールごとに遅延させるランダム遅延処理が行われる場合があり、全リール 1 1 0～1 1 2 が揃って、回転を開始したり、あるいは加速制御中になるとは限らない。図 2 3 6 に示すタイミングチャートでは、スタートレバー 1 3 5 の操作タイミングと、全リール 1 1 0～1 1 2 の回転開始タイミングと、全リール 1 1 0～1 1 2 についての加速制御の開始タイミングは一致しており、(a) のタイミングである。演出装置における第 1 演出は、(a) のタイミングから開始されている。

【3 7 1 1】

図 2 3 7 は、演出装置における第 1 演出の例を示す図である。

【3 7 1 2】

図 2 3 7 の各図には、一番上に、演出装置の一例である演出画像表示装置 1 5 7 が示され、その下に、左リール 1 1 0、中リール、1 1 1、および右リール 1 1 2 が示されている。さらに各リールの下には、それぞれのリールに対応したストップボタン 1 3 7～1 3 9 が示されている。各ストップボタン 1 3 7～1 3 9 には、ストップボタン LED 1 3 7 a～1 3 9 a が内蔵されている。

【3 7 1 3】

左側に示した図 2 3 7 (A) は、演出画像表示装置 1 5 7 における第 1 演出として小役示唆演出が実行されている例を示す図である。一方、右側に示した図 2 3 7 (B) は、演出画像表示装置 1 5 7 における第 1 演出としてナビ演出が実行されている例を示す図である。

【3 7 1 4】

まず、小役示唆演出について説明する。図 2 3 7 (A) における (a 1) には、図 2 3 6 に示す (a) のタイミング（第 1 演出の開始タイミング）における演出画像表示装置 1 5 7 等が示されている。この (a 1) に示す演出画像表示装置 1 5 7 では、スイカ図柄が表示されており、図 2 0 5 (b) に示すスイカの小役が内部当選していることを示唆している。また、(a 1) に示す 3 つのリール 1 1 0～1 1 2 はいずれも回転を開始している。さらに、各ストップボタン 1 3 7～1 3 9 越しに、ストップボタン LED 1 3 7 a～1 3 9 a が第 1 発光態様で発光していることが示されている。

【3 7 1 5】

図 2 3 7 (A) における (d 1) には、図 2 3 6 に示す (d) のタイミング（左リール 1 1 0 の遮光片 6 1 2 D が検出されたタイミングであり、左ストップボタン 1 3 7 が操作受付可能状態になったタイミング）における演出画像表示装置 1 5 7 等が示されている。この (d 1) に示す演出画像表示装置 1 5 7 でも、小役示唆演出が継続しており、スイカ図柄が表示されている。また、(d 1) に示す 3 つのリール 1 1 0～1 1 2 はいずれも第 2 定速制御による回転を継続している。さらに、各ストップボタン 1 3 7～1 3 9 越しに、ストップボタン LED 1 3 7 a～1 3 9 a が第 1 発光態様で発光していることが示されている。すなわち、操作受付可能状態になった左ストップボタン 1 3 7 に内蔵されたストップボタン LED 1 3 7 a も他のストップボタン LED 1 3 8 a, 1 3 9 a と同じく第 1 発光態様で発光していることが示されている。

【3716】

図237(A)における(f1)には、図236に示す(f)のタイミング(右リール112の遮光片が検出されたタイミングであって全てのリールの遮光片が検出されたタイミング)における演出画像表示装置157等が示されている。この(f1)に示す演出画像表示装置157でも、小役示唆演出が継続しており、スイカ図柄が表示されている。また、(f1)に示す3つのリール110~112はいずれも第二定速制御による回転を継続している。さらに、各ストップボタン137~139越しに、ストップボタンLED137a~139aが第2発光態様に変化して発光していることが示されている。

【3717】

なお、小役示唆演出では、スイカ図柄が継続して表示されていてもよいし、スイカ図柄の表示と非表示が繰り返されてもよい。

10

【3718】

次に、ナビ演出について説明する。ナビ演出は、或る入賞役に入賞するためのストップボタンの停止操作の順番を指示する演出である。図237(B)における(a2)には、図236に示す(a)のタイミング(第1演出の開始タイミング)における演出画像表示装置157等が示されている。この(a2)に示す演出画像表示装置157では、各リール110~112の真上に位置する箇所に、停止操作の順番を表す数字が表示されている。すなわち、左リール110の上には3が表示され、中リール111の上には2が表示され、右リール112の上には1が表示されている。また、(a2)に示す3つのリール110~112はいずれも回転を開始している。さらに、各ストップボタン137~139越しに、ストップボタンLED137a~139aが第1発光態様で発光していることが示されている。

20

【3719】

図237(B)における(d2)には、図236に示す(d)のタイミング(左リール110の遮光片612Dが検出されたタイミングであり、左ストップボタン137が操作受付可能状態になったタイミング)における演出画像表示装置157等が示されている。この(d2)に示す演出画像表示装置157でも、ナビ演出が継続しており、停止操作の順番を表す数字が表示されている。また、(d2)に示す3つのリール110~112はいずれも第二定速制御による回転を継続している。さらに、各ストップボタン137~139越しに、ストップボタンLED137a~139aが第1発光態様で発光していることが示されている。すなわち、操作受付可能状態になった左ストップボタン137に内蔵されたストップボタンLED137aも他のストップボタンLED138a, 139aと同じく第1発光態様で発光していることが示されている。

30

【3720】

図237(B)における(f2)には、図236に示す(f)のタイミング(右リール112の遮光片が検出されたタイミングであって全てのリールの遮光片が検出されたタイミング)における演出画像表示装置157等が示されている。この(f2)に示す演出画像表示装置157でも、ナビ演出が継続しており、停止操作の順番を表す数字が表示されている。また、(f2)に示す3つのリール110~112はいずれも第二定速制御による回転を継続している。さらに、各ストップボタン137~139越しに、ストップボタンLED137a~139aが第2発光態様に変化して発光していることが示されている。

40

【3721】

以上説明した図237(B)におけるナビ演出では、リールの遮光片が検出される順番とは異なる停止操作の順番が表示されていたことになる。ただし、リールの遮光片が検出される順番と、ナビ演出で指示される停止操作の順番がたまたま一致する場合もある。

【3722】

なお、ナビ演出でも、停止操作の順番を表す数字が継続して表示されていてもよいし、その数字の表示と非表示が繰り返されてもよい。

【3723】

図238は、本実施形態におけるスロットマシン100において、3つのストップボタ

50

ン１３７～１３９に対してスライドプッシュの操作を行ったが一部の操作しか受け付けられなかった場合のタイミングチャートである。以下、図２２９に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図２２９に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図２３８には、一番下に、左ストップボタン操作、中ストップボタン操作、および右ストップボタン操作が示されている。

【３７２４】

スライドプッシュの操作とは、短時間に複数のストップボタン１３７～１３９を操作することである。図２３８における例では、第二定速制御の実行中に左リール１１０の遮光片６１２Ｄが検出され（（ｄ）のタイミング）、左ストップボタン１３７が操作受付可能状態になった後、（ｈ１）のタイミングから、３つのストップボタン１３７～１３９に対してスライドプッシュの操作が行われる。すなわち、最初に左ストップボタン１３７を操作し、次いで、中ストップボタン１３８、右ストップボタン１３９と短時間になぞるように連続して操作（順押し）が行われる。スライドプッシュが行われた時点では、中リール１１１の遮光片も右リール１１２の遮光片も検出されておらず、中ストップボタン１３８も右ストップボタン１３９も操作受付不可状態のままである。このため、スライドプッシュの操作における左ストップボタン１３７の操作のみが受け付けられ、残りの中ストップボタン１３８および右ストップボタン１３９の操作は受け付けられない。したがって、左リール１１０は、ブレーキ制御が実行されて停止するが、中リール１１１と右リール１１２は定速回転を継続する。やがて、中リール１１１の遮光片が検出され（（ｅ）のタイミング）、最後に、右リール１１２の遮光片も検出される（（ｆ）のタイミング）が、スライドプッシュの操作における中ストップボタン１３８の操作および右ストップボタン１３９の操作は無効化されたままであり、中リール１１１と右リール１１２を停止させるには、改めて、中ストップボタン１３８の操作および右ストップボタン１３９の操作が必要になる。なお、上述のごとく、（え）の矢印は、３つあるストップボタンのうちの一部のストップボタンのみが操作受付可能状態である期間を表す矢印である。また、（ｆ）のタイミングでは、中ストップボタンＬＥＤ１３８ａおよび右ストップボタンＬＥＤ１３９ａは第２発光態様に変化するが、既にリール停止があった左ストップボタンＬＥＤ１３７ａは第１発光態様のままである。

【３７２５】

中ストップボタンＬＥＤ１３８ａおよび右ストップボタンＬＥＤ１３９ａが第２発光態様で発光している状態（（え）の矢印で示す期間）で、中ストップボタン１３８と右ストップボタン１３９の２つのストップボタンに対するスライドプッシュの操作を行う。すなわち、（ｈ２）のタイミングで中ストップボタン１３８の操作を行い、（ｈ３）のタイミングで右ストップボタン１３９の操作を行う。中リール１１１も右リール１１２もブレーキ制御が実行されて停止する。

【３７２６】

３つのリール１１０～１１２それぞれが、ブレーキ制御が実行されて停止した後、再び、スタートレバー１３５が操作されて、３つのリール１１０～１１２それぞれは回転を開始する（（ａ'）のタイミング）。すなわち、次遊技が開始される。この次遊技でも、第一定速制御が実行されてから第二定速制御に移行する（（ｃ'）のタイミング）。第二定速制御の実行中に左リール１１０の遮光片６１２Ｄが検出され（（ｄ'）のタイミング）、左ストップボタン１３７が操作受付可能状態になる。次いで、中リール１１１の遮光片も検出され（（ｅ'）のタイミング）、中ストップボタン１３８も操作受付可能状態になる。最後に、右リール１１２の遮光片も検出され（（ｆ'）のタイミング）、右ストップボタン１３９も操作受付可能状態になる。また、いずれのストップボタン１３７～１３９も操作されていない状態で３つのリール１１０～１１２全ての遮光片が検出されたことによって、各ストップボタンに内蔵されたストップボタンＬＥＤ１３７ａ～１３９ａが第２発光態様に変化する。第１ストップボタンＬＥＤ１３７ａは、前回遊技では第１発光態様のままであったが、今回の遊技では、第２発光態様に変化する。

【３７２７】

図239は、本実施形態におけるスロットマシン100において、3つのストップボタン137～139に対して行ったスライドプッシュの操作が全て受け付けられた場合のタイミングチャートである。以下、図238に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図238に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【3728】

図239に示すタイミングチャートでは、3つのリール110～112の遮光片全てが検出された後に、スライドプッシュの操作が行われている。したがって、3つのストップボタン137～139が全て操作受付可能状態であって、3つのストップボタンLED137a～139aが全て第2発光態様で発光している状態（（お）の矢印で表す期間）で、スライドプッシュの操作が開始される。ここでも、左ストップボタン137から順押し
10
の順に短時間になぞるように連続して操作が行われ、各ストップボタン137～139の操作タイミング（（h）、（h'）、（h''）のタイミング）に応じて、対応するリールに対してブレーキ制御が実行され対応するリールは停止し、内蔵されたストップボタンLEDは第1発光態様に戻る。各リールに対するブレーキ制御の実行期間は重なる場合がある。

【3729】

図240は、本実施形態におけるスロットマシン100において、疑似遊技が行われてから本遊技が行われた場合のタイミングチャートである。以下、図229に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図229に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図240にも、一番下に、左ストップボタン操作、中ストップボタン操作、および右ストップボタン操作が示されている。
20

【3730】

疑似遊技は、リール演出の一種（上述の第2リール演出）であり、本遊技と同様にストップボタンの操作によって、操作されたストップボタンに対応するリールを、停止させたように見せかける演出である。本遊技では、リールが完全に停止した後、導出された停止態様に
30
応じたメダルの付与が実行されるが、疑似遊技では、導出された停止態様に応じたメダルの付与は行われない。

【3731】

疑似遊技でも、スタートレバー135の操作により、各リール110～112は回転を開始し、加速制御、第一定速制御、および第二定速制御が実行される。また、各リール110～112の遮光片は、左リール110の遮光片612D、中リール111の遮光片、右リール112の遮光片の順に検出され、遮光片が検出されたリールに対応したストップボタン137～139が操作受付可能状態になる。そして、全てのリール110～112の遮光片が検出されると初めて、3つのストップボタンランプ137a～139aは第2発光態様に変化する。したがって、疑似遊技が開始されても本遊技と何ら変わることはなく、遊技者は疑似遊技と本遊技の区別がつかない。図240に示すタイミングチャートでは、3つのストップボタンランプ137a～139aが第2発光態様に変化した後、左ストップボタン137からスライドプッシュが行われ、各ストップボタン137～139の操作タイミング（（h）、（h'）、（h''）のタイミング）で、対応するリールがブレーキ制御を開始し、内蔵されたストップボタンLEDは第1発光態様に戻る。疑似遊技では、停止制御が実行されず、代わりに、リールをわずかに振動させる振動制御が行われる。振動制御は、図柄を遊技者にしっかりと見せるため数秒程度は行われる。疑似遊技では、最大引き込み図柄数を超えた引き込みを行うことも可能である。例えば、BB内部当選状態であれば、BB図柄揃い（「7-7-7」）を振動表示（揺れ表示）させる。また、小役が内部当選している状態であれば、バー図柄揃いを振動表示させる。遊技者は、振動表示によって、これまでの遊技は疑似遊技であったことに気が付く。
40

【3732】

振動表示が数秒程度行われると、疑似遊技は終了になり、本遊技が開始される。本遊技は、スタートレバー135の操作無しで開始される。疑似遊技においてBB図柄揃い（「7-7-7」）を振動表示した場合には、そのままリール110～112が同時に回転を
50

開始すると、BB図柄が横並びとなる位置関係を保ったまま、リール110～112が回転することになる。このような位置関係では、全てのリール110～112のBB図柄が同じタイミングで図柄表示窓113に出現するため、図柄を狙うことに長けている熟練者にとってはBB図柄を狙いやすくなる。このため、図柄を狙うことに長けていない初心者との間で、遊技の公平性を担保することができなくなる。また、図柄を狙うことが容易になってしまうことで、図柄を狙って停止操作をすることを楽しみにしている遊技者にとっては、遊技の興味が減退することになる。そこで、リールの回転開始時期をリール間でランダムに遅延させるランダム遅延制御を行い、BB図柄が横並びとなる位置関係を崩すことが行われる。(i)のタイミングで本遊技が開始されたが、いずれのリール110～112も回転を開始せず、まずは、本遊技開始からn1回($n1 \geq 0$)の割り込みがあった後(第1時間経過後)、右リール112が回転を開始する。次いで、本遊技開始からn2回($n2 > n1$)の割り込みがあった後(第2時間経過後)、中リール111が回転を開始する。最後に、本遊技開始からn3回($n3 > n2$)の割り込みがあった後(第3時間経過後)、左リール110が回転を開始する。各リール110～112は、回転を開始すると加速制御が60割込分実行されるが、実行期間はズレている。本遊技において示した(あ)の矢印は、一番最初の右リール112における加速制御が開始されてから一番最後の左リール110における加速制御が終了するまでの期間を表すものである。次いで、各リールでは、加速制御が終了すると、第一定速制御が開始される。本遊技において示した(い)の矢印は、一番最初の右リール112における第一定速制御が開始されてから一番最後の左リール110における第一定速制御が終了するまでの期間を表すものである。続いて、各リールでは、第一定速制御が終了すると、第二定速制御が開始される。本遊技において各リール110～112で第二定速制御が行われている期間は、(う)の矢印によって表されている。一番最後の左リール110が第一定速制御を終える前に、一番最初の右リール112は第二定速制御を開始している。疑似遊技とランダム遅延処理が行われたことで、それぞれのリールにおける遮光片の位置関係が変わり、本遊技における第二定速制御の実行中には、最初に右リール112の遮光片が検出され((f')のタイミング)、次いで中リール111の遮光片が検出され((e')のタイミング)、最後に左リール110の遮光片612Dが検出される((d')のタイミング)。したがって、本遊技と疑似遊技とでは、ストップボタンが操作受付可能状態になる順番(リールが停止可能状態になる順番)が異なっている。なお、本遊技でも、全てのリール110～112の遮光片が検出されると初めて、3つのストップボタンランプ137a～139aは第2発光態様に変化する((d')のタイミング)。

【3733】

図241は、本実施形態におけるスロットマシン100において、リールアクションが行われてから本遊技が行われた場合のタイミングチャートである。以下、図240に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図240に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【3734】

リールアクションは、リール演出の一種(上述の第1リール演出)であり、本遊技とは異なり、ストップボタンの操作無しにリールが停止したように見せかける演出である。なお、リールアクションも、疑似遊技と同じく、メダルの付与は行われない。

【3735】

リールアクションでも、スタートレバー135の操作により、各リール110～112は回転を開始し、加速制御、第一定速制御、および第二定速制御が実行される。また、各リール110～112の遮光片は、左リール110の遮光片612D、中リール111の遮光片、右リール112の遮光片の順に検出される。ただし、遮光片が検出されても、ストップボタン137～139は操作受付可能状態にならずに操作受付不可状態のままである。また、全てのリール110～112の遮光片が検出されても、3つのストップボタンランプ137a～139aは第1発光態様のままである。やがて、ストップボタン137～139の操作無しに、各リール110～112が勝手にブレーキ制御を開始する。この

リールアクションでも、停止制御が実行されず、代わりに、リールをわずかに振動させる振動制御が行われる。振動制御は、図柄を遊技者にしっかりと見せるため数秒程度は行われる。例えば、BB内部当選状態であれば、BB図柄揃い（「7-7-7」）を振動表示（揺れ表示）させる。また、小役が内部当選している状態であれば、バー図柄揃いを振動表示させる。

【3736】

振動表示が数秒程度行われると、リールアクションは終了になり、本遊技が開始される。本遊技は、図240で説明した本遊技と同じであり、ランダム遅延制御が行われて、加速制御、第一定速制御、第二定速制御が実行される。リールアクションとランダム遅延処理が行われたことで、それぞれのリールにおける遮光片の位置関係が変わり、本遊技における第二定速制御の実行中には、最初に右リール112の遮光片が検出され（（f'）のタイミング）、次いで中リール111の遮光片が検出され（（e'）のタイミング）、最後に左リール110の遮光片612Dが検出される（（d'）のタイミング）。したがって、本遊技とリールアクションとは、遮光片が検出されるリールの順番が異なる場合がある。しかしながら、リールアクションでは、ストップボタンを操作する必要がないため、この順番が異なっても遊技者に与える影響は小さい。

【3737】

続いて、同時押しについて説明する。ここにいう同時押しとは、全てのストップボタン137～139を同時又はほぼ同時に操作したことをいう。例えば、最初のストップボタンの操作から、最後のストップボタンの操作までに要した時間が所定時間（例えば、100ms）以内であった場合に「同時押し」と判断する。上記所定時間については、全てのストップボタン137～139の連続操作に要する平均的な時間を考慮して設定したものであり、相対的に素早い停止操作と判断される時間範囲内で任意に変更可能である。

【3738】

同時押しを行った場合に、特定の図柄組合せが入賞するためには、特定の図柄組合せを構成する各リールの図柄が各リール間で、最大4図柄の範囲内で近接していないと入賞することができない。

【3739】

図242は、特定の図柄組合せを構成する図柄の相対的位置関係を図柄表示窓113を基準に表した図である。

【3740】

図242（a）は、BB内部当選状態において、リプレイに内部当選し、入賞ラインL1上に「リプレイーリプレイーリプレイ」の図柄組合せが停止表示された場合の例を示す図である。図242（a）では、入賞ラインL1上に停止表示されたリプレイ図柄は、左リール110における図柄番号カウンタの値が2のリプレイ図柄と、中リール111における図柄番号カウンタの値が1のリプレイ図柄と、右リール112における図柄番号カウンタの値が14のリプレイ図柄である。この停止図柄態様の場合、BB図柄は、左リール110ではリプレイ図柄から2コマ目に位置しており、中リール111でもリプレイ図柄から2コマ目に位置しており、右リール112ではリプレイ図柄から1コマ目に位置している。したがって、図242（a）に示すリプレイ図柄揃いの状態は、各リール間で特定の図柄組合せを構成する図柄（ここではBB図柄）を近接させた状態であり、以下、この状態のことを準備目状態という。準備目状態で遊技を終了し、次遊技において、同時押しを行うことで、特定の図柄組合せを入賞させることを容易にすることが可能である。すなわち、準備目状態とは、特定の図柄組合せを構成する各リールの図柄が一定範囲内にある状態のことをいう。図242（a）では、次遊技において同時押しを行えば、入賞ラインL1でも、図203に示すその他の入賞ラインL2～5のいずれの入賞ラインにも、BB図柄揃いを停止表示させることが可能である。

【3741】

図242（b）は、BB内部当選状態において、ベルに内部当選し、入賞ラインL1上に「ベルーベルーベル」の図柄組合せが停止表示された場合の例を示す図である。図24

10

20

30

40

50

2 (b) では、入賞ライン L 1 上に停止表示されたベル図柄は、左リール 1 1 0 における図柄番号カウンタの値が 1 のベル図柄と、中リール 1 1 1 における図柄番号カウンタの値が 1 9 のベル図柄と、右リール 1 1 2 における図柄番号カウンタの値が 1 5 のベル図柄である。この停止図柄態様の場合、左リール 1 1 0 の B B 図柄は中リール 1 1 1 の B B 図柄から 2 コマ目と 4 コマ目に位置しており、右リール 1 1 2 の B B 図柄は中リール 1 1 1 の B B 図柄から 3 コマ目に位置している。したがって、図 2 4 2 (b) に示すベル図柄揃いの状態も準備目状態であり、この準備目状態で遊技を終了し、次遊技において、同時押しを行うことで、B B 図柄揃いを停止表示させることが可能である。

【3 7 4 2】

この例では、準備目状態になる構成を、図柄番号カウンタの特定の値のリプレイ図柄の構成と、図柄番号カウンタの特定の値のベル図柄の構成にしているが、図柄番号カウンタの特定の値のスイカ図柄の構成であってもよいし、図柄番号カウンタの特定の値のチェリー図柄の構成であってもよいし、図柄番号カウンタの特定の値のハズレ図柄の構成であってもよい。

【3 7 4 3】

また、準備目状態になる構成の図柄組合せは、図柄表示窓 1 1 3 内に表示される必要はなく、特定の図柄組合せを構成する図柄 (B B 図柄) の相対的位置関係が、図 2 4 2 (a) や同図 (b) で示した相対的位置関係にあればよい。

【3 7 4 4】

なお、B B 内部当選状態において準備目状態となった場合に、演出画像表示装置 1 5 7 やスピーカ 2 7 2、2 7 7 等で準備目状態であることを報知してもよい。

【3 7 4 5】

図 2 4 3 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 において、3 つのストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対して同時押しの操作を行ったが一部の操作しか受け付けられなかった場合のタイミングチャートである。以下、図 2 2 9 に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図 2 2 9 に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。図 2 4 3 には、一番下に、左ストップボタン操作、中ストップボタン操作、および右ストップボタン操作が示されている。

【3 7 4 6】

図 2 4 3 における例では、第二定速制御の実行中に左リール 1 1 0 の遮光片 6 1 2 D が検出され ((d) のタイミング)、左ストップボタン 1 3 7 が操作受付可能状態になった後、(h) のタイミングから、3 つのストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対して同時押しの操作が行われる。同時押しが行われた時点では、中リール 1 1 1 の遮光片も右リール 1 1 2 の遮光片も検出されておらず、中ストップボタン 1 3 8 も右ストップボタン 1 3 9 も操作受付不可状態のままである。このため、同時押しの操作における左ストップボタン 1 3 7 の操作のみが受け付けられ、残りの中ストップボタン 1 3 8 および右ストップボタン 1 3 9 の操作は受け付けられない。したがって、左リール 1 1 0 は、(h) のタイミングで停止するが、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 は定速回転を継続する。やがて、中リール 1 1 1 の遮光片が検出され ((e) のタイミング)、最後に、右リール 1 1 2 の遮光片も検出される ((f) のタイミング) が、同時押しの操作における中ストップボタン 1 3 8 の操作および右ストップボタン 1 3 9 の操作は無効化されたままであり、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 を停止させるには、改めて、中ストップボタン 1 3 8 の操作および右ストップボタン 1 3 9 の操作が必要になる。なお、(f) のタイミングでは、中ストップボタン L E D 1 3 8 a および右ストップボタン L E D 1 3 9 a は第 2 発光態様に変化するが、既にリール停止があった左ストップボタン L E D 1 3 7 a は第 1 発光態様のままである。

【3 7 4 7】

図 2 4 4 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 0 0 において、3 つのストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対して行った同時押しの操作が全て受け付けられた場合のタイミングチャートである。以下、図 2 4 3 に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図 2 4 3 に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【3748】

図244に示すタイミングチャートでは、3つのリール110～112の遮光片全てが検出された後に、同時押しの操作が行われている。したがって、3つのストップボタン137～139が全て操作受付可能状態であって、3つのストップボタンLED137a～139aが全て第2発光態様で発光している状態（（お）の矢印で表す期間）で、同時押しの操作が行われる（（h）のタイミング）。同時押しの操作を受けて、3つのリール110～112それぞれではブレーキ制御が行われ、3つのリール110～112は同時に停止する。すなわち、各リール110～112ごとのブレーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間どうしが重なる。なお、全部の期間どうしが重なる場合があってもよい。また、3つのストップボタン137～139それぞれに内蔵されたストップボタンLED137a～139aは第1発光態様に同時に戻る。なお、同時に停止する。とは厳密には、同時に停止したように見える。であり、同時に戻る。とは減見するには、同時に戻ったように見える。である。

10

【3749】

図245は、本実施形態におけるスロットマシン100において、疑似遊技中に同時押しが行われた場合のタイミングチャートである。以下、図240に示すタイミングチャートの説明と重複する説明は省略し、図240に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【3750】

図245に示すタイミングチャートでは、3つのストップボタンランプ137a～139aが第2発光態様に变化した後、3つのストップボタン137～139に対して同時押しの操作が行われ、3つのリール110～112は、タイミング的には同時のように、また状態的には停止したかのように見せかける。すなわち、振動表示がほぼ同時に開始される。例えば、BB内部当選状態であれば、BB図柄揃い（「7-7-7」）が振動表示（揺れ表示）される。すなわちここでは、同時押しの操作により、3つの回転するリール110～112を演出として同時に停止したように見せかける疑似遊技（リール同時演出）が行われる。

20

【3751】

振動表示が数秒程度行われると、疑似遊技は終了になり、本遊技が開始される。本遊技では、ランダム遅延制御が行われて、加速制御、第一定速制御、第二定速制御が実行される。本遊技でも、3つのストップボタン137～139に対して同時押しの操作を行っても、ランダム遅延処理が行われたことで、BB図柄揃い（「7-7-7」）を停止表示させることができる可能性は極めて低くなる。なお、本遊技における第二定速制御の実行中には、最初に右リール112の遮光片が検出され（（f'）のタイミング）、次いで中リール111の遮光片が検出され（（e'）のタイミング）、最後に左リール110の遮光片612Dが検出され（（d'）のタイミング）、疑似遊技と本遊技とでは、遮光片が検出されるリールの順番が異なっている。

30

【3752】

また、本実施形態においては、スロットマシン100の遊技に関連した実施形態であったが、本発明はスロットマシンに限定されるものではなく、パチンコなど他の遊技台にも適用可能である。

40

【3753】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態

50

を維持する定速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図 2 1 2 に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部 3 0 0〕と、
を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図 2 2 2 に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図 2 2 2 に示すステップ S 3 1 0 i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図 2 1 8 に示すリール回転制御処理におけるステップ S 2 0 8 c はリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能である〔例えば、図 2 2 9 に示す、（d）のタイミングにおける左ストップボタン 1 3 7 受付可能状態への移行、（e）のタイミングにおける中ストップボタン 1 3 8 受付可能状態への移行、（f）のタイミングにおける右ストップボタン 1 3 9 受付可能状態への移行〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 7 5 4】

この遊技台によれば、準備できたリールから停止操作を受け付けることで、従来よりも早く停止操作手段の操作が受け付けられるようになる。したがって、遊技者がストレスを感じることなく、テンポよく遊技が進行するようになる。また、遊技者の操作に即応答して、遊技の臨場感が高まる場合がある。これらの効果は、以下に記す遊技台についても共通の効果であり、以下、第一の共通の効果と称する場合がある。

【3 7 5 5】

なお、前記停止不能状態とは、リールに対応して設けられた停止操作手段の操作が受け付けられない状態のことであってもよいし、該操作は受け付けられるものの該操作が有効な操作として取り扱われない状態のことであってもよい（以下においても同じ。）。一方、前記停止可能状態とは、リールに対応して設けられた停止操作手段の操作が受け付けられ、該操作が有効な操作として取り扱われる状態のことをいう（以下においても同じ。）。

【3 7 5 6】

また、リールの停止位置を制御可能な状態になると、回転する該リールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する（以下においても同じ。）。

【3 7 5 7】

また、前記リール制御手段は、前記定速制御の実行中に、リールの停止位置を制御可能な状態に移行可能な手段であってもよいし、前記加速制御の実行中に、リールの停止位置を制御可能な状態に移行可能な手段であってもよい（以下においても同じ。）。

【3 7 5 8】

さらに、以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、および右リール 1 1 2 のうちの 2 以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに 1 対 1 の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン 1 3 7、中ストップボタン 1 3 8、右ストップボタン 1 3 9〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに 1 対 1 の対応関係で設けられ、回転している対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第 2 発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタン L E D 1 3 7 a、中ストップボタン L E D 1 3 8 a、右ストップボタン L E D 1 3 9 a〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状

10

20

30

40

50

態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図 2 1 2 に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部 3 0 0〕と、
を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図 2 2 2 に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図 2 2 2 に示すステップ S 3 1 0 i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図 2 1 8 に示すリール回転制御処理におけるステップ S 2 0 8 c はリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図 2 2 9 に示す、（d）のタイミングにおける左ストップボタン 1 3 7 受付可能状態への移行、（e）のタイミングにおける中ストップボタン 1 3 8 受付可能状態への移行、（f）のタイミングにおける右ストップボタン 1 3 9 受付可能状態への移行〕、

前記報知手段は、前記複数のリール全てが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行しなければ前記報知を実行しないものであり〔例えば、図 2 1 7 に示すステップ S 2 7 0 3〕、

前記報知手段は、前記複数のリール全てが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行すると、回転する該複数のリール全てについて前記報知を実行するものである〔例えば、図 2 2 9 に示す、（f）のタイミングで全てのリールの遮光片をインデックスセンサが検出すると、各ストップボタン L E D 1 3 7 a , 1 3 8 a , 1 3 9 a が一斉に点灯を開始している〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 7 5 9】

また、

『 前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことであり、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 7 6 0】

また、

『 前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール 1 1 0 〕であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、中リール 1 1 1 〕であり、

第一の場合〔例えば、図 2 2 9 に示す例の場合〕に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する〔例えば、図 2 2 9 に示す（d）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 7 6 1】

なお、或る場合には、前記第二のリールが、前記第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行してもよい〔例えば、図 2 3 2 に示す、（d'）のタイ

10

20

30

40

50

ミング] (以下においても同じ。)

【3762】

また、前記停止操作手段は、第一の停止操作手段[例えば、左ストップボタン137]と第二の停止操作手段[例えば、中ストップボタン138]を含んだ手段であり、前記第一の停止操作手段[例えば、左ストップボタン137]は、前記第一のリール[例えば、左リール110]が停止可能状態で操作されることで、回転している該第一のリールが停止する手段であり、前記第二の停止操作手段[例えば、中ストップボタン138]は、前記第二のリール[例えば、中リール111]が停止可能状態で操作されることで、回転している該第二のリールが停止する手段であってもよい(以下においても同じ。)

【3763】

また、
『前記第一の場合とは、前記リール制御手段が、前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態に移行するよりも先に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことである[例えば、図229に示す(d)のタイミング]、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3764】

また、
『前記第一のリール[例えば、左リール110]は、回転方向に沿って複数種類の図柄[例えば、図205(a)に示す「左」の図柄の配列]が施されたリールであり、
前記第二のリール[例えば、中リール111]も、回転方向に沿って複数種類の図柄[例えば、図205(a)に示す「中」の図柄の配列]が施されたリールであり、
前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第一のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第一の検出信号[例えば、インデックスセンサから送信されてくる、左リール110の遮光片の検出信号]を受信した状態のことであり、
前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第二のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第二の検出信号[例えば、インデックスセンサから送信されてくる、右リール112の遮光片の検出信号]を受信した状態のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3765】

また、
『前記リール制御手段が前記複数のリール全てについて前記定速制御を実行している状態[例えば、図229に示す(u)の矢印で示された期間]で前記第一の検出信号を受信した場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3766】

また、
『前記第一の場合の後に、前記第一のリール[例えば、左リール110]の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール[例えば、中リール111]の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電[例えば、図232に示す電断復電]が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある[例えば、図232(d')のタイミング]、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3767】

また、

10

20

30

40

50

「 複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、
回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、
前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、
前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、
前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、
前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、
前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、
を備えた遊技台であって、
第一の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【 3 7 6 8 】

この遊技台によれば、準備できたリールから停止操作を受け付けることで従来よりも早く停止ボタンを操作できる。

【 3 7 6 9 】

また、

「 前記第一の場合とは、前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力が前記第二の図柄位置検知手段の検知信号の出力よりも早い場合のことである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【 3 7 7 0 】

この遊技台によれば、図柄位置が検知できたリールから停止操作を受付開始できる。

【 3 7 7 1 】

また、

「 前記複数のリールの前記定速制御が実行されるとともに前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力された場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【 3 7 7 2 】

この遊技台によれば、従来よりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【 3 7 7 3 】

また、

「 前記第一の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早

10

20

30

40

50

い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【３７７４】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【３７７５】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール１１０、中リール１１１、および右リール１１２のうちの２以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに１対１の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８、右ストップボタン１３９〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図２１２に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図２１２に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図２１２に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部３００〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図２２２に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図２２２に示すステップＳ３１０ｉ）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図２１８に示すリール回転制御処理におけるステップＳ２０８ｃはリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図２２９に示す、（ｄ）のタイミングにおける左ストップボタン１３７受付可能状態への移行、（ｅ）のタイミングにおける中ストップボタン１３８受付可能状態への移行、（ｆ）のタイミングにおける右ストップボタン１３９受付可能状態への移行〕、

前記複数のリールのうちの一のリール〔例えば、左リール１１０〕に対して前記定速制御が実行されている状態で、該複数のリールのうちの該一のリールとは別のリール〔例えば、右リール１１２〕が第一の異常状態になった場合〔例えば、図２３０に示す（ｇ）のタイミング〕であっても、該一のリールは前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図２３０に示す（ｄ）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【３７７６】

この遊技台によれば、上記第一の共通の効果に加えて、一部のリールが第一の異常状態となった場合であっても、残ったリールで遊技を継続することができる。また、第一の異常状態となることがなかったリールの回転を無駄にせず、遊技者を遊技に集中させることができる場合がある。

【３７７７】

なお、リールの停止位置を制御不能な状態であれば、前記一のリールは前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することはない。

【３７７８】

また、

『前記リールが前記第一の異常状態になったことを検出する第一の異常状態検出手段〔

10

20

30

40

50

例えば、図 2 2 2 に示すステップアウト検出処理を実行する主制御部 3 0 0 を備え、

前記複数のリールのうちの一のリールに対して前記定速制御が実行されている状態で、該複数のリールのうちの該一のリールとは別のリールが前記第一の異常状態になった [例えば、図 2 3 0 に示す (g) のタイミング] としても前記第一の異常状態検出手段が該別のリールの該第一の異常状態を検出するまで [例えば、図 2 3 0 に示す (a') のタイミングまで] の間は、該一のリールは前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能である [例えば、図 2 3 0 に示す (d) のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 7 7 9】

10

また、

『 前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態 [例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる] のことである、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 7 8 0】

また、

『 前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] であり、

20

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール [例えば、中リール 1 1 1] であり、

第一の場合 [例えば、図 2 2 9 に示す例の場合] に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する [例えば、図 2 2 9 に示す (d) のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 7 8 1】

また、

30

『 前記第一の場合とは、前記リール制御手段が、前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態に移行するよりも先に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことである [例えば、図 2 2 9 に示す (d) のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 7 8 2】

また、

『 前記第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] は、回転方向に沿って複数種類の図柄 [例えば、図 2 0 5 (a) に示す「左」の図柄の配列] が施されたリールであり、

40

前記第二のリール [例えば、中リール 1 1 1] も、回転方向に沿って複数種類の図柄 [例えば、図 2 0 5 (a) に示す「中」の図柄の配列] が施されたリールであり、

前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第一のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第一の検出信号 [例えば、インデックスセンサから送信されてくる、左リール 1 1 0 の遮光片の検出信号] を受信した状態のことであり、

前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第二のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第二の検出信号 [例えば、インデックスセンサから送信されてくる、右リール 1 1 2 の遮光片の検出信号] を受信した状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【3783】

また、

『前記リール制御手段が前記複数のリール全てについて前記定速制御を実行している状態〔例えば、図229に示す(う)の矢印で示された期間〕で前記第一の検出信号を受信した場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3784】

また、

『前記第一の場合の後に、前記第一のリール〔例えば、左リール110〕の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール〔例えば、中リール111〕の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電〔例えば、図232に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図232(d')のタイミング〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3785】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

第一の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記リール制御手段が前記第二のリールに対して前記定速制御を実行する期間に前記第二のリール回転駆動手段がステップアウトする場合であっても、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3786】

この遊技台によれば、準備できたリールから停止操作を受け付けることで従来よりも早く停止ボタンを操作でき、加えて、複数あるリールのうちの一部のリールでも遊技者が遊

10

20

30

40

50

技できる。

【3787】

また、

「前記第一の場合とは、前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力が前記第二の図柄位置検知手段の検知信号の出力よりも早い場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3788】

この遊技台によれば、図柄位置が検知できたリールから停止操作を受付開始できる。

【3789】

また、

「前記複数のリールの前記定速制御が実行されるとともに前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力された場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3790】

この遊技台によれば、従来よりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【3791】

また、

「前記第一の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3792】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3793】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態に向けてリールの回転速度を上げていく加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態を維持する第二の定速制御〔例えば、図212に示す第二定速制御〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を少なくとも実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図218に示すリール回転制御処

10

20

30

40

50

理におけるステップ S 2 0 8 c はリールごとに実行されている]、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり[例えば、図 2 3 4 に示す、(c)のタイミングにおける左ストップボタン 1 3 7 受付可能状態への移行、(e)のタイミングにおける中ストップボタン 1 3 8 受付可能状態への移行、(f)のタイミングにおける右ストップボタン 1 3 9 受付可能状態への移行]、

前記リール制御手段は、前記第二の定速制御が開始される前に、リールの停止位置を制御可能な状態に移行する場合がある手段である[例えば、図 2 3 4 に示す(b)のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【3 7 9 4】

この遊技台によれば、リールの停止位置を制御可能な状態に移行することを、前記第二の定速制御が開始されるまで待つ必要がなく、より早いタイミングで停止操作手段の操作が受け付けられるようになる。したがって、上記第一の共通の効果がより一層高まる。

【3 7 9 5】

なお、前記リール制御手段は、前記第二の定速制御の実行中に、リールの停止位置を制御可能な状態に移行可能な手段であってもよいし、前記加速制御の実行中に、リールの停止位置を制御可能な状態に移行可能な手段であってもよい。

【3 7 9 6】

また、前記第二の定速制御は、繰り返し実行されることで前記定速状態を維持する制御であってもよい。

20

【3 7 9 7】

また、

『前記リール制御手段は、リールの回転速度が前記定速状態における定速に到達すると、前記加速制御を終了した後に第一の定速制御[例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御]を実行し、その後、前記第二の定速制御を実行するものであり、

前記第二の定速制御は、繰り返し実行される制御である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 7 9 8】

30

なお、前記第一の定速制御は、前記第二の定速制御で用いる電流値(例えば、中励磁)よりも高い電流値(強励磁)を用いる制御であってもよい(以下においても同じ。)

【3 7 9 9】

また、前記第一の定速制御は、第一の制御パターン[例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御における汎用オフセットカウンタ値が 0 から 7 までの制御パターン]が第一の回数[例えば、1 6 回]繰り返し実行された後、必ず第二の定速制御に移行するが、前記第二の定速制御は、第二の制御パターン[例えば、図 2 1 2 に示す第二定速制御における汎用オフセットカウンタ値が 0 から 7 までの制御パターン]が不定回数繰り返し実行[例えば、遮光片が検出されストップボタンが操作されるまで]された後、ブレーキ制御に移行する。

【3 8 0 0】

40

また、前記リール制御手段は、前記第一の定速制御の実行中[例えば、図 2 3 4 に示す(b)のタイミング]に、リールの停止位置を制御可能な状態に移行可能な手段であってもよい。

【3 8 0 1】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態[例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる]のことであり、

ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【3802】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール110〕であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、中リール111〕であり、

第一の場合〔例えば、図229に示す例の場合〕に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する〔例えば、図234に示す(c)のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

10

についても説明した。

【3803】

また、

『前記第一の場合とは、前記リール制御手段が、前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態に移行するよりも先に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことである〔例えば、図234に示す(c)のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3804】

また、

『前記第一のリール〔例えば、左リール110〕は、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図205(a)に示す「左」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第二のリール〔例えば、中リール111〕も、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図205(a)に示す「中」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第一のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第一の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、左リール110の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことであり、

前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第二のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第二の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、右リール112の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことである、
ことを特徴とする遊技台。』

20

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3805】

また、

『前記リール制御手段が前記複数のリール全てについて前記第二の定速制御を実行している状態〔例えば、図234に示す(u)の矢印で示された期間〕で前記第一の検出信号を受信した場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する、

ことを特徴とする遊技台。』

40

についても説明した。

【3806】

また、

『前記第一の場合の後に、前記第一のリール〔例えば、左リール110〕の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール〔例えば、中リール111〕の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電〔例えば、図232に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図232(d')のタイミング〕、

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3807】

また、
「複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、
回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

10

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

20

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

第一の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付は、前記第一のリールに対する前記加速制御が開始されてから所定時間が経過するまでの間に前記第一の図柄位置検知手段の検知信号が出力された場合に、該所定時間の経過後に開始される場合がある、

30

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3808】

この遊技台によれば、定速フラグがオンになる前のリールインデックス検出が可能になり、定速フラグがオンになってからリールインデックス検出を行うよりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【3809】

また、
「前記第一の場合とは、前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力が前記第二の図柄位置検知手段の検知信号の出力よりも早い場合のことである、

40

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3810】

この遊技台によれば、図柄位置が検知できたリールから停止操作を受付開始できる。

【3811】

また、
「前記複数のリールの前記定速制御が実行されるとともに前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力された場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、

ことを特徴とする遊技台。」

50

についても説明した。

【3812】

この遊技台によれば、従来よりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【3813】

また、

「前記第一の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

10

についても説明した。

【3814】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3815】

また、

「前記リール制御手段は、前記定速制御として、第一の定速制御と第二の定速制御を実行可能なものであり、

前記リール制御手段は、前記所定時間の経過までの少なくとも一部の期間に前記第一のリールに対して前記第一の定速制御を実行し、該所定時間の経過後に前記第二の定速制御を該第一のリールに対して実行する、

20

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3816】

この遊技台によれば、第一の定速制御中のリールインデックス検出が有効となる。

【3817】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

30

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図212に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

40

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図218に示すリール回転制御処理におけるステップS208cはリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図229に示す、（d）のタイミングにおける左ストップボタン137受付可能状態への移行、（e）のタイミングにおける中ストップボタン138受付可能状態への移行、（f）のタイミングにおける右ストップボタン13

50

9 受付可能状態への移行]、

前記複数のリールのそれぞれに対応する複数の停止操作手段が連続して操作された場合 [例えば、スライドプッシュが行われた場合] に、操作された全ての該停止操作手段に対応するリールが前記停止可能状態の場合 [例えば、図 2 3 9 に示す例] もあれば、操作された全ての該停止操作手段のうちの一部の停止操作手段 [例えば、左ストップボタン 1 3 7] に対応するリールだけが該停止可能状態の場合 [例えば、図 2 3 8 に示す例] もある、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 1 8】

この遊技台によれば、スライドプッシュという操作が行われても、上記第一の共通の効果を得ることができる。

【3 8 1 9】

なお、前記複数のリールを構成するうちの複数のリールそれぞれに対応する複数の停止操作手段が連続して操作された場合であってもよく、この場合の「前記複数のリールを構成するうちの複数のリール」とは、3 つあるリールのうちの 2 つのリールであってもよいし、3 つあるリールのうちの 3 つのリールであってもよい。

【3 8 2 0】

また、前記複数のリールを構成するうちの複数のリールそれぞれに対応する複数の停止操作手段が連続して操作された場合に、操作された全ての該停止操作手段に対応したリールの全てに対して前記ブレーキ制御が実行される場合もあれば、操作された全ての該停止操作手段に対応したリールのうちの一部のリールだけに対して該ブレーキ制御が実行される場合もある。

【3 8 2 1】

また、前記複数のリールを構成するうちの複数のリールそれぞれに対応する複数の停止操作手段が連続して操作された場合に、最初に操作された停止操作手段に対応したリールに対して前記ブレーキ制御が実行されている状態であっても、次に操作された停止操作手段に対応したリールに対しても該ブレーキ制御が実行される場合がある。

【3 8 2 2】

また、前記複数のリールを構成するうちの複数のリールそれぞれに対応する複数の停止操作手段が連続して操作される場合に、最初に操作された停止操作手段に対応したリールに対して前記ブレーキ制御が実行されている状態であっても、次に操作される停止操作手段が前記停止不能状態である場合もある。

【3 8 2 3】

また、前記複数のリールを構成するうちの複数のリールそれぞれに対応する複数の停止操作手段が連続して操作される場合に、最初に操作された停止操作手段に対応したリールに対して前記ブレーキ制御が実行されている状態であっても、次に操作される停止操作手段も前記停止可能状態である場合もある。

【3 8 2 4】

また、

『 上記「複数の停止操作手段が連続して操作された場合」とは、複数の停止操作手段をなぞるようにして連続して操作する操作が行われた場合のことである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 2 5】

また、

『 前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態 [例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる] のことである、ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【3826】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール110〕であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、中リール111〕であり、

第一の場合〔例えば、図229に示す例の場合〕に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する〔例えば、図229に示す(d)のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3827】

また、

『前記第一の場合とは、前記リール制御手段が、前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態に移行するよりも先に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことである〔例えば、図229に示す(d)のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3828】

また、

『前記第一のリール〔例えば、左リール110〕は、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図205(a)に示す「左」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第二のリール〔例えば、中リール111〕も、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図205(a)に示す「中」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第一のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第一の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、左リール110の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことであり、

前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第二のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第二の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、右リール112の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3829】

また、

『前記リール制御手段が前記複数のリール全てについて前記定速制御を実行している状態〔例えば、図229に示す(u)の矢印で示された期間〕で前記第一の検出信号を受信した場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3830】

また、

『前記第一の場合の後に、前記第一のリール〔例えば、左リール110〕の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール〔例えば、中リール111〕の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電〔例えば、図232に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図232(d')のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【3831】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリーールと、

複数種類の図柄が施された第二のリーールと、

前記第一のリーールを回転させる第一のリーール回転駆動手段と、

前記第二のリーールを回転させる第二のリーール回転駆動手段と、

回転する前記第一のリーールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリーールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリーールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリーールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

前記第一のリーールと前記第二のリーールを含む複数のリーールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリーール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

第一の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記第一の場合における第一の期間に、前記第一の停止操作手段への操作と前記第二の停止操作手段への操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は無効となり、

前記第一の場合における前記第一の期間の後の第二の期間に、前記第一の停止操作手段への操作と前記第二の停止操作手段への操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は有効となる、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3832】

この遊技台によれば、短時間に複数のボタンを操作（スライドプッシュ）しても一部が停止しない状況を作って遊技に熱中する遊技者を冷静にさせることができる。

【3833】

また、

「前記第一の場合とは、前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力が前記第二の図柄位置検知手段の検知信号の出力よりも早い場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3834】

この遊技台によれば、図柄位置が検知できたリーールから停止操作を受付開始できる。

【3835】

また、

「前記複数のリーールの前記定速制御が実行されるとともに前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力された場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、

ことを特徴とする遊技台。」

10

20

30

40

50

についても説明した。

【3836】

この遊技台によれば、従来よりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【3837】

また、

「前記第一の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3838】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3839】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態に向けてリールの回転速度を上げていく加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、繰り返し実行されることで該定速状態を維持する第二の定速制御〔例えば、図212に示す第二定速制御〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を少なくとも実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図218に示すリール回転制御処理におけるステップS208cはリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図229に示す、（d）のタイミングにおける左ストップボタン137受付可能状態への移行、（e）のタイミングにおける中ストップボタン138受付可能状態への移行、（f）のタイミングにおける右ストップボタン139受付可能状態への移行〕、

前記リール制御手段は、リールの回転速度が前記定速状態における定速に到達すると、前記加速制御を終了した後に第一の定速制御〔例えば、図212に示す第一定速制御〕を実行し、その後、前記第二の定速制御を実行するものであり、

前記複数のリールのうちの一のリール（以下、「第一のリール」という。）〔例えば、左リール110〕は、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図205（a）に示す「左」の図柄の配列〕が施されたものであり、

前記複数種類の図柄のうちの一つの図柄は、第一の図柄〔例えば、図235（c' - 1）に示すスイカ図柄、あるいは図235（c' - 2）に示すチェリー図柄〕であり、

前記第一の図柄は、停止表示すると遊技者にとって有利になる図柄〔例えば、小役が入賞する図柄〕であり、

10

20

30

40

50

前記リールは、前記停止操作手段が操作されても、前記第一の定速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図 2 2 2 に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記第一の定速制御の実行中に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態（以下、「第一の状態」という。）に移行する場合〔例えば、図 2 3 4 に示す（b）のタイミング〕があるものであり、

前記第一の定速制御の実行中に前記第一の状態に移行した場合〔例えば、図 2 3 4 に示す（b）のタイミング〕に、前記第二の定速制御が開始され前記停止操作手段が操作されると〔例えば、図 2 3 4 に示す（c'）のタイミング〕前記第一の図柄が停止表示される場合〔例えば、図 2 3 5（c' - 1）あるいは図 2 3 5（c' - 2）〕がある、
ことを特徴とする遊技台。』

10

についても説明した。

【3 8 4 0】

この遊技台によれば、いわゆる DDT 図柄が設けられたリールでも、上記第一の共通の効果を得ることができ、さらには、リールの速度変化を見極めることができる玄人であれば、最速のタイミングで入賞を獲得することができるようになる。

【3 8 4 1】

なお、例えば、前記第一の定速制御が開始された時点で前記第一の状態に移行した場合に、前記第二の定速制御の開始タイミングを狙って前記停止操作手段が操作されると前記第一の図柄が停止表示される場合がある。

20

【3 8 4 2】

また、

『 前記第一のリール〔例えば、左リール 1 1 0〕は、第一の検出片〔例えば、遮光片 6 1 2 D〕を有するものであり、

前記第一の検出片は、前記第一の定速制御の実行中に検出可能なものであり〔例えば、図 2 3 4 に示す（b）のタイミング〕、

前記リール制御手段は、前記第一の検出片が検出されることで、前記第一の状態に移行するものである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【3 8 4 3】

また、

『 前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことであり、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 4 4】

また、

『 前記複数のリールのうちの、前記第一のリールと〔例えば、左リール 1 1 0〕は異なる一のリールは、第二のリール〔例えば、中リール 1 1 1〕であり、

第三の場合〔例えば、図 2 3 4 に示す例の場合〕に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する〔例えば、図 2 3 4 に示す（c）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 4 5】

また、

『 前記第三の場合とは、前記リール制御手段が、前記第二のリールの停止位置を制御可

40

50

能な状態に移行するよりも先に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことである〔例えば、図 2 3 4 に示す (c) のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 4 6】

また、

『 前記第一のリール〔例えば、左リール 1 1 0〕は、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図 2 0 5 (a) に示す「左」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第二のリール〔例えば、中リール 1 1 1〕も、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図 2 0 5 (a) に示す「中」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第一のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第一の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、左リール 1 1 0 の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことであり、

前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第二のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第二の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、右リール 1 1 2 の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 4 7】

また、

『 前記リール制御手段が前記複数のリール全てについて前記第二の定速制御を実行している状態〔例えば、図 2 3 4 に示す (u) の矢印で示された期間〕で前記第一の検出信号を受信した場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 4 8】

また、

『 前記第三の場合の後に、前記第一のリール〔例えば、左リール 1 1 0〕の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール〔例えば、中リール 1 1 1〕の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電〔例えば、図 2 3 2 に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図 2 3 2 (d') のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 4 9】

また、

『 上記「前記第一の定速制御の実行中に前記第一の状態に移行した場合に、前記第二の定速制御が開始され前記停止操作手段が操作される」とは、前記第一のリールの回転開始後において前記第一の図柄が最初に停止表示可能な時期に前記停止操作手段が操作されることである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 8 5 0】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、

複数種類の図柄が施された第二のリールと、

前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、

10

20

30

40

50

前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

第一の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記第一のリールに設けられた第一の検知片と、

前記第二のリールに設けられた第二の検知片と、

を備え、

第一の図柄位置検知手段は、前記第一の検知片を検知した場合に前記検知信号を出力するものであり、

第二の図柄位置検知手段は、前記第二の検知片を検知した場合に前記検知信号を出力するものであり、

前記複数種類の図柄のうちの一つは、第一の図柄であり、

前記第一の図柄の位置は、前記第一の検知片の位置から前記リール制御手段が前記定速制御を開始してから所定時間経過するまで回転した回転方向後方側に少なくとも離れた位置である、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3851】

この遊技台によれば、操作受付となってから最速で第一の図柄を目押しできる。

【3852】

また、

「前記第一の場合とは、前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力が前記第二の図柄位置検知手段の検知信号の出力よりも早い場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3853】

この遊技台によれば、図柄位置が検知できたリールから停止操作を受付開始できる。

【3854】

また、

「前記複数のリールの前記定速制御が実行されるとともに前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力された場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

10

20

30

40

50

【3855】

この遊技台によれば、従来よりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【3856】

また、

「前記第一の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

10

【3857】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3858】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

20

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図212に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

30

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記ブレーキ制御が実行されて停止した後、回転を開始した前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図218に示すリール回転制御処理におけるステップS208cはリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図238に示す、（d'）のタイミングにおける左ストップボタン137受付可能状態への移行、（e'）のタイミングにおける中ストップボタン138受付可能状態への移行、（f'）のタイミングにおける右ストップボタン139受付可能状態への移行〕、

前記リール制御手段は、リール演出〔例えば、リールアクション（第1リール演出）あるいは疑似遊技（第2リール演出）〕を実行可能な手段であり、

40

前記リール制御手段は、前記複数のリールを構成するリールごとに、前記リール演出の実行後の回転開始をランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行可能な手段であり、

前記ランダム遅延制御が行われ回転を開始したリールごとに、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能である〔例えば、図240又は図241に示す、（f'）のタイミング、（e'）のタイミング、（d'）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3859】

この遊技台によれば、ランダム遅延制御を搭載した遊技台であっても、上記第一の共通

50

の効果を奏することができ、さらには、ランダム遅延制御を挟んで、リールの状況が変化し、遊技にメリハリを与えることができる。

【3860】

なお、前記リール演出は、回転するリールを演出として停止したように見せかける演出であってもよい。

【3861】

また、

『前記リール演出は、前記停止操作手段の操作〔例えば、図240(h)のタイミング、(h')のタイミング、(h'')のタイミング〕に応じて停止したように見せかける疑似遊技の演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【3862】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、
前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことであり、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【3863】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール110〕であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、中リール111〕であり、

前記複数のリールが前記ブレーキ制御が実行されて停止した後に回転を開始した場合のうちの第一の場合〔例えば、図229に示す例の場合あるいは図238に示す例の場合〕に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し〔例えば、図229に示す(d)のタイミングあるいは図238に示す(d')のタイミング〕、

30

前記複数のリールが前記リール演出が実行された後に前記ランダム遅延制御が行われて回転を開始した場合のうちの第二の場合〔例えば、図240に示す例の場合又は図241に示す例の場合〕に、前記第二のリールが、前記第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する〔例えば、図240又は図241に示す(e')のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3864】

また、

『前記第一の場合とは、前記リール制御手段が、前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態に移行するよりも先に、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことであり〔例えば、図229に示す(d)のタイミングあるいは図238に示す(d')のタイミング〕、

40

前記第二の場合とは、前記リール制御手段が、前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態に移行するよりも先に、前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態に移行した場合のことであり〔例えば、図240又は図241に示す(e')のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3865】

50

また、

『 前記第一のリール〔例えば、左リール１１０〕は、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図２０５（ａ）に示す「左」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第二のリール〔例えば、中リール１１１〕も、回転方向に沿って複数種類の図柄〔例えば、図２０５（ａ）に示す「中」の図柄の配列〕が施されたリールであり、

前記第一のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第一のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第一の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、左リール１１０の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことであり、

前記第二のリールの停止位置を制御可能な状態とは、前記リール制御手段が、該第二のリールに施された前記複数種類の図柄の停止表示の位置を識別するための第二の検出信号〔例えば、インデックスセンサから送信されてくる、右リール１１２の遮光片の検出信号〕を受信した状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【３８６６】

また、

『 前記リール制御手段が前記複数のリール全てについて前記定速制御を実行している状態〔例えば、図２２９に示す（う）の矢印で示された期間〕で前記第一の検出信号を受信した場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【３８６７】

また、

『 前記第一の場合の後に、前記第一のリール〔例えば、左リール１１０〕の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール〔例えば、中リール１１１〕の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電〔例えば、図２３２に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図２３２（ｄ'）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【３８６８】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、

複数種類の図柄が施された第二のリールと、

前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、

前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、

回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段

10

20

30

40

50

と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

第一の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記リール制御手段は、前記複数のリールの回転開始時期を各リール別にランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行可能な手段であり、

前記第一の場合となった第一の遊技の後に前記ランダム遅延制御が実行されると、該第一の遊技の後の第二の遊技において、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早くなる場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3869】

この遊技台によれば、第一の遊技と第二の遊技の各停止操作手段の受付開始時期を異ならせて遊技にメリハリを与えることができる。

【3870】

また、

「前記第一の場合とは、前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力が前記第二の図柄位置検知手段の検知信号の出力よりも早い場合のことである、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3871】

この遊技台によれば、図柄位置が検知できたリールから停止操作を受付開始できる。

【3872】

また、

「前記複数のリールの前記定速制御が実行されるとともに前記第一の図柄位置検知手段の検知信号の出力された場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付が開始される、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3873】

この遊技台によれば、従来よりも早くリールの停止操作を受付開始できる。

【3874】

また、

「前記第一の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3875】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3876】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態

10

20

30

40

50

で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８、右ストップボタン１３９〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに１対１の対応関係で設けられ、回転している対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第２発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタンＬＥＤ１３７ａ、中ストップボタンＬＥＤ１３８ａ、右ストップボタンＬＥＤ１３９ａ〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図２１２に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図２１２に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図２１２に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたりール制御手段〔例えば、主制御部３００〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図２２２に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図２２２に示すステップＳ３１０ｉ）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される或るリール〔例えば、左リール１１０または中リール１１１〕は、該報知が開始される〔例えば、図２３８に示す（ｆ）のタイミング〕よりも前に、停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図２３８に示す、（ｄ）のタイミングまたは（ｅ）のタイミング〕、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【３８７７】

この遊技台によれば、前記報知手段による前記報知を待つことなく、停止操作手段を操作すれば、リールが停止する場合があり、遊技者の操作が優先され、遊技の臨場感が高まる場合がある。また、遊技者がストレスを感じることなく、テンポよく遊技が進行するようになる。これらの効果は、以下に記す遊技台についても共通の効果であり、以下、第二の共通の効果と称する場合がある。

【３８７８】

なお、前記或るリールは、前記報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に必ず移行するものであってもよい（以下においても同じ。）。

【３８７９】

また、前記報知手段は、前記複数のリールの全てが前記停止可能状態に移行した時点で各リールが該停止可能状態であることの報知を開始するものであってもよく、前記複数のリールの全ての停止位置を制御可能な状態に移行した時点で各リールが該停止可能状態であることの報知を開始するものであってもよい（以下においても同じ。）。

【３８８０】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが１回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【３８８１】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール１１０

10

20

30

40

50

」であり、

前記報知手段は、第一の報知手段〔例えば、左ストップボタンＬＥＤ１３７ａ〕を含んだ手段であり、

前記第一の報知手段は、前記第一のリールが前記停止可能状態であることを表す第一の報知〔例えば、第２発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な手段であり、

第四の場合〔例えば、図２３８に示す例の場合〕に、前記第一のリールが、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する〔例えば、図２３８に示す（ｄ）のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【３８８２】

なお、前記複数のリールを構成する一のリールは、第三のリール〔例えば、中リール１１１〕であり、前記報知手段は、第三の報知手段〔例えば、中ストップボタンＬＥＤ１３８ａ〕も含んだ手段であり、前記第三の報知手段は、前記第三のリールが前記停止可能状態であることを表す第三の報知〔例えば、第２発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な手段であり、或る場合には、前記第三のリールが、前記第三の報知手段によって前記第三の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行〔例えば、図２３８に示す（ｅ）のタイミング〕してもよい（以下においても同じ）。

【３８８３】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、右リール１１２〕であり、

前記報知手段は、第二の報知手段〔例えば、右ストップボタンＬＥＤ１３９ａ〕も含んだ手段であり、

前記第二の報知手段は、前記第二のリールが前記停止可能状態であることを表す第二の報知〔例えば、第２発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な手段であり、

前記第四の場合に、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるとともに前記第二のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがある〔例えば、図２３８に示す（ｆ）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

20

【３８８４】

なお、前記第四の場合に、前記第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるのと同時に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがあってもよい。

【３８８５】

また、

『前記第二のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で最も遅いタイミング〔例えば、図２３８に示す（ｆ）のタイミング〕で移行したリールである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【３８８６】

また、

『前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミング〔例えば、図２３８に示す（ｆ）のタイミング〕において、前記第二の報知手段による前記第二の報知も開始される、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

50

【3887】

なお、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミングと、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるタイミングは同時であってもよい（以下、同じ）。

【3888】

また、

『前記第四の場合の後に、前記第二のリール〔例えば、右リール112〕の前記ブレーキ制御が開始されていない状態で電断復電〔例えば、図232に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図232（e'）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3889】

なお、前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される、前記或るリール〔例えば、左リール110または中リール111〕とは別のリール〔例えば、右リール112〕は、該報知の開始とともに前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があってもよい（以下においても同じ。）。すなわち、前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される、前記或るリールとは別のリールは、該報知が開始されるのと同時に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があってもよい（以下においても同じ。）。

【3890】

さらに、前記別のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で、最後に移行したリールであってもよい（以下においても同じ。）。

【3891】

また、前記或るリールについて前記報知が開始されるタイミングにおいて、前記別のリールについての該報知も開始されてもよい（以下においても同じ。）。すなわち、前記報知手段における、前記或るリールについての前記報知の開始タイミングと、該報知手段における、前記別のリールについての該報知の開始タイミングは同じタイミングであってもよい（以下においても同じ。）。

【3892】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

10

20

30

40

50

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

前記第一の停止操作手段が操作受付可能であることを示す第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

前記第二の停止操作手段が操作受付可能であることを示す前記第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、
を備えた遊技台であって、

第二の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

10

【3893】

この遊技台によれば、従来の遊技台よりも早く停止でき、ウエイトとウエイトの間の時間を短くできる。

【3894】

また、

「前記第二の場合に、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

20

【3895】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3896】

また、

「前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期は、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3897】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

30

【3898】

また、

「前記第二の場合の後に電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3899】

この遊技台によれば、電断復電の前後で第一の表示よりも早く操作できる操作手段が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

40

【3900】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、回転している

50

対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタンLED137a、中ストップボタンLED138a、右ストップボタンLED139a〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図212に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される或るリール〔例えば、左リール110または中リール111〕は、該報知が開始される〔例えば、図238に示す（f）のタイミング〕よりも前に、停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図238に示す、（d）のタイミングまたは（e）のタイミング〕、

前記或るリールについての前記報知（以下、「或る報知」という。）が実行される前に、該或るリールの前記ブレーキ制御が開始される（図238に示す（h1）のタイミング）と、該或るリールとは別のリール〔例えば、右リール112〕についての前記報知が実行される時期（図238に示す（f）～（h3））に該或る報知は実行されない、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【3901】

この遊技台によれば、上記第二の共通の効果に加えて、早い段階で操作してしまった停止操作手段に対応したリールについての前記報知を行わないようにして、遊技者に誤解を与えないよう配慮がなされている。

【3902】

また、前記或るリール〔例えば、左リール110または中リール111〕についての前記報知〔例えば、左ストップボタンLED137aまたは中ストップボタンLED138aにおける第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕が実行される前に、該或るリールの前記ブレーキ制御が開始される〔例えば、図238に示す（h1）のタイミング〕と、該或るリールの前記定速制御が開始された後でなければ該報知は実行されない〔例えば、図238（f'）のタイミング〕。

【3903】

すなわち、前記停止可能状態に移行した前記或るリールが該停止可能状態であることの報知が前記報知手段によって実行される前に、該或るリールの前記ブレーキ制御が開始される〔例えば、図238に示す（h1）のタイミング〕と、該或るリールの前記定速制御が開始された後でなければ該報知は実行されない〔例えば、図238（f'）のタイミング〕。

【3904】

なお、前記停止可能状態に移行した前記或るリールが該停止可能状態であることの報知が前記報知手段によって実行される前に、該或るリールの前記ブレーキ制御が開始されると、該或るリールを含む前記複数のリール全ての前記定速制御が開始された後でなければ該報知は実行されない。あるいは、前記停止可能状態に移行した前記或るリールが該停止可能状態であることの報知が前記報知手段によって実行される前に、該或るリールの前記

10

20

30

40

50

ブレーキ制御が開始されると、該或るリールを含む前記複数のリール全ての停止位置を制御可能な状態に移行しなければ該報知は実行されない。もしくは、前記停止可能状態に移行した前記或るリールが該停止可能状態であることの報知が前記報知手段によって実行される前に、該或るリールの前記ブレーキ制御が開始されると、該或るリールを含む前記複数のリール全てが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行しなければ該報知は実行されない。

【3905】

また、前記停止可能状態に移行した前記或るリールが該停止可能状態であることの報知が前記報知手段によって実行される前に、該或るリールの前記ブレーキ制御が開始されると、前記複数のリールのうちの該或るリール以外のリール全ての該ブレーキ制御が完了した後でなければ該報知は実行されない。

10

【3906】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことであり、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3907】

20

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール110〕であり、

前記報知手段は、第一の報知手段〔例えば、左ストップボタンLED137a〕を含んだ手段であり、

前記第一の報知手段は、前記第一のリールが前記停止可能状態であることを表す第一の報知〔例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な手段であり、

第四の場合〔例えば、図238に示す例の場合〕における或る遊技〔例えば、図238に示す（a）のタイミングからリールが回転開始する遊技〕では、前記第一のリールが、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し〔例えば、図238に示す（d）のタイミング〕、

30

前記或る遊技において、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に前記第一のリールの前記ブレーキ制御が開始される〔例えば、図238に示す（d）のタイミング〕と、該或る遊技では該第一の報知手段による該第一の報知が実行されない、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3908】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、右リール112〕であり、

40

前記報知手段は、第二の報知手段〔例えば、右ストップボタンLED139a〕も含んだ手段であり、

前記第二の報知手段は、前記第二のリールが前記停止可能状態であることを表す第二の報知〔例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な手段であり、

前記第四の場合に、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるとともに前記第二のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがある〔例えば、図238に示す（f）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

50

【3909】

また、

『前記第二のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で最も遅いタイミング〔例えば、図238に示す（f）のタイミング〕で移行したリールである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3910】

また、

『前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミング〔例えば、図238に示す（f）のタイミング〕において、前記第二の報知手段による前記第二の報知も開始される、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3911】

また、

『前記第四の場合の後に、前記第二のリール〔例えば、右リール112〕の前記ブレーキ制御が開始されていない状態で電断復電〔例えば、図232に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図232（e'）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3912】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、

複数種類の図柄が施された第二のリールと、

前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、

前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、

回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

前記第一の停止操作手段が操作受付可能であることを示す第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

前記第二の停止操作手段が操作受付可能であることを示す前記第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

を備えた遊技台であって、

10

20

30

40

50

第二の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早く、

前記第二の場合において、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも前に前記第一の停止操作手段が操作されると、該第二の場合における遊技において該第一の操作受付表示手段による該第一の表示が表示されない、ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3913】

この遊技台によれば、遊技者に誤解を与えない。

【3914】

また、

「前記第二の場合に、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3915】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3916】

また、

「前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期は、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3917】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3918】

また、

「前記第二の場合の後に電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い場合がある、ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3919】

この遊技台によれば、電断復電の前後で第一の表示よりも早く操作できる操作手段が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3920】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、回転している対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタンLED137a、中ストップボタンLED138a、右ストップボタンLED139a〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態

10

20

30

40

50

を維持する定速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図 2 1 2 に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部 3 0 0〕と、
を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図 2 2 2 に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図 2 2 2 に示すステップ S 3 1 0 i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される或るリール〔例えば、左リール 1 1 0 または中リール 1 1 1〕は、該報知が開始される〔例えば、図 2 3 8 に示す（f）のタイミング〕よりも前に、停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図 2 3 8 に示す、（d）のタイミングまたは（e）のタイミング〕、

前記複数のリールのうちの、前記或るリールとは別のリール〔例えば、右リール 1 1 2〕についての前記報知〔例えば、第 2 発光態様（青色の発光態様）による報知〕が開始される〔例えば、図 2 3 8 に示す（f）のタイミング〕前では、該別のリールは前記停止不能状態の場合があります、該報知〔例えば、第 2 発光態様（青色の発光態様）による報知〕の実行中〔例えば、図 2 3 8 に示す（f）のタイミングで開始された期間中〕は該別のリールは前記停止可能状態である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【3 9 2 1】

すなわち、前記複数のリールのうちの、前記或るリールとは別のリール〔例えば、右リール 1 1 2〕が前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第 2 発光態様（青色の発光態様）による報知〕が前記報知手段〔例えば、右ストップボタン L E D 1 3 9 a〕によって開始される〔例えば、図 2 3 8 に示す（f）のタイミング〕前では、該別のリールは前記停止不能状態の場合があります、該別のリールが該停止可能状態であることの報知〔例えば、第 2 発光態様（青色の発光態様）による報知〕が該報知手段〔例えば、右ストップボタン L E D 1 3 9 a〕によって実行されている間〔例えば、図 2 3 8 に示す（f）のタイミングで開始された期間中〕は該別のリールは前記停止可能状態である。

【3 9 2 2】

また、前記別のリールが前記停止可能状態であることの報知が前記報知手段によって開始される前では、該別のリールは必ず前記停止不能状態であってもよい。

【3 9 2 3】

この遊技台によれば、上記第二の共通の効果を奏する一方で、前記報知を待って停止操作手段を操作することもでき、初心者も、落ち着いて遊技を行うことができるとともに、前記報知によって安心して遊技を行うこともできる。

【3 9 2 4】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことであり、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 2 5】

また、

『 前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール [例えば、中リール 1 1 1] であり、

前記報知手段は、第一の報知手段 [例えば、左ストップボタン L E D 1 3 7 a] と第二の報知手段 [例えば、中ストップボタン L E D 1 3 7 b] を含んだ手段であり、

前記第一の報知手段は、前記第一のリールが前記停止可能状態であることを表す第一の報知 [例えば、第 2 発光態様 (青色の発光態様) による報知] を実行可能な手段であり、

前記第二の報知手段は、前記第二のリールが前記停止可能状態であることを表す第二の報知 [例えば、第 2 発光態様 (青色の発光態様) による報知] を実行可能な手段であり、

第四の場合に、前記第一のリールが、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し、

前記第四の場合における、前記第二の報知が開始される前では前記第二のリールは前記停止不能状態であり、該第二の報知が開始された以降は該第二のリールは前記停止可能状態である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 2 6】

また、

『 前記第四の場合に、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるとともに前記第二のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがある [例えば、図 2 3 8 に示す (f) のタイミング] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 2 7】

また、

『 前記第二のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で最も遅いタイミング [例えば、図 2 3 8 に示す (f) のタイミング] で移行したリールである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 2 8】

また、

『 前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミング [例えば、図 2 3 8 に示す (f) のタイミング] において、前記第二の報知手段による前記第二の報知も開始される、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 2 9】

また、

『 前記第四の場合の後に、前記第二のリール [例えば、右リール 1 1 2] の前記ブレーキ制御が開始されていない状態で電断復電 [例えば、図 2 3 2 に示す電断復電] が生じた場合に、該第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある [例えば、図 2 3 2 (e') のタイミング] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 3 0】

また、

「前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、

10

20

30

40

50

前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

前記第一の停止操作手段が操作受付可能であることを示す第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

前記第二の停止操作手段が操作受付可能であることを示す前記第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、
を備えた遊技台であって、

第二の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早く、

前記第二の場合における第三の期間に、前記第二の停止操作手段への操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は無効となり、

前記第二の場合における前記第三の期間の後の第四の期間に、前記第二の停止操作手段への操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は有効となり、

前記第三の期間とは、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示がされていない期間であり、

前記第四の期間とは、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示がされている期間である、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3931】

この遊技台によれば、第二の操作受付表示手段の表示によって、第一の停止操作手段と第二の停止操作手段のうちの第一の停止操作手段のみ受け付ける期間と両方を受け付ける期間とを示唆できる場合がある。

【3932】

また、

「前記第二の場合に、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3933】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3934】

また、

「前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期は、前記第二の操作

10

20

30

40

50

受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3935】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3936】

また、

「前記第二の場合の後に電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3937】

この遊技台によれば、電断復電の前後で第一の表示よりも早く操作できる操作手段が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3938】

以上の記載では、

『複数のリールと、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、回転している対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタンLED137a、中ストップボタンLED138a、右ストップボタンLED139a〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図212に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、

内部当選役を決定する内部当選役決定手段〔例えば、図214に示す入賞役内部抽選処理を実行する主制御部300〕と、

決定された前記内部当選役を示唆する示唆演出〔例えば、図237（A）に示す小役示唆演出〕を実行可能な演出手段〔例えば、演出画像表示装置157（液晶表示装置）〕と、
を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される或るリール〔例えば、左リール110または中リール111〕は、該報知が開始される〔例えば、図236に示す（f）のタイミング〕よりも前に、停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図236に示す、（d）のタイミングまたは（e）のタイミング〕、

前記演出手段は、前記或るリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行するよりも前に、前記示唆演出〔例えば、図237（A）における（a1）に示す小役示唆演出

10

20

30

40

50

出]の実行を開始する場合【例えば、図236に示す(a)のタイミング】がある手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【3939】

この遊技台によれば、上記第二の共通の効果がより有効に発揮される。すなわち、前記示唆演出によって、捨てゲームを把握することができ、捨てゲームの場合には素早いタイミングの停止操作で高速消化することができる。なお、前記示唆演出によって、小役回収のゲームも把握することができ、小役回収のゲームでは、停止操作手段の操作ミスがないように気を付けて操作することもできるようになる。

10

【3940】

なお、前記演出手段は、前記或るリールの前記加速制御が開始されるのと同時に前記示唆演出の実行を開始する手段であってもよいし、前記或るリールが回転を開始すると前記示唆演出の実行を開始する手段であってもよい。

【3941】

また、前記演出手段は、前記或るリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行するよりも前に、前記示唆演出の実行を必ず開始する手段であってもよい。

【3942】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

20

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態【例えば、遮光片が検出されると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる】のことであり、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3943】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール【例えば、左リール110】であり、

前記報知手段は、第一の報知手段【例えば、左ストップボタンLED137a】を含んだ手段であり、

30

前記第一の報知手段は、前記第一のリールが前記停止可能状態であることを表す第一の報知【例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知】を実行可能な手段であり、

第五の場合【例えば、図236に示す例の場合】に、前記第一のリールが、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し【例えば、図236に示す(d)のタイミング】、

前記演出手段は、前記第五の場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行するよりも前【例えば、図236に示す(a)のタイミング】に、前記示唆演出の実行を開始する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

40

についても説明した。

【3944】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール【例えば、右リール112】であり、

前記報知手段は、第二の報知手段【例えば、右ストップボタンLED139a】も含んだ手段であり、

前記第二の報知手段は、前記第二のリールが前記停止可能状態であることを表す第二の報知【例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知】を実行可能な手段であり、

前記第五の場合に、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるとともに

50

前記第二のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがある〔例えば、図 2 3 6 に示す (f) のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 4 5】

また、

『 前記第二のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で最も遅いタイミング〔例えば、図 2 3 6 に示す (f) のタイミング〕で移行したリールである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 4 6】

また、

『 前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミング〔例えば、図 2 3 6 に示す (f) のタイミング〕において、前記第二の報知手段による前記第二の報知も開始される、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 4 7】

また、

『 前記第五の場合の後に、前記第二のリール〔例えば、右リール 1 1 2〕の前記ブレーキ制御が開始されていない状態で電断復電〔例えば、図 2 3 2 に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図 2 3 2 (e') のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 4 8】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

前記第一の停止操作手段が操作受付可能であることを示す第一の表示を表示可能な第一

10

20

30

40

50

の操作受付表示手段と、

前記第二の停止操作手段が操作受付可能であることを示す前記第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

を備えた遊技台であって、

第二の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早く、

内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、

決定された前記内部当選役を示唆する示唆演出を実行可能な演出手段と、
を備え、

前記演出手段は、前記第二の場合に前記示唆演出を実行する場合があります、

前記第二の場合に、前記演出手段による前記示唆演出の実行開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い、
ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3949】

この遊技台によれば、捨てゲームは高速消化しつつ、小役回収ゲームでの誤操作を防止することができる。

【3950】

また、

「前記第二の場合に、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、
前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3951】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3952】

また、

「前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期は、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3953】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3954】

また、

「前記第二の場合の後に電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【3955】

この遊技台によれば、電断復電の前後で第一の表示よりも早く操作できる操作手段が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3956】

以上の記載では、

『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態

10

20

30

40

50

で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン１３７、中ストップボタン１３８、右ストップボタン１３９〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに１対１の対応関係で設けられ、回転している対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第２発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタンＬＥＤ１３７ａ、中ストップボタンＬＥＤ１３８ａ、右ストップボタンＬＥＤ１３９ａ〕と、

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図２１２に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図２１２に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図２１２に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたりール制御手段〔例えば、主制御部３００〕と、

内部当選役を決定する内部当選役決定手段〔例えば、図２１４に示す入賞役内部抽選処理を実行する主制御部３００〕と、

決定された前記内部当選役に対応する停止態様で前記複数のリールを停止可能な指示演出〔例えば、図２３７（Ｂ）に示すナビ演出〕を実行可能な演出手段〔例えば、演出画像表示装置１５７（液晶表示装置）〕と、

を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図２２２に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図２２２に示すステップＳ３１０ｉ）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される或るリール〔例えば、左リール１１０または中リール１１１〕は、該報知が開始される〔例えば、図２３６に示す（ｆ）のタイミング〕よりも前に、停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図２３６に示す、（ｄ）のタイミングまたは（ｅ）のタイミング〕、

前記演出手段は、前記或るリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行するよりも前に、前記指示演出の実行として、前記停止操作手段のうちの、該或るリールに対応した停止操作手段の操作指示を含んだ演出〔例えば、図２３７（Ｂ）における（ａ２）に示すナビ演出〕の実行を開始する場合〔例えば、図２３６に示す（ａ）のタイミング〕がある手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【３９５７】

この遊技台によれば、上記第二の共通の効果に加えて他の効果もある。すなわち、前記指示演出に従いながら素早い停止操作を行うことができるばかりか、仮に誤って或る停止操作手段を操作してしまったとしても、その或る停止操作手段に対応したリールが前記停止不能状態であれば、遊技者は入賞のチャンスを失わずにすむ。

【３９５８】

なお、前記演出手段は、前記或るリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行するよりも前に、前記指示演出の実行として、前記停止操作手段のうちの、該或るリールに対応した停止操作手段の操作指示を含んだ演出の実行を必ず開始する手段であってもよい。

【３９５９】

また、

『 前記複数のリールを構成するそれぞれのリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行していく順番〔例えば、図２３６に示す例では左リール→中リール→右リール

10

20

30

40

50

の順番]と、前記指示演出によって指示された、該複数のリールを構成するリールごとに設けられた各停止操作手段を操作する順番[例えば、図237(B)に示すナビ演出では右リール→中リール→左リールの順番]とが異なる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3960】

なお、前記複数のリールを構成するそれぞれのリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行していく順番と、前記指示演出によって指示された、該複数のリールを構成するリールごとに設けられた各停止操作手段を操作する順番が一致する場合もあり得る。

【3961】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態[例えば、遮光片が検出されると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる]のことである、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3962】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール[例えば、左リール110]であり、

前記報知手段は、第一の報知手段[例えば、左ストップボタンLED137a]を含んだ手段であり、

前記第一の報知手段は、前記第一のリールが前記停止可能状態であることを表す第一の報知[例えば、第2発光態様(青色の発光態様)による報知]を実行可能な手段であり、

第五の場合[例えば、図236に示す例の場合]に、前記第一のリールが、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し[例えば、図236に示す(d)のタイミング]、

前記演出手段は、前記第五の場合に、前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行するよりも前[例えば、図236に示す(a)のタイミング]に、前記指示演出の実行として、前記停止操作手段のうちの、前記或るリールに対応した停止操作手段の操作指示を含んだ演出[例えば、図237(B)における(a2)に示すナビ演出]の実行を開始する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3963】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール[例えば、右リール112]であり、

前記報知手段は、第二の報知手段[例えば、右ストップボタンLED139a]も含んだ手段であり、

前記第二の報知手段は、前記第二のリールが前記停止可能状態であることを表す第二の報知[例えば、第2発光態様(青色の発光態様)による報知]を実行可能な手段であり、

前記第五の場合に、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるとともに前記第二のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがある[例えば、図236に示す(f)のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3964】

また、

10

20

30

40

50

『 前記第二のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で最も遅いタイミング [例えば、図 2 3 6 に示す (f) のタイミング] で移行したリールである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 6 5】

また、

『 前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミング [例えば、図 2 3 6 に示す (f) のタイミング] において、前記第二の報知手段による前記第二の報知も開始される、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 6 6】

また、

『 前記第五の場合の後に、前記第二のリール [例えば、右リール 1 1 2] の前記ブレーキ制御が開始されていない状態で電断復電 [例えば、図 2 3 2 に示す電断復電] が生じた場合に、該第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある [例えば、図 2 3 2 (e') のタイミング]、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【3 9 6 7】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

前記第一の停止操作手段が操作受付可能であることを示す第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

前記第二の停止操作手段が操作受付可能であることを示す前記第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、
を備えた遊技台であって、

第二の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早く、

10

20

30

40

50

内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、
決定された前記内部当選役に対応する停止態様で前記複数のリールを停止可能な指示演出を実行可能な演出手段と、
を備え、

前記演出手段は、前記第二の場合に前記指示演出を実行する場合があります、
前記第二の場合における前記指示演出として、前記第一の停止操作手段の操作指示が含まれる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3968】

この遊技台によれば、ナビゲームを早く消化できる。

【3969】

また、
「前記第二の場合に、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3970】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3971】

また、
「前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期は、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3972】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3973】

また、
「前記第二の場合の後に電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3974】

この遊技台によれば、電断復電の前後で第一の表示よりも早く操作できる操作手段が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3975】

以上の記載では、
『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、
前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、
前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、回転している対応リールが前記停止可能状態であることの報知〔例えば、第2発光態様（青色の発光態様）による報知〕を実行可能な報知手段〔例えば、左ストップボタンLED137a、中ストップボタンLED138a、右ストップボタンLED139a〕と、

10

20

30

40

50

前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図 2 1 2 に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部 3 0 0〕と、
を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図 2 2 2 に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図 2 2 2 に示すステップ S 3 1 0 i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される或るリール〔例えば、左リール 1 1 0 または中リール 1 1 1〕は、該報知が開始される〔例えば、図 2 4 0 に示す（f）のタイミング〕よりも前に、停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図 2 4 0 に示す、（d）のタイミングまたは（e）のタイミング〕、

前記リール制御手段は、リール演出〔例えば、リールアクション（第 1 リール演出）あるいは疑似遊技（第 2 リール演出）〕を実行可能な手段であり、

前記リール制御手段は、前記複数のリールを構成するリールごとに、前記リール演出の実行後の回転開始をランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行可能な手段〔例えば、図 2 4 0 又は図 2 4 1 に示す、（i）のタイミングから（f'）のタイミングの間で実行〕であり、

前記ランダム遅延制御が行われ回転を開始した前記複数のリールのうちの、前記或るリールとは別のリール〔例えば、右リール 1 1 2〕は、該別のリールについての前記報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図 2 4 0 又は図 2 4 1 に示す（f'）のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【3 9 7 6】

すなわち、前記リール演出が実行された前記複数のリールを構成するリールごとに前記ランダム遅延制御が行われ回転を開始した該複数のリールのうち、前記報知手段によって前記報知が開始される、前記或るリールとは別のリール〔例えば、右リール 1 1 2〕は、該報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合があります〔例えば、図 2 4 0 又は図 2 4 1 に示す（f'）のタイミング〕。

【3 9 7 7】

この遊技台によれば、ランダム遅延制御を搭載した遊技台であっても、上記第二の共通の効果を奏することができ、さらには、ランダム遅延制御を挟んで、リールの状況が変化し、遊技にメリハリを与えることができる。

【3 9 7 8】

なお、前記リール演出は、回転するリールを演出として停止したように見せかける演出であってもよい。

【3 9 7 9】

また、

『前記リール演出は、前記停止操作手段の操作に応じて停止したように見せかける疑似遊技〔例えば、図 2 4 0 に示す疑似遊技〕の演出である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3 9 8 0】

また、

『 前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態 [例えば、遮光片が検出されると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる] のことである、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3981】

また、

『 前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール [例えば、左リール110] であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール [例えば、右リール112] であり、

前記報知手段は、第一の報知手段 [例えば、左ストップボタンLED137a] と第二の報知手段を含んだ手段であり、

前記第一の報知手段は、前記第一のリールが前記停止可能状態であることを表す第一の報知 [例えば、第2発光態様 (青色の発光態様) による報知] を実行可能な手段であり、

前記第二の報知手段は、前記第二のリールが前記停止可能状態であることを表す第二の報知 [例えば、第2発光態様 (青色の発光態様) による報知] を実行可能な手段であり、

第六の場合 [例えば、図240又は図241に示す例の場合] に、前記第一のリール [例えば、左リール110] が、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し [例えば、図240又は図241に示す (d) のタイミング]、その後、前記リール演出 [例えば、疑似演出あるいはリールアクション] が実行され、

前記第六の場合において、前記リール演出に続いて前記ランダム遅延制御が行われ [例えば、図240又は図241に示す、(i) のタイミングから (f') のタイミングの間で行われ] 回転を開始した前記第二のリール [例えば、右リール112] は、前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する [例えば、図240又は図241に示す (f') のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3982】

また、

『 前記第六の場合における前記ランダム遅延制御が行われた後では、前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるとともに前記第一のリールが前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがある [例えば、図240又は図241に示す (d') のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3983】

なお、前記第六の場合における前記ランダム遅延制御が行われ回転を開始した前記第一リールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるのと同時に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行することがあってもよい。

【3984】

また、

『 前記第一のリールは、リールの停止位置を制御可能な状態に、前記複数のリールの中で最も遅いタイミング [例えば、図240又は図241に示す (d') のタイミング] で移行したリールである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3985】

また、

『前記第一の報知手段によって前記第一の報知が開始されるタイミング〔例えば、図240に示す(f)のタイミング、あるいは図240又は図241に示す(d')のタイミング〕において、前記第二の報知手段による前記第二の報知も開始される、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3986】

また、

『前記第六の場合の後に、前記第二のリール〔例えば、右リール112〕の前記ブレーキ制御が開始されていない状態で電断復電〔例えば、図232に示す電断復電〕が生じた場合に、該第二のリールが、前記第二の報知手段によって前記第二の報知が開始されるよりも前に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図232(e')のタイミング〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3987】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、
複数種類の図柄が施された第二のリールと、
前記第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、
前記第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、
回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

前記第一の停止操作手段が操作受付可能であることを示す第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、

前記第二の停止操作手段が操作受付可能であることを示す前記第一の表示を表示可能な第一の操作受付表示手段と、
を備えた遊技台であって、

第二の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早く、

前記リール制御手段は、前記複数のリールの回転開始時期を各リール別にランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行可能な手段であり、

前記第二の場合となった第三の遊技の後に前記ランダム遅延制御が実行されると、該第三の遊技の後の第四の遊技において、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも

10

20

30

40

50

早い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

【3988】

この遊技台によれば、第三の遊技と第四の遊技の各停止操作手段の受付開始時期を異ならせて遊技にメリハリを与えることができる。

【3989】

また、
「前記第二の場合に、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

10

【3990】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3991】

また、
「前記第一の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期は、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期と同じである、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

20

【3992】

この遊技台によれば、第二の停止操作手段と比べて第一の停止操作手段の操作開始時期を遊技者が早く感じる。

【3993】

また、
「前記第二の場合の後に電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の操作受付表示手段による前記第一の表示の表示開始時期よりも早い場合がある、
ことを特徴とする遊技台。」
についても説明した。

30

【3994】

この遊技台によれば、電断復電の前後で第一の表示よりも早く操作できる操作手段が異なることで遊技にメリハリを与えることができる。

【3995】

以上の記載では、
『複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、および右リール112のうちの2以上のリールまたはこれら全てのリール〕と、
前記複数のリールを構成するリールごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態で操作されることで、回転している対応リールが停止する停止操作手段〔例えば、左ストップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、
前記複数のリールを構成するリールごとに対して実行される回転制御について、停止状態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態を維持する定速制御〔例えば、図212に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図212に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部300〕と、
を備え、

40

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図222に示す第二定速

50

制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される]、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図218に示すリール回転制御処理におけるステップS208cはリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図243及び図244に示す、(d)のタイミングにおける左ストップボタン137受付可能状態への移行、(e)のタイミングにおける中ストップボタン138受付可能状態への移行、(f)のタイミングにおける右ストップボタン139受付可能状態への移行〕、

第一の期間〔例えば、図243の(え)の矢印で示す期間〕では、前記複数のリールを同時に停止させることを狙った前記停止操作手段の同時停止操作が行われると〔例えば、図243に示す(h)のタイミング〕、該複数のリールのうちの一部のリールのみ〔例えば、左リール110のみ〕が停止されるのに対し、第二の期間〔例えば、図244の(お)の矢印で示す期間〕では、該同時停止操作が行われると〔例えば、図244に示す(h)のタイミング〕、該複数のリールの全てが停止される場合がある、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【3996】

この遊技台によれば、同時押しという素早い操作に対応しつつ、一部のリールが停止しない場合もあり、遊技に熱中する遊技者を冷静にさせることができる。

【3997】

なお、前記第二の期間では、前記同時停止操作が行われると、前記複数のリールの全てが必ず停止されてもよい（以下においても同じ。）。

【3998】

また、前記第二の期間は、前記第一の期間よりも後の期間であってもよい（以下においても同じ。）。

【3999】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる〕のことであり、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4000】

また、

『前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール〔例えば、左リール110〕であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール〔例えば、中リール111〕であり、

前記第二の期間では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリールについて前記ブレーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間と、前記第二のリールについて該ブレーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間が重なる場合がある、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4001】

なお、前記第二の期間では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリールについて前記ブレーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間と、前記第二のリールについて該ブレーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間が必ず重なってもよい（以下に

10

20

30

40

50

おいても同じ。) 。

【 4 0 0 2 】

また、前記停止操作手段は、第一の停止操作手段 [例えば、左ストップボタン 1 3 7] と第二の停止操作手段 [例えば、中ストップボタン 1 3 8] を含んだ手段であり、前記第一の停止操作手段は、前記第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] が停止可能状態で操作されることで、回転している該第一のリールが停止する手段であり、前記第二の停止操作手段は、前記第二のリール [例えば、中リール 1 1 1] が停止可能状態で操作されることで、回転している該第二のリールが停止する手段であってもよい (以下においても同じ。) 。

【 4 0 0 3 】

また、

『 第七の場合 [例えば、図 2 4 3 に示す例の場合] に、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し [例えば、図 2 4 3 (d) のタイミング] 、

前記第一の期間 [例えば、図 2 4 3 の (え) の矢印で示す期間] は、前記第七の場合における一部の期間であり、

前記第一の期間では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリールと前記第二のリールのうち該第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] のみが停止され、

第八の場合 [例えば、図 2 4 4 に示す例の場合] にも、前記第一のリールが、前記第二のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し [例えば、図 2 4 4 (d) のタイミング] 、

前記第二の期間 [例えば、図 2 4 4 の (お) の矢印で示す期間] は、前記第八の場合における一部の期間であり、

前記第二の期間では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] も前記第二のリール [例えば、中リール 1 1 1] も停止される、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 4 0 0 4 】

また、

『 前記第一のリール [例えば、左リール 1 1 0] の前記ブレーキ制御が開始されず前記第二のリール [例えば、中リール 1 1 1] の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電断復電 [例えば、図 2 3 2 に示す電断復電] が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行する場合がある [例えば、図 2 3 2 (e') のタイミング] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【 4 0 0 5 】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、

複数種類の図柄が施された第二のリールと、

該第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、

該第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、

回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

10

20

30

40

50

前記第一のリーülと前記第二のリーülを含む複数のリーülの各々に対して実行される回
転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、およ
び停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリーül制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちの
いずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段
と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちの
いずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記停止操作受付手段は、前記複数の停止操作手段における同時停止操作を受付可能に
構成され、

第三の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記
第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記第三の場合における第五の期間に、前記第一の停止操作手段への操作と前記第二の停
止操作手段への同時停止操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は無効となり、

前記第三の場合における前記第五の期間の後の第六の期間に、前記第一の停止操作手段へ
の操作と前記第二の停止操作手段への同時停止操作が行われると、該第二の停止操作手段
への操作は有効となる、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4006】

この遊技台によれば、同時停止操作しても一部が停止しない状況を作って遊技に熱中す
る遊技者を冷静にさせる。

【4007】

また、

「前記第六の期間に前記同時停止操作された場合に、前記第一のリーülに対する停止制御
が行われる期間の少なくとも一部の期間と前記第二のリーülに対する停止制御が行われる
期間の少なくとも一部の期間が重なる、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4008】

また、

「前記第三の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されて
いない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受
付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い
場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4009】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与
えることができる。

【4010】

以上の記載では、

『 複数のリーül〔例えば、左リーül110、中リーül111、および右リーül112の
うちの2以上のリーülまたはこれら全てのリーül〕と、

前記複数のリーülを構成するリーülごとに1対1の対応関係で設けられ、停止可能状態
で操作されることで、回転している対応リーülが停止する停止操作手段〔例えば、左スト
ップボタン137、中ストップボタン138、右ストップボタン139〕と、

前記複数のリーülを構成するリーülごとに対して実行される回転制御について、停止状
態から定速状態へ移行させる加速制御〔例えば、図212に示す加速制御〕、該定速状態

10

20

30

40

50

を維持する定速制御〔例えば、図 2 1 2 に示す第一定速制御または第二定速制御、あるいは第一定速制御と第二定速制御の組み合わせ〕、および該定速状態から該停止状態へ移行させるブレーキ制御〔例えば、図 2 1 2 に示すブレーキ制御〕を実行可能に構成されたリール制御手段〔例えば、主制御部 3 0 0〕と、
を備え、

前記複数のリールを構成するリールは、前記停止操作手段が操作されても、前記加速制御が実行されている場合には、停止不能なものであり〔例えば、図 2 2 2 に示す第二定速制御処理でのみストップボタン有効情報が設定される〕、

前記リール制御手段は、前記停止可能状態〔例えば、対象リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図 2 2 2 に示すステップ S 3 1 0 i）〕に移行してから前記ブレーキ制御を実行可能な手段であり、

10

前記複数のリールを構成するリールごとに〔例えば、図 2 1 8 に示すリール回転制御処理におけるステップ S 2 0 8 c はリールごとに実行されている〕、停止不能状態から前記停止可能状態に移行可能であり〔例えば、図 2 4 3 及び図 2 4 5 に示す、（d）のタイミングにおける左ストップボタン 1 3 7 受付可能状態への移行、（e）のタイミングにおける中ストップボタン 1 3 8 受付可能状態への移行、（f）のタイミングにおける右ストップボタン 1 3 9 受付可能状態への移行〕、

第一の期間〔例えば、図 2 4 3 の（え）の矢印で示す期間〕では、前記複数のリールを同時に停止させることを狙った前記停止操作手段の同時停止操作が行われると〔例えば、図 2 4 3 に示す（h）のタイミング〕、該複数のリールのうちの一部のリールのみ〔例えば、左リール 1 1 0 のみ〕が停止されるのに対し、第二の期間〔例えば、図 2 4 5 の（お）の矢印で示す期間〕では、該同時停止操作が行われると〔例えば、図 2 4 5 に示す（h）のタイミング〕、該複数のリールの全てが停止される場合があり、

20

前記リール制御手段は、リール演出〔例えば、リール同時演出〕を実行可能な手段であり、

前記リール制御手段は、前記複数のリールを構成するリールごとに、回転開始をランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行可能な手段であり〔例えば、図 2 4 5 に示す、（i）のタイミングから（f'）のタイミングの間で実行〕、

前記複数のリールのうち或るリール〔例えば、左リール 1 1 0〕が最初に前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行〔例えば、図 2 4 5 に示す（d）のタイミング〕した後、前記リール演出が実行され〔例えば、図 2 4 5 に示す（h）のタイミング〕、前記ランダム遅延制御が行われることで該複数のリールが回転を開始すると〔例えば、図 2 4 5 に示す、（i）のタイミングから（f'）のタイミングの間〕、該複数のリールのうち、該或るリールとは別のリール〔例えば、右リール 1 1 2〕が最初に該停止不能状態から該停止可能状態に移行する場合がある〔例えば、図 2 4 5 に示す（f'）のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』

30

について説明した。

【4 0 1 1】

この遊技台によっても、同時押しという素早い操作に対応しつつ、一部のリールが停止しない場合もあり、遊技に熱中する遊技者を冷静にさせることができる。加えてランダム遅延制御を挟んで、リールの状況が変化し、遊技にメリハリを与えることができる。

40

【4 0 1 2】

なお、前記リール演出は、回転する前記複数のリールを演出として同時〔例えば、図 2 4 5 に示す（h）のタイミング〕に停止したように見せかけるリール同時演出であってもよい。

【4 0 1 3】

また、

『前記停止不能状態とは、リールの停止位置を制御不能な状態のことであり、

前記停止可能状態とは、前記定速状態においてリールの停止位置を制御可能な状態〔例えば、遮光片が検出されると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報

50

をゼロにリセットし、リールの停止位置を算出可能になる] のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【４０１４】

また、

『 前記複数のリールを構成する一のリールは、第一のリール [例えば、左リール１１０]
] であり、

前記複数のリールを構成する一のリールは、第二のリール [例えば、中リール１１１]
であり、

前記第二の期間では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリールについて前記
ブレーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間と、前記第二のリールについて該ブ
レーキ制御が行われる期間の少なくとも一部の期間が重なる場合がある、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４０１５】

また、

『 第七の場合 [例えば、図２４３に示す例の場合] に、前記第一のリールが、前記第二
のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し [例えば、図２４
３（ｄ）のタイミング] 、

前記第七の場合では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリールと前記第二の
リールのうち該第一のリール [例えば、左リール１１０] のみが停止され [例えば、図２
４３に示す（ｈ）のタイミング] 、

第八の場合 [例えば、図２４４に示す例の場合] にも、前記第一のリールが、前記第二
のリールよりも先に、前記停止不能状態から前記停止可能状態に移行し [例えば、図２４
４（ｄ）のタイミング] 、

前記第八の場合では、前記同時停止操作が行われると、前記第一のリール [例えば、左
リール１１０] も前記第二のリール [例えば、中リール１１１] も停止される [例えば、
図２４３に示す（ｈ）のタイミング] 、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４０１６】

また、

『 前記第一のリール [例えば、左リール１１０] の前記ブレーキ制御が開始されず前記
第二のリール [例えば、中リール１１１] の該ブレーキ制御も開始されていない状態で電
断復電が生じた場合に、該第二のリールが、該第一のリールよりも先に、前記停止不能状
態から前記停止可能状態に移行する場合がある [例えば、図２３２（ｅ'）のタイミング]
、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４０１７】

また、

「複数種類の図柄が施された第一のリールと、

複数種類の図柄が施された第二のリールと、

該第一のリールを回転させる第一のリール回転駆動手段と、

該第二のリールを回転させる第二のリール回転駆動手段と、

回転する前記第一のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第一の停止操作手
段と、

回転する前記第二のリールを停止させるための停止操作を受け付ける第二の停止操作手
段と、

前記第一のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力す

10

20

30

40

50

る第一の図柄位置検知手段と、

前記第二のリールの前記複数種類の図柄の表示位置を識別するための検知信号を出力する第二の図柄位置検知手段と、

前記第一のリールと前記第二のリールを含む複数のリールの各々に対して実行される回転制御について、定速状態へ移行させる加速制御、該定速状態を維持する定速制御、および停止状態へ移行させる停止制御を実行可能に構成されたリール制御手段と、

前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段を含む複数の停止操作手段のうちのいずれかにおける前記停止操作を受付可能とするか否かを判定する停止操作受付判定手段と、

前記停止操作受付判定手段による判定の結果に基づいて前記複数の停止操作手段のうちのいずれかを制御する停止操作制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記停止操作受付手段は、前記複数の停止操作手段における同時停止操作を受付可能に構成され、

第三の場合に、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早く、

前記第三の場合における第五の期間に、前記第一の停止操作手段への操作と前記第二の停止操作手段への同時停止操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は無効となり、

前記第三の場合における前記第五の期間の後の第六の期間に、前記第一の停止操作手段への操作と前記第二の停止操作手段への同時停止操作が行われると、該第二の停止操作手段への操作は有効となり、

前記リール制御手段は、前記複数のリールの回転開始時期を各リール別にランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行可能な手段であり、

前記第三の場合となった第五の遊技の後に前記ランダム遅延制御が実行されると、該第五の遊技の後の第六の遊技において、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早くなる場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4018】

この遊技台によれば、第五の遊技と第六の遊技の各停止操作手段の受付開始時期を異ならせて遊技にメリハリを与える。

【4019】

また、

「前記第六の期間に前記同時停止操作された場合に、前記第一のリールに対する停止制御が行われる期間の少なくとも一部の期間と前記第二のリールに対する停止制御が行われる期間の少なくとも一部の期間が重なる、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4020】

また、

「前記第三の場合の後に前記第一の停止操作手段と前記第二の停止操作手段が操作されていない状態で電断復電があった場合、前記第二の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期が、前記第一の停止操作手段における前記停止操作の受付開始時期よりも早い場合がある、

ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4021】

この遊技台によれば、電断復電の前後で操作受付順が異なることで遊技にメリハリを与える。

10

20

30

40

50

【4022】

以上説明した「第一の～」、「第二の～」、「第三の～」・・・といった識別用の接頭語は、適宜入れ替えてもよい。例えば、「第七の場合」を「第一の場合」にしてもよい。

【4023】

図246は、図239に示すタイミングチャートに、報知手段による報知タイミング等を付け加えたタイミングチャートである。

【4024】

図246に示すタイミングチャートでも、3つのストップボタン137～139に対して行った順押しのスライドプッシュの操作が受け付けられている。この図246に示すタイミングチャートでは、スタートレバー135がオンされてから（3つのリール110～112それぞれが回転を開始してから）第2停止操作となるストップボタンが操作される（（h'）のタイミング）までの期間を第一の期間として示している。なお、厳密には、第一の期間は、第2停止操作が受け付けられるまでの期間である。また、このタイミングチャートでは、スタートレバー135がオンされると、疑似遊技は開始されず、本遊技が開始されている。

【4025】

図246のタイミングチャートの一番下には報知手段が示されている。この報知手段には、例えば、演出画像表示装置157あるいはスピーカ272、277等が相当する。スタートレバー135がオンされると、報知手段では第一の報知が開始される。第一の報知としては、図237（A）に示す小役示唆演出による報知や、或る遊技状態（例えば、AT状態）への移行を予告する報知であってもよい。あるいは、図237（B）に示す押し順ナビ演出による報知（操作指示報知）や、〇〇を狙え（例えば「順押しで7を狙え」）といった報知（役示唆報知）であってもよい。第一の報知は、3つのリール110～112の全てが停止状態になるまでの期間にわたって継続して実行されてもよいし、該期間内の或るタイミングで実行されてもよい。ここにいう停止状態とは、本停止した状態のことである。図246～図260の各例では、第一の報知として、押し順ナビ演出による報知（操作指示報知）が実行され、遊技者は、その操作指示報知に従って、各ストップボタン137～139を操作したものともし、役示唆報知が実行されてもよいし、操作指示報知と役示唆報知の両方が実行されてもよい。

【4026】

3つのリール110～112の全てが停止状態になると、第二の報知が開始される。第二の報知としては、結果報知であってもよい。例えば、停止小役の報知であってもよいし、遊技価値（遊技媒体）の獲得数の報知（〇〇枚ゲットの報知）であってもよいし、この後に移行することが決定した遊技状態の報知（ボーナス移行報知やAT移行報知）であってもよいし、遊技が終了したことにより更新された情報（クレジット数、ゲーム数、残りAT回数等）の報知であってもよい。この第二の報知は、本遊技が終了するまでの期間にわたって継続して実行されてもよいし、該期間内の或るタイミングで実行されてもよい。

【4027】

図247は、図246に示すタイミングチャートの場合と同じく、3つのストップボタン137～139に対して順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。この図247の例では、操作指示報知（第一の報知）に従って、順押しの停止操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに順押しの停止操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で順押しの停止操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

【4028】

以下、図246に示すタイミングチャートと比較して説明する。

【4029】

スライドプッシュの操作を行った場合には、遊技者は目押しを意識して停止操作を行っていないことからリールの引込み制御といった遊技者を補助する制御は行わないようにしていたが、本実施形態では、リールの引込み制御を行うようにしている。本実施形態の遊

10

20

30

40

50

技台では、左リール１１０の停止出目より一コマあるいは数コマだけずれた出目を中リール１１１で狙いたい場合や、中リール１１１の停止出目より一コマあるいは数コマだけずれた出目を右リール１１２で狙いたい場合があり、これらの場合にリールの引込み制御を実行し、遊技者を補助するようにしている。

【４０３０】

左リール１１０の第１停止操作（（ｈ）のタイミング）では、引込み制御は行われず、停止操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され、左リール１１０が停止する。以下、引込み制御は行われず、停止操作に応じて即座にブレーキ制御が実行されリールが停止することをビタ止めと称する場合がある。

【４０３１】

次いで、中リール１１１の停止操作が行われる（（ｈ'）のタイミング）。この停止操作は第２停止操作に相当し、図２４６に示すタイミングチャートにおける第一の期間と、この図２４７に示すタイミングチャートにおける第一の期間は同じ期間長である。図２４７における第２停止操作では、引込み制御が行われる。引込み制御は、４コマ以内の範囲で行われる。この例では、４コマ分の引込みが行われ、引込みが行われている間、中リール１１１のブレーキ制御は開始されず、中リール１１１の停止が遅れる。

【４０３２】

中リール１１１に続いて右リール１１２が停止操作される（（ｈ''）のタイミング）。この右リール１１２の停止操作は第３停止操作（最終停止操作）に相当し、中リール１１１が停止する前の停止操作になる。第３停止操作では、右リール１１２はビタ止めで停止する。この結果、中リール１１１の停止操作の方が早いタイミング（（ｈ'）のタイミング）で行われた場合であっても、中リール１１１が停止する前に右リール１１２が停止する。

【４０３３】

やがて、引込み制御により４コマ分すべらされた中リール１１１のブレーキ制御が実行され、中リール１１１が右リール１１２よりも遅れて停止する（（β）のタイミング）。この（β）のタイミングで３つのリール１１０～１１２の全てが停止状態になり、第二の報知が開始される。第二の報知の内容は、図２４６における第二の報知の内容と同じである。すなわち、図２４７の例ではリールの停止順序が左、右、中であったが、第二の報知の内容（例えば、入賞役であるスイカの報知、獲得枚数である９枚ゲット等）は、図２４６における左、中、右の停止順序の場合と同じである。言い換えれば、図２４６の例と図２４７の例とでは、リールの停止順が異なっているが、遊技者に付与される遊技価値は同じである。しかしながら、第二の報知の報知開始タイミングは異なっている。すなわち、第二の報知の報知開始タイミングは、３つのリール１１０～１１２の全てが停止状態になったタイミングであり、図２４６では引込み制御が行われなかったことから（ｈ''）のタイミングであるが、図２４７では中リール１１１について引込み制御が行われたことにより、（ｈ''）のタイミングよりも遅い（β）のタイミングになっている。

【４０３４】

なお、この例では、中リール１１１について４コマ分の引込み制御が行われ、右リール１１２についてはビタ止めであったが、右リール１１２についても、３コマ以内の引込み制御が行われた場合であっても、右リール１１２が中リール１１１よりも先に停止する場合がある。また、中リール１１１について１～３コマ分の引込み制御が行われた場合には、右リール１１２について、中リール１１１の引込みコマ数よりも少ないコマ数の引込み制御が行われた場合や右リール１１２はビタ止めであった場合にも、右リール１１２が中リール１１１よりも先に停止する場合がある。

【４０３５】

また、この例では、中リール１１１の引込み制御中に右リール１１２が停止状態になる例であるが、左リール１１０の引込み制御中に中リール１１１および右リール１１２が停止状態になる場合もある。また、逆押し操作で右リール１１２の引込み制御中に中リール１１１および左リール１１０が停止状態になる場合もあれば、逆押し操作で中リール１１１の引込制御中に左リール１１０が停止状態になる場合もある。

【4036】

さらには、押し順ナビによって中、右、左の操作順が報知された場合に、その報知に従って中、右、左の順に操作を行い、中リール111の引込み制御中に、右リール112および左リール110が停止状態になる場合もある。すなわち、押し順ナビに従って停止操作を行ったにも関わらず、リールの停止順は、押し順ナビの順番とは異なる右、左、中の順番であった場合であっても、押し順ナビに従って停止操作を行った場合に付与される遊技価値（例えば、押し順ベル入賞時の払出枚数分の遊技媒体）が付与される。一方、押し順ナビを無視した停止操作を行ったにも関わらず、リールの停止順は、押し順ナビの順番と同じ中、右、左の順番になる場合もあるが、この場合には、入賞はせず（例えば、ベルが揃わず）、上記遊技価値も付与されない。

10

【4037】

また、この例では、第2停止と第3停止のリール間で停止順序が停止操作の逆になったが、第1停止と第2停止のリール間で停止順序が停止操作の逆になる場合もあるし、第1停止と第3停止のリール間で停止順序が停止操作の逆になる場合もある。

【4038】

次に、リールの自動停止機能を搭載した遊技台について説明する。リールの自動停止機能とは、スタートレバー135を操作してリールの回転を開始させ、第2定速制御に移行してから所定の第二の期間（例えば、40秒）が経過すると回転中のリールが自動で停止する機能のことである。例えば、3つのストップボタン137～139のいずれも無操作であった場合には、上記第二の期間が経過すると、まず左リール110が停止状態になり、その後、所定期間（例えば、0.2秒）が経過するごとに中リール111、右リール112の順に停止状態になる。3つのストップボタン137～139のうち右ストップボタン139だけが上記第二の期間が経過するまでに操作されなかった場合には、上記第二の期間が経過すると、右リール112が自動的に停止状態になる。自動停止機能を搭載した遊技台では、疑似遊技が実行されることはない。ただし、自動停止機能を搭載した遊技台であっても、疑似遊技を実行可能としてもよい。

20

【4039】

なお、いずれかのストップボタンを長押ししている状態（操作し続けている状態）では、他のストップボタンを操作しても、他のストップボタンに対応したリールは停止状態にならない。また、ストップボタンを複数同時操作した場合であっても、操作が一番早く検知されたストップボタンに対応したリールしか停止状態にならず、残りのリールは回転を継続する。さらに、スタートレバー135、精算ボタン134、メダル投入ボタン130～132のいずれかの操作手段を操作している状態でストップボタンを操作してもそのストップボタンに対応したリールは停止状態にならない。ストップボタンを操作しないのではなく、これらのように、ストップボタンを操作してもそのストップボタンに対応したリールが停止状態にならないことで、上記第二の期間が経過してしまうことがある。

30

【4040】

また、上記第二の期間は主制御部300がカウントするが、このカウント中に、リールがステップアウト（いわゆる脱調）してしまったり（例えば、回転するリールが故意に手で止められたり）、リールの回転中に電断が生じてしまった等の異常が生じた場合には、異常から回復した時点（定速制御に戻った時点あるいは復電を完了した時点）から、上記第二の期間を新たにカウットし直してもよいし、異常が生じた時点のカウント値から継続してカウントするようにしてもよい。

40

【4041】

図248は、左リール110の遮光片が検出される前に、逆押しのスライドブッシュの操作が行われた場合の例を示すタイミングチャートである。この図248の例では、操作指示報知（第一の報知）に従って、逆押しの停止操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに逆押しの停止操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で逆押しの停止操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

【4042】

50

この例では、中リール１１１の遮光片が一番最初に検出され（（e）のタイミング）、次いで、右リール１１２の遮光片が検出される（（f）のタイミング）。その後、左リール１１０の遮光片が検出される前に、逆押しのスライドプッシュの操作が行われる。すなわち、（h'）のタイミングで右ストップボタン１３９が操作され、続く（h'）のタイミングで中ストップボタン１３８が操作され、最後に（h１）のタイミングで左ストップボタン１３７が操作される。この逆押しのスライドプッシュの操作で有効な操作は、一番最初の右ストップボタン１３９の操作と次の中ストップボタン１３８の操作であり、遮光片が検出されていない左リール１１０の左ストップボタン１３７の操作は無効である（受け付けられない）。右リール１１２も中リール１１１もビタ止めで停止する。なお、図２４６に示すタイミングチャートにおける第一の期間と、この図２４８に示すタイミングチャートにおける第一の期間は同じ期間長である。

10

【４０４３】

中リール１１１の停止後、（d）のタイミングで左リール１１０の遮光片が検出され、３つのストップボタンＬＥＤ１３７a～１３９aのうち左ストップボタンＬＥＤ１３７aのみが第２発光態様になるとともに左ストップボタン１３７が操作受付可能状態に移行する。左ストップボタン１３７まで操作したはずの遊技者は、依然として回転を続ける左リール１１０の他、第２発光態様に变化した左ストップボタンＬＥＤ１３７aを見ることで、左ストップボタン１３７を再度操作する（（h２）のタイミング）。左リール１１０は、この再度の操作に応じてビタ止めで停止する。

20

【４０４４】

以上説明した図２４８に示す例では、ストップボタンの操作順とリールの停止順は一致している。

【４０４５】

ただし、図２４８では、右リール１１２に対して４コマ分の引込み制御が行われ、右リール１１２の停止が遅れた様子を灰色の線で示している。この場合には、右ストップボタン１３９は中ストップボタン１３８よりも先に操作されたが、中リール１１１の方が右リール１１２よりも先に停止状態になっており、ストップボタンの操作順とリールの停止順は一致していない。

【４０４６】

図２４９は、３つのリール１１０～１１２のうち右リール１１２のみが自動停止する例を示すタイミングチャートである。この図２４９の例でも、操作指示報知（第一の報知）に従って、順押しの停止操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに順押しの停止操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で順押しの停止操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

30

【４０４７】

図２４９には、所定の第二の期間（例えば、４０秒）が示されている。上述のごとく、スタートレバー１３５を操作してリールの回転を開始させ、第２定速制御に移行してからこの第二の期間が経過すると回転中のリールが自動で停止する。

【４０４８】

図２４９に示す例では、第二の期間が経過する前に、左ストップボタン１３７と中ストップボタン１３８は順押しによるスライドプッシュの操作が行われている。右ストップボタン１３９については、操作が行われなかった（例えば、スライドプッシュの操作を止めてしまった）か、あるいは右ストップボタン１３９を操作する前に第二の期間が経過してしまい、操作が受け付けられなかった（例えば、スライドプッシュの操作によって右ストップボタン１３９も操作されたが受け付けられなかった）。

40

【４０４９】

（h'）のタイミングで中ストップボタン１３８が操作されると、図２４８に示す例と同じく、中リール１１１は４コマ分の引込み制御が行われ、中リール１１１のブレーキ制御は開始されず、中リール１１１の停止が遅れる。中ストップボタン１１１の操作を終え、右ストップボタン１１２に指をスライドさせている途中で上記所定の第二の期間が経過す

50

る（（α）のタイミング）。この結果、右ストップボタン112を操作する前に右リール112は、ブレーキ制御が行われ停止状態になる。また、右ストップボタン112は受付不可状態になり、右ストップボタンLED139aは第1発光態様に戻る。やがて、引込み制御により4コマ分すべらされた中リール111のブレーキ制御が実行され、中リール111が右リール112よりも遅れて停止する（（β）のタイミング）。この（β）のタイミングで3つのリール110～112の全てが停止状態になり、第二の報知が開始される。図249における第二の報知の内容は、図246における第二の報知の内容と同じであり、図246の例と図249の例とでは、リールの停止順が異なっているが、遊技者に付与される遊技価値は同じである。すなわち、図249の例ではリールの停止順序が左、右、中であつたが、第二の報知の内容（例えば、入賞役であるスイカの報知、獲得枚数である9枚ゲット等）は、図246における左、中、右の停止順序の場合と同じである。しかしながら、第二の報知の報知開始タイミングは異なっている。図246では引込み制御が行われなかったことから（h'）のタイミングであるが、図249では、中リール111について引込み制御が行われたことにより、右リール112について自動停止が行われた（α）のタイミングよりも遅い（β）のタイミングになっている。

【4050】

なお、この図249に示す例では、左ストップボタン137と中ストップボタン138は操作されているが、左ストップボタン137のみが操作された場合や、左ストップボタン137も中ストップボタン138も操作されない場合にも、第二の期間が経過すると、回転しているリールは自動で停止状態になる。停止状態に自動で移行する順番は、左側に位置するリールほど優先される。ただし、本実施形態では、リールの自動停止が行われた際にも、引込み制御を許容しており、引込み制御が実行される場合がある。

【4051】

ここで、リールを1回転（360度回転）させるのに必要なステップ数（パルス数）が504ステップであつて、一つのリールには21コマの図柄が配置されていることから、1コマ分のステップ数は $504 \div 21 = 24$ ステップになる。また、一回転制御データを保持する1保持時間は、1割込時間（例えば、1.49ms）であり、リールが定速状態（定速2状態）である場合に、1コマ移動する時間は、 $24 \text{ ステップ} \times 1.49 \text{ ms} = 35.76 \text{ ms}$ となる。上述のごとく、所定期間（例えば、0.2秒）が経過するごとに中リール111、右リール112の順に停止状態になることから、自動停止制御中に、最大4コマの引込み制御が行われてもリールの停止順が逆にならないように設計されている。ただし、上記所定時間を短くしたり、1割込時間を長くするなどして、自動停止制御中に、引込み制御によってリールの停止順序が逆転するようにしてもよい。自動停止であるため遊技者の操作が介在しておらず、特異なリールアクションを遊技者に見せることで遊技の興味が向上する場合がある。しかも、引込み制御が行われることで小役入賞が達成され、リールの停止順序が逆転しても遊技者にとっては有利な結果となるため、遊技者に不信感を与えることはない。

【4052】

次に、左ストップボタンLED137a、中ストップボタンLED138bおよび右ストップボタンLED139aといったストップボタンLEDの発光態様とリールの停止順についていくつかの例を説明する。

【4053】

上述のごとく、例えば、全リール110～112が停止しておらず、それらの全リール110～112は、定速2状態に移行済みであつて、かつ遮光片が検出された状態である場合には、3つのストップボタンLED137a～139aの発光態様が、第1発光態様から第2発光態様に揃って変化する。また、一部のリールは停止しており、残ったリールは、定速2状態に移行済みであつて、かつ遮光片が検出された状態である場合には、残ったリール（回転しているリール）のストップボタンLEDのみが第2発光態様に変化する。

【4054】

図250は、右リール112の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137

10

20

30

40

50

a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。この図250の例でも、操作指示報知（第一の報知）に従って、順押しの停止操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに順押しの停止操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で順押しの停止操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

【4055】

以下、図248に示す例との相違点を中心に説明する。

【4056】

(a)のタイミングでスタートレバー135が操作され各リール110～112が回転を開始し始めた状態では、いずれのストップボタンLED137a～139aも第1発光態様で点灯している。

【4057】

(c)のタイミングで各リール110～112は定速2状態に移行する。

【4058】

(d)のタイミングで、左リール110の遮光片が検出され左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行し、(e)のタイミングで、中リール111の遮光片が検出され中ストップボタン138が操作受付可能状態に移行する。そして、右リール112の遮光片が検出される前に順押しのスライドプッシュの操作が開始される。(h)のタイミングでは左ストップボタン137が操作される。左リール110は4コマ分の引込み制御が行われて、左リール110のブレーキ制御は開始されず、左リール110の停止が遅れる。連続して(h')のタイミングでは中ストップボタン138が操作され、中リール111はビタ止めで停止する。順押しのスライドプッシュの操作の最後では右ストップボタン139が操作される((h'')のタイミング)。この(h'')のタイミングでは、右リール112の遮光片は検出されておらず、右ストップボタン139の操作は受け付けられず、右リール112は回転を継続する。やがて、引込み制御が行われていた左リール110が停止する。その後、(f')のタイミングで右リール112の遮光片が検出され、3つのストップボタンLED137a～139aのうち右ストップボタンLED139aのみが第2発光態様になるとともに右ストップボタン139が操作受付可能状態に移行する。

【4059】

図251は、中リール111の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【4060】

以下、図250に示す例との相違点を中心に説明する。

【4061】

(d)のタイミングで、左リール110の遮光片が検出され左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行し、(f)のタイミングで、右リール112の遮光片が検出され右ストップボタン139が操作受付可能状態に移行する。そして、中リール111の遮光片が検出される前に順押しのスライドプッシュの操作が開始される。(h)のタイミングでは左ストップボタン137が操作される。左リール110は4コマ分の引込み制御が行われて、左リール110のブレーキ制御は開始されず、左リール110の停止が遅れる。連続して(h')のタイミングでは中ストップボタン138が操作される。この(h')のタイミングでは、中リール111の遮光片は検出されておらず、中ストップボタン138の操作は受け付けられず、中リール111は回転を継続する。順押しのスライドプッシュの操作の最後では右ストップボタン139が操作される((h'')のタイミング)、右リール112はビタ止めで停止する。やがて、引込み制御が行われていた左リール110が停止する。その後、(e')のタイミングで中リール111の遮光片が検出され、3つのストップボタンLED137a～139aのうち中ストップボタンLED138aのみが第2発光態様になるとともに中ストップボタン138が操作受付可能状態に移行する。

【4062】

10

20

30

40

50

図252は、左リール110の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【4063】

以下、図250に示す例との相違点を中心に説明する。

【4064】

この例では、右リール112の遮光片が一番最初に検出され（（f）のタイミング）、右ストップボタン139が操作受付可能状態に移行し、中リール111の遮光片が次いで検出され（（e）のタイミング）、中ストップボタン138が操作受付可能状態に移行する。そして、左リール110の遮光片が検出される前に順押しのスライドプッシュの操作が開始される。（h）のタイミングでは左ストップボタン137が操作されるが、この（h）のタイミングでは、左リール110の遮光片は検出されておらず、左ストップボタン137の操作は受け付けられず、左リール110は回転を継続する。連続して（h'）のタイミングでは中ストップボタン138が操作される。中リール111は4コマ分の引込み制御が行われて、中リール111のブレーキ制御は開始されず、中リール111の停止が遅れる。順押しのスライドプッシュの操作の最後では右ストップボタン139が操作され（（h''）のタイミング）、右リール112はビタ止めで停止する。すなわち、右リール112は、回転を開始した後、中ストップボタンLED138aおよび右ストップボタンLED139aが第2発光態様に変化する前に、右ストップボタン139が操作されるよりも先に中ストップボタン138が操作された場合であっても、中リール111が停止状態に移行する前に停止状態に移行する。

【4065】

やがて、引込み制御が行われていた中リール111が停止する（（β）のタイミング）。その後、（d'）のタイミングで左リール110の遮光片が検出され、3つのストップボタンLED137a～139aのうち左ストップボタンLED137aのみが第2発光態様になるとともに左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行する。図252には、リール110～112が回転を開始してからストップボタンLEDが第2発光態様に変化するまでの期間を第四の期間として示している。右リール112と中リール111は、この第四の期間内で停止状態になる。

【4066】

次に、図249を用いて説明した、リールの自動停止機能を搭載した遊技台では、疑似遊技が実行されることはなかったが、今度は、疑似遊技は実行されるが、本遊技におけるリールの自動停止機能は搭載されていない遊技台について説明する。この遊技台では、スタートレバー135が操作されてリール110～112の回転が開始された後、所定時間が経過（例えば、第2定速制御に移行してから所定時間が経過）してもストップボタンが操作されなかったリールがあった場合には、演出画像表示装置157やスピーカ272、277によって、リールが回転中であることや、リールを止めることを促す報知が実行される。遊技者が離席してしまった場合には、遊技店の店員がストップボタンを操作することになる。

【4067】

図253は、疑似遊技とその疑似遊技に続いて開始される本遊技それぞれで順押しのスライドプッシュの操作を行った場合のタイミングチャートである。

【4068】

疑似遊技でも、スタートレバー135の操作により、各リール110～112は回転を開始し（（a）のタイミング）、加速制御を経て定速制御を開始する（（b）のタイミング）。定速制御は、第一定速制御と第二定速制御に分かれる。第二定速制御に移行した後、（d）のタイミングで左リール110の遮光片が検出され、左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行し、（e）のタイミングで中リール111の遮光片が検出され、中ストップボタン138が操作受付可能状態に移行する。この例では、最後に、右リール112の遮光片が検出され（（f）のタイミング）、右ストップボタン139が操作

受付可能状態に移行するとともに3つのストップボタンLED137a～139aが揃って第2発光態様に変化する。

【4069】

疑似遊技においても、第一の報知として、操作指示報知（「左、中、右」といった報知）や役示唆報知（「7を狙え」といった報知）が実行される。この例では、この後、操作指示報知（第一の報知）に従って、順押しのスライドプッシュの操作が行われ、各ストップボタン137～139の操作タイミング（（h）、（h'）、（h''）のタイミング）で、対応するリールがブレーキ制御を開始し、内蔵されたストップボタンLEDは第1発光態様に戻る。疑似遊技では、停止制御が実行されず、代わりに、リールをわずかに振動させる振動制御が実行される。振動制御によってリールは完全な停止状態ではなくごくわずかに振動している状態になるが、停止したように見せかけることができ、疑似停止の状態になる。この疑似停止の状態も停止状態の一種である。なお、疑似停止では、本遊技における本停止（確定停止）との違いをより明確にするために振動幅を大きくしてもよい。

10

【4070】

なお、スタートレバー135がオンされた（a）のタイミングから、中リール111の停止操作が行われた（h'）のタイミングまでは第一の期間になり、図246に示すタイミングチャートにおける第一の期間と、この図253に示すタイミングチャートにおける第一の期間は同じ期間長である。

【4071】

3つのリール110～112の全てが停止状態（疑似停止の状態）になると、第二の報知が開始される。例えば、第一の報知に応じて「7-7-7」が疑似停止された場合には、第二の報知として「ビックボーナス獲得」といった結果報知を行ってもよい。疑似遊技で7図柄を揃えることができた場合には、本遊技が開始されるとAT状態に移行するようにしてもよく、この場合には、第二の報知としては「AT状態へ」といった報知であってもよい。

20

【4072】

やがて疑似遊技は終了になり、（i）のタイミングから本遊技が開始される。本遊技は、スタートレバー135の操作無しに所定時間が経過することによって自動的に開始されてもよいし、スタートレバー135の操作によって開始されてもよい。ただし、本遊技が開始されても、リールはすぐに回転を開始せず、図240を用いて説明したようにランダム遅延制御が行われ、リールごとに異なるタイミングで回転を開始する。コンも例では、左リール110の回転開始が最も遅く、左リール110は（B）のタイミングで、加速制御から第一定速制御に切り替わる。そして、3つすべてのリール110～112は（C）のタイミングで第一定速制御から第二定速制御に切り替わる。本遊技でこうして第二定速制御に移行した後、（D）のタイミングで左リール110の遮光片が検出され、左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行し、（E）のタイミングで中リール111の遮光片が検出され、中ストップボタン138が操作受付可能状態に移行する。最後に、右リール112の遮光片が検出され（（F）のタイミング）、右ストップボタン139が操作受付可能状態に移行するとともに3つのストップボタンLED137a～139aが揃って第2発光態様に変化する。

30

40

【4073】

本遊技においても順押しのスライドプッシュの操作が行われ、各ストップボタン137～139の操作タイミング（（H）、（H'）、（H''）のタイミング）で、対応するリールがブレーキ制御を開始しビタ止めが行われて停止状態になり、内蔵されたストップボタンLEDは第1発光態様に戻る。

【4074】

報知手段では、本遊技が開始（（i）のタイミング）されると第二の報知から第一の報知に切り替わり、3つのリール110～112の全てが停止状態になると、第二の報知が開始される。

【4075】

50

図 2 5 4 は、疑似遊技において順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。この図 2 5 4 の例では、疑似遊技において操作指示報知（第一の報知）が実行され、その操作指示報知に従って順押しの操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに順押しの操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で順押しの操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

【 4 0 7 6 】

以下、図 2 5 3 に示すタイミングチャートとの相違点を中心に説明する。

【 4 0 7 7 】

順押しのスライドプッシュの操作では、まず最初に左ストップボタン 1 3 7 が操作され（（h）のタイミング）、左リール 1 1 0 は、左ストップボタン 1 3 7 の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。

【 4 0 7 8 】

次いで、中ストップボタン 1 3 8 が操作され（（h'）のタイミング）、中リール 1 1 1 は 4 コマ分の引込み制御が行われ、中リール 1 1 1 のブレーキ制御は開始されず、中リール 1 1 1 の疑似停止が遅れる。

【 4 0 7 9 】

最後に、右ストップボタン 1 3 9 が操作される（（h''）のタイミング）。この右ストップボタン 1 3 9 の操作タイミングは、中リール 1 1 1 が停止する前のタイミングになる。右リール 1 1 2 は、右ストップボタン 1 3 9 の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。

【 4 0 8 0 】

やがて、引込み制御により 4 コマ分すべらされた中リール 1 1 1 のブレーキ制御が実行され、中リール 1 1 1 が右リール 1 1 2 よりも遅れて疑似停止する（（β）のタイミング）。この（β）のタイミングで 3 つのリール 1 1 0 ～ 1 1 2 の全てが疑似停止した状態（停止状態）になり、第二の報知が開始される。第二の報知の内容は、図 2 5 3 における第二の報知の内容と同じである。すなわち、図 2 5 4 の例ではリールの疑似停止の順序が左、右、中であったが、第二の報知の内容（例えば、「ビックボーナス獲得」といった結果報知）は、図 2 5 3 における左、中、右の疑似停止の順序の場合と同じである。言い換えれば、図 2 5 3 の例と図 2 5 4 の例とでは、リールの疑似停止の順番が異なっているが、遊技者に付与される遊技価値は同じである。しかしながら、第二の報知の報知開始タイミングは異なっている。すなわち、第二の報知の報知開始タイミングは、3 つのリール 1 1 0 ～ 1 1 2 の全てが停止状態（疑似停止の状態）になったタイミングであり、図 2 5 3 では引込み制御が行われなかったことから（h''）のタイミングであるが、図 2 5 4 では中リール 1 1 1 について引込み制御が行われたことにより、（h''）のタイミングよりも遅い（β）のタイミングになっている。

【 4 0 8 1 】

なお、この例では、中リール 1 1 1 について 4 コマ分の引込み制御が行われ、右リール 1 1 2 については引込み制御が行われなかったが、右リール 1 1 2 についても、3 コマ以内の引込み制御が行われた場合であっても、右リール 1 1 2 が中リール 1 1 1 よりも先に疑似停止する場合がある。また、中リール 1 1 1 について 1 ～ 3 コマ分の引込み制御が行われた場合には、右リール 1 1 2 について、中リール 1 1 1 の引込みコマ数よりも少ないコマ数の引込み制御が行われた場合や、右リール 1 1 2 は引込み制御が行われなかった場合にも、右リール 1 1 2 が中リール 1 1 1 よりも先に疑似停止する場合がある。

【 4 0 8 2 】

また、この例では、中リール 1 1 1 の引込み制御中に右リール 1 1 2 が疑似停止する例であるが、左リール 1 1 0 の引込み制御中に中リール 1 1 1 および右リール 1 1 2 が疑似停止する場合もある。また、逆押し操作で右リール 1 1 2 の引込み制御中に中リール 1 1 1 および左リール 1 1 0 が疑似停止する場合もあれば、逆押し操作で中リール 1 1 1 の引込み制御中に左リール 1 1 0 が疑似停止する場合もある。さらには、疑似遊技でも押し順ナ

10

20

30

40

50

ビが実行される場合もあり、押し順ナビによって中、右、左の操作順が報知された場合に、その報知に従って中、右、左の順に操作を行い、中リール１１１の引込み制御中に、右リール１１２および左リール１１０が疑似停止する場合もある。

【４０８３】

また、この例では、第２停止と第３停止のリール間で疑似停止の順序が停止操作の逆になったが、第１停止と第２停止のリール間で疑似停止の順序が停止操作の逆になる場合もあるし、第１停止と第３停止のリール間で疑似停止の順序が停止操作の逆になる場合もある。

【４０８４】

さらにスライドプッシュの操作に代えて、複数のストップボタンの同時押しが行われる場合もある。同時押しとは言っても、検出タイミングには差が生じるのが一般的である。例えば、左ストップボタン１３７と右ストップボタン１３９の同時押しが行われた場合であっても、一方のストップボタンの操作が先に検出され、他方のストップボタンの操作は、一方のストップボタンの操作中における操作になり、検出されなかったり、検出されたとしても受け付けられず、いずれにしても、他方のストップボタンに対応したリールは疑似停止せずに回転を続ける。なお、或るストップボタンを操作し続けている状態（長押しの状態）で他のストップボタンを操作した場合も同様である。ただし、他方のストップボタンの操作や他のストップボタンの操作を検出可能とし、対応するリールを疑似停止させるようにしてもよい。以上の説明は、疑似遊技に限ったことではなく、本遊技においも同様である。

【４０８５】

また、図２５４を用いた説明は、最大引込みコマ数以内での引込み制御の説明であったが、疑似遊技では、最大引込みコマ数を超えた引込み制御に見えるリールアクションを行うことも可能である。例えば、２０コマ引き込んでよいし、ストップボタンを操作しても１周以上リールが回転し続けた後、疑似停止する場合があってもよい（以降の説明においても同じ。）。

【４０８６】

さらに、疑似遊技では、リールアクションとして、リールごとに最大引込みコマ数を異ならせてもよいし、リールごとに引込みコマ数を所定のコマ数に決定しておいてもよい（以降の説明においても同じ。）。

【４０８７】

上述のごとく、疑似遊技を実行可能な遊技台では、本遊技におけるリールの自動停止機能は搭載されていないが、本遊技へ確実に移行させるため、疑似遊技においてリールを自動で疑似停止させる自動疑似停止機能は搭載されている。リールの自動停止機能が、第２定速制御に移行してから所定の第二の期間（例えば、４０秒）が経過するとリールの停止制御を自動で実行する機能であったのに対して、リールの自動疑似停止機能は、第２定速制御に移行してから所定の第三の期間が経過するとリールの振動制御を自動で実行する機能である。第三の期間は、第二の期間と同じ長さであってもよいし、第二の期間より短い期間であってもよい。あるいは、第二の期間より長い期間であってもよい。疑似停止された状態も停止状態の一種であることから、リールの自動停止機能も、リールの自動疑似停止機能も、リールを自動で停止状態に移行させる機能という点では同じである。

【４０８８】

図２５５は、疑似遊技において、左リール１１０の遮光片が検出される前に、逆押しのスライドプッシュの操作が行われた場合の例を示すタイミングチャートである。この図２５５の例でも、疑似遊技において操作指示報知（第一の報知）が実行され、その操作指示報知に従って逆押しの停止操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに逆押しの操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で逆押しの操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

【4089】

この例では、疑似遊技において、中リール111の遮光片が一番最初に検出され（（e）のタイミング）、次いで、右リール112の遮光片が検出される（（f）のタイミング）。その後、左リール110の遮光片が検出される前に、逆押しのスライドプッシュの操作が行われる。すなわち、（h'）のタイミングで右ストップボタン139が操作され、続く（h'）のタイミングで中ストップボタン138が操作され、最後に（h1）のタイミングで左ストップボタン137が操作される。この逆押しのスライドプッシュの操作で有効な操作は、一番最初の右ストップボタン139の操作と次の中ストップボタン138の操作であり、遮光片が検出されていない左リール110の左ストップボタン137の操作は無効である（受け付けられない）。右リール112も中リール111も、停止操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され、疑似停止する。なお、図253に示すタイミングチャートにおける第一の期間と、この図255に示すタイミングチャートにおける第一の期間は同じ期間長である。

10

【4090】

中リール111の停止後、（d）のタイミングで左リール110の遮光片が検出され、3つのストップボタンLED137a～139aのうち左ストップボタンLED137aのみが第2発光態様になるとともに左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行する。左ストップボタン137まで操作したはずの遊技者は、依然として回転を続ける左リール110の他、第2発光態様に変化した左ストップボタンLED137aを見ることで、左ストップボタン137を再度操作する（（h2）のタイミング）。左リール110は、この再度の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され、疑似停止する。

20

【4091】

以上説明した図255に示す例では、ストップボタンの操作順とリールの停止順は一致している。

【4092】

ただし、図255では、右リール112に対して4コマ分の引込み制御が行われ、右リール112の停止が遅れた様子を灰色の線で示している。この場合には、右ストップボタン139は中ストップボタン138よりも先に操作されたが、中リール111の方が右リール112よりも先に疑似停止しており、ストップボタンの操作順とリールが疑似停止する順番は一致していない。

30

【4093】

図256は、3つのリール110～112のうち右リール112のみが自動的に疑似停止する例を示すタイミングチャートである。

【4094】

図256には、所定の第三の期間（例えば、25秒）が示されている。上述のごとく、スタートレバー135を操作してリールの回転を開始させ、第2定速制御に移行してからこの第三の期間が経過すると回転中のリールが自動で疑似停止する。

【4095】

図256に示す例では、第三の期間が経過する前に、左ストップボタン137と中ストップボタン138に対して、操作指示報知に従った順押しによるスライドプッシュの操作が行われている。右ストップボタン139については、操作が行われなかった（例えば、スライドプッシュの操作を止めてしまった）か、あるいは右ストップボタン139を操作する前に第三の期間が経過してしまい、操作が受け付けられなかった（例えば、スライドプッシュの操作によって右ストップボタン139も操作されたが受け付けられなかった）。なお、操作指示報知に従わずに順押しの操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で順押しの操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

40

【4096】

（h'）のタイミングで中ストップボタン138が操作されると、図254に示す例と同じく、中リール111は4コマ分の引込み制御が行われ、中リール111のブレーキ制御は開始されず、中リール111の疑似停止が遅れる。中ストップボタン111の操作を終

50

え、右ストップボタン112に指をスライドさせている途中で上記所定の第三の期間が経過する（（α）のタイミング）。この結果、右ストップボタン112を操作する前に右リール112は、ブレーキ制御が行われ疑似停止する。また、右ストップボタン112は受付不可状態になり、右ストップボタンLED139aは第1発光態様に戻る。やがて、引込み制御により4コマ分すべらされた中リール111のブレーキ制御が実行され、中リール111が右リール112よりも遅れて疑似停止する（（β）のタイミング）。この（β）のタイミングで3つのリール110～112の全てが停止状態（疑似停止の状態）になり、第二の報知が開始される。図256における第二の報知の内容は、図253における第二の報知の内容と同じであり、図253の例と図256の例とでは、リールの疑似停止の順番が異なっているが、遊技者に付与される遊技価値は同じである。すなわち、図256の例ではリールの停止順序が左、右、中であつたが、第二の報知の内容（例えば、「ビックボーナス獲得」）は、図253における左、中、右の疑似停止の順番の場合と同じである。しかしながら、第二の報知の報知開始タイミングは異なっている。図253では引込み制御が行われなかったことから（h'）のタイミングであるが、図256では、中リール111について引込み制御が行われたことにより、右リール112について自動疑似停止が行われた（α）のタイミングよりも遅い（β）のタイミングになっている。

【4097】

なお、この図256に示す例では、左ストップボタン137と中ストップボタン138は操作されているが、左ストップボタン137のみが操作された場合や、左ストップボタン137も中ストップボタン138も操作されない場合にも、第三の期間が経過すると、回転しているリールは自動で疑似停止する。自動で疑似停止する順番は、左側に位置するリールほど優先される。ただし、本実施形態では、リールの自動疑似停止が行われた際にも、引込み制御を許容しており、引込み制御が実行される場合がある。

【4098】

上述の自動停止のときと同じく、所定期間（例えば、0.2秒）が経過するごとに次のリールが疑似停止していくことから、自動疑似停止制御中に、最大4コマの引込み制御が行われてもリールが疑似停止する順番が逆にならないように設計されている。ただし、上記所定時間を短くしたり、1割込時間を長くするなどして、自動疑似停止制御中に、引込み制御によってリールが疑似停止する順番が逆転するようにしてもよい。

【4099】

また、第三の期間経過時点で回転中のリールを左から順に所定期間（例えば0.2秒）間隔でストップボタンが操作されたときと同じリール制御とするのではなく、第三の期間経過時点で回転中のリールに対応する全ストップボタンが同時に操作されたときと同じリール制御としてもよい。この場合、引込み制御で特定の疑似停止態様としてもよいし、引込み制御を行わずにばらけ目で疑似停止させてもよい。また、第三の期間経過時点で回転中のリールが定速制御ではない場合（例えば、ステップアウトしている場合）に、加速制御→定速制御を経た後に疑似停止させてもよいし、定速制御ではない場合でもブレーキ制御を実行して即座に疑似停止させてもよい。

【4100】

次に、左ストップボタンLED137a、中ストップボタンLED138bおよび右ストップボタンLED139aといったストップボタンLEDの発光態様とリールの停止順についていくつかの例を説明する。

【4101】

疑似遊技においても、本遊技と同様に、条件が整うと、ストップボタンLED137a～139aの発光態様が、第1発光態様から第2発光態様に変化する。

【4102】

図257は、疑似遊技において右リール112の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。この図257の例でも、疑似遊技において操作指示報知（第一の報知）が実行され、そ

の操作指示報知に従って順押しの操作が行われる。なお、操作指示報知に従わずに順押しの操作が行われた場合や、操作指示報知が行われず遊技者の判断で順押しの操作が行われた場合であっても、この例と同じである。

【4103】

以下、図254に示す例との相違点を中心に説明する。

【4104】

(a)のタイミングでスタートレバー135が操作され各リール110～112が回転を開始し始めた状態では、いずれのストップボタンLED137a～139aも第1発光態様で点灯している。

【4105】

(c)のタイミングで各リール110～112は定速2状態に移行する。

【4106】

(d)のタイミングで、左リール110の遮光片が検出され左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行し、(e)のタイミングで、中リール111の遮光片が検出され中ストップボタン138が操作受付可能状態に移行する。そして、右リール112の遮光片が検出される前に順押しのスライドプッシュの操作が開始される。(h)のタイミングでは左ストップボタン137が操作され、左リール110は4コマ分の引込み制御が行われて、左リール110のブレーキ制御は開始されず、左リール110の疑似停止が遅れる。連続して(h')のタイミングでは中ストップボタン138が操作され、中リール111は中ストップボタン138の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。順押しのスライドプッシュの操作の最後では右ストップボタン139が操作される((h'')のタイミング)。この(h'')のタイミングでは、右リール112の遮光片は検出されておらず、右ストップボタン139の操作は受け付けられず、右リール112は回転を継続する。やがて、引込み制御が行われていた左リール110が停止する。その後、(f')のタイミングで右リール112の遮光片が検出され、3つのストップボタンLED137a～139aのうち右ストップボタンLED139aのみが第2発光態様になるとともに右ストップボタン139が操作受付可能状態に移行する。

【4107】

遊技者は、右リール112が回転し続けていることや右ストップボタンLED139aが第2発光態様で点灯していることから、(h'')のタイミングで右ストップボタン139を再度操作する。右リール112は、この再度の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。右リール112が疑似停止したことで、第二の報知が開始され、その後、(i)のタイミングから本遊技が開始される。

【4108】

図258は、疑似遊技において中リール111の遮光片の検出が遅れ3つのストップボタンLED137a～139aが第2発光態様に変化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【4109】

以下、図257に示す例との相違点を中心に説明する。

【4110】

(d)のタイミングで、左リール110の遮光片が検出され左ストップボタン137が操作受付可能状態に移行し、(f)のタイミングで、右リール112の遮光片が検出され右ストップボタン139が操作受付可能状態に移行する。そして、中リール111の遮光片が検出される前に順押しのスライドプッシュの操作が開始される。(h)のタイミングでは左ストップボタン137が操作され、左リール110は4コマ分の引込み制御が行われて、左リール110のブレーキ制御は開始されず、左リール110の疑似停止が遅れる。連続して(h')のタイミングでは中ストップボタン138が操作される。この(h')のタイミングでは、中リール111の遮光片は検出されておらず、中ストップボタン138の操作は受け付けられず、中リール111は回転を継続する。順押しのスライドプッシュの操作の最後では右ストップボタン139が操作され((h'')のタイミング)、

10

20

30

40

50

右リール１１２は、右ストップボタン１３９の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。やがて、引込み制御が行われていた左リール１１０が停止する。その後、（ｅ'）のタイミングで中リール１１１の遮光片が検出され、３つのストップボタンＬＥＤ１３７ａ～１３９ａのうち中ストップボタンＬＥＤ１３８ａのみが第２発光態様になるとともに中ストップボタン１３８が操作受付可能状態に移行する。

【４１１１】

遊技者は、中リール１１１が回転し続けていることや中ストップボタンＬＥＤ１３８ａが第２発光態様で点灯していることから、（ｈ'２）のタイミングで中ストップボタン１３８を再度操作する。中リール１１１は、この再度の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。中リール１１１が疑似停止したことで、第二の報知が開始され、その後、（ｉ）のタイミングから本遊技が開始される。

10

【４１１２】

図２５９は、疑似遊技において左リール１１０の遮光片の検出が遅れ３つのストップボタンＬＥＤ１３７ａ～１３９ａが第２発光態様に变化する前に順押しのスライドプッシュの操作を行った結果、引込み制御が行われた場合の一例を示すタイミングチャートである。

【４１１３】

以下、図２５７に示す例との相違点を中心に説明する。

【４１１４】

この例では、右リール１１２の遮光片が一番最初に検出され（（ｆ）のタイミング）、右ストップボタン１３９が操作受付可能状態に移行し、中リール１１１の遮光片が次いで検出され（（ｅ）のタイミング）、中ストップボタン１３８が操作受付可能状態に移行する。そして、左リール１１０の遮光片が検出される前に順押しのスライドプッシュの操作が開始される。（ｈ１）のタイミングでは左ストップボタン１３７が操作されるが、この（ｈ１）のタイミングでは、左リール１１０の遮光片は検出されておらず、左ストップボタン１３７の操作は受け付けられず、左リール１１０は回転を継続する。連続して（ｈ'）のタイミングでは中ストップボタン１３８が操作される。中リール１１１は４コマ分の引込み制御が行われて、中リール１１１のブレーキ制御は開始されず、中リール１１１の疑似停止が遅れる。順押しのスライドプッシュの操作の最後では右ストップボタン１３９が操作される（（ｈ'）のタイミング）。右リール１１２は、右ストップボタン１３９の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。すなわち、右リール１１２は、回転を開始した後、中ストップボタンＬＥＤ１３８ａおよび右ストップボタンＬＥＤ１３９ａが第２発光態様に变化する前に、右ストップボタン１３９が操作されるよりも先に中ストップボタン１３８が操作された場合であっても、中リール１１１が疑似停止する前に疑似停止する。

20

30

【４１１５】

やがて、引込み制御が行われていた中リール１１１が疑似停止する（（β）のタイミング）。その後、（ｄ'）のタイミングで左リール１１０の遮光片が検出され、３つのストップボタンＬＥＤ１３７ａ～１３９ａのうち左ストップボタンＬＥＤ１３７ａのみが第２発光態様になるとともに左ストップボタン１３７が操作受付可能状態に移行する。図２５９では、図２５２と同じく、リール１１０～１１２が回転を開始してからストップボタンＬＥＤが第２発光態様に变化するまでの期間を第四の期間として示している。右リール１１２と中リール１１１は、この第四の期間内で停止状態になる。

40

【４１１６】

遊技者は、左リール１１０が回転し続けていることや左ストップボタンＬＥＤ１３７ａが第２発光態様で点灯していることから、（ｈ２）のタイミングで左ストップボタン１３８を再度操作する。左リール１１０は、この再度の操作に応じて即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。左リール１１０が疑似停止したことで、第二の報知が開始され、その後、（ｉ）のタイミングから本遊技が開始される。

【４１１７】

図２６０は、疑似遊技において、所定の第三の期間が経過する直前に、左ストップボタ

50

ン１３７と中ストップボタン１３８の同時押しが行われた例を示すタイミングチャートである。

【４１１８】

この例では、ストップボタンの同時押しが行われた場合、２番目以降に操作が検出されたストップボタンの操作も有効として扱う。すなわち、（h）のタイミングで、左ストップボタン１３７と中ストップボタン１３８の同時押しが行われており、最初に左ストップボタン１３７の操作が検出される。この結果、左リール１１０は、即座にブレーキ制御が実行され振動制御により疑似停止する。次いで、中ストップボタン１３８の操作が検出されるが、中リール１１１は４コマ分の引込み制御が行われて、中リール１１１のブレーキ制御は開始されず、中リール１１１の疑似停止が遅れる。なお、最初に中ストップボタン

10

【４１１９】

同時押しが行われた直後に、所定の第三の期間が経過し（（α）のタイミング）、右ストップボタン１３９の操作をしそびれる。しかし、右リール１１２については自動疑似停止機能が働き、自動的に疑似停止する。結局、右リール１１２が自動で疑似停止しても、中リール１１１は引込み制御の途中であり、中リール１１１の疑似停止が最も遅いタイミングになる（（β）のタイミング）。この例では、自動疑似停止の前に同時押しの操作を行っても、自動疑似停止の前に疑似停止状態になるリール（（h）のタイミングで疑似停止する左リール１１０）と、自動疑似停止の後に疑似停止状態となるリール（（β）のタイミングで疑似停止する中リール１１１）があることになる。

20

【４１２０】

図２５３～図２６０に示す例では、疑似遊技が実行される遊技（疑似遊技＋本遊技）が示されており、いずれも、疑似遊技において、ストップボタンの操作順とリールの疑似停止順が不一致になっていたが、疑似遊技に続いて実行される本遊技においても、あるいは本遊技に限って、ストップボタンの操作順とリールの停止順が不一致になる場合もある。

【４１２１】

また、疑似遊技を実行可能な遊技台では、本遊技におけるリールの自動停止機能は搭載されていないが、搭載するようにしてもよい。この場合には、疑似遊技に続いて実行される本遊技において第二の期間の経過直前で停止操作を行った場合、自動停止するリールよりも経過直前の停止操作を行ったリールの方が遅く停止する場合もある。

30

【４１２２】

以上の記載によれば、

『 回転可能な複数のリール〔例えば、左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２〕と、

遊技者によって操作される第一のストップボタン〔例えば、中ストップボタン１３８〕と、

遊技者によって操作される第二のストップボタン〔例えば、右ストップボタン１３９〕と、

40

を備え、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態〔例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態〕に前記第一のストップボタンを操作することによって移行可能な第一のリール〔例えば、中リール１１１〕を含むものであり、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態〔例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態〕に前記第二のストップボタンを操作することによって移行可能な第二のリール〔例えば、右リール１１２〕も含むものであり、

50

前記第二のリールは、回転を開始した後、前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合〔例えば、図248(h')のタイミング、図255(h')のタイミング〕に、前記第一のリールが停止状態に移行する〔例えば、図248(h')のタイミング、図255(h')のタイミング〕前に停止状態に移行する場合があるものであり〔例えば、図248(h')のタイミング、図255(h')のタイミング〕、

前記第二のリールは、回転を開始した後、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合〔例えば、図247(h')のタイミング、図249(h')のタイミング、図254(h')のタイミング、図256(h')のタイミング〕であっても、前記第一のリールが停止状態に移行する〔例えば、図247(β)のタイミング、図249(β)のタイミング、図254(β)のタイミング、図256(β)のタイミング〕前に停止状態に移行する場合があるものである〔例えば、図247(h')のタイミング、図249(α)のタイミング、図254(h')のタイミング、図256(α)のタイミング〕、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【4123】

この遊技台によれば、停止操作に対応したリール（前記第一のリール）とは異なるリール（前記第二のリール）が先に停止状態に移行することで遊技者に違和感を与えることができ、遊技の興味が向上する場合がある。

【4124】

なお、前記停止状態とは、リールが停止したように見せかける状態（疑似遊技における疑似停止の状態）であってもよいし、疑似遊技から疑似開始によって本遊技が開始され、該本遊技においてリールが停止した状態（疑似停止に対しては本停止や確定停止と称する場合もある）であってもよい（以下においても同じ）。

【4125】

以上の記載によれば、

『回転可能な複数のリール〔例えば、左リール110、中リール111、右リール112〕と、

前記複数のリールそれぞれに対して1対1の関係で設けられそれぞれが遊技者によって操作される停止操作手段〔例えば、ストップボタン137～139〕と、

前記停止操作手段の操作順を指示する操作指示報知〔例えば、第一の報知（押し順ナビ演出による報知）〕を実行可能な操作指示手段〔例えば、演出画像表示装置157、スピーカ272、277〕と、
を備え、

前記停止操作手段は、第一のストップボタン〔例えば、中ストップボタン138〕と第二のストップボタン〔例えば、右ストップボタン139〕とを含むものであり、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態〔例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態〕に前記第一のストップボタンを操作することによって移行可能な第一のリール〔例えば、中リール111〕を含むものであり、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態〔例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態〕に前記第二のストップボタンを操作することによって移行可能な第二のリール〔例えば、右リール112〕も含むものであり、

前記第二のリールは、回転を開始した後、前記操作指示報知に従って前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合〔例えば、図248(h')のタイミング、図255(h')のタイミング〕に、前記第一のリールが停止状態に移行する〔例えば、図248(h')のタイミング、図255(h')のタイミング〕前に停止状態に移行する場合があるものであり〔例えば、図248(h')のタイ

10

20

30

40

50

ミング、図 2 5 5 (h'') のタイミング]、

前記第二のリールは、回転を開始した後、前記操作指示報知に従って前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合 [例えば、図 2 4 7 (h') のタイミング、図 2 4 9 (h') のタイミング、図 2 5 4 (h') のタイミング、図 2 5 6 (h') のタイミング] であっても、前記第一のリールが停止状態に移行する [例えば、図 2 4 7 (β) のタイミング、図 2 4 9 (β) のタイミング、図 2 5 4 (β) のタイミング、図 2 5 6 (β) のタイミング] 前に停止状態に移行する場合があるものである [例えば、図 2 4 7 (h'') のタイミング、図 2 4 9 (α) のタイミング、図 2 5 4 (h'') のタイミング、図 2 5 6 (α) のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【4 1 2 6】

この遊技台によれば、前記操作指示報知に従った停止操作を行っても、停止操作に対応したリール（前記第一のリール）とは異なるリール（前記第二のリール）が先に停止状態に移行することで遊技者に違和感を与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。

【4 1 2 7】

以上の記載によれば、

『 回転可能な複数のリール [例えば、左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2] と、

遊技者によって操作される第一のストップボタン [例えば、中ストップボタン 1 3 8] と、

遊技者によって操作される第二のストップボタン [例えば、右ストップボタン 1 3 9] と、
を備え、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態 [例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態] に前記第一のストップボタンを操作することによって移行可能な第一のリール [例えば、中リール 1 1 1] を含むものであり、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態 [例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態] に前記第二のストップボタンを操作することによって移行可能な第二のリール [例えば、右リール 1 1 2] も含むものであり、

或る遊技において、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合に、前記第一のリールが停止状態に移行する前に前記第二のリールが停止状態に移行する場合（以下、「第一の場合」という。） [例えば、図 2 4 7 (h'') のタイミング、図 2 4 9 (α) のタイミング、図 2 5 4 (h'') のタイミング、図 2 5 6 (α) のタイミング] もあれば、該第二のリールが停止状態に移行する前に該第一のリールが停止状態に移行する場合（以下、「第二の場合」という。） [例えば、図 2 4 6 (h') のタイミング、図 2 5 3 (h') のタイミング] もあり、

前記第一の場合に遊技者に付与される遊技価値 [例えば、払い出される遊技媒体の数] と前記第二の場合に遊技者に付与される遊技価値 [例えば、払い出される遊技媒体の数] が同じである、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【4 1 2 8】

この遊技台によれば、停止操作に対応したリール（前記第一のリール）が異なるリール（第二のリール）よりも先に停止状態に移行する第二の場合の他、停止操作に対応したリール（前記第一のリール）とは異なるリール（前記第二のリール）が先に停止状態に移行する第一の場合もあり、該第一の場合では、遊技者に違和感を与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。一方、前記第一の場合であっても、前記第二の場合であって

10

20

30

40

50

も、遊技者に付与される遊技価値に変わりはないことから、遊技者が不利益になることはない。

【4129】

なお、遊技価値とは、例えば、遊技者に付与される利益のことである。遊技価値が同じであるとは、遊技者に付与される遊技媒体の量が同じことであってもよいし、遊技者に付与される、有利な遊技状態（例えば、AT状態）を維持するゲーム数の上乘せゲーム数の数が同じことであってもよい。

【4130】

また、

「前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの操作順を指示する操作指示報知を実行可能な操作指示手段を備え、

前記操作指示手段によって指示された第一の操作順に従って前記第一のストップボタンおよび前記第二のストップボタンを操作した場合の前記第一のリールと前記第二のリールの停止順は、該第一の操作順と同じになる場合もあれば、該第一の操作順とは異なる場合もあり、

前記操作指示手段によって指示された前記第一の操作順とは異なる第二の操作順で前記第一のストップボタンおよび前記第二のストップボタンを操作した場合であっても、前記第一のリールと前記第二のリールの停止順は、該第一の操作順と同じになる場合もあり、

前記操作指示手段によって前記第一の操作順が指示された遊技において、該第一の操作順に従って前記第一のストップボタンおよび前記第二のストップボタンを操作した場合に第一の遊技価値が付与され、

前記指示手段によって前記第一の操作順が指示された遊技において、前記第二の操作順で前記第一のストップボタンおよび前記第二のストップボタンを操作した結果、前記第一のリールと前記第二のリールの停止順が該第一の操作順と同じになった場合であっても、前記第一の遊技価値は付与されない、
ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4131】

以上の記載によれば、

『 回転可能な複数のリール [例えば、左リール110、中リール111、右リール112] と、

遊技者によって操作される第一のストップボタン [例えば、中ストップボタン138] と、

遊技者によって操作される第二のストップボタン [例えば、右ストップボタン139] と、

遊技の結果報知 [例えば、停止小役報知等] を実行可能な遊技結果報知手段 [例えば、演出画像表示装置157] と、
を備え、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態 [例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態] に前記第一のストップボタンを操作することによって移行可能な第一のリール [例えば、中リール111] を含むものであり、

前記複数のリールは、回転状態から停止状態 [例えば、本遊技における本停止（確定停止）の状態あるいは疑似遊技における疑似停止の状態] に前記第二のストップボタンを操作することによって移行可能な第二のリール [例えば、右リール112] も含むものであり、

或る遊技において、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合に、前記第一のリールが停止状態に移行する前に前記第二のリールが停止状態に移行する場合（以下、「第一の場合」という。） [例えば、図247（h'）のタイミング、図249（α）のタイミング、図254（h'）のタイミング、図

10

20

30

40

50

256 (α) のタイミング] もあれば、該第二のリールが停止状態に移行する前に該第一のリールが停止状態に移行する場合（以下、「第二の場合」という。）[例えば、図246 (h') のタイミング、図253 (h') のタイミング] もあり、

前記遊技結果報知手段が前記結果報知の実行を開始するタイミングは、前記第二の場合よりも前記第一の場合の方が遅い[例えば、引込み制御で停止状態になるタイミングが遅れた分だけ遅い] 場合がある、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【4132】

この遊技台によれば、停止操作に対応したリール（前記第一のリール）が異なるリール（第二のリール）よりも先に停止状態に移行する第二の場合の他、停止操作に対応したリール（前記第一のリール）とは異なるリール（前記第二のリール）が先に停止状態に移行する第一の場合もあり、該第一の場合では、遊技者に違和感を与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。また、前記結果報知の実行を開始するタイミングが、前記第二の場合となった遊技よりも前記第一の場合となった遊技の方が遅いことで、該第一の場合となったことが遊技者によりわかりやすくなり、遊技者に違和感を与えやすくなって、遊技の興趣が一段と向上しやすくなる場合がある。

【4133】

前記結果報知としては、停止小役報知であってもよいし、遊技価値（遊技媒体）の獲得数の報知であってもよいし、この後移行することが決定した有利な遊技状態の報知（ボーナス移行報知やAT移行報知）であってもよいし、遊技が終了したことにより更新された情報（クレジット数、ゲーム数、残りAT回数等）の報知であってもよい。

【4134】

例えば、前記第一のストップボタンによって第2停止操作を行い、続けて第二のストップボタンによって第3停止操作を行った場合に、前記第一のリールが4コマの引込み制御が行われて、前記第二のリールが1コマの引込み制御が行われた場合には、該第二のリールが停止状態に移行する前に該第一のリールが停止状態に移行する場合（前記第二の場合）になる。一方、同じように、前記第一のストップボタンによって第2停止操作を行い、続けて第二のストップボタンによって第3停止操作を行った場合であっても、前記第一のリールが4コマの引込み制御が行われて、前記第二のリールが引込み制御が行われなかった場合には、該第一のリールが停止状態に移行する前に該第二のリールが停止状態に移行する場合（前記第一の場合）になる。前記結果報知の実行を開始するタイミングは、前記第二の場合となった遊技よりも前記第一の場合となった遊技の方が遅い場合があるが、前記第一のストップボタンと前記第二のストップボタンの操作間隔に応じて変わってくる。すなわち、前記第二の場合であっても前記操作間隔を大きく開ければ（第二のストップボタンによる第3停止操作を時間をおいてから行えば）、前記結果報知の実行を開始するタイミングは、前記第一の場合となった遊技よりも前記第二の場合となった遊技の方が遅くなる。

【4135】

また、

『 前記第二のリールは、前記第一のリールが停止可能状態[例えば、中リールの遮光片をインデックスセンサが検出した状態（図222に示すステップS310i）]で前記第一のストップボタンが操作された後に前記第二のストップボタンが操作された場合[例えば、図247 (h'') のタイミング、図254 (h'') のタイミング]であっても、前記第一のリールが停止状態に移行する[例えば、図247 (h') のタイミング、図254 (β) のタイミング]前に停止状態に移行する場合があるものである[例えば、図247 (h'') のタイミング、図254 (h'') のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4136】

この遊技台によれば、後の操作に対応したリール（前記第二のリール）が先に停止することで操作した順番と停止状態になる順番が異なることを遊技者が認識し易くして遊技者に違和感をより与えることができ、遊技の興味が向上する場合がある。

【4137】

なお、前記第一のリールの検出片〔例えば、遮光片〕を検出する前に前記第一のストップボタンが操作された場合には、その後に前記第二のストップボタンが操作されたことで、該第一のリールが停止状態に移行する前に前記第二のリールが停止状態に移行する。

【4138】

また、

『前記第二のリールは、前記第一のストップボタンが操作された〔例えば、図249（h'）のタイミング、図256（h'）のタイミング〕後に前記第二のストップボタンが操作されなかった場合であっても、前記第一のリールが停止状態に移行する〔例えば、図249（β）のタイミング、図256（β）のタイミング〕前に停止状態に移行する場合があるものである〔例えば、図249（α）のタイミング、図256（α）のタイミング〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4139】

この遊技台によれば、操作に対応したリールとは異なる未操作のリールが先に停止することで遊技者に違和感をより与えることができ、遊技の興味が向上する場合がある。

【4140】

なお、

「前記第一のリールの引込制御を実行可能な制御手段を備え、

前記第二のリールは、回転状態で、所定期間〔例えば、第二の期間（40秒）あるいは第三の期間（25秒）〕が経過する前までに前記第二のストップボタンが操作されなかった場合には、該所定期間の経過により回転状態から停止状態に自動で移行するものであり、

前記所定期間の経過直前に前記第一のストップボタンを操作し1コマ以上の或るコマ数だけ前記第一のリールの引込制御が行われた場合に、該所定期間の経過により回転状態から停止状態に自動で移行する第二のリールの方が該第一のリールよりも先に停止状態に移行する場合がある〔例えば、図249（α）のタイミング、図256（α）のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

であってもよい。

【4141】

この場合には、第二のストップボタンは操作されていない。

【4142】

また、本遊技でリールの自動停止が行われる遊技台では、リールが停止したように見せかける疑似停止が実行される疑似遊技が開始されることはない。ただし、疑似遊技が開始されるようにしてもよい。また、疑似遊技が実行可能な遊技台では、疑似遊技においてリールの自動停止を実行可能であるが本遊技においてはリールの自動停止は実行されない。ただし、本遊技においてもリールの自動停止を実行可能としてもよい。

【4143】

また、

『リールが停止可能状態であることの報知を実行可能な報知手段を備え、

前記複数のリールは、リールごとに停止不能状態から停止可能状態〔例えば、回転するリールが定速状態において該リールの遮光片が検出された状態〕に移行可能なものであり、

前記報知手段は、回転状態の前記第一のリールが停止可能状態であることの第一の報知〔例えば、第2発光態様による点灯〕を実行可能な第一の報知手段〔例えば、中ストップボタンLED138a〕を含むものであり、

前記報知手段は、回転状態の前記第二のリールが停止可能状態であることの第二の報知〔例えば、第2発光態様による点灯〕を実行可能な第二の報知手段〔例えば、右ストップ

10

20

30

40

50

ボタンLED139a]も含むものであり、

前記第一の報知手段は、前記複数のリール全てが前記停止可能状態に移行しなければ前記第一の報知を実行しないものであり、

前記第二の報知手段は、前記複数のリール全てが前記停止可能状態に移行しなければ前記第二の報知を実行しないものであり、

前記第二のリールは、回転を開始した後、前記第一の報知および前記第二の報知が実行される前に前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合に、前記第一のリールが停止状態に移行する前に停止状態に移行する場合があるものであり[例えば、図248(h'')のタイミング、図255(h'')のタイミング]、

10

前記第二のリールは、回転を開始した後、前記第一の報知および前記第二の報知が実行される前に前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合であっても、前記第一のリールが停止状態に移行する前に停止状態に移行する場合があるものである[例えば、図252(h'')のタイミング、図259(h'')のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4144】

この遊技台によれば、前記報知手段の報知よりも前に受け付けた操作に対応したリールとは異なるリールが先に停止することで遊技者に違和感をより与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。

20

【4145】

なお、前記第一のリールは、回転を開始した後、前記第一の報知および前記第二の報知が実行される前に前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合であっても、前記第二のリールが停止状態に移行する前に停止状態に移行する場合があるものであってもよい[例えば、図248(α)のタイミング、図255(α)のタイミング]。

【4146】

また、

『リールが回転を開始してから前記報知手段が前記報知の実行を開始するまでの期間[例えば、図249に示す第四の期間]内において、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作され、前記第一のリールが停止状態に移行する前に前記第二のリールが該期間内で停止状態に移行する場合がある[例えば、図252(h'')のタイミング、図259(h'')のタイミング]、

30

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4147】

この遊技台によれば、前記報知手段の報知よりも前に異なるリールが先に停止することで遊技者に違和感をより与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。

【4148】

40

また、

『前記第二のリールが前記期間内で停止状態に移行した後、前記第一のリールも前記期間内で停止状態に移行する場合がある[例えば、図252(β)のタイミング、図259(β)のタイミング]、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4149】

この遊技台によれば、前記報知手段の報知よりも前に受け付けた操作に対応したリールとは異なるリールが先に停止した後に該操作に対応したリールが停止することで遊技者に違和感をより与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。

50

【4150】

また、

『前記遊技台は、疑似遊技が行われる遊技を実行可能であり、

前記疑似遊技とは、リールの確定停止が実行される本遊技の前にリールが停止したように見せかける疑似停止が実行されるリール演出であり、

前記第二のリールは、疑似遊技が実行される遊技〔例えば、疑似遊技あるいは本遊技〕において、回転を開始した後、前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合〔例えば、図255(h')のタイミング〕に、前記第一のリールが停止状態に移行する〔例えば、図255(h)のタイミング〕前に停止状態に移行する場合があるものであり〔例えば、図255(h')のタイミング〕、

10

前記第二のリールは、疑似遊技が実行される遊技〔例えば、疑似遊技あるいは本遊技〕において、回転を開始した後、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合であっても、前記第一のリールが停止状態に移行する〔例えば、図256(β)のタイミング〕前に停止状態に移行する場合があるものである〔例えば、図256(α)のタイミング〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4151】

この遊技台によれば、疑似遊技が実行される遊技においても遊技者に違和感をより与えることができ、遊技の興趣が向上する場合がある。

20

【4152】

なお、

「前記第二のリールは、前記疑似遊技が実行される遊技における、前記本遊技が開始される前の期間（いわゆる前記疑似遊技の期間）において、回転を開始した後、前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合に、前記第一のリールが疑似停止の停止状態に移行する前に疑似停止の停止状態に移行する場合があるものであり、

前記第二のリールは、前記期間において、回転を開始した後、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合であっても、前記第一のリールが疑似停止の停止状態に移行する前に疑似停止の停止状態に移行する場合があるものである、

30

ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4153】

あるいは、

「前記第二のリールは、前記疑似遊技が実行される遊技における前記本遊技の期間（前記疑似停止が終了した後の期間）において、回転を開始した後、前記第一のストップボタンが操作されるよりも先に前記第二のストップボタンが操作された場合に、前記第一のリールが確定停止の停止状態に移行する前に確定停止の停止状態に移行する場合があるものであり、

40

前記第二のリールは、前記期間において、回転を開始した後、前記第二のストップボタンが操作されるよりも先に前記第一のストップボタンが操作された場合であっても、前記第一のリールが確定停止の停止状態に移行する前に確定停止の停止状態に移行する場合があるものである、

ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4154】

以上の実施の形態に記載された、作用及び効果は、最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

50

【4155】

なお、以上説明した、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用してもよい。すなわち、適用させることを妨げる要因がない限りは、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等の記載それぞれにのみ含まれている構成要件を他の、実施形態や実施例や変形例や各種の例や付記等に適用しても、一つのまとまりのある技術的思想として成り立つ。

【4156】

＜スロットマシン100の前面扉102のロック機構について＞

次に、図261～図264を用いてスロットマシン100の前面扉102のロック機構の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図17～図32）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【4157】

図261は、前面扉102が閉鎖状態となっているスロットマシン100を示す側面図である。スロットマシン100には、閉鎖状態の前面扉102を本体101にロックするロック機構1401が内部に設けられており、図261にはこのロック機構1401が点線で示されている。このロック機構1401は、前面扉102側に設けられたロック本体1401Aと、本体101側に設けられた被係止軸1401Bで構成されている。前面扉102を閉鎖すると、ロック本体1401Aの係止部1402（後述）が被係止軸1401Bに係止した状態で固定され、図261のように閉鎖状態の前面扉102が本体101にロックされる。なお、ロック本体1401Aは、前面扉102の開閉に応じて円軌道上を移動するが、ロック本体1401Aと被係止軸1401Bが接近した状態ではこの移動はスロットマシン100の前後方向に沿った移動とみなすことができる。このため以下では、特に言及しない限りロック本体1401Aの移動方向はスロットマシン100の前後方向であるものとして説明する。なお、以下ではロック本体1401Aの係止部1402が被係止軸1401Bに係止した状態をロック状態と称し、ロック本体1401Aの係止部1402が被係止軸1401Bに係止していない状態をアンロック状態と称する。

【4158】

図262（a）は、ロック機構1401がアンロック状態である場合のロック本体1401Aをスロットマシン100の側面側から示す図であり、図262（b）は、図262（a）のロック本体1401Aをスロットマシン100の背面側から見た図であり、図262（c）は、ロック機構1401がロック状態である場合のロック本体1401Aをスロットマシン100の側面側から示す図である。また、図263（a）～（d）は、ロック本体1401Aと被係止軸1401Bの動作を示す図である。

【4159】

ロック本体1401Aは、係止部1402と、收容部1404を有する。收容部1404は、係止部1402を收容する空間が形成されており、さらに係止部1402の一部が露出可能な開口が背面側に形成されたものである。図262（a）には、收容部1404に收容された係止部1402の一部が收容部1404の背面側から露出した状態が示されている。この係止部1402は、凹部1402DPが形成されたものであり、回転軸1403を中心に回動可能となっている。さらに係止部1402は、不図示のばね部材によって收容部1404の開口から背面側にはみ出る方向（図262（a）では時計回り）に付勢された状態となっている。アンロック状態（図262（a）、図262（b））では、係止部1402の一部が收容部1404の背面側にはみ出た状態で收容部1404の開口の下端部1404BBに当接し、その位置で停止した状態となる。

【4160】

收容部1404には移動方向（前後方向）に沿って進入路1404ERが形成されており、前面扉102の移動によりこの進入路1404ERに沿って被係止軸1401Bが受け入れられる（図263（a）～（d））。進入路1404ERには、係止部1402の

一部の面（以下、受入面１４０２ＲＳ）が、進入路１４０４ＥＲの開口に向けて位置しており、進入路１４０４ＥＲに沿って進入した被係止軸１４０１Ｂによって受入面１４０２ＲＳが押され、係止部１４０２が収容部１４０４に収容される方向（図２６２（ａ）では反時計回りに回転する。そして、前面扉１０２が閉鎖状態となる位置まで移動すると、不図示のラッチ機構によって係止部１４０２が固定される（図２６２（ｃ）、図２６３（ｄ））。このとき、係止部１４０２が被係止軸１４０１Ｂに係止した状態となる。より具体的には、係止部１４０２の姿勢が回転によって変化したことで、凹部１４０２ＤＰの内部で被係止軸１４０１Ｂが前後方向に移動不能になり、前面扉１０２がロック状態となる。なお、ドアキー孔１４０にドアキーを挿入して回転させることで、ラッチ機構による係止部１４０２の固定は解除され、前面扉１０２を開放状態にすることができる。

10

【４１６１】

また本体１０１には、前面扉１０２の閉鎖状態を検知するためのドアセンサ１４０６が設けられている。このドアセンサ１４０６は、前面扉１０２を閉じるときにロック本体１４０１Ａによって押され、前面扉１０２が完全に閉鎖状態となったとき（図２６３（ｄ））に、閉鎖状態を検知した信号が出力される。なお、ドアセンサ１４０６を押す部材はロック本体１４０１Ａでなく、前面扉１０２の他の箇所であってもよい。また、ドアセンサ１４０６を前面扉１０２に設け、本体１０１でドアセンサ１４０６を押す構成としてもよい。

【４１６２】

スロットマシン１００のメンテナンスにあたっては、前面扉１０２を開放状態にする必要がある。しかし、目を離れた際に前面扉１０２が自然に閉まってロック状態となってしまうと前面扉１０２を再度開放状態にすることになり、メンテナンス作業の効率低下をもたらす。前面扉１０２がロック状態にならないようにストッパーを用いた場合、手持ちの道具が増えることで作業が煩雑になる。こうした問題に対して本実施形態のロック機構１４０１は、メンテナンス作業に用いる設定キーを利用することでアンロック状態を維持できるようにしたものである。以下、この具体的な構成について説明する。

20

【４１６３】

図２６４（ａ）は、設定キーＳＫをロック本体１４０１Ａに挿入した状態を示す側面図であり、図２６４（ｂ）は、図２６４（ａ）における設定キーＳＫを実線で示す側面図であり、図２６４（ｃ）は、図２６４（ａ）のロック本体１４０１Ａを背面側から見た図である。本実施形態のロック本体１４０１Ａでは、収容部１４０４と係止部１４０２の間に設定キーＳＫを挿入可能なスリット１４０１ＳＬが形成されている（図２６２（ｂ）参照）。図２６４（ａ）～図２６４（ｃ）には、このスリット１４０１ＳＬに設定キーＳＫが挿入された状態が示されている。なお、挿入された設定キーＳＫは収容部１４０４の内部に落ち込まないように、収容部１４０４の開口の下端部１４０４ＢＢや、回転軸１４０３によって支持されるように構成されている。

30

【４１６４】

なお、図２６２（ｂ）では収容部１４０４と係止部１４０２の間に隙間が二か所存在するが、設定キーＳＫを挿入可能な隙間（スリット１４０１ＳＬ）は一か所だけであり、他方には設定キーＳＫを挿入できない構成となっている。

40

【４１６５】

なお、本実施形態では設定キーを挿入可能なスリット１４０１ＳＬの幅が設定キーＳＫの厚さよりも僅かに大きく、スリット１４０１ＳＬ内で設定キーＳＫが挟持されない構成となっているが、このスリット１４０１ＳＬの幅をより狭くし、設定キーＳＫを挿入した際にスリット１４０１ＳＬが押し広げられることで、その反力で設定キーＳＫが挟持されるようにしてもよい。この場合、設定キーＳＫがロック本体１４０１Ａから抜け落ちて紛失してしまうことを防ぐことができる。

【４１６６】

図２６４（ａ）のように設定キーＳＫが挿入された状態では、前面扉１０２を移動させても、図２６４（ｄ）に示すように被係止軸１４０１Ｂが設定キーＳＫに接触し、被係止

50

軸 1 4 0 1 B が進入路 1 4 0 4 E R に沿って進入できない状態となる。この状態では前面扉 1 0 2 がロック状態とならず、アンロック状態を維持することができる。

【 4 1 6 7 】

ここで、被係止軸 1 4 0 1 B が設定キー S K に接触する位置（図 2 6 4（d）では斜め左下、図 2 6 4（c）では図視係止部 1 4 0 2 より右側）と、受入面 1 4 0 2 R S と接触する位置（図 2 6 3（b）では真横（左）、図 2 6 4（c）では図視設定キー S K より左側）とを異ならせることで、被係止軸 1 4 0 1 B の同じ位置が摩耗せずに耐久性を高めることができる。なお、上記の位置の違いについては、スロットマシン 1 0 0 の前後方向に関して異なってもよいし、上下方向に異なってもよく、本実施形態の構成に限定されるものではない。

10

【 4 1 6 8 】

なお、図 2 6 4（a）のように設定キー S K が挿入された状態では、閉鎖状態を検知した信号は出力されない（閉鎖状態を検知しない）。この構成としては、ドアセンサ 1 4 0 6 がロック本体 1 4 0 1 A に接触しない（検知片が移動しない）ことで閉鎖状態を検知しないものであってもよいし、ドアセンサ 1 4 0 6 がロック本体 1 4 0 1 A に接触するものの、閉鎖状態を検知する位置まで検知片が移動しないものであってもよい。

【 4 1 6 9 】

なお、図 2 6 4（a）では、設定キー S K の一部が収容部 1 4 0 4 から突出した状態となっているが、このような構成に限らず収容部 1 4 0 4 に収まるものであってもよい。なお、設定キー S K の一部が収容部 1 4 0 4 から突出した状態となることで、作業終了時に容易に設定キー S K を取り出すことができる。

20

【 4 1 7 0 】

また、図 2 6 4（a）の状態では、設定キー S K の一部が収容部 1 4 0 4 から突出した状態となっているが、このような構成に限らず収容部 1 4 0 4 に収まるものであってもよい。なお、設定キー S K の一部が収容部 1 4 0 4 から突出した状態となることで、作業終了時に容易に設定キー S K を取り出すことができる。

30

【 4 1 7 1 】

また本実施形態では、図 2 6 4（d）の状態において係止部 1 4 0 2 がロック状態かアンロック状態かを視認することができる構成となっている。なお、本実施形態では収容部 1 4 0 4 の外部に突出した係止部 1 4 0 2 を視認することでアンロック状態であることを判別可能な構成となっているが、例えばロック状態で係止部 1 4 0 2 が視認可能な構成であっても、係止部 1 4 0 2 がロック状態かアンロック状態かを視認することができる構成となる。すなわち、係止部 1 4 0 2 がロック状態かアンロック状態のいずれかで視認可能となっていればよい。また、図 2 6 4（d）の状態では設定キー S K を視認した場合にもアンロック状態であることを確認することができる。また、視認する位置や方向については特に限定されるものではなく、前面扉 1 0 2 と本体 1 0 1 の境目（スロットマシン 1 0 0 の側面）から確認可能であってもよいし、スロットマシン 1 0 0 の上方から確認可能であってもよい。また、図 2 6 4（d）の状態においてリールユニットや主制御基板を確認可能な位置から視認可能であってもよい。

40

【 4 1 7 2 】

なお、本実施形態では設定キー S K を利用する構成について説明したが、例えば、遊技メダルや 5 0 0 円玉を利用する構成としてもよい。図 2 6 4（e）には、遊技メダル M D をロック本体 1 4 0 1 A に挿入した場合の一例が示されている。なお、アンロック状態を維持するための金属片は、上記のものに限定されるものではないが、メンテナンスの作業の際に利用されるものを流用することで、別途ストッパーを用意するといった手間をなくすることができる。

50

【４１７３】

なお、上記の実施形態では前面扉１０２側にロック本体１４０１Ａを設け、本体１０１側に被係止軸１４０１Ｂを設けた構成について説明したが、前面扉１０２側に被係止軸１４０１Ｂを設け、本体１０１側にロック本体１４０１Ａを設けた構成としてもよい。また、本実施形態ではロック機構１４０１が一つ設けられた構成について説明したが、こうしたロック機構が複数設けられた構成であってもよく、その場合、スロットマシン１００の前後方向に沿って前寄りにあるロック機構と後寄りにあるロック機構があってもよい。

【４１７４】

[スロットマシン１００の前面扉１０２のロック機構の実施形態に対応する技術的思想]

以下、図２６１～図２６４の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【４１７５】

上記の説明では、

扉体（例えば、前面扉１０２）と、

本体（例えば、本体１０１）と、

係止部（例えば、係止部１４０２）と被係止部（例えば、被係止軸１４０１Ｂ）が係止することでアンロック状態からロック状態となる扉ロック機構（例えば、ロック機構１４０１）と、

を備えた遊技台であって、

前記扉ロック機構は、前記係止部を収容可能な収容部（例えば、収容部１４０４）を有するものであり、

前記アンロック状態にある前記係止部と前記収容部の内壁によって形成されたスリット状の空間（例えば、スリット１４０１ＳＬ）に、或る金属片（例えば、設定キーＳＫ）を挿入した所定の状態（例えば、図２６４（ａ））とすることが可能であり、

前記所定の状態では、前記扉体を閉じようとしても前記係止部よりも先に前記或る金属片が前記被係止部に接触して前記ロック状態にならず、前記扉体の開放状態が維持される（例えば、図２６４（ｄ））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４１７６】

この遊技台では、扉体の開放状態の維持が容易になり、店員による清掃やメンテナンスや点検の作業性を向上させることができる。また、係止部の経年劣化も防止することができる。

【４１７７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記係止部よりも前記或る金属片の方が前記被係止部に対して突出した状態になる（例えば、図２６４（ａ））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４１７８】

この遊技台では、係止部と被係止部を接触させずに扉体の開放状態を維持することができる。

【４１７９】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記収容部から前記或る金属片の一部が突出した状態になる（例えば、図２６４（ａ））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４１８０】

この遊技台では、作業を終えた後の或る金属片の取り出しが容易になる。

【４１８１】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間は、その開口の下端（例えば、図２６２（ｂ）の下端部１４０４

10

20

30

40

50

B B) が前記収容部によって形成されており、

前記係止部は、軸部（例えば、回転軸 1 4 0 3）を中心として回転可能なものであり、
前記所定の状態では、前記開口の下端と前記軸部によって前記或る金属片が支持される
（例えば、図 0 4（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 1 8 2】

この遊技台では、或る金属片が収容部の奥に入り込んでしまうことを防止することができる。

【4 1 8 3】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間に前記或る金属片を挿入すると、該或る金属片の厚さによって前記スリット状の空間が押し広げられて前記所定の状態になる（例えば、「設定キー S K を挿入した際にスリット 1 4 0 1 S L が押し広げられることで、その反力で設定キー S K が挟持されるようにしてもよい」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 1 8 4】

この遊技台では、或る金属片が挟持されることで作業中の落下や紛失を防止することができる。

【4 1 8 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記或る金属片とは、設定キーまたは遊技メダルまたは 5 0 0 円硬貨である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 1 8 6】

また、上記の説明では、

扉体（例えば、前面扉 1 0 2）と、

本体（例えば、本体 1 0 1）と、

係止部（例えば、係止部 1 4 0 2）と被係止部（例えば、被係止軸 1 4 0 1 B）が係止することでアンロック状態からロック状態となる扉ロック機構（例えば、ロック機構 1 4 0 1）と、

前記扉体の開閉状態を検知するドアセンサ（例えば、ドアセンサ 1 4 0 6）と、
を備えた遊技台であって、

前記扉ロック機構は、前記係止部を収容可能な収容部（例えば、収容部 1 4 0 4）を有するものであり、

前記アンロック状態にある前記係止部と前記収容部の内壁によって形成されたスリット状の空間（例えば、スリット 1 4 0 1 S L）に、或る金属片（例えば、設定キー S K）を挿入した所定の状態（例えば、図 2 6 4（a））とすることが可能であり、

前記所定の状態では、前記扉体を閉じようとしても前記係止部よりも先に前記或る金属片が前記被係止部に接触して前記ロック状態にならず、前記扉体の開放状態が維持され（例えば、図 2 6 4（d））、

前記所定の状態では、前記ドアセンサが前記扉体の閉鎖状態を検知しない、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 1 8 7】

この遊技台では、扉体の開放状態の維持が容易になり、店員による清掃やメンテナンスや点検の作業性を向上させることができる。また、係止部やドアセンサの経年劣化も防止することができる。

【4 1 8 8】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記係止部よりも前記或る金属片の方が前記被係止部に対して突出した状態になる（例えば、図 2 6 4（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

20

30

40

50

【4189】

この遊技台では、係止部と被係止部を接触させずに扉体の開放状態を維持することができる。

【4190】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記収容部から前記或る金属片の一部が突出した状態になる（例えば、図264（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4191】

この遊技台では、作業を終えた後の或る金属片の取り出しが容易になる。

10

【4192】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間は、その開口の下端（例えば、図262（b）の下端部1404BB）が前記収容部によって形成されており、

前記係止部は、軸部（例えば、回転軸1403）を中心として回転可能なものであり、

前記所定の状態では、前記開口の下端と前記軸部によって前記或る金属片が支持される（例えば、図04（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4193】

この遊技台では、或る金属片が収容部の奥に入り込んでしまうことを防止することができる。

20

【4194】

また、上記記載の遊技台であって、

請求項1または2に記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間に前記或る金属片を挿入すると、該或る金属片の厚さによって前記スリット状の空間が押し広げられて前記所定の状態になる（例えば、「設定キーSKを挿入した際にスリット1401SLが押し広げられることで、その反力で設定キーSKが挟持されるようにしてもよい」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4195】

この遊技台では、或る金属片が挟持されることで作業中の落下や紛失を防止することができる。

30

【4196】

また、上記記載の遊技台であって、

前記或る金属片とは、設定キーまたは遊技メダルまたは500円硬貨である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4197】

また、上記の説明では、

扉体（例えば、前面扉102）と、

本体（例えば、本体101）と、

係止部（例えば、係止部1402）と被係止部（例えば、被係止軸1401B）が係止することでアンロック状態からロック状態となる扉ロック機構（例えば、ロック機構1401）と、

40

を備えた遊技台であって、

前記扉ロック機構は、前記係止部を収容可能な収容部（例えば、収容部1404）を有するものであり、

前記アンロック状態にある前記係止部と前記収容部の内壁によって形成されたスリット状の空間（例えば、スリット1401SL）に、或る金属片（例えば、設定キーSK）を挿入した所定の状態（例えば、図264（a））とすることが可能であり、

前記所定の状態では、前記扉体を閉じようとしても前記係止部よりも先に前記或る金属

50

片が前記被係止部に接触して前記ロック状態にならず、前記扉体の開放状態が維持され（例えば、図 2 6 4（d））、

前記係止部が接触する前記被係止部の部位は、前記或る金属片が接触する前記被係止部の部位とは異なる（例えば、図 2 6 4（d））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 1 9 8】

この遊技台では、扉体の開放状態の維持が容易になり、店員による清掃やメンテナンスや点検の作業性を向上させることができる。また、係止部および被係止部の経年劣化も防止することができる。

【4 1 9 9】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記係止部よりも前記或る金属片の方が前記被係止部に対して突出した状態になる（例えば、図 2 6 4（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 0 0】

この遊技台では、係止部と被係止部を接触させずに扉体の開放状態を維持することができる。

【4 2 0 1】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記収容部から前記或る金属片の一部が突出した状態になる（例えば、図 2 6 4（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 0 2】

この遊技台では、作業を終えた後の或る金属片の取り出しが容易になる。

【4 2 0 3】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間は、その開口の下端（例えば、図 2 6 2（b）の下端部 1 4 0 4 B B）が前記収容部によって形成されており、

前記係止部は、軸部（例えば、回転軸 1 4 0 3）を中心として回転可能なものであり、

前記所定の状態では、前記開口の下端と前記軸部によって前記或る金属片が支持される（例えば、図 0 4（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 0 4】

この遊技台では、或る金属片が収容部の奥に入り込んでしまうことを防止することができる。

【4 2 0 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間に前記或る金属片を挿入すると、該或る金属片の厚さによって前記スリット状の空間が押し広げられて前記所定の状態になる（例えば、「設定キー S K を挿入した際にスリット 1 4 0 1 S L が押し広げられることで、その反力で設定キー S K が挟持されるようにしてもよい」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 0 6】

この遊技台では、或る金属片が挟持されることで作業中の落下や紛失を防止することができる。

【4 2 0 7】

また、上記記載の遊技台であって、

前記或る金属片とは、設定キーまたは遊技メダルまたは 5 0 0 円硬貨である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 0 8】

また、上記の説明では、
扉体（例えば、前面扉 102）と、
本体（例えば、本体 101）と、
係止部（例えば、係止部 1402）と被係止部（例えば、被係止軸 1401B）が係止
することでアンロック状態からロック状態となる扉ロック機構（例えば、ロック機構 14
01）と、

を備えた遊技台であって、

前記扉ロック機構は、前記係止部を収容可能な収容部（例えば、収容部 1404）を有
するものであり、

前記扉ロック機構は、ドアキーの操作によって前記係止部と前記被係止部の係止を解除
してロック状態からアンロック状態にすることが可能なものであり、

前記アンロック状態にある前記係止部と前記収容部の内壁によって形成されたスリット
状の空間（例えば、スリット 1401SL）に、或る金属片（例えば、設定キー SK）を
挿入した所定の状態（例えば、図 264（a））とすることが可能であり、

前記所定の状態では、前記扉体を閉じようとしても前記係止部よりも先に前記或る金属
片が前記被係止部に接触して前記ロック状態にならず、前記扉体の開放状態が維持され（
例えば、図 264（d））、

前記所定の状態では、前記ドアキーが操作されても該所定の状態が維持される（例えば
、図 264（a）の状態はドアキーを操作しても維持される）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4209】

この遊技台では、扉体の開放状態の維持が容易になり、店員による清掃やメンテナンス
や点検の作業性を向上させることができる。また、係止部の経年劣化も防止することがで
きる。さらに、或る金属片を挿入していることを作業者が失念してドアキーを操作しても
或る金属片の落下・紛失を防止することができる。

【4210】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記係止部よりも前記或る金属片の方が前記被係止部に対して突
出した状態になる（例えば、図 264（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4211】

この遊技台では、係止部と被係止部を接触させずに扉体の開放状態を維持することがで
きる。

【4212】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記収容部から前記或る金属片の一部が突出した状態になる（例
えば、図 264（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4213】

この遊技台では、作業を終えた後の或る金属片の取り出しが容易になる。

【4214】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間は、その開口の下端（例えば、図 262（b）の下端部 1404
BB）が前記収容部によって形成されており、

前記係止部は、軸部（例えば、回転軸 1403）を中心として回転可能なものであり、
前記所定の状態では、前記開口の下端と前記軸部によって前記或る金属片が支持される
（例えば、図 04（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4215】

この遊技台では、或る金属片が収容部の奥に入り込んでしまうことを防止することがで

10

20

30

40

50

きる。

【4216】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間に前記或る金属片を挿入すると、該或る金属片の厚さによって前記スリット状の空間が押し上げられて前記所定の状態になる（例えば、「設定キーSKを挿入した際にスリット1401SLが押し上げられることで、その反力で設定キーSKが挟持されるようにしてもよい」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4217】

この遊技台では、或る金属片が挟持されることで作業中の落下や紛失を防止することができる。

10

【4218】

また、上記記載の遊技台であって、

前記或る金属片とは、設定キーまたは遊技メダルまたは500円硬貨である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4219】

また、上記の説明では、

扉体（例えば、前面扉102）と、

本体（例えば、本体101）と、

係止部（例えば、係止部1402）と被係止部（例えば、被係止軸1401B）が係止することでアンロック状態からロック状態となる扉ロック機構（例えば、ロック機構1401）と、

20

を備えた遊技台であって、

前記扉ロック機構は、前記係止部を収容可能な収容部（例えば、収容部1404）を有するものであり、

前記アンロック状態にある前記係止部と前記収容部の内壁によって形成されたスリット状の空間（例えば、スリット1401SL）に、或る金属片（例えば、設定キーSK）を挿入した所定の状態（例えば、図264（a））とすることが可能であり、

前記所定の状態では、前記扉体を閉じようとしても前記係止部よりも先に前記或る金属片が前記被係止部に接触して前記ロック状態にならず、前記扉体の開放状態が維持され（例えば、図264（d））、

30

前記所定の状態では、前記係止部が前記アンロック状態であることを外部から視認可能である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4220】

この遊技台では、扉体の開放状態の維持が容易になり、店員による清掃やメンテナンスや点検の作業性を向上させることができる。また、係止部の経年劣化も防止することができる。また、係止部の状態から扉ロック機構の状態を作業者が把握することができる。

【4221】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記係止部よりも前記或る金属片の方が前記被係止部に対して突出した状態になる（例えば、図264（a））、

40

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4222】

この遊技台では、係止部と被係止部を接触させずに扉体の開放状態を維持することができる。

【4223】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の状態では、前記収容部から前記或る金属片の一部が突出した状態になる（例えば、図264（a））、

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 2 4】

この遊技台では、作業を終えた後の或る金属片の取り出しが容易になる。

【4 2 2 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間は、その開口の下端（例えば、図 2 6 2（b）の下端部 1 4 0 4 B B）が前記収容部によって形成されており、

前記係止部は、軸部（例えば、回転軸 1 4 0 3）を中心として回転可能なものであり、

前記所定の状態では、前記開口の下端と前記軸部によって前記或る金属片が支持される（例えば、図 0 4（a））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 2 6】

この遊技台では、或る金属片が収容部の奥に入り込んでしまうことを防止することができる。

【4 2 2 7】

また、上記記載の遊技台であって、

前記スリット状の空間に前記或る金属片を挿入すると、該或る金属片の厚さによって前記スリット状の空間が押し広げられて前記所定の状態になる（例えば、「設定キー S K を挿入した際にスリット 1 4 0 1 S L が押し広げられることで、その反力で設定キー S K が挟持されるようにしてもよい」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 2 8】

この遊技台では、或る金属片が挟持されることで作業中の落下や紛失を防止することができる。

【4 2 2 9】

また、上記記載の遊技台であって、

前記或る金属片とは、設定キーまたは遊技メダルまたは 5 0 0 円硬貨である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 3 0】

<スロットマシン 1 0 0 の基板および貼付されたシールについて>

次に、図 2 6 5 ～ 図 2 6 8 を用いてスロットマシン 1 0 0 の基板の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図 1 7 ～ 図 3 2）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【4 2 3 1】

スロットマシン 1 0 0 の基板には、検査をパスしたことを証明するシールなど、様々なシールが貼付される。また、すでに貼付されたシールを剥がして新たなシールを貼付する場合もある。こうしたシールの貼付にあたり、位置を間違えたり、貼付角度が傾いていたりすることが許容されると、不正が容易にされてしまう虞がある。また、シールを一旦剥がす際に、基板上のパターンを傷付けてしまう虞もある。以下、こうした問題に対応するための構成について説明する。

【4 2 3 2】

図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（a）～（b）は、基板上の配線パターンと、基板に貼付されるシールとの位置関係の一例を示す図である。

【4 2 3 3】

まず、図 2 6 5（a）の例では、二つの基板実装部品 C M 1、C M 2 が二本の配線 L 1、L 2 で繋がれた状態となっている。そして、二本の配線 L 1、L 2 によって区画されたスペース S A に、シール S T が貼付されていることが示されている。なお、本例を含み基板実装部品 C M 1、C M 2 については限定されるものではなく、例えば、I C、抵抗、コンデンサ、F E T、ダイオード、L E D、スイッチ、コネクタ等の何れかであってもよい

10

20

30

40

50

。また、本例を含み配線 L 1、L 2 は、信号ライン、電源ライン、グラウンドライン等の何れかであってもよい。また、本例ではシール S T は二次元コードが付されているが、シールに表示された内容が限定されるものではない。

【 4 2 3 4 】

以上の例では、配線パターンがシール S T の上下左右の辺のガイドとなっている。そして、このガイドを利用することでシール S T の貼付位置の把握が容易となり、また、パターンのないスペース S A を用いることで、基板上のパターンを傷付ける事態が生じにくくすることができる。すなわち、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【 4 2 3 5 】

図 2 6 5 (b) の例では、図 2 6 5 (a) と同様に二つの基板実装部品 C M 1、C M 2 が二本の配線 L 1、L 2 で繋がれた状態となっており、二本の配線 L 1、L 2 によって区画されたスペース S A に、シール S T が貼付されていることが示されている。この例では、配線パターンがシール S T の上下の辺のガイドとなっている。なお、配線パターンがシール S T の左右の辺のガイドとなっていない点が図 2 6 5 (a) とは異なるが、この例でも、図 2 6 5 (a) と同様にこのガイドやスペース S A を利用することで、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【 4 2 3 6 】

図 2 6 5 (c) の例では、二つの基板実装部品 C M 1、C M 2 が配線 L 1 によって繋がれた状態となっているが、この配線 L 1 が一本である点が図 2 6 5 (a) とは異なる。そして、一本の配線 L 1 によって区画されたスペース S A に、シール S T が貼付されていることが示されている。この例では、配線パターンがシール S T の上下左右の辺のガイドとなっている。そして、このガイドを利用することでシール S T の貼付位置の把握が容易となり、また、パターンのないスペース S A を用いることで、基板上のパターンを傷付ける事態が生じにくくすることができる。すなわち、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【 4 2 3 7 】

図 2 6 5 (d) の例では、図 2 6 5 (c) と同様に二つの基板実装部品 C M 1、C M 2 が一本の配線 L 1 で繋がれた状態となっており、一本の配線 L 1 によって区画されたスペース S A に、シール S T が貼付されていることが示されている。この例では、配線パターンがシール S T の上下辺および右の辺のガイドとなっている。なお、配線パターンがシール S T の左の辺のガイドとなっていない点が図 2 6 5 (c) とは異なるが、この例でも、図 2 6 5 (c) と同様にこのガイドやスペース S A を利用することで、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【 4 2 3 8 】

図 2 6 6 (a) の例では、図 2 6 5 (c) と同様に二つの基板実装部品 C M 1、C M 2 が一本の配線 L 1 で繋がれた状態となっており、一本の配線 L 1 によって区画されたスペース S A に、シール S T が貼付されていることが示されている。この例では、配線パターンがシール S T の上辺および左右の辺のガイドとなっている。なお、配線パターンがシール S T の下の辺のガイドとなっていない点が図 2 6 5 (c) とは異なるが、この例でも、図 2 6 5 (c) と同様にこのガイドやスペース S A を利用することで、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【 4 2 3 9 】

図 2 6 6 (b) の例では、図 2 6 5 (c) と同様に二つの基板実装部品 C M 1、C M 2 が一本の配線 L 1 で繋がれた状態となっており、一本の配線 L 1 によって区画されたスペース S A に、シール S T が貼付されていることが示されている。この例では、配線パターンがシール S T の上辺および左辺のガイドとなっている。なお、配線パターンがシール S T の右の辺および下の辺のガイドとなっていない点が図 2 6 5 (c) とは異なるが、この例でも、図 2 6 5 (c) と同様にこのガイドやスペース S A を利用することで、メンテナ

10

20

30

40

50

ンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【4240】

以上の例では、シールの上下左右の辺のうち、少なくとも二つの辺に対してのガイドとなる直線部分を配線パターンに設けることで、メンテナンス性を高めることができる。上記の図265(a)～(d)、図266(a)～(b)では、いずれも配線パターンにある第一の直線と第二の直線が、シールSTの第三の直線と第四の直線とそれぞれ略平行になっていることが示されている。特に、本実施形態のように二次元コードが付されたシールの場合、二次元コードの位置検出用パターンがあることでガイドの効果を高めることができる。

10

【4241】

また、上記の例ではシールSTが配線パターンのないスペースSAに貼付された例について説明したが、少なくともシールSTの一部が配線パターンのない領域に貼付されていれば、この領域からシールSTを剥がすことで配線パターンが傷付くことを防止することができる。

【4242】

なお、配線パターンをガイドとする構成において、シールの貼付位置を示すシルク印刷を別途設けた構成としてもよい。図267(a)には、図265(c)の構成にシールの四か所の角の貼付位置を示すシルク印刷SPが施された例が示されている。また、図267(b)には、図265(c)の構成にシールの右上と左下の二か所の角の貼付位置を示すシルク印刷SPが施された例が示されている。

20

【4243】

また、スロットマシン100には様々な基板が設けられているが、例えば、配線パターンをガイドとして貼り付けられたシールを有する基板と、シルク印刷をガイドとして貼り付けられたシールを有する基板を用いる、といったように、基板によってシールのガイドを異ならせた構成を採用してもよい。この構成では、シールのガイドの違いによって基板の種類を区別することができる。

【4244】

また、不正防止の観点から、基板の方向に対するシールの向きにルールを設けてもよい。この構成の場合、シールの向きがルールに反していることで不正を判別できる場合がある。例えば、基板の基準となる方向（水平に配置されている基板の場合は奥行き方向、垂直に配置されている基板の場合は上方向）に対し、この基準となる方向に対するシールの向きが、第一の基板と第二の基板とで異なるようにしてもよい。図268(a)では、基板Aに貼付されたシールST1（上向き）と、基板Bに貼付されたシールST2（右向き）が、基準方向に対して異なる例が示されている。

30

【4245】

また、基板と、この基板を覆うケースについても同様の構成を採用してもよい。例えば、基板の基準となる方向（水平に配置されている基板の場合は奥行き方向、垂直に配置されている基板の場合は上方向）に対し、この基準となる方向に対するシールの向きが、基板と、この基板を覆うケースとで異なるようにしてもよい。図268(b)では、基板Aに貼付されたシールST1（上向き）と、この基板Aのケースに貼付されたシールST3（下向き）が、基準方向に対して異なる例が示されている。

40

【4246】

[スロットマシン100の基板および貼付されたシールの実施形態に対応する技術的思想]

以下、図265～図268の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【4247】

上記の説明では、

第一の直線と第二の直線を少なくとも有する配線が設けられた第一の基板と、

50

第三の直線と第四の直線を少なくとも外形に有する略矩形のシール（例えば、シール S T）と、

を備えた遊技台であって、

前記シールは、前記第三の直線が前記第一の直線と略平行となるように前記第一の基板に貼付されたものであり、

前記シールは、前記第四の直線が前記第二の直線と略平行となるように前記第一の基板に貼付されたものである、

ことを特徴とする遊技台（例えば、図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（a）～（b））、について説明した。

【4 2 4 8】

10

この遊技台では、基板の配線を目安としてシールの貼付が容易となるため、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。

【4 2 4 9】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の直線の方法は、前記第二の直線の方法と直交する（例えば、図 2 6 5（a）（c）～（d）、図 2 6 6（a）～（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 5 0】

この遊技台では、シールの角を位置合わせし易くすることができる。

20

【4 2 5 1】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の直線の方法は、前記第二の直線の方法と平行である（例えば、図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 5 2】

この遊技台では、シールの対向する辺を位置合わせし易くすることができる。

【4 2 5 3】

また、上記記載の遊技台であって、

前記シールの少なくとも一部は、前記第一の基板の配線の無い領域（例えば、スペース S A）に貼付されている、

30

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 5 4】

この遊技台では、シールを剥がす際に配線を傷つけてしまうことを防止することができる。

【4 2 5 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記シールは、二次元コードが表示されたものである（例えば、例えば、図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（a）～（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

40

【4 2 5 6】

この遊技台では、二次元コードの位置検出用パターンがあることでガイドの効果が高まり、メンテナンス性を向上させることができる。

【4 2 5 7】

また、上記の説明では、

第一の直線と第二の直線を少なくとも有する配線が設けられた第一の基板と、

第三の直線と第四の直線を少なくとも外形に有する略矩形の第一のシールと、

或る印刷表示（例えば、シルク印刷によるシールの位置ガイド）を有する第二の基板と、第二のシールと、

を備えた遊技台であって、

50

前記第一のシールは、前記第三の直線が前記第一の直線と略平行となるように前記第一の基板に貼付されたものであり、

前記第一のシールは、前記第四の直線が前記第二の直線と略平行となるように前記第一の基板に貼付されたものであり、

前記第二のシールは、前記或る印刷表示に沿って前記第二の基板に貼付されたものである、

ことを特徴とする遊技台（例えば、「基板によってシールのガイドを異ならせた構成を採用してもよい。」との記載参照）、について説明した。

【4258】

この遊技台では、基板の配線を目安としてシールの貼付が容易となるため、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。また、第一のシールと第二のシールの貼り付け方の違いによって第一の基板と第二の基板を見分けることができる。

【4259】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の直線の方向は、前記第二の直線の方向と直交する（例えば、図265（a）（c）～（d）、図266（a）～（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4260】

この遊技台では、シールの角を位置合わせし易くすることができる。

【4261】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の直線の方向は、前記第二の直線の方向と平行である（例えば、図265（a）～（d）、図266（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4262】

この遊技台では、シールの対向する辺を位置合わせし易くすることができる。

【4263】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のシールの少なくとも一部は、前記第一の基板の配線の無い領域（例えば、スペースSA）に貼付されている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4264】

この遊技台では、シールを剥がす際に配線を傷つけてしまうことを防止することができる。

【4265】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のシールおよび前記第二のシールは、二次元コードが表示されたものである（例えば、例えば、図265（a）～（d）、図266（a）～（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4266】

この遊技台では、二次元コードの位置検出用パターンがあることでガイドの効果が高まり、メンテナンス性を向上させることができる。

【4267】

また、上記の説明では、

第一の直線と第二の直線を少なくとも有する配線が設けられた第一の基板と、

第三の直線と第四の直線を少なくとも外形に有する略矩形の第一のシールと、

第二の基板と、

第二のシールと、

を備えた遊技台であって、

10

20

30

40

50

前記第一のシールは、前記第三の直線が前記第一の直線と略平行となるように前記第一の基板に貼付されたものであり、

前記第一のシールは、前記第四の直線が前記第二の直線と略平行となるように前記第一の基板に貼付されたものであり、

前記第二のシールは、前記第二の基板に貼付されたものであり、

前記第一の基板の基準方向に対する前記第一のシールの向きは、前記第二の基板の基準方向に対する前記第二のシールの向きとは異なる向きであり、

前記基準方向とは、垂直に設置されている基板において上方向であり、水平に設置されている基板においては遊技台の奥行き方向である、

ことを特徴とする遊技台（例えば、図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（a）～（b）のシール S T に対する図 2 6 8（a）の構成）、について説明した。

10

【4 2 6 8】

この遊技台では、基板の配線を目安としてシールの貼付が容易となるため、メンテナンスや点検でシールを剥がしたり再度貼付したりする際のメンテナンス性を高めることができる。また、第一のシールと第二のシールの向きによって不正を見分けることができる場合がある。

【4 2 6 9】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の直線の方法は、前記第二の直線の方法と直交する（例えば、図 2 6 5（a）（c）～（d）、図 2 6 6（a）～（b））、

20

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 7 0】

この遊技台では、シールの角を位置合わせし易くすることができる。

【4 2 7 1】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の直線の方法は、前記第二の直線の方法と平行である（例えば、図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（b））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 7 2】

この遊技台では、シールの対向する辺を位置合わせし易くすることができる。

30

【4 2 7 3】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のシールの少なくとも一部は、前記第一の基板の配線の無い領域（例えば、スペース S A）に貼付されている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 7 4】

この遊技台では、シールを剥がす際に配線を傷つけてしまうことを防止することができる。

【4 2 7 5】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一のシールおよび前記第二のシールは、二次元コードが表示されたものである（例えば、例えば、図 2 6 5（a）～（d）、図 2 6 6（a）～（b））、

40

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4 2 7 6】

この遊技台では、二次元コードの位置検出用パターンがあることでガイドの効果が高まり、メンテナンス性を向上させることができる。

【4 2 7 7】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板を収納し、第三のシール（例えば、シール S T 3）が貼付された第一の基板ケースと、

50

前記第二の基板を収納し、第四のシールが貼付された第二の基板ケースと、を備え、
前記第一の基板の基準方向に対する前記第一のシールの向きは、前記第一の基板の基準方向に対する前記第三のシールの向きとは異なる向きであり、
前記第二の基板の基準方向に対する前記第二のシールの向きは、前記第二の基板の基準方向に対する前記第四のシールの向きとは異なる向きである、
ことを特徴とする遊技台（例えば、図 2 6 8（b））、について説明した。

【4 2 7 8】

この遊技台では、各シールの向きによって不正を見分けることができる場合がある。

【4 2 7 9】

＜電源モジュールについて＞

次に、図 2 6 9～図 2 7 0 を用いてスロットマシン 1 0 0 の内部に設けられる電源モジュールの一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図 1 7～図 3 2）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【4 2 8 0】

図 2 6 9 は、電源モジュール P M の一例を示す図である。この電源モジュール P M では、電源基板 P W が基板台座 C A 2 に取り付けられており、さらにこの電源基板 P W を覆う覆い C A 1 が基板台座 C A 2 に取り付けられて、スロットマシン 1 0 0 に不図示の部材で固定される。覆い C A 1 は、電源基板 P W を収容する空間を形成する上面 T P、下面 B T、前面 F R、後面 B K、右面 R T で構成されている。なお、これらの面のいずれにも、概ね全面に亘って複数の通気口 A H が形成されている。基板台座 C A 2 には角部材 C R 1～C R 4 が設けられており、覆い C A 1 を基板台座 C A 2 に取り付けられた状態でこれらの角部材 C R 1～C R 4 が覆い C A 1 を外側から押さえる構成となっている。

【4 2 8 1】

図 2 7 0（a）は、下面 B T を下側から見た図である。この図では、基板台座 C A 2 の角部材 C R 1 が前面左側にあり、角部材 C R 2 が後面左側にあることが示されている。また、図 2 7 0（b）には、図 2 7 0（a）の A－A 線の断面図が示されており、図 2 7 0（c）には、図 2 7 0（a）の B－B 線の断面図が示されている。この図 2 7 0（b）や図 2 7 0（c）では、下面 B T のさらに下側に角部材 C R 1 や角部材 C R 2 が位置することで、下面 B T と、その下側にある設置面 S P との間に空間ができていることが示されている。この空間があることにより通気口 A H による通気をスムーズに行わせることができる。さらに、通気がスムーズになることから通気口 A H の形状や配置についての自由度を高めることができる。

【4 2 8 2】

下面 B T の下側にある角部材 C R 1 や角部材 C R 2 の厚さは、設定キーの厚さよりも小さいものであり、下面 B T の下側にできた空間に設定キーが入らないように構成されている。これにより、通気口 A H からの吸排気をスムーズに行わせるとともに、電源モジュール P M に対する不正がしにくくなっている。なお、設定キーの厚さは一つの基準にすぎず、例えば遊技メダルや 5 0 0 円玉の厚さを基準とし、下面 B T の下側にできた空間に遊技メダルや 5 0 0 円玉が入らないような構成としてもよい。

【4 2 8 3】

なお、電源モジュール P M の上面 T P、前面 F R、後面 B K は、図 2 7 0（a）で説明した下面 B T と同様に角部材 C R 1～C R 4 のいずれかが二つが外側に重なった状態となっており、これらの面に他の装置などが接近しても通気口 A H が塞がれにくくなり、吸排気をスムーズに行わせることができる。

【4 2 8 4】

〔電源モジュールの実施形態に対応する技術的思想〕

以下、図 2 6 9～図 2 7 0 の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

10

20

30

40

50

【４２８５】

上記の説明では、

第一の部材（例えば、覆いＣＡ１）と第二の部材（例えば、基板台座ＣＡ２）を組み合わせ形成されたケースを有する電源装置（例えば、電源モジュールＰＭ）を備えた遊技台であって、

前記ケースの下面は、前記第一の部材の第一の面（例えば、下面ＢＴ）で構成され、さらにその一部に前記第二の部材の第二の面（例えば、角部材ＣＲ１、ＣＲ２）が外周側に重なった状態となっており、

前記第一の面には、複数の通気口（例えば、通気口ＡＨ）が形成されている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

【４２８６】

この遊技台では、第二の面が他の部品に接することで第一の面の通気口が塞がれることを防止でき、電源装置の冷却を行うことができる。

【４２８７】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二の面は、或る金属片の厚みよりも薄い板状部材で構成されており、

前記或る金属片とは、設定キーまたは遊技メダルまたは５００円硬貨である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４２８８】

この遊技台では、第一の面の下側の隙間に或る金属片が侵入することを防ぐことができる。

20

【４２８９】

また、上記記載の遊技台であって、

前記ケースの下面には、複数の前記第二の面の間に、前記複数の通気口のうちのいずれかが位置している（例えば、図２７０（ａ）、図２７０（ｃ））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４２９０】

この遊技台では、第一の面の通気口の配置の自由度を高めることができる。

【４２９１】

また、上記記載の遊技台であって、

前記ケースの上面、正面、背面のいずれかの面は、前記第一の部材の第三の面（例えば、上面ＴＰ、前面ＦＲ、後面ＢＫ）であって複数の通気口が形成されており、さらにその一部に前記第二の部材の第四の面（例えば、角部材ＣＲ１～ＣＲ４）が外周側に重なった状態となっている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

30

【４２９２】

この遊技台では、下面以外の面に対しても通気口が塞がれることを防止することができる。

【４２９３】

<スロットマシン１００の基板および基板ケースについて>

40

次に、図２７１を用いてスロットマシン１００の基板および基板ケースの一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図１７～図３２）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【４２９４】

図２７１（ａ）は、基板および基板ケースの構成の一例を示す模式図である。この図２７１（ａ）には、基板ＣＢと、その基板ＣＢを覆う基板ケースＣＡが示されている。基板ＣＢは、基板上の回路を構成するコンデンサやＩＣといった部品が設けられたものであり、図２７１（ａ）ではこうした部品の一例として、回路構成部品ＣＥ１、ＣＥ２、ＣＥ３が示されている。基板ケースＣＡは透過性を有する素材で形成されたものであり、基板Ｃ

50

Bの高さ（回路構成部品CE1、CE2、CE3の高さ）に合わせてその高さを異ならせた形状となっている。なお基板CBの領域NAは、回路構成部品が未実装の状態のランドのみの領域（以下、未実装ランド領域NA）となっている。そして、基板ケースCAのうち、この未実装ランド領域NAに対応する領域IDは、基板CBに関する文字情報が付された領域（以下、文字情報領域ID）となっている。

【4295】

図271（a）のような基板ケースCAが設けられている場合、基板CBに対する不正防止の効果を高めることができるが、一旦不正がされてしまうと、基板CBが視認しにくくなることで基板の不正に気付きにくくなるという問題もある。上記の基板ケースCAでは透過性のある素材を用いることで、こうした問題が生じにくくなっている。

【4296】

ここで基板ケースCAには、基板CBに係止するための構成（例えば、カシメ）や、基板CBからケーブルを基板ケースCAの外に出した後に基板CB上のコネクタへのアクセスができないようにするための蓋部材に係止するための構成（例えば、カシメ）、さらには、こうした基板CBに関する情報や基板ケースCAの機能に関する情報を表示するための構成（例えば、文字表示やシール）、などを設ける場合がある。こうした各構成を設けた場合、その部分における基板CBの視認性が低下し、不正がされる虞がある。ここで、基板CB上に不正の対象になりにくい未実装ランド領域NAがある場合には、この未実装ランド領域NAに対応する領域に上記の構成を設けることで、不正がされにくい構成とすることができる。図271（a）では、未実装ランド領域NAに対応する文字情報領域IDを、基板CBに関する情報を表示するための構成に使用していることが示されている。なお、文字情報領域IDの例としては、文字が印刷されていてもよいし、基板ケースCAの凹凸によって認識可能な文字が形成されているものであってもよい。なお、文字情報領域IDは、文字があることによって視認性は低下するものの透過性がある領域であり、未実装ランド領域NAを視認して不正な部材の有無を確認することができる。なお、未実装ランド領域NAにシルク印刷が施されている場合は、この印刷についても視認可能とすることで不正を防止することができる。

【4297】

図271（b）は、未実装ランド領域NAにカシメCLを設けた構成を示す模式図である。未実装ランド領域NAには部品が設けられていないため、基板ケースCAの高さを必要とするものではない。図271（a）の文字情報領域IDは特に高さを必要とする構成ではないため、周辺の高さと同じ高さとなっている。これに対して図271（b）のカシメCLはある程度の高さが必要になる。しかし、未実装ランド領域NAには部品が設けられておらず高さに余裕があるため、基板ケースCAの高さを抑えてコンパクトにすることができる。図271（b）では、カシメCLの高さを確保しつつ、回路構成部品CE1が設けられた箇所の高さよりも、カシメCLが設けられた箇所の高さが低いことが示されている。なお、カシメCLは、その構造上視認性は低下するものの透過性がある部材で構成されており、未実装ランド領域NAを視認して不正な部材の有無を確認することができる。なお、未実装ランド領域NAにシルク印刷が施されている場合は、この印刷についても視認可能とすることで不正を防止することができる。

【4298】

〔スロットマシン100の基板および基板ケースの実施形態に対応する技術的思想〕

以下、図271の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【4299】

上記の説明では、

第一の基板（例えば、基板CB）と、

前記第一の基板を收容し、透過性を有する第一の基板ケース（例えば、基板ケースCA）と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の基板は、部品が実装されていない部品未実装ランドを有するものであり（例えば、未実装ランド領域NA）、

前記第一の基板ケースは、前記部品未実装ランドを覆う第一の領域において第一の機能を有するものであり（例えば、文字情報領域ID、カシメCL）、

前記第一の機能は、前記第一の基板に関する情報を表示する機能、あるいは前記第一の基板ケースにおける所定の動作を可能にする機能である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4300】

この遊技台では、部品未実装ランドの上の空間を第一の機能の構成に利用することができる。

10

【4301】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板ケースは、前記第一の基板に対する高さが前記第一の領域よりも高い領域がある（例えば、図271（a）（b）では、未実装ランド領域NAに対応する領域よりも回路構成部品CE1が設けられた箇所の方が高い）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4302】

この遊技台では、第一の基板ケースをコンパクトにすることができる。

【4303】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の領域から前記部品未実装ランドを視認することができる、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

20

【4304】

この遊技台では、未実装ランドに不正な部材が取り付けられていないかを確認することができる。

【4305】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の領域から前記部品未実装ランドに対応するシルク印刷表示を視認することができる、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

30

【4306】

この遊技台では、未実装ランドに不正な部材が取り付けられていないかを確認することができる。

【4307】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の機能は、前記第一の基板に関する情報を表示する機能であり、

前記第一の基板に関する情報が前記第一の領域に形成されている（例えば、文字情報領域ID）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4308】

この遊技台では、部品未実装ランドの上の空間を表示に利用することができる。

40

【4309】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の機能は、前記第一の基板に関する情報を表示する機能であり、

前記第一の基板に関する情報が記載されたシールが前記第一の領域に貼り付けられている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4310】

この遊技台では、部品未実装ランドの上の空間をシールに利用することができる。

また、上記記載の遊技台であって、

50

前記第一の機能は、前記第一の基板ケースにおける所定の動作（例えば、部材の係止動作）を可能にする機能であり、

解放することで前記所定の動作を可能にするカシメ（例えば、カシメＣＬ）が前記第一の領域に設けられている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４３１１】

この遊技台では、部品未実装ランドの上の空間をカシメに利用することができる。

【４３１２】

<リールに関する注意喚起表示について>

次に、図２７２～図２８１を用いてリール回転中の動作の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図１７～図３２）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【４３１３】

〔通常の遊技の動作例〕

図２７２は、通常の遊技における動作の流れを示す図である。この図では、ベット操作、レバー操作、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉１０２は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。

【４３１４】

まず、ベット操作がされたタイミングでは、遊技開始に必要な数のベットがされた状態となる。この段階はレバー操作による遊技開始前（リール停止状態）であり、演出画像表示装置１５７（表示手段）では通常背景が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、主制御部３００の基板に設けられたレバー用モニタＬＥＤが第一の態様（点灯あるいは消灯、下記の第二の態様と異なる態様）となっている。このレバー用モニタＬＥＤは、スタートレバー１３５が押下された状態で第二の態様となるものであり、スタートレバー１３５の状態をチェックするために設けられている。なお、レバー用モニタＬＥＤは主制御部３００の基板に限らず、例えばレバーと主制御部の中継基板に設けてもよい。

【４３１５】

続いて、スタートレバー１３５が操作されて、非押下の状態から押下されている状態に変化すると、この変化の信号を受けて遊技が開始（リールが回転開始）される。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示（例えば、操作指示表示（押し順ナビ・〇〇を狙え）・小役示唆表示・予告表示等）が開始し、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声（第一の表示に対応する演出）の出力が開始し、各種ランプ４２０は第一の発光態様（第一の表示に対応する演出）となる。また、レバー用モニタＬＥＤは第二の態様（点灯あるいは消灯、第一の態様と異なる態様）となっている。

【４３１６】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされると、対応するリールが停止状態になり、スピーカ２７２、２７７から第一停止操作に対応する第一の停止音出力される。なお、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。

【４３１７】

続いて、第二停止操作として中停止操作がされると、対応するリールが停止状態になり、スピーカ２７２、２７７から第二停止操作に対応する第二の停止音出力される。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しており、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。

【４３１８】

最後に、第三停止操作として右停止操作がされると、全てのリールが停止状態になり、スピーカ２７２、２７７から第三停止操作に対応する第三の停止音が出力される。このとき、演出画像表示装置１５７では第二の表示（停止結果表示（停止小役表示、〇〇枚ゲット表示、〇〇ボーナス表示、更新後の表示（クレジット数、ゲーム数、残りＡＴ回数））等）が表示されており、スピーカ２７２、２７７からは第二の音声（第二の表示に対応する演出）が出力されており、各種ランプ４２０は第二の発光態様（第二の表示に対応する演出）となっている。また、レバー用モニタＬＥＤが第一の態様となっている。そして、遊技が終了したことにより遊技開始に必要な数のベットがされていない状態（非ベット状態）となる。

【４３１９】

〔レバー操作からの時間経過に応じた動作例〕

以下、図２７３を用いて、レバー操作からの時間経過に応じた動作の一例について説明する。図２７３では図２７２と同様に、ベット操作、レバー操作、左停止操作、中停止操作、右停止操作の順で操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉１０２は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図２７２で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

【４３２０】

まず、ベット操作、およびスタートレバー１３５の操作に応じた動作については図２７２と同様である。

【４３２１】

続いてスタートレバーが操作されてから停止操作がされることなく時間 t_1 （例えば、１分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置１５７では第一の表示が継続しているが、この表示に加えて「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（以下、リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、各種ランプ４２０では第一の発光態様が継続しているが、スピーカ２７２、２７７からは第一の音声の出力が停止する。レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。この状態でさらに停止操作がされることなくスタートレバーが操作されてからの時間 t_2 （例えば、５分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置１５７の「時間 t_1 以上経過」のメッセージは「時間 t_2 以上経過」に切り替わる。

【４３２２】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされると、対応するリールが停止状態になるが、図２７２の例とは異なりスピーカ２７２、２７７から第一停止操作に対応する第一の停止音は出力されない。なお、演出画像表示装置１５７では第一の表示および「時間 t_2 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージが継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。

【４３２３】

続いて、第二停止操作として中停止操作がされると、対応するリールが停止状態になるが、図２７２の例とは異なりスピーカ２７２、２７７から第二停止操作に対応する第二の停止音は出力されない。なお、演出画像表示装置１５７では第一の表示および「時間 t_2 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージが継続しており、各種ランプ４２０は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタＬＥＤは第一の態様となっている。

【４３２４】

最後に、第三停止操作として右停止操作がされると、「時間 t_2 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージはクリアされ、図２７２における第三停止操作がされたときと同様の状態となる。

【４３２５】

なお、上記の動作では、リールに関する注意喚起表示として、三種類のメッセージを表示する例について説明したが、上記の構成に限らずこれらのうち少なくとも一つが表示さ

10

20

30

40

50

れるものであってもよい。このリールに関する注意喚起表示については、第一の表示（例えば、操作ナビ）の一部に重なった状態で表示されるものであってもよい。また、上記の動作ではリールに関する注意喚起表示が第三停止操作がされるまで表示される例について説明したが、いずれかの停止操作がされることで非表示になるようにしてもよい。

【4326】

また、上記の動作では、リールに関する注意喚起表示と合わせて第一の音声の出力を停止する例について説明したが、第一の音声の音量を低下または無音にするようにしてもよい。

【4327】

上記の構成では、リールが回転したままの状態であることを遊技者に把握させることができる。

【4328】

〔リールに異常が生じた場合の動作例（1）〕

以下、図274を用いて、レバー操作後にリールに異常が生じた場合の動作の一例について説明する。図274では、ベット操作、レバー操作、左停止操作までの操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉102は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図272、図273で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

【4329】

まず、ベット操作、およびスタートレバー135の操作に応じた動作については図272、図273と同様である。さらに、各停止ボタンの内部に設けられたランプが、第一の発光表示（例えば、赤発光）から第二の発光表示（例えば、青発光）に変化する。この第一の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられない状態であることを示し、第二の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられる状態であることを示している。

【4330】

続いてスタートレバーが操作されてから停止操作がされることなく時間 t_1 （例えば、1分）が経過したとする。このときの動作については図273と同様である。なお、各停止ボタンの内部に設けられたランプは、第二の発光表示が継続する。

【4331】

ここで、リールユニットに異常（ここでは、主制御部300と接続するハーネスが断線）が生じたとする。この例では異常によってリールが全て停止し、さらに各停止ボタンの内部に設けられたランプが、第二の発光表示から第一の発光表示に変化することが示されている。このとき、演出画像表示装置157ではリールの異常に対応した表示を実行せず、第一の表示および「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージが継続して表示される。また、各種ランプ420は第一の発光態様が継続し、レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。

【4332】

リールに異常が生じた状態では、リールセンサが正常な検知ができないため、主制御部300により何らかの異常があるものと判定され、停止ボタンの操作が有効に受け付けられない状態となる。図274では、リールに異常が生じた状態で左停止操作がされるものの、これに応じた動作が実行されないことが示されている。

【4333】

なお、上記の動作では、主制御部300とリールユニットを接続するハーネスが断線した場合にリールに関する注意喚起表示が継続する例について説明したが、ハーネスが抜けてしまった場合や、リールの回転異常（脱調）もよいが生じた場合も、断線した場合と同様の動作となるようにしてもよい。

【4334】

〔リールに異常が生じた場合の動作例（2）〕

以下、図275を用いて、レバー操作後にリールに異常が生じた場合の動作の一例について説明する。図275では、ベット操作、レバー操作までの操作が行われたものとする

10

20

30

40

50

。なお、全操作を通じて前面扉 102 は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図 272、図 273 で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

【4335】

まず、ベット操作、およびスタートレバー 135 の操作に応じた動作については図 272、図 273 と同様である。さらに、各停止ボタンの内部に設けられたランプが、第一の発光表示（例えば、赤発光）から第二の発光表示（例えば、青発光）に変化する。この第一の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられない状態であることを示し、第二の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられる状態であることを示している。

【4336】

ここで、リールユニットに異常（ここでは、主制御部 300 と接続するハーネスが断線）が生じたとする。リールに異常が生じた状態では、リールセンサが正常な検知ができないため、主制御部 300 により何らかの異常があるものと判定され、停止ボタンの操作が有効に受け付けられない状態となる。この例では異常によってリールが全て停止し、さらに各停止ボタンの内部に設けられたランプが、第二の発光表示から第一の発光表示に変化することが示されている。このとき、演出画像表示装置 157 ではリールの異常に対応した表示を実行せず、第一の表示が継続して表示される。また、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。

【4337】

続いてスタートレバーが操作されてから時間 t_1 （例えば、1 分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しているが、この表示に加えて「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、各種ランプ 420 では第一の発光態様が継続しているが、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が停止する。レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。なお、各停止ボタンの内部に設けられたランプは、第一の発光表示が継続する。

【4338】

なお、上記の動作では、主制御部 300 とリールユニットを接続するハーネスが断線した状態でもリールに関する注意喚起表示が実行される例について説明したが、ハーネスが抜けてしまった場合や、リールの回転異常（脱調）もよいが生じた場合も、断線した場合と同様の動作となるようにしてもよい。

【4339】

〔停止ボタンユニットに異常が生じた場合の動作例（1）〕

以下、図 276 を用いて、レバー操作後に停止ボタンユニットに異常が生じた場合の動作の一例について説明する。図 276 では、ベット操作、レバー操作、左停止操作までの操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉 102 は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図 272、図 273 で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

【4340】

まず、ベット操作、およびスタートレバー 135 の操作に応じた動作については図 272、図 273 と同様である。さらに、各停止ボタンの内部に設けられたランプが、第一の発光表示（例えば、赤発光）から第二の発光表示（例えば、青発光）に変化する。この第一の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられない状態であることを示し、第二の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられる状態であることを示している。

【4341】

続いてスタートレバーが操作されてから停止操作がされることなく時間 t_1 （例えば、1 分）が経過したとする。このときの動作については図 273 と同様である。なお、各停止ボタンの内部に設けられたランプは、第二の発光表示が継続する。

【4342】

ここで、停止ボタンユニットに異常（ここでは、主制御部 300 と接続するハーネスが断線）が生じ、停止ボタンの操作が有効に受け付けられない状態になったとする。この例では異常によって各停止ボタンの内部に設けられたランプによる表示が実行されない（非表示、例えば消灯状態）ことが示されている。このとき、演出画像表示装置 157 では停止ボタンユニットの異常に対応した表示を実行せず、第一の表示および「時間 t1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージが継続して表示される。また、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続し、レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。

【4343】

図 276 では、停止ボタンユニットに異常が生じた状態で左停止操作がされるものの、これに応じた動作が実行されないことが示されている。

10

【4344】

なお、上記の動作では、主制御部 300 と停止ボタンユニットを接続するハーネスが断線した場合に、リールに関する注意喚起表示が継続する例について説明したが、ハーネスが抜けてしまった場合も断線した場合と同様の動作となるようにしてもよい。

【4345】

〔停止ボタンユニットに異常が生じた場合の動作例（2）〕

以下、図 277 を用いて、レバー操作後に停止ボタンユニットに異常が生じた場合の動作の一例について説明する。図 277 では、ベット操作、レバー操作までの操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉 102 は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図 272、図 273 で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

20

【4346】

まず、ベット操作、およびスタートレバー 135 の操作に応じた動作については図 272、図 273 と同様である。さらに、各停止ボタンの内部に設けられたランプが、第一の発光表示（例えば、赤発光）から第二の発光表示（例えば、青発光）に変化する。この第一の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられない状態であることを示し、第二の発光表示は、停止ボタンの操作が受け付けられる状態であることを示している。

【4347】

ここで、停止ボタンユニットに異常（ここでは、主制御部 300 と接続するハーネスが断線）が生じ、停止ボタンの操作が有効に受け付けられない状態になったとする。この例では異常によって各停止ボタンの内部に設けられたランプによる表示が実行されない（非表示、例えば消灯状態）ことが示されている。このとき、演出画像表示装置 157 では停止ボタンユニットの異常に対応した表示を実行せず、第一の表示が継続して表示される。また、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。

30

【4348】

続いてスタートレバーが操作されてから時間 t1（例えば、1 分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しているが、この表示に加えて「時間 t1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、各種ランプ 420 では第一の発光態様が継続しているが、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が停止する。レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。なお、各停止ボタンの内部に設けられたランプは、非表示の状態が継続する。

40

【4349】

なお、上記の動作では、主制御部 300 と停止ボタンユニットを接続するハーネスが断線した状態でもリールに関する注意喚起表示が実行される例について説明したが、ハーネスが抜けてしまった場合も断線した場合と同様の動作となるようにしてもよい。

【4350】

50

〔リール演出を実行した場合の動作例〕

以下、図 278 を用いて、リール演出を実行した場合の動作の一例について説明する。図 278 では、ベット操作、レバー操作の後、リール演出が実行され、さらに左停止操作、中停止操作、右停止操作までの操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉 102 は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図 272、図 273 で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

〔4351〕

まず、ベット操作に応じた動作については図 272、図 273 と同様である。

〔4352〕

続いて、スタートレバー 135 の操作がされると、図 272、図 273 と同様の動作となり、リールが回転を開始する。しかし、このときのリールの回転は遊技開始によるものではなく、リール演出によるものである点が図 272、図 273 とは異なる。

〔4353〕

その後、回転していたすべてのリールが疑似停止することでリール演出が終了する。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しており、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。

〔4354〕

リール演出が終了すると、リールが回転開始される。ここで、このリール演出の終了から停止操作がされることなく時間 t_1 （例えば、1 分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しているが、この表示に加えて「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、各種ランプ 420 では第一の発光態様が継続しているが、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が停止する。レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。なお、リール演出終了後からの時間 t_2 （例えば、5 分）が経過すると、図 273 と同様に演出画像表示装置 157 の「時間 t_1 以上経過」のメッセージは「時間 t_2 以上経過」に切り替わる。

〔4355〕

続いて、第一停止操作として左停止操作がされ、さらに第二停止操作として中停止操作がされると、図 273 と同様に対応するリールが停止状態になる。そして、リールに関する注意喚起表示のメッセージが継続して表示され、各種ランプ 420 およびレバー用モニタ LED の状態が継続する。そして、第三停止操作として右停止操作がされると、リールに関する注意喚起表示のメッセージはクリアされ、図 272 における第三停止操作がされたときと同様の状態となる。

〔4356〕

図 273 では、リールに関する注意喚起表示のメッセージがレバー操作（あるいは遊技開始）からの経過時間に基づいて表示される例について説明したが、この図 278 では、リールに関する注意喚起表示のメッセージがリール演出の終了（あるいは遊技開始）からの経過時間に基づいて表示される点異なる。上記の例のように、リール演出がレバー操作から時間 t_3 （例えば、15 秒）で終了したとすると、リールに関する注意喚起表示のメッセージはレバー操作から時間 $t_1 + t_3$ 後に実行されることになる。

〔4357〕

〔疑似遊技を実行した場合の動作例（1）〕

以下、図 279 を用いて、疑似遊技を実行した場合の動作の一例について説明する。図 279 では、ベット操作、レバー操作の後、疑似遊技が実行され、さらに左停止操作、中停止操作、右停止操作までの操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉 102 は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図 272、図 273 で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

〔4358〕

まず、ベット操作に応じた動作については図 272、図 273 と同様である。

【4359】

続いて、スタートレバー 135 の操作がされると、図 272、図 273 と同様の動作となり、リールが回転を開始する。しかし、このときのリールの回転は遊技開始によるものではなく、疑似遊技の開始によるものである点が図 272、図 273 とは異なる。

【4360】

疑似遊技では遊技者の停止操作によってリールを疑似停止させることができるが、ここでは遊技者による停止操作が行われず、時間 t_3 が経過したことにより回転していたすべてのリールが疑似停止して疑似遊技が終了したとする。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しており、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ 420 は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。

10

【4361】

疑似遊技が終了すると、リールが回転開始される。ここで、この疑似遊技の終了から停止操作がされることなく時間 t_1 （例えば、1 分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置 157 では第一の表示が継続しているが、この表示に加えて「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、各種ランプ 420 では第一の発光態様が継続しているが、スピーカ 272、277 からは第一の音声の出力が停止する。レバー用モニタ LED は第一の態様となっている。なお、疑似遊技終了後からの時間 t_2 （例えば、5 分）が経過すると、図 273 と同様に演出画像表示装置 157 の「時間 t_1 以上経過」のメッセージは「時間 t_2 以上経過」に切り替わる。

20

【4362】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされ、さらに第二停止操作として中停止操作がされると、図 273 と同様に対応するリールが停止状態になる。そして、リールに関する注意喚起表示のメッセージが継続して表示され、各種ランプ 420 およびレバー用モニタ LED の状態が継続する。そして、第三停止操作として右停止操作がされると、リールに関する注意喚起表示のメッセージはクリアされ、図 272 における第三停止操作がされたときと同様の状態となる。

【4363】

図 273 では、リールに関する注意喚起表示のメッセージがレバー操作（あるいは遊技開始）からの経過時間に基づいて表示される例について説明したが、この図 279 では、リールに関する注意喚起表示のメッセージが疑似遊技の終了（あるいは遊技開始）からの経過時間に基づいて表示される点が異なる。上記の例のように、疑似遊技がレバー操作から時間 t_3 （例えば、15 秒）で終了したとすると、リールに関する注意喚起表示のメッセージはレバー操作から時間 $t_1 + t_3$ 後に実行されることになる。

30

【4364】

〔疑似遊技を実行した場合の動作例（2）〕

以下、図 280 を用いて、疑似遊技を実行した場合の動作の一例について説明する。図 280 では、ベット操作、レバー操作の後、疑似遊技が実行され、さらに左停止操作、中停止操作、右停止操作までの操作が行われたものとする。なお、全操作を通じて前面扉 102 は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図 272、図 273 で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

40

【4365】

まず、ベット操作に応じた動作については図 272、図 273 と同様である。

【4366】

続いて、スタートレバー 135 の操作がされると、図 272、図 273 と同様の動作となり、リールが回転を開始する。しかし、このときのリールの回転は遊技開始によるものではなく、疑似遊技の開始によるものである点が図 272、図 273 とは異なる。

【4367】

50

疑似遊技では時間 t_3 が経過すると回転していたすべてのリールが疑似停止して疑似遊技が終了するが、ここでは、この時間 t_3 が経過するよりも前（時間 t_4 が経過したタイミング）に、遊技者の停止操作によってすべてのリールを疑似停止させて疑似遊技が終了したとする。このとき、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しており、スピーカ272、277からは第一の音声の出力が継続しており、各種ランプ420は第一の発光態様が継続している。また、レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。

【4368】

疑似遊技が終了すると、リールが回転開始される。ここで、この疑似遊技の終了から停止操作がされることなく時間 t_1 （例えば、1分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しているが、この表示に加えて「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、各種ランプ420では第一の発光態様が継続しているが、スピーカ272、277からは第一の音声の出力が停止する。レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。なお、疑似遊技終了後からの時間 t_2 （例えば、5分）が経過すると、図273と同様に演出画像表示装置157の「時間 t_1 以上経過」のメッセージは「時間 t_2 以上経過」に切り替わる。

【4369】

続いて、第一停止操作として左停止操作がされ、さらに第二停止操作として中停止操作がされると、図273と同様に対応するリールが停止状態になる。そして、リールに関する注意喚起表示のメッセージが継続して表示され、各種ランプ420およびレバー用モニタLEDの状態が継続する。そして、第三停止操作として右停止操作がされると、リールに関する注意喚起表示のメッセージはクリアされ、図272における第三停止操作がされたときと同様の状態となる。

【4370】

図273では、リールに関する注意喚起表示のメッセージがレバー操作（あるいは遊技開始）からの経過時間に基づいて表示される例について説明したが、この図280では、リールに関する注意喚起表示のメッセージが疑似遊技の終了（あるいは遊技開始）からの経過時間に基づいて表示される点が異なる。上記の例のように、疑似遊技がレバー操作から時間 t_4 （例えば、5秒）で終了したとすると、リールに関する注意喚起表示のメッセージはレバー操作から時間 $t_1 + t_4$ 後に実行されることになる。

【4371】

〔遊技中に電断復電が生じた場合の動作例〕

以下、図281を用いて、遊技中に電断復電が生じた場合の動作の一例について説明する。図281では、ベット操作、レバー操作の後、電断が発生し、復電したものとする。なお、全操作を通じて前面扉102は閉鎖状態であり、これに対応する扉センサも閉鎖状態を検知した状態となっている。なお、図272、図273で説明した内容と重複する箇所については説明を省略する。

【4372】

まず、ベット操作、およびスタートレバー135の操作に応じた動作については図272、図273と同様である。

【4373】

続いてスタートレバーが操作されてから停止操作がされることなく時間 t_5 （例えば、10秒）が経過したときに電断が生じたとする。この電断直前の状態は、演出画像表示装置157では第一の表示が継続しており、各種ランプ420では第一の発光態様が継続しており、スピーカ272、277では第一の音声の出力が継続している。レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。

【4374】

復電後は、スロットマシン100の各制御部で、電断前の状態に戻すための復帰処理が実行される。この復帰処理では、主制御部300、第1副制御部400、第2副制御部500のそれぞれで実行されるが、主制御部300の復帰処理の完了が最も早く、これによ

10

20

30

40

50

ってリールは再度回転を開始する。また、第1副制御部400、第2副制御部500の復帰処理が完了するまでの間は、演出画像表示装置157では復帰処理中を示す表示が実行され、スピーカ272、277では電源投入時の音声が出力され、各種ランプ420は電源投入時の発光態様となる。なお、レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。そして、復電から時間 t_6 （例えば、30秒）が経過して第1副制御部400、第2副制御部500の復帰処理が完了すると、演出画像表示装置157では第一の表示ではなくデモ表示が実行される。また、スピーカ272、277では出力されていた電源投入時の音声を終了し、各種ランプ420は消灯状態となる。なお、演出画像表示装置157ではデモ表示が実行されるために、いわゆる操作ナビが表示されないことになるが、この操作ナビについては、停止ボタンの発光態様を用いて行ってもよいし、7セグ表示器等で表示するようにしてもよい。

10

【4375】

また、電断がなければ実行されることになる第一の表示や遊技進行の操作に応じた表示、さらにはこれらに対応する演出については、復電後における遊技進行の操作に応じてこれらの表示や演出の一部が順次実行されるようにしてもよい。例えば、ある操作条件を示唆する操作ナビが表示されない状態（デモ表示が実行されている状態）でこの操作条件に従った操作が行われると、第一の表示の一部を実行したり、停止操作に応じた音声は出力されずに各種ランプ420の動作を実行したりする場合があってもよい。なお、新たな遊技開始のタイミングで第一の表示および対応する演出が実行されるようにすることで、この遊技から通常の状態に復帰させることができる。

20

【4376】

続いてスタートレバーが操作されてから停止操作がされていない時間のうち、電断による時間を除き、時間 t_1 （例えば、1分）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置157ではデモ表示が継続しているが、この表示の一部を覆うように「時間 t_1 以上経過」「リール回転中」「リールを止めて下さい」のメッセージ（リールに関する注意喚起表示）が表示される。また、スピーカ272、277では音声が出力されていない状態が継続し、各種ランプ420では消灯状態が継続している。なお、レバー用モニタLEDは第一の態様となっている。この状態でさらに停止操作がされことなくスタートレバーが操作されてからの時間 t_2 （例えば、5分、電断時間を除く）が経過したとする。このとき、演出画像表示装置157の「時間 t_1 以上経過」のメッセージは「時間 t_2 以上経過」に切り替わる。

30

【4377】

なお、上記の例ではデモ表示がされている状態でリールに関する注意喚起表示を実行しているが、例えば上記の時間 t_1 経過したタイミングが復帰中表示の期間であった場合、デモ表示の場合と同様にリールに関する注意喚起表示を実行してもよいし、復帰中表示を終了した後でリールに関する注意喚起表示を実行するようにしてもよい。また、電断前にリールに関する注意喚起表示が実行されていた場合には、復電後の復帰中表示がされている状態でリールに関する注意喚起表示を実行してもよいし、復帰中表示を終了した後でリールに関する注意喚起表示を実行するようにしてもよい。また、電断による時間が時間 t_1 を超えたとしても上記の例では電断による時間を除いていたが、RTC（リアルタイム・クロック）を搭載して電断による時間も含めるようにしてもよい。

40

【4378】

また、上記の例ではスタートレバーが操作されたタイミングを基準に時間 t_1 の経過を判定しているが、復電したタイミングを基準に時間 t_1 の経過を判定してリールに関する注意喚起表示を実行するようにしてもよい。このとき、復帰処理の分だけ時間 t_1 の経過から遅れが生じてもよい。

【4379】

〔リールに関する注意喚起表示の実施形態に対応する技術的思想〕

以下、図272～図281の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

50

【4380】

上記の説明では、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、

回転駆動される複数のリール（例えば、リール110～112）と、

前記複数のリールの回転を停止させるため停止操作を受け付けるストップボタン（例えば、ストップボタン137～139）と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記リールが回転中の状態で所定の時間が経過すると、回転中の前記リールに関する所定の報知（例えば、リールに関する注意喚起表示）を実行可能な手段であり（例えば、図273参照）、

前記リールが回転中の状態で前記所定の時間が経過するよりも前に、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止しても前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図275参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4381】

この遊技台では、リールが停止している状態で所定の報知が実行される場合は通常の挙動ではないため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4382】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の報知の実行中に、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止しても該所定の報知が継続して実行される場合がある（例えば、図274参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4383】

この遊技台では、リールが停止している状態で所定の報知が実行される場合は通常の挙動ではないため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4384】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止した状態で前記所定の報知を実行している場合には、前記リールの停止に対応した報知を実行しない手段である（例えば、図274、図275参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4385】

この遊技台では、遊技者を所定の報知に注意させつつ、異常を把握させることができる場合がある。

【4386】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の報知は、リールに関する注意喚起報知（例えば、図273参照）である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4387】

この遊技台では、遊技者や巡回中の店員にリールが過度に回転中であり、停止させるように促すことができる。

【4388】

また、上記記載の遊技台であって、

前記複数のリールは、リール演出を実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記リール演出が実行されている間は前記所定の報知を実行しない場合がある手段である（例えば、図278～図280参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4389】

この遊技台では、リール演出が所定の報知によって邪魔されないようにすることができる。

10

20

30

40

50

【4390】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記リール演出の実行後であって前記リールが回転中の状態で前記所定の時間が経過したことに基づいて前記所定の報知を実行する手段である（例えば、図278～図280参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4391】

この遊技台では、遊技者や巡回中の店員にリールが過度に回転中であり、停止させるように促すことができる。

【4392】

また、上記の説明では、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、

回転駆動される複数のリール（例えば、リール110～112）と、

前記複数のリールの回転を停止させるため停止操作を受け付けるストップボタン（例えば、ストップボタン137～139）と、

を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記リールが回転中の状態で所定の時間が経過すると、回転中の前記リールに関する所定の報知（例えば、リールに関する注意喚起表示）を実行可能な手段であり（例えば、図273参照）、

前記停止操作が無効な状態で前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図277参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4393】

この遊技台では、停止操作が無効な状態で所定の報知が実行される場合に遊技者が対処できなくなるため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4394】

また、上記記載の遊技台であって、

前記リールが回転中の状態で前記所定の時間が経過するよりも前に、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止しても前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図275参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4395】

この遊技台では、リールが停止している状態で所定の報知が実行される場合は通常の挙動ではないため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4396】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の報知の実行中に、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止しても該所定の報知が継続して実行される場合がある（例えば、図274参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4397】

この遊技台では、リールが停止している状態で所定の報知が実行される場合は通常の挙動ではないため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4398】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記停止操作が無効な状態で前記所定の報知を実行している場合には、前記停止操作が無効な状態であることに対応した報知を実行しない手段である（例えば、図276、図277参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4399】

この遊技台では、遊技者を所定の報知に注意させつつ、異常を把握させることができる

10

20

30

40

50

場合がある。

【4400】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の報知は、リールに関する注意喚起報知（例えば、図273参照）である、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4401】

この遊技台では、遊技者や巡回中の店員にリールが過度に回転中であり、停止させるように促すことができる。

【4402】

また、上記記載の遊技台であって、

前記複数のリールは、リール演出を実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記リール演出が実行されている間は前記所定の報知を実行しない場合がある手段である（例えば、図278～図280参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4403】

この遊技台では、リール演出が所定の報知によって邪魔されないようにすることができる。

【4404】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記リール演出の実行後であって前記リールが回転中の状態で前記所定の時間が経過したことに基づいて前記所定の報知を実行する手段である（例えば、図278～図280参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4405】

この遊技台では、遊技者や巡回中の店員にリールが過度に回転中であり、停止させるように促すことができる。

【4406】

また、上記の説明では、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、

回転駆動される複数のリール（例えば、リール110～112）と、

前記複数のリールの回転を停止させるため停止操作を受け付けるストップボタン（例えば、ストップボタン137～139）と、
を備えた遊技台であって、

前記報知手段は、前記リールが回転中の状態で所定の時間が経過すると、回転中の前記リールに関する所定の報知（例えば、リールに関する注意喚起表示）を実行可能な手段であり（例えば、図273参照）、

前記複数のリールが回転中の状態で前記所定の時間が経過するより前に電断した場合、復電してから前記所定の時間が経過する時期と異なる時期に前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図281参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4407】

この遊技台では、復電後に所定の報知を行うことができる。

【4408】

また、上記記載の遊技台であって、

前記リールが回転中の状態で前記所定の時間が経過するよりも前に、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止しても前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図275参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4409】

この遊技台では、リールが停止している状態で所定の報知が実行される場合は通常の拳

10

20

30

40

50

動ではないため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4410】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の報知の実行中に、前記停止操作を伴わずに前記リールが停止しても該所定の報知が継続して実行される場合がある（例えば、図274参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4411】

この遊技台では、リールが停止している状態で所定の報知が実行される場合は通常の挙動ではないため、遊技者を通じて遊技台の異常を遊技店員が把握できる場合がある。

【4412】

また、上記記載の遊技台であって、

前記復電してから前記所定の時間が経過する前に前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図281では時間 t_1 を電断前の経過時間 t_5 と復電後の経過時間 t_6 の合計で判定するため、復電後は時間 t_1 が経過するよりも前にリールに関する注意喚起表示が表示される）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4413】

また、上記記載の遊技台であって、

前記復電してから前記所定の時間が経過した後に前記所定の報知が実行される場合がある（例えば、図281の変形例では電断前の経過時間 t_5 に関わらず、復電後は時間 t_1 の経過でリールに関する注意喚起表示が表示され、さらに復帰処理の分の遅れが生じる）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4414】

また、上記記載の遊技台であって、

前記所定の報知は、リールに関する注意喚起報知（例えば、図273参照）である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4415】

この遊技台では、遊技者や巡回中の店員にリールが過度に回転中であり、停止させるように促すことができる。

【4416】

また、上記記載の遊技台であって、

前記複数のリールは、リール演出を実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記リール演出が実行されている間は前記所定の報知を実行しない場合がある手段である（例えば、図278～図280参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4417】

この遊技台では、リール演出が所定の報知によって邪魔されないようにすることができる。

【4418】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記リール演出の実行後であって前記リールが回転中の状態で前記所定の時間が経過したことに基づいて前記所定の報知を実行する手段である（例えば、図278～図280参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4419】

この遊技台では、遊技者や巡回中の店員にリールが過度に回転中であり、停止させるように促すことができる。

【4420】

<基板間の接続に異常が生じた場合の動作について>

次に、図282～図283を用いてスロットマシン100の基板間の接続に異常が生じ

10

20

30

40

50

た場合の動作の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図１７～図３２）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【４４２１】

上述した図１８９では、スロットマシン１００の内部に配置された基板と、これらを接続するハーネスの例が示されている。例えば、主制御部３００が設けられた主制御基板３００Ｂは、上流側ハーネスＨＢ１で中継基板ＲＢ１と接続されており、さらにこの中継基板ＲＢ１は下流側ハーネスＨＡ１～ＨＡ５でレバーユニット１３５Ｕ（スタートレバー１３５搭載）、ストップボタンユニット１３６Ｕ（ストップボタン１３７～１３９搭載）、ベットボタンユニット１３２Ｕ（ベットボタン１３０、１３２、精算ボタン１３４搭載）、セレクトユニット、扉センサと接続されている。

【４４２２】

中継基板ＲＢ１は、下流側ハーネスＨＡ１～ＨＡ５で接続された各装置の状態を把握するためのＩＣが設けられており、このＩＣが把握した各装置の状態が主制御基板３００Ｂに送信される構成となっている。

【４４２３】

図２８２は、遊技が実行されていない状態で異常が生じた場合の動作の流れの一例を示す図である。

【４４２４】

図２８２には、遊技が実行されていない状態（デモ表示中）として、各種ハーネスが正常に接続されており、各操作手段が操作されておらず、リールが停止した状態となることが示されている。さらに、演出画像表示装置１５７（表示手段）ではデモ表示が実行されており、スピーカ２７２、２７７からは通常ＢＧＭが出力されており、各種ランプ４２０は通常発光態様となっている。また、主制御部３００の基板に設けられた扉センサ用モニタＬＥＤが第一の態様（点灯あるいは消灯、下記の第二の態様と異なる態様）となっている。この扉センサ用モニタＬＥＤは、扉センサが開放状態を検知すると第二の態様となるものであり、前面扉１０２の状態をチェックするために設けられている。なお、扉センサ用モニタＬＥＤは主制御部３００の基板に限らず、例えば扉センサと主制御部の中継基板に設けてもよい。

【４４２５】

ここで、扉センサと中継基板ＲＢ１を接続する下流側ハーネスＨＡ５が断線したとする。図２８２には、扉センサと中継基板ＲＢ１が接続されていない状態（非接続）になっていることが示されている。中継基板ＲＢ１では、下流側ハーネスＨＡ５の断線によって扉センサの状態が把握できなくなる。この場合本実施例では、扉センサが開放状態を検知した場合と同じ情報を主制御部３００に送信する。図２８２では、扉センサが閉鎖状態を検知している状態であるが、演出画像表示装置１５７（表示手段）では扉開放エラー表示が実行されており、スピーカ２７２、２７７からは扉開放エラー音声出力されており、各種ランプ４２０は扉開放エラー発光態様となっている。また、主制御部３００の基板に設けられた扉センサ用モニタＬＥＤが第二の態様となっている。この構成では前面扉１０２が閉鎖状態となっているにも関わらず前面扉１０２が開放状態となっていることを示す報知が実行されるため、前面扉１０２の機構に何らかの異常が発生していることを把握させることができ、下流側ハーネスＨＡ５の異常に気付ける場合がある。

【４４２６】

図２８３は、遊技が実行されていない状態で異常が生じた場合の動作の流れの一例を示す図である。

【４４２７】

図２８３には、図２８２と同様に遊技が実行されていない状態（デモ表示中）となることが示されている。

【４４２８】

ここで、中継基板 R B 1 と主制御基板 3 0 0 B を接続する上流側ハーネス H B 1 が断線したとする。図 2 8 3 には、中継基板 R B 1 と主制御基板 3 0 0 B が接続されていない状態（非接続）になっていることが示されている。中継基板 R B 1 では、下流側ハーネス H A 1 ～ H A 5 で接続された各装置の状態を把握しているが、上流側ハーネス H B 1 が断線しているため各装置の状態を主制御基板 3 0 0 B に送信することができない。この場合本実施例では、中継基板 R B 1 から新たな情報が送信されないために何の動作も行われず、エラー報知も実行されない。図 2 8 3 では、中継基板 R B 1 と主制御基板 3 0 0 B が接続されていない状態（非接続）になっても変化が生じていないことが示されている。なお、図 2 8 3 ではデモ表示中の例となっているが、上流側ハーネス H B 1 の断線が電源投入時以外の期間（例えば、ベット状態、遊技中（リール回転中））に生じた場合も、上記と同様に何の動作も行われない。

10

【 4 4 2 9 】

なお、上流側ハーネス H B 1 が断線している状態で電源を投入した場合は、電源投入時の処理によって主制御部 3 0 0 がこの断線状態を把握し、基板接続エラーが報知される。図 2 8 3 では、上流側ハーネス H B 1 が断線している状態で一旦電源を落とし、再度電源を投入したときに、演出画像表示装置 1 5 7 （表示手段）で基板接続エラー表示が実行され、スピーカ 2 7 2 、 2 7 7 からは基板接続エラー音声が出力されており、各種ランプ 4 2 0 は基板接続エラー発光態様となっていることが示されている。

【 4 4 3 0 】

上記の構成では、上流側ハーネス H B 1 が断線していることで各種の操作が受け付けられなくなるため、何らかの異常が発生していることを把握させることができる。そして、電源を入れなおしたときに基板接続エラーが報知されるかどうかで、異常発生個所を特定できる場合がある。

20

【 4 4 3 1 】

〔基板間の接続に異常が生じた場合の実施形態に対応する技術的思想〕

以下、図 2 8 2 ～ 図 2 8 3 の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

【 4 4 3 2 】

上記の説明では、
報知手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7 ）と、
扉センサと、
第一の基板（例えば、主制御基板 3 0 0 B ）と、
第二の基板（例えば、中継基板 R B 1 ）と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の基板は、第一のハーネス（例えば、上流側ハーネス H B 1 ）によって前記第二の基板と電気的に接続されているものであり、
前記第二の基板は、第二のハーネス（例えば、下流側ハーネス H A 5 ）によって前記扉センサと電気的に接続されているものであり、
前記報知手段は、前記扉センサの検知状態が閉鎖検知状態から開放検知状態となった場合に所定の報知（例えば、扉開放エラー）を実行可能な手段であり、
前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合にも前記所定の報知を実行可能な手段である（例えば、図 2 8 2 参照）、
ことを特徴とする遊技台、について説明した。

30

40

【 4 4 3 3 】

この遊技台では、第二のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある。

【 4 4 3 4 】

また、上記記載の遊技台であって、
前記扉センサの検知状態が前記閉鎖検知状態であって、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合には、前記所定の報知が実行される（例えば、図 2 8 2 参照）、

50

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4435】

この遊技台では、扉が閉鎖状態であることにより、第二のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある。

【4436】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合、前記扉センサの検知状態が前記閉鎖検知状態から前記開放検知状態となった場合と同じ信号が、前記第二の基板から前記第一の基板に出力される（例えば、「この場合本実施例では、扉センサが開放状態を検知した場合と同じ情報を主制御部300に送信する。」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4437】

この遊技台では、第二のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある。

【4438】

また、上記記載の遊技台であって、

前記扉センサの検知状態が前記閉鎖検知状態から前記開放検知状態となった場合に所定の態様（例えば、図282の第二の態様）となるモニタLED（例えば、扉センサ用モニタLED）を備え、

前記モニタLEDは、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合に前記所定の態様となるLEDである（例えば、図282参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4439】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一のハーネスの接続状態に関わらず前記所定の報知を実行する手段である（例えば、上流側ハーネスHB1の接続状態は扉エラー報知とは無関係）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4440】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスのうちのいずれに異常があったことを気付ける場合がある。

【4441】

また、上記の説明では、

報知手段（例えば、演出画像表示装置157）と、

扉センサと、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

第二の基板（例えば、中継基板RB1）と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の基板は、第一のハーネス（例えば、上流側ハーネスHB1）によって前記第二の基板と電氣的に接続されているものであり、

前記第二の基板は、第二のハーネス（例えば、下流側ハーネスHA5）によって前記扉センサと電氣的に接続されているものであり、

前記報知手段は、前記扉センサの検知状態が閉鎖検知状態から開放検知状態となった場合に所定の報知（例えば、扉開放エラー）を実行可能な手段であり、

前記報知手段は、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合にも前記所定の報知を実行可能な手段であり（例えば、図282参照）、

前記報知手段は、電源投入時に前記第一のハーネスが非接続状態である場合に前記所定の報知とは異なる報知（例えば、基板接続エラー）を実行可能な手段である（例えば、図283参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4442】

この遊技台では、第二のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある

。また、第一のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある。

【4443】

また、上記記載の遊技台であって、

前記扉センサの検知状態が前記閉鎖検知状態であって、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合には、前記所定の報知が実行される（例えば、図282参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4444】

この遊技台では、扉が閉鎖状態であることにより、第二のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある。

【4445】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合、前記扉センサの検知状態が前記閉鎖検知状態から前記開放検知状態となった場合と同じ信号が、前記第二の基板から前記第一の基板に出力される（例えば、「この場合本実施例では、扉センサが開放状態を検知した場合と同じ情報を主制御部300に送信する。」との記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4446】

この遊技台では、第二のハーネスに異常があったことを遊技店員が気付ける場合がある。

【4447】

また、上記記載の遊技台であって、

前記扉センサの検知状態が前記閉鎖検知状態から前記開放検知状態となった場合に所定の態様（例えば、図282の第二の態様）となるモニタLED（例えば、扉センサ用モニタLED）を備え、

前記モニタLEDは、前記第二のハーネスが接続状態から非接続状態となった場合に前記所定の態様となるLEDである（例えば、図282参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4448】

また、上記記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一のハーネスの接続状態に関わらず前記所定の報知を実行する手段である（例えば、上流側ハーネスHB1の接続状態は扉エラー報知とは無関係）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4449】

この遊技台では、第一のハーネスと第二のハーネスのうちのいずれに異常があったことを気付ける場合がある。

【4450】

<未使用のネジ孔がある構成について>

次に、図284～図285を用いてスロットマシン100の基板の構成の一例について説明する。なお、以下の説明にあたり、既に他の実施形態で説明した構成（例えば、図17～図32）については同じ符号を付して説明を省略する。また、以下の説明と先の実施形態とで矛盾する構成については本例の語句、符号を優先するものとする。

【4451】

図284は、スロットマシン100の第2副制御部500に相当する制御基板500Bの構成の一例を示す図である。この制御基板500Bは、第一の基板CB1の一部に第二の基板CB2を重ねて設けた構成となっている。図285は第一の基板CB1を示す図である。図285では、第二の基板CB2が重なる領域が点線で示されている。

【4452】

制御基板500Bには、基板を構成する部品CM1～CM14が設けられている。このうち、部品CM1～CM13は第一の基板CB1に設けられており、部品CM14は第二の基板CB2に設けられている。なお、部品CM1はCPU、部品CM13はVDP、部

10

20

30

40

50

品CM12、CM14はROM、部品CM8、CM11はIC、部品CM2、CM9は抵抗、部品CM7、CM10はコンデンサ、部品CM3～CM6はLEDである。このうち、部品CM5～CM9は、第二の基板CB2によって視認できなくなる位置に設けられている。

【4453】

第一の基板CB1には、上記の部品CM～CM13の他、コネクタCN1、CN2が設けられており、このうちのひとつのコネクタCN2が第二の基板CB2との接続に用いられる。第二の基板CB2には、四つ角にネジ孔SH1～SH4が形成されており、このうち二か所で第一の基板CB1にネジおよびスペーサで固定される。図284には、第一の基板CB1とコネクタCN2で接続された第二の基板CB2が、二か所のネジ孔SH1、SH2でネジ止めされていることが示されている。なお、第一の基板CB1と第二の基板CB2の間はスペーサによって基板間の距離が確保された状態となっている。

10

【4454】

第二の基板CB2に形成されたネジ孔SH1～SH4のうち、二か所のネジ孔SH3、SH4は第一の基板CB1との固定に用いられない未使用のネジ孔となっており、このネジ孔から第一の基板CB1の一部を視認することができる。図284、図285には、ネジ孔SH3から視認可能な範囲VAが点線で示されている。この範囲VAにある部品CM1、CM2、CM4～CM6については、不正がないかどうかをネジ孔SH3から確認することができる。特に、第二の基板CB2の下にある部品CM5、CM6については第二の基板CB2によって視認しにくくなっているにもかかわらず、これを確認することができる。なお、部品に限らず、基板上の表示についても同様に確認することができる。

20

【4455】

スロットマシン100では、不正防止の観点から基板をケース内に収容する場合がある。こうしたケースは内部を視認可能な素材（例えば、透過性を有する素材）が用いられるものの、ケース上に貼付されたシールや管理内容の記載などがあることで、視認しにくくなる場合がある。例えば、図284、図285において、ケースに貼付されたシールが領域NAを覆っている場合、この領域NAの状態が視認しにくくなってしまふ。ここで上記説明したように未使用のネジ孔をあえて設けた場合、何らかの要因で視認しにくくなっている領域を別角度から視認することができ、不正がないかどうかを確認することができる。図285の例では、領域NAの部品CM1、CM2、CM4について、ネジ孔SH3から確認することができる。

30

【4456】

なお、第一の基板CB1にも、未使用のネジ孔SH5、SH6が形成されている。このような未使用のネジ孔があることで、第二の基板CB2にある未使用のネジ孔SH3、SH4を部品の確認に用いることが気付かれにくくなる。すなわち、不正を行う者が第二の基板CB2にある未使用のネジ孔SH3、SH4に対する警戒感を抱きにくくすることができる。

【4457】

〔未使用のネジ孔がある場合の実施形態に対応する技術的思想〕

以下、図284～図285の説明に記載されている技術的思想について、対応する構成を参照しつつ記載する。

40

【4458】

上記の説明では、

第一の基板（例えば、第一の基板CB1）と、

前記第一の基板の一部を覆う位置に配置された第二の基板（例えば、第二の基板CB2）と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の基板は、複数のネジ孔（例えば、ネジ孔SH1～SH4）を有し、

前記第二の基板は、前記複数のネジ孔のうちの第一のネジ孔（例えば、ネジ孔SH1、SH2）を用いて前記第一の基板に固定されたものであり、

50

前記複数のネジ孔のうちの第二のネジ孔（例えば、ネジ孔 S H 3、S H 4）が未使用の状態となっている、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4459】

この遊技台では、第二のネジ孔から第二の基板の下に位置する第一の基板の部品や表示を遊技店員が確認することができる。

【4460】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板に配置された部品あるいは表示のうち、前記第二の基板の下に位置するものの一部（例えば、部品 C M 5、C M 6）を、前記第二のネジ孔を通して視認可能である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4461】

この遊技台では、第二の基板の下にある部品や表示を第二のネジ孔を通して確認することができる。

【4462】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板に配置された部品あるいは表示のうち、前記第二の基板の下に位置していないものの一部（例えば、部品 C M 1、C M 2、C M 4）を、前記第二のネジ孔を通して視認可能である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4463】

この遊技台では、第二の基板の下にない部品や表示について第二のネジ孔を通して確認することができる場合がある。

【4464】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板および前記第二の基板は、透過性を有するケースの内に配置されたものであり、

前記ケースには内部を視認可能な領域と視認不能な領域があり（例えば、シールに覆われた領域）、

前記第一の基板に配置された部品あるいは表示のうち、前記第二の基板の下に位置していないものであって、前記視認不能な領域の直下にあるものの一部（例えば、領域 N Aにある部品 C M 1、C M 2、C M 4）を、前記視認可能な領域から前記第二のネジ孔を通して視認可能である、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4465】

この遊技台では、ケースによって視認不能な領域について第二のネジ孔を通して確認することができる場合がある。

【4466】

また、上記記載の遊技台であって、

前記第一の基板は、前記第二の基板に覆われない位置に未使用のネジ孔を有する、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4467】

この遊技台では、第二のネジ孔に対する警戒感を抱きにくくすることができる。

【4468】

〔その他の実施形態に対応する技術的思想〕

上記の説明では、

遊技価値に関するカウント値（例えば、M Y 値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部 300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器 126、払出枚数表示器 127、演出画像表示装置

10

20

30

40

50

157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

リセットスイッチと、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図188のステップS1705）、

前記非遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、RWMクリア処理（例えば、図187のステップS1009）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、前記RWMクリア処理が実行されず（例えば、図187のステップS1006でYes、ステップS1009が実行されない）、

前記報知手段は、RWMクリアを報知する第二の報知（例えば、図187のステップS1009参照）を実行可能なものであり、

前記報知手段は、前記第一の報知を実行中に前記第二の報知を実行しない（例えば、遊技停止状態はリセットスイッチを操作して電源投入してもRWMクリア処理が実行されず、第二の報知ではなく第一の報知が実行される）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4469】

この遊技台では、遊技停止状態であることの第一の報知が第二の報知によって邪魔されることがない。

【4470】

また、上記の説明では、

遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

リセットスイッチと、

遊技者が操作不可能なメダル数クリアスイッチと、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図188のステップS1705）、

前記非遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、RWMクリア処理（例えば、図187のステップS1009）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、前記RWMクリア処理が実行されず（例えば、図187のステップS1006でYes、ステップS1009が実行されない）、

前記遊技停止状態において電断し、前記メダル数クリアスイッチが操作された状態で電源投入された場合、メダル数クリア処理が実行される、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4471】

この遊技台では、遊技停止状態でもメダル数クリアスイッチによるメダル数クリア処理が実行されるため、遊技店員のメンテナンス性が向上する。

【4472】

10

20

30

40

50

また、上記の説明では、
遊技価値に関する第一のカウント値（例えば、MY 値）を更新する第一のカウント手段（例えば、主制御部 300）と、
報知手段（例えば、遊技情報表示器 126、払出枚数表示器 127、演出画像表示装置 157、スピーカ 272、277、各種ランプ 420）と、
リセットスイッチと、
第二のカウント値を更新する第二のカウント手段（例えば、主制御部 300）と、
判定手段（例えば、主制御部 300）と、
を備えた遊技台であって、

前記第一のカウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図 188 のステップ S1703 で Yes）、

10

前記報知手段は、前記第一のカウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図 188 のステップ S1705）、

前記非遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、RWM クリア処理（例えば、図 187 のステップ S1009）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、前記 RWM クリア処理が実行されず（例えば、図 187 のステップ S1006 で Yes、ステップ S1009 が実行されない）、

20

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第二のカウント手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値数を加算及び遊技に用いられた遊技価値数を減算して前記第二のカウント値（例えば、差枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記第二のカウント値の初期値からの変化量が第二の値（例えば、2400 枚）に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

30

前記第二のカウント手段は、前記第二のカウント値を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第二の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭い（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4473】

この遊技台では、RWM クリア処理が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。また、遊技者の遊技状況によって第二のカウント値が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。

40

【4474】

また、上記記載の遊技台であって、

前記判定手段は、前記第二のカウント値に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4475】

この遊技台では、第二のカウント手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減

50

したり、データ容量を削減したりすることができる。

【4476】

また、上記の説明では、

遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

リセットスイッチと、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

発光手段（例えば、レバー用モニタLED）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、19000）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図188のステップS1703でYes）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図188のステップS1705）、

前記非遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、RWMクリア処理（例えば、図187のステップS1009）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、前記RWMクリア処理が実行されず（例えば、図187のステップS1006でYes、ステップS1009が実行されない）、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）」参照）、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）」「レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）」参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4477】

この遊技台では、RWMクリア処理が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。また、工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一のハーネスの不具合を把握することができる場合がある。

【4478】

また、上記の説明では、

遊技価値に関するカウント値（例えば、MY値）を初期値から更新するカウント手段（例えば、主制御部300）と、

報知手段（例えば、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、各種ランプ420）と、

リセットスイッチと、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例え

10

20

30

40

50

ば、ストップボタンユニット１３６Ｕ、メニューボタンユニット９００Ｕ）と、
を備えた遊技台であって、

前記カウント値が第一の値（例えば、１９０００）に到達したことに基づいて非遊技停止状態から遊技停止状態となるものであり（例えば、図１８８のステップＳ１７０３でＹｅｓ）、

前記報知手段は、前記カウント値が前記第一の値に到達したことに基づいて前記遊技停止状態を報知する第一の報知（例えば、コンプリート上限到達報知）を実行する手段であり（例えば、図１８８のステップＳ１７０５）、

前記非遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、ＲＷＭクリア処理（例えば、図１８７のステップＳ１００９）が実行され、

前記遊技停止状態において電断し、前記リセットスイッチが操作された状態で電源投入された場合、前記ＲＷＭクリア処理が実行されず（例えば、図１８７のステップＳ１００６でＹｅｓ、ステップＳ１００９が実行されない）、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン１３７と中ストップボタン１３８、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール１１０停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール１１１停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【４４７９】

この遊技台では、ＲＷＭクリア処理が実行されないことで遊技停止状態であることを把握させることができる。また、工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一のハーネスに不具合があることで第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の不具合に気づける場合がある。

【４４８０】

また、上記の説明では、

第一のカウント値を更新可能な第一のカウント手段（例えば、主制御部３００、第一の計数手段）と、

第二のカウント値を更新可能な第二のカウント手段（例えば、主制御部３００、第二の計数手段）と、

判定手段（例えば、主制御部３００）と、を備えた遊技台であって、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第一のカウント手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊

10

20

30

40

50

技価値数を加算及び遊技に用いられた遊技価値数を減算して前記第一のカウント値（例えば、差枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記第一のカウント値の初期値からの変化量が第一の値（例えば、2400枚）に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記第一のカウント手段は、前記第一のカウント値を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭く（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

前記第一のカウント手段の前記第一のカウント値が更新される場合に前記第二のカウント手段の前記第二のカウント値も更新される場合があり（例えば、図168（a）（1）、図169（4）～（6））、

第一の遊技において第一の操作（例えば、第一停止左操作）が行われた場合、前記第一のカウント手段の前記第一のカウント値が更新され、前記第二のカウント手段の前記第二のカウント値が更新され（例えば、図168（a）（1）、図169（4）～（6））、

前記第一の遊技において第二の操作（例えば、第一停止が左操作以外）が行われた場合、前記第一のカウント手段の前記第一のカウント値が更新され、前記第二のカウント手段の前記第二のカウント値が更新されない（例えば、図168（a）（2）、図169（7）～（12））、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4481】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウント値が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。また、第二のカウント手段は第二の操作を反映しないため、第一の操作がされた場合の値を把握することができる。

【4482】

また、上記記載の遊技台であって、

前記判定手段は、前記第一のカウント値に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4483】

この遊技台では、第二のカウント手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減したり、データ容量を削減したりすることができる。

【4484】

また、上記の説明では、

第一のカウント値を更新可能な第一のカウント手段（例えば、主制御部300）と、

判定手段（例えば、主制御部300）と、

第一の基板（例えば、主制御基板300B）と、

発光手段（例えば、レバー用モニタLED）と、

第一のハーネス（例えば、レバーユニットハーネスHA1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作部（例えば、スタートレバー135）と、

を備え、前記第一の操作部の操作に基づいて第一の処理（例えば、リール回転開始）を実行可能な遊技台であって、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに基づいて前記第一の区間に移行し、

10

20

30

40

50

前記第一のカウンタ手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値数を加算及び遊技に用いられた遊技価値数を減算して前記第一のカウンタ値（例えば、差枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記第一のカウンタ値の初期値からの変化量が第一の値（例えば、2400枚）に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記第一のカウンタ手段は、前記第一のカウンタ値を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭く（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）〕参照）、

前記発光手段は、前記第一のハーネスが接続状態であるときに前記第一の操作部の操作時と非操作時で発光態様が異なる手段であり、

前記発光手段は、前記第一の操作部が操作されていない状態で前記第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、前記第一のハーネスが接続状態であるときの前記第一の操作部の操作時と同じ発光態様になる（〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（1）〕〔レバーユニットハーネスが抜線された場合の動作例（2）〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4485】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウンタ値が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。また、工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作部交換時において、第一のハーネスの不具合を把握することができる場合がある。

【4486】

また、上記記載の遊技台であって、

前記判定手段は、前記第一のカウンタ値に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4487】

この遊技台では、第二のカウンタ手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減したり、データ容量を削減したりすることができる。

【4488】

また、上記の説明では、

第一のカウンタ値を更新可能な第一のカウンタ手段（例えば、主制御部300）と、判定手段（例えば、主制御部300）と、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、ストップボタンユニット136U、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに

10

20

30

40

50

基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第一のカウンタ手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値数を加算及び遊技に用いられた遊技価値数を減算して前記第一のカウンタ値（例えば、差枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記第一のカウンタ値の初期値からの変化量が第一の値（例えば、2400枚）に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記第一のカウンタ手段は、前記第一のカウンタ値を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭く（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左ストップボタン137と中ストップボタン138、左方向ボタンと上方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、左リール110停止、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、中リール111停止、カーソル上移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合がある（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4489】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウンタ値が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。また、工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一のハーネスに不具合があることで第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の不具合に気づける場合がある。

【4490】

また、上記記載の遊技台であって、

前記判定手段は、前記第一のカウンタ値に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4491】

この遊技台では、第二のカウンタ手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減したり、データ容量を削減したりすることができる。

【4492】

また、上記の説明では、

第一のカウンタ値を更新可能な第一のカウンタ手段（例えば、主制御部300）と、判定手段（例えば、主制御部300）と、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、ストップボタンユニットハーネスHA2、メニューボタンユ

10

20

30

40

50

ニットハーネスHC1)を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット(例えば、ストップボタンユニット136U、メニューボタンユニット900U)と、を備えた遊技台であって、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間(例えば、非有利区間)と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間(例えば、有利区間)とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第一のカウント手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値数を加算及び遊技に用いられた遊技価値数を減算して前記第一のカウント値(例えば、差枚数カウンタ)を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記第一のカウント値の初期値からの変化量が第一の値(例えば、2400枚)に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記第一のカウント手段は、前記第一のカウント値を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭く(例えば、<到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について>の記載参照)、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部(例えば、左ストップボタン137と中ストップボタン138、左方向ボタンと上方向ボタン)を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理(例えば、左リール110停止、カーソル左移動)が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理(例えば、中リール111停止、カーソル上移動)が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合があり(〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照)、

前記第一の操作部は、第一の方向ボタンであり、

前記第二の操作部は、第二の方向ボタンである、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4493】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウント値が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。また、工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一のハーネスに不具合があることで第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の不具合に気づける場合がある。

【4494】

また、上記記載の遊技台であって、

前記判定手段は、前記第一のカウント値に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である(例えば、<到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について>の記載参照)、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4495】

この遊技台では、第二のカウント手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減したり、データ容量を削減したりすることができる。

【4496】

また、上記の説明では、

第一のカウント値を更新可能な第一のカウント手段（例えば、主制御部300）と、判定手段（例えば、主制御部300）と、

第一の基板（例えば、主制御基板300B、副制御基板400B）と、

第一のハーネス（例えば、メニューボタンユニットハーネスHC1）を介して前記第一の基板と接続される第一の操作ユニット（例えば、メニューボタンユニット900U）と、を備えた遊技台であって、

ストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第一の区間（例えば、非有利区間）と、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第二の区間（例えば、有利区間）とを有し、

前記第一の区間において移行条件が成立したことに基づいて前記第二の区間に移行し、

前記第二の区間において前記判定手段によって終了条件が成立したと判定されたことに基づいて前記第一の区間に移行し、

前記第一のカウント手段は、前記第二の区間において、遊技の結果として付与された遊技価値数を加算及び遊技に用いられた遊技価値数を減算して前記第一のカウント値（例えば、差枚数カウンタ）を更新可能な手段であり、

前記判定手段は、前記第一のカウント値の初期値からの変化量が第一の値（例えば、2400枚）に到達した場合に、前記終了条件が成立したと判定する手段であり、

前記第一のカウント手段は、前記第一のカウント値を所定の範囲の内で更新可能な手段であり、

前記所定の範囲は、前記初期値を境にして、前記初期値と前記第一の値の合計値が属する第一の範囲と、該第一の範囲とは異なる第二の範囲があり、

前記第一の範囲の方が前記第二の範囲よりも狭く（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

前記第一の操作ユニットは、第一の操作部および第二の操作部（例えば、左方向ボタンと右方向ボタン）を有するものであり、

前記第一の操作部の操作によって第一の処理（例えば、カーソル左移動）が実行される場合があり、

前記第二の操作部の操作によって第二の処理（例えば、カーソル右移動）が実行される場合があり、

前記第一の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理が実行される場合があり、

前記第二の操作部が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第二の処理が実行される場合があり、

前記第一の操作部と前記第二の操作部の双方が操作されている状態で前記第一のハーネスが非接続状態から接続状態になると、前記第一の処理と前記第二の処理のうちの該第一の処理のみが実行される場合があり（〔複数のハーネスが抜線された場合の動作例〕〔メニューボタンハーネスが抜線された場合の動作例〕参照）、

前記第一の操作部は、第一の方向ボタンであり、

前記第二の操作部は、第二の方向ボタンであり、

前記第一の処理が実行された後に前記第二の処理が実行されると、該第一の処理が実行される前の状態に戻る場合があり、

前記第二の処理が実行された後に前記第一の処理が実行されると、該第二の処理が実行される前の状態に戻る場合がある、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

10

20

30

40

50

【4497】

この遊技台では、遊技者の遊技状況によって第一のカウンタ値が第二の範囲に入った場合でも、遊技者が挽回できる余地を残すことができる。また、工場での出荷前点検や遊技店での第一の操作ユニット交換時において、第一のハーネスに不具合があることで第一の処理が実行されることにより、第一の操作ユニットが正常に動作していることを確認することができる場合がある。また、第一の処理が実行されずに第二の処理が実行された場合には第一の操作ユニットの配線の不具合に気づける場合がある。

【4498】

また、上記記載の遊技台であって、

前記判定手段は、前記第一のカウンタ値に対応するビットパターンの上位から特定の桁までの値を用いて前記終了条件の成立を判定する手段である（例えば、＜到達判定処理の負荷を軽減するためのカウンタの初期値について＞の記載参照）、

ことを特徴とする遊技台、について説明した。

【4499】

この遊技台では、第二のカウンタ手段の全ての桁を判定する場合よりも処理負担を軽減したり、データ容量を削減したりすることができる。

【産業上の利用可能性】

【4500】

本発明に係る遊技台は、本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）、回胴遊技機（スロットマシン）、封入式遊技機あるいはメダルレススロットマシンに代表される遊技台に適用することができる。

【符号の説明】

【4501】

- 100 スロットマシン
- 110～112 リール
- 113 図柄表示窓
- 130～132 ベットボタン
- 135 スタートレバー
- 137～139 ストップボタン
- 157 液晶表示装置

10

20

30

40

50

【要約】

【課題】各種性能やメンテナンス性の向上を図る

【解決手段】第一のハーネスを介して第一の基板と接続される第一の操作部と、第二のハーネスを介して第一の基板と接続され、第二の操作部及び第三の操作部を有する操作ユニットと、を備え、第一の操作部の操作に基づいて第一の処理を実行可能な遊技台であって、第一の操作部が操作されていない状態で第一のハーネスが接続状態から非接続状態になると、第一の処理が実行される場合があり、第二の操作部の操作に基づいて第二の処理を実行可能であり、第三の操作部の操作に基づいて第三の処理を実行可能であり、第二の操作部が操作されていない状態で第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、第二の処理が実行されず、第三の操作部が操作されていない状態で第二のハーネスが接続状態から非接続状態になると、第三の処理が実行されない、ことを特徴とする。

10

【選択図】図193

20

30

40

50

(a)

[illegible]

(9)

	メニユー表示中	ペリボタン ハネネス接続	ペリボタン ハネネス接続	レボユニット ハネネス接続	停止ボタン ハネネス接続	停止ボタン 全押下	停止ボタン ハネネス接続
扉状態 扉セパ	開状態 開検知	開状態 開検知	開状態 開検知	開状態 開検知	開状態 開検知	開状態 開検知	開状態 開検知
ペリ状態 MAXペリボタン	非ペリ 非接続	非ペリ 非接続	ペリ 操作	ペリ 非操作	ペリ 非操作	ペリ 非操作	ペリ 非操作
ペリボタンユニットハネネス	非操作 接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続
レバー レバーユニットハネネス	接続 非操作	接続 非操作	接続 非操作	接続 非操作	接続 非操作	接続 非操作	接続 非操作
左停止ボタン	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	操作 接続	操作 接続
中停止ボタン	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	非操作 非接続	操作 接続	操作 接続
右停止ボタン	非操作 接続	非操作 接続	非操作 接続	非操作 接続	非操作 接続	操作 接続	操作 接続
停止ボタンユニットハネネス	接続 停止	接続 停止	接続 停止	接続 回転	接続 回転	接続 回転	接続 回転
左リール	停止 停止	停止 停止	停止 停止	回転 回転	回転 回転	回転 回転	回転 回転
中リール	停止 停止	停止 停止	停止 停止	回転 回転	回転 回転	回転 回転	回転 回転
右リール	停止 停止	停止 停止	停止 停止	回転 回転	回転 回転	回転 回転	回転 回転
表示手段	メニユー表示	メニユー表示	メニユー表示	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第一の音声
スピーカ	メニユー-BGM	メニユー-BGM	メニユー-BGM	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第一の音声
ランプ (付イボリ)	メニユー-BGM	メニユー-BGM	メニユー-BGM	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第一の音声

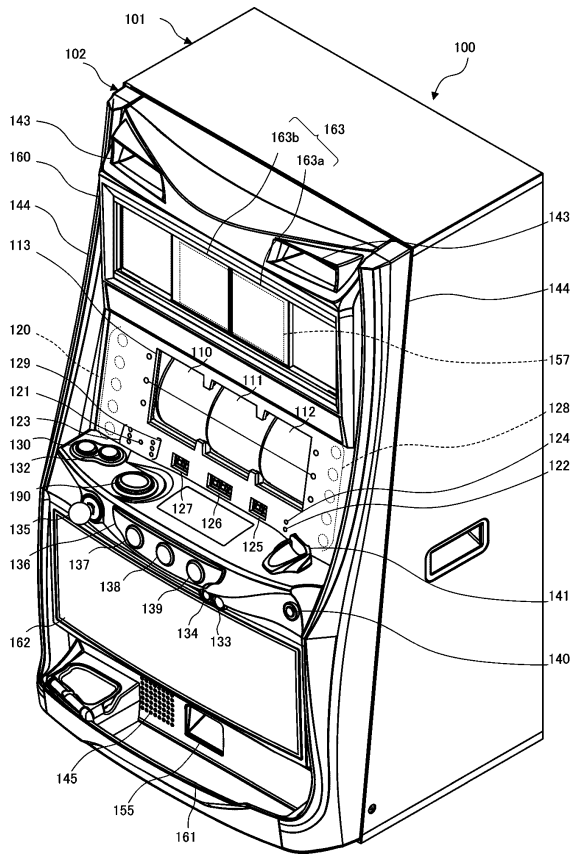
10

20

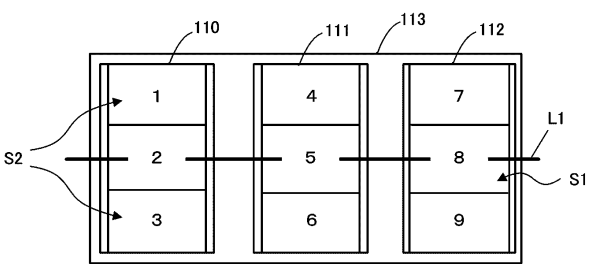
30

40

【図面】
【図 1】



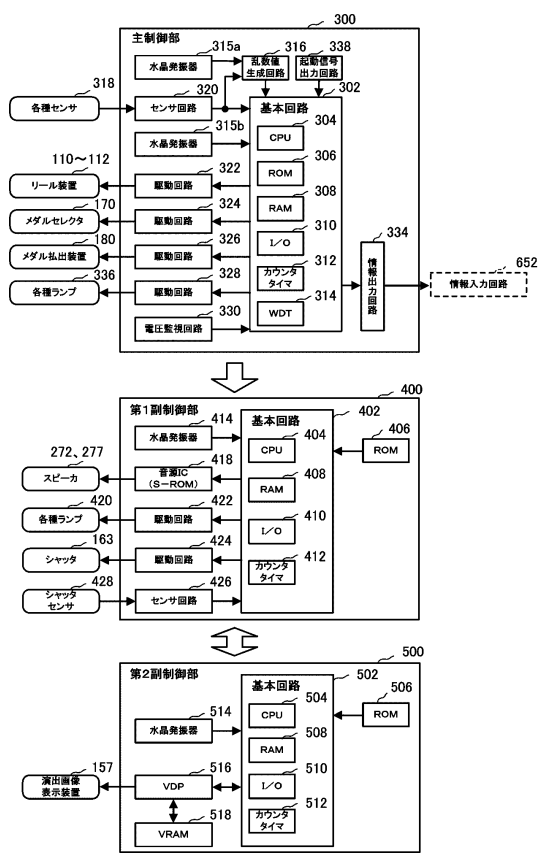
【図 2】



10

20

【図 3】



【図 4】

	左リール	中リール	右リール
0	リプレイ	ベル	リプレイ
1	ベル	チェリー	セブン1
2	セブン1B	セブン1	セブン1B
3	セブン1	スイカ	ベル
4	スイカ	リプレイ	リプレイ
5	リプレイ	ベル	チェリー
6	ベル	チェリー	スイカ
7	ブランク	ブランク	ベル
8	スイカ	スイカ	リプレイ
9	チェリー	リプレイ	チェリー
10	リプレイ	ベルB	セブン3
11	ベル	チェリー	ベル
12	セブン3	セブン3	リプレイ
13	スイカ	スイカ	チェリー
14	ベルB	リプレイ	スイカ
15	リプレイ	ベルB	ベル
16	ベル	チェリー	リプレイ
17	セブン2	セブン2	セブン2
18	スイカ	スイカ	スイカ
19	チェリー	リプレイ	ベル

回
計
回

30

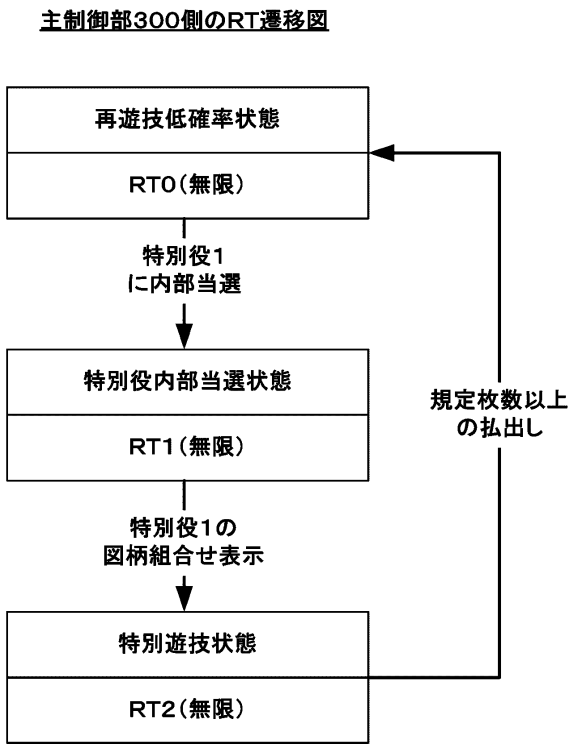
40

50

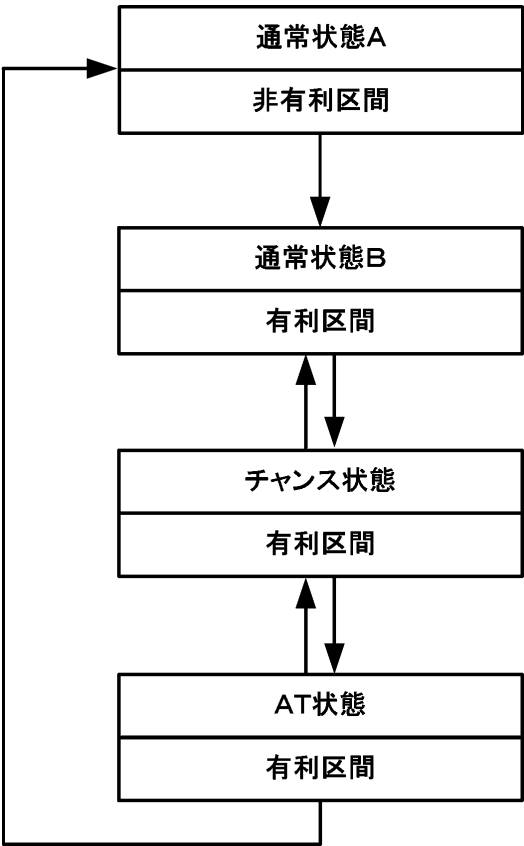
【図 5】

役	名称	図柄組合せ				付与数	備考
特別役1	RB1	セブン3	セブン1	リプレイ		0	・遊技回数6回または入賞回数5回で終了
再遊技役	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ		0	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
小役1	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ		5	-
小役2	弱チェリー	リプレイ	チェリー	リプレイ		1	-
小役3	強チェリー	チェリー	チェリー	チェリー		1	-
小役4	共通ベル	ベルB	ベル	ベル		13	-
小役5	押し順ベル	ベルB	ベル／ベルB	ベル		13	-
小役6	1枚役	セブン1	セブン1	セブン1		1	-
小役7	1枚役	セブン2	セブン2	セブン2		1	-
小役8	1枚役	セブン3	セブン3	セブン3		1	-

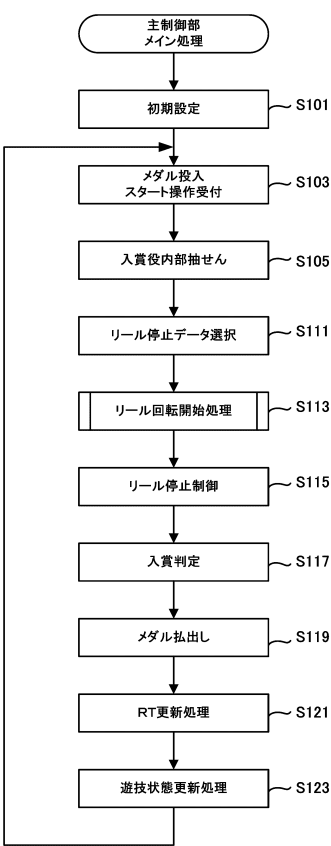
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

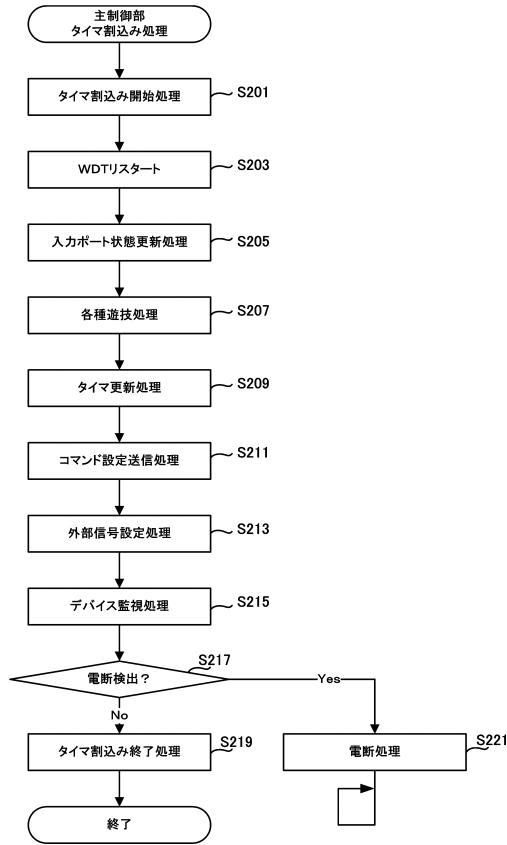
20

30

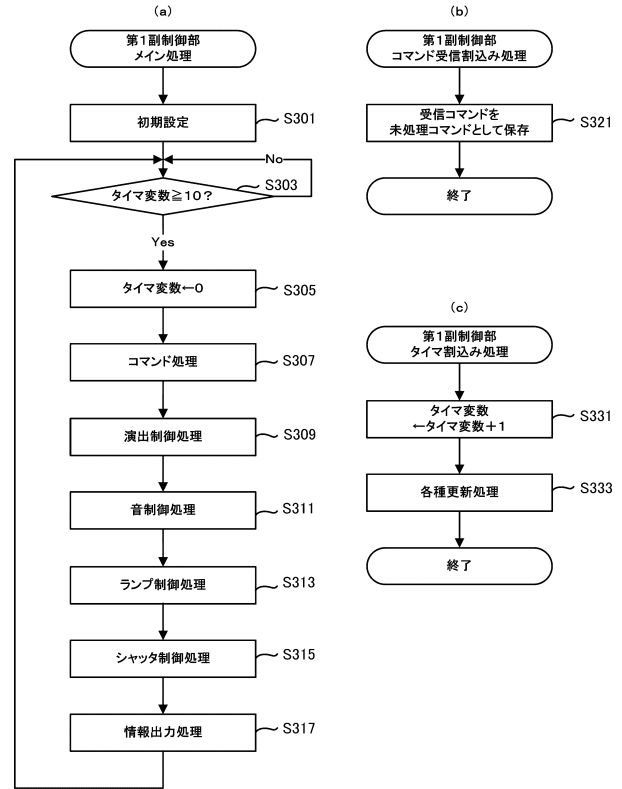
40

50

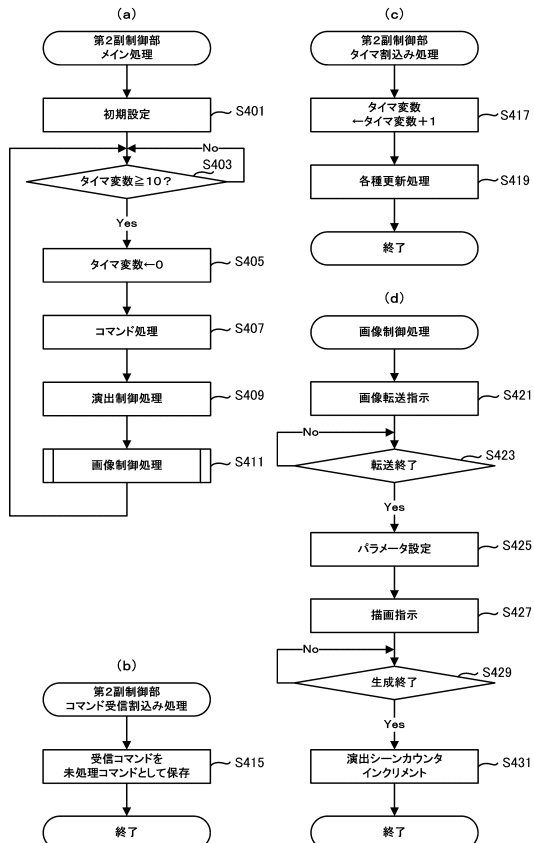
【図 9】



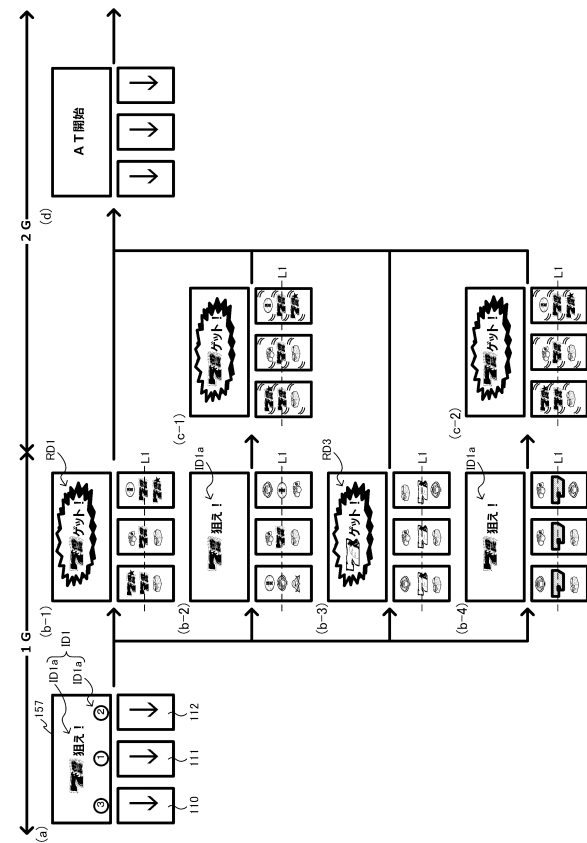
【図 10】



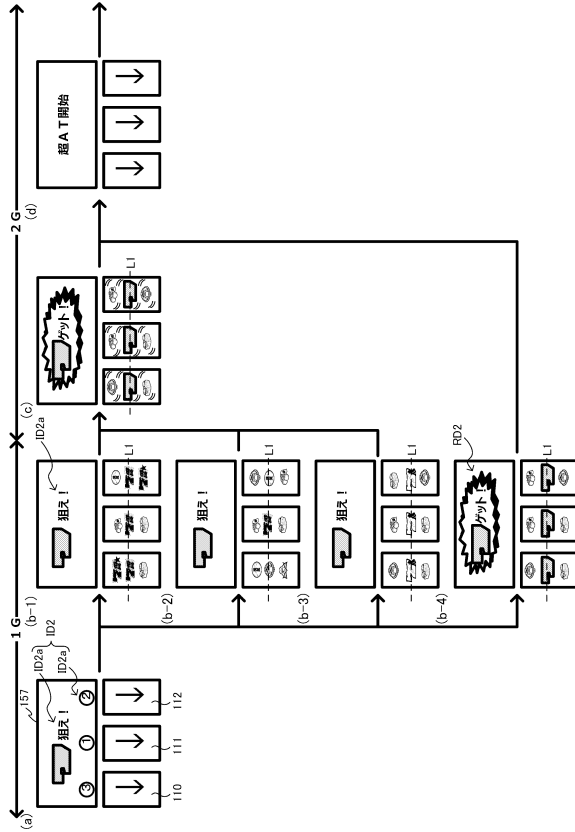
【図 11】



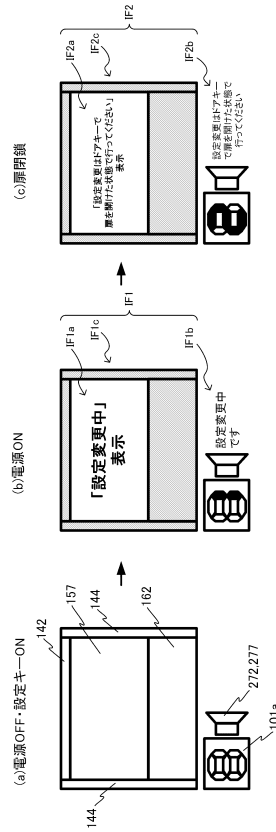
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【図 15】

	(1)電源OFF	(2)副放電 — 設定キ—ON	(4)副負荷	(5)調整動作	(7)レシーブ操作	(8)設定キ—OFF	(9)設定キ—ON
電源スイッチ	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON
機状態	閉鎖	開放	閉鎖	開放	開放	閉鎖	開放
扇せーサ	—	ON	OFF	ON	ON	ON	ON
設定主—	ON	ON	ON	ON	ON	OFF	ON
設定調整手段	非表示	非表示	1	2	0	調整指示	2
外部端子用LED	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
液晶表示装置	非表示	非表示	「調整要のとき」 「調整要のとき」 行てくは、表示	「調整要のとき」 表示	「調整要のとき」 表示	「調整要のとき」 表示	「調整要のとき」 表示
タイトルディスプレイ	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
上部サイドランプ	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
スド—カ	—	—	「調整要のとき」 「調整要のとき」 行てくは、表示	「調整要のとき」 表示	「調整要のとき」 表示	「調整要のとき」 表示	「調整要のとき」 表示

(b) 設定変更操作の例2

[illegible]

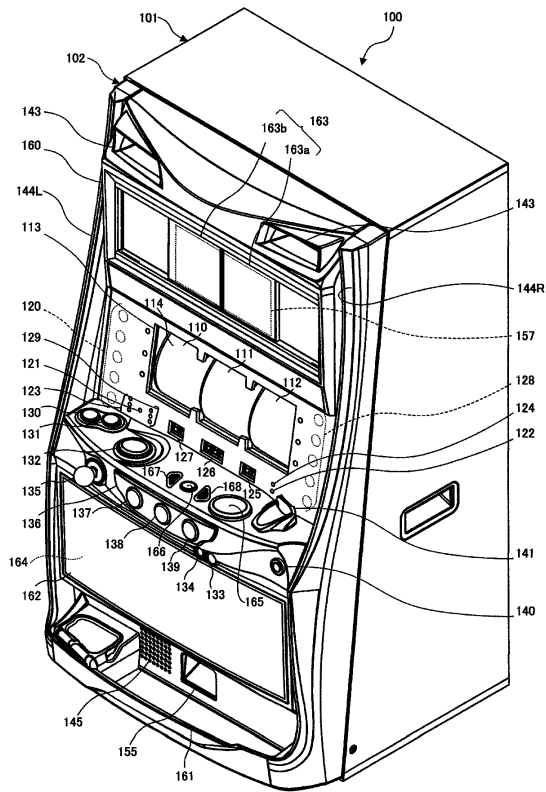
【図 16】

[illegible]

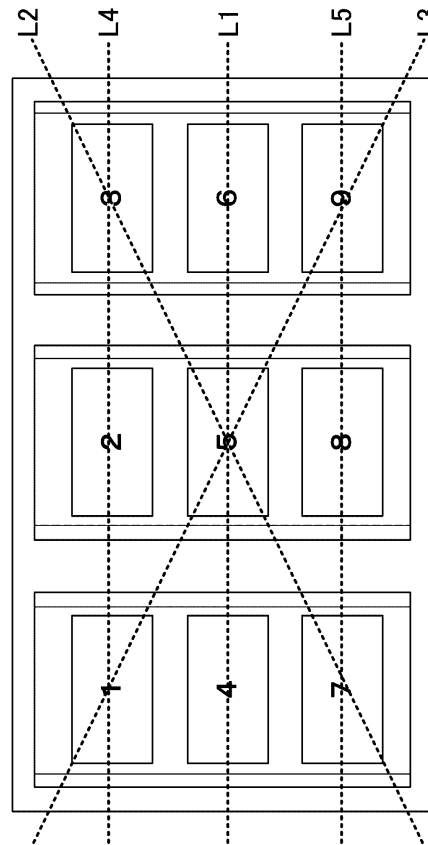
b) 設定変更操作の例4

[illegible]

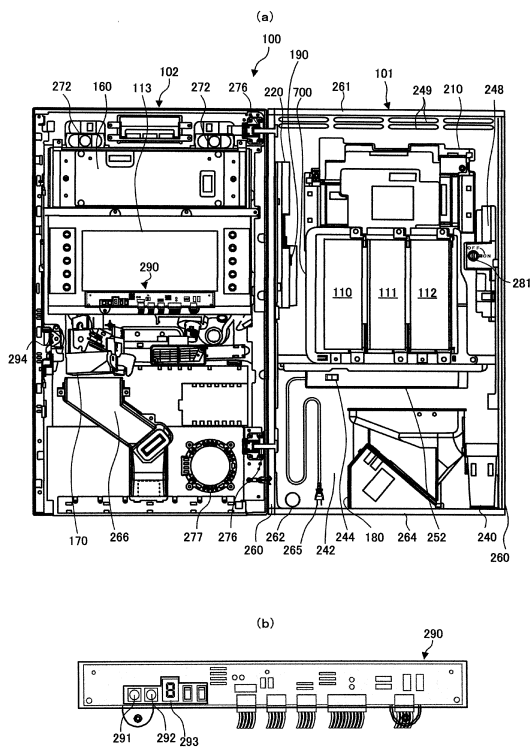
【図 17】



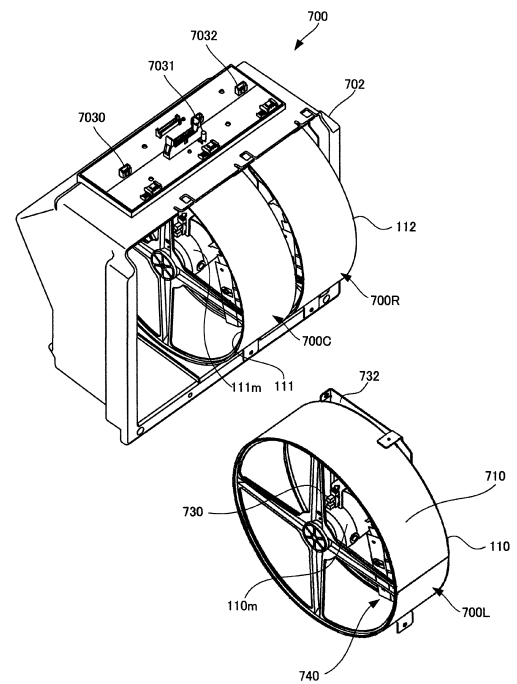
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

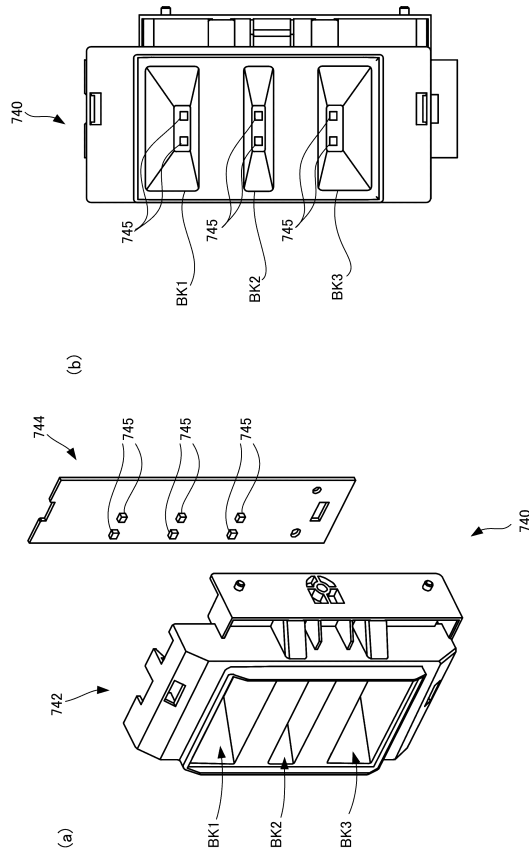
20

30

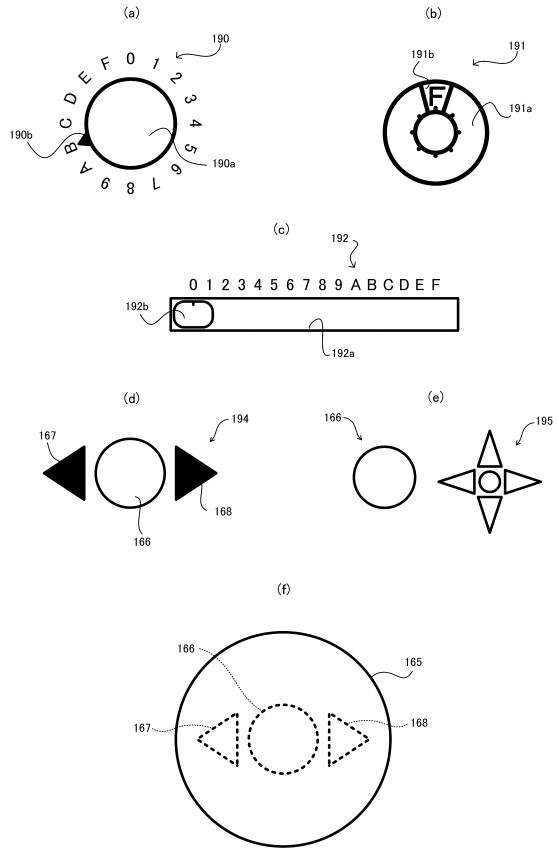
40

50

【図 2 1】



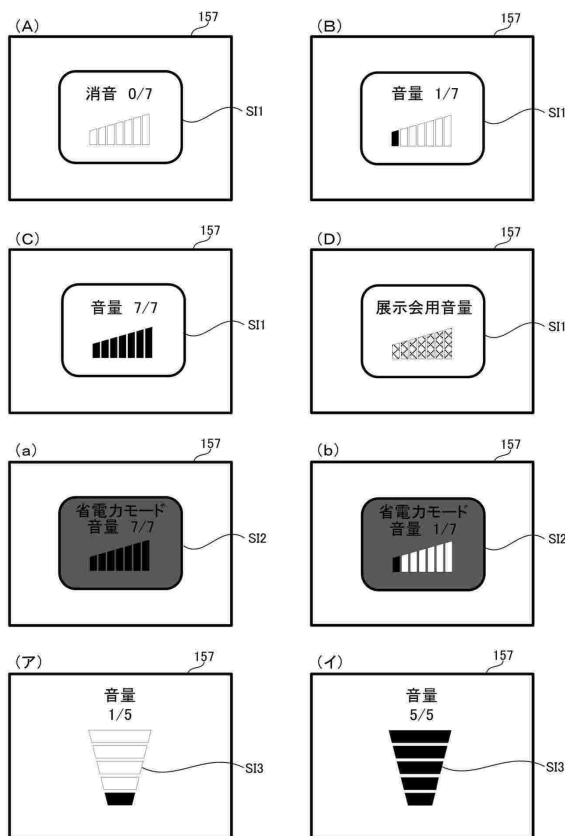
【図 2 2】



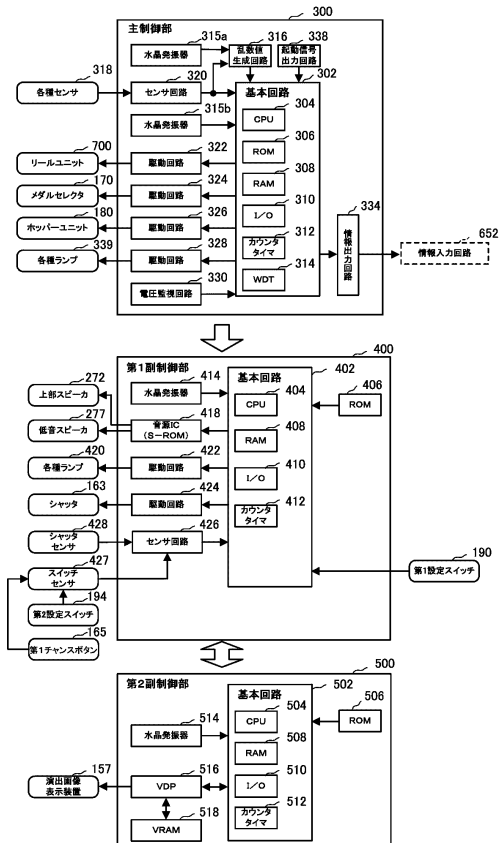
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

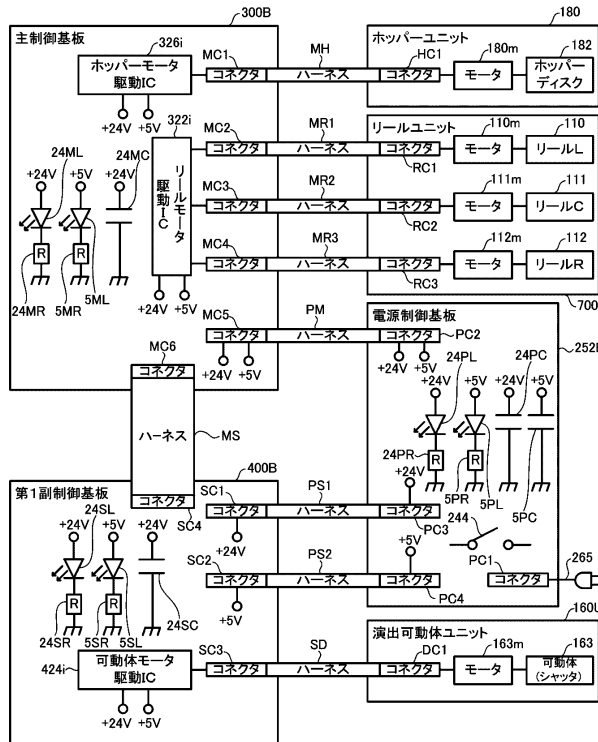


30

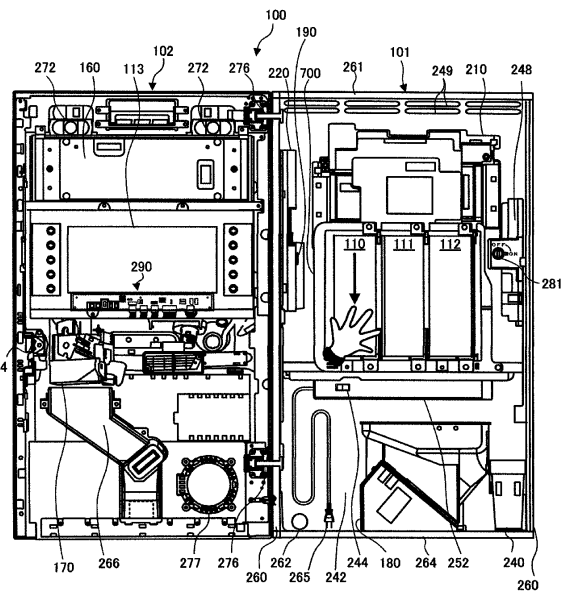
40

50

【図 25】



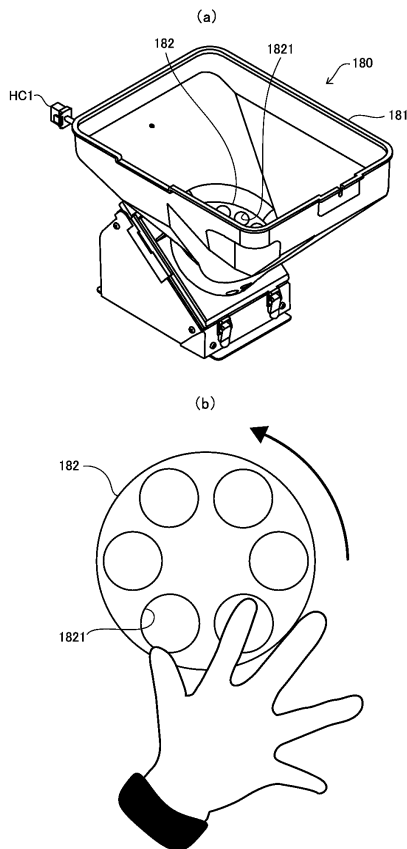
【図 26】



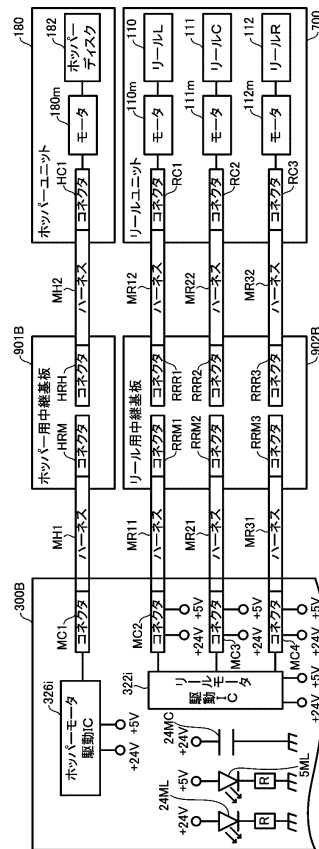
10

20

【図 27】



【図 28】

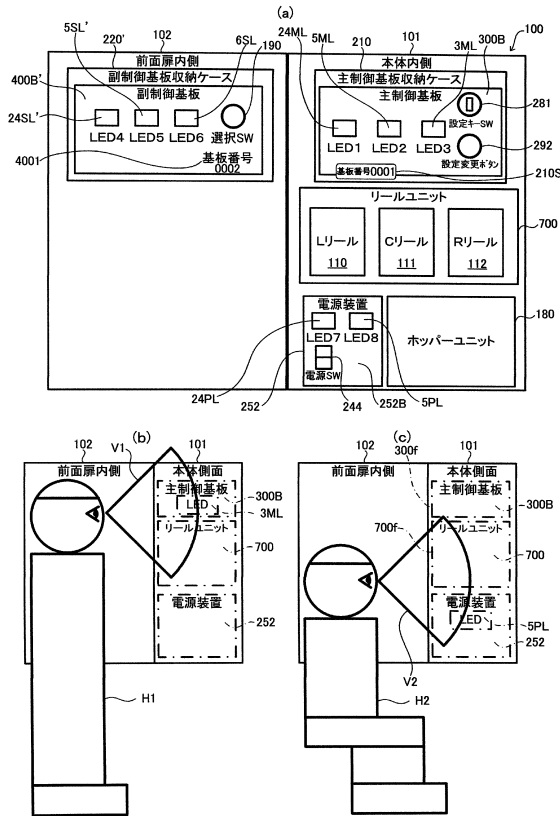


30

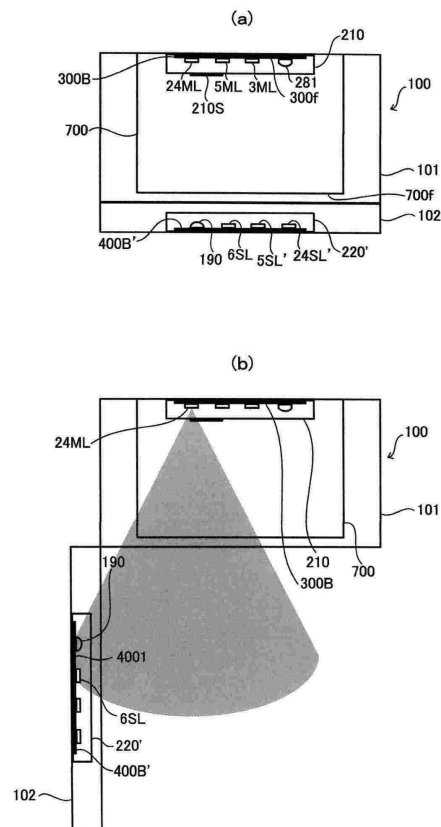
40

50

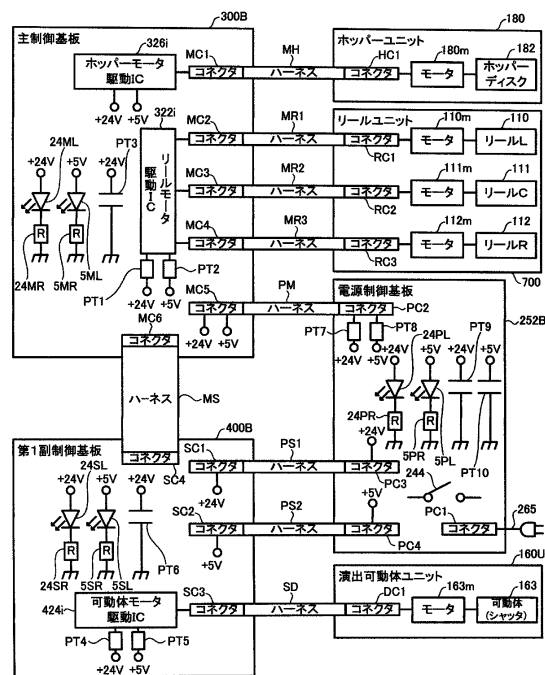
【図 29】



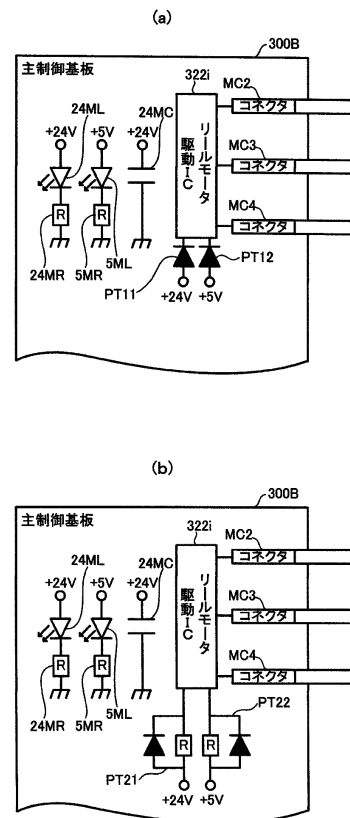
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

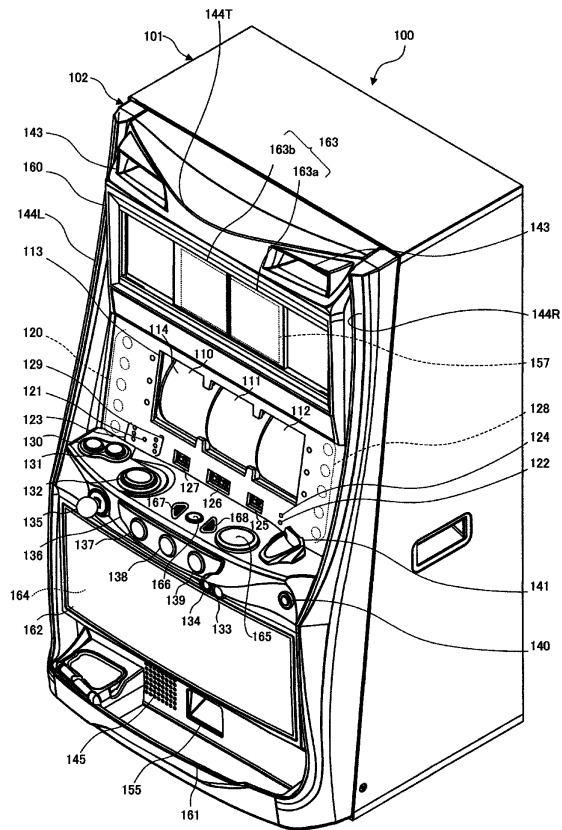
20

30

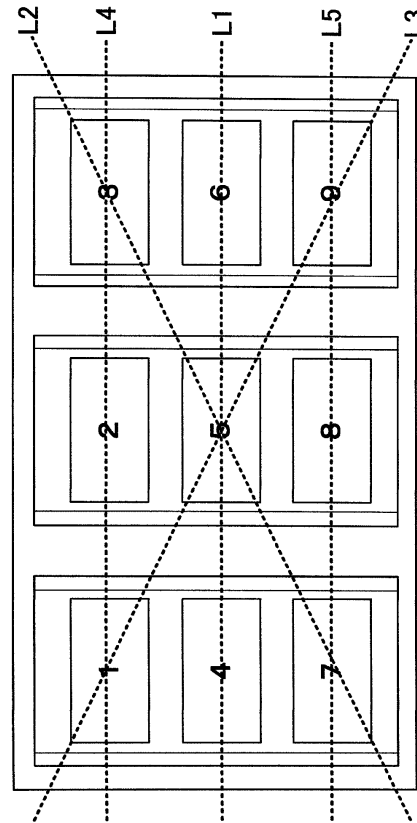
40

50

【図 3 3】



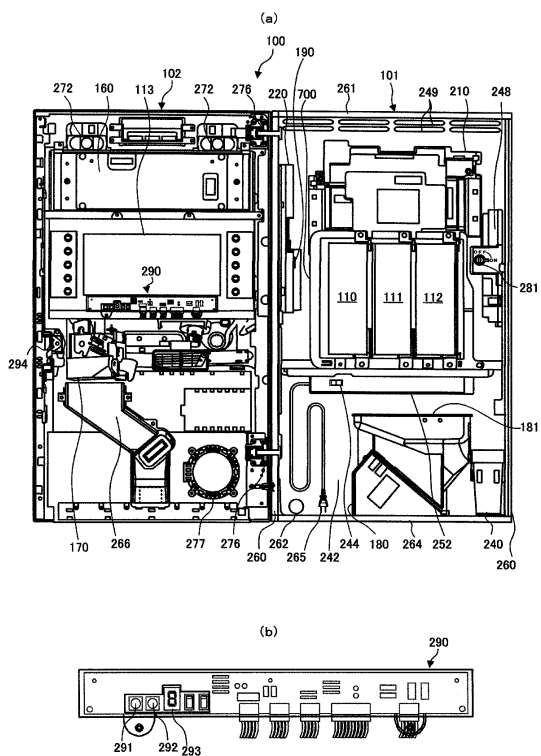
【図 3 4】



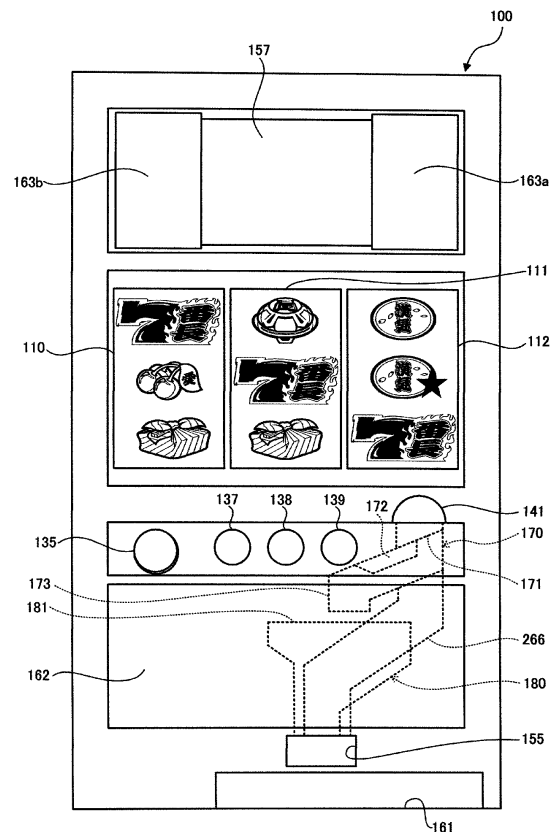
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

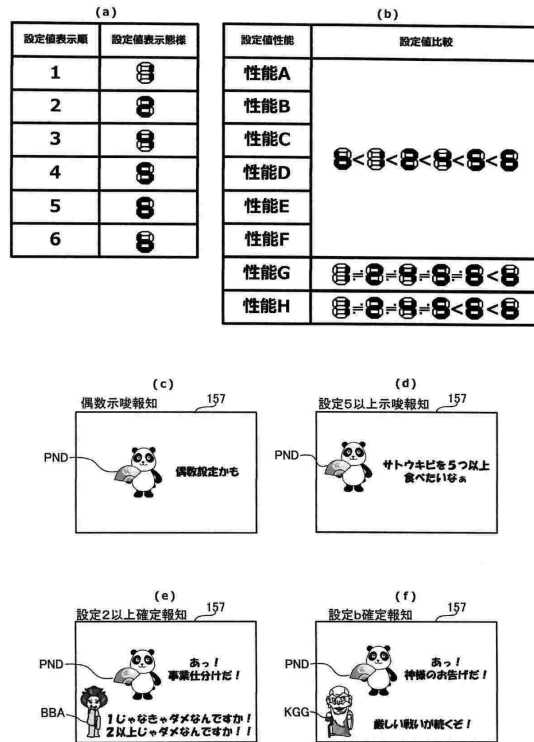


30

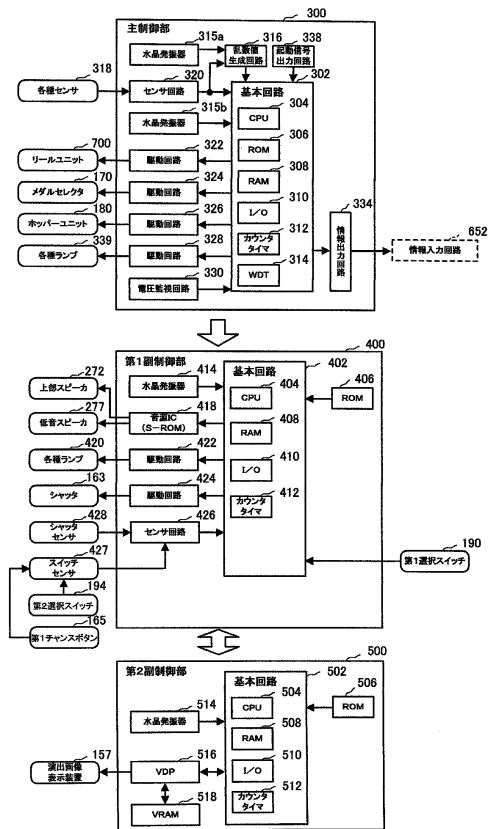
40

50

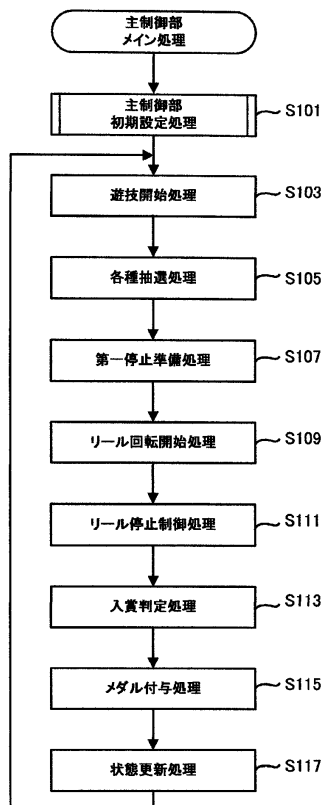
【図 37】



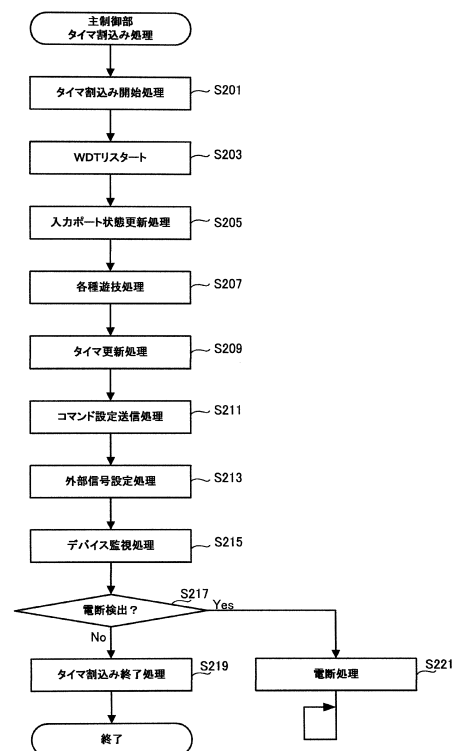
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

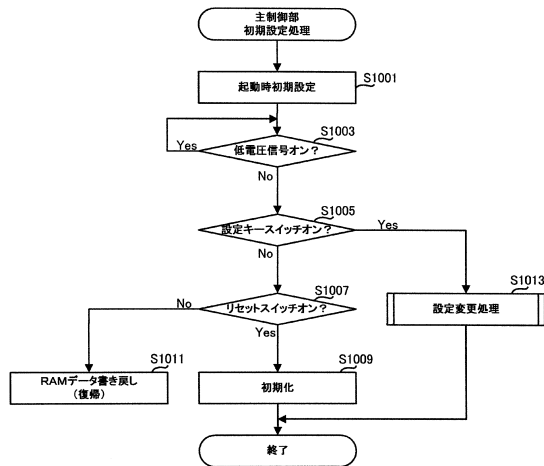
20

30

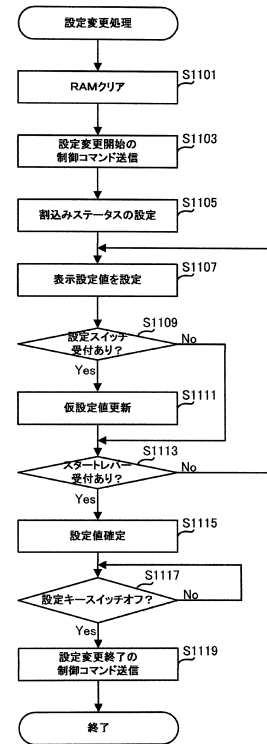
40

50

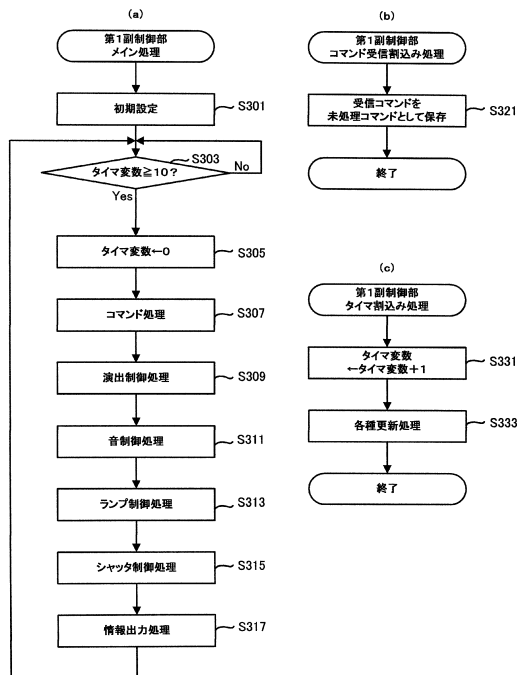
【図 4 1】



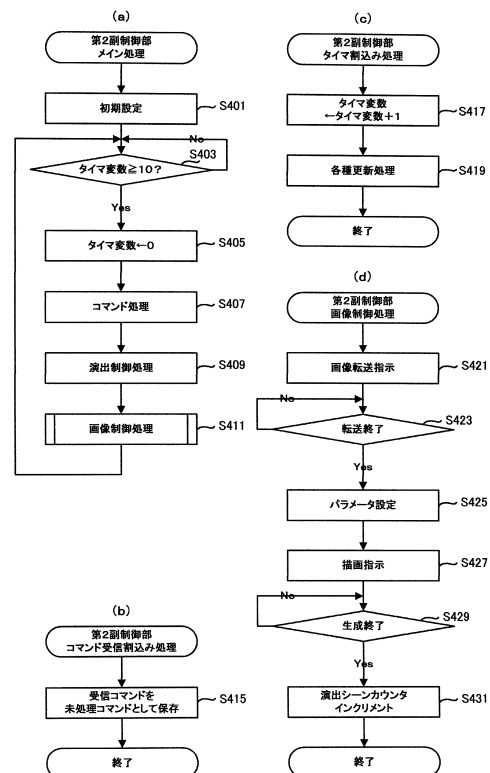
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

20

30

40

50

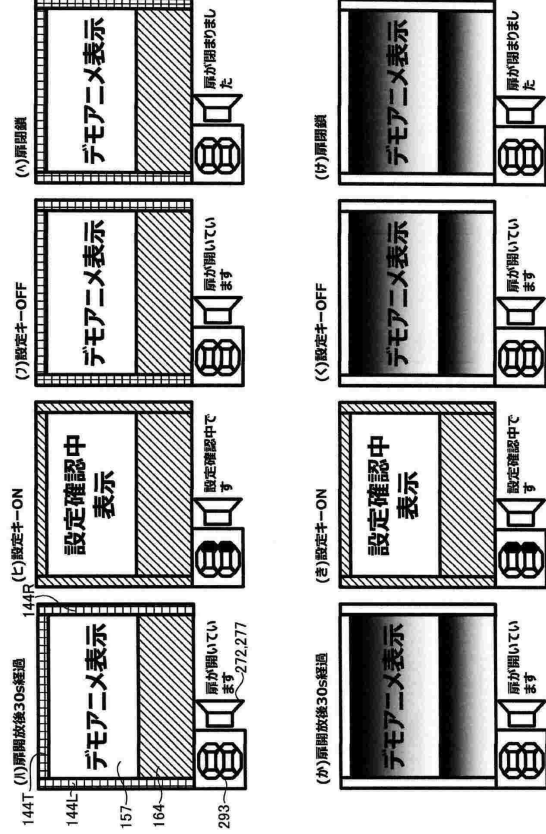
【図 4 9】

(a)	電源スイッチ	(A) 扉開放後30s経過	(B) 設定キー-ON	(C) 設定キー-OFF	(D) 扉閉鎖
	前面扉	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	開放センサー	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
	設定確認装置	非表示	1	非表示	非表示
	演出画像表示装置	デモアニメ表示	設定確認中表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示
	タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	点灯
	トップ・サイドランプ	デモハタン点灯	全点灯	「扉が開いています」	「扉が閉まりました」
	スピーカ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」
(b)	電源スイッチ	(A) 扉開放後30s経過	(B) 設定キー-ON	(C) 設定キー-OFF	(D) 扉閉鎖
	前面扉	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	開放センサー	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
	設定確認装置	非表示	1	非表示	非表示
	演出画像表示装置	デモアニメ表示(減灯)	設定確認中表示	デモアニメ表示(減灯)	デモアニメ表示(減灯)
	タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	点灯
	トップ・サイドランプ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」
	スピーカ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」

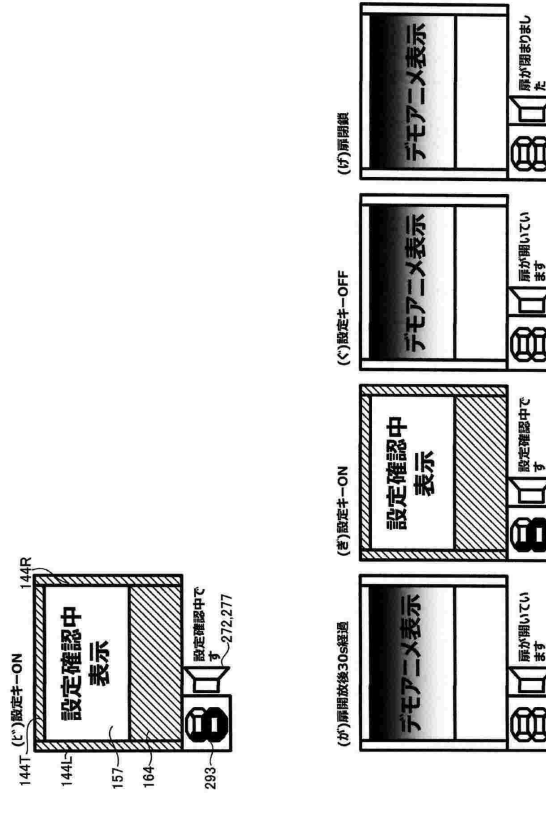
【図 5 1】

(a)	電源スイッチ	(A) 扉開放後30s経過	(B) 設定キー-ON	(C) 設定キー-OFF	(D) 扉閉鎖
	前面扉	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	開放センサー	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
	設定確認装置	非表示	b	非表示	非表示
	演出画像表示装置	デモアニメ表示	設定確認中表示	デモアニメ表示	デモアニメ表示
	タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	点灯
	トップ・サイドランプ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」
	スピーカ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」
(b)	電源スイッチ	(A) 扉開放後30s経過	(B) 設定キー-ON	(C) 設定キー-OFF	(D) 扉閉鎖
	前面扉	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	開放センサー	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖
	設定キースイッチ	OFF	ON	OFF	OFF
	設定確認装置	非表示	b	非表示	非表示
	演出画像表示装置	デモアニメ表示(減灯)	設定確認中表示	デモアニメ表示(減灯)	デモアニメ表示(減灯)
	タイトルパネルランプ	点灯	点灯	点灯	点灯
	トップ・サイドランプ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」
	スピーカ	「扉が開いています」	「設定確認中です」	「扉が閉まっています」	「扉が閉まっています」

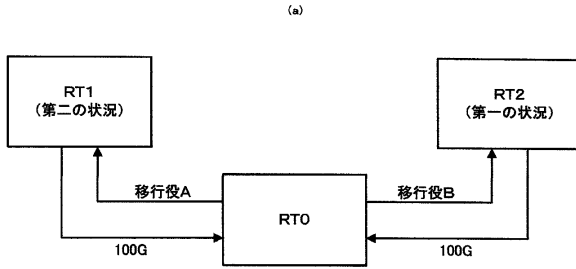
【図 5 0】



【図 5 2】



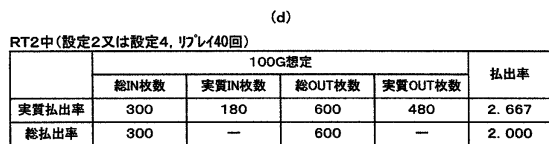
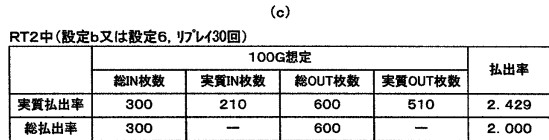
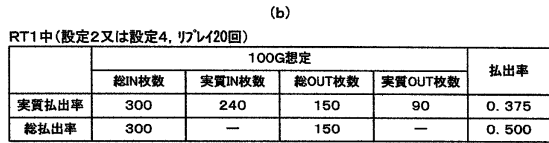
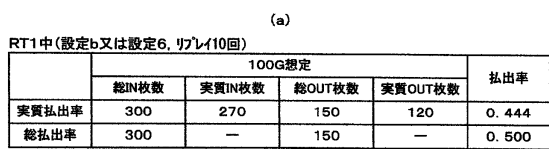
【圖 5 3】



RT1	ボーナス	リプレイa 合算率(入賞) 3連率は一様	3枚役	リプレイb	押し順役 (ナゾ無し)	その他の役
設定b	1/250	低(15/200)	高(35/200)	低連率 (5/200)	高連率 (60/200)	所定割合
設定1		中(25/200)	中(25/200)			
設定2		高(35/200)	低(15/200)			
設定4		高(35/200)	低(15/200)			
設定5	1/200	中(25/200)	中(25/200)			
設定6		低(15/200)	高(35/200)			

(c)						
RT2	ボーナス	リプレイa	3枚役	リプレイb	押し順役 (ナビ有り)	その他の役
		合算遊入(入賞)遊入率=1%				
設定b		低(15/200)	高(35/200)			
設定1	1/250	中(25/200)	中(25/200)			
設定2		高(35/200)	低(15/200)	高確率 (45/200)	高確率 (60/200)	所定割合
設定4	1/200	中(25/200)	中(25/200)			
設定5		低(15/200)	高(35/200)			
設定6		低(15/200)	高(35/200)			

【図 5 4】



RT1	実質払出率<総払出率
RT2	総払出率<実質払出率

【図 5 5】

[illegible]

【圖 5 6】

[illegible]

【図 5 7】

[illegible]

【図 58】

[illegible]

【図 5 9】

[illegible]

【図 60】

[illegible]

通スイツニ
置原
放センサ
度ギース
定値表示
ニタLED(主
出画像整
イトルバオ
ブ:サイ

源スイツジ
図原
放センサ
定キース
定値表示
ニタLED(主
出画像表
イトルパキ
ワブ:サイ

【図 6 1】

行名	行種別	電報通称	ローマ字表記	国名	国名(ローマ字)
東京エナジー	電力	東京電力	トウキョウデンリキ	日本	日本
中部電力	電力	中部電力	チュウブデンリキ	日本	日本
関西電力	電力	関西電力	カンサイデンリキ	日本	日本
中国電力	電力	中国電力	チュウゴクデンリキ	日本	日本
四国電力	電力	四国電力	シコクデンリキ	日本	日本
九州電力	電力	九州電力	キュウシュウデンリキ	日本	日本
東北電力	電力	東北電力	トウホクデンリキ	日本	日本
北海道電力	電力	北海道電力	ホクไกデンリキ	日本	日本
東京ガス	ガス	東京ガス	トウキョウガス	日本	日本
中部ガス	ガス	中部ガス	チュウブガス	日本	日本
関西ガス	ガス	関西ガス	カンサイガス	日本	日本
中国ガス	ガス	中国ガス	チュウゴクガス	日本	日本
四国ガス	ガス	四国ガス	シコクガス	日本	日本
九州ガス	ガス	九州ガス	キュウシュウガス	日本	日本
東北ガス	ガス	東北ガス	トウホクガス	日本	日本
北海道ガス	ガス	北海道ガス	ホクไกガス	日本	日本
東京水産	水産	東京水産	トウキョウスイサン	日本	日本
中部水産	水産	中部水産	チュウブスイサン	日本	日本
関西水産	水産	関西水産	カンサイスイサン	日本	日本
中国水産	水産	中国水産	チュウゴクスイサン	日本	日本
四国水産	水産	四国水産	シコクスイサン	日本	日本
九州水産	水産	九州水産	キュウシュウスイサン	日本	日本
東北水産	水産	東北水産	トウホクスイサン	日本	日本
北海道水産	水産	北海道水産	ホクไกスイサン	日本	日本
東京建設	建設	東京建設	トウキョウケンセツ	日本	日本
中部建設	建設	中部建設	チュウブケンセツ	日本	日本
関西建設	建設	関西建設	カンサイケンセツ	日本	日本
中国建設	建設	中国建設	チュウゴクケンセツ	日本	日本
四国建設	建設	四国建設	シコクケンセツ	日本	日本
九州建設	建設	九州建設	キュウシュウケンセツ	日本	日本
東北建設	建設	東北建設	トウホクケンセツ	日本	日本
北海道建設	建設	北海道建設	ホクไกケンセツ	日本	日本
東京交通	交通	東京交通	トウキョウコウツウ	日本	日本
中部交通	交通	中部交通	チュウブコウツウ	日本	日本
関西交通	交通	関西交通	カンサイコウツウ	日本	日本
中国交通	交通	中国交通	チュウゴクコウツウ	日本	日本
四国交通	交通	四国交通	シコクコウツウ	日本	日本
九州交通	交通	九州交通	キュウシュウコウツウ	日本	日本
東北交通	交通	東北交通	トウホクコウツウ	日本	日本
北海道交通	交通	北海道交通	ホクไกコウツウ	日本	日本
東京商工	商工	東京商工	トウキョウショウコウ	日本	日本
中部商工	商工	中部商工	チュウブショウコウ	日本	日本
関西商工	商工	関西商工	カンサイショウコウ	日本	日本
中国商工	商工	中国商工	チュウゴクショウコウ	日本	日本
四国商工	商工	四国商工	シコクショウコウ	日本	日本
九州商工	商工	九州商工	キュウシュウショウコウ	日本	日本
東北商工	商工	東北商工	トウホクショウコウ	日本	日本
北海道商工	商工	北海道商工	ホクไกショウコウ	日本	日本
東京観光	観光	東京観光	トウキョウカンガク	日本	日本
中部観光	観光	中部観光	チュウブカンガク	日本	日本
関西観光	観光	関西観光	カンサイカンガク	日本	日本
中国観光	観光	中国観光	チュウゴクカンガク	日本	日本
四国観光	観光	四国観光	シコクカンガク	日本	日本
九州観光	観光	九州観光	キュウシュウカンガク	日本	日本
東北観光	観光	東北観光	トウホクカンガク	日本	日本
北海道観光	観光	北海道観光	ホクไกカンガク	日本	日本
東京文化	文化	東京文化	トウキョウブンカ	日本	日本
中部文化	文化	中部文化	チュウブブンカ	日本	日本
関西文化	文化	関西文化	カンサイブンカ	日本	日本
中国文化	文化	中国文化	チュウゴクブンカ	日本	日本
四国文化	文化	四国文化	シコクブンカ	日本	日本
九州文化	文化	九州文化	キュウシュウブンカ	日本	日本
東北文化	文化	東北文化	トウホクブンカ	日本	日本
北海道文化	文化	北海道文化	ホクไกブンカ	日本	日本
東京教育	教育	東京教育	トウキョウコウイク	日本	日本
中部教育	教育	中部教育	チュウブコウイク	日本	日本
関西教育	教育	関西教育	カンサイコウイク	日本	日本
中国教育	教育	中国教育	チュウゴクコウイク	日本	日本
四国教育	教育	四国教育	シコクコウイク	日本	日本
九州教育	教育	九州教育	キュウシュウコウイク	日本	日本
東北教育	教育	東北教育	トウホクコウイク	日本	日本
北海道教育	教育	北海道教育	ホクไกコウイク	日本	日本
東京医療	医療	東京医療	トウキョウイリョク	日本	日本
中部医療	医療	中部医療	チュウブイリョク	日本	日本
関西医療	医療	関西医療	カンサイイリョク	日本	日本
中国医療	医療	中国医療	チュウゴクイリョク	日本	日本
四国医療	医療	四国医療	シコクイリョク	日本	日本
九州医療	医療	九州医療	キュウシュウイリョク	日本	日本
東北医療	医療	東北医療	トウホクイリョク	日本	日本
北海道医療	医療	北海道医療	ホクไกイリョク	日本	日本
東京通信	通信	東京通信	トウキョウツウシン	日本	日本
中部通信	通信	中部通信	チュウブツウシン	日本	日本
関西通信	通信	関西通信	カンサイツウシン	日本	日本
中国通信	通信	中国通信	チュウゴクツウシン	日本	日本
四国通信	通信	四国通信	シコクツウシン	日本	日本
九州通信	通信	九州通信	キュウシュウツウシン	日本	日本
東北通信	通信	東北通信	トウホクツウシン	日本	日本
北海道通信	通信	北海道通信	ホクไกツウシン	日本	日本
東京証券	証券	東京証券	トウキョウセイケン	日本	日本
中部証券	証券	中部証券	チュウブセイケン	日本	日本
関西証券	証券	関西証券	カンサイセイケン	日本	日本
中国証券	証券	中国証券	チュウゴクセイケン	日本	日本
四国証券	証券	四国証券	シコクセイケン	日本	日本
九州証券	証券	九州証券	キュウシュウセイケン	日本	日本
東北証券	証券	東北証券	トウホクセイケン	日本	日本
北海道証券	証券	北海道証券	ホクไกセイケン	日本	日本
東京信託	信託	東京信託	トウキョウシントク	日本	日本
中部信託	信託	中部信託	チュウブシントク	日本	日本
関西信託	信託	関西信託	カンサイシントク	日本	日本
中国信託	信託	中国信託	チュウゴクシントク	日本	日本
四国信託	信託	四国信託	シコクシントク	日本	日本
九州信託	信託	九州信託	キュウシュウシントク	日本	日本
東北信託	信託	東北信託	トウホクシントク	日本	日本
北海道信託	信託	北海道信託	ホクไกシントク	日本	日本
東京銀行	銀行	東京銀行	トウキョウギンギョウ	日本	日本
中部銀行	銀行	中部銀行	チュウブギンギョウ	日本	日本
関西銀行	銀行	関西銀行	カンサイギンギョウ	日本	日本
中国銀行	銀行	中国銀行	チュウゴクギンギョウ	日本	日本
四国銀行	銀行	四国銀行	シコクギンギョウ	日本	日本
九州銀行	銀行	九州銀行	キュウシュウギンギョウ	日本	日本
東北銀行	銀行	東北銀行	トウホクギンギョウ	日本	日本
北海道銀行	銀行	北海道銀行	ホクไกギンギョウ	日本	日本
東京信用	信用	東京信用	トウキョウシンヨウ	日本	日本
中部信用	信用	中部信用	チュウブシンヨウ	日本	日本
関西信用	信用	関西信用	カンサイシンヨウ	日本	日本
中国信用	信用	中国信用	チュウゴクシンヨウ	日本	日本
四国信用	信用	四国信用	シコクシンヨウ	日本	日本
九州信用	信用	九州信用	キュウシュウシンヨウ	日本	日本
東北信用	信用	東北信用	トウホクシンヨウ	日本	日本
北海道信用	信用	北海道信用	ホクไกシンヨウ	日本	日本
東京保険	保険	東京保険	トウキョウホケン	日本	日本
中部保険	保険	中部保険	チュウブホケン	日本	日本
関西保険	保険	関西保険	カンサイホケン	日本	日本
中国保険	保険	中国保険	チュウゴクホケン	日本	日本
四国保険	保険	四国保険	シコクホケン	日本	日本
九州保険	保険	九州保険	キュウシュウホケン	日本	日本
東北保険	保険	東北保険	トウホクホケン	日本	日本
北海道保険	保険	北海道保険	ホクไกホケン	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース	東北リース	トウホクリース	日本	日本
北海道リース	リース	北海道リース	ホクไกリース	日本	日本
東京リース	リース	東京リース	トウキョウリース	日本	日本
中部リース	リース	中部リース	チュウブリース	日本	日本
関西リース	リース	関西リース	カンサイリース	日本	日本
中国リース	リース	中国リース	チュウゴクリース	日本	日本
四国リース	リース	四国リース	シコクリース	日本	日本
九州リース	リース	九州リース	キュウシュウリース	日本	日本
東北リース	リース				

【図 6 2】

01	小麦粉	kg	100	1000	
02	小麦粉	kg	100	1000	
03	小麦粉	kg	100	1000	
04	小麦粉	kg	100	1000	
05	小麦粉	kg	100	1000	
06	小麦粉	kg	100	1000	
07	小麦粉	kg	100	1000	
08	小麦粉	kg	100	1000	
09	小麦粉	kg	100	1000	
10	小麦粉	kg	100	1000	
11	小麦粉	kg	100	1000	
12	小麦粉	kg	100	1000	
13	小麦粉	kg	100	1000	
14	小麦粉	kg	100	1000	
15	小麦粉	kg	100	1000	
16	小麦粉	kg	100	1000	
17	小麦粉	kg	100	1000	
18	小麦粉	kg	100	1000	
19	小麦粉	kg	100	1000	
20	小麦粉	kg	100	1000	
21	小麦粉	kg	100	1000	
22	小麦粉	kg	100	1000	
23	小麦粉	kg	100	1000	
24	小麦粉	kg	100	1000	
25	小麦粉	kg	100	1000	
26	小麦粉	kg	100	1000	
27	小麦粉	kg	100	1000	
28	小麦粉	kg	100	1000	
29	小麦粉	kg	100	1000	
30	小麦粉	kg	100	1000	
31	小麦粉	kg	100	1000	
32	小麦粉	kg	100	1000	
33	小麦粉	kg	100	1000	
34	小麦粉	kg	100	1000	
35	小麦粉	kg	100	1000	
36	小麦粉	kg	100	1000	
37	小麦粉	kg	100	1000	
38	小麦粉	kg	100	1000	
39	小麦粉	kg	100	1000	
40	小麦粉	kg	100	1000	
41	小麦粉	kg	100	1000	
42	小麦粉	kg	100	1000	
43	小麦粉	kg	100	1000	
44	小麦粉	kg	100	1000	
45	小麦粉	kg	100	1000	
46	小麦粉	kg	100	1000	
47	小麦粉	kg	100	1000	
48	小麦粉	kg	100	1000	
49	小麦粉	kg	100	1000	
50	小麦粉	kg	100	1000	
51	小麦粉	kg	100	1000	
52	小麦粉	kg	100	1000	
53	小麦粉	kg	100	1000	
54	小麦粉	kg	100	1000	
55	小麦粉	kg	100	1000	
56	小麦粉	kg	100	1000	
57	小麦粉	kg	100	1000	
58	小麦粉	kg	100	1000	
59	小麦粉	kg	100	1000	
60	小麦粉	kg	100	1000	
61	小麦粉	kg	100	1000	
62	小麦粉	kg	100	1000	
63	小麦粉	kg	100	1000	
64	小麦粉	kg	100	1000	
65	小麦粉	kg	100	1000	
66	小麦粉	kg	100	1000	
67	小麦粉	kg	100	1000	
68	小麦粉	kg	100	1000	
69	小麦粉	kg	100	1000	
70	小麦粉	kg	100	1000	
71	小麦粉	kg	100	1000	
72	小麦粉	kg	100	1000	
73	小麦粉	kg	100	1000	
74	小麦粉	kg	100	1000	
75	小麦粉	kg	100	1000	

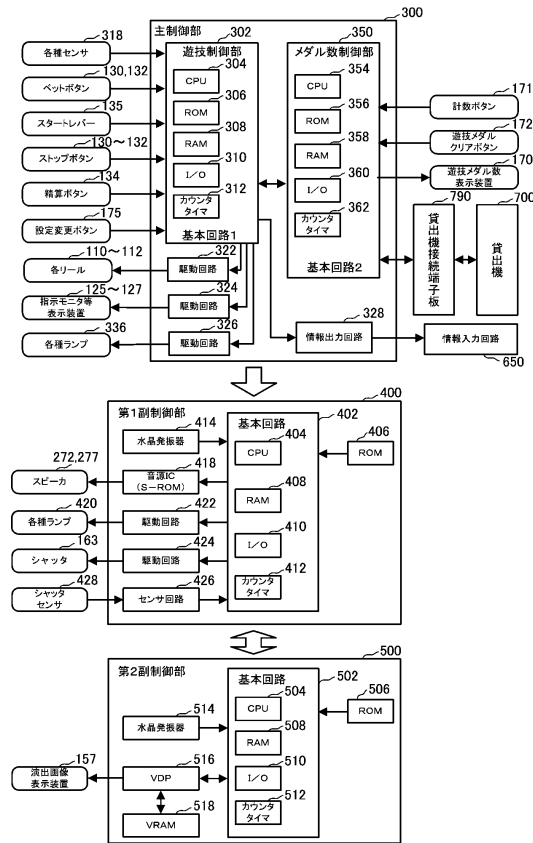
【図 6 3】

[illegible]

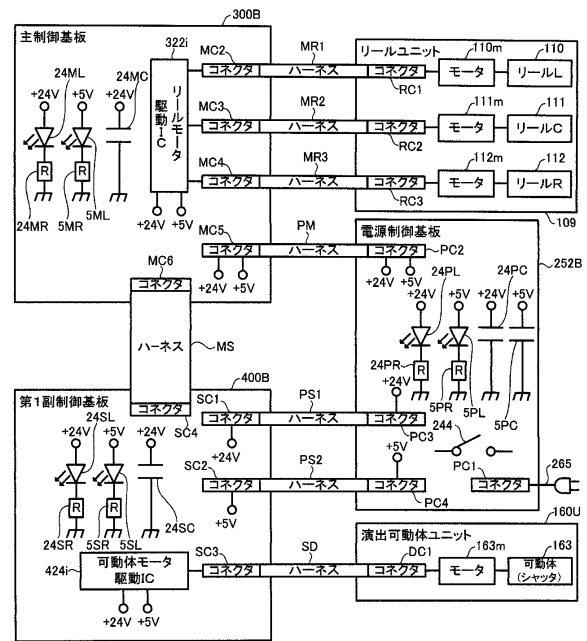
【圖 6 4】

[illegible]

【図 69】



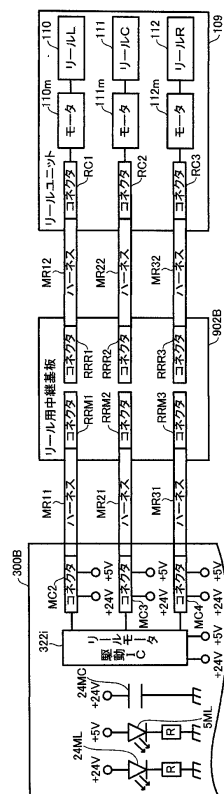
【図 70】



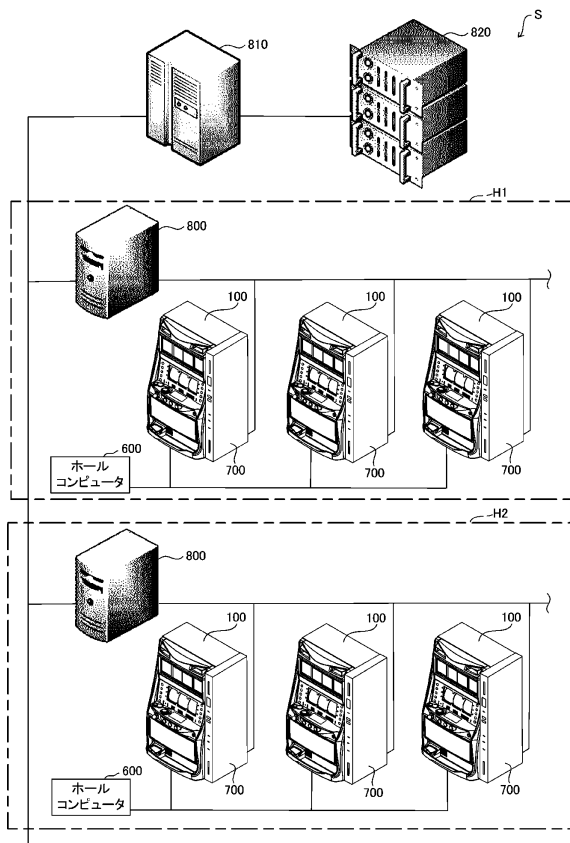
10

20

【図 71】



【図 72】



30

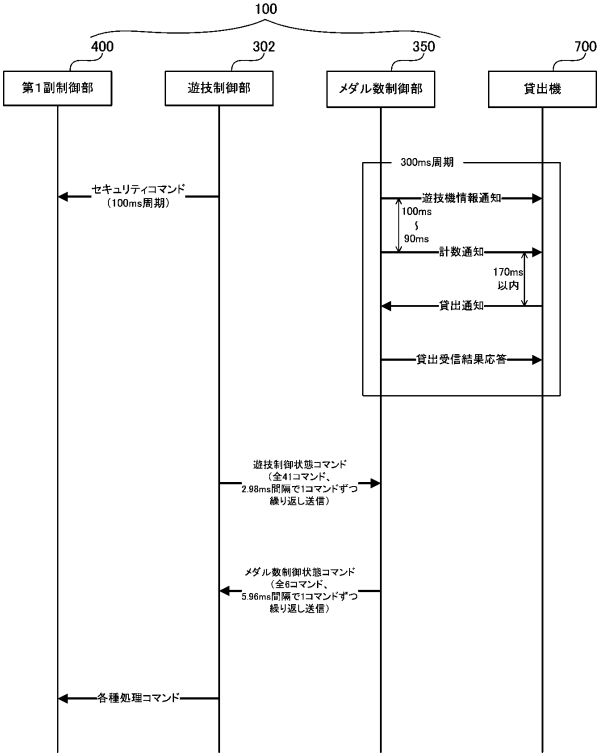
40

50

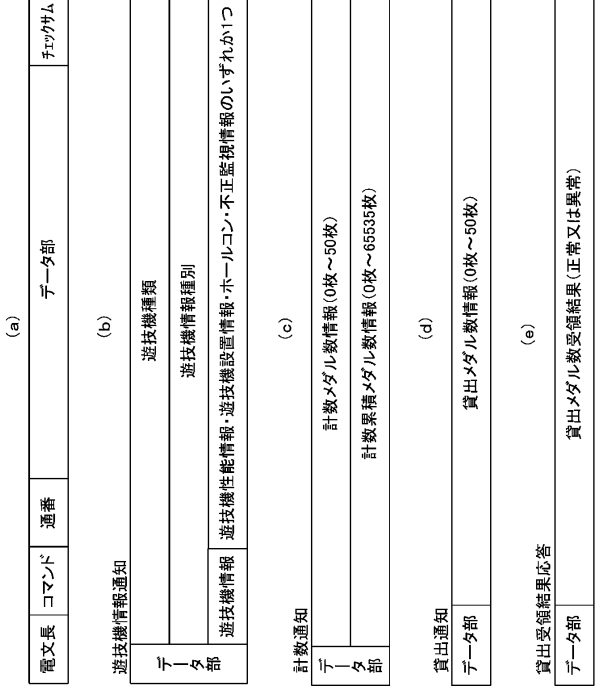
【図 7 3】



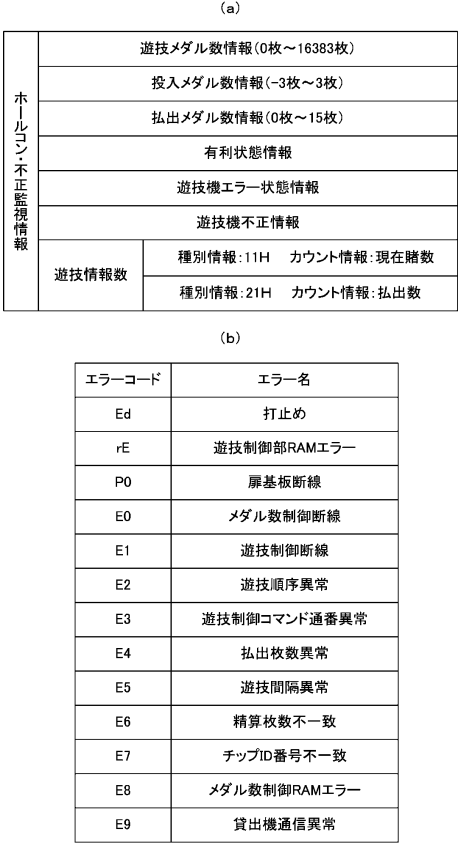
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



10

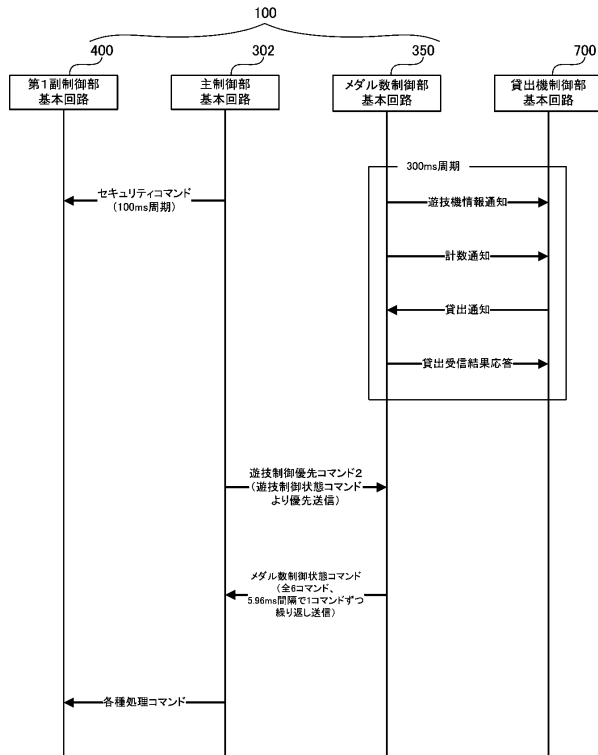
20

30

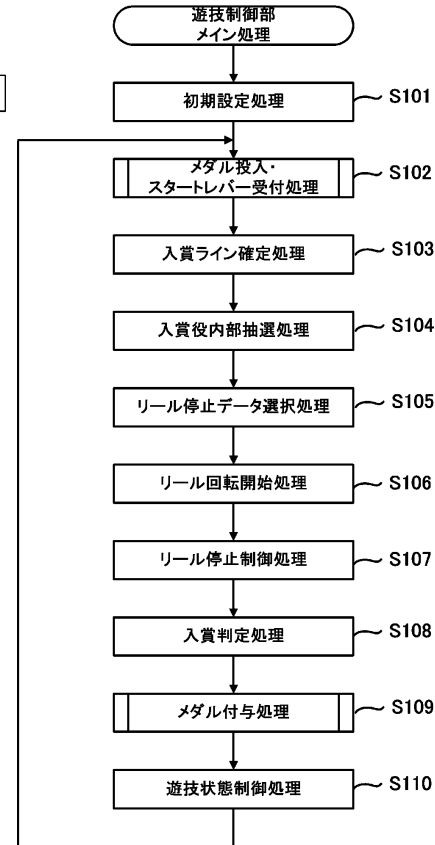
40

50

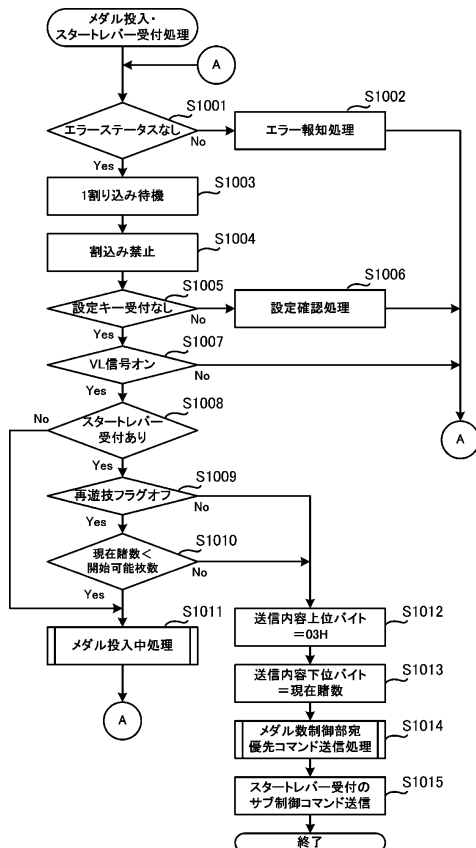
【図 8 1】



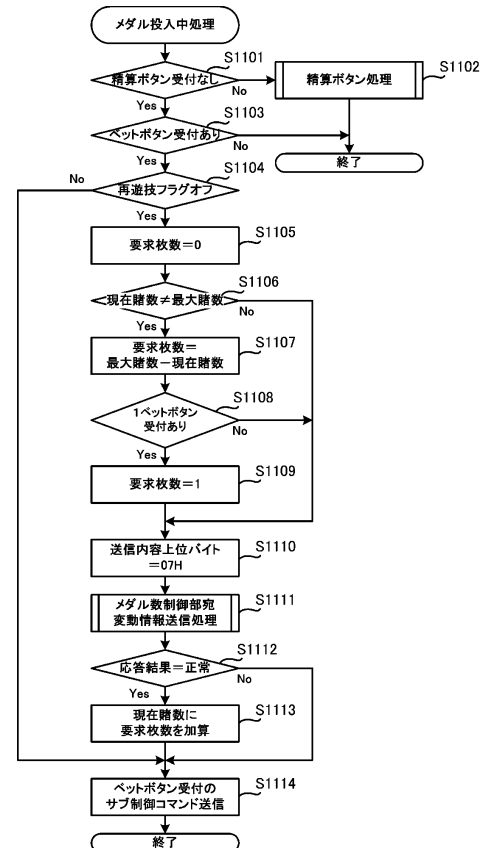
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

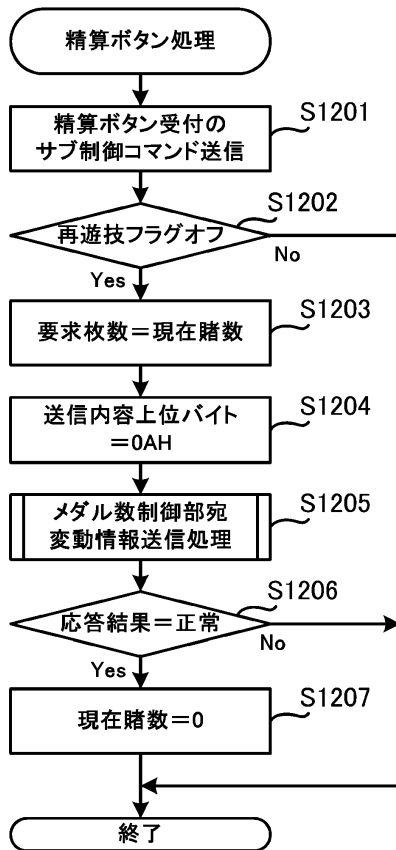
20

30

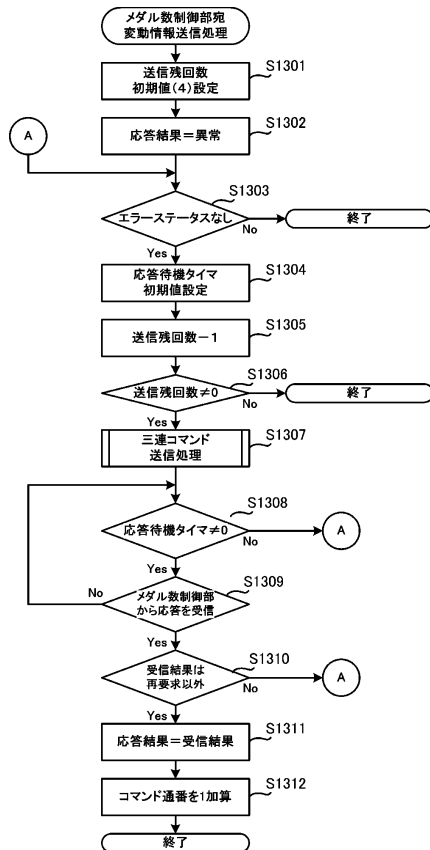
40

50

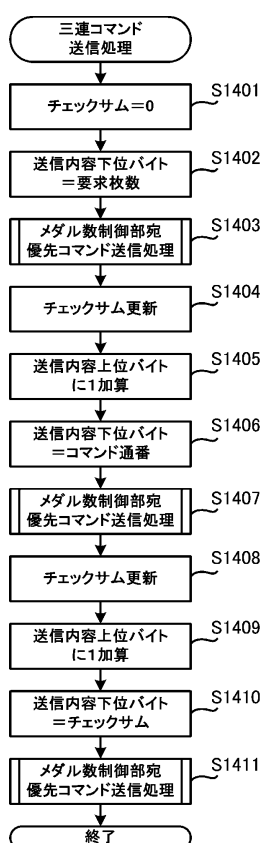
【図 8 5】



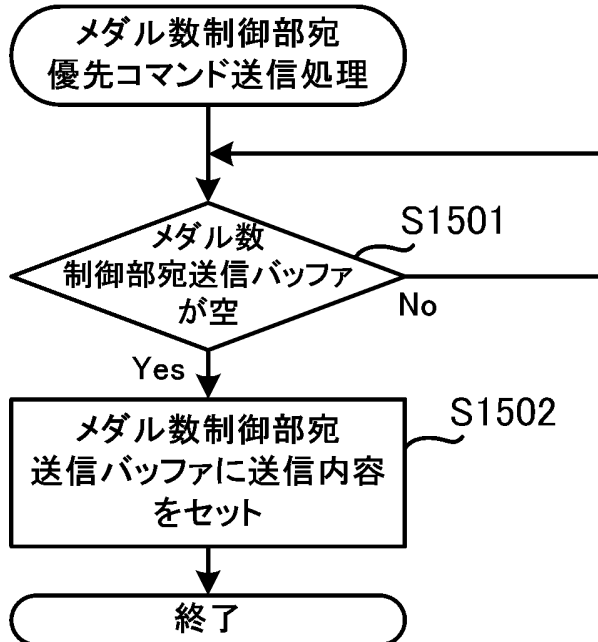
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 8 8】



10

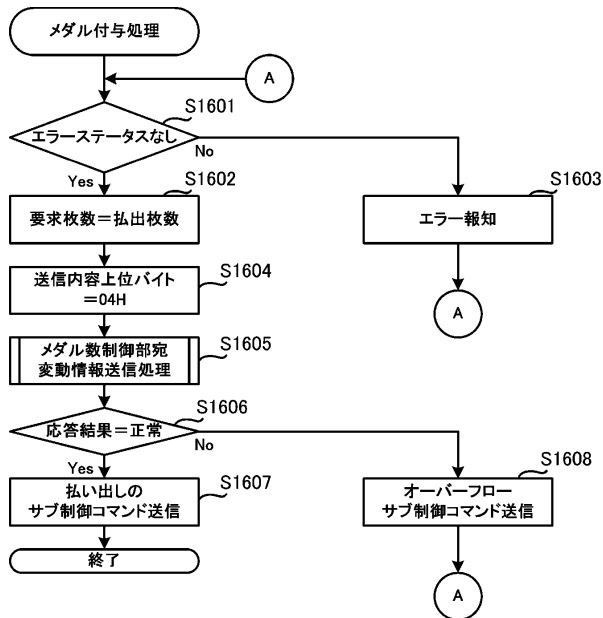
20

30

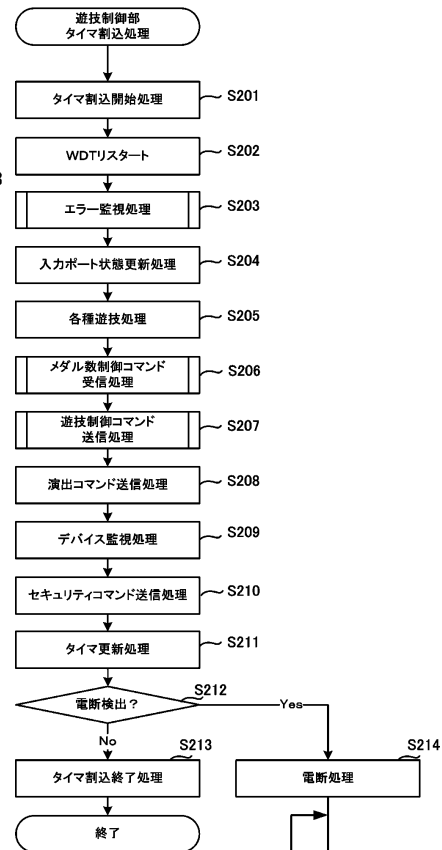
40

50

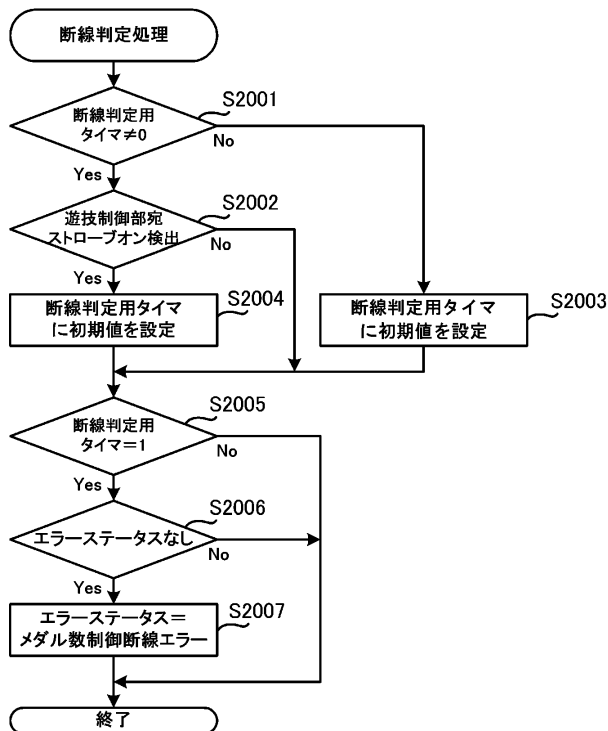
【図 89】



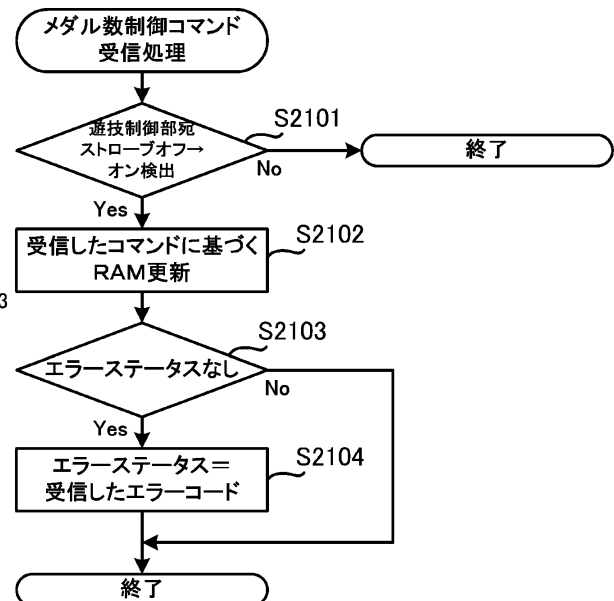
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

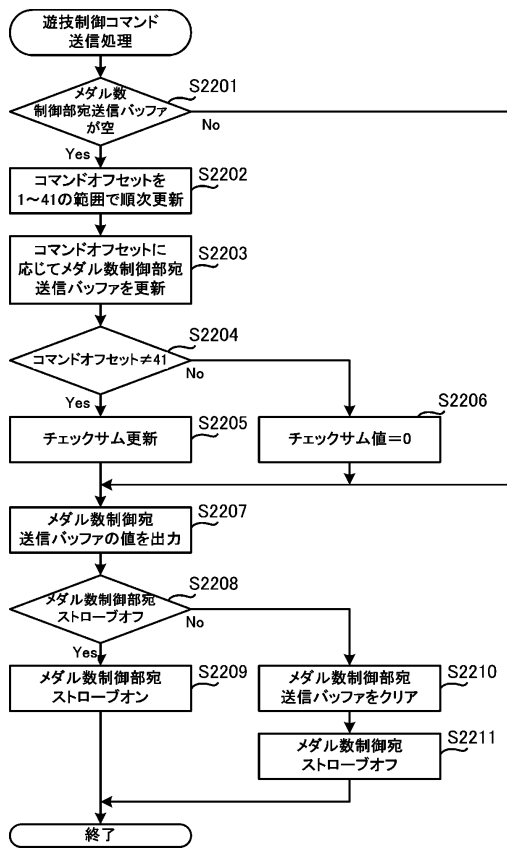
20

30

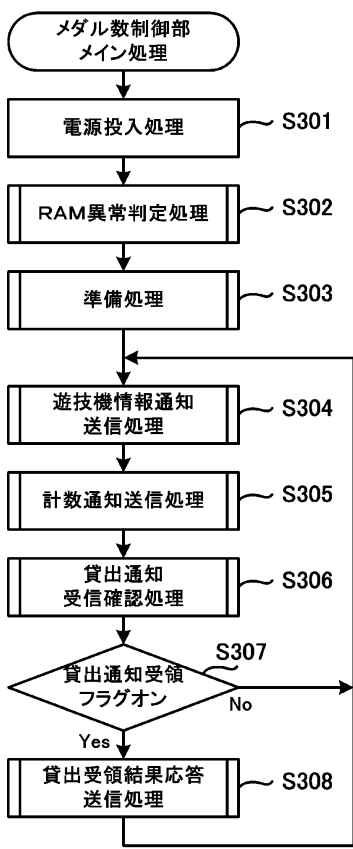
40

50

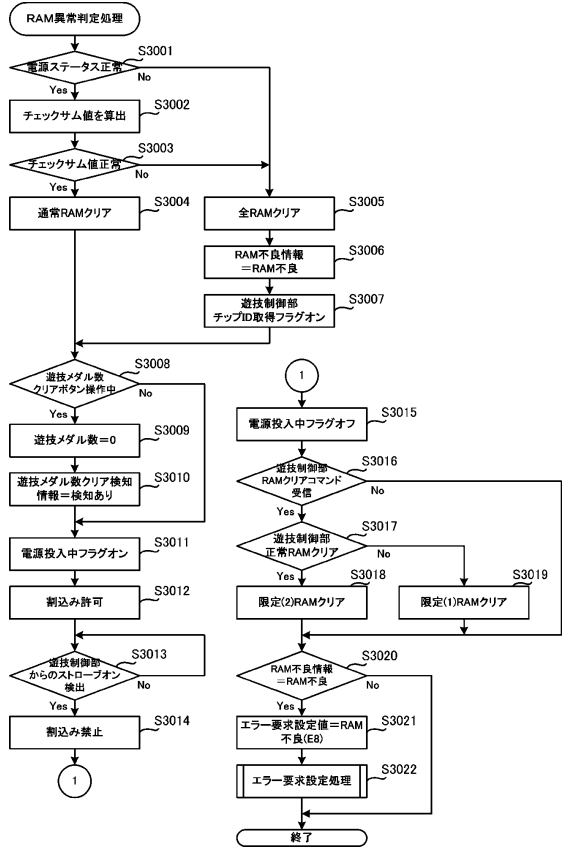
【図 9 3】



【図 9 4】



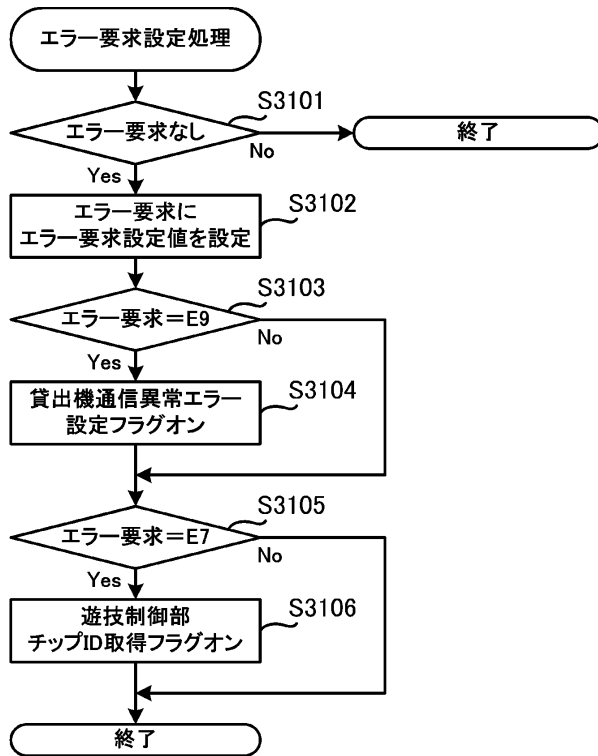
【図 9 5】



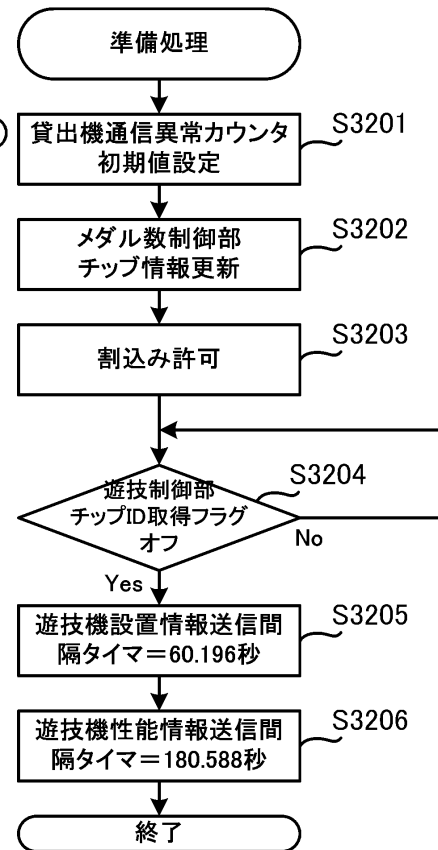
【図 9 6】

RAM内情報	
全RAMクリア対象	遊技メダル数 表示用遊技メダル数 遊技メダル数クリア検知情報 遊技制御部チップID取得フラグ 遊技制御部チップ情報(ID、メーカーコード、製品コード) 遊技機設置情報バッファ(遊技制御部チップ情報受信用)
	エラー要求 役比モニタ情報(役物比率、連続役物比率、有利区間比率、指示込役物比率、役物等状態比率) 役比モニタ情報バッファ(役比モニタ情報受信用) 遊技制御優先コマンド通番
通常RAMクリア対象	現在賭数 払出コマンド取得フラグ RAM不良情報 遊技制御コマンド受信バッファ
	入力ポート関連情報 タイマ関連情報 遊技機情報通知関連情報 計数通知関連情報 貸出通知情報 エラー関連情報 遊技機動作関連情報 主制御コマンド関連情報 遊技機状態情報受信バッファ 遊技機性能情報受信バッファ その他関連バッファ

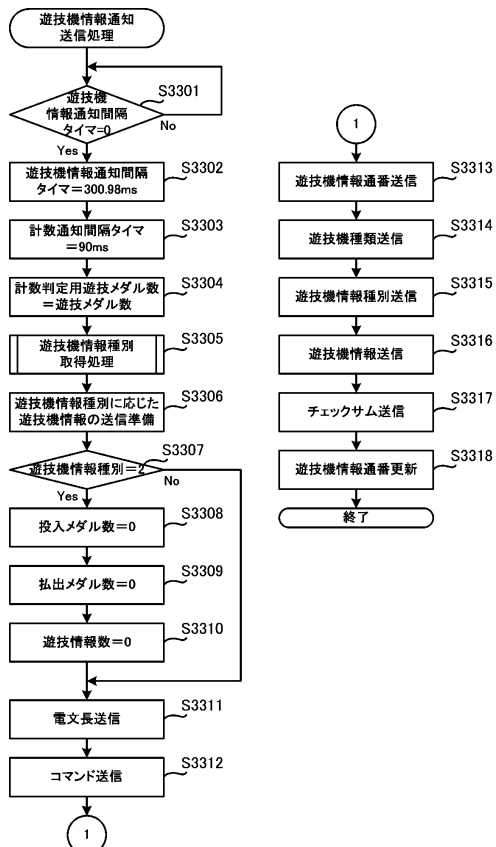
【図 97】



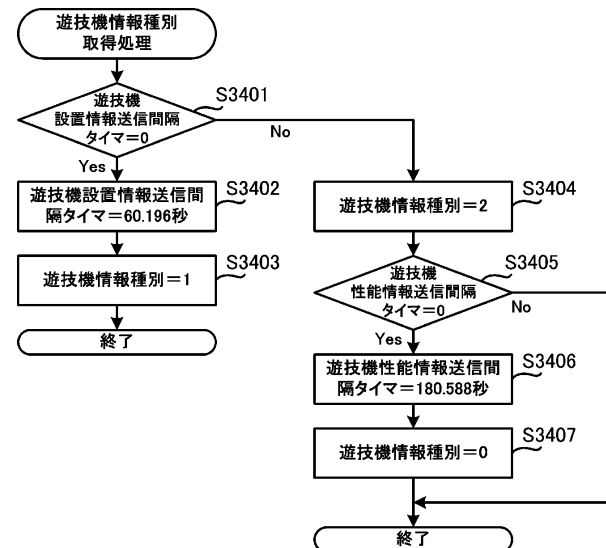
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

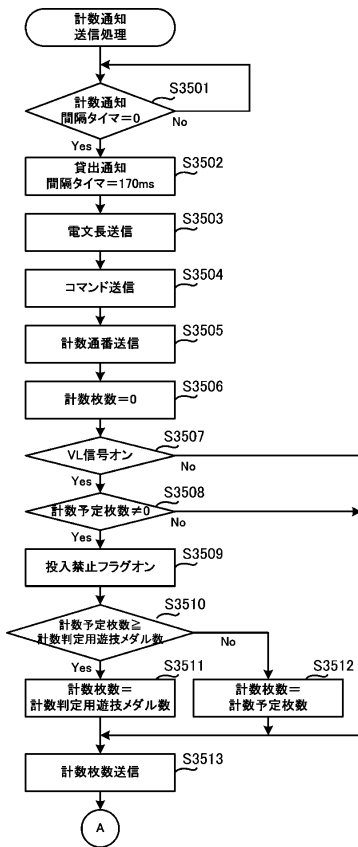
20

30

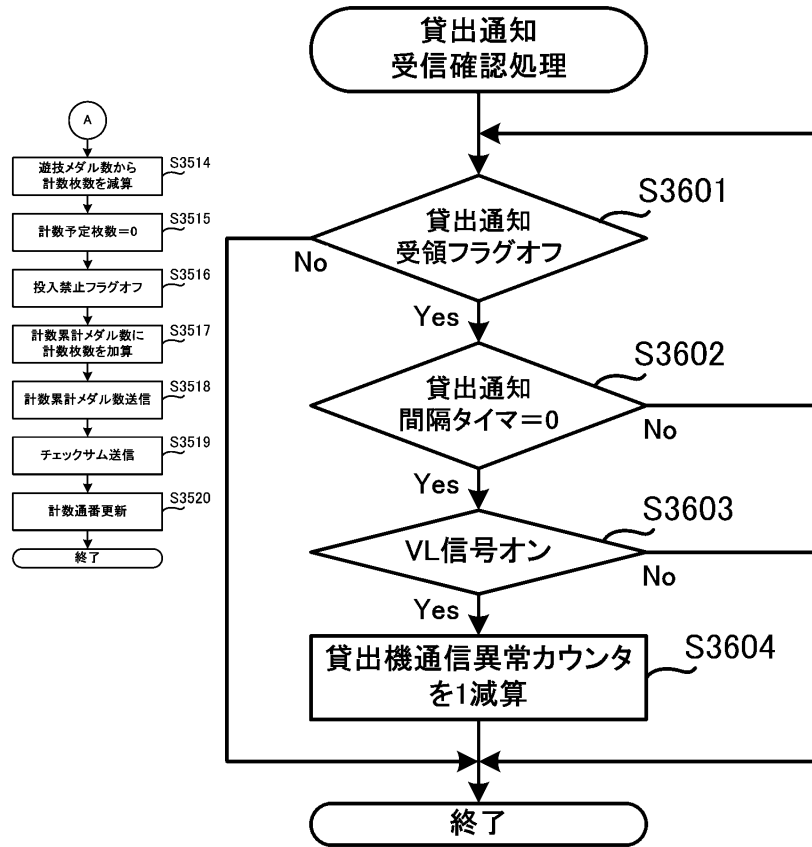
40

50

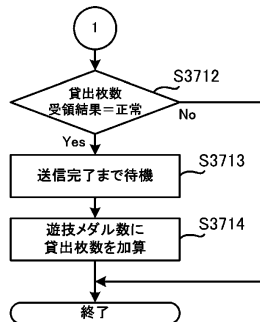
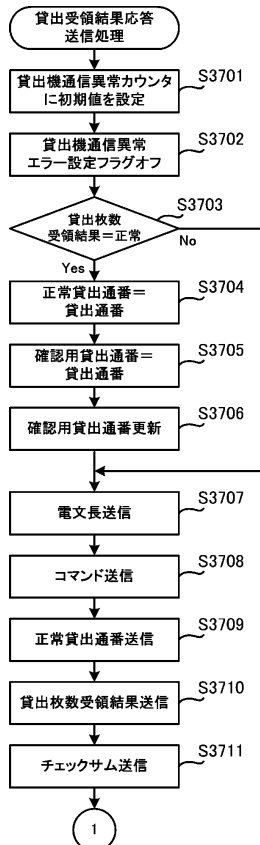
【図101】



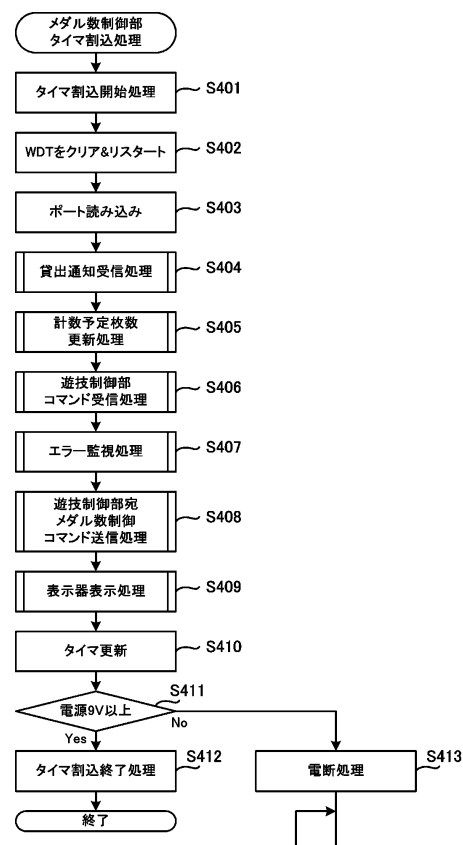
【図102】



【図103】



【図104】



10

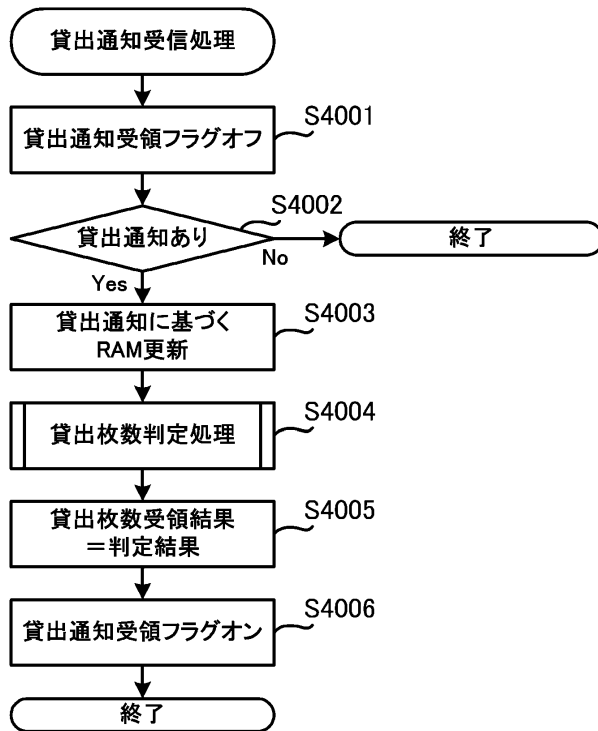
20

30

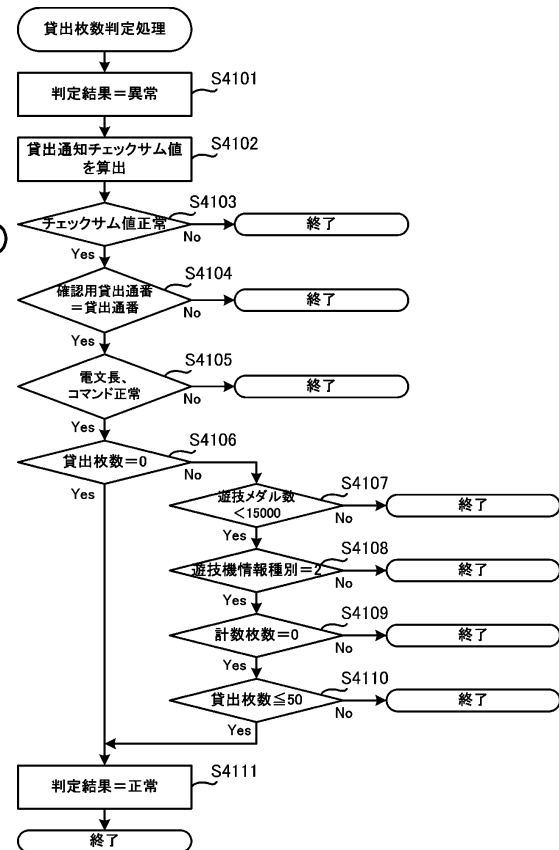
40

50

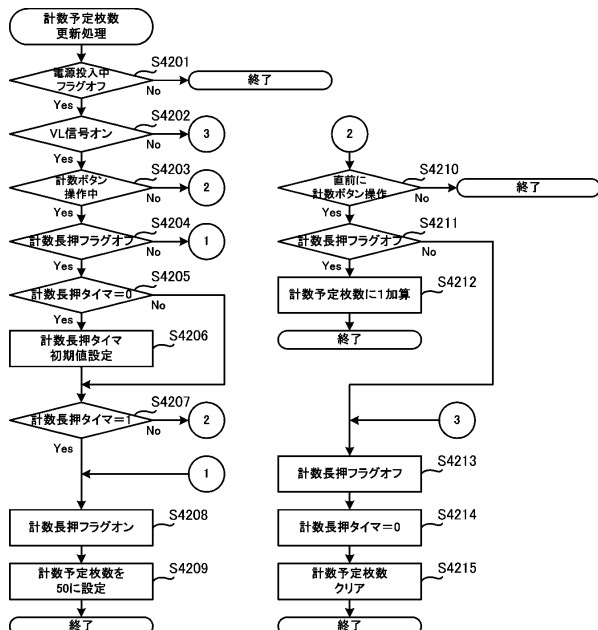
【図105】



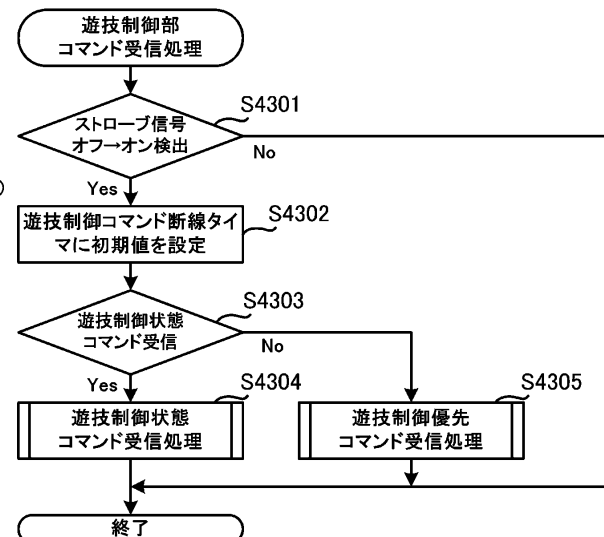
【図106】



【図107】



【図108】



10

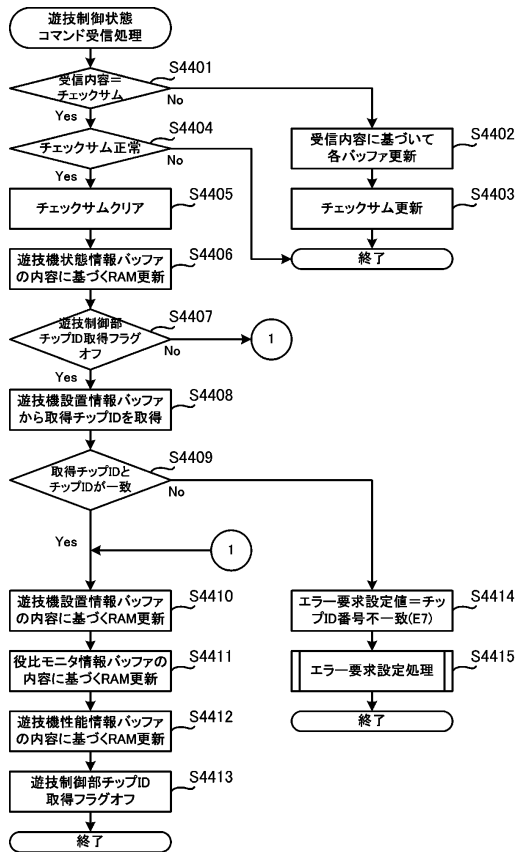
20

30

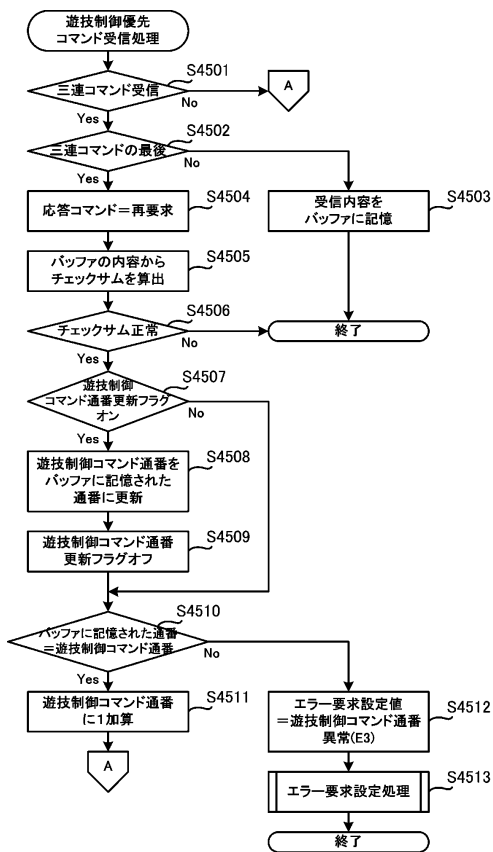
40

50

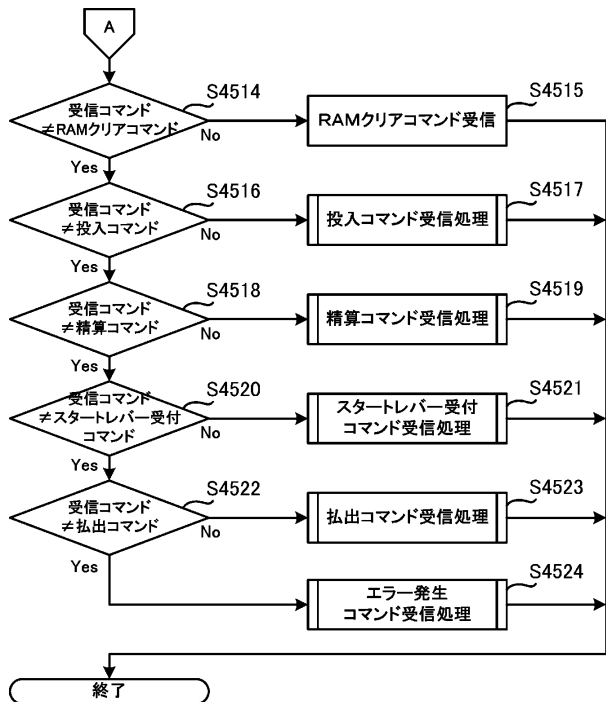
【図109】



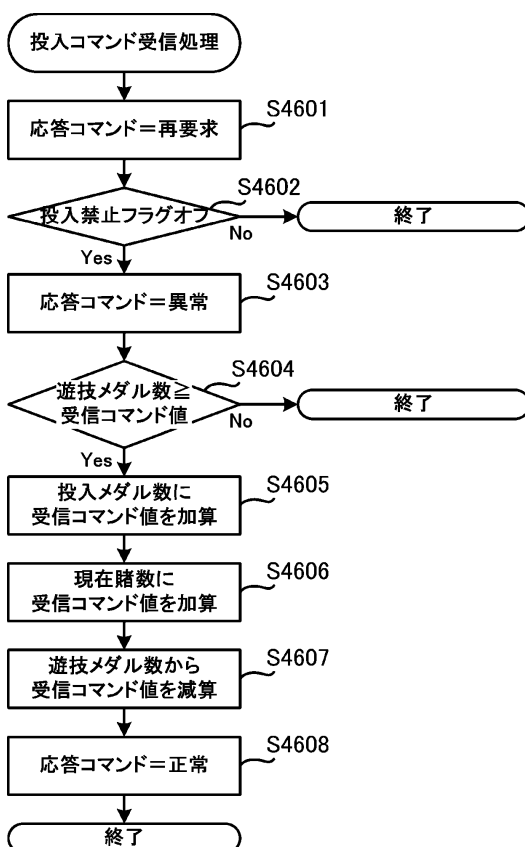
【図110】



【図111】



【図112】



10

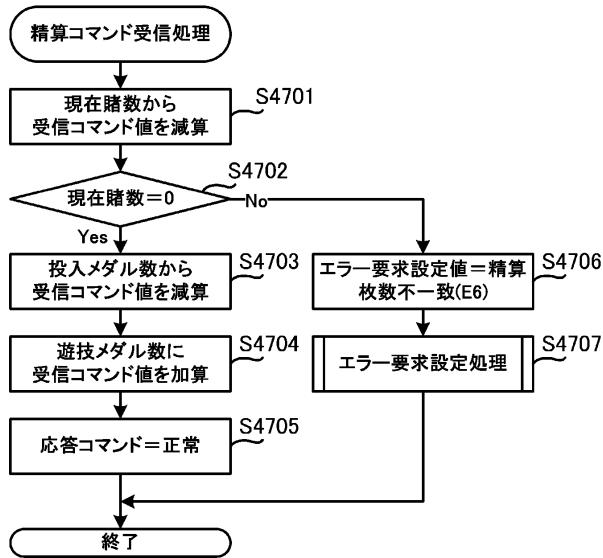
20

30

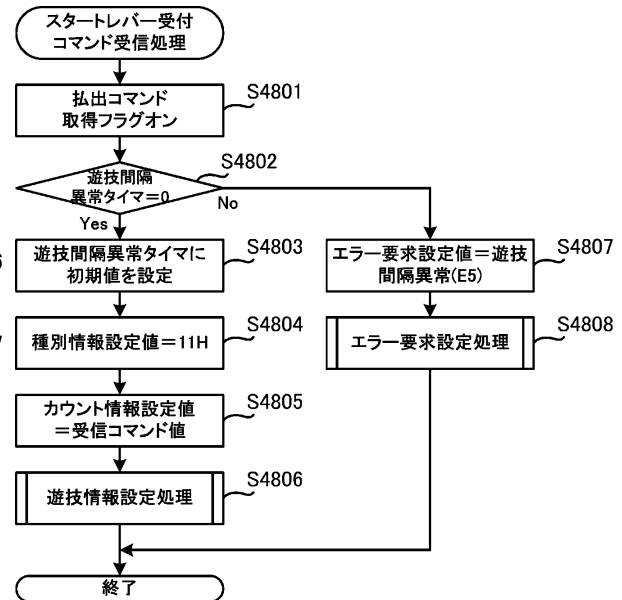
40

50

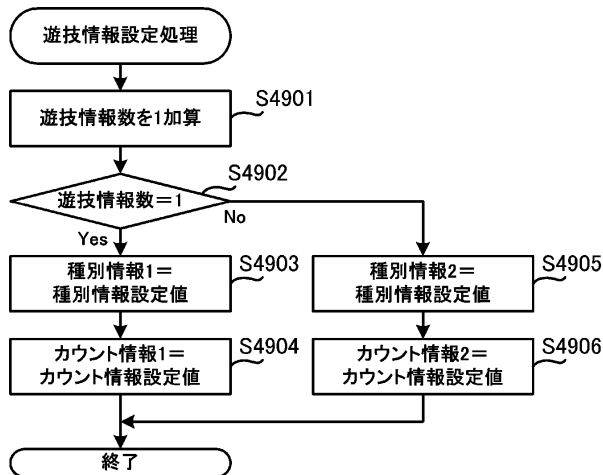
【図 1 1 3】



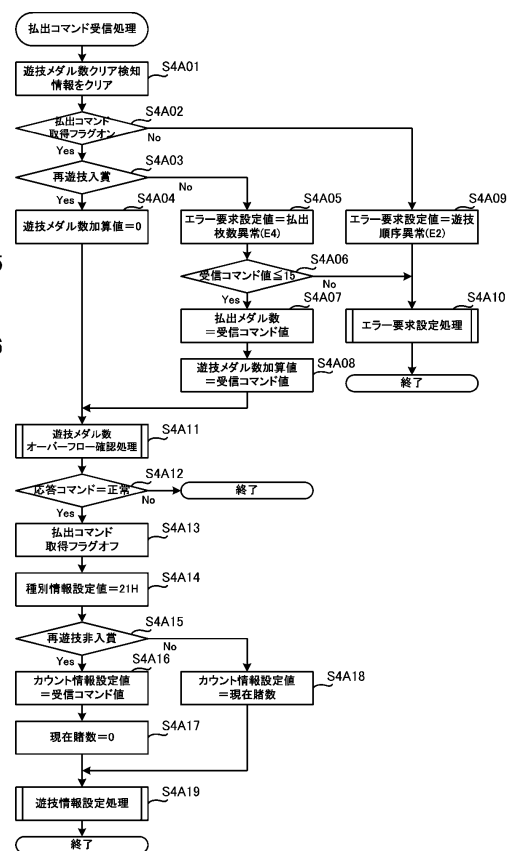
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

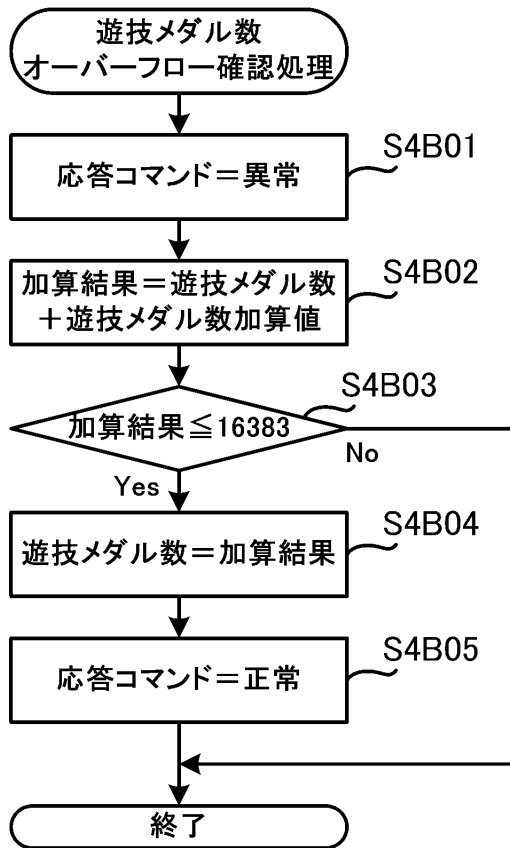
20

30

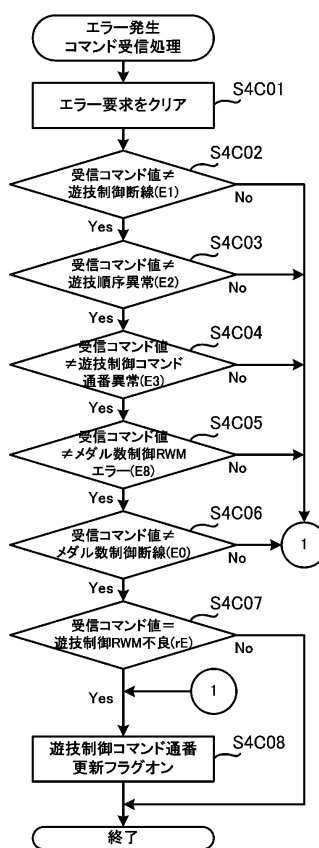
40

50

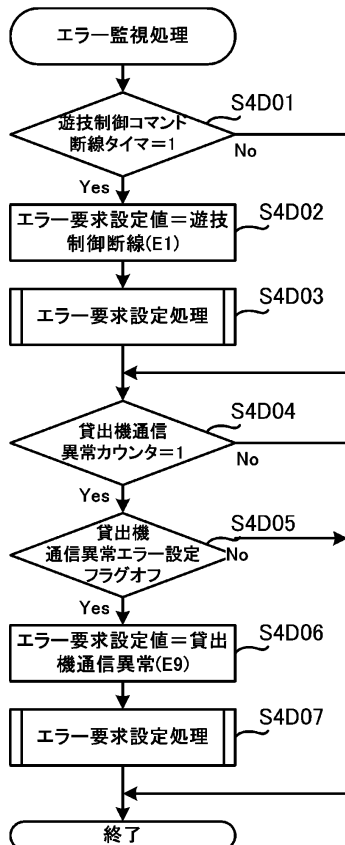
【図 1 1 7】



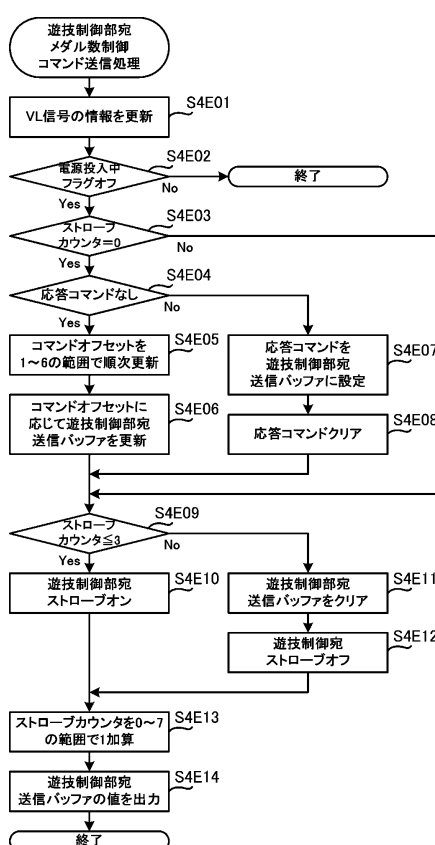
【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



10

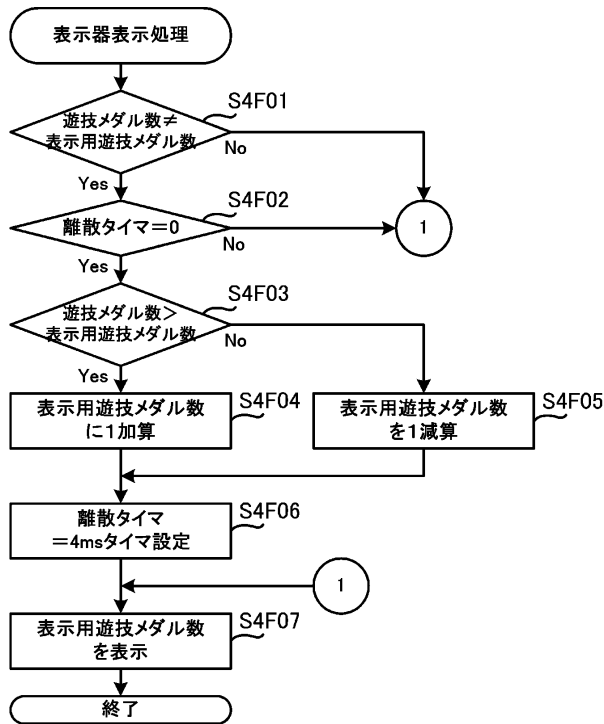
20

30

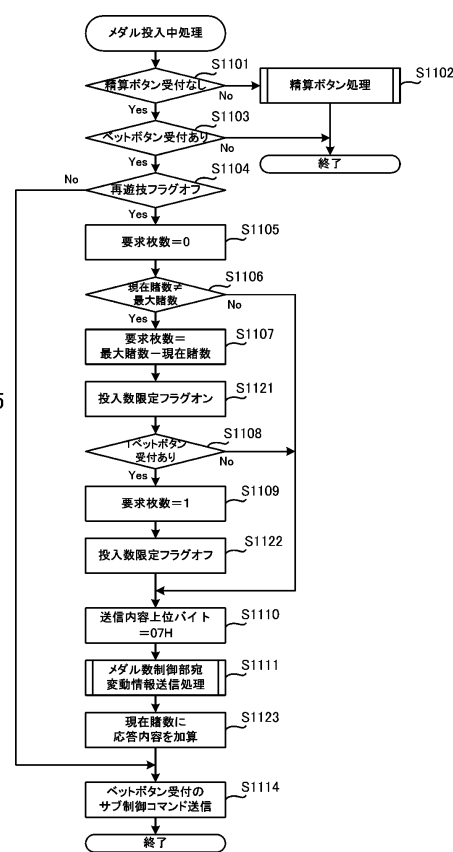
40

50

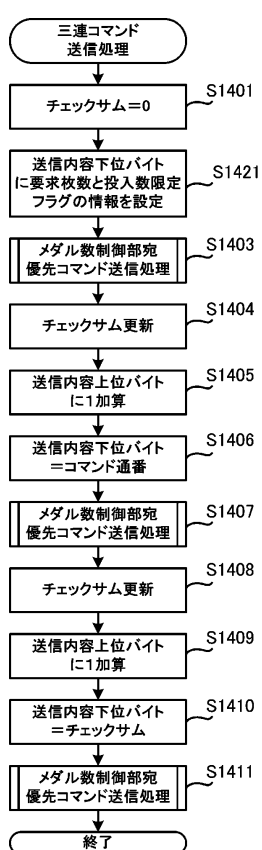
【図 1 2 1】



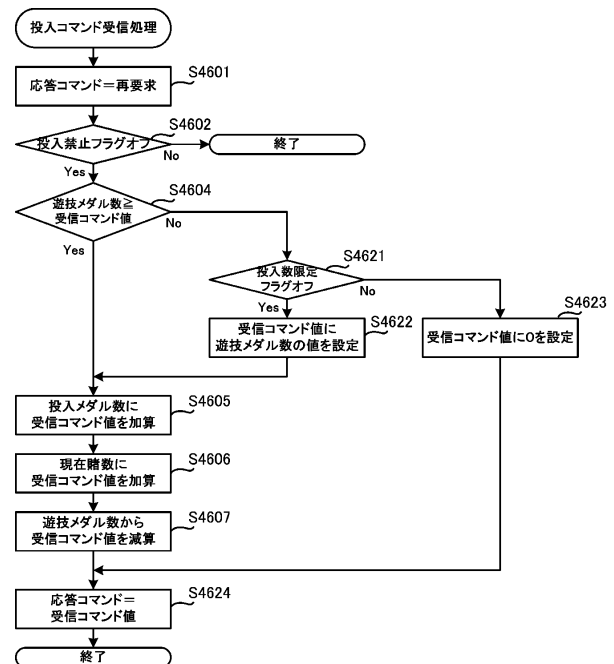
【図 1 2 2】



【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



10

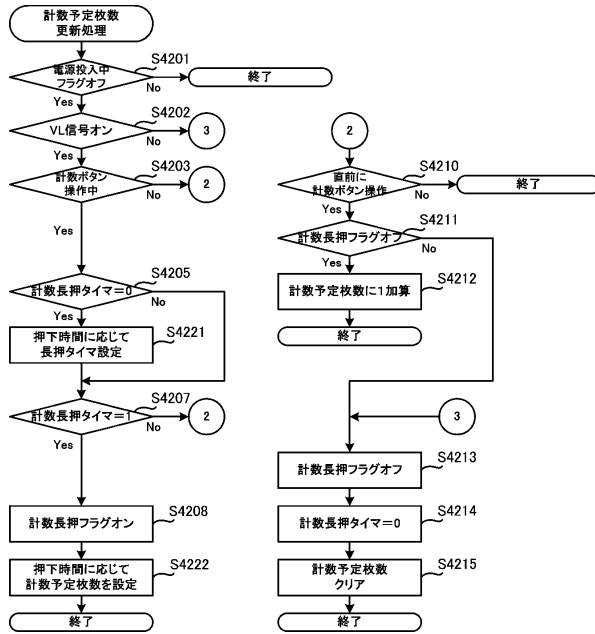
20

30

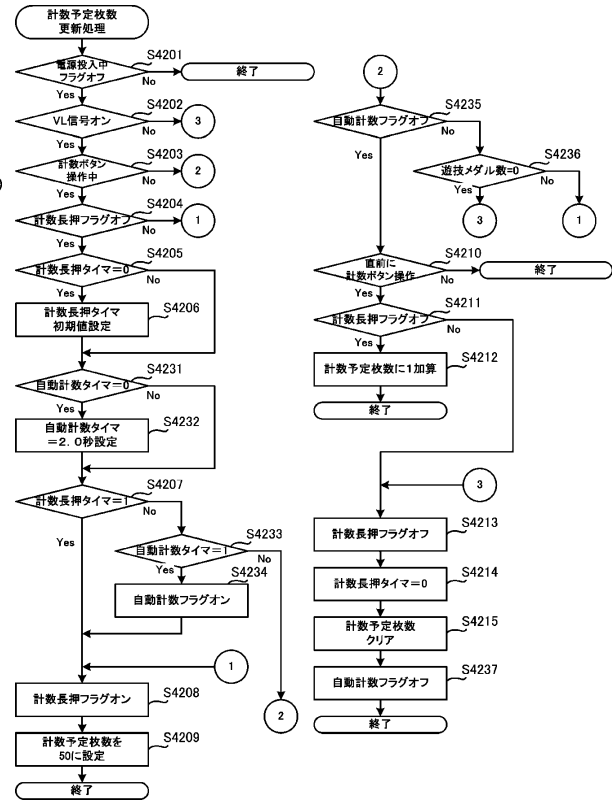
40

50

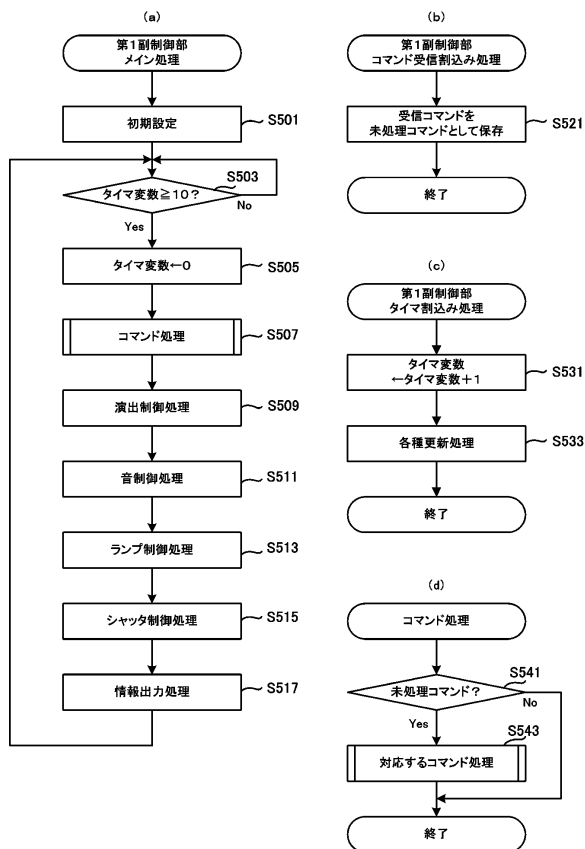
【図 125】



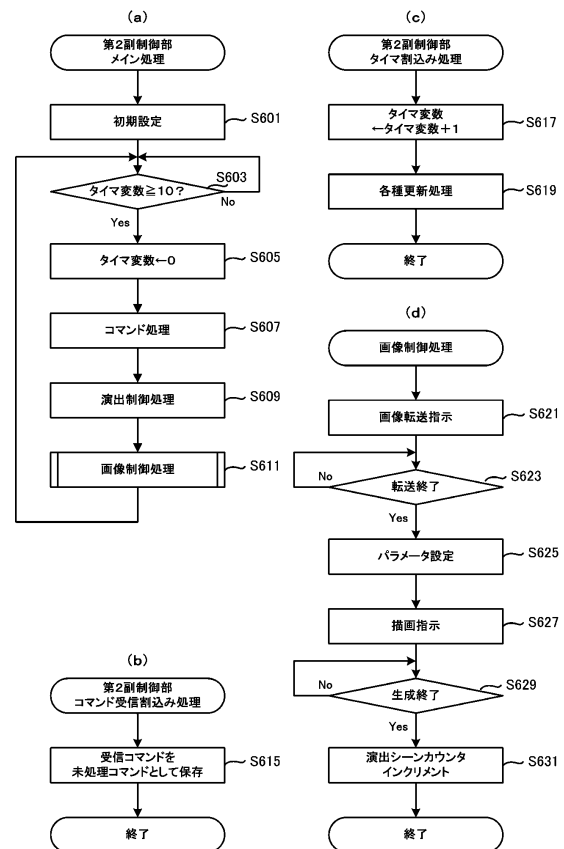
【図 126】



【図 127】



【図 128】



10

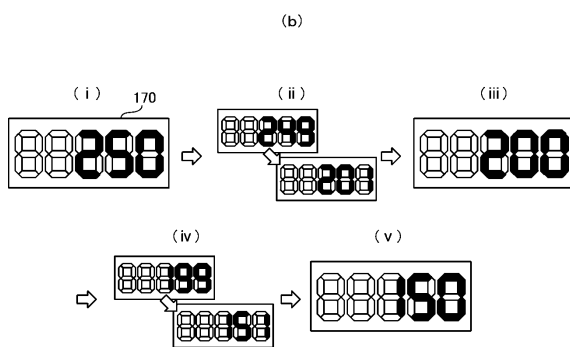
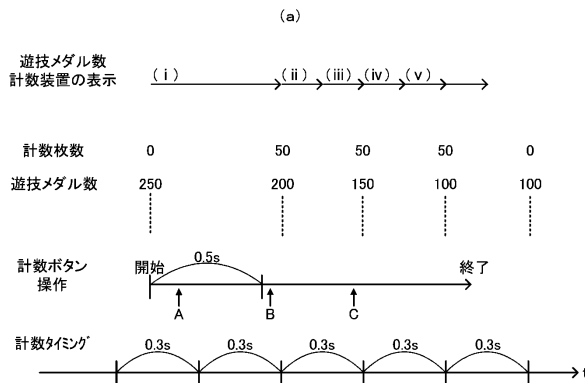
20

30

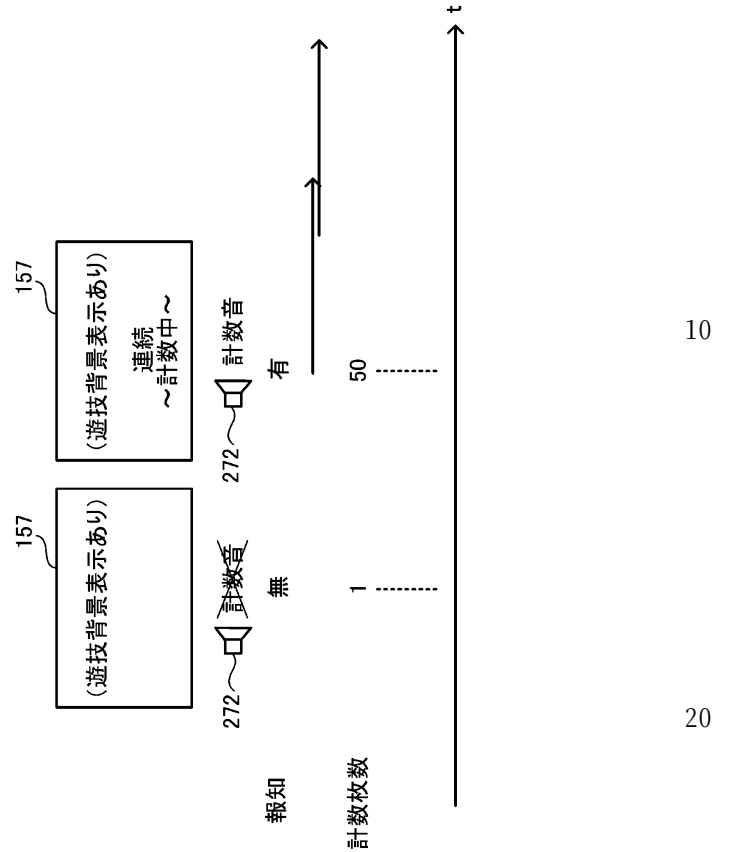
40

50

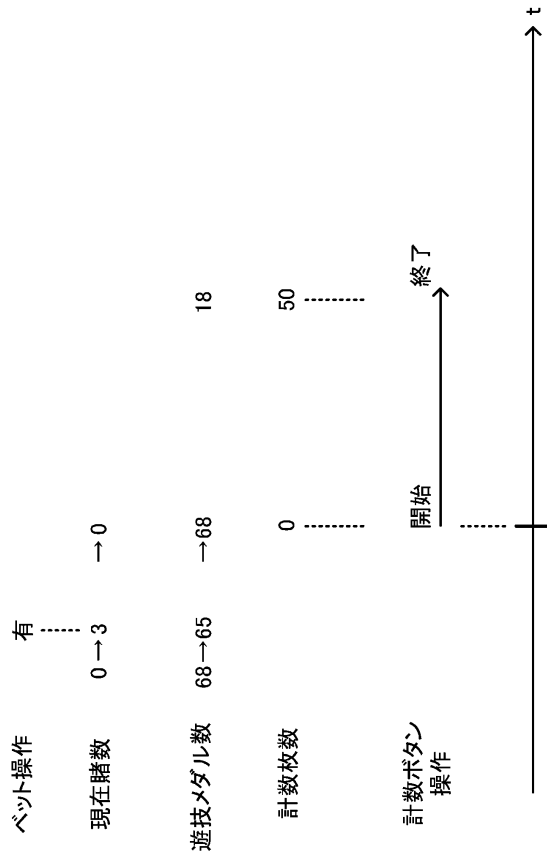
【図 1 2 9】



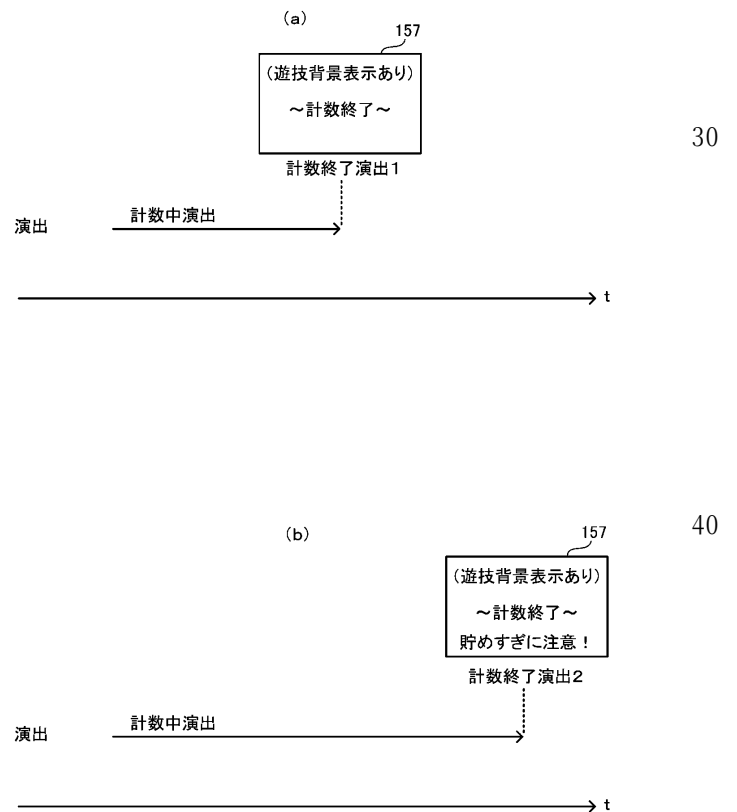
【図 1 3 0】



【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



10

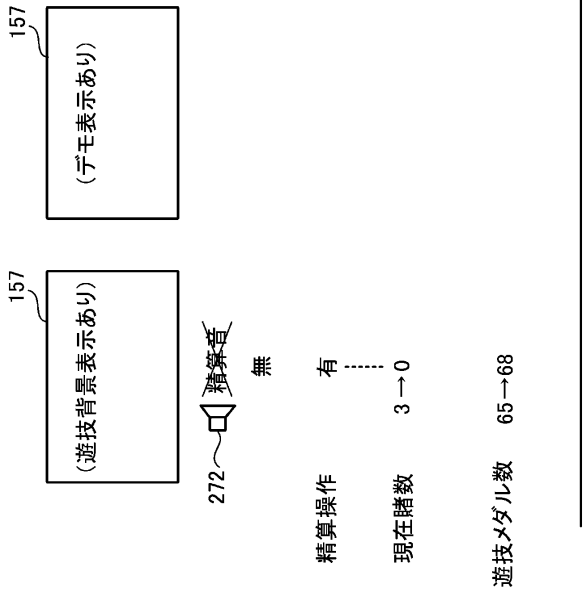
20

30

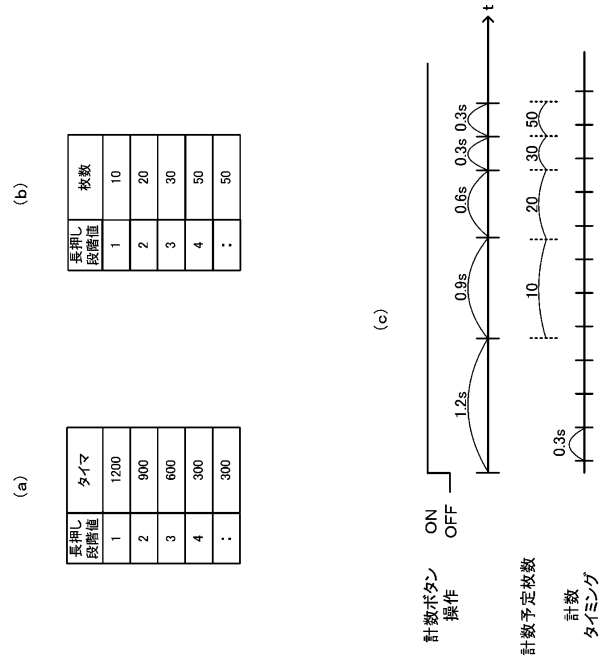
40

50

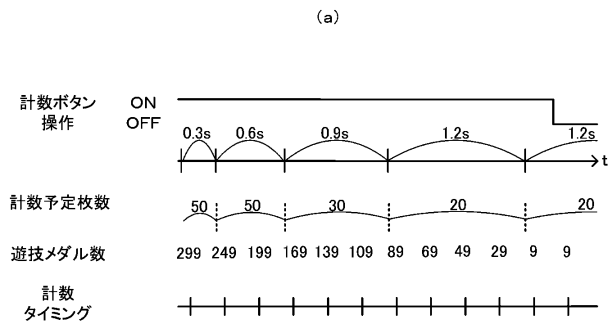
【図 1 3 3】



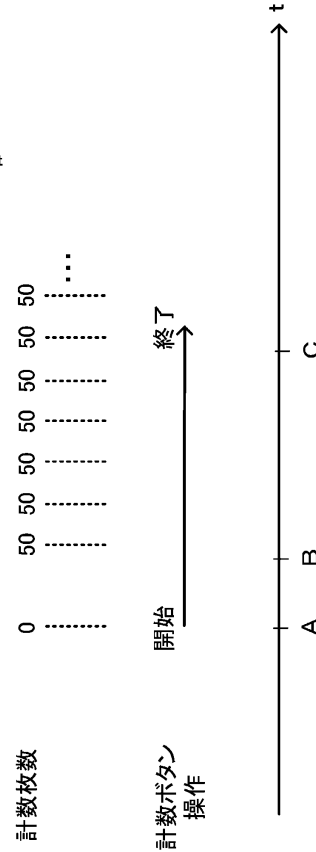
【図 1 3 4】



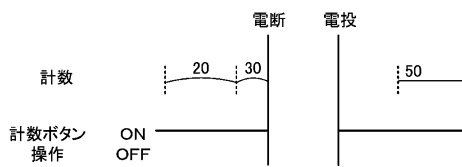
【図 135】



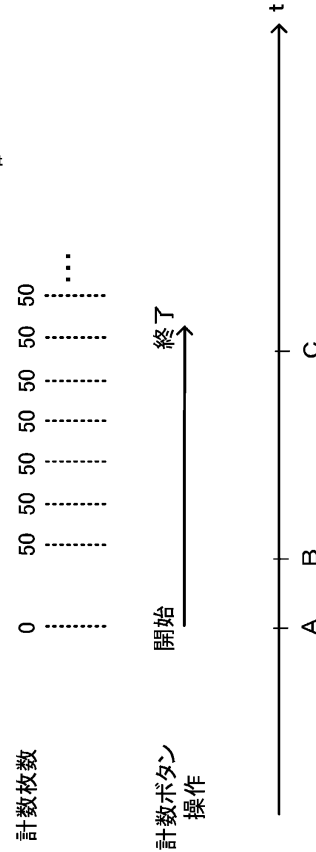
【図 136】



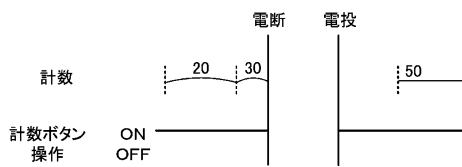
【図 135】



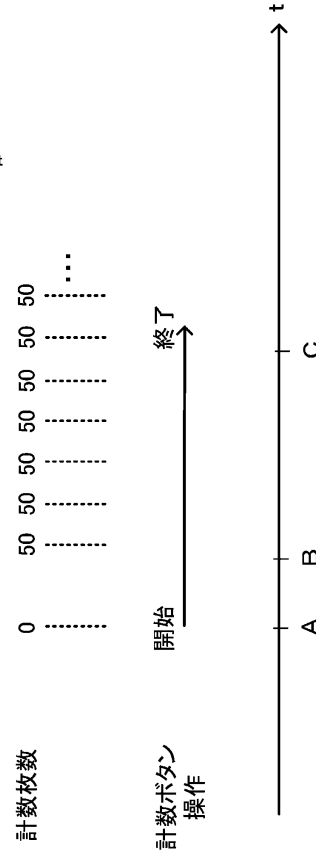
【図 136】



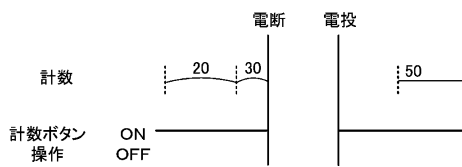
【図 135】



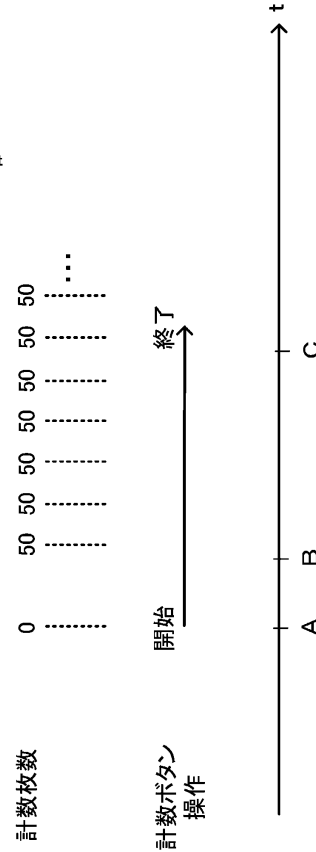
【図 136】



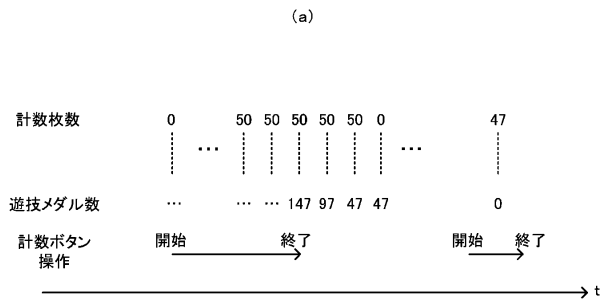
【図 135】



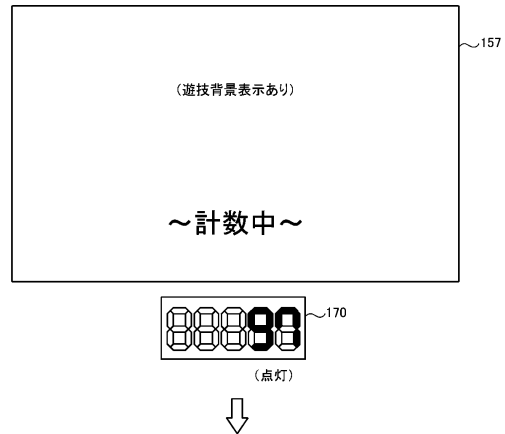
【図 136】



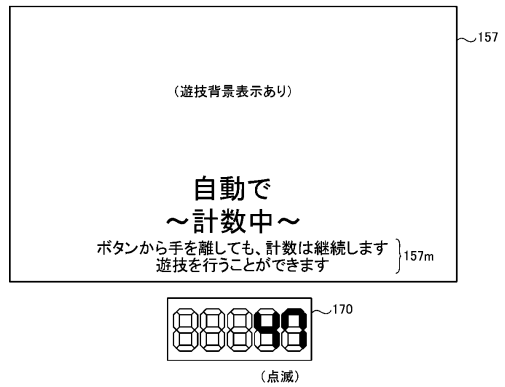
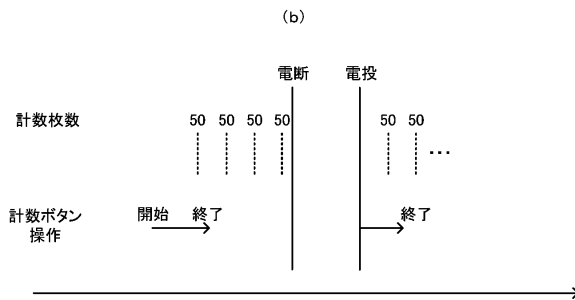
【図 137】



【図 138】

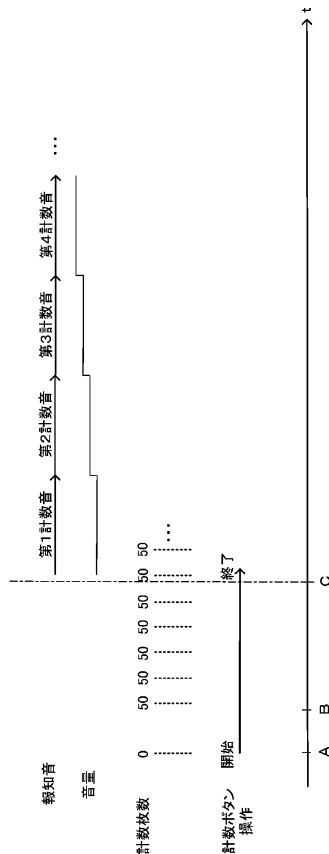


10

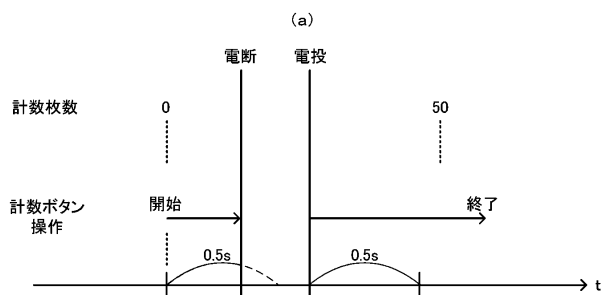


20

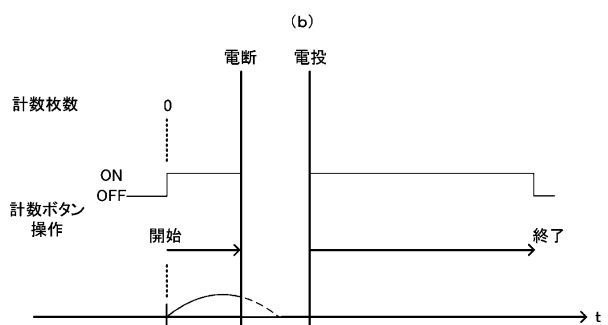
【図 139】



【図 140】



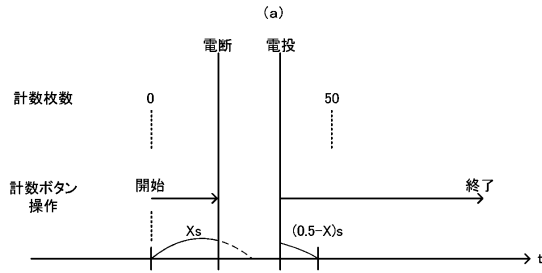
30



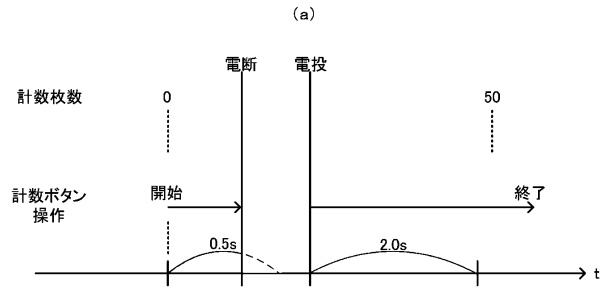
40

50

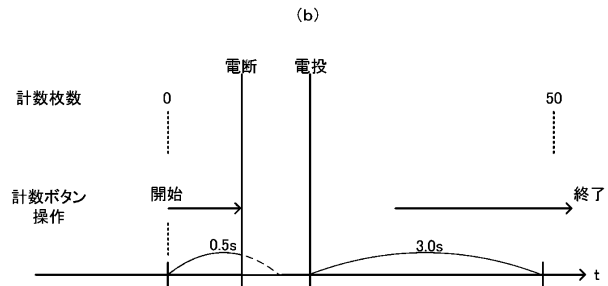
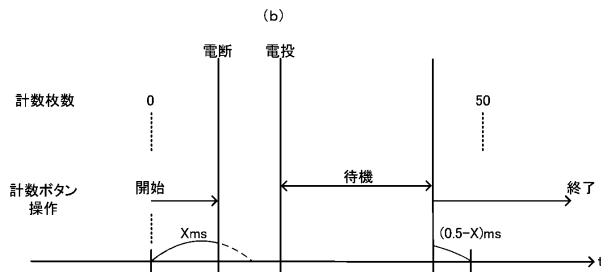
【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

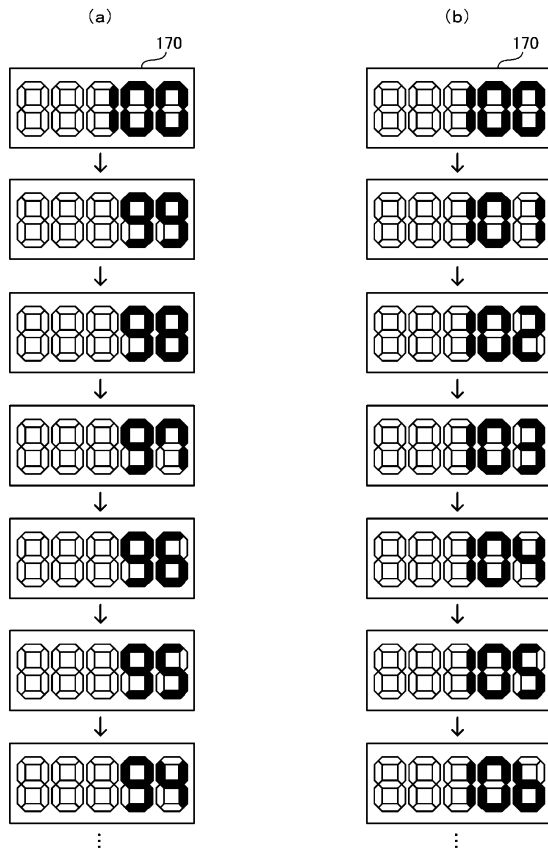


10

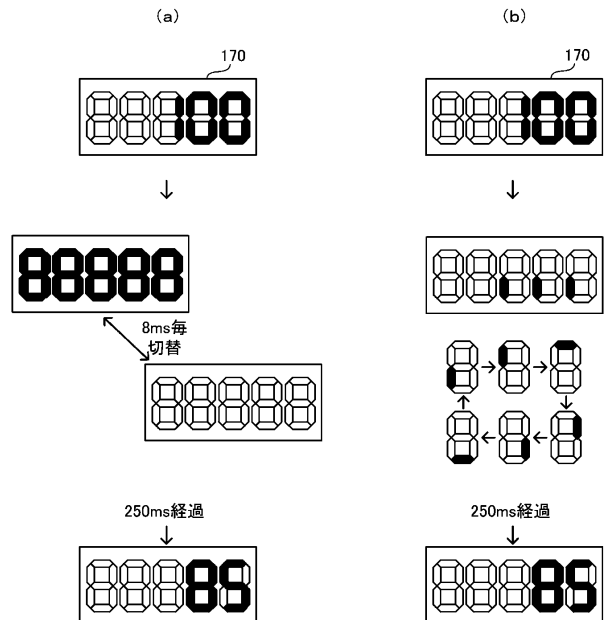


20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

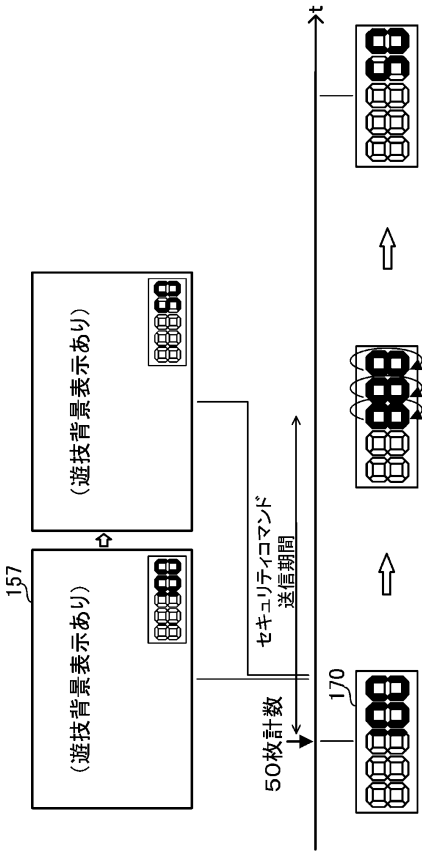


30

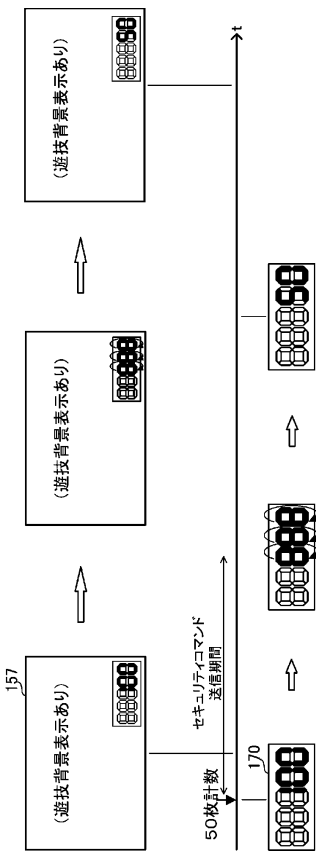
40

50

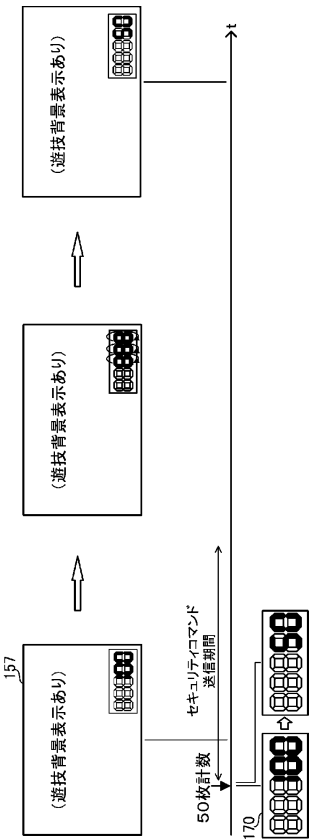
【図 1 4 5】



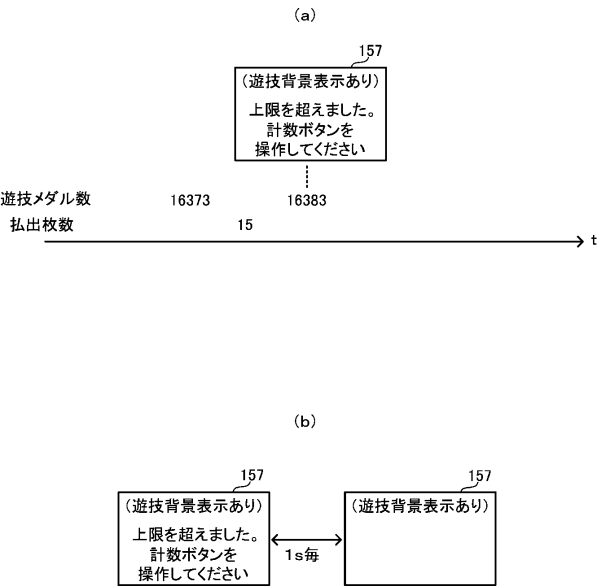
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

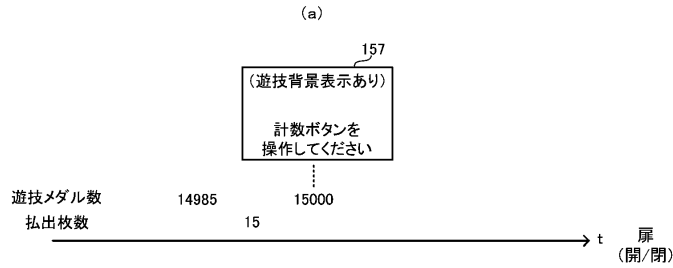
20

30

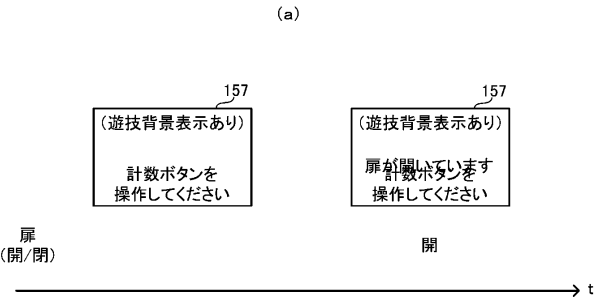
40

50

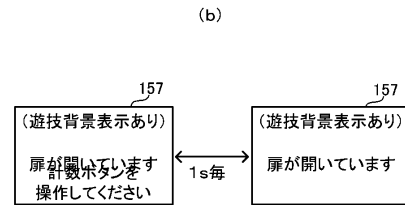
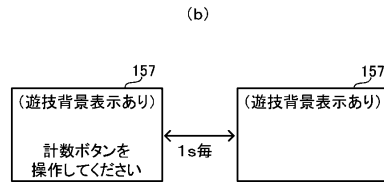
【図 1 4 9】



【図 1 5 0】



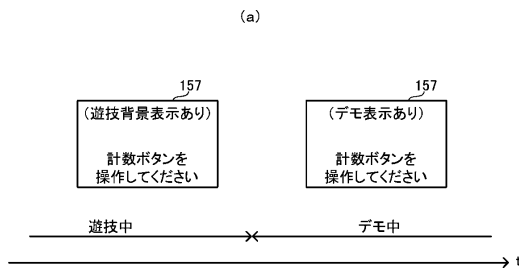
10



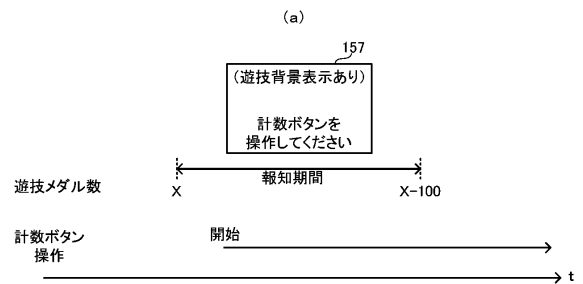
272 扉が開いています。

20

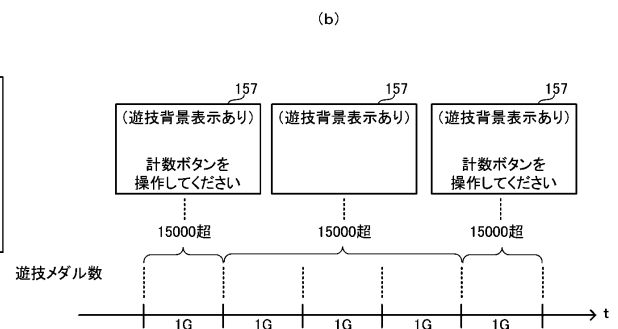
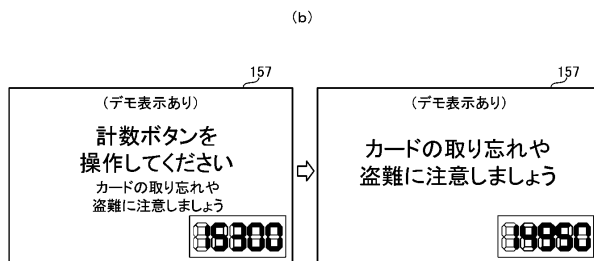
【図 1 5 1】



【図 1 5 2】



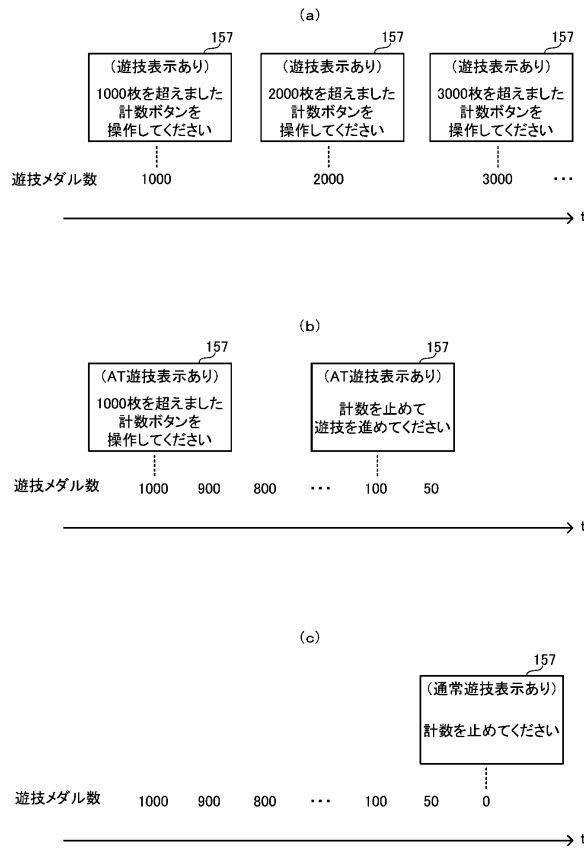
30



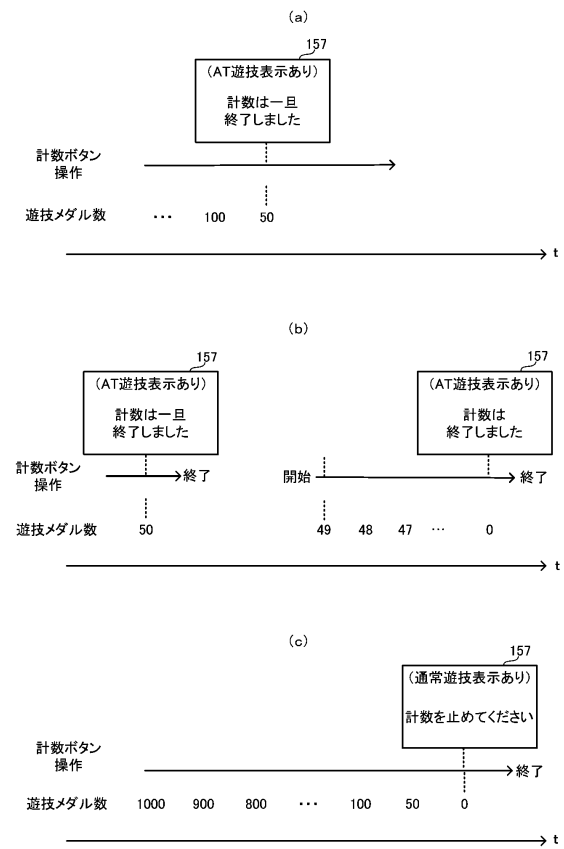
40

50

【図 1 5 3】



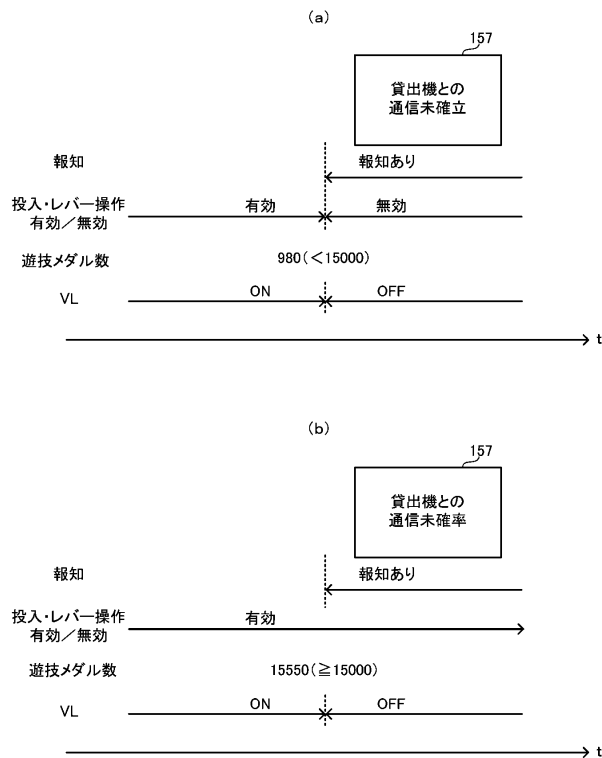
【図 1 5 4】



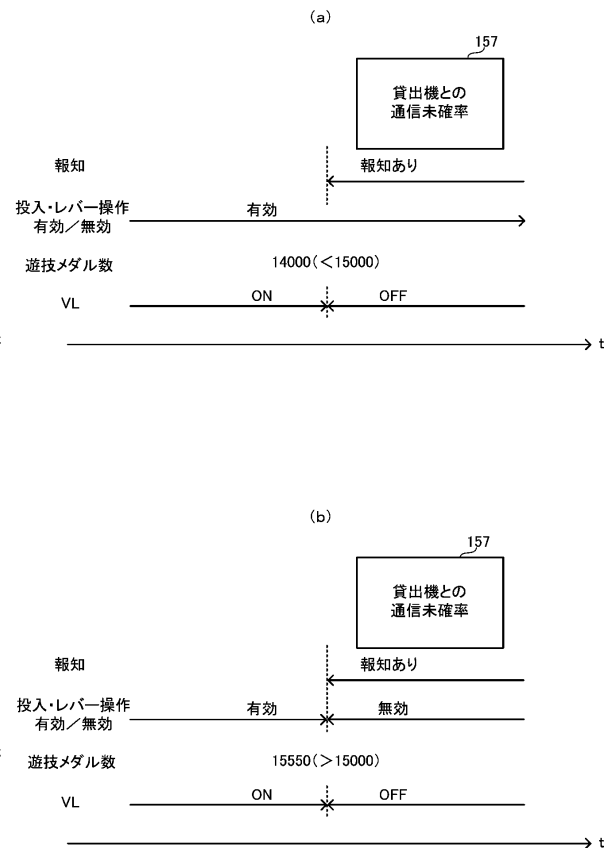
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

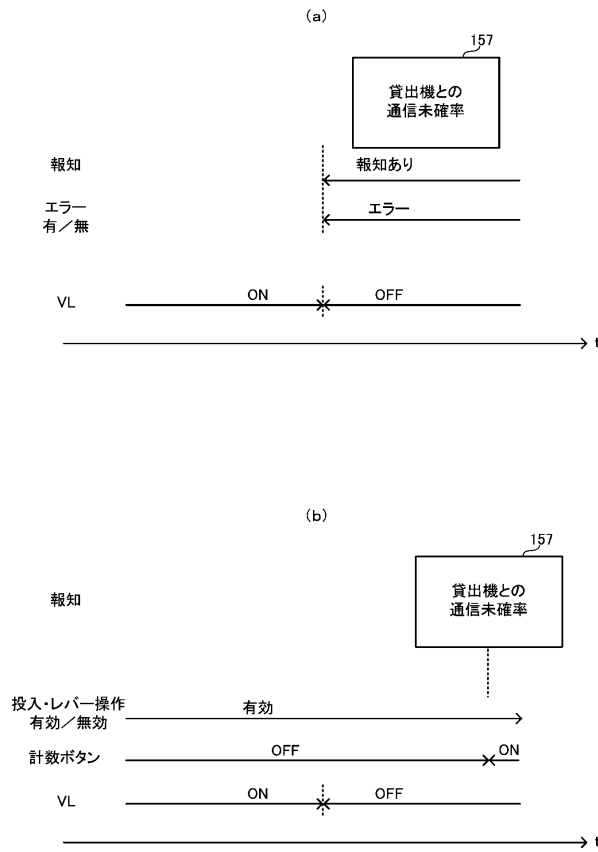


30

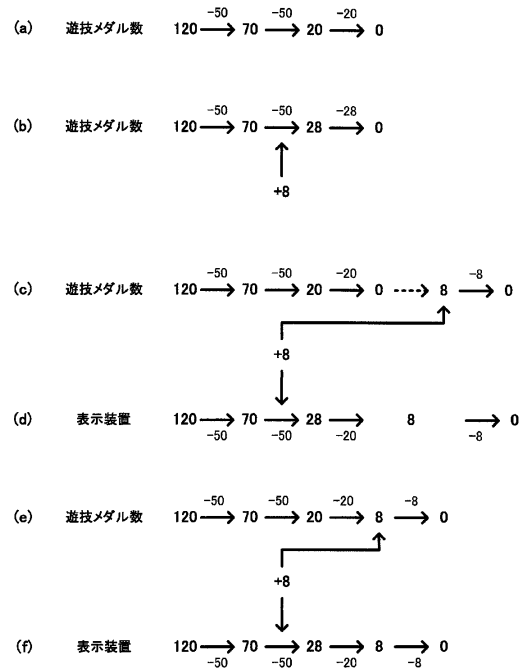
40

50

【図 1 5 7】



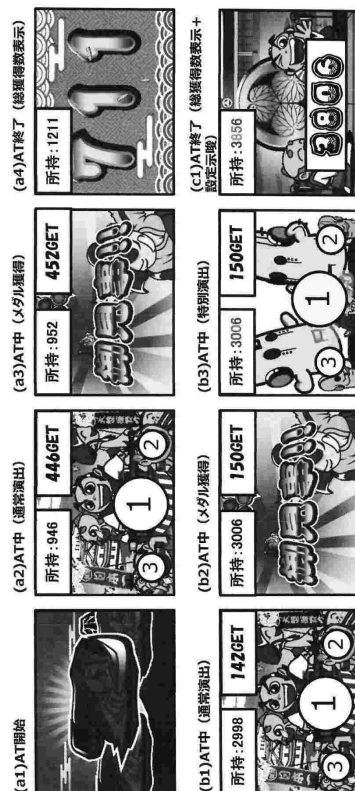
【図 1 5 8】



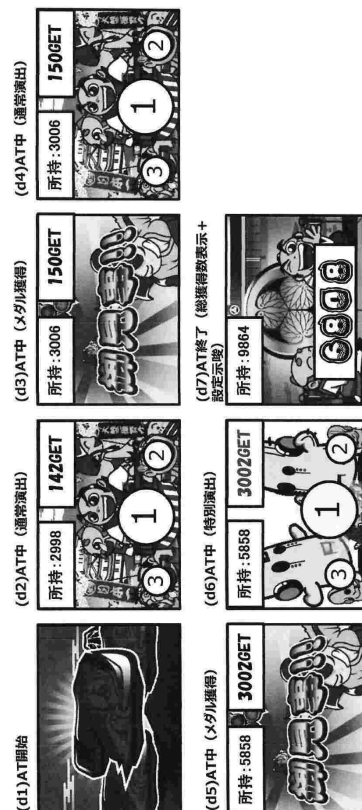
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

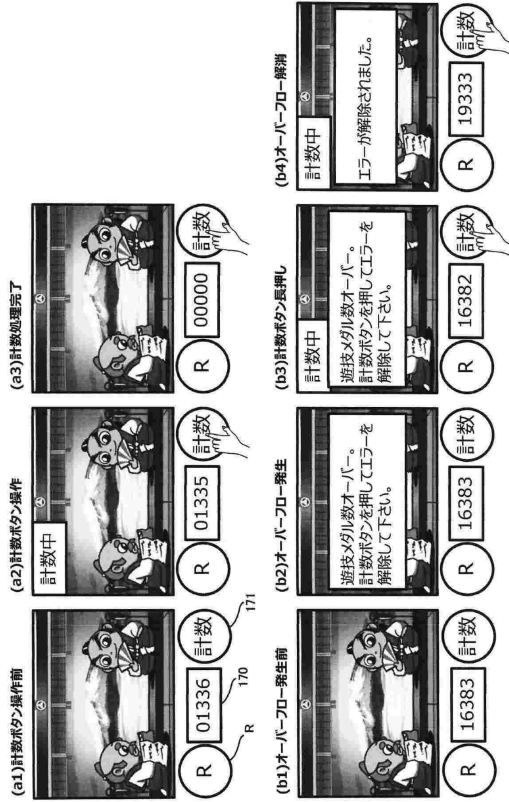


30

40

50

【圖 161】



【圖 1 6 2】



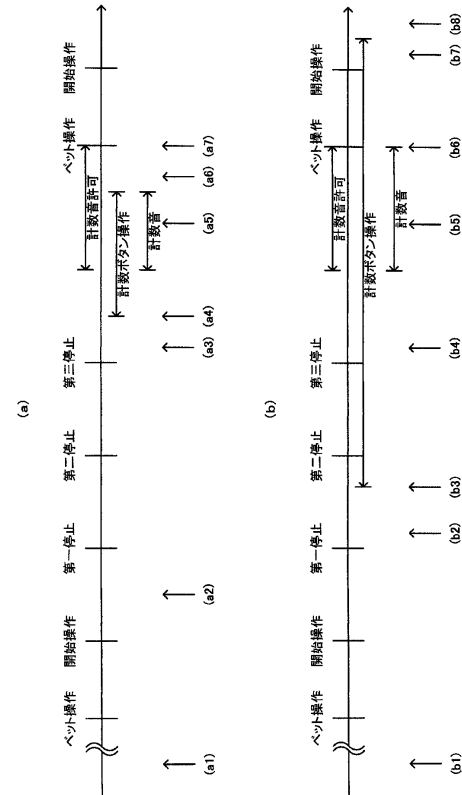
【図 163】



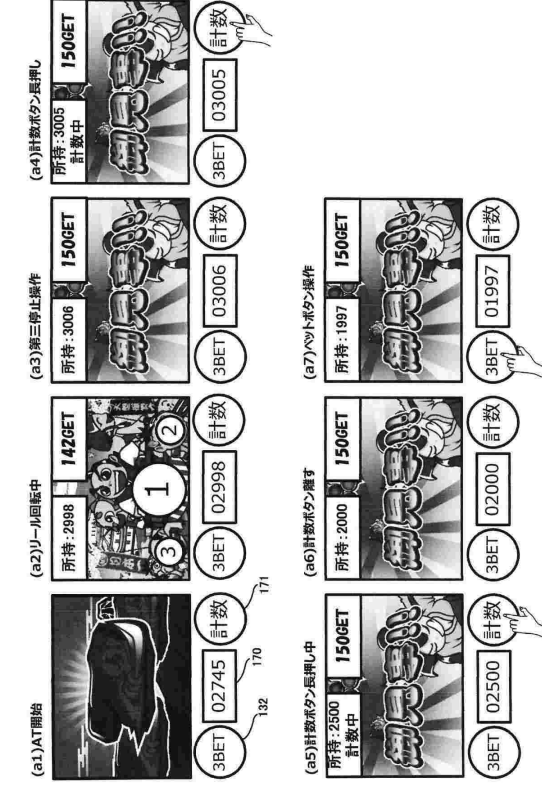
【図 164】



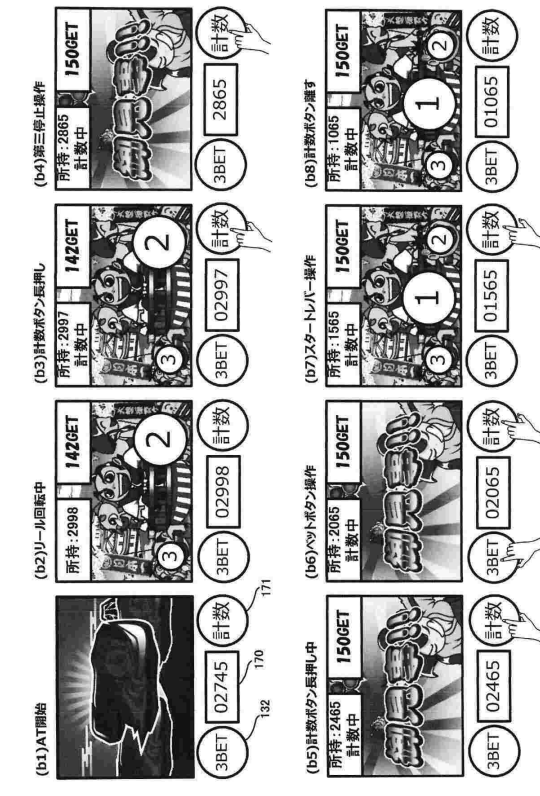
【図 1 6 5】



【図 1 6 6】



【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

(a) 第一の計数手段と第二の計数手段の更新条件

第一の計数手段	第二の計数手段	更新	非更新	更新	非更新
(1) 3 B E T 遊技 第一停止左操作	(2) 3 B E T 遊技 第一停止左以外操作	更新	更新	更新	更新
第一の計数手段	第二の計数手段	更新	更新	更新	更新

(b) 第一の計数手段と第二の計数手段の参照処理

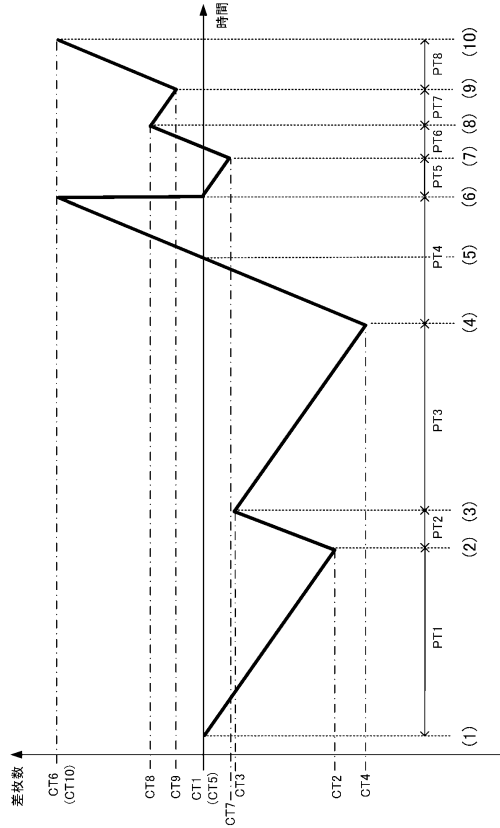
第一の計数手段	第二の計数手段	参照	参照	参照	参照
第一の計数手段	第二の計数手段	参照	参照	参照	参照

【圖 169】

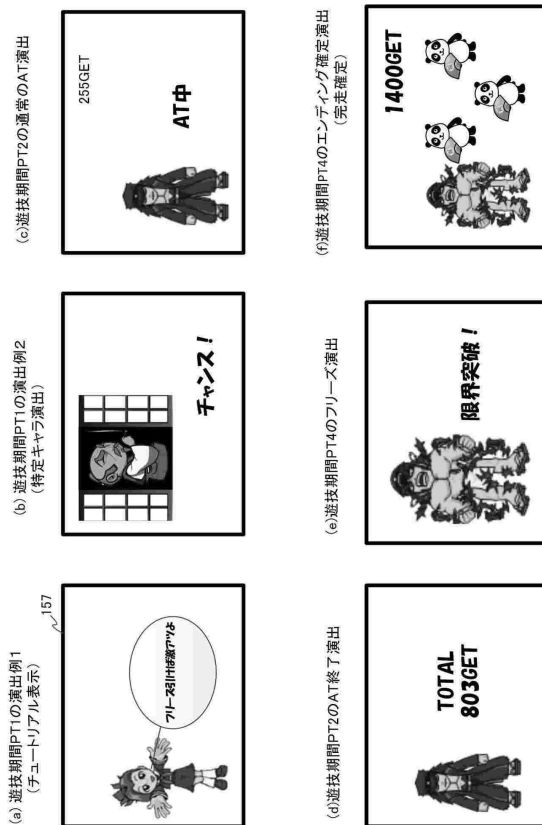
[illegible]

(1) 電話銀行	(9) 銀行	(27) 通帳存款
(2) 電話銀行(指定支店)	(10) 銀行(指定支店)	(28) 銀行外幣一停止
(3) 有利息定期旅行	(11) 有利息定期旅行	(29) 銀行外幣一停止
(4) 有利息定期旅行	(12) 有利息定期旅行	(30) 333333の回数
(5) 16161616	(13) 16161616	(31) 333333の回数
(6) 16161616	(14) 16161616	(32) 333333の回数
(7) 16161616	(15) 16161616	(33) 333333の回数
(8) 16161616	(16) 16161616	(34) 333333の回数
	(17) 16161616	(35) 333333の回数
	(18) 16161616	(36) 333333の回数
	(19) 16161616	(37) 333333の回数
	(20) 16161616	(38) 333333の回数
	(21) 16161616	(39) 333333の回数
	(22) 16161616	(40) 333333の回数
	(23) 16161616	(41) 333333の回数
	(24) 16161616	(42) 333333の回数
	(25) 16161616	(43) 333333の回数
	(26) 16161616	(44) 333333の回数
	(27) 16161616	(45) 333333の回数
	(28) 16161616	(46) 333333の回数
	(29) 16161616	(47) 333333の回数
	(30) 16161616	(48) 333333の回数
	(31) 16161616	(49) 333333の回数
	(32) 16161616	(50) 333333の回数
	(33) 16161616	(51) 333333の回数
	(34) 16161616	(52) 333333の回数
	(35) 16161616	(53) 333333の回数
	(36) 16161616	(54) 333333の回数
	(37) 16161616	(55) 333333の回数
	(38) 16161616	(56) 333333の回数
	(39) 16161616	(57) 333333の回数
	(40) 16161616	(58) 333333の回数
	(41) 16161616	(59) 333333の回数
	(42) 16161616	(60) 333333の回数
	(43) 16161616	(61) 333333の回数
	(44) 16161616	(62) 333333の回数
	(45) 16161616	(63) 333333の回数
	(46) 16161616	(64) 333333の回数
	(47) 16161616	(65) 333333の回数
	(48) 16161616	(66) 333333の回数
	(49) 16161616	(67) 333333の回数
	(50) 16161616	(68) 333333の回数
	(51) 16161616	(69) 333333の回数
	(52) 16161616	(70) 333333の回数
	(53) 16161616	(71) 333333の回数
	(54) 16161616	(72) 333333の回数
	(55) 16161616	(73) 333333の回数
	(56) 16161616	(74) 333333の回数
	(57) 16161616	(75) 333333の回数
	(58) 16161616	(76) 333333の回数
	(59) 16161616	(77) 333333の回数
	(60) 16161616	(78) 333333の回数
	(61) 16161616	(79) 333333の回数
	(62) 16161616	(80) 333333の回数
	(63) 16161616	(81) 333333の回数
	(64) 16161616	(82) 333333の回数
	(65) 16161616	(83) 333333の回数
	(66) 16161616	(84) 333333の回数
	(67) 16161616	(85) 333333の回数
	(68) 16161616	(86) 333333の回数
	(69) 16161616	(87) 333333の回数
	(70) 16161616	(88) 333333の回数
	(71) 16161616	(89) 333333の回数
	(72) 16161616	(90) 333333の回数
	(73) 16161616	(91) 333333の回数
	(74) 16161616	(92) 333333の回数
	(75) 16161616	(93) 333333の回数
	(76) 16161616	(94) 333333の回数
	(77) 16161616	(95) 333333の回数
	(78) 16161616	(96) 333333の回数
	(79) 16161616	(97) 333333の回数
	(80) 16161616	(98) 333333の回数
	(81) 16161616	(99) 333333の回数
	(82) 16161616	(100) 333333の回数
	(83) 16161616	(101) 333333の回数
	(84) 16161616	(102) 333333の回数
	(85) 16161616	(103) 333333の回数
	(86) 16161616	(104) 333333の回数
	(87) 16161616	(105) 333333の回数
	(88) 16161616	(106) 333333の回数
	(89) 16161616	(107) 333333の回数
	(90) 16161616	(108) 333333の回数
	(91) 16161616	(109) 333333の回数
	(92) 16161616	(110) 333333の回数

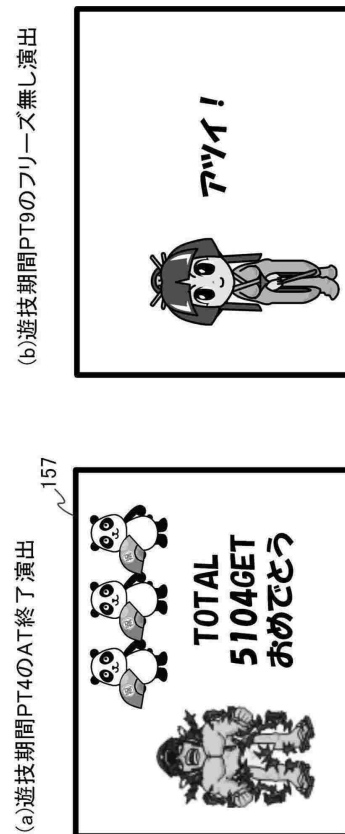
【図 170】



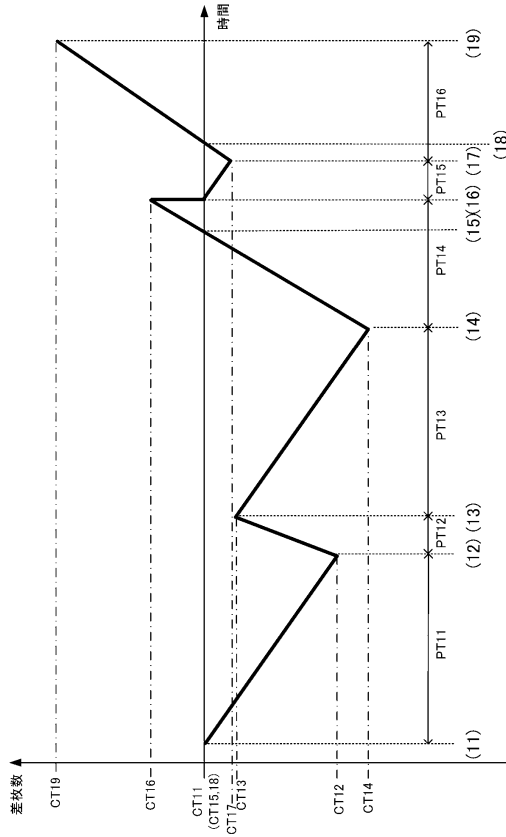
【図 171】



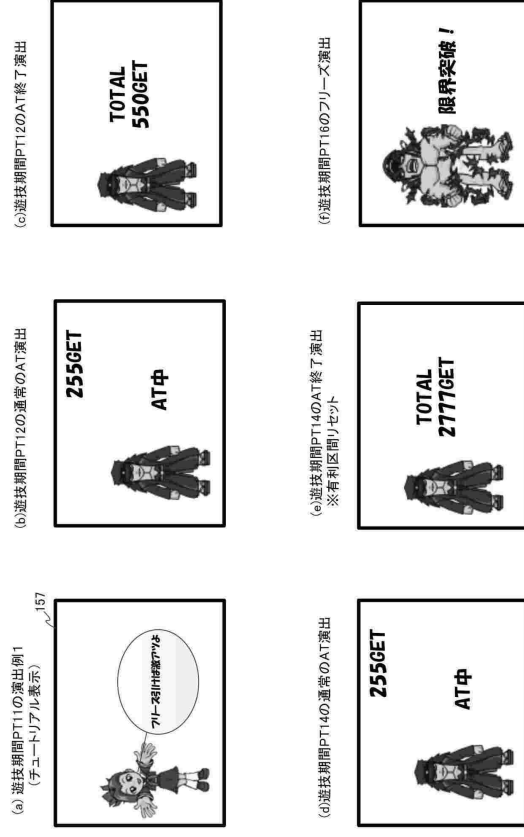
【図 172】



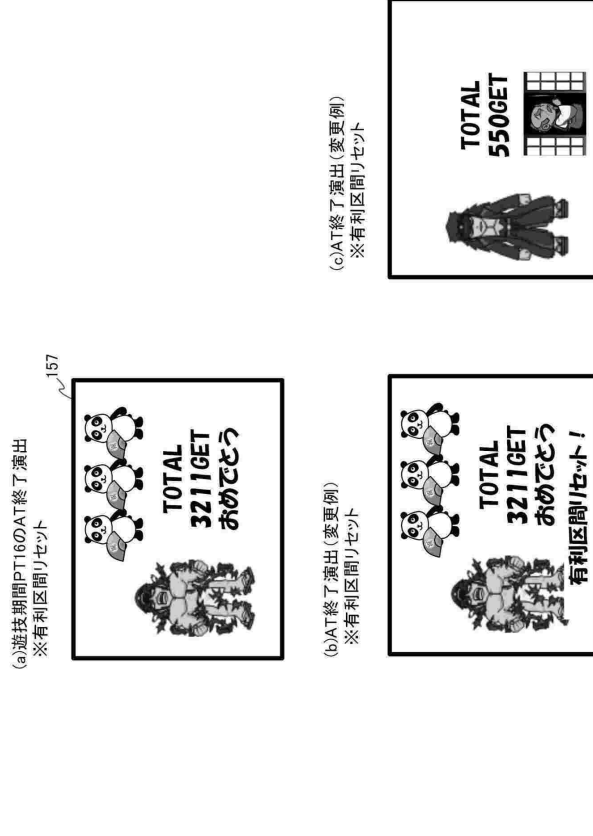
【図 1 7 3】



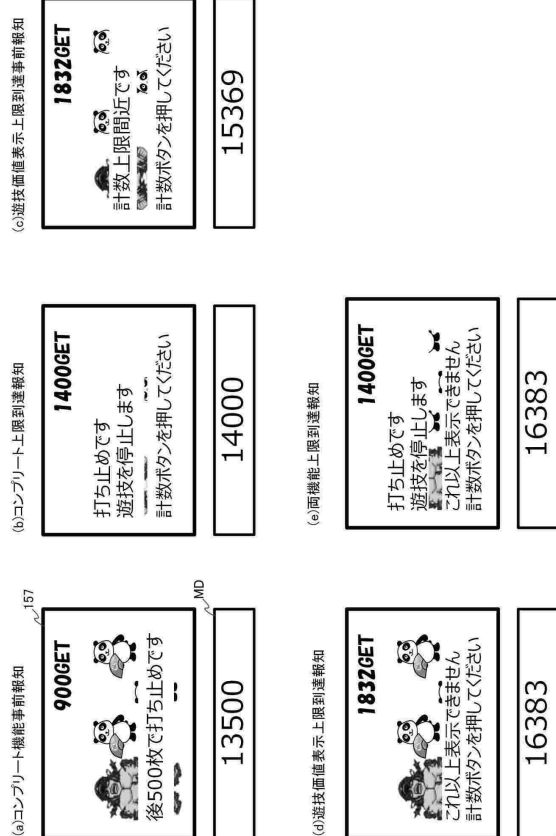
【図 1 7 4】



【図 1 7 5】



【図 1 7 6】



10

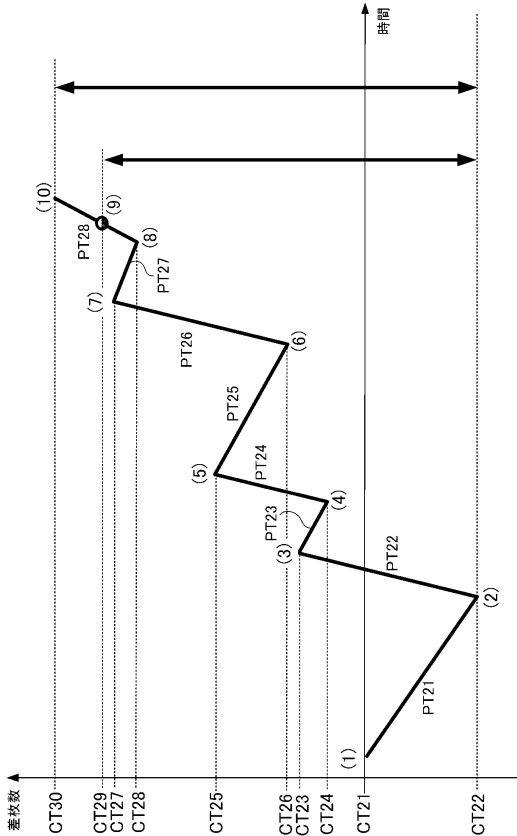
20

30

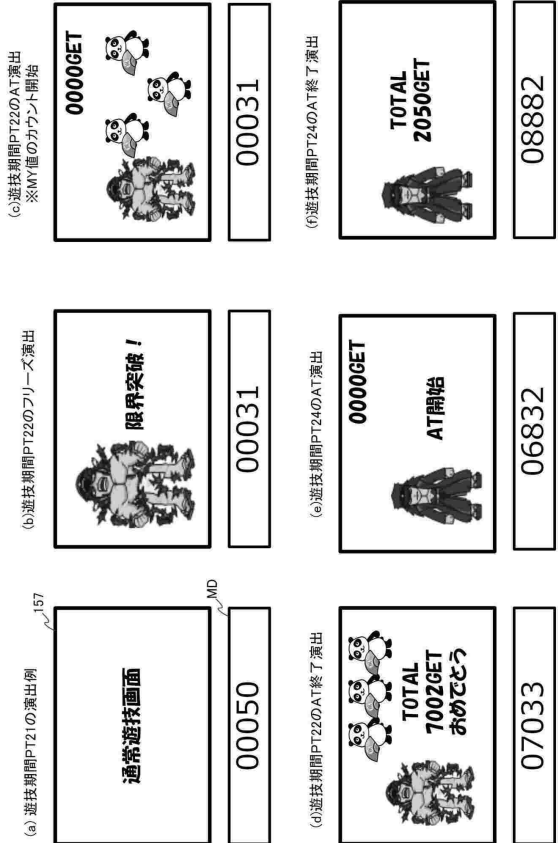
40

50

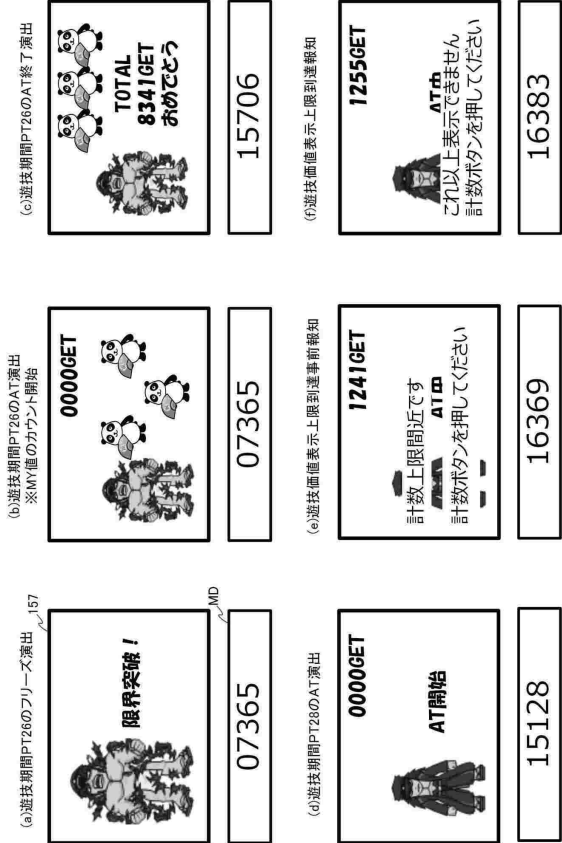
【図 1 7 7】



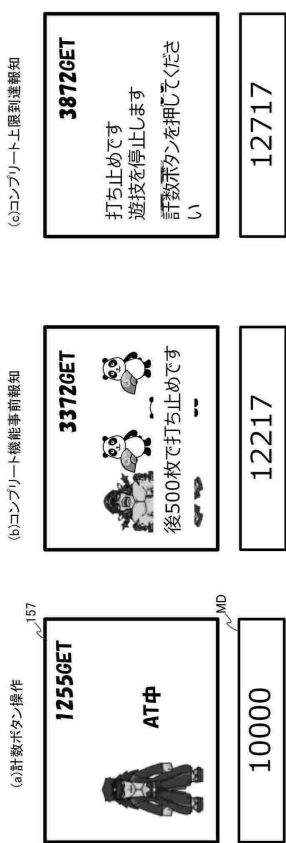
【図 1 7 8】



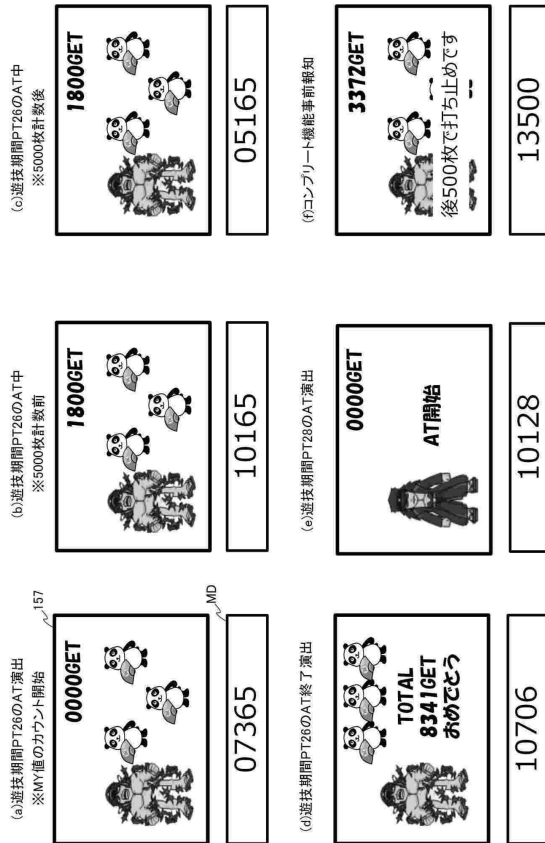
【図 1 7 9】



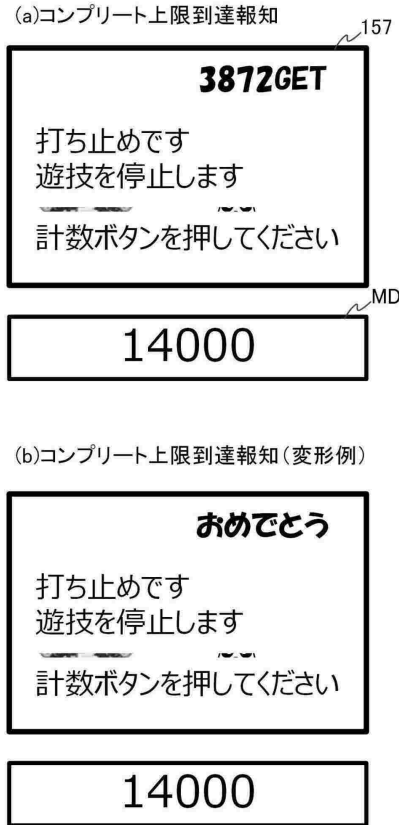
【図 1 8 0】



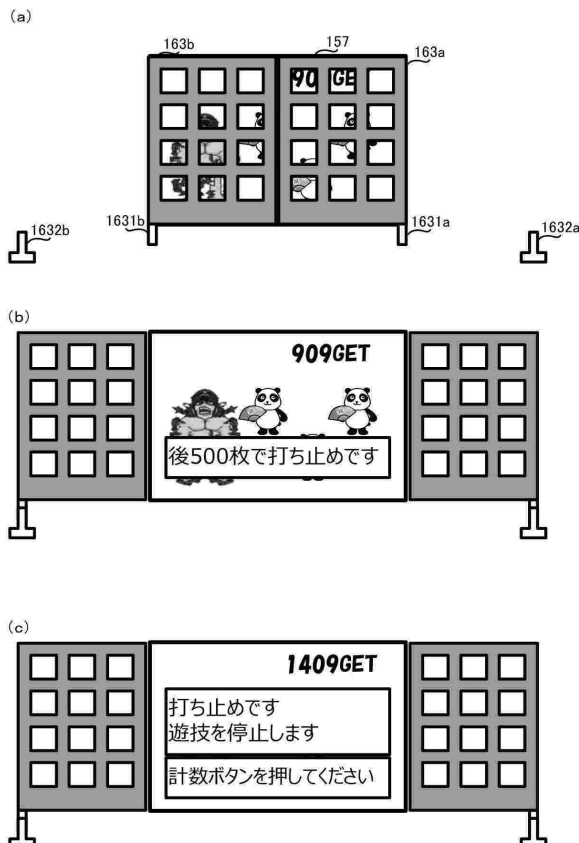
【図 1 8 1】



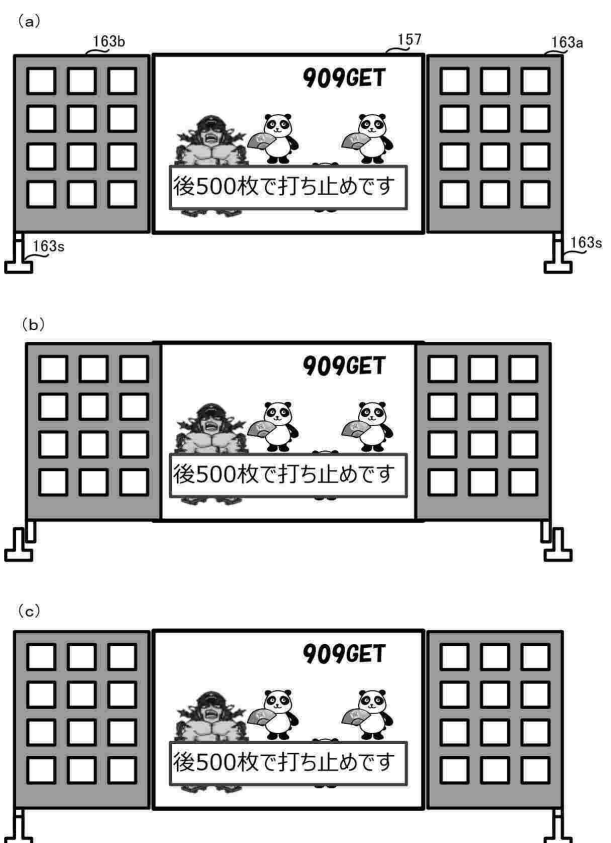
【図 1 8 2】



【図 1 8 3】



【図 1 8 4】



10

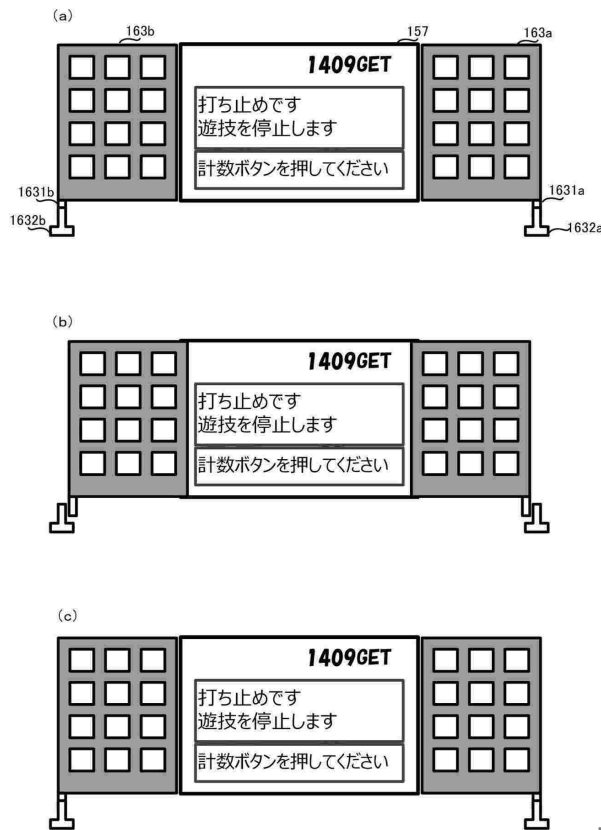
20

30

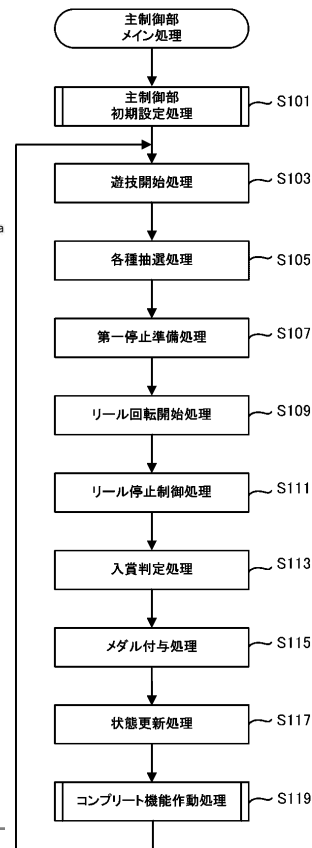
40

50

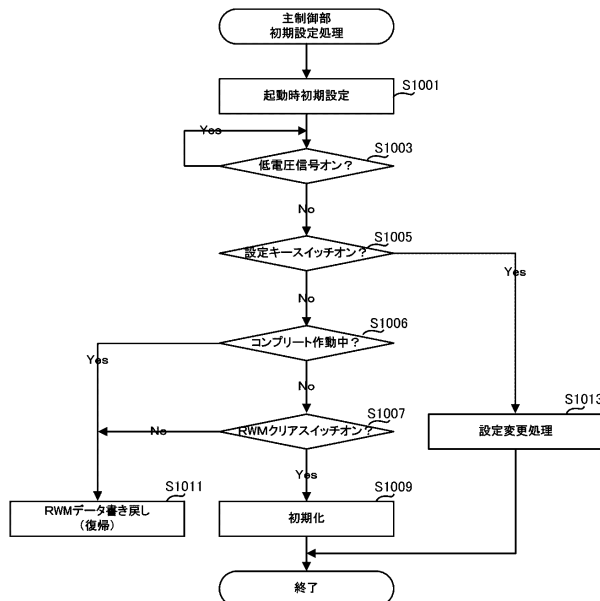
【図 185】



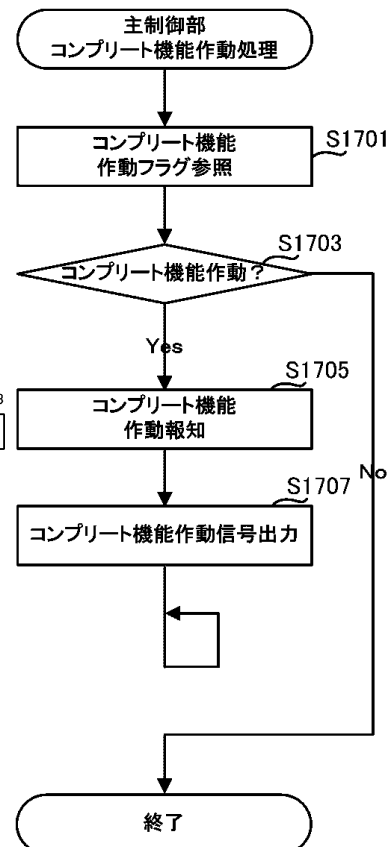
【図 186】



【図 187】



【図 188】



10

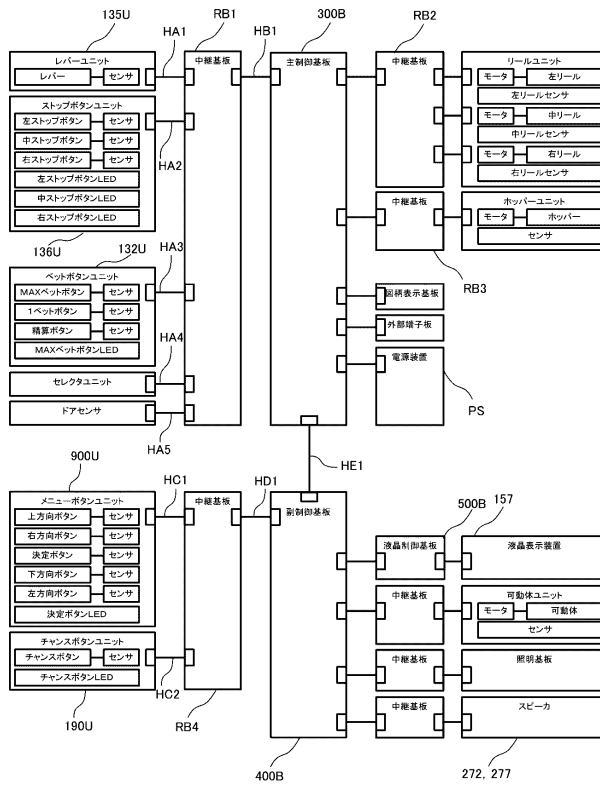
20

30

40

50

【図 189】



【図 190】

(a)	ペット操作	レバー操作	左停止操作	中停止操作	右停止操作
現状態	現状態	現状態	現状態	現状態	現状態
磨センサ	磨検知	磨検知	磨検知	磨検知	磨検知
ペット状態	ペット	ペット	ペット	ペット	非ペット
M A X ペットボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	停止	停止	停止
中リール	停止	回転	回転	停止	停止
右リール	停止	回転	回転	回転	停止
表示手段	通常表示状態	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第二の表示
スピーカ	通常 B G M	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第二の音声
ラング (タイトル) D	通常光状態	第一の光状態	第一の光状態	第一の光状態	第二の光状態
レバーユニット E D	第一の態様	第二の態様	第一の態様	第一の態様	第一の態様

	バット操作	ハーネス放線	左停止操作	中停止操作	右停止操作
座状態	閑状態	閑状態	閑状態	閑状態	閑状態
肩センサ	閑検知	閑検知	閑検知	閑検知	閑検知
バット状態	バット	バット	バット	バット	非バット
MAXバットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	非接続	非接続	非接続	非接続
左停止ボタン	非操作	非操作	操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	停止	停止	停止
中リール	停止	回転	回転	停止	停止
右リール	停止	回転	回転	回転	停止
表示音信号	通常音表示	第1の表示	第1の表示	第1の表示	第1の表示
スピーカ	通常音G M	第1の音声	第1の音声	第1の音声	第1の音声
ランプ(ライト)LED	通常発光態様	第1の発光態様	第1の発光態様	第1の発光態様	第1の発光態様
リレーユニットLED	第1の点滅	第2の点滅	第2の点滅	第2の点滅	第2の点滅

(c)	ペット操作	ハース接続	左停止操作	中停止操作	右停止操作
游状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
席センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
ペット状態	ペット	ペット	ペット	ペット	非ペット
M A X ペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハース	接続	接続	接続	接続	非接続
左停止ボタン	非操作	非操作	操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	回転	回転	回転
中リール	停止	回転	回転	回転	回転
右リール	停止	回転	回転	回転	回転
表示音表示	通常音表示	第1の表示	第1の表示	第1の表示	第1の表示
スピーカ	通常音 B G M	第1の音声	第1の音声	第1の音声	第1の音声
ランプ (サイド) LED	通常発光状態	第1の発光状態	第1の発光状態	第1の発光状態	第1の発光状態
ランプ (ユニット) LED	第1の照度	第2の照度	第2の照度	第2の照度	第2の照度

【圖 191】

(a)	レバー押下	ペット操作	ハースネ拔除
扉状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知
ペット状態	非ペット	ペット	ペット
M A X ペットボタン	非操作	操作	非操作
レバー	操作	操作	操作
レバーユニットハースネ	接続	接続	非接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハースネ	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止
表示手段	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示
スピーカ	通常 B G M	通常 B G M	通常 B G M
ランプ (サイドトップ)	通常発光光様	通常発光光様	通常発光光様
レバー用モータ L E D	第二の駆磁	第二の駆磁	第二の駆磁

(b)

	ペット操作	左停止押下	レバー押下	左停止非押下	ハルネス接続
扉状態	開状態	開状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知	開検知	開検知
ペット状態	ペット	ペット	ペット	ペット	ペット
MAXペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	操作	操作	操作
レバーユニットハルネス	接続	接続	接続	接続	非接続
左停止ボタン	非操作	操作	操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハルネス	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止	停止	停止
表示手段	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示	通常背景表示
スピーカ	通常BG M	通常BG M	通常BG M	通常BG M	通常BG M
ラング(サイド)LED	通常発光状態	通常発光状態	通常発光状態	通常発光状態	通常発光状態
レバー用ミッドLED	第一の模様	第一の模様	第二の模様	第二の模様	第三の模様

【図 192】

(a)		
	中継ハーネス	中継ハーネス
	抜線前	抜線
扉状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知
ベット状態	ベット	ベット
MA Xベットボタン	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続
左リール	停止	停止
中リール	停止	停止
右リール	停止	停止
表示手段	通常背景表示	第三の表示
スピーカ	通常BGM	第三の音声
ランプ(サイド・トップ)	通常発光態様	第三の発光態様
レバー用モータLED	第一の態様	第二の態様

(b)

	ヘッド操作	レバーユニット ハーネス拔線	中継ハーネス 拔線
扉状態	開状態	開状態	開状態
扉センサ	開検知	開検知	開検知
ベット状態	ベット	ベット	ベット
MA Xベットボタン	操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	非接続	非接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハーネス	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	回転
中リール	停止	回転	回転
右リール	停止	回転	回転
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第三の表示
スピーカ	通常BGM	第一の音声	第三の音声
ランプ(サイド・トップ)	通常発光状態	第一の発光状態	第三の発光状態
レバー用モータLED	第一の状態	第二の状態	第二の状態

【圖 193】

[illegible]

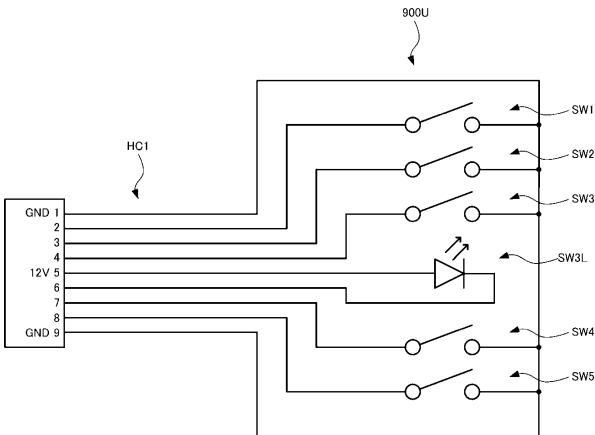
【図 194】

[illegible]

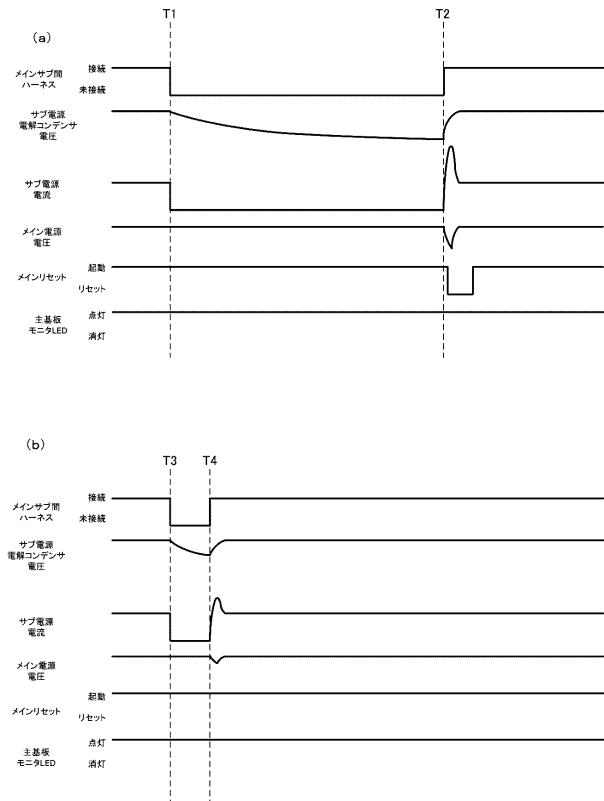
10

20

【図 194-1】



【図 195】

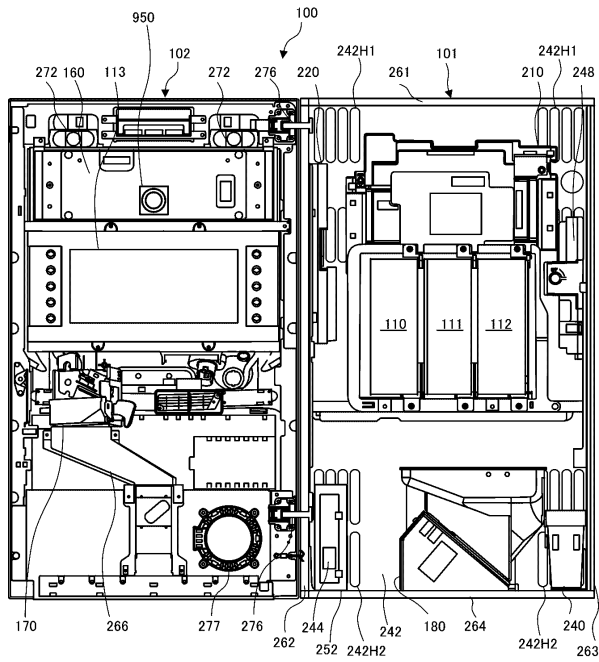


30

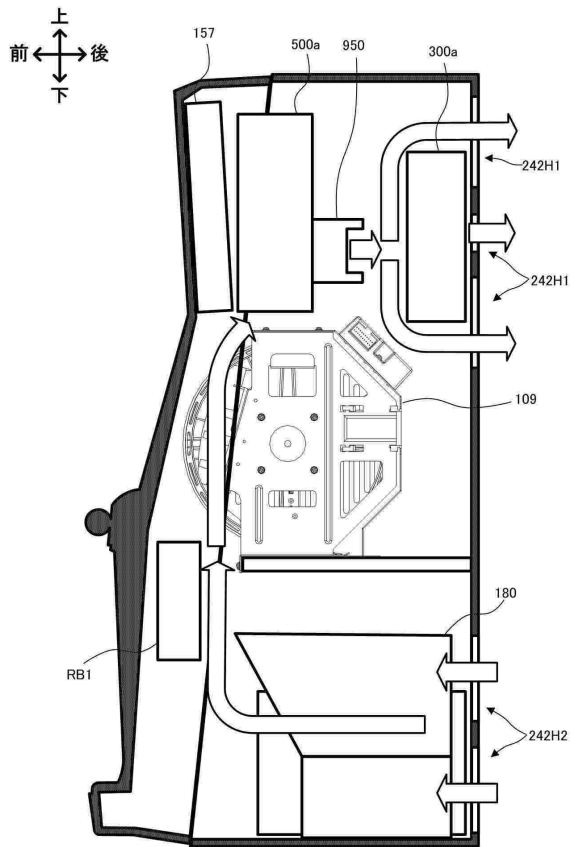
40

50

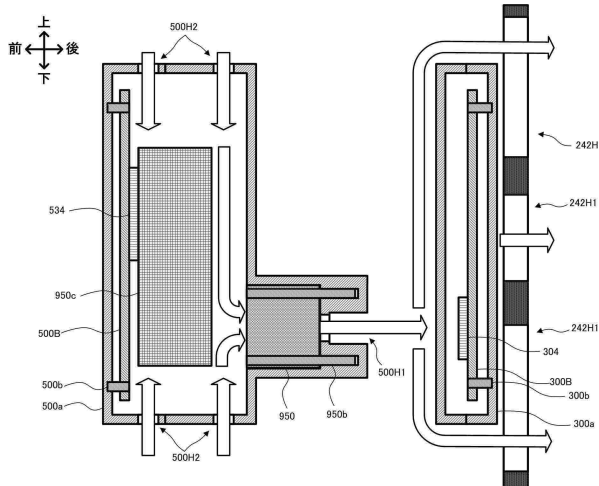
【図 196】



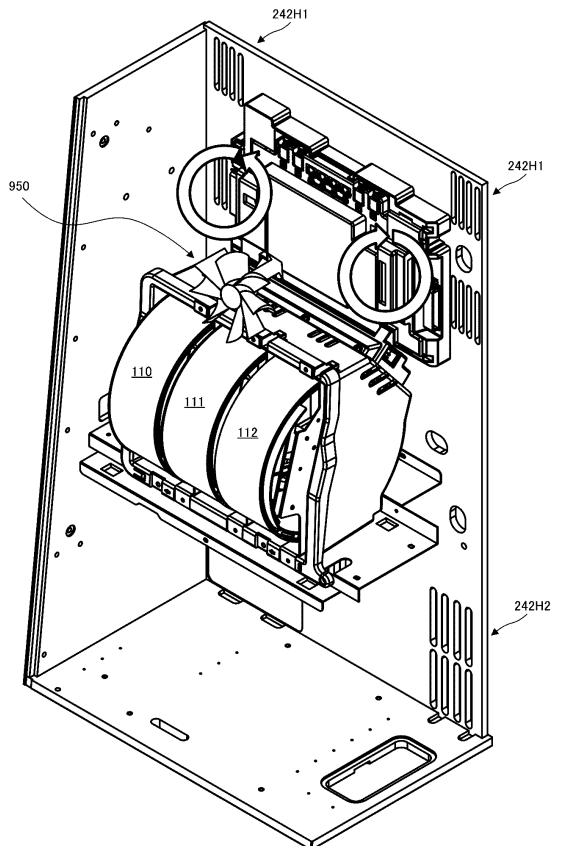
【図 197】



【図 198】



【図 199】



10

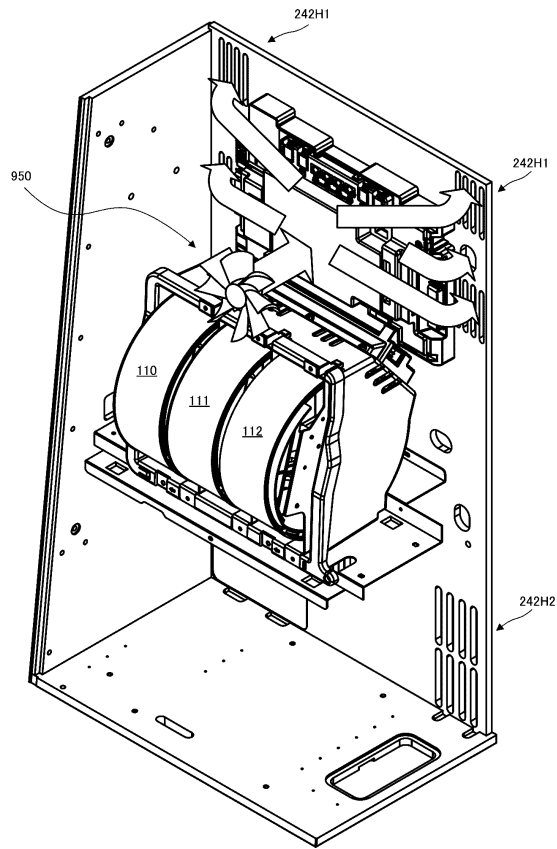
20

30

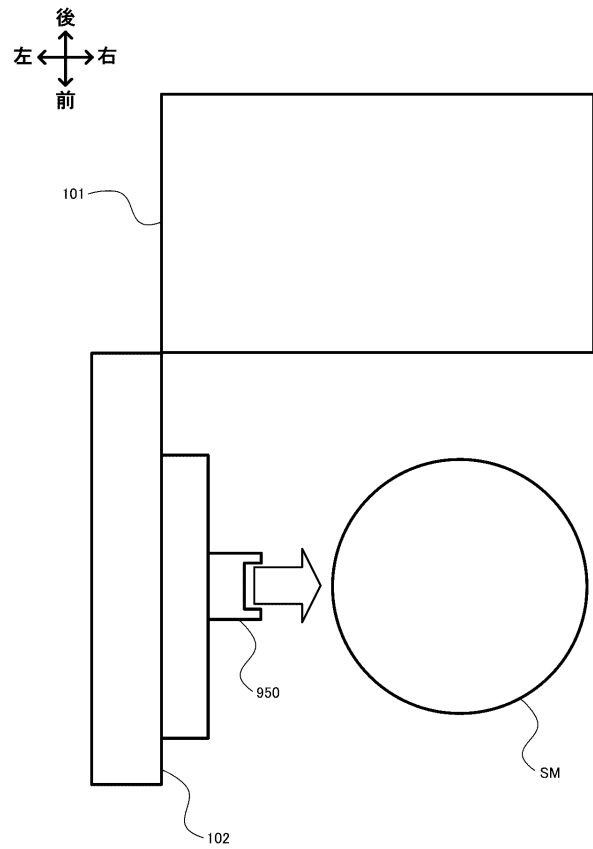
40

50

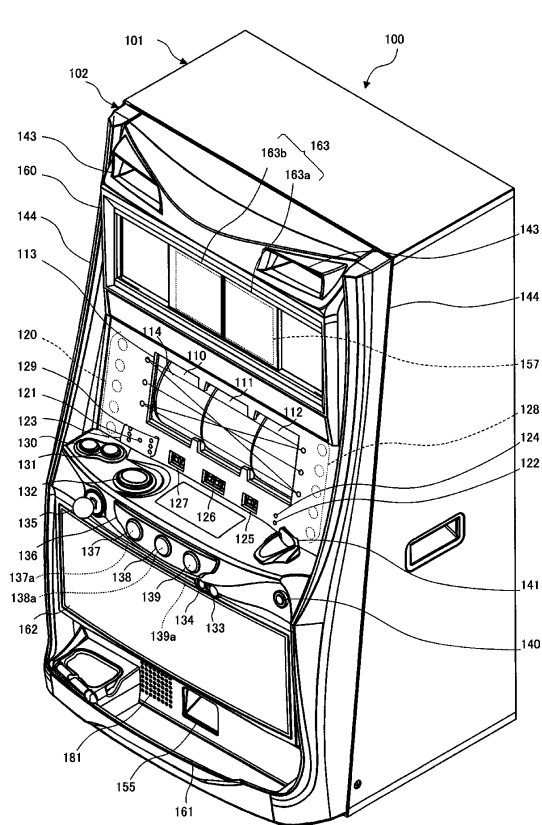
【図200】



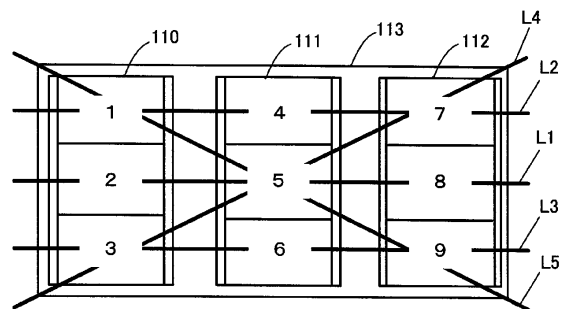
【図201】



【図202】



【図203】



10

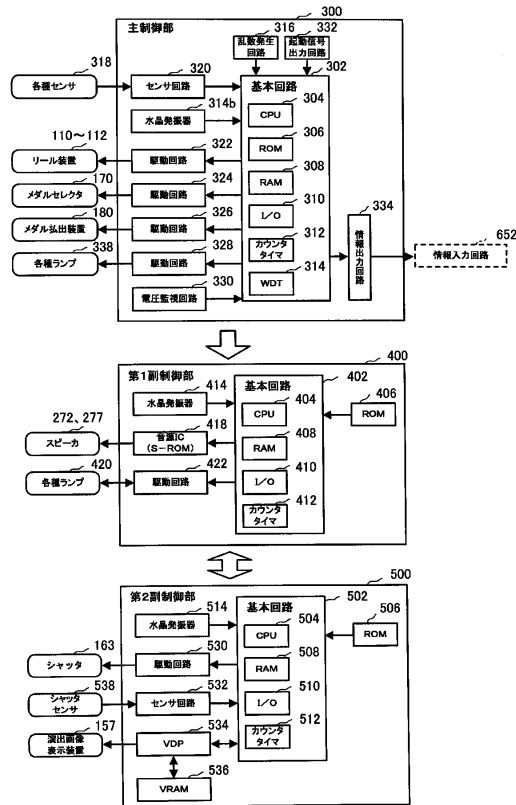
20

30

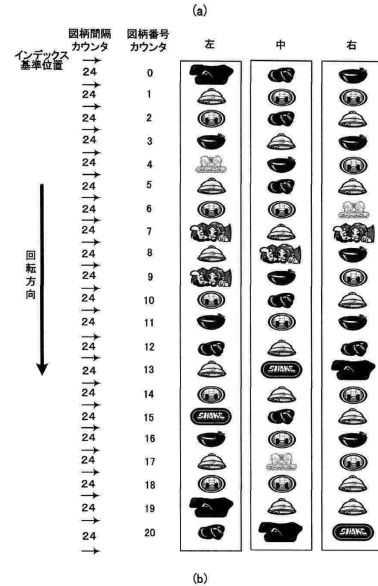
40

50

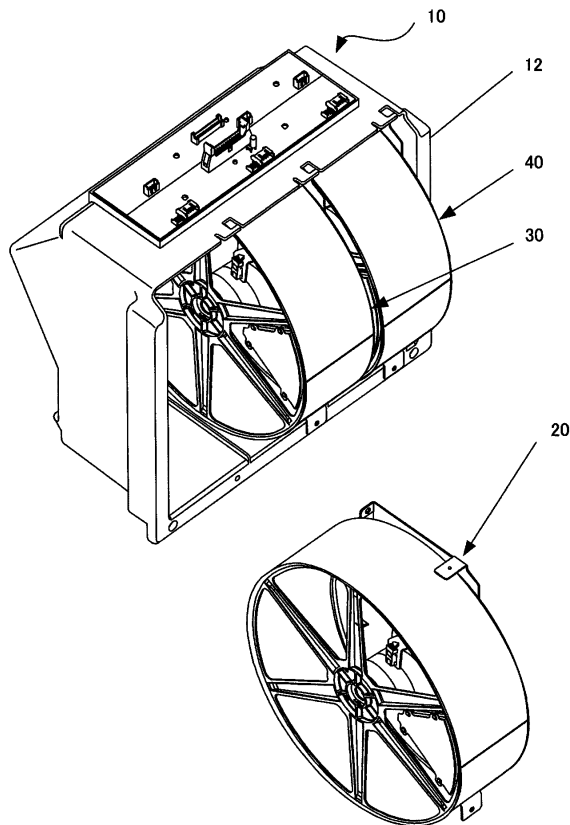
【図 204】



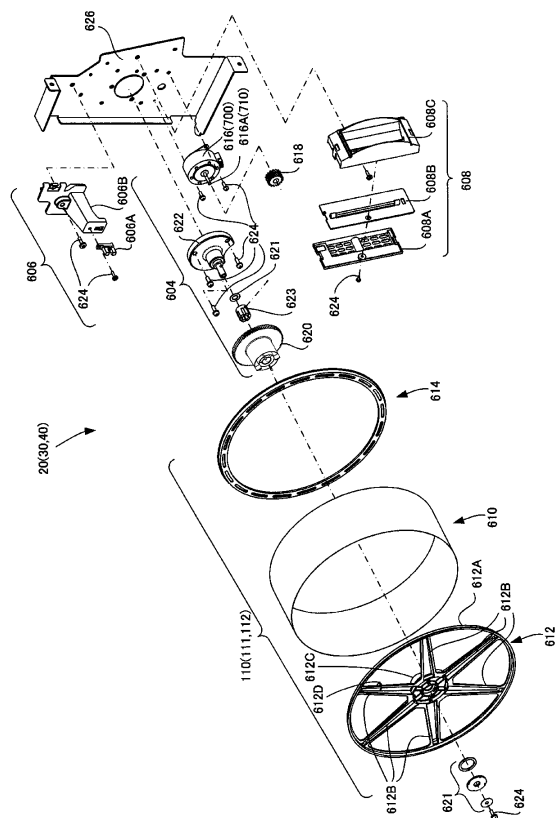
【図 205】



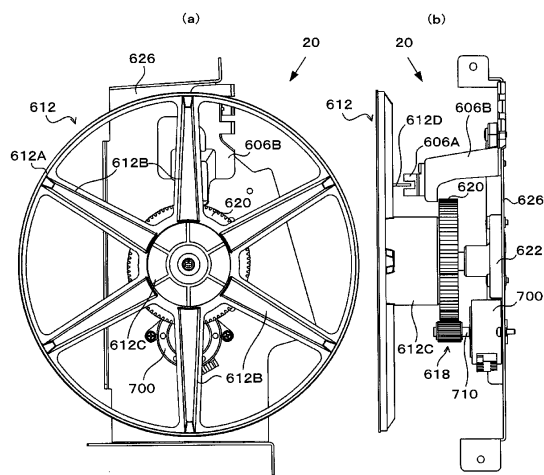
【図 206】



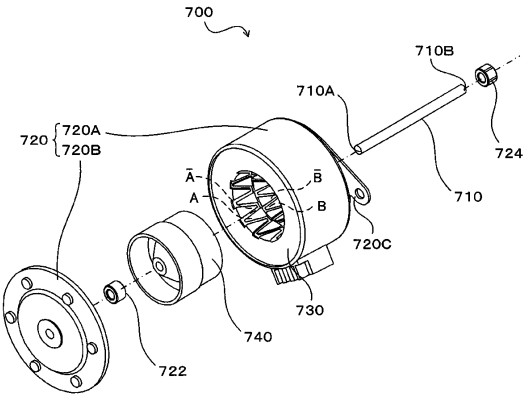
【図 207】



【図 2 0 8】

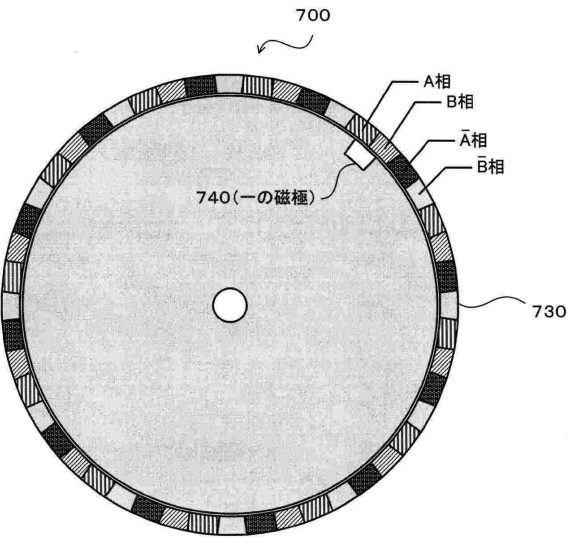


【図 2 0 9】



10

【図 2 1 0】



【図 2 1 1】

NO	励磁テーブル	励磁相				CPU Output(駆動信号)						制御区分	励磁力
		A	B	A ⁻	B ⁻	A-10	A-11	A ⁻ Phase	B-10	B-11	B ⁻ Phase		
A0	44H	○	○	-	-	0	0	1	0	0	1	励磁なし 弱励磁	0% 20%
B0	55H	○	○	-	-	1	0	1	1	0	1		
C0	66H	○	○	-	-	0	1	1	0	1	0	中励磁	60%
G1	06H	○	○	-	○	0	1	1	0	0	0		
C2	26H	-	-	○	○	0	0	0	0	1	0		
C3	20H	-	-	○	○	0	1	0	0	1	0		
C4	22H	-	-	○	○	0	1	0	0	0	1	強励磁	100%
C5	42H	-	-	○	○	0	1	0	0	0	1		
C6	62H	-	○	○	-	0	0	1	0	0	1		
C7	64H	-	○	○	-	0	0	1	0	1	1		
D0	77H	○	○	-	-	1	1	1	1	1	1		
D1	07H	○	○	-	○	1	1	1	1	0	0		
D2	37H	○	-	-	○	1	1	1	1	1	0		
D3	30H	-	-	○	○	0	0	0	1	1	0		
D4	33H	-	-	○	○	1	1	0	1	1	0		
D5	43H	-	○	○	-	1	1	0	0	0	1		
D6	73H	-	○	○	-	0	0	1	1	1	1		
D7	74H	○	○	-	-	0	0	1	1	1	1		

20

30

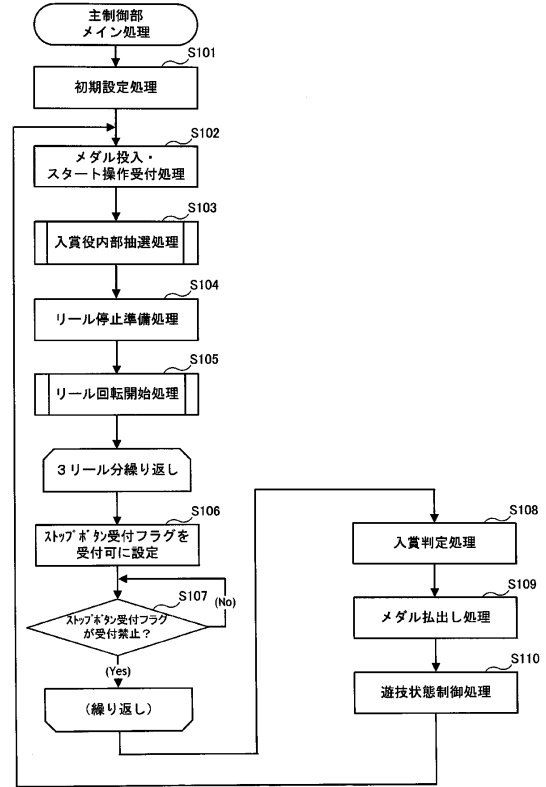
40

50

【図 2 1 2】

No.	リール回転スタート	矢張り合わせ の寸法	駆動ギヤ-トル	保持ギヤ-トル	標準		他
					歯数(mm)	フェーズ	
1	加速制御	0	77H	12	17.88	1-2種100%駆動	889.4mmφ
		1	07H	12	17.88		
		2	37H	3	4.47		
		3	30H	3	4.47		
		4	33H	3	4.47		
		5	43H	3	4.47		
		6	73H	2	2.98		
		7	74H	2	2.98		
		0	77H	1	1.49		
		1	07H	1	1.49		
		2	37H	2	2.98		
		3	30H	1	1.49		
		4	33H	1	1.49		
		5	43H	2	2.98		
		6	73H	1	1.49		
		7	74H	1	1.49		
2	第一減速制御	0	77H	1	1.49	1-2種100%駆動	×164mmφ 190.72mmφ
		1	07H	1	1.49		
		2	37H	1	1.49		
		3	30H	1	1.49		
		4	33H	1	1.49		
		5	43H	1	1.49		
		6	73H	1	1.49		
		7	74H	1	1.49		
		0	77H	1	1.49		
		1	07H	1	1.49		
		2	37H	1	1.49		
		3	30H	1	1.49		
		4	33H	1	1.49		
		5	43H	1	1.49		
		6	73H	1	1.49		
		7	74H	1	1.49		
3	第二減速制御	0	65H	1	1.49	1-2種60%駆動	70mm歯重回転 684mmφ
		1	06H	1	1.49		
		2	26H	1	1.49		
		3	20H	1	1.49		
		4	22H	1	1.49		
		5	42H	1	1.49		
		6	62H	1	1.49		
		7	74H	1	1.49		
		0	77H	1	1.49		
		1	07H	1	1.49		
		2	37H	1	1.49		
		3	30H	1	1.49		
		4	33H	1	1.49		
		5	43H	1	1.49		
		6	73H	1	1.49		
		7	74H	1	1.49		
4	フルーシ制御	0	44H	—	歯数	2種100%駆動	
5	フルーシ制御	0	44H	—	歯数	2種60%駆動	

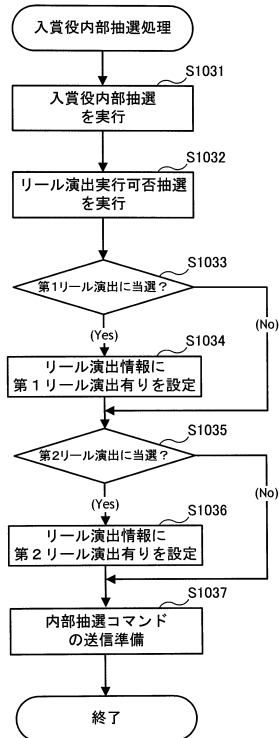
【図 2 1 3】



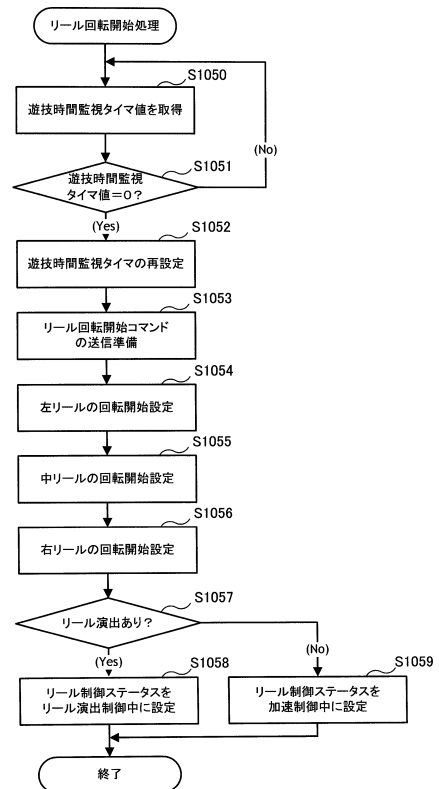
10

20

【図 2 1 4】



【図 2 1 5】

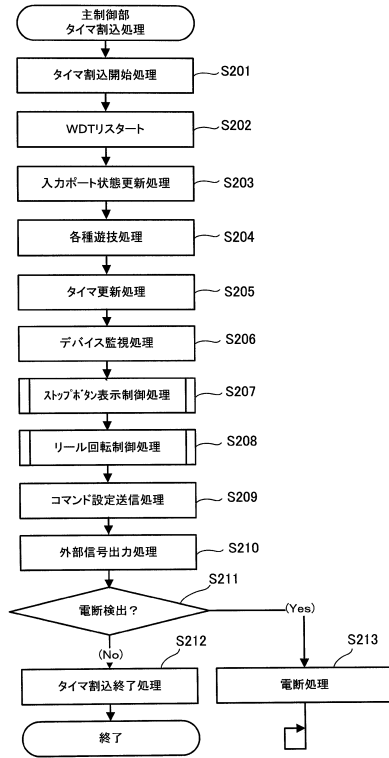


30

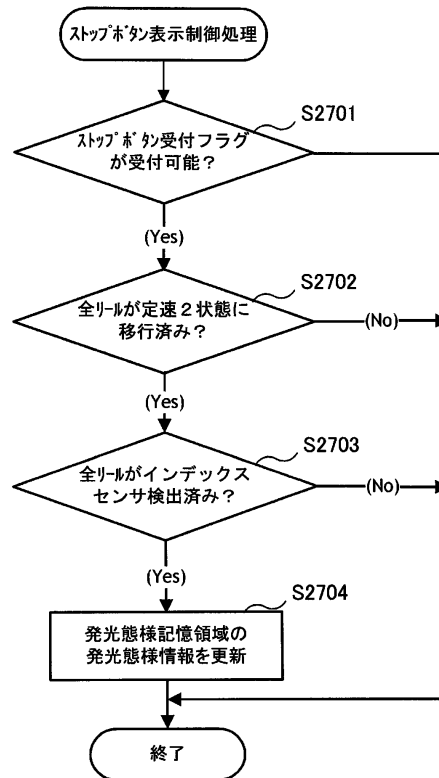
40

50

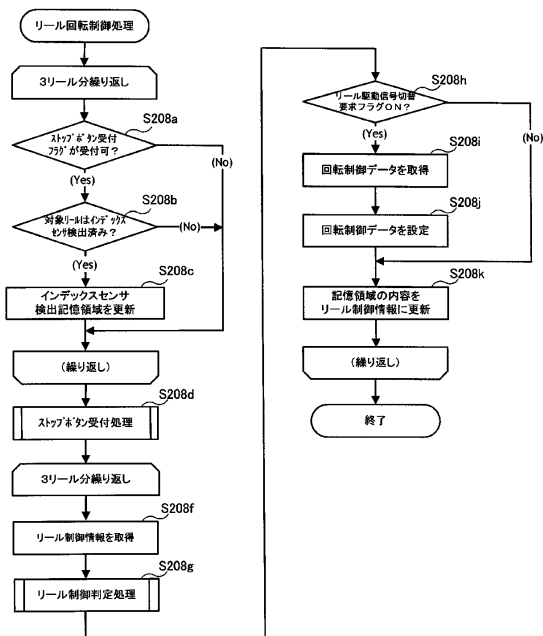
【図 2 1 6】



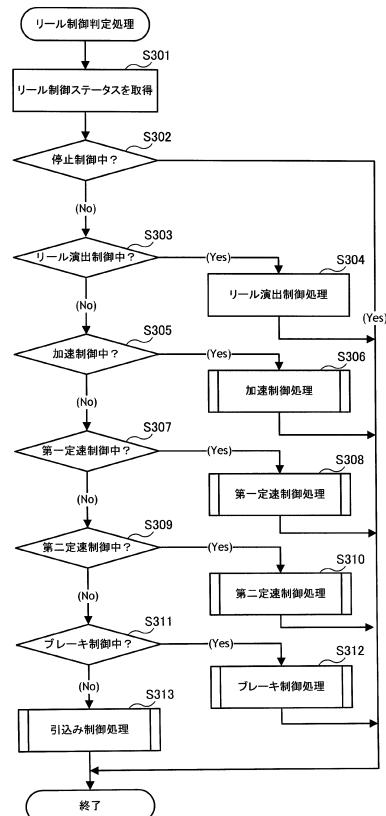
【図 2 1 7】



【図 2 1 8】



【図 2 1 9】



10

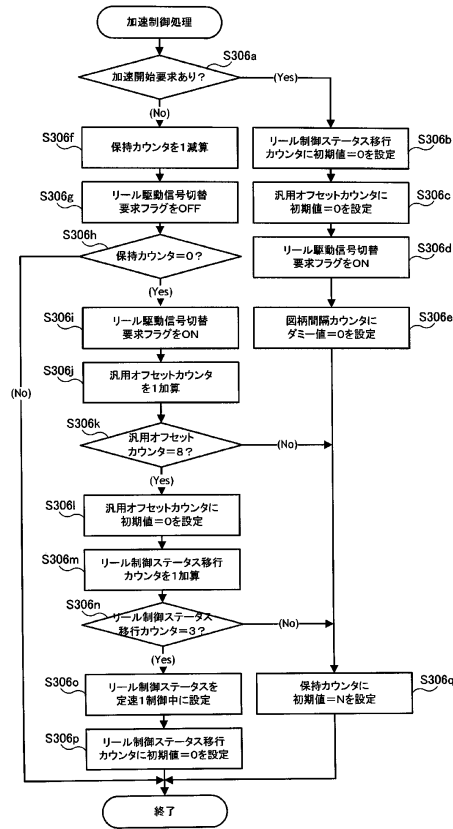
20

30

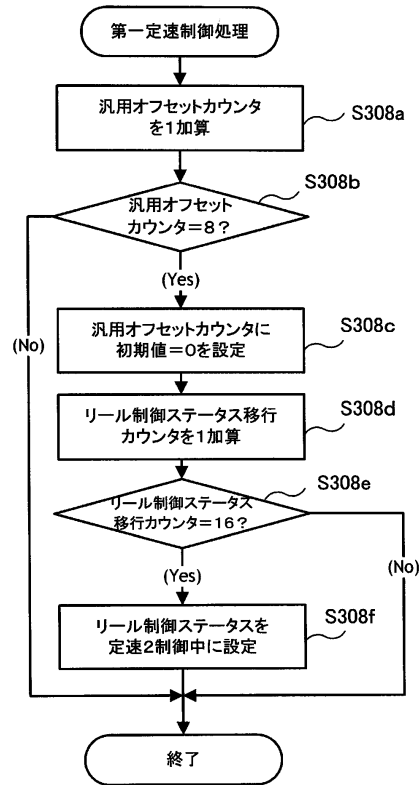
40

50

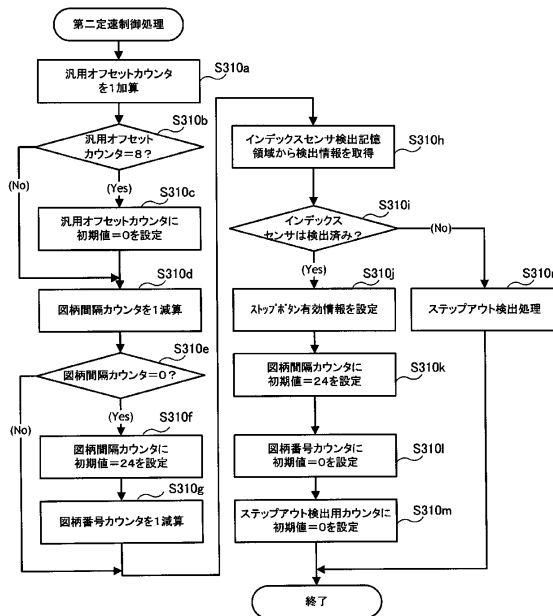
【図 2 2 0】



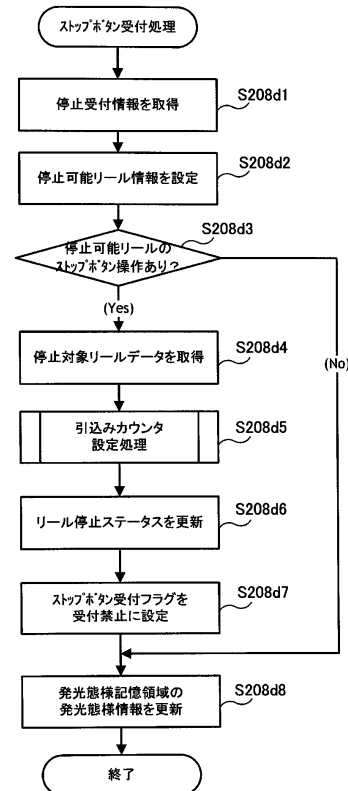
【図 2 2 1】



【図 2 2 2】



【図 2 2 3】



10

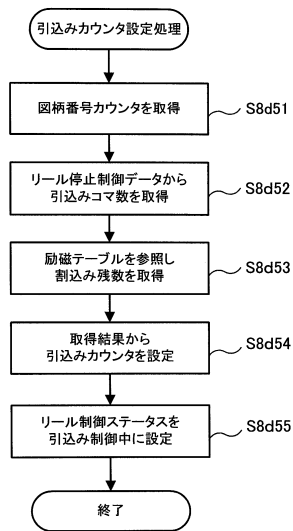
20

30

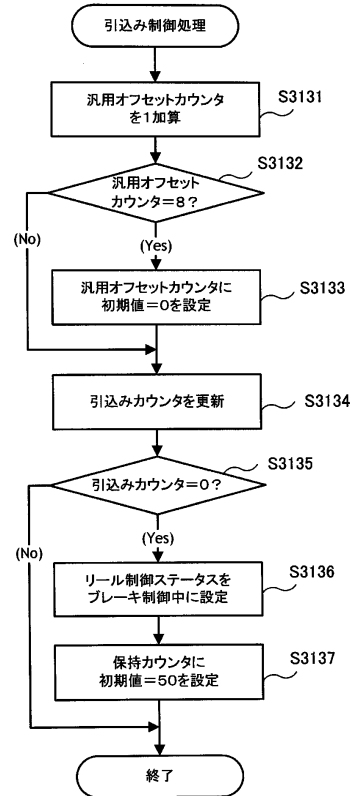
40

50

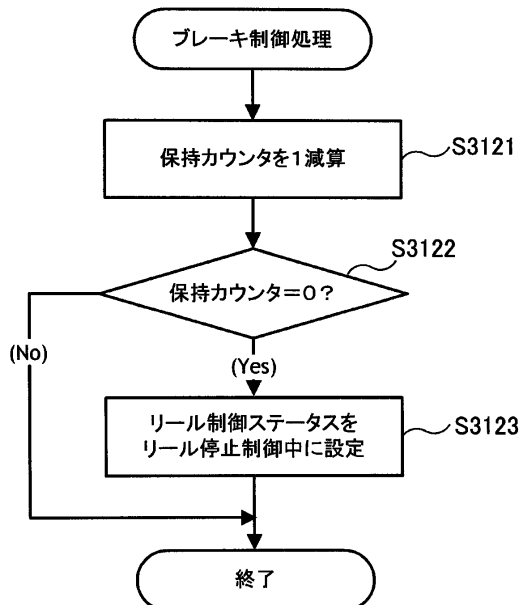
【図 2 2 4】



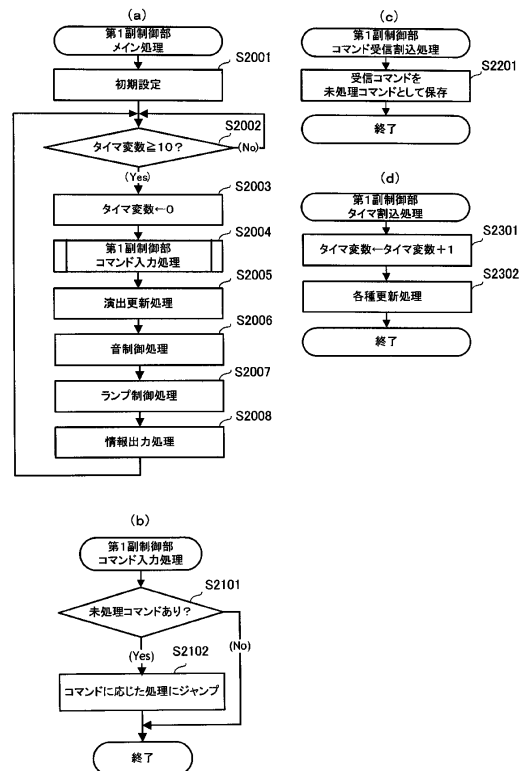
【図 2 2 5】



【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



10

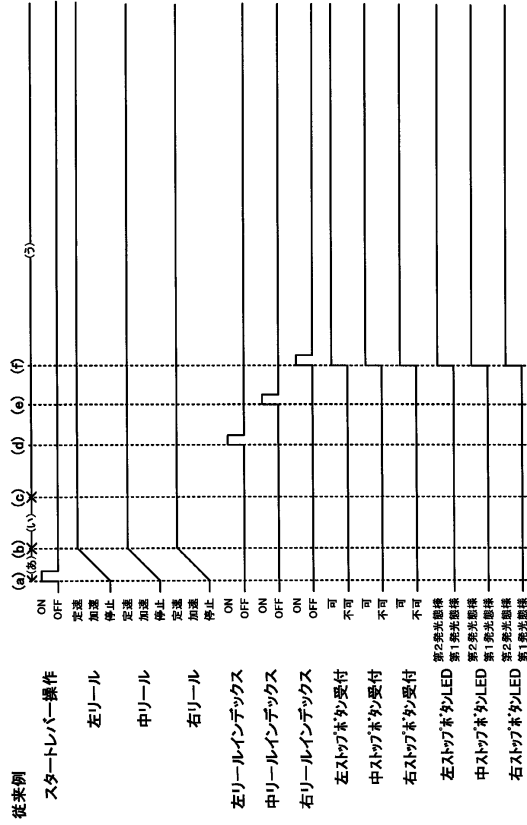
20

30

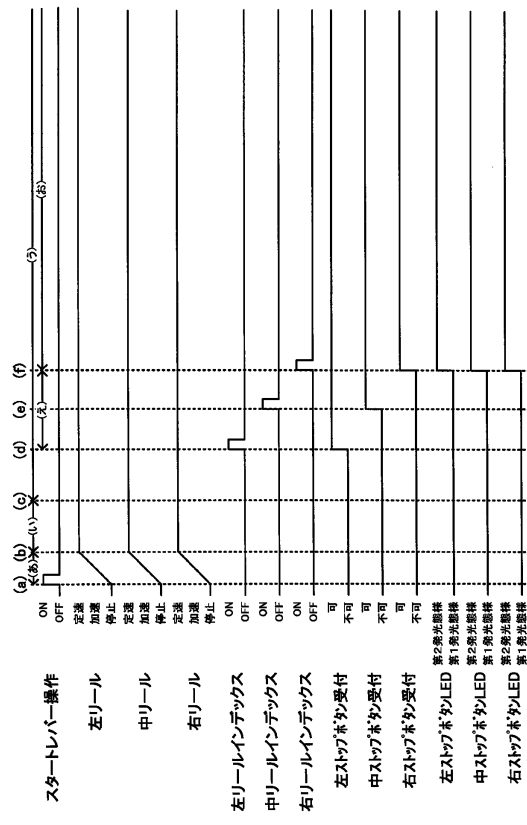
40

50

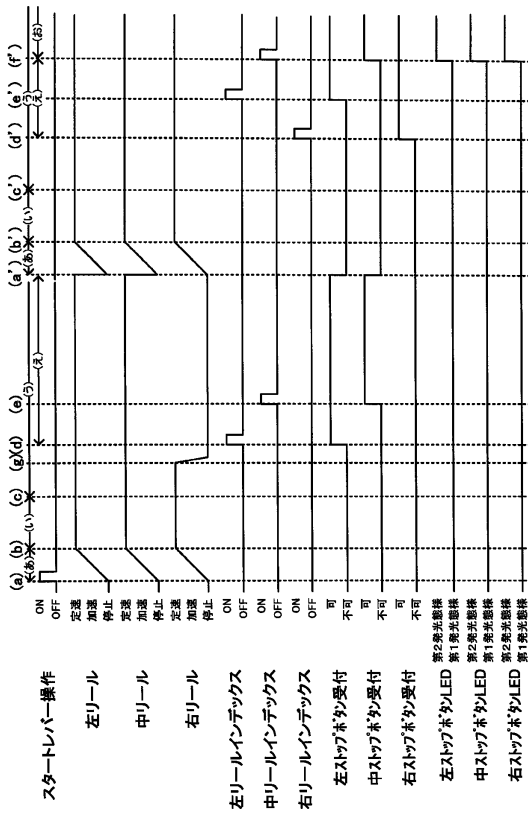
【図 2 2 8】



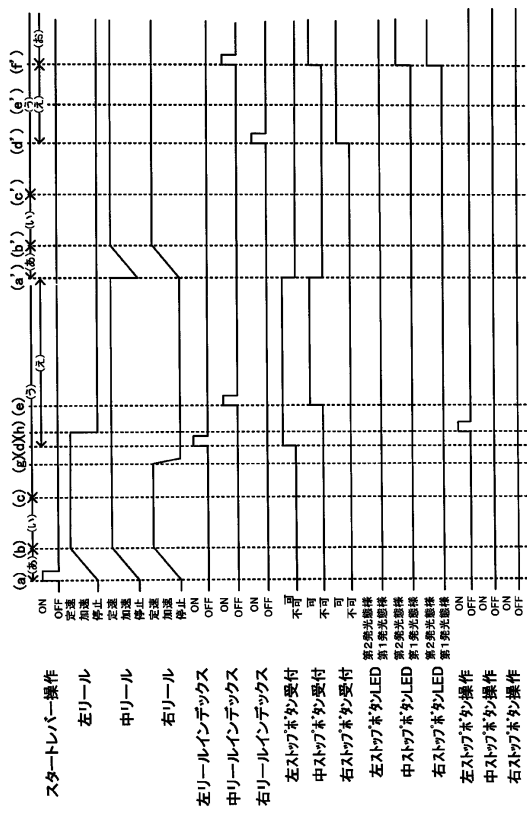
【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



【図 2 3 1】



10

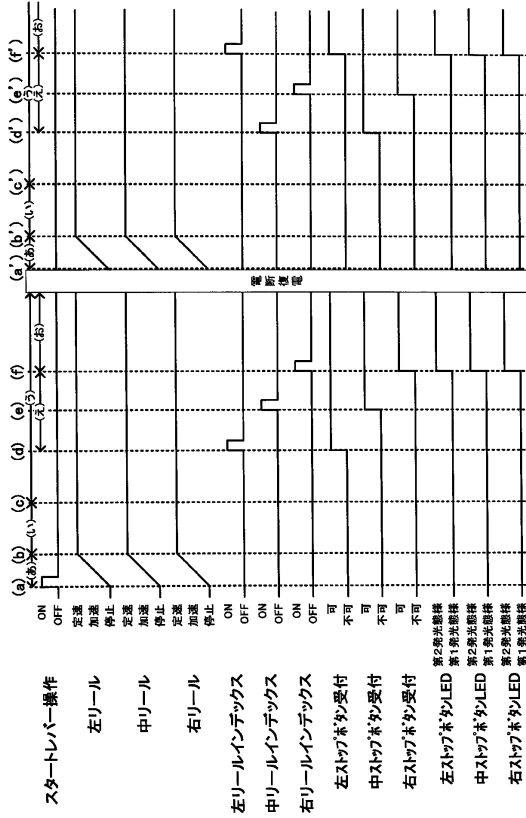
20

30

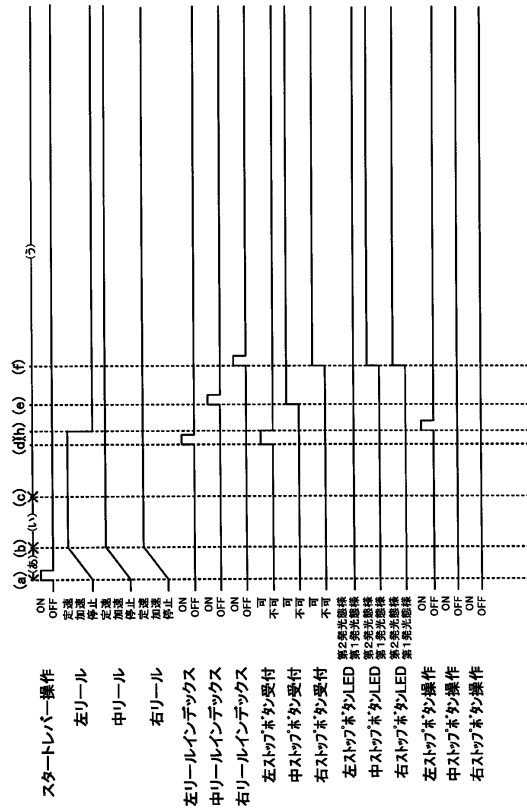
40

50

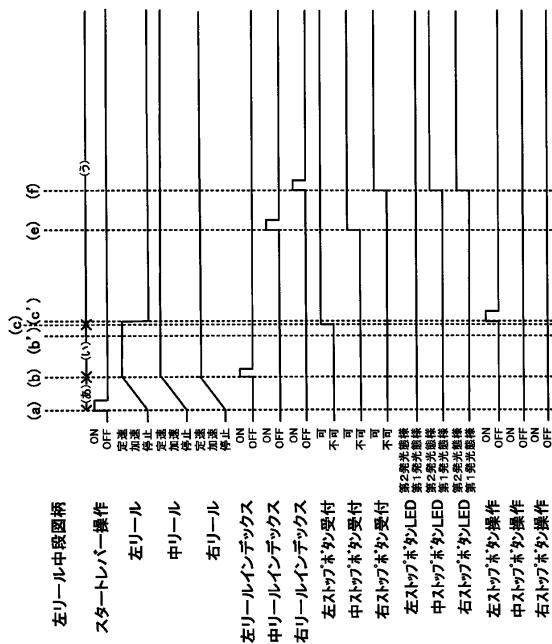
【図 2 3 2】



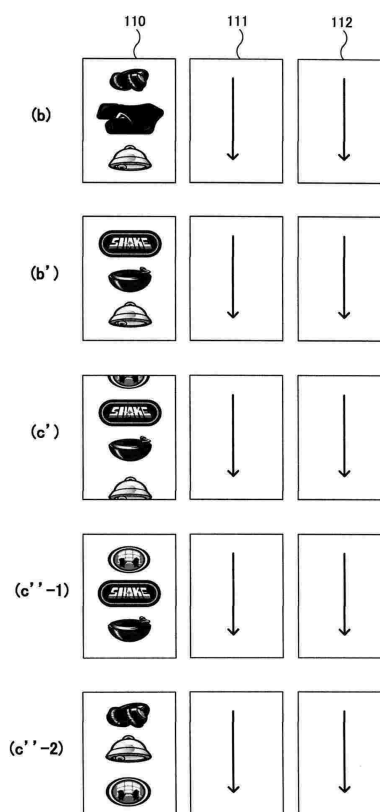
【図 2 3 3】



【図 2 3 4】



【図 2 3 5】



10

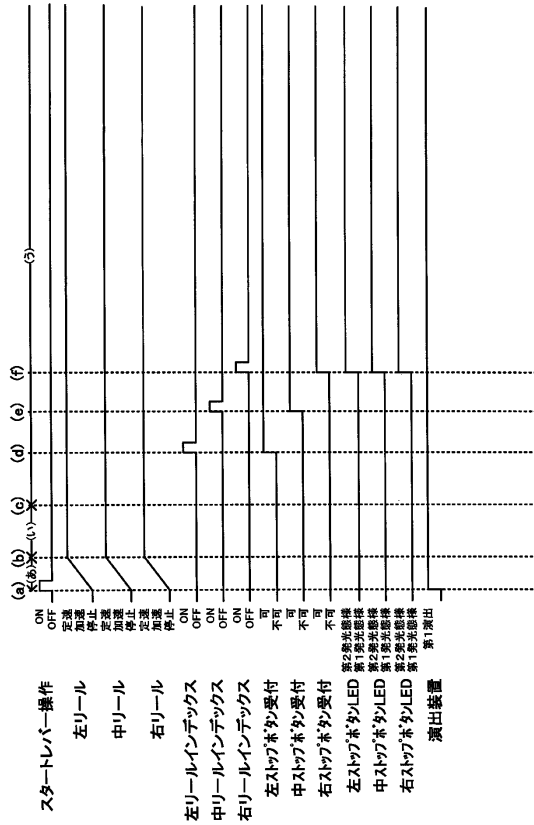
20

30

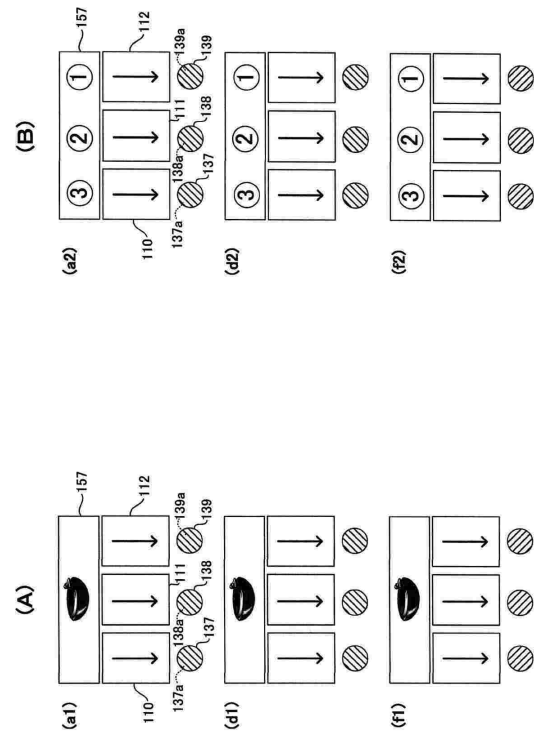
40

50

【図 2 3 6】



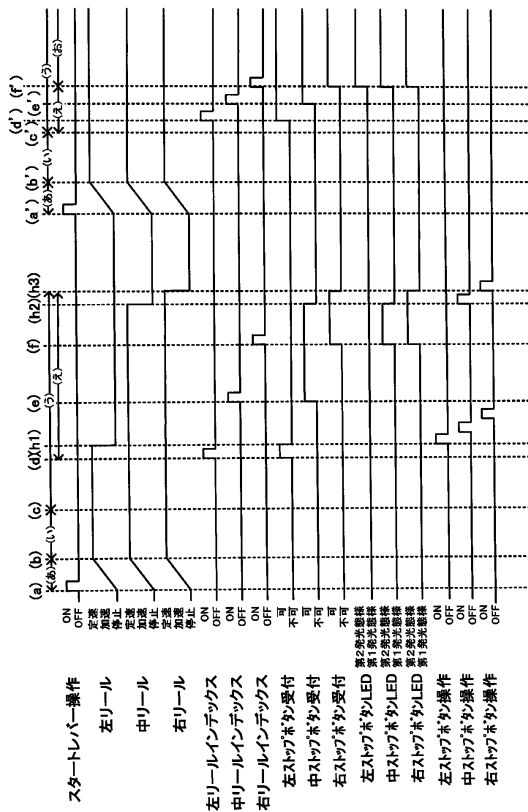
【図 2 3 7】



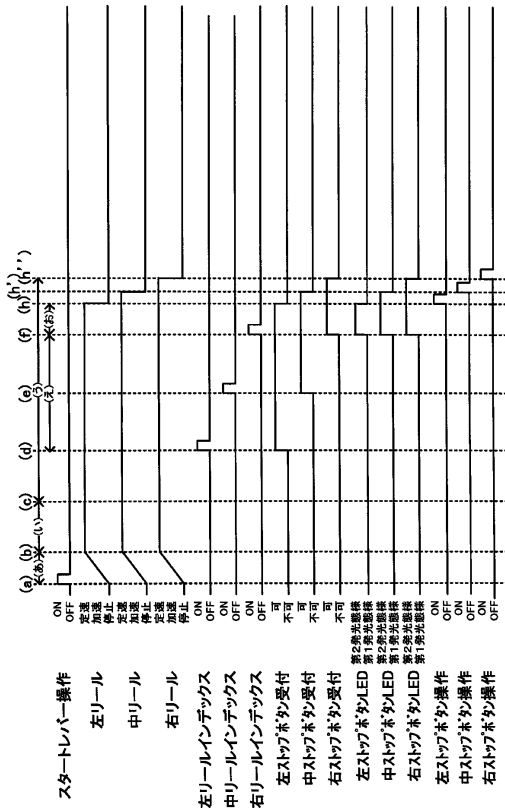
10

20

【図 2 3 8】



【図 2 3 9】

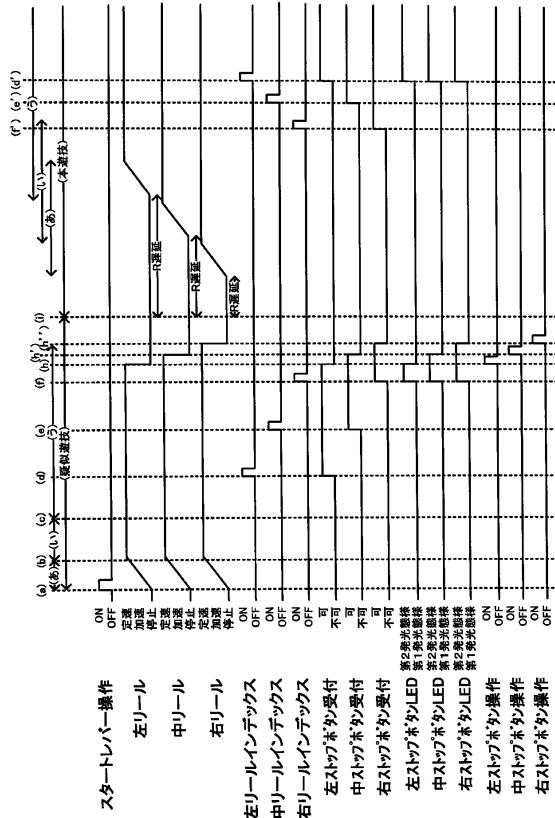


30

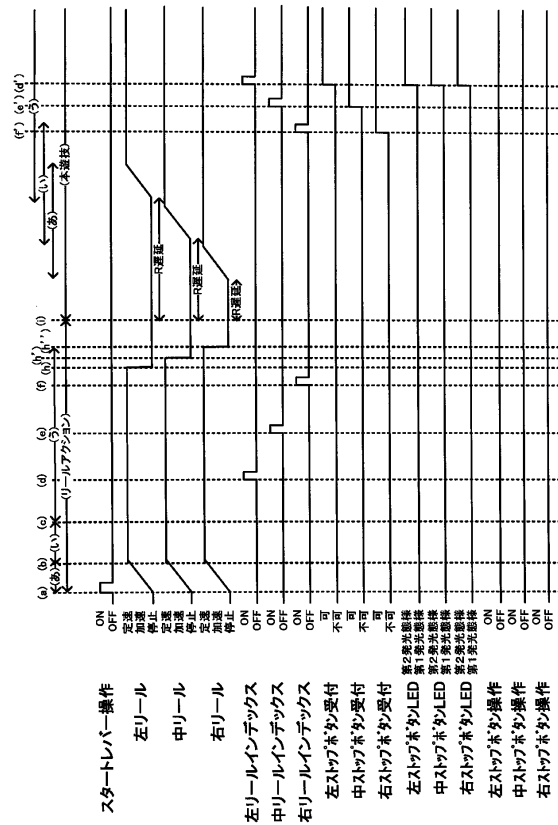
40

50

【図 2 4 0】



【図 2 4 1】



【図 2 4 2】

(a)

図柄番号	左リール	図柄番号	中リール	図柄番号	右リール
20	チェリー	19	ベル	11	スイカ
0	BB	20	BB	12	チェリー
1	ベル	0	チェリー	13	BB
2	リプレイ	1	リプレイ	14	リプレイ
3	スイカ	2	チェリー	15	ベル

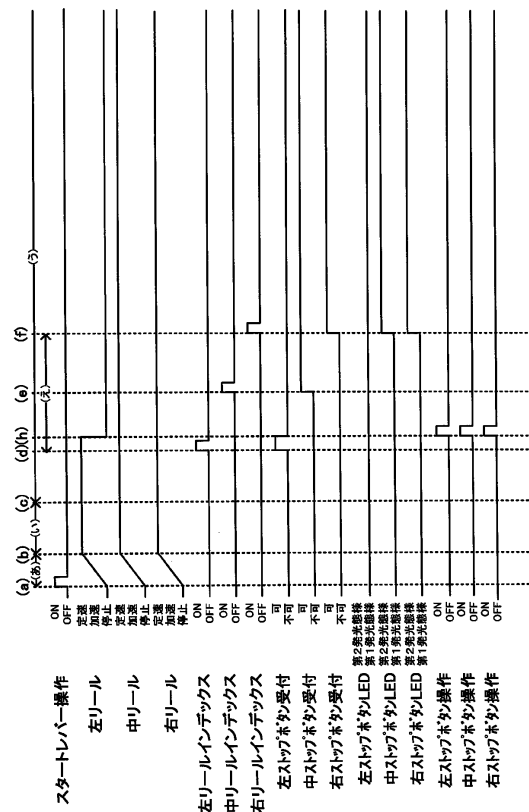
入賞ラインL1

(b)

図柄番号	左リール	図柄番号	中リール	図柄番号	右リール
19	BB	16	リプレイ	12	チェリー
20	チェリー	17	ブランク1	13	BB
0	BB	18	リプレイ	14	リプレイ
1	ベル	19	ベル	15	ベル
2	リプレイ	20	BB	16	スイカ

入賞ラインL1

【図 2 4 3】



10

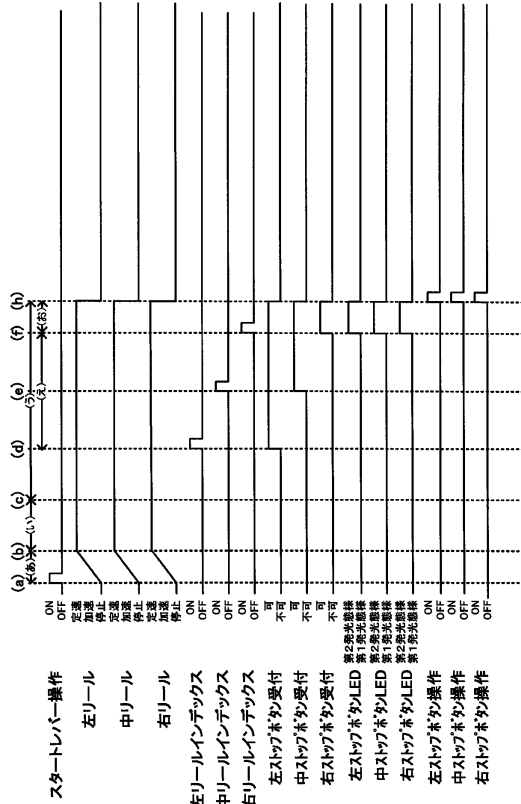
20

30

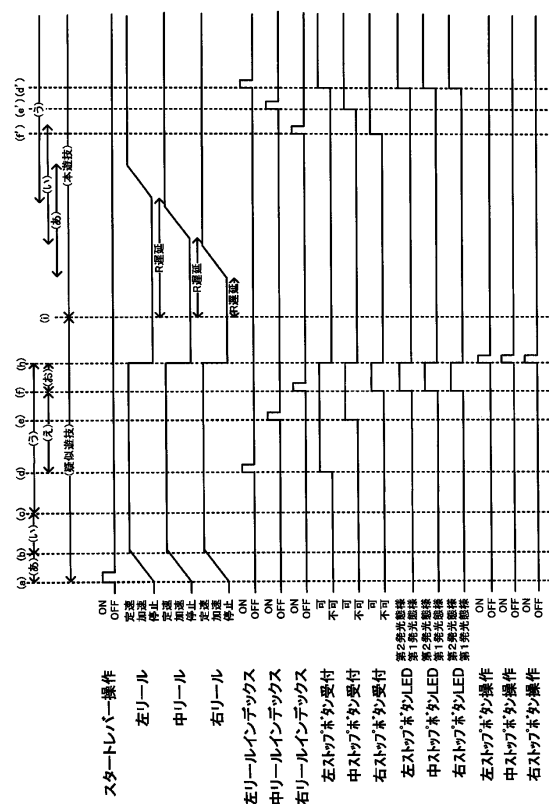
40

50

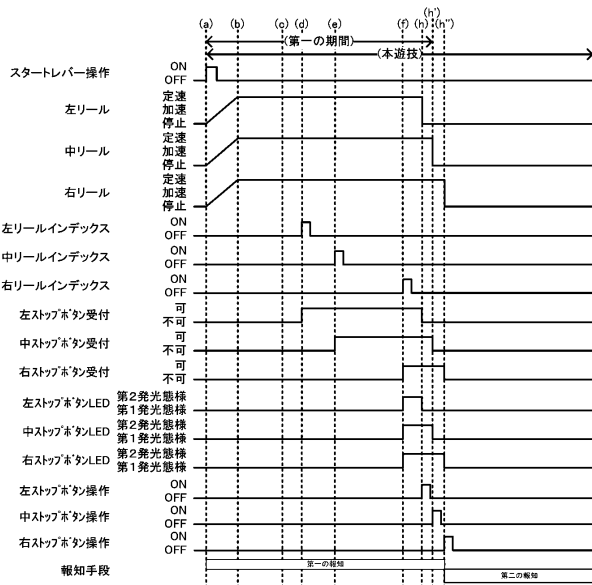
【図 2 4 4】



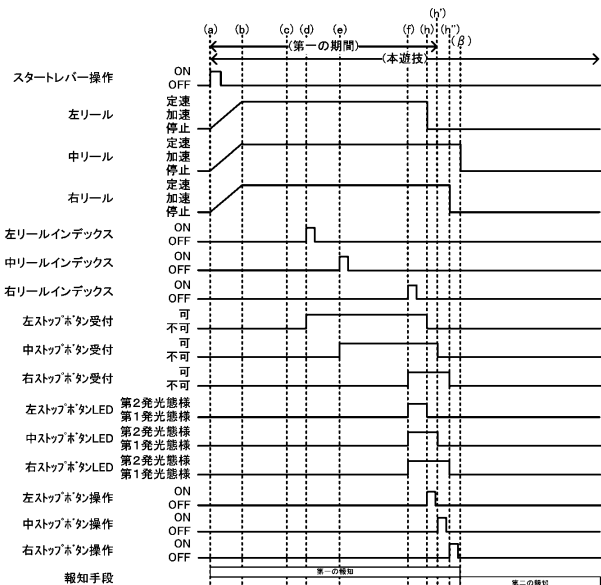
【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



【図 2 4 7】



10

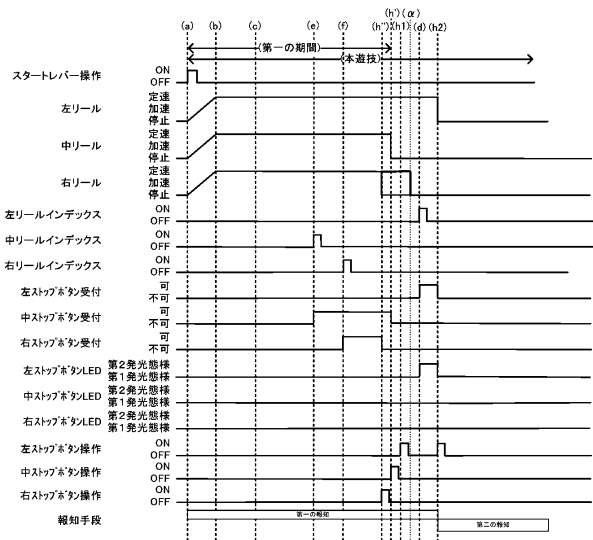
20

30

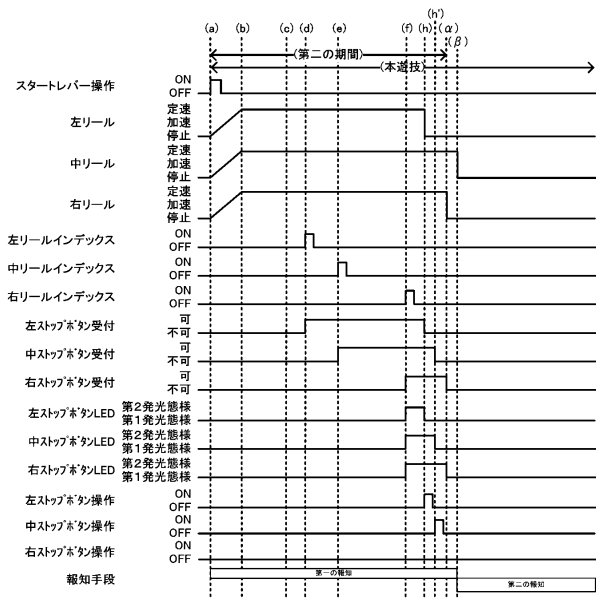
40

50

【図 2 4 8】

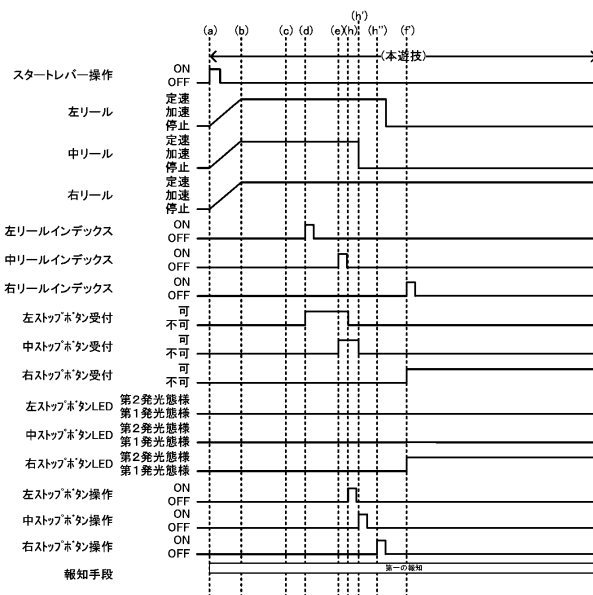


【図 2 4 9】

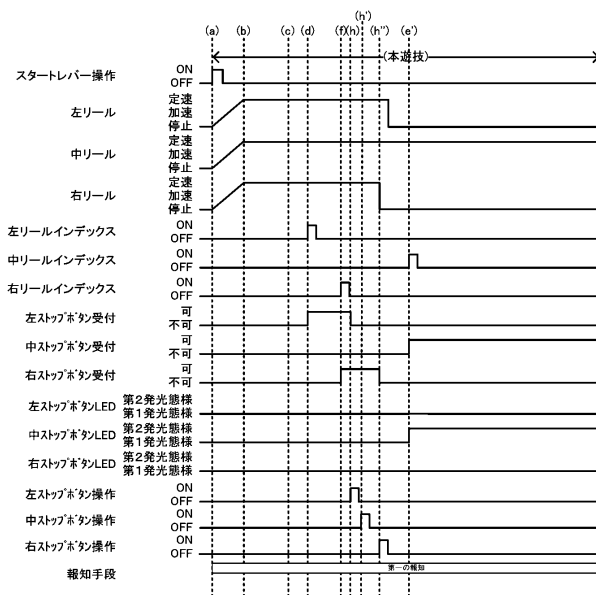


10

【図 2 5 0】



【図 2 5 1】



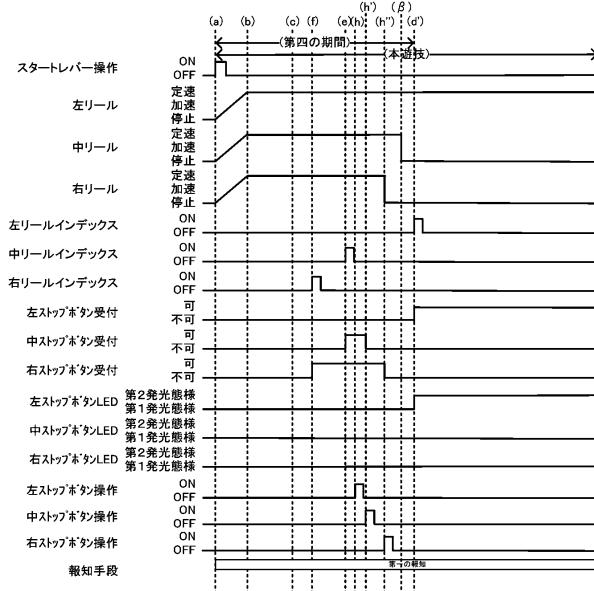
20

30

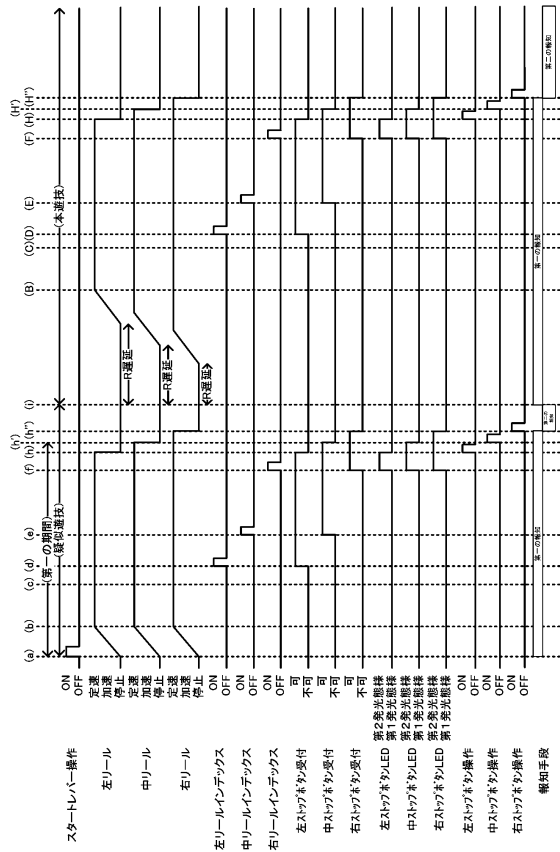
40

50

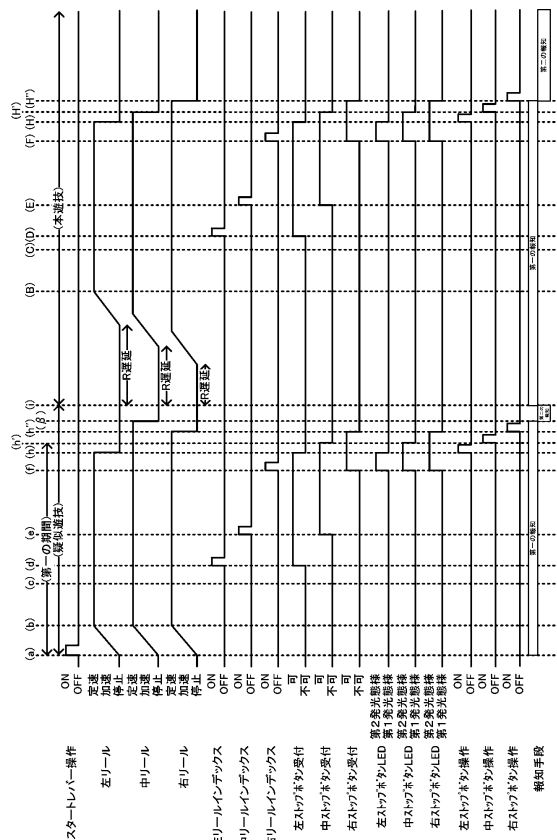
【図 2 5 2】



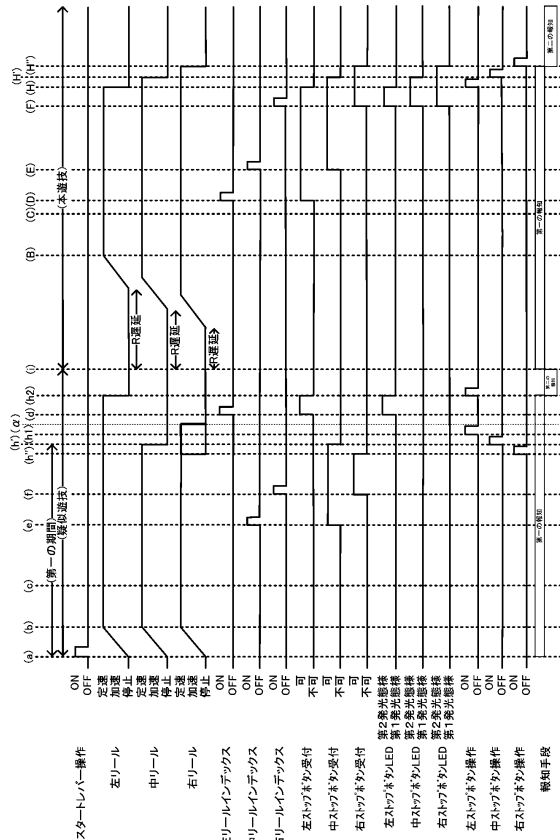
【圖 2 5 3】



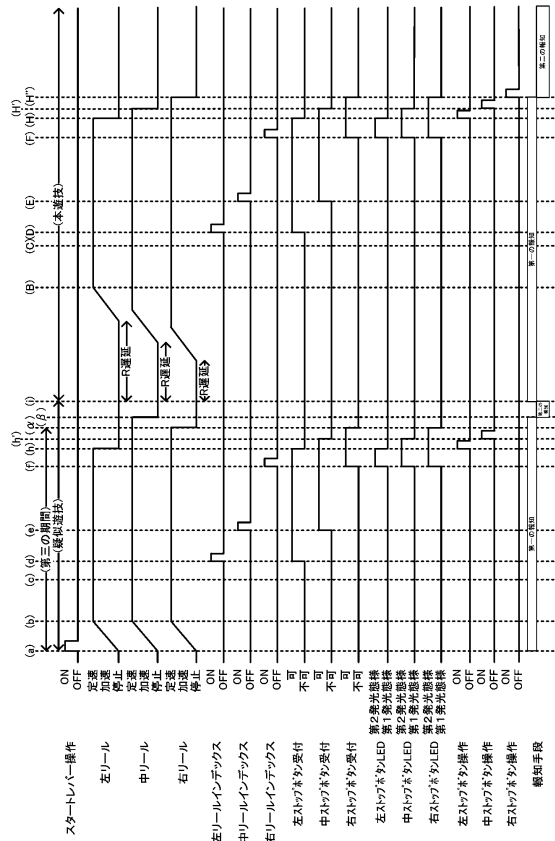
【図 254】



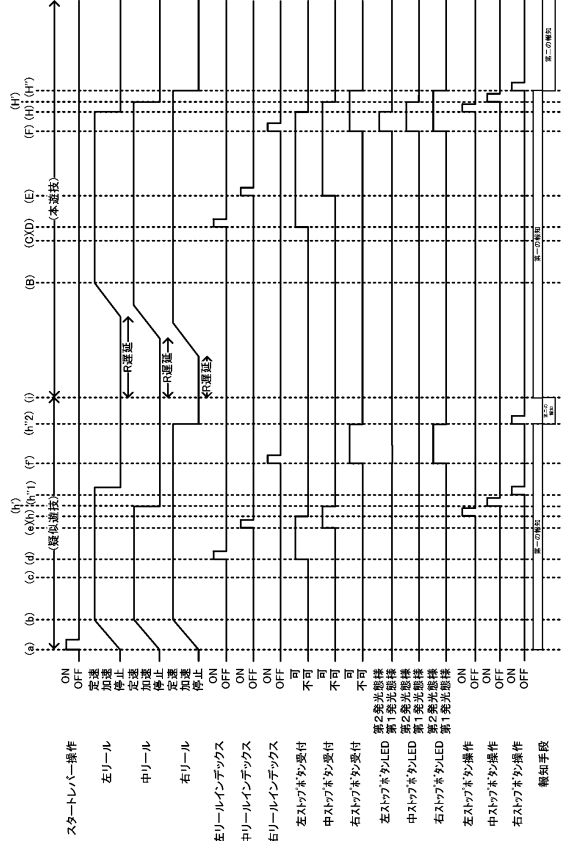
【図 2 5 5】



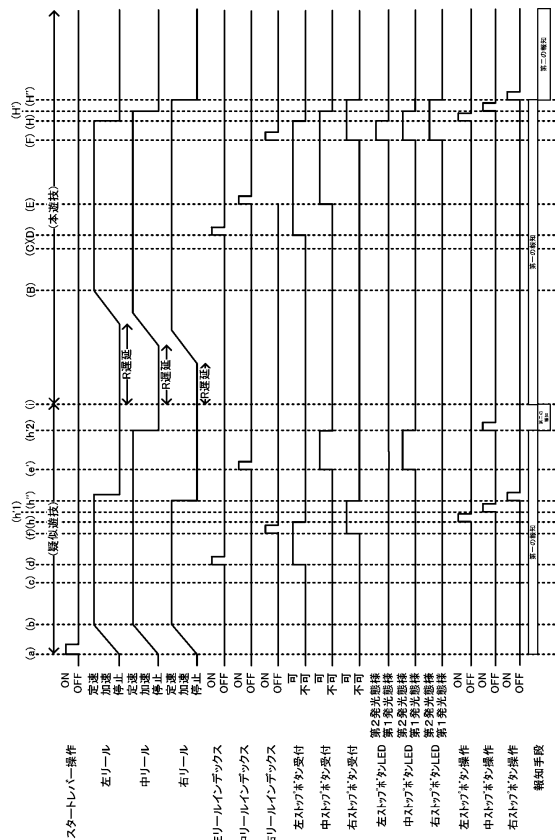
【図 2 5 6】



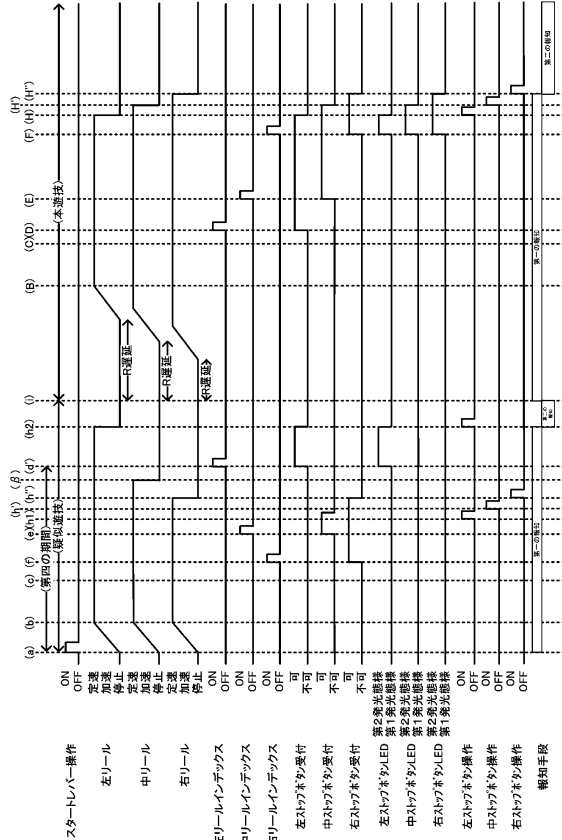
【図 2 5 7】



【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



10

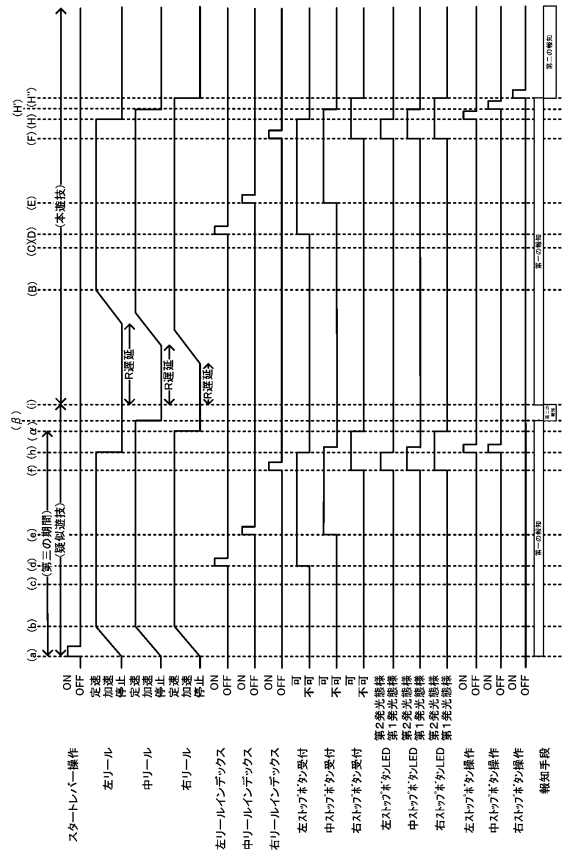
20

30

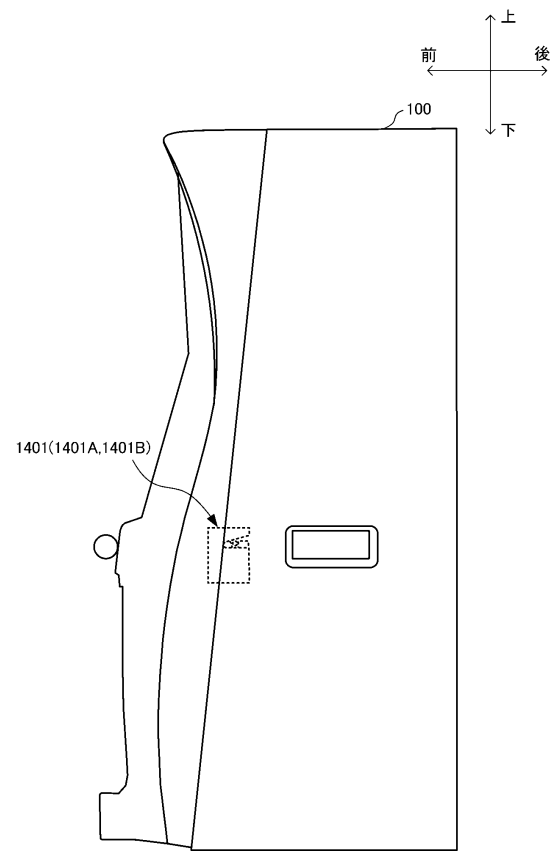
40

50

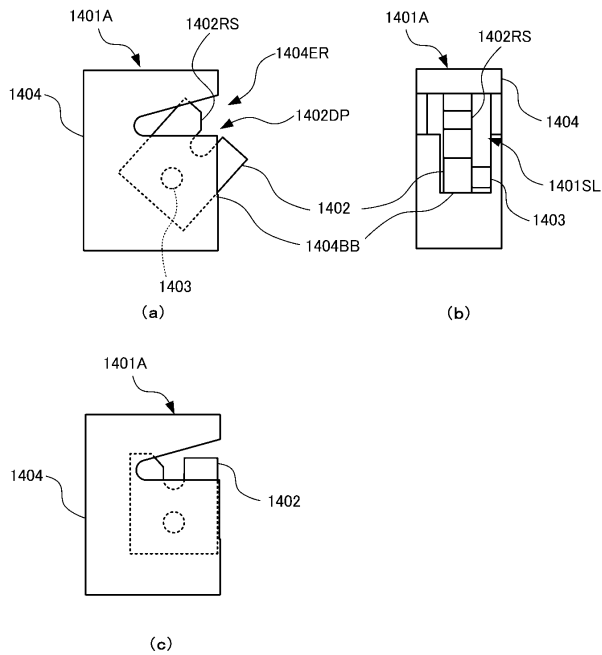
【図 2 6 0】



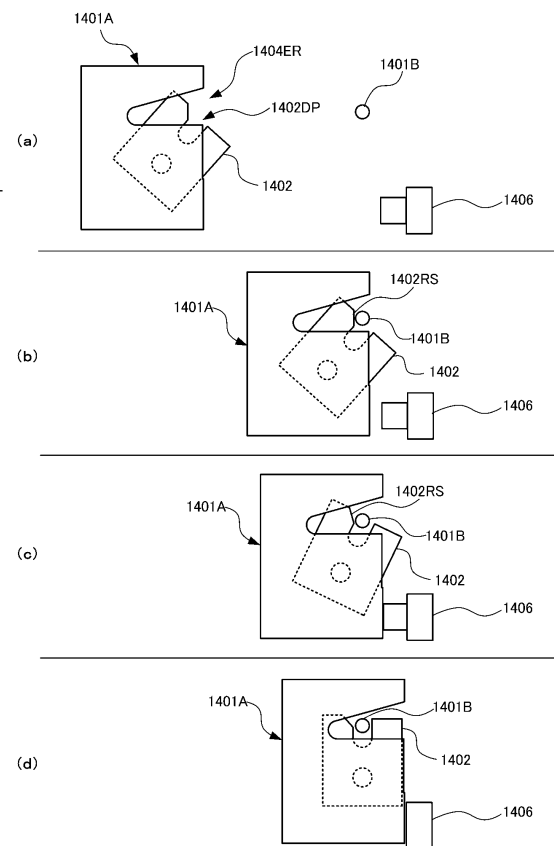
【図 2 6 1】



【図 2 6 2】



【図 2 6 3】



10

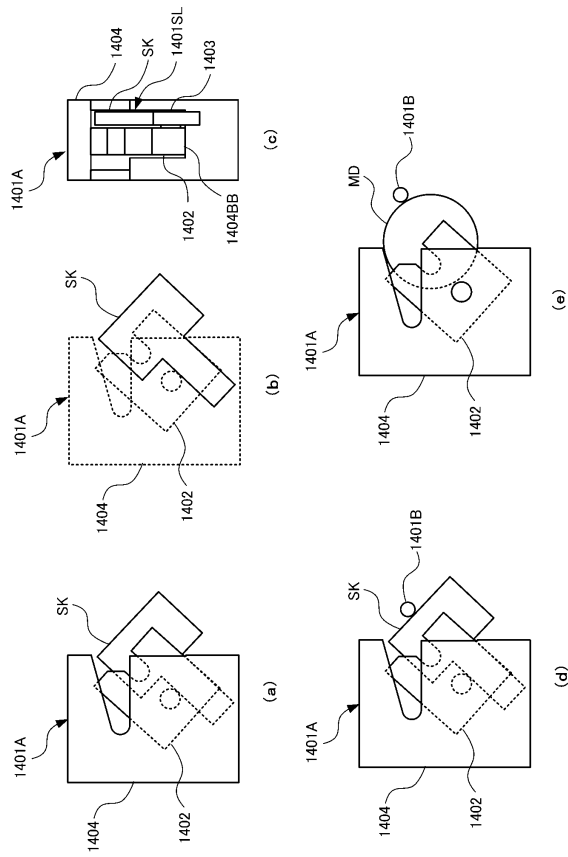
20

30

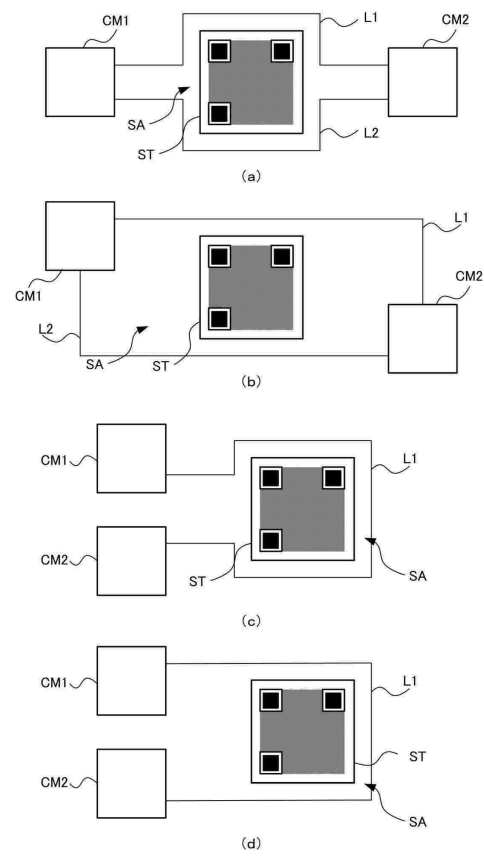
40

50

【図 2 6 4】



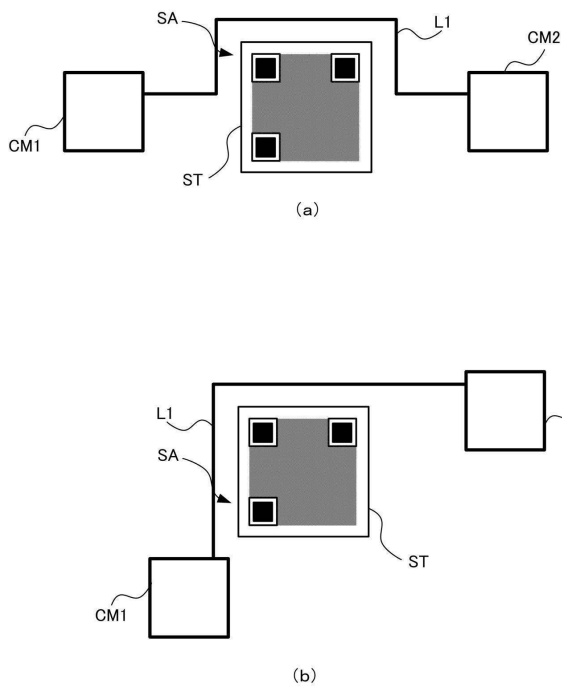
【図 2 6 5】



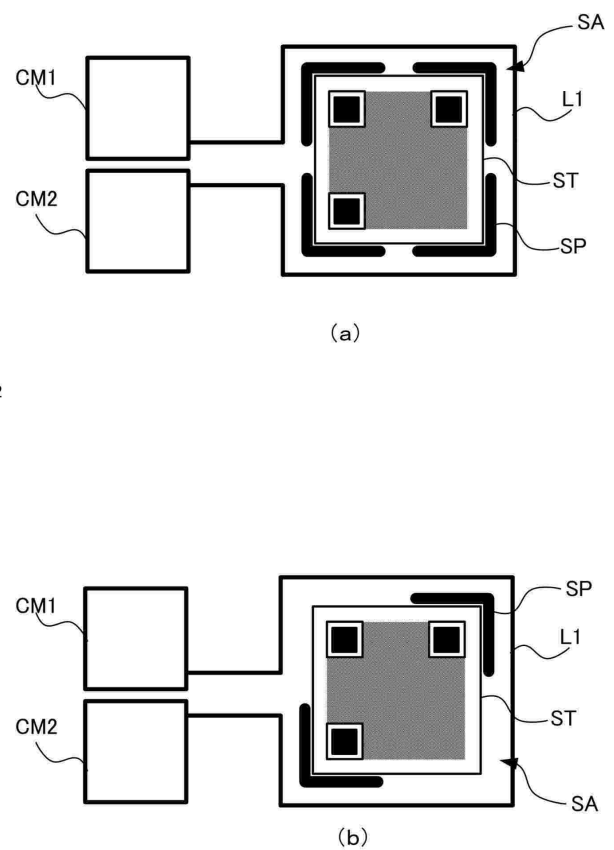
10

20

【図 2 6 6】



【図 2 6 7】

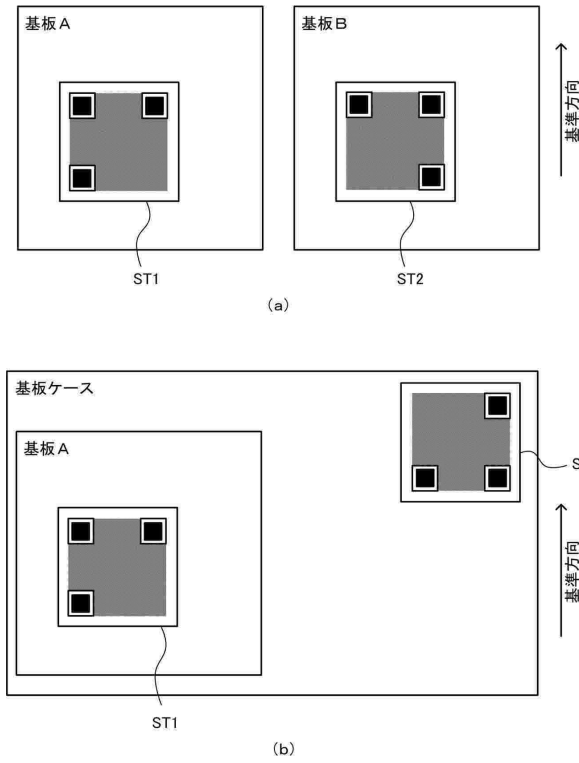


30

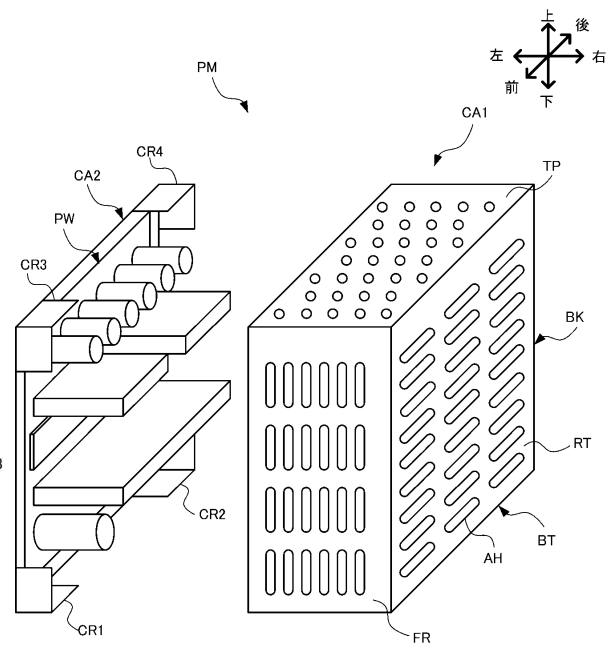
40

50

【図 268】



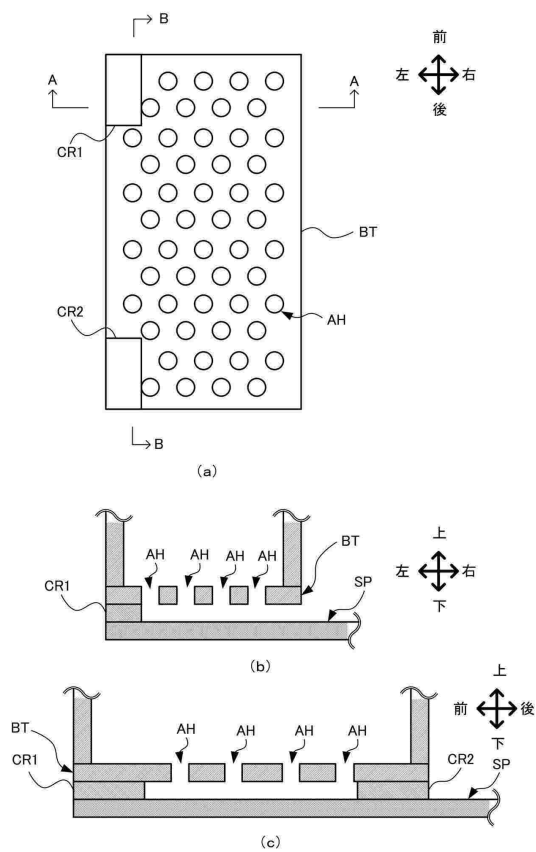
【図 269】



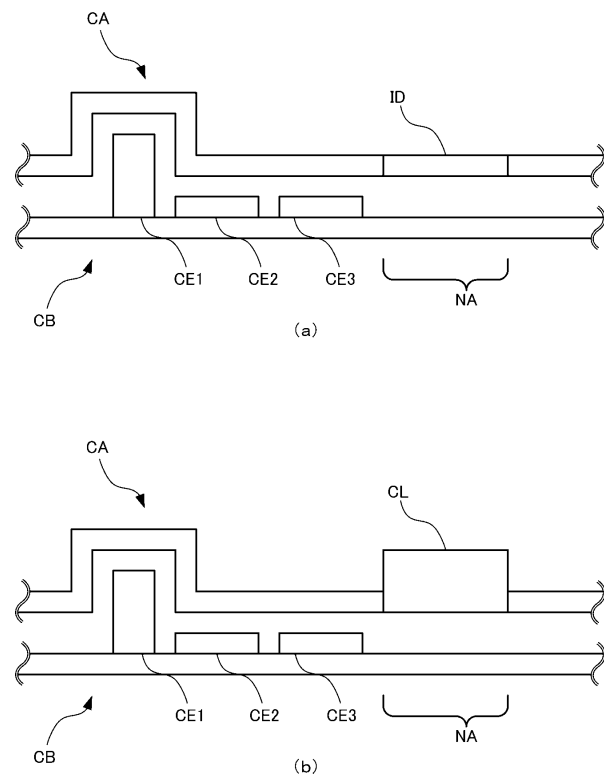
10

20

【図 270】



【図 271】



30

40

50

【図 2 7 2】

	ペット操作	レバニ操作	左停止操作	中停止操作	右停止操作
ペット状態	ペット	ペット	ペット	ペット	非ペット
MAXペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	停止	停止	停止
中リール	停止	回転	停止	停止	停止
右リール	停止	回転	回転	回転	停止
リールユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第二の表示
スピーカ	通常BGM	第一の音声	第一の音声	第一の音声	第二の音声
ランジ (サイド・トップ)	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第二停止音	第三停止音
レバー用モニタLED	第一の態様	第二の態様	第一の態様	第一の態様	第一の態様

【図 2 7 3】

	ペット操作	レバニ操作	レバニ操作後 t 1 経過	レバニ操作後 t 2 経過	左停止操作	中停止操作	右停止操作
ペット状態	ペット	レバニ操作	レバニ操作	レバニ操作	左停止操作	中停止操作	右停止操作
MAXペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	回転	回転	停止	停止	停止
中リール	停止	回転	回転	回転	停止	停止	停止
右リール	停止	回転	回転	回転	回転	回転	停止
リールユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第二の表示
			「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 2 以上経過」	「時間 t 2 以上経過」	「時間 t 2 以上経過」	
			「リール回転中」	「リール回転中」	「リール回転中」	「リール回転中」	
			「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」	
ランジ (サイド・トップ)	通常BGM	第一の音声					第一の音声
レバニ用モニタLED	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様

【図 2 7 4】

	ペット操作	レバニ操作	レバニ操作後 t 1 経過	リール異常発生	左停止操作
ペット状態	ペット	ペット	ペット	ペット	ペット
MAXペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	操作	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	第二の発光表示	非操作	第一の発光表示	操作
中停止ボタン	非操作	第二の発光表示	非操作	第一の発光表示	非操作
右停止ボタン	非操作	第二の発光表示	非操作	第一の発光表示	非操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	回転	停止	停止
中リール	停止	回転	回転	停止	停止
右リール	停止	回転	回転	停止	停止
リールユニットハース	接続	接続	接続	非接続	非接続
表示手段	通常背景表示	第一の表示	「時間 t 1 以上経過」	第一の表示	「時間 t 1 以上経過」
			「リール回転中」	「リール回転中」	「リール回転中」
			「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」
スピーカ	通常BGM	第一の音声			
ランジ (サイド・トップ)	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様
レバニ用モニタLED	第一の態様	第二の態様	第一の態様	第一の態様	第一の態様

【図 2 7 5】

	ペット操作	レバニ操作	リール異常発生	レバニ操作後 t 1 経過
ペット状態	ペット	ペット	ペット	ペット
MAXペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	操作	非操作	非操作
レバーユニットハース	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	第一の発光表示	第二の発光表示	第一の発光表示	第一の発光表示
右停止ボタン	第一の発光表示	第二の発光表示	第一の発光表示	第一の発光表示
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	回転	停止	停止
中リール	停止	回転	停止	停止
右リール	停止	回転	停止	停止
リールユニットハース	接続	接続	非接続	非接続
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示
				「時間 t 1 以上経過」
				「リール回転中」
				「リールを止めて下さい」
スピーカ	通常BGM	第一の音声	第一の音声	
ランジ (サイド・トップ)	通常発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様	第一の発光態様
レバニ用モニタLED	第一の態様	第二の態様	第一の態様	第一の態様

【図 2 7 6】

ペット状態	ペット操作	ペット操作	レバ 操作	レバ 操作後 t 1 経過	ボタンユニット異常発生	左停止操作
MAX ペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバ	非操作	非操作	操作	非操作	非操作	非操作
レバユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	第二の発光表示	非操作	非操作	操作
中停止ボタン	非操作	非操作	第二の発光表示	非操作	非表示	非表示
右停止ボタン	非操作	非操作	第二の発光表示	非操作	非表示	非表示
停止ボタンユニットハース	第一の発光表示	第一の発光表示	第二の発光表示	非操作	非表示	非表示
左リール	停止	停止	接続	接続	非接続	非接続
中リール	停止	停止	回転	回転	回転	回転
右リール	停止	停止	回転	回転	回転	回転
リールユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	通常背景表示	第一の表示	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」
				「リール回転中」	「リール回転中」	「リール回転中」
				「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」
スピーカ	通常BGM	第一の音声				
ランプ (サイド・トップ)	通常発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態
レバ・用ミタLED	第一の状態	第二の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態

【図 2 7 7】

ペット状態	ペット操作	レバ 操作	レバ 操作	ボタンユニット異常発生	レバ 操作後 t 1 経過
MAX ペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバ	非操作	操作	接続	接続	接続
レバユニットハース	非操作	非操作	第二の発光表示	非操作	非操作
左停止ボタン	第一の発光表示	第二の発光表示	第二の発光表示	非表示	非表示
中停止ボタン	第一の発光表示	第二の発光表示	第二の発光表示	非表示	非表示
右停止ボタン	第一の発光表示	第二の発光表示	第二の発光表示	非表示	非表示
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	非接続	非接続
左リール	停止	停止	回転	回転	回転
中リール	停止	停止	回転	回転	回転
右リール	停止	停止	回転	回転	回転
リールユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	通常背景表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示	第一の表示
					「時間 t 1 以上経過」
					「リール回転中」
					「リールを止めて下さい」
スピーカ	通常BGM	第一の音声	第一の音声		
ランプ (サイド・トップ)	通常発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態
レバ・用ミタLED	第一の状態	第二の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態

【図 2 7 8】

ペット状態	ペット操作	レバ 操作	レバ 操作	左停止操作	中停止操作	右停止操作
MAX ペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバ	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止	停止	停止	停止
リールユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	第一の表示	第一の表示	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」
			「リール回転中」	「リール回転中」	「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」
スピーカ	第一の音声	第一の音声				第二の音声
ランプ (サイド・トップ)	通常BGM	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態
レバ・用ミタLED	第一の状態	第二の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態

【図 2 7 9】

ペット状態	ペット操作	レバ 操作	レバ 操作	左停止操作	中停止操作	右停止操作
MAX ペットボタン	操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバ	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
レバユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
中停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
右停止ボタン	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作	非操作
停止ボタンユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止	停止	停止	停止
リールユニットハース	接続	接続	接続	接続	接続	接続
表示手段	第一の表示	第一の表示	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」	「時間 t 1 以上経過」
			「リール回転中」	「リール回転中」	「リールを止めて下さい」	「リールを止めて下さい」
スピーカ	第一の音声	第一の音声				第二の音声
ランプ (サイド・トップ)	通常BGM	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態	第一の発光状態
レバ・用ミタLED	第一の状態	第二の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態	第一の状態

【図 280】

[illegible]

【図 281】

[illegible]

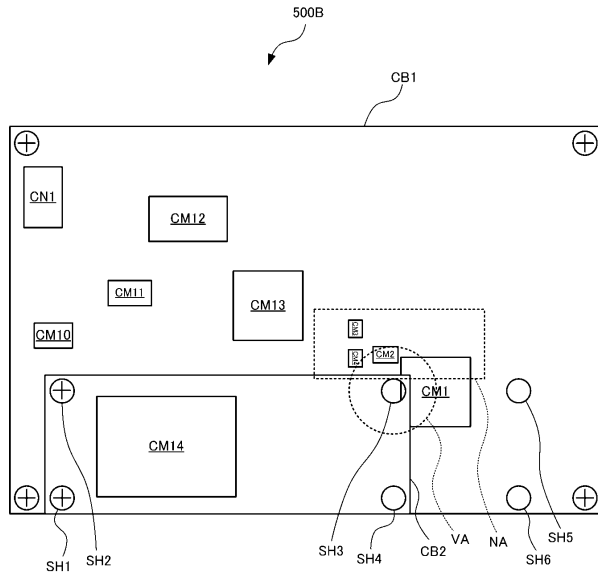
【図 282】

扉センサ-中継基板間ハーネス断線	閉状態	閉状態	閉状態
	扉センサ	開検知状態	開検知状態
扉センサ-中継基板間ハーネス		接続	接続
中継基板-主制御基板間ハーネス		接続	接続
	ベット状態	非ベット	非ベット
	M A Xベットボタン	非操作	非操作
	レバー	非操作	非操作
	レバーユニットハーネス	接続	非接続
	左停止ボタン	非操作	非操作
	中停止ボタン	非操作	非操作
	右停止ボタン	非操作	非操作
	停止ボタンユニットハーネス	接続	接続
	左リール	停止	停止
	中リール	停止	停止
	右リール	停止	停止
	表示手段	デモ表示	扉開放エラー表示
	スピーカ	通常B G M	扉開放エラー音声
	ランプ (サイド・トップ)	通常発光状態様	扉開放エラー発光状態様
扉センサ用モタLED		第一の状態様	第二の状態様

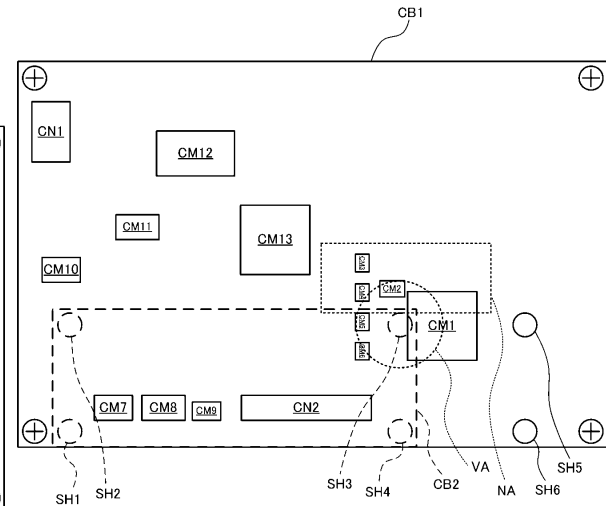
【図 283】

	デモ表示中	中継基板 - 主制御基板間 ハーネス断線	電源投入時
扉状態	閉状態	閉状態	閉状態
扉センサ	開検知状態	開検知状態	開検知状態
扉センサ-中継基板間ハーネス	接続	接続	接続
中継基板-主制御基板間ハーネス	接続	非接続	非接続
ペド状態	非ペド	非ペド	非ペド
M A Xハットボタン	非操作	非操作	非操作
レバー	非操作	非操作	非操作
レバーユニットハーネス	接続	非接続	非接続
左停止ボタ	非操作	非接続	非接続
中停止ボタ	非操作	非操作	非操作
右停止ボタ	非操作	非操作	非操作
停止ホタンユニットハーネス	接続	接続	接続
左リール	停止	停止	停止
中リール	停止	停止	停止
右リール	停止	停止	停止
表示手段	デモ表示	デモ表示	基板接続エラー-表示
スピーカ	通常BGM	通常BGM	基板接続エラー-音声
ランプ(サイド・トップ)	通常発光態様	通常発光態様	基板接続エラー-発光態様
扉ヤケ付用エッジLED	第一の配線	第一の配線	第一の配線

【図 284】



【図 285】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 1 8 8 2 5 7 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 5 / 0 4

A 6 3 F 7 / 0 2