(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-98693
(P2024-98693A)
(43)公開日　令和6年7月24日(2024.7.24)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全563頁）

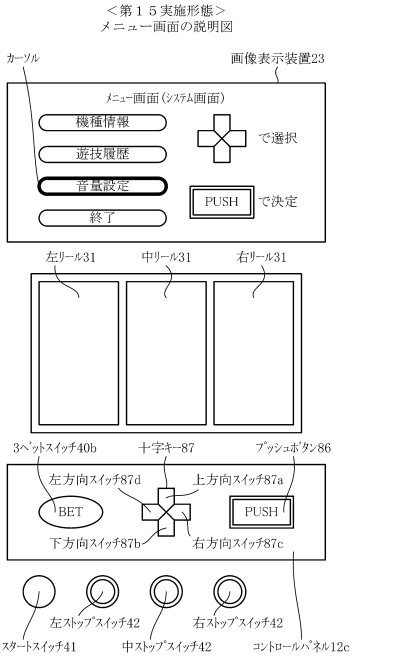
(21)出願番号　特願2023-2324(P2023-2324)
(22)出願日　令和5年1月11日(2023.1.11)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100113228
弁理士　中村 正
(72)発明者　伊達 彬雄
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

Ｆターム（参考）　2C518　EA01 EB16 EC17 EC22 EC26

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】部品点数を削減しつつ、操作性を向上させる
【解決手段】画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたとき、及びメニュー画面において選択した項目を決定するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、同一の所定音を出力する。画像表示装置２３におけるメニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは所定音を出力せずに、所定音と異なる音を出力するか、又は無音とする。これにより、プッシュボタン８６に複数の機能を持たせるとともに、プッシュボタン８６が操作されたときに出力する音の違いによって機能の違いを示す。
【選択図】図２３４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
画像表示装置にメニュー画面の表示を開始するとき、画像表示装置に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するとき、及び画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するときに操作される所定のスイッチを備え、
画像表示装置にメニュー画面の表示を開始するために所定のスイッチが操作されたとき、及び画像表示装置に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するために所定のスイッチが操作されたときは、同一の所定音を出力し、
画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するために所定のスイッチが操作されたときは所定音を出力しない
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、遊技機の１つとして、スロットマシンが知られている（たとえば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１５－０１６１１０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明が解決しようとする課題は、遊技機としての性能を向上させることである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。なお、本発明は、後述する当初発明１～当初発明１５のうち、当初発明１０に相当する。
本発明（第１５実施形態）は、
画像表示装置（２３）にメニュー画面（図２３４）の表示を開始するとき、画像表示装置に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するとき、及び画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するときに操作される所定のスイッチ（プッシュボタン８６）を備え、
画像表示装置にメニュー画面の表示を開始するために所定のスイッチが操作されたとき、及び画像表示装置に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するために所定のスイッチが操作されたときは、同一の所定音（たとえば「ピロン」のような音）を出力し、
画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するために所定のスイッチが操作されたときは所定音を出力しない（所定音と異なる音（たとえば「ポーン」のような音）を出力するか、又は無音とする）
ことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技機としての性能を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】

【図１】第１実施形態における遊技機の一例であるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図２】第１実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。
【図３】第１実施形態において、（Ａ）は表示窓と各リールの位置関係と有効ラインを示す図であり、（Ｂ）は図柄位置の称呼を示す図である。
【図４】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（１）を示す図である。
【図５】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（２）を示す図である。
【図６】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（３）を示す図である。
【図７】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（４）を示す図である。
【図８】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（５）を示す図である。
【図９】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（６）を示す図である。
【図１０】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（７）を示す図である。
【図１１】第１実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等（８）を示す図である。
【図１２】第１実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。
【図１３】第１実施形態における非ＲＴの置数表（１）を示す図である。
【図１４】第１実施形態における非ＲＴの置数表（２）を示す図である。
【図１５】第１実施形態におけるＲＴ１の置数表（１）を示す図である。
【図１６】第１実施形態におけるＲＴ１の置数表（２）を示す図である。
【図１７】第１実施形態におけるＲＢ作動中の置数表（１）を示す図である。
【図１８】第１実施形態におけるＲＢ作動中の置数表（２）を示す図である。
【図１９】第１実施形態における役物条件装置、並びに小役及びリプレイ条件装置（１）を示す図である。
【図２０】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（２）を示す図である。
【図２１】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（３）を示す図である。
【図２２】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（４）を示す図である。
【図２３】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（５）を示す図である。
【図２４】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（６）を示す図である。
【図２５】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（７）を示す図である。
【図２６】第１実施形態における小役及びリプレイ条件装置（８）を示す図である。
【図２７】第１実施形態における演出グループ番号を示す図である。
【図２８】第１実施形態において、演出グループ番号「８」のときの変則押し順及び順押しでの期待値を説明する図である。
【図２９】第１実施形態において、（ａ）は通常区間レバー処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は初期通常モード抽選を示す図である。
【図３０】第１実施形態において、（ａ）は通常モードの種類を示す図であり、（ｂ）は有利区間１ゲーム目の通常モード抽選の置数を示す図である。
【図３１】第１実施形態において、（ａ）は通常モードの種類を示す図であり、（ｂ）は各通常モードの遷移確率を示す図である。
【図３２】第１実施形態において、「赤７」揃い疑似遊技演出を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態において有利区間連続演出を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態において、差数カウンタ及び打止めカウンタの推移を示す図である。
【図３５】第１実施形態において、差数カウンタ及び打止めカウンタと電源断との関係を示す図である。
【図３６】第１実施形態において、電源オンからメイン処理までの流れを示すフローチャートである。
【図３７】図３６のステップＳ５１３におけるエラー処理を示すフローチャートである。

【図３８】図３６のステップＳ５２５におけるコンプリート機能算出処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態において、コンプリート機能の作動の予告する画像を示す図である。
【図４０】第１実施形態において、コンプリート機能の作動を予告する区間を示す図である。
【図４１】第１実施形態において、コンプリート機能作動を全面に画像表示する例を示す図である。
【図４２】第１実施形態において、コンプリート機能作動画像を示す図である。
【図４３】第１実施形態において、特別遊技状態中に打止めカウンタが「１９０００」に到達した場合を示す図である。
【図４４】第１実施形態において、コンプリート機能と電源断との関係を示す図である。
【図４５】第１実施形態において、コンプリート機能と電源断との関係を示す図である。
【図４６】第１実施形態において、コンプリート機能と電源断との関係を示す図である。
【図４７】第１実施形態において、コンプリート機能と電源断との関係を示す図である。
【図４８】第１実施形態において、コンプリート機能と電源断との関係を示す図である。
【図４９】第１実施形態において、コンプリート機能と電源断との関係を示す図である。
【図５０】第１実施形態において、払出し後にコンプリート機能が作動する遊技において、自動精算中にホッパーエンプティエラーが発生した例を示す図である。
【図５１】第１実施形態において、払出し後にコンプリート機能が作動する遊技において、自動精算中にホッパーエンプティエラーが発生した例を示す図である。
【図５２】第１実施形態において、サブ側電源復帰処理を示すフローチャートである。
【図５３】第２実施形態におけるメインＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭの構成を説明する図である。
【図５４】第２実施形態におけるＲＷＭの使用領域に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
【図５５】第２実施形態におけるＲＷＭの使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
【図５６】第２実施形態におけるＲＷＭの使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図であって、図３４に続く図である。
【図５７】（Ａ）は、第２実施形態における表示基板上の各種ＬＥＤを示す図であり、（Ｂ）は、第２実施形態における管理情報表示ＬＥＤを示す図である。
【図５８】第２実施形態におけるデジット１～９とセグメントＡ～Ｇ及びＰとの関係を示す図である。
【図５９】第２実施形態における出力ポート２～７から出力される信号を示す図である。
【図６０】第２実施形態におけるデジットとセグメントとの関係を示す図である。
【図６１】（Ａ）は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）と出力ポート３から出力される信号との関係を示す図であり、（Ｂ）は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）と出力ポート６から出力される信号との関係を示す図であり、（Ｃ）は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）を示す図である。
【図６２】第２実施形態におけるプログラム開始処理（M_PRG_START ）を示すフローチャートである。
【図６３】第２実施形態における電源復帰処理（M_POWER_ON）を示すフローチャートである。
【図６４】第２実施形態における復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。
【図６５】第２実施形態における初期化処理（M_INI_SET ）を示すフローチャートである。
【図６６】第２実施形態における設定変更確認処理（M_RANK_CTL）を示すフローチ

ャートである。
【図６７】第２実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図６８】第２実施形態における割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）を示すフローチャートである。
【図６９】第２実施形態における電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）を示すフローチャートである。
【図７０】第２実施形態におけるＲＷＭチェックサムセット処理（Ｓ_ＳＵＭ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。
【図７１】第２実施形態におけるＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）を示すフローチャートである。
【図７２】第２実施形態における復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を示すフローチャートである。
【図７３】第２実施形態における比率表示準備処理（Ｓ_ＤＳＰ_ＲＥＡＤＹ）を示すフローチャートである。
【図７４】第２実施形態における点滅要求フラグ生成処理（Ｓ_ＬＥＤ_ＦＬＡＳＨ）を示すフローチャートである。
【図７５】第２実施形態における点滅／非該当項目判定値テーブル（ＴＢＬ_ＳＥＧ_ＦＬＡＳＨ）を示す図である。
【図７６】第２実施形態における比率表示タイマ更新処理（Ｓ_ＲＡＴＥ_ＴＩＭＥ）を示すフローチャートである。
【図７７】第２実施形態における比率表示処理（Ｓ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）を示すフローチャートである。
【図７８】第２実施形態における点滅ビット検査回数テーブル（ＴＢＬ_ＦＬＡＳＨ_ＣＨＫ）を示すフローチャートである。
【図７９】第２実施形態の変形例における復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を示すフローチャートである。
【図８０】第２実施形態の変形例における出力ポート２～５から出力される信号を示す図である。
【図８１】第２実施形態の変形例におけるＬＥＤ表示カウンタ１（_ＣＴ_ＬＥＤ_ＤＳＰ1）と出力ポート３及び６から出力される信号との関係を示す図である。
【図８２】第３実施形態における１チップマイクロプロセッサを示す図である。
【図８３】第３実施形態において、図８２中、内蔵ＲＯＭ内のメモリマップをより詳細に示す図である。
【図８４】第３実施形態において、図８２中、内蔵ＲＷＭ内のメモリマップをより詳細に示す図である。
【図８５】第３実施形態において、割込み初期設定アドレスを説明する図であり、（Ａ）は割込み初期設定アドレスのデータ詳細を示す図であり、（Ｂ）は割込み優先順位と割込み優先順位設定値との関係を示す図である。
【図８６】第３実施形態において、ベクタアドレス値と、ベクタアドレスに記憶されているデータ値とを説明する図であり、（Ａ）はベクタアドレス値を示し、（Ｂ）は割込み要因と自動割当て値との関係を示し、（Ｃ）はベクタアドレスのデータ値の例を示す。
【図８７】第３実施形態において、電源がオンされた後、ユーザモードに移行するまでの過程を示す図である。
【図８８】第３実施形態において、内蔵ＲＯＭの使用領域のプログラム領域において、「００００Ｈ」から開始されるプログラム例を示す図である。
【図８９】第３実施形態において、ベクタアドレスを「００Ｆ４Ｈ」としたときの例を示す図である。
【図９０】第３実施形態において、ＲＳＴ命令で呼び出される処理の例を示すフローチャートであり、（Ａ）、（Ｂ）、及び（Ｃ）は、それぞれ例１、例２、及び例３を示す。
【図９１】第３実施形態において、プログラムコード領域設定アドレスとそのデータ値とを示す図である。

【図９２】第４実施形態において、（ａ）は、役の種類、当選確率、ストップスイッチの押し順ごとの払出し枚数等を示す図であり、（ｂ）は、偏り役の出玉性能を示す図である。
【図９３】第４実施形態において、有利区間かつ非ＡＴ中に推奨押し順でストップスイッチが操作されたときの演出の流れ（例１）を示す図である。
【図９４】第４実施形態において、有利区間かつ非ＡＴ中に非推奨押し順でストップスイッチが操作されたときの演出の流れ（例１）を示す図である。
【図９５】第４実施形態において、有利区間かつ非ＡＴ中に、推奨押し順でストップスイッチが操作されたときの演出の流れ（例２）を示す図である。
【図９６】第４実施形態において、有利区間かつ非ＡＴ中に、非推奨押し順でストップスイッチが操作されたときの演出の流れ（例２）を示す図である。
【図９７】第４実施形態において、推奨画像が表示されたときの（画像）レイヤーの推移を説明する図である。
【図９８】図９７に続く図である。
【図９９】第４実施形態において、デモ表示後にベット操作及びスタートスイッチ操作をした場合の画像表示、プッシュボタンランプの状態、及びメニュー表示を示すタイムチャート（リプレイ非入賞時）であり、（ａ）は推奨押し順時を示し、（ｂ）は非推奨押し順時を示す。
【図１００】第４実施形態において、リプレイ入賞後、６０秒経過後にスタートスイッチを操作した場合の画像表示、プッシュボタンランプの状態、及びメニュー表示を示すタイムチャートであり、（ａ）は推奨押し順時を示し、（ｂ）は非推奨押し順時を示す。
【図１０１】第４実施形態において、全停後３秒以内にベット操作し、全停後６０秒経過後にスタート操作した場合の画像表示、プッシュボタンランプの状態、及びメニュー表示を示すタイムチャートであり、（ａ）は推奨押し順時を示し、（ｂ）は非推奨押し順時を示す。
【図１０２】第４実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０３】図１０２のステップＳ１８１における押し順指示番号セット処理を示すフローチャートである。
【図１０４】図１０２のステップＳ１８２における演出グループ番号セット処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第４実施形態において、当選役（偏り役）と指示モニタ及び画像表示との関係を示す図である。
【図１０６】第４実施形態において、仮保存処理１を示すフローチャートである。
【図１０７】図１０６に続くフローチャートである。
【図１０８】図１０７の他の例を示すフローチャートである。
【図１０９】第４実施形態において、仮保存処理２を示すフローチャートである。
【図１１０】図１０９に続くフローチャートである。
【図１１１】第５実施形態におけるスロットマシンの側断面図である。
【図１１２】第５実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図１１３】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（１）である。
【図１１４】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（２）である。
【図１１５】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（３）である。
【図１１６】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（４）である。
【図１１７】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（５）である。

【図１１８】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（６）である。
【図１１９】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（７）である。
【図１２０】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（８）である。
【図１２１】第５実施形態におけるメダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図（９）である。
【図１２２】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（１）である。
【図１２３】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（２）である。
【図１２４】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（３）である。
【図１２５】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（４）である。
【図１２６】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（５）である。
【図１２７】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（６）である。
【図１２８】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（７）である。
【図１２９】第５実施形態におけるエラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート（８）である。
【図１３０】第５実施形態におけるドア開放報知中に電源オフしたときの動作態様を示すタイムチャート（１）である。
【図１３１】第５実施形態におけるドア開放報知中に電源オフしたときの動作態様を示すタイムチャート（２）である。
【図１３２】第５実施形態におけるドア開放報知中に電源オフしたときの動作態様を示すタイムチャート（３）である。
【図１３３】第６実施形態におけるエラー報知の例１を示すタイムチャートである。
【図１３４】第６実施形態におけるエラー報知の例２を示すタイムチャートである。
【図１３５】第６実施形態におけるエラー報知の例３を示すタイムチャートである。
【図１３６】第６実施形態において、第１エラーの発生中に電源断が発生した例（例４）を示すタイムチャートである。
【図１３７】第６実施形態において、第１エラーの発生中に電源断が発生した例（レ５）を示すタイムチートであり、図１３６の変形例である。
【図１３８】第６実施形態におけるエラー報知の例６を示すタイムチャートである。
【図１３９】第６実施形態におけるエラー報知の例７を示すタイムチャートである。
【図１４０】第６実施形態におけるエラー報知の例８を示すタイムチャートである。
【図１４１】第６実施形態におけるエラー報知の例９を示すタイムチャートである。
【図１４２】第７実施形態において、スロットマシンを示す外観斜視図である。
【図１４３】第７実施形態において、ドアキー及びドアキーシリンダを示す図であり、（ａ）はドアシリンダーを示す正面図であり、（ｂ）はドアキー挿入口からドアキーが挿入された状態を示す側面図である。
【図１４４】第７実施形態において、ドアキー挿入口とドアキーの位置関係とを示す正面図である。
【図１４５】第７実施形態において、（ａ）はドアキーシリンダの各種寸法を説明する正面図であり、（ｂ）は電源プラグの寸法を示す平面図及び側面図である。
【図１４６】第７実施形態における施錠装置を説明する模式図であり、フロントドアの内

側から外側（遊技者側）に向かって見た正面図である。
【図１４７】第７実施形態において、図１４６の状態からカムが反時計回りに４５度回転したときの状態を示す図である。
【図１４８】第７実施形態において、図１４６の状態からカムが時計回りに４５度回転したときの状態を示す図である。
【図１４９】第７実施形態において、フロントドアを開放した後、ドアキーをその位置でロックする構造を示す正面図である。
【図１５０】第７実施形態において、設定キー及び設定キーシリンダを示す図であり、（ａ）は設定キーを挿入した状態を示す側面図であり、（ｂ）は設定キーを時計回りに９０度回転させたときの状態を示す側面図である。
【図１５１】第７実施形態において、ドアキー及び設定キーの回転角度と、回転角度に対応する回転トルクとの関係を示す図である。
【図１５２】第８実施形態における演出ステージを示す図である。
【図１５３】第８実施形態における演出の種類を示す図である。
【図１５４】第８実施形態において、演出０１、演出０３、演出１４のイベント名、カット数、及び分岐数を示す図である。
【図１５５】第８実施形態において、演出１５、演出１６、演出１７のイベント名、カット数、及び分岐数を示す図である。
【図１５６】第８実施形態において、演出１８、演出２０、演出２１、演出２２のイベント名、カット数、及び分岐数を示す図である。
【図１５７】第８実施形態において、演出２３、演出２４、演出２５のイベント名、カット数、及び分岐数を示す図である。
【図１５８】第９実施形態における遊技機（メダルレス遊技機）を示すブロック図である。
【図１５９】第９実施形態における計数関連処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第１０実施形態において、引戻しゾーンでのアイコン数の推移等を示す図である。
【図１６１】第１０実施形態において、引戻しゾーンの引戻し抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第１０実施形態において、図１６１のステップＳ７０５における有利区間継続判定を示すフローチャートである。
【図１６３】第１０実施形態において、通常区間における引戻し抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第１０実施形態において、移行準備状態にける引戻し抽選処理を示すフローチャートである。
【図１６５】第１０実施形態において、有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第１０実施形態において、デモンストレーション画像の表示処理の流れを示すフローチャートである。
【図１６７】図１６６に続くフローチャートである。
【図１６８】第１０実施形態において、ＳＰフラグの制御処理を示すフローチャートである。
【図１６９】第１０実施形態において、サブボーナス移行処理の流れを示すフローチャートである。
【図１７０】第１１実施形態において、割込み処理と、１～３ベット点灯データの「１」／「０」と、１～３ベット表示ＬＥＤの点灯／消灯との関係を示すタイムチャートである。
【図１７１】第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、リプレイ入賞時におけるベット数データクリアから１～３ベット点灯データ「１」セットまでの時間「Ｔ２」との関係を示すタイムチャートである。

【図１７２】第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、３ベットスイッチオンから１ベット点灯データ「１」セットまでの時間「Ｔ３」との関係を示すタイムチャートである。
【図１７３】第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、３ベットスイッチオンから１ベット点灯データ「１」セットまでの時間「Ｔ３」等との関係を示すタイムチャートである。
【図１７４】図６７のメイン処理中、ステップＳ２９４の入賞によるメダル払出し（ＭＳ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）における処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、払出し数データセットからクレジット数データ「１」加算までの時間「Ｔ６」等との関係を示すタイムチャートである。
【図１７６】図６７のメイン処理中、ステップＳ２８５のリール回転開始準備における処理を示すフローチャートである。
【図１７７】第１２実施形態において、最小遊技時間経過前にスタートスイッチが操作されたときに出力されるウエイト音の長さと、リールの回転開始時に出力されるリール始動音の長さとの関係を示すタイムチャートである。
【図１７８】第１２実施形態において、管理者モードの各音量設定及び遊技者モードの各音量設定におけるウエイト音の音量とリール始動音の音量との関係を示す図である。
【図１７９】第１２実施形態において、ベットスイッチ操作時に出力されるベット音の出力終了タイミングと、最小遊技時間経過前にスタートスイッチが操作されたときに出力されるウエイト音の出力開始タイミングとの関係を示すタイムチャートである。
【図１８０】第１２実施形態において、疑似遊技から本遊技への移行時に、各リールの回転開始タイミングをランダムにするランダム遅延処理を実行するとともに、各リールの回転開始時にそれぞれリール始動音を出力することを示すタイムチャートである。
【図１８１】第１２実施形態において、リール回転開始までの最短時間経過前にスタートスイッチが操作されたときに、最短時間を経過するまでリールの回転開始を遅延させるとともに、その間にウエイト音を出力することを示すタイムチャートである。
【図１８２】第１３実施形態におけるスロットマシンを前面側から見た外観斜視図である。
【図１８３】第１３実施形態におけるスロットマシンの側断面図である。
【図１８４】第１３実施形態におけるメダルセレクタ及び返却部材を示す図であり、フロントドアの裏面を正面視した図である。
【図１８５】第１３実施形態において、メダル通路における通路センサの位置をメダルが通過するときの通路センサのオン／オフの様子を示す説明図である。
【図１８６】第１３実施形態において、キャビネットの左側板を下向きにした状態におけるメダルセレクタの可動部材及び通路センサの状態の説明図である。
【図１８７】第１３実施形態における返却部材の背面図である。
【図１８８】第１３実施形態における返却部材の左側面図である。
【図１８９】第１３実施形態において、キャビネットの左側板を下向きにした状態における返却部材の背面図である。
【図１９０】第１３実施形態において、キャビネットの背板を下向きにした状態における返却部材の左側面図である。
【図１９１】第１３実施形態におけるスロットマシンの正面図及びＡ部拡大図である。
【図１９２】第１３実施形態におけるスロットマシンの側断面図であり、メダル投入口から入れられた液体の流れを矢印で示す図である。
【図１９３】第１４実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図１９４】第１４実施形態におけるスロットマシンの外観斜視図である。
【図１９５】第１４実施形態におけるマスが３個のルーレット演出の説明図である。
【図１９６】第１４実施形態におけるマスが４個のルーレット演出の説明図である。

【図１９７】第１４実施形態におけるマスが３個のルーレット演出の画像表示例を示す図である。
【図１９８】第１４実施形態におけるマスが４個のルーレット演出の画像表示例を示す図である。
【図１９９】第１４実施形態において、マスが３個のルーレット演出でエフェクト表示がマスを一巡する時間と停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔との関係を示す図である。
【図２００】第１４実施形態において、マスが４個のルーレット演出でエフェクト表示がマスを一巡する時間と停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔との関係を示す図である。
【図２０１】第１４実施形態において、マスが３個のルーレット演出でエフェクト表示が１マス移動するのに要する時間と演出ランプの点滅時間間隔等との関係を示す図である。
【図２０２】第１４実施形態において、マスが４個のルーレット演出でエフェクト表示が１マス移動するのに要する時間と演出ランプの点滅時間間隔等との関係を示す図である。
【図２０３】第１４実施形態において、マスが３個のルーレット演出でエフェクト表示のオン／オフと各スイッチのオン／オフ等との関係を示すタイムチャートである。
【図２０４】第１４実施形態において、マスが４個のルーレット演出でエフェクト表示のオン／オフと各スイッチのオン／オフ等との関係を示すタイムチャートである。
【図２０５】第１４実施形態において、設定値の種類と出玉率を示す図である。
【図２０６】第１４実施形態において、設定値に関する演出用の置数表を示す図である。
【図２０７】第１４実施形態において、設定上げ確定演出処理を示すフローチャートである。
【図２０８】第１４実施形態において、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合における設定値の種類と出玉率を示す図である。
【図２０９】第１４実施形態において、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合における設定値に関する演出用の置数表を示す図である。
【図２１０】第１４実施形態において、フロントドアの裏面を示す図である。
【図２１１】第１５実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図２１２】第１５実施形態におけるスロットマシンの外観斜視図である。
【図２１３】第１５実施形態におけるスロットマシンのコントロールパネルの平面図である。
【図２１４】第１５実施形態において遊技待機中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２１５】第１５実施形態において遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２１６】第１５実施形態においてリールの定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２１７】第１５実施形態においてリールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２１８】第１５実施形態においてリールの定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態の変形例を示す説明図である。
【図２１９】第１５実施形態においてリールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例を示す説明図である。
【図２２０】第１５実施形態において遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートである。
【図２２１】第１５実施形態においてリールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートである。
【図２２２】第１５実施形態においてリールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例を示すタイムチャートである。
【図２２３】第１５実施形態においてリールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシ

ンの正面図である。
【図２２４】第１５実施形態においてリールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおける各ランプ等の点灯時／消灯時の見え方を示す説明図である。
【図２２５】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、遊技待機中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２２６】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２２７】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、リールの定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２２８】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、リールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。
【図２２９】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、リールの定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態の変形例を示す説明図である。
【図２３０】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、リールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例を示す説明図である。
【図２３１】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートである。
【図２３２】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、リールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートである。
【図２３３】第１５実施形態において、リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおいて、リールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例を示すタイムチャートである。
【図２３４】第１５実施形態におけるスロットマシンのメニュー画面の説明図である。
【図２３５】第１５実施形態におけるスロットマシンの音量設定画面の説明図である。
【図２３６】第１５実施形態におけるスロットマシンのキャビネット内部の正面図である。
【図２３７】第１５実施形態におけるスロットマシンの側断面図である。
【図２３８】第１５実施形態において、モータ用ハーネスがメイン制御基板から外れた状態を示すスロットマシンの側断面図である。
【図２３９】第１５実施形態において、モータ用ハーネスがモータ駆動基板から外れた状態を示すスロットマシンの側断面図である。
【図２４０】第１５実施形態において、サブ用ハーネスがメイン制御基板から外れた状態を示すスロットマシンの側断面図である。
【図２４１】第１５実施形態において、サブ用ハーネスがサブ制御基板から外れた状態を示すスロットマシンの側断面図である。
【図２４２】第１５実施形態における各部の長さ／距離の説明図である。
【図２４３】第１５実施形態において、フロントドアを開放した状態のスロットマシンの側断面図である。
【図２４４】第１５実施形態において、モータ駆動基板が背板に取り付けられているスロットマシンの側断面図である。
【図２４５】第１５実施形態において、モータ駆動基板が背板に取り付けられているスロットマシンにおいて、フロントドアを開放した状態を示す側断面図である。

【発明を実施するための形態】
【０００８】
本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。
「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。メダルをベットするには、メダル投入口４７から実際のメダルを手入れ投入するか、又はクレジット（貯留）されているメダルをベットするためにベットスイッチ４０を操作する。
一方、「クレジット（「貯留」ともいう。）」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン１０内部にメダルを貯留することをいう。本明細書では、「クレジット」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。
さらに、「投入」とは、メダルをベット又はクレジットすることをいう。
また、「規定数」とは、当該遊技で遊技を開始（実行）可能なベット数をいう。たとえば、規定数「２」又は「３」である遊技では、ベット数「２」又は「３」のいずれかで遊技を開始可能であり、ベット数「１」で遊技を行うことはできない。
なお、説明の便宜上、「規定数」を「ベット数」と称する場合もある。
一方、「ベット数」というときは、「規定数」以外を指す場合もある。たとえば規定数「２」又は「３」の遊技において、１枚のメダルが投入された時点（遊技開始前）では、ベット数は「１」（その時点でベットされている数）である。
【０００９】
「手入れ」とは、遊技者が、メダル投入口４７（後述）からメダルを投入することをいう。
「手入れベット」とは、遊技者が、メダル投入口４７からメダルを手入れすることにより、メダルをベットすることをいう。
「手入れクレジット」とは、遊技者が、メダル投入口４７からメダルを手入れすることにより、メダルをクレジットすること（クレジットを加算する）ことをいう。
【００１０】
「ベットメダル」とは、ベットされているメダルをいう。
「貯留メダル」とは、クレジット（貯留）されているメダルをいう。
「貯留ベット」とは、遊技者がベットスイッチ４０（後述）を操作することにより、当該遊技でベット可能な範囲内において、クレジットされているメダルの一部又は全部を、遊技を行うためにベットすることをいう。
「自動ベット」とは、リプレイが入賞したときに、スロットマシン１０の制御処理により、前回遊技でベットされていた数のメダルを自動でベットすることをいう。
ここで、小役に対応する図柄組合せが停止表示（有効ラインに停止したことを意味する。以下同じ。）したことを「小役の入賞」と称する。
一方、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、再遊技に係る条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。
しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の１つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したことを「リプレイの入賞」と称する場合がある。
「精算」とは、ベットメダル及び／又は貯留メダルを遊技者に対して払い出すことをいう。本実施形態では、精算スイッチ４３（後述）が操作されたときに精算処理を実行する。
【００１１】
「払出し」とは、役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すこと、又は上記精算によりメダルを払い出すことをいう。役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すときは、クレジットとして貯留すること（貯留メダルを加算すること、換言すれば、ＲＷＭ５３（後述）に記憶された電子データを更新すること）、及び払出し口（図示せず）から実際のメダルを払い出すことの双方を含む。メダルの払出しは、たとえば「５０」枚を限界枚数としてクレジットし、クレジット数が「５０」を超えた分のメダルは、遊技者に対して実際

に払い出すように制御する。
なお、「払出し」を、「付与」と称する場合もある。したがって、「払出し数」を「付与数」と称する場合もある。
【００１２】
「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式（ＥＣＯ）遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報（電子メダル、電子データ）が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機にクレジット可能となるものである。
なお、「遊技媒体」は、「遊技価値」と称する場合もある。
【００１３】
また、遊技媒体が電子情報である場合において、「メダルの払出し」とは、遊技機に備えられた遊技媒体クレジット装置にクレジット（加算）することを意味する。したがって、「メダルの払出し」とは、実際にメダルをホッパー３５（後述）から払い出すことのみを意味するものではなく、遊技媒体クレジット装置に、入賞役に対応する配当分の電子情報をクレジット（加算）する処理も含まれる。
【００１４】
「Ｎ－１」遊技目、「Ｎ」遊技目、「Ｎ＋１」遊技目、・・・（「Ｎ」は、２以上の整数）と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「Ｎ」遊技目であるとき、「Ｎ」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「Ｎ－１」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。さらにまた、「Ｎ＋１」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。
【００１５】
本明細書において、数字の末尾（特に、８ビット）に「（Ｂ）」を付した数値は、２進数を意味する。同様に、数字の末尾に「（Ｈ）」、「Ｈ」又は「ｈ」を付した数値は、１６進数を意味する。具体的には、たとえば１０進数で「１６」を示す数値は、２進数では「００００１００００（Ｂ）」と表記し、１６進数では「１０（Ｈ）」、「１０Ｈ」又は「１０ｈ」と表記する。また、１０進数を意味する数値については、必要に応じて「１６（Ｄ）」と表記する。
ただし、２進数、１０進数、及び１６進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「（Ｂ）」、「（Ｄ）」、「（Ｈ）」、「Ｈ」又は「ｈ」の末尾記号を省略する場合がある。
【００１６】
また、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの間（最大移動コマ数）に、有効ラインに停止表示させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を「引込み率（ＰＢ）」という。
そして、適切なリール３１の位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２を操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを「ＰＢ≠１」と称する。
これに対し、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１がどの位置であっても（ストップスイッチ４２の操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを「ＰＢ＝１」と称する。
【００１７】
また、ストップスイッチ４２の「操作態様」とは、ストップスイッチ４２の押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を意味する。
さらにまた、ストップスイッチ４２の「有利な操作態様」とは、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄組合せ）に有利／不利が生じる遊技において、払出しを有する若しくは払出し数の多い図柄組合せが停止する操作態様、有利なＲＴに移行（昇格）する図柄組合せが停止する操作態様、又は不利なＲＴに移行（

転落）しない図柄組合せが停止する操作態様をいう。「有利な操作態様」は、正解操作態様、正解押し順とも称される。

【００１８】

「ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技」は、たとえば、払出し数が異なる複数種類の小役（ベル）に重複当選した遊技（いわゆる「押し順ベル」に当選した遊技）において、ストップスイッチ４２の操作態様によって入賞する小役（ベル）の種類が異なる（払出し数が異なる）場合に相当する。また、たとえば、複数種類のリプレイに当選した遊技（重複リプレイ当選時。いわゆる「押し順リプレイ」に当選した遊技）において、入賞したリプレイの種類によってＲＴが移行するような場合も相当する。

【００１９】

「指示機能」とは、ストップスイッチ４２の操作態様を遊技者に指示する機能を意味する。指示機能は、原則として、ストップスイッチ４２の有利な操作態様を遊技者に指示する機能である。

いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置を指す。

なお、「指示」内容を見えるように示すことが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」でもある。

【００２０】

また、ストップスイッチ４２の操作態様の報知は、最も有利となる操作態様の報知に限らない可能性がある。そして、最も有利となるストップスイッチ４２の操作態様の報知を「指示機能の作動」としてもよいが、最も有利となるストップスイッチ４２の操作態様を含むいずれかの操作態様の報知を「指示機能の作動」としてもよい。

たとえば、押し順ベルが６択押し順である場合において、その押し順ベル当選時の配当が、押し順に応じて、１枚、３枚、４枚、１０枚、又は取りこぼし（非入賞）のいずれかになると仮定する。

ここで、１０枚役を入賞させるための押し順を報知することは、ストップスイッチ４２の有利な操作態様の報知であり、「指示機能の作動」に該当することはもちろんである。

一方、１枚役、３枚役、又は４枚役を入賞させるための押し順を報知することを、「有利な操作態様の報知（指示機能の作動）」としてもよく、「有利な操作態様の報知」としなくてもよい。

【００２１】

４枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利となる操作態様ではない。しかし、ベット数「３」に対して払出し数「４」となり、当該遊技の差枚数は「＋１」となるから、差枚数を増加させる操作態様であり、必ずしも不利な操作態様とはいえない。

同様に、３枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利な操作態様ではない。しかし、ベット数「３」に対して払出し数「３」となり、差枚数を現状維持する（差枚数を減少させない）操作態様であるから、必ずしも不利な操作態様とはいえない。

【００２２】

さらに同様に、１枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利な操作態様ではない。さらに、ベット数「３」に対して払出し数「１」となり、差枚数を減少させる操作態様である。しかし、役をとりこぼさない操作態様ともいえるので、不利な操作態様とはいえない可能性がある。

【００２３】

本実施形態では、押し順ベル当選時における指示機能の作動では、払出し数が最も多い役が入賞する操作態様（正解押し順）を報知する。

しかし、たとえば有利区間中の終了条件が近づいたときは、押し順ベルに当選したときに、上記のようにたとえば３枚役や４枚役を入賞させる押し順を報知し、差枚数がほぼ現

状維持となるように制御することが考えられる。
【００２４】
　また、本実施形態において、指示機能の作動は、一の規定数に限られる。たとえば、指示機能を作動させる規定数を「３」と定めたとする。この場合、ＡＴ中の規定数「２」又は「３」の遊技において、ベット数「３」で遊技を開始し、押し順ベルに当選したときは、指示機能を作動可能である。これに対し、ベット数「２」で遊技を開始したときは、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能は作動不可能である。
【００２５】
　「遊技区間」には、「通常区間（非有利区間）」と「有利区間」とを備える。なお、５．９号機では「待機区間」（有利区間抽選に当選したが、未だ有利区間に移行していない遊技区間）を設けていたが、現時点での６号機規則では、「待機区間」等は設けられていない。ただし、これに限らず、通常区間及び有利区間以外の遊技区間を設けてもよい。
　「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板８０）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能に係る処理を実行しない）遊技区間を指す。換言すれば、通常区間は、操作態様を報知できない遊技区間である。ただし、役の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。
【００２６】
　通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板６０と電気的に接続された所定の表示装置（ＬＥＤ等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、サブ制御基板８０に電気的に接続された画像表示装置２３による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。
【００２７】
　一方、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板６０において指示内容（ストップスイッチ４２の操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板８０に送信することができる遊技区間を指す。換言すれば、有利区間は、指示機能の作動ができる（指示機能を作動させてもよい）遊技区間、すなわちストップスイッチ４２の操作態様の表示ができる（表示してもよい）遊技区間である。
　ただし、サブ制御基板８０は、メイン制御基板６０が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。
【００２８】
　また、有利区間は、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。
　一方、有利区間中は、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に指示機能を作動させてストップスイッチ４２の操作態様を表示してもよい。
　ＡＴ（報知遊技状態）は、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチ４２の操作態様を報知する遊技状態である。したがって、ＡＴは、常に有利区間中であり、非有利区間中にＡＴが実行されることはない。
【００２９】
　また、ＡＴは、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に（１００％で）ストップスイッチ４２の操作態様を報知してもよいが、所定期間における出玉率を規則で定められた範囲内にするため等に、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、ストップスイッチ４２の操作態様を報知しないことも考えられる。
　たとえば、ＡＴ中にＡＴの終了条件に近づいた場合には、ＡＴを延命する観点から、一

時的に、ストップスイッチ４２の操作態様を報知しない（指示機能を作動させない）ことも考えられる。

【００３０】

また、有利区間とＡＴとの関係については、種々設定することができる。たとえば第１に、「有利区間＝ＡＴ」に設定することが挙げられる。この場合、有利区間に当選したことと、ＡＴに当選したこととは、等価である。そして、有利区間の１遊技目からＡＴが開始される。また、有利区間の終了とともにＡＴが終了する。

【００３１】

また第２に、「ＡＴ≠有利区間」に設定することが挙げられる。

この場合、有利区間に移行しただけでは、ＡＴの開始（実行）条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、ＡＴを実行するか否かを抽選等で決定し、ＡＴを実行することに決定したときは、当該ＡＴの所定の終了条件を満たすまでＡＴを実行することが挙げられる。なお、有利区間に移行したときに非ＡＴであるときは、たとえば、メイン遊技状態として、通常区間、前兆、ＣＺ（チャンスゾーン（ＡＴに当選しやすい期間））等に設定することが挙げられる。

【００３２】

ＡＴ当選後に前兆に移行するときは、必ず本前兆に移行するようにして、本前兆の所定遊技回数の終了後、ＡＴに移行してもよい。あるいは、本前兆とするかガセ前兆とするかを抽選等によって決定し、本前兆に決定されたときは本前兆終了後にＡＴに移行するようにしてもよい。また、ガセ前兆に決定されたときは、ガセ前兆終了後は、有利区間を維持してもよく、あるいは通常区間に移行してもよい。

さらにまた、ＡＴの終了条件を満たしたときは、ＡＴ及び有利区間の双方を終了させてもよい。あるいは、ＡＴは終了するものの、有利区間の終了条件を満たしていないときは、有利区間を継続（非ＡＴかつ有利区間）してもよい。有利区間と同時にＡＴを開始したときも同様である。

【００３３】

また、有利区間を開始するときに有利区間の遊技回数を決定し、その有利区間中は、有利区間に関する抽選等を実行しないことが挙げられる。

さらにまた、有利区間を開始するときに有利区間の初期遊技回数を決定し、有利区間中は、有利区間の（残り）遊技回数を上乗せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行うことが挙げられる。

さらに、有利区間に所定の終了条件を定め、有利区間の所定の終了条件を満たしたときは、有利区間の残り遊技回数（あるいは、ＡＴの残り遊技回数）を有する場合であっても、その時点で有利区間を終了することが挙げられる。

【００３４】

ここで、有利区間の「所定の終了条件」とは、たとえば、後述する差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたこと、又は後述する有利区間クリアカウンタ（有利区間の残り遊技回数）が「０」に到達したことが挙げられる。これらのいずれかの条件を満たしたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から通常区間（非有利区間）に移行することが挙げられる。この場合、最終遊技がＡＴであっても、有利区間の終了と同時にＡＴも終了する。

【００３５】

有利区間では、後述する有利区間表示ＬＥＤ（「区間表示器」とも称される。）７７（たとえば後述する図５８参照。デジット４（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）のセグメントＰ）を点灯させ、有利区間中であることを遊技者に報知してもよい。ただし、これに限らず、有利区間表示ＬＥＤ７７等を設けることなく、有利区間中であることを遊技者に報知しなくてもよい。

有利区間表示ＬＥＤ７７は、有利区間中は常に点灯させてもよいが、有利区間に移行した後、所定の点灯条件を満たしたときに点灯させてもよい。

ここで、「所定の点灯条件」とは、たとえば、有利区間であり、かつ、区間Ｓｉｍ出玉

率が「１」を超える遊技状態において、指示機能を作動させるときが挙げられる。なお、有利区間表示ＬＥＤ７７を一旦点灯させた後は、有利区間中はその点灯を維持する。

【００３６】

また、「区間Ｓｉｍ（シミュレーション）出玉率」とは、当選役に対応する図柄組合せが必ず停止表示する（「ＰＢ≠１」の役に当選したときであっても、当該役に対応する図柄組合せが停止表示する）と仮定し、かつ、当選役に対応する図柄組合せが複数種類有するときは遊技者に最も有利となる図柄組合せ（押し順ベル当選時には、最大払出しとなる高目ベル）が停止表示すると仮定したときの出玉率である。区間Ｓｉｍ出玉率の計算では、役物作動（１ＢＢ作動等）による出玉（払出し数）を含めない。また、リプレイに当選した遊技では、ベット数「３」であるときは、払出し数を「０」とカウントし、リプレイの入賞に基づく再遊技（リプレイに当選した遊技の次回遊技）では、ベット数「０」、払出し数「ｘ」（「ｘ」は、当該遊技での払出し数）として計算する。あるいは、リプレイに当選した遊技の払出し数、及びその次回遊技のベット数をカウントしないようにしてもよい。

さらにまた、「区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態」とは、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超えるように設定されたＲＴやメイン遊技状態が挙げられる。

ここで、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超えるＲＴとしては、たとえばリプレイ当選確率が高く設定されたＲＴが挙げられる。

また、メイン遊技状態として、通常、ＣＺ（チャンスゾーン）、ＡＴ、引戻し区間等が設けられているとすると、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超えるメイン遊技状態としては、ＡＴが挙げられる。

【００３７】

有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させた場合において、有利区間を終了するとき、より具体的には、有利区間の最終遊技において、たとえば後述する遊技終了チェック処理、あるいは有利区間の最終遊技の次回遊技における遊技開始セット処理時に、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯する。有利区間の終了条件を満たしたときは、後述する有利区間表示ＬＥＤフラグの初期化処理を実行することにより、その後の割込み処理において有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯する。

【００３８】

「有利区間に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。

１）有利区間の（移行）抽選
２）有利区間クリアカウンタの更新（減算、クリア）
３）差数カウンタの更新（演算、クリア）
４）有利区間種別フラグの更新
５）有利区間表示ＬＥＤ７７の制御（有利区間表示ＬＥＤフラグの更新）

【００３９】

また、「指示機能に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。

１）押し順指示情報の表示（指示機能の作動）
２）ＡＴの抽選
３）ゲーム数管理型ＡＴ（残り遊技回数が「０」となったときにＡＴを終了する仕様）の場合、ＡＴ遊技回数カウンタの更新（減算、上乗せ加算、クリア）
４）差枚数管理型ＡＴ（残り差枚数が「０」となったときにＡＴを終了する仕様）の場合、ＡＴ差枚数カウンタの更新（減算、上乗せ加算、クリア）

【００４０】

そして、現時点における規則では、有利区間に係る処理、及び指示機能に係る処理は、いずれも、以下を除き、一の遊技状態（ＲＴ）において、一の規定数で実行可能と定められている。そこで、本実施形態では、規定数「３」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行可能とし、規定数「２」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行不可能とした。

ただし、有利区間中においては、有利区間クリアカウンタの更新、及び差数カウンタの

更新は、いずれの規定数であっても、実行する必要がある。

【００４１】

また、役抽選結果が非当選であるとき、換言すれば、条件装置の非作動時の遊技では、有利区間に係る処理（有利区間移行抽選）を実行しないと定めてもよい。しかし、これに限らず、役抽選結果が非当選であっても有利区間に係る処理を実行してもよい。

一方、役抽選結果が非当選であっても、非当選確率が所定値以上（極端に低確率でないとき。たとえば「１／１７５００」以上。）であれば、指示機能に係る処理（ＡＴ抽選処理）を実行可能としてもよい。

【００４２】

さらにまた、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）を実行した結果、有利区間移行抽選に当選したときは、次回遊技から有利区間となる。したがって、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）を実行し、有利区間に当選した遊技で、正解押し順の報知（指示機能に係る処理）を実行することはできない。

ただし、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）とＡＴ抽選（指示機能に係る処理）とを一遊技で行うことは差し支えない。さらに、たとえば、特定の役抽選結果となったときは、（抽選を実行することなく）有利区間かつＡＴに決定してもよい。

【００４３】

管理情報表示ＬＥＤ（「役比モニタ」又は「比率表示器」ともいう。）７４は、たとえば、４個のＬＥＤからなり、２桁の識別セグ（下記５項目のうちのいずれの項目であるかを所定の記号等によって表示するＬＥＤ）と、２桁の比率セグ（算出された比率を表示するためのＬＥＤ）とから構成されている。

【００４４】

管理情報表示ＬＥＤ７４は、以下の１）～５）の５項目の比率を、所定時間ごとに繰り返して表示する。

１）有利区間比率（累計）（７Ｕ．）、又は指示込役物比率（累計）（７Ｐ．）のいずれか

２）連続役物比率（６０００遊技）（６ｙ．）

３）役物比率（６０００遊技）（７ｙ．）

４）連続役物比率（累計）（６Ａ．）

５）役物比率（累計）（７Ａ．）

【００４５】

たとえば、役物比率（累計）を表示する場合において、その比率が「５０」％であるときは、役物比率（累計）を示す記号「７Ａ．」を識別セグに表示し、「５０」を比率セグに表示する。

ここで、「累計」とは、それまでにカウントし続けた数値の総和を指し、本実施形態では、少なくとも「１７５０００」遊技回数以上になるまではカウントする。そして、累計が「１７５０００」遊技回数に満たないものであるときは、たとえば点滅表示によって比率を表示し、「１７５０００」遊技回数以上であるときは、たとえば点灯表示によって比率を表示する。累計は、「１７５０００」遊技回数以上となった後も、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶可能な値（上限値）に到達するまで加算し続ける。

また、「６０００遊技」とは、１セットを「４００」遊技回数とし、その１５セットを合計した遊技回数である。

【００４６】

「有利区間比率」とは、全遊技区間（非有利区間＋有利区間）に対して、有利区間に滞在していた比率（割合）を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「１０００」で、その間の有利区間の遊技回数が「７００」であるときは、有利区間比率は、「７０％」となる。

また、「指示込役物比率」とは、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数との合計を、総払出し数で割った値である。なお、役物を搭載していないスロットマシンでは、「指示込役物比率」は、指示機能を作動させた遊技での払出し数を総

払出し数で割った値となる。
　役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数の総和は、指示込役物カウンタによってカウントされる。
【００４７】
　さらにまた、「指示機能を作動させた遊技での払出し数」は、指示機能の作動により表示された押し順に従ってストップスイッチ４２を操作したことに基づいて、たとえば１０枚ベルが入賞したときは、指示込役物カウンタに「１０」が加算される。
　これに対し、指示機能を作動させた遊技において、表示された押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２を操作したために、たとえば１枚ベルが入賞したときは、指示込役物カウンタに「１」が加算される。
　同様に、指示機能を作動させた遊技において、表示された押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２を操作したために、当選役を取りこぼしたとき（役の非入賞時）は、指示込役物カウンタには加算されない。換言すれば、前回遊技でのカウント値のままとなる。
【００４８】
　なお、ＡＴ中に共通ベルに当選したときは、押し順ベルに当選したときと同様に指示機能を作動させ、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（ダミー）を表示する場合と、指示機能を作動させない場合とが挙げられる。そして、共通ベルの当選時に指示機能を作動させた場合には、当該遊技での払出し数は、指示込役物カウンタに加算される。
【００４９】
　一方、共通ベルに当選した場合において、指示機能を作動させないときは、当該遊技の払出し数は、指示込役物カウンタに加算されない。ただし、総払出数しカウンタには加算される。この場合、サブ制御基板８０により、画像又は音声により正解押し順を報知する場合も含まれる。
【００５０】
　「連続役物比率」とは、総払出し数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時における払出し数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「総払い出し数に対する、１ＢＢ作動中の払出し数」を指す。
　たとえば、「６０００」遊技回数における総払出し数が「２０００枚」で、そのうち、「第一種特別役物（ＲＢ）」作動時の払出し数が「５００枚」であったとき、「連続役物比率（６０００遊技）」は、「２５（％）」となる。
【００５１】
　また、「役物比率」とは、総払出し数に対する、役物作動時における払出し数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物（ＣＢ）、ＭＢ（２ＢＢとも称される。第二種役物連続作動装置。ＣＢが連続作動。）、ＳＢ（シングルボーナス）が含まれる。
　なお、上記５項目において、その項目に該当する機能を備えていない遊技機では、比率セグを「－－」と点灯表示する。
　たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率は存在しないので、比率表示番号「２」及び「４」の表示時には、比率セグを「－－」と点灯表示する。
　以上のように、管理情報表示ＬＥＤ７４には、５種類の比率を表示するが、所定の条件を満たした場合の所定のタイミングでは、テストパターンを表示する。
【００５２】
　また、有利区間比率及び指示込役物比率は、規則上、７０％以下にすべきことが定められている。また、役物比率は７０％以下にすべきことが記載されており、連続役物比率は６０％以下にすべきことが規定されている。
　このため、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示された情報を見ることで、規則上の範囲内に収まっているか否かを確認することができる。
【００５３】

なお、有利区間比率を７０％以下とする仕様の遊技機を「７Ｕ」タイプと称し、指示込役物比率を７０％以下とする仕様の遊技機を「７Ｐ」タイプと称する。有利区間を備える遊技機では、「７Ｕ」タイプ又は「７Ｐ」タイプのいずれかとなる。「７Ｕ」タイプの場合には、有利区間比率（累計）を管理情報表示ＬＥＤ７４に表示し、「７Ｐ」タイプの場合には、指示込役物比率（累計）を表示する。

「７Ｕ」タイプでは、全遊技区間に対する有利区間の比率が「７０」％以下にする必要があるが、「７Ｐ」タイプでは、指示機能の作動及び役物作動によって払い出された払出し数が総払出し数の７０％以下にすればよく、たとえば遊技区間のうちの全期間、あるいはほとんどが有利区間であってもよい。

【００５４】

たとえば、非有利区間に移行したときは、１００％の確率で有利区間抽選に当選するように設定すること、ほぼ１００％（たとえば９８％程度）の確率で有利区間抽選に当選するように設定すること、あるいは、高確率（たとえば、７０％）で有利区間抽選に当選するように設定することが挙げられる。

「７Ｕ」タイプは、設定値自体を参照して指示機能に係る処理（たとえばＡＴ抽選）を行うことはできないが、「７Ｐ」タイプは、設定値自体を参照して指示機能に係る処理を行うことが可能である。

【００５５】

また、管理情報表示ＬＥＤ７４は、性能表示モニタとして、ぱちんこ遊技機においても適用可能である。

この場合の管理情報表示ＬＥＤ７４（性能表示モニタ）は、スロットマシン（回胴式遊技機）の場合と同様に、２桁の識別セグと、２桁の比率セグとから構成される。そして、アウト球「６００００」個ごとのリアルタイム（計測中）のベース値（「ベース値」とは、１００個のアウト球に対してセーフ球が何個であるかを示す。）と、「６００００」個ごとの１回前、２回前、及び３回前のベース値を順次表示する。たとえばリアルタイムのベース値の識別セグを「ｂＬ．」と表示し、１回前のベース値の識別セグを「ｂ１．」と表示し、２回前のース値の識別セグを「ｂ２．」と表示し、３回前のベース値の識別セグを「ｂ３．」と表示する。

このように、管理情報表示ＬＥＤ７４は、遊技機のうち、スロットマシンに限らず、ぱちんこ遊技機においても適用される。

【００５６】

「ＲＴ」とは、抽選対象となる役の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「ＲＴ移行」とは、一のＲＴから他の一のＲＴに移行することによって、抽選対象となる少なくとも１つのリプレイの当選確率が変動することを意味する。

したがって、一のＲＴにおけるリプレイの種類及びその当選確率は、そのＲＴ特有の値であり、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの種類及びその当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

なお、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、「ＲＴ０」と等価である。したがって、本明細書において「ＲＴ」というときは、非ＲＴを含む。

【００５７】

＜第１実施形態＞

以下、図面等を参照して、第１実施形態について説明する。

図１は、第１実施形態における遊技機の一例であるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図である。

スロットマシン１０に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とを備える。

メイン制御基板５０は、入力ポート５１及び出力ポート５２を有し、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５等を備える（図１で図示したもののみを備える意味ではない）。

【００５８】
図１において、メイン制御基板５０と、ベットスイッチ４０等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート５１又は出力ポート５２を介して電気的に接続されている。入力ポート５１は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート５２は、モータ３２等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。
図１中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板５０に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板５０からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板８０も同様である）。
【００５９】
ＲＷＭ５３は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。
ＲＯＭ５４は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。
メインＣＰＵ５５は、メイン制御基板５０上に設けられたＣＰＵ（演算機能を備えるＩＣ）を指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール３１の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。
【００６０】
また、メイン制御基板５０上には、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５及びレジスタを含むＭＰＵが搭載される。なお、ＲＷＭ５３及びＲＯＭ５４は、ＭＰＵ内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。
なお、後述するサブ制御基板８０上においても、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５を含むＭＰＵが搭載される。なお、ＲＷＭ８３及びＲＯＭ８４は、ＭＰＵ内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。
【００６１】
図１において、メダル投入口４７から投入されたメダルは、メダルセレクタ内部に送られる。
メダルセレクタ内には、図１に示すように、通路センサ４６、ブロッカ４５、投入センサ４４（一対の投入センサ４４ａ及び４４ｂ）が設けられており（ただし、これらに限定されるものではない）、これらは、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
メダル投入口４７から投入されたメダルは、最初に、通路センサ４６に検知されるように構成されている。
【００６２】
さらに、通路センサ４６の下流側には、ブロッカ４５が設けられている。ブロッカ４５は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口４７から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口４７から投入されたメダルをホッパー３５に案内するメダル通路を形成する。ブロッカ４５は、たとえば、メダルセレクタ内のメダル通路の一部に形成された開口部（メダル返却口に通じる開口部）を塞いでメダルをホッパー３５側に案内するためのメダル通路を形成する切替え部材と、その切替え部材を駆動するためのアクチュエータ等とから構成されている。
【００６３】
ここで、ブロッカ４５は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロッカ４５がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。
【００６４】
メダルセレクタ内において、ブロッカ４５のさらに下流側には、投入センサ（光学センサ）４４が設けられている。投入センサ４４は、本実施形態では所定距離を隔てて配置された一対の投入センサ４４ａ及び４４ｂからなり、メダルが一方の投入センサ４４ａにより検知されてから所定時間を経過した後に他方の投入センサ４４ｂにより検知されるよう

に構成されている。そして、一対の投入センサ４４がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、正しいメダルが投入されたか否かを判断する。

【００６５】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４３が電気的に接続されている。

ここで、「操作スイッチ（又は、単に、「スイッチ」）」とは、遊技者（操作者）による操作体の操作に基づいて（外部からの力を受け）、電気信号のオン／オフを切り替える装置（電気回路及び／又は電気部品を含む）を指し、遊技者が操作する操作体の形状を限定するものではない。

【００６６】

操作スイッチがオフ状態であるときは、たとえば発光素子からの光が受光素子に入射し続けている（受光素子が光を検知し続けているときは、操作スイッチはオフ状態にある。）。そして、遊技者等により操作スイッチ（の操作体）が操作されると、発光素子からの光が受光素子に入射しない状態となる。この状態を検知したときに、操作スイッチがオン状態になったことを示す電気信号をメイン制御基板５０に送信する。なお、上記とは逆に、操作スイッチがオフ状態であるときは発光素子からの光が受光素子に入射せず、発光素子からの光が受光素子に入射したときにオン状態となるように構成してもよい。

【００６７】

本実施形態では、スタートスイッチ４１の操作体は、レバー（棒）状であり（このため、「スタートレバー（スイッチ）４１」とも称される。）、ベットスイッチ４０、ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４３の操作体は、押しボタン状である（このため、「ベットボタン（スイッチ）４０」、「停止（ストップ）ボタン（スイッチ）４２」、「精算ボタン（スイッチ）４３」とも称される）。

【００６８】

また、図１では図示しないが、操作スイッチの操作体及び／又はその周囲若しくは近傍には、ＬＥＤ（発光手段）が設けられている。そして、その操作スイッチの操作受付けが許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチに対応するＬＥＤ等を青色発光し、その操作スイッチの操作受付けが不許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチのＬＥＤ等を赤色発光することにより、その操作スイッチの許可／不許可状態を遊技者に示すようにしている。

【００６９】

具体的には、たとえば全リール３１が回転中であり、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態であるときは、すべてのストップスイッチ４２のＬＥＤを青色発光させ、操作可能であることを遊技者に示す。そして、１つのストップスイッチ４２が操作されると、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が停止制御される。その後、残りのストップスイッチ４２が操作可能となるのは、停止制御されたリール３１に対応するモータ３２の励磁状態が終了し、かつ、操作されたストップスイッチ４２の検知センサ４２ｅがオフになった後である。したがって、その間は、すべてのストップスイッチ４２のＬＥＤを赤色発光する。そして、操作されたストップスイッチ４２に対応するモータ３２の励磁状態が終了し、かつ、そのストップスイッチ４２に対応する検知センサ４２ｅがオフになったときは、すでに操作されたストップスイッチ４２のＬＥＤは赤色発光のままであるが、未だ操作されていないストップスイッチ４２のＬＥＤについては青色発光させる。

【００７０】

ベットスイッチ４０は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者に操作される操作スイッチである。本実施形態では、１枚のメダルを投入するための１ベットスイッチ４０ａと、３枚（最大数、規定数）のメダルを投入するための３ベットスイッチ４０ｂとを備える。

なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【００７１】
なお、規定数は、たとえば第１に、役物非作動時／作動時に応じて予め定められている場合がある。この場合には、たとえば、役物非作動時、ＳＢ作動時、１ＢＢ作動時は３枚、２ＢＢ作動時は２枚、等のように設定されている。１ベットスイッチ４０ａを２回操作すると２枚のメダルを投入可能であり、３回操作すると３枚のメダルを投入可能である。また、規定数が３枚であるときは、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば一時に３枚のメダルを投入可能であり、規定数が２枚であるときは、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば一時に２枚のメダルを投入可能である。規定数未満がすでにベットされている状態で３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば、ベット数が３枚となるようにベット処理が行われる。
また、規定数は、たとえば第２に、一律に（遊技状態等にかかわらず）たとえば「３枚」と定められている場合がある。以下の第１実施形態の例では、規定数は常に「３枚」と定められている。
【００７２】
また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。
さらにまた、ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。
さらに、精算スイッチ４３は、スロットマシン１０内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者に操作される操作スイッチである。
【００７３】
また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、表示基板７５が電気的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板５０と表示基板７５との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板５０と中継基板、及び中継基板と表示基板７５とが接続されているが、図１では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板５０と表示基板７５とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。
さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に１つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。
【００７４】
表示基板７５には、クレジット数表示ＬＥＤ７６、及び獲得数表示ＬＥＤ７８が搭載されている。
クレジット数表示ＬＥＤ７６は、スロットマシン１０内部に貯留（クレジット）されたメダル枚数を表示するＬＥＤであり、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。
【００７５】
また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、クレジット数表示ＬＥＤ７６と同様に、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。
なお、獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁を消灯し、下位桁のみを「０」表示してもよい。
【００７６】
また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するＬＥＤとして機能する。
さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、ＡＴ中に押し順を報知する遊技では、押し順指示情報を表示する（有利な押し順を報知する）ＬＥＤとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねるＬＥＤである。ただし、これに限らず、押し順指示情報を表示する専用のＬＥＤ等

を設けてもよいのはもちろんである。
なお、ＡＴ中において、有利な押し順の報知は、サブ制御基板８０に接続された画像表示装置２３によっても実行される。
【００７７】
図１において、メイン制御基板５０には、図柄表示装置のモータ（本実施形態ではステッピングモータ）３２等が電気的に接続されている。
図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では３つの）リール３１と、各リール３１をそれぞれ駆動するモータ３２と、リール３１の位置を検出するためのリールセンサ３３とを含む。
【００７８】
モータ３２は、リール３１を回転させるための駆動手段となるものであり、各リール３１の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段６５によって制御される。
ここで、リール３１は、左リール３１、中リール３１、右リール３１からなり、左リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であり、中リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２であり、右リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２である。
なお、左リール３１を第１リール３１と称する場合があり、中リール３１を第２リール３１と称する場合があり、右リール３１を第３リール３１と称する場合がある。
【００７９】
リール３１は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。
また、各リール３１には、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール３１のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール３１が所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ３３により検知される。リールセンサ３３の信号は、メイン制御基板５０に電気的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ３３を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板５０に入力され、そのリール３１が所定位置を通過したことが検知される。
【００８０】
また、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めＲＯＭ５４に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。さらに、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知した瞬間から、（ステッピング）モータ３２を何パルス駆動すれば、前記基準位置上の図柄から数えて何図柄先の図柄を有効ライン上に停止させることができるかを識別可能となる。
【００８１】
また、メイン制御基板５０には、メダル払出し装置が電気的に接続されている。メダル払出し装置は、メダルを溜めておくためのホッパー３５と、ホッパー３５のメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ３６と、ホッパーモータ３６から払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ３７を備える。
【００８２】
メダル投入口４７から手入れされ、受け付けられた（正常であると判断された）メダルは、ホッパー３５内に収容されるように形成されている。
払出しセンサ（光学センサ）３７は、本実施形態では、所定距離を隔てて配置された一対の払出しセンサ３７ａ及び３７ｂからなる。そして、メダルが払い出されるときには、そのメダルにより所定の移動部材が移動する。所定の移動部材の移動によって、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがオン／オフされる。所定時間の範囲内で払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【００８３】
たとえば、ホッパーモータ３６が駆動しているにもかかわらず、一対の払出しセンサ３７のオンを検知しないときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。
一方、払出しセンサ３７の少なくとも１つがオン信号を出力し続けたままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。
【００８４】
遊技者は、遊技を開始するときは、ベットスイッチ４０の操作により予めクレジットされたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口４７からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。当該遊技の規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、役抽選手段６１による抽選を行うとともに、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。
【００８５】
そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、役抽選手段６１の抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）に対応するように、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。
【００８６】
そして、すべてのリール３１の停止時における図柄組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。
【００８７】
次に、メイン制御基板５０の具体的構成について説明する。
図１に示すように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、以下の役抽選手段６１等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。
【００８８】
役抽選手段６１は、当選番号の抽選（決定、選択）を行う。このため、役抽選手段６１は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称する。ここで、「役抽選手段６１による当選番号の抽選」は、風営法規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則。以下、単に「規則」という。）における「内部抽せん」と同じであり、役抽選手段６１による抽選結果は、規則における「内部抽せんにより決定した結果」と同じである。したがって、役抽選手段６１を、規則に合わせた表現で、「内部抽せん手段６１」とも称する。
役抽選手段６１は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、当選番号を決定する当選番号決定手段とを備えている。
【００８９】
乱数発生手段は、所定の領域（たとえば１０進数で「０」～「６５５３５」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば２００ｎ（ナノ）ｓｅｃで１カウントを行うカウンターが「０」～「６５５３５」の範囲を１サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン１０の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。
【００９０】
乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊

技者によりスタートスイッチ４１が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する当選番号を決定する。

【００９１】

役抽選手段６１により当選番号が決定されると、その当選番号に基づいて、条件装置番号（入賞及びリプレイ条件装置番号、並びに役物条件装置番号）が決定され、当該遊技で作動可能となる入賞及びリプレイ条件装置、並びに役物条件装置が定まることとなる。このため、役抽選手段６１は、条件装置番号の決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段等とも称される。

「役物条件装置番号」は、特別役（役物）に対応する条件装置番号である。

さらに、「入賞及びリプレイ条件装置番号」は、小役又はリプレイに対応する条件装置番号である。

【００９２】

当選フラグ制御手段６２は、役抽選手段６１による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン／オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段６１による抽選においていずれかの役の当選となったときは、その役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。なお、役の当選には、当選役が１つである場合（単独当選）と、当選役が複数ある場合（重複当選）とが挙げられる。

【００９３】

押し順指示番号選択手段６３は、役抽選手段６１による当選番号の抽選結果（押し順ベル、又は押し順リプレイ当選時）に基づいて、押し順指示番号（正解押し順に相当する番号）の選択（決定）を行うものである。

ここで選択される押し順指示番号の「押し順」とは、遊技者にとって有利な押し順（正解押し順）を意味する。たとえば押し順ベルの当選時には、高目ベルを入賞させる押し順（正解押し順）を指す。また、リプレイ重複当選時は、有利なＲＴに昇格させる押し順又は不利なＲＴに転落させない押し順を指す。

【００９４】

本実施形態では、当選番号ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。

そして、ＡＴ中に、押し順ベル又は押し順リプレイに当選したときは、メイン制御基板５０は、上述した獲得数表示ＬＥＤ７８に、押し順指示番号に対応する押し順指示情報、具体的には「＝＊」（「＊」＝１、２、・・）のような情報を表示する。このように、有利な押し順を有する条件装置の作動時に、押し順指示情報を表示する機能は、指示機能とも称される。

また、ＡＴ中に、押し順ベル又は押し順リプレイに当選したときは、メイン制御基板５０は、遊技の開始時（スタートスイッチ４１が操作され、当選番号が決定された後）に、サブ制御基板８０に対し、押し順指示番号に対応するコマンドを送信する。

サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信したときは、正解押し順を画像表示装置２３で画像表示する。

【００９５】

なお、メイン制御基板５０が選択した押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信することができるのは、有利区間（ＡＴ）中に限られる。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段６３により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信されることはない。なお、通常区間では、押し順指示番号を選択しなくてもよい。

【００９６】

演出グループ番号選択手段６４は、当選番号に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板８０に送信するための番号を選択するものである。

ここで、当選番号に対応する演出グループ番号が予め定められている。そして、演出グループ番号選択手段６４は、スタートスイッチ４１が操作されることにより当選番号が決

定すると、当該遊技の当選番号に対応する演出グループ番号を選択し、メイン制御基板５０は、選択した演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、受信した演出グループ番号に基づいて、当選役に関する演出を出力する。演出グループ番号は、上記の押し順指示番号と異なり、毎遊技選択され、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。

【００９７】

また、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、当該遊技の当選番号を送信しない。このため、サブ制御基板８０は、当該遊技の当選番号を知ることはできない。ただし、サブ制御基板８０は、毎遊技、演出ブループ番号を受信するので、受信した演出グループ番号に基づいて、演出を出力可能となる。ただし、押し順ベル又は押し順リプレイの当選時であっても、演出グループ番号から正解押し順を判断できないので、サブ制御基板８０は、演出グループ番号に基づいて正解押し順を報知することはない。これに対し、ＡＴ中は、押し順ベル又は押し順リプレイの当選時は、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、押し順指示番号を送信する。これにより、サブ制御基板８０は、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順を報知可能となる。

【００９８】

リール制御手段６５は、リール３１の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ４１の操作を検知したときに、すべて（３つ）のリール３１の回転を開始するように制御する。

さらに、リール制御手段６５は、役抽選手段６１により当選番号の決定が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン／オフを参照して、当選フラグのオン／オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ４２が操作されたときに、ストップスイッチ４２の操作を検知したときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定するとともに、モータ３２を駆動制御して、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。

【００９９】

たとえば、リール制御手段６５は、少なくとも１つの当選フラグがオンである遊技では、リール３１の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール３１を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させないようにリール３１を停止制御する。

【０１００】

ここで、「リール３１の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が実際に停止するまでの時間又はリール３１の回転量（移動図柄（コマ）数）の範囲内を意味する。

本実施形態では、リール３１は、定速時は１分間で約８０回転する速度で回転される。

そして、ストップスイッチ４２が操作されたときは、ＭＢ作動中の所定のリール３１（たとえば、中リール３１）を除き、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１を停止させるまでの時間が１９０ｍｓ以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ＭＢ作動中の所定のリール３１を除き、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数が４図柄に設定されている。

【０１０１】

一方、ＭＢ作動中の所定のリール３１については、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１を停止させるまでの時間が７５ｍｓ以内に設定されている。これにより、ＭＢ作動中の所定のリール３１については、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数が１図柄に設定されている。

【０１０２】

そして、ストップスイッチ４２の操作を検知した瞬間に、リール３１の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ４２が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御

される。
すなわち、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選番号に対応する役の図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール３１を停止させるまでの間に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選番号に対応する役の図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。
【０１０３】
また逆に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選番号に対応しない役の図柄組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選番号に対応しない役の図柄組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。
さらに、複数の役に当選している遊技（たとえば、押し順ベル当選時）では、ストップスイッチ４２の押し順や、ストップスイッチ４２の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する役に係る図柄の引込み停止制御を行う。
【０１０４】
入賞判定手段６６は、リール３１の停止時に、有効ラインに停止したリール３１の図柄組合せが、いずれかの役に対応する図柄組合せであるか否かを判断するものである。
ここで、入賞判定手段６６は、実際に、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かを検知することはない。具体的には、当該遊技で作動した条件装置と、ストップスイッチ４２の押し順及び／又はストップスイッチ４２の操作タイミングとから、リール３１が実際に停止する前に有効ラインに停止する図柄組合せを予め判断するか、又はリール３１の停止後に有効ラインに停止した図柄組合せを予め判断する。
【０１０５】
制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対し、サブ制御基板８０で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。
制御コマンドとしては、たとえばベットスイッチ４０が操作されたときの情報、スタートスイッチ４１が操作されたときの情報、押し順指示番号（ＡＴ中、かつ正解押し順を有する当選番号に当選したときのみ）、演出グループ番号、ＲＴ（遊技状態）情報、ストップスイッチ４２が操作されたときの情報、入賞した役の情報等が挙げられる。
【０１０６】
メイン制御基板５０上には、設定値表示ＬＥＤ７３を備える。
「設定値」は、遊技者の有利度に関するものであり、本実施形態では、図示しないが、設定１～設定６の６段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、遊技者の有利度が高くなるようにしている。
さらにまた、電源がオフの状態で、設定キースイッチ（後述する図１１２（第５実施形態）中、設定キースイッチ１５２に相当）をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定値を変更可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行する。このとき、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域を初期化する初期化処理（ＲＷＭクリア処理）が実行される。
さらに、電源がオンの状態で、設定キースイッチをオンにすると、設定値の変更はできないが、設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。
【０１０７】
図１において、サブ制御基板８０は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。
ここで、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されており、メイン制御基板５０（制御コマンド送信手段７１）は、パラレル通信によってサブ制御基板８０に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。
なお、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電気的接続及び光通信接続のいずれ

も、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【０１０８】

サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０と同様に、入力ポート８１、出力ポート８２、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５等を備える。

サブ制御基板８０には、入力ポート８１又は出力ポート８２を介して、図１に示すような以下の演出ランプ２１等の演出用周辺機器が電気的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。

ＲＷＭ８３は、サブＣＰＵ８５が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

また、ＲＯＭ８４は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

【０１０９】

演出ランプ２１は、たとえばＬＥＤ等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ２１には、各リール３１の内周側に配置され、リール３１に表示された図柄（表示窓から見える上下に連続する３図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール３１の上部からリール３１上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン１０のフロントドア前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

【０１１０】

また、スピーカ２２は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置２３は、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、当該遊技で作動する条件装置に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間（ＡＴ）中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。

【０１１１】

図２は、第１実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。図２に示すように、第１実施形態では、各リール３１は、２０コマからなる。

また、第１実施形態では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数は「４」に設定されている。

したがって、１つのリール３１において、所定図柄を５図柄間隔で４個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ４２が操作されても、常に所定図柄を有効ラインに停止表示可能となる。具体的には、たとえば左リール３１において、「リプレイ」は、１７番、１２番、７番、及び２番に配置されている。したがって、左リール３１における「リプレイ」は、５図柄間隔４個配置である。このため、左リール３１については、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。このような図柄配置を「「ＰＢ＝１」配置」と称する場合がある。一方、このような図柄配置になっていない場合を、「「ＰＢ≠１」配置」と称する場合がある。

【０１１２】

そして、左リール３１では、「リプレイ」、「スイカ」、「ベルＡ」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。

また、中リール３１では、「リプレイ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。

さらにまた、右リール３１では、「リプレイ」、「スイカ」、「ベルＡ」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。

さらに、たとえば左リール３１において、「ブランクＢ」及び「チェリー」は、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。したがって、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、「ブランクＢ」又は「チェリー」のいずれかを有効ラインに停止

表示可能である。このように、２図柄合算で「ＰＢ＝１」図柄が配置されている箇所を有する。
さらにまた、たとえば左リール３１において、「白ＢＡＲ」、「赤７」、「黒ＢＡＲ」、「ブランクＡ」は、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。したがって、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、「白ＢＡＲ」、「赤７」、「黒ＢＡＲ」、「ブランクＡ」のいずれかを有効ラインに停止可能である。このように、４図柄合算で「ＰＢ＝１」図柄が配置されている箇所を有する。

【０１１３】

図３（Ａ）は、表示窓１８と、各リール３１の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。
とができる。

【０１１４】

また、第１実施形態における有効ラインは、水平方向中段の１ラインである。そして、各リール３１は、表示窓１８から、上下に連続する３図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン１０の表示窓１７から、合計９個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。
第１実施形態では、表示窓１８から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール３１であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称する。

【０１１５】

図４～図１１は、第１実施形態における役（役抽選手段６１で抽選される当選番号に対応する役等）等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。
図４に示すように、第１実施形態の遊技状態としては、役物未作動時（非特別遊技状態）、ＲＢ作動時（役物作動時、特別遊技状態）を有し、これらの遊技状態の規定数（ベット数）は「３」枚に設定されている。
図４に示すように、特別役（役物）は、役番号「００１」の１ＢＢ（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）のみである。
１ＢＢに当選すると、１ＢＢが入賞するまで、当該当選が次回遊技に持ち越される。１ＢＢの当選が持ち越されていない状態を「非内部中」と称し、１ＢＢの当選が持ち越されている状態を「内部中」と称する。また、１ＢＢに当選した遊技は「非内部中」とする。すなわち、「内部中」と称するときは、前回遊技までに１ＢＢに当選している状態を指す。なお、内部中への移行タイミングは、適宜設定することができる。たとえば、１ＢＢに当選した当該遊技で、すべてのリール３１の停止後に、１ＢＢ内部中に移行させてもよく、また、１ＢＢに当選した当該遊技では１ＢＢ内部中に移行させず、次回遊技で１ＢＢ内部中に移行させてもよい。
非特別遊技状態（役物未作動時）において１ＢＢに当選し、１ＢＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、１ＢＢ遊技（特別遊技状態）に移行し、１ＢＢ遊技中は、１ＢＢ遊技の終了条件を満たすまでＲＢが連続作動（役物作動）状態となる。
ここで、第１実施形態では、１ＢＢが入賞することは想定しておらず、１ＢＢ内部中のまま遊技を行う仕様である。
当選が次回遊技に持ち越される１ＢＢに対し、リプレイ及び小役は、当選が当該遊技でのみ有効となり、次回遊技には持ち越されない。

【０１１６】

なお、特別役としては、上記１ＢＢ以外に、ＭＢ（第二種役物連続作動装置；第二種ビッグボーナス）を挙げることができる。
ＭＢに当選し、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（ＭＢが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＭＢ遊技を開始する。ＭＢ遊技中は、ＣＢ（第二種特別役物）遊技が連続して実行される。
ＣＢ遊技は、役抽選手段６１による抽選結果にかかわらず、すべての小役に重複当選し

た状態になるとともに、特定のリール３１（たとえば、左リール３１）について、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの時間が７５ｍｓ以内（最大移動コマ数が１コマ）になる。ＣＢ遊技は、１遊技で終了する。ＭＢ遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数を超えるとＭＢ遊技が終了し、次回遊技からＭＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

【０１１７】

図４～図７に示すように、第１実施形態におけるリプレイの種類としてはリプレイ０１～リプレイ２２を備える。いずれのリプレイに対応する図柄組合せが停止表示しても再遊技となる。

なお、役番号「００８」のリプレイ０４の図柄組合せは、「赤７」揃いであり、詳細は後述するが、当選役にリプレイ０４を含む所定の条件装置の作動時に所定押し順でストップスイッチ４２を操作すると「赤７」揃いが停止表示可能となり、サブボーナス（「サブボーナス遊技」ともいう。「ＡＴ」と同じである。詳細は後述する。）に移行可能となる。

【０１１８】

図７～図１１に示すように、第１実施形態における小役の種類としては、小役０１～小役８７を備える。

小役０１～小役０８は、１４枚の払出しとなる小役であり、押し順によって遊技結果が異なる所定の条件装置（後述する入賞Ａ条件装置又は入賞Ｂ条件装置）の作動時に、１４枚役が入賞可能となる押し順（「有利な押し順」、「正解押し順」ともいう。）でストップスイッチ４２を操作すると入賞可能となる小役である。

また、小役０９～小役１３は、３枚の払出しとなる小役であり、押し順によって遊技結果が異なる特定の条件装置（後述する入賞Ｃ条件装置、入賞Ｄ条件装置又は入賞Ｅ条件装置）の作動時に、３枚役が入賞可能となる押し順（上記と同様に、「有利な押し順」、「正解押し順」ともいう。）でストップスイッチ４２を操作すると入賞可能となる小役である。

また、小役１４～小役６９（１枚役）は、押し順によって遊技結果が異なる条件装置の作動時に、有利でない押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに入賞可能となる役である。

【０１１９】

図１２は、第１実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。まず、ＲＷＭ５３が初期化されると、非ＲＴに移行する。ここでの「ＲＷＭ初期化」は、たとえば設定変更を伴う電源投入時に実行されるものであり、ＲＷＭ５３の全範囲の初期化を示し、１ＢＢに当選している情報や、ＲＴ状態の初期化を含むものである。ＲＴ状態のデータが初期化されると「０」となるが、ＲＴ状態のデータが「０」の場合は、非ＲＴに相当する。

非ＲＴは、１ＢＢ非内部中であり、１ＢＢに当選するまで継続する。なお、後述するように、非ＲＴにおける１ＢＢの当選確率は、「７５６４／６５５３６（約１１％）」である。

【０１２０】

１ＢＢに当選した遊技において１ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示しなかったときは、次回遊技からＲＴ１（１ＢＢ内部中）となる。なお、本実施形態では、ＲＴ１（１ＢＢ内部中）になると、小役及びリプレイの非当選遊技が存在しない。このため、ＲＴ１において１ＢＢが入賞する場合はない。よって、１ＢＢが入賞するのは非ＲＴにおいて１ＢＢが当選した遊技に限られる。さらに、本実施形態における１ＢＢに当選する遊技は、１ＢＢに単独当選する場合と１ＢＢと小役（入賞Ｅ）とに重複当選する場合とを有する。そして、１ＢＢと小役（入賞Ｅ）とに重複当選した遊技では、小役（入賞Ｅ）に係る図柄が優先して停止表示するので、当該遊技で１ＢＢが入賞する場合はない。

よって、１ＢＢが入賞するのは非ＲＴにおいて１ＢＢが単独当選した遊技（後述するように、その確率は「４／６５５３６」）のみである。よって、そのようなケースはほとんど生じない。

一方、１ＢＢに当選した遊技において１ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したときは、１ＢＢ作動中（ＲＢ作動中）（特別遊技状態）となり、１ＢＢ作動の終了条件を満たすまで（たとえば１００枚の払出しまで）継続する。１ＢＢ作動の終了条件を満たすと、再度非ＲＴに移行する。

【０１２１】

図１３～図１８は、第１実施形態における各当選番号ごとの置数（当選確率）を示す図である。図１３及び図１４は、非ＲＴの置数表を示し、図１５及び図１６はＲＴ１の置数表を示し、図１７及び図１８は、ＲＢ作動中の置数表を示している。

各置数表中の数値を「６５５３６」で割ると、当選確率となる。たとえば、図１３中、当選番号「１」（リプレイＡ）の置数は、全設定共通で「８９４３」であるので、その当選確率は、「８９４３／６５５３６」（約「１／７．３」）となる。

また、「設定値」は、第１実施形態と同様に、遊技者の有利度に関するものであり、「設定１」～「設定６」の６段階を有する。

このように、ＲＴ（遊技状態）ごと及び設定値ごとに置数が定められている。

【０１２２】

また、各置数表において、「有利区間」とは、有利区間の移行抽選の有無を示している。「○」は、当該当選番号に当選したときに有利区間抽選が実行されることを意味し、「?」は、当該当選番号に当選したときに有利区間抽選が実行されないことを意味する。「－」は、抽選の対象となっていないために（置数が「０」であることにより）有利区間の抽選対象にならないことを意味する。さらに本実施形態では、有利区間移行抽選が実行されるときは、「１／１」の確率で有利区間に当選するように設定されている。

たとえば当該遊技が通常区間であり、図１３中、当選番号「１」（リプレイＡ）に当選したときは、当該遊技で必ず有利区間移行に当選し、次回遊技から有利区間となる。

なお、有利区間中であるときは、有利区間移行抽選は実行されない。

また、図１３及び図１５に示すように、非ＲＴ及びＲＴ１のいずれも、当選番号「２」（リプレイＢ）に当選したときは、有利区間移行抽選は実行されないので有利区間に移行しない。したがって、通常区間において当選番号「２」に当選したときは、次回遊技も通常区間となる。

さらに、図１６に示すように、ＲＴ１において、当選番号「６０」～「７１」（入賞Ｅ１～入賞１２）に当選したときは、有利区間移行抽選は実行されないので有利区間に移行しない。したがって、当選番号「２」と同様に、通常区間において当選番号「６０」～「７１」に当選したときは、次回遊技も通常区間となる。

なお、有利区間の移行抽選を実行することなく、有利区間に移行する当選番号を定めておき、当該当選番号に当選したときには次回遊技から有利区間に移行するようにしてもよい。たとえば、図１３～図１６に示す各置数表における有利区間の欄に「○」が付いている当選番号に当選したときには、有利区間移行抽選を実行することなく次回遊技から有利区間に移行するようにしてもよい。

【０１２３】

図１３及び図１４に示すように、非ＲＴ（非内部中）における１ＢＢの当選としては、単独当選となる当選番号「０」と、入賞Ｅとの重複当選となる当選番号「６０」～「７１」を備える。

これに対し、ＲＴ１（内部中）では１ＢＢに当選する場合はない。このため、ＲＴ１では当選番号「０」に当選する場合はない。また、ＲＴ１における当選番号「６０」～「７１」の当選は、入賞Ｅの単独当選となる。

本実施形態において非ＲＴであるのは、図１２に示すように、ＲＷＭ初期化後、すなわち設定変更を伴う電源投入後である。そして、１ＢＢに当選した遊技で１ＢＢが入賞しないと仮定すると、１ＢＢに当選した後は、ずっとＲＴ１（内部中）のままである。

一方、詳細は後述するが、有利区間は有利区間の開始時からの差数（払出し数から投入数を引いた値）が「２４００」を超えた遊技の遊技終了時に終了し、差数「２４００」を超えた遊技の次回遊技が通常区間となる。ただし、通常区間に移行しても１ＢＢの当選を

持ち越しているのでＲＴ１のままである。
　よって、本実施形態の場合には、ＲＷＭ初期化後（設定変更後）は非ＲＴかつ通常区間であるが、１ＢＢに当選するとＲＴ１となり、有利区間に移行する当選番号に当選すると次回遊技から有利区間に移行する。
　そして、ＲＴ１かつ有利区間となった後、差数が「２４００」を超えると、次回遊技はＲＴ１かつ通常区間となる。ＲＴ１かつ通常区間において有利区間に移行する当選番号に当選すると、次回遊技からＲＴ１かつ有利区間となる。
【０１２４】
　図１９～図２６は、条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。
　まず、役抽選手段６１では、各遊技状態に応じて、上述した置数表に対応する当選確率で当選番号が抽選される。たとえば非ＲＴにおいて当選番号「０」（１ＢＢ）に当選すると、当該遊技では、役物条件装置番号「１」の１ＢＢ条件装置が作動可能な遊技となる。そして、１ＢＢ条件装置が作動可能な遊技では、１ＢＢ条件装置に含まれる当選役、すなわち１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となる。
　また、たとえば非ＲＴにおいて当選番号「１」（リプレイＡ）に当選すると、小役及びリプレイ条件装置中、リプレイＡ条件装置が作動可能な遊技となる。そして、リプレイＡ条件装置が作動する遊技では、リプレイＡ条件装置に含まれる当選役、具体的にはリプレイ０１、０３～０５のいずれか１つの図柄組合せが有効ラインに停止可能となる。
【０１２５】
　また、本実施形態では、リプレイＢ条件装置作動時の遊技では、逆押し（押し順３２１（右中左））でストップスイッチ４２を操作するとリプレイ０４に対応する図柄組合せ（「赤７」揃い）が停止可能となり、それ以外の押し順でストップスイッチ４２を操作するとリプレイ０１に対応する図柄組合せが停止可能となる。
　また、リプレイＡ、リプレイＣ～リプレイＧ条件装置作動時の遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらずリプレイ０１に対応する図柄組合せが停止可能となる。
　たとえばリプレイ０１の図柄組合せは、図４中、役番号「００１」の「ブランクＢ」－「ブランクＢ」－「リプレイ」であるが、左及び中リール３１の「ブランクＢ」は「ＰＢ＝１」配置であり、右リール３１の「リプレイ」は「ＰＢ＝１」配置である。したがって、リプレイＡ～リプレイＧ条件装置作動時の遊技では、いかなる押し順でストップスイッチ４２が操作されても、リプレイ０１を停止表示可能である。
【０１２６】
　また、リプレイＢ条件装置に含まれる当選役であるリプレイ０１～０５の図柄組合せは、それぞれ、
　リプレイ０１：「ブランクＢ」－「ブランクＢ」－「リプレイ」
　リプレイ０２：「ベルＡ」－「リプレイ」－「ベルＡ」
　リプレイ０３：「白ＢＡＲ」－「リプレイ」－「赤７」
　リプレイ０３：「赤７」－「リプレイ」－「赤７」
　リプレイ０３：「黒ＢＡＲ」－「リプレイ」－「赤７」
　リプレイ０３：「ブランクＡ」－「リプレイ」－「赤７」
　リプレイ０４：「赤７」－「赤７」－「赤７」
　リプレイ０５：「白ＢＡＲ」－「赤７」－「赤７」
　リプレイ０５：「黒ＢＡＲ」－「赤７」－「赤７」
　リプレイ０５：「ブランクＡ」－「赤７」－「赤７」
　である。
　そして、リプレイＢ条件装置作動時の遊技において、たとえば右第１停止時に「赤７」を停止可能であるときは、右中段に「赤７」を停止させる。右中段に「赤７」を停止させることができないときは右中段に「リプレイ」を停止させる。
　右中段に「リプレイ」を停止させた後は、その後、中中段に「ブランクＢ」を停止させ、左中段に「ブランクＢ」を停止させる。
【０１２７】

一方、右第１停止時に「赤７」を停止させた後、中第２停止時に中中段に「赤７」を停止可能であるときは中中段に「赤７」を停止させる。中中段に「赤７」を停止させることができないときは右中段に「リプレイ」を停止させる。なお、右第１停止時に「赤７」を停止させ、中第２停止時に「リプレイ」を停止させたときは、左第３停止時には「白ＢＡＲ」、「赤７」、「黒ＢＡＲ」又は「ブランクＡ」（４図柄合算で「ＰＢ＝１」の図柄）を停止させる。これにより、リプレイ０３が停止表示する。

次に、右第１停止時に「赤７」を停止させ、かつ中第２停止時に中中段に「赤７」を停止させた場合において、左第３停止時に左中段に「赤７」を停止可能であるときは左中段に「赤７」を停止させる。これにより、リプレイ０４の図柄組合せが停止表示する。

一方、左第３停止時に左中段に「赤７」を停止させることができないときは、左中段に「白ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ」又は「ブランクＡ」を停止させる。これにより、リプレイ０５が停止表示する。

【０１２８】

さらに、第１停止が左リール３１であるときは、「ベルＡ」を左中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、その後は、中リール３１の停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ（ＰＢ＝１）、右リール３１の停止時には「ベルＡ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。これにより、リプレイ０２が停止表示する。

第１停止が中リール３１であるときも上記と同様である。中リール３１の停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、その後、左リール３１の停止時には「ベルＡ」を左中段に停止させ、右リール３１の停止時には「ベルＡ」を右中段に停止させる。

【０１２９】

さらに、ＲＴ１は、１ＢＢの当選を持ち越しているため、いずれかのリプレイに当選したときは、１ＢＢ条件装置と当選したリプレイ条件装置とが作動する遊技となる。しかし、１ＢＢ及びリプレイの双方が停止表示可能な遊技では、リプレイを停止表示させることが優先される。さらに、リプレイは「ＰＢ＝１」である。よって、ＲＴ１においてリプレイ条件装置作動時の遊技では１ＢＢが停止表示する場合はない。

さらに、ＲＴ１では、いずれかの小役に当選したときは、１ＢＢ条件装置と当選した小役条件装置とが作動する遊技となる。しかし、１ＢＢ及び小役の双方が停止表示可能な遊技では、小役を停止表示させることが優先される。ここで、小役は、「ＰＢ＝１」である小役と「ＰＢ＝１」でない小役とを有する。しかし、小役を停止表示させることを優先すると、１ＢＢが停止表示しないように構成されている。換言すれば、小役が停止表示できない遊技であっても１ＢＢが停止表示することはない。

具体的には、順押しで遊技を消化するとしたとき、１ＢＢの図柄組合せを停止表示させるためには、左リール３１の停止時に「ブランクＢ」を左中段に停止させる必要がある。しかし、左リール３１の図柄が「ブランクＢ」となっているのは、役番号「２７６」の小役７２、役番号「２８０」の小役７６、及び役番号「２８２」の小役７８だけである。しかし、小役条件装置作動時の遊技において、小役７２、小役７６又は小役７８の停止表示が優先される場合はない。たとえば入賞Ａ１条件装置には当選役として小役７２を含むが、順押し時には小役５２又は５４の停止表示が優先される。

以上より、ＲＴ１において、いずれの条件装置作動時でも１ＢＢの図柄組合せが停止表示する遊技は存在しない。

【０１３０】

次に、いわゆる押し順ベルの条件装置について説明する。

押し順ベルの条件装置は、以下の種類から構成されている。

入賞Ａ条件装置：入賞Ａ１条件装置～入賞Ａ１６条件装置

入賞Ｂ条件装置：入賞Ｂ１条件装置～入賞Ｂ１６条件装置

入賞Ｃ条件装置：入賞Ｃ１条件装置～入賞Ｃ８条件装置

入賞Ｄ条件装置：入賞Ｄ１条件装置～入賞Ｄ１２条件装置

入賞Ｅ条件装置：入賞Ｅ１条件装置～入賞Ｅ１２条件装置

そして、入賞Ａ条件装置、及び入賞Ｂ条件装置は、変則押し（中第１停止又は右第１停

止）が押し順正解となる条件装置である。これらの条件装置作動時の遊技において、押し順正解時には１４枚の払出しとなる小役が入賞し、押し順不正解時には１枚の払出しとなる小役が入賞するか又は取りこぼしとなる。
一方、入賞Ｃ条件装置は、順押し（左第１停止）が押し順正解となる条件装置である。入賞Ｃ条件装置作動時の遊技において、押し順正解時には３枚の払出しとなる小役が入賞し、押し順不正解時には１枚の払出しとなる小役が入賞するか又は取りこぼしとなる。
また、入賞Ｄ条件装置作動時の遊技のうち、入賞Ｄ１～Ｄ４条件装置の遊技では左第１停止１が押し順正解となり、入賞Ｄ５～Ｄ８条件装置作動時の遊技では中第１停止が押し順正解となり、入賞Ｄ９～Ｄ１２条件装置作動時の遊技では右第１停止が押し順正解となる。そして、これらの条件装置作動時の遊技において、押し順正解時には３枚の払出しとなる小役が入賞し、押し順不正解時には１枚の払出しとなる小役が入賞するか又は取りこぼしとなる。
さらに、入賞Ｅ条件装置作動時の遊技のうち、入賞Ｅ１～Ｅ４条件装置作動時の遊技では左第１停止が押し順正解となり、入賞Ｅ５～Ｅ８条件装置作動時の遊技では中第１停止が押し順正解となり、入賞Ｅ９～Ｅ１２条件装置作動時の遊技では右第１停止が押し順正解となる。そして、これらの条件装置作動時の遊技において、押し順正解時には３枚の払出しとなる小役が入賞し、押し順不正解時には１枚の払出しとなる小役が入賞するか又は取りこぼしとなる。

【０１３１】

以下、押し順ベルに係るいくつかの条件装置を抜粋して、当該条件装置作動時のリール停止制御について説明する。また、以下の説明では、ＲＴ１において１ＢＢの当選を持ち越している場合であっても１ＢＢに係る停止制御を省略する。
（例１）小役Ａ１条件装置（押し順２１３正解）
たとえばＲＴ１において当選番号「８」となり、小役Ａ１条件装置が作動する遊技では、図１９に示すように、小役０１、１４、３２、５２、５４、７０～７２のいずれかが入賞可能となる。しかし、実際に入賞可能となる小役は、小役０１、１４、３２、５２、５４のいずれである。小役７０～７２は、制御役（制御役とは、リール３１の停止制御を異ならせるための役であり、入賞させるための役ではない）である。
そして、第１実施形態で説明したように、複数種類の小役が重複（同時）当選した場合に、押し順正解時には枚数優先でリール３１を停止制御し、押し順不正解時には個数優先でリールを停止制御する。
図１９に示すように、入賞Ａ１条件装置作動時は、
押し順１２３（不正解）：小役５２、５４（１枚）（入賞率「１／２」）
押し順１３２（不正解）：小役５２、５４（１枚）（入賞率「１／２」）
押し順２１３（正解）：小役入賞０１（１４枚）（ＰＢ＝１）
押し順２３１（不正解）：小役１４（入賞率「１／２」）
押し順３１２（不正解）：小役３２（入賞率「１／８」）
押し順３２１（不正解）：小役３２（入賞率「１／８」）
がそれぞれ入賞可能となる。
なお、上記に示す各押し順は、第１実施形態と同様に、
押し順１２３：押し順左中右
押し順１３２：押し順左右中
押し順２１３：押し順中左右
押し順２３１：押し順中右左
押し順３１２：押し順右左中
押し順３２１：押し順右中左
をそれぞれ意味している。

【０１３２】

さらにまた、入賞Ａ１条件装置に含まれる各小役に対応する図柄組合せは、以下の通りである。

小役０１：「スイカ」－「ベルＡ」－「スイカ」
小役１４：「白ＢＡＲ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」
小役１４：「赤７」－「ベルＡ」－「ベルＡ」
小役３２：「黒ＢＡＲ」－「白ＢＡＲ」－「リプレイ」
小役３２：「ブランクＡ」－「白ＢＡＲ」－「リプレイ」
小役５２：「リプレイ」－「スイカ」－「白ＢＡＲ」
小役５２：「リプレイ」－「スイカ」－「黒ＢＡＲ」
小役５４：「リプレイ」－「ブランクＢ」－「白ＢＡＲ」
小役５４：「リプレイ」－「ブランクＢ」－「黒ＢＡＲ」
小役７０：「ベルＡ」－「リプレイ」－「スイカ」
小役７１：「チェリー」－「リプレイ」－「赤７」
小役７２：「チェリー」－「リプレイ」－「ブランクＢ」
小役７２：「ブランクＢ」－「リプレイ」－「ブランクＢ」

まず、中第１停止時は、この時点で押し順正解であるので、小役０１を入賞させるために、枚数優先により中中段に「ベルＡ」を停止させる（ＰＢ＝１）。

次に、左第２停止時は、この時点で押し順正解であるので、枚数優先により左中段に「スイカ」を停止させる（ＰＢ＝１）。

そして、右第３停止時は、右中段に「スイカ」を停止させる（ＰＢ＝１）。

これにより、小役０１が入賞する。

また、中第１停止後、右第２停止時は、この時点で押し順不正解となるので、個数優先により右中段に「ベルＡ」を停止させる（ＰＢ＝１）。

そして、左第３停止時には、「白ＢＡＲ」又は「赤７」を左中段に停止可能であるときはこれらのいずれかの図柄を停止させる（ＰＢ≠１）。「白ＢＡＲ」又は「赤７」を左中段に停止させることができれば、小役１４の入賞となる。

ここで、左リール３１の「白ＢＡＲ」は「１６」番に配置され、「赤７」は「１１」番に配置されている。このため、「白ＢＡＲ」又は「赤７」を左中段に引き込むことができる確率（引込み率（ＰＢ））は「１／２」である。よって、押し順２３１時には小役１４が入賞可能となり、その入賞率は「１／２」となる。

【０１３３】

次に、右第１停止時は、この時点で押し順不正解であるので、個数優先を採用すると、右リール３１で最も個数の多い図柄は、「ベルＡ」、「リプレイ」、「白ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ」、「ブランクＢ」（それぞれ２個）である。このように最大個数となる図柄が複数の場合には任意に定めることができるので、これらの図柄のうち「リプレイ」を優先すると定め、「リプレイ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。

そうすると、この時点で小役３２のみが入賞可能となる。

次に、左第２停止時には、「黒ＢＡＲ」又は「ブランクＡ」を左中段に停止可能であるときはこれらのいずれかの図柄を左中段に停止させる。「黒ＢＡＲ」又は「ブランクＡ」の左中段への引込み率は「１／２」である。

さらに次に、中第３停止時には、「白ＢＡＲ」を中中段に停止可能であるときは当該図柄を中中段に停止させる。「白ＢＡＲ」の中中段への引込み率は「１／４」である。

よって、押し順３１２時には小役３２が入賞可能となり、その入賞率は「１／８」となる。

また、右第１停止後、中第２停止時は、上記と同様に引込み率「１／４」で「白ＢＡＲ」が停止する。さらに、左第３停止時は、上記と同様に引込み率「１／２」で「黒ＢＡＲ」又は「ブランクＡ」が停止する。

よって、押し順３２１時には、小役３２が入賞可能となり、その入賞率は「１／８」となる。

【０１３４】

次に、左第１停止時は、この時点で押し順不正解であるので、個数優先を採用すると、左リール３１で最も多い図柄は、「リプレイ」（４個）である。よって、「リプレイ」（

ＰＢ＝１）を停止させると定める。
　そうすると、この時点で小役５２又は５４が入賞可能となる。
　次に、中第２停止時には、「スイカ」又は「ブランクＢ」を中中段に停止可能であるときはこれらのいずれかの図柄を中中段に停止させる（合算で「ＰＢ＝１」）。
　さらに次に、右第３停止時には、「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」を右中段に停止可能であるときはこれらのいずれかの図柄を右中段に停止させる。「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」の右中段への引込み率は「１／２」である。
　よって、押し順１２３時には小役５２又は５４が入賞可能となり、その入賞率は「１／２」となる。
　また、左第１停止後、右第２停止時は、上記と同様に引込み率「１／２」で「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」が停止可能となる。さらに、中第３停止時は、上記と同様に「ＰＢ＝１」で「スイカ」又は「ブランクＢ」を中中段に停止させることができる。
　よって、押し順１３２時には小役５２又は５４が入賞可能となり、その入賞率は「１／２」となる。
【０１３５】
　（例２）小役Ａ１３条件装置（押し順３２１正解）
　小役Ａ１３条件装置が作動する遊技では、図２１に示すように、小役０４、２０、３６、６０、６２、７７、７８、８０のいずれかが入賞可能となる。
　入賞Ａ１３条件装置作動時は、
　押し順１２３（不正解）：小役６０、６２（１枚）（入賞率「１／４」）
　押し順１３２（不正解）：小役６０、６２（１枚）（入賞率「１／４」）
　押し順２１３（不正解）：小役３６（１枚）（入賞率「１／８」）
　押し順２３１（不正解）：小役３６（１枚）（入賞率「１／８」）
　押し順３１２（不正解）：小役２０（１枚）（入賞率「１／２」）
　押し順３２１（正解）：小役０４（１４枚）（ＰＢ＝１）
　がそれぞれ入賞可能となる。
　また、各小役の図柄組合せは、以下の通りである。
　小役０４：「スイカ」－「スイカ」－「リプレイ」
　小役０４：「スイカ」－「ブランクＢ」－「リプレイ」
　小役２０：「ベルＡ」－「白ＢＡＲ」－「リプレイ」
　小役２０：「ベルＡ」－「赤７」－「リプレイ」
　小役３６：「白ＢＡＲ」－「リプレイ」－「白ＢＡＲ」
　小役３６：「赤７」－「リプレイ」－「白ＢＡＲ」
　小役６０：「リプレイ」－「ベルＡ」－「赤７」
　小役６２：「リプレイ」－「スイカ」－「赤７」
　小役７７：「チェリー」－「ベルＢ」－「スイカ」
　小役７８：「ブランクＢ」－「ベルＢ」－「スイカ」
　小役８０：「黒ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」－「スイカ」
　小役８０：「ブランクＡ」－「黒ＢＡＲ」－「スイカ」
【０１３６】
　ここでは、押し順１２３及び押し順１３２（入賞率「１／４」となる場合）を例に挙げて説明する。
　左第１停止であるとき、この時点で押し順不正解となるので、個数優先で図柄を停止させる。この場合、「スイカ」、「ベルＡ」、「リプレイ」がそれぞれ図柄数「２」となるが、ここでは「リプレイ」（ＰＢ＝１）と定める。
　また、中（第２又は第３）停止時には、中中段に「ベルＡ」又は「スイカ」を停止可能であるときはこれらのいずれかの図柄を停止させる。なお、中リール３１は「ベルＡ」だけで「ＰＢ＝１」である。
　さらにまた、右（第２又は第３）停止時には、右中段に「赤７」を停止可能であるときは当該図柄を停止させる（ＰＢ≠１）。なお、右リール３１の「赤７」は１つだけである

ので、引込み率は「１／４」である。
　よって、小役Ａ１３条件装置作動時における押し順１２３及び押し順１３２での小役６０又は６２の入賞率は「１／４」となる。
【０１３７】
　（例３）小役Ｂ１５条件装置（押し順３２１正解）
　小役Ｂ１５条件装置が作動する遊技では、図２３に示すように、小役０８、２１、５０、６４、６５、７７～７９のいずれかが入賞可能となる。
　また、入賞Ｂ１５条件装置作動時は、
　押し順１２３（不正解）：小役６４、６５（１枚）（入賞率「３／４」）
　押し順１３２（不正解）：小役６４、６５（１枚）（入賞率「３／４」）
　押し順２１３（不正解）：小役５０（１枚）（入賞率「１／８」）
　押し順２３１（不正解）：小役５０（１枚）（入賞率「１／８」）
　押し順３１２（不正解）：小役２１（１枚）（入賞率「１／２」）
　押し順３２１（正解）：小役０８（１４枚）（ＰＢ＝１）
　がそれぞれ入賞可能となる。
　また、各小役の図柄組合せは、以下の通りである。
　小役０８：「スイカ」－「リプレイ」－「リプレイ」
　小役２１：「ベルＡ」－「黒ＢＡＲ」－「リプレイ」
　小役２１：「ベルＡ」－「チェリー」－「リプレイ」
　小役５０：「黒ＢＡＲ」－「ベルＡ」－「チェリー」
　小役５０：「ブランクＡ」－「ベルＡ」－「チェリー」
　小役６４：「リプレイ」－「スイカ」－「ブランクＢ」
　小役６５：「リプレイ」－「ブランクＢ」－「ブランクＢ」
　小役７７：「チェリー」－「ベルＢ」－「スイカ」
　小役７８：「ブランクＢ」－「ベルＢ」－「スイカ」
　小役７９：「白ＢＡＲ」－「白ＢＡＲ」－「スイカ」
　小役７９：「赤７」－「白ＢＡＲ」－「スイカ」
【０１３８】
　ここでは、押し順１２３及び押し順１３２（入賞率「３／４」となる場合）を例に挙げて説明する。
　左第１停止であるとき、この時点で押し順不正解となるので、個数優先で図柄を停止させる。この場合、「スイカ」、「ベルＡ」、「リプレイ」がそれぞれ図柄数「２」となるが、ここでは「リプレイ」（ＰＢ＝１）と定める。
　また、中（第２又は第３）停止時には、中中段に「スイカ」又は「ブランクＢ」を停止可能であるときはこれらのいずれかの図柄を停止させる。なお、中リール３１は、「スイカ」と「ブランクＢ」の２図柄合算で「ＰＢ＝１」である。
　さらにまた、右（第２又は第３）停止時には、右中段に「ブランクＢ」を停止可能であるときは当該図柄を停止させる（ＰＢ≠１）。なお、右リール３１には「ブランクＢ」は５図柄間隔で３箇所に配置されているので、引込み率は「３／４」である。
　よって、小役Ｂ１５条件装置作動時における押し順１２３及び押し順１３２での小役６４又は６５の入賞率は「３／４」となる。
【０１３９】
　以上のように、入賞Ａ条件装置及び入賞Ｂ条件装置作動時の遊技では、変則押しが押し順正解となり、押し順正解時には「ＰＢ＝１」で１４枚役が入賞する。
　また、第１停止正解で第２停止不正解のときは、入賞率「１／２」で１枚役が入賞する。
　さらにまた、左第１停止（順押し）であるときは、入賞率「１／１」、「１／２」、「１／４」又は「３／４」で１枚役が入賞する。
　さらに、変則押しで第１停止不正解であるときは、入賞率「１／８」で１枚役が入賞する。

【０１４０】
（例４）入賞Ｃ１条件装置（左第１正解）
小役Ｃ１条件装置が作動する遊技では、図２３に示すように、小役０９、２８、２９、４４、４５のいずれかが入賞可能となる。
また、入賞Ｃ１条件装置作動時は、
押し順１－－（正解）：小役０９（３枚）（ＰＢ＝１）
押し順－１－（不正解）：小役４４、４５（１枚）（入賞率「１／４」）
押し順－－１（不正解）：小役２８、２９（１枚）（入賞率「１／４」）
がそれぞれ入賞可能となる。
また、各小役の図柄組合せは、以下の通りである。
小役０９：「リプレイ」－「リプレイ」－「スイカ」
小役２８：「白ＢＡＲ」－「白ＢＡＲ」－「リプレイ」
小役２８：「赤７」－「白ＢＡＲ」－「リプレイ」
小役２９：「白ＢＡＲ」－「赤７」－「リプレイ」
小役２９：「赤７」－「赤７」－「リプレイ」
小役４４：「白ＢＡＲ」－「ベルＡ」－「白ＢＡＲ」
小役４４：「赤７」－「ベルＡ」－「白ＢＡＲ」
小役４５：「白ＢＡＲ」－「ベルＡ」－「黒ＢＡＲ」
小役４５：「赤７」－「ベルＡ」－「黒ＢＡＲ」
まず、左第１停止（押し順正解）であるとき、「リプレイ」を左中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、その後の中停止時は「リプレイ」を中中段に停止させ（ＰＢ＝１）、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
これにより小役０９が入賞する。
また、中第１停止であるときは、この時点で押し順不正解となり、個数優先により、最も図柄数の多い「ベルＡ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
また、その後の左停止時は、「白ＢＡＲ」又は「赤７」を左中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。さらにまた、その後の右停止時は、「チェリー」又は「ブランクＡ」を右中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。
よって、中第１停止時は「１／４」の入賞率で小役４４又は４５が停止表示する。
次に、右第１停止であるときは、この時点で押し順不正解となり、個数優先により、最も図柄数の多い「リプレイ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
また、その後の左停止時は、「白ＢＡＲ」又は「赤７」を左中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。さらにまた、その後の中停止時は、「黒ＢＡＲ」又は「チェリー」を中中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。
よって、右第１停止時は「１／４」の入賞率で小役２８又は２９が停止表示する。
【０１４１】
（例５）入賞Ｄ５条件装置（中第１正解）
小役Ｄ５条件装置が作動する遊技では、図２４に示すように、小役１１、５２、６６のいずれかが入賞可能となる。
また、入賞Ｄ５条件装置作動時は、
押し順１－－（不正解）：小役５２（１枚）（入賞率「１／４」）
押し順－１－（正解）：小役１１（３枚）（ＰＢ＝１）
押し順－－１（不正解）：小役６６（１枚）（入賞率「１／４」）
がそれぞれ入賞可能となる。
また、各小役の図柄組合せは、以下の通りである。
小役１１：「スイカ」－「ベルＡ」－「リプレイ」
小役５２：「リプレイ」－「スイカ」－「白ＢＡＲ」
小役５２：「リプレイ」－「スイカ」－「黒ＢＡＲ」
小役６６：「白ＢＡＲ」－「白ＢＡＲ」－「ベルＡ」
小役６６：「白ＢＡＲ」－「赤７」－「ベルＡ」

小役６６：「赤７」－「白ＢＡＲ」－「ベルＡ」
小役６６：「赤７」－「赤７」－「ベルＡ」
まず、中第１停止（押し順正解）であるとき、「ベルＡ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、その後の左停止時は「スイカ」を中中段に停止させ（ＰＢ＝１）、右停止時には「リプレイ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
これにより小役１１が入賞する。
また、左第１停止であるときは、この時点で押し順不正解となり、個数優先により、「リプレイ」、「白ＢＡＲ」、「赤７」のいずれかを左中段に停止させることとなるが、ここでは「リプレイ」を停止させると定める（ＰＢ＝１）。
また、その後の中停止時は、「スイカ」を中中段に停止させる（引込み率「１／２」）。さらにまた、その後の右停止時は、「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。
よって、左第１停止時は「１／４」の入賞率で小役５２が停止表示する。
次に、右第１停止であるときは、この時点で押し順不正解となり、個数優先により、最も図柄数の多い「ベルＡ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
また、その後の左停止時は、「白ＢＡＲ」又は「赤７」を左中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。さらにまた、その後の中停止時は、「白ＢＡＲ」又は「赤７」を中中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。
よって、右第１停止時は「１／４」の入賞率で小役６６が停止表示する。
【０１４２】
（例６）入賞Ｅ９条件装置（右第１正解）
小役Ｅ９条件装置が作動する遊技では、図２５に示すように、小役１２、４２、４３、５２のいずれかが入賞可能となる。
また、入賞Ｅ９条件装置作動時は、
押し順１－－（不正解）：小役５２（１枚）（入賞率「１／４」）
押し順－１－（不正解）：小役４２、４３（１枚）（入賞率「１／４」）
押し順－－１（正解）：小役１２（３枚）（ＰＢ＝１）
がそれぞれ入賞可能となる。
また、各小役の図柄組合せは、以下の通りである。
小役１２：「スイカ」－「ベルＢ」－「リプレイ」
小役４２：「黒ＢＡＲ」－「リプレイ」－「チェリー」
小役４２：「ブランクＡ」－「リプレイ」－「チェリー」
小役４３：「黒ＢＡＲ」－「リプレイ」－「ブランクＡ」
小役４３：「ブランクＡ」－「リプレイ」－「ブランクＡ」
小役５２：「リプレイ」－「スイカ」－「白ＢＡＲ」
小役５２：「リプレイ」－「スイカ」－「黒ＢＡＲ」
まず、右第１停止（押し順正解）であるとき、枚数優先により「リプレイ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。また、その後の左停止時は「スイカ」を左中段に停止させ（ＰＢ＝１）、中停止時には「ベルＢ」を右中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
これにより小役１２が入賞する。
また、左第１停止であるときは、この時点で押し順不正解となり、個数優先により、「リプレイ」、「黒ＢＡＲ」、「ブランクＡ」のいずれかを左中段に停止させることとなるが、ここでは「リプレイ」を停止させると定める（ＰＢ＝１）。
また、その後の中停止時は、「スイカ」を中中段に停止させる（引込み率は「１／２」）。さらにまた、その後の右停止時は、「白ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」を右中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。
よって、左第１停止時は「１／４」の入賞率で小役５２が入賞する。
次に、中第１停止であるときは、この時点で押し順不正解となり、個数優先により、最も図柄数の多い「リプレイ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。
また、その後の左停止時は、「黒ＢＡＲ」又は「ブランクＡ」を左中段に停止させる（

引込み率は２図柄合算で「１／２」）。さらにまた、その後の右停止時は、「チェリー」又は「ブランクＡ」を中中段に停止させる（引込み率は２図柄合算で「１／２」）。
よって、中第１停止時は「１／４」の入賞率で小役４２又は４３が入賞する。
【０１４３】
非ＲＴ又はＲＴ１では、当選番号「７２」～「７５」に当選する場合を有し（図１４及び図１６）、これらの当選番号に当選したときは、それぞれ入賞Ｆ条件装置、入賞Ｇ条件装置、入賞Ｈ条件装置、入賞Ｉ条件装置が作動する。
また、ＲＢ作動中には、当選番号「７６」～「７８」に当選する場合を有し（図１８）、これらの当選番号に当選したときは、それぞれ入賞Ｊ条件装置、入賞Ｋ条件装置、入賞Ｌ条件装置が作動する。
これらの条件装置が作動したときのリール停止制御については説明を割愛する。
【０１４４】
図２７は、第１実施形態における演出グループ番号を示す図である。
メイン処理では、毎遊技、役抽選結果（当選番号）に対応する演出グループ番号を選択し（図１中、演出グループ番号選択手段６４）、選択した演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、受信した演出ブループ番号に基づいて今回遊技における演出を決定し、出力する。
演出グループ番号において、第１実施形態の特徴は、入賞Ａ１～Ａ１６、入賞Ｂ１～Ｂ１６、及び入賞Ｃ１～Ｃ８がすべて同一の演出グループ番号「８」となっている点である。したがって、サブ制御基板８０側では、演出グループ番号８を受信すると、今回遊技では入賞Ａ１～Ａ１６、入賞Ｂ１～Ｂ１６、入賞Ｃ１～Ｃ８のいずれかの押し順ベルに当選したと判断可能であるが、正解押し順までは判断できない。
【０１４５】
ここで、演出グループ番号「８」のうち、入賞Ａ１～Ａ１６及び入賞Ｂ１～Ｂ１６は、いずれも正解押し順が変則押し順であることから、各当選番号の置数及び正解押し順時の払出し枚数によっては、変則押しをしたときの期待値が規定数（ベット数）を超えるおそれがある。しかし、本実施形態では、今回遊技の演出グループ番号が「８」であることを知って変則押しをしたとしても、今回遊技の期待値は規定数以下となるように設定されている。
これにより、たとえばゴト行為により、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される演出グループ番号を不正取得したとしても、規定数を超えるメダルを獲得できないように構成されている。
【０１４６】
図２８は、第１実施形態において、演出グループ番号「８」のときの期待値を説明する図である。
ここで、変則押しでは押し順２１３を例に挙げる。なお、計算は省略するが、変則押しでは、押し順２１３、２３１、３１２、３２１のいずれも、期待値は同一値となる。
また、順押しでは押し順１２３を例に挙げる。計算は省略するが、押し順１２３での期待値と押し順１３２の期待値は同一値となる。
まず、入賞Ａ１～Ａ１６のいずれかに当選した場合において、押し順２１３で１４枚の払出しを得るのは、入賞Ａ１～Ａ４のときである。よって、押し順２１３において、入賞Ａ１～Ａ４であるときは、入賞率「１／１」で１４枚役が入賞するので、期待値は「１４（枚）」となる。
また、押し順２１３において、入賞Ａ５～Ａ８であるときは、入賞率「１／２」で１枚役が入賞するので、期待値は「０．５（枚）」となる。
さらにまた、押し順２１３において、入賞Ａ９～Ａ１６であるときは、入賞率「１／８」で１枚役が入賞するので、期待値は「０．１２５（枚）」となる。
以上は、入賞Ｂ１～Ｂ１６のときも同じである。
さらに、押し順２１３において、入賞Ｃ１～Ｃ８であるときは、入賞率「１／４」で１枚役が入賞するので、期待値は「０．２５（枚）」となる。

【０１４７】
次に、押し順１２３において、入賞Ａ１～Ａ８であるときは、入賞率「１／２」で１枚役が入賞するので、期待値は「０．５（枚）」となる。
さらにまた、押し順１２３において、入賞Ａ９～Ａ１２であるときは、「ＰＢ＝１」で１枚役が入賞するので、期待値は「１（枚）」となる。
さらに、押し順１２３において、入賞Ａ１３～Ａ１４であるときは、入賞率「１／４」で１枚役が入賞するので、期待値は「０．２５（枚）」となる。
また、押し順１２３において、入賞Ａ１５～Ａ１６であるときは、入賞率「３／４」で１枚役が入賞するので、期待値は「０．７５（枚）」となる。
以上は、入賞Ｂ１～Ｂ１６のときも同じである。
さらに、押し順１２３において、入賞Ｃ１～Ｃ８であるときは、「ＰＢ＝１」で３枚役が入賞するので、期待値は「３（枚）」となる。
【０１４８】
以上より、押し順２１３である場合において、入賞Ａ１～Ａ１６、及び入賞Ｂ１～Ｂ１６であるときの期待値は、「３．６８７５（枚）」となる。
また、押し順２１３である場合において、入賞Ｃ１～Ｃ８であるときの期待値は、「０．２５（枚）」となる。
一方、押し順１２３である場合において、入賞Ａ１～Ａ１６、及び入賞Ｂ１～Ｂ１６であるときの期待値は、「０．６２５（枚）」となる。
また、押し順１２３である場合において、入賞Ｃ１～Ｃ８であるときの期待値は、「３（枚）」となる。
そして、入賞Ａ１～Ａ１６の当選確率（置数「１１１２」）は同一である。さらにまた、入賞Ｂ１～Ｂ１６の当選確率（置数「１１１２」）は同一である。さらに、入賞Ｃ１～Ｃ８の当選確率（置数「１１１３」）は同一である。
したがって、入賞Ａ１～Ａ１６、入賞Ｂ１～Ｂ１６、入賞Ｃ１～Ｃ８の全置数の合計は、
１１１２×１６＋１１１２×１６＋１１１３×８
＝４４４８８
である。
よって、演出グループ番号「８」であるときの入賞Ａ１～Ａ１６である確率は、
（１１１２×１６）／４４４８８
０．３９９９２８
である。
演出グループ番号「８」であるときの入賞Ｂ１～Ｂ１６である確率も、上記と同様に「０．３９９９２８」である。
また、演出グループ番号「８」であるときの入賞Ｃ１～Ｃ８である確率は、
（１１１３×８）／４４４８８
０．２００１４４
である。
【０１４９】
よって、演出グループ番号「８」時に押し順２１３で操作したときの期待値は、
０．３９９９２８×３．６８７５＋０．３９９９２８×３．６８７５＋０．２００１４４×０．２５
２．９９９５（枚）
となり、規定数「３」を下回る。
また、演出グループ番号「８」時に押し順１２３で操作したときの期待値は、
０．３９９９２８×０．６２５＋０．３９９９２８×０．６２５＋０．２００１４４×３
１．１００３（枚）
となり、規定数「３」を下回る。

以上より、今回遊技が演出グループ番号「８」であることを知って変則押しをしたとしても、その期待値は規定数「３」を上回ることができない。

【０１５０】

なお、上記のように、演出グループ番号「８」であるときは、変則押しをしたときの期待値の方が順押しをしたときの期待値よりも高くなる。

しかし、第１実施形態では、非ＡＴ中に変則押しを行った今回遊技では、サブボーナス（ＡＴに相当）抽選を実行しないか、今回遊技で行ったサブボーナス抽選を無効にするか、又は順押し時よりも当選確率が低いサブボーナス抽選を実行する。換言すれば、非ＡＴ中に変則押しを行った今回遊技におけるＡＴに関する期待度が、非ＡＴ中に順押しを行った今回遊技におけるＡＴに関する期待度よりも相対的に低くなるよう構成されている。

「今回遊技で行ったサブボーナス抽選を無効にする」場合には、たとえばスタートスイッチ４１の操作時には通常通りサブボーナス抽選を実行し（この時点では変則押しされるか否かが確定していないため）、全停時に変則押しされたと判断したときは、今回遊技でのサブボーナス抽選を無効にする（クリアする、破棄する）ことが挙げられる。

よって、非ＡＴ中は順押しで遊技し、かつ、ＡＴ中は押し順指示に従って遊技した時の方が、非ＡＴ中は変則押しで遊技し、かつ、ＡＴ中は押し順指示に従って遊技した時よりもトータルの出玉性能が高くなるように構成されている。

ここで、非ＡＴ中のベースを下げるほど指示込み役物比率が高くなる。そこで、指示込み役物比率を下げるために共通ベルを設けることが挙げられる。しかし、共通ベルは、押し順（押し位置）不問で入賞する役であるので、変則押し時の出玉率が高くなってしまう。

そこで、本実施形態のように左偏りベル（順押しが正解となる押し順ベル）を設けることにより、順押しで遊技した場合の非ＡＴ中のベースを下げつつ、指示込み役物比率を抑えることができる。さらに、指示込み役物比率を抑えるための共通ベルを設けた場合よりも変則押し時の出玉率を抑えることができる。

【０１５１】

さらに第１実施形態では、ＳＰフラグを備える。ＳＰフラグは、前回遊技で変則押しされたか否かを判断するためのフラグである。たとえば今回遊技の全停時に一旦ＳＰフラグをオフにし、その後、今回遊技が順押しで操作されたと判断したときはＳＰフラグをオンにする。これに対し、今回遊技が変則押しで操作されたと判断したときはＳＰフラグをオフのままとする。

そして、次回遊技に移行し、ＳＰフラグがオンであるときは通常のサブボーナス抽選を実行し、ＳＰフラグがオフであるときは通常のサブボーナス抽選を実行せず（サブボーナス抽選を実行しないか、サブボーナス抽選自体は実行するものの、その後にサブボーナス抽選結果を無効にするか、又は順押し時よりも当選確率が低いサブボーナス抽選を実行する）、当該次回遊技の全停時に一旦ＳＰフラグをオフにし、その後、当該次回遊技が順押しで操作されたと判断したときはＳＰフラグをオンにする。これに対し、当該次回遊技が変則押しで操作されたと判断したときはＳＰフラグをオフのままとする。

このようにすれば、たとえばスタートスイッチ４１操作時に熱い演出が出力されたとき（サブボーナスの当選期待度がそれなりにある場合）だけ順押しをし、それ以外、たとえばスタートスイッチ４１操作時に当該遊技特有の演出が出力されなかったときは変則押しをするといった攻略打ちを防止することが可能となる。

【０１５２】

次に、第１実施形態におけるモード抽選について説明する。

上述したように、第１実施形態では、ＡＴと同じ概念としてサブボーナスを備える。サブボーナスは、サブボーナス開始時に、サブボーナスの開始を示す特有の図柄組合せ（「赤７」揃い）を停止表示させる。そして、サブボーナスに移行すると、ＡＴと同じように、押し順ベル（たとえば上述した入賞Ａ～入賞Ｅ）に当選したときは正解押し順を報知する。そして、払出し枚数が所定枚数（たとえば３００枚）に到達するまでサブボーナスを継続し、払出し枚数が所定枚数に到達した遊技でサブボーナスを終了し、非ＡＴ（通常遊

技）に移行する。
　第１実施形態のモード抽選としては、
　１）通常区間における初期通常モード抽選
　２）通常区間から有利区間に移行したときに、有利区間の１遊技目で実行される通常モード抽選
　３）サブボーナスの開始時に実行されるモード遷移抽選
　が挙げられる。
　各モードごとに、サブボーナスへの移行期待度（当選期待度、天井遊技回数、より有利なモードへの移行期待度）が異なる（後述する図３１（ａ）参照）。
【０１５３】
　図２９は、第１実施形態において、通常区間における初期通常モード抽選を示す図であり、（ａ）は通常区間レバー処理（スタートスイッチ４１操作時の処理を意味する。）のフローチャートを示し、（ｂ）は抽選置数を示す。
　通常区間に滞在するのは、以下の２つである。
　第１に、電源が投入され、かつ、ＲＷＭ初期化（設定変更）されたときは、遊技区間がクリアされるので通常区間となる。したがって、ＲＷＭ初期化後の１遊技目は通常区間となる。
　第２に、有利区間の終了条件を満たしたときは、次回遊技は通常区間に移行する。本実施形態では、有利区間の開始からの差数が「２４００（枚）」を超えたときに有利区間の終了条件を満たし、有利区間が終了し、その次回遊技が通常区間となる。
　ここで、有利区間は、有利区間開始時からの遊技回数が所定回数（たとえば１５００遊技回数や、３０００遊技回数等）に到達したときに終了する仕様が知られているが。第１実施形態では、有利区間は遊技回数では終了しないように構成されている。
【０１５４】
　図２９（ａ）において、通常区間を開始したときは、ステップＳ４９２では、今回遊技の当選番号に対応する演出グループ番号が演出グループ番号「２」であるか否かが判断される。演出グループ番号「２」は、リプレイＢの当選（当選番号「２」）に相当する。演出グループ番号が「２」でないと判断されたときはステップＳ４９３に進み、演出グループ番号が「２」であると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、演出グループ番号が「２」であるとき（リプレイＢ当選時）は有利区間移行抽選は実行されないので有利区間には移行しない（図１３参照）。このため、演出グループ番号が「２」であると判断されたときは以下の初期通常モードの抽選は実行されず、次回遊技も通常区間となり、再度、通常区間レバー処理が実行される。
　ステップＳ４９３に進むと、今回遊技が非ＲＴであるか否かが判断される。メイン制御基板５０は、現在のＲＴ情報をＲＷＭ５３の所定記憶領域に記憶しており、この情報から判断する。非ＲＴである（１ＢＢ非内部中）と判断したときはステップＳ４９５に進み、非ＲＴでないと判断したときはステップＳ４９４に進む。
　なお、ＲＴ移行は、今回遊技の終了時であるものとする。したがって、今回遊技で１ＢＢに当選したときであっても、ステップＳ４９３では非ＲＴであると判断される。
【０１５５】
　ここで、電源投入後のＲＷＭ初期化後は、非ＲＴである。電源投入後のＲＷＭ初期化後は、たとえば電源投入前に１ＢＢに当選していたとしても当該１ＢＢの当選情報はクリアされ、かつ、ＲＴ情報もクリアされる（これによりＲＴ状態は非ＲＴとなる）からである。
　なお、以下の説明において、１ＢＢ非内部中を「朝一」と称し、１ＢＢ非内部中に移行した有利区間を「朝一で移行した有利区間」と称する場合がある。
　一方、１ＢＢ内部中を「朝一でない」と称し、１ＢＢ内部中に移行した有利区間を「朝一以外で移行した有利区間」と称する場合がある。
　また、朝一で移行した有利区間であるか否かが不明であるときは、「朝一不確定」と称する場合がある。

【０１５６】
ステップＳ４９３において非ＲＴでないと判断され、ステップＳ４９４に進むと、今回遊技の演出グループ番号が「１０」であるか否かが判断される。演出グループ番号「１０」は、入賞Ｅの当選（当選番号「６０」～「７１」。図１６参照。）に相当する。演出グループ番号が「１０」でないと判断されたときはステップＳ４９５に進み、演出グループ番号が「１０」であると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。図１６に示すように、ＲＴ１において入賞Ｅに当選したときは、有利区間移行抽選が実行されないので、次回遊技で有利区間に移行しないからである。よって、この場合にも、次回遊技では再度、通常区間レバー処理が実行される。以上より、次回遊技も通常区間レバー処理が実行される（有利区間に移行しない）のは、非ＲＴ及びＲＴ１を問わず演出グループ番号「２」となったとき（リプレイＢ当選時）、又は朝一以外（ＲＴ１）で演出グループ番号「１０」となったとき（入賞Ｅ当選時）である。

【０１５７】
ステップＳ４９５に進むと、初期通常モード抽選を実行する。そして次のステップＳ４９６に進み、その抽選結果を保存（記憶）し、本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ４９５における初期通常モード抽選は、図２９（ｂ）に示す置数によって行われる。なお、図２９（ｂ）に示す置数の分母は「２４０」であり、置数「２４０」であるときは、当選確率は「１／１」を意味する。
まず、非ＲＴにおいて演出グループ番号「０」（１ＢＢ単独当選）となったとき、又は演出グループ番号「１０」（１ＢＢと入賞Ｅとの重複当選）となったときは、通常モード０に当選する。
ここで、１ＢＢに当選するというのは、今回遊技の開始前が非ＲＴ（１ＢＢ非内部中）であることが確定するので、朝一であることが確定する。
同様に、非ＲＴでなく演出グループ番号「１０」であるときには初期通常モード抽選が実行されないことから、今回遊技で演出グループ番号「１０」であるというのは、非ＲＴであることを意味する。よって、今回遊技で演出グループ番号「１０」であるときは、朝一であることが確定する。

【０１５８】
これに対し、非ＲＴ又はＲＴ１において、演出グループ番号「１」、「３」～「９」、「１１」～「１４」であるときは、通常モード１に当選する。なお、上記演出グループ番号は、朝一であるとき及び朝一でないときのいずれも当選する可能性を有し、上記演出グループ番号に当選した場合は１ＢＢ非内部中であるか否かにかかわらず有利区間へ移行することから、上記演出グループ番号の遊技では、朝一不確定となる。
以上より、通常モード０、１は、通常区間において次回遊技から有利区間に移行するときに抽選され、朝一であるか否かを判定するためのモードであり、通常モード０であれば朝一が確定し、通常モード１であれば朝一は不確定となる。

【０１５９】
図３０は、通常モード移行処理を示す図であり、（ａ）はフローチャートを示し、（ｂ）は抽選置数を示す。
通常区間から有利区間に移行すると、有利区間１遊技目では通常モードの抽選が実行される。有利区間２遊技目以降の通常モードは、後述するように番号「２」～「９」までを有する。したがって、有利区間では、１遊技目が通常モード０又は１であり、２遊技目以降は番号「２」～「９」のいずれかとなる。
図中（ａ）において、通常モード移行処理が開始されると、ステップＳ５０２では、通常モード０又は１であるか否かが判断される。通常モード０又は１であるときはステップＳ５０３に進み、通常モード０又は１でないときは本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、この例では、有利区間中は毎遊技通常モード移行処理が実行されるが、有利区間１遊技目以外はステップＳ５０２で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ５０３の通常モード抽選は実行されない。
そして、ステップＳ５０２で通常モード０又は１である（有利区間１遊技目である）と

判断されるとステップＳ５０３に進み、通常モードの抽選が実行される。そして、ステップＳ５０４に進み、抽選で決定した通常モードが保存（記憶）され、本フローチャートによる処理を終了する。

【０１６０】

図２９（ｂ）では、４種類のパターンでの通常モード抽選の置数を示している。

まず、「非ＲＴ、かつ、通常モード０」とは、朝一で演出グループ番号「０」となり（１ＢＢに単独当選し）、当該遊技で１ＢＢを入賞させた場合に相当する。なお、１ＢＢ遊技中は通常モード抽選を実行しない（通常モード移行処理に入らない）。したがって、「非ＲＴ、かつ、通常モード０」は、１ＢＢ遊技の終了後の１遊技目（非ＲＴ）における通常モード抽選を示している。このようなことは実際に起こり得るが、レアケースである。

また、「ＲＴ１、かつ、通常モード０」とは、朝一で演出グループ番号「０」（１ＢＢ単独当選）となり１ＢＢが入賞しなかった場合、又は朝一で演出グループ「１０」（１ＢＢと入賞Ｅとの重複当選）となり（この場合には入賞Ｅに含まれる小役が優先して入賞するので１ＢＢが入賞する場合はない）、有利区間に移行した場合に相当する。

さらにまた、「非ＲＴ、かつ、通常モード１」とは、朝一で演出グループ番号「０」又は「１０」以外となり、有利区間に移行した場合に相当する。

さらに、「ＲＴ１、かつ、通常モード１」とは、朝一以外で有利区間に移行した場合に相当する。なお、朝一以外のときは、演出グループ番号「０」（１ＢＢの単独当選）となることはない。さらに、朝一以外の場合に演出グループ番号「１０」となって有利区間に移行することもない。

したがって、朝一以外で有利区間に移行した場合とは、朝一以外で演出グループ番号「１」、「３」～「９」、「１１」～「１４」となったときに相当する。

【０１６１】

以上の通常モード抽選では、

当選番号「０」：天国Ｂ準備モード

当選番号「１」：通常Ａモード

当選番号「２」：通常Ｂモード

当選番号「３」：通常Ｃモード

当選番号「４」：天国Ａモード

のいずれかに当選する。

そして、通常Ａモード、通常Ｂモード、及び通常Ｃモードは、遊技者に有利でない（サブボーナスに当選しにくい）モードである。一方、天国Ｂ準備モード、及び天国Ａモードは、遊技者に有利な（サブボーナスに当選しやすい）モードである。

【０１６２】

「非ＲＴ、かつ、通常モード０」、「ＲＴ１、かつ、通常モード０」、及び「非ＲＴ、かつ、通常モード１」では、天国Ｂ準備モードに移行する置数は「０」であり、かつ、天国Ａモードに移行する置数は「１」であるので、ほとんどの場合は遊技者に有利なモードに移行しない。

これに対し、「ＲＴ１、かつ、通常モード１」では、１００％の確率で天国Ｂ準備モードに移行する。

ここで、朝一以外で演出グループ番号「０」（１ＢＢの単独当選）になる場合はなく、かつ、朝一以外で演出グループ番号「１０」となったときは有利区間移行抽選は実行されないので有利区間に移行しない。

したがって、朝一以外で通常モードの抽選が実行されれば、１００％の確率で天国Ｂ準備モード（遊技者に有利なモード）に移行し、朝一で通常モードの抽選が実行されれば、ほとんどは遊技者に有利なモードに移行しないので、朝一以外で移行した有利区間の出玉率の方が、朝一で移行した有利区間の出玉率よりも高くなるよう構成されている。

換言すると、朝一（非内部中）に移行した有利区間を、朝一以外（内部中）に移行した有利区間よりも遊技者に不利にする（出玉率を低くする）ことができるので、設定変更した場合の朝一の有利区間が過度に有利にならないようにできる（いわゆるモーニング対策

）。さらに、朝一以外に移行した有利区間では必ず天国Ｂ準備モードから開始するので、有利区間完走後も遊技意欲を高めることができる。
　なお、上記とは逆に、朝一で有利区間に移行した場合に遊技者にとって有利となる（出玉率を高くした）ようにした場合には、朝一の稼働を促進することができる。
【０１６３】
　図３１は、通常モード「２」～「９」の種類及び特徴を説明する図である。
　図中（ａ）は、各通常モード（２～９）の特徴を示し、図中（ｂ）はサブボーナス開始時における通常モードの遷移確率（抽選置数）を示す図である。
　上述したように、通常モードは有利区間１遊技目で抽選され、その後は、サブボーナス開始時ごとに通常モードの遷移抽選が実行される。
　図中（ａ）において、遊技者に有利な通常モードは、天国Ｂ準備モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードである。また、天国Ｂ引戻しモードは、サブボーナスの当選確率的には遊技者に有利である。
　各通常モードのいずれも、サブボーナス当選までの天井ゲーム数及びサブボーナス当選確率が設定されている。各通常モード中は、図３１（ａ）に示す当選確率で、毎遊技、当選番号に基づいてサブボーナスの抽選が行われる。さらに、各通常モードには天井ゲーム数が設けられており、サブボーナスに当選することなく天井ゲーム数に到達したときには、サブボーナスの当選フラグが強制的に立つ（サブボーナスの当選となる）。サブボーナスの当選後は、「０」～所定回数の前兆遊技を経て、サブボーナスに対応する図柄組合せ（「赤７」揃い）が停止表示可能となる。サブボーナスに対応する図柄組合せ（「赤７」揃い）が停止すると、次回遊技からサブボーナスが実行される。
【０１６４】
　一方、どの通常モードに滞在している場合であっても、当選番号「２」（リプレイＢ）に当選したときはサブボーナスの当選となる。当選番号「２」に当選したときは、上述したように、ストップスイッチ４２の押し順を逆押しとすることで、リプレイ０４に対応する図柄組合せ、すなわち「赤７」揃いを停止可能となる。したがって、当選番号「２」となった遊技では、ストップスイッチ４２の逆押しを指示する報知を行い、「赤７」揃いを停止可能とし、当該遊技で「赤７」揃いが停止表示したときは、次回遊技からサブボーナスを開始する。
【０１６５】
　ここで、当選番号「２」に当選し、ストップスイッチ４２を逆押しして「赤７」揃いを停止表示させるときは、当該遊技は本遊技である。
　これに対し、それ以外で「赤７」揃いを停止表示させる遊技は、本遊技ではなく疑似（「擬似」ともいう。）遊技演出となる。
　ここで、「疑似遊技演出」とは、リール３１の回転開始後、リール３１の回転速度が一定となるまでの間において、回転中のリール３１に対して、回転停止装置を作動させるためのストップスイッチ４２の操作を契機としてリール３１を疑似的に停止（この場合の停止を「仮停止」又は「疑似停止」とも称する。以下では「仮停止」と称する。）させ、任意の図柄組合せを表示させる演出をいう。「疑似遊技演出」は、「リール演出」とも称される。
　一方、上記「疑似遊技演出」に対し、遊技結果としての図柄組合せ（役抽選結果に対応する図柄組合せ）を表示するための遊技を「本遊技」と称する。
　疑似遊技演出によって仮停止した図柄組合せは、遊技結果を表示したものではない。疑似遊技演出によって図柄組合せが仮停止した後、本遊技によって図柄組合せが停止表示されることにより遊技結果が表示される。
【０１６６】
　特に本実施形態では、サブボーナスに当選し、疑似遊技演出を実行する条件を満たしたとき（たとえば前兆遊技回数を消化したとき）は、「赤７」揃いが仮停止するまで、最大で４回、疑似遊技演出を実行する。
　また、疑似遊技演出中は、疑似遊技演出であること、換言すれば本遊技でないことを遊

技者に報知可能としてもよい。このようにすることによって、遊技者が疑似遊技演出と本遊技とを誤認混同しないようにすることができる。

さらにまた、疑似遊技演出中にすべてのリール３１を仮停止させたときに、リール３１を静止させず、所定時間間隔で上下に図柄が動くように（上下に微振動するように）モータ３２を駆動制御する（「揺れ変動」、又は「揺れ変動制御」という。）ことにより、本遊技における遊技結果を表示した停止（本停止）でなく、疑似遊技演出における仮停止であることを遊技者に報知してもよい。

そして、疑似遊技演出によって全リール３１を停止させた後、本遊技に移行する場合には、スタートスイッチ４１が操作されると、ランダム遅延処理により、各リール３１の回転開始タイミングがばらばらになるようにする。

【０１６７】

図３２は、「赤７」揃いの疑似遊技演出を示すフローチャートである。このフローチャートは、当選番号「２」に当選し、逆押しで「赤７」を停止表示させるときの本遊技を含まない。

まず、ステップＳ５８１において、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断し、スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ５８２に進む。ステップＳ８２では、疑似遊技の開始条件を満たすか否かを判断する。ここでは、サブボーナスに当選して前兆遊技回数を消化した後のサブボーナス確定状態（メイン遊技状態）を意味する。

疑似遊技の開始条件を満たすと判断したときはステップＳ５８３に進み、条件を満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ５８３では、メイン制御基板５０は、疑似遊技演出の連続回数「Ｎ」に「１」を加算する。「Ｎ」の初期値は「０」である。

【０１６８】

次にステップＳ５８４に進み、メイン制御基板５０は、「Ｎ」が「４」であるか否かを判断する。「Ｎ」が「４」でないと判断したときはステップＳ５８５に進み、「Ｎ」が「４」であると判断したときはステップＳ５９１に進む。

ステップＳ５８５では、サブ制御基板８０は、順押しで「赤７」を狙うことを遊技者に報知する演出を出力する。そしてステップＳ５８６に進む。ステップＳ５８６では、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断し、ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ５８７に進む。ステップＳ５８７では、リール制御手段６５は、最大４コマの範囲内において「赤７」を有効ラインに引き込む仮停止処理を実行する。

次にステップＳ５８８に進み、メイン制御基板５０は、全リール３１が仮停止したか否かを判断する。全リール３１が仮停止したと判断したときはステップＳ５８９に進み、全リール３１が仮停止していないと判断したときはステップＳ５８６に戻る。

【０１６９】

ステップＳ５８９では、メイン制御基板５０は、「赤７」揃いが有効ラインに仮停止したか否かを判断する。「赤７」揃いが仮停止したと判断したときはステップＳ５９０に進み、サブボーナスに移行する。これに対し、「赤７」揃いが仮停止表示していないと判断したときは、「赤７」揃い疑似遊技演出を繰り返す。

一方、ステップＳ５８４で「Ｎ」が「４」であると判断したときはステップＳ５９１に進む。ステップＳ５９１では、リール制御手段６５は、回転中のすべてのリール３１を自動で仮停止させ、かつ、「赤７」揃いで仮停止させる。ここでは、左、中、右リール３１の順にリール３１を仮停止させてもよく、あるいは全リール３１をほぼ同時に仮停止させてもよい。そしてステップＳ５９０に進み、サブボーナスを開始する。

以上のような疑似遊技演出により、「赤７」揃いを遊技者に行わせるものの、「赤７」揃いに３回連続で失敗したときは、４回目の疑似遊技演出では、遊技者にストップスイッチ４２を操作させることなく自動で「赤７」揃いを仮停止させる。これにより、サブボーナスへの移行処理を迅速に行うことができる。

【０１７０】
なお、図示しないが、サブボーナス中でないときに当選番号「２」に当選したときは、サブ制御基板８０は、逆押しで「赤７」を狙うことを遊技者に報知する演出を出力する。そして、逆押しでストップスイッチ４２が操作されたときは、リール制御手段６５は、「赤７」を最大４コマで有効ラインに引き込む停止制御処理（本遊技）を実行する。上述したように、当選番号「２」に当選した遊技では、逆押しをすることで「赤７」揃い、すなわちリプレイ０４に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能である。また、逆押しで「赤７」揃いを停止させることができなかった（遊技者が目押しを失敗してしまった）ときはリプレイ０１に対応する図柄組合せを停止表示させる。さらにまた、当選番号「２」に当選した遊技であっても、逆押しでストップスイッチ４２を操作されなかったときは、リプレイ０１に対応する図柄組合せを停止表示させる。
当選番号「２」に当選した遊技で「赤７」揃いを停止表示させることができなかったときは、次回遊技において、「赤７」揃い疑似遊技演出（疑似遊技）を実行する。ただし、これに限らず、当選番号「２」に当選した遊技で「赤７」揃いを停止表示させることができなかったときは、疑似遊技を経由せずに次回遊技からサブボーナスを開始してもよい。
なお、メイン遊技状態としてはサブボーナス確定状態であっても、サブ状態としては前兆中（確定画面を表示していない状態）である場合を有する。このような場合に疑似遊技の開始条件を満たすと判断するか否かは任意である。ただし、サブ状態では前兆中であるので「赤７」揃いの報知は実行されないが、メイン遊技状態としてはサブボーナス確定状態であれば疑似遊技が実行され、当該疑似遊技において「赤７」を狙って停止させることができる。
【０１７１】
説明を図３１に戻す。
天国Ｂ準備モードは、上述したように、朝一以外で通常区間から有利区間に移行したときに、１００％の確率で選択される通常モードである。
そして、天国Ｂ準備モードの状況下においてサブボーナスが開始されるときに通常モードの遷移抽選がされ、図３１（ｂ）に示すように、５０％（１２０／２４０）の確率で遷移なし（サブボーナス終了後も天国Ｂ準備モード）となり、５０％の確率で天国Ｂモードに移行する。すなわち、天国Ｂ準備モードに滞在し続けている間は、天国Ｂ準備モードが維持されるか、又は天国Ｂモードに移行するので、遊技者にとって有利となる。
また、通常Ａモード、通常Ｂモード、通常Ｃモードは、遊技者にとって不利なモードである。そして、通常Ａモード、通常Ｂモード、通常Ｃモードになるに従って、天国に近いモードとなる。たとえば通常Ａモードでは、遷移なしとなる確率が最も高く、遷移ありの場合には通常Ｂモードに遷移する確率が最も高い。また、通常Ｂモードでは、遷移なしとなる確率が最も高く、遷移ありの場合には通常Ｃモードに遷移する確率が最も高い。さらにまた、通常Ｂモードから通常Ａモードに転落する場合はない。さらに、通常Ｃモードでは、天国Ａモードに遷移する確率が最も高く、通常Ａモードや通常Ｂモードに転落する場合はない。
図３１（ｂ）に示すように、通常Ａモードから他の通常モードに移行するときは通常Ｂモードに移行し、通常Ｂモードから他の通常モードに移行するときは通常Ｃモードに移行する。したがって、通常Ｃモードに滞在しているときは、通常モードに最も長く滞在している可能性が高い。そして、通常Ａモード、通常Ｂモード、通常Ｃモードのうち、通常Ｃモードが最も天国Ｃモードに移行しやすくなっている。換言すると、通常モードの移行に際しては差数カウンタ値を参照することはないが、遊技者に不利な状態が長く続いている通常Ｃモードほど、天国Ｃモードに移行しやすくなっている。
【０１７２】
天国Ａモードは、６０％（１４４／２４０）の確率で遷移しない（ループする）モードであり、ループから漏れた場合には通常Ａモード又は通常Ｂモードに遷移する。
天国Ｂモードは、９０％（２１６／２４０）の確率で遷移しない（ループする）モードであり、ループから漏れた場合には天国Ｂ引戻しモードに遷移する。

天国Ｂ引戻しモードは、天国Ｂモードへの引戻し率は２０％（４８／２４０）であり、引き戻すことができなかった場合には通常Ａモード又は通常Ｂモードに遷移する。
天国Ｃモードは、遷移なしのモードであり、有利区間の終了まで、すなわち有利区間の開始時からの差数が「２４００」を超えるまで維持されるモード、いわゆる完走モードである。
また、天国Ｃモードへの遷移条件が定められている。天国Ｃモードへの遷移に当選した場合において、その時点での残り差数が「１０００」以上であれば天国Ｃモードに遷移する。これに対し、天国Ｃモードへの遷移に当選した場合において、その時点での残り差数が「１０００」未満であるときは、天国Ａモードに遷移する。

【０１７３】

以上より、たとえば、
１）天国Ａモードで６０％ループを繰り返して有利区間における差数が「２４００」を超えたとき、
２）天国Ｂ準備モードを維持するか、又は天国Ｂモードに遷移して、有利区間における差数が「２４００」を超えたとき、
３）天国Ｃモードに遷移して有利区間における差数が「２４００」を超えたとき
は、それぞれ有利区間を終了する。
有利区間を終了すると、次回遊技は通常区間に移行する。
通常区間に移行すると、図２９に示す通常区間レバー処理が実行され、通常モード１となる。そして、ＲＴ１かつ通常モード１の場合には、図３０に示すように、必ず天国Ｂ準備モードに当選する。
天国Ｂ準備モードに移行すると、天国Ｂモードに遷移するまで天国Ｂ準備モードに滞在し、天国Ｂモードに移行した後は９０％で天国Ｂモードがループする。これにより、次の有利区間でも、有利区間における差数が「２４００」を超えて有利区間を終了する可能性が高くなる。
このようにして、差数「２４００」を超えて終了する有利区間を複数回繰り返すことが可能となる。

【０１７４】

図３３は、上記のようにして、有利区間を複数回繰り返した場合の演出処理を示すフローチャートである。この処理は、サブ制御基板８０による処理である。
まず、ステップＳ６２２では、有利区間を開始したか否かを判断する。有利区間を開始したと判断したときはステップＳ６２３に進む。
ステップＳ６２３では、有利区間の天国モード（天国Ａモード、天国Ｂ準備モード、天国Ｂモード、天国Ｃモードのいずれか）が連続しているか否かを判断する。ここでは、前回の有利区間終了時が天国Ａモード、天国Ｂ準備モード、天国Ｂモード、天国Ｃモードのいずれかであり、かつ、次の有利区間の開始時が天国Ｂ準備モードである場合には、有利区間の天国モードが連続していると判断する。有利区間の天国モードが連続していると判断したときはステップＳ６２４に進み、有利区間の天国モードが連続していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【０１７５】

ステップＳ６２４では、サブ制御基板８０側に備える有利区間連続カウンタを「＋１」にする。そしてステップＳ６２５に進み、サブ制御基板８０は、有利区間の連続演出を実行する。ここでは、有利区間連続カウンタの値に基づいて、たとえば有利区間連続カウンタの値が「１」（有利区間の連続回数が「２」）であるときは演出ランプ２１のうち枠ランプを青色で点灯させ、有利区間連続カウンタの値が「２」であるときは枠ランプを黄色で点灯させ、有利区間連続カウンタの値が「３」であるときは枠ランプを緑色で点灯させること等が挙げられる。換言すれば、遊技機１０の枠ランプ（筐体）の演出を見ることで、有利区間の天国モードが何回連続しているかを概ね把握可能となる。
さらに、サブ制御基板８０は、前回の有利区間における天国モードでの総獲得枚数を画像表示し、当該総獲得枚数を記憶しておく。そして、次回の有利区間に移行した後、天国

モードであるときは、前回の有利区間における天国モードでの総獲得枚数からの累積値を画像表示し、今回の有利区間の開始から所定遊技回数（たとえば１００遊技）以内でサブボーナスを開始したときは、天国モードが継続しているとし、総獲得枚数の表示を継続する。

なお、天国モードのループ中は、サブボーナス中でなくても総獲得枚数を表示してもよいが、サブボーナス中にのみ総獲得枚数の表示を行うようにしてもよい。

【０１７６】

さらに、複数回の有利区間を跨いた総獲得枚数を画像表示する場合には、天国ループを抜けるまで、たとえば獲得枚数が「＋２０００」枚になるごとに、所定の画像（たとえばアイコン）を画像表示する（それ以降、「＋２０００」枚になるごとに、所定の画像を変化させたり増加させたりする）。

なお、有利区間の終了時には、メイン制御基板５０側では、有利区間に係るパラメータをクリアするが、サブ制御基板８０側では、有利区間に係るパラメータ（上記の総獲得枚数等）をクリアしない。

ただし、上記に限らず、有利区間を跨いだ場合には総獲得枚数は引き継がないようにし、リセットしてもよい。

【０１７７】

ステップＳ６２５で有利区間連続演出を出力した後、次のステップＳ６２６では、有利区間を終了したか否かを判断する。有利区間を終了したと判断したときはステップＳ６２２に戻り、有利区間を終了していないと判断したときはステップＳ６２７に進む。

ステップＳ６２７では、有利区間の天国モードが終了したか否かを判断する。ここでは、天国モードのループを抜けたときは、有利区間の天国モードが終了したと判断する。有利区間の天国モードが終了したと判断したときはステップＳ６２８に進み、有利区間の天国モードが終了していないと判断したときはステップＳ６２５に戻る。

ステップＳ６２８では、有利区間の連続演出を終了する。たとえば上記のように枠ランプの演出を実行しているときは当該演出を終了する。また、前回の有利区間の天国モードからの総獲得枚数を表示しているときは当該表示を終了する。

次にステップＳ６２９に進み、有利区間連続カウンタをクリアする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上のようにして、有利区間の連続演出を実行することにより、遊技者が大量にメダルを獲得していることを周囲にアピールすることができる。特に、後述するメダルレス遊技機の場合には、実際に獲得したメダルが見えないので、有利区間の連続演出はより効果的なものとなる。

また、図３３の例では、天国モードを終了したときに有利区間連続演出を終了したが、これに限らず、天国モードの終了後、たとえば１００遊技程度までは有利区間連続演出を継続してもよい。

さらにまた、有利区間を終了して通常区間に移行したときは、本実施形態では通常区間の１遊技目でほとんどの場合は有利区間移行抽選に当選し、次回遊技から再度有利区間となる。この場合、有利区間と次の有利区間との間の通常区間を含めて、有利区間連続演出を実行してもよい。

通常区間中も有利区間連続演出を実行する場合には、通常区間でも天国ループが続いていることを報知できるので、遊技者が誤って遊技をやめてしまうことを防止することができる。

一方、通常区間では有利区間連続演出を実行しなくてもよい。この場合には、通常区間であってもＡＴ抽選が実行されると遊技者が誤認してしまうことを防止することができる。

【０１７８】

続いて、第１実施形態におけるコンプリート機能について説明する。「コンプリート機能」とは、遊技機の打止め機能（当日のそれ以降の遊技を終了すること）に相当する。

第１実施形態では、第１に、差数カウンタにより有利区間における差数をカウントする

。
ここで、「有利区間における差数」とは、有利区間の開始時を「０」としたときの差枚数を指す。換言すれば、有利区間中の最小値からの差数（ＭＹ）ではなく、有利区間の開始時を基準（「０」）とする。このため、有利区間中に差数がマイナスの値となったときは、マイナス値をカウントする。また、上記他の実施形態と同様に、差数カウンタは、通常区間中は遊技回数をカウントしない。
たとえば差数カウンタは、２バイトのデクリメントカウンタとする。そして、有利区間中の差数が「＋２４００（枚）」を超えたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断する。
ここで、差数カウンタの第１の例としては、有利区間の開始時に初期として「＋２４１５」（枚）（１６進数では、「０９６Ｆｈ」）を設定し、今回遊技の差数がマイナスであるときは差数カウンタに当該差数を加算し、今回遊技の差数がプラスであるときは差数カウンタから当該差数を減算する方法が挙げられる。
具体的に説明すると、まず、有利区間の開始時に「＋２４１５」を設定し、１遊技目の差数が「－３（枚）」（ベット数「３」、払出し数「０」）であったときは、差数カウンタに「３」を加算して差数カウンタを「＋２４１８」に更新する。これに対し、１遊技目の差数が「＋１１（枚）」（ベット数「３」、払出し数「１４」）であったときは、差数カウンタから「１１」を減算し、差数カウンタを「＋２４０４」に更新する。
そして、差数カウンタが「０」となったときは、有利区間中の差数が「＋２４００」枚を超えたと判断し、有利区間を終了する。
なお、後述する図３４及び図３５の例における差数カウンタは、今回遊技における差数が増加すると差数カウンタ値が増加するものとする。
【０１７９】
また、差数カウンタの第２の例としては、有利区間の開始時を「０」とし、差数カウンタが「＋２４００」（枚）を超えたとき（具体的には、１６進数では差数カウンタ値が「０９６１ｈ」以上となったとき）に、有利区間の終了条件を満たすと判断する方法が挙げられる。
なお、以下に示す差数カウンタ及び打止めカウンタにおいて、１６進数を示すときは数値に「ｈ」を付す。数値に「ｈ」を付さない場合には１０進数を示す。また、差数カウンタ値にマイナス符号を付さないときはプラスであることを示す。
また、上述したように、第１実施形態では、有利区間中の遊技回数は有利区間の終了条件には含まれないので、有利区間の遊技回数はカウントしていない。
そして、上記第１の例及び第２の例のいずれも、有利区間を終了したときは、差数カウンタをクリアする。
【０１８０】
また、第１実施形態では、第２に、打止めカウンタにより、電源投入時からのＭＹをカウントする。ここで、「ＭＹ」とは、上述した他の実施形態における差数カウンタと同じように、最小値を「０」としたときの値である。
打止めカウンタは、電源投入時に初期化され、「０００００ｈ」となる。
そして、たとえば電源投入時から、
１遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、打止めカウンタ「０００００ｈ」
２遊技目：ベット数「３」、払出し数「１４」、打止めカウンタ「０００Ｂｈ」
３遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、打止めカウンタ「０００８ｈ」
４遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、打止めカウンタ「０００５ｈ」
５遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、打止めカウンタ「０００２ｈ」
６遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、打止めカウンタ「０００００ｈ」
：
となる。
ここで、上記の１遊技目では、差数は「－３」であるので、打止めカウンタの初期値「００００ｈ」に差数「－３」を加算すると、「ＦＦＦＤｈ」となるが、桁下がりが生じた

ときは、その都度「００００ｈ」に補正する。
　６遊技目も同様に、差数は「－３」であるので、打止めカウンタ「０００２ｈ」に差数「－３」を加算すると、「ＦＦＦＦｈ」となるが、補正により「００００ｈ」となる。
　そして、電源投入時からの打止めカウンタの値が「１９０００」（４Ａ３８ｈ）に到達したときは、コンプリート機能を作動させ、その遊技機１０を打止めとし、その後の遊技（当日の稼働）を終了する。
　なお、打止めカウンタは、差数カウンタと異なり、通常区間であってもＭＹをカウントする。
【０１８１】
　図３４は、第１実施形態における差数カウンタ及び打止めカウンタの推移を示す図である。
　まず、電源をオンにし、かつ、ＲＷＭを初期化したときの地点が図中「Ａ」に相当する。図中「Ａ」地点では、差数カウンタ及び打止めカウンタの双方ともに「０」である。
　そして、ＲＷＭ初期化の電源投入直後は通常区間であるため通常区間を開始し、図中「Ｂ」の地点で有利区間に移行したとする。よって、この「Ｂ」時点（有利区間の開始時）では、差数カウンタは「０」である。通常区間中は、差数カウンタは更新されない。
【０１８２】
　さらに、図中「Ｂ」地点から差数が減少し、「Ｃ」地点に到達すると、この「Ｃ」地点における差数カウンタ値は「Ｂ－Ｃ」である。また、打止めカウンタ値は「０」である。
　そして、その後、有利区間においてサブボーナス等が実行され、差数が増加して「Ｄ」地点に到達したときに、差数「Ｄ－Ｂ」が「２４００」を超えたものとすると、「Ｄ」地点で有利区間の終了条件を満たし、有利区間を終了する、そして、次回遊技は通常区間となり、さらに通常区間において有利区間への移行条件を満たすと有利区間に移行する。
　次に、図中「Ｅ」地点に到達したときに、打止めカウンタ値である「Ｅ－Ｃ」が「１９０００」に到達すると、コンプリート機能が作動し、遊技機１０の打止めとなる。
【０１８３】
　また、図３４において、一点鎖線で示す線は、電源投入後から差数が増加し続け、最短時間で打止めカウンタが「１９０００」に到達した場合を示している。
　図中、「Ｆ－Ａ」が「１９０００」となっている。
　ここで、最小遊技時間（今回遊技のリール３１の回転開始時から、次回遊技の回転開始時までの最短時間）は、「４．１」秒に設定されている。
　一方、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下、「風営法」、「風適法」、「風俗営業法」と称することがある。）では、「第４号営業」として「ぱちんこ屋」が規定されている。そして、風営法では、全ての風俗営業について、原則として午前０時から朝６時までの営業を許容していない（法第１３条）。このため、ぱちんこ屋として営業できる１日の最長時間は１８時間である。また、各都道府県の条例で定められる営業時間の中で、最も短いのは１３時間である。
　さらにまた、具体的な計算は省略するが、上述した置数表及び条件装置に基づいて、最短で通常区間から有利区間、さらにはサブボーナスに移行し、差数カウンタが「２４００」を超えるまでサブボーナスを継続し、差数カウンタが「２４００」を超えると有利区間を終了して通常区間に移行すると考えたとき、１遊技あたりの純増枚数は約「６」枚に設定されている。
　すなわち、１遊技あたり「４．１」秒で消化し、かつ、１遊技あたりの純増枚数が「６」枚であるときは、１時間あたりの純増枚数は約「５２６８」枚となる。よって、ＭＹが「１９０００」に到達するまでには、約「３．６」時間を要する。
　したがって、１日の営業時間（最短で１３時間、最長で１８時間）以内で、打止めカウンタが「１９０００」に到達する場合を有する。
　このように、ぱちんこ屋の１日の営業時間内においてコンプリート機能が作動し得るように、コンプリート機能が作動することとなる打止めカウンタの値と、１遊技あたりの純増枚数を設定することで、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまうことを防ぐことができる

。
【０１８４】
図３５は、差数カウンタ及び打止めカウンタと電源オン／オフとの関係を示す図である。図３５におけるグラフの「電源断」及び「電源復帰」は、単純な電源のオン／オフであり、ＲＷＭクリア（設定変更）はされていないものとする。
図３５に示すように、たとえば打止めカウンタ及び差数カウンタ値が所定値である状況にて電源断となり、その後、復帰した場合には、打止めカウンタはクリアされる。したがって、電源断からの復帰後は「００００ｈ」から開始する（図中、１点鎖線）。
これに対し、差数カウンタはクリアされない。よって、電源断からの復帰後は、電源断前の値から再開する（図中、実線）。
また、図３５中、下の表は、ＲＷＭクリアなし時の電源オン／オフと、ＲＷＭクリアあり時の電源オン／オフとにおける差数カウンタ及び打止めカウンタの状況を示している。
上述したように、ＲＷＭクリアなしでの電源のオン／オフでは、差数カウンタは保持されるが、打止めカウンタはクリアされる。これに対し、ＲＷＭクリアあり時の電源のオン／オフ（たとえば設定変更時）では、差数カウンタ及び打止めカウンタのいずれも、クリアされる。
【０１８５】
また、「コンプリート機能作動フラグ」とは、打止めカウンタが「１９０００」に到達し、かつ、コンプリート機能を作動させたときにオンとなるフラグであり、たとえば１バイトデータから構成され、オフのときは「００ｈ」、オンのときは「ＦＦｈ」となるフラグである。
さらにまた、「コンプリート機能仮フラグ」とは、打止めカウンタが「１９０００」に到達したが、コンプリート機能を作動させることができない状況、たとえば特別遊技状態（役物作動中）であるときにオンとなるフラグであり、たとえば１バイトデータから構成され、オフのときは「００ｈ」、オンのときは「ＦＦｈ」となるフラグである。
これらのコンプリート機能作動フラグ及びコンプリート機能仮フラグは、ＲＷＭクリアなしの電源のオン／オフではクリアされないように構成されている。
【０１８６】
したがって、詳細は後述するが、たとえば特別遊技状態中に打止めカウンタが「１９０００」に到達したときは、コンプリート機能作動フラグはオフのままであるが、コンプリート機能仮フラグがオンとなる。そして、特別遊技状態が終了する前に電源断となり、その後復帰したときは、コンプリート機能仮フラグがオンの状態で復帰するので、電源断からの復帰後、特別遊技状態が終了したときは、コンプリート機能作動フラグをオンにして、コンプリート機能を作動させることができる。
ただし、ＲＷＭクリアあり時の電源のオン／オフ（設定変更時）では、コンプリート機能作動フラグ及びコンプリート機能仮フラグのいずれもクリアされる。
【０１８７】
図３６は、電源オン時からメイン処理までの流れを示すフローチャートであり、コンプリート機能に係る処理を含むものである。
まず、ステップＳ５１１で電源がオンにされると、次のステップＳ５１２では電源投入処理が実行される。この電源投入処理の１つとして、所定記憶領域の初期化処理を有する。ここで、ＲＷＭクリアなしの電源オンの場合には、初期化処理の１つとして、打止めカウンタの初期化処理（クリア処理）を実行する。これに対し、差数カウンタ、コンプリート機能作動フラグ、コンプリート機能仮フラグの初期化処理は実行されない。
一方、ＲＷＭクリアありの電源オンの場合には、打止めカウンタ、差数カウンタ、コンプリート機能作動フラグ、及びコンプリート機能仮フラグのすべてが初期化される。
次にステップＳ５１３に進んでエラー処理が行われる。このエラー処理の中で、後述するようにコンプリート機能に係る処理が実行されるように構成されている。
【０１８８】
次のステップＳ５１５では、メイン制御基板５０は、投入・精算の受付け処理を実行す

る。次のステップＳ５１６では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断し、スタートスイッチ４１が操作されたと判断するとステップＳ５１７に進む。

ステップＳ５１７では、役抽選手段６１は役（当選番号）の抽選を実行する。そして次のステップＳ５１８で、リール制御手段６５は、リール３１の回転を開始する。

ステップＳ５１９では、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断し、ストップスイッチ４２が操作されたと判断するとステップＳ５２０に進み、リール制御手段６５は、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１を停止制御する。

次のステップＳ５２１では、メイン制御基板５０は、全リール３１が停止したか否かを判断し、全リール３１が停止していないと判断したときはステップＳ５１９に戻り、全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ５２２に進む。ステップＳ５２２では、入賞判定手段６６は、入賞役の判定を行う。そしてステップＳ５２３に進み、払出し手段６７は、入賞役に対応するメダルの払出しを行う。

次にステップＳ５２４に進み、メイン制御基板５０は、役比モニタ（管理情報表示ＬＥＤ７４）の更新処理を行う。

次にステップＳ５２５に進み、メイン制御基板５０は、コンプリート機能算出処理を実行する。この処理は打止めカウンタの更新等の処理であり、後述する図３８に示す処理である。

次にステップＳ５２６に進み、メイン制御基板５０は、遊技状態更新処理を実行する。そして、ステップＳ５１３に戻る。

【０１８９】

図３７は、図３６のステップＳ５１３におけるエラー処理を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ５３１では、メイン制御基板５０は、特別遊技状態（役物作動中）であるか否かを判断する。本実施形態では、特別遊技状態でコンプリート機能の作動条件（打止め条件）を満たしてもコンプリート機能は作動させないためである。特別遊技状態であると判断したときはステップＳ５３７に進み、コンプリート作動に係る処理以外の他のエラー処理を実行する。一方、ステップＳ５３１において特別遊技状態でないと判断したときはステップＳ５３２に進む。ステップＳ５３２では、コンプリート機能作動フラグを読み込む。そして次のステップＳ５３３においてコンプリート機能作動フラグが「ＦＦｈ」（オン）であるか否かを判断する。「ＦＦｈ」であると判断したときはステップＳ５３４に進み、「ＦＦｈ」でないと判断したときはステップＳ５３７に進む。

【０１９０】

ステップＳ５３４では、メイン制御基板５０は、コンプリート機能の作動を報知する。この処理は、サブ制御基板８０に対してコンプリート機能の作動信号を送信し、画像表示装置２３等でコンプリート機能の作動報知を行う。

次にステップＳ５３５に進み、メイン制御基板５０は、自動精算処理を実行する。なお、コンプリート機能が作動したときに、クレジットされているメダルの自動精算を行うか否かは任意であり、コンプリート機能の作動時に自動精算を実行する場合にはこのステップＳ５３５において自動精算処理を実行する。一方、コンプリート機能の作動時に自動精算を実行しない場合にはステップＳ５３５の処理を実行しない。

次にステップＳ５３６に進み、コンプリート信号を外部に出力する。これによりエラー処理を終了する。また、ステップＳ５３６に進んだときは、図３６中、ステップＳ５１５以降の処理には進まない。これにより、操作スイッチ（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２）の受付けは行われないので、遊技を進行することができなくなる。

なお、この例では、ステップＳ５１３のエラー処理内でコンプリート機能の作動に係る処理を実行したが、これに限らず、たとえばエラー処理の次の処理として独立してコンプリート機能作動に係る処理を設け、図３７のステップＳ５３１～Ｓ５３６の処理を実行し

てもよい。
【０１９１】
図３８は、図３６のステップＳ５２５におけるコンプリート機能算出処理を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ５４１において、メイン制御基板５０は、コンプリート機能仮フラグがオン（ＦＦｈ）であるか否かを判断する。コンプリート機能仮フラグがオンでないと判断したときはステップＳ５４２に進み、オンであると判断したときはステップＳ５４８に進む。
ステップＳ５４２では、メイン制御基板５０は、コンプリート機能作動フラグがオン（ＦＦｈ）であるか否かを判断する。オンである、つまり、すでにコンプリート機能が作動していると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。コンプリート機能がすでに作動している場合には打止めカウンタの更新処理等を実行しないためである。
ステップＳ５４２においてコンプリート機能作動フラグがオンでないと判断し、ステップＳ５４３に進むと、メイン制御基板５０は、再遊技作動中であるか否かを判断する。本実施形態では再遊技作動中は打止めカウンタを更新しないため、再遊技作動中であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
再遊技作動中でないと判断したときはステップＳ５４４に進む。ステップＳ５４４では、今回遊技のベット数及び払出し数に基づいて打止めカウンタを更新する。
【０１９２】
次のステップＳ５４５では、打止めカウンタが「０」未満となったか否か、すなわち桁下がりが生じたか否かを判断する。打止めカウンタが「０」未満でないと判断したときはステップＳ５４６に進み、「０」未満であると判断したときはステップＳ５５１に進む。
ステップＳ５５１では、打止めカウンタ値を「０」に補正する。これにより、ＭＹの最小値が「０」になる。そして本フローチャートによる処理を終了する。
一方、ステップＳ５４５からステップＳ５４６に進むと、メイン制御基板５０は、打止めカウンタ値が「１９０００」に到達したか否かを判断する。上述したように、打止めカウンタ値が「４Ａ３８ｈ」以上であるときは、「１９０００」に到達したと判断する。打止めカウンタが「１９０００」に到達したと判断したときはステップＳ５４７に進み、「１９０００」に到達していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【０１９３】
ステップＳ５４７では、コンプリート機能仮フラグをオン（ＦＦｈ）にする。次にステップＳ５４８に進み、今回遊技が特別遊技状態（１ＢＢ遊技中やＲＢ遊技中など）であるか否かを判断する。なお、今回遊技で特別遊技状態が終了したとき（たとえば１ＢＢ遊技の最終遊技であったとき）は、ステップＳ５２５の時点では特別遊技状態が終了しているので、特別遊技状態でないと判断される。
特別遊技状態であると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。したがって、特別遊技状態では、打止めカウンタが「１９０００」に到達したときはステップＳ５４７においてコンプリート機能仮フラグがオンとなるが、ステップＳ５４９を経由しないのでコンプリート機能作動フラグはオン（ＦＦｈ）にならない。このため、特別遊技状態ではコンプリート機能は作動しない。
一方、ステップＳ５４８において特別遊技状態でないと判断されたときはステップＳ５４９に進む。ステップＳ５４９では、メイン制御基板５０は、コンプリート機能作動フラグをオン（ＦＦｈ）にする。次にステップＳ５５０に進み、コンプリート機能仮フラグをオフ（００ｈ）にする。そして本フローチャートによる処理を終了する。ステップＳ５４９でコンプリート機能作動フラグがオンにされたときは、次回遊技の開始時に、図３６のステップＳ５１３及び図３７により、コンプリート機能が作動する。
また、特別遊技状態において、ステップＳ５４７でコンプリート機能仮フラグがオンになったときは、特別遊技状態が終了するまでコンプリート機能仮フラグがオンのまま（コンプリート機能作動フラグはオフ）となり、特別遊技状態の終了時にコンプリート機能作

動フラグがオン（ステップＳ５４９）、コンプリート機能仮フラグがオフ（ステップＳ５５０）となる。

【０１９４】

次に、コンプリート機能に関するサブ制御基板８０による画像制御について説明する。

図３９は、コンプリート機能作動を予告（事前報知）する画像を示しており、（ａ）は遊技画面、（ｂ）はデモンストレーション画面、（ｃ）はメニュー画面を示す。

サブ制御基板８０は、電源投入後、独立して打止めカウンタをカウントしている。ただしこれに限らず、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、毎遊技の終了時に打止めカウンタ値を送信するようにしてもよい。

そして、打止めカウンタが「１９０００」に到達したときに突然コンプリート機能を作動させると、遊技者への不意打ちとなってしまう。そこで、コンプリート機能の作動が近づいているときは、遊技者に対し、コンプリート機能作動を予告する。

【０１９５】

サブ制御基板８０は、打止めカウンタが「１８９００」に到達したとき、換言すればコンプリート機能が作動するまで残り「１００」枚となったときは、コンプリート機能作動を予告する。

図中、（ａ）、（ｂ）、及び（ｃ）に示すように、遊技画面、デモンストレーション画面、及びメニュー画面のいずれであっても、たとえばこの例のように「コンプリート機能作動まで残り１００枚」と表示する。

また、次回遊技で打止めカウンタがたとえば「＋１１」枚となったときは、コンプリート機能作動の予告画像は、「コンプリート機能作動まで残り８９枚」という表示に更新される。このように、コンプリート機能作動の予告は、コンプリート機能作動条件（打止めカウンタが「１９０００」に到達したこと）を満たすまでの定量的な変化が視覚的に認識できるように行われる。

図中、コンプリート機能作動の予告画像の領域をドットパターンで示しているが、このドットパターン領域は、最前のレイヤを表す。したがって、たとえば画面中の所定の表示とコンプリート機能作動の予告画像とが重なる領域を有する場合には、当該重なる領域についてはコンプリート機能作動の予告画像が表示され、所定の画像（後方レイヤ）は表示されない。

後述する他の図面においても、ドットパターンで示す領域は、最前のレイヤを指すものとする。

【０１９６】

上記例では、打止めカウンタが「１９０００」に到達したときにコンプリート機能を作動させる場合に、打止めカウンタが「１８９００」に到達したときにコンプリート機能作動を予告した。

ここで、コンプリート機能作動を予告した後、打止めカウンタ値が減少することなく「１９０００」に到達する場合には、打止めカウンタが「１８９００」に到達した後、「１９０００」に到達するまでの間はずっとコンプリート機能作動を予告する。

これに対し、打止めカウンタが「１８９００」に到達した後、打止めカウンタの値が減少した場合において、打止めカウンタの値が所定値となったときは、コンプリート機能作動の予告を終了する。

ここで、打止めカウンタが「１８９００」を閾値として遊技の進行とともに上下した場合には、コンプリート機能作動を予告している状態と予告していない状態とが頻繁に入れ替わることとなり、たとえばコンプリート機能作動の予告画像が表示されたり表示されなかったりしてしまう。

そこで、本実施形態では、一旦、コンプリート機能作動を予告したときは、打止めカウンタが所定値（本実施形態では「１８８５０」）未満になるまでは、コンプリート機能作動の予告を維持する。

【０１９７】

図４０は、コンプリート機能作動を予告（事前報知）する区間と、予告しない区間との

推移を示す図である。図中、実線がコンプリート機能作動を予告する区間であり、波線が予告しない区間である。

図４０において、打止めカウンタの値が図中「Ａ」（ＭＹ１＝「１８９００」）に到達すると、コンプリート機能作動を予告する条件を満たすので、この時点からコンプリート機能作動を予告する。

そして、遊技が進行し、図中「Ｂ」の時点で打止めカウンタの値が「ＭＹ１（１８９００）」を下回るが、コンプリート機能作動の予告を継続する。

そして、図中「Ｃ」の時点で打止めカウンタの値が「ＭＹ２（１８８５０）」を下回ると、コンプリート機能作動の予告を終了し、予告しない区間に移行する。

【０１９８】

一旦、予告しない区間に移行すると、次に、打止めカウンタが「１８９００」（ＭＹ１）に到達しないと、コンプリート機能作動を予告する区間にならない。図４０の例では、図中「Ｄ」の時点で打止めカウンタが「１８９００」（ＭＹ１）に到達し、再度、コンプリート機能作動を予告する区間になった例を示している。

なお、打止めカウンタが「１９０００」に到達すると、コンプリート機能が作動するので、コンプリート機能作動の予告は終了する。

また、コンプリート機能作動を予告する区間となる打止めカウンタ「ＭＹ１」と、予告しない区間となる打止めカウンタ「ＭＹ２」との差「ＭＹ１－ＭＹ２」は、この例では「５０」としている。ここで、「ＭＹ１－ＭＹ２」は、１遊技での最大差数（第１実施形態では「１１枚」）よりも大きいことが好ましい。このようにすれば、コンプリート機能作動を予告する区間と予告しない区間とが１遊技で（頻繁に）入れ替わることを防止することができる。

【０１９９】

図４１は、コンプリート機能作動を全面に画像表示する例を示す図である。図中、ドットパターンの表示領域がコンプリート機能作動の画像表示領域とする。したがって、この例のように全面にコンプリート機能が作動していることを画像表示したときは、それまでの遊技画面等は全く見えなくなる。

ここで、コンプリート機能が作動した場合には、自動精算を実行する場合と自動精算を実行しない場合とを有する。コンプリート機能が作動した場合には、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、及びストップスイッチ４２の操作受付けは無効となるので、それ以降、遊技を進行することができない。ただし、精算スイッチ４３の操作受付けを許可する遊技機１０については、コンプリート機能作動後に精算スイッチ４３を操作して、貯留メダルのすべてをメダル受け皿に排出することができる。この場合には、図中（ａ）に示すように、精算を促す表示を行う。

一方、コンプリート機能が作動した場合には、自動精算を実行する場合には、遊技者による精算スイッチ４３の操作によることなく、貯留メダルのすべてを自動でメダル受け皿に排出する。この場合には、図中（ｂ）に示すように、自動精算中はその旨を表示する。

また、後述する第１８実施形態（図５２）で説明する「メダルレス遊技機」である場合には、計数スイッチ４７を操作すると、遊技機１０に記憶されている遊技媒体（電子メダル）が貸出しユニット２００に送信される。そして、メダルレス遊技機の場合には、コンプリート機能作動時には、計数スイッチ４７を操作して遊技媒体を貸出しユニット２００に送信する必要がある。この場合には、図中（ｃ）に示すように、計数を促す表示を行う。

【０２００】

図４２は、コンプリート機能作動を一部の領域に画像表示する例を示す図である。図中、ドットパターンの表示領域がコンプリート機能作動の画像表示領域である。

図中（ａ）は、たとえばサブボーナス遊技（ＡＴ）中にコンプリート機能が作動した例である。遊技画面レイヤーの上に重ねて、コンプリート機能作動の画像レイヤーを表示する。このため、遊技画像とコンプリート機能作動の画像とが重なる範囲では、コンプリート機能作動の画像が上になって表示される。なお、コンプリート機能作動の画像を透過タ

イプとし、コンプリート機能作動の画像の下に遊技画面が見えるように構成してもよい。
　また、遊技画面をそのまま放置して所定時間を経過すると、図中（ｂ）に示すようにデモンストレーション画面に移行する。デモンストレーション画面に移行した場合であっても、コンプリート機能作動の画像は消去されずに表示され続ける。さらに、デモンストレーション画面の画像とコンプリート機能作動の画像とが重なる範囲では、コンプリート機能作動の画像が手前側のレイヤとなって表示される。
　さらにまた、コンプリート機能作動後でも、メニュー画面に移行可能である。メニュー画面に移行した場合であっても、コンプリート機能作動の画像は消去されずに表示され続ける。さらに、メニュー画面の画像とコンプリート機能作動の画像とが重なる範囲では、コンプリート機能作動の画像が手前側のレイヤとなって表示される。
【０２０１】
　図４３は、特別遊技状態（たとえば１ＢＢ遊技中やＲＢ遊技中等）に打止めカウンタが「１９０００」に到達したときの例を示す図であり、（ａ）はタイムチャートを示し、（ｂ）及び（ｃ）は画像表示例を示す。
　なお、第１実施形態は、１ＢＢ内部中（１ＢＢを入賞させないこと）を前提としてサブボーナス（ＡＴ）を実行可能とする遊技性である。これに対し、図４３の例は、たとえば遊技中に１ＢＢやＲＢ（役物）を入賞させ、特別遊技状態（１ＢＢ遊技中やＲＢ遊技中）であるときに打止めカウンタが「１９０００」に到達した例を示している。
　図中（ａ）において、特別遊技状態を開始した時点では、打止めカウンタは「１８９００」未満であり、コンプリート機能仮フラグはオフ、かつ、コンプリート機能作動フラグはオフである。まず、打止めカウンタが「１８９００」に到達すると、サブ制御基板８０は、コンプリート機能作動を予告する画像を表示する。図中（ｂ）はこのときの画像を示している。特別遊技状態の遊技画面において、一部の領域にコンプリート機能作動の予告画像を重ねて表示する。
　次に、特別遊技状態で打止めカウンタが「１９０００」に到達すると、コンプリート機能仮フラグはオンになる。ただし、特別遊技状態であるため、コンプリート機能作動フラグはオフのままである。
　また、コンプリート機能仮フラグがオンになったことに基づいて、サブ制御基板８０は、コンプリート機能の作動が待機中である（特別遊技状態の終了後にコンプリート機能が作動する）旨の画像を表示する。図中（ｃ）は、このときの画像を示している。よって、打止めカウンタが「１９０００」に到達したことに基づいて、図中（ｂ）の画像表示から図中（ｃ）の画像表示となる。
　このように構成することで、特別遊技状態中に打止めカウンタが「１９０００」に到達したこと（当日のこれ以上の遊技はできないこと）を遊技者に伝えることができるため、特別遊技状態の終了後に遊技機１０が打止めとなったときにぱちんこ屋のスタッフと遊技者とのトラブルを防止することができる。
【０２０２】
　特別遊技状態が終了すると、コンプリート機能作動フラグがオンとなる（コンプリート機能仮フラグはオフになる）。これにより、図中（ｃ）の画像から、たとえば図４１や図４２（ａ）に示す画像に切り替わる。
　なお、特別遊技状態で打止めカウンタが一旦「１９０００」に到達したときは打止めカウンタのカウントは終了するが、その後に獲得メダルが減少した場合（たとえば打止めカウンタが「１９０００」に到達した後、その後のカウントを終了することなく継続したと仮定したとき、特別遊技状態の終了時に当該カウント値が「１９０００」未満となったとき）であっても、特別遊技状態の終了時にコンプリート機能仮フラグはオンのままでありコンプリート機能作動フラグがオンとなる。
　なお、図３８の例では、コンプリート機能仮フラグがオンであるとき（ステップＳ５４１で「Ｙｅｓ」）は、ステップＳ５４４を経由しないので打止めカウンタは更新されない。よって、この場合には、その後の特別遊技状態において獲得メダルが減少しても打止めカウンタは変化しない。

ただし、これに限らず、コンプリート機能仮フラグがオンになった後も打止めカウンタを更新してもよい。この場合、特別遊技状態の終了時に打止めカウンタが「１９０００」未満となっている場合であっても、特別遊技状態中にコンプリート機能仮フラグが一旦オンになった場合には、特別遊技状態の終了時にコンプリート機能作動フラグをオンにし、遊技機１０を打止めとする。

【０２０３】

また、図４３において、打止めカウンタが「１９０００」に到達した後、特別遊技状態が終了する前に電源断となり、その後電源が投入され、特別遊技状態が終了したときは、特別遊技状態の終了時にコンプリート機能が作動する。特別遊技状態中に打止めカウンタが「１９０００」に到達したときはコンプリート機能作動フラグはオンにならないが、コンプリート機能仮フラグがオンとなる。そして、打止めカウンタは電源オン／オフによりクリアされるが、コンプリート機能仮フラグは、電源オン／オフによりクリアされない。このため、電源が投入された後、特別遊技状態の終了前は、コンプリート機能仮フラグがオン、コンプリート機能作動フラグはオフである。そして、特別遊技状態が終了すると、コンプリート機能仮フラグがオフ、コンプリート機能作動フラグがオンとなり、コンプリート機能が作動する。

このように構成することで、打止めカウンタが「１９０００」に到達した後であって、遊技機１０が打止めとなっていない状況（たとえば、特別遊技状態中に打止めカウンタが「１９０００」に到達した状況）で停電等が発生し、その後電源が投入され打止めカウンタがクリアされたとしても、コンプリート機能仮フラグ及びコンプリート機能作動フラグに基づいて遊技機１０を打止めとすることができるため、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまうことを防止することができる。

【０２０４】

図４４は、コンプリート機能作動の予告（事前報知）状態（たとえば図４３（ｂ）に示す状態）となっており、払出し後にコンプリート機能が作動する遊技（打止めカウンタが「１９０００」に到達する遊技。以下同じ。）において、電源断が発生し、電源断処理の開始前に払出し処理が終了した例を示すタイムチャートである。

まず、コンプリート機能作動の予告状態となっている状況下において、ストップスイッチ４２が操作され、最後のストップスイッチ４２から手が離されて、払出し処理が行われたとする。そして、払出し処理の終了直前に電源断が発生し、電源断処理が開始する前に払出し処理が終了したものとする。

払出し処理が終了すると、打止めカウンタが更新され、打止めカウンタが「１９０００」に到達した結果、コンプリート機能作動の予告状態からコンプリート機能作動状態に移行する。当該予告状態から作動状態に切り替わる瞬間ぐらいに電源断が発生しているが、電源断処理が開始する前に作動状態となっている。このため、電源断処理が開始する前にコンプリート機能作動フラグがオンになる。

電源断処理が終了すると、その後に電源がオフとなる。

次に、電源が投入されると、電源投入処理が実行される。電源投入処理が終了すると、コンプリート機能作動状態に復帰する。上述したように、電源オン／オフが行われると、打止めカウンタはクリアされるが、コンプリート機能作動フラグはクリアされない。このため、電源投入処理時にコンプリート機能作動フラグの値が読み込まれ、コンプリート機能作動フラグがオンであるときは、コンプリート機能作動状態となる。

【０２０５】

図４５は、コンプリート機能作動の予告状態となっており、払出し後にコンプリート機能が作動する遊技において、払出し処理の途中で電源断が発生し、電源断処理が開始した例を示すタイムチャートである。

図４５では（ａ）の例１と（ｂ）の例２とを図示しているが、まず、（ａ）の例１について説明する。

コンプリート機能作動の予告状態において、ストップスイッチ４２が操作され、最後のストップスイッチ４２から手が離されて、払出し処理が行われたとする。そして、払出し

処理の途中に電源断が発生し、払出し処理のすべてが終了する前（すべてのメダルが払い出される前）に電源断処理が開始したものとする。したがって、電源断処理が終了し、電源がオフになった時点では、打止めカウンタは「１９０００」に到達していない。このため、コンプリート機能作動の予告状態のまま電源オフとなっている。換言すれば、電源断時にはコンプリート機能作動フラグはオフである。

なお、電源断時には、途中までの払出し処理と、コンプリート機能作動の予告状態とがバックアップされる。

【０２０６】

次に、電源が投入されると、電源投入処理が実行される。電源投入処理が終了すると、バックアップデータに基づいて払出し処理の続きが実行される。また、電源断時のバックアップデータに基づいて、コンプリート機能作動の予告状態に復帰する。

払出し処理が終了すると、打止めカウンタが更新されるが、打止めカウンタは、電源のオフによりクリアされている。このため、電源投入後に続きの払出し処理が実行され、打止めカウンタが更新されても打止めカウンタは「１９０００」に到達しない。さらには、打止めカウンタの値は、コンプリート機能作動の予告状態になるための値（たとえば図４０の例では「１８９００」）に到達していない。よって、払出し処理の終了後はコンプリート機能作動の予告状態にはならず、通常状態に移行する。

また、図中（ｂ）の例２は、電源断時に、コンプリート機能作動の予告状態をバックアップしない例である。

このため、電源投入後は、コンプリート機能作動の予告状態に復帰しない。したがって、電源投入処理が終了すると、通常状態となる。

なお、図４５は、コンプリート機能作動の予告状態となっており、払出し後にコンプリート機能が作動しない場合（打止めカウンタが「１９０００」に到達しない場合）であっても当てはまる。

また、図中（ｂ）の例２において、電源断時にコンプリート機能作動の予告状態をバックアップするが、電断復帰時の処理でコンプリート機能作動の予告状態をクリアするように構成してもよい。このように処理することは、後述する図４６（ｂ）、図４７（ｂ）、図４８（ｂ）についても同様である。

【０２０７】

図４６は、コンプリート機能作動の予告状態となっており、払出し後にコンプリート機能が作動する遊技において、最後のストップスイッチから手を離す前に電源断が発生し、払出し処理が途中まで行われたときに電源断処理が実行された例を示すタイムチャートである。

図４６では（ａ）の例１と（ｂ）の例２とを図示しているが、まず、（ａ）の例１について説明する。

コンプリート機能作動の予告状態において、ストップスイッチ４２が操作され、最後のストップスイッチ４２から手が離されて、払出し処理が行われたとする。ここでは、最後のストップスイッチ４２から手が離される前に電源断が発生したとする。さらに、払出し処理のすべてが終了する前（すべてのメダルが払い出される前）に電源断処理が開始したものとする。したがって、電源断処理が終了し、電源がオフになる時点では、打止めカウンタは「１９０００」に到達していない。このため、コンプリート機能作動の予告状態のまま電源オフとなる。

なお、電源断時には、途中までの払出し処理と、コンプリート機能作動の予告状態とがバックアップされる。

【０２０８】

次に、電源が投入され、電源投入処理が実行されると、バックアップデータに基づいて払出し処理の続きが実行される。また、電源断時のバックアップデータに基づいて、コンプリート機能作動の予告状態に復帰する。

払出し処理が終了すると、打止めカウンタが更新されるが、打止めカウンタは、電源のオフによりクリアされている。このため、電源投入後に続きの払出し処理が実行され、打

止めカウンタが更新されても打止めカウンタが「１９０００」に到達しない。さらには、打止めカウンタの値は、コンプリート機能作動の予告状態になるための値に到達していない。よって、払出し処理の終了後はコンプリート機能作動の予告状態にはならず、通常状態に移行する。

また、図中（ｂ）の例２は、電源断時に、コンプリート機能作動の予告状態をバックアップしない例である。

このため、電源投入後は、コンプリート機能作動の予告状態に復帰しない。したがって、電源投入処理が終了すると、通常状態となる。

なお、図４６は、コンプリート機能作動の予告状態となっており、払出し後にコンプリート機能が作動しない場合（打止めカウンタが「１９０００」に到達しない場合）であっても当てはまる。

また、図４５の例と図４６の例とを対比すると、結果は同一となる。図４５の例では最後のストップスイッチ４２から手を離した後に電源断が発生しており、図４６の例では電源断が発生した後に最後のストップスイッチ４２から手を離している。

そして、いずれも、払出し処理の途中で電源断処理を終了している。これにより、電源投入後は、払出し処理の続きが行われ、コンプリート機能作動の予告状態がバックアップされているときはコンプリート機能作動の予告状態に復帰するものの、打止めカウンタがクリアされているために、その後、通常状態となる。

なお、電源オン／オフ時の打止めカウンタの更新方法としては、以下の２つの方法が挙げられる。

第１の方法としては、当該遊技での払出し数とベット数とに基づいて打止めカウンタを更新する方法である。

また、第２の方法としては、電源投入後に払い出された枚数に基づいて打止めカウンタを更新する方法である。

たとえば、３枚がベットされ、１０枚の払出しがある遊技において、１０枚中５枚が払い出されたタイミングで電源断処理が完了し、その後電源が投入され、残りの払出しが行われるとすると、

第１の方法を採用した場合には、電源投入後に、差数として７枚分、打止めカウンタが更新される。

これにより、払出し処理の途中で電源のオン／オフが発生したとしても、電源のオン／オフが発生しなかったときと同じ差数を更新することができるため、処理を簡素化することができる。ただし、電源投入後に更新された打止めカウンタの値と電源投入後に払い出された枚数とが一致しない場合がある。

また、第２の方法を採用した場合には、電源投入後に払い出された５枚分、打止めカウンタが更新される。

これにより、電源投入後に更新された打止めカウンタの値と電源投入後に払い出された枚数とが一致するため、電源投入後にコンプリート機能作動の予告等がされたときに遊技者を混乱させてしまうことがない。

【０２０９】

図４７は、コンプリート機能作動の予告状態となっており、払出し後にコンプリート機能が作動する遊技において、電源断処理の開始直前（Ｔ１）又は電源断処理後（Ｔ２）に最後のストップスイッチから手を離した例を示すタイムチャートである。

電源断処理の開始直前（Ｔ１）に最後のストップスイッチから手を離した場合、及び電源断処理の終了後から電源投入前までの間（Ｔ２）に最後のストップスイッチから手を離した場合のいずれであっても、結果は同じとなる。

図４６では（ａ）の例１と（ｂ）の例２とを図示しているが、まず、（ａ）の例１について説明する。

コンプリート機能作動の予告状態において、ストップスイッチ４２が操作された後、電源断処理の開始直前（Ｔ１）又は電源断処理後（Ｔ２）に最後のストップスイッチ４２から手が離されたとする。最後のストップスイッチ４２から手を離されると払出し処理が実

行されるが、電源断処理の開始直前（Ｔ１）又は電源断処理後（Ｔ２）に最後のストップスイッチ４２から手が離されていることから、払出し処理が開始される前に電源断処理が終了している。
　したがって、電源断処理が終了し、電源がオフになる時点では、打止めカウンタは「１９０００」に到達していない。このため、コンプリート機能作動の予告状態のまま電源オフとなっている。
　なお、電源断時には、役の入賞があったことと、コンプリート機能作動の予告状態とがバックアップされる。
【０２１０】
　次に、電源が投入され、電源投入処理が実行されると、バックアップデータに基づいて払出し処理が実行される。また、電源断時のバックアップデータに基づいて、コンプリート機能作動の予告状態に復帰する。
　払出し処理が終了すると、打止めカウンタが更新されるが、打止めカウンタは、電源のオフによりクリアされている。このため、電源投入後に払出し処理が実行され、打止めカウンタが更新されても打止めカウンタが「１９０００」に到達しない。さらには、打止めカウンタの値は、コンプリート機能作動の予告状態になるための値に到達していない。よって、払出し処理の終了後はコンプリート機能作動の予告状態にはならず、通常状態に移行する。
　また、図中（ｂ）の例２は、電源断時に、コンプリート機能作動の予告状態をバックアップしない例である。
　このため、電源投入後は、コンプリート機能作動の予告状態に復帰しない。したがって、電源投入処理が終了すると、通常状態となる。
【０２１１】
　図４８は、コンプリート機能作動の予告状態となっており、電源断発生後、電源投入後に最後のストップスイッチから手を離した例を示すタイムチャートである。
　電源断発生後、電源投入後に最後のストップスイッチ４２から手を離した場合であっても、上述した図４７の例と同一となる。
　具体的には、（ａ）例１のように、電源断時に、コンプリート機能作動の予告状態をバックアップした場合には、電源投入処理後、払出し処理終了前の間は、バックアップデータに基づいてコンプリート機能作動の予告状態で復帰する。そして、払出し処理の終了後に通常状態に移行する。
　これに対し、（ｂ）例２のように、電源断時に、コンプリート機能作動の予告状態をバックアップしていない場合には、電源投入処理後、通常状態となる。
【０２１２】
　図４９は、サブボーナス中にコンプリート機能作動の予告状態となっている状況下で電源断が発生した場合の例を示すタイムチャートである。この例では、電源断時の前後で払出し処理はないものとする。
　サブボーナスにおいて、コンプリート機能作動の予告状態となっているので、コンプリート機能作動までの残り枚数を画像表示している。たとえば図４３（ｂ）のような画像表示である。また、サブボーナス中の獲得枚数を画像表示している。
　コンプリート機能作動までの残り枚数及びサブボーナス中の獲得枚数を画像表示している状態において電源断が発生した後、電源が投入されると、電源投入処理が実行される。電源投入処理が終了すると、打止めカウンタはクリアされるので、打止めカウンタの値は、コンプリート機能作動の予告状態になるための値に到達しない。これにより、コンプリート機能作動の予告状態にならない。このため、電源投入後は、コンプリート機能作動までの残り枚数は画像表示されない。
　一方、電源投入処理が終了すると、バックアップデータに基づいて、サブボーナス中の獲得枚数が画像表示される。
　以上より、電源断前は、コンプリート機能作動までの残り枚数及びサブボーナス中の獲得枚数を画像表示した状態であるが、電源投入後は、サブボーナス中の獲得枚数を画像表

示した状態となる。
【０２１３】
図５０は、コンプリート機能作動の予告を報知しており、かつ、払出し処理後にコンプリート機能が作動し、コンプリート機能作動を報知する場合において、当該払出し処理後の自動精算中にホッパーエンプティエラーが発生した例を示す図である。（ａ）はタイムチャートを示し、（ｂ）～（ｄ）が画像表示内容を示す。
図中（ａ）において、コンプリート機能の作動予告を報知している状況下において、払出し処理が終了すると、打止めカウンタが「１９０００」に到達し、コンプリート機能作動フラグがオンになる。これにより、コンプリート機能の作動を報知する。図中（ｂ）において、「コンプリート機能作動中　係員を呼んでください」は、コンプリート機能の作動を報知する例である。
また、この例では、図４１（ｂ）の例と同様に、コンプリート機能が作動したときは自動精算される仕様であるものとする。したがって、コンプリート機能の作動を報知すると、自動精算が開始される。図中（ｂ）は、コンプリート機能の作動を報知し、かつ、自動精算中であることを報知している例である。
【０２１４】
次に、自動精算中にホッパーエンプティエラーが発生すると、ホッパーエンプティエラーが報知される。図中（ｃ）は、コンプリート機能の作動を報知し、かつ、ホッパーエンプティエラーの発生を報知している例である。
そして、ホッパーエンプティエラーが解消され、かつ、自動精算が終了すると、図中（ｄ）に示すように、コンプリート機能の作動のみが報知される。
なお、図中（ｃ）の場合において、ホッパーエンプティエラーの発生を優先する場合にはホッパーエンプティエラーの報知をコンプリート機能作動の報知よりも大きく表示してもよい。あるいは、コンプリート機能作動の報知を優先する場合には、コンプリート機能作動の報知をホッパーエンプティエラーの報知よりも大きく表示してもよい。
【０２１５】
図５１は、コンプリート機能作動の予告を報知しており、かつ、払出し処理後にコンプリート機能が作動する場合において、自動精算後にコンプリート機能作動を報知する例である。さらに、当該自動精算中にホッパーエンプティエラーが発生した例を示す図である。（ａ）はタイムチャートを示し、（ｂ）～（ｄ）は画像表示内容を示す。
図５１において、図５０と相違する点は、払出し処理後の自動精算中はコンプリート機能作動を報知せず、自動精算後にコンプリート機能作動を報知する例である。
図中（ａ）において、コンプリート機能の作動予告を報知している状況下において、払出し処理が終了すると、打止めカウンタは「１９０００」に到達するので、コンプリート機能作動フラグがオンになる。次に、コンプリート機能の動を報知する前に、自動精算処理が実行されるので、自動精算中である旨が表示される。図中（ｂ）はこのときの状態を示している。
【０２１６】
なお、図３７の例では、ステップＳ５３３でコンプリート機能作動フラグがオンであると判断すると、ステップＳ５３４に進み、コンプリート機能の作動を報知した。次にステップＳ５３５に進んで自動精算処理を実行した。したがって、このフローチャートの例は、図５０の例である。
これに対し、図５１のように処理する場合には、図３７中、ステップＳ５３３でコンプリート機能作動フラグがオンであると判断すると、ステップＳ５３５に進み、自動精算処理を実行する。そして、自動精算処理後にステップＳ５３４に進んでコンプリート機能の作動を報知する。
そして、自動精算中にホッパーエンプティエラーが発生すると、図中（ｃ）に示すように、「自動精算中」の表示から「ホッパーエンプティエラー」の表示に切り替わる。
そして、ホッパーエンプティエラーが解消され、かつ、自動精算が終了すると、図中（ｄ）に示すように、コンプリート機能作動が報知される。

このように構成することで、自動精算が完了していない状態ではコンプリート機能の作動が報知されないため、自動精算が未完了の状態で遊技者が遊技をやめて損をしてしまうことを防止することができる。

【０２１７】

また、図５１の例では、払出し処理が終了すると、打止めカウンタが「１９０００」に到達するのでその時点でコンプリート機能作動フラグがオンとなり、コンプリート機能が作動する。ただし、払出し処理後に実行される自動精算中はコンプリート機能の作動を報知していない。

ここで、自動精算中のホッパーエンプティエラー中に電源断となり、その後電源が投入され、ホッパーエンプティエラーが解除されたときは、自動精算処理の終了前は自動精算中であることを報知し（コンプリート機能の作動は報知せず）、自動精算処理が終了するとコンプリート機能の作動を報知する。

これにより、コンプリート機能作動時の自動精算中にホッパーエンプティエラーとなり、ホッパーエンプティエラーが発生している状況下において電源断となった場合であっても、当該ホッパーエンプティエラーの解除後にコンプリート機能作動フラグ及びコンプリート機能仮フラグに基づいて遊技機１０を打止めとすることが可能となるため、遊技者の射幸心を著しく煽ってしまうことを防ぐことができる。

【０２１８】

次に、第１実施形態において、サブ制御基板８０における電源復帰処理について説明する。

第１実施形態では、電源断前の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であったか否かに応じて、電源断からの復帰画面を異ならせる。

ここで、「遊技者に有利な遊技状態」とは、サブボーナス（ＡＴ）中に限らず、サブボーナス（ＡＴ）の本前兆中やＡＴの当選期待度が高いいわゆるチャンスゾーン（ＣＺ）を含めてもよい。本前兆中の場合には、遊技者にサブボーナス（ＡＴ）の当選を報知した場合と報知していない場合との双方が含まれる。

ただし、「遊技者に有利な遊技状態」には、単なる有利区間（ＡＴに当選していない場合）は含まない。

また、第１実施形態の仕様と異なるが、当選した特別役を入賞させて特別遊技を実行する（特別遊技状態に移行する）仕様の場合における「遊技者に有利な遊技状態」とは、特別遊技状態に限らず、特別役の当選を持ち越している内部中を含めてもよい。さらに内部中の場合には、特別役の当選を報知した場合と報知していない場合との双方が含まれる。

【０２１９】

本実施形態では、電源断前に遊技者に有利な状態でなかったときは、電源断からの復帰後に、遊技待機画面（通常復帰画面）を表示する。これに対し、電源断前に遊技者に有利な状態であったときは、所定復帰画面を表示する。これにより、たとえばホール店員は、遊技機１０の電源を投入したときに、前日のホール営業終了時（電源断時）に、遊技者に有利な状態で終了したか否かを判断することができるので、設定変更して通常の状態で営業を開始するか、又は設定変更せずに遊技者に有利な状態のまま営業を開始するかを適宜選択することができる。

さらに、電源断前にコンプリート機能作動画面を表示していたときは、電源断前は遊技者に有利な遊技状態である場合がほとんどである。しかし、電源断前に，遊技者に有利な遊技状態であり、かつ、コンプリート機能作動画面を表示していたときは、電源断からの復帰後は、所定復帰画面よりも優先してコンプリート機能作動画面を表示する。これにより、ホール店員に対し、設定変更をしないと遊技ができないことを知らせることができる。

【０２２０】

メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、現在の遊技状態、サブボーナス（ＡＴ）の当選、特別役の当選等の情報を送信する。この情報に基づいて、サブ制御基板８０は、現在の遊技状態が遊技者に有利な状態であるか否かを判断する。たとえば遊技者に有

利な状態であるとき（上記の本前兆中や内部中も含まれる）にオンとなるフラグを設け、遊技者に有利な遊技状態であるか否かを記憶しておく。
　また、所定復帰画面の表示中に所定のエラー（セレクタエラーやドア開放エラーなど）が発生した場合には、所定のエラーの報知を優先するため、所定復帰画面に代えて、エラー画面に切り替える。ただし、所定復帰画面の一部に所定のエラーが発生した旨を表示してもよい。あるいはエラー画面の一部に所定復帰画面の表示中であることを表示してもよい。換言すれば、所定復帰画面の表示中に所定のエラーが発生した旨を表示する場合には、所定復帰画面とエラー画面のいずれも識別可能に表示してもよい。
　なお、リール３１の回転中に電源断となり、電源断から復帰した場合においては、リール３１の回転中はエラー画面を表示せず、リール３１の全停後にエラー報知を行う。ただし、これに限らず、リール３１の回転中からエラー報知を行ってもよい。
【０２２１】
　コンプリート機能作動画面を表示したときは、設定変更を伴う電源のオン／オフをしない限り、消去されない。
　これに対し、所定復帰画面の表示は、遊技が開始されたとき（スタートスイッチ４１が操作されたとき）に終了する。ただし、ベット操作だけでは終了しない。
　また、電源が投入され、所定復帰画面が表示された後、所定時間を経過したときは、所定復帰画面の表示を終了し、デモンストレーション画面に移行する。
　ここで、遊技待機画面を表示した時からデモンストレーション画面の表示に移行するまでの時間をＴ１とし、所定復帰画面を表示した時からデモンストレーション画面の表示に移行するまでの時間をＴ２としたとき、
　Ｔ２＞Ｔ１
　となるように構成されている。
【０２２２】
　これにより、ホールにおいて電源が投入されたときに、所定復帰画面で復帰した場合には、遊技待機画面（一の遊技において、遊技の進行に伴って全停後に表示されている遊技画面であり、専用の画面ではない。また、デモンストレーション画面とは異なる画面である。）よりもデモンストレーション画面に移行するまでの時間が長いので、ホール店員が所定復帰画面が表示されていることに気づきやすくすることができる。
　なお、遊技終了後の所定のタイミング（全リール３１の停止後や、払出し処理の終了後など）から、何の操作も行われずに所定時間を経過したときは、デモンストレーション画面の表示に移行する。当該遊技終了時からデモンストレーション画面の表示に移行するまでの時間をＴ０としたとき、
　Ｔ０　Ｔ１
　である。
　したがって、
　Ｔ２＞Ｔ０
　である。
【０２２３】
　また、遊技待機画面又は所定復帰画面の表示からデモンストレーション画面の表示に移行した後、ベット操作が行われれば、デモンストレーション画面の表示を終了し、遊技待機画面に戻る。そして、遊技待機画面からスタートスイッチ４１が操作されると、遊技開始画面（遊技開始時に表示される通常の演出画面）を表示する。
　また、デモンストレーション画面が表示されている状態においてベット操作が行われ、遊技待機画面に移行したときは、その後、時間経過によってもデモンストレーション画面には移行しない。
【０２２４】
　図５２は、サブ制御基板８０において、電源断後の復帰画面の処理の流れを示すフローチャートである。
　まず、ステップＳ５６１では、サブ制御基板８０は、設定変更モードであるか否かを判

断する。設定変更モードとして電源がオンされたときは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、設定変更モードである旨のコマンドが送信されるので、当該コマンドの受信に基づいて設定変更モードであるか否かを判断する。

設定変更モードでないと判断したときはステップＳ５６２に進み、設定変更モードであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。このように、設定変更モードであるときは、所定復帰画面等を表示することなく設定変更モードに移行する（設定変更モード特有の画面を表示する）。

【０２２５】

ステップＳ５６１からステップＳ５６２に進むと、サブ制御基板８０は、電源断前にコンプリート機能作動画面を表示していたか否かを判断する。電源断時には、コンプリート機能の作動を報知しているか否かの情報についてもバックアップされている。電源断前にコンプリート機能作動画面を表示していないと判断したときはステップＳ５６３に進み、表示していたと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ５６３では、サブ制御基板８０は、電源断前の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であったか否かを判断する。上述したように、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信されてくる情報に基づき、遊技者に有利な遊技状態であるか否かを記憶しておく。そして、電源断時にはその情報をバックアップし、電源が投入されると当該情報を読み込んで、電源断前の遊技状態を判断する。電源断前の遊技状態が遊技者に有利な状態であると判断したときはステップＳ５６４に進み、遊技者に有利な状態でないと判断したときはステップＳ５７２に進む。

【０２２６】

ステップＳ５６４に進んだとき、すなわち電源断前にコンプリート機能作動画面を表示しておらず、かつ、電源断前が遊技者に有利な状態であるときは、サブ制御基板８０は、所定復帰画面を表示する。そしてステップＳ５６５に進む。

ステップＳ５６５では、サブ制御基板８０は、メダルがベットされたか否かを判断する。メダルがベットされたと判断したときはステップＳ５７６に進み、ベットされていないと判断したときはステップＳ５６６に進む。

ステップＳ５６６では、サブ制御基板８０は、所定復帰画面の表示開始から時間Ｔ２を経過したか否かを判断する。時間Ｔ２を経過したと判断したときはステップＳ５６７に進み、時間Ｔ２を経過していないと判断したときはステップＳ５６５に戻る。

ステップＳ５６７に進むと、サブ制御基板８０は、所定復帰画面の表示を終了し、デモンストレーション画面の表示を開始する。次にステップＳ５６８に進み、サブ制御基板８０は、メダルがベットされたか否かを判断する。メダルがベットされたと判断したときはステップＳ５６９に進む。すなわち、デモンストレーション画面は、メダルがベットされるまで継続する。メダルがベットされたと判断してステップＳ５６９に進むと、サブ制御基板８０は、遊技待機画面を表示する。

【０２２７】

ステップＳ５６９で遊技待機画面を表示した後、ステップＳ５７０に進み、サブ制御基板８０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。換言すると、ステップＳ５７０では、遊技が開始されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ５７１に進んで遊技開始画面を表示する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

一方、ステップＳ５６４において所定復帰画面を表示した後、ステップＳ５６５においてメダルがベットされたと判断し、ステップＳ５７６に進むと、サブ制御基板８０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。なお、ステップＳ５７６の段階では、所定復帰画面が表示された状態である。ステップＳ５７６でスタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ５７１に進んで遊技開始画面を表示する。これに対し、ステップＳ５７６でスタートスイッチ４１が操作されていないと判断するとステップＳ５７７に進む。ステップＳ５７７では、サブ制御基板８０は、所定復帰画面の表示開始から時間Ｔ２を経過したか否かを判断する。時間Ｔ２を経過したと判断したときはステッ

プＳ５７８に進み、時間Ｔ２を経過していないと判断したときはステップＳ５７６に戻る。

ステップＳ５７８に進むと、サブ制御基板８０は、所定復帰画面の表示を終了し、デモンストレーション画面の表示を開始する。次にステップＳ５７９に進み、サブ制御基板８０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ５７１に進んで遊技開始画面を表示する。

【０２２８】

一方、ステップＳ５６３において電源断前の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態ないと判断され、ステップＳ５７２に進むと、サブ制御基板８０は、遊技待機画面を表示する。次にステップＳ５７３に進み、サブ制御基板８０は、メダルがベットされたか否かを判断する。メダルがベットされたと判断したときはステップＳ５７５に進む。また、メダルがベットされていないと判断したときはステップＳ５７４に進む。ステップＳ５７４では、サブ制御基板８０は、遊技待機画面の表示開始から時間Ｔ１を経過したか否かを判断する。上述したように、「時間Ｔ１＜時間Ｔ２」である。時間Ｔ１を経過していないと判断したときはステップＳ５７３に戻って遊技待機画面を維持する。これに対し、時間Ｔ１を経過したと判断したときはステップＳ５６７に進んでデモンストレーション画面を表示する。

また、ステップＳ５７３においてメダルがベットされたと判断し、ステップＳ５７５に進むと、サブ制御基板８０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ５７１に進んで遊技開始画面を表示する。

なお、ステップＳ５６４において所定復帰画面を表示した後、ステップＳ５６６において時間Ｔ２を経過したと判断される前にステップＳ５６５でベットありと判断されたときは、（ステップＳ５７６ではなく）ステップＳ５７９に移行してもよい。換言すれば、ベット後は時間Ｔ２を経過してもデモンストレーション画面を表示せず、スタートスイッチ４１が操作されるまで所定復帰画面の表示を維持してもよい。

あるいは、ステップＳ５６４において所定復帰画面を表示した後は、ベットされ、かつスタートスイッチ４１が操作されるまで所定復帰画面の表示を維持してもよい。換言すれば、ステップＳ５６４の後、ステップＳ５７０に進み、ステップＳ５７０において（ベットされ、かつ）スタートスイッチ４１が操作されるまで所定復帰画面の表示を維持してもよい。

【０２２９】

以上、本発明の第１実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）上記実施形態では、サブボーナスに当選すると、所定回数の前兆遊技及び疑似遊技（「赤７」揃い遊技）を経てサブボーナスを開始するようにした。しかし、これに限らず、サブボーナスに当選した遊技の次回遊技で疑似遊技を実行し、サブボーナスに移行してもよい。

（２）上記実施形態では、当選番号「２」（リプレイＢ）に当選した遊技をサブボーナス当選遊技とし、逆押しで「赤７」揃いをさせることとした。

しかし、たとえば当選番号「１」（リプレイＡ）であっても当選役にリプレイ０４を含むことから、逆押しで「赤７」揃い（リプレイ０４）を表示可能としてもよい。

また、当選番号「１」は、約「１／７．３」で当選することから、サブボーナスに当選した後、当選番号「１」に当選したときは、逆押しで「赤７」揃いを狙う演出を出力し、「赤７」揃いが表示されたときは、次回遊技からサブボーナスに移行してもよい。

（３）上記実施形態では、有利区間の終了条件として、有利区間中の差数が「２４００」を超えたことに設定したが、たとえば有利区間の遊技回数が所定回数となったときは有利区間を終了してもよい。「所定回数」としては、たとえば「３０００」遊技、又は「４０００」遊技が挙げられる。

この場合、有利区間中の差数が「２４００」を超えたこと、又は有利区間の遊技回数が

所定回数となったことのいずれかを満たせば、有利区間を終了する。なお、有利区間中の差数が「２４００」を超えたこと、又は有利区間の遊技回数が所定回数となったことに加えて、任意の有利区間の終了条件（たとえば、ＡＴ終了後や、一のＡＴで所定数を超える遊技媒体を獲得したときなど）を満たしたときに有利区間を終了するよう構成してもよい。

【０２３０】

（４）コンプリート機能が作動するときは、クレジットの自動精算を実行する仕様を有するようにした。ここで、たとえば遊技を終了した瞬間にベット操作を行い、その後にコンプリート機能が作動したときは、ベット数が遊技機に残るおそれがある。そこで、コンプリート機能を作動させるときの自動精算においては、クレジット数及びベット数の双方を行うようにしてもよい。

（５）コンプリート機能作動の予告（事前報知）画像は、遊技中に常時表示していてもよいが、たとえば残り枚数の節目で行うようにしてもよい。たとえば、打止めカウンタが「１８５００」、「１８６００」、「１８７００」、「１８８００」、及び「１８９００」に到達した全停時に、各枚数に対応した予告（事前報知）を行うようにしてもよい。

また、遊技者に周知徹底をはかるため、具体的な予告方法としては、たとえば演出ランプ２１を点滅させ、かつ、「ピコーン」等の報知音を１回又は所定回数再生し、さらに、「コンプリート機能作動まで残り○○○枚となりました」等の音声をスピーカ２２から出力することが挙げられる。

【０２３１】

（６）コンプリート機能作動の報知は、上記の予告と同様に、画像表示のみに限らず、「ピコーン」等の報知音、又は「コンプリート機能が作動しました。」や「コンプリート機能が作動しました。本日は遊技終了です。」等の音声をスピーカ２２から出力してもよい。また、コンプリート機能の作動に対応するパターンで演出ランプ２１を発光させてもよい。

さらに、コンプリート機能作動の報知は、サブ制御基板８０側で実行するだけでなく、メイン制御基板５０側でも実行可能である。具体的には、獲得数表示ＬＥＤ７８や、自動精算後のクレジット数表示ＬＥＤ７６に、たとえば「Ｅｄ」と表示することにより、コンプリート機能が作動していることを報知してもよい。

（７）コンプリート機能作動の報知は、報知開始後は遊技機１０の電源をオフにするまで継続してもよく、一定時間だけ実行してもよい。一定時間実行する場合には、たとえば「１０」秒以上は継続することで遊技者に確実に知らせることが好ましい。

（８）コンプリート機能作動の予告画像は、すべてのリール３１が停止し、払出し処理が終了し、打止めカウンタが所定値（たとえば「１８９００」）となったときは、速やかに表示することが好ましい。たとえば払出し処理が終了した後に表示する場合には、払出し処理が終了した後、１枚のメダルをカウントアップするまでの時間よりも短い時間で表示することが挙げられる。

一方、すべてのリール３１が停止し、払出し枚数が確定し、打止めカウンタが所定値になることが確定したときは、払出し処理の終了前から表示してもよい。

【０２３２】

（９）コンプリート機能作動の予告画像を表示する場合には、最前のレイヤで画像表示するが、たとえば押し順ナビを表示している場合には、押し順ナビの表示の妨げにならないようにコンプリート機能作動の予告画像を表示する。また、サブボーナス（ＡＴ）中にコンプリート機能作動の予告画像を表示する場合には、残り遊技回数、獲得枚数等の遊技情報の表示の妨げにならないようにする。

（１０）打止めカウンタが「１９０００」に到達する遊技でリプレイが停止表示したときは、第１に、自動ベット処理を実行しないことが挙げられる。

あるいは第２に、自動ベット自体は実行するが、たとえば自動ベット処理の完了前にスタートスイッチ４１の操作を無効とし、リプレイ遊技ができないようにする。

（１１）特別遊技状態においてコンプリート機能仮フラグがオンとなったときは、特別

遊技状態終了時における打止めカウンタの値にかかわらず、コンプリート機能を作動させ、かつ、自動精算機能を有する仕様の場合には自動精算を実行する。
たとえば役抽選結果が役の非当選となる場合を有する特別遊技状態の場合に、コンプリート機能仮フラグがオンとなった後、打止めカウンタ値が減少する可能性がある。しかし、特別遊技状態においてコンプリート機能仮フラグが一旦オンとなったときは、特別遊技状態の終了時にたとえばコンプリート機能作動の予告の報知に満たない枚数となった場合であってもコンプリート機能を作動させる。
【０２３３】
（１２）図５０（ｂ）に示すように、コンプリート機能の作動中にエラー（この例ではホッパーエンプティエラー）が生じたときは、コンプリート機能作動を報知する画像と、発生したエラーを示す画像とを同時に表示したが、これに限らず、エラー画像を優先し、エラーの発生中はコンプリート機能作動を報知する画像が見えなくてもよい。
（１３）コンプリート機能作動の作動予告やコンプリート機能作動の報知において、画像表示装置２３を備える遊技機の場合には、画像で表示し、さらに、スピーカ２２を用いて音声で遊技者に報知する。
一方、画像表示装置２３を備えない遊技機の場合には、スピーカ２２を用いて音声によりコンプリート機能作動の作動予告やコンプリート機能作動の報知を行う。さらに、これらに併せて、演出ランプ２１（枠ランプ等）を特定のパターンで発光させることによりこれらの報知を行ってもよい。
また、画像表示装置２３を備えない遊技機において、コンプリート機能の作動予告については、
ａ）第１の例として、作動予告中は払出し枚数表示器（図１の例では獲得数表示ＬＥＤ７８）によって表示し、作動予告中は払出し枚数を表示しないことが挙げられる。
ｂ）第２の例として、コンプリート機能の作動予告を行うための専用のランプを設けることが挙げられる。
（１４）特別遊技状態を開始するときに入賞した役に払出しを有し、特別遊技状態の開始時に打止めカウンタが「１９０００」以上となったときは、当該役の入賞時、又は特別遊技状態の開始時から、特別遊技状態終了時にコンプリート機能を作動する旨の報知を行うことが挙げられる。
また、特別遊技状態の終了時に打止めカウンタが「１９０００」以上となることが濃厚な状況において、特別遊技状態を開始した場合に、「特別遊技状態の終了時にコンプリート機能が作動します」等の報知を、特別役入賞時や特別遊技状態の開始時に行うことが挙げられる。
具体的には、差枚で１５０枚の払出しが見込める特別遊技を実行可能な遊技機において、残り１００枚でコンプリート機能が作動する状況下で当該特別遊技を開始するときは、当該特別遊技の開始時に、「特別遊技終了時にコンプリート機能が作動します」等の報知を実行する。
【０２３４】
（１５）遊技者に有利な遊技状態であるが非ＡＴ中である場合に、変則押しされたために推奨押し順でない旨の画像（たとえば図９４（ｃ））を表示しているとき、又は規定数が３枚であるときに２枚掛けで遊技が行われたためにその旨を表示しているときに電源断となった場合において、電源断から復帰したときは、所定復帰画面の表示より優先して、推奨押し順でない旨の画像や２枚掛けで遊技が行われた旨の画像を表示してもよい。これにより、変則押しをした遊技において電源断が発生した場合であっても遊技者に適切な遊技方法を伝えることができる。
一方、上記とは逆に、電源断から復帰したときに所定復帰画面の表示を優先してもよい。所定復帰画面の表示を優先することにより、変則押しをしたという遊技者にとって不利になり得る事実を隠すことができるため、遊技者の遊技意欲が低下することを防止することができる。
（１６）サブボーナス（ＡＴ）の最終遊技において少なくとも１つのリール３１の回転

中に電源断となり、電源断から復帰したときは、全停後に、所定復帰画面とのめり込み防止画面との双方を識別可能に表示してもよい。
（１７）遊技者に有利でない遊技状態において電源断となり、電源断から復帰したときは、上記例では遊技待機画面に復帰したが、これに限らず、電源断からの復帰後はデモンストレーション画面を表示してもよい。
【０２３５】
（１８）遊技者に有利な遊技状態で電源断となり、電源断から復帰して所定復帰画面を表示し、所定復帰画面の表示中に再度電源断となったときは、以下のような制御が挙げられる。
ａ）再度、時間Ｔ２の間、所定復帰画面を表示する。
ｂ）１回目の所定復帰画面の表示時間と２回目の所定復帰画面の表示時間との合計が時間Ｔ２となったときは、所定復帰画面の表示を終了する。
ｃ）再度の電源断から復帰したときは、所定復帰画面を表示せず、デモンストレーション画面を表示する。
（１９）上記例では、所定復帰画面の表示は、時間Ｔ２が経過するまではスタートスイッチ４１の操作によって終了したが、これに限らず、ベット操作によって所定復帰画面を終了し、遊技待機画面に移行してもよい。
（２０）サブボーナス（ＡＴ）中において、押し順ナビの表示中（全リール３１の回転中）に電源断となり、電源断から復帰したときは、所定復帰画面とともに押し順ナビを表示する。
【０２３６】
（２１）コンプリート機能作動画面が表示されている状況下で電源断となり、電源断から復帰したときは、所定復帰画面より優先してコンプリート機能作動画面を表示することが好ましい。したがって、この場合には、所定復帰画面が表示されなくてもよい。ただし、コンプリート機能作動画面と所定復帰画面とを同時に表示してもよい。
（２２）図１５９の処理において、ベットありの場合には祝福演出に移行せずに、精算促進演出を出力するようにした。しかし、これに限らず、祝福演出を実行した上でベット数の有無を判断し、ベットありのときは祝福演出を出力しつつ、精算促進演出を出力してもよい。
（２３）上記実施形態では、サブボーナスは「赤７」揃いを例に挙げたが、サブボーナスとして複数種類を設けてもよい。たとえば「赤７」－「赤７」－「赤７」揃いにより開始される第１サブボーナスと、「赤７」－「赤７」－「黒ＢＡＲ」揃いにより開始される第２サブボーナスとを設けてもよい。さらに、複数種類のサブボーナスを設ける場合には、サブボーナスごとに獲得枚数を異ならせてもよい。たとえば第１サブボーナスを約「３００」枚の払出しで終了（ＡＴ「５０」遊技）とし、第２サブボーナスを約「９０」枚の払出しで終了（ＡＴ「１５」遊技）とすること等が挙げられる。
【０２３７】
＜第２実施形態＞
第２実施形態では、電源スイッチ１１、ドアスイッチ１７、設定キー挿入口１５１、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を備えている。なお、これらの各構成は、後述する図１１２（第５実施形態）に図示されている。
また、ドアスイッチ１７、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３は、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
【０２３８】
電源スイッチ１１は、電源をオン／オフするときに操作されるスイッチである。
以下の説明では、電源スイッチ１１をオンにすることを、「電源を投入する」、「電源をオンにする」又は「電源の供給を再開する」と称する場合を有する。
また、電源スイッチ１１をオフにすることを、「電源をオフにする」又は「電源の供給を遮断する」と称する場合を有する。
【０２３９】

ドアスイッチ１７は、フロントドア１２（後述する図１１１（第５実施形態）参照）の開放を検知するスイッチであって、キャビネット１３又はフロントドア１２に取り付けられている。
フロントドア１２は、通常は閉じられているが、たとえば、電源投入時、設定変更時、設定確認時、エラー発生時、メダル補給時等には、フロントドア１２が開放される。
【０２４０】
そして、フロントドア１２が閉じられている状態では、ドアスイッチ１７がオフになるとともに、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになるように設定されている。これにより、フロントドア１２の開放を検知することができる。
なお、フロントドア１２が閉じられている状態では、ドアスイッチ１７がオンになるとともに、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオフになるように設定することにより、フロントドア１２の開放を検知するようにしてもよい。
【０２４１】
設定キースイッチ１５２は、設定値を変更可能な設定変更状態（「設定変更モード」若しくは「設定変更中」とも称する。）又は設定値を変更できないが確認可能な設定確認状態（「設定確認モード」若しくは「設定確認中」とも称する。）に移行させるときに用いられるスイッチである。
設定キー挿入口１５１から設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに９０度回転させることにより、設定キースイッチ１５２がオン（「第１態様」とも称する。）になり、この状態から設定キーを反時計回りに９０度回転させることにより、設定キースイッチ１５２がオフ（「第２態様」とも称する。）になるように設定されている。
【０２４２】
設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３を兼ねるスイッチである。
設定変更スイッチ１５３は、設定変更状態において、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。
また、リセットスイッチ１５３は、発生したエラーの除去後に、エラー発生前の状態に復帰させる（エラー状態を解除する）ときに操作されるスイッチである。
さらにまた、ＲＷＭクリアスイッチ１５３は、ＲＷＭ５３における所定の記憶領域を初期化（クリア）するときに操作されるスイッチである。
【０２４３】
以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ１５３」と称する場合と、「設定変更スイッチ１５３」と称する場合と、「リセットスイッチ１５３」と称する場合と、「ＲＷＭクリアスイッチ１５３」と称する場合とを有する。
また、設定キースイッチ１５２や設定変更スイッチ（リセットスイッチ／ＲＷＭクリアスイッチ）１５３等の各種スイッチがオンの状態であることを「操作されている」と称し、オフの状態であることを「操作されていない」と称する場合を有する。
なお、本実施形態では、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３を一体としたが、これに限らず、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３を別々に設けてもよい。
【０２４４】
図５３は、第２実施形態におけるメインＣＰＵ５５、ＲＯＭ５４、及びＲＷＭ５３の構成を説明する図である。
メイン制御基板５０上に、メインＣＰＵ５５、ＲＷＭ５３、及びＲＯＭ５４を備えている。
また、図５３に示すように、メイン制御基板５０上には、１チップマイクロプロセッサ（以下、単に「チップ」という。）が搭載されており、このチップ内に、メインＣＰＵ５５を備えている。さらにまた、メインＣＰＵ５５は、内蔵メモリーを有し、この内蔵メモリーは、（内蔵）ＲＯＭ５４と（内蔵）ＲＷＭ５３とを有している。さらに、ＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３のアドレスは、連続している。

【０２４５】
ＲＯＭ５４の記憶領域は、使用領域と使用領域外とを有し、また、使用領域及び使用領域外は、それぞれ、制御領域とデータ領域とを有している。
ここで、「使用領域」は、遊技の進行に関係する情報が記憶される記憶領域である。
また、「制御領域」は、メイン制御手段５０により実行される各種プログラムが記憶される記憶領域であり、「プログラム領域」とも称する。
さらにまた、「データ領域」は、プログラム以外の情報が記憶される記憶領域であり、プログラムの実行時に使用されるデータが記憶される記憶領域である。
【０２４６】
さらに、「使用領域外」は、遊技の進行に関係しない情報が記憶される記憶領域であり、たとえば、後述する管理情報表示ＬＥＤ７４の点灯を制御するためのプログラム、試験時に用いられるプログラムや、及び不正防止のためのプログラム等が記憶される記憶領域である。
また、「使用領域外」は、使用領域と同様に、制御領域とデータ領域とを有している。使用領域の制御領域を「第１制御領域」又は「第１プログラム領域」と称し、使用領域外の制御領域を「第２制御領域」又は「第２プログラム領域」と称する場合も有する。
さらにまた、使用領域の制御領域（第１制御領域、第１プログラム領域）に記憶されるプログラムを「第１プログラム」と称し、使用領域外の制御領域（第２制御領域、第２プログラム領域）に記憶されるプログラムを「第２プログラム」と称する場合も有する。
【０２４７】
ＲＯＭ５４の使用領域の制御領域に記憶されているプログラム（第１プログラム）の実行中は、ＲＯＭ５４の使用領域のデータ領域に記憶されているデータの参照（アクセス）は許可しつつ、ＲＯＭ５４の使用領域外のデータ領域に記憶されているデータの参照は禁止している。
同様に、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域に記憶されているプログラム（第２プログラム）の実行中は、ＲＯＭ５４の使用領域外のデータ領域に記憶されているデータの参照は許可しつつ、ＲＯＭ５４の使用領域のデータ領域に記憶されているデータの参照は禁止している。
【０２４８】
ＲＷＭ５３の記憶領域は、ＲＯＭ５４と同様に、使用領域と使用領域外とを有し、また、使用領域及び使用領域外は、それぞれ、作業領域とスタック領域とを有している。
図５３に示すように、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」が使用領域であり、アドレス「Ｆ２００（Ｈ）」～「Ｆ２０Ｆ（Ｈ）」が未使用領域であり、アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」が使用領域外である。
【０２４９】
ＲＯＭ５４の使用領域の制御領域に記憶されているプログラム（第１プログラム）の実行中は、ＲＷＭ５３の使用領域に記憶されているデータについては、参照（アクセス）も書き換え（上書き）も許可しているが、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されているデータについては、参照は許可しつつ、書き換えは禁止している。
同様に、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域に記憶されているプログラム（第２プログラム）の実行中は、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されているデータについては、参照も書き換えも許可しているが、ＲＷＭ５３の使用領域のデータについては、参照は許可しつつ、書き換えは禁止している。処理が複雑にならないようにするためである。
【０２５０】
また、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中に、プログラムの暴走等によって、ＲＷＭ５３の使用領域のデータの書き換え（上書き）が行われてしまうことを防止するために、ＲＷＭ５３の使用領域と使用領域外との間に未使用領域を設けている。
さらに、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中に割込み処理が入ると、割込み処理によってＲＷＭ５３の使用領域のデータの書き換え（上書き）が行われる可能性があるため、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中は、割込み処理を禁

止している。
【０２５１】
　また、図５３に示すように、ＲＯＭ５４には、使用領域及び使用領域外の他に、その他の領域としてプログラム管理エリア等を有している。
　さらにまた、図５３に示すように、ＲＷＭ５３には、使用領域及び使用領域外の他に、その他の領域として未使用領域等を有している。
【０２５２】
　さらに、内蔵メモリー全体の記憶領域のうち、ＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３以外の領域として、内蔵レジスタエリアや、未使用領域等を有している。
　また、内蔵レジスタエリアには、たとえばＡレジスタ～Ｌレジスタ、及び送信用レジスタ等が設けられている。
【０２５３】
　図５４は、第２実施形態において、ＲＷＭ５３の使用領域に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
　使用領域のアドレスは、図５３に示すように、「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」の範囲に設定されている。
　なお、図５４に示すデータは、第２実施形態の説明で用いるためのものであり、ＲＷＭ５３の使用領域に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。
【０２５４】
　アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」は、設定値データ（_NB_RANK）の記憶領域である。設定値が「Ｎ」のときは、設定値データとして「Ｎ－１」が記憶される。本実施形態では、設定値「１」～「６」を有する。したがって、設定値データとして、「０（Ｈ）」～「５（Ｈ）」のいずれかの値が記憶される。
　そして、設定値表示ＬＥＤ７３には、設定値データに「１」を加算した「Ｎ」が設定値として表示される。
【０２５５】
　アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」は、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）が記憶される１バイトの記憶領域である。設定値が「Ｎ」のときは、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「Ｎ－１」が記憶される。そして、設定値データ（_NB_RANK）に「１」を加算した「Ｎ」が、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）として、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」に記憶される。
【０２５６】
　本実施形態では、設定値「１」～「６」を有し、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「０（Ｄ）」～「５（Ｄ）」のいずれかの値が記憶され、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」には、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）として、「１（Ｄ）」～「６（Ｄ）」のいずれかの値が記憶される
　そして、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）の値が、設定値として設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。
【０２５７】
　アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」は、クレジット数データ（_NB_CREDIT）の記憶領域である。クレジット数データは、クレジット数表示ＬＥＤ７６に表示するためのデータである。本実施形態では、クレジット数データとして、「０」～「５０（Ｄ）」のいずれかの値が記憶される。
　ここで、本実施形態では、クレジット数データとして、クレジット数を１０進数に換算した値を記憶する。たとえば、表示すべきクレジット数が「２９」であるとき、「２９（Ｈ）」という値を記憶する。換言すると、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」には、「００１０１００１（Ｂ）」を記憶する。これにより、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のＤ０～Ｄ３の下位４ビットは、クレジット数の下位桁（本例では「９」）を表示するためのデータであり、Ｄ４～Ｄ７の上位４ビットは、クレジット数の上位桁（本例では「２」）を表示するためのデータである。なお、本実施形態では、クレジット数の上限値は「５０（Ｄ）」で

あるので、記憶されるデータ値は、「０」～「５０」の範囲となる。
　そして、本実施形態では、クレジット数データそのものを記憶するＲＷＭ５３のアドレスは設けておらず、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示データとしてクレジット数データを設けている。
【０２５８】
　アドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」は、獲得数データ（_NB_PAYOUT）の記憶領域である。獲得数データは、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するためのデータである。獲得数データにおいて、上述したクレジット数データと同様に、Ｄ０～Ｄ３の下位４ビットは、下位桁を表示するためのデータであり、Ｄ４～Ｄ７の上位４ビットは、上位桁を表示するためのデータである。
　本実施形態では、小役の入賞時には、入賞した小役に対応する払出し数を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するため、獲得数データとして、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶される。具体的には、小役が入賞してメダルが払い出されると、メダルの払出しに伴って獲得数データが加算されていき、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が更新される。たとえば、獲得数データとして「１（Ｈ）」が記憶されているときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に「０１」と表示される。
【０２５９】
　ここで、後述するアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」の払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL）には、たとえば８枚役が入賞したときに「８（Ｈ）」が記憶され、払出し数データは、メダル払出し時（クレジットへの加算を含む）に、「８」→「７」→・・・→「０」のように、払出し数に応じて「１」ずつデクリメントされる。
　これに対し、アドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」に記憶される獲得数データは、たとえば８枚役が入賞したときに、「０」→「１」→「２」→・・・→「８」のように、メダルが１枚払い出されるごとに「１」ずつ加算される。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示も、「０」→「１」→「２」→・・・→「８」のようにカウントアップする。
【０２６０】
　また、本実施形態では、設定変更中には、獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」と表示する。このため、設定変更中には、獲得数データとして、「８８」と表示するための設定変更中表示データが記憶される。獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」と表示することにより、設定変更中であることを遊技機の前面側から識別可能にするためである。さらに、「８８」と全セグメントを点灯させることにより、セグメント不良がないこと（点灯できないセグメントを有さないこと）を確認可能となる。
　なお、メダルの払出し数の上限値は、１５枚であるので、獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」と表示されたときは、払出し数の表示ではないことを理解することができる。
【０２６１】
　さらにまた、規定数（今回遊技でベットすべきメダル数）を指示する条件を満たしたときは、遊技開始前（ベットが可能となる前、又はスタートスイッチ４１が操作される前）に、獲得数表示ＬＥＤ７８に規定数を指示（表示、報知）する。
　本実施形態では、規定数「２」を指示するために、獲得数表示ＬＥＤ７８に「０Ａ」と表示する。したがって、規定数を指示する場合には、獲得数データとして、「０Ａ」と表示するための指示規定数表示データが記憶される。
【０２６２】
　さらに、ＡＴ中の押し順ベル等の当選時には、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号が記憶される。
　たとえば、当選番号「３」に当選した遊技において、押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」が記憶される。これにより、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」に対応する押し順指示情報「＝１」が獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される。
【０２６３】

また、所定のエラーが発生したときは、獲得数表示ＬＥＤ７８にエラー番号を表示する。このため、所定のエラーが発生したときは、獲得数データとして、エラー番号を表示するためのエラー番号表示データが記憶される。

たとえば、表示するエラー番号が「ＨＰ」であるときは、「ＨＰ」と表示するためのエラー番号表示データが獲得数データとして記憶される。

【０２６４】

アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」は、作動状態フラグ（_FL_ACTION）の記憶領域である。作動状態フラグ（_FL_ACTION）は、リプレイ及び役物の作動の有無を判別するためのフラグである。

たとえば、１ＢＢの作動時には、作動状態フラグのＤ２ビットを「１」にする。また、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したと判断したときは、作動状態フラグのＤ０ビットを「１」にする。

【０２６５】

アドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」は、払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL ）の記憶領域である。払出し数データは、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、その払出し数に対応する値を示すデータとなる。小役が入賞したときは、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶され、メダル払出し処理が実行されることとなる。ここで、メダル１枚払出し（クレジット数への「１」加算、又は実際のメダルの（ホッパー３５からの）１枚払出し）ごとに、払出し数データは「１」ずつ減算される。すなわち、払出し処理を実行する回数としての役割を有している。これにより、メダル払出し処理が終了したときは、払出し数データは、「０」となる。

【０２６６】

アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」は、払出し数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL ）の記憶領域である。払出し枚数データバッファは、払出し数データと同様に、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、払出し数に対応する値を示すデータとなる。ここで、払出し数データバッファは、払出し数データと異なり、メダル１枚払出し処理ごとに減算されず、最初に記憶された値が維持される。そして、その値は、次回遊技のメダル払出し枚数更新処理まで維持される。たとえば、当該遊技で８枚払出しの小役が入賞したときは、払出し数データバッファとして「８（Ｈ）」が記憶され、次回遊技において、役が入賞しなかったときは、払出し数データバッファとして「０」が上書きされる。

【０２６７】

アドレス「Ｆ０４２（Ｈ）」のは、自動ベット数データ（_NB_REP_MEDAL ）の記憶領域である。自動ベット数データは、リプレイ入賞時に自動ベットされるメダル枚数を示すものであり、本実施形態では「２」又は「３」が記憶される。

アドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」は、ベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）の記憶領域である。ベット数データは、今回遊技でのベット数を示し、本実施形態では、「０」～「３」のいずれかが記憶される。

【０２６８】

アドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」は、状態表示ＬＥＤ点灯データが記憶される１バイトの記憶領域である。

後述する図５７（Ａ）に示すように、第２実施形態では、表示基板７５上に、状態表示ＬＥＤ７９として、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、投入表示ＬＥＤ７９ｅ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆの６個のＬＥＤを備えている。

そして、状態表示ＬＥＤ点灯データは、上記の６個のＬＥＤのうち、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、投入表示ＬＥＤ７９ｅ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆの３個について、点灯させるか否かを示すデータである。

【０２６９】

図５４に示すように、状態表示ＬＥＤ点灯データのＤ０ビットには、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄが割り当てられ、Ｄ１ビットには、投入表示ＬＥＤ７９ｅが割り当てられ、Ｄ２

ビットには、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが割り当てられている。この状態表示ＬＥＤ点灯データの各ビットは、後述する図６１（Ａ）のＬＥＤ表示カウンタ１の各ビットと一致している。

そして、点灯させるＬＥＤに対応するビットには「１」がセットされ、消灯させるＬＥＤに対応するビットには「０」がセットされる。

たとえば、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させ、投入表示ＬＥＤ７９ｅ及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆを消灯させる場合には、状態表示ＬＥＤ点灯データとして、「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。

【０２７０】

アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）が記憶される１バイトの記憶領域である。

ＬＥＤ表示カウンタ１は、デジット１～５のうち、いずれのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタであり、１割込みごとに更新され続ける。

ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、本実施形態では、１つの７セグメントディスプレイから構成されている。本実施形態のデジットのうち、デジット１は、クレジット数（貯留数）表示ＬＥＤ７６の上位桁に相当し、デジット２は、クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁に相当する。また、デジット３は、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁に相当し、デジット４は、獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁に相当し、デジット５は、設定値表示ＬＥＤ７３に相当する。

また、ＬＥＤ表示カウンタ１の各ビットは、Ｄ０ビットがデジット１信号、Ｄ１ビットがデジット２信号、・・・、Ｄ４ビットがデジット５信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタ１で「１」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット１～５のダイナミック点灯を行う。

【０２７１】

第２実施形態では、ＬＥＤ表示カウンタ１は、初期値として、「０００１００００（Ｂ）」の値をとる。そして、ＬＥＤ表示カウンタ１は、割込み「１」→「２」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、ＬＥＤ表示カウンタ１のビット「１」を一桁右シフトするように更新する。また、割込み「５」の次の割込みでは、ＬＥＤ表示カウンタ１は、一桁右シフトにより「０００００００（Ｂ）」となるが、当該割込み時に、ＬＥＤ表示カウンタ１の初期化処理を行い、ＬＥＤ表示カウンタ１を「０００１００００（Ｂ）」にする。これにより、割込み処理ごとに、ＬＥＤ表示カウンタ１は、「５」→「４」→・・・→「１」→「５」→「４」→・・・の値を繰り返す。すなわち、５割込みで１周期となる。

【０２７２】

以上より、ＬＥＤ表示カウンタ１の値は、

「Ｎ」割込み目　　：０００１００００（Ｂ）

「Ｎ＋１」割込み目：０００１０００（Ｂ）

「Ｎ＋２」割込み目：０００００１００（Ｂ）

「Ｎ＋３」割込み目：０００００００１０（Ｂ）

「Ｎ＋４」割込み目：０００００００１（Ｂ）

「Ｎ＋５」割込み目：０００００００００（Ｂ）→０００１００００（Ｂ）（初期化；「Ｎ」割込み目と同一値）

「Ｎ＋６」割込み目：０００１０００（Ｂ）

：

となる。

【０２７３】

第２実施形態では、５割込みが１周期となって、デジット１～５をダイナミック点灯させる。具体的には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００１００００（Ｂ）」のときは、デジット５信号を出力する。そして、デジット５信号の出力により、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）が点灯可能（デジット１～４は消灯）となる。次の割込み処理時には、

ＬＥＤ表示カウンタが「００００１０００（Ｂ）」となり、デジット４信号を出力し、デジット４（獲得数表示ＬＥＤＤ７８の下位桁）が点灯可能（デジット１～３及び５は消灯）となる。

【０２７４】

アドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）の記憶領域である。ＬＥＤ表示要求フラグは、通常中、設定変更中又は設定確認中に応じた値をとる。

第２実施形態では、通常中は、デジット１～４を点灯させ、デジット５は点灯させないため、「００００１１１１（Ｂ）」の値をとる。また、設定変更中及び設定確認中は、デジット５を点灯させ、デジット１～４は点灯させないため、「０００１００００（Ｂ）」の値をとる。

【０２７５】

アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」は、有利区間種別フラグ（_NB_ADV_KND ）の記憶領域である。有利区間種別フラグは、現在の遊技区間が、通常区間、又は有利区間のいずれであるかを示すフラグである。

有利区間種別フラグは、通常区間であるときは「００００００００（Ｂ）」を記憶し、通常区間から有利区間に移行するときは、Ｄ０ビットが「１」になる。

なお、どのようなタイミングで有利区間種別フラグが更新されるかについては、後述する。

【０２７６】

アドレス「Ｆ０６２（Ｈ）」は、有利区間表示ＬＥＤフラグ（_FL_ADV_LED ）の記憶領域である。有利区間表示ＬＥＤフラグは、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯の有無を示すフラグである。有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯時は有利区間表示ＬＥＤフラグが「０」となり、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯時は有利区間表示ＬＥＤフラグが「１」となる。

なお、有利区間表示ＬＥＤ７７は、有利区間に移行した後は、いつ点灯させてもよい（たとえば有利区間への移行と同時に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてもよい）。

【０２７７】

一方、有利区間に移行した後も、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させなくてもよい。

具体的には、第１に、有利区間への移行時には有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させないが、その後（有利区間中）に点灯させる場合がある。

また第２に、有利区間への移行時には有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させず、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる条件を満たす前に有利区間の終了条件を満たしたときは、有利区間表示ＬＥＤ７７を一度も点灯させないままで有利区間を終了してもよい。

【０２７８】

さらにまた、本実施形態では、有利区間であり、かつ、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態において、指示機能を作動させるとき（正解押し順を報知するとき）は、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。

さらに、有利区間表示ＬＥＤ７７を一旦点灯させた後は、有利区間中はその点灯を維持する。

また、有利区間の最終遊技における遊技終了チェック処理時に、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯するための処理を実行する。具体的には、有利区間の終了条件を満たしたときは、有利区間表示ＬＥＤフラグ記憶領域の初期化処理（有利区間表示ＬＥＤフラグのクリア処理）を実行する。これにより、その後の割込み処理において有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯する。

【０２７９】

さらにまた、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合の点灯タイミングは、たとえば、スタートスイッチ４１の操作時（より具体的には、リール３１の回転を開始した後、リール３１の回転が定速状態に到達するまで）である。

ただし、これに限られるものではなく、他の点灯タイミングとしては、たとえば、

１）スタートスイッチ４１が操作される前

２）スタートスイッチ４１の操作後、全リール３１が定速状態となり、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能となったとき、
３）少なくとも１つのリール３１が停止し、他の少なくとも１つのリール３１が回転中のとき、
４）全リール３１の停止時、
５）全リール３１が停止した後（当該遊技が終了し）、次回遊技の開始前に精算スイッチ４３が操作可能となる前
が挙げられる。

【０２８０】

ただし、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合には、当該遊技での当選役が決定されている必要があるので、スタートスイッチ４１の操作前（役抽選前）は除かれる。
指示機能を作動させる遊技で有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合には、スタートスイッチ４１が操作され、役の抽選が実行された後になるので、リール３１の回転を開始した後、リール３１の回転が定速状態に到達するまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるタイミングが、最短のタイミングとなる。

【０２８１】

アドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」は、有利区間クリアカウンタ（_ＣＴ_ＡＤＶ_ＣＬＲ）の記憶領域である。有利区間クリアカウンタは、有利区間中の遊技回数をカウントするためのデクリメントカウンタである。有利区間クリアカウンタは、通常区間中は、「０」となっており、有利区間に移行するときに、初期値として「１５００（Ｄ）」がセットされる。また、有利区間クリアカウンタは、有利区間中はもちろん、通常区間中においても、１遊技あたり「１」減算されるように設定されている。ただし、最小値は「０」である。このため、通常区間において、（減算前の）有利区間クリアカウンタが「０」であるとき、「１」を減算しても、減算後の値が「０」となるカウンタを用いている。したがって、通常区間中は、１遊技ごとに、「１」減算されるものの、「０」が維持される。換言すると、有利区間クリアカウンタに「０」が記憶されているときは、通常区間（非有利区間）である。

【０２８２】

また、有利区間に移行すると、有利区間クリアカウンタは、初期値として「１５００（Ｄ）」がセットされるので、その次回遊技では、有利区間クリアカウンタは「１４９９（Ｄ）」となる。
なお、有利区間クリアカウンタは、最大で初期値「１５００（Ｄ）」を記憶するので、２バイトから構成されている。換言すると、有利区間クリアカウンタに「０」以外の値が記憶されているときは、有利区間である。

【０２８３】

アドレス「Ｆ０６５（Ｈ）」は、差数カウンタ（_ＳＣ_２４ＨＧＡＭＥ）の記憶領域である。差数カウンタは、有利区間中における差枚数の累積値に対応する値を記憶するカウンタであり、「ＭＹカウンタ」とも称される。
差数カウンタは、単に、差枚数の累積値そのものを記憶するのではなく、差枚数の累積値に「対応する値」を記憶する。たとえば、差枚数がマイナスに相当する値となったときは、その値を「０（Ｈ）」に補正する。したがって、「差枚数の累積値≠差数カウンタ値」である。
差数カウンタは、有利区間中の差枚数の累積値に対応する値が「２４００（Ｄ）」を超えたか否かを判断するためのインクリメントカウンタである。このため、差数カウンタは、２バイトの記憶領域から構成される。

【０２８４】

差数カウンタは、少なくとも有利区間中の差枚数の累積値をカウントすれば足り、非有利区間（通常区間）中のカウントはしなくてもよい。
ここで、有利区間であることを条件に差数カウンタ値を更新するときは、毎遊技、当該

遊技が有利区間であるか否かを判断する処理が必要となる。このため、本実施形態では、非有利区間（通常区間）中も含めて差数カウンタ値の更新を実行する。このようにすれば、毎遊技、当該遊技が有利区間であるか否かを判断することなく差数カウンタ値を更新できるので、処理を簡素化することができる。

【０２８５】

さらに、今回遊技で差枚数がマイナスとなり、差枚数の累積値に対応する値が繰り下がりのデータとなったときでも、差数カウンタ値を更新する。ただし、その演算の結果、差数カウンタが繰り下がりデータであるときは、差数カウンタ値を「０」にする補正を行う。

【０２８６】

具体例を挙げると（１遊技目開始時の差数カウンタ値を「０（Ｈ）」とする）、

１遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」のとき、演算後の差数カウンタは「ＦＦＦＤ（Ｈ）」、補正後の差数カウンタ「０（Ｈ）」

２遊技目：ベット数「３」、払出し数「９」、演算後の差数カウンタ「０００６（Ｈ）」（補正なし）

３遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、演算後の差数カウンタ「０００３（Ｈ）」（補正なし）

４遊技目：ベット数「３」、払出し数「１」、演算後の差数カウンタ「０００１（Ｈ）」（補正なし）

５遊技目：ベット数「３」、払出し数「０」、演算後の差数カウンタ「ＦＦＦＥ（Ｈ）」、補正後の差数カウンタ「０（Ｈ）」

のように更新される。

なお、前回遊技の差数カウンタが「０（Ｈ）」であり、今回遊技の差数カウンタが「０（Ｈ）」であっても、当該遊技の差数を反映した差数カウンタ値を改めて算出した結果であるので、このような場合も差数カウンタの「更新」に相当する。

【０２８７】

以上のように、演算後の差数カウンタ値が桁下がりを生じた値であるときは、差数カウンタ値を「０」に補正する（初期値「０」をセットする）。なお、桁下がりが生じたか否かの判断方法については後述する。

このような差数カウンタ値の更新により、たとえばベット数に対して払出し数が多いとき、すなわち差枚数の増加中であるときは、差数カウンタ値は遊技の進行とともにその値が増加する。これに対し、払出し数がベット数を下回るとき、たとえば通常区間中の遊技では、差数カウンタ値は、小役の入賞に基づく払出しがあったときはその払出し数だけ増えるものの、その後、払出し数がベット数を下回れば、やがて「０」となる。

【０２８８】

アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」は、ＡＴフラグ（_FL_AT_KND）の記憶領域である。ＡＴフラグは、ＡＴ中であるか否かを判別するためのフラグであり、非ＡＴ中は「０」にされ、ＡＴ中は「１」にされる。ＡＴフラグが「１」にされるタイミングは、ＡＴ抽選に当選したときであり、後述する図６７のステップＳ３６４で実行される。また、ＡＴフラグがオフにされるのは、ＡＴの最終遊技における遊技終了時であり、たとえば後述する遊技終了チェック処理（図７１のステップＳ４１５）で実行される。また、なお、有利区間終了時にクリア（初期化）されるデータには、ＡＴフラグが含まれる。

【０２８９】

アドレス「Ｆ０６８（Ｈ）」は、ＡＴ遊技回数カウンタ（_CT_ART）の記憶領域である。ＡＴ遊技回数カウンタは、ＡＴ（ＡＲＴを含む）中の遊技回数をカウントするデクリメントカウンタである。ＡＴ遊技回数カウンタは、有利区間クリアカウンタと異なり、「０」となったときは、それ以降のカウント（減算）は中止する。

ＡＴ中にＡＴ遊技回数カウンタを更新（減算）するのは、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）中、スタートスイッチ４１が操作された後（図６７のステップＳ２８１）である。

【０２９０】
　また、本実施形態では、ＡＴ遊技回数の初期値として、「２５５（Ｄ）」を超える場合があるため、ＡＴ遊技回数カウンタは２バイトカウンタから構成される。ＡＴ遊技回数が最大で「２５５（Ｄ）」以下であるときは、ＡＴ遊技回数カウンタを１バイトカウンタから構成してもよい。
　ＡＴを開始するとき（あるいは、ＡＴ準備中に移行したとき）は、ＡＴ遊技回数カウンタに初期値がセットされる。初期値は、一定値であってもよく、ＡＴ当選時に抽選等によって決定してもよい。また、初期値を決定した後は、ＡＴ遊技回数はその後に変更されることなく「０」まで更新されるものであってもよい。あるいは、ＡＴ中に所定条件を満たしたときはＡＴ遊技回数を上乗せするようにし、上乗せ抽選で当選したとき等は、ＡＴ遊技回数を増加してもよい。この場合、その増加分を、ＡＴ遊技回数カウンタに加算する。
　このＡＴ遊技回数カウンタも、有利区間の終了時にクリアされるデータに含まれる。
【０２９１】
　なお、本実施形態では、ゲーム数管理型ＡＴを例示しているので、ＡＴ遊技回数カウンタを設けている。したがって、差枚数管理型ＡＴの場合には、ＡＴ遊技回数カウンタに代えて、ＡＴ差枚数カウンタを設ける。そして、ＡＴ開始時に、獲得可能な差枚数の初期値を設定する。また、上乗せに当選したときは、上乗せ差枚数を加算する。そして、払出しがあるごとに当該遊技の差枚数を減算し、ＡＴ差枚数カウンタが「０」となったときは、ＡＴを終了する。
　アドレス「Ｆ１Ｄ０（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」の４８バイトの記憶領域は、使用領域のスタック領域である。
【０２９２】
　図５５及び図５６は、第２実施形態において、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
　使用領域外のアドレスは、図５３に示すように、「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の範囲に設定されている。
　なお、図５５及び図５６に示すデータは、第２実施形態の説明で用いるためのものであり、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。
【０２９３】
　アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」の４００ゲームカウンタは、４００ゲームを区切りとして、遊技回数を加算するものである。この４００ゲームカウンタは、「０」～「３９９（Ｄ）」を循環するカウンタであって、毎遊技、「１」ずつ加算される。そして、４００ゲームカウンタの値が「３９９（Ｄ）」のときに「１」が加算されると、４００ゲームカウンタの値は「０」になる。
【０２９４】
　なお、上記とは逆に、４００ゲームカウンタの初期値として「３９９（Ｄ）」をセットし、毎遊技、「１」ずつ減算してもよい。この場合、４００ゲームカウンタの値が「０」となったときは、４００ゲームを実行したと判断する。そして、４００ゲームカウンタの値が「０」のときに「１」を減算すると、４００ゲームカウンタに初期値「３９９（Ｄ）」をセットする。
【０２９５】
　アドレス「Ｆ２１２（Ｈ）」のリングバッファ番号は、当該遊技でメダルの払出しがあったときに、そのメダルの払出し枚数を何番目のリングバッファに加算するかを指定するためのものである。
　具体的には、アドレス「Ｆ２１２（Ｈ）」には、リングバッファ番号として、「０」～「１４（Ｄ）」のいずれかが記憶される。
【０２９６】
　アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」～「Ｆ２３０（Ｈ）」は、総払出しリングバッファ０～１４の記憶領域である。総払出しリングバッファ０～１４は、１５個のリングバッファから構成されている。各総払出しリングバッファは、２バイトで構成されている。たとえば、

総払出しリングバッファ０は、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」及び「Ｆ２１４（Ｈ）」からなり、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」が下位桁、アドレス「Ｆ２１４（Ｈ）」が上位桁となる。図５５及び図５６において、バイト数が「２」以上の記憶領域については、最下位のアドレス番号を表示している。

【０２９７】

１つのリングバッファには、４００ゲーム間の総払出し枚数が記憶される。たとえば、１遊技目～４００遊技目の払出し数は、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」及び「Ｆ２１４（Ｈ）」に記憶され、次の４０１遊技目～８００遊技目の払出し数は、アドレス「Ｆ２１５（Ｈ）」及び「Ｆ２１６（Ｈ）」に記憶される。

ここで、４００遊技目となったか否かは、上述したアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」の４００ゲームカウンタを参照することにより判断する。また、当該遊技でメダルの払出し数をいずれのリングバッファの値に加算する（値を更新する）かは、アドレス「Ｆ２１２（Ｈ）」のリングバッファ番号を参照することにより判断する。

【０２９８】

そして、１遊技目～４００遊技目の総払出し数がアドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」及び「Ｆ２１４（Ｈ）」の総払出しリングバッファ０に記憶されるとき、５６０１遊技目～６０００遊技目までの総払出し枚数は、アドレス「Ｆ２２Ｆ（Ｈ）」及び「Ｆ２３０（Ｈ）」の総払出しリングバッファ１４に記憶される。次に、６０００遊技目の終了時に、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」及び「Ｆ２１４（Ｈ）」の総払出しリングバッファ０に記憶されているデータがクリアされ、６００１遊技目～６４００遊技目の払出し枚数は、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」及び「Ｆ２１４（Ｈ）」の総払出しリングバッファ０に記憶される。

【０２９９】

なお、総払出しリングバッファ０～１４は、それぞれ２バイトから構成されている。１遊技での最大払出し枚数を「１５」枚とすると、４００遊技間で払い出される最大枚数は６０００枚となるので、２バイトの記憶容量で記憶可能となる。

この点は、後述する連続役物払出しリングバッファ０～１４、及び役物払出しリングバッファ０～１４についても同様である。

【０３００】

また、アドレス「Ｆ２３１（Ｈ）」～「Ｆ２４Ｅ（Ｈ）」は、連続役物払出しリングバッファ０～１４の記憶領域である。

さらにまた、アドレス「Ｆ２４Ｆ（Ｈ）」～「Ｆ２６Ｃ（Ｈ）」は、役物払出しリングバッファ０～１４の記憶領域である。

【０３０１】

アドレス「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」～「Ｆ２６Ｆ（Ｈ）」の総遊技回数カウンタは、遊技回数（累計）を記憶するカウンタであり、３バイトで構成されている。累計の遊技回数として、「１７５０００（Ｄ）」遊技をカウントする必要があるため、総遊技回数カウンタを３バイトで構成している。

なお、総遊技回数カウンタは、遊技回数が「１７５０００（Ｄ）」遊技を超えてもカウントを継続し、３バイトフル（「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」）となったときは、カウントを中止する。

【０３０２】

アドレス「Ｆ２７０（Ｈ）」～「Ｆ２７２（Ｈ）」の指示込役物カウンタは、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数とをカウントするカウンタであり、３バイトで構成されている。

アドレス「Ｆ２７３（Ｈ）」～「Ｆ２７５（Ｈ）」の総払出し（６０００回）カウンタは、６０００遊技間におけるメダルの総払い出し数をカウントするカウンタである。仮に、６０００遊技で毎遊技１５枚のメダルが払い出されたとしても、合計で９００００枚となるので、３バイトでカウント可能である（後述する連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタについても同様である。）。

【０３０３】

アドレス「Ｆ２７６（Ｈ）」～「Ｆ２７８（Ｈ）」の連続役物払出し（６０００回）カウンタは、６０００遊技間における連続役物作動時での払出し枚数をカウントするカウンタである。
アドレス「Ｆ２７９（Ｈ）」～「Ｆ２７Ｂ（Ｈ）」の役物払出し（６０００回）カウンタは、６０００遊技間における役物作動時での払出し枚数をカウントするカウンタである。

【０３０４】
そして、連続役物非作動時かつ役物非作動時に払出しがあったときは、総払出し（６０００回）カウンタのみが更新（加算）され、連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタは更新されない。
また、連続役物非作動時かつ役物作動時に払出しがあったときは、総払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタが更新され、連続役物払出し（６０００回）カウンタは更新されない。
さらにまた、連続役物作動時に払出しがあったときは、総払出し（６０００回）カウンタ、役物払出し（６０００回）カウンタ、及び連続役物払出し（６０００回）カウンタのすべてが更新される。

【０３０５】
総払出し（６０００回）カウンタ、連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタの値は、４００遊技ごとに更新される。
まず、最初の１遊技目から６０００遊技目までにメダルの払出しがあったときは、それぞれ、連続役物作動時／非作動時、役物作動時／非作動時に応じて、総払出し（６０００回）カウンタ、連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタに記憶（加算）される。
６０００遊技目の終了時には、連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）が算出される。この算出後、当該遊技から「４００×１５－１」遊技（５９９９遊技）前から「４００×１５－４００」遊技（５６００遊技）前までの４００遊技回数間における各払出し数が、総払出し（６０００回）カウンタ値、連続役物払出し（６０００回）カウンタ値、及び役物払出し（６０００回）カウンタ値からそれぞれ減算される。

【０３０６】
たとえば６０００遊技目であるとき、総払出し（６０００回）カウンタ値から、総払出しリングバッファ０（Ｆ２１３（Ｈ）～Ｆ２１４（Ｈ））値が減算される。そして、総払出しリングバッファ０（Ｆ２１３（Ｈ）～Ｆ２１４（Ｈ））値はクリアされる。さらに、６００１遊技目から６４００遊技目までの払出し数は、総払出しリングバッファ０、及び総払出し（６０００回）カウンタに加算される。

【０３０７】
同様に、６０００遊技目となったときは、連続役物払出し（６０００回）カウンタ値から、連続役物払出しリングバッファ０（Ｆ２３１（Ｈ）～Ｆ２３２（Ｈ））値が減算される。そして、連続役物払出しリングバッファ０の値はクリアされる。さらに、６００１遊技目から６４００遊技目までの連続役物作動時の払出し数は、連続役物払出しリングバッファ０、及び連続役物払出し（６０００回）カウンタに加算される。

【０３０８】
さらに同様に、６０００遊技目となったときは、役物払出し（６０００回）カウンタ値から、役物払出しリングバッファ０（Ｆ２４Ｆ（Ｈ）～Ｆ２５０（Ｈ））値が減算される。そして、役物払出しリングバッファ０の値はクリアされる。さらに、６００１遊技目から６４００遊技目までの役物作動時の払出し数は、役物払出しリングバッファ０、及び役物払出し（６０００回）カウンタに加算される。

【０３０９】
より具体的に説明すると、たとえば総払出しリングバッファには、以下の遊技回数間における払出し枚数が記憶される。
総払出しリングバッファ０：「１」遊技目～「４００」遊技目

総払出しリングバッファ１：「４０１」遊技目～「８００」遊技目
総払出しリングバッファ２：「８０１」遊技目～「１２００」遊技目
総払出しリングバッファ３：「１２０１」遊技目～「１６００」遊技目
総払出しリングバッファ４：「１６０１」遊技目～「２０００」遊技目
総払出しリングバッファ５：「２００１」遊技目～「２４００」遊技目
総払出しリングバッファ６：「２４０１」遊技目～「２８００」遊技目
総払出しリングバッファ７：「２８０１」遊技目～「３２００」遊技目
総払出しリングバッファ８：「３２０１」遊技目～「３６００」遊技目
総払出しリングバッファ９：「３６０１」遊技目～「４０００」遊技目
総払出しリングバッファ１０：「４００１」遊技目～「４４００」遊技目
総払出しリングバッファ１１：「４４０１」遊技目～「４８００」遊技目
総払出しリングバッファ１２：「４８０１」遊技目～「５２００」遊技目
総払出しリングバッファ１３：「５２０１」遊技目～「５６００」遊技目
総払出しリングバッファ１４：「５６０１」遊技目～「６０００」遊技目
総払出し（６０００回）カウンタ：「１」遊技目～「６０００」遊技目

【０３１０】

そして、６０００遊技目を終了したと仮定すると、総払出しリングバッファ０～１４のすべてに、各遊技回数間の払出し枚数が記憶されている状態となる。

また、総払出し（６０００回）カウンタの値と、総払出しリングバッファ０～１４に記憶された値の合計とは、一致する。

ここで、この時点における総払出し（６０００回）カウンタに記憶された値をΣ１、総払出しリングバッファ０に記憶された値をＺ１とすると、

総払出し（６０００回）カウンタ＝Σ１－Ｚ１

の演算を実行する。

また、

総払出しリングバッファ０＝０（クリア）

の演算を実行する。

すなわち、５９９９（４００×１５－１）遊技前から５６００（４００×１５－４００）遊技前までの４００遊技回数間における払出し枚数を記憶した総払出しリングバッファ０の値「Ｚ１」を、総払出し（６０００回）カウンタに記憶された値「Σ１」から減算する処理を実行する。

【０３１１】

次に、５９９９（４００×１５－１）遊技前から５６００（４００×１５－４００）遊技前までの４００遊技回数間における払出し枚数を記憶した総払出しリングバッファ０の値「Ｚ１」をクリアする処理を実行する。

このように演算した後、６００１遊技目を開始する。６００１遊技目～６４００遊技目までに払出し（ここでは、６００１遊技目～６４００遊技目までに役物は作動しなかったと仮定する）があったときは、総払出しリングバッファ０に加算し、かつ、総払出し（６０００回）カウンタに加算する。

【０３１２】

次に、６４００遊技目を終了したと仮定すると、総払出しリングバッファには、以下の遊技回数間における払出し枚数が記憶される。

総払出しリングバッファ０：「６００１」遊技目～「６４００」遊技目
総払出しリングバッファ１：「４０１」遊技目～「８００」遊技目
：
総払出しリングバッファ１４：「５６０１」遊技目～「６０００」遊技目
総払出し（６０００回）カウンタ：「４０１」遊技目～「６０００」遊技目、及び「６００１」遊技目～「６４００」遊技目

【０３１３】

そして、上記と同様に、この時点における総払出し（６０００回）カウンタに記憶され

た値をΣ２、総払出しリングバッファ１に記憶された値をＺ２とすると、
　総払出し（６０００回）カウンタ＝Σ２－Ｚ２
　とする。
　そして、
　総払出しリングバッファ１＝０
　とする。
　このように演算した後、６４０１遊技目を開始する。６４０１遊技目～６８００遊技目までに払出し（ここでは、６４０１遊技目～６８００遊技目までに役物は作動しなかったと仮定する）があったときは、総払出しリングバッファ１に加算し、かつ、総払出し（６０００回）カウンタに加算する。以上の処理を繰り返す。

【０３１４】
　また、総払出しリングバッファ及び総払出し（６０００回）カウンタについて説明したが、役物作動時や連続役物作動時も、上記と同様の処理を行う。
　具体的には、役物作動時は、上記総払出しリングバッファ０～１４を役物払出しリングバッファ０～１４に置き換え、総払出し（６０００回）カウンタを役物払出し（６０００回）カウンタに置き換えた処理を実行する。なお、役物作動時は、上述したように、総払出しリングバッファ０～１４のいずれか、及び総払出し（６０００回）カウンタの更新も併せて行う。

【０３１５】
　同様に、連続役物作動時は、上記総払出しリングバッファ０～１４を連続役物払出しリングバッファ０～１４に置き換え、総払出し（６０００回）カウンタを連続役物払出し（６０００回）カウンタに置き換えた処理を実行する。なお、連続役物作動時は、総払出しリングバッファ０～１４のいずれか、役物払出しリングバッファ０～１４のいずれか、総払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタの更新も併せて行う。

【０３１６】
　アドレス「Ｆ２７Ｃ（Ｈ）」～「Ｆ２７Ｅ（Ｈ）」の総払出し（累計）カウンタは、払出し数の累計をカウントするカウンタであり、少なくとも「１７５０００（Ｄ）」遊技間における総払出し数をカウントする。
　同様に、アドレス「Ｆ２７Ｆ（Ｈ）」～「Ｆ２８１（Ｈ）」の連続役物払出し（累計）カウンタは、連続役物作動時における払出し数の累計をカウントするカウンタであり、上記と同様に、少なくとも「１７５０００（Ｄ）」遊技間における連続役物作動時の払出し数をカウントする。

【０３１７】
　さらに同様に、アドレス「Ｆ２８２（Ｈ）」～「Ｆ２８４（Ｈ）」の役物払出し（累計）カウンタは、役物作動時における払出し数の累計をカウントするカウンタであり、上記と同様に、少なくとも「１７５０００（Ｄ）」遊技間における役物作動時の払出し数をカウントする。
　なお、上述した３種類の払出し（６０００回）カウンタは、４００遊技ごとに、５９９９遊技前から５６００遊技前までの払出し数を減算するが、これら３種類の払出し（累計）カウンタは、値を減算することはない。

【０３１８】
　なお、３種類の払出し（累計）カウンタは、３バイトで構成されている。たとえば、１７５０００遊技において、毎遊技１５枚の払出しがあったと仮定すると、「１７５０００×１５＝２６２５０００」となり、３バイトで記憶可能な値よりも小さい。したがって、３バイトの記憶容量で記憶可能である。

【０３１９】
　アドレス「Ｆ２８５（Ｈ）」～「Ｆ２８７（Ｈ）」の役物等状態カウンタは、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計をカウントするカウンタであり、３バイトで構成されている。

アドレス「Ｆ２８８（Ｈ）」の指示込役物比率データは、総払出し数に対する、役物作動時の払出し数と指示機能を作動させた遊技での払出し数との合計の比率である指示込役物比率を記憶する記憶領域である。

【０３２０】

アドレス「Ｆ２８９（Ｈ）」の連続役物比率（６０００回）データは、６０００遊技回数間における総払出し数に対する連続役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

アドレス「Ｆ２８Ａ（Ｈ）」の役物比率（６０００回）データは、６０００遊技回数間における総払出し数に対する役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

【０３２１】

アドレス「Ｆ２８Ｂ（Ｈ）」の連続役物比率（累計）データは、総遊技回数での総払出し数に対する連続役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

アドレス「Ｆ２８Ｃ（Ｈ）」の役物比率（累計）データは、総遊技回数での総払出し数に対する役物作動時の払出し数の比率を記憶する記憶領域である。

【０３２２】

アドレス「Ｆ２８Ｄ（Ｈ）」の役物等状態比率データは、総遊技回数に対する、役物作動時の遊技回数と役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計の比率である役物等状態比率を記憶する記憶領域である。

アドレス「Ｆ２８Ｅ（Ｈ）」の計算結果バッファは、比率計算処理時に計算結果を一時的に記憶する記憶領域である。

【０３２３】

アドレス「Ｆ２８Ｆ（Ｈ）」のカウント上限フラグは、総遊技回数カウンタ（アドレス「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」～「Ｆ２６Ｆ（Ｈ）」）又は総払出し数（累計）カウンタ（アドレス「Ｆ２７Ｃ（Ｈ）」～「Ｆ２７Ｅ（Ｈ）」）の記憶容量が上限値であるとき（３バイトフル、すなわち「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」であるとき）にオンにされるフラグである。

１バイト（８ビット）データのうち、「Ｄ０」ビットが遊技回数の上限フラグに割り当てられ、「Ｄ１」ビットが払出し枚数の上限フラグに割り当てられている。「Ｄ２」～「Ｄ７」ビットは、第２実施形態では未使用である。

たとえば、総遊技回数カウンタがカウント上限値に到達しているときは、カウント上限フラグの値は、「００００００００１（Ｂ）」となる。

【０３２４】

アドレス「Ｆ２９０（Ｈ）」の払出し枚数上限バッファは、当該遊技における払出し数を総払出し（累計）カウンタに加算したときに、３バイトフルを超える場合、加算後の値が３バイトフルとなるための値を記憶する記憶領域である。

たとえば当該遊技での払出し前の総払出し（累計）カウンタ値が「ＦＦＦＦＦＥ（Ｈ）」であり、当該遊技での払出し数が「８（Ｈ）」であるとき、上記カウンタ値に「８（Ｈ）」を加算すると、桁あふれが生じてしまう。このため、総払出し（累計）カウンタ値の桁あふれを生じさせないように、３バイトフルになるための値を演算し、その演算結果を払出し枚数上限バッファに記憶する。

上記例では、「ＦＦＦＦＦＥ（Ｈ）」＋「１（Ｈ）」＝「ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ）」となるので、払出し枚数上限バッファには「１（Ｈ）」が記憶される。

【０３２５】

アドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」の点滅要求フラグは、識別セグ及び比率セグを表示するときに、点滅表示条件を満たす対象を特定するためのフラグである。

指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率については、総遊技回数（総遊技回数カウンタに記憶された値）が「１７５０００」未満であるときは、その識別セグを点滅表示するように制御する。

連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）については、総遊技回数（総遊技回数カウンタに記憶された値）が「６０００」未満であるときは、その識別セグを点滅表示するように制御する。

【０３２６】
指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率は、本来、（ばらつきを少なくするために）１７５０００ゲーム間での比率であることが望ましいが、１７５０００ゲーム未満での遊技回数で算出した比率であるときは、そのことを示すために、識別セグを点滅表示する。
同様に、連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）は、本来、６０００回間での比率であるが、６０００回未満での遊技回数で算出した比率であるときは、そのことを示すために、識別セグを点滅表示する。
【０３２７】
また、指示込役物比率、役物比率（累計）、及び役物比率（６０００回）については、表示される値が「７０」以上であるときは、比率セグを点滅表示するように制御する。
さらにまた、連続役物比率（累計）、及び連続役物比率（６０００回）については、表示される値が「６０」以上であるときは、比率セグを点滅表示するように制御する。
さらに、役物等状態比率については、表示される値が「５０」以上であるときは、比率セグを点滅表示するように制御する。
【０３２８】
上記のように設定したのは、本実施形態のスロットマシンでは、指示込役物比率、及び役物比率については「７０」％未満となるように設計し、連続役物比率については「６０」％未満となるように設計し、役物等状態比率については「５０」％未満となるように設計しており、実測値が設計値の範囲内に収まっていないときは、比率セグを点滅表示させることによってそのことを知らせるためである。
【０３２９】
また、点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビットは指示込役物比率点滅フラグ、Ｄ１ビットは連続役物比率（６０００回）点滅フラグ、・・・、Ｄ７ビットは１７５０００回点滅フラグに対応している。
たとえば、算出された指示込役物比率が「７０」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ０ビットは「０」となり、「７０」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ０ビットが「１」となる。
同様に、算出された連続役物比率（６０００回）が「７０」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ１ビットは「０」となり、「７０」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ１ビットが「１」となる。
【０３３０】
また、算出された役物等状態比率が「５０」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ５ビットは「０」となり、「５０」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ５ビットが「１」となる。
さらにまた、総遊技回数カウンタ値が「６０００」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ６ビットが「１」となり、「６０００」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ６ビットが「０」となる。
さらに、総遊技回数カウンタ値が「１７５０００」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ７ビットが「１」となり、「１７５０００」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ７ビットが「０」となる。
【０３３１】
アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号は、当該割込み処理で表示する比率に対応する番号を記憶する記憶領域である。
当該割込み処理で表示する比率が指示込役物比率であるときは、アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号に「１」を記憶する。同様に、連続役物比率（６０００回）であるときは「２」を記憶し、役物比率（６０００回）であるときは「３」を記憶し、連続役物比率（累計）であるときは「４」を記憶し、役物比率（累計）であるときは「５」を記憶し、役物等状態比率であるときは「６」を記憶する。
【０３３２】

アドレス「Ｆ２９３（Ｈ）」の点滅切替えフラグは、当該割込み処理時に識別セグ又は比率セグを点滅表示する場合、点灯又は消灯のいずれの時であるかを判断するためのフラグである。

本実施形態では、点滅表示するときは、約０．３秒ごとに点灯と消灯とを繰り返すように設定されている。そして、点灯中の約０．３秒間は、点滅切替えフラグが「０」（点灯を示す値）となり、消灯中の約０．３秒間は、点滅切替えフラグが「１」（消灯を示す値）となるように設定される。

【０３３３】

アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」の表示切替え時間は、一つの比率を表示する時間である約５秒間をカウントするカウンタであり、割込み処理が１回行われるごとに「１」更新するカウンタである。

本実施形態では、指示込役物比率表示（約５秒間）→役物連続比率（６０００回）表示（約５秒間）→・・・→役物比率（累計）表示（約５秒間）→役物等状態比率表示（約５秒間）→指示込役物比率（約５秒間）→・・・を繰返し表示し続ける。

このため、約５秒を経過したか否か、すなわち表示する比率の切替え時間に到達したか否かを判断するために、表示切替え時間を記憶する。

【０３３４】

アドレス「Ｆ２９６（Ｈ）」の点滅切替え時間は、上述したように、識別セグや比率セグを点滅表示する場合に、約０．３秒間をカウントするカウンタであり、割込み処理が１回行われるごとに「１」更新するカウンタである。

【０３３５】

アドレス「Ｆ２９７（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）が記憶される１バイトの記憶領域である。

ＬＥＤ表示カウンタ２は、デジット６～９のうち、いずれのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタであり、１割込みごとに更新され続ける。ＬＥＤ表示カウンタ２の各ビットは、Ｄ０ビットがデジット６信号、Ｄ１ビットがデジット７信号、Ｄ２ビットがデジット８信号、Ｄ３ビットがデジット４信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタ２で「１」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット６～９のダイナミック点灯を行う。

【０３３６】

第２実施形態では、ＬＥＤ表示カウンタ２は、初期値として、「００００１０００（Ｂ）」の値をとる。そして、ＬＥＤ表示カウンタ２は、割込み「１」→「２」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、ＬＥＤ表示カウンタ２のビット「１」を一桁右シフトするように更新する。また、割込み「４」の次の割込みでは、ＬＥＤ表示カウンタ２は、一桁右シフトにより「０００００００００（Ｂ）」となるが、当該割込み時に、ＬＥＤ表示カウンタ２の初期化処理を行い、ＬＥＤ表示カウンタ２を「００００１０００（Ｂ）」にする。これにより、割込み処理ごとに、ＬＥＤ表示カウンタ２は、「４」→「３」→「２」→「１」→「４」→・・・の値を繰り返す。すなわち、４割込みで１周期となる。

【０３３７】

以上より、ＬＥＤ表示カウンタ２の値は、

「Ｎ」割込み目　　：００００１０００（Ｂ）
「Ｎ＋１」割込み目：０００００１００（Ｂ）
「Ｎ＋２」割込み目：０００００００１０（Ｂ）
「Ｎ＋３」割込み目：０００００００００１（Ｂ）
「Ｎ＋４」割込み目：０００００００００（Ｂ）→０００００１０００（Ｂ）（初期化；「Ｎ」割込み目と同一値）
「Ｎ＋５」割込み目：０００００１００（Ｂ）
：

となる。

【０３３８】

第２実施形態では、４割込みが１周期となって、デジット６～９をダイナミック点灯させる。具体的には、ＬＥＤ表示カウンタ２の値が「００００１０００（Ｂ）」のときは、デジット９信号を出力する。そして、デジット９信号の出力により、デジット９（比率セグ下位桁）が点灯可能となる。次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタが「００００１１００（Ｂ）」となり、デジット８信号を出力し、デジット８（比率セグ上位桁）が点灯可能となる。また、ＬＥＤ表示カウンタが「００００００１０（Ｂ）」のときは、デジット７信号を出力して、デジット７（識別セグ下位桁）が点灯可能となり、ＬＥＤ表示カウンタが「００００００１１（Ｂ）」のときは、デジット６信号を出力して、デジット６（識別セグ上位桁）が点灯可能となる。

【０３３９】

アドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」のＲＷＭチェックサムデータ（_ＳＷ_ＳＵＭ_ＣＨＫ）は、電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）時にＲＷＭチェックサムセット処理（Ｓ_ＳＵＭ_ＳＥＴ）で算出されたＲＷＭチェックサムデータが記憶される記憶領域である。

ここで、「ＲＷＭチェックサムデータ」は、「補数データ」、「誤り検出用データ」又は「誤り検出情報」とも称されるものであって、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に加算すると「０」になる値である。

すなわち、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に、「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」の「ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）」を加算すると、「０」になる。換言すると、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータとアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」のデータの加算値は「０」になる。

【０３４０】

アドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」の電源断処理済みフラグ（_ＳＦ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦ）は、電源断処理が正常に実行されたか否かを判断するためのフラグであって、電源断処理時に記憶されるものである。

電源断処理が正常に実行されたときは、電源断処理済みフラグ（_ＳＦ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦ）として、「５５（Ｈ）」が記憶され、電源断処理が正常に実行されなかったときは、電源断処理済みフラグ（_ＳＦ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦ）として、「５５（Ｈ）」以外の値が記憶される。

【０３４１】

アドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」の電源断復帰データ（_ＳＷ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）は、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグが正常であるか否かを判断するためのフラグであって、プログラム開始処理時に記憶されるものである。

ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常（ＲＷＭ３５の使用領域及び使用領域外（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に、「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」のＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）を加算した結果が「０」）であり、かつ電源断処理済みフラグが正常な値（「５５（Ｈ）」）であるときは、電源断復帰データ（_ＳＷ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）として、「５５（Ｈ）」が記憶される。

これに対し、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグのうち、少なくとも１つが正常でない（異常である）ときは、電源断復帰データ（_ＳＷ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）として、「００（Ｈ）」が記憶される。

【０３４２】

アドレス「Ｆ２Ａ３（Ｈ）」のスタックポインター時保存バッファ２（_ＳＢ_ＳＴＡＣＫ２）は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を実行するときに、使用領域のスタックポインタが記憶（保存）される記憶領域（バッファ）である。

ここで、「スタック領域」とは、各種レジスタや、プログラムの戻り番地等のデータを一時的に退避（記憶）可能なＲＷＭ５３の記憶領域をいう。

また、「スタックポインタ」とは、スタック領域におけるデータの退避（記憶）先を示すアドレスを保持するためのものである。

【０３４３】

そして、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を実行するときに、使用領域のスタックポインタをスタックポインター時保存バッファ２に記憶し、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を終了して使用領域のプログラム（第１プログラム）に戻るときに、スタックポインター時保存バッファ２から使用領域のスタックポインタを復帰させる。

【０３４４】

アドレス「Ｆ３Ｅ８（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の２４バイトの記憶領域は、使用領域外のスタック領域である。

【０３４５】

続いて、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータの初期化について説明する。

ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは、電源の供給の遮断／再開（電源のオン／オフ、電源スイッチ１１のオン／オフ）だけでは初期化されずに維持される。

また、復帰可能エラー状態からの復帰時にも、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持される。

【０３４６】

さらに、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰異常と判断されたとする。この場合、後述する図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進み、電源断復帰異常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。また、電源断復帰異常時であるので、図６２のステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。

このため、後述する図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域における設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）を含む全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。

復帰不可能エラー状態からの復帰時にも、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰異常と判断されたときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。

【０３４７】

また、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１２では「Ｎｏ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。

このため、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。

【０３４８】

よって、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」のデータは、初期化されずに維持される。

換言すると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」（比率表示番号）は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥ

Ｄ７４には、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示が開始される。

【０３４９】

また、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。

このため、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。

【０３５０】

換言すると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」（比率表示番号）は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示が開始される。

【０３５１】

よって、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰正常と判断されたときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。

このため、設定キーを所持していなくても、また、設定変更状態に移行させなくても、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰正常と判断されたときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３を初期化することができる。

【０３５２】

また、有利区間終了時には、有利区間に関するデータが記憶されているＲＷＭ５３の使用領域の所定範囲（たとえば図５４のアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」）の初期化処理が実行される。

また、有利区間が終了しても、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」は初期化されない。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに有利区間が終了し、有利区間に関するデータが記憶されているＲＷＭ５３の使用領域の所定範囲（たとえば図５４のアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」）の初期化処理が実行されても、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示される表示項目は、役物比率（累計）データの次は、役物等状態比率データ（比率表示番号「６」）となる。

【０３５３】

また、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されたとする。すなわち、通常の電源のオン／オフを行ったとする。この場合、ＲＷＭ５３の初期化処理は実行されないため、電源断時におけるＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータが維持される。

このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されると、電源断時の状態に復帰するので

、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、役物比率（累計）データが表示され、その次に、役物比率（累計）データの次の表示項目である役物等状態比率データ（比率表示番号「６」）が表示される。

【０３５４】

また、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されたとする。この場合、図６２のステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１に進み、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）が実行される（復帰不可能エラー状態となる）ので、ＲＷＭ５３の初期化処理は実行されない。さらに、本実施形態では、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）が実行されると、割込み処理が禁止され（図６４のステップＳ１４９０）、出力ポート０～７の出力がオフにされる（図６４のステップＳ１４９５）。

このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されると、割込み処理は禁止され、出力ポート０～７の出力がオフにされるので、管理情報表示ＬＥＤ７４は消灯したままとなる。

【０３５５】

なお、たとえば、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）において、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９にそれぞれ「８」を表示するようにしてもよい。この場合、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４に「８８８８」が表示される。

【０３５６】

また、たとえば、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）に移行しても、割込み処理を禁止せず、出力ポート０～７の出力もオフにせずに維持するようにしてもよい。この場合、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されても、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、役物比率（累計）データが表示され、その次に、役物比率（累計）データの次の表示項目である役物等状態比率データ（比率表示番号「６」）が表示される。

【０３５７】

図５７（Ａ）は、第２実施形態における表示基板７５上の各種ＬＥＤを示す図であり、同図（Ｂ）は、第２実施形態における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）を示す図である。

図５７（Ａ）に示すように、第２実施形態では、表示基板７５上に、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、及び状態表示ＬＥＤ７９を備えている。

クレジット数表示ＬＥＤ７６は、デジット１（上位桁）及びデジット２（下位桁）から構成され、獲得数表示ＬＥＤ７８は、デジット３（上位桁）及びデジット４（下位桁）から構成されている。また、デジット１～４は、ドットセグメントを備えていない７セグメントディスプレイを用いている。

なお、デジット１～４は、ドットセグメントを備えた７セグメントディスプレイを用いて構成しつつ、ドットセグメントを点灯させないようにしてもよい。

【０３５８】

また、状態表示ＬＥＤ７９として、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、投入表示ＬＥＤ７９ｅ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆを備え、これらは、６個のＬＥＤから構成されている。

さらにまた、有利区間表示ＬＥＤ７７は、図５７には現れていないが、図５８に示すよ

うに、デジット４のセグメントＰを用いて構成されている。
　さらに、設定値表示ＬＥＤ７３は、図５７には現れていないが、図１に示すように、メイン制御基板５０上に設けられており、デジット５から構成されている。また、デジット５は、ドットセグメントを備えていない７セグメントディスプレイを用いている。
　なお、デジット５は、ドットセグメントを備えた７セグメントディスプレイを用いて構成しつつ、ドットセグメントを点灯させないようにしてもよい。
【０３５９】
　図５７（Ｂ）に示すように、管理情報表示ＬＥＤ７４は、デジット６（識別セグ上位桁）、デジット７（識別セグ下位桁）、デジット８（比率セグ上位桁）、及びデジット９（比率セグ下位桁）から構成されている。
　また、デジット６～９は、ドットセグメント（セグメントＰ）を備える７セグメントディスプレイを用いている。
　さらに、デジット７（識別セグ下位桁）のセグメントＰは、桁区切り表示ＬＥＤとして機能する。桁区切り表示ＬＥＤは、情報種別（識別セグ）と比率（比率セグ）との区切りを明確にするために用いられる。
【０３６０】
　図５８は、第２実施形態におけるデジット及びセグメントの詳細を説明する図である。
　第２実施形態では、デジット１～５の７セグメントディスプレイ自体は、セグメントＡ～Ｇから構成され、ドットセグメント（セグメントＰ）を備えていない。
　ただし、デジット１のセグメントＰは、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを構成し、デジット２のセグメントＰは、投入表示ＬＥＤ７９ｅを構成し、デジット３のセグメントＰは、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆを構成し、デジット４のセグメントＰは、有利区間表示ＬＥＤ７７を構成している。
【０３６１】
　図５９は、第２実施形態における出力ポート２～７を示す図である。
　第２実施形態では、デジット信号を出力する出力ポートが２個（出力ポート３及び６）設けられ、さらに、セグメント信号を出力する出力ポートが２個（出力ポート４及び７）設けられていることを特徴とする。
　第２実施形態では、デジット１～９を設けている。
　また、デジット１～５のセグメントを、セグメント１（セグメント１Ａ～１Ｐ）とし、デジット６～９のセグメントを、セグメント２（セグメント２Ａ～２Ｐ）とする。
【０３６２】
　また、第２実施形態では、出力ポート３は、デジット１～５用のデジット信号（デジット１～５信号）を出力する出力ポートとし、出力ポート６は、デジット６～９用のデジット信号（デジット６～９信号）を出力する出力ポートとしている。
　さらに、第２実施形態では、出力ポート４は、デジット１～５用のセグメント信号（セグメント１Ａ～１Ｐ信号）を出力する出力ポートとし、出力ポート７は、デジット６～９用のセグメント信号（セグメント２Ａ～２Ｐ信号）を出力する出力ポートとしている。
　そして、デジット１～５を点灯させるときは、出力ポート３からデジット信号を出力し、かつ出力ポート４からセグメント１信号を出力する。
　また、デジット６～９を点灯させるときは、出力ポート６からデジット信号を出力し、かつ出力ポート７からセグメント２信号を出力する。
【０３６３】
　次に、外部信号について説明する。「外部信号」とは、外部集中端子板１００を介してスロットマシン１０の外部（ホールコンピュータ２００や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力する信号である。
　図５９に示すように、第２実施形態では、出力ポート５から外部信号１～６を出力する。具体的には、出力ポート５のＤ０ビット（外部信号１）には「設定変更中信号」を割り当て、Ｄ１ビット（外部信号２）には「設定確認中信号」を割り当てている。Ｄ２～Ｄ５ビットについても、図５９に示す各信号をそれぞれ割り当てている。

【０３６４】
「設定変更中信号」は、設定変更中であること、及び設定変更が行われたことを示す外部信号である。設定変更中信号は、設定変更中、及び設定変更後の１遊技の終了時（すべてのリール３１が停止し、メダル払出し処理（図６７のステップＳ２９４）まで継続して出力する。設定変更が行われたことを外部に確実に知らせるためである。出力ポート５のＤ０ビットが「１」のときは、設定変更中信号がオンである（設定変更中である、又は設定変更後の１遊技の終了前である）ことを示す。また、Ｄ０ビットが「０」のときは、設定変更中信号がオフである（設定変更中でなく、かつ設定変更後の１遊技の終了前でもない）ことを示す。
【０３６５】
「設定確認中信号」は、設定確認中であることを示す外部信号である。設定確認中信号は、設定確認中に出力する。出力ポート５のＤ１ビットが「１」のときは、設定確認中信号がオンである（設定確認中である）ことを示し、Ｄ１ビットが「０」のときは、設定確認中信号がオフである（設定確認中でない）ことを示す。
【０３６６】
「不正検知信号１」は、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、ドアスイッチ１７がオンのとき（フロントドア１２の開放を検知したとき）に、不正検知信号１を出力する。出力ポート５のＤ２ビットが「１」のときは、不正検知信号１がオンである（ドアスイッチ１７がオンである、フロントドア１２が開放されている）ことを示し、Ｄ２ビットが「０」のときは、不正検知信号１がオフである（ドアスイッチ１７がオフである、フロントドア１２が閉じられている）ことを示す。
【０３６７】
「不正検知信号２」は、不正検知信号１と同様に、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、復帰可能エラー状態となったときに、不正検知信号２を出力する。出力ポート５のＤ３ビットが「１」のときは、不正検知信号２がオンである（復帰可能エラー状態である）ことを示し、Ｄ３ビットが「０」のときは、不正検知信号２がオフである（復帰可能エラー状態でない）ことを示す。
【０３６８】
「不正検知信号３」は、不正検知信号１及び２と同様に、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、復帰不可能エラー状態となったときに、不正検知信号３を出力する。出力ポート５のＤ４ビットが「１」のときは、不正検知信号３がオンである（復帰不可能エラー状態である）ことを示し、Ｄ４ビットが「０」のときは、不正検知信号３がオフである（復帰不可能エラー状態でない）ことを示す。
【０３６９】
「セキュリティ信号」は、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかがオンであることを示す外部信号である。設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかを出力しているときは、同時に、セキュリティ信号も出力する。出力ポート５のＤ５ビットが「１」のときは、セキュリティ信号がオンである（設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかを出力中である）ことを示し、Ｄ５ビットが「０」のときは、セキュリティ信号がオフである（設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれも出力していない）ことを示す。
【０３７０】
上述したように、設定変更中信号は、設定変更後の１遊技の終了時まで継続して出力する。このため、設定変更後の１遊技目の終了前に設定確認状態に移行させると、設定変更中信号及び設定確認中信号の双方が出力される。具体的には、たとえば、設定変更状態を終了して、メダル（遊技媒体、遊技価値）をベット可能な状況となったとする。このとき、ベット数が「０」である状態で、設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定変更中信号及び設定確認中信号の双方が出力される。
さらに、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかを出力しているときは、セキュリティ信号も出力する。よって、設定変更後の１遊技目の終了前に設

定確認状態に移行させると、出力ポート５のＤ０ビット、Ｄ１ビット、及びＤ５ビットがオン（「１」）になる。その後、設定変更後の１遊技目の終了前に設定確認状態を終了させると、出力ポート５のＤ０ビット、及びＤ５ビットはオン（「１」）のまま、Ｄ１ビットはオフ（「０」）になる。そして、設定変更後の１遊技目が終了すると、出力ポート５のＤ０ビット、及びＤ５ビットもオフ（「０」）になる。

【０３７１】

続いて、デジット１～９の点灯制御について説明する。

デジット１～５（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３）は、後述する図７１のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）によって点灯を制御する。また、ＬＥＤ表示制御処理（I_LED_OUT ）は、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理である。

【０３７２】

これに対し、デジット６～９（管理情報表示ＬＥＤ７４）は、後述する図７３の比率表示準備処理（S_DSP_READY ）によって点灯を制御する。また、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理である。

そして、第２実施形態では、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって点灯を制御するデジット１～５と、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって点灯を制御するデジット６～９とで、使用する出力ポートを分けている。

【０３７３】

図６０は、第２実施形態におけるデジットとセグメントとの関係を示す図である。

第２実施形態では、デジット１～９を有し、デジット１～５のセグメントを、セグメント１（セグメント１Ａ～１Ｐ）とし、デジット６～９のセグメントを、セグメント２（セグメント２Ａ～２Ｐ）としている。

デジット１のセグメント１Ａ～１Ｇは、クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁を構成し、デジット１のセグメント１Ｐは、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを構成している。

また、デジット２のセグメント１Ａ～１Ｇは、クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁を構成し、デジット２のセグメント１Ｐは、投入表示ＬＥＤ７９ｅを構成している。

【０３７４】

さらにまた、デジット３のセグメント１Ａ～１Ｇは、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁を構成し、デジット３のセグメント１Ｐは、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆを構成している。

さらに、デジット４のセグメント１Ａ～１Ｇは、獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁を構成し、デジット４のセグメント１Ｐは、有利区間表示ＬＥＤ７７を構成している。

また、デジット５のセグメント１Ａ～１Ｇは、設定値表示ＬＥＤ７３を構成している。

さらにまた、デジット６のセグメント２Ａ～２Ｇは、管理情報表示ＬＥＤ７４の識別セグ上位桁を構成している。

【０３７５】

さらに、デジット７のセグメント２Ａ～２Ｇは、管理情報表示ＬＥＤ７４の識別セグ下位桁を構成し、デジット７のセグメント２Ｐは、桁区切り表示ＬＥＤを構成している。

また、デジット８のセグメント２Ａ～２Ｇは、管理情報表示ＬＥＤ７４の比率セグ上位桁を構成している。

さらにまた、デジット９のセグメント２Ａ～２Ｇは、管理情報表示ＬＥＤ７４の識別セグ下位桁を構成している。

【０３７６】

図６１（Ａ）は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）と出力ポート３から出力される信号との関係を示す図である。また、同図（Ｂ）は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）と出力ポート６から出力される信号との関係を示す図である。さらにまた、同図（Ｃ）は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）を示す図である。

この例では、ＲＷＭ５３の使用領域にＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）（図５４のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」）を設け、さらに、ＲＷＭ５３の使用領域外にＬＥＤ

表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）（図５６のアドレス「Ｆ２９７（Ｈ）」）を設けたものである。

【０３７７】

ＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）は、デジット１信号～デジット５信号を一割込みごとに出力するためのカウンタであり、１周期が５割込みのカウンタである。

また、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）は、デジット６信号～デジット９信号を一割込みごとに出力するためのカウンタであり、１周期が４割込みのカウンタである。

このように、第２実施形態では、デジット１～５を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタと、デジット６～９を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタとを、別個独立して設けている。

また、両者のＬＥＤ表示カウンタの１周期が異なるため、デジット１～５の点灯タイミングと、デジット６～９の点灯タイミングとは相違することとなる。

【０３７８】

ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）は、点灯が許可されているデジットを示すデータであり、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」に記憶されている（図５４参照）。

図６１（Ｃ）に示すように、ＬＥＤ表示要求フラグは、Ｄ０ビット目がデジット１信号、Ｄ１ビット目がデジット２信号、・・・、Ｄ４ビット目がデジット５信号に対応する８ビットデータである。ＬＥＤ表示要求フラグの各ビットは、図５９に示す出力ポート３のビットと一致させている。

また、図６１（Ｃ）に示すように、通常中はデジット１～４が点灯可能（デジット５は消灯）であり、設定変更中及び設定確認中はデジット５が点灯可能（デジット１～４は消灯）である。なお。「通常中」とは、遊技待機中及び遊技中を指す。

【０３７９】

そして、割込み処理では、使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１の値とＬＥＤ表示要求フラグの値とをＡＮＤ演算し、「１」となったビットに対応するデジットが、今回の割込み処理で点灯するデジットとなる。

たとえば、使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１の値が「００００１０００（Ｂ）」であり、ＬＥＤ表示要求フラグの値が「００００１１１１（Ｂ）（通常中）」であれば、両者をＡＮＤ演算すると、「００００１０００（Ｂ）」となり、デジット４信号のみが「１」となる。

また、設定変更中及び設定確認中は、たとえばデジット５信号がオンとなる割込みタイミング（使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１が「０００１００００（Ｂ）」）では、出力ポート４からセグメント信号を出力して、設定値表示ＬＥＤ７３（デジット５）を点灯可能とする。

【０３８０】

続いて、復帰可能エラー及び復帰不可能エラーについて説明する。

「復帰可能エラー」は、電源をオン／オフすることなく復帰させることができるエラーである。復帰可能エラーとして、たとえば、

「ＨＰ」エラー：ホッパー３５のメダル詰まり（滞留）エラー
「ＨＥ」エラー：ホッパー３５内のメダル空エラー
「Ｈ０」エラー：ホッパー３５の払出しセンサ３７の異常
「ＣＥ」エラー：メダルセレクタのメダル滞留エラー
「ＣＰ」エラー：メダルセレクタ内のメダル不正通過エラー
「ＣＨ」エラー：メダルセレクタ内に配置されている通路センサ４６の異常
「Ｃ０」エラー：メダルセレクタ内に配置されている投入センサ４４の異常
「Ｃ１」エラー：メダル異常投入エラー
「ＦＥ」エラー：サブタンクの満杯
「ｄＥ」エラー：フロントドア１２の開放

等が挙げられる。
なお、復帰可能エラーは、上記したものに限定されるものではない。
【０３８１】
後述する図６８の割込み処理（I_INTR）のステップＳ４５７で入力ポート５１の読み込み処理を実行し、各種スイッチ（スタートスイッチ４１等）及び各種センサ（投入センサ４４等）の入力信号を読み込む。その後、読み込んだ入力信号に基づいて、各種データ（レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ）を生成し、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶する。その後、割込み処理（I_INTR）のステップＳ４６３で入力エラーチェック処理を実行し、上記の各種データを参照して、いずれかの復帰可能エラーを検出したときは、検出した復帰可能エラーを示すエラー検出フラグをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶する。
【０３８２】
また、メイン処理（M_MAIN）（図６７）において、スタートスイッチ４１の操作の検知前、及びすべてのリール３１の停止後のタイミングで、エラー検出フラグをチェックし、エラー検出フラグのいずれかのビットが「１」であるときは、復帰可能エラーが発生したと判断して、遊技の進行を停止し、復帰可能エラー状態とする。
なお、規定数のメダルがベットされた状況下でスタートスイッチ４１が操作されてから、すべてのリール３１が停止するまでの間に、復帰可能エラーが発生した場合には、すべてのリール３１が停止するまでは遊技の進行を継続し、すべてのリール３１が停止した後、メダル払出し処理を実行する前に、遊技の進行を停止し、復帰可能エラー状態としてもよい。
さらに、復帰可能エラーが発生したと判断したときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に、発生した復帰可能エラーのエラー情報を表示する。このエラー情報の表示（エラー表示）は、図６８の割込み処理（I_INTR）中のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）において行う。
【０３８３】
そして、復帰可能エラーの発生時には、管理者（ホールの店員）により復帰可能エラーの要因が除去され、リセットスイッチ１５３が操作されると、復帰可能エラー状態を解除して、遊技の進行を再開する。
このように、復帰可能エラーの発生時には、電源をオン／オフすることなく、また、設定キースイッチ１５２も操作することなく、復帰可能エラーの要因を除去してリセットスイッチ１５３を操作することにより、復帰可能エラー状態を解除して、遊技の進行が可能な状態に復帰させることができる。
【０３８４】
これに対し、「復帰不可能エラー」は、電源をオフにし、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにすること）を行わなければ復帰できない重大なエラーである。復帰不可能エラーとして、たとえば、
「Ｅ１」エラー：電源断からの復帰が正常でないとき（電源断復帰異常のとき）（後述する図６２のステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」のとき）
「Ｅ５」エラー：リール３１の停止時に停止図柄が正常でないとき（表示エラーが発生したとき）
「Ｅ６」エラー：設定値が正常範囲でないとき（設定値エラーが発生したとき）（図６８のステップＳ４５８で「Ｎｏ」のとき）
「Ｅ７」エラー：乱数エラーが発生したとき（図６８のステップＳ４６０で「Ｙｅｓ」のとき）
等が挙げられる。
なお、復帰不可能エラーは、上記したものに限定されるものではない。
【０３８５】
いずれの復帰不可能エラーが生じても、獲得数表示ＬＥＤ７８に、エラー情報を表示する。たとえば、「Ｅ１」エラーが生じたときは、デジット３に「Ｅ」を表示し、デジット４に「１」を表示する。他の復帰不可能エラー時にも同様に表示する。

また、電源断からの復帰が正常でない（電源断復帰異常）と判断し、「Ｅ１」エラーと判定するのは、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）中のステップＳ２７１５の処理（使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理）である。

さらにまた、リール３１の停止時に停止図柄が正常でない（表示エラーが発生した）と判断し、「Ｅ５」エラーと判定するのは、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）中の処理（使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理）である。

【０３８６】

これに対し、設定値が正常範囲でない（設定値エラーが発生した）と判断し、「Ｅ６」エラーと判定するのは、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）中のステップＳ４５８の処理（使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理）である。

同様に、乱数値が正常でない（乱数エラーが発生した）と判断し、「Ｅ７」エラーと判定するのは、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）中のステップＳ４６０の処理（使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理）である。

そして、使用領域のプログラム（第１プログラム）で復帰不可能エラーと判定したときは、後述する図６４の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を実行する。

これに対し、使用領域外のプログラム（第２プログラム）で復帰不可能エラーと判定したときは、後述する図７２の復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を実行する。

【０３８７】

そして、復帰不可能エラーの発生時には、電源の供給を遮断（電源をオフに、電源スイッチ１１をオフに）し、その後、設定キースイッチ１５２をオンにした状況下で、電源の供給を再開（電源をオンに、電源スイッチ１１をオンに）する。これにより、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進む。また、復帰不可能エラーの発生時には、後述する図６９の電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）が実行されないので、図６２のステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。

【０３８８】

さらに、後述する図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６で、ＲＷＭ５３の使用領域の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）を含む全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。その後、図６５のステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進み、ここで設定値を設定し直すと、復帰不可能エラー状態が解除されて、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進む。

このように、復帰不可能エラーの発生時には、電源を一旦オフにし、設定キースイッチ１５２をオンにした状態で、電源をオンにすることにより、復帰不可能エラー状態を解除して、遊技の進行が可能な状態に復帰させることができる。

【０３８９】

また、復帰可能エラーの発生時には、図７１のＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）によってエラー表示が行われるが、復帰不可能エラーの発生時には、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されず、したがって、ＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）も実行されない。そして、復帰不可能エラーの発生時には、図６４の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）によってエラー表示が行われる。

さらにまた、復帰可能エラー状態からの復帰時には、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるが、復帰不可能エラー状態からの復帰時には、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外の全範囲のデータが初期化される。

なお、復帰可能エラー状態からの復帰時に、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているエラー検出フラグ等のデータは初期化してもよい。

【０３９０】

図６２は、第２実施形態におけるメイン制御基板５０によるプログラム開始処理（Ｍ_

ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）を示すフローチャートである。
電源が投入された（電源スイッチ１１がオンにされた、電源の供給が再開された）ときは、図６２のプログラム開始処理から実行する。
図６２において、ステップＳ２７０１でプログラムが開始されると、次のステップＳ２７０２において、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。
【０３９１】
次にステップＳ２７０３に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のチェックサム算出処理を実行する。
具体的には、ステップＳ２７０３では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」のデータを加算する。
すなわち、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」を加算する。
そして、その結果が「０」であるときは、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常であると判断し、その結果が「０」でないときは、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常でない（異常である）と判断する。
【０３９２】
また、ステップＳ２７０３では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」の電源断処理済みフラグ（_ＳＦ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦ）が「５５（Ｈ）」であるか否かを判断し、「５５（Ｈ）」であるときは、電源断処理済みフラグが正常であると判断し、「５５（Ｈ）」でないときは、電源断処理済みフラグが正常でない（異常である）と判断する。
ここで、本実施形態では、電源断処理時に、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」に、電源断処理済みフラグ（_ＳＦ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦ）をセットする（図７０のＲＷＭチェックサムセット（Ｓ_ＳＵＭ_ＳＥＴ）のステップＳ２７８４）。そして、ステップＳ２７０３では、電源断処理時にセットした電源断処理済みフラグが正常な値（「５５（Ｈ）」）であるか否かを判断する。
【０３９３】
また、ステップＳ２７０３では、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常（ＲＷＭ３５の使用領域及び使用領域外のデータを加算した結果が「０」）であり、かつ電源断処理済みフラグ（_ＳＦ_ＰＯＷＥＲ_ＯＦＦ）が正常な値（「５５（Ｈ）」）であるときは、電源断復帰データ（_ＳＷ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）として「５５（Ｈ）」をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」に記憶する。
これに対し、ステップＳ２７０３において、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグのうち、少なくとも１つが正常でない（異常である）ときは、電源断復帰データ（_ＳＷ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）として「００（Ｈ）」をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」に記憶する。そして、次のステップＳ２７０４に進む。
【０３９４】
ステップＳ２７０４に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７０２で退避させたＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、次のステップＳ２７０５に進む。
【０３９５】
ここで、プログラム開始処理のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域の制御領域（第１制御領域、第１プログラム領域）に記憶されている。すなわち、プログラム開始処理のプログラムは、第１プログラムである。
これに対し、ステップＳ２７０３のＲＷＭ５３のチェックサム算出処理のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域（第２制御領域、第２プログラム領域）に記憶されている。すなわち、ステップＳ２７０３のチェックサム算出処理のプログラムは、第２プログラムである。

【０３９６】
このため、図６２中、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理であるプログラム開始処理において、ステップＳ２７０３に進むと、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理であるＲＷＭ５３のチェックサム算出処理を実行し、このチェックサム算出処理が終了すると、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理であるプログラム開始処理に戻る。
また、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理から、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理に移行するときに、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させ、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理を終了して、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理に戻るときに、ＡＦレジスタを復帰させる。
【０３９７】
ステップＳ２７０５に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」から電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）を取得し、これをＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ２７０６に進む。
【０３９８】
ステップＳ２７０６に進むと、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになり、ドアスイッチ信号がオンになる。そして、ドアスイッチ信号がオンである（フロントドア１２が開放された状態である）と判断したときは、次のステップＳ２７０７に進む。これに対し、ドアスイッチ信号がオフである（フロントドア１２が閉じられた状態である）と判断したときは、ステップＳ２７１５に進む。
【０３９９】
ステップＳ２７０７では、メイン制御基板５０は、設定キースイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、設定キーを設定キー挿入口１５１に挿入して時計回りに９０度回転させると、設定キースイッチ１５２がオンになり、設定キースイッチ信号がオンになる。そして、設定キースイッチ信号がオンであると判断したときは、ステップＳ２７１１に進む。これに対し、設定キースイッチ信号がオフであると判断したときは、ステップＳ２７０８に進む。
【０４００】
ステップＳ２７０８に進むと、メイン制御基板５０は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、Ａレジスタの値（ステップＳ２７０５で取得した電源断復帰データ（_SW_POWER_ON））が「５５（Ｈ）」であるときは、電源断復帰異常でないと判断し、次のステップＳ２７０９に進む。これに対し、Ａレジスタの値が「００（Ｈ）」であるときは、電源断復帰異常であると判断し、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進む。なお、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の具体的な内容については後述する。
【０４０１】
ステップＳ２７０９では、メイン制御基板５０は、リセット判定データをセットする。具体的には、Ｄレジスタに「７」を記憶する。そして、次のステップＳ２７１０に進む。
ステップＳ２７１０に進むと、メイン制御基板５０は、リセットスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、本実施形態では、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３が一体のスイッチとして構成されている。そして、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンであるときは、リセットスイッチ信号がオンになり、ステップＳ２７１３に進む。これに対し、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフであるときは、リセットスイッチ信号がオフになり、ステップＳ２７２１の電源復帰処理（M_POWER_ON）に進む。なお、電源復帰処理（M_POWER_ON）の具体的な内容については後述する。
【０４０２】
ステップＳ２７１１に進むと、メイン制御基板５０は、電源断復帰異常時用のＲＷＭ５

３の初期化範囲をセットする。本実施形態では、電源断復帰が異常（電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）が「００（Ｈ）」）であるときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）を含む、使用領域及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」及び「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」）を初期化範囲としてセットする。なお、初期化範囲は、初期化範囲の先頭アドレスとバイト数とで特定する。そして、次のステップＳ２７１２に進む。

【０４０３】

ステップＳ２７１２では、メイン制御基板５０は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、ステップＳ２７０８と同様である。そして、電源断復帰異常でないと判断したときは、設定変更状態と判定するためのデータである「７」をＤレジスタに記憶し、次のステップＳ２７１３に進み、電源断復帰異常であると判断したときは、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET）に進む。なお、初期化処理（M_INI_SET）の具体的な内容については後述する。

【０４０４】

ステップＳ２７１３に進むと、メイン制御基板５０は、電源断復帰正常時用のＲＷＭ５３の初期化範囲をセットする。本実施形態では、電源断復帰が正常（電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）が「５５（Ｈ）」）であるときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」については、初期化（クリア）せずに維持する。このため、ステップＳ２７１３では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」を初期化範囲としてセットする。上述したように、初期化範囲は、初期化範囲の先頭アドレスとバイト数とで特定する。そして、次のステップＳ２７１４に進む。

【０４０５】

ステップＳ２７１４では、メイン制御基板５０は、設定変更可であるか否かを判断する。本実施形態では、リール３１の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図６７のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図６７のステップＳ３０１）の間は、設定変更不可に設定されており、この間は、設定変更不可フラグがオンにされる。そして、ステップＳ２７１４では、設定変更不可フラグがオンであるか否かを判断することにより、設定変更可であるか否かを判断する。そして、設定変更可でない（設定変更不可である）と判断したときは、次のステップＳ２７１５に進み、設定変更可であると判断したときは、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET）に進む。なお、初期化処理（M_INI_SET）の具体的な内容については後述する。

なお、設定変更不可の期間を設けず、したがって、設定変更不可フラグを設けずに、常時、設定変更可能にしてもよい。

【０４０６】

ステップＳ２７１５に進むと、メイン制御基板５０は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、ステップＳ２７０８と同様である。そして、電源断復帰異常であると判断したときは、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進み、電源断復帰異常でないと判断したときは、ステップＳ２７２１の電源復帰処理（M_POWER_ON）に進む。なお、電源復帰処理（M_POWER_ON）及び復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の具体的な内容については後述する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０４０７】

図６３は、図６２中、ステップＳ２７２１の電源復帰処理（M_POWER_ON）を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ２７２２では、メイン制御基板５０は、スタックポインタを復帰させる。本実施形態では、電源断処理時に、スタックポインタを保存する（図６９の電源断処理（I_POWER_DOWN）のステップＳ２７７４）。そして、ステップＳ２７２２では、電源断処理時に保存したスタックポインタを復帰させる。

【０４０８】
次のステップＳ２７２３に進むと、メイン制御基板５０は、入力ポート５１の読込み処理を実行する。これにより、入力ポート５１の各データを最新のデータに更新する。
次のステップＳ２７２４では、メイン制御基板５０は、電源断処理済フラグをクリアする。そして、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、本フローチャートによる処理を終了する。
なお、本実施形態では、ステップＳ２７２４の処理を実行した後、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進む前のタイミングで、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）を開始する。
【０４０９】
図６４は、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を示すフローチャートである。
復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域内に記憶されており、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域外に記憶されている。すなわち、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、第１プログラムであり、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、第２プログラムである。
【０４１０】
また、復帰不可能エラー処理では、割込み処理が禁止される。
復帰不可能エラーは、通常では起こり得ない重大なエラーであり、異常なデータに基づく処理（入力ポート５１からの入力信号に基づくＲＷＭ５３のデータの更新や、サブ制御基板８０への制御コマンドの送信、ＲＷＭ５３のデータに基づく出力ポートからの信号出力に基づく制御）等を実行しないようにするために、復帰不可能エラー処理では、割込み処理を禁止している。
【０４１１】
ここで、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）は、第１プログラムによる処理であり、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を開始すると、まず、ステップＳ１４９０の割込み禁止の処理で割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）の実行を禁止する。
これに対し、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）は、第２プログラムによる処理であり、第２プログラムの実行中は、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）の実行が禁止されているため、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）の開始後に割込み禁止の処理を設けていない。
【０４１２】
図６４において、ステップＳ１４９１に進むと、メイン制御基板５０は、復帰不可能エラーの下位桁用のエラー表示データをセットする。この処理は、Ｈレジスタに、デジット４を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）を記憶する処理である。
次にステップＳ１４９２に進み、メイン制御基板５０は、復帰不可能エラーの上位桁用のエラー表示データをセットする。この処理は、Ｄレジスタに、デジット３を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「００００００１００（Ｂ）」）を記憶する処理である。
【０４１３】
さらに、このステップＳ１４９２では、メイン制御基板５０は、Ｅレジスタに、復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１Ｂ」）を記憶する。
なお、復帰不可能エラー処理に移行する前に、Ｌレジスタに、復帰不可能エラーの下位桁を表示するためのセグメントデータが記憶される。たとえば、復帰不可能エラーが「Ｅ１」エラーであるときは、下位桁（デジット４）は「１」であるので、Ｌレジスタには、「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０Ｂ」）が記憶される。
なお、以下の例では、今回の復帰不可能エラー１は「Ｅ１」エラーであるとする。
【０４１４】

以上より、Ｄ、Ｅ、Ｈ、及びＬレジスタ値は、この時点では、
Ｄレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「００００００１００（Ｂ）」）
Ｅレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１（Ｂ）」）
Ｈレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「０００００１０００（Ｂ）」）
Ｌレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）に「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０（Ｂ）」）
となる。

【０４１５】
次のステップＳ１４９３では、メイン制御基板５０は、クリアすべき出力ポートのアドレス及び出力ポート数をセットする。本実施形態では、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）でクリアすべき出力ポートは、出力ポート０～７であり、各出力ポートごとにアドレスが設定されているので、そのアドレス及び出力ポート数（８個）をセットする。
次のステップＳ１４９４では、メイン制御基板５０は、出力ポート０～７の出力を順次オフにする。具体的には、出力ポート０～７について、１つの出力ポートずつ、出力をオフ（「０００００００００（Ｂ）」）にする。

【０４１６】
次のステップＳ１４９５では、メイン制御基板５０は、次の出力ポートのアドレスをセットする。すなわち、出力ポートを示すアドレスを「１」インクリメントする。たとえば、出力ポート０のアドレスが「００Ｆ１（Ｈ）」であるときは、次のアドレスとして、出力ポート１のアドレス「００Ｆ２（Ｈ）」をセットする。
次にステップＳ１４９６に進み、メイン制御基板５０は、すべての出力ポートの出力オフが終了したか否か、すなわち、出力ポート７まで出力をオフにしたか否かを判断する。終了していないと判断したときはステップＳ１４９４に戻り、終了したと判断したときはステップＳ１４９７に進む。このようにして、すべての出力ポートの出力をオフにするまで、ステップＳ１４９４～Ｓ１４９６の処理を繰り返し、すべての出力ポートの出力をオフにしたと判断するとステップＳ１４９７に進む。

【０４１７】
このように、全出力ポートをオフにすることにより、この処理の実行前に出力されていたアクティブ信号がすべてオフになる。これにより、デジット１～９（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３、管理情報表示ＬＥＤ７４）を含むすべてのＬＥＤが消灯するので、ＬＥＤの焼き付きを防止することができる。

【０４１８】
また、モータ３２の励磁信号を出力している状況で復帰不可能エラーが発生した場合、出力ポートをオフにしないと、復帰不可能エラーが解除されるまで、モータ３２の励磁信号を出力し続けることとなるが、全出力ポートをオフにすることにより、モータ３２の励磁信号がオフになるので、モータ３２の焼き付きを防止することができる。
さらに、ブロッカ信号を出力している状況で復帰不可能エラーが発生した場合、出力ポートをオフにしないと、メダルの検知処理が実行されないにもかかわらず、ブロッカ４５がオンの状態（メダルをホッパー３５に案内する状態）が続くことになるので、メダルが飲み込まれてしまうが、全出力ポートをオフにすることにより、ブロッカ４５がオフになり、投入されたメダルが返却されるので、メダルの飲み込みを防止することができる。

【０４１９】
次のステップＳ１４９７では、メイン制御基板５０は、上位桁のエラー表示を行うために、出力ポート３及び４からエラー表示データを出力する。出力ポート３からは、Ｄレジスタに記憶されたデータを出力し、出力ポート４からは、Ｅレジスタに記憶されたデータを出力する。

【０４２０】
次にステップＳ１４９８に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。ここで、どの程度の待機を行うかについてはＬＥＤの性能にもよるが、たとえば「０．１ｍｓ」程度に設定することが挙げられる。ここでは、たとえばＢレジスタに所定値（たとえば「２５５」）を記憶し、たとえば内部システムクロックによってこの値を減算し、Ｂレジスタ値が「０」となったときは、待機時間を経過したと判断し、次のステップＳ１４９９に進む。
【０４２１】
ステップＳ１４９９では、メイン制御基板５０は、出力ポート３及び４の出力をオフ（「０」）にする。この処理は、残像防止のための処理である。
次にステップＳ１５００に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。出力ポート３及び４の出力をオフ（「０」）にした後、ＬＥＤを確実に消光させるための処理である。
【０４２２】
次にステップＳ１５０１に進み、メイン制御基板５０は、上位桁と下位桁との切替えを行う。
具体的には、ＤＥレジスタ値とＨＬレジスタ値とを入れ替える。これにより、
＜入替え前＞
Ｄレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「０００００１００（Ｂ）」）
Ｅレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１（Ｂ）」）
Ｈレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）
Ｌレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）に「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０（Ｂ）」）
＜入替え後＞
Ｄレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）
Ｅレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）に「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０（Ｂ）」）
Ｈレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「０００００１００（Ｂ）」）
Ｌレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１（Ｂ）」）
となる。
【０４２３】
そして、ステップＳ１５０２に進み、メイン制御基板５０は、下位桁のエラー表示を行うために、出力ポート３及び４からエラー表示データを出力する。ステップＳ１４９７と同様に、出力ポート３からはＤレジスタ値を出力し、出力ポート４からはＥレジスタ値を出力する。これにより、出力ポート３からはデジット４を点灯させる「００００１０００（Ｂ）」（デジット４信号のみを「１」としたデータ）を出力し、出力ポート４からは「１」を表示するためのセグメントデータ「０００００１１０（Ｂ）」を出力する。
【０４２４】
次にステップＳ１５０３に進み、メイン制御基板５０は、ちらつき防止用の待機処理を実行する。この処理は、ステップＳ１４９８と同様である。
次にステップＳ１５０４に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ１４９９と同様に、出力ポート３及び４の出力をオフ（「０」）にする。
次のステップＳ１５０５では、メイン制御基板５０は、ちらつき防止用の待機処理を実行する。この処理は、ステップＳ１５００と同様である。そして、ステップＳ１４９７に

戻る。
【０４２５】
以上の処理により、たとえば「Ｅ１」エラーであるときは、デジット３による「Ｅ」の表示と、デジット４による「１」の表示とが所定時間間隔で交互に繰り返し表示される。
なお、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OU T）は、割込み処理（I_INTR）で実行されるが、上述したように、復帰不可能エラー時には、割込み処理（I_INTR）は実行されず（禁止され）、図６４に示すように、レジスタを用いた演算処理及びハードウェア構成により、復帰不可能エラーの表示を実行する。
【０４２６】
図６５は、図６２中、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET ）を示すフローチャートである。
メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２７３２において、ＲＷＭ５３の指定アドレスの初期化を実行し、次のステップＳ２７３３では、ＲＷＭ５３の初期化範囲の次のアドレスをセット（指定）し、次のステップＳ２７３４に進むと、ＲＷＭ５３の初期化範囲のすべてについて初期化を終了したか否かを判断する。そして、初期化を終了していないと判断したときは、ステップＳ２７３２に戻り、初期化を終了したと判断したときは、ステップＳ２７３５に進む。これにより、ＲＷＭ５３の初期化範囲のすべてについて初期化を終了するまで、ステップＳ２７３２～Ｓ２７３４の処理を繰り返す。
【０４２７】
上述したように、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１１又はＳ２７１３において、ＲＷＭ５３の初期化範囲（初期化範囲の先頭アドレス及びバイト数）をセットしている。
そして、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４では、ステップＳ２７１１又はＳ２７１３でセットされたＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域の初期化範囲について初期化を実行する。
なお、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４の処理は、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって実行される。このため、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域の初期化範囲についてのみ初期化を実行する。
【０４２８】
そして、ステップＳ２７３４で初期化を終了したと判断すると、次のステップＳ２７３５に進み、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。
次のステップＳ２７３６に進むと、メイン制御基板５０は、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１１又はＳ２７１３でセットされたＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化範囲の初期化を実行する。
【０４２９】
上述したように、ステップＳ２７３２～Ｓ２７３４では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域の初期化を実行するが、ステップＳ２７３６では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化を実行する。
なお、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３６の処理は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって実行される。このため、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３６では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化範囲についてのみ初期化を実行する。
そして、ステップＳ２７３６で使用領域外の初期化範囲の初期化を終了すると、次のステップＳ２７３７に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７３５で退避させたＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、次のステップＳ２７３８に進む。
【０４３０】
ステップＳ２７３８では、メイン制御基板５０は、リセット時であるか否かを判断する

。具体的には、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」となったか否かを判断する。本実施形態では、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０９で、リセット判定データとして、Ｄレジスタに「７」を記憶する。さらに、図６２のステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」のときは、Ｄレジスタの「７」を維持し、図６２のステップＳ２７１０で「Ｎｏ」のときは、Ｄレジスタをクリア（「０」を記憶）する。そして、図６５のステップＳ２７３８では、Ｄレジスタが「７」であるか否かを判断し、Ｄレジスタが「７」であるときは、リセット時である（図６２のステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２７３９に進む。これに対し、Ｄレジスタが「０」であるときは、リセット時でない（図６２のステップＳ２７１０で「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２７３９をスキップして、ステップＳ２７４０に進む。

【０４３１】

ステップＳ２７３９に進むと、メイン制御基板５０は、リセット時の表示をセットする。具体的には、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」の獲得数データ（_ＮＢ_ＰＡＹＯＵＴ）に「７０（Ｈ）」を記憶する。これにより、ステップＳ２７３９の処理以降に実行される割込み処理によって、獲得数表示ＬＥＤ７８（デジット３及び４）に「７０」が表示可能となり、リセット時であることを管理者（ホールの店員）に知らせることができる。

【０４３２】

次のステップＳ２７４０に進むと、メイン制御基板５０は、設定コマンドをＲＷＭ５３の制御コマンドバッファにセットする。ステップＳ２７４０でセットする設定コマンドは、リセット時か又は設定変更時かを示すものである。これにより、ステップＳ２７４０の処理以降に実行される割込み処理によって、制御コマンドバッファにセットされた設定コマンドがサブ制御基板８０に送信されるので、リセット時か又は設定変更時かをサブ制御基板８０側で判断可能にすることができる。

【０４３３】

なお、本実施形態では、ステップＳ２７４０の処理を実行した後、ステップＳ２７４１の処理に進む前のタイミングで、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）を開始する。換言すると、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が開始する前には、ＲＷＭ５３の初期化範囲を初期化する処理（図６５のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４及びＳ２７３６の処理）は終了している。このように構成することによって、ＲＷＭ５３を初期化している最中に割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されないようにしている。これにより、ＲＷＭ５３を初期化している最中に割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）によってＲＷＭ５３の内容が変化する（書き換えられる、上書きされる）ことを防止することができる。

【０４３４】

次のステップＳ２７４１に進むと、メイン制御基板５０は、リセット時であるか否かを判断する。具体的には、ステップＳ２７３８と同様である。そして、リセット時でないと判断したときは、ステップＳ２７４２に進み、リセット時であると判断したときは、ステップＳ２７４２をスキップして、ステップＳ２７４３に進む。

ステップＳ２７４２に進んだときは、メイン制御基板５０は、設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）を実行する。この処理の具体的な内容については後述する。そして、設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）を終了すると、次のステップＳ２７４３に進む。

【０４３５】

ステップＳ２７４３では、メイン制御基板５０は、待機時間が経過したか否かを判断する。この待機時間は、設定コマンドの送信を待つためのものである。そして、待機時間が経過したと判断すると、次のステップＳ２７４４に進み、メイン制御基板５０は、初期化待ち時間をセットし、次のステップＳ２７４５では、２バイト時間待ち処理（ウエイト処理）を実行する。ステップＳ２７４４及びＳ２７４５の処理は、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３の初期化が終了するのを待つためのものである。

【０４３６】

そして、２バイト時間待ち処理が終了すると、次のステップＳ２７４６に進み、メイン制御基板５０は、設定コマンドをＲＷＭ５３の制御コマンドバッファにセットする。ステップＳ２７４６でセットする設定コマンドは、設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）が終了したこと、及び設定値を示すものである。これにより、ステップＳ２７４６の処理以降に実行される割込み処理によって、制御コマンドバッファにセットされた設定コマンドがサブ制御基板８０に送信されるので、設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）が終了したこと、及び設定値をサブ制御基板８０側で判断可能にすることができる。

【０４３７】

次のステップＳ２７４７に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」の獲得数データ（_ＮＢ_ＰＡＹＯＵＴ）をクリア（「０」を記憶）する。これにより、ステップＳ２７４７の処理以降に実行される割込み処理によって、獲得数表示ＬＥＤ７８（デジット３及び４）に「００」が表示される。

そして、ステップＳ２７４７の獲得数データのクリアが終了すると、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、本フローチャートによる処理を終了する。

【０４３８】

図６６は、図６５中、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）を示すフローチャートである。

ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）が開始されると、まず、ステップＳ２７５１において、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」から設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）を取得し、これをＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ２７５２に進む。

【０４３９】

ステップＳ２７５２に進むと、メイン制御基板５０は、設定値表示データを生成する。具体的には、ステップＳ２７５２では、まず、Ａレジスタ値をＣレジスタに記憶し、次に、Ａレジスタ値に「１」を加算する。そして、次のステップＳ２７５３に進む。

上述したように、本実施形態では、設定値「１」～「６」を有するとともに、設定値データを「０」～「５」で管理しており、設定値が「Ｎ」のときは、設定値データとして「Ｎ－１」が記憶される。このため、設定値データ「Ｎ－１」に「１」を加算した「Ｎ」が設定値表示データとして用いられる。

【０４４０】

ステップＳ２７５３に進むと、メイン制御基板５０は、生成した設定値表示データを保存する。具体的には、ステップＳ２７５３では、Ａレジスタ値をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ_ＤＳＰ）に記憶する。そして、次のステップＳ２７５４に進む。

ステップＳ２７５４では、メイン制御基板５０は、割込み待ち処理を実行する。この処理は、一割込み時間（２．２３５ｍｓ）を経過するまで待機する処理である。割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が１回実行されるのを待つことにより、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号の立ち上がりデータがオフ（「０」）になるのを待つためである。

【０４４１】

換言すると、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３が操作（オンに）されると、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号の立ち上がりデータがオン（「１」）になる。その後、１回でも割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されれば、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号の立ち上がりデータはオフ（「０」）になる。

しかし、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号の立ち上がりデータがオン（「１」）になった後、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行される前に、ステップＳ２７５２～Ｓ２７５８の処理が複数回ループしてしまうと、設定値データに「１」を加算する処理が繰り返し実行されてしまう。

そこで、ステップＳ２７５４において割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が１回実行されるのを待つことにより、ステップＳ２７５２～Ｓ２７５８の処理が複数回ループして、設定値データに「１」を加算する処理が繰り返し実行されてしまうことを防止している。

そして、ステップＳ２７５４において一割込み時間が経過するまで待機した後、次のステップＳ２７５５に進む。

【０４４２】

なお、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号のレベルデータが「０」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「１」になる。

また、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「０」になる。

【０４４３】

同様に、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「０」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「０」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「０」になる。

また、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「０」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち下がりデータが「１」になる。

スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、設定キースイッチ１５２等の他のスイッチについても、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３と同様である。

【０４４４】

ステップＳ２７５５では、メイン制御基板５０は、設定確認開始時であるか否かを判断する。この処理は、設定確認時であるか又は設定変更時であるかを判断する処理である。本実施形態では、遊技開始前のベット数が「０」である状態で、設定キースイッチ１５２がオンになった場合に、Ｄレジスタに「１」が記憶されるように設定されている。そして、ステップＳ２７５５では、まず、Ｄレジスタ値をＡレジスタに記憶し、次に、Ａレジスタ値が「１」であるか否かを判断する。そして、Ａレジスタ値が「１」であるときは、設定確認時であると判断して、ステップＳ２７６０に進み、Ａレジスタ値が「１」でないとき（Ｄレジスタ値が「０」や「７」のとき）は、設定確認時でない（設定変更時である）と判断して、ステップＳ２７５６に進む。そして、Ａレジスタ値が「１」であるか否かを判断した後、Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する。上述したように、ステップＳ２７５２において、Ａレジスタ値をＣレジスタに記憶しているため、Ｃレジスタには設定値データが記憶されている。このため、Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶すると、Ａレジスタ値は、設定値データとなる。

なお、電源復帰時（電源がオンにされてプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）が開始するとき）には、Ａレジスタ～Ｌレジスタは初期値（「０」）になっている。

【０４４５】

ステップＳ２７５６に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているスタートスイッチ４１の信号の立ち上がりデータを参照する。そして、スタートスイッチ４１の信号の立ち上がりデータが「１」であるとき、すなわち、スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときは、ステップＳ２７５９に進む。これに対し、スタートスイッチ４１の信号の立ち上がりデータが「０」であるとき、すなわち、スタートスイッチ４１が操作されていないと判断したときは、ステップＳ２７５７に進む。

【０４４６】

ステップＳ２７５７では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているリセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号の立ち上がりデータを参照する。そして、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「１」であるとき、すなわち、リセットスイッチ１５３が操作されたと判断したときは、ステップＳ２７５８に進む。これに対し、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「０」であるとき、すなわち、リセットスイッチ１５３が操作されていないと判断したときは、ステップＳ２７５２に戻る。

【０４４７】
ステップＳ２７５８に進むと、メイン制御基板５０は、設定値データに「１」を加算する。具体的には、Ａレジスタ値に「１」を加算する。上述したように、ステップＳ２７５５の終了時には、Ａレジスタ値は、設定値データとなっている。そして、ステップＳ２７５７で「Ｙｅｓ」のとき、すなわち、設定変更（リセット）スイッチ１５３が操作されたと判断したときは、設定値データに「１」を加算する。なお、加算によりＡレジスタ値が「６」になったときは、Ａレジスタ値を「０」に書き換える。そして、ステップＳ２７５２に戻る。
【０４４８】
また、ステップＳ２７５９に進んだときは、メイン制御基板５０は、設定値データを保存する。具体的には、Ａレジスタ値をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）に記憶する。上述したように、ステップＳ２７５５の終了時には、Ａレジスタ値は、設定値データとなっている。そして、ステップＳ２７５６で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７５９に進んだ時点でも、Ａレジスタ値は、設定値データのままである。そして、ステップＳ２７５９では、Ａレジスタ値をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶する。これにより、設定値データをＲＷＭ５３に保存することができる。
【０４４９】
次のステップＳ２７６０に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されている設定キースイッチ１５２の信号の立ち下がりデータを参照する。そして、設定キースイッチ１５２の信号の立ち下がりデータが「１」になるまで、すなわち、設定キースイッチ１５２がオフにされるまで、ステップＳ２７６０の処理を繰り返し、設定キースイッチ１５２の信号の立ち下がりデータが「１」になると、すなわち、設定キースイッチ１５２がオフにされると、ステップＳ２７６１に進む。
【０４５０】
ステップＳ２７６１では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）をクリア（「０」に）する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
また、設定変更時に、本フローチャートによる処理を終了すると、図６５のステップＳ２７４３の処理に進む。
【０４５１】
ここで、設定確認状態（設定確認モード、設定確認中）への移行について説明する。
本実施形態では、電源が投入されており（オンであり）、ドアスイッチ１７がオン（フロントドア１２が開放された状態）であり、かつベット数が「０」である状態において、設定キースイッチ１５２がオンにされると、Ｄレジスタに「１」が記憶されて、設定確認状態に移行する。設定確認状態は、設定値の変更はできない（設定変更スイッチ１５３を操作しても設定値は変わらない）が、現在の設定値を確認することができる。また、現在の設定値は、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。そして、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態が終了して、メダルをベット可能な状況に戻る。
【０４５２】
より具体的には、メイン処理（M_MAIN）（図６７）において、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作の検知前のタイミングで、設定キースイッチ１５２がオンであるか否かを判断する。そして、ドアスイッチ１７がオン（フロントドア１２が開放された状態）であり、かつベット数が「０」である状態において、設定キースイッチ１５２がオンであると判断すると、図６６の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進む。また、図６６の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）のステップＳ２７５１～Ｓ２７５４については、上述した通りである。
【０４５３】
さらにまた、第２実施形態では、遊技開始前のベット数が「０」である状態においては、設定キースイッチ１５２がオンにされると、Ｄレジスタに「１」が記憶されるように設

定されている。そして、図６６の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）のステップＳ２７５５に進むと、メイン制御基板５０は、設定確認開始時であるか否かを判断する。具体的には、まず、Ｄレジスタ値をＡレジスタに記憶し、次に、Ａレジスタ値が「１」であるか否かを判断する。そして、Ａレジスタ値が「１」であるときは、設定確認開始時である（「Ｙｅｓ」）と判断して、ステップＳ２７６０に進む。

【０４５４】

その後、設定キースイッチ１５２がオフにされるまで、ステップＳ２７６０の処理を繰り返す。その間、設定値表示ＬＥＤ７３には、現在の設定値が表示され続ける。そして、ステップＳ２７６０において、設定キースイッチ１５２がオフであると判断すると、ステップＳ２７６１に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ_ＤＳＰ）をクリア（「０」に）する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

また、設定確認時に、本フローチャートによる処理を終了すると、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）における、設定キースイッチ１５２がオンであるか否か（設定確認状態に移行させるか否か）の判断処理の次の処理に進む。

【０４５５】

このように、第２実施形態では、設定変更処理と設定確認処理とを同一のモジュールで実行可能としている。すなわち、設定変更状態と設定確認状態とを同一のモジュールで作り出している。そして、Ｄレジスタに記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断している。

なお、Ｄレジスタではなく、他のレジスタに記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断してもよく、また、ＲＷＭ５３に記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断してもよい。

【０４５６】

図６７は、第２実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。メイン処理は、１遊技の処理である。遊技の進行中は、毎遊技、メイン処理を繰り返す。

まず、ステップＳ２７１では、スタックポインタをセットする。スタックポインタとは、電断が生じた場合に、電断発生時のデータ（例えば、レジスタ値、割込み処理前のメイン処理の命令処理等）を保存するＲＷＭ５３の領域を指し、スタックポインタのセットとは、そのＲＷＭ５３の領域において、レジスタ値を初期値にセットする処理である。

【０４５７】

次のステップＳ２７２では、遊技開始セット処理を行う。この処理は、作動状態フラグの生成、更新、保存等の処理である。

次のステップＳ２７３ではベットメダルの読み込みを行う。この処理は、現時点においてベットされているメダル枚数が何枚であるかを読み込む処理であり、ベット数データ又は自動ベット数データを読み込む。

次のステップＳ２７４では、ステップＳ２７３で読み込んだベット枚数に基づき、ベットメダルの有無を判断する。

【０４５８】

ステップＳ２７４でベットメダルありと判断したときはステップＳ２７６に進み、ベットメダルなしと判断したときはステップＳ２７５に進んでメダル投入待ち処理を行い、その後、ステップＳ２７６に進む。ステップＳ２７５のメダル投入待ち処理は、設定キースイッチがオンであるか否かを判断し、オンであるときは設定確認モードに移行させる等の処理を行う。

ステップＳ２７６では、投入されたメダルの管理処理を行う。この処理は、メダルが手入れされたか否かの判断や、精算スイッチ４３が操作されたか否かの判断等を行う処理である。

【０４５９】

次のステップＳ２７７では、ソフト乱数の更新処理を行う。この処理は、役抽選手段６

１で使用する乱数（ハード乱数、又は内蔵乱数）に加工（演算処理）するための加工用乱数を更新（たとえば「１」ずつ加算）する処理である。ソフト乱数は、「０」～「６５５３５（Ｄ）」の範囲を有する１６ビット乱数である。なお、更新方法として、更新前の値に、割込みカウント値（割込み時にインクリメントされるカウント値（変数））を加算する処理を実行してもよい。

【０４６０】

次のステップＳ２７８では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときは、ステップＳ２７９に進み、スタートスイッチ４１が操作されていないと判断したときはステップＳ２７３に戻る。なお、スタートスイッチ４１が操作された場合であっても、ベット数が当該遊技の規定数に達していないときは、ステップＳ２７８で「Ｎｏ」と判断される。

【０４６１】

ステップＳ２７９では、スタートスイッチ受付け時の処理を実行する。この処理は、設定変更不可フラグをセットしたり、リール３１の回転開始時の出力要求セットや、ホールコンピュータ等に外部信号としてメダル投入信号を出力するための出力回数のセット等を行う処理である。

次のステップＳ２８０では、獲得数データをクリアする。これにより、獲得数表示ＬＥＤ７８に「００」を表示させる（又は消灯させる）。

【０４６２】

次にステップＳ２８１に進み、メイン制御基板５０は、ＡＴ遊技回数の更新処理を実行する。この処理は、ＡＴ中であって所定条件を満たすときは、ＡＴ遊技回数の減算を行う処理である。したがって、非ＡＴ中は、この処理は実行されない。

また、ＡＴ中に、ＡＴ遊技回数を上乗せするか否かは、ステップＳ２８２における役抽選処理による役抽選結果に基づいて行われる。たとえばレア役に当選したときに、ＡＴの上乗せ遊技回数を決定することが挙げられる。したがって、ＡＴ遊技回数を上乗せし、ＡＴ遊技回数カウンタに上乗せ分を加算するときは、ステップＳ２８２の処理後に実行される（図６７では図示を省略する）。

なお、スタートスイッチ受付け（ステップＳ２７９）の後、ステップＳ２８１でＡＴ遊技回数カウンタ更新を行うが、これに限らず、ステップＳ２８２における役抽選処理後や、全リール３１の停止後（ステップＳ２９０以降）にＡＴ遊技回数カウンタ更新を行ってもよい。

なお、差枚数管理型ＡＴの仕様において、ＡＴ差枚数カウンタを有しているときは、全リール３１の停止後、かつ入賞によるメダル払出し処理の終了後（ステップＳ３００の後）にＡＴ差枚数カウンタを更新する。

【０４６３】

ステップＳ２８２では、役抽選手段６１は、スタートスイッチ４１が操作されたタイミングで、すなわちスタートスイッチ４１の操作信号の受信時に、役の抽選を実行する。なお、役抽選時の乱数値はステップＳ２７９で取得する。そして、ステップＳ２８２において、取得した乱数値が、いずれかの当選役に該当する乱数値であるか否かを役抽選テーブルを用いて判定する処理を行う。

【０４６４】

次のステップＳ２８３では、メイン制御基板５０は、有利区間移行抽選処理を実行する。本実施形態では、有利区間移行抽選の際に、ＡＴ抽選を併せて実行する。

次にステップＳ２８４に進み、押し順指示番号セットを行う。この処理は、ＡＴ中に、当該遊技で指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示番号を表示する）ときに、押し順指示番号を生成して、押し順指示情報を表示等する処理である。

【０４６５】

次のステップＳ２８５では、リール回転開始準備処理を実行する。この処理は、最小遊技時間（４．１秒）を経過したか否かを判断等する処理を実行し、最小遊技時間を経過していれば次のステップＳ２８６に進む。

ここで、ＲＷＭ５３には、最小遊技時間のタイマー値を記憶する領域が設けられており、初期値は、「１８３４（Ｄ）（２．２３５ｍｓ×１８３４　４０９９ｍｓ）」である。ステップＳ２７９において、最小遊技時間が「０」であると判断されると、最小遊技時間（タイマー値）として初期値「１８３４（Ｄ）」をセットする。そして、割込み処理ごとに最小遊技時間を「１」ずつ減算する。次回遊技のステップＳ２８５に進むと、最小遊技時間が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断されたときにステップＳ２８６に進む。

【０４６６】

ステップＳ２８６では、リール制御手段６５は、モータ３２を駆動制御し、リール３１の回転を開始する。そして、リール３１が定速状態に到達すると、ストップスイッチ４２の操作受付けを許可し、ステップＳ２８７に進む。

ステップＳ２８７では、リール３１の停止受付けをチェックする。ここでは、ストップスイッチ４２の操作信号を受信したか否かを検知し、操作信号を受信したときは、役の抽選結果とリール３１の位置とに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定し、決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。

【０４６７】

次のステップＳ２８８では、リール制御手段６５は、全リール３１が停止したか否かをチェックし、ステップＳ２８９に進む。ステップＳ２８９では、全リール３１が停止したか否かを判断し、全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ２９０に進み、全リール３１が停止していないと判断したときはステップＳ２８７に戻る。

【０４６８】

ステップＳ２９０では、獲得数データをクリアする（「０」にする）。たとえば、ＡＴ中に、指示機能を作動させたことにより、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示される場合がある。この場合は、ステップＳ２９０の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。

なお、獲得数表示ＬＥＤ７８を消灯させてもよい。具体的には、ＬＥＤ表示要求フラグに「００００１００１１（Ｂ）」を記憶してもよいし、セグメントデータとして、消灯用のデータを設け、そのデータを出力してもよい。

【０４６９】

ステップＳ２９１では、図柄の表示判定を行う。ここでは、入賞判定手段６６により、有効ラインに、役に対応する図柄組合せが停止したか否かを判断する。

次のステップＳ２９２では、図柄の表示エラーが発生したか否かを判断し、表示エラーが発生したと判断したときはステップＳ３０４に進み、表示エラーが発生していないと判断したときはステップＳ２９３に進む。

ここで、リール３１の停止は、停止位置決定テーブルに基づき実行されるので、通常は、停止位置決定テーブルで定められた位置以外の位置でリール３１が停止する場合はない。しかし、図柄の表示判定の結果、有効ライン上に、本来表示されてはいけない図柄（蹴飛ばし図柄）が表示されたときは、異常であると判定し、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０４７０】

ステップＳ２９２において表示エラーが発生していないと判断され、ステップＳ２９３に進むと、払出し数の更新処理を実行する。この処理は、払出し数データ及び払出し数データバッファとして、当該遊技での払出し数を記憶する処理である。

次のステップＳ２９４では、払出し手段６７は、入賞役に対応するメダルの払出しを行う。次にステップＳ２９５に進み、割込み待ち処理を行う。次のステップＳ２９６では、割込み処理を禁止する。これらのステップＳ２９５及びＳ２９６の処理により、割込み直後に割込みが禁止される。

【０４７１】

次のステップＳ２９７では、ＡＦレジスタを退避させる。次にステップＳ２９８に進み、比率セット処理を実行する。この「比率セット処理」とは、管理情報表示ＬＥＤ７４（

役比モニタ）に５種類の比率を表示するために、各種カウンタ値の更新や、比率計算等を実行する処理である。そして、ステップＳ２９９に進むと、ステップＳ２９７で退避したＡＦレジスタを復帰させ、次のステップＳ３００で割込みを許可（再開）する。このようにして、比率セット処理を実行する際には、ＡＦレジスタを退避させておき、かつ割込み処理を禁止した上で実行する。

【０４７２】

なお、比率セット処理の実行中に割込み処理を禁止するのは、比率セット処理は、使用領域外に記憶されたプログラムを用いる処理であり、メイン処理において使用領域外のプログラムを実行しているときに割込み処理が入ると、使用領域内のプログラムと使用領域外のプログラムとが混在してしまい、処理が複雑になってしまうためである。

【０４７３】

次にステップＳ３０１に進み、遊技終了チェック処理を行う。この処理は、条件装置（当選役）フラグ等をクリアする処理である。そしてステップＳ３０２に進み、遊技終了時の出力要求セット、及び次のステップＳ３０３で制御コマンドセット１を行う。これらの処理は、１遊技が終了した旨をサブ制御基板８０に送信するための制御コマンドデータをセットする処理である。

そして、ステップＳ３０３の処理を終了すると、再度、メイン処理の先頭（ステップＳ２４８）に戻る。

【０４７４】

図６８は、第２実施形態におけるメイン制御基板５０による割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートである。

図６８に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４５２の次はステップＳ２７７０に進み、メイン制御基板５０は、電源断が発生したか否かを判断する。そして、電源断が発生したと判断したときは、ステップＳ２７７１に進み、メイン制御基板５０は、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。これに対し、電源断が発生していないと判断したときは、ステップＳ２７７１をスキップして、ステップＳ４５４に進む。

【０４７５】

このように、電源断処理（I_POWER_DOWN）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。このため、割込み禁止により割込み処理（I_INTR）が実行されないときや、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を実行中であるために割込み処理（I_INTR）が実行されないときは、電源断処理（I_POWER_DOWN）も実行されない。なお、電源断処理（I_POWER_DOWN）の具体的な内容については後述する。そして、電源断処理（I_POWER_DOWN）を終了すると、ステップＳ４５４に進む。

【０４７６】

また、図６８に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４５５の次はステップＳ２８２１に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を実行する。このように、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。なお、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）の具体的な内容については後述する。

そして、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を終了すると、次はステップＳ２７６５に進み、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。そして、次はステップＳ２２２１に進み、メイン制御基板５０は、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）を実行する。

【０４７７】

ここで、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）は、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、及び設定値表示ＬＥＤ７３（デジット１～５）等の点灯を制御する処理であり、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって実行される。

これに対し、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）は、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９）の点灯を制御する処理であり、使用領域外のプログラム（第２プログラム

）によって実行される。なお、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）の具体的な内容については後述する。そして、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）を終了すると、ステップＳ４５８に進む。

【０４７８】

ステップＳ４５８では、メイン制御基板５０は、設定値が正常範囲であるか否かを判断する。具体的には、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶されている設定値データ（_NB_RANK）を読み込み、これをＡレジスタに記憶させる。次に、Ａレジスタ値と「５」との比較演算を実行し（Ａレジスタ値から「５」を減算し）、キャリーフラグ＝「１」となったか否かを判断する。そして、キャリーフラグ≠「１」のときは、設定値データが正常範囲である（設定値データが「０」～「５」の範囲内である）と判断し、キャリーフラグ＝「１」のときは、設定値データが正常範囲でないと判断する。そして、正常範囲であると判断したときはステップＳ４５９に進み、正常範囲でないと判断したときはステップＳ２８１１の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）に進む。

【０４７９】

また、図６８に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４５８で「Ｎｏ」のとき、又はステップＳ４６０で「Ｙｅｓ」のときは、ステップＳ２８１１に進み、メイン制御基板５０は、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）を実行する。復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の具体的な内容については後述する。

さらにまた、図６８に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４６０で「Ｎｏ」のときは、ステップＳ２７６６に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７６５で退避させたＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、ステップＳ４５７に進む。

【０４８０】

ここで、図６８に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ２２２１、ステップＳ４５８、ステップＳ４５９、及びステップＳ４６０の処理は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって実行される。

そして、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理から、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理に移行するときに、ステップＳ２７６５でＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させ、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理を終了して、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理に戻るときに、ステップＳ２７６６でＡＦレジスタを復帰させる。

【０４８１】

図６９は、図６８中、ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）を示すフローチャートである。

ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）が開始されると、まず、ステップＳ２７７２において、メイン制御基板５０は、レジスタを退避させる。この処理は、各種レジスタをＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる処理である。

【０４８２】

次のステップＳ２７７３に進むと、メイン制御基板５０は、すべての出力ポート５２をクリアする。これにより、すべての出力ポート５２の出力をオフにし、たとえば、モータ３２が駆動中（リール３１の回転中）であるときや、ホッパーモータ３６が駆動中（メダルの払出し中）であるときは、その駆動を停止する。

次のステップＳ２７７４では、メイン制御基板５０は、スタックポインタをＲＷＭ５３の使用領域の作業領域における所定アドレスに保存する。なお、このステップＳ２７７４で保存したスタックポインタは、図６３の電源復帰処理（M_POWER_ON）のステップＳ２７２２で復帰させる。

【０４８３】

次のステップＳ２７７５に進むと、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させ

る。そして、次はステップＳ２７７６に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）を実行する。ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）の具体的な内容については後述する。そして、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）が終了すると、次のステップＳ２７７７に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７７５で退避させたＡＦレジスタを復帰させる。そして、次のステップＳ２７７８に進む。

【０４８４】

なお、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって実行される。

そして、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理から、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理に移行するときに、ステップＳ２７７５でＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させ、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理を終了して、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理に戻るときに、ステップＳ２７７７でＡＦレジスタを復帰させる。

【０４８５】

ステップＳ２７７８に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３へのアクセスを禁止する。そして、次のステップＳ２７７９に進み、メイン制御基板５０は、リセット待ち状態（ループ処理状態）にする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０４８６】

図７０は、図６９中、ステップＳ２７７６のＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）を示すフローチャートである。

ステップＳ２７７６のＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）が開始されると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２７８１において、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）をＲＷＭ５３の使用領域外の作業領域における特定アドレスに退避させ、次のステップ２７８２では、使用領域外のスタックポインタ（「Ｆ４００（Ｈ）」）をセットし、次のステップＳ２７８３に進むと、複数のレジスタをＲＷＭ５３の使用領域外のスタック領域に退避させる。そして、次のステップＳ２７８４に進む。

【０４８７】

ここで、ステップＳ２７８１では、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）を、スタックポインター時保存バッファ２（図５６のアドレス「Ｆ２Ａ３（Ｈ）」）に記憶する。

上述したように、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理であるので、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中は、使用領域のプログラム（第１プログラム）で使用していたスタックポインタを退避しておき、使用領域のプログラム（第１プログラム）に戻ったときにスタックポインタを復帰させる。

また、ステップＳ２７８２では、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）に、使用領域外のスタックポインタ（アドレス「Ｆ４００（Ｈ）」）を記憶する。

さらにまた、ステップＳ２７８３では、各種レジスタを、使用領域外のスタック領域に退避させる。

【０４８８】

ステップＳ２７８４に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」に電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF ）をセットする。ここで、電源断処理が実行されたときは、電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF ）として「５５（Ｈ）」を記憶する。

なお、電源復帰時に、図６３の電源復帰処理（M_POWER_ON）のステップＳ２７２４において、電源断処理済フラグをクリア（「０」に）する。このため、このステップＳ２７２４の処理を実行した後は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」は、「００（Ｈ）」となる。そして、電源断処理が実行されないと、電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF ）がセットされないので、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」は、「

００（Ｈ）」のままとなる。
次のステップＳ２７８５に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」のＲＷＭチェックサムデータ（_ＳＷ_ＳＵＭ_ＣＨＫ）をクリア（「０」に）する。そして、次のステップＳ２７８６に進む。
【０４８９】
ステップＳ２７８６に進むと、メイン制御基板５０は、アドレス指定用のレジスタ（たとえばＢレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域の先頭アドレス（「Ｆ０００（Ｈ）」）をセットし、次のステップＳ２７８７に進むと、演算回数用のレジスタ（たとえばＣレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域のバイト数（チェックサム算出数）をセットし、次のステップＳ２７８８に進むと、チェックサム算出用のレジスタ（たとえばＤレジスタ）に、初期データ（「０００００００００（Ｂ）」）をセットする。
【０４９０】
そして、次のステップＳ２７８９に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出処理を実行する。
本実施形態では、ＲＷＭ５３の使用領域は、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」の範囲に設定されており、次のステップＳ２７９０でＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」までチェックサム算出処理が終了したと判断するまで、ステップＳ２７８９及びＳ２７９０の処理を繰り返す。これにより、ＲＷＭ５３の使用領域（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）のチェックサムを算出する。
【０４９１】
より具体的には、本実施形態では、ステップＳ２７８９では、チェックサム算出用のレジスタ（Ｄレジスタ）値から、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値が示すデータを減算する。次のステップＳ２７９０では、演算回数用のレジスタ（Ｃレジスタ）値を更新（「１」減算）し、その結果が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断したときは、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出処理が終了したと判断して、ステップＳ２７９１に進む。これに対し、「０」でないと判断したときは、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値を更新（「１」加算）し、ステップＳ２７８９に戻る。
【０４９２】
そして、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出処理が終了すると、ステップＳ２７９１に進み、メイン制御基板５０は、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域外の先頭アドレス（「Ｆ２１０（Ｈ）」）をセットし、次のステップＳ２７９２では、演算回数用のレジスタ（Ｃレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域外のバイト数（チェックサム算出数）をセットする。
【０４９３】
そして、次のステップＳ２７９３に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の使用領域外のチェックサム算出処理を実行する。
本実施形態では、ＲＷＭ５３の使用領域外は、アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」に設定されており、次のステップＳ２７９４でＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」までチェックサム算出処理が終了したと判断するまで、ステップＳ２７９３及びＳ２７９４の処理を繰り返す。これにより、ＲＷＭ５３の使用領域外（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」）のチェックサムを算出する。
【０４９４】
より具体的には、本実施形態では、ステップＳ２７９３に進んだ時点では、チェックサム算出用のレジスタ（Ｄレジスタ）には、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出結果が記憶されている。そして、ステップＳ２７９３では、チェックサム算出用のレジスタ（Ｄレジスタ）値から、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値が示すデータを減算する。次のステップＳ２７９４では、演算回数用のレジスタ（Ｃレジスタ）値を更新（「１」減算）し、その結果が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断したときは、ＲＷＭ５３の使用領域外のチェックサム算出処理が終了したと判断して、ステップＳ２７９５に進む。これに対し、「０」でないと判断したときは、アドレス指定用の

レジスタ（Ｂレジスタ）値を更新（「１」加算）し、ステップＳ２７９３に戻る。
【０４９５】
　このように、本実施形態では、ステップＳ２７８５～Ｓ２７９４の処理を実行することにより、ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ、誤り検出用データ、又は誤り検出情報とも称する）を算出する。
　このＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）は、上述したように、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に加算すると「０」になる値である。
【０４９６】
　そして、ＲＷＭ５３の使用領域外のチェックサム算出処理が終了すると、ステップＳ２７９５に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」に、ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）を記憶（保存）する。
　次のステップＳ２７９６に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７８３で退避させたレジスタを復帰させ、次のステップＳ２７９７では、ステップＳ２７８１で退避させたスタックポインタを復帰させる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【０４９７】
　図７１は、図６８中、ステップＳ２８２１におけるＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）を示すフローチャートである。
　まず、ステップＳ２８２２において、出力ポート３及び４（図５９）をオフにする。出力ポート３は、デジット１信号～デジット５信号に対応する出力ポートであり、出力ポート４は、セグメント１Ａ～セグメント１Ｐ信号に対応する出力ポートである。これらの出力ポート３及び４について、「００００００００（Ｂ）」を出力することで、一旦、デジット１～５の出力を行わないようにする。これにより、ＬＥＤの表示を切り替える際に、一瞬でも異なるＬＥＤが同時に点灯して見えてしまうこと（被って表示されてしまうこと）を防止している（残像防止）。
【０４９８】
　次のステップＳ２８２３では、使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）（図５４及び図６１（Ａ））を更新する。ＬＥＤ表示カウンタ１の更新は、ビット「１」を右に一桁シフトする処理である。この更新後の値を、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」（図５４）に記憶する。そして、ステップＳ２８２４に進む。
【０４９９】
　ステップＳ２８２４では、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００００００（Ｂ）」であるか否かを判断する。そして、「０００００００（Ｂ）」であると判断したときは、ステップＳ２８２５に進む。これに対し、「０００００００（Ｂ）」でないと判断したときは、ステップＳ２８２５をスキップして、ステップＳ２８２６に進む。
【０５００】
　ステップＳ２８２５では、ＬＥＤ表示カウンタ１の初期化を行う。ここでは、ＬＥＤ表示カウンタ１の値を「０００１００００（Ｂ）」にして、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」（図５４）に記憶する。そして、ステップＳ２８２６に進む。
　ステップＳ２８２６では、ＲＷＭ５３に記憶されたＬＥＤ表示カウンタ１（図５４のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」）及びＬＥＤ表示要求フラグ（図５４のアドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」）の値を取得する。ここでは、ＬＥＤ表示カウンタ１の値をＥレジスタに記憶し、ＬＥＤ表示要求フラグの値をＡレジスタに記憶する。
【０５０１】
　次にステップＳ２８２７に進み、今回表示するデジットのセグメント表示確認セットを行う。この処理は、Ａレジスタ値（ＬＥＤ表示要求フラグの値）とＥレジスタ値（ＬＥＤ表示カウンタ１の値）とをＡＮＤ演算し、今回点灯するＬＥＤのデータを作成する。
【０５０２】
　たとえば、

ＬＥＤ表示カウンタ値　：００００１０００Ｂ
ＬＥＤ表示要求フラグ値：００００１１１１Ｂ
ＡＮＤ演算後　　：００００１０００Ｂ
となる。
あるいは、たとえば、
ＬＥＤ表示カウンタ値　：１００００００００Ｂ
ＬＥＤ表示要求フラグ値：００００１１１１Ｂ
ＡＮＤ演算後　　：００００００００Ｂ
となる。
そして、その演算結果をＡレジスタに記憶する。さらに、Ａレジスタに記憶した値をＤレジスタに記憶する。

【０５０３】
次にステップＳ２８２８に進み、Ａレジスタ値（ＬＥＤ表示カウンタ１の値とＬＥＤ表示要求フラグの値とをＡＮＤ演算した値）が「０」であるか否かを判断する。ここで、「０」であるときは、表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４４に進む。これに対し、「０」でないときは、表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８２９に進む。

【０５０４】
ステップＳ２８２９では、エラー表示データを取得する。エラーが発生したときには、ＲＷＭ５３の所定アドレスにエラー表示データが記憶される。そして、ステップＳ２８２９では、ＲＷＭ５３からエラー表示データを読み取り、Ｂレジスタに記憶する。
次のステップＳ２８３０では、ＬＥＤセグメントテーブル２をセットする。本実施形態では、７セグメントディスプレイに英文字を表示するためのデータを記憶したＬＥＤセグメントテーブル１と、７セグメントディスプレイに数字を表示するためのデータを記憶したＬＥＤセグメントテーブル２とを備えており、これらはＲＯＭ５４の使用領域に記憶されている。なお、ＬＥＤセグメントテーブル１及び２の具体的構成については説明を省略する。そして、ステップＳ２８３０では、ＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスを読み込み、その値をＨＬレジスタに記憶する。

【０５０５】
次にステップＳ２８３１に進み、ＲＷＭ５３から設定値表示データ（図５４のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」）を読み込み、Ａレジスタに記憶する。
次にステップＳ２８３２に進み、設定値表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶した上記ＡＮＤ演算した値のＤ４ビット（デジット５に相当するビット）が「１」であるか（「０００１００００（Ｂ）」であるか）否かを判断する。そして、Ｄ４ビットが「１」であるときは、設定値表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４３に進む。これに対し、Ｄ４ビットが「０」であるときは、設定値表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８３３に進む。

【０５０６】
ステップＳ２８３３では、ＲＷＭ５３からクレジット数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）を読み込み、Ａレジスタに記憶する。
次のステップＳ２８３４では、上位桁用オフセットを取得する。この処理は、Ａレジスタ値（ステップＳ２８３３で取得したクレジット数データ）を「１０（１０進数）」で割る演算を実行し、Ａレジスタに商の値を記憶し、Ｃレジスタに余りの値を記憶する処理である。

【０５０７】
次のステップＳ２８３５では、クレジット数の上位桁の表示要求を有するか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶した上記ＡＮＤ演算した値のＤ０ビット（デジット１に相当するビット）が「１」であるか否かを判断する。そして、Ｄ０ビットが「１」であるときは、クレジット数上位桁の表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４３に進む。これに対し、Ｄ０ビットが「０」であるときは、クレジット数上位桁の表

示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８３６に進む。
【０５０８】
ステップＳ２８３６に進むと、クレジット数の下位桁の表示要求を有するか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶した上記ＡＮＤ演算した値のＤ１ビット（デジット２に相当するビット）が「１」であるか否かを判断する。そして、Ｄ１ビットが「１」であるときは、クレジット数下位桁の表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４２に進む。これに対し、Ｄ１ビットが「０」であるときは、クレジット数下位桁の表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８３７に進む。
【０５０９】
ステップＳ２８３７では、ＲＷＭ５３から獲得数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」を読み込み、Ａレジスタに記憶する。
次のステップＳ２８３８では、エラー表示時であるか否かを判断する。具体的には、Ｂレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、エラー表示時でない（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４０に進む。これに対し、Ｂレジスタ値が「０」でないときは、エラー表示時である（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８３９に進む。
【０５１０】
ステップＳ２８３９では、ＬＥＤセグメントテーブル１をセットする。ステップＳ２８３９に進んだ時点では、ＨＬレジスタには、７セグメントディスプレイに数字を表示するためのＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスが記憶されているが、エラー表示時には、７セグメントディスプレイに、エラーの種別に応じた英文字を表示する。このため、ステップＳ２８３９では、７セグメントディスプレイに英文字を表示するためのＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレスを読み込み、その値をＨＬレジスタに記憶する。これにより、ＨＬレジスタには、ステップＳ２８３０でセットしたＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスに代えて、ＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレスがセットされることとなる。
【０５１１】
次のステップＳ２８４０では、上位桁用のオフセットを取得する。ステップＳ２８４０に進んだ時点では、Ａレジスタには、ステップＳ２８３７で取得した獲得数データが記憶され、Ｂレジスタには、ステップＳ２８２９で取得したエラー表示データが記憶されている。そして、エラー発生時でない場合には、Ａレジスタに記憶されている獲得数データを「１０（１０進数）」で割る演算を実行し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＣレジスタに記憶する。これに対し、エラー発生時には、Ｂレジスタに記憶されているエラー表示データを「１０（１０進数）」で割る演算を実行し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＣレジスタに記憶する。
【０５１２】
次のステップＳ２８４１では、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁の表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶されている上記ＡＮＤ演算した値のＤ２ビット（デジット３に相当するビット）が「１」であるか否かを判断する。そして、Ｄ２ビットが「１」であるときは、獲得数上位桁の表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４３に進む。これに対し、Ｄ２ビットが「０」であるときは、獲得数上位桁の表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４２に進む。
【０５１３】
ステップＳ２８４２では、下位桁用のオフセットを取得する。この処理は、Ｃレジスタに記憶されたデータをＡレジスタに記憶する処理である。ステップＳ２８４２に進んだ時点では、Ａレジスタには、ステップＳ２８３４又はＳ２８４０の割り算で算出された商が記憶され、Ｃレジスタには、ステップＳ２８３４又はＳ２８４０の割り算で算出された余りが記憶されている。そして、ステップＳ２８４２では、Ｃレジスタ値（割り算の余り）をＡレジスタに記憶する。
【０５１４】
次にステップＳ２８４３に進み、セグメント出力データを取得する。具体的には、ＨＬ

レジスタに記憶されたデータ（ステップＳ２８３０で記憶したＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレス、又はステップＳ２８３９で記憶したＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレス）と、Ａレジスタに記憶されたデータ（表示データに対応するオフセット値）とを加算し、加算後のアドレスに対応するデータをＲＯＭ５４のＬＥＤセグメントテーブル１又は２から取得して、Ｄレジスタに記憶する。

【０５１５】

次にステップＳ２８４４に進み、セグメントＰの表示要求があるか否かを判断する。

具体的には、まず、ＬＥＤ表示カウンタ１（Ｅレジスタ値）のＤ３ビットが「１」（デジット４の点灯タイミング）であり、かつ有利区間表示ＬＥＤフラグ（図５４のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０６２（Ｈ）」から取得）のＤ０ビットが「１」であるか否かを判断する。そして、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ３ビットが「１」であり、かつ有利区間表示ＬＥＤフラグのＤ０ビットが「１」であるときは、セグメントＰの表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４５に進む。

一方、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ３ビットが「１」であり、かつ有利区間表示ＬＥＤフラグのＤ０ビットが「１」でないときは、セグメントＰの表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４５をスキップして、ステップＳ２８４６に進む。

【０５１６】

次に、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ３ビットが「１」でない場合には、以下の処理に進む。

ＬＥＤ表示カウンタ１（Ｅレジスタ値）と状態表示ＬＥＤ点灯データ（図５４のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」から取得）とをＡＮＤ演算し、ＡＮＤ演算結果が「０」か否かを判断する。そして、ＡＮＤ演算結果が「０」でないときは、セグメントＰの表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４５に進む。これに対し、ＡＮＤ演算結果が「０」であるときは、セグメントＰの表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４５をスキップして、ステップＳ２８４６に進む。

【０５１７】

ステップＳ２８４５に進むと、セグメントＰ出力データをセットする。具体的には、ステップＳ２８４３で取得したセグメント出力データ（Ｄレジスタ値）と「１０００００００（Ｂ）」とをＯＲ演算し、ＯＲ演算結果をＤレジスタに記憶する。これにより、セグメント出力データのＤ７ビット（セグメントＰに対応するビット）が「１」になる。

【０５１８】

そして、次のステップＳ２８４６に進み、出力ポート３からデジット信号を出力し、かつ出力ポート４からセグメント信号を出力する。具体的には、Ｅレジスタに記憶されているデータ（ＬＥＤ表示カウンタ１）をデジット信号として出力ポート３から出力し、かつＤレジスタに記憶されているデータ（セグメント出力データ）をセグメント信号として出力ポート４から出力する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０５１９】

図７２は、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。

上述したように、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）は、第２プログラムによる処理であり、第２プログラムの実行中は、そもそも割込み処理（I_INTR）の実行が禁止されているため、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の開始後に割込み禁止の処理を設けていない。この点以外は、図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）は、図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）と同様である。

なお、図７２において、図６４と同一の処理には同一ステップ番号を付している。

【０５２０】

図７３は、図６８の割込み処理（I_INTR）のステップＳ２２２１における比率表示準備（S_DSP_READY ）を示すフローチャートである。

比率表示準備（S_DSP_READY ）は、割込み処理（I_INTR）中に実行される。そして、設定変更状態や、設定確認状態や、スタートスイッチ受付け処理（図６７のステップ

Ｓ２７９）～遊技終了チェック処理（図６７のステップＳ３０１）の間（遊技中）や、復帰可能エラー状態においても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるため、比率表示準備（S_DSP_READY ）も実行可能であるので、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に各種比率情報を表示可能である。

【０５２１】

比率表示準備（S_DSP_READY ）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２４６１において、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）を、スタックポインター時保存バッファ２（図５６のアドレス「Ｆ２Ａ３（Ｈ）」）に記憶する。

上述したように、比率表示準備（S_DSP_READY ）は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理であるので、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中は、使用領域のプログラム（第１プログラム）で使用していたスタックポインタを退避しておき、使用領域のプログラム（第１プログラム）に戻ったときにスタックポインタを復帰させる。

【０５２２】

次のステップＳ２４６２では、メイン制御基板５０は、使用領域外のスタックポインタをセットする。この処理は、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）に「Ｆ４００（Ｈ）」を記憶する処理である。

次のステップＳ２４６３では、メイン制御基板５０は、レジスタを退避させる。この処理は、各種レジスタを、使用領域外のスタック領域に退避する処理である。

次にステップＳ２４６４に進み、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH ）を実行する。この処理は、後述する図７４に示す処理であり、点滅要求フラグ（アドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」）を更新する処理である。

【０５２３】

次のステップＳ２４６５では、メイン制御基板５０は、比率表示タイマ更新（S_RATE_TIME ）を行う。この処理は、後述する図７６に示す処理であり、点滅切替えフラグ（アドレス「Ｆ２９３（Ｈ）」）、表示切替え時間（アドレス「Ｆ２９４」）、及び点滅切替え時間（アドレス「Ｆ２９６（Ｈ）」）を更新する処理である。

次のステップＳ２４６６では、メイン制御基板５０は、比率表示処理（S_LED_OUT ）を行う。この処理は、後述する図７７に示す処理であり、当該割込み処理での比率を実際に表示（点灯又は消灯）する処理である。

【０５２４】

次にステップＳ２４６７に進み、メイン制御基板５０は、レジスタを復帰させる。この処理は、ステップＳ２４６３で退避した各種レジスタを復帰させる処理である。

次のステップＳ２４６８では、メイン制御基板５０は、スタックポインタを復帰させる。この処理は、ステップＳ２４６１で退避したスタックポインタ、すなわちスタックポインター時保存バッファ２に記憶されているデータを、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）に記憶する処理である。換言すると、当該処理によりスタップポインタが使用領域のアドレスを示すこととなる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０５２５】

上述したように、本実施形態では、設定変更状態、設定確認状態、スタートスイッチ受付け処理（図６７のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図６７のステップＳ３０１）の間（遊技中）、及び復帰可能エラー状態においても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるから、比率表示準備（S_DSP_READY ）も実行可能である。

このため、設定変更状態、設定確認状態、スタートスイッチ受付け処理（図６７のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図６７のステップＳ３０１）の間（遊技中）、及び復帰可能エラー状態においても、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。

【０５２６】

また、本実施形態では、ドアスイッチ１７のオン／オフ（フロントドア１２の開閉）に

かかわらず、比率表示準備（S_DSP_READY ）を実行可能である。すなわち、ドアスイッチ１７がオンである（フロントドア１２が開放されている）ときも、ドアスイッチ１７がオフである（フロントドア１２が閉じられている）ときも、比率表示準備（S_DSP_READY ）を実行可能である。

このため、ドアスイッチ１７がオンである（フロントドア１２が開放されている）ときも、ドアスイッチ１７がオフである（フロントドア１２が閉じられている）ときも、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。

【０５２７】

これに対し、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、割込み処理（I_INTR）が禁止されるため、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が実行されないので、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９には、情報種別及び遊技結果に関する各種比率が表示されなくなる。

さらに、本実施形態では、復帰不可能エラー状態では、上述した図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）、又は後述する図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）のステップＳ１４９４において、出力ポート０～７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。

【０５２８】

これにより、復帰不可能エラー状態では、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）からの出力が「００００００００（Ｂ）」のままとなるので、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなる。

そして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【０５２９】

図７４は、図７３のステップＳ２４６４における点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH ）を示すフローチャートである。

点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH ）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２４８１において、繰返し回数及び初期値をセットする。この処理は、Ｂレジスタに「６（Ｈ）」、Ｃレジスタに「０」を記憶する処理である。

ここで、繰返し回数「６」とは、６項目の比率セグについて点滅するか否かを判定するための値である。

【０５３０】

次のステップＳ２４８２では、メイン制御基板５０は、点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレスをセットする。この処理は、ＤＥレジスタに、点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH ）の先頭アドレスを記憶する処理である。

図７５は、点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH ）を示す図である。点滅／非該当項目判定値テーブルは、６項目の比率について、それぞれ、所定値を定めている。たとえば、指示込役物比率が「７０」というのは、指示込役物比率が「７０」以上であるとき、その表示を点滅させることを意味している。

図７５に示すように、点滅／非該当項目判定値テーブルの先頭アドレスは、「２５００（Ｈ）」である。したがって、ＤＥレジスタに、「２５００（Ｈ）」を記憶する。

【０５３１】

また、「非該当項目」とは、その項目に該当する機能（性能）を備えていないことを指す。たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない遊技機では、連続役物比率を

表示しないので、連続役物比率の表示時には、比率セグに「－－」を点灯表示する。
なお、第２実施形態では、６項目すべての比率を表示するが、非該当項目を有するときは、点滅／非該当項目判定値テーブルの非該当項目に対応するＲＯＭ５４のアドレスには、「ＤＥ（Ｈ）」を記憶する。
【０５３２】
たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない遊技機では、アドレス「２５０２（Ｈ）」及び「２５０４（Ｈ）」に、図７５中、「６０（Ｈ）」に代えて、「ＤＥ（Ｈ）」を記憶する。
このように、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えない等、どのような遊技機であっても、点滅／非該当項目判定値テーブルの一部のデータを修正するだけで、管理情報の点灯制御を可能とする制御処理が組まれている。よって、制御プログラムを他の製品でも流用しやすくなっている。
なお、非該当項目に対応する値は、「ＤＥ（Ｈ）」に限られるものではない。
【０５３３】
次のステップＳ２４８３では、メイン制御基板５０は、比率データのＲＷＭアドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、役物等状態比率データが記憶されているアドレス（図５６の「Ｆ２８Ｄ（Ｈ）」）を記憶する処理である。
次にステップＳ２４８４に進み、メイン制御基板５０は、点滅又は非該当項目判定値を取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＤＥレジスタ値が示すアドレスのデータを、Ａレジスタに記憶する。
（２）Ａレジスタ値を、「１」減算する。
【０５３４】
次のステップＳ２４８５では、メイン制御基板５０は、非該当項目値であるか否かを判断する。この処理は、Ａレジスタ値から「ＤＤ（Ｈ）」を減算し、演算結果が「０」（ゼロフラグ＝「１」）であるときは、非該当項目値であると判断する。
すなわち、非該当項目であるときは、上述したように、点滅／非該当項目判定値テーブルには「ＤＥ（Ｈ）」が記憶されているので、「ＤＥ（Ｈ）」から「１」を減算した後、さらに「ＤＤ（Ｈ）」を減算すると「０」となり、ゼロフラグ＝「１」となる。
【０５３５】
なお、非該当項目に対応する値として「ＤＥ（Ｈ）」以外の所定値を記憶したときは、たとえば「所定値－１－（所定値－１）」を演算し、演算結果が「０」（ゼロフラグ＝「１」）であるときは非該当項目値であると判断する。
また、「所定値」は、指示込役物比率、役物比率（累計）、役物比率（６０００回）の場合は「７０（Ｈ）」を超える値であればよく、連続役物比率（累計）、連続役物比率（６０００回）の場合は「６０（Ｈ）」を超える値であればよく、役物等状態比率の場合は「５０（Ｈ）」を超える値であればよい。
そして、非該当項目値でないと判断したときは、次のステップＳ２４８６に進み、非該当項目値であると判断したときは、ステップＳ２４８６をスキップして、ステップＳ２４８７に進む。
【０５３６】
ステップＳ２４８６では、メイン制御基板５０は、比率データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを、Ａレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ２４８７では、メイン制御基板５０は、比率データ又は非該当項目値を保存する。この処理は、Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。なお、この処理には、以下の意味がある。
【０５３７】
非該当項目を有する場合に、比率データが記憶されるＲＷＭ５３の記憶領域には、上記保存処理の前にはデータが記憶されていない。
たとえば「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率（６００

０回）データ（アドレス「Ｆ２８９（Ｈ）」）及び連続役物比率（累計）データ（アドレス「Ｆ２８Ｂ（Ｈ）」）には「００（Ｈ）」が記憶されている。

【０５３８】

詳細は後述するが、管理情報表示ＬＥＤ７４の比率セグに比率に表示する際には、当該アドレスに記憶された情報に基づいて比率を表示する。その際、連続役物比率（６０００回）データに「００（Ｈ）」が記憶されていると、連続役物比率（６０００回）を表示する際には、管理情報表示ＬＥＤ７４の比率セグには「００」と表示されてしまう。これを防止するために、ステップＳ２４８５で取得したＡレジスタの値（本実施形態では「ＤＤ（Ｈ）」）を比率データとして記憶することにより、「－－」が表示されるようになる。

なお、これも非該当項目を有する遊技機と非該当項目を有さない遊技機とで、共通で使用できるようプログラム処理が組まれている。

【０５３９】

次のステップＳ２４８８では、メイン制御基板５０は、点滅判定を行う。この処理は、Ａレジスタ値から、ＤＥレジスタ値が示すアドレスのデータを減算する処理である。なお、その演算をした結果、桁下がりがあったときは、キャリーフラグ＝「１」となる。

なお、詳細は後述するが、キャリーフラグ＝「１」となったときは、当該項目を表示するときに点滅しない態様で点灯することを意味し、キャリーフラグ＝「０」となったときは、当該項目を表示するときに点滅する態様で点灯することを意味している。

【０５４０】

次にステップＳ２４８９に進み、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグを生成する。この処理は、キャリーフラグ及びＣレジスタ値を、左にローテートシフトする演算処理を行う。

具体的には、キャリーフラグの値を「ＣＹ」、Ｃレジスタ値を「Ｄ７，Ｄ６，Ｄ５，Ｄ４，Ｄ３，Ｄ２，Ｄ１，Ｄ０」とすると、

「ＣＹ」、Ｃレジスタ値「Ｄ７，Ｄ６，Ｄ５，Ｄ４，Ｄ３，Ｄ２，Ｄ１，Ｄ０」

を、

「Ｄ７」、Ｃレジスタ値「Ｄ６，Ｄ５，Ｄ４，Ｄ３，Ｄ２，Ｄ１，Ｄ０，ＣＹ」

とする演算を行う。

【０５４１】

たとえば、Ｃレジスタ値がステップＳ２４８１で示したように初期値「００００００００（Ｂ）」であり、かつ、ステップＳ２４８８でキャリーフラグ＝「１」であったときは、

「１」、Ｃレジスタ値「０００００００（Ｂ）」

を、

「０」、Ｃレジスタ値「０００００００１（Ｂ）」

とする演算を行う。

したがって、Ｃレジスタ値は、「０００００００１（Ｂ）」となる。

このＣレジスタ値が最終的に点滅要求フラグとなる。

換言すると、ステップＳ２４８８の処理は、比率データと点滅／非該当項目判定値テーブルに記憶された特定値とに基づいた演算により、当該項目の比率セグを点滅するかしないかを判断する情報をレジスタ（記憶領域）に記憶する処理である。

【０５４２】

次のステップＳ２４９０では、メイン制御基板５０は、次の比率データのＲＷＭアドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタ値を「１」減算する処理である。

たとえば１回目の点滅判定におけるＨＬレジスタ値は、上述したように「Ｆ２８Ｄ（Ｈ）」（役物等状態比率データ）である。ここで、「１」を減算すると、ＨＬレジスタ値は、２回目の点滅判定対象である「Ｆ２８Ｃ（Ｈ）」（役物比率（累計）データ）となる。

【０５４３】

次のステップＳ２４９１では、メイン制御基板５０は、次の点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレスをセットする。この処理は、ＤＥレジスタ値を「１」加算する処理であ

る。たとえば、最初にＤＥレジスタ値として「２５００（Ｈ）」を記憶していたときは、本処理により、「２５０１（Ｈ）」となる。
　ここで、図７５に示すように、役物等状態比率、役物比率（累計）、連続役物比率（累計）、役物比率（６０００回）、連続役物比率（６０００回）、指示込役物比率の順で、アドレス「２５００（Ｈ）」～「２５０５（Ｈ）」に点滅／非該当項目判定値を記憶している。
　これにより、点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレス（ＤＥレジスタ値）の初期値を「２５００（Ｈ）」とし、次の点滅／非該当項目の判定時には「１」加算するというループ処理（ステップＳ２４８４～Ｓ２４９２）により、目的のアドレスを指定することができるので、処理を簡素化できる。
【０５４４】
　次にステップＳ２４９２に進み、メイン制御基板５０は、繰返しを終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）Ｂレジスタ値を「１」減算する。
　（２）Ｂレジスタ値が「０」でないとき、繰返しを終了していないと判断する。
　ここで、Ｂレジスタ値は、最初のステップＳ２４８１で「６」がセットされるので、繰返し回数は「６」となる。繰返しを終了したと判断したときはステップＳ２４９３に進み、繰返しを終了していないと判断したときはステップＳ２４８４に戻る。
　以上のようにして、６項目の点滅判定を行う。
【０５４５】
　６項目の点滅判定を終了してステップＳ２４９３に進むと、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタ値を取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタに、総遊技回数カウンタ（アドレス「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」）の下位２バイトの値を記憶する。
　（２）Ａレジスタに、総遊技回数カウンタ（アドレス「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」）の上位１バイトの値を記憶する。
　なお、上述したように、総遊技回数カウンタは、３バイトで構成されており、「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」が１桁目を記憶する記憶領域であって、その値がＬレジスタに記憶される。
　また、「Ｆ２６Ｅ（Ｈ）」が２桁目を記憶する記憶領域であって、その値がＨレジスタに記憶される。
　さらにまた、「Ｆ２６Ｆ（Ｈ）」が３桁目を記憶する記憶領域であって、その値がＡレジスタに記憶される。
【０５４６】
　次のステップＳ２４９４では、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタの上位１バイトが「０」であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２４９３で記憶したＡレジスタ値が「０」であるか否かを判断する。「０」であると判断したときはステップＳ２４９５に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ２４９６に進む。
　ステップＳ２４９５では、メイン制御基板５０は、６０００ゲームを経過したか否かを判断する。この処理は、ＨＬレジスタ値（総遊技回数カウンタの下位２バイトのデータ）から「６０００（Ｄ）」を減算する。その演算をした結果、桁下がりがあったときは、キャリーフラグ＝「１」となる。そして、キャリーフラグ＝「１」のときは、６０００ゲームを経過していないと判断し、ステップＳ２４９７に進む。
　これに対し、６０００ゲームを経過したと判断したときはステップＳ２４９６に進む。
【０５４７】
　ステップＳ２４９６では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグ用データを更新する。この処理は、ＣレジスタのＤ６ビットを「１」にする処理である。ここで、Ｃレジスタ値は、図５６のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」の点滅要求フラグに対応する値（ただし、この時点では、ビットは反転状態にある。）となるようにする。このため、６０００ゲームを経過しているときは、Ｄ６ビットを「１」にする処理を実行する。
【０５４８】

次のステップＳ２４９７では、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタの上位１バイトが「２」を超える（「３」以上）か否かを判断する。ここでは、Ａレジスタ値から「３」を減算する処理を行う。この減算で桁下がりがなかったときは、キャリーフラグ≠「１」となる。そして、キャリーフラグ≠「１」であるときは、総遊技回数カウンタの上位１バイトが「２」を超える（「３」以上）と判断する。

【０５４９】

このようにするのは、１７５０００ゲームに達しているか否かを判断するために、まずは、上位１バイトと「３」とを比較する。ここで、「１７５０００（Ｄ）」は、１６進数では、「２ＡＢ９８（Ｈ）」となることから、Ａレジスタ値が「２」を超える（Ａレジスタ値が「３」以上）ということは、必然的に、総遊技回数カウンタの値が「１７５０００（Ｄ）」を超えていることが分かる。

ステップＳ２４９７で、キャリーフラグ≠「１」であるときは、総遊技回数カウンタの上位１バイトが「２」を超えると判断してステップＳ２５００に進み、キャリーフラグ＝「１」であるときは、総遊技回数カウンタの上位１バイトが「２」を超えないと判断してステップＳ２４９８に進む。

【０５５０】

ステップＳ２４９８では、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタの上位１バイトの値が「２」であるか否かを判断する。この処理は、Ａレジスタ値から「２」を減算し、「０」でないと判断したときは、総遊技回数カウンタの上位１バイトの値が「２」でないと判断する。総遊技回数カウンタの上位１バイトの値が「２」でないと判断されたときはステップＳ２５０１に進み、総遊技回数カウンタの上位１バイトの値が「２」であると判断されたときはステップＳ２４９９に進む。

【０５５１】

ステップＳ２４９９では、メイン制御基板５０は、１７５０００ゲームを経過したか否かを判断する。具体的には、ＨＬレジスタ値から「ＡＢ９８（Ｈ）」を減算し、その演算をした結果、桁下がりがあったときはキャリーフラグ＝「１」となる。そして、キャリーフラグ＝「１」のときは、１７５０００ゲームを経過していないと判断する。

ステップＳ２４９９で１７５０００ゲームを経過したと判断したときはステップＳ２５００に進み、１７５０００ゲームを経過していないと判断したときはステップＳ２５０１に進む。

【０５５２】

ステップＳ２５００では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグ用データを更新する。この処理は、ＣレジスタのＤ７ビットを「１」にする。ＣレジスタのＤ７ビットは、図５６のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」の点滅要求フラグのＤ７ビット（１７５０００ゲーム点滅フラグ）に対応する。そして、ステップＳ２５０１に進む。

【０５５３】

ステップＳ２５０１では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグを生成する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ａレジスタに、「０１１１１１１１（Ｂ）」を記憶する。

（２）Ａレジスタ値と、Ｃレジスタ値との排他的論理和演算（ＸＯＲ）を行い、演算結果をＡレジスタに記憶する。

【０５５４】

ステップＳ２５０１の処理の実行前は、上述したように、Ｃレジスタに記憶されているデータのうち、点滅する項目（ビット）に「０」が記憶されている。たとえば、１７５０００ゲームを経過したときは、上述したようにＤ７ビットが「１」となっているので、換言すれば、１７５０００ゲームを経過していないときは「０」となっている。

そこで、Ｃレジスタ値のビットを反転させることにより、点滅する項目（ビット）が「１」となるように点滅要求フラグを生成する。

【０５５５】

次のステップＳ２５０２では、メイン制御基板５０は、ステップＳ２５０１で生成した

点滅要求フラグを保存する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、点滅要求フラグのアドレス（図５６の「Ｆ２９１（Ｈ）」）を記憶する。
（２）Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（図５６の「Ｆ２９１（Ｈ）」）に記憶する。
これにより、点滅する項目は「１」、点滅させない項目は「０」となる。このように、各ビットに対応する情報は、「１」又は「０」で表され、点滅させるか否かを含む８つの項目に関する点滅要求フラグが、図５６のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」に記憶される。
【０５５６】
図７６は、図７３中、ステップＳ２４６５における比率表示タイマ更新（S_RATE_TIME）を示すフローチャートである。
比率表示タイマ更新（S_RATE_TIME）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２５１１において、表示切替え時間を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、表示切替え時間を記憶しているアドレス（図５６の「Ｆ２９４（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを「１」減算し、減算した結果を当該アドレスに記憶する。
この処理は、表示切替え時間として１０進数で表記したとき、「０」～「２１４４（Ｄ）」の間を循環する循環減算処理を実行するものである。
【０５５７】
このため、表示切替え時間が「０」のときに当該処理を行うと、「２１４４（Ｄ）」（８６０（Ｈ））が表示切替え時間として記憶される。
また、「０」のときに当該処理を行い、「２１４４（Ｄ）」（８６０（Ｈ））が表示切替え時間として記憶されるとき、キャリーフラグ＝「１」となる。
なお、２．２３５ｍｓごとに割込み処理が実行されるため、約４７９２ｍｓごとに「０」から「２１４４（Ｄ）」となり、キャリーフラグ＝「１」となる。
これにより、約５秒ごとに、比率表示内容の切替えが行われる。
【０５５８】
次のステップＳ２５１２では、メイン制御基板５０は、表示切替え時間が経過したか否かを判断する。この判断は、ステップＳ２５１１の処理において、キャリーフラグ＝「１」となったか否かを判断するものであり、キャリーフラグ＝「１」であるときは、表示切替え時間が経過したと判断する。
そして、表示切替え時間を経過したと判断したときはステップＳ２５１３に進み、表示切替え時間を経過していないと判断したときはステップＳ２５１８に進む。
【０５５９】
ステップＳ２５１３では、メイン制御基板５０は、点滅切替え時間を保存する。この処理は、ＨＬレジスタ値に「２」を加算したデータ（すなわち「Ｆ２９６（Ｈ）」）が示すアドレス（点滅切替え時間）に、「１３４（Ｄ）（８６（Ｈ））」を記憶する。
つまり、表示切替え時間が経過したと判断したときに、点滅切替え時間が保存されることになる。点滅切替え時間として、「２．２３５×１３４＝２９９．４９（ｍｓ）」の時間が記憶されることになる。
【０５６０】
次にステップＳ２５１４に進み、メイン制御基板５０は、点滅切替えフラグをオフにする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、点滅切替えフラグのアドレス（図５６の「Ｆ２９３（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに「０」を記憶する。
なお、上述したように、点滅切替えフラグに記憶されているデータが「０」のときは点灯、「１」のときは消灯を指す。

すなわち、表示切替え時間が経過したタイミングで、点滅切替えフラグが「０」（点灯）となる。

【０５６１】

次にステップＳ２５１５に進み、メイン制御基板５０は、比率表示番号を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値を「１」減算する。

換言すると、ＨＬレジスタに、比率表示番号に対応するＲＷＭ５３のアドレス（図５６の「Ｆ２９２（Ｈ）」）を記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータに「１」を加算する。

この処理は、比率表示番号について、「０」～「５」の間を循環する循環加算処理を実行している。このため、比率表示番号が「５」のときに当該処理を行うと「０」が比率表示番号として記憶される。また、比率表示番号が「５」未満のときに当該処理を行うと、キャリーフラグ＝「１」となる。

【０５６２】

次のステップＳ２５１６では、メイン制御基板５０は、更新後の比率表示番号が「０」であるか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグ＝「１」のときに、比率表示番号が「０」でないと判断する。換言すると、比率表示番号が「５」のときに、ステップＳ２５１５の処理を実行すると、キャリーフラグ≠「１」（＝「０」）となり、このとき、比率表示番号が「０」であると判断する。

【０５６３】

そして、ステップＳ２５１６において、更新後の比率表示番号が「０」であると判断したときはステップＳ２５１７に進み、「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ２５１７では、メイン制御基板５０は、比率表示番号を補正する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（図５６の「Ｆ２９２（Ｈ）」）に記憶されたデータに「１」を加算する処理である。この処理により、比率表示番号に「０」が記憶されているときは、「１」に更新される。これにより、比率表示番号は、「１」～「６」を循環するものとなる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０５６４】

ステップＳ２５１２において表示切替え時間が経過していないと判断され、ステップＳ２５１８に進むと、メイン制御基板５０は、点滅切替え時間を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタに、点滅切替え時間のアドレス（図５６の「Ｆ２９６（Ｈ）」）を記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータから「１」を減算し、減算した結果を当該アドレスに記憶する。

この処理は、点滅切替え時間として１０進数で表記したとき、「０」～「１３４（Ｄ）」の間を循環する循環減算処理を実行している。

このため、点滅切替え時間が「０」のときに当該処理を行うと、「１３４（Ｄ）」（８６（Ｈ））が点滅切替え時間として記憶される。

また、「０」のときに当該処理を行い、「１３４（Ｄ）」（８６（Ｈ））が点滅切替え時間として記憶されるとき、キャリーフラグ＝「１」となる。

【０５６５】

次にステップＳ２５１９に進み、メイン制御基板５０は、点滅切替え時間が経過したか否かを判断する。この判断は、キャリーフラグが「１」であるか否かを判断し、キャリーフラグ≠「１」であるときは、点滅切替え時間を経過していないと判断する。点滅切替え時間を経過したと判断したときはステップＳ２５２０に進み、点滅切替え時間を経過していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【０５６６】

ステップＳ２５２０では、メイン制御基板５０は、点滅切替えフラグを更新する。ここ

では、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、点滅切替えフラグのアドレス（図５６の「Ｆ２９３（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレス記憶されているデータに「１」を加算し、加算した結果を当該アドレスに記憶する。
この処理は、点滅切替えフラグについて、「０」～「１」の間を循環する循環加算処理を実行している。このため、点滅切替えフラグが「１」のときにこの処理を行うと、「０」が点滅切替えフラグとして記憶される。
そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【０５６７】
図７７は、図７３中、ステップＳ２４６６における比率表示処理（S_LED_OUT ）を示すフローチャートである。
比率表示処理（S_LED_OUT ）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ１４７１において、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）（図５６のアドレス「Ｆ２９７（Ｈ）」）の値を取得する。この処理は、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）の値を取得し、Ｄレジスタに記憶する処理である。
【０５６８】
次のステップＳ１４７２では、メイン制御基板５０は、比率表示要求があるか否かを判断する。ここでは、デジット６～９のいずれかの表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶したＬＥＤ表示カウンタ２の値と「００００１１１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算する。そして、そのＡＮＤ演算結果が「０」であるときは、比率表示要求なしと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ＡＮＤ演算結果が「０」でないときは、比率表示要求ありと判断し、ステップＳ１４７５に進む。
なお、第２実施形態では、ＬＥＤ表示カウンタ２の値と「００００１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算の結果が「０」になることはないので、ステップＳ１４７２で「Ｎｏ」となることはない。
【０５６９】
次のステップＳ１４７５では、比率表示番号（図５６のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」）を取得する。この処理は、比率表示番号を取得してＡレジスタに記憶し、さらにＡレジスタ値をＥレジスタに記憶する処理を実行する。
ここで、比率表示番号に基づいて、後述する点滅ビット検査回数が決定される。たとえば、例を挙げると、以下の通りである。
例１）
比率表示番号が「１」：指示込役物比率の点滅ビット検査回数を取得する。
例２）
比率表示番号が「２」：連続役物比率（６０００回）の点滅ビット検査回数を取得する。
例３）
比率表示番号が「５」：役物比率（総累計）の点滅ビット検査回数を取得する。
例４）
比率表示番号が「６」：役物等状態比率の点滅ビット検査回数を取得する。
また、Ａレジスタ値をＥレジスタに記憶する処理を実行することにより、Ａレジスタ値とＥレジスタ値とは同値となる。
【０５７０】
次のステップＳ２５３１では、点滅ビット検査回数テーブルのアドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK ）の先頭アドレスから「１」を減算したアドレスを記憶する。
図７８は、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK ）を示す図である。
図７８に示すように、各比率ごとに、それぞれ所定値（たとえば指示込役物比率に対応する値は「８（Ｈ）」）が記憶されている。

そして、その先頭アドレスは、「２５１０（Ｈ）」である。よって、ＨＬレジスタには、「２５０Ｆ（Ｈ）」が記憶される。

【０５７１】

なお、「点滅ビット検査回数」とは、アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビット目から何ビット先に進むと、検査対象となるビットに到達するかを示す値である。

たとえば、図７８において、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、役物等状態比率には、「８（Ｈ）」が記憶されているが、これは、点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビット目から数えて８個目のＤ７ビットの値が「１」であるか否かを判断するための値である。Ｄ７ビット目は、総遊技回数が１７５０００回に到達していないときに「１」となるフラグであり、このＤ７ビット目が「１」であるときは、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率の識別セグが点滅対象となる。

【０５７２】

また、図７８において、連続役物比率（６０００回）、役物比率（６０００回）には、「７（Ｈ）」が記憶されているが、これは、点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビット目から数えて７個目のＤ６ビットの値が「１」であるか否かを判断するための値である。Ｄ６ビット目は、総遊技回数が６０００回に到達していないときに「１」となるフラグであり、このＤ６ビット目が「１」であるときは、連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）の識別セグが点滅対象となる。

【０５７３】

次のステップＳ２５３２では、メイン制御基板５０は、識別セグ点滅ビット検査回数をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したデータを、ＨＬレジスタに記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Ｂレジスタに記憶する。

たとえば、Ａレジスタ値（ステップＳ１４７５で記憶している比率表示番号）が「３」であるときは、

２５０Ｆ（Ｈ）＋３（Ｈ）＝２５１２（Ｈ）（＝ＨＬレジスタ値）

７（Ｈ）（＝Ｂレジスタ値）

となる。

【０５７４】

換言すると、「２５０Ｆ（Ｈ）」が基準アドレスとなり、比率表示番号（アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」）に記憶されたデータをオフセット値として、点滅ビット検査テーブルのアドレスを算出し、当該アドレスに記憶されているデータを取得することが可能となる。

上記例では、アドレス「２５１２（Ｈ）」に記憶されている役物比率（６０００回）のときの識別セグを点滅させるか否かを判断するための情報である「７（Ｈ）」が取得される。

【０５７５】

次にステップＳ１４７６に進み、メイン制御基板５０は、識別セグオフセットテーブルをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、識別セグオフセットテーブル（TBL_SEG ID_DATA）の先頭アドレスを記憶する処理である。当該先頭アドレスは、「２５２０（Ｈ）」であり、このアドレスから「１」を減算した値である「２５１Ｆ（Ｈ）」をＨＬレジスタに記憶する。

【０５７６】

次のステップＳ１４７７では、メイン制御基板５０は、識別セグオフセット値を取得する。この処理は、ステップＳ１４７５でＡレジスタに記憶した比率表示番号をオフセット値として、識別セグオフセットテーブルから読み取る処理である。

具体的には、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したデータを、ＨＬレジスタに記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータをＡレジスタに記憶する。

これにより、たとえば、比率表示番号が「１」であるときは、「２５１Ｆ（Ｈ）」に「１（Ｈ）」を加算した「２５２０（Ｈ）」がＨＬレジスタに記憶され、当該アドレスに記憶されたデータである「７Ａ（Ｈ）」がＡレジスタに記憶される。また、比率表示番号が「２」であるときは、「２５１Ｆ（Ｈ）」に「２（Ｈ）」を加算した「２５２１（Ｈ）」がＨＬレジスタに記憶され、当該アドレスに記憶されたデータである「６Ｂ（Ｈ）」がＡレジスタに記憶される。

【０５７７】

次のステップＳ１４７８では、メイン制御基板５０は、比率（１０００桁）の表示要求（デジット６の表示要求）があるか否かを判断する。ここでは、Ｄレジスタに記憶された値（ＬＥＤ表示カウンタ２の値）のＤ０ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは表示要求ありと判断する。比率（１０００桁）の表示要求ありのときはステップＳ１４８２に進み、表示要求なしのときはステップＳ１４７９に進む。

【０５７８】

ステップＳ１４７９では、メイン制御基板５０は、比率（１００桁）の表示要求（デジット７の表示要求）があるか否かを判断する。ここでは、Ｄレジスタに記憶された値（ＬＥＤ表示カウンタ２の値）のＤ１ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは表示要求ありと判断する。比率（１００桁）の表示要求ありのときはステップＳ１４８３に進み、表示要求なしのときはステップＳ２５３３に進む。

【０５７９】

ステップＳ２５３３では、メイン制御基板５０は、比率セグ点滅ビット検査回数をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ｅレジスタ値をＡレジスタに記憶する。

（２）Ａレジスタ値をＢレジスタに記憶する。

ここで、Ｅレジスタには、ステップＳ１４７５で取得した比率表示番号が記憶されている。よって、Ｅレジスタ、Ａレジスタ、及びＢレジスタには、同一の値が記憶される。

次にステップＳ１４８０に進む。なお、ステップＳ１４８０に進んだときは、比率（１０００桁）及び比率（１００桁）の表示要求がないとき、すなわち識別セグの表示要求がないとき（比率セグを表示するとき）である。したがって、ステップＳ１４８０では、比率データを取得する。

このステップＳ１４８０では、メイン制御基板５０は、Ｅレジスタに記憶された比率表示番号に対応する数値を取得する。たとえばＥレジスタ値が比率表示番号「１」に対応する「０００００００１（Ｂ）」であるときは、指示込役物比率データを取得する。

【０５８０】

具体的な比率データの取得は、以下の通りである。

（１）ＨＬレジスタに、指示込役物比率データが記憶されているＲＷＭ５３のアドレス（図５６の「Ｆ２８８（Ｈ）」）から「１」を減算した値（「Ｆ２８７（Ｈ）」）を記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したデータを、ＨＬレジスタに記憶する。

（３）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Ａレジスタに記憶する。

つまり、「Ｆ２８７（Ｈ）」を基準アドレスとし、比率表示番号をオフセット値として比率データが記憶されているＲＷＭアドレスを算出（指定）し、当該ＲＷＭアドレスに記憶されたデータをレジスタ（記憶領域）に取得（記憶）することができる。

【０５８１】

この処理により、Ａレジスタには、指示込役物比率データ、連続役物比率データ（６０００回）、役物比率データ（６０００回）、連続役物比率データ（累計）、役物比率データ（累計）、役物等状態比率のいずれかの比率を表示するためのオフセット値が記憶される。なお、このオフセット値（Ａレジスタ値）は、ステップＳ１４８４で比率表示セグメントデータを取得するときに使用する。

【０５８２】

次に、ステップＳ１４８１に進み、メイン制御基板５０は、比率（１桁）の表示要求（

デジット９の表示要求）があるか否かを判断する。この処理は、Ｄレジスタに記憶した値（ＬＥＤ表示カウンタ２の値）のＤ３ビットが「１」であるか否かを判断する処理である。比率（１桁）の表示要求ありのときはステップＳ１４８３に進み、表示要求なしのときはステップＳ１４８２に進む。

なお、ステップＳ１４８１において比率（１桁）表示要求なしとなったときは、比率（１０桁）の表示要求があるときである。

【０５８３】

以上の処理により、比率（１０００桁）又は比率（１０桁）の表示要求があるときはステップＳ１４８２に進み、比率（１００桁）又は比率（１桁）の表示要求があるときはステップＳ１４８３に進む。

ステップＳ１４８２では、メイン制御基板５０は、上位桁用オフセットをセットする。ステップＳ１４８２に進んだときは、識別セグ又は比率セグの上位桁を点灯させるためである。この時点では、Ａレジスタには、識別セグオフセット値（ステップＳ１４７７）又は比率データ（ステップＳ１４８０）が記憶されている。そして、ここでは、以下の処理を実行する。

【０５８４】

（１）Ａレジスタに記憶されている下位４ビットと上位４ビットとを入れ替える。

たとえば、入替え前のデータが「００１１／１００１（Ｂ）」（「／」は、上位４ビットと下位４ビットとの境を示す））であるときは、下位４ビットと上位４ビットとを入れ替えると、「１００１／００１１（Ｂ）」となる。

（２）Ａレジスタ値と「００００１１１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算し、演算結果をＡレジスタに記憶する。この処理は、Ａレジスタの下位４ビットをオフセット値として使用するため、上位４ビットをマスクする（「０」にする）処理である。

識別セグオフセット値の１バイトデータ、及び比率を表示するためのオフセット値の１バイトデータのうち、上位４ビットが上位桁のオフセット値に対応し、下位４ビットが下位桁のオフセット値に対応している。そこで、上記処理を行うことにより、上位桁のセグメントデータを取得するためのオフセット値を生成する。

【０５８５】

次のステップＳ１４８３では、メイン制御基板５０は、比率表示セグメントデータテーブルをセットする。この処理は、比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレスをＨＬレジスタに記憶する処理である。当該先頭アドレスは「２５３０（Ｈ）」であり、ＨＬレジスタに「２５３０（Ｈ）」を記憶する。なお、比率表示セグメントデータテーブルの具体的構成については説明を省略する。

【０５８６】

次にステップＳ１４８４に進み、メイン制御基板５０は、セグメント出力データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値（比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレス）に、Ａレジスタ値（オフセット値）を加算し、加算後の比率表示セグメントデータテーブルのアドレスに対応するデータをＥレジスタに記憶する処理である。

具体的には、たとえば、

ＨＬレジスタ値＝２５３０（Ｈ）（加算前；比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレス値）

Ａレジスタ値＝５（Ｈ）

であるときは、

ＨＬレジスタ値＝２５３５（Ｈ）（加算後）

Ｅレジスタ値＝０１１０１１０１（Ｂ）（「５」表示データ）

となる。

【０５８７】

次にステップＳ１４８５に進み、メイン制御基板５０は、セグメントＰの表示があるか否かを判断する。本実施形態では、デジット６～９を表示する際、デジット７のセグメントＰ（ドット）を常に表示するので、比率（１００桁）の表示要求ありのときは、セグメ

ントＰの表示があると判断する。一方、比率（１桁）、比率（１０桁）、及び比率（１００桁）の表示要求ありのときは、セグメントＰの表示要求なしと判断する。

【０５８８】

ここでは、たとえばＤレジスタに記憶された値のＤ１ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときはセグメントＰの表示要求があると判断し、「１」でないときはセグメントＰの表示要求がないと判断する。具体的は、以下の処理を実行する。

（１）Ａレジスタに「００００００１０（Ｂ）」を記憶する。

（２）Ａレジスタ値とＤレジスタ値（ステップＳ１４７１で記憶したＬＥＤ表示カウンタ２の値）とをＡＮＤ演算し、演算結果が「０」でないとき、セグメントＰの表示要求があると判断する。

セグメントＰの表示要求ありと判断したときはステップＳ１４８６に進み、表示要求なしと判断したときはステップＳ２５３４に進む。

【０５８９】

ステップＳ１４８６では、メイン制御基板５０は、セグメントＰに対応する出力データをセットする。セグメントＰは、８ビットデータのうち、Ｄ７ビットに対応するので、ステップＳ１４８４で取得したセグメントデータ（Ｅレジスタ値）と、「１００００００００（Ｂ）」とをＯＲ演算し、その演算結果をＥレジスタに記憶する。

【０５９０】

次のステップＳ２５３４では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグを取得する。この処理は、点滅要求フラグ（図５６のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」）のデータをＡレジスタに記憶する処理である。

次にステップＳ２５３５に進み、メイン制御基板５０は、点滅ビット検査を行う。この処理は、Ａレジスタを右に「１」シフトさせ、シフトしてあふれた結果をキャリーフラグに記憶する処理である。すなわち、「１」シフト前のＤ０ビットの値がキャリーフラグに記憶される。よって、「１」シフト前のＤ０ビットの値が「０」であればキャリーフラグ＝「０」、「１」シフト前のＤ０ビットの値が「１」であればキャリーフラグ＝「１」となる。

【０５９１】

次のステップＳ２５３６では、メイン制御基板５０は、検査を終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ｂレジスタ値から「１」を減算する。

（２）Ｂレジスタ値が「０」であると判断したときは、検査を終了したと判断する。

検査を終了したと判断したときはステップＳ２５３７に進み、検査を終了していないと判断したときはステップＳ２５３５に戻る。

以上の処理により、最初にＢレジスタに記憶された回数だけ、点滅要求フラグの値を右シフトし、そのときにシフトしてあふれた結果がキャリーフラグに記憶される。

【０５９２】

たとえば、点滅要求フラグの値が「１００００００００（Ｂ）」（Ｄ７ビット目の１７５０００回点滅フラグがオン）であり、Ｂレジスタ値が「８（Ｈ）」であるとき、

１回目：「１００００００００（Ｂ）」→「０１０００００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」

Ｂレジスタ値＝８－１＝７（Ｈ）

２回目：「０１０００００００（Ｂ）」→「００１０００００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」

Ｂレジスタ値＝７－１＝６（Ｈ）

３回目：「００１０００００００（Ｂ）」→「０００１０００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」

Ｂレジスタ値＝６－１＝５（Ｈ）

４回目：「０００１０００００（Ｂ）」→「００００１０００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」

Ｂレジスタ値＝５－１＝４（Ｈ）
５回目：「００００１０００（Ｂ）」→「００００１００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝４－１＝３（Ｈ）
６回目：「００００１００（Ｂ）」→「００００００１０（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝３－１＝２（Ｈ）
７回目：「００００００１０（Ｂ）」→「００００００００１（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝２－１＝１（Ｈ）
８回目：「００００００００１（Ｂ）」→「００００００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「１」
Ｂレジスタ値＝１－１＝０（Ｈ）
となる。

【０５９３】

ステップＳ２５３７では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２５３６で検査を終了したと判断したときのキャリーフラグが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは点滅要求フラグがオンであると判断する。点滅要求フラグがオンであると判断したときはステップＳ２５３８に進み、点滅要求フラグがオンでないと判断したときはステップＳ１４８７に進む。

【０５９４】

ステップＳ２５３８では、メイン制御基板５０は、点滅切換えフラグがオンであるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）点滅切替えフラグ（図５６のアドレス「Ｆ２９３（Ｈ）」）のデータをＡレジスタに記憶する。
（２）Ａレジスタ値が「０」であるとき（第２ゼロフラグ＝「１」）、点滅切換えフラグがオンでないと判断する。
点滅切換えフラグがオンであると判断したときはステップＳ２５３９に進み、オンでないと判断したときはステップＳ１４８７に進む。
なお、ステップＳ２５３７及びＳ２５３８より、
ａ）点滅要求フラグがオフ（ステップＳ２５３７で「Ｎｏ」）であれば、ステップＳ２５３８に進まないので、点滅切替えフラグがオンであっても消灯にはならない。
ｂ）点滅要求フラグがオン（ステップＳ２５３７で「Ｙｅｓ」）であっても、点滅切替えフラグがオフ（ステップＳ２５３８で「Ｎｏ」）であれば、点灯となる。
ｃ）点滅要求フラグがオン（ステップＳ２５３７で「Ｙｅｓ」）であって、かつ、点滅切替えフラグがオン（ステップＳ２５３８で「Ｙｅｓ」）であれば、ステップＳ２５３９に進むので、消灯となる。

【０５９５】

ステップＳ２５３９では、メイン制御基板５０は、セグメントデータをクリアする。この処理は、Ｂレジスタ値をＥレジスタに記憶する処理である。
ここで、Ｂレジスタ値は、ステップＳ２５３６で検査終了と判断されたときは、必ず「０」になっている。このため、本処理は、Ｅレジスタに「０」をセットする処理となる。すなわち、点滅要求フラグがオン（「１」）であり、かつ点滅切替えフラグがオン（「１」、すなわち消灯）であるときは、当該割込み処理では、点灯対象となる表示を消灯するので、セグメントデータ（Ｅレジスタ値）を「００００００００（Ｂ）」にするため、ステップＳ２５３９の処理を実行する。そしてステップＳ１４８７に進む。

【０５９６】

ステップＳ１４８７では、メイン制御基板５０は、デジット信号及びセグメント信号を出力するため、出力ポート７からセグメント信号を出力し、出力ポート６からデジット信号を出力する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＤＥレジスタ値とＨＬレジスタ値とを交換する。
ここで、Ｄレジスタには、デジット信号が記憶されている。また、Ｅレジスタには、セグメント信号が記憶されている。そして、
Ｄレジスタに記憶されているデータとＨレジスタに記憶されているデータを入れ替え、
Ｅレジスタに記憶されているデータとＬレジスタに記憶されているデータを入れ替える。
これにより、
Ｈレジスタには、デジット信号が記憶され、
Ｌレジスタには、セグメント信号が記憶される。
（２）Ｌレジスタ値を出力ポート７に出力し、Ｈレジスタ値を出力ポート６に出力する。
これにより本フローチャートによる処理を終了する。

【０５９７】

次に、第２実施形態におけるリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の操作時の動作について説明する。
有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態（たとえば、メダルセレクタのメダル滞留エラー（「ＣＥ」エラー）等）となった場合において、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３が操作されて復帰可能エラー状態が解除されたとする。
この場合、上述したように、復帰可能エラー状態が解除されても、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるため、有利区間に関するデータも初期化されずに維持されるので、有利区間表示ＬＥＤ７７も点灯した状態が維持される。
なお、復帰可能エラー状態からの復帰時に、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているエラー検出フラグ等のエラーに関するデータは初期化してもよい。

【０５９８】

これに対し、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである（操作されている）状況下で、電源がオンにされたとする。
この場合、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。

【０５９９】

また、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。そして、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。このため、有利区間に関するデータが初期化されるので、有利区間表示ＬＥＤ７７は消灯する。ただし、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）は初期化されずに維持されるので、設定値は変更されない。さらに、リセット時であるため、図６５のステップＳ２７４１では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）をスキップするので、設定変更状態にも移行しない。
その後、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。

【０６００】

このように、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合に、リセットスイッチ１５３を操作して復帰可能

エラー状態を解除すれば、有利区間での遊技を維持することができる。
　これに対し、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合に、電源を一旦オフにし、その後、リセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにすると、復帰可能エラー状態を解除することができるとともに、有利区間ではなく通常区間から遊技を再開させることができる。
　これにより、有利区間での遊技を維持するか、通常区間から遊技を再開させるかを、管理者（ホールの店員）に選択させることができる。
【０６０１】
　また、たとえば、有利区間での遊技中に（有利区間での遊技の途中で）、遊技者が遊技を止めてしまったとする。このような場合、有利区間での遊技の途中から、次の遊技者に遊技を行わせると、その遊技者が有利になり過ぎてしまう。
　一方、ホールの営業中に設定変更を行うことは、遊技者の射幸心を煽る可能性があるため、好ましくない。
　また、ホールの営業中に、遊技機の電源をオフにして稼働を停止すると、遊技機の稼働率が低下するため、ホールの経営上好ましくない。
　そこで、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、電源を一旦オフにし、その後、リセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにする。これにより、設定変更を行うことなく、通常区間から遊技を再開させることができる。
【０６０２】
　また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである（操作されていない）状況下で、電源がオンにされたとする。
　この場合、設定変更状態（設定変更モード、設定変更中）に移行可能となり、その後、スタートスイッチ４１が操作され、設定キースイッチ１５２がオフにされて、設定変更状態が終了すると、メダルをベット可能な状況に戻る。
【０６０３】
　具体的には、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである（操作されていない）状況下で、電源がオンにされると、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進む。また、電源断復帰異常時ではないので、ステップＳ２７１２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。さらにまた、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。
【０６０４】
　さらに、リセット時ではないため、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進む。そして、設定確認開始時ではないため、図６６の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）のステップＳ２７５５では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７５６で「Ｙｅｓ」となるまで、ステップＳ２７５２～Ｓ２７５８の処理を繰り返す。すなわち、設定変更状態となる。その後、スタートスイッチ４１が操作されると、ステップＳ２７５６で「Ｙｅｓ」となり、さらに、設定キースイッチ１５２がオフにされると、ステップＳ２７６０で「Ｙｅｓ」となって、設定変更状態が終了する。そして、図６５のステップＳ２７４３～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。
【０６０５】
　また、上述したように、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）において、リール３１の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図６７のステップＳ２７９）～遊技終了チ

ェック処理（図６７のステップＳ３０１）の間は、設定変更不可に設定されており、この間は、設定変更不可フラグがオンにされる。
　そして、設定変更不可フラグがオンであるときに、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオフである状況下で、電源がオンにされても、図６２のステップＳ２７１４で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）には移行せず、したがって、設定変更状態には移行しない。
【０６０６】
　これに対し、メダルをベット可能な状況下では、設定変更不可フラグはオフであるので、このような状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオフである状況下で、電源がオンにされると、図６２のステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に移行するので、設定変更状態に移行可能となる。
【０６０７】
　また、上述したように、電源断復帰正常時に、設定変更状態に移行させるための操作を行うと、図６２のステップＳ２７１３に進み、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」がセットされる。さらに、ＲＷＭ５３の使用領域の初期化範囲には、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のクレジット数データ（_ＮＢ_ＣＲＥＤＩＴ）、及びアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」のベット数データ（_ＮＢ_ＰＬＡＹ_ＭＥＤＡＬ）が含まれる。
【０６０８】
　このため、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６０９】
　また、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６１０】
　さらにまた、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６１１】
　さらに、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６１２】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである（操作されている）状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域の初期化処理を実行可能となり、初期化処理を実行した後は、設定変更状態には移行せずに、メダルをベット可能な状況となる。

【０６１３】

具体的には、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。また、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。

【０６１４】

そして、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。

また、リセット時であるから、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）をスキップして、ステップＳ２７４３に進む。このため、設定変更状態には移行しない。その後、ステップＳ２７４４～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。

【０６１５】

また、設定変更不可フラグがオンのときに電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオンである状況下で、電源がオンにされると、図６２のステップＳ２７１４で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）には移行せず、したがって、ＲＷＭ５３の初期化処理は実行されない。

【０６１６】

これに対し、メダルをベット可能な状況下では、設定変更不可フラグはオフであり、このような状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオンである状況下で、電源がオンにされると、図６２のステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に移行するので、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。

【０６１７】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図６２のステップＳ２７１３において、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」がセットされる。この初期化範囲は、電源断復帰正常時において設定変更状態に移行させるための操作を行ったときに設定される初期化範囲と同一である。

【０６１８】

すなわち、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたときと、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。

【０６１９】
　このように、本実施形態では、設定キースイッチ１５２を操作しなくても、したがって、設定キーを所持していなくても、設定変更状態に移行させるための操作を行ったときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理を実行することができる。
　また、本実施形態では、設定変更状態に移行させることなく、設定変更状態に移行するときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理を実行することができる。
【０６２０】
　このため、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合には、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６２１】
　また、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６２２】
　さらにまた、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６２３】
　さらに、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【０６２４】
　また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたとする。すなわち、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたとする。この場合、設定変更状態に移行可能となり、その後、スタートスイッチ４１が操作され、設定キースイッチ１５２がオフにされて、設定変更状態が終了すると、メダルをベット可能な状況に戻る。
【０６２５】
　図６２に示すように、プログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）では、ステップＳ２７０７で設定キースイッチ信号がオンか否かを判断し、その後、ステップＳ２７１０でリセットスイッチ信号がオンか否かを判断する。すなわち、先に、設定キースイッチ信号がオンか否かを判断し、その後で、リセットスイッチ信号がオンか否かを判断する。
　このため、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、ステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１０には進まない。すなわち、設定キースイッチ１５２及び

リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３が双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、設定キースイッチ１５２が優先される。そして、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進んだときに、ステップＳ２７４１で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進むので、設定変更状態に移行可能となる。

【０６２６】

また、設定変更状態に移行したときに、設定値表示ＬＥＤ７３に最初に設定値「Ｍ」（たとえば「２」）が表示されたとする。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）の値は「Ｍ－１」であり、「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ_ＤＳＰ）の値は「Ｍ」である。

その後、設定変更スイッチ１５３が操作されて、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」（たとえば「３」）が表示されたとする。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）の値は「Ｍ－１」のままであり、「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ_ＤＳＰ）の値は「Ｎ」となる。

【０６２７】

さらに、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」が表示されている状況下で、スタートスイッチ４１が操作されることなく、電源がオフにされたとする。この場合、スタートスイッチ４１が操作されていないため、変更後の設定値データがＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に保存（記憶）されていないので、「Ｆ０００（Ｈ）」の値は「Ｍ－１」のまま維持される。また、スタートスイッチ４１が操作されておらず、設定キースイッチ１５２もオフにされていないので、設定変更状態が終了することなく（設定変更状態に滞在したまま）、電源がオフになる。

【０６２８】

その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、電源をオン／オフしただけであり、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるため、電源断が発生したときと同じ状態に復帰するので、設定変更状態に復帰する。また、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）には「Ｍ－１」が記憶され、「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ_ＤＳＰ）には「Ｎ」が記憶されているので、設定変更状態に復帰したときには、設定値表示ＬＥＤ７３には設定値「Ｎ」が表示される。

【０６２９】

これに対し、設定変更状態に移行したときに、設定値表示ＬＥＤ７３に最初に設定値「Ｍ」（たとえば「２」）が表示されたとする。その後、設定変更スイッチ１５３が操作されて、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」（たとえば「３」）が表示されたとする。さらに、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」が表示されている状況下で、スタートスイッチ４１が操作されることなく、電源がオフにされたとする。ここまでは、上記の場合と同じである。そして、今度は、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンの状況下で、電源がオンにされたとする。

【０６３０】

この場合、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ２７３１に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。そして、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６において、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。このため、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）の値は「Ｍ－１」のまま維持される。

また、リセット時であるから、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴ

Ｌ）をスキップして、ステップＳ２７４３に進む。このため、設定変更状態には移行しない。その後、ステップＳ２７４４～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、メダルをベット可能な状況となる。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）の値は「Ｍ－１」のまま維持されるから、設定値は「Ｍ」となる。

【０６３１】

また、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で電源がオンにされたとする。

この場合、復帰不可能エラー状態では、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されず、したがって、電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）も実行されないので、電源断時に、電源断処理済みフラグがセットされず、ＲＷＭチェックサムデータも保存されない。

【０６３２】

また、設定キースイッチ１５２がオフの状態で電源がオンにされているので、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７０８に進む。さらに、電源断処理済みフラグがセットされず、ＲＷＭチェックサムデータも保存されていないので、ステップＳ２７０８では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）に進む。

すなわち、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で電源がオンにされると、再度、復帰不可能エラー状態となる。

【０６３３】

なお、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で電源がオンにされているものの、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）ではステップＳ２７１０には進まないので、電源断復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）が実行されることはなく、初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）が実行されることもない。

また、第２プログラムによる処理の実行中は、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されず、電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）も実行されないので、第２プログラムによる処理の実行中に電源がオフになると、その後、電源がオンにされたときに、電源断処理済みフラグがセットされておらず、ＲＷＭチェックサムデータも保存されていないので、ステップＳ２７０８では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）に進む。すなわち、復帰不可能エラー状態となる。

【０６３４】

また、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）の実行中に、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２８０１に進むので、使用領域のプログラム（第１プログラム）による復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）が実行されることとなる。

【０６３５】

同様に、使用領域のプログラム（第１プログラム）による復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）の実行中に、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされても、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２８０１に進むので、使用領域のプログラム（第１プログラム）による復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）が実行されることとなる。

【０６３６】

また、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１

５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとする。

この場合、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進み、電源断復帰異常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。また、電源断復帰異常時であるので、ステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。そして、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６において、ＲＷＭ５３の使用領域の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）を含む全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。このため、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）は「０」になるので、設定値は「１」になる。

【０６３７】

また、リセット時ではないので、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進み、設定変更状態に移行する。

そして、この設定変更状態において、設定変更スイッチ（リセットスイッチ／ＲＷＭクリアスイッチ）１５３が操作されることなく、電源がオフにされたとする。この場合、設定変更状態では割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されるので、電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）が実行される。

その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンの状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、電源断復帰異常時ではないので、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０８で「Ｎｏ」となる。また、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンであるので、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となる。そして、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。

【０６３８】

また、設定変更不可フラグがオフであるので、図６２のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。さらに、リセット時であるので、図６５の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）をスキップする。このため、今度は、設定変更状態に移行しない。その後、ステップＳ２７４４～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図６７）に進み、メダルをベット可能な状況となる。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）は、上述したように「０」になっているので、設定値は「１」になる。

【０６３９】

またここで、本実施形態では、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）のステップＳ２７７１において、電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）が実行される。さらに、図６９の電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）のステップＳ２７７６において、ＲＷＭチェックサムセット処理（Ｓ_ＳＵＭ_ＳＥＴ）が実行される。そして、図７０のＲＷＭチェックサムセット処理（Ｓ_ＳＵＭ_ＳＥＴ）において、ステップＳ２７８５～Ｓ２７９４の処理を実行することにより、ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）を算出し、算出したＲＷＭチェックサムデータを、ステップＳ２７９５の処理でＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」に記憶する。

【０６４０】

このＲＷＭチェックサムデータは、上述したように、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に加算すると「０」になる値である。

【０６４１】
　また、本実施形態では、復帰可能エラーが発生し、復帰可能エラー状態（エラー検出フラグがオンになり、遊技の進行が停止した状態）となったとしても、上述したように、割込み処理（I_INTR）を実行可能である。このため、復帰可能エラー状態において、電源の供給が遮断される（電源がオフになる）事象が発生しても、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行可能である。
　これに対し、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、上述したように、割込み処理（I_INTR）が禁止される。このため、復帰不可能エラー状態において、電源の供給が遮断される（電源がオフになる）事象が発生した場合には、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行しない。
【０６４２】
　このように、復帰不可能エラー状態において電源がオフになった場合には、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行しないことにより、その後、電源がオンになったときに、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START）において、ステップＳ２７０８で電源断復帰異常であると判断して、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進むようにすることができる。
　すなわち、復帰不可能エラー状態となったときは、電源をオン／オフするだけでは、再度、復帰不可能エラー状態となる。
　そして、復帰不可能エラー状態となったときは、電源を一旦オフにし、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行わなければ、メダルをベット可能な状態（遊技を進行可能な状態）に復帰できないようにすることができる。
【０６４３】
　また、復帰不可能エラー状態となったときは、電源をオフにし、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにしても、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START）において、ステップＳ２７０８で電源断復帰異常であると判断して、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進むため、メイン処理（M_MAIN）（図６７）には進まないので、メダルをベット可能な状態（遊技を進行可能な状態）に復帰させることができない。
【０６４４】
　また、復帰可能エラーが発生し、復帰可能エラー状態（エラー検出フラグがオンになり、遊技の進行が停止した状態）となったとしても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるが、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、割込み処理（I_INTR）が禁止される。
　さらにまた、デジット１～５（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３）の点灯を制御するＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）、及びデジット６～９（管理情報表示ＬＥＤ７４）の点灯を制御する比率表示準備処理（S_DSP_READY）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。
【０６４５】
　このため、復帰可能エラー状態においては、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるから、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）及び比率表示準備処理（S_DSP_READY）も実行可能である。したがって、復帰可能エラー状態中であっても、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）により、獲得数表示ＬＥＤ７８（デジット３及び４）に、エラー情報を表示し、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９）に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。
【０６４６】

これに対し、復帰不可能エラー状態では、割込み処理（I_INTR）が禁止されるため、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）及び比率表示準備処理（S_DSP_READY ）も実行されない。

そこで、復帰不可能エラー状態中は、上述した図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）により、獲得数表示ＬＥＤ７８（デジット３及び４）に、エラー情報を表示する。

【０６４７】

また、図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）のステップＳ１４９４において、出力ポート０～７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。

これにより、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）からの出力が「００００００００（Ｂ）」のままとなるので、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなる。

そして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【０６４８】

以上、本発明の第２実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）上記実施形態では、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にすることにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなるようにした。

しかし、復帰不可能エラー状態における管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示態様は、これに限らない。

【０６４９】

たとえば、復帰不可能エラー状態中は、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９にそれぞれ「８」を表示してもよい。すなわち、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「８８８８」となるようにしてもよい。

図７９は、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の変形例を示すフローチャートであり、図７２に対応する図である。

図７９において、図７２と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図７２と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

以下、図７２と相違する点を主として説明する。

【０６５０】

図７９に示す復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）では、ステップＳ１５０５の次はステップＳ１５０６に進み、メイン制御基板５０は、デジット６に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。

具体的には、出力ポート６からは「０００００００１（Ｂ）」（デジット６信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。

【０６５１】

次にステップＳ１５０７に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。どの程度の待機を行うかについてはＬＥＤの性能にもよるが、たとえば「０．１ｍｓ」程度に設定することができる。たとえばＢレジスタに所定値（たとえば「２５５」）を記憶し、内部システムクロックによってこの値を減算し、Ｂレジスタ値が「０」となったときは、待機時間を経過したと判断し、次のステップＳ１５０８に進む。

【０６５２】
ステップＳ１５０８では、メイン制御基板５０は、出力ポート６及び７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。この処理は、残像防止のための処理である。
次にステップＳ１５０９に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。出力ポート６及び７の出力をオフにした後、ＬＥＤを確実に消光させるための処理である。
【０６５３】
次のステップＳ１５１０に進むと、メイン制御基板５０は、デジット７に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。
具体的には、出力ポート６からは「００００００１０（Ｂ）」（デジット７信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。
ステップＳ１５１１～Ｓ１５１３については、ステップＳ１５０７～Ｓ１５０９と同様である。
【０６５４】
そして、ステップＳ１５１４に進むと、メイン制御基板５０は、デジット８に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。
具体的には、出力ポート６からは「０００００１００（Ｂ）」（デジット８信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。
ステップＳ１５１５～Ｓ１５１７については、ステップＳ１５０７～Ｓ１５０９と同様である。
【０６５５】
そして、ステップＳ１５１８に進むと、メイン制御基板５０は、デジット９に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。
具体的には、出力ポート６からは「００００１０００（Ｂ）」（デジット９信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。
ステップＳ１５１９～Ｓ１５２１については、ステップＳ１５０７～Ｓ１５０９と同様である。そして、ステップＳ１５２１の処理を実行すると、ステップＳ１４９７に戻る。
【０６５６】
このようにして、復帰不可能エラー状態中は、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９にそれぞれ「８」を表示してもよい。
そして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示がすべて「８」になるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。
【０６５７】
なお、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「８８８８」ではなく、「－－－－」となるようにしてもよい。すなわち、デジット６～９のセグメントＧのみがそれぞれ点灯するようにしてもよい。
また、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「．．．．」となるようにしてもよい。すなわち、デジット６～９のセグメントＰのみがそれぞれ点灯するようにしてもよい。
さらにまた、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「８．８．８．８．」となるようにしてもよい。すなわち、図３０（ａ）又は（ｃ）に示すように、デジット６～９のすべてのセグメント（セグメントＡ～Ｇ及びＰ）がそれぞれ点灯するようにしてもよい。
【０６５８】
（２）上記実施形態では、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にすることにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなるようにした。

しかし、図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図７２の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）のステップＳ１４９４において、出力ポート６及び７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にするのではなく、維持してもよい。この場合、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示は、以下のようになる。

【０６５９】

上述したように、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９は、４割込みを１周期としてダイナミック点灯する。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９に「７Ｐ．６５」を表示しているときは、デジット９の「５」、デジット８の「６」、デジット７の「Ｐ．」、デジット６の「７」が順次点灯する。そして、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～８は消灯し、デジット９に「５」が点灯表示されている状況下で、復帰不可能エラー状態となったとする。この場合、デジット６～８を消灯させ、デジット９に「５」を点灯表示させる信号（デジット信号及びセグメント信号）が出力ポート６及び７から出力されている状態で、割込み処理（I_INTR）が停止する。

【０６６０】

具体的には、出力ポート６からは「００００１０００（Ｂ）」（デジット９信号が「１」で他は「０」のデータ）が出力され、出力ポート７からは「０１１０１１０１（Ｂ）」（セグメント２Ｇ、２Ｆ、２Ｄ、２Ｃ、及び２Ａ信号が「１」で他は「０」のデータ）が出力されている状態で、割込み処理（I_INTR）が停止し、その後、出力ポート６及び７から出力する信号（データ）の書き換えが行われなくなる。

このため、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、出力ポート６及び７からの信号（デジット信号及びセグメント信号）の出力が維持されるので、デジット６～８が消灯したままとなり、かつデジット９に「５」が点灯表示されたままとなる。

【０６６１】

同様に、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯している状況下で、復帰不可能エラー状態となったとする。

この場合、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、デジット６に「７」を点灯表示させ、デジット７～９を消灯させる信号（デジット信号及びセグメント信号）が出力ポート６及び７から出力された状態が継続するので、デジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯したままとなる。

【０６６２】

また、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯している状況下で、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行されたとする。そして、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２において、出力ポート６及び７の出力をオフにせずに維持したとする。この場合、上述したように、デジット６に「７」を点灯表示させ、デジット７～９を消灯させる信号（デジット信号及びセグメント信号）が出力ポート６及び７から出力された状態が継続するので、デジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯したままとなる。

【０６６３】

この状態で電源をオフにすると、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９は消灯する。その後、設定キースイッチ１５２がオフの状態で電源をオンにすると、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１に進み、今度は第１プログラムによる復帰不可能エラー処理が実行される。この場合、ステップＳ２７３１の初期化処理には進まないため、ＲＷＭ５３のデータは初期化されずに維持される。このため、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）も初期化されずに維持される。

【０６６４】

ここで、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において、割込み処理（I_INTR

）を禁止せずに実行可能にしたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）中の比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により管理情報表示ＬＥＤ７４の点灯制御が行われるので、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９には、まず、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行される直前の比率情報、すなわち、「７Ｐ．６５」（指示込役物比率、比率表示番号「１」）が表示される。

【０６６５】

また、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行される直前に、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９に、「７Ｐ．６５」が、たとえば「２０００ｍｓ」間表示されていたとする。この場合、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９に、「７Ｐ．６５」が、「４７９１．８４ｍｓ」－「２０００ｍｓ」＝「２７９１．８４ｍｓ」間表示される。その後、比率表示番号「２」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４に順次表示される。

【０６６６】

このように、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されたときは、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行される直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

これに対し、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において、割込み処理（I_INTR）を禁止すると、割込み処理（I_INTR）中の比率表示準備処理（S_DSP_READY ）も実行されないので、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９は消灯したままとなる。

【０６６７】

また、上述したように、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率については、総遊技回数が「１７５０００」未満のときは、その識別セグを点滅表示する。連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）については、総遊技回数が「６０００」未満のときは、その識別セグを点滅表示する。また、指示込役物比率、役物比率（累計）、及び役物比率（６０００回）について、表示される値が「７０」以上のときは、比率セグを点滅表示する。連続役物比率（累計）、及び連続役物比率（６０００回）について、表示される値が「６０」以上のときは、比率セグを点滅表示する。役物等状態比率について、表示される値が「５０」以上のときは、比率セグを点滅表示する。また、点滅表示するときは、約０．３秒ごとに点灯と消灯とを繰り返す。

【０６６８】

このため、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯することもある。そして、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯している状況下で、すなわち、出力ポート６及び７からの出力が「００００００００（Ｂ）」（オフ）のときに、復帰不可能エラー状態となったとする。

この場合、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、出力ポート６及び７からの出力が「００００００００（Ｂ）」（オフ）のまま維持されるので、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなる。

【０６６９】

そして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示態様が上記のようになるのは、復帰不可能エラー状態に特有の表示態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【０６７０】

（３）上記実施形態では、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとき（設定変更状態に移行させるとき）と、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行した。

【０６７１】
しかし、これに限らず、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとき（設定変更状態に移行させるとき）と、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、ＲＷＭ５３の初期化範囲を異ならせてもよい。
たとえば、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときは、有利区間終了時と同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理を実行してもよい。
具体的には、有利区間に関するデータが記憶されているＲＷＭ５３の使用領域の所定範囲（たとえば図５４のアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」）の初期化処理を実行し、それ以外の範囲（たとえば図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のクレジット数データ（_NB_CREDIT）や「Ｆ０４３（Ｈ）」のベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）等）については初期化せずに維持することができる。
いずれにせよ、設定変更状態に移行するときの初期化範囲より、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンの状態で電源がオンにされたときの初期化範囲の方が狭くなるように設定することが好ましい。
【０６７２】
（４）上記実施形態では、図６８の割込み処理（I_INTR）のステップＳ４５８で設定値が正常範囲であるか否かを判断し、正常範囲でないと判断したときはステップＳ２８１１の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）に進んだ。しかし、これに限らない。
たとえば、メイン処理（M_MAIN）（図６７）でスタートスイッチ４１がオンになった（操作された）と判断した直後のタイミングで設定値が正常範囲であるか否かを判断してもよい。
【０６７３】
（５）上記実施形態では、設定変更状態に滞在中に電源をオフにし、その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、設定変更状態に移行させることなく、メダルをベット可能な状況に移行させた。
しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態に滞在中に電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２をオフ、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、復帰不可能エラー状態となるようにしてもよい。
【０６７４】
具体的には、たとえば、設定変更状態フラグを設け、設定変更状態に移行したときは、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に設定変更状態フラグをセットし、設定変更状態の終了条件を満たしたときは、設定変更状態フラグをクリアする。
そして、設定変更状態で電源をオフにし、その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START）のステップＳ２７１４において、設定変更状態フラグがオンであるか否かを判断する。そして、設定変更状態フラグがオンであると判断したときは、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進み、復帰不可能エラー状態とする。
これにより、設定値を確定させる操作（たとえば、スタートスイッチ４１をオンにする）が行われていないのに、設定値が設定されてしまうことを防止することができる。
【０６７５】
（６）上記実施形態では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「０（Ｄ）」～「５（Ｄ）」のいずれかの値を記憶した。すなわち、設定値データを「０（Ｄ）」～「５（Ｄ）」で管理した。
しかし、これに限らず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「１（Ｄ）」～「６（Ｄ）」のいずれかの値を記憶してもよい

。すなわち、設定値データを「１（Ｄ）～「６（Ｄ）」で管理してもよい。
【０６７６】
そして、設定変更状態に移行するときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）をクリア（「０」に）し、設定値を確定させる操作（たとえば、スタートスイッチ４１をオンにする）が行われると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に、設定値データ（_NB_RANK）として、「１（Ｄ）」～「６（Ｄ）」のいずれかの値を記憶してもよい。
この場合、設定変更状態で電源をオフにし、その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、図６８のステップＳ４５８で設定値が正常範囲でない（設定値エラーが発生した）と判断して、ステップＳ２８１１の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）に進み、復帰不可能エラー状態としてもよい。
【０６７７】
（７）上記実施形態では、図５９に示すように、デジット１～５用のデジット信号（デジット１～５信号）を出力ポート３から出力し、デジット１～５用のセグメント信号（セグメント１Ａ～１Ｐ信号）を出力ポート４から出力し、デジット６～９用のデジット信号（デジット６～９信号）を出力ポート６から出力し、デジット６～９用のセグメント信号（セグメント２Ａ～２Ｐ信号）を出力ポート７から出力した。
そして、デジット１～５を点灯させるときは、出力ポート３からデジット信号を出力し、かつ出力ポート４からセグメント１信号を出力した。また、デジット６～９を点灯させるときは、出力ポート６からデジット信号を出力し、かつ出力ポート７からセグメント２信号を出力した。すなわち、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって点灯を制御するデジット１～５と、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって点灯を制御するデジット６～９とで、使用する出力ポートを分けた。
【０６７８】
しかし、これに限らず、たとえば、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって点灯を制御するデジット１～５と、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって点灯を制御するデジット６～９とで、使用する出力ポートを兼用としてもよい。
図８０は、第２実施形態における出力ポートの変形例を示す図である。
図８０に示すように、デジット１～９用のセグメント信号（セグメントＡ～Ｐ信号）を出力ポート３から出力するようにしてもよい。また、デジット１～５用のデジット信号（デジット１～５信号）については、出力ポート２から出力し、デジット６～９用のデジット信号（デジット６～９信号）については、出力ポート４から出力することができる。
この場合、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート４（デジット６～９信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にすることにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９をすべて消灯したままにすることができる。
【０６７９】
（８）上記実施形態では、図６１に示すように、ＲＷＭ５３の使用領域に、デジット１信号～デジット５信号を出力するためのＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）を設け、ＲＷＭ５３の使用領域外に、デジット６信号～デジット９信号を出力するためのＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）を設けた。すなわち、デジット１～５を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタと、デジット６～９を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタとを、別個独立して設けた。しかし、これに限らない。
【０６８０】
図８１は、第２実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタの変形例を示す図である。
図８１に示すように、ＲＷＭ５３の使用領域に、１周期が５割込みのＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）を設け、このＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）の値に基づいて、デジット１信号～デジット５信号を出力するとともに、デジット６信号～デジット９信号を出力してもよい。すなわち、デジット１～５を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタと、デジット６～９を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタとを、兼用として

もよい。
【０６８１】
　この場合、図７７の比率表示処理（S_LED_OUT）のステップＳ１４７１において、ＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）の値を取得し、Ｄレジスタに記憶する。
　次のステップＳ１４７２では、比率表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶したＬＥＤ表示カウンタ１の値と「１１１１０００００（Ｂ）」とをＡＮＤ演算し、ＡＮＤ演算結果が「０」のときは比率表示要求ありと判断して、ステップＳ１４７５に進み、ＡＮＤ演算結果が「０」でないときは比率表示要求なしと判断して、本フローチャートによる処理を終了する。
【０６８２】
　ここで、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００００１０００（Ｂ）」、「０００００１００（Ｂ）」、「０００００００１０（Ｂ）」、又は「０００００００１（Ｂ）」であるときは、ＡＮＤ演算結果が「０」になるため、比率表示要求ありと判断して、ステップＳ１４７５に進む。
　これに対し、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００１００００（Ｂ）」であるときは、ＡＮＤ演算結果が「０」にならないため、比率表示要求なしと判断して、本フローチャートによる処理を終了する。この場合、出力ポート６及び７の出力が維持されるため、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示態様は、前回の割込み処理時の表示態様と同一となる。たとえば、前回の割込み処理時にデジット６に「７」を点灯表示させていたときは、今回の割込み処理時でもデジット６に「７」を点灯表示させる。
【０６８３】
　なお、ステップＳ１４７２において、比率表示要求なしと判断したときは、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「０００００００００（Ｂ）」）にして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９をすべて消灯させてもよい。
【０６８４】
　（９）たとえば、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で電源がオンにされたときと、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときとで、ＲＷＭ５３の初期化範囲を異ならせてもよい。
　具体的には、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で電源がオンにされたときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、たとえば、使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」をセットする。この場合、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」については、初期化（クリア）せずに維持する。
【０６８５】
　これに対し、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、たとえば、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）を含む、使用領域の全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」をセットする。この場合、使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」については、初期化（クリア）せずに維持するが、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）については、初期化（クリア）する。なお、この場合、設定値データ（_NB_RANK）は「０」になるので、設定値は「１」になる。これにより、設定変更状態に移行させるだけで、設定値を「１」に変更することができる。
【０６８６】

また、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で電源がオンにされたときも、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときも、いずれも、設定変更状態に移行可能にすることができる。

【０６８７】

（１０）上記実施形態では、電源断復帰正常時用のＲＷＭ５３の初期化範囲として、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」をセットした。

しかし、ＲＷＭ５３の初期化範囲は、上述した範囲に限らず、スロットマシン１０の仕様に応じて、適宜設定することができる。

【０６８８】

たとえば、図５４のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）の内容に応じて、ＲＷＭ５３の初期化範囲を異ならせることができる。

具体的には、たとえば、「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）のＤ２ビットが「１」であり、１ＢＢ作動中であるときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲から、アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）を除くことができる。

これに対し、「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）のＤ２ビットが「０」であり、１ＢＢ作動中でないときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲に、アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）を含めることができる。

【０６８９】

（１１）上記実施形態では、図６４の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）のステップＳ１４９０で割込み処理を禁止した。しかし、これに限らず、たとえば、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）において割込み処理を禁止しなくてもよい。

具体的には、図６２のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０８又はＳ２７１５で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進んだときに、割込み処理を禁止しなくてもよい。

【０６９０】

そして、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の実行中も、図６８の割込み処理（I_INTR）を実行可能とし、ステップＳ２８２１のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）や、ステップＳ２２２１の比率表示準備（S_DSP_READY ）を実行可能としてもよい。

これにより、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の実行中も、デジット１～５（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３）や、デジット６～９（管理情報表示ＬＥＤ７４）の点灯制御を実行可能としてもよい。

【０６９１】

（１２）上記実施形態では、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」（比率表示番号）は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示が開始される。

【０６９２】

しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４に、まず、「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示し、その後、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示を開始してもよい。

これにより、デジット６～９のすべてのセグメントが点灯するか否かを確認可能にする

ことができるので、セグメントの故障の有無やセグメントの信号線の断線の有無を確認可能にすることができる。

設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰異常と判断されたときも同様に、管理情報表示ＬＥＤ７４に、まず、「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示し、その後、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示を開始してもよい。

【０６９３】

（１３）たとえば、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３もオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３をオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３もオンにした状態で電源をオンにしたときのいずれにおいても、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に、まず、「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示することができる。

【０６９４】

その後、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９には、電源オン時の各種スイッチのオン／オフの状態、及び電源断復帰正常と判断されたか又は電源断復帰異常と判断されたかに応じた情報を表示する。これにより、電源オン時に、デジット６～９のすべてのセグメントが点灯するか否かを確認可能にすることができるので、セグメントの故障の有無やセグメントの信号線の断線の有無を確認可能にすることができる。

【０６９５】

また、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３をオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３もオンにした状態で電源をオンにしたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示するが、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３もオフにした状態で電源をオンにしたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４に上記の特定の情報を表示しなくてもよい。

【０６９６】

（１４）上記実施形態では、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化した。

しかし、これに限らず、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化せずに維持してもよい。

【０６９７】

たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、電源をオフにする直前の比率情報、すなわち、役物比率（累計）データが表示される。

【０６９８】

また、電源をオフにする直前に、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に、役物比率

（累計）データ（比率表示番号「５」）が、たとえば「１０００ｍｓ」間表示されていたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４には、役物比率（累計）データが、「４７９１．８４ｍｓ」－「１０００ｍｓ」＝「３７９１．８４ｍｓ」間表示される。その後、比率表示番号「６」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示ＬＥＤ７４に順次表示される。

このように、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されて、比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、電源がオフにされる直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

【０６９９】

（１５）上記実施形態では、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化した。

しかし、これに限らず、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化せずに維持してもよい。

【０７００】

たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に連続役物比率（６０００遊技）データ（比率表示番号「２」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにし、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、電源をオフにする直前の比率情報、すなわち、連続役物比率（６０００遊技）データが表示される。

【０７０１】

また、電源をオフにする直前に、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に、連続役物比率（６０００遊技）データ（比率表示番号「２」）が、たとえば「３０００ｍｓ」間表示されていたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４には、連続役物比率（６０００遊技）データが、「４７９１．８４ｍｓ」－「３０００ｍｓ」＝「１７９１．８４ｍｓ」間表示される。その後、比率表示番号「３」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示ＬＥＤ７４に順次表示される。

このように、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにし、電源断復帰正常と判断されて、比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、電源がオフにされる直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

【０７０２】

（１６）上記実施形態では、リール３１の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図６７のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図６７のステップＳ３０１）の間（遊技中）は、設定変更不可に設定し、この間は、設定変更不可フラグをオンにした。

しかし、これに限らず、設定変更不可の期間を設けず、したがって、設定変更不可フラグを設けずに、常時、設定変更可能にしてもよい。

【０７０３】

（１７）上記実施形態では、図６８の割込み処理（I_INTR）のステップＳ２７７０で

電源断が発生したか否かを判断し、電源断が発生したと判断したときは、ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）に進み、電源断が発生していないと判断したときは、ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）をスキップして、ステップＳ４５４に進んだ。

しかし、これに限らず、たとえば、図６８の割込み処理（I_INTR）中には電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行せずに、電源断の発生を検知したときは、図６８の割込み処理（I_INTR）とは別の割込み処理を実行し、この別の割込み処理において電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行してもよい。

この場合、図６８の割込み処理（I_INTR）の実行中に電源断の発生を検知したときは、当該割込み処理（I_INTR）の実行中は別の割込み処理を起動せず、当該割込み処理（I_INTR）の終了後に別の割込み処理を起動し、この別の割込み処理において電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。

【０７０４】

（１８）上記実施形態では、遊技機として、スロットマシン１０を例に挙げたが、これに限らない。たとえば、遊技媒体として、遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも、本願発明を適用することができる。

（１９）第２実施形態は単独で実施されることに限らず、第１実施形態と適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０７０５】

＜第３実施形態＞

第３実施形態は、タイマ割込み処理及びベクタアドレス（「割込みベクタアドレス」ともいう。）に関するものである。

第３実施形態では、以下のように語句を使用する。

（１）第３実施形態における「タイマ割込み処理」は、第２実施形態（図６８）における「割込み処理（I_INTR）」と同じである。以下の第３実施形態の説明では、必要に応じて、「タイマ割込み処理」を単に「割込み処理」と略称する場合がある。

（２）「アドレス値」とは、内蔵メモリ中の番地の数値をいう。たとえば後述する図８３において、「ベクタアドレス値」は、「０００４Ｈ」である。なお、本明細書では、必要に応じて「アドレス」と称する場合と「番地」と称する場合とがあるが、これらは同義である。

【０７０６】

（３）「アドレスのデータ値」とは、当該アドレスに記憶されているデータの値をいう。たとえば上述した「ベクタアドレス」は、実際には「０００４Ｈ」及び「０００５Ｈ」の２バイトのアドレスから構成されているが、「ベクタアドレスのデータ値」というときは、アドレス「０００４Ｈ」及び「０００５Ｈ」に記憶されているデータ値（２バイト（１６ビット）の値）をいう。

（４）アドレス値には「Ｈ」を付する。「Ｈ」は１６進数の「ヘキサ」を示している。また、アドレスに記憶されているビット値には「Ｂ」を付する。「Ｂ」は２進数の「ビット」を示している。

また、２バイトのビット値（１６ビット値）を示す場合、上位バイト（８ビット）値と下位バイト（８ビット）値との間には「／」を付す。たとえば「００００００００／０００００１００Ｂ」である。

【０７０７】

（５）一方、レジスタは、アドレスを有するものではなく、「レジスタ（の）値」とは、当該レジスタに記憶されているデータの値をいう。

（６）本実施形態では、内蔵メモリ内の記憶領域の称呼を、「プログラム領域」、「データ領域」、「レジスタ領域」、「プログラム管理領域」、「作業領域」、「スタック領域」とする。ただし、これに限らず、これらはそれぞれ、「プログラムエリア」、「データエリア」、「レジスタエリア」、「プログラム管理エリア」、「作業エリア」、「スタ

ックエリア」と称してもよい。
　また、「プログラム領域」は、「プログラムコード領域」又は「プログラムコードエリア」とも称される。
【０７０８】
　図８２は、第３実施形態における１チップマイクロプロセッサ（以下単に「チップ」と略称する。）を示す図である。この１チップマイクロプロセッサは、図１において、メイン制御基板５０上に搭載されており、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、及びメインＣＰＵ５５を１チップ化したものである。
　図８２において、チップ内には、メインＣＰＵ５５（図１と同じ）と、内蔵メモリとを備える。なお、チップ内にはこれら２つのハードウェア以外にも種々のハードウェアが設けられているが、説明及び図示を割愛する。
　内蔵メモリは、アドレス「０００００Ｈ」～「３ＦＦＦＨ」の範囲（１６３８４バイト）を有する内蔵ＲＯＭ５４と、アドレス「Ｆ０００Ｈ」～「Ｆ３ＦＦＨ」の範囲（１０２４バイト）を有する内蔵ＲＷＭ５３とを備える。
　内蔵ＲＯＭ５４は、図１中、「ＲＯＭ５４」と同じものであり、内蔵ＲＷＭ５３は、図１中、「ＲＷＭ５３」と同じものである。
【０７０９】
　さらに、内蔵メモリ内には、内蔵メモリレジスタ領域として、機能設定レジスタ領域と、機能制御レジスタ領域とを備える。
　機能設定レジスタ領域は、割込み処理を含む動作設定（たとえば、割込み処理等の初期設定）のためのレジスタの記憶領域である。
　プリスケーラレジスタ５０２は、８ビットカウンタ５０１へ供給するクロックを選択する設定値を設定可能なレジスタである。
　カウンタ設定レジスタ５０３は、８ビットカウンタ５０１のカウント値を設定可能な内蔵レジスタである。
【０７１０】
　機能制御レジスタ領域は、監視や制御を司るレジスタの記憶領域であり、たとえば割込み処理等の監視や、乱数値の格納を行うレジスタの記憶領域である。
　割込み待ちモニタレジスタ３０１は、割込みフラグ５０４がセットされた後に、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶するためのレジスタである。
　８ビットカウンタ５０１は、割込み処理のタイミングを計測するための８ビット（１バイト）からなるカウンタ値の記憶領域である。
　割込みフラグ５０４は、８ビットカウンタ５０１がタイムアウトしたことを示すフラグである。
　なお、内蔵メモリレジスタ領域は、図８２に示す機能設定レジスタ領域及び機能制御レジスタ領域に限られるものではない。
【０７１１】
　一方、メインＣＰＵ５５には、ＣＰＵレジスタ領域を備える。このＣＰＵレジスタ領域は、内蔵メモリ内に設けられている内蔵メモリレジスタ領域とは異なるレジスタ領域である。
　ＣＰＵレジスタ領域には、汎用レジスタであるＡ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ、Ｈ、Ｌレジスタが設けられている。なお、Ｆレジスタはフラグレジスタである。
　また、Ｑレジスタは、内蔵ＲＷＭ５３の使用領域中、作業領域（図８４参照）の上位アドレス「Ｆ０Ｈ」が記憶され、命令の際に利用されるレジスタである。そして、内蔵ＲＷＭ５３の記憶領域のうち、上位アドレスが「Ｆ０Ｈ」であるデータを読み出すときの命令で用いられる。
　さらにまた、Ｉレジスタとは、インタラプト・ページ・アドレス・レジスタと称されるレジスタであり、詳細は後述するが、ベクタアドレスの上位バイト値を定めるためのレジスタである。
【０７１２】

割込み禁止フラグ（ＩＦＦ１、ＩＦＦ２）３０２において、ＩＦＦ１レジスタは、マスカブル割込みの許可及び禁止を決定するためのレジスタである。また、ＩＦＦ２レジスタは、ノンマスカブル割込みの処理後にＩＦＦ１レジスタを復帰させたり、ＣＡＬＬＥＸ命令の実行後のＲＥＴＥＸ命令による復帰に使用されるレジスタである。

なお、レジスタは、上記以外にも、Ｑレジスタ、Ｕレジスタ等、種々のレジスタが設けられているが、第３実施形態では図示及び説明を省略する。

【０７１３】

また、図８２で示したレジスタ、カウンタ、及びフラグは、例示であり、図８２に示したものに限定されるものではない。たとえば８ビットカウンタ５０１は、機能制御レジスタ領域内に設けたが、これに限らず、メインＣＰＵ５５内のＣＰＵレジスタ領域に設けることや、回路により構成することも可能である。また、割込みフラグ５０４についても、オン／オフを記憶する機能を有するものであればよく、機能制御レジスタ領域内ではなく、たとえばＣＰＵレジスタ領域に設けることや、回路により構成することも可能である。その他、プリスケーラレジスタ５０２、カウンタ設定レジスタ５０３、割込み待ちモニタレジスタ３０１についても同様に、ＣＰＵレジスタ領域や内蔵メモリ内の他の領域に設けることや、回路により構成することも可能である。

【０７１４】

図８３は、図８２中、内蔵ＲＯＭ５４内のメモリマップをより詳細に示す図である。

内蔵ＲＯＭ５４の領域には、使用領域と使用領域外領域とが設けられている。

「使用領域」とは、遊技の進行に関係する情報が記憶される記憶領域である。

また、「使用領域外領域」とは、遊技の進行に関係しない情報が記憶される記憶領域であり、たとえば管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯を制御するためのプログラム、試験時に用いられるプログラム、及び不正防止のためのプログラム等が記憶される記憶領域である。

内蔵ＲＯＭ５４における使用領域及び使用領域外領域には、ぞれぞれ、プログラム領域及びデータ領域が設けられている。

「プログラム領域」とは、「制御領域」とも称され、メイン制御手段５０により実行される各種プログラムが記憶される記憶領域である。

また、「データ領域」とは、プログラム以外の情報が記憶される記憶領域であり、プログラムの実行時に使用されるデータが記憶される記憶領域である。

【０７１５】

ここで、図８３のかっこ書きで示すように、「使用領域」を「第１領域」と称してもよい。また、「使用領域外領域」を「第２領域」と称してもよい。

そして、使用領域のプログラム領域を「第１プログラム領域」又は「第１制御領域」と称してもよい。また、使用領域のデータ領域を「第１データ領域」と称してもよい。

さらに、使用領域のプログラム領域に記憶されるプログラムを「第１プログラム」と称してもよい。

同様に、使用領域外領域のプログラム領域を「第２プログラム領域」又は「第２制御領域」と称してもよい。また、使用領域外領域のデータ領域を「第２データ領域」と称してもよい。

さらに、使用領域外領域のプログラム領域に記憶されるプログラムを「第２プログラム」と称してもよい。

【０７１６】

図８３に示すように、本実施形態では、使用領域のプログラム領域とデータ領域との間に未使用領域（アドレス「１１ＦＦＨ」）を有するが、当該未使用領域をなくし、使用領域のプログラム領域とデータ領域とが連続するように配置してもよい。

また、使用領域と使用領域外領域との間に未使用領域（アドレス「１ＤＦ７Ｈ」～「１ＦＦＦＨ」）を有するが、当該未使用領域をなくし、使用領域と使用領域外領域とが連続するように配置してもよい。

さらにまた、使用領域外領域については、プログラム領域とデータ領域とが連続して配

置されているが、使用領域のように、プログラム領域とデータ領域との間に１バイト以上の未使用領域を有していてもよい。
なお、使用領域及び使用領域外領域については、プログラム領域及びデータ領域のみを指し、未使用領域は除かれるように定めてもよい。一方、図８３の使用領域のように、プログラム領域とデータ領域との間に未使用領域を有する場合に、当該未使用領域を含めて使用領域（又は使用領域外領域）と称してもよい。
【０７１７】
内蔵ＲＯＭ５４には、上述した使用領域、使用領域外領域、及び未使用領域以外に、会社名、日付、（遊技機１０の）型式名等を記憶した記憶領域や、プログラム管理領域が設けられている。
以上において、以下に詳述するベクタアドレス（０００４Ｈ）は、本実施形態では使用領域のプログラム領域に設けられている。
また、プログラムコード領域開始／終了アドレス（３ＦＤ３Ｈ～３ＦＤ８Ｈ））と、割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）は、プログラム管理領域に設けられている。
プログラム管理領域には、後述するプログラムコード領域設定アドレス（３ＦＤ３Ｈ～３ＦＤ８Ｈ）や割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）等を有する。
【０７１８】
図８４は、図８２中、内蔵ＲＷＭ５３内のメモリマップをより詳細に示す図である。
内蔵ＲＷＭ５３の領域には、内蔵ＲＯＭ５４の領域と同様に、使用領域（「第１領域」と称してもよい。）と使用領域外領域（「第２領域」と称してもよい。）とが設けられている。これらの「使用領域」及び「使用領域外領域」の概念は、内蔵ＲＯＭ５４の場合と同じである。
また、内蔵ＲＷＭ５３における使用領域及び使用領域外領域には、それぞれ、作業領域、未使用領域、及びスタック領域を有している。
使用領域における作業領域（「第１作業領域」ともいう。）及びスタック領域（「第１スタック領域」ともいう。）は、内蔵ＲＯＭ５４の使用領域のプログラム領域に記憶されたプログラム（遊技の進行に関係するプログラム）の実行中に使用される（更新される、参照される）記憶領域である。
【０７１９】
同様に、使用領域外領域における作業領域（「第２作業領域」ともいう。）及びスタック領域）「第２スタック領域」ともいう。）は、内蔵ＲＯＭ５４の使用領域外領域のプログラム領域に記憶されたプログラム（遊技の進行に関係しないプログラム。たとえば、役比モニタの表示に関するプログラム。）の実行中に使用される（更新される、参照される）記憶領域である。
なお、「スタック領域」とは、各種レジスタや、プログラムの戻り番地等のデータを一時的に退避（記憶）可能な記憶領域である。
【０７２０】
次に、割込み初期設定アドレスについて説明する。
まず、「ベクタアドレス」とは、タイマ割込み処理の要因が発生した場合に実行するタイマ割込み処理のプログラム（Ｉ_ＩＮＴＲ）の開始アドレス（先頭アドレス）を記憶したアドレスをいう。換言すれば、ベクタアドレスにはタイマ割込み処理のプログラム（Ｉ_ＩＮＴＲ）そのものが記憶されているのではなく、タイマ割込み処理のプログラム（Ｉ_ＩＮＴＲ）の所在（先頭アドレス）を記憶しているアドレスをいう。
そして、「割込み初期設定アドレス」とは、ベクタアドレスの値を特定可能とするデータを記憶しているアドレスである。特に本実施形態では、割込み初期設定アドレスに記憶されているデータだけではベクタアドレスを特定できず、Ｉレジスタの値及び割込み初期設定アドレスに記憶されているデータに基づいて、ベクタアドレスの値を特定可能とする。
【０７２１】
図８５は、割込み初期設定アドレスを説明する図である。図中、（Ａ）は、割込み初期

設定アドレスのデータ値の詳細を示す図であり、（Ｂ）は、割込み優先順位と割込み優先順位設定値との関係を示す図である。

図８３で説明したように、割込み初期設定アドレスは、内蔵ＲＯＭ５４のプログラム管理領域に設けられており、そのアドレスは、本実施形態では「３ＦＤＡＨ」（１バイト）である。ただし、これは例示であり、これに限られるものではない。

遊技機１０の電源がオンされた後、この割込み初期設定アドレスに記憶されたデータ値が読み込まれ、当該データ値はベクタアドレスを定めるために用いられる。

【０７２２】

図８５（Ａ）において、割込み初期設定アドレスのデータ値のうち、上位４ビット（Ａ７ビット～Ａ４ビット）は、ベクタアドレス設定値として予め定められた値をとり、本実施形態では「００００Ｂ」となっている。このベクタアドレス設定値は、後述するように、ベクタアドレス値の一部を構成する。

なお、本実施形態ではベクタアドレス設定値を「０Ｈ（００００Ｂ）」としたが、これに限らず、たとえば「８Ｈ（１０００Ｈ）」、「ＦＨ（１１１１Ｂ）」等、種々設定することが可能である。

また、割込み初期設定アドレスのデータ値中、Ａ３ビット及びＡ２ビットは、固定値であり、本実施形態では「００Ｂ」に設定されている。なお、詳細は後述するが、この固定値である２ビット値は、遊技機１０の起動時に（セキュリティモードで）チェックされるように構成されており、当該２ビット値が「００Ｂ」でないときは、エラーとなるように構成されている。

また、この固定値についても、「００Ｂ」に限らず、「１１Ｂ」等、種々設定することが可能である。

さらにまた、割込み初期設定アドレスのデータ値のうち、下位２ビットであるＡ１及びＡ０ビットは、割込み優先順位設定値である。

ここで、割込み優先順位設定値としては、本実施形態では、図８５（Ｂ）に示すように、「００Ｂ」、「０１Ｂ」、「１０Ｂ」、及び「１１Ｂ」の４種類が設けられている。

【０７２３】

図８５（Ｂ）は、割込み優先順位設定値と割込み要因との関係を示している。

本実施形態において、割込み要因としては、「ＩＲ０」～「ＩＲ５」の５種類を有し、末尾の数字が小さいほど割込み優先順位が高い割込み要因であることを示している。換言すれば、「ＩＲ０」の割込み要因が最も高い割込み優先順位であり、「ＩＲ５」の割込み要因が最も低い割込み優先順位である。

また、割込みの種類としては、「ＰＴＣ０」～「ＰＴＣ２」、「ＲＸ０」～「ＲＸ１」、及び「ＸＩＮＴ」を有する。ここで、「ＰＴＣ０」～「ＰＴＣ２」は、タイマ割込み処理に用いられる割込み要因であり、特に「ＰＴＣ２」が、本実施形態におけるタイマ割込み処理（I_INTR）に相当する。

【０７２４】

そして、本実施形態では、割込み優先順位設定値として「０１Ｂ」を採用している。これにより、割込み優先順位は、優先順位の高い方から順に、「ＰＴＣ０」、「ＰＴＣ１」、「ＰＴＣ２」、「ＸＩＮＴ」、「ＲＸ０」、「ＲＸ１」となる。

また、割込み優先順位設定値として「０１Ｂ」を採用したときには、割込み初期設定アドレスのデータ値のうち、Ａ１ビット及びＡ０ビットが「０１Ｂ」となる。

以上より、本実施形態では、割込み初期設定アドレスの値は「３ＦＤＡＨ」であり、割込み初期設定アドレスのデータ値は「０００００００１Ｂ」である。

【０７２５】

図８６は、ベクタアドレス値と、ベクタアドレスに記憶されているデータ値とを説明する図である。

図８６（Ａ）は、ベクタアドレス値を示している。

本実施形態において、ベクタアドレスは、内蔵ＲＯＭ５４において使用領域のプログラム領域内に設けられ、２バイトである。

ベクタアドレス値は、図８６（Ａ）に示すように、その上位１バイトの値はＩレジスタ値であり、下位１バイトの値は、ベクタアドレス設定値と自動割当て値とからなる。

【０７２６】

ここで、本実施形態のＩレジスタ値は、「００Ｈ」である。図８２に示すように、Ｉレジスタは、ＣＰＵレジスタ領域に設けられており、遊技機１０の電源が投入された後、「００Ｈ」に設定される。換言すれば、遊技機１０の電源が投入された直後に、ＣＰＵレジスタ領域内に設けられた各レジスタ値はクリアされるからである。その後、Ｉレジスタに「００Ｈ」以外の値が記憶されなければ、Ｉレジスタ値は「００Ｈ」のままである。

そして、本実施形態では、遊技機１０の電源投入後、Ｉレジスタに値を設定することはない。したがって、Ｉレジスタ値は、「００Ｈ」を維持する。

よって、ベクタアドレスの上位１バイト値は「００Ｈ」となる。

【０７２７】

次に、ベクタアドレス値の下位バイトにおいて、Ａ７～Ａ４ビット値は、割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）のデータ値のうち、Ａ７～Ａ４ビット値（ベクタアドレス設定値）に相当する。図８５（Ａ）に示すように、割込み初期設定アドレスのデータ値中、Ａ７～Ａ４ビット値は「０００００Ｂ」であるので、この値がそのままベクタアドレスの下位バイトのＡ７～Ａ４ビット値となる。

【０７２８】

また、ベクタアドレス値の下位バイトにおいて、Ａ３～Ａ０ビット値は、自動割当て値である。

図８６（Ｂ）は、割込み要因と自動割当て値との関係を示す図である。図８５（Ｂ）に示したように、本実施形態では割込み優先順位設定値として「０１Ｂ」を採用し、本実施形態のタイマ割込み処理（I_INTR）であるＰＴＣ２の割込み要因の優先順位は「ＩＲ２」である。

したがって、図８６（Ｂ）に示すように、割込み要因「ＩＲ２」、割込み「ＰＴＣ２（I_INTR）」の自動割当て値は、「０１００Ｂ」（０４Ｈ）である。この「０１００Ｂ」が、ベクタアドレス値のＡ３～Ａ０ビット値となる。

【０７２９】

以上より、図８６（Ａ）に示すように、ベクタアドレスの値は、

「０００００００００／０００００１００Ｂ」＝「０００４Ｈ」

となる。

これにより、図８３において、「００００Ｈ」から始まる内蔵ＲＯＭ５４の記憶領域中、「０００４Ｈ」がベクタアドレスとなる。

なお、ベクタアドレスの値は、上述したように２バイトであるので、実際にはベクタアドレスは「０００４Ｈ」及び「０００５Ｈ」である。

【０７３０】

図８６（Ｃ）は、ベクタアドレスのデータ値の例を示す図である。本実施形態では、タイマ割込み処理（I_INTR）のプログラムは、内蔵ＲＯＭ５４の使用領域のプログラム領域中、「１１３４Ｈ」から記憶されている。換言すれば、タイマ割込み処理（I_INTR）のプログラムの先頭アドレスは「１１３４Ｈ」である。

このため、ベクタアドレス（０００４Ｈ）のデータ値は、「１１３４Ｈ」となる。

２バイトのベクタアドレスに「１１３４Ｈ」を記憶する場合、最初の「０００４Ｈ」に下位バイトの値「３４Ｈ」を記憶し、次の「０００５Ｈ」に「１１Ｈ」を記憶する。

これにより、

０００４Ｈ：３４Ｈ（００１１０１００Ｂ）

０００５Ｈ：１１Ｈ（０００１０００１Ｂ）

が記憶されている。

【０７３１】

遊技機１０の電源が投入され、メインＣＰＵ５５が起動すると、割込み初期設定アドレスのデータ値及びＩアドレス値とに基づいて、ベクタアドレスがどこにあるかを認識可能

に構成されている。
　具体的には、まず、割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）の上位４ビット値が「００００Ｂ」であるため、ベクタアドレスの下位バイトの上位４ビット値が「００００Ｂ」となる。
　また、割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）の下位２ビットの値である割込み優先順位設定値の値が「０１Ｂ」であるため、ＰＴＣ２（タイマカウンタｃｈ２の割込み）に対応するベクタアドレスの下位バイトの下位４バイトの値は、割込みコントローラによって「０１００Ｂ」に割り当てられる。
【０７３２】
　一方、電源がオンにされると、Ｉレジスタの値が「００Ｈ」になるので、ベクタアドレスの上位バイトの値は「０００００００００Ｂ」となる。
　以上より、メインＣＰＵ５５は、ＰＴＣ２（タイマカウンタｃｈ２の割込み。今回の実施形態のタイマ割込み処理（I_INTR）に相当）に対応するベクタアドレス（「I_INTR」の先頭アドレスが記憶されているアドレス）が「０００４Ｈ」であると認識することができる。
　よって、ベクタアドレスに記憶されているデータ値により、タイマ割込み処理（I_INTR）のプログラムがどのアドレスに記憶されているか（タイマ割込み処理のプログラムの先頭アドレス）を認識することができる。
【０７３３】
　なお、電源がオンされた後、Ｉレジスタに「００Ｈ」が設定される処理が実行されるわけではない。電源がオンされると、図８２中、メインＣＰＵ５５側のＣＰＵレジスタ領域が初期化されるので、これによって、Ｉレジスタ値についても他のレジスタ値と同様に「００Ｈ」となる。
　また、電源がオンされた後、レジスタが初期化されると、Ｑレジスタには「ＦＯＨ」が記憶される。そして、Ｑレジスタに「ＦＯＨ」が記憶された場合において、内蔵ＲＷＭ５３の記憶領域のうち、上位アドレス「ＦＯＨ」を指定するときは、Ｑレジスタを指定する。
　また、本実施形態において、ＰＴＣ２のタイマ割込み処理（I_INTR）が入ると、ベクタアドレス（「０００４Ｈ」及び「０００５Ｈ」）に記憶されているデータ（１１３４Ｈ）に相当するアドレスのプログラム（すなわちタイマ割込み処理（I_INTR））が呼び出される。換言すれば、タイマ割込み処理（I_INTR）のプログラムコードを実行可能となる。
【０７３４】
　図８７は、本実施形態において、電源がオンされた後、ユーザモードに移行するまでの過程を示す図である。
　まず、電源投入前まで（電源がオフのとき）は、「ＸＳＲＳＴ」が「Ｌ（ロー）」となっている。ここで、「ＸＳＲＳＴ」は、メインＣＰＵ５５の作動状況を示し、メインＣＰＵ５５が動作してはいけない状況（停止中）である場合には「ＸＳＲＳＴ＝Ｌ」となっている（メインＣＰＵ５５が停止中であることを示す）。
　この状況下で電源がオンされると、システムリセットが解除され、電源が安定して供給されるようになると、メインＣＰＵ５５が回路的に「Ｌ（ロー）」から「Ｈ（ハイ）」となる。
【０７３５】
　次に、ＣＰＵレジスタ領域内のレジスタが初期化され、ＰＲＯＭモード要求があるか否かを判断する。ここで「ＰＲＯＭモード」とは、ＲＯＭにデータを書き込む（ＲＯＭを焼く）モードのことである。ＰＲＯＭモードへの移行要求ありと判断したときはＰＲＯＭモードに移行し、ＰＲＯＭモードへの移行要求なしと判断したときは次にセキュリティモードに移行する。なお、市場に設置されている遊技機は、システムリセットが解除された後、ＰＲＯＭモードへの移行要求なしと判断されるように構成されている。
　セキュリティモードでは、セキュリティチェックを行い、セキュリティチェックがＯＫ

であると判断したときはユーザモードに移行し、セキュリティチェックがＮＧであると判断したときは実行（処理）停止となる。
　当該セキュリティモードでのセキュリティチェックとして、プログラム管理領域のプログラムコード領域設定アドレスや、割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）等が読み込まれる。そして、プログラム管理領域の設定エラーの有無や、自己診断が実行される。また、このセキュリティモードにおいて割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）のデータ値を読み込み、ベクタアドレス値を認識する。
【０７３６】
　ここで、割込み初期設定アドレスのデータを読み込み、図８５（Ａ）中、固定値（Ａ３及びＡ２ビット）の値が「００Ｂ」でないときは、プログラム管理領域の設定エラーとする。
　セキュリティモードにおいてセキュリティチェックがＯＫであると判断されると、次にユーザモードに移行する。
　このユーザモードとは、内蔵ＲＯＭ５４の使用領域のプログラム領域中、「０００００Ｈ」から開始されるプログラム処理に相当する。
　なお、図８７において、「指定領域外走行」については後述する。
【０７３７】
　図８８は、内蔵ＲＯＭ５４の使用領域のプログラム領域において、「０００００Ｈ」から開始されるプログラム例を示す図である。
　ここで、本実施形態では、メインＣＰＵ５による呼出し命令として、特殊呼出し命令と通常呼出し命令とが設けられている。
　特殊呼出し命令は「ＲＳＴ命令」と称され、通常呼出し命令は「ＣＡＬＬＦ命令」と称される。
　そして、ＲＳＴ命令は、１バイト（４サイクル）のプログラムとして表すことができる命令である。一方、ＣＡＬＬＦ命令は、２バイト（４サイクル）のプログラムとして表すことができる命令である。このため、ＲＳＴ命令を記述するためのバイト数は、ＣＡＬＬＦ命令を記述するためのバイト数よりも少ないので、ＣＡＬＬＦ命令を用いるよりもＲＳＴ命令を用いた方がプログラム容量を削減することができる。そこで、呼出し頻度の高いプログラムについてはＲＳＴ命令を使って呼び出すようにしている。
【０７３８】
　ここで、「呼出し頻度の高いプログラム」とは、たとえば１遊技で何度も（複数回）呼び出されるプログラムが挙げられる。
　ただし、「呼出し頻度の高いプログラム」としては、たとえば１遊技で最低１回呼び出されるプログラムや、１遊技で最低１回呼び出されるとは限らないものの、遊技中に呼び出される可能性が高いプログラムが挙げられる。
【０７３９】
　また、本実施形態において、ＲＳＴ命令を用いて呼び出すことができるアドレスは、所定のアドレスに限定されている。
　具体的には、「所定のアドレス」は、
　０００８Ｈ
　００１０Ｈ
　００１８Ｈ
　００２０Ｈ
　００２８Ｈ
　００３０Ｈ
　００３８Ｈ
　００４０Ｈ
　の８つから構成されている。
　なお、これら８つのアドレスはあくまでも例示であり、チップの仕様等に応じて、「所定のアドレス」の値（番地）や個数については種々設定可能である。

【０７４０】
上記８つのアドレスに、ＲＳＴ命令で呼出し可能なプログラムを記憶しておくことにより、プログラム容量を削減することができる。
一方、上述したように、使用領域のプログラム領域は「００００Ｈ」から始まり、この「００００Ｈ」から電源投入プログラムが記憶される。電源投入プログラムは、たとえば図６２（第２実施形態）に示す「プログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）」に相当する。
【０７４１】
また、上述したように、ベクタアドレスは「０００４Ｈ」である。
よって、図８８に示すように、
００００Ｈ：電源投入プログラム（開始プログラム）
：
００００４Ｈ：ベクタアドレス
：
００００８Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム１
：
００１０Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム２
：
００１８Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム３
：
００２０Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム４
：
００２８Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム５
：
００３０Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム６
：
００３８Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム７
：
００４０Ｈ：ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム８
：
というデータ（命令、プログラムを含む）の配置となる。
【０７４２】
また、ジャンプ命令は、本実施形態では３バイトの容量を必要とする。そこで、「００００１Ｈ」～「００００３Ｈ」にジャンプ命令を記憶し、ジャンプ先アドレスとしてたとえば「００５０Ｈ」を指定する。「００５０Ｈ」以降には、「００００Ｈ」の続きのプログラムを記憶する。
ここで、当該ジャンプ命令を含めて電源投入プログラムと称してもよく、あるいは、ジャンプ命令を含まないものを電源投入プログラムと称してもよい。
これにより、「００００Ｈ」で電源投入プログラムを開始し、次の「００００１Ｈ」のジャンプ命令で「００５０Ｈ」に飛び、「００５０Ｈ」から電源投入プログラムの続きを実行することができる。
このように設定すれば、「００００Ｈ」から電源投入プログラムを開始しつつ、「００００４Ｈ」にベクタアドレスを配置することができる。さらに、「００００Ｈ」から電源投入プログラムを開始しつつ、「００００８Ｈ」、「００１０Ｈ」等に、ＲＳＴ命令を配置することができる。
【０７４３】
なお、電源投入プログラムの続きでは、たとえば設定変更モードに移行するか否かが判断される。
ここで、電源投入時には電圧が不安定であることから、ジャンプ命令が正常に実行されないおそれがある。ジャンプ命令が正常に実行されない場合は、設定変更モードに移行す

るまでの時間がかかったり、設定変更モードに移行しない可能性がある。このため、設定変更モードに移行するための操作（たとえば設定キーの所定の操作）をして電源を投入した場合に、目安となる時間（Ｔ）までに設定変更モードに移行しなかったときは、ジャンプ命令を含むプログラムが正常に実行されなかったと判断することができる。そして、管理者が、目安となる時間（Ｔ）までに設定変更モードに移行しないと判断したときは、遊技機１０の電源を入れ直す。電源が再投入されると、再度、セキュリティモードを経て、アドレス「０００００Ｈ」からプログラムが開始する。

また、電源投入プログラムのジャンプ命令は、「０００００Ｈ」から「０００７Ｈ」までに行うことが好ましい。ＲＳＴ命令として「０００８Ｈ」を使用可能とするためである。

【０７４４】

また、「０００８Ｈ」にＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム１を記憶する場合、当該プログラム１は、「０００８Ｈ」から「０００ＦＨ」の８バイトの容量、又は８バイト以内の容量で済むプログラムを配置する。

同様に、「００１０Ｈ」にＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム２を記憶する場合、当該プログラム２は、「００１０Ｈ」～「００１７Ｈ」の８バイトの容量、又は８バイト以内の容量で済むプログラムを配置する。

【０７４５】

ここで、当該プログラム２がたとえば「００１０Ｈ」～「００１３Ｈ」の４バイトからなる場合、「００１４Ｈ」～「００１７Ｈ」のアドレスをどのように用いてもよい。

たとえば第１に、「００１４Ｈ」～「００１７Ｈ」のアドレスを未使用領域（「０００００００００Ｂ」を記憶）としてもよい。

また第２に、「００１４Ｈ」～「００１７Ｈ」に、４バイト以内で収まる他のプログラムを記憶してもよい。

さらにまた第３に、「００１４Ｈ」に「０００００Ｈ」から始まる電源投入プログラムの続きのプログラムを記憶し、「００１５Ｈ」～「００１７Ｈ」にジャンプ命令（「００１４Ｈ」の続きのプログラムが記憶されているアドレスにジャンプする命令）を記憶してもよい。

【０７４６】

以上は、「００１８Ｈ」、「００２０Ｈ」、「００２８Ｈ」、「００３０Ｈ」、「００３８Ｈ」及び「００４０Ｈ」についても同様である。

なお、たとえば、「００２０Ｈ」にＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム４を記憶する場合に、当該プログラム４が「００２０Ｈ」～「００２ＤＨ」の１４バイトの容量のときは、ＲＳＴ命令で「００２８Ｈ」を呼び出すプログラム５を設けないようにしてもよい。ただし、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムが８バイトを超える場合には、プログラム容量に制限が無い「００４０Ｈ」以降に記憶することが好ましい。このように構成することにより、ＲＳＴ命令で呼出し可能なプログラムとして８つのプログラムを記憶することができる。

また、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムが８バイトを超える場合のプログラムの配置方法としては、「００４０Ｈ」以降に記憶することだけでなく、たとえば上記の例では「００２０Ｈ」から「００２４Ｈ」までプログラムを記憶し、「００２５Ｈ」～「００２７Ｈ」にジャンプ命令を記憶し、当該ジャンプ命令によって「００４０Ｈ」以降にジャンプさせる方法が挙げられる。このようにすることで、「００２８Ｈ」にＲＳＴ命令で呼び出すことができるプログラムを記憶することができる。このような方法をとれば、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムが８バイトを超える場合であっても、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを８個設けることができる。

図８８の例では、「０００１Ｈ」に「００５０Ｈ」へジャンプする命令を記憶し、「００５０Ｈ」以降に、「０００００Ｈ」の続きのプログラムを記憶した例を示している。

【０７４７】

なお、本実施形態ではベクタアドレスを「０００４Ｈ」にしたが、これに限られない。

ここで、ベクタアドレスの値の上位バイトは、Ｉレジスタの値である。そして、本実施

形態のように、電源投入後にＩレジスタに特定値を設定する処理を実行せず、メインＣＰＵ５５のレジスタとして初期化され、「００Ｈ」となったままの状態とすることから、ベクタアドレスの上位バイト値を「００Ｈ」としている。ただし、これに限らず、電源投入後にＩレジスタを初期化した後、Ｉレジスタに特定値を設定する処理を実行する場合には、ベクタアドレスの上位バイト値を当該特定値に設定することができる。

ただし、図８３に示すように、ベクタアドレスを、内蔵ＲＯＭ５４中、使用領域のプログラム領域に設ける場合には、Ｉレジスタの値は、「００Ｈ」～「１１Ｈ」の範囲となる。

なお、後述するように、ベクタアドレスは、使用領域のプログラム領域に設けることに限らず、使用領域のデータ領域、使用領域外領域のプログラム領域、使用領域外領域のデータ領域に設けることも可能である。

【０７４８】

ただし、電源投入後にＩレジスタを初期化した後、Ｉレジスタに特定値を設定する処理を実行する場合には、それだけプログラム容量を必要とする。たとえば特定値を「０２Ｈ」とした場合、電源投入後にＩレジスタを初期化した後、「ＬＤ　Ｉ，０２Ｈ」（Ｉレジスタに「０２Ｈ」をロードする命令（プログラム））を設ける必要がある。当該プログラムとしてたとえば２バイトの容量を要する場合には、それだけプログラム記憶領域を消費する。

これに対し、本実施形態のように、Ｉレジスタ値として、初期化された値である「００Ｈ」を用いる場合には、Ｉレジスタに特定値を設定する必要がないので、それだけプログラム記憶領域を節約することができる。これにより、ベクタアドレスの上位バイト値を「００Ｈ」とした方がプログラム容量を少なくすることができる。

【０７４９】

さらに、Ｉレジスタ値を「００Ｈ」とした場合に、ベクタアドレスの値は、「０００４Ｈ」に限られない。具体的には、ベクタアドレスの値は、たとえば「００ＦＥＨ」及び「００ＦＦＨ」以下の値であり、かつ、ＲＳＴ命令での呼出し対象となるアドレス（上述した「０００８Ｈ」、「００１０Ｈ」等）以外であれば、任意に設定することができる。たとえば「００Ｆ４Ｈ」に設定することが可能である。ベクタアドレスの下位バイトの下位４ビット値を「０１００Ｂ（４Ｈ）」とすれば、図８６（Ｂ）に示す本実施形態の自動割当て値をそのまま使用することができる。

また、ベクタアドレスの下位バイトの上位４ビット値を上記のように「ＦＨ」（１１１１Ｂ）としたときには、図８５（Ａ）中、割込み初期設定アドレス（３ＦＤＡＨ）のデータ値において、上位４ビット値（ベクタアドレス設定値）が「１１１１Ｂ」となる。

【０７５０】

図８９は、ベクタアドレス値を「００Ｆ４Ｈ」としたときの例を示す図である。この場合には、「０００４Ｈ」はベクタアドレスではないので、「００００Ｈ」～「０００４Ｈ」には、電源投入プログラムを記憶することができる。

また、ジャンプ命令のプログラム容量として３バイト必要である場合、「０００５Ｈ」～「０００７Ｈ」の３バイト記憶領域にジャンプ命令を配置し、「０００８Ｈ」には、図８８と同様にＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム１を記憶することができる。

【０７５１】

次に、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム、すなわち１遊技で複数回呼び出されるプログラムについて説明する。

図９０は、ＲＳＴ命令で呼び出される処理の例を示すフローチャートであり、（Ａ）、（Ｂ）、及び（Ｃ）は、それぞれ例１、例２、及び例３を示す。

図９０（Ａ）の例１は、制御コマンドセット１（Ｒ_ＣＭＤ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。この処理は、たとえば図６７（第２実施形態）中、ステップＳ３０３の処理に相当し、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して送信するコマンドデータをセットするための処理である。

さらに、図示しないが、図６７（第２実施形態）中、ステップＳ２７２における遊技開

始セット処理においても作動状態（ＢＢ作動図柄が表示されたか否かや、リプレイ作動図柄が表示されたか否か等）の出力要求がセットされ、制御コマンドセット１が実行される。

同様に、図示しないが、図６７（第２実施形態）中、ステップＳ２７９におけるスタートスイッチ受付け処理においても、リール回転開始時の出力要求がセットされ、制御コマンドセット１が実行される。

【０７５２】

図９０（Ａ）において、まず、ステップＳ１５１では、メイン制御基板５０は、割込み禁止処理を実行する。次のステップＳ１５２では、制御コマンドセット２（Ｃ_ＣＭＤ_ＳＥＴ）を実行する。そしてステップＳ５０３に進み、ステップＳ１５１で禁止した割込み処理の解除（すなわち割込み許可）を実行する。以上の処理により、制御コマンドセット２の実行中は、割込み処理が禁止される。

なお、制御コマンドセット２の詳細な処理は省略するが、この処理は、制御コマンドの書込みを行う処理である。また、制御コマンドセット２の実行中は割込み処理が禁止されるので、制御コマンドの書込み処理中に割込み処理が実行されることによる誤作動を防止することができる。

【０７５３】

図９０（Ｂ）の例２は、割込み待ち処理（Ｒ_ＩＮＴＲ_ＷＡＩＴ）を示すフローチャートである。この処理は、たとえば図６６（第２実施形態）のステップＳ２７５４や、図６７（第２実施形態）のステップＳ２９５の処理に相当する。

まず、ステップＳ１６１では、メイン制御基板５０は、割込みカウンタ値を取得する。この処理は、割込みカウンタ値をＡレジスタに記憶する処理である。なお、内蔵ＲＷＭ５３の使用領域の作業領域中、所定のアドレスには、１６ビット（２バイトカウンタ）の割込みカウンタ値を記憶しており、ステップＳ１６１では、下位８ビットのアドレスに記憶されている値をＡレジスタに記憶する。

次のステップＳ１６２では、メイン制御基板５０は、割込みカウンタ値の下位８ビットの値が変化したか否かを判断する。具体的には、Ａレジスタ値から下位８ビットの値を減算し、演算結果が「０」でないとき（ゼロフラグ＝「０」のとき）は「Ｙｅｓ」と判断する。変化したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、変化していないと判断したときはステップＳ１６２の処理を継続する。

【０７５４】

図９０（Ｃ）の例３は、カウントダウン（Ｒ_ＣＮＴ_ＤＯＷＮ）を示すフローチャートである。この処理は、たとえば図６７（第２実施形態）のステップＳ３０１（遊技終了チェック処理）において有利区間クリアカウンタを減算する処理、図６８（第２実施形態）のステップＳ４５５（タイマ計測）においてタイマ値を更新する処理、あるいは図示しないがＡＴ遊技中にＡＴ遊技回数を更新する処理等に用いられる。

この処理では、ステップＳ１７１において、カウンタ値を「１」減算し、本フローチャートの処理を終了する。

なお、図９０に示した３つの処理は、１遊技で複数回呼び出される処理の例示であり、これら３つの処理に限定されるものではなく、さらに多くの処理が挙げられる。そして、上述したアドレス内に記憶可能なプログラム容量であり、かつ、１遊技での呼出し回数が多いプログラムを、ＲＳＴ命令で呼び出す処理に設定する。

【０７５５】

図９１は、プログラムコード領域指定アドレスとそのデータ値とを示す図である。なお、以下では「プログラムコード領域指定アドレス」と称するが、「プログラムコード領域設定アドレス」と称してもよい。

図８３に示すように、内蔵ＲＯＭ５４のプログラム管理領域において、アドレス「３ＦＤ３Ｈ」～「３ＦＤ８Ｈ」は、プログラムコード領域指定アドレスに設定されている。

メインＣＰＵ５５は、プログラムコード領域に指定されたアドレスの範囲内に記憶されているプログラムコードが実行されたときは正常であると判断し、プログラムコード領域

に指定されたアドレスの範囲外に記憶されているプログラムコードが実行されたときは異常（指定領域外走行）と判断する。メインＣＰＵ５５は、異常（指定領域外走行）と判断した場合には、リセットを発生させる。

換言すると、指定領域外に記憶されているプログラムコード（命令）を呼び出した（命令フェッチした）ときに、リセットを発生させる。

【０７５６】

このようにしているのは、以下の理由による。

第１の理由としては、本来のプログラム領域以外の領域に不正プログラムコードが記憶され、本来のプログラム領域からたとえばジャンプ命令で不正プログラムコードに飛ばし、当該不正プログラムコードを実行させるというゴト行為のおそれがあるためである。

また、第２の理由としては、電源投入直後の電圧不安定時に暴走が発生したり、熱による暴走が発生したりして、プログラム領域以外の領域に命令が飛ぶおそれがあるためである。具体的には、たとえばＡアドレスからＢアドレスにジャンプする命令を有する場合に、当該命令が正確に実行されなければ、Ｂアドレス以降に記憶された命令が設計時間内に実行されない場合がある。このような場合には、一旦電源を落とし、電源を再投入（再起動）させるものである。

【０７５７】

図８７では、指定領域外走行時の処理を併せて図示している。

図８７に示すように、ユーザモードの実行中に指定領域外走行を検知したときは、リセットを発生させる。この場合、メインＣＰＵ５５は、レジスタを初期化し、セキュリティモードを経由して、再度、ユーザモードを実行する（アドレス「００００Ｈ」からプログラムを実行する。）。

なお、これに限らず、指定領域外走行を検知し、リセットを発生させたときは、レジスタを初期化した後、セキュリティモードを経由することなく、ユーザモードから実行してもよい。

また、図８７の例では、レジスタを初期化した後にＰＲＯＭモード要求の有無を判断しているが、これに限らず、指定領域外走行を検知し、リセットを発生させたときは、ＰＲＯＭモード要求の有無を判断しないようにしてもよい。

ただし、指定領域外走行を検知してリセットを発生させたときは、レジスタの初期化は必ず実行される。

【０７５８】

図９１（Ａ）は、プログラムコード領域１の終了アドレスを指定するためのアドレスを示す図である。「プログラムコード領域１」は、図８３中、使用領域のプログラム領域に相当する。なお、後述する「プログラムコード領域２」は、図８３中、使用領域外領域のプログラム領域に相当する。

ここで、図８３に示すように、使用領域のプログラム領域のアドレス範囲は、「００００Ｈ」～「１１ＦＥＨ」となっている。このため、本実施形態では、開始アドレス「００００Ｈ」については定めず、終了アドレス「１１ＦＥＨ」のみを定めるようにしている。このようにすれば、開始アドレス「００００Ｈ」を定めるための記憶領域（２バイト）が不要となる。

終了アドレスのみを定め、開始アドレスを定めなければ、必然的に、メインＣＰＵ５５は、内蔵メモリの先頭アドレスから終了アドレスまでの範囲をプログラムコード領域１と認識する。そして、実際に、プログラムコード領域１（使用領域のプログラム領域）は「００００Ｈ」から開始しているので、メインＣＰＵ５５が上記のように認識しても支障はない。

【０７５９】

プログラムコード領域１の終了アドレスは、プログラム管理領域のアドレス「３ＦＤ３Ｈ」及び「３ＦＤ４Ｈ」（２バイト領域）に記憶される。本実施形態では、図９１（Ａ）に示すように、アドレス「３ＦＤ３Ｈ」に下位バイトを記憶し、アドレス「３ＦＤ４Ｈ」に上位バイトを記憶する。

したがって、アドレス「３ＦＤ３Ｈ」には「ＦＥＨ」（１１１１１１１０Ｂ）が記憶され、アドレス「３ＦＤ４Ｈ」には「１１Ｈ」（０００１０００１Ｂ）が記憶される。

【０７６０】

図９１（Ｂ）は、プログラムコード領域２の開始アドレスを指定するためのアドレスを示す図である。

プログラムコード領域２の開始アドレスを指定するためのアドレスは、「３ＦＤ５Ｈ」及び「３ＦＤ６Ｈ」に設定されている。図８３に示すように、使用領域外領域のプログラム領域のアドレス範囲は、「２０００Ｈ」～「２４５ＤＨ」である。このため、プログラムコード領域２の開始アドレスは「２０００Ｈ」である。

したがって、アドレス「３ＦＤ５Ｈ」には「００Ｈ」（０００００００００Ｂ）が記憶され、アドレス「３ＦＤ６Ｈ」には「２０Ｈ」（００１００００００Ｂ）が記憶される。

【０７６１】

図９１（Ｃ）は、プログラムコード領域２の終了アドレスを指定するためのアドレスを示す図である。プログラムコード領域２の終了アドレスを指定するためのアドレスは、「３ＦＤ７Ｈ」及び「３ＦＤ８Ｈ」に設定されている。

そして、アドレス「３ＦＤ７Ｈ」には「５ＤＨ」（０１０１１１０１Ｂ）が記憶され、アドレス「３ＦＤ８Ｈ」には「２４Ｈ」（００１００１００Ｂ）が記憶される。

【０７６２】

以上のように、プログラムコード領域１の終了アドレス、及びプログラムコード領域２の開始及び終了アドレスがプログラム管理領域に記憶されている状況下で、メインＣＰＵ５５は、これらの指定アドレス範囲内のプログラムコードが実行されているときは正常と判断するが、指定アドレス範囲外のプログラムコードが実行されるときは、異常と判断する。

【０７６３】

なお、プログラムコード領域を指定しないことも可能である。この場合には、プログラムコード領域１終了アドレス、プログラムコード領域２開始アドレス、及びプログラムコード領域２終了アドレスのすべてに「０００００Ｈ」を記憶する。

また、たとえばプログラムコード領域１のみアドレスを指定し、プログラムコード領域２のアドレスを指定しない場合には、プログラムコード領域１終了アドレスを図９１に示すように「１１ＦＥＨ」とし、プログラムコード領域２の開始アドレス及び終了アドレスを「００００Ｈ」とすればよい。

【０７６４】

以上、本発明の第３実施形態について説明したが、本発明は、上記記載に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）使用領域のプログラム領域にベクタアドレスを設けたが、たとえば使用領域のデータ領域にベクタアドレスを設けることも可能である。たとえばベクタアドレスの上位バイト値を「１２Ｈ」にした場合には、電源が投入された後、Ｉレジスタには「１２Ｈ」を記憶する処理を実行する。

また、使用領域外領域のプログラム領域にベクタアドレスを設けてもよい。たとえばベクタアドレスの上位バイト値を「２０Ｈ」にした場合には、電源が投入された後、Ｉレジスタには「２０Ｈ」を記憶する処理を実行する。

さらにまた、使用領域外領域のデータ領域にベクタアドレスを設けてもよい。たとえばベクタアドレスの上位バイト値を「２４Ｈ」にした場合には、電源が投入された後、Ｉレジスタには「２４Ｈ」を記憶する処理を実行する。

なお、使用領域のデータ領域にベクタアドレスを設けた場合、使用領域外領域のプログラム領域にベクタアドレスを設けた場合、及び使用領域外領域のデータ領域にベクタアドレスを設けた場合のいずれも、ベクタアドレスに記憶されたデータ値を読み込んだだけでは、指定領域外走行となりリセットがかかることはない。

【０７６５】

（２）ベクタアドレスに記憶されているデータ値、すなわちタイマ割込み処理のプログ

ラムが記憶された先頭アドレスは、任意に設定することができる。図８６（ｃ）の例では、「１１３４Ｈ」としたが、これに限られない。また、タイマ割込み処理のプログラムが記憶された先頭アドレスは、ベクタアドレスよりも後でもよいし、ベクタアドレスよりも前であってもよい。

（３）上記実施形態では、プログラムコードの実行可能範囲（走行可能な領域）として、図９１に示すように、２つのアドレス範囲を定めたが、これに限らず、１つのアドレス範囲のみを定めてもよい。

また、内蔵ＲＯＭ５４の使用領域のプログラム領域においてプログラムコードの実行可能範囲を定めるにあたり、上記実施形態では終了アドレスのみを定め、開始アドレスを定めていないが、これに限らず、開始アドレス及び終了アドレスの双方を定めてもよい。

【０７６６】

（４）上記実施形態では、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶したアドレスとして、「０００８Ｈ」、「００１０Ｈ」、「００１８Ｈ」、「００２０Ｈ」、「００２８Ｈ」、「００３０Ｈ」、「００３８Ｈ」、及び「００４０Ｈ」を設けたが、これら８個のアドレスに限られるものではない。ただし、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶したアドレスのうち上位バイトは「００Ｈ」に設定することが好ましい。

このようにすることで、１遊技で複数回呼び出されるモジュールを先頭アドレス（００００Ｈ）付近に設けておくことにより、開発段階において、当該モジュールを先に設計しておき、他のモジュールを後に設計（検討）することが可能となる。

【０７６７】

（５）ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶したアドレスとベクタアドレスとの関係については、以下の通りである。

第１に、図８８に示すように、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶したすべてのアドレスよりも前にベクタアドレスを配置してもよい。

第２に、図８９に示すように、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶したすべてのアドレスよりも後にベクタアドレスを配置してもよい。

第３に、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶した１つのアドレス（たとえば「００２０Ｈ」）と、ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラムを記憶した他の１つのアドレス（たとえば「００２８Ｈ」）との間（たとえば「００２６Ｈ」及び「００２７Ｈ」）にベクタアドレスを配置してもよい。

【０７６８】

この場合、使用領域のプログラム領域内（「０００００Ｈ」～「００ＦＦＨ」の範囲内）にベクタアドレスを配置すれば、電源投入後、Ｉレジスタにベクタアドレスの上位バイト値を設定する必要がない。換言すれば、Ｉレジスタ値を「００Ｈ」とすれば、プログラム容量を削減することができる。

また、図８６（Ｂ）に示すように、ベクタアドレス値の下位１バイト中、Ａ３－Ａ０ビット値は、この例の場合、「０１００Ｂ」となる。よって、この時点で、ベクタアドレス値は、「００００００００／＃＃＃＃０１００Ｂ」となる（「＃」は、「０」又は「１」の任意の値。）。

ここで、上記「＃＃＃＃Ｂ」（ベクタアドレス設定値）は、図８６（Ａ）の例では「００００Ｂ」である。しかし、これに限らず、「＃＃＃＃Ｂ」をたとえば「１０００Ｂ（８Ｈ）」や「１１１１Ｂ（ＦＨ）」としてもよい。

「＃＃＃＃Ｂ」を「１０００Ｂ（８Ｈ）」としたときは、ベクタアドレス値は「０００００００００／１００００１００Ｂ」となり、「＃＃＃＃Ｂ」を「１１１１Ｂ（ＦＨ）」としたときは、ベクタアドレス値は「０００００００００／１１１１０１００Ｂ」となる。

【０７６９】

（６）ベクタアドレス値の上位バイト値はＩレジスタ値とし、「００Ｈ」とした。しかしこれに限らず、上述したことと一部重複するが、ベクタアドレスの上位バイトの値を「００Ｈ」以外の値、たとえば「０２Ｈ」としてもよい。この場合、遊技機１０の電源をオンにした後、Ｉレジスタを初期化した後、Ｉレジスタに「０２Ｈ」を記憶する処理を実行

する。
特に、ベクタアドレスを、内蔵ＲＯＭ５４中、使用領域のプログラム領域に設ける場合には、Ｉレジスタの値すなわちベクタアドレスの上位バイト値は「００Ｈ」～「１１Ｈ」の範囲であればよい。
【０７７０】
ただし、遊技機１０の電源がオンにされる毎にＩレジスタは初期化される（「００Ｈ」となる）ため、当該初期化後に、改めてＩレジスタにたとえば「０２Ｈ」を記憶する処理を実行する。上述したように、たとえば「ＬＤ　Ｉ，０２Ｈ」というプログラムコードを設け、Ｉレジスタに「０２Ｈ」を記憶する処理を実行する。
一方、本実施形態のように、ベクタアドレスの上位バイトの値を「００Ｈ」とすれば、Ｉレジスタ値は「００Ｈ」となるので、遊技機１０の電源がオンにされ、Ｉレジスタが初期化された後はＩレジスタに特定値を記憶する処理が不要となる。換言すれば、「ＬＤ　Ｉ，００Ｈ」というプログラムコードを設ける必要がない。よって、その分、プログラム容量を削減することができる。
【０７７１】
（７）第１実施形態～第３実施形態、及び第１実施形態～第３実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【０７７２】
＜第４実施形態＞
第４実施形態は、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順、及び／又は操作タイミング）に応じて入賞役（メダル獲得枚数期待値）が異なる偏り役を備える遊技機に関するものである。
「偏り役」とは、ストップスイッチ４２の操作態様に応じて入賞役が異なっており、かつ、一方的に有利な押し順とそれ以外の押し順（一方的に不利な押し順）とを有し、偏り役に当選した遊技において、一方的に有利な押し順でストップスイッチ４２が操作されると、それ以外の押し順でストップスイッチ４２が操作された場合と比較して、当該１遊技におけるメダル獲得枚数期待値（ＡＴに係る期待値を考慮しない期待値）が高くなる役である。
また、ストップスイッチ４２の押し順としては、順押し（左第一停止）と変則押し（中第一停止又は右第一停止）とを有するが、第４実施形態における「一方的に有利な押し順」は、変則押しに相当する。
【０７７３】
偏り役は、複数種類の小役から構成されており、偏り役の当選とは、これら複数種類の小役の重複当選に相当する。そして、偏り役の当選時（複数種類の小役の重複当選時）に、一方的に有利な押し順でストップスイッチ４２が操作されると、枚数優先制御（第１実施形態参照）により最も払出し数の多い小役（以下「高目」という。）が入賞可能となる。一方、偏り役の当選時に一方的に有利な押し順以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されると、個数優先制御（第１実施形態参照）により、最も払出し数の多い小役以外の小役（以下「低目」という。）が入賞可能となる。なお、枚数優先制御が実行されたときは、一般には、高目が「ＰＢ＝１」で入賞する。
これに対し、個数優先制御が実行されたときは、
ａ）低目が「ＰＢ＝１」で入賞する場合と、
ｂ）低目が「ＰＢ≠１」で入賞するか、又はいずれの小役も入賞しない（役の入賞を取りこぼす）場合と
を有する。
【０７７４】
さらに、「偏り役」には正解押し順が６択の押し順に対して均等に割り当てられておらず、偏り役の当選時には上述した変則押しでストップスイッチ４２を操作すると一方的に有利となるように構成されている。このことから、偏り役の当選時には、一方的に有利な

押し順（変則押し）とそれ以外の押し順（一方的に不利な押し順（順押し））とを有する。また、「偏り」とは、有利な押し順が変則押しに偏っていることを示している。
　具体的には、偏り役に当選した遊技において、順押しでストップスイッチ４２が操作されたときに高目が入賞する割合を「Ｒ１（％）」とし、変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときに高目が入賞する割合を「Ｒ２（％）」としたとき、
　「Ｒ１＜Ｒ２」
　となるように構成されている。
　特に第４実施形態では、「Ｒ１＝０（％）」に設定されている。
【０７７５】
　図９２（ａ）は、第４実施形態において、役の種類、当選確率、ストップスイッチ４２の押し順ごとの払出し枚数等を示す図であり、同図（ｂ）は、偏り役の出玉性能を示す図である。第１実施形態と同様に、スタートスイッチ４１が操作されたときに役抽選手段６１による役抽選が行われ、図９２に示す役が同図に示す当選確率で当選するように構成されている。なお、図９２では、特別役（ボーナス役）を省略している。
　図９２において、偏り役は、偏りベル１～偏りベル４、レア役Ａ、レア役Ｂに相当する。
　ここで、いわゆる押し順ベルとして、
　左中右（１２３）正解ベル
　左右中（１３２）正解ベル
　中左右（２１３）正解ベル
　中右左（２３１）正解ベル
　右左中（３１２）正解ベル
　右中左（３２１）正解ベル
　を設け、各押し順ベルの当選確率はすべて同一に設定することが挙げられる。
　これにより、遊技中に、遊技者がどの押し順で遊技を消化しても、各押し順ベルの当選に基づくメダル獲得枚数期待値に有利／不利は生じない。
　換言すれば、順押しで遊技を消化した場合と、変則押しで遊技を消化した場合とで、押し順ベルに係るメダル獲得枚数期待値は同一である。
【０７７６】
　これに対し、第４実施形態では、偏り役は、順押しでは押し順正解となる場合（高目が入賞する場合）がなく、押し順正解となるのは変則押しに限られる。
　換言すれば、偏り役の当選時には、正解押し順となるのは変則押しに限られているので、遊技者が通常行うストップスイッチ４２の押し順である順押しで遊技を消化した場合には、偏り役当選時に高目が入賞することはない。
【０７７７】
　偏りベル１～偏りベル４を構成する役は、いずれも、１枚役、２枚役、及び７枚役である。そして、いずれかの偏りベルの当選時に、変則押しの正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、枚数優先制御によって、高目ベルである７枚役が「ＰＢ＝１」で入賞する。これに対し、いずれかの偏りベルの当選時に、不正解押し順である順押しでストップスイッチ４２が操作されたときは、個数優先制御によって、低目ベルである１枚役又は２枚役が「ＰＢ＝１」で入賞する。また、いずれかの偏りベルの当選時に、変則押しであるが不正解押し順であるときは、個数優先制御によって低目ベルである１枚役が「ＰＢ＝１」で入賞する。
　すなわち、この例では、偏りベル当選時にどの押し順でストップスイッチ４２が操作されても取りこぼしは発生しない。
【０７７８】
　より具体的に説明すると、たとえば偏りベル１の当選時に、中左右の正解押し順でストップスイッチ４２が操作されると、「ＰＢ＝１」で７枚役が入賞する。これに対し、偏りベル１の当選時に、中右左、右左中、又は右中左の不正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると、「ＰＢ＝１」で１枚役が入賞するように構成されている。

一方、偏りベル１の当選時に、不正解押し順である順押し（左中右、又は左右中）でストップスイッチ４２が操作されると、「ＰＢ＝１」で１枚役又は２枚役が入賞する。１枚役又は２枚役のいずれが入賞するかは、ストップスイッチ４２の操作タイミングに応じて異なる。このことは、偏りベル２～偏りベル４の当選時も同様である。

【０７７９】

同様に、偏りベル２の当選時に、中右左の正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると「ＰＢ＝１」で７枚役が入賞し、中左右、右左中、又は右中左の不正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると「ＰＢ＝１」で１枚役が入賞する。

また、偏りベル３の当選時に、右左中の正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると「ＰＢ＝１」で７枚役が入賞し、中左右、中右左、又は右中左の不正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると「ＰＢ＝１」で１枚役が入賞する。

さらにまた、偏りベル４の当選時に、右中左の正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると「ＰＢ＝１」で７枚役が入賞し、中左右、中右左、又は右左中の不正解押し順でストップスイッチ４２を操作すると「ＰＢ＝１」で１枚役が入賞する。

【０７８０】

毎遊技、偏りベル１～４は合算で「４／５」の確率で当選する。ここで、偏りベル当選時の順押し時に、１枚役が５０％の確率で入賞し、２枚役が５０％の確率で入賞するとしたときに、毎遊技、順押しで消化した場合には、偏りベルに基づくメダル獲得枚数期待値は、

４／５×１／２×１＋４／５×１／２×２＝１．２（枚）

となる。

一方、毎遊技、変則押しで消化した場合には、偏りベルに基づくメダル獲得枚数期待値は、

４／５×１／４×７＋４／５×３／４×１＝２．０（枚）

となる。

【０７８１】

また、レア役Ａ、レア役Ｂは、偏り役の一種である。レア役Ａ、レア役Ｂは、いずれも、１枚役と１２枚役とを含む役である。

そして、図９２に示すように、レア役Ａ又はレア役Ｂの当選時に、順押しでストップスイッチ４２が操作されたときは、押し順不正解となり、「ＰＢ＝１」で１枚役（低目）が入賞する。

一方、レア役Ａ又はレア役Ｂの当選時に、変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときは、押し順正解となり、「ＰＢ＝１」で１２枚役（高目）が入賞する。

レア役Ａ及びレア役Ｂの合算の当選確率は「１／１２５」であるので、順押しの場合、レア役Ａ及びレア役Ｂに基づくメダル獲得枚数期待値は、

１／１２５×１＝０．００８（枚）

となる。

一方、変則押しの場合、レア役Ａ及びレア役Ｂに基づくメダル獲得枚数期待値は、

１／１２５×１２＝０．０９６（枚）

となる。

以上より、偏り役当選時の遊技において、当該遊技でのメダル獲得枚数期待値は、変則押しをすれば一方的に有利となり、順押しでは一方的に不利となる（図９２（ｂ））。

【０７８２】

偏り役以外の役としては、共通ベル、スイカ、及びリプレイを備える。

共通ベルは、正解押し順／不正解押し順という概念を有さず、どの押し順でストップスイッチ４２が操作されても、６枚役が入賞する（ＰＢ＝１）。

また、スイカは、その当選時には押し順にかかわらず入賞可能となる小役であるが、取りこぼしを有する役である。このため、図９２では、「５枚（入賞時）」又は「０枚（取りこぼし時）」と表示している。ただし、図柄配列やストップスイッチ４２の操作タイミングによっては、入賞しやすさに差が生じる場合があるが、この点については説明を割愛

する。
　共通ベルは、払出し数６枚で当選確率は「１／８８」である。
　また、スイカは、払出し数５枚（取りこぼさない場合）で当選確率は「１／２００」である。スイカについては、入賞５０％、取りこぼし５０％とすると、共通ベル及びスイカの合算のメダル獲得枚数期待値は、
　６×１／８８＋５×１／２００×１／２　０．０８１（枚）
　である。
【０７８３】
　以上より、順押しで遊技を消化したときの全役に基づくメダル獲得枚数期待値は、
　１．２＋０．００８＋０．０８１＝１．２８９（枚）
　となる。
　一方、変則押しで遊技を消化したときの全役に基づくメダル獲得枚数期待値は、
　２．０＋０．０９６＋０．０８１＝２．１７７（枚）
　となる。
　したがって、メダル獲得枚数期待値は、順押し時よりも変則押し時の方が大きい。
　また、第４実施形態では、ベット数（「規定数」ともいう。）は「３（枚）」である。このため、毎遊技、変則押しで遊技を消化しても、１遊技あたりのメダル獲得枚数期待値がプラスにはならないようになっている。
【０７８４】
　一方、第４実施形態では、上記の他の実施形態と同様に、通常区間（非有利区間）と有利区間とを有する。さらに有利区間は、非ＡＴとＡＴとを有する。非ＡＴには非ＣＺとＣＺ（ＡＴ当選期待度が非ＣＺよりも高い状態）とを有する。
　そして、通常区間では、ＡＴ抽選（以下の第４実施形態の説明では、ＣＺ抽選を含めてＡＴ抽選と称する。）を実行しない。これに対し、有利区間かつ非ＡＴ中は、ＡＴ抽選を実行する。ＡＴ抽選は、レア役Ａ及びレア役Ｂ（以下、レア役Ａ及びレア役Ｂを総称して単に「レア役」という。）の当選時に実行可能とする。
　なお、共通ベルやスイカの当選時にもＡＴ抽選を実行してもよいが、第４実施形態では、説明の簡素化のため、レア役の当選時にのみＡＴ抽選を実行可能とする。
【０７８５】
　また、レア役の当選時に順押しでストップスイッチ４２が操作されたときのＡＴの当選期待度（「当選確率」、「当選割合」、「当選期待値」等ともいう。）を「Ｐ１」とし、レア役の当選時に変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときのＡＴの当選期待度を「Ｐ２」としたとき、
　Ｐ１＞Ｐ２
　に構成されている。このため、遊技中にいつレア役に当選するかはわからないので、有利区間かつ非ＡＴにおいてＡＴの当選期待度を高めるためには、遊技者は、常時、順押しで遊技を消化した方が有利となる（図９２（ｂ））。
　なお、ＡＴの当選期待度「Ｐ２」は、「０」を超える値でもよく、あるいは「０」でもよい。第４実施形態では、「Ｐ２＝０」とする。
【０７８６】
　ＡＴ抽選は、スタートスイッチ４１が操作され、レア役に当選したことに基づいて行われるので（後述する図１０２のステップＳ２８３）、ＡＴ抽選が実行されるタイミングでは、未だストップスイッチ４２は操作されていない。
　したがって、たとえばレア役当選時のＡＴ抽選は、レア役当選のタイミング（スタートスイッチ４１の操作時）で行い、ＡＴに当選した場合であって、今回遊技が変則押しであったときは、今回遊技の全停時（今回遊技の遊技終了時、次回遊技の開始時でもよい。）に、当該ＡＴの当選を無効にする（ＡＴの当選を破棄する）。
【０７８７】
　上述したように、偏り役の当選時に、変則押しでストップスイッチ４２が操作されれば、順押しでストップスイッチ４２が操作されたときよりも、その遊技におけるメダル獲得

枚数期待値は高くなる。
しかし、上記のように、有利区間かつ非ＡＴにおいて、偏り役の当選時に、順押しでストップスイッチ４２が操作されたときはＡＴの権利を付与する場合を有するが、変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときは、ＡＴの権利を付与する場合はない。
このため、ＡＴでの出玉を含めたトータル（遊技全体）の出玉性能は、順押しの方が変則押しよりも高くなっている（図９２（ｂ））。
このことから、第４実施形態では、順押し（左第一停止）の押し順を「推奨押し順」と称し、変則押し（中第一停止又は右第一停止）の押し順を「非推奨押し順」と称する（図９２（ｂ））。
「推奨」とは、有利区間かつ非ＡＴにおいてその押し順で遊技を実行すれば、トータル（遊技全体）のメダル獲得枚数期待値が他の押し順よりも高くなることを意味する。
【０７８８】
ただし、順押しはあくまでも「推奨」であって「命令」等ではない。換言すれば、変則押しは「非推奨」であって「禁止」等ではない。
第４実施形態では、有利区間かつ非ＡＴにおいて非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、推奨画像（「所定画像」、「特定画像」と称してもよい。）を表示する。
ここで、「推奨画像」とは、順押しが推奨押し順であること、換言すれば、順押しが遊技者に有利な押し順であることを遊技者に知らせる画像である。なお、推奨画像の表示は、推奨押し順を遊技者に知らせる表示であり、警告表示とは異なる。変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときに、次回遊技以降の遊技において何らかのペナルティとなったり、遊技者が不利益を受けることはない。ただし、順押しでストップスイッチ４２が操作された遊技と、変則押しでストップスイッチ４２が操作された遊技とでは、上記のように当該遊技でのＡＴ当選期待度が異なる。
このため、推奨画像の表示により、変則押しでストップスイッチ４２を操作するとトータル（遊技全体）のメダル獲得枚数期待値が低下することを遊技者に知らせることを目的とする。ここで、「トータル（遊技全体）のメダル獲得枚数期待値が低下する」とは、たとえばＡＴ当選期待度が低くなること、ＡＴに当選したときのＡＴ中のメダル獲得枚数期待値が減少すること、ＡＴ当選までの天井ゲーム数が伸びてしまうこと等に相当する。
なお、「推奨画像」は、たとえば「左押し（順押し）が推奨です」、「左押し（順押し）が有利です」、「左押し（順押し）の方がＡＴに当選しやすいです」等の画像が挙げられる。ただし、推奨画像としては、上記以外にも各種の画像が挙げられる。
【０７８９】
ストップスイッチ４２が順押しされた遊技では、推奨画像が表示されることはない。これに対し、有利区間かつ非ＡＴにおいてストップスイッチ４２が変則押しされた遊技では、第一停止の時点で推奨画像が表示される。また、推奨画像が表示された場合であっても、少なくとも次回遊技の遊技開始時（スタートスイッチ４１操作時）にはその表示を終了する。ただし、今回遊技の全停時や次回遊技のベット操作時のタイミングで推奨画像の表示を終了することも可能である。この場合、推奨画像表示の終了のタイミングで内部制御状態と演出画像とを一致させる処理を実行することが好ましい。このように構成することで、推奨画像が表示される期間が短くなるため、遊技者が煩わしさを感じたり、他の遊技者が推奨画像を見て、非推奨押し順で遊技を行った台であることを知ってしまい、後の稼働が低下してしまうことを防ぐことができる。
また、推奨画像とともに、あるいは推奨画像に代えて、推奨押し順を報知するための音を出力してもよい。以下、推奨画像の表示を含む推奨押し順の報知として、適切な例及び不適切な例を挙げる。
（１）推奨押し順の報知として不適切な例
ａ）「変則押し禁止」と表示することは、推奨押し順の報知として不適切である。「禁止」という文言が警告の表現に該当するためである。遊技機１０では、ストップスイッチ４２の推奨押し順を遊技者に報知可能であるが、ストップスイッチ４２の押し順をどのよ

うにするかは遊技者が決定することであるため、特定の押し順を禁止することは不適切だからである。

【０７９０】

ｂ）「危険（ＤＡＮＧＥＲ）」と表示することは、推奨押し順の報知として不適切である。上記の「禁止」と同様に、警告の表現に該当するためである。

ｃ）黒と黄の縞模様を表示すること、禁止マーク（赤い円内に、斜め右下がりの赤い直線を表したもの）を表示すること、「×」と表示すること等は、推奨押し順の報知として不適切である。これらの画像は、社会通念上、警告、危険、禁止等と認識されるためである。

ｄ）ブザーや警報に類する音の出力は、推奨押し順の報知として不適切である。社会通念上、警告音、禁止音と認識されているからである。ただし、メダルセレクタエラーやホッパーエラー等、遊技機１０にエラーが発生した場合にブザーや警報等の音を出力可能としてもよいのは、もちろんである。

【０７９１】

（２）推奨押し順の報知として適切な例

ａ）上記のように「左押し（順押し）が推奨です」と表示することは、遊技者にとって最適な（遊技者にとって利益が最大となる）遊技方法（押し順）を報知しているので、推奨押し順の報知として適切である。

ｂ）通常時と異なるリール３１の停止音を出力することは、推奨押し順の報知として適切である。遊技機１０の演出として一般に用いられる程度の音であれば、警告音には該当しない。

ｃ）全停後にリール３１のバックライトを消灯させることは、推奨押し順の報知として適切である。上記と同様に、遊技機１０の演出として一般に用いられる程度のものだからである。

【０７９２】

ｄ）液晶画面を暗転させることは、推奨押し順の報知として適切である。上記ｃ）と同様の理由による。なお、暗転のタイミングは、第一停止時、第二停止時、全停時、全停後のいずれであってもよい。

ｅ）リール３１の停止音を出力しないことは、推奨押し順の報知として適切である。上記ｃ）と同様の理由による。なお、第一停止時のみの停止音を出力しない、第一停止時及び第二停止時の停止音を出力しない、すべての停止音を出力しない、のいずれでもよい。また、役の入賞音を出力しないことも、推奨押し順の報知として適切である。

【０７９３】

ｆ）複数遊技にわたる連続演出を出力している場合において、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに、連続演出の進行を中断することは、推奨押し順の報知として適切である。上記ｃ）と同様の理由による。

ｇ）前兆中に残り遊技回数を表示している場合において、当該残り遊技回数の減算表示を行わないことは、推奨押し順の報知として適切である。なお、前兆中に非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、内部制御上も前兆中の残り遊技回数の減算処理を実行しないものとする。このようにしても、事実を報知しているにすぎず、警告等には該当しないためである。

【０７９４】

ｈ）「変則押ししています」と画像表示すること、及び／又は音声出力することは、推奨押し順の報知として適切である。上記ｇ）と同様に事実を報知しているにすぎず、警告等には該当しないためである。

ｉ）「順押しをするとＡＴ性能が上がり、ベースが下がります。変則押しをすると、ＡＴ性能が下がり、ベースが上がります。」と画像表示することは、推奨押し順の報知として適切である。上記ｇ）と同様の理由による。

ｊ）所定条件（たとえば、有利区間に移行したことや、ＡＴ等の抽選に係る新たな周期が開始したこと）を満たしてからの遊技回数に係る表示（たとえば、有利区間に移行して

からの遊技回数や、ＡＴ等の抽選に係る周期が終了するまでの残り遊技回数）をしている場合において、所定の遊技（たとえば、有利区間における一の遊技や、ＡＴ等の抽選に係る周期の一の遊技）で非推奨押し順で操作されたことに基づいて当該遊技回数に係る表示の加算表示又は減算表示しないことは、推奨押し順の報知として適切である。

なお、有利区間に移行した後、規定の遊技回数や規定の周期数が消化されてもＡＴ等の有利な遊技状態に制御されていない場合に、強制的にＡＴ等の有利な遊技状態に制御する救済機能（「天井」とも称する。）が知られている。

そして、前記所定の遊技において非推奨押し順で操作されたときは、内部制御上は救済機能に係る遊技回数の加算処理（インクリメントカウンタの場合）又は減算処理（デクリメントカウンタの場合）を実行しないが、有利区間クリアカウンタについては減算処理を実行するものとする。上記ｇ）と同様の理由である。

【０７９５】

図９３は、有利区間かつ非ＡＴ中において、推奨押し順（順押し）でストップスイッチ４２が操作されたときの演出の流れ（例１）を示す図である。図中、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）の順の時系列となっている。

この例では、有利区間かつ非ＡＴ中は、画像表示装置２３に現在のステージが表示されているものとする。ステージは、通常と高確とを有し、高確であるときは通常であるときよりもＡＴ当選期待度が高くなるように設定されている。また、ステージが通常である状況下でレア役に当選したときは、ステージを通常から高確に昇格させるか否かの抽選を実行するものとする。以下の例ではステージが通常から高確に昇格するときの例を示す。

図中（ａ）において、遊技開始前は、遊技開始前演出が画像表示装置２３に表示されている。また、この時点でのステージは通常である。

そして、図中（ｂ）に示すようにスタートスイッチ４１が操作され、レア役に当選すると、ステージ昇格示唆演出が開始される。

【０７９６】

次に図中（ｃ）に示すように、左ストップスイッチ４２が最初に操作されると、この時点で推奨押し順であることが確定するので、推奨画像は表示されず、左（第一）ストップスイッチ４２操作時の演出として、ステージ昇格示唆演出が発展する。なお、この例では最初のストップスイッチ４２操作時にステージ昇格示唆演出が発展する例を示しているが、遊技開始時（全リール３１の回転中）と左ストップスイッチ４２操作時（左リール３１停止時）とで演出が変化しなくてもよいのはもちろんである。

次に図中（ｄ）に示すように、すべてのストップスイッチ４２が操作され、全リール３１が停止すると、全リール３１停止後の演出として、ステージ昇格に成功した旨の演出が出力される。そして、ステージは、それまでの通常から高確に切り替わる。

以上のようにして、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、推奨画像は表示されない。

【０７９７】

図９４は、図９３の例において、非推奨押し順（変則押し）でストップスイッチ４２が操作されたときの演出の流れ（例１）を示す図である。この例では、レア役の当選によって、ステージが通常から高確に昇格する抽選には当選したが、非推奨押し順であったために当該当選が無効となり、ステージは高確に昇格しない例である。図中、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）→（ｅ）→（ｆ）の順の時系列となっている（以下の図９５～図９８も同様である）。

図９４において、（ａ）及び（ｂ）は、いずれも図９３（ａ）及び（ｂ）と同じである。次に、図中（ｃ）に示すように、第一停止が非推奨押し順であるときは、メイン制御基板５０は、そのコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、受信したコマンドに基づいて、第一停止が非推奨押し順であると判断したときは、推奨画像を表示する。この推奨画像は、画像表示装置２３の画像表示領域の略全領域を覆う画像であり、それまでのステージ昇格示唆演出は推奨画像に隠蔽され、見えなくなる。

【０７９８】

なお推奨画像が表示された後、スピーカ２２から出力される音声は、それまでの演出画像に対応する音声（すなわち、図９３の場合と同じ音声）でもよく、それまでの演出画像に対応する音声を中断して、推奨画像用の音声を出力してもよい。推奨画像用の音声としては、たとえば「左押し推奨です」のような音声を１回又は繰り返し複数回出力することが挙げられる。また、それまでの演出画像に対応する音声を出力しつつ、当該音声に重ねて「左押し推奨です」のような推奨画像に対応する音声を重ねて出力してもよい。

次に図中（ｄ）に示すように、すべてのストップスイッチ４２が操作され、全リール３１が停止しても、推奨画像の表示は維持される。

また、図中（ｅ）に示すように、ベット操作されたときも、推奨画像の表示は維持される。さらに図中（ｆ）に示すように、スタートスイッチ４１が操作されると、そのタイミングで推奨画像の表示は終了し、推奨画像表示前の画像に戻る。

なお、図９４の例は、図中（ｄ）の全停時から３秒以内にスタートスイッチ４１が操作された例である。後述するように、推奨画像が表示されたときは、全停時から３秒を経過するとデモ表示が実行されるためである。この点については、図９６、図９８についても同様である。

【０７９９】

図９５は、有利区間かつ非ＡＴ中において、推奨押し順（順押し）でストップスイッチ４２が操作されたときの演出の流れ（例２）を示す図である。

この例は、画像表示装置２３にキャラクタ画像が表示されており（図中（ａ）におけるキャラクタＡ、Ｂ、Ｃに相当）、レア役に当選すると、新たなキャラクタを獲得するか否かの抽選を実行する。そして、キャラクタ数が所定数（たとえば「５」）になったときは、ＣＺに移行したり、ＡＴ抽選を優遇等する。以下の例では、レア役に当選することにより新たなキャラクタＤを獲得する例を示す。

図中（ａ）は、遊技開始前の状況を示す。この状況では、遊技開始前演出が出力されており、キャラクタとして、キャラクタＡ、Ｂ、及びＣが画像表示されている。

次に図中（ｂ）に進み、スタートスイッチ４１が奏され、レア役に当選したとする。これにより、キャラクタ獲得演出が開始される。

【０８００】

次に図中（ｃ）に示すように、推奨押し順で第一停止操作が行われると、この時点で推奨押し順であることが確定するので、推奨画像は表示されず、第一停止時の演出として、キャラクタ獲得演出が発展する。なお、この例では最初のストップスイッチ４２操作時にキャラクタ獲得演出が発展する例を示しているが、遊技開始時と第一停止時とで演出が変化しなくてもよいのはもちろんである。

次に図中（ｄ）に示すように、すべてのストップスイッチ４２が操作され、全リール３１が停止すると、全リール３１停止後の演出として、キャラクタＤを新たに獲得した演出（獲得成功演出）が出力される。そして、いままでのキャラクタＡ、Ｂ、及びＣに加えて、新たに獲得したキャラクタＤが表示される。

さらに、図中（ｅ）に示すように、ベット操作が行われると遊技開始前演出に移行する。次に図中（ｆ）に進み、スタートスイッチ４１が操作されると当該遊技の遊技開始演出が出力される。

このようにして、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、推奨画像は表示されない。また、新たに獲得したキャラクタＤは、次回遊技でもそのまま表示される。

【０８０１】

図９６は、図９５の例において、非推奨押し順（変則押し）でストップスイッチ４２が操作されたときの演出の流れ（例２）を示す図である。この例では、上記の例１と同様に、レア役の当選によってキャラクタの獲得抽選には当選したが、非推奨押し順であったために当該当選が無効となり、キャラクタが増加しない例である。

図９６において、（ａ）及び（ｂ）は、いずれも図９５（ａ）及び（ｂ）と同じである。次に、図中（ｃ）に示すように、第一停止が非推奨押し順で操作されると、推奨画像が

表示され、それまでの演出は隠蔽される。
次に図中（ｄ）に示すように、すべてのストップスイッチ４２が操作され、全リール３１が停止しても、推奨画像の表示は維持される。
また、図中（ｅ）に示すように、ベット操作されたときも、推奨画像の表示は維持される。さらに図中（ｆ）に示すように、スタートスイッチ４１が操作されると、そのタイミングで推奨画像の表示は終了し、レア役当選前の画像（キャラクタを獲得していない画像）に戻る。
【０８０２】
図９７及び図９８は、推奨画像が表示されたときの（画像）レイヤーの状況を説明する図である。図９８は、図９７に続く図である。
図９７及び図９８の例は、図９４の例１に相当する。
なお、図９７及び図９８において、前面レイヤー及び後面レイヤーのいずれも、１枚のレイヤーとは限らず、実際には複数枚のレイヤー（層）から構成されている。
この例では、前面レイヤーによって推奨画像を出力し、後面レイヤーによって通常の演出画像を出力する。
【０８０３】
図中、（ａ）の遊技開始前、及び（ｂ）のスタートスイッチ操作時は、前面レイヤーは透明である。このため、遊技者からは、後面レイヤーの演出画像のみが見える。
次に図中（ｃ）に示すように、第一停止が非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されると、前面レイヤーを用いて推奨画像を表示する。また、前面レイヤーの推奨画像によって後面レイヤーは遊技者からは見えなくなる。また、図中（ｃ）に示すように、前面レイヤーによって推奨画像を表示した場合であっても、後面レイヤーの演出は中止等することなく、そのまま出力（表示）されている。図中（ｃ）における後面レイヤーの画像は、図９３（ｃ）における演出画像に相当する。
【０８０４】
次に図９８の（ｄ）全停時においても、前面レイヤーの推奨画像はそのまま維持される。また、このときの後面レイヤーでは、推奨押し順時の演出が進行し、ステージ昇格成功演出及びステージが高確に移行した状態が出力されている。この画像は、図９３（ｄ）に相当する。ただし、推奨画像の表示中は後面レイヤーは遊技者からは見えないので、ステージ昇格成功演出は遊技者には見えない。
次に図中（ｅ）に進み、ベット操作が行われても、推奨画像の表示は維持される。また、このときの後面レイヤーは、ベット操作時の演出画像に進む。また、この時点では、ステージ昇格後の高確状態が表示されている。
【０８０５】
次に図中（ｆ）に進み、スタートスイッチ４１の操作時（遊技開始時）に、この時点で内部制御状態（非推奨押し順で操作されたために通常ステージが維持されること）と演出画像とを一致させる処理が実行される。これにより、ステージは通常に戻される。また、スタートスイッチ４１が操作されると、推奨画像の表示は終了し、前面レイヤーは透明になる。これにより、遊技者は、この時点で後面レイヤーの画像表示内容を見ることができる。
以上のように画像表示を制御すれば、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されても、推奨押し順時の画像表示を中止等することなく、前面レイヤーに推奨画像を表示すればよいので、プログラム処理を簡素化することができる。また、内部制御状態と演出画像とが一致していない期間は、前面レイヤーによって推奨画像を表示することで後面レイヤーの演出画像は遊技者には見えなくなるため、ステージが高確に移行したと遊技者が誤認してしまうことがない。
なお、スタートスイッチ４１の操作時に画像を戻すのではなく、ベット操作時（図９８（ｅ）のタイミング）に画像を戻してもよい。具体的には、ベット操作時に、この時点で内部制御状態（非推奨押し順で操作されたために通常ステージが維持されること）と演出画像とを一致させる処理を実行する。これにより、ステージは通常に戻される。一方、ベ

ット操作がされると、前面レイヤーでの推奨画像の表示を終了するので、遊技者は、この時点で後面レイヤーの画像表示内容を見ることができるようになる。
　また、上記の例では、前面レイヤーを予め設けておき、推奨画像を表示しない期間は前面レイヤーを透明とした。しかし、これに限らず、推奨画像を表示しない期間は前面レイヤー無しとし、推奨画像を表示する期間のみ、前面レイヤーが配置されるように構成してもよい。
【０８０６】
　次に、推奨画像と、遊技状態、遊技区間、ベット数との関係について説明する。
　１．推奨画像と遊技状態との関係
　第４実施形態において、非特別遊技状態では、特別役（ボーナス役）の抽選が行われる。特別役に当選し、特別役に対応する図柄組合せが停止表示すると、特別遊技に移行する（特別遊技状態となる）。
　第４実施形態では、特別役として、１ＢＢを有する。
　１ＢＢ作動中は、ＲＢ連続作動の状態となる。ＲＢ連続作動中は、毎遊技、入賞ＡＬＬ条件装置が作動する。入賞ＡＬＬ条件装置が作動する遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず（ストップスイッチ４２の押し順による有利／不利はなく）、所定枚数の払出しとなる役が入賞するようにリール３１が停止制御される。
　また、１ＢＢ作動中は、ＡＴ抽選を実行しないように制御される。
　以上より、１ＢＢ作動中の遊技では、推奨押し順が存在しない。したがって、１ＢＢ作動中の遊技では、変則押しでストップスイッチ４２が操作されても推奨画像は表示されない。１ＢＢ作動中の遊技では、遊技者は、任意の押し順で遊技を消化することができる。なお、１ＢＢ作動中の遊技（ＲＢ連続作動中）は、どの押し順でも、メダル獲得枚数期待値が同じになるように構成されている。
【０８０７】
　また、ＡＴ中は、変則押しでストップスイッチ４２が操作されても推奨画像は表示されない。ＡＴ中は、原則として、偏り役の当選時には正解押し順が報知され、遊技者はその正解押し順に従うので、当該遊技では変則押しが行われる。この場合に推奨画像が表示されないのはもちろんである。
　また、ＡＴ中において、偏り役に当選した遊技以外の遊技、たとえば役の非当選時の遊技で変則押しでストップスイッチ４２が操作されたとしても、推奨画像は表示しない。
【０８０８】
　２．推奨画像と遊技区間との関係
　第４実施形態では、上記の他の実施形態と同様に、非有利区間（通常区間）と有利区間とを有する。
　そして、有利区間ではＡＴ抽選を実行可能とするが、非有利区間ではＡＴ抽選を実行しない。このため、非有利区間では、ＡＴ抽選において有利となる推奨押し順は存在しない。よって、非有利区間中に変則押しでストップスイッチ４２が操作されても、推奨画像を表示しない。
　このことから、通常状態（特別遊技状態やＡＴでない状態）において変則押しをしても推奨画像が表示されないときは、遊技者に対し、今回遊技が非有利区間であること、及びＡＴ抽選が実行されないことを示唆することが可能となる。
　なお、第４実施形態では詳細な説明を割愛するが、非有利区間（通常区間）中は、有利区間への移行抽選を実行し、たとえば内部抽せんの結果が非当選となったとき以外はすべて有利区間への移行抽選に当選するように設定されている。このため、たとえば有利区間において差枚数が２４００枚を超え、有利区間から非有利区間に移行したとしても、当該非有利区間は、通常は１～数遊技程度である。したがって、遊技者が非有利区間であることを知って（有利区間表示ＬＥＤ７８が消灯していることを確認して）変則押しをしても、メダルが増加する期待値はわずかであり、無視できる程度である。
　また、上記とは逆に、非有利区間であっても変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときは推奨画像を表示してもよい。このように構成すれば、変則押し時に推奨画像が

表示されるか否かで今回遊技が有利区間であるか否かを判別できないようにすることができる。さらに、有利区間であっても有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させないようにしたり、あるいは、有利区間であることを示すランプ（区間表示器）を備えない場合には、その効果をより発揮することができる。

【０８０９】

３．推奨画像とベット数（規定数）との関係

第４実施形態では、ベット数「２」又はベット数「３」のいずれかで遊技を実行可能である。

そして、ベット数「３」が遊技者に有利なベット数である。換言すれば、ベット数「３」が推奨ベット数である。

ベット数「３」で遊技を行ったときのＡＴ当選期待度（当選割合、当選確率）を「Ｐ１」とし、ベット数「２」で遊技を行ったときのＡＴ当選期待度を「Ｐ２」としたとき、

Ｐ１＞Ｐ２

である。

特に、Ｐ１＞Ｐ２×１．５

である。

よって、ベット数「２」で遊技を消化したとしても、ベット数「３」で遊技を消化したときと比較して、ＡＴ当選期待度が有利になることはない。

特に第４実施形態では、ベット数「２」で遊技を行った場合には、内部抽せんの結果によらずＡＴ抽選を実行しない（プログラム処理において、ＡＴ抽選処理を経由しない）ように構成されている。すなわち、「Ｐ２＝０」である。

【０８１０】

さらに、ベット数「２」で遊技を行った場合の各役の当選確率は、ベット数「３」で遊技を行った場合の各役の当選確率と比較して、「２／３」以下に設定される。これにより、ベット数「２」で遊技を消化しても、メダル獲得枚数期待値がベット数を上回ることはない。

【０８１１】

以上のように、第４実施形態では、ベット数「２」ではストップスイッチ４２の押し順にかかわらずＡＴ抽選を実行しないことから、ベット数「２」で遊技が行われ、かつ、変則押しでストップスイッチ４２が操作されても、推奨画像を表示しない。ＡＴ抽選を実行しないにもかかわらず推奨画像を表示すると、かえって遊技者を混乱させてしまうおそれがあるためである。また、有利区間かつ非ＡＴ中であるにもかかわらず、変則押しでストップスイッチ４２を操作しても推奨画像が表示されないときは、遊技者に対し、当該遊技のベット数が「２」であったことを気づかせることができる。

【０８１２】

続いて、デモンストレーション画像表示（以下単に「デモ表示」という。）について説明する。

全停後（メダルの払出し処理を有するときは払出し処理の終了後。）、所定時間を経過しても遊技を進行させる操作（ベット操作）が行われないときは、画像表示装置２３の表示を遊技終了時の演出表示からデモ表示に移行する場合を有する（デモ表示に移行しない例については後述する。）。デモ表示は、たとえば遊技機１０の製造メーカーのロゴを表示等するプロモーションビデオである。

第４実施形態では、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときと、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときとで、リール３１の全停後、デモ表示に移行するまでの時間が異なるように設定されている。

具体的には、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作され、リール３１の全停時又は全停時以降のあるタイミング（払出し開始時、払出し終了時、全停から所定期間（たとえば２秒）経過後）からデモ表示に移行するまでの時間を「ｔ１」とし、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作され、リール３１の全停時又は全停時以降のあるタイミングからデモ表示に移行するまでの時間を「ｔ２」としたとき、

ｔ１＜ｔ２
に設定されている。
【０８１３】
すなわち、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときの方が、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときよりも早くデモ表示に移行する。
このように設定しているのは、推奨画像の表示からできるだけ早期にデモ表示に移行することにより、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたことをできる限りわからないようにするためである。遊技者が遊技をする遊技台を選ぶ場合に、推奨画像が表示されている状態であると、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作された台だとわかるので、何らかのペナルティが発生しているのではないかと誤認し、当該遊技台での遊技を敬遠してしまうおそれがあるためである。
なお、上述したように、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作された遊技では、ＡＴ抽選の対象となる役に当選していてもＡＴ当選にはならない（あるいは、ＡＴに当選したとしても無効になる）だけであり、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作された遊技の次回遊技以降で何らかのペナルティが発生することはない。ただし、５号機（従来の遊技機）では変則押しが行われると次回遊技以降もペナルテイ（所定遊技間、ＡＴ抽選を行わない等）が継続する場合があったことから、５号機のときと同様にペナルティが発生しているのではないかと混同するおそれがあるため、推奨画像の表示が必要以上に長く続くことは好ましくない。
【０８１４】
また、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作され、デモ表示に移行した場合には、ベット操作（メダル投入操作）によってデモ表示が解除され、通常表示（遊技待機演出表示）に戻る。
これに対し、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作され、デモ表示に移行した場合には、ベット操作（メダル投入操作）ではデモ表示が解除されず、デモ表示が継続する。そして、スタートスイッチ４１が操作され、遊技が開始されたときに、通常表示（遊技待機演出表示）に戻る。
なお、推奨画像が表示された後、全停後から時間「ｔ２」を経過し、デモ表示に移行したときは、推奨画像を表示するレイヤーよりもさらに前に、デモ表示のレイヤーが配置される。これにより、デモ表示中には、推奨画像の表示は遊技者からは見えない。
そして、ベット操作が行われても、推奨画像の表示及びデモ表示は維持される。さらにスタートスイッチ４１が操作されると、推奨画像の表示及びデモ表示の双方が消去され、推奨画像の表示のさらに後方に位置する通常表示のレイヤーが表示される。
なお、図９４、図９６、及び図９８の例は、推奨画像の表示からデモ表示に移行することなく通常表示に戻る例を示している。換言すれば、全停後、時間「ｔ２」を経過する前にスタートスイッチ４１が操作された例である。
【０８１５】
次に、デモ表示への移行について、タイムチャートを用いて説明する。
図９９は、デモ表示後にベット操作及びスタートスイッチ（図９９～図１０１では「スタート」と略称表示している。）操作をした場合の画像表示、プッシュボタンランプの状態、及びメニュー（画面）表示を示すタイムチャートであり、リプレイ非入賞時を示す。図中（ａ）は推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の例であり、図中（ｂ）は非推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の例である。
【０８１６】
図１では図示していないが、サブ制御基板８０には、プッシュボタンが接続されている。プッシュボタンは、演出ボタン、チャンスボタン、操作ボタン、決定ボタン、サブボタン、メニューボタン等とも称される。
また、プッシュボタンの内部にはランプ（プッシュボタンランプ）が設けられており、プッシュボタンが有効のときには点灯し、無効のときには消灯し、その点灯／消灯状態を遊技者が目視可能に構成されている。これにより、遊技者は、プッシュボタンランプの点

灯の有無を見ることで、プッシュボタンが有効であるか否かを判断することができる。
　プッシュボタンの用途としては、第１に、プッシュボタンの操作を促す演出を表示し、プッシュボタンの操作を検知すると演出を発展させることが挙げられる。
　また第２に、遊技待機中に操作することによりメニューを表示することが挙げられる。なお、メニューでは、たとえばいわゆるマイスロの二次元コードの発行、ゲームフロー、配当表等が表示可能となる。プッシュボタンランプが点灯しているときはメニューを表示可能であり、プッシュボタンランプが消灯しているときはメニューを表示できない。
【０８１７】
　図９９（ａ）において、最初のベット操作時点では、通常演出が表示されているものとする。
　また、通常演出中のデモ表示が実行されていない所定期間（たとえば、ベット操作時から全停後５秒経過するまで）では、メニューには移行することができない。このため、プッシュボタンランプは消灯している。
　上記状態は、遊技が開始され（スタートスイッチ４１が操作され）、すべてのストップスイッチ４２が操作され、全リール３１が停止した後、５秒を経過するまで維持される。なお、この「５秒」は例示であり、たとえば「３秒」、「１０秒」等、種々設定することができる。
【０８１８】
　また、遊技開始時から遊技終了時まで「通常演出」とのみ表示しているが、遊技の進行に伴って演出内容が変化するのはもちろんである。
　全停後、５秒を経過したときは、プッシュボタンランプが点灯する。これにより、遊技者に対し、メニューを表示可能（メニューに移行可能）であることを知らせることができる。プッシュボタンランプが点灯している状況下においてプッシュボタンが操作されたときは、メニューを表示可能となる。この例ではプッシュボタンが操作されない（メニューを表示しない）ものとする。
【０８１９】
　さらに、リール３１の全停後から６０秒を経過したと判断されると、画像表示が通常演出表示からデモ表示に切り替わる。なお、この「６０秒」は例示であり、「２０秒」、「３０秒」等、種々設定することができる。ただし一般には、デモ表示は、プッシュボタンランプの点灯後である。
　ここで、図９９（ａ）において、デモ表示が実行されるのは、ベットされていないことを条件とする。したがって、当該遊技でリプレイは入賞しておらず（自動ベットされておらず）、メダルが投入されていないものとする。
　デモ表示が実行されている状況下でベット操作が行われる（又はメダルが投入される）と、デモ表示を終了し、通常演出に移行する。また、通常演出への移行に伴い、メニュー表示は不可となり、プッシュボタンランプも消灯する。
【０８２０】
　図９９（ｂ）は、図９９（ａ）と異なり、非推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した例である。
　図９９（ｂ）において、第一停止としてたとえば中ストップスイッチ４２が操作され、非推奨押し順となったときは、その時点で、画像表示が通常演出表示から推奨画像表示に切り替わる。上述したように、通常演出表示のレイヤーよりも前に推奨画像表示のレイヤーが配置されている。
　そして、全停後から３秒を経過したときは、推奨画像表示からデモ表示に切り替わる。なお、「３秒」は例示であり、「５秒」等であってもよい。上述したように、推奨押し順の場合には全停後６０秒経過後にデモ表示に切り替わったが、非推奨押し順時には、全停後から３秒経過後にデモ表示に切り替わる。これにより、非推奨押し順時の全停後は早期にデモ表示に切り替えることができるので、遊技者が当該遊技をもって遊技を終了した場合には、他の遊技者がこの遊技台を見たときに既にはデモ表示となっている可能性が高い。よって、前遊技者の最終遊技で非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたこと

をわかりにくくすることができる。

【０８２１】

また、推奨押し順時は、ベット操作によってデモ表示から通常演出表示に移行した。これに対し、非推奨押し順時は、ベット操作（メダル投入操作）が行われてもデモ表示から通常演出表示（及びデモ表示より後方のレイヤーである推奨画像表示）に移行しない。したがって、たとえば非推奨押し順をした遊技を終了した後、他の遊技者がこの遊技台に対してメダルを投入しても通常演出表示（及びデモ表示より後方のレイヤーである推奨画像表示）には移行しない。

そして、ベット操作が行われ、かつ、スタートスイッチ４１が操作されたとき（遊技が開始されたとき）に、デモ表示（及びそれより後方のレイヤーである推奨画像表示）が終了し、通常演出状態に移行する。

【０８２２】

さらにまた、小役が入賞したときは、獲得数表示ＬＥＤ７８（図１）に獲得数が表示される。この獲得数の表示がクリアされるのは、たとえば払出し処理終了時から所定時間経過後や、デモ表示開始時（全停後６０秒経過後）等である。しかし、たとえば偏りベルに当選し、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作され、７枚役が入賞したときは獲得数表示ＬＥＤ７８に「０７」と表示される。同様に、レア役に当選し、非推奨押し順でストップスイッチ４２を操作し、１２枚役が入賞したときは獲得数表示ＬＥＤ７８に「１２」と表示される。

【０８２３】

しかし、その遊技者が７枚又は１２枚を獲得した遊技をもって遊技を終了した場合において、次の遊技者がその遊技台の獲得数表示ＬＥＤ７８に「０７」や「１２」と表示されていることを発見してしまう場合がある。これにより、当該次の遊技者がその遊技台で遊技をすることを敬遠してしまうおそれがある。

そこで、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作され、７枚役や１２枚役が入賞し、獲得数表示ＬＥＤ７８に獲得数が表示されたときは、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときよりも早期に獲得数表示ＬＥＤ７８に表示された獲得数をクリアすることが好ましい。たとえば、図９９（ｂ）中、全停後３秒後にデモ表示に移行するタイミングで獲得数表示ＬＥＤ７８の表示をクリアすることが挙げられる。

なお、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、全停後所定時間を経過したときに獲得数表示ＬＥＤ７８の表示をクリアしてもよい。あるいは、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、次回遊技のベット操作時まで獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を維持し、ベット操作により獲得数表示ＬＥＤ７８の表示をクリアしてもよい。

【０８２４】

図１００は、リプレイ入賞時（自動ベット時）の画像表示、プッシュボタンランプの状態、及びメニューの表示を示すタイムチャートである。図中（ａ）は推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の例であり、図中（ｂ）は非推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の例である。

図１００（ａ）において、全停後、リプレイの入賞に基づいて自動ベットされると、図９９（ａ）と同様のベット後状態となるので、画像表示は通常演出表示が継続され、全停後から６０秒を経過してもデモ表示は実行されない。これにより、プッシュボタンランプが点灯することはなく、メニューを表示することもできない。

一方、図１００（ｂ）において、第一停止で非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されると、図９９（ｂ）と同様にその時点で推奨画像が表示される。

さらに、全停後、３秒を経過したときは、推奨画像表示からデモ表示に移行する。よって、この点で、リプレイ入賞時はデモ表示を行わない推奨押し順時と相違する。

そして、このデモ表示は、自動ベットされている間は継続され、スタートスイッチ４１が操作される（遊技が開始される）と、デモ表示から通常演出表示に移行する。

【０８２５】

図１０１は、全停後３秒以内にベット操作し（メダル投入操作を含む）、全停後６０秒経過後にスタート操作した場合の画像表示、プッシュボタンランプの状態、及びメニュー表示を示すタイムチャートである。図中（ａ）は推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の例であり、図中（ｂ）は非推奨押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の例である。

図１０１（ａ）において、全停後、３秒経過前にベット操作が行われると、図９９（ａ）と同様のベット後状態となるので、画像表示は通常演出表示が継続され、全停後から６０秒を経過してもデモ表示には移行しない。これにより、プッシュボタンランプが点灯することはなく、メニューも表示できない。

【０８２６】

一方、図１０１（ｂ）において、第一停止が非推奨押し順で操作されると、図９９（ｂ）と同様にその時点で推奨画像が表示される。

さらに、全停後、３秒以内にベット操作が行われても、推奨画像表示は維持される。次に、全停後、３秒を経過したときは、推奨画像表示からデモ表示に移行する。すなわち、ベット操作が行われたとしても、推奨画像表示は、全停後から３秒を経過するまでに限られ、全停後から３秒を経過したときは、推奨画像表示からデモ表示に切り替わる。

以上説明したように、推奨押し順時は、全停後から６０秒を経過したときにデモ表示に移行するか（図９９（ａ））、又は全停後から６０秒を経過しても通常演出表示を維持するか（図１００（ａ）又は図１０１（ａ））のいずれかとなる。

これに対し、非推奨押し順時は、第一停止時には推奨画像を表示し、全停後から３秒を経過したときはデモ表示に移行する。

【０８２７】

なお、上述したように、図９９（ｂ）、図１００（ｂ）、及び図１０１（ｂ）はいずれも有利区間かつ非ＡＴに限られ、非有利区間（通常区間）中、ＡＴ中、特別遊技状態中のときは、変則押しされても推奨画像は表示されない。このため、非有利区間（通常区間）中、ＡＴ中、特別遊技状態中に変則押しでストップスイッチ４２が操作されたときは、それぞれ図９９（ａ）、図１００（ａ）、及び図１０１（ａ）と同じとなる。

また、図９９（ａ）に示すように、推奨押し順時（リプレイ非入賞時）は全停後６０秒経過後にデモ表示を行うが、たとえば連続演出中やＣＺ中等、推奨押し順で操作された場合であってもデモ表示を行わない場合がある。したがって、図９９（ａ）の例は、全停後６０秒経過後には必ずデモ表示を行うことを意味するものではない。

さらにまた、上述した連続演出中やＣＺ中等のように推奨押し順で操作された場合にデモ表示を行わない状況（メニューを表示しない状況）であっても、非推奨押し順で操作された場合は、全停後３秒経過後にデモ表示を行う。

さらに、図９９（ｂ）、図１００（ｂ）、及び図１０１（ｂ）に示すように、スタート操作でデモ表示及び推奨画像表示を終了し、通常演出表示に戻すのは、本実施形態ではスタート操作時に演出表示内容が切り替わる（メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し演出コマンドを新たに送信する）ためである。一方、ベット操作で演出表示内容が切り替わるように構成した場合には、ベット操作で通常演出表示に戻してもよい。この場合には、ベット操作時にメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、演出コマンドを新たに送信する。

以上のいずれを採用する場合も、演出表示内容が内部制御状態と一致したとき又はそれ以降にデモ表示及び推奨画像表示を終了するようにし、遊技者に見える演出表示内容と内部制御状態とにずれが生じないようにする。

【０８２８】

続いて、押し順指示番号の送信及び演出グループ番号の送信について説明する。

押し順指示番号は、有利な押し順を有する役（第４実施形態では偏り役）に当選したときの正解押し順（高目役を入賞させる押し順）に対応する番号である。役抽選手段６１による役抽選が行われ、偏り役に当選すると、押し順指示番号選択手段６３（図１）は、当選した偏り役に対応する押し順指示番号を選択する。

偏り役の押し順を６択としたとき、押し順指示番号は、
左中右正解：押し順指示番号「Ａ１」
左右中正解：押し順指示番号「Ａ２」
中左右正解：押し順指示番号「Ａ３」
中右左正解：押し順指示番号「Ａ４」
右左中正解：押し順指示番号「Ａ５」
右中左正解：押し順指示番号「Ａ６」
とすることが挙げられる。
ただし、第４実施形態では、偏りベル当選時に正解押し順となるのは、変則押し（４択）となるので、たとえば、
中左右正解：押し順指示番号「Ａ１」
中右左正解：押し順指示番号「Ａ２」
右左中正解：押し順指示番号「Ａ３」
右中左正解：押し順指示番号「Ａ４」
としてもよい。
また、レア役の当選時には、上記押し順指示番号「Ａ１」～「Ａ４」のうち任意の番号を選択すればよい。あるいは、レア役当選時における変則押しを示す押し順指示番号を設けてもよい。

【０８２９】

メイン制御基板５０は、ＡＴ中（指示を行う遊技）に偏り役に当選したときは、押し順指示番号を選択し、獲得数表示ＬＥＤ７８（指示モニタ）に、押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する。たとえば押し順指示番号「Ａ１」のときは、押し順指示情報として「＝１」と表示することが挙げられる。
さらに、メイン制御基板５０は、押し順指示情報を表示するときは、サブ制御基板８０に対し、押し順指示番号に対応するコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、押し順指示番号に対応するコマンドを受信したときは、正解押し順に関する情報を出力可能となる。換言すれば、メイン制御基板５０が送信する押し順指示番号に対応するコマンドは、正解押し順を特定可能なコマンドである。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信したときは、正解押し順を画像表示装置２３で画像表示する。
第４実施形態でも、メイン制御基板５０が押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信することができるのは、有利区間かつＡＴ中に限られる。したがって、有利区間かつＡＴ中以外に押し順指示番号選択手段６３により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信されることはない。なお、有利区間かつＡＴ中以外は、押し順指示番号を選択しなくてもよい。

【０８３０】

一方、演出グループ番号は、第１実施形態と同様に、当選番号に対応する番号であって、サブ制御基板８０が当選役に対応する演出を出力可能とするための情報である。
役に当選した遊技に限らず、役に非当選の遊技であっても演出グループ番号を選択する。
また、有利な押し順を有する役に当選した遊技で選択される演出グループ番号は、いずれかの有利な押し順を有する役に当選したことを示す情報であり、演出グループ番号からは有利な押し順を特定できないように構成されている。
演出グループ番号選択手段６４（図１）は、当選役に対応する演出グループ番号を選択し、サブ制御基板８０に送信可能とする。サブ制御基板８０は、演出グループ番号を受信すると、その情報に基づいて、当選役に関する演出を出力可能とする。

【０８３１】

ここで、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、演出グループ番号を送信する例として、以下の例が挙げられる。
ａ）例１
偏り役に当選した遊技以外の遊技では、演出グループ番号を選択し、かつ、サブ制御基

板８０に送信する。
　これに対し、偏り役に当選した遊技では、演出グループ番号を選択せず、かつ、サブ制御基板８０に送信しない。ただし、偏り役に当選した遊技において、演出グループ番号の選択は行うが、サブ制御基板８０に送信しないように構成してもよい。
　ｂ）例２
　役抽選結果にかかわらず（偏り役に当選した遊技も含めて）、演出グループ番号を選択し、かつ、サブ制御基板８０に送信する。
【０８３２】
　メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、当選役に対応する当選番号を送信しない。このため、サブ制御基板８０は、当選役の当選番号を知ることはできない。ただし、サブ制御基板８０は、演出ブループ番号を受信可能であるので、受信した演出グループ番号に基づいて、当選役に対応する演出を出力可能となる。また、サブ制御基板８０は、偏り役当選時に演出グループ番号を受信しない仕様のときは、演出グループ番号を受信しなければ偏り役に当選した遊技であると推測可能であるので、偏り役に当選した遊技を実質的に判別可能となっている。
　メイン制御基板５０は、偏り役当選時に演出グループ番号を送信しない仕様であっても、ＡＴ中は、偏り役当選時に押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信する。これにより、サブ制御基板８０は、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順に関する演出を出力可能となる。
【０８３３】
　なお、押し順ベルに当選したときは、一律に演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信することが挙げられる。
　しかし、偏り役の当選時に演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信することは、指示に該当するのではないかという疑義がある。偏り役の当選時の遊技では一方的に有利な押し順を有するため、偏り役の当選に対応する演出グループ番号の送信は、指示情報の送信であると解釈可能であるためである。さらに、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して指示情報を送信していると解釈した場合には、指示モニタの表示を行わなければならず、かつ、当該遊技において獲得したメダルを指示込役物比率（第１実施形態参照）に加算する必要があるためである。
　このため、第４実施形態では、上記の例１を採用し、偏り役当選時には演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信しない。ただし、上述したように、偏り役当選時のみ演出グループ番号を送信しないので、サブ制御基板８０は、演出グループ番号を受信していない遊技では、偏り役に当選したと推測可能となる。
　ここで、図９２の例では、ベット数「３」での偏り役の合算の当選確率は「１０１／１２５」であり、「１／２」（全遊技の半数）を超える。このように偏り役の当選確率を高確率とすることにより、演出グループ番号を送信しなくてよい遊技が多くなるので、送信コマンド数を減らすことができる。
　その一方、偏り役の合算の当選確率を高確率にすることで、通常時のベースを下げてＡＴの出玉性能を高めることが可能となるので、遊技の興趣を高めることができる。
【０８３４】
　なお、偏り役の当選確率やメダル獲得枚数期待値によっては、偏り役当選時に演出グループ番号を送信する場合は、押し順（「停止順」ともいう。）を指示し（指示モニタを点灯させ）、指示込役物比率に含めなければならないという考えがあった。
　しかし、現時点では、偏り役当選時に、演出グループ番号を送信したとしても押し順を指示せず（指示モニタを点灯させず）、かつ、指示込役物比率に含めないようにすることが可能であるのは、以下の３つの条件を満たした場合であると考えられている。
　１）押し位置はランダム（「目押し」をしない）という条件のもと、全役（ハズレも含む）に基づく各押し順（３リールの場合は６通り）ごとの期待値が規定数（ベット数。基本的には「３」。）以下となること。
　２）押し順や押し位置を演出等で示唆しないようにすること。たとえば、偏り役に当選

した遊技でのみ表示される色を用いた演出等は、押し順の示唆にあたるので当該演出は不可である可能性がある。
　３）常に高目をとる打ち方（不正解押し順であったとしても低目の１枚役等を必ずとるような打ち方）をするという条件のもと、偏り役を含む同一の演出グループ番号が割り当てられた小役群に当選したときの各押し順ごとの期待値が全て規定数以下となること。
　以上の１）～３）を満たすように構成することで、偏り役当選時に演出グループ番号が不正に取得されたとしても、変則押し時のメダル獲得枚数期待値が規定数以下となるため、不正にメダルを増やす行為を防止することができる。ここで、「小役群に当選したとき」とは、「小役群に含まれるいずれかの小役に当選したとき」という意味である。
【０８３５】
　以上の点を、図９２（ａ）を参考にして、より具体的に説明する。
　まず、以下の説明において、
　「左中右」の押し順を「押し順１」とし、
　「左右中」の押し順を「押し順２」とし、
　「中左右」の押し順を「押し順３」とし、
　「中右左」の押し順を「押し順４」とし、
　「右左中」の押し順を「押し順５」とし、
　「右中左」の押し順を「押し順６」とする。
　とする（図９２（ａ）参照）。
　また、
　全役に基づく押し順１のメダル獲得枚数期待値を「Ｅ１」とし、
　全役に基づく押し順２のメダル獲得枚数期待値を「Ｅ２」とし、
　全役に基づく押し順３のメダル獲得枚数期待値を「Ｅ３」とし、
　全役に基づく押し順４のメダル獲得枚数期待値を「Ｅ４」とし、
　全役に基づく押し順５のメダル獲得枚数期待値を「Ｅ５」とし、
　全役に基づく押し順６のメダル獲得枚数期待値を「Ｅ６」とする。
　このとき、
　Ｅ１＝Σ｛（各当選役の押し順１で操作したときの獲得枚数）×（各当選役の当選確率）｝
　Ｅ２＝Σ｛（各当選役の押し順２で操作したときの獲得枚数）×（各当選役の当選確率）｝
　Ｅ３＝Σ｛（各当選役の押し順３で操作したときの獲得枚数）×（各当選役の当選確率）｝
　Ｅ４＝Σ｛（各当選役の押し順４で操作したときの獲得枚数）×（各当選役の当選確率）｝
　Ｅ５＝Σ｛（各当選役の押し順５で操作したときの獲得枚数）×（各当選役の当選確率）｝
　Ｅ６＝Σ｛（各当選役の押し順６で操作したときの獲得枚数）×（各当選役の当選確率）｝
　である。
　そして、
　Ｅ１≦規定数
　Ｅ２≦規定数
　Ｅ３≦規定数
　Ｅ４≦規定数
　Ｅ５≦規定数
　Ｅ６≦規定数
　となっていることが、上記１）の条件である。
【０８３６】
　所定の押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の全役に基づくメダル獲得枚数期

待値が、前記所定の押し順とは異なる特定の押し順でストップスイッチ４２を操作した場合の全役に基づくメダル獲得枚数期待値に比べて「０．１」枚以上多いときは、前記所定の押し順は一方的に有利な押し順であり、前記特定の押し順は一方的に不利な押し順であるとする考え方がある。

そして、押し順ごとに全役に基づくメダル獲得枚数期待値が異なる場合に、各押し順は一方的に有利な押し順又は一方的に不利な押し順のいずれかに区別される。

第４実施形態では、上述したように、順押し（「押し順１」及び「押し順２」）で遊技を消化したときの全役に基づくメダル獲得枚数期待値（「Ｅ１」及び「Ｅ２」）は、「１．２８９」枚であり、変則押し（「押し順３」～「押し順６」）で遊技を消化したときの全役に基づくメダル獲得枚数期待値（「Ｅ３」～「Ｅ６」）は、「２．１７７」枚であり、

２．１７７－１．２８９＝０．８８８＞０．１

であることから、「押し順１」及び「押し順２」は一方的に不利な押し順であり、「押し順３」～「押し順６」は一方的に有利な押し順である。

【０８３７】

ここで、実際の遊技機では、たとえば、「押し順３」と「押し順４」～「押し順６」（一方的に有利な押し順同士）とを比較した場合に全役に基づくメダル獲得枚数期待値が厳密には異なるような仕様が存在する。

具体的には、たとえば、「押し順３」で操作した場合には特別役（ボーナス役）に係る図柄を引き込みうるが、「押し順４」～「押し順６」では特別役に係る図柄を引き込まないような仕様では、「押し順３」で操作した場合には特別役が入賞して払出し枚数が「０」枚となることがある一方、「押し順４」～「押し順６」で操作した場合には特別役が入賞せず重複当選している小役（たとえば１枚役）が入賞し、払出し枚数が「１」枚となる場合がある。

このような場合には、「押し順３」と「押し順４」～「押し順６」とで厳密には全役に基づくメダル獲得枚数期待値が異なってしまう。そこで、この期待値の誤差が「０．０１」枚以下である場合に、同じ「一方的に有利な押し順」であるとみなす。

すなわち、本例において「Ｅ３」と「Ｅ４」～「Ｅ６」の誤差が「０．０１」枚以下である場合には、「押し順３」と「押し順４」～「押し順６」との間に有利・不利という関係性が生じないものである。

【０８３８】

ここで、

Ｅ１＝Ｅ２＝Ａ

Ｅ３＝Ｂ

Ｅ４＝Ｅ５＝Ｅ６＝Ｃ

として、

Ｂ－Ａ≧０．１

Ｃ－Ａ≧０．１

０＜Ｃ－Ｂ≦０.０１

であるときは、「押し順１」及び「押し順２」と比較して「押し順３」及び「押し順４」～「押し順６」は一様に「一方的に有利な押し順」であるとみなす。なお、ここでは一方的に有利な押し順同士で全役に基づくメダル獲得枚数期待値が異なる場合を例に説明したが、これは一方的に不利な押し順同士で全役に基づくメダル獲得枚数期待値が異なる場合についても同様である。この場合、一方的に不利な押し順同士の全役に基づくメダル獲得枚数期待値の誤差が「０．０１」枚以下であれば、それらは一様に「一方的に不利な押し順」であるとみなす。

以上のように、一方的に有利（不利）な押し順同士であっても厳密には全役に基づくメダル獲得枚数期待値が異なる場合があることから、上記１）の条件を満たすか否かについては、「順押しの期待値及び変則押しの期待値≦規定数」ではなく、「全役に基づく各押し順のメダル獲得枚数期待値≦規定数」であることをもって判断する。

これと同様の理由から、上記３）の条件を満たすか否かについて判断する場合も、同一の演出グループ番号が割り当てられた小役群に当選したときの各押し順のメダル獲得枚数期待値を算出する。

【０８３９】

上記３）の条件を満たすか否かを判断するために、各押し順のメダル獲得枚数期待値を算出するときは、常に高めを取る打ち方をするため、例えば偏りベル１～偏りベル４の当選時に、「押し順１」又は「押し順２」で遊技した場合には、必ず２枚役を取得するということに留意する。

【０８４０】

〈押し順を指示し、指示込役物比率に含める必要がある例〉

偏り役を含む同一の演出グループ番号が割り当てられた小役群として、偏りベル１～偏りベル４から構成される小役群Ａと、レア役Ａ及びレア役Ｂから構成される小役群Ｂがあるとする。

ここで小役群Ａの小役の置数の比率は、

偏りベル１：偏りベル２：偏りベル３：偏りベル４

＝１／５：１／５：１／５：１／５

＝１：１：１：１

となることから、

小役群Ａに当選したときに偏りベル１に当選している確率

＝小役群Ａに当選したときに偏りベル２に当選している確率

＝小役群Ａに当選したときに偏りベル３に当選している確率

＝小役群Ａに当選したときに偏りベル４に当選している確率

＝１／４

となる。

【０８４１】

したがって、小役群Ａに当選したときの押し順１～押し順６のメダル獲得枚数期待値を、それぞれＥ１（Ａ）～Ｅ６（Ａ）とすると、

Ｅ１（Ａ）＝２×１／４×４＝２

Ｅ２（Ａ）＝２×１／４×４＝２

Ｅ３（Ａ）＝７×１／４＋１×１／４×３＝２．５

Ｅ４（Ａ）＝７×１／４＋１×１／４×３＝２．５

Ｅ５（Ａ）＝７×１／４＋１×１／４×３＝２．５

Ｅ６（Ａ）＝７×１／４＋１×１／４×３＝２．５

となり、Ｅ１（Ａ）～Ｅ６（Ａ）の全てが規定数（ここでは「３」）以下であることから、上記３）の条件を満たす。

一方、小役群Ｂの小役の置数の比率は、

レア役Ａ：レア役Ｂ

＝１／２５０：１／２５０

＝１：１

となることから、

小役群Ｂに当選したときにレア役Ａに当選している確率

＝小役群Ｂに当選したときにレア役Ｂに当選している確率

＝１／２

となる。

【０８４２】

ここで、小役群Ｂに当選したときの押し順１～押し順６のメダル獲得枚数期待値を、それぞれＥ１（Ｂ）～Ｅ６（Ｂ）とすると、

Ｅ１（Ｂ）＝１×１／２×２＝１

Ｅ２（Ｂ）＝１×１／２×２＝１

Ｅ３（Ｂ）＝１２×１／２×２＝１２

Ｅ４（Ｂ）＝１２×１／２×２＝１２
Ｅ５（Ｂ）＝１２×１／２×２＝１２
Ｅ６（Ｂ）＝１２×１／２×２＝１２
となり、Ｅ３（Ｂ）～Ｅ６（Ｂ）は規定数（ここでは「３」）よりも大きくなってしまう。
したがって、本例において、小役群Ａ及び小役群Ｂの演出グループ番号を送信する場合は、小役群Ａに当選したときには押し順の指示をせず、指示込役物比率にも含めないが、小役群Ｂに当選した場合には押し順の指示をした上で、指示込役物比率にも含める必要がある。

【０８４３】
〈押し順を指示せず、指示込役物比率に含めない例〉
この点についてもう１つ例を挙げて説明する。
図９２（ａ）において、偏り役を含む同一の演出グループ番号が割り当てられた小役群として、偏りベル１～偏りベル４、レア役Ａ、及びレア役Ｂから構成される小役群Ｃ（偏り役群）があるとする。この小役群Ｃの小役の置数の比率は、
偏りベル１：偏りベル２：偏りベル３：偏りベル４：レア役Ａ：レア役Ｂ
＝１／５：１／５：１／５：１／５：１／２５０：１／２５０
＝５０：５０：５０：５０：１：１
となる。
これにより、
小役群Ｃに当選したときに偏りベル１に当選している確率
＝小役群Ｃに当選したときに偏りベル２に当選している確率
＝小役群Ｃに当選したときに偏りベル３に当選している確率
＝小役群Ｃに当選したときに偏りベル４に当選している確率
＝５０／２０２
となり、
小役群Ｃに当選したときにレア役Ａに当選している確率
＝小役群Ｃに当選したときにレア役Ｂに当選している確率
＝１／２０２
となる。

【０８４４】
したがって、小役群Ｃに当選したときの押し順１～押し順６のメダル獲得枚数期待値を、それぞれＥ１（Ｃ）～Ｅ６（Ｃ）とすると、
Ｅ１（Ｃ）＝２×５０／２０２×４＋１×１／２０２×２　１．９９０
Ｅ２（Ｃ）＝２×５０／２０２×４＋１×１／２０２×２　１．９９０
Ｅ３（Ｃ）＝７×５０／２０２＋１×５０／２０２×３＋１２×１／２０２×２　２．５９４
Ｅ４（Ｃ）＝７×５０／２０２＋１×５０／２０２×３＋１２×１／２０２×２　２．５９４
Ｅ５（Ｃ）＝７×５０／２０２＋１×５０／２０２×３＋１２×１／２０２×２　２．５９４
Ｅ６（Ｃ）＝７×５０／２０２＋１×５０／２０２×３＋１２×１／２０２×２　２．５９４
となり、小役群Ｃに当選したときのメダル獲得枚数期待値が全ての押し順について規定数（ここでは「３」）以下となっており、上記３）の条件を満たすことから、これに加えて上記１）及び２）の条件を満たしている場合には、小役群Ｃの演出グループ番号を送信する場合であっても、押し順の指示をせず、指示込役物比率にも含めないようにしてもよい。
このように、偏り役を含む同一の演出グループ番号が割り当てられた小役群に当選したときのメダル獲得枚数期待値が、全ての押し順について規定数以下となっているというの

が、上記３）の条件である。

【０８４５】

図１０２は、第４実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートであり、第２実施形態の図６７に相当する図である。図１０２では、図６７に対し、異なる処理のステップ番号についてアンダーラインを引いている。

図１０２のメイン処理では、ステップＳ２８２で役抽選処理が実行された後、この役抽選結果に基づいて、ステップＳ１８１で押し順指示番号セットが実行され、次のステップＳ１８２で演出グループ番号セットが実行される。その他は図６７の処理と同様である。

また、ステップＳ２８３では、非有利区間中は有利区間移行抽選が実行され、有利区間かつ非ＡＴ中はＡＴ抽選が実行される。さらにまた、ＡＴ中はＡＴ上乗せ抽選やＡＴ継続抽選が実行される。ただし、今回遊技のベット数が「２」であるときは上記抽選は実行されない。

【０８４６】

図１０３は、図１０２中、ステップＳ１８１における押し順指示番号セット処理を示すフローチャートである。

図１０３において、ステップＳ１９１では、メイン制御基板５０は、有利区間中であるか否かを判断する。ここでは、たとえば図５４（第２実施形態）中、アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」の有利区間種別フラグの値を判断することにより行う。有利区間中であると判断したときはステップＳ１９２に進み、有利区間中でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

次のステップＳ１９２では、今回遊技の条件装置番号（小役及びリプレイ条件装置番号）を取得する。図１０２のステップＳ２８２において役抽選処理が実行されると、当選番号に対応する条件装置番号が生成され、ＲＷＭ５３の所定領域に記憶されるので、その情報を取得する。

【０８４７】

そして、次のステップＳ１９３では、今回遊技で偏り役に当選したか否かを判断する。この処理は、ステップＳ１９２で取得した条件装置番号が偏り役に対応する条件装置番号であるか否かを判断することにより行う。偏り役の当選であると判断したときはステップＳ１９４に進み、偏り役の当選でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ１９４では、メイン制御基板５０は、今回遊技が押し順指示情報を指示モニタで表示する遊技であるか否かを判断する。押し順指示情報を表示する遊技であると判断したときはステップＳ１９５に進み、押し順指示情報を表示する遊技でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【０８４８】

ステップＳ１９５では、押し順指示番号を取得する。この処理は、ステップＳ１９２で取得した条件装置番号に基づいて、その条件装置番号に対応する押し順指示番号を特定する処理である。次にステップＳ１９６に進み、取得した押し順指示番号を、ＲＷＭ５３の所定領域に保存する。

次のステップＳ１９７では、押し順指示番号を、ＲＷＭ５３の獲得数データに記憶する。この記憶領域は、たとえば図５４（第２実施形態）中、アドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」に相当する。獲得数データに押し順指示番号が記憶されると、その後の割込み処理（図６８）のＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１、図７１）において、獲得数データに記憶された押し順指示番号に対応する押し順指示情報が表示される。

そしてステップＳ１９８に進み、押し順指示番号の出力要求セット、及び次のステップＳ１９９で制御コマンドセット１を行う。これらの処理は、押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信するための制御コマンドデータをセットする処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上のようにして、偏り役に当選し、かつ指示モニタで押し順指示情報を表示する遊技では、押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信される。

【０８４９】
図１０４は、図１０２中、ステップＳ１８２における演出グループ番号セット処理を示すフローチャートである。なお、この例は、偏り役に当選した遊技では、演出グループ番号を選択せず、かつ、サブ制御基板８０に送信しない例である。
図１０４において、ステップＳ２０１では、今回遊技の条件装置番号を取得する。この処理は、上述した図１０３のステップＳ１９２と同様の処理である。次のステップＳ２０２では、今回遊技で偏り役に当選したか否かを判断する。この処理は、上述した図１０３のステップＳ１９３の処理と同様である。そして、偏り役の当選であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、偏り役の当選でないと判断したときはステップＳ２０３に進む。
【０８５０】
ステップＳ２０３では、メイン制御基板５０は、ステップＳ２０１で取得した条件装置番号に基づいて、今回遊技の条件装置番号に対応する演出グループ番号を取得する。次にステップＳ２０４に進み、取得した演出グループ番号を、ＲＷＭ５３の所定領域に記憶する。
そしてステップＳ２０５に進み、演出グループ番号の出力要求セット、及び次のステップＳ２０６で制御コマンドセット１を行う。これらの処理は、演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信するための制御コマンドデータをセットする処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【０８５１】
以上より、この例では、偏り役当選時には演出グループ番号は保存されず、かつサブ制御基板８０にも送信されない。一方、偏り役当選以外の場合（すなわち、役の非当選時も含む）は演出グループ番号が保存され、かつ、サブ制御基板８０に送信される。また、図１０４のフローは、非有利区間、有利区間を問わず実行される。
なお、この例では、偏り役当選時には演出グループ番号を保存する処理を実行しないので、偏り役の当選に対応する演出グループ番号を設けなくてもよい。あるいは、偏り役の当選に対応する演出グループ番号を準備しておき、偏り役の当選時には偏り役の当選に対応する演出グループ番号をＲＷＭ５３の所定領域に記憶するが、サブ制御基板８０に演出グループ番号を送信しないようにしてもよい。
ただし、上述したように、１遊技あたりのメダル獲得枚数期待値が規定数「３」以下であるときには、演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信しても指示には該当しないとする解釈を採用するのであれば、偏り役の当選時に偏り役の当選に対応する演出グループ番号を選択し、サブ制御基板８０に送信することも可能である。この場合にはステップＳ２０２の処理は不要となる。
【０８５２】
図１０５は、第４実施形態において、当選役である偏り役と指示モニタ及び画像表示との関係を示す図である。
非有利区間中に偏り役に当選したときは、いずれも、指示モニタを表示しない。特に、レア役当選時も指示モニタを表示しない。非有利区間においてレア役に当選してもＡＴ抽選を実行しないためである。また、指示モニタを表示しないので、押し順に関する画像表示も行わない。
一方、有利区間では、非ＡＴであるかＡＴであるかに応じて指示モニタの表示等が異なる。
有利区間かつ非ＡＴ中に偏りベルに当選しても指示モニタはオフである。また、押し順に関する画像表示も行わない。
これに対し、有利区間かつＡＴ中に偏りベルに当選した遊技では指示モニタをオンとし、当選した偏りベルに対応する押し順指示情報を表示する。さらに、画像表示装置２３には、正解押し順を表示する。
【０８５３】
また、有利区間かつ非ＡＴ中にレア役に当選したときは指示モニタをオンにし、順押し

に相当する押し順指示情報を表示する。さらに、画像表示装置２３には、正解押し順として左第一停止を示す「１－－」を画像表示する。ここで、レア役の当選時に、変則押しでストップスイッチ４２を操作した方が順押し時よりも当該遊技でのメダル獲得枚数期待値が高くなる。しかし、トータルの出玉は、順押しである方が有利であるため（図９２（ｂ））、非ＡＴであっても有利な押し順に相当する順押しを報知する。

また、有利区間かつＡＴ中にレア役に当選したときは指示モニタをオンにし、かつ、変則押しに相当する押し順指示情報を表示する。ＡＴ中はＡＴ抽選を行われないので、当該遊技でのメダル獲得枚数期待値が高い変則押しを表示する。さらに、画像表示装置２３には、正解押し順として変則押しを画像表示する。よって、有利区間中のレア役当選時は、非ＡＴ及びＡＴのいずれも指示モニタを表示し、かつ画像表示装置２３に正解押し順を表示するが、表示される押し順が相違することとなる。

【０８５４】

したがって、図１０３のステップＳ１９４では、非ＡＴ中において偏りベルに当選したときは「Ｎｏ」と判断されるが、非ＡＴ中においてレア役に当選したときは「Ｙｅｓ」と判断される。なお、ＡＴ中において偏りベル又はレア役に当選したときは「Ｙｅｓ」と判断される。

さらに、レア役に当選し、ステップＳ１９４において「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ１９５に進んだ場合において、非ＡＴ中であれば順押しに相当する押し順指示番号が取得され、ＡＴ中であれば変則押しに相当する押し順指示番号が取得される。

【０８５５】

続いて、第４実施形態における仮保存処理について説明する。以下では、２種類の方法（仮保存処理１、仮保存処理２）について説明する。なお、以下で説明する非ＣＺ中及びＣＺ（非ＣＺよりもＡＴ当選期待度が高い遊技状態）中は、いずれも有利区間である。

１．第１の方法（仮保存処理１）

第４実施形態では、図１０２に示すように、スタートスイッチ４１が操作されると役抽選処理（ステップＳ２８２）を行うが、さらに、ステップＳ２８３に示すようにＡＴに関する抽選等を実行する。なお、ＡＴに関する抽選には、ＣＺに関する抽選を含むものとする。そして、ＡＴに関する抽選は１つに限られず、通常は複数種類の抽選が実行される。

なお、ＡＴに関する抽選は、「指示に関する抽選」、「出玉性能に関する抽選」等と称する場合がある。

【０８５６】

第４実施形態では、非ＣＺ中におけるＡＴに関する抽選として、

１）ＡＴ抽選

２）ＣＺ抽選

３）ステージ抽選

を実行するものとする。なお、ＣＺやＡＴの当選期待度がステージごとに相違する（当選確率が低確率や高確率等）ように構成されている。

また、ＣＺ中におけるＡＴに関する抽選として、

４）ＡＴ抽選

５）ＣＺカウンタ１の抽選

６）ＣＺカウンタ２の抽選

を実行するものとする。

第４実施形態では、ＣＺ中には遊技者にポイントを付与し、溜まったポイントに応じてＡＴ抽選を優遇したり、ＡＴに決定等する。ＣＺカウンタ１の抽選は、ＣＺ中に付与するポイント数の抽選である。

また、第４実施形態では、ＣＺの初期遊技回数が所定値に設定されており、ＣＺ中にＣＺの遊技回数を上乗せするか否かの抽選として、ＣＺカウンタ２の抽選を行う。

【０８５７】

そして、第４実施形態では、上記のようなＡＴに関する抽選を実行した後、抽選結果を仮記憶し、本記憶する条件を満たしたときには仮記憶した情報を本記憶する。

また、仮記憶手段として、ＲＷＭ５３の記憶領域に、仮記憶領域１、仮記憶領域２、仮記憶領域３を設ける。
そして、非ＣＺ中に上述した抽選１）～３）を実行したときは、それぞれこれらの各抽選結果を仮記憶領域１、仮記憶領域２、仮記憶領域３に記憶する。
一方、ＣＺ中に上述した抽選４）～６）を実行したときは、それぞれこれらの各抽選結果を仮記憶領域１、仮記憶領域２、仮記憶領域３に記憶する。
換言すれば、仮記憶領域１、仮記憶領域２、仮記憶領域３には、非ＣＺ中であるかＣＺ中であるかに応じて、異なる抽選結果が記憶される。
【０８５８】
また、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１～仮記憶領域３に記憶された情報をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、これらの情報を受信すると、当該情報に対応する演出を出力可能とする。
ここで、サブ制御基板８０は、仮記憶領域１～仮記憶領域３に記憶された情報が送信されてきただけでは、どの情報であるのかを判別できない。
一方、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信されてくる他のコマンドに基づいて、現在の遊技状態が非ＣＺ中であるかＣＺ中であるかを判断可能となっている。
このため、サブ制御基板８０は、ＣＺ中であるか否かと、仮記憶領域１～仮記憶領域３に記憶された情報とに基づいて、受信した情報が非ＣＺ中におけるＡＴ抽選結果、ＣＺ抽選結果、ステージ抽選結果であるのか、又はＣＺ中におけるＡＴ抽選結果、ＣＺカウンタ１抽選結果、ＣＺカウンタ２抽選結果であるのかを判断し、各抽選結果に対応する演出を出力可能とする。
【０８５９】
また、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の本記憶領域として、
１）ＡＴ抽選結果を記憶する本記憶領域（以下「本記憶領域１」という。）
２）ＣＺ抽選結果を記憶する本記憶領域（以下「本記憶領域２」という。）
３）ステージ抽選結果を記憶する本記憶領域（以下「本記憶領域３」という。）
４）ＣＺカウンタ１の抽選結果を記憶する本記憶領域（以下「本記憶領域４」という。）
５）ＣＺカウンタ２の抽選結果を記憶する本記憶領域（以下「本記憶領域５」という。）
がそれぞれ設けられている。
そして、第４実施形態では、偏り役当選時に上記抽選１）～３）、又は４）～６）を実行し、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは抽選結果を反映させ、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは抽選結果をクリア（破棄）する（反映させない）。
【０８６０】
図１０６及び図１０７は、上述した仮保存処理１を示すフローチャートである。図１０７は、図１０６に続くフローチャートである。なお、図１０６及び図１０７のフローチャートでは、有利区間かつ非ＡＴ（ＡＴが抽選される状態）であるものとする。
図１０６において、ステップＳ３１２では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ３１３に進む。なお、ステップＳ３１２でスタートスイッチ４１が操作されたと判断したときは役抽選が実行されるが、本フローチャートでは処理を省略する。
次のステップＳ３１３では、メイン制御基板５０は、今回遊技がＣＺ中であるかを判断する。ＣＺ中でないと判断されたときはステップＳ３１４に進み、ＣＺ中であると判断されたときはステップＳ３２０に進む。
なお、図５４（第２実施形態）に示した例ではＡＴフラグを備えているが、このＡＴフラグ以外に、ＲＷＭ５３の所定領域には、現在の遊技状態がＣＺであるか否かを判断するためのＣＺフラグが記憶されている（図５４では図示せず）。そして、このＣＺフラグの値に基づき今回遊技がＣＺ中であるか否かを判断する。

【０８６１】
ステップＳ３１４では、メイン制御基板５０は、ＡＴを実行するか否かを抽選する。そしてステップＳ３１５に進み、ステップＳ３１４の抽選結果を仮記憶領域１に保存する（仮保存）。
次のステップＳ３１６では、メイン制御基板５０は、ＣＺを実行するか否かを抽選する。そしてステップＳ３１７に進み、ステップＳ３１６の抽選結果を仮記憶領域２に保存する（仮保存）。
次のステップＳ３１８では、メイン制御基板５０は、ステージ抽選を実行する。ここで第４実施形態では、有利区間かつ非ＡＴにおいて、ＣＺやＡＴの当選期待度が異なる複数のステージを有し、役抽選結果に基づいてどのステージに滞在するかの抽選を実行している。たとえばＡＴ当選期待度が低いステージ、ＡＴ当選期待度が高いステージ、ＣＺ当選期待度が高いステージ等を備える。
次にステップＳ３１９に進み、ステップＳ３１８の抽選結果を仮記憶領域３に保存する（仮保存）。そしてステップＳ３２６に進む。
一方、ステップＳ３１３においてＣＺ中であると判断され、ステップＳ３２０に進むと、メイン制御基板５０は、ＡＴ抽選を実行する。この抽選は、ステップＳ３１４の抽選と同じである。そしてステップＳ３２１に進み、ステップＳ３２０の抽選結果を仮記憶領域１に保存する（仮保存）。この処理についてもステップＳ３１５と同じである。
【０８６２】
次のステップＳ３２２では、メイン制御基板５０は、ＣＺカウンタ１抽選を実行する。次にステップＳ３２３に進み、ステップＳ３２２の抽選結果を仮記憶領域２に保存する（仮保存）。
次のステップＳ３２４では、メイン制御基板５０は、ＣＺカウンタ２抽選を実行する。次にステップＳ３２５に進み、ステップＳ３２４の抽選結果を仮記憶領域３に保存する（仮保存）。そしてステップＳ３２６に進む。
【０８６３】
ステップＳ３２６では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１～３の情報をサブ制御基板８０に送信する。この処理は、上述した制御コマンドセット１等を実行する処理である。
以上のようにして、スタートスイッチ４１操作時にＡＴに関する抽選が実行され、仮記憶領域１～３に保存され、その抽選結果がサブ制御基板８０に送信されるので、サブ制御基板８０は、この情報に基づいて、遊技開始時（ストップスイッチ４２が操作される前）の演出を出力することが可能となる。
次にステップＳ３２７に進み、メイン制御基板５０は、第１（最初の）ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。第１ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ３２８に進む。ステップＳ３２８では、押し順情報を更新する。
【０８６４】
ここで、第４実施形態では、ＲＷＭ５３の所定領域に押し順情報を記憶する。押し順情報は、「ａａｂｂｃｃ００（Ｂ）」からなる１バイトデータであり、
「ａａ」：第１（最初に操作された）ストップスイッチ４２の値
「ｂｂ」：第２（２番目に操作された）ストップスイッチ４２の値
「ｃｃ」：第３（３番目に操作された）ストップスイッチ４２の値
である。
さらに、
左ストップスイッチ４２に対応する値：０１（Ｂ）
中ストップスイッチ４２に対応する値：１０（Ｂ）
右ストップスイッチ４２に対応する値：１１（Ｂ）
とする。
したがって、たとえば左中右の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときの押し順情報は、

０１０００００００（Ｂ）：左第一停止時
↓
０１１０００００（Ｂ）：中第二停止時
↓
０１１０１１００（Ｂ）：右第三停止時
の順に更新される。
よって、ステップＳ２２８では、たとえば左ストップスイッチ４２が最初に操作されたときは押し順情報を「０１０００００００（Ｂ）」に更新する。あるいは、たとえば中ストップスイッチ４２が最初に操作されたときは押し順情報を「１００００００００（Ｂ）」に更新する。

【０８６５】
次にステップＳ３２９に進み、メイン制御基板５０は、推奨押し順（順押し）でストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。この判断は、上記の押し順情報に基づき判断する。ここで、推奨押し順（順押し）でストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断するための定義データとして、「０１０００００００（Ｂ）」を備える。この定義データは、最初に左ストップスイッチ４２が最初に操作されたときの押し順情報と同一値である。
そして、ステップＳ３２８で更新した押し順情報の値から定義データの値を減算し、「０」となるか否かを判断する。減算結果が「０」になれば、最初に左ストップスイッチ４２が操作されたと判断する。
なお、減算に限らず、ステップＳ３２８で更新した押し順情報と定義データの値とが同一値であるか否かを判断すればよいので、押し順情報と定義データとを排他的論理和（ＸＯＲ）による演算を行い、演算結果が「０」になれば両者は同一値であると判断することができる。

【０８６６】
たとえば、
押し順情報：０１０００００００（Ｂ）（最初に左ストップスイッチ４２が操作）
定義データ：０１０００００００（Ｂ）
であるときは、両者を「ＸＯＲ」演算すれば「０００００００００（Ｂ）」となる。演算結果が「０」であることから、第１ストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であると判断することができる。
一方、
押し順情報：１００００００００（Ｂ）（最初に中ストップスイッチ４２が操作）
定義データ：０１０００００００（Ｂ）
であるときは、両者を「ＸＯＲ」演算すれば「１１０００００００（Ｂ）」となる。演算結果が「０」でないことから、第１ストップスイッチ４２は左ストップスイッチ４２でないと判断することができる。

【０８６７】
ステップＳ３２９において推奨押し順であると判断したときは図１０７のステップＳ３３１に進み、推奨押し順でないと判断したときはステップＳ３３０に進む。
ステップＳ３３０では、メイン制御基板５０は、第１停止情報をサブ制御基板８０に送信し、次のステップＳ３３１に進む。ここで送信する情報は、非推奨押し順で操作されたことに対応する情報である。一方、メイン制御基板５０は、推奨押し順で操作されたときは第１停止情報をサブ制御基板８０に送信しない。サブ制御基板８０は、第１停止情報を受信したときは、非推奨押し順で操作されたと判断できるので、推奨画像を表示するように制御する。

【０８６８】
ステップＳ３３１では、メイン制御基板５０は、第２ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。第２ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ３３２に進む。

ステップＳ３３２では、メイン制御基板５０は、押し順情報を更新する。たとえば第１ストップスイッチ４２が左であったときの押し順情報は「０１０００００００（Ｂ）」であるので、次に中ストップスイッチ４２が操作されたときは、押し順情報を「０１１０００００（Ｂ）」に更新する。

一方、たとえば第１ストップスイッチ４２が中であったときの押し順情報は「１０００００００（Ｂ）」であるので、次に右ストップスイッチ４２が操作されたときは、押し順情報を「１０１１００００（Ｂ）」に更新する。

【０８６９】

次にステップＳ３３３に進み、メイン制御基板５０は、第３ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。第３ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ３３４に進む。

ステップＳ３３４では、メイン制御基板５０は、押し順情報を更新する。たとえば左中右の順でストップスイッチ４２が操作されたときは、押し順情報を「０１１００００００（Ｂ）」から「０１１０１１００（Ｂ）」に更新する。

一方、たとえば中右左の順でストップスイッチ４２が操作されたときは、押し順情報を「１０１１００００（Ｂ）」から「１０１１０１００（Ｂ）」に更新する。

【０８７０】

次にステップＳ３３５に進み、メイン制御基板５０は、今回遊技において偏り役に当選したか否かを判断する。第１実施形態で説明したように、役の抽選が行われると、その抽選結果は、ＲＷＭ５３の所定領域に設けられた「小役及びリプレイ条件装置番号」に記憶されるので、このデータを読み込んでいずれかの偏り役に当選したか否かを判断する。

ステップＳ３３５において偏り役に当選したと判断したときはステップＳ３３６に進み、偏り役に当選していないと判断したときはステップＳ３４５に進む。

【０８７１】

ステップＳ３３６では、メイン制御基板５０は、第１停止リール特定フラグを生成する。ここで、「第１停止リール特定フラグ」とは、第１停止リール３１（第１ストップスイッチ４２と同義）がどのリール３１であるかを判断するためのフラグであり、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断するためのフラグである。ステップＳ３２８の時点で更新される押し順情報は、第１ストップスイッチ４２の情報のみが記憶されているので、第１ストップスイッチ４２（すなわち第１リール３１）がどのストップスイッチ４２であるかをすぐに判断できる。これに対し、ステップＳ３３４の時点で更新される押し順情報には、３つのストップスイッチ４２の情報が含まれているので、演算しないと第１ストップスイッチ４２がどのストップスイッチ４２であるかを判断できない。このため、第１停止リール３１がどのリール３１であるかを判断するための第１停止リール特定フラグを生成する。

【０８７２】

第１停止リール特定フラグを生成するためには、ステップＳ３３４の時点で更新した押し順情報に対し、中ストップスイッチ４２及び右ストップスイッチ４２の値をマスクすればよい。

たとえばマスキングデータを「１１０００００００（Ｂ）」とし、押し順情報「ａａｂｂｃｃ００（Ｂ）」とマスキングデータ「１１０００００００（Ｂ）」とを論理積（ＡＮＤ）演算することにより、第１停止リール特定フラグ「ａａ０００００００（Ｂ）」を生成する。

次のステップＳ３３７では、メイン制御基板５０は、今回遊技の押し順が推奨押し順であるか否かを判断する。この判断は、ステップＳ３２９と同様である。ステップＳ３３６で生成した第１停止リール特定フラグ「ａａ０００００００（Ｂ）」と定義データ「０１０００００００（Ｂ）」とを「ＸＯＲ」演算し、演算結果が「０」であれば推奨押し順であると判断し、演算結果が「０」でなければ推奨押し順でないと判断する。

【０８７３】

ステップＳ３３７において推奨押し順であると判断されたときはステップＳ３３８に進

み、推奨押し順でないと判断されたときはステップＳ３４５に進む。
　ステップＳ３３８では、メイン制御基板５０は、今回遊技がＣＺ中であるか否かを判断し、ＣＺ中でないと判断したときはステップＳ３３９に進み、ＣＺ中であると判断したときはステップＳ３４２に進む。
　ステップＳ３３９では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１に記憶された情報を、本記憶領域１に記憶する（本保存）。
　次のステップＳ３４０では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域２に記憶された情報を、本記憶領域２に記憶する（本保存）。
　次のステップＳ３４１では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域３に記憶された情報を、本記憶領域３に記憶する（本保存）。
　そしてステップＳ３４５に進む。
【０８７４】
　これに対し、ステップＳ３３８においてＣＺ中であると判断され、ステップＳ３４２に進むと、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１に記憶された情報を、本記憶領域１に記憶する（本保存）。
　次のステップＳ３４３では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域２に記憶された情報を、本記憶領域４に記憶する（本保存）。
　次のステップＳ３４４では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域３に記憶された情報を、本記憶領域５に記憶する（本保存）。
　そしてステップＳ３４５に進む。
【０８７５】
　ステップＳ３４５では、メイン制御基板５０は、本記憶領域１～３、又は本記憶領域１、４、５に記憶された情報をサブ制御基板８０に送信する。これにより、偏り役に当選し、かつ、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作された遊技では、遊技終了時に、本記憶領域の更新後の情報がサブ制御基板８０に送信される。これに対し、偏り役に当選し、かつ、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されなかったときは、本記憶領域の情報は更新されないので、前回遊技で送信された情報と同一の情報がサブ制御基板８０に送信される。
【０８７６】
　また、サブ制御基板８０は、送信されてきた本記憶領域１～３又は本記憶領域１、４、５の情報と、ＣＺ中であるか否かを判断することにより、送信されてきた情報が何の情報であるかを判断し、その結果に基づいて演出の出力を制御する。
　次にステップＳ３４６に進み、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１～３をクリアする（「０」にする）。次のステップＳ３４７では、メイン制御基板５０は、押し順情報をクリアする（「０」にする）。さらに次のステップＳ３４８では、メイン制御基板５０は、第１停止リール特定フラグをクリアする（「０」にする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【０８７７】
　図１０８は、図１０７における仮保存処理１の他の例を示すフローチャートである。図１０８中、図１０７の処理と相違するステップ番号にアンダーラインを付している。
　図１０７や図１０８では図示していないが、推奨押し順であるか否かは、ステップＳ３３７の処理以降において複数回（たとえば５回程度）実行される。そして、その都度、ステップＳ３３７で示したように第１停止リール特定フラグと定義データとの「ＸＯＲ」演算を行うと、プログラム容量が増大する。そこで、ステップＳ３３７の判定処理を行った後、推奨押し順であるときにはステップＳ３５１に進んで変則遊技判定データとして「０」を記憶し、推奨押し順でないときにはステップＳ３５２に進んで変則遊技判定データとして「１」を記憶しておく。そして、ステップＳ３３７以降における推奨押し順であるか否かの判断は、変則遊技判定データが「０」であるか否かを判断することにより行う。たとえば、変則遊技判定データから「１」を減算し、ゼロフラグが「１」となったときは（減算前の）変則遊技判定データは「１」である（推奨押し順でない）と判断することが可能

となる。
　これにより、推奨押し順であるか否かの判断処理を簡素化及び高速化することができる。
　また、本処理の最後には、ステップＳ３５３において変則遊技判定データをクリアする（「０」にする）処理を実行する。
【０８７８】
　２．第２の方法（仮保存処理２）
　この例では、有利区間かつ非ＡＴ中に、ＡＴに関する抽選として、３種類のカウント値Ａ、Ｂ、Ｃを抽選するものとする。そして、各カウント値の抽選結果を、毎遊技、前回遊技までのカウント値に加算する。
　たとえば、前回遊技までのカウント値Ａ、Ｂ、Ｃがそれぞれ、
　カウント値Ａ＝Ｘ
　カウント値Ｂ＝Ｙ
　カウント値Ｃ＝Ｚ
　であり、
　今回遊技でのカウント値Ａ、Ｂ、Ｃの抽選結果がそれぞれ、
　カウント値Ａ＝ａ
　カウント値Ｂ＝ｂ
　カウント値Ｃ＝ｃ
　であるとき、今回遊技でのカウント値Ａ、Ｂ、Ｃが更新されると、
　カウント値Ａ＝Ｘ＋ａ
　カウント値Ｂ＝Ｙ＋ｂ
　カウント値Ｃ＝Ｚ＋ｃ
　となる。
【０８７９】
　そして、たとえばカウント値Ａが第１の値に到達したときはＡＴ抽選を実行したり、カウント値Ｂが第２の値に到達したときはＡＴを実行することに決定したり、カウント値Ｃが第３の値に到達したときはＣＺに移行したりする。
　また、今回遊技でのカウント値の抽選結果の反映（各カウント値の加算）は、偏り役に当選し、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときに限られる。それ以外の場合には、今回遊技でのカウント値の抽選結果は反映しない。
　さらに、上記第１の方法と異なり、第２の方法では、仮記憶領域と本記憶領域とが一対一で対応している。したがって、
　カウント値Ａを記憶する仮記憶領域１及び本記憶領域１
　カウント値Ｂを記憶する仮記憶領域２及び本記憶領域２
　カウント値Ｃを記憶する仮記憶領域３及び本記憶領域３
　を備える。
　ここでは、上記３種類の仮記憶領域及び本記憶領域を例示するが、これに限らず、実際にはさらに多くのカウント値が抽選され、そのカウント値を記憶するための仮記憶領域及び本記憶領域が設けられている。したがって、実際には、
　カウント値Ｄを記憶する仮記憶領域４及び本記憶領域４
　カウント値Ｅを記憶する仮記憶領域５及び本記憶領域５
　：
　を備える。
【０８８０】
　図１０９及び図１１０は、上述の仮保存処理２を示すフローチャートである。図１１０は、図１０９に続くフローチャートである。
　図１０９において、ステップＳ３６２では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ３６３に進む。なお、スタートスイッチ４１が操作されると、役抽選処理が

実行される。
　ステップＳ３６３では、メイン制御基板５０は、本記憶領域１の値（カウント値Ａ）を仮記憶領域１にコピーする。次のステップＳ３６４では、メイン制御基板５０は、本記憶領域２の値（カウント値Ｂ）を仮記憶領域２にコピーする。さらに次のステップＳ３６５では、メイン制御基板５０は、本記憶領域３の値（カウント値Ｃ）を仮記憶領域３にコピーする。
　よって、スタートスイッチ４１の操作時に、仮記憶領域「Ｎ」（Ｎ＝１、２、３）の値と本記憶領域「Ｎ」の値とは同一値になる。
【０８８１】
　次のステップＳ３６６では、メイン制御基板５０は、カウント値Ａの抽選を実行する。なお、このカウント値Ａの抽選、並びに後述するカウント値Ｂの抽選及びカウント値Ｃの抽選は、役抽選結果に基づいて実行される。
　次のステップＳ３６７では、メイン制御基板５０は、カウント値Ａの抽選結果を仮記憶領域１に加算する。たとえばカウント値Ａの抽選結果が「ａ」であり、それまでの仮記憶領域１の値が「Ｘ」であるとき、仮記憶領域１の値は「Ｘ＋ａ」に更新される。
　次のステップＳ３６８では、メイン制御基板５０は、カウント値Ｂの抽選を実行する。次にステップＳ３６９に進み、メイン制御基板５０は、カウント値Ｂの抽選結果を仮記憶領域２に加算する。
　次のステップＳ３７０では、メイン制御基板５０は、カウント値Ｃの抽選を実行する。次にステップＳ３７１に進み、メイン制御基板５０は、カウント値Ｃの抽選結果を仮記憶領域３に加算する。
【０８８２】
　次にステップＳ３７２に進み、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１～３の情報をサブ制御基板８０に送信する。この処理は、上述した制御コマンドセット１等を実行する処理である。
　以上のようにして、スタートスイッチ４１操作時にカウント値Ａ～Ｃの抽選結果がサブ制御基板８０に送信されるので、サブ制御基板８０は、この情報に基づいて、遊技開始時（ストップスイッチ４２が操作される前）の演出を出力することが可能となる。
　次にステップＳ３７３に進み、メイン制御基板５０は、第１（最初の）ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。第１ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ３７４に進む。ステップＳ３７４では、上記の仮保存処理１と同様に、第１ストップスイッチ４２の操作に対応した押し順情報（「ａａ０００００００（Ｂ）」）を記憶する。
【０８８３】
　次に、図１１０のステップＳ３７５に進み、メイン制御基板５０は、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたか否か（左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否か）を判断する。この処理は、上記の押し順情報に基づき判断する。この処理は、仮保存処理１と同様に、押し順情報の値から定義データの値を減算し、「０」となるか否かを判断する。
　ステップＳ３７５において推奨押し順であると判断したときはステップＳ３７７に進み、推奨押し順でないと判断したときはステップＳ３７６に進む。
　ステップＳ３７６では、メイン制御基板５０は、第１停止情報をサブ制御基板８０に送信し、ステップＳ３７７に進む。ここで送信する情報は、非推奨押し順で操作されたことに対応する情報である。サブ制御基板８０は、第１停止情報を受信したときは、非推奨押し順で操作されたと判断できるので、推奨画像を表示するように制御する。
【０８８４】
　ステップＳ３７７では、メイン制御基板５０は、第２ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。第２ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ３７８に進む。
　ステップＳ３７８では、メイン制御基板５０は、第２ストップスイッチ４２の操作に対

応する押し順情報を更新する。
　次にステップＳ３７９に進み、メイン制御基板５０は、第３ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。第３ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ３８０に進む。
　ステップＳ３８０では、メイン制御基板５０は、第３ストップスイッチ４２の操作に対応する押し順情報を更新する。
　次にステップＳ３８１に進み、メイン制御基板５０は、今回遊技において偏り役に当選したか否かを判断する。上述と同様に、ＲＷＭ５３に記憶された「小役及びリプレイ条件装置番号」に基づき、いずれかの偏り役に当選したか否かを判断する。
　ステップＳ３８１において偏り役に当選したと判断したときはステップＳ３８２に進み、偏り役に当選していないと判断したときはステップＳ３８７に進む。
【０８８５】
　ステップＳ３８２では、メイン制御基板５０は、第１停止リール特定フラグを生成する。第１停止リール特定フラグの生成は、仮保存処理１と同様に、ステップＳ３８０の時点で更新した押し順情報とマスキングデータとを論理積（ＡＮＤ）演算することにより、第１停止リール特定フラグ「ａａ０００００００（Ｂ）」を生成する。
　次のステップＳ３８３では、メイン制御基板５０は、今回遊技の押し順が推奨押し順であるか否かを判断する。第１停止リール特定フラグ「ａａ０００００００（Ｂ）」と定義データ「０１０００００００（Ｂ）」とを「ＸＯＲ」演算し、演算結果が「０」であれば推奨押し順であると判断し、演算結果が「０」でなければ推奨押し順でないと判断する。
　推奨押し順であると判断されたときはステップＳ３８４に進み、推奨押し順でないと判断されたときはステップＳ３８７に進む。
　ステップＳ３８４では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１に記憶された値を本記憶領域１に記憶（反映）する。
　次のステップＳ３８５では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域２に記憶された値を本記憶領域２に記憶（反映）する。
　次のステップＳ３８６では、メイン制御基板５０は、仮記憶領域３に記憶された値を本記憶領域３に記憶（反映）する。
　そして、ステップＳ３８７に進む。
【０８８６】
　ステップＳ３８７では、メイン制御基板５０は、本記憶領域１～３に記憶された値をサブ制御基板８０に送信する。これにより、偏り役に当選し、かつ、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作された遊技では、遊技終了時に、本記憶領域に記憶された更新後の値がサブ制御基板８０に送信される。これに対し、偏り役に当選し、かつ、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されなかった遊技では、本記憶領域に記憶されている情報が更新されないので、前回遊技で送信された本記憶領域の情報と同一の情報がサブ制御基板８０に送信される。
　次にステップＳ３８８に進み、メイン制御基板５０は、仮記憶領域１～３をクリアする（「０」にする）。次のステップＳ３８９では、メイン制御基板５０は、押し順情報をクリアする（「０」にする）。さらに次のステップＳ３９０では、メイン制御基板５０は、第１停止リール特定フラグをクリアする（「０」にする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【０８８７】
　以上の仮保存処理１及び仮保存処理２によれば、推奨押し順であるか否かが定まる前に、スタートスイッチ４１の操作時の抽選結果をサブ制御基板８０に送信できるので、サブ制御基板８０側で、これらの抽選結果に基づいて遊技開始時の演出を実行可能となる。
　ただし、仮保存用の記憶領域を設ける必要がある。
　また、全停後に、偏り役に当選したか否かと、推奨押し順であるか否かを判断する必要がある。
　さらに、仮保存処理１の方法では、仮保存用の記憶領域を共用化しているので、仮保存

用用の記憶領域を最小限にすることができる。ただし、サブ制御基板８０側では、仮保存記憶領域に記憶された情報を送信しただけでは何の情報であるかを判断できないので、何の情報であるかを判断する処理が必要となる。
　また、仮保存処理１の方法では、一度仮記憶領域に保存をすると、当該遊技では他の抽選結果を当該仮記憶領域に保存できなくなる。
　これに対し、仮保存処理２の方法では、保存したい情報を仮保存と本保存とで一対一で記憶できる。ただし、保存する数だけの仮保存領域及び本保存領域を設ける必要がある。
【０８８８】
　なお、図１１０の例においても、図１０８と同様に、ステップＳ３８３で推奨押し順であると判断されたときは（図１０８のステップＳ３５１と同様に）変則遊技判定データに「０」をセットし、推奨押し順でないと判断されたときは（図１０８のステップＳ３５２と同様に）変則遊技判定データに「１」をセットしてもよい。
　この場合には、ステップＳ３９０の後、（図１０８のステップＳ３５３と同様に）変則遊技判定データをクリアする。
【０８８９】
　以上、第４実施形態について説明したが、本発明は、上記記載に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
　（１）上記実施形態では、非推奨押し順（一方的に有利な押し順）は、変則押しである中第一停止又は右第一停止とした。しかし、これに限らず、中第一停止のみ、又は右第一停止のみとしてもよい。さらには、非推奨押し順（一方的に有利な押し順）として、左第一停止のみ、あるいは左第一停止を含む押し順とすることも可能である。たとえば中第一停止を推奨押し順とし、左第一停止及び右第一停止を非推奨押し順とすることが挙げられる。
　また、推奨押し順は、第一停止のみを特定するものに限らず、たとえば「左中右」の順を推奨押し順とすることも可能である。この場合、「左右中」と操作された場合には、第二停止（右）時点で推奨画像を表示することが好ましい。
【０８９０】
　（２）上記実施形態では、推奨押し順でないこと（非推奨押し順であること）を遊技者に知らせるために、推奨画像を表示可能とした。しかし、遊技者に対して推奨押し順でないことを知らせる表示方法として、推奨画像を表示することには限られない。たとえば、推奨画像という新たな画像を表示するのではなく、それまで演出画像を変化させるものであってもよい。たとえば、画面を暗転させる（画像の視認性を低下させる）ことで、遊技者に対し今回遊技の押し順が推奨押し順でないことを報知してもよい。
　なお、画面を暗転させることで推奨押し順でないことを遊技者に知らせる場合において、表示内容と内部状態との間にずれが生じているときは、当該表示内容の視認性を大きく低下させることでも差し支えないが、当該表示内容を全く見えなくする方が好ましい。
　また、遊技機（スロットマシン１０）が備える演出ランプ２１の点灯、点滅パターンを特有のパターンにすることで推奨押し順でないことを知らせもよい。
　さらにまた、スピーカ２２からの出力音により推奨押し順でないことを知らせてもよい。
【０８９１】
　（３）推奨画像の表示領域は、種々設定することが可能である。たとえば第１に、画像表示装置２３の画像表示領域中、全領域を覆うように推奨画像を表示することが挙げられる。
　また第２に、画像表示装置２３の画像表示領域中、一部の範囲に推奨画像を表示することが挙げられる。
　ただし、推奨画像を表示する場合において、表示内容と内部状態との間にずれが生じているときは、当該表示内容（ずれの表示を含む部分）が隠れるように推奨画像を表示することが好ましい。
【０８９２】

（４）第４実施形態では、第一停止時にストップスイッチ４２の押し順を判断し、順押しであるときに推奨押し順であると判断した。しかしこれに限らず、停止出目に基づいて推奨押し順であるか否かを判断することも可能である。この場合にはストップスイッチ４２の押し順を判断しない。

なお、停止出目によって推奨押し順であるか否かを判断する場合には、当選役が同一（同一当選フラグ）であっても推奨押し順と非推奨押し順とで停止出目が相違するようにリール３１を停止制御する。

ただし、停止出目に基づいて推奨押し順を判断する場合には、すべてのリール３１が停止しないとその判断は困難である。このため、全停時に停止出目を見て、非推奨押し順に基づく停止出目であると判断されたときに推奨画像を表示することとなる。

よって、第一停止時点で推奨画像を表示する場合には、ストップスイッチ４２の押し順に基づいて推奨押し順であるか否かを判断する方が好ましい。

【０８９３】

（５）図９２で示した偏りベルは、押し順が実質４択の小役である。しかし、これに限らず、押し順及び色によって択数をさらに増加させることも可能である。

たとえば、押し順を上記のように４択とし、さらに、中リール３１及び右リール３１の図柄の色をそれぞれ２択とする（正解図柄色の方を目押しさせる）ことによって、正解図柄の色を４択とすることが挙げられる。これにより、偏りベルは、「押し順４択×色４択＝合計１６択」となる（以下、「１６択偏りベル」という。）。

この場合、１６択偏りベルの当選時に、順押し時には、１枚役が「ＰＢ＝１」で入賞するように構成することが挙げられる。一方、１６択偏りベルの当選時に、押し順正解かつ色正解時には、「ＰＢ＝１」で１５枚役が入賞するように構成することが挙げられる。

【０８９４】

さらにまた、１６択偏りベルの当選時に、変則押しであり、かつ、押し順正解及び色正解以外の場合には、１枚役が入賞するか又は取りこぼす（０枚）ように構成することが挙げられる。

そして、１６択偏りベルの当選時に、任意に変則押しをしたときには、「１／１６」の確率で１５枚役が入賞し、「７．５／１６」の確率で１枚役が入賞し、「７．５／１６」の確率で取りこぼす（０枚）ように構成したときには、図９２で示した偏りベルを採用したときよりもさらにベースを下げることができ、かつ、ＡＴ中のメダル払出し数を増加させることができる。

【０８９５】

（６）第４実施形態では、一方的に有利な押し順を有するレア役を設け、レア役当選時に推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、ＡＴ抽選を実行するようにした。しかし、これに限らず、レア役については、スイカ等と同様に押し順不問役としてもよい。

また、偏りベルの当選時に、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときはＡＴ抽選を実行し（又はＡＴ抽選を優遇し）、非推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときはＡＴ抽選を実行しない（又はＡＴ抽選を冷遇する）ように構成してもよい。

（７）有利区間かつ非ＡＴである場合において、推奨押し順で操作したときは、毎遊技、天井ゲーム数や周期ゲーム数（後述）を更新するが、非推奨押し順で操作したときは、当選役にかかわらず天井ゲーム数や周期ゲーム数を更新しないことが挙げられる。

ここで「周期ゲーム数」とは、たとえば所定遊技回数（たとえば「１００」）の消化ごとにＡＴ抽選を行うようなものが挙げられる。

なお、押し順不問役に当選した遊技では、天井ゲーム数や周期ゲーム数を更新してもよいし、更新しなくてもよい。

【０８９６】

（８）有利区間かつ非ＡＴである場合において、押し順不問役に当選した遊技で非推奨押し順で操作されたときは、推奨画像を表示した。ここで、押し順不問役に当選した遊技でＡＴ抽選等を実行する場合において非推奨押し順で操作されたときは、ＡＴ抽選等を実

行する場合と実行しない場合（ＡＴ抽選等の抽選結果を無効にする場合）とが挙げられる。

押し順不問役は押し順によって期待値が変動しない役であることから、押し順不問役に当選した遊技では、非推奨押し順で操作された場合であってもＡＴ抽選等を実行することが可能である。これにより、押し順不問役に当選した遊技において押し順を誤ってしまっても遊技者に不利な結果にならず、推奨画像の表示が終了した後に演出画像にＡＴ抽選等の結果が反映されているため、遊技者を落胆させてしまうことがない。同時に、推奨画像の表示により有利区間かつ非ＡＴであるときの推奨押し順を遊技者に伝えることが可能になる。

一方、押し順不問役に当選した遊技で非推奨押し順で操作された場合に、ＡＴ抽選等を実行しない（ＡＴ抽選等の抽選結果を無効にする）ときは、推奨画像の表示が終了した後にＡＴ抽選等の結果が反映されていないため、遊技者に対し、非推奨押し順で操作したときの不利益を明確に伝えることが可能になり、遊技者に注意喚起を促すことが可能となる。

【０８９７】

（９）第４実施形態（変形例を含む）では、遊技機の１つとしてスロットマシン１０を例に挙げたが、たとえばカジノマシンや封入式遊技機（メダルレス遊技機）にも適用することができる。

（１０）第１実施形態～第４実施形態（変形例を含む）は、単独で実施されることに限らず、他の実施形態と適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０８９８】

＜第５実施形態＞

第５実施形態は、メダル投入口４７から投入されたメダルＭを選別するためのメダルセレクタ１１０と、メダルセレクタ１１０で投入を許可されたメダルＭをホッパー３５に誘導するためのシュート部材１２０と、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルＭをメダル受け皿１９に誘導するための返却部材１３０とを有するスロットマシン１０に関するものである。

【０８９９】

以下、図面等を参照して、第５実施形態について説明する。

図１１１は、第５実施形態におけるスロットマシン１０の側断面図であり、図１１２は、第５実施形態におけるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図である。

なお、図１１２は、図１に対して、ドアスイッチ１７、設定キー挿入口１５１、設定キースイッチ１５２、設定変更（リセット）スイッチ１５３、プッシュボタン８６、及び十字キー８７を追加したものである。

【０９００】

図１１１に示すように、スロットマシン１０は、前面が開口する箱形のキャビネット１３と、キャビネット１３の開口を覆うように取り付けられているフロントドア１２とを備えている。

また、キャビネット１３は、底板１３ａ、背板１３ｂ、天板１３ｃ、右側板及び左側板（図示せず）等を組み立てることにより、前面が開口する箱形に構成されている。

さらにまた、フロントドア１２は、キャビネット１３の前面の開口を覆うようにして、キャビネット１３に取り付けられている。

【０９０１】

フロントドア１２は、通常は閉鎖されているが、たとえば、電源投入時、設定変更時、設定確認時、エラー発生時、メダル補給時等には開放される。

具体的には、フロントドア１２とキャビネット１３とが、ヒンジ（図示せず）を介して取り付けられている。

また、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）には、施錠装置（図示せず）が設けられている。

【０９０２】

さらにまた、フロントドア１２の前面における、施錠装置に対応する位置には、ドアキー挿入口（図示せず）が設けられている。ドアキー挿入口は、施錠装置を操作するためのドアキーが挿入される部分である。

フロントドア１２が閉鎖され、かつ施錠されている状態において、ドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回すと、施錠が解除される。そして、施錠が解除された状態で、フロントドア１２を引くと、ヒンジを中心としてフロントドア１２が回動して、フロントドア１２が開放される。

【０９０３】

また、キャビネット１３又はフロントドア１２には、フロントドア１２の開放を検知するためのドアスイッチ１７（図１１２）が設けられている。フロントドア１２が閉鎖された状態では、ドアスイッチ１７がオフになり、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになるように構成されている。

さらに、ドアスイッチ１７は、入力ポート５１（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

そして、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオフのときは、フロントドア１２が閉鎖された状態であると判断し、ドアスイッチ１７がオンのときは、フロントドア１２が開放された状態であると判断するように構成されている。

【０９０４】

また、フロントドア１２の中央には、表示窓１８が設けられている。表示窓１８は、フロントドア１２を閉じた状態において、図柄表示装置１４の前方に位置するように構成されている。そして、表示窓１８を通して、図柄表示装置１４が備える３個のリール３１を視認することができるように構成されている。

また、フロントドア１２の前面（遊技者が向き合う面）における、表示窓１８の下方には、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、精算スイッチ４３、及びメダル投入口４７等が設けられている。メダル投入口４７は、遊技者がメダルＭをベット又はクレジットするときに、メダルＭを投入する部分である。

【０９０５】

さらにまた、フロントドア１２の前面下部には、メダル払出し口１６と、メダル払出し口１６から排出されたメダルＭを受けるメダル受け皿１９とが設けられている。メダル払出し口１６は、メダル払出し装置１５から払い出されたメダルＭ、及びメダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルＭが通過する開口部である。

また、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）における、メダル投入口４７に対応する位置には、メダル投入口４７から投入されたメダルＭを選別するためのメダルセレクタ１１０が設けられている。

【０９０６】

具体的には、フロントドア１２の裏面における、メダル投入口４７に対応する位置に、セレクタベース１１３（図１１３）が固定され、このセレクタベース１１３に、メダルセレクタ１１０が着脱可能に取り付けられている。

セレクタベース１１３は、メダルセレクタ１１０を着脱可能に保持するためのものであって、板金の折曲げ加工によって形成されており、フロントドア１２の裏面における、メダル投入口４７に対応する位置に、ねじで固定されている。そして、メダルセレクタ１１０は、セレクタベース１１３に着脱可能に取り付けられる。

【０９０７】

さらにまた、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０に隣接する位置には、メダルセレクタ１１０で投入を許可されたメダルＭをホッパー３５に誘導するためのシュート部材１２０が設けられている。

さらに、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０とメダル払出し口１６との間に相当する位置には、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルＭ、及びメダル払出し装置１５から払い出されたメダルＭをメダル受け皿１９に誘導するための返却部材１３０が設けられている。

【０９０８】
　また、キャビネット１３の内部下方（底板１３ａの上）には、メダル払出し装置１５が配置されている。メダル払出し装置１５は、メダルＭを貯留するためのホッパー３５と、ホッパー３５に貯留されているメダルＭを払い出すときに駆動するホッパーモータ３６（図１１２）と、ホッパー３５から払い出されたメダルＭを検知するための払出しセンサ３７（図１１２）とを備えている。
【０９０９】
　ホッパー３５は、メダルＭを貯留するためのものである。また、ホッパー３５の上部には、シュート部材１２０によって誘導されたメダルＭを受け入れる開口部である貯留受入れ口３５ａが設けられている。貯留受入れ口３５ａは、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）より下方に開口している。
　第１実施形態でも説明したように、払出しセンサ３７は、所定間隔を空けて配置された一対の払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂ（図１１２）から構成されている。
　そして、メダルＭが払い出されるときには、そのメダルＭにより所定の移動部材（図示せず）が移動し、所定の移動部材の移動によって、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされる。
【０９１０】
　また、図１１２において、ホッパーモータ３６は、出力ポート５２を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されており、また、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂは、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
　そして、メイン制御基板５０は、メダル払出し装置１５からメダルＭを払い出すときは、ホッパーモータ３６を駆動させる。
　また、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂが所定時間の範囲内でそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルＭが正常に払い出されたか否かを判断する。
【０９１１】
　図１１１において、キャビネット１３の内部下方（底板１３ａの上）には、電源ユニット（図示せず）が配置されている。電源ユニットは、メイン制御基板５０やサブ制御基板８０等に電力を供給する電源基板（図示せず）と、電源をオン／オフするときに操作される電源スイッチ１１（図１１２）と、設定変更状態又は設定確認状態に移行させるときに操作される設定キースイッチ１５２（図１１２）と、設定値を変更するとき及びエラーを解除するときに操作される設定変更（リセット）スイッチ１５３（図１１２）とを備えている。
【０９１２】
　電源スイッチ１１は、電源をオン／オフするときに操作されるスイッチである。
　電源スイッチ１１をオンにすることを、「電源を投入する」、「電源をオンにする」又は「電源の供給を再開する」と称する場合を有する。
　また、電源スイッチ１１をオフにすることを、「電源をオフにする」又は「電源の供給を遮断する」と称する場合を有する。
【０９１３】
　設定キースイッチ１５２は、設定値を変更可能な設定変更状態、又は設定値を変更できないが確認可能な設定確認状態に移行させるときに操作されるスイッチである。
　設定キー挿入口１５１（図１１２）から設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに略９０度回転させると、設定キースイッチ１５２がオンになり、設定キーを元の位置に戻すと、設定キースイッチ１５２がオフになるように構成されている。
【０９１４】
　設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更スイッチ１５３、及びリセットスイッチ１５３を兼ねるスイッチである。
　また、設定変更スイッチ１５３は、設定変更状態において、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。

さらにまた、リセットスイッチ１５３は、エラーの要因を除去した後に、エラー報知を解除するときに操作されるスイッチである。
このように、設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更状態においては、設定変更スイッチ１５３として機能し、エラー報知時には、リセットスイッチ１５３として機能する。
【０９１５】
以下、「設定変更（リセット）スイッチ１５３」と称する場合と、「設定変更スイッチ１５３」と称する場合と、「リセットスイッチ１５３」と称する場合とを有する。
また、設定変更（リセット）スイッチ１５３等の各種スイッチについて、オンの状態にすることを「操作する」と称し、オンの状態であることを「操作されている」と称し、オフの状態であることを「操作されていない」と称する場合を有する。
なお、第５実施形態では、設定変更スイッチ１５３、及びリセットスイッチ１５３を兼用としたが、これに限らず、設定変更スイッチ１５３、及びリセットスイッチ１５３を別々に設けてもよい。
【０９１６】
図１１２において、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３は、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
そして、設定キースイッチ１５２がオンの状態で電源をオンにすると、設定変更状態に移行し、また、電源がオンの状態で設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定確認状態に移行するように構成されている。
【０９１７】
また、設定変更状態に移行すると、現在の設定値がメイン制御基板５０上に搭載された設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。さらに、設定変更状態において、設定変更スイッチ１５３を操作するごとに、設定値が変更（「１」加算）される。そして、スタートスイッチ４１を操作し、その後、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定変更状態が終了して、設定値表示ＬＥＤ７３が消灯する。なお、スタートスイッチ４１の操作後は、設定変更スイッチ１５３を操作しても、設定値を変更することができなくなる。
【０９１８】
また、設定値は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されている。
そして、設定変更状態において、設定変更スイッチ１５３を操作するごとに、設定値が変更されるとともに、変更後の設定値が、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶（上書き）されるように構成されている。
なお、設定変更状態において、設定変更スイッチ１５３を操作しただけでは、変更後の設定値はＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶（上書き）されず、スタートスイッチ４１を操作すると設定値が確定し、このとき、確定した設定値がＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶（上書き）されるようにしてもよい。
また、設定確認状態に移行すると、設定値を変更することはできないが、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。そして、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態が終了して、設定値表示ＬＥＤ７３が消灯する。
【０９１９】
次に、図１１３～図１２１を参照して、メダルセレクタ１１０、シュート部材１２０、及び返却部材１３０について更に詳しく説明する。
図１１３は、メダルセレクタ１１０、シュート部材１２０、及び返却部材１３０を示す図であり、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２について説明する図である。
図１１４は、図１１３に対して、ホッパー３５を追加したものであり、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２と、ホッパー３５との関係について説明する図である。
【０９２０】
図１１５は、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の間隔

と、メダルＭの厚さとの関係について説明する図である。
　図１１６は、シュート部材１２０の各部の寸法と、メダルＭの直径及び半径との関係について説明する図である。
　図１１７は、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２に入り込んだ一のメダルＭと、メダルセレクタ１１０からシュート部材１２０に向かう他のメダルＭとの関係について説明する図である。
【０９２１】
　図１１８は、シュート部材１２０のメダル誘導通路１２１の幅と、シュート部材１２０を固定するねじ１２７の各部の寸法との関係について説明する図である。
　図１１９は、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の鉛直下方に、返却受入れ口１３１及び上縁部１３５のいずれも配置されていない例について説明する図である。
【０９２２】
　図１２０は、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の鉛直下方にふさぎ部材１４０が配置され、このふさぎ部材１４０によって返却受入れ口１３１の一部がふさがれている例について説明する図である。
　図１２１は、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の鉛直下方に、返却受入れ口１３１の一部が配置されている例について説明する図である。
【０９２３】
　図１１３に示すように、メダルセレクタ１１０は、メダル投入口４７から投入されたメダルが通過するメダル通路１１１を有している。メダル通路１１１は、略Ｌ字形に形成されており、図１１３中、メダルセレクタ１１０の上面左側部から略鉛直下方へ向かう鉛直部１１１ａと、鉛直部１１１ａの下端から右斜め下方へ向けて緩やかに傾斜してメダルセレクタ１１０の右側面下部に至る傾斜部１１１ｂとを有している。また、メダルセレクタ１１０の上面左側部には、メダル通路１１１の入口１１１ｃが設けられ、メダルセレクタ１１０の右側面下部には、メダル通路１１１の出口１１１ｄが設けられている。
【０９２４】
　メダルセレクタ１１０がフロントドア１２の裏面の所定位置に取り付けられると、メダル投入口４７の鉛直下方に、メダル通路１１１の入口１１１ｃが位置するように構成されている。そして、メダル投入口４７から投入されたメダルＭは、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１に送られるように構成されている。
　また、図１１３に示すように、メダル通路１１１の傾斜部１１１ｂの中間位置には、メダルＭの投入を許可／不許可にするためのブロッカ４５が設けられており、メダル通路１１１の傾斜部１１１ｂにおける、ブロッカ４５より下流側には、メダル通路１１１を通過するメダルＭを検知可能な投入センサ４４が設けられている。
【０９２５】
　ブロッカ４５は、メダルＭの投入を許可／不許可にするためのものであって、出力ポート５２（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
　そして、メイン制御基板５０は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞した役に対応するメダルＭの払出しの終了時まで）は、メダルＭの投入を不許可にするようにブロッカ４５を制御する。
【０９２６】
　また、規定数のメダルＭがすでにベットされており、かつクレジット数が上限値に到達しているときは、それ以上のメダルＭのベット及びクレジットができないので、メイン制御基板５０は、メダルＭの投入を不許可にするようにブロッカ４５を制御する。
　これに対し、遊技が行われていないとき（メダルＭの払出し終了後、リール３１の回転開始前）において、メダルＭのベット数が規定数に到達していないか、又はクレジット数が上限値に到達していないときは、メイン制御基板５０は、メダルＭの投入を許可するようにブロッカ４５を制御する。
【０９２７】

メダルＭの投入を不許可にしているときは、ブロッカ４５は、メダル投入口４７から投入されたメダルＭを、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外して下方に落下させるように構成されている。また、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下したメダルＭは、返却部材１３０によって誘導され、メダル払出し口１６から排出されて、メダル受け皿１９に貯留される。

【０９２８】

これに対し、メダルＭの投入を許可しているときは、ブロッカ４５は、メダル投入口４７から投入されたメダルＭを、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導するように構成されている。また、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されたメダルＭは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂ（以下双方を総称して「投入センサ４４」という。）を通過し、メダル通路１１１の出口１１１ｄから排出され、シュート部材１２０によって誘導されて、ホッパー３５に貯留される。

【０９２９】

投入センサ４４は、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されたメダルＭを検知するためのものであって、図１１３に示すように、所定間隔を空けて配置された一対の投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂから構成されている。上流側に配置されているのが投入センサ４４ａであり、下流側に配置されているのが投入センサ４４ｂである。また、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂは、入力ポート５１（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

【０９３０】

メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されたメダルＭは、まず、上流側の投入センサ４４ａによって検知され、その後、下流側の投入センサ４４ｂによって検知されるように構成されている。

具体的には、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側にメダルＭが誘導されると、まず、上流側の投入センサ４４ａがメダルＭを検知する（オフからオンになる）。

さらにメダルＭがメダル通路１１１を流下すると、次に、下流側の投入センサ４４ｂがメダルＭを検知する（オフからオンになる）。

【０９３１】

さらにメダルＭがメダル通路１１１を流下すると、上流側の投入センサ４４ａがメダルＭを検知しなくなる（オンからオフになる）。

さらにメダルＭがメダル通路１１１を流下すると、下流側の投入センサ４４ｂがメダルＭを検知しなくなる（オンからオフになる）。

そして、メイン制御基板５０は、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂが所定時間の範囲内でそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルＭがメダル通路１１１を正常に通過したか否かを判断する。

【０９３２】

シュート部材１２０は、メダルセレクタ１１０で投入を許可されてメダル通路１１１の出口１１１ｄから排出されたメダルＭを、キャビネット１３の内部下方に配置されたホッパー３５に誘導するためのものであって、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０に隣接する位置に設けられている。

【０９３３】

また、シュート部材１２０は、メダルセレクタ１１０（上流）側からホッパー３５（下流）側に向けてメダルＭを誘導するためのメダル誘導通路１２１を有している。

メダル誘導通路１２１は、メダルセレクタ１１０（上流）側からホッパー３５（下流）側に向かうに従って高さが次第に低くなるように緩やかに傾斜している。

【０９３４】

また、図１１３において、メダルＭは、メダルセレクタ１１０で投入を許可され、メダル通路１１１を通過すると、メダル通路１１１の出口１１１ｄから排出される。ここで、メダルセレクタ１１０は、図１１１に示すように、フロントドア１２の裏面に取り付けられている。このため、出口１１１ｄは、フロントドア１２の裏面寄りに位置している。こ

れに対し、ホッパー３５は、図１１１に示すように、キャビネット１３の内部において中央寄り位置している。換言すれば、図１１３の紙面と垂直方向において、出口１１１ｄに対しホッパー３５は手前側に位置している。このため、出口１１１ｄとホッパー３５との間には、一定の距離がある。そこで、メダル誘導通路１２１は、出口１１１ｄから排出されたメダルＭをホッパー３５側に誘導するために、ホッパー３５側に向かって円弧状に湾曲した形状をなしている。

【０９３５】

また、図１１３に示すように、シュート部材１２０は、メダル誘導通路１２１の底面を構成する底面部１２２と、円弧状のメダル誘導通路１２１の内側の側面を構成する内側壁部１２３と、円弧状のメダル誘導通路１２１の外側の側面を構成する外側壁部１２４とを有している。なお、メダル誘導通路１２１の上部は開放されている。

さらにまた、図１１６に示すように、シュート部材１２０は、底面部１２２における、メダル誘導通路１２１の途中に相当する位置に、メダルセレクタ１１０（上流）側よりホッパー３５（下流）側の方が高さが低い段差部１２５を有している。

【０９３６】

上述したように、メダル誘導通路１２１は、円弧状に湾曲した形状に形成されている。このため、メダルＭは、メダル誘導通路１２１の底面部１２２の上を上流側から下流側に向けて移動し、メダル誘導通路１２１の途中で内側壁部１２３や外側壁部１２４と接触することにより、その速度は減速する。

【０９３７】

そこで、底面部１２２における、メダル誘導通路１２１の途中に相当する位置に、図１１６に示すように、上流側より下流側の方が高さが低い段差部１２５を設けている。そして、メダル誘導通路１２１の上流側から下流側に向けて移動するメダルＭを、段差部１２５で落下させる。これにより、内側壁部１２３や外側壁部１２４に接触することで減速したメダルＭを加速させることができる。

【０９３８】

また、図１１３に示すように、シュート部材１２０の外側壁部１２４における、メダルセレクタ１１０側の端部付近には、固定部１２６が設けられている。固定部１２６は、シュート部材１２０をフロントドア１２の裏面に固定するためのものであって、外側壁部１２４の上端から上方へ向けて突出している。また、固定部１２６には、その前面側から裏面側まで貫通するねじ穴（図示せず）が設けられている。さらに、固定部１２６を貫通するねじ穴は、外側壁部１２４の上端より上方に設けられている。

【０９３９】

そして、シュート部材１２０は、固定部１２６のねじ穴に通したねじ１２７によって、フロントドア１２の裏面の所定位置に固定されている。また、シュート部材１２０がフロントドア１２の裏面の所定位置にねじ１２７で固定された状態では、ねじ１２７は、外側壁部１２４の上端より上方に位置する。

【０９４０】

ここで、図１１５に示すように、メダルＭの厚さを「Ｔ」とする。

また、図１１６に示すように、メダルＭの直径を「Ｄ」とし、メダルＭの半径を「Ｒ」とする。さらにまた、段差部１２５の高さを「Ｈ１」とし、内側壁部１２３の高さを「Ｈ２」とし、外側壁部１２４の高さを「Ｈ３」とする。

さらに、図１１８に示すように、メダル誘導通路１２１の幅（内側壁部１２３と外側壁部１２４との間隔）を「Ｌ１」とし、ねじ１２７の全長を「Ｌ２」とし、ねじ頭の直径を「Ｌ３」とする。

【０９４１】

そして、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」、メダルＭの厚さ「Ｔ」、及びメダルＭの直径「Ｄ」について、「Ｌ１＞Ｔ」、かつ「Ｌ１＜Ｄ」を満たすように構成されている。すなわち、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」は、メダルＭの厚さ「Ｔ」より広く（大きく）、かつメダルＭの直径「Ｄ」より狭い（小さい）。

これにより、メダルＭが起きた状態でメダル誘導通路１２１の底面部１２２の上を移動するようにしている。

【０９４２】

また、内側壁部１２３の高さ「Ｈ２」、外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」、及びメダルＭの直径「Ｄ」について、「Ｈ２＜Ｄ」、かつ「Ｈ３＜Ｄ」を満たすように構成されている。すなわち、内側壁部１２３の高さ「Ｈ２」は、メダルＭの直径「Ｄ」より低く（小さく）、かつ外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」も、メダルＭの直径「Ｄ」より低い（小さい）。

これにより、メダルＭの上部が内側壁部１２３及び外側壁部１２４の上端より上方に飛び出した状態で、メダルＭがメダル誘導通路１２１の底面部１２２の上を移動するようにしている。

【０９４３】

さらにまた、段差部１２５の高さ「Ｈ１」、内側壁部１２３の高さ「Ｈ２」、外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」、及びメダルＭの半径「Ｒ」について、「Ｈ１＜Ｈ２」、かつ「Ｈ１＜Ｈ３」、かつ「Ｈ１＜Ｒ」を満たすように構成されている。すなわち、段差部１２５の高さ「Ｈ１」は、内側壁部１２３の高さ「Ｈ２」より低く（小さく）、かつ外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」より低く（小さく）、かつメダルＭの半径「Ｒ」より低い（小さい）。

これにより、メダルＭが段差部１２５で落下するときに、内側壁部１２３や外側壁部１２４を乗り越えて、メダル誘導通路１２１の外に飛び出してしまうことがないようにしている。

【０９４４】

なお、内側壁部１２３の高さ「Ｈ２」、及び外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」について、「Ｈ２＝Ｈ３」を満たすように構成してもよく、また、「Ｈ２＜Ｈ３」を満たすように構成してもよく、さらにまた、「Ｈ２＞Ｈ３」を満たすように構成してもよい。

すなわち、内側壁部１２３の高さ「Ｈ２」は、外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」と等しくしてもよく、外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」より高く（大きく）してもよく、外側壁部１２４の高さ「Ｈ３」より低く（小さく）してもよい。

【０９４５】

さらに、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」、ねじ１２７の全長「Ｌ２」、及びねじ頭の直径「Ｌ３」について、「Ｌ１＜Ｌ２」、かつ「Ｌ１＜Ｌ３」を満たすように構成されている。すなわち、ねじ１２７の全長「Ｌ２」は、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」より長く（大きく）、ねじ頭の直径「Ｌ３」は、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」より太い（大きい）。

これにより、ねじ１２７がフロントドア１２の裏面から外れても、外れたねじ１２７がメダル誘導通路１２１内に入り込まないようにすることができるので、メダルＭの通過を妨げないようにすることができる。

また、「Ｌ２＞Ｌ３」を満たすように構成されている。すなわち、ねじ１２７の全長「Ｌ２」は、ねじ頭の直径「Ｌ３」より長い（大きい）。これにより、シュート部材１２０をフロントドア１２の裏面にねじ１２７でしっかりと固定することができる。

【０９４６】

なお、シュート部材１２０の所定位置には係止部（図示せず）が設けられている。この係止部は、シュート部材１２０をフロントドア１２の裏面に係止させるためのものである。そして、係止部によってシート部材１２０をフロントドア１２の裏面に係止させた状態で、固定部１２６のねじ穴に通したねじ１２７によってシュート部材１２０をフロントドア１２の裏面に固定する。このため、ねじ１２７が外れても、シュート部材１２０がフロントドア１２の裏面から離れて落下することはない。

【０９４７】

また、メダル投入口４７は、複数枚のメダルＭをそろえた状態で載置可能なメダル載置部（図示せず）を有している。第５実施形態では、メダル載置部は、１０枚のメダルＭをそろえた状態で載置可能とされている。そして、メダル載置部にそろえた状態で載置した

複数枚のメダルＭをメダル投入口４７から連続して投入することができる。
【０９４８】
　また、メダルＭの厚さを「Ｔ」とし、メダル誘導通路１２１の幅を「Ｌ１」とし、メダル載置部に載置可能なメダルＭの枚数を「Ｍ」としたときに、「Ｌ１＜（Ｍ÷２）×Ｔ」を満たすように構成されている。すなわち、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」は、メダル投入口４７のメダル載置部に載置可能な枚数の半分の枚数分のメダルＭの厚さ「（Ｍ÷２）×Ｔ」より狭い（小さい）。
【０９４９】
　返却部材１３０は、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルＭ、及びメダル払出し装置１５から払い出されたメダルＭを、メダル受け皿１９に誘導するためのものであって、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０とメダル払出し口１６との間に相当する位置に設けられている。
　フロントドア１２の裏面の所定位置に返却部材１３０が固定されると、図１１３に示すように、フロントドア１２の裏面と返却部材１３０との間に、メダル返却通路１３２及びメダル払出し通路１３４が形成される。
【０９５０】
　また、メダル返却通路１３２は、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルＭをメダル払出し口１６まで誘導する通路である。
　さらにまた、メダル払出し通路１３４は、メダル払出し装置１５から払い出されたメダルＭをメダル払出し口１６まで誘導する通路である。
　なお、メダル返却通路１３２及びメダル払出し通路１３４は、途中で合流して１つの通路になる。
【０９５１】
　また、図１１３に示すように、返却部材１３０の上部には、返却受入れ口１３１が設けられている。返却受入れ口１３１は、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされ、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下したメダルＭを受け入れるための開口部であって、メダル返却通路１３２の入口となる開口部であり、メダルセレクタ１１０のブロッカ４５の鉛直下方に位置するように構成されている。
　そして、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされ、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下したメダルＭは、返却受入れ口１３１を通過した後、メダル返却通路１３２によって誘導され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿１９に貯留される。
【０９５２】
　また、返却部材１３０の中央より下側であって、図１１３中、右寄りの位置には、払出し受入れ口１３３が設けられている。払出し受入れ口１３３は、メダル払出し装置１５から払い出されたメダルＭを受け入れるための開口部であって、メダル払出し通路１３４の入口となる開口部であり、フロントドア１２を閉じた状態でメダル払出し装置１５の前方に位置するように構成されている。
　そして、メダル払出し装置１５から払い出されたメダルＭは、払出し受入れ口１３３を通過した後、メダル払出し通路１３４によって誘導され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿１９に貯留される。
【０９５３】
　また、図１１３に示すように、返却部材１３０の上部における、返却受入れ口１３１の周縁部を「上縁部１３５」と称する。すなわち、上縁部１３５は、返却受入れ口１３１の周囲の縁に相当する部分である。フロントドア１２の裏面の所定位置に返却部材１３０を固定した状態では、上縁部１３５は、略水平となるように構成されている。
　さらに、図１１３に示すように、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間には、透き間１１２が設けられている。そして、透き間１１２の鉛直下方には、上縁部１３５が配置されている。これにより、透き間１１２の鉛直下方には、返却受入れ口１３１は配置されていない。

【０９５４】
　また、図１１５に示すように、メダルＭの厚さを「Ｔ」とし、透き間１１２の間隔を「Ｗ」とし、上縁部１３５の幅を「Ｂ」とする。
　そして、メダルＭの厚さ「Ｔ」、及び透き間１１２の間隔「Ｗ」について、「Ｗ＞Ｔ」を満たすように構成されている。すなわち、透き間１１２の間隔「Ｗ」は、メダルＭの厚さ「Ｔ」より大きい。このため、図１１７に示すように、透き間１１２にメダルＭを入れることができる。
　より具体的には、「Ｗ　２×Ｔ」を満たすように構成されている。すなわち、透き間１１２の間隔「Ｗ」は、メダルＭの厚さ「Ｔ」の略２倍とされている。このため、透き間１１２には「２」枚のメダルＭを入れることができる。
【０９５５】
　なお、第５実施形態では、フロントドア１２の裏面における、メダル投入口４７に対応する位置に、セレクタベース１１３（図１１３）が固定され、このセレクタベース１１３に、メダルセレクタ１１０が着脱可能に取り付けられている。
　また、図１１３に示すように、メダルセレクタ１１０の右側面（メダル通路１１１の出口１１１ｄが設けられている面）と、シュート部材１２０の上流側の端部との間に、セレクタベース１１３の右側部が配置されている。そして、透き間１１２は、セレクタベース１１３の右側部と、シュート部材１２０の上流側の端部との間に設けられている。
【０９５６】
　また、セレクタベース１１３は、板金の折曲げ加工によって形成されており、セレクタベース１１３を構成する板金の厚さは、「０．８」ｍｍ～「１．０」ｍｍとされている。
　さらにまた、メダルＭの厚さ「Ｔ」は、「１．６」ｍｍとされており、透き間１２の間隔「Ｗ」は、「３．２」ｍｍとされている。
　このため、メダルセレクタ１１０の右側面（メダル通路１１１の出口１１１ｄが設けられている面）から、シュート部材１２０の上流側の端部までの距離は、「４．０」ｍｍ～「４．２」ｍｍとされている。
【０９５７】
　また、透き間１１２の鉛直下方には上縁部１３５が配置されており、さらに、メダルＭの厚さ「Ｔ」、透き間１１２の間隔「Ｗ」、及び上縁部１３５の幅「Ｂ」について、「Ｂ＞Ｔ」、かつ「Ｂ＞Ｗ」を満たすように構成されている。すなわち、上縁部１３５の幅「Ｂ」は、メダルＭの厚さ「Ｔ」より大きく、かつ透き間１１２の間隔「Ｗ」より大きい。加えて、上縁部１３５は、略水平となるように構成されている。このため、透き間１１２に入れたメダルＭを上縁部１３５の上に載せることができる。
【０９５８】
　たとえば、ホールの店員が、メダルセレクタ１１０のメンテナンス時に、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２にメダルＭを入れる場合を有する。このとき、上縁部１３５の上にメダルＭが載るので、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２にメダルＭをとどまらせることができる。
　しかし、ホールの店員が、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２にメダルＭを入れたままであることを忘れて、フロントドア１２を閉じてしまう場合を有する。この場合、フロントドア１２を閉じたときの衝撃で、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２からメダルＭが落ちる。
【０９５９】
　このとき、透き間１１２の鉛直下方には、上縁部１３５が配置されており、返却受入れ口１３１は配置されていないため、透き間１１２から落ちたメダルＭは、返却受入れ口１３１内には落下しない。よって、透き間１１２から落ちたメダルＭが、メダル返却通路１３２を通り、メダル払出し口１６を通って、メダル受け皿１９に至ることはない。これにより、ホールの店員がメダルセレクタ１１０のメンテナンスのために透き間１１２に入れたメダルＭを遊技者に与えないようにすることができる。
【０９６０】

また、図１１４に示すように、透き間１１２は、ホッパー３５の貯留受入れ口３５ａより上方に配置されている。すなわち、ホッパー３５の貯留受入れ口３５ａは、透き間１１２より低い位置に開口している。これにより、フロントドア１２を閉じたときに透き間１１２から落ちたメダルＭを、貯留受入れ口３５ａ内に落下させることができるので、ホッパー３５内に貯留することができる。

【０９６１】

また、上述したように、透き間１１２の間隔「Ｗ」は、メダルＭの厚さ「Ｔ」の略２倍であるため、透き間１１２に「１」枚のメダルＭを入れたときは、透き間１１２とメダルＭとの間には隙間を有することから、「１」枚のメダルＭが透き間１１２から取り出せなくなってしまうことはない。

そして、この「１」枚のメダルＭを透き間１１２に入れたままフロントドア１２を閉じると、この「１」枚のメダルＭは、そのときの衝撃で透き間１１２から落ち、貯留受入れ口３５ａ内に落下してホッパー３５内に貯留される。

【０９６２】

さらに、透き間１１２の間隔「Ｗ」がメダルＭの厚さ「Ｔ」の２倍よりわずかに広い（大きい）と、透き間１１２に「２」枚のメダルＭを入れたときは、この「２」枚のメダルＭが透き間１１２から取り出せなくなってしまうことはない。

そして、この「２」枚のメダルＭを透き間１１２に入れたままフロントドア１２を閉じたときも、「１」枚のメダルＭを透き間１１２に入れたままフロントドア１２を閉じたときと同様に、フロントドア１２を閉じたときの衝撃で透き間１１２から落ち、貯留受入れ口３５ａ内に落下してホッパー３５内に貯留される。

【０９６３】

逆に、透き間１１２の間隔「Ｗ」がメダルＭの厚さ「Ｔ」の２倍よりわずかに狭い（小さい）と、「２」枚のメダルＭを透き間１１２に押し込むことになる。この場合、押し込んだ「２」枚のメダルＭを透き間１１２から取り出せなくなってしまうことはない。

ただし、「２」枚のメダルＭを透き間１１２に押し込んだままフロントドア１２を閉じると、この「２」枚のメダルＭが透き間１１２にとどまる場合を有する。

【０９６４】

ここで、図１１７に示すように、透き間１１２に入れられて、上縁部１３５の上に載せられたメダルＭは、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１の出口１１１ｄをふさぐようにして、透き間１１２内にとどまる。このため、一のメダルＭが透き間１１２内にとどまっている状態では、メダル投入口４７から投入された他のメダルＭが、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１を通ってシュート部材１２０に向かうときに、透き間１１２内の一のメダルＭに当たって止まる。

【０９６５】

また、メダル通路１１１を通る他のメダルＭが、透き間１１２内の一のメダルＭに当たった状態では、透き間１１２内の一のメダルＭの上端は、メダル通路１１１を通る他のメダルＭの中心より上方に位置する。このため、メダル通路１１１を通る他のメダルＭが、透き間１１２内の一のメダルＭを乗り越えることもない。

このため、一のメダルＭが透き間１１２に入り込んだ状態では、他のメダルＭがメダルセレクタ１１０からシュート部材１２０に向けて通過することができない。

【０９６６】

また、透き間１１２内にメダルＭがとどまっていることを直接検知することはできないが、上述したように、一のメダルＭが透き間１１２内にとどまっている状態では、メダル投入口４７から投入された他のメダルＭが、透き間１１２内の一のメダルＭに当たって止まる。このとき、他のメダルＭがメダル通路１１１の出口１１１ｄ付近で滞留することにより、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになる。

【０９６７】

また、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになると、メイン制御基板５０は、メダルセレクタ１１０内でメダルＭが詰まる（滞留する）エラーを検知したと判

断し、その旨を報知する。これにより、透き間１１２内にメダルＭがとどまっていることを間接的に検知することができる。なお、エラーの検知及び報知については後述する。

【０９６８】

また、シュート部材１２０がフロントドア１２の裏面の所定位置にねじ１２７で固定された状態では、ねじ１２７の鉛直下方には、返却受入れ口１３１は配置されていない。

このため、ねじ１２７がフロントドア１２の裏面から外れても、外れたねじ１２７が、返却受入れ口１３１内には落下しない。よって、外れたねじ１２７が、メダル返却通路１３２を通り、メダル払出し口１６を通って、メダル受け皿１９に至ることはない。

【０９６９】

また、図１１２に示すように、メダルセレクタ１１０は、通路センサ４６を備えている。通路センサ４６は、メダルＭが詰まる（滞留する）エラーやゴト行為の有無等を判断するために設けられたセンサである。図１１３には図示していないが、通路センサ４６は、メダル通路１１１の鉛直部１１１ａに設けられている。すなわち、通路センサ４６は、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より上流側に設けられている。

【０９７０】

このため、メダル投入口４７から投入されたメダルＭは、最初に通路センサ４６によって検知される。また、通路センサ４６は、ブロッカ４５がメダルＭの投入を許可している状態（オン状態）か、不許可にしている状態（オフ状態）かにかかわらず、メダル投入口４７から投入されたメダルＭを検知することができる。

【０９７１】

また、図１１１～図１２１には図示していないが、シュート部材１２０は、メダル誘導通路１２１の途中に、シュートセンサを備えている。シュートセンサは、通路センサ４６と同様に、メダルＭが詰まる（滞留する）エラーやゴト行為の有無等を判断するために設けられたセンサである。シュート部材１２０は、メダルセレクタ１１０で投入を許可されたメダルＭをホッパー３５に誘導するためのものであるから、シュートセンサは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂより下流側に設けられている。

【０９７２】

また、通路センサ４６及びシュートセンサは、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

なお、通路センサ４６及びシュートセンサは、双方とも設けてもよく、いずれか一方のみ設けてもよく、双方とも設けなくてもよい。

【０９７３】

次に、第５実施形態におけるエラーの検知、エラー報知、及びエラー報知の解除について説明する。

たとえば、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになったときは、メイン制御基板５０は、メダルセレクタ１１０内でメダルＭが詰まる（滞留する）エラー（以下、「セレクタ滞留エラー」と称する。）を検知したと判断し、セレクタ滞留エラーを示す報知（以下、「セレクタ滞留報知」と称する。）を実行する。具体的には、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード（たとえば「ＣＥ」）を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

【０９７４】

また、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したときは、セレクタ滞留エラーを示すコマンド（以下、「セレクタ滞留コマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留コマンドを受信したときは、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、セレクタ滞留報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知として、たとえば、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタエラー」の文字を表示する。

【０９７５】

また、たとえば、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがこの順にオンにならなかっ

た（メダルＭが正常に通過しなかった）ときは、メイン制御基板５０は、メダルＭが正常に通過しないエラー（以下、「セレクタ通過エラー」と称する。）を検知したと判断し、セレクタ通過エラーを示す報知（以下、「セレクタ通過エラー報知」と称する。）を実行する。

【０９７６】

上述したように、メダル投入口４７から投入されたメダルＭがメダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されると、まず、投入センサ４４ａがオフからオンになり、次に、投入センサ４４ｂがオフからオンになり、その次に、投入センサ４４ａがオンからオフになり、最後に、投入センサ４４ｂがオンからオフになる。

そして、メイン制御基板５０は、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂが上記の順にオン／オフしたときは、メダルＭが正常に通過したと判断し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂが上記の順にオン／オフしなかったときは、セレクタ通過エラーを検知したと判断する。

【０９７７】

また、メイン制御基板５０は、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したと判断したときは、当該メダルＭのベット数又はクレジット数への「１」加算処理を実行する。

これに対し、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラーを検知したときは、セレクタ通過エラー報知として、セレクタ通過エラーを示すコード（たとえば「ＣＰ」）を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

【０９７８】

また、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラーを検知したときは、セレクタ通過エラーを示すコマンド（以下、「セレクタ通過エラーコマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、セレクタ通過エラーコマンドを受信したときは、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、セレクタ通過エラー報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、セレクタ通過エラー報知として、たとえば、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタエラー」の文字を表示する。

【０９７９】

なお、投入センサ４４ａがオフの状態で、投入センサ４４ｂがオフからオンになったときに、セレクタ通過エラー（又はセレクタ逆流エラー）を検知したと判断してもよい。

また、投入センサ４４ｂがオフからオンになり、次に、投入センサ４４ａがオフからオンになり、その次に、投入センサ４４ｂがオンからオフになり、最後に、投入センサ４４ａがオンからオフになったときに、セレクタ通過エラー（又はセレクタ逆流エラー）を検知したと判断してもよい。

【０９８０】

また、通路センサ４６がメダルＭを検知した時から所定時間にわたってメダルＭを検知し続け、所定時間の経過後にメダルＭを検知しなくなったときは、メイン制御基板５０は、メダルＭが正常に通過したと判断する。

これに対し、通路センサ４６がメダルＭを検知した時から所定時間を経過してもメダルＭを検知し続けているときは、メイン制御基板５０は、メダル滞留エラーを検知したと判断する。

また、通路センサ４６がメダルＭを検知した時から所定時間を経過する前にメダルＭを検知しなくなったときは、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーを検知したと判断する。

【０９８１】

また、シュートセンサがメダルＭを検知したとき時から所定時間にわたってメダルＭを検知し続け、所定時間の経過後にメダルＭを検知しなくなったときは、メイン制御基板５０は、メダルＭが正常に通過したと判断する。

これに対し、シュートセンサがメダルＭを検知した時から所定時間を経過してもメダルＭを検知し続けているときは、メイン制御基板５０は、メダル滞留エラーを検知したと判断する。
また、シュートセンサがメダルＭを検知した時から所定時間を経過する前にメダルＭを検知しなくなったときは、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーを検知したと判断する。
【０９８２】
また、メイン制御基板５０は、投入監視カウンタ（図示せず）を備えている。
投入監視カウンタは、ブロッカ４５がオン状態（メダルＭの通過を許可する状態）である場合において、メダルＭが通路センサ４６を正常に通過したときに「１」加算され、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したときに「１」減算されるカウンタである。このため、投入監視カウンタは、正常時には「１」と「０」とを繰り返す。
なお、投入監視カウンタは、ブロッカ４５がオフ状態（メダルＭの通過を不許可とする状態）のときは、メダルＭが通路センサ４６を通過しても「１」加算されない。
また、投入監視カウンタは、ブロッカ４５がオフ状態（メダルＭの通過を不許可とする状態）からオン状態（メダルＭの通過を許可する状態）になるときは、クリアされる。
【０９８３】
メイン制御基板５０は、ブロッカ４５がオン状態である場合において、メダルＭが通路センサ４６を正常に通過したときは、投入監視カウンタを「１」加算し、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したときは、投入監視カウンタを「１」減算する。
そして、ブロッカ４５がオン状態である場合において、通路センサ４６がメダルＭの通過を検知せずに、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂのみがメダルＭの通過を検知したときは、投入監視カウンタが「－１」となり、メイン制御基板５０は、投入監視エラーを検知したと判断する。
【０９８４】
また、ブロッカ４５がオン状態である場合において、通路センサ４６がメダルＭの通過を検知したが、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがメダルＭの通過を検知せず、その後さらに通路センサ４６がメダルＭの通過を検知したときは、投入監視カウンタが「２」となり、メイン制御基板５０は、投入監視エラーを検知したと判断する。
【０９８５】
また、投入監視カウンタは、ブロッカ４５がオン状態である場合において、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したときに「１」加算され、メダルＭがシュートセンサを正常に通過したときに「１」減算されるカウンタとしてもよい。
すなわち、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５がオン状態である場合において、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したときは、投入監視カウンタを「１」加算し、メダルＭがシュートセンサを正常に通過したときは、投入監視カウンタを「１」減算してもよい。
【０９８６】
そして、ブロッカ４５がオン状態である場合において、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがメダルＭの通過を検知したが、シュートセンサがメダルＭの通過を検知せず、その後さらに投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがメダルＭの通過を検知したときは、投入監視カウンタが「２」となり、メイン制御基板５０は、投入監視エラーを検知したと判断してもよい。
また、ブロッカ４５がオン状態である場合において、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがメダルＭの通過を検知せずに、シュートセンサのみがメダルＭの通過を検知したときは、投入監視カウンタが「－１」となり、メイン制御基板５０は、投入監視エラーを検知したと判断してもよい。
【０９８７】

なお、投入監視カウンタの正常値は「０」～「１」に限らない。すなわち、メイン制御基板５０が投入監視エラーと判断するのは、投入監視カウンタが「２」となったとき又は「－１」となったときに限らない。たとえば、メイン制御基板５０は、投入監視カウンタが「３」以上の所定値となったとき又は「－２」以下の所定値となったときに、投入監視エラーを検知したと判断してもよい。

【０９８８】

また、メイン制御基板５０は、通路センサ４６からの入力信号と、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂからの入力信号とで投入監視カウンタを加算／減算する場合には、ブロッカ４５をオフ状態からオン状態にするときに、投入監視カウンタをクリアする。

しかし、メイン制御基板５０は、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂからの入力信号と、シュートセンサからの入力信号とで投入監視カウンタを加算／減算する場合には、ブロッカ４５をオフ状態からオン状態にするときに、投入監視カウンタをクリアしてもよく、クリアしなくてもよい。

すなわち、投入監視カウンタは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂからの入力信号と、シュートセンサからの入力信号とで加算／減算される場合には、ブロッカ４５がオフ状態からオン状態になるときに、クリアされるようにしてもよく、クリアされないようにしてもよい。

【０９８９】

また、通路センサ４６用の投入監視カウンタと、シュートセンサ用の投入監視カウンタとを別々に設けてもよい。

すなわち、投入監視カウンタとして、第１投入監視カウンタと、第２投入監視カウンタとを備えることができる。

また、第１投入監視カウンタは、通路センサ４６からの入力信号と、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂからの入力信号とで加算／減算されるカウンタとする。

さらにまた、第２投入監視カウンタは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂからの入力信号と、シュートセンサからの入力信号とで加算／減算されるカウンタとする。

【０９９０】

すなわち、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５がオン状態である場合において、メダルＭが通路センサ４６を正常に通過したときは、第１投入監視カウンタを「１」加算し、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したときは、第１投入監視カウンタを「１」減算する。

そして、メイン制御基板５０は、第１投入監視カウンタが正常値でなくなったとき（たとえば「－１」以下の所定値又は「２」以上の所定値となったとき）に、投入監視エラーを検知したと判断する。

【０９９１】

また、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５がオン状態である場合において、メダルＭが投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過したときは、第２投入監視カウンタを「１」加算し、メダルＭがシュートセンサを正常に通過したときは、第２投入監視カウンタを「１」減算する。

そして、メイン制御基板５０は、第２投入監視カウンタが正常値でなくなったとき（たとえば「－１」以下の所定値又は「２」以上の所定値となったとき）に、投入監視エラーを検知したと判断する。

【０９９２】

また、たとえば、ホッパーモータ３６を駆動させているにもかかわらず、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされないときは、メイン制御基板５０は、ホッパー３５内にメダルＭが貯留されていないエラー（以下、「ホッパーエンプティエラー」と称する。）を検知したと判断し、ホッパーエンプティエラーを示す報知（以下、「ホッパーエンプティ報知」と称する。）を実行する。具体的には、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティ報知として、ホッパーエンプティエラーを示すコード（たとえば「ＨＥ」）を獲得数表示ＬＥＤ７８（図１１２）に表示する。

【０９９３】
　また、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティエラーを検知したときは、ホッパーエンプティを示すコマンド（以下、「エンプティコマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、エンプティコマンドを受信したときは、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ホッパーエンプティ報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、ホッパーエンプティ報知として、たとえば、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ホッパーエンプティ」の文字を表示する。
【０９９４】
　また、たとえば、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオンのままになったときは、メイン制御基板５０は、ホッパー３５内でメダルＭが詰まるエラー（以下、「ホッパージャムエラー」と称する。）を検知したと判断し、ホッパージャムエラーを示す報知（以下、「ホッパージャム報知」と称する。）を実行する。具体的には、メイン制御基板５０は、ホッパージャム報知として、ホッパージャムエラーを示すコード（たとえば「ＨＰ」）を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。
【０９９５】
　また、メイン制御基板５０は、ホッパージャムエラーを検知したときは、ホッパージャムを示すコマンド（以下、「ホッパージャムコマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、ホッパージャムコマンドを受信したときは、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ホッパージャム報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、ホッパージャム報知として、たとえば、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ホッパージャム」の文字を表示する。
【０９９６】
　上述した各種エラーを検知すると、メイン制御基板５０は、各種エラー報知が解除されるまで、遊技の進行を停止する。
　また、上述した各種エラーの要因を除去すると、メイン制御基板５０は、各種エラーを検知しなくなるが、各種エラー報知は、いったん実行されると、その後は、対応するエラーの要因を除去する（エラーを検知しなくなる）だけでは解除されず、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されるまで継続する。そして、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、各種エラー報知を解除する。
【０９９７】
　たとえば、セレクタ滞留エラー時には、フロントドア１２を開放し、メダルセレクタ１１０内で詰まった（滞留した）メダルＭを取り除くことで、セレクタ滞留エラーの要因を除去することができる。その後、リセットスイッチ１５３を操作することにより、セレクタ滞留報知を解除することができる。
　セレクタ通過エラー時についても、セレクタ滞留エラー時と同様に、フロントドア１２を開放し、メダルセレクタ１１０内のメダルＭを取り除くことで、セレクタ通過エラーの要因を除去することができる。その後、リセットスイッチ１５３を操作することにより、セレクタ通過エラー報知を解除することができる。
【０９９８】
　また、ホッパーエンプティエラー時には、フロントドア１２を開放し、ホッパー３５内にメダルＭを補充することで、ホッパーエンプティエラーの要因を除去することができる。その後、リセットスイッチ１５３を操作することにより、ホッパーエンプティ報知を解除することができる。
　なお、ホッパー３５内にメダルＭを補充した後に、ドアキーを反時計回りに４５度程度回して、解除スイッチをオフからオンにしても、ホッパーエンプティ報知を解除すること

ができる。
【０９９９】
さらにまた、ホッパージャムエラー時には、フロントドア１２を開放し、ホッパー３５内で詰まったメダルＭを取り除くことで、ホッパージャムエラーの要因を除去することができる。その後、リセットスイッチ１５３を操作することにより、ホッパージャム報知を解除することができる。
【１０００】
また、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放（以下、「ドア開放」と称する。）を検知したときは、フロントドア１２の開放を示す報知（以下、「ドア開放報知」と称する。）を実行する。具体的には、メイン制御基板５０は、ドア開放報知として、フロントドア１２の開放を示すコード（たとえば「ｄＥ」）を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。
また、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２の開放を示すコマンド（以下、「ドア開放コマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。
【１００１】
そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、ドア開放報知として、たとえば、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。
【１００２】
また、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）における、施錠装置の付近には、ドア開放報知を解除するための解除スイッチ（図示せず）が設けられている。ドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを反時計回りに４５度程度回すと、解除スイッチがオフからオンになる。すなわち、フロントドア１２の施錠を解除するときとは反対方向にドアキーを４５度程度回すと、解除スイッチがオフからオンになる。
なお、上述したように、ドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに９０度回すと、施錠が解除される。そして、施錠が解除された状態で、フロントドア１２を引くと、ヒンジを中心としてフロントドア１２が回動して、フロントドア１２が開放される。
【１００３】
フロントドア１２を閉じると、ドアスイッチ１７がオフになるが、ドア開放報知は、いったん実行されると、その後は、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにするだけでは解除されず、解除スイッチがオフからオンになるまで継続する。
そして、ドア開放報知の実行中に、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにし、この状態でドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に４５度程度回して、解除スイッチをオフからオンにすると、ドア開放報知が解除される。
【１００４】
このように、フロントドア１２の施錠を解除するときとは反対方向にドアキーを回す操作が、ドア開放報知を解除するための操作となっている。
また、ドア開放報知が解除されると、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ｄＥ」を表示する前の獲得数を表示する。
さらに、解除スイッチがオフからオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知の解除を示すコマンド（以下、「報知解除コマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたドア開放報知を終了する。
【１００５】

次に、図１２２～図１３２を参照して、第５実施形態におけるエラー検知時、エラー報知時、及びエラー解除時の動作態様について説明する。
図１２２～図１２９は、第５実施形態におけるエラー検知時及びエラー解除時の動作態様を示すタイムチャートである。
図１２２は、セレクタ滞留エラーの要因を除去した後にリセットスイッチ１５３を操作したとき、及びフロントドア１２の閉鎖後に解除スイッチを操作したときの動作態様を示すタイムチャートである。
【１００６】
図１２２中、「Ｘ１１」のタイミングで、セレクタ滞留エラーが発生すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知する。また、メイン制御基板５０、及びサブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知を実行する。
具体的には、図１２２中、「Ｘ１１」のタイミングにおいて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１でメダルＭが詰まり、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。そして、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。
【１００７】
また、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したときは、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留コマンドを受信したときは、セレクタ滞留報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタ滞留エラー」の文字を表示する。
【１００８】
その後、図１２２中、「Ｘ１２」のタイミングで、フロントドア１２が開放されると、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放（ドア開放）を検知したと判断する。
具体的には、図１２２中、「Ｘ１２」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放（ドア開放）を検知したと判断する。ただし、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知の実行中は、フロントドア１２の開放を検知しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ滞留報知を継続する。
【１００９】
また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２の開放を示すドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
ただし、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ滞留報知を継続する。
【１０１０】
その後、図１２２中、「Ｘ１３」のタイミングで、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１に詰まっているメダルＭを取り除くと、すなわち、セレクタ滞留エラーの要因を除去すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知しなくなる。ただし、セレクタ滞留報知は、いったん実行されると、その後は、セレクタ滞留エラーの要因を除去する（セレクタ滞留エラーを検知しなくなる）だけでは解除されず、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されるまで継続する。
【１０１１】
その後、図１２２中、「Ｘ１４」のタイミングで、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。
また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたセレクタ滞留報知を解除する。
【１０１２】

ただし、図１２２中、「Ｘ１４」のタイミングでは、リセットスイッチ１５３が操作されて、セレクタ滞留報知が解除されても、フロントドア１２は開放されたままであり、ドアスイッチ１７はオンのままである。そして、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除すると、今度は、獲得数表示ＬＥＤ７８により、ドア開放報知を実行する。具体的には、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」から、フロントドア１２の開放（ドア開放）を示す「ｄＥ」に切り替える。

また、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知を解除すると、今度は、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、ドア開放報知として、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。

【１０１３】

その後、図１２２中、「Ｘ１５」のタイミングで、フロントドア１２が閉鎖されると、ドアスイッチ１７がオフになる。これにより、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知しなくなる。ただし、ドア開放報知は、いったん実行されると、その後は、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにするだけでは解除されず、解除スイッチが操作（オンに）されるまで継続する。

【１０１４】

その後、図１２２中、「Ｘ１６」のタイミングで、ドアキーが反時計回りに回されて、解除スイッチが操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除する。これにより、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８にエラーコードを表示する前の獲得数を表示するとともに、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたドア開放報知を解除する。

【１０１５】

図１２３は、セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作態様を示すタイムチャートである。

図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングにおいて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１でメダルＭが詰まり、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。

【１０１６】

そして、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知すると、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するとともに、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

また、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留コマンドを受信すると、セレクタ滞留報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタ滞留エラー」の文字を表示する。

【１０１７】

その後、図１２３中、「Ｘ２２」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知する。

ただし、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知の実行中は、フロントドア１２の開放を検知しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ滞留報知を継続する。

また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知すると、フロントドア１２の開放を示すドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

ただし、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ滞留報知を継続する。

【１０１８】

その後、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングにおいて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１にメダルＭが詰まり、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのまま

の状況で、すなわち、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

【１０１９】

また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたセレクタ滞留報知を解除する。

ただし、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除するものの、その後、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行する。

【１０２０】

具体的には、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除し、再度、セレクタ滞留報知を実行するように制御する。

【１０２１】

すなわち、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御し、その後、「Ｘ２４」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、「ｄＥ」から「ＣＥ」に切り替えるように制御する。さらに、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０２２】

また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、エラー解除コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ドア開放報知を解除し、再度、セレクタ滞留報知を実行するように制御する。

【１０２３】

すなわち、サブ制御基板８０は、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「セレクタ滞留エラー」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。その後、「Ｘ２４」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「扉が開いています」から「係員を呼んでください」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ドア開放」から「セレクタ滞留エラー」に切り替えるように制御する。

【１０２４】

ここで、セレクタ滞留エラー、セレクタ通過エラー、ホッパーエンプティエラー、ホッパージャムエラー等の各種エラーについては、メイン制御基板５０で管理（検知、報知、解除）するが、ドア開放については、メイン制御基板５０で管理（検知、報知、解除）する場合と、サブ制御基板８０で管理（検知、報知、解除）する場合とを有する。

また、ドア開放報知については、ドア開放の検知から所定時間（たとえば３秒～５秒）経過したことを条件に解除（終了）する場合と、フロントドア１２が閉鎖されてドアスイッチ１７がオフにされたことを条件に解除（終了）する場合と、フロントドア１２が閉鎖されてドアスイッチ１７がオフにされた状態で解除スイッチが操作された（オフからオンになった、又はオフからオンになってオフに戻った）ことを条件に解除（終了）する場合とを有する。

【１０２５】

さらにまた、ドア開放報知については、獲得数表示ＬＥＤ７８への「ｄＥ」等のコード

表示、スピーカ２２からの「扉が開いています」等の音声出力、及び画像表示装置２３への「ドア開放」等の文字表示の３つを実行する場合と、スピーカ２２からの「扉が開いています」等の音声出力、及び画像表示装置２３への「ドア開放」等の文字表示の２つを実行する場合と、スピーカ２２からの「扉が開いています」等の音声出力のみ実行する場合と、画像表示装置２３への「ドア開放」等の文字表示のみ実行する場合とを有する。

【１０２６】

さらに、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に実行する処理の内容によって、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までに要する時間が、人間の知覚では認識できない程度に極めて短い（たとえば１ｍｓ～５ｍｓ）場合と、人間の知覚で認識可能な程度に比較的長い（たとえば３秒～５秒）場合とを有する。

このため、上記の種々の場合の組合せにより、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、種々の動作態様が考えられる。

【１０２７】

すなわち、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行する場合と、ドア開放報知を実行しない場合とを有する。

また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行する場合において、ドア開放報知が実行されたことを人間の視覚や聴覚で認識可能であるときと、ドア開放報知が実行されたことを人間の視覚や聴覚では認識できないか、認識できたとしても一瞬であるときとを有する。

【１０２８】

さらにまた、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行しない場合において、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の視覚や聴覚で認識可能であるときと、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の視覚や聴覚では認識できないか、認識できたとしても一瞬であるときとを有する。

【１０２９】

たとえば、ドア開放をメイン制御基板５０で管理し、フロントドア１２が閉鎖されてドアスイッチ１７がオフにされた状態で解除スイッチが操作されたことをドア開放報知の解除（終了）条件とし、ドア開放報知として、獲得数表示ＬＥＤ７８への「ｄＥ」等のコード表示、スピーカ２２からの「扉が開いています」等の音声出力、及び画像表示装置２３への「ドア開放」等の文字表示の３つを実行する場合を有する。

【１０３０】

この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行可能である。

また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでに要する時間が、人間の知覚で認識可能な程度に比較的長い（たとえば３秒～５秒）場合には、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間にドア開放報知を実行したときに、このドア開放報知を人間の視覚や聴覚で認識可能である。

【１０３１】

これに対し、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでに要する時間が、人間の知覚では認識できない程度に極めて短い（たとえば１ｍｓ～５ｍｓ）場合には、「Ｘ２３」から「Ｘ２３」までの間にドア開放報知を実行したとしても、このドア開放

報知を人間の視覚や聴覚で認識することは困難である。
ただし、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までに要する時間が、人間の知覚では認識できない程度に極めて短い時間であっても、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除し、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行したことについては、人間の聴覚で認識可能である場合を有する。
【１０３２】
すなわち、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除するときに、スピーカ２２から出力する「係員を呼んでください」との音声が途中で途切れ、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するときに、「係員を呼んでください」の音声を冒頭から出力する。このため、たとえば「係員をよ・・・係員を呼んでください」のように聞こえるので、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の聴覚で認識可能である。
なお、セレクタ滞留報知として、スピーカ２２から「ブー」や「ピー」のような警報音を出力する場合には、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の聴覚で認識できないか、認識できたとしても一瞬である。
【１０３３】
また、たとえば、ドア開放をサブ制御基板８０で管理し、ドア開放の検知から所定時間（たとえば３秒～５秒）経過したことをドア開放報知の解除（終了）条件とし、ドア開放報知として、スピーカ２２からの「扉が開いています」等の音声出力、及び画像表示装置２３への「ドア開放」等の文字表示の２つを実行する場合を有する。
この場合、ドア開放の検知から所定時間が経過する前に、セレクタ滞留報知をいったん解除して再度実行する場合には、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行可能である。
【１０３４】
これに対し、ドア開放の検知から所定時間が経過した後はドア開放報知を実行しないので、ドア開放の検知から所定時間が経過した後に、セレクタ滞留報知をいったん解除して再度実行する場合には、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行しない。
【１０３５】
また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行しない場合において、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までに要する時間が、人間の知覚で認識可能な程度に比較的長い（たとえば３秒～５秒）ときを有する。
この場合、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間は、獲得数表示ＬＥＤ７８には「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示し、スピーカ２２からは「係員を呼んでください」の音声を出力する前の音声を出力し、画像表示装置２３には「セレクタエラー」の文字を表示する前の画面（たとえば遊技画面又は遊技待機画面）を表示する。そして、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間におけるこれらの表示は、人間の視覚や聴覚で認識可能である。このため、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことも、人間の視覚や聴覚で認識可能である。
【１０３６】
また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、ドア開放報知を実行しない場合において、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までに要する時間が、人間の知覚では認識できない程度に極めて短い（たとえば１ｍｓ～５ｍｓ）ときを有する。
この場合、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間における、獲得数表示ＬＥＤ７８や画像表示装置２３への表示、及びスピーカ２２からの音声については、人間の視覚や聴覚で認識することは困難である。

【１０３７】
ただし、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除するときに、スピーカ２２から出力する「係員を呼んでください」との音声が途中で途切れ、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するときに、「係員を呼んでください」の音声を冒頭から出力する場合には、たとえば「係員をよ・・・係員を呼んでください」のように聞こえるので、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の聴覚で認識可能である。
【１０３８】
また、図１２３中、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間に実行される処理のパターンとして、下記（１）～（６）のパターンが考えられる。
（１）同一の割込み処理（図４７）において、セレクタ滞留報知をいったん解除して、セレクタ滞留報知を再度実行するパターン
（２）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その次の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行するパターン
【１０３９】
（３）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、複数回の割込み処理を要し、その間にドア開放報知を実行しないパターン
（４）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、複数回の割込み処理を要し、その間にドア開放報知を実行するパターン
【１０４０】
（５）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）の経過を要し、その間にドア開放報知を実行しないパターン
（６）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）の経過を要し、その間にドア開放報知を実行するパターン
【１０４１】
まず、上記（１）同一の割込み処理で、セレクタ滞留報知をいったん解除して、セレクタ滞留報知を再度実行するパターンについて説明する。
この場合、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ（リセットスイッチ１５３等）及び各種センサ（投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂ等）の入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。
【１０４２】
その後、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。
その後、割込み処理（図６８）において、エラー処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照し、セレクタ滞留報知を実行する。

その後、割込み処理（図６８）において、制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照し、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０４３】

この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで再度のセレクタ滞留報知を実行することとなる。

また、セレクタ滞留報知の解除、及び再度のセレクタ滞留報知は、同一の割込み処理で実行される。さらにまた、割込み処理は、２．２３５ｍｓごとに実行される。このため、セレクタ滞留報知の解除から、再度のセレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、１割込みの時間（２．２３５ｍｓ）未満となる。

【１０４４】

このため、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するが、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間における、獲得数表示ＬＥＤ７８や画像表示装置２３への表示、及びスピーカ２２からの音声については、人間の視覚や聴覚で認識することは困難である。

【１０４５】

ただし、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除するときに、スピーカ２２から出力する「係員を呼んでください」との音声が途中で途切れ、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するときに、「係員を呼んでください」の音声を冒頭から出力する場合には、たとえば「係員をよ・・・係員を呼んでください」のように聞こえるので、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の聴覚で認識可能である。

【１０４６】

次に、上記（２）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その次の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行するパターンについて説明する。

この場合、上記（１）のパターンと同様に、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

【１０４７】

その後、上記（１）のパターンと同様に、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

【１０４８】

その後、上記（１）のパターンと異なり、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。

【１０４９】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０５０】

この場合も、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで再度のセレクタ滞留報知を実行することとなる。

ただし、上記（１）のパターンと異なり、一の割込み処理において、セレクタ滞留報知の解除が実行され、その後に実行されるメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理が実行される。そして、その後に実行される割込み処理において、再度のセレクタ滞留報知が実行される。このため、セレクタ滞留報知の解除から、再度のセレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、１割込みの時間（２．２３５ｍｓ）～２割込みの時間（２．２３５ｍｓ×２＝４．４７ｍｓ）程度となる。

【１０５１】

そして、この場合も、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するが、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間における、獲得数表示ＬＥＤ７８や画像表示装置２３への表示、及びスピーカ２２からの音声については、人間の視覚や聴覚で認識することは困難である。

【１０５２】

ただし、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除するときに、スピーカ２２から出力する「係員を呼んでください」との音声が途中で途切れ、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するときに、「係員を呼んでください」の音声を冒頭から出力する場合には、たとえば「係員をよ・・・係員を呼んでください」のように聞こえるので、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の聴覚で認識可能である。

【１０５３】

次に、上記（３）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、複数回の割込み処理を要し、その間にドア開放報知を実行しないパターンについて説明する。

【１０５４】

この場合、上記（１）のパターンと同様に、割込み処理（図４７）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

【１０５５】

その後、上記（１）のパターンと異なり、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態をいったん解除する。

【１０５６】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態を解除した後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０５７】

その後、次の割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。そして、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

【１０５８】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。

【１０５９】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０６０】

この場合も、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで再度のセレクタ滞留報知を実行することとなる。

また、「Ｚ」回目（「Ｚ」は整数）の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後に実行されるメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態をいったん解除する。その後、「Ｚ＋１」回目の割込み処理において、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示し、「Ｚ＋２」回目の割込み処理において、セレクタ滞留エラーを検知する。さらに、その後に実行されるメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理を実行する。その後、「Ｚ＋３」回目の割込み処理において、セレクタ滞留報知を実行する。

【１０６１】

このため、セレクタ滞留報知の解除から、再度のセレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、３割込みの時間（２．２３５ｍｓ×３＝６．７０５ｍｓ）～４割込みの時間（２．２３５ｍｓ×４＝８．９４ｍｓ）程度となる。

よって、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するが、「Ｘ２３」から「Ｘ２４」までの間における、獲得数表示ＬＥＤ７８や画像表示装置２３への表示、及びスピーカ２２からの音声については、人間の視覚や聴覚で認識することは困難である。

【１０６２】

ただし、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除するときに、スピーカ２２から出力する「係員を呼んでください」との音声が途中で途切れ、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するときに、「係員を呼んでください」の音声を冒頭から出力する場合には、たとえば「係員をよ・・・係員を呼んでください」のように聞こえるので、セレクタ滞留報知がいったん解除された後に再度実行されたことを人間の聴覚で認識可能である。

【１０６３】

次に、上記（４）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、複数回の割込み処理を要し、その間にドア開放報知を実行するパターンについて説明する。

【１０６４】

この場合、上記（１）のパターンと同様に、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

【１０６５】

その後、上記（１）のパターンと異なり、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、ドアスイッチ１７がオンであると判断したときは、フロントドア１２の開放を検知したと判断して、ドア開放を示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、ドア開放状態とし、遊技の進行を停止する。

【１０６６】

その後、メイン処理中のエラー処理でドア開放状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、ドア開放報知として、ドア開放を示すコード「ｄＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０６７】

その後、次の割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。そして、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

【１０６８】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。

【１０６９】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０７０】

この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行する。そして、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を再度実行する。

また、「Ｚ」回目（「Ｚ」は整数）の割込み処理において、セレクタ滞留報知の解除と、ドア開放の検知とが実行され、その後に実行されるメイン処理において、ドア開放状態として遊技の進行を停止するエラー処理が実行される。その後、「Ｚ＋１」回目の割込み処理において、ドア開放報知が実行され、「Ｚ＋２」回目の割込み処理において、ドア開

放報知の解除と、セレクタ滞留エラーの検知とが実行される。さらに、その後に実行されるメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理が実行される。その後、「Ｚ＋３」回目の割込み処理において、セレクタ滞留報知が実行される。

【１０７１】

このため、セレクタ滞留報知の解除から、再度のセレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、３割込みの時間（２．２３５ｍｓ×３＝６．７０５ｍｓ）～４割込みの時間（２．２３５ｍｓ×４＝８．９４ｍｓ）程度となる。

よって、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行するが、ドア開放報知が実行されたことを人間の視覚や聴覚で認識できないか、又は認識できたとしても一瞬である。そして、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を再度実行することとなる。

【１０７２】

次に、上記（５）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）の経過を要し、その間にドア開放報知を実行しないパターンについて説明する。

【１０７３】

この場合、上記（１）のパターンと同様に、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

その後、上記（１）のパターンと異なり、割込み処理（図６８）において、タイマセット処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除してからの経過時間を計測するタイマをセットする。

【１０７４】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態をいったん解除する。

【１０７５】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態を解除した後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０７６】

その後の割込み処理（図６８）において、経過時間チェック処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除してから所定時間（たとえば３秒間～５秒間）を経過したか否かを判断する。

そして、セレクタ滞留報知を解除してから所定時間を経過したと判断した場合において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）で、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

【１０７７】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。

【１０７８】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０７９】

この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで再度のセレクタ滞留報知を実行することとなる。

また、一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除するとともに、セレクタ滞留報知を解除してからの経過時間を計測するタイマをセットする。その後に実行するメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態をいったん解除する。その後に実行する割込み処理において、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示し、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。その後に実行する割込み処理において、セレクタ滞留報知を解除してから所定時間を経過したと判断すると、セレクタ滞留エラーを検知する。その後に実行するメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理を実行する。その後に実行する割込み処理において、セレクタ滞留報知を実行し、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０８０】

このため、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、再度、セレクタ滞留報知を実行するまでに、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）を要する。

また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、「セレクタエラー」の文字を表示せず、「セレクタエラー」の文字を表示する前の画面（たとえば遊技画面や遊技待機画面）を表示する。

【１０８１】

よって、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、セレクタ滞留報知が解除されたことを、人間の視覚や聴覚で認識可能である。

なお、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、再度、セレクタ滞留報知を実行するまでに、所定時間が経過したことを条件とするのではなく、たとえば、フロントドア１２が閉鎖されてドアスイッチ１７がオンからオフにされたことを条件としてもよい。

この場合も、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、セレクタ滞留報知が解除されたことを、人間の視覚や聴覚で認識可能とすることができる。

【１０８２】

また、上記（５）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）の経過を要し、その間にドア開放報知を実行しないパターンとして、下記のような例も考えられる。

【１０８３】

まず、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

【１０８４】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態をいったん解除する。

【１０８５】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態を解除した後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０８６】

その後の割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）で、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

【１０８７】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。

【１０８８】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、タイマセット処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラー状態としてからの経過時間を計測するタイマをセットする。

その後の割込み処理（図６８）において、経過時間チェック処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラー状態としてから所定時間（たとえば３秒間～５秒間）を経過したか否かを判断する。

【１０８９】

そして、セレクタ滞留エラー状態としてから所定時間を経過したと判断した場合において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０９０】

この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで再度のセレクタ滞留報知を実行することとなる。

【１０９１】

また、一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後に実行するメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態をいったん解除する。その後に実行する

割込み処理において、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」を表示する前の獲得数を表示し、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。その後に実行する割込み処理において、セレクタ滞留エラーを検知すると、その後に実行するメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理を実行し、その後に実行する割込み処理において、セレクタ滞留エラー状態としてからの経過時間を計測するタイマをセットする。そして、その後に実行する割込み処理において、セレクタ滞留エラー状態としてから所定時間を経過したと判断すると、セレクタ滞留報知を実行し、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１０９２】

このため、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、再度、セレクタ滞留報知を実行するまでに、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）を要する。

また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、「セレクタエラー」の文字を表示せず、「セレクタエラー」の文字を表示する前の画面（たとえば遊技画面や遊技待機画面）を表示する。

【１０９３】

さらに、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力せず、「係員を呼んでください」との音声を出力する前の音声を出力する。

よって、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングでセレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、セレクタ滞留報知が解除されたことを、人間の視覚や聴覚で認識可能である。

【１０９４】

最後に、上記（６）一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後の割込み処理において、セレクタ滞留報知を再度実行する場合であって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）の経過を要し、その間にドア開放報知を実行するパターンについて説明する。

【１０９５】

この場合、上記（１）のパターンと同様に、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

【１０９６】

その後、上記（１）のパターンと異なり、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、ドアスイッチ１７がオンであると判断したときは、フロントドア１２の開放を検知したと判断して、ドア開放を示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

その後、割込み処理（図６８）において、タイマセット処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知して、ドア開放を示すエラーフラグを記憶してからの経過時間を計測するタイマをセットする。

【１０９７】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参

照して、ドア開放状態とし、遊技の進行を停止する。
【１０９８】
その後、メイン処理中のエラー処理でドア開放状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、ドア開放報知として、ドア開放を示すコード「ｄＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。
その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１０９９】
その後の割込み処理（図６８）において、経過時間チェック処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知して、ドア開放を示すエラーフラグを記憶してから所定時間（たとえば３秒間～５秒間）を経過したか否かを判断する。
そして、フロントドア１２の開放を検知して、ドア開放を示すエラーフラグを記憶してから所定時間を経過したと判断した場合において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）で、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。
【１１００】
その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。
【１１０１】
その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。
その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１０２】
この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行する。そして、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を再度実行する。
また、一の割込み処理において、セレクタ滞留報知をいったん解除し、ドア開放を検知し、ドア開放を検知してからの経過時間を計測するタイマをセットする。その後に実行するメイン処理において、ドア開放状態として遊技の進行を停止するエラー処理を実行する。その後に実行する割込み処理において、ドア開放報知を実行し、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。さらにその後に実行する割込み処理において、ドア開放を検知してから所定時間を経過したと判断すると、ドア開放報知を解除し、セレクタ滞留エラーを検知する。さらにその後に実行するメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理を実行する。その後に実行する割込み処理において、セレクタ滞留報知を実行し、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１０３】
このため、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、再度、セレクタ滞留報知を実行するまでに、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）を要する。
また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、「セレクタエラー」の文字を表示せず、「ドア開放」の文字を表示する。
【１１０４】

よって、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、セレクタ滞留報知が解除されたこと、及びドア開放報知が実行されたことを、人間の視覚や聴覚で認識可能である。

なお、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、再度、セレクタ滞留報知を実行するまでに、所定時間が経過したことを条件とするのではなく、たとえば、フロントドア１２が閉鎖されてドアスイッチ１７がオンからオフにされたことを条件としてもよい。

この場合も、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除してから、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行するまでの間に、セレクタ滞留報知が解除されたこと、及びドア開放報知が実行されたことを、人間の視覚や聴覚で認識可能とすることができる。

【１１０５】

また、フロントドア１２の開放を検知して、ドア開放を示すエラーフラグを記憶してからの経過時間を計測し、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）が経過するまでは、ドア開放報知を実行するとともに、その間は、リセットスイッチ１５３や解除スイッチが操作されても、ドア開放報知を解除しないようにすることができる。これにより、フロントドア１２が開放されたことを確実に知らせることができる。

【１１０６】

セレクタ滞留エラー等のエラーを検知したときも同様である。すなわち、セレクタ滞留エラー等のエラーを検知して、そのことを示すエラーフラグを記憶してからの経過時間を計測し、所定時間（たとえば３秒間～５秒間）が経過するまでは、セレクタ滞留報知等のエラー報知を実行するとともに、その間は、リセットスイッチ１５３や解除スイッチが操作されても、セレクタ滞留報知等のエラー報知を解除しないようにすることができる。これにより、セレクタ滞留エラー等のエラーを検知したことを確実に知らせることができる。

【１１０７】

ここで、図１２３では、セレクタ滞留エラーを例に、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作（オンに）したときの動作について説明したが、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作（オンに）すると、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。

【１１０８】

たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、ホッパーモータ３６を駆動させているにもかかわらず、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされないときは、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティエラーを検知したと判断する。

そして、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティエラーを検知すると、ホッパーエンプティ報知として、ホッパーエンプティエラーを示す「ＨＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するとともに、ホッパーエンプティエラーを示すエンプティコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１１０９】

また、サブ制御基板８０は、エンプティコマンドを受信すると、ホッパーエンプティ報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ホッパーエンプティ」の文字を表示する。

その後、図１２３中、「Ｘ２２」のタイミングで、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知する。

【１１１０】

ただし、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティ報知の実行中は、ドア開放を検知しても、ドア開放報知を実行せず、ホッパーエンプティ報知を継続する。

また、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知すると、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

ただし、サブ制御基板８０は、ホッパーエンプティ報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せず、ホッパーエンプティ報知を継続する。

【１１１１】

その後、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングにおいて、ホッパー３５内にメダルＭが貯留されていないままの状況で、すなわち、ホッパーエンプティエラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティ報知を解除する。

また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたホッパーエンプティ報知を解除する。

【１１１２】

ただし、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、ホッパーエンプティ報知をいったん解除するものの、その後、「Ｘ２４」のタイミングで、ホッパーエンプティ報知を再度実行する。

具体的には、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、ホッパーエンプティエラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティ報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除し、再度、ホッパーエンプティ報知を実行するように制御する。

【１１１３】

すなわち、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、ホッパーエンプティエラーを示す「ＨＥ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御し、その後、「Ｘ２４」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、「ｄＥ」から「ＨＥ」に切り替えるように制御する。さらに、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、エンプティコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１１１４】

また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、エラー解除コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ホッパーエンプティ報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、エンプティコマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ドア開放報知を解除し、再度、ホッパーエンプティ報知を実行するように制御する。

【１１１５】

すなわち、サブ制御基板８０は、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ホッパーエンプティ」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。その後、「Ｘ２４」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「扉が開いています」から「係員を呼んでください」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ドア開放」から「ホッパーエンプティ」に切り替えるように制御する。

【１１１６】

なお、ホッパーモータ３６を駆動させているにもかかわらず、所定時間（たとえば３秒～５秒）を経過しても払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされないと、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティエラーを検知したと判断し、ホッパーエンプティ報知として、ホッパーエンプティエラーを示す「ＨＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。その後、ホッパー３５にメダルＭが補充（ホッパーエンプティエラーの要因が除去）されていない状況であっても、リセットスイッチ１５３が操作されると、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティ報知を解除して、ホッパーモータ３６を再度駆動させる。しかし、ホッパー３５にメダルＭが補充されていないため、ホッパーモータ３６を

再度駆動させてから所定時間（たとえば３秒～５秒）を経過しても払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされないので、メイン制御基板５０は、ホッパーエンプティ報知を再度実行する。このため、ホッパーエンプティ報知をいったん解除してから再度実行するまでに要する時間は、３秒～５秒程度となる。

【１１１７】

また、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになったときは、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断し、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。その後、メダルセレクタ１１０内でメダルＭが詰まったままの（セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない）状況であっても、リセットスイッチ１５３が操作されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除する。しかし、メダルセレクタ１１０内でメダルＭが詰まったままであるため、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂはオンのままであるので、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を再度実行する。このとき、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度実行するまでに要する時間は、１割込みの時間（２．２３５ｍｓ）～２割込みの時間（２．２３５ｍｓ×２＝４．４７ｍｓ）程度となる。

【１１１８】

このように、ホッパーエンプティ報知をいったん解除してから再度実行するまでに要する時間は、３秒～５秒程度であるのに対し、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度実行するまでに要する時間は、１割込みの時間（２．２３５ｍｓ）～２割込みの時間（２．２３５ｍｓ×２＝４．４７ｍｓ）程度である。

このため、ホッパーエンプティ報知をいったん解除してから再度実行するまでに要する時間は、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度実行するまでに要する時間より長くなっている。

【１１１９】

また、たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、投入センサ４４ｂがオフからオンになり、次に、投入センサ４４ａがオフからオンになったときは、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラーを検知したと判断する。

そして、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラーを検知すると、セレクタ通過エラー報知として、セレクタ通過エラーを示す「ＣＰ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示し、セレクタ通過エラーを示すセレクタ通過エラーコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１１２０】

また、サブ制御基板８０は、セレクタ通過エラーコマンドを受信すると、セレクタ通過エラー報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタエラー」の文字を表示する。

その後、図１２３中、「Ｘ２２」のタイミングで、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知する。

ただし、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラー報知の実行中は、ドア開放を検知しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ通過エラー報知を継続する。

【１１２１】

また、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知すると、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

ただし、サブ制御基板８０は、セレクタ通過エラー報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ通過エラー報知を継続する。

【１１２２】

その後、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングにおいて、セレクタ通過エラーの要因が除去されていない状況（投入センサ４４ｂがオフからオンになり、次に、投入センサ４４ａがオフからオンになることにより、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままの状況）で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラー報知を解除する。

【１１２３】

また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたセレクタ通過エラー報知を解除する。
ここで、セレクタ通過エラー報知を解除するものの、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであることから、メイン制御基板５０は、今度は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を実行する。
【１１２４】
具体的には、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ通過エラーの要因が除去されていない状況（投入センサ４４ｂがオフからオンになり、次に、投入センサ４４ａがオフからオンになることにより、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままの状況）で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラー報知を解除して、ドア開放報知を実行するように制御する。
その後も引き続き投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであることから、メイン制御基板５０は、今度は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を実行するように制御する。
【１１２５】
すなわち、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ通過エラーを示す「ＣＰ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御する。
その後、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」から、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」に切り替えるように制御する。
さらに、メイン制御基板５０は、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１２６】
また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、エラー解除コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、セレクタ通過エラー報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。
その後、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、セレクタ滞留コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ドア開放報知を解除し、今度は、セレクタ滞留報知を実行するように制御する。
【１１２７】
すなわち、サブ制御基板８０は、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「セレクタエラー」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。
その後、サブ制御基板８０は、図１２３中、「Ｘ２４」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「扉が開いています」から「係員を呼んでください」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ドア開放」から「セレクタエラー」に切り替えるように制御する。
【１１２８】
このように、セレクタ通過エラーを検知すると、セレクタ通過エラー報知を実行し、その後、セレクタ通過エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作されると、セレクタ通過エラーを解除し、今度は、セレクタ滞留エラーを検知して、セレクタ滞留報知を実行する場合を有する。
また、上述したように、セレクタ滞留エラーを検知すると、セレクタ滞留報知を実行し、その後、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作されると、セレクタ滞留報知をいったん解除した後、再度、セレクタ滞留報知を

実行する場合も有する。
　すなわち、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作した場合において、リセットスイッチ１５３の操作の前後で同一のエラー報知が実行されるときと、リセットスイッチ１５３の操作の前後で異なるエラー報知が実行されるときとを有する。
【１１２９】
　なお、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ通過エラー報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない場合を有する。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで、今度は、セレクタ滞留報知を実行する場合を有する。
　たとえば、同一の割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み（図６８のステップＳ４５７）、入力エラーチェック（図６８のステップＳ４６３）、及びエラー処理（図示せず）を実行する場合には、ドア開放報知を実行しない。
【１１３０】
　具体的には、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ（リセットスイッチ１５３等）及び各種センサ（投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂ等）の入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラー報知を解除する。
【１１３１】
　その後、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、今度は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。
　その後、割込み処理（図６８）において、エラー処理（図示せず）に進むと、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照し、セレクタ滞留報知を実行する。
　その後、割込み処理（図６８）において、制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照し、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１３２】
　この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ通過エラー報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで、今度は、セレクタ滞留報知を実行する。
　また、セレクタ通過エラー報知の解除、及びセレクタ滞留報知は、同一の割込み処理で実行される。このため、セレクタ通過エラー報知の解除から、セレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、１割込みの時間（２．２３５ｍｓ）未満となる。
【１１３３】
　また、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み（図６８のステップＳ４５７）、及び入力エラーチェック（図６８のステップＳ４６３）を実行し、その後に実行するメイン処理（図６７）において、エラー処理（図示せず）を実行する場合にも、ドア開放報知を実行しない。
【１１３４】
　具体的には、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラー報知を解除する。

【１１３５】
その後、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、今度は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。
【１１３６】
その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。
【１１３７】
その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。
その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１３８】
この場合も、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングでセレクタ滞留報知を解除するが、このタイミングでドア開放報知を実行しない。そして、ドア開放報知を実行することなく、「Ｘ２４」のタイミングで、今度は、セレクタ滞留報知を実行する。
また、一の割込み処理で、セレクタ通過エラー報知を解除し、その後に実行するメイン処理で、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止し、その後に実行する割込み処理で、今度は、セレクタ滞留報知を実行する。このため、セレクタ通過エラー報知の解除から、セレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、１割込みの時間（２．２３５ｍｓ）～２割込みの時間（２．２３５ｍｓ×２＝４．４７ｍｓ）程度となる。
【１１３９】
また、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知を解除して、ドア開放報知を実行するが、ドア開放報知の実行を人間の視覚や聴覚で認識できないか、又は認識できたとしても一瞬である場合を有する。そして、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、今度は、セレクタ滞留報知を実行する場合を有する。
割込み処理で入力ポート５１の読込み、及び入力エラーチェックを実行してから、メイン処理でエラー処理を実行するまでに、複数回の割込み処理を要する場合を有する。このような場合、ドア開放報知を実行するが、ドア開放報知の実行を人間の視覚や聴覚で認識できないか、又は認識できたとしても一瞬である。
【１１４０】
具体的には、割込み処理（図６８）において、入力ポート５１の読込み処理（ステップＳ４５７）に進むと、メイン制御基板５０は、各種スイッチ及び各種センサの入力信号を読み込む。そして、読み込んだ入力信号に基づいて、レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータの各種データを生成し、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。このとき、リセットスイッチ１５３がオフからオンになったと判断すると、メイン制御基板５０は、セレクタ通過エラー報知を解除する。
【１１４１】
その後、割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、ドアスイッチ１７がオンであると判断したときは、フロントドア１２の開放を検知したと判断して、ドア開放を示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。
その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４

１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、ドア開放状態とし、遊技の進行を停止する。

【１１４２】

その後、メイン処理中のエラー処理でドア開放状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、ドア開放報知として、ドア開放を示すコード「ｄＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１１４３】

その後、次の割込み処理（図６８）において、入力エラーチェック処理（ステップＳ４６３）に進むと、メイン制御基板５０は、上記の各種データの記憶領域を参照し、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままであると判断したときは、今度は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。そして、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留エラーを示すエラーフラグをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶する。

【１１４４】

その後、メイン制御基板５０は、メイン処理（図６７）において、スタートスイッチ４１がオンか否かの判断処理（ステップＳ２７８）より前のタイミング、又は全リール３１が停止したか否かの判断処理（ステップＳ２８９）より後のタイミングで、エラー処理（図示せず）を実行する。このとき、メイン制御基板５０は、エラーフラグの記憶領域を参照して、セレクタ滞留エラー状態とし、遊技の進行を停止する。

【１１４５】

その後、メイン処理中のエラー処理でセレクタ滞留エラー状態とした後の割込み処理（図６８）において、ＬＥＤ表示制御（ステップＳ２８２１）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示すコード「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

その後、割込み処理（図６８）中の制御コマンド送信処理（ステップＳ４６４）に進むと、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１１４６】

この場合、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知を解除して、ドア開放報知を実行する。そして、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、今度は、セレクタ滞留報知を実行する。

また、「Ｚ」回目（「Ｚ」は整数）の割込み処理において、セレクタ通過エラー報知の解除と、ドア開放の検知とが実行され、その後に実行されるメイン処理において、ドア開放状態として遊技の進行を停止するエラー処理が実行される。その後、「Ｚ＋１」回目の割込み処理において、ドア開放報知が実行され、「Ｚ＋２」回目の割込み処理において、ドア開放報知の解除と、セレクタ滞留エラーの検知とが実行される。さらに、その後に実行されるメイン処理において、セレクタ滞留エラー状態として遊技の進行を停止するエラー処理が実行される。その後、「Ｚ＋３」回目の割込み処理において、セレクタ滞留報知が実行される。

【１１４７】

このため、セレクタ通過エラー報知の解除から、セレクタ滞留報知の実行までに要する時間は、３割込みの時間（２．２３５ｍｓ×３＝６．７０５ｍｓ）～４割込みの時間（２．２３５ｍｓ×４＝８．９４ｍｓ）程度となる。そして、その間に、ドア開放報知を実行する。

よって、図１２３中、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知を解除して、ドア開放報知を実行するが、ドア開放報知の実行を人間の視覚や聴覚で認識できないか、又は認識できたとしても一瞬である。そして、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、今度は、セレクタ滞留報知を実行する。

【１１４８】
　また、サブ制御基板８０は、ＲＷＭ８３の所定の記憶領域にエラー履歴を記憶し、エラー履歴の表示要求があったときは、記憶したエラー履歴を表示可能とされている。
　第５実施形態では、エラー履歴は、設定確認状態において表示可能となる。
　具体的には、電源がオンの状態において、遊技待機中（遊技開始前）、かつベット数「０」の状況下で、設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定確認状態に移行する。
【１１４９】
　また、設定確認状態に移行すると、設定値表示ＬＥＤ７３に、現在の設定値が表示されるとともに、画像表示装置２３に、管理者用のメニュー画面が表示される。
　さらに、管理者用のメニュー画面には、「エラー履歴」の項目が設けられている。
　そして、管理者用のメニュー画面の表示中に、十字キー（図１１２）を操作して「エラー履歴」の項目を選択し、この状態でプッシュボタン８６を操作（オンに）すると、画像表示装置２３に、エラー履歴画面が表示される。
【１１５０】
　また、エラー履歴画面には、エラーの種類を示すエラーコード（たとえば「ＣＥ」、「ＣＰ」、「ｄＥ」等）と、エラーの報知時刻（たとえば「２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒」等）とが表示される。
　ここで、たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、セレクタ滞留報知が実行され、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知がいったん解除されて、ドア開放報知が実行され、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知が解除されて、再度、セレクタ滞留報知が実行されたとする。
　この場合、たとえば、
　「ＣＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ｄＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３６分４５秒
　「ＣＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３６分４５秒
　のように表示される。
【１１５１】
　また、たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、セレクタ滞留報知が実行され、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留報知がいったん解除されたが、ドア開放報知は実行されず、その後、ドア開放報知が実行されることなく、「Ｘ２４」のタイミングで、再度、セレクタ滞留報知が実行されたとする。
　この場合、たとえば、
　「ＣＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ＣＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３６分４５秒
　のように表示される。
【１１５２】
　また、たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、セレクタ滞留報知が実行され、「Ｘ２３」のタイミングで、メダルセレクタ１１０内でメダルＭが詰まったままの（セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない）状況で、リセットスイッチ１５３が複数回（たとえば「３」回）連続して操作されたとする。この場合、セレクタ滞留報知の解除と再実行とが複数回（たとえば「３」回）繰り返されるようにしてもよい。
　またこの場合、たとえば、
　「ＣＥ」発生　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ＣＥ」解除　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ＣＥ」発生　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ＣＥ」解除　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ＣＥ」発生　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　「ＣＥ」解除　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒
　のように表示することができる。
【１１５３】

なお、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が複数回連続して操作されて、セレクタ滞留報知の解除と再実行とが複数回繰り返されたとしても、これらの履歴を記憶及び表示せず、セレクタ滞留エラーの要因が除去された状況でリセットスイッチ１５３が操作されてセレクタ滞留報知が解除されたときのみ、その履歴を記憶及び表示するようにしてもよい。

【１１５４】

また、たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知が実行され、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知がいったん解除されて、ドア開放報知が実行され、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知が解除されて、今度は、セレクタ滞留報知が実行されたとする。

この場合、たとえば、

「ＣＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒

「ｄＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３６分４５秒

「ＣＰ」　２０２１年９月１７日　１５時３６分４５秒

のように表示される。

【１１５５】

また、たとえば、図１２３中、「Ｘ２１」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知が実行され、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ通過エラー報知がいったん解除されたが、ドア開放報知は実行されず、その後、ドア開放報知が実行されることなく、「Ｘ２４」のタイミングで、今度は、セレクタ滞留報知が実行されたとする。

この場合、たとえば、

「ＣＥ」　２０２１年９月１７日　１５時３５分２５秒

「ＣＰ」　２０２１年９月１７日　１５時３６分４５秒

のように表示される。

【１１５６】

なお、プッシュボタン８６は、サブボタン８６、演出ボタン８６、演出スイッチ８６等とも称するものであって、演出を進行（発展）させるとき等に操作されるものである。

また、十字キー８７は、選択スイッチ８７等とも称するものであって、メニュー画面等でカーソル位置を移動させるとき等に操作されるものである。

プッシュボタン８６及び十字キー８７は、入力ポート８１を介して、サブ制御手段８０と電気的に接続されている。

また、サブ制御基板８０のエラー履歴は、電源のオン／オフや、設定変更処理では消去されない。サブ制御基板８０のＲＷＭ８３に重大なエラー（復帰不可能エラー）が発生しない限り、エラー履歴が消去されることはない。

【１１５７】

このように、所定のエラーを検知したときは、所定のエラー報知を実行可能とし、所定のエラーの要因が除去されていない状況で、所定のエラー報知を解除するための操作、すなわち、リセットスイッチ１５３の操作が行われたときは、所定のエラー報知をいったん解除した後、再度、所定のエラー報知を実行可能とする。

これにより、リセットスイッチ１５３が正常に機能することを確認できるとともに、エラーの要因が除去されていないことを改めて知らせることができる。

【１１５８】

図１２４は、セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したとき、セレクタ滞留エラーの要因を除去した後にリセットスイッチ１５３を操作したとき、及びフロントドア１２を開放したまま解除スイッチを操作したときの動作態様を示すタイムチャートである。

図１２４中、「Ｘ３１」のタイミングにおいて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１でメダルＭが詰まり、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。

【１１５９】

そして、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知すると、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するとともに、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
また、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留コマンドを受信すると、セレクタ滞留報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタ滞留エラー」の文字を表示する。
【１１６０】
その後、図１２４中、「Ｘ３２」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知する。
ただし、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知の実行中は、ドア開放を検知しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ滞留報知を継続する。
【１１６１】
また、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知すると、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
ただし、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せず、セレクタ滞留報知を継続する。
【１１６２】
その後、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングにおいて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１にメダルＭが詰まり、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままの状況で、すなわち、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。
【１１６３】
また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたセレクタ滞留報知を解除する。
ただし、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、セレクタ滞留報知をいったん解除するものの、その後、「Ｘ３４」のタイミングで、セレクタ滞留報知を再度実行する。
【１１６４】
具体的には、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２４中、「Ｘ３４」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除し、再度、セレクタ滞留報知を実行するように制御する。
【１１６５】
すなわち、メイン制御基板５０は、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御し、その後、「Ｘ３４」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、「ｄＥ」から「ＣＥ」に切り替えるように制御する。さらに、メイン制御基板５０は、図１２４中、「Ｘ３４」のタイミングで、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１６６】
また、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、エラー解除コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２４中、「Ｘ３４」のタイミングで、セレクタ滞留コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ドア開放報知を解除し、再度、セレクタ滞留報知を実行するように制御する。
【１１６７】
すなわち、サブ制御基板８０は、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、スピーカ２

２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「セレクタ滞留エラー」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。その後、「Ｘ３４」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「扉が開いています」から「係員を呼んでください」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ドア開放」から「セレクタ滞留エラー」に切り替えるように制御する。

【１１６８】

その後、図１２４中、「Ｘ３５」のタイミングで、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１に詰まっているメダルＭを取り除くと、すなわち、セレクタ滞留エラーの要因を除去すると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知しなくなる。ただし、セレクタ滞留エラーの要因を除去する（セレクタ滞留エラーを検知しなくなる）だけでは、セレクタ滞留報知は解除されない。

【１１６９】

その後、図１２４中、「Ｘ３６」のタイミングで、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除する。

また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたセレクタ滞留報知を解除する。

【１１７０】

ただし、図１２４中、「Ｘ３６」のタイミングでは、リセットスイッチ１５３が操作されて、セレクタ滞留報知が解除されても、フロントドア１２は開放されたままであり、ドアスイッチ１７はオンのままであるので、メイン制御基板５０は、今度は、ドア開放報知を実行する。すなわち、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御する。

【１１７１】

また、図１２４中、「Ｘ３６」のタイミングで、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知を解除すると、今度は、ドア開放報知を実行する。すなわち、サブ制御基板８０は、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「セレクタ滞留エラー」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。

【１１７２】

その後、図１２４中、「Ｘ３７」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されたままの状態で、すなわち、ドアスイッチ１７がオンのままの状態で、ドアキーが反時計回りに回されて、解除スイッチが操作（オンに）されても、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除することなく継続して実行する。

【１１７３】

また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２が開放された（ドアスイッチ１７がオンの）ままの状態で、解除スイッチが操作（オンに）されても、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信しない。

このため、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が開放された（ドアスイッチ１７がオンの）ままの状態で、解除スイッチが操作（オンに）されても、ドア開放報知を解除することなく継続して実行する。

【１１７４】

ここで、図１２４では、セレクタ滞留エラーを例に、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したとき、及びエラーの要因を除去した後にリセットスイッチ１５３を操作したときの動作について説明したが、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したとき、及びエラーの要因を除去した後にリセットスイッチ１５

３を操作したときは、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。
【１１７５】
たとえば、図１２４中、「Ｘ３１」のタイミングにおいて、払出しセンサ３７ａがオフのままになり、かつ払出しセンサ３７ｂがオンのままになったときは、メイン制御基板５０は、ホッパージャムエラーを検知したと判断する。
そして、メイン制御基板５０は、ホッパージャムエラーを検知すると、ホッパージャム報知として、ホッパージャムエラーを示す「ＨＰ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するとともに、ホッパージャムエラーを示すホッパージャムコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
また、サブ制御基板８０は、ホッパージャムコマンドを受信すると、ホッパージャム報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ホッパージャムエラー」の文字を表示する。
【１１７６】
その後、図１２４中、「Ｘ３２」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知する。
ただし、メイン制御基板５０は、ホッパージャム報知の実行中は、ドア開放を検知しても、ドア開放報知を実行せず、ホッパージャム報知を継続する。
また、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知すると、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
ただし、サブ制御基板８０は、ホッパージャム報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せず、ホッパージャム報知を継続する。
【１１７７】
その後、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングにおいて、ホッパー３５内でメダルＭが詰まったままの状況で、すなわち、ホッパージャムエラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ホッパージャム報知を解除するように制御する。
また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたホッパージャム報知を解除するように制御する。
【１１７８】
ただし、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、ホッパージャム報知をいったん解除するものの、その後、「Ｘ３４」のタイミングで、ホッパージャム報知を再度実行する。
具体的には、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、ホッパージャムエラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ホッパージャム報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２４中、「Ｘ３４」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除し、再度、ホッパージャム報知を実行するように制御する。
【１１７９】
すなわち、メイン制御基板５０は、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、ホッパージャムエラーを示す「ＨＰ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御し、その後、「Ｘ３４」のタイミングで、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、「ｄＥ」から「ＨＰ」に切り替えるように制御する。さらに、メイン制御基板５０は、図１２４中、「Ｘ３４」のタイミングで、ホッパージャムコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
【１１８０】
また、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、エラー解除コマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ホッパージャム報知を解除し、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。その後、図１２４中、「Ｘ３４」のタイミングで、ホッパージャムコマンドを受信すると、サブ制御基板８０は、ドア開放報知を解除し、再度、ホッパージャム報知

を実行するように制御する。
【１１８１】
すなわち、サブ制御基板８０は、図１２４中、「Ｘ３３」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ホッパージャムエラー」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。その後、「Ｘ３４」のタイミングで、スピーカ２２からの音声出力を、「扉が開いています」から「係員を呼んでください」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ドア開放」から「ホッパージャムエラー」に切り替えるように制御する。
【１１８２】
その後、図１２４中、「Ｘ３５」のタイミングで、ホッパー３５内で詰まっているメダルＭを取り除くと、すなわち、ホッパージャムエラーの要因を除去すると、メイン制御基板５０は、ホッパージャムエラーを検知しなくなる。ただし、ホッパージャムエラーの要因を除去する（ホッパージャムエラーを検知しなくなる）だけでは、ホッパージャム報知は解除されない。
【１１８３】
その後、図１２４中、「Ｘ３６」のタイミングで、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ホッパージャム報知を解除するように制御する。
また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたホッパージャム報知を解除するように制御する。
【１１８４】
ただし、図１２４中、「Ｘ３６」のタイミングでは、リセットスイッチ１５３が操作されて、ホッパージャム報知が解除されても、フロントドア１２は開放されたままであり、ドアスイッチ１７はオンのままであるので、メイン制御基板５０は、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。すなわち、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、ホッパージャムエラーを示す「ＨＰ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御する。
【１１８５】
また、図１２４中、「Ｘ３６」のタイミングで、サブ制御基板８０は、ホッパージャム報知を解除すると、今度は、ドア開放報知を実行するように制御する。すなわち、サブ制御基板８０は、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ホッパージャムエラー」から「ドア開放」に切り替えるように制御する。
【１１８６】
その後、図１２４中、「Ｘ３７」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されたままの状態で、すなわち、ドアスイッチ１７がオンのままの状態で、ドアキーが反時計回りに回されて、解除スイッチが操作（オンに）されても、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除することなく継続して実行する。
【１１８７】
また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２が開放された（ドアスイッチ１７がオンの）ままの状態で、解除スイッチが操作（オンに）されても、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信しない。
このため、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が開放された（ドアスイッチ１７がオンの）ままの状態で、解除スイッチが操作（オンに）されても、ドア開放報知を解除することなく継続して実行する。
【１１８８】
このように、所定のエラーを検知したときは、所定のエラー報知を実行可能とし、所定

のエラーの要因が除去されていない状況で、所定のエラー報知を解除するための操作、すなわち、リセットスイッチ１５３の操作が行われたときは、所定のエラー報知をいったん解除した後、再度、所定のエラー報知を実行可能とする。
　これにより、リセットスイッチ１５３が正常に機能することを確認できるとともに、エラーの要因が除去されていないことを改めて知らせることができる。
【１１８９】
　また、フロントドア１２の開放（ドア開放）を検知したときは、ドア開放報知を実行可能とし、フロントドア１２が開放された状態で、ドア開放報知を解除するための解除スイッチが操作（オンに）されても、ドア開放報知を解除することなく継続して実行可能とする。
　これにより、フロントドア１２が開放されたままであるにもかかわらず、何の報知も実行せずに不正が行われてしまうことを防止することができる。
【１１９０】
　なお、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、ドア開放報知を実行するように構成したが、たとえば、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知すると、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
　具体的には、フロントドア１２のドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回して、施錠が解除されると、フロンドドア１２が開放可能な状態となるが、このとき、施錠が解除され、フロントドア１２が開放可能な状態となったことをドアスイッチ１７で検知するように構成してもよい。
【１１９１】
　そして、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の施錠が解除されて、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
　この場合、フロントドア１２を閉鎖して、施錠した後に、ドアキーを反時計回りに回して、解除スイッチを操作（オンに）すると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除するように構成することができる。
【１１９２】
　さらにまた、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の施錠が解除されて、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、フロントドア１２の開放を示すドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信してもよい。
　そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
【１１９３】
　すなわち、フロントドア１２が開放されたこと又は開放可能となったことを検知したときは、ドア開放報知を実行可能とし、フロントドア１２が開放された状態又は開放可能な状態で、ドア開放報知を解除するための操作（解除スイッチの操作）が行われても、ドア開放報知を解除することなく継続して実行可能とするように構成してもよい。
　これにより、フロントドア１２が開放された状態又は開放可能な状態であるにもかかわらず、何の報知も実行せずに不正が行われてしまうことを防止することができる。
【１１９４】
　図１２５は、セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作態様を示すタイムチャートであって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」と、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ａに検知された時から投入センサ４４ｂに検知されなくなる時までの時間「Ｔ２」との関係を示すものである。
【１１９５】

図１２５中、セレクタ滞留検知のオン／オフ、ドア開放検知のオン／オフ、セレクタ滞留報知のオン／オフ、ドア開放報知のオン／オフ、リセットスイッチ１５３のオン／オフ、及び解除スイッチのオン／オフについては、図１２３と同様である。

また、図１２５中の「Ｘ４１」、「Ｘ４２」、「Ｘ４３」及び「Ｘ４４」のタイミングは、図１２３中の「Ｘ２１」、「Ｘ２２」、「Ｘ２３」及び「Ｘ２４」のタイミングにそれぞれ相当する。

【１１９６】

図１２５中、「Ｘ４３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、「Ｘ４４」のタイミングにおいて、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を再度実行するように制御する。

そして、「Ｘ４３」から「Ｘ４４」までの時間が、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」である。

【１１９７】

また、図１２５中、「Ｘ４３」の直前のタイミングで、メダル投入口４７からメダルＭが投入され、「Ｘ４３」のタイミングで、当該メダルＭが投入センサ４４ａによって検知されると仮定すると、その後、「Ｘ４５」のタイミングで、当該メダルＭが投入センサ４４ｂによって検知されなくなる。

そして、「Ｘ４３」から「Ｘ４５」までの時間が、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ａに検知された時から投入センサ４４ｂに検知されなくなる時までの時間「Ｔ２」である。

【１１９８】

また、「メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ａに検知された時」とは、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１を通り、ブロッカ４５の通過を許可され、投入センサ４４ａに差し掛かり、投入センサ４４ａがオフからオンになった瞬間を意味する。

さらにまた、「メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ｂに検知されなくなる時」とは、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１を通り、ブロッカ４５の通過を許可され、投入センサ４４ａを通過し、投入センサ４４ｂも通過して、投入センサ４４ｂがオンからオフになった瞬間を意味する。

【１１９９】

ここで、メダルＭは、初速度「０」で、メダル投入口４７から落下して、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１を通り、投入センサ４４ａ、投入センサ４４ｂの順に、これらを通過するときに、これらに検知されるものとする。また、ブロッカ４５は、メダルＭの通過を許可しているものとする。

すなわち、メダルＭは、勢いをつけずに、メダル投入口４７の位置で手から離されて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１を通り、ブロッカ４５の通過を許可され、投入センサ４４ａ、及び投入センサ４４ｂを順に通過し、このとき、投入センサ４４ａ、及び投入センサ４４ｂにそれぞれ検知されるものとする。

【１２００】

そして、第５実施形態では、「Ｔ１＜Ｔ２」を満たすように構成されている。すなわち、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」は、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ａに検知された時から投入センサ４４ｂに検知されなくなる時までの時間「Ｔ２」より短くなるように構成されている。

【１２０１】

たとえば、リセットスイッチ１５３を操作（オンに）するとともに、セレクタ滞留エラーが解除されたか否かを確認するために、メダル投入口４７からメダルＭを投入したとする。そして、図１２５中、「Ｘ４３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留報知が解除さ

れると同時に、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ａに検知されたとする。このとき、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていなければ、図１２５中、「Ｘ４４」のタイミングにおいて、再度セレクタ滞留報知が実行され、その後、「Ｘ４５」のタイミングにおいて、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ｂに検知されなくなる。

【１２０２】

このため、メダル投入口４７から投入されたメダルＭは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂを正常に通過することにはならないので、当該メダルＭについては飲み込みが発生してしまうが、当該メダルＭのベット数又はクレジット数への「１」加算処理が実行されないようにすることができる。

なお、図１２５では、セレクタ滞留エラーを例に、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作について説明したが、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときは、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。

【１２０３】

図１２６は、セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作態様を示すタイムチャートであって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」と、デジット５を点灯させてからデジット１を点灯させるまでの時間「Ｔ３」との関係を示すものである。

【１２０４】

第５実施形態においても、第２実施形態等と同様に、デジット１～デジット５を備える。

デジット１は、クレジット数（貯留数）表示ＬＥＤ７６の上位桁に相当し、デジット２は、クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁に相当する。また、デジット３は、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁に相当し、デジット４は、獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁に相当する。さらにまた、デジット５は、設定値表示ＬＥＤ７３に相当する。

【１２０５】

また、第２実施形態の図５４に示すアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）が記憶される１バイトの記憶領域である。

ＬＥＤ表示カウンタ１は、デジット１～デジット５のうち、いずれのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタであり、１割込みごとに更新され続ける。

また、ＬＥＤ表示カウンタ１の各ビットは、Ｄ０ビットがデジット１信号、Ｄ１ビットがデジット２信号、Ｄ２ビットがデジット３信号、Ｄ３ビットがデジット４信号、Ｄ４ビットがデジット５信号に割り当てられている。そして、一の割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタ１で「１」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット１～デジット５のダイナミック点灯制御を実行する。

【１２０６】

ＬＥＤ表示カウンタ１は、初期値として、「０００１００００（Ｂ）」の値をとる。そして、ＬＥＤ表示カウンタ１は、１割込みごとに、ＬＥＤ表示カウンタ１のビット「１」を一桁右シフトするように更新する。また、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「００００００００１（Ｂ）」になった次の割込みでは、ＬＥＤ表示カウンタ１は、一桁右シフトにより「０００００００００（Ｂ）」となるが、当該割込み時に、ＬＥＤ表示カウンタ１の初期化処理を行い、ＬＥＤ表示カウンタ１の値を「０００１００００（Ｂ）」にする。これにより、ＬＥＤ表示カウンタ１は、５割込みで１周期となる。

【１２０７】

以上より、ＬＥＤ表示カウンタ１の値は、

「Ｎ」割込み目　　：０００１００００（Ｂ）

「Ｎ＋１」割込み目：０００００１０００（Ｂ）

「Ｎ＋２」割込み目：０００００１００（Ｂ）

「Ｎ＋３」割込み目：０００００００１０（Ｂ）

「Ｎ＋４」割込み目：００００００００１（Ｂ）
「Ｎ＋５」割込み目：０００００００００（Ｂ）→０００１００００（Ｂ）（初期化；「Ｎ」割込み目と同一値）
「Ｎ＋６」割込み目：０００００１０００（Ｂ）
：
となる。

【１２０８】

第５実施形態においても、第２実施形態と同様に、５割込みが１周期となって、デジット１～デジット５をダイナミック点灯させる。
具体的には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００１００００（Ｂ）」のときは、デジット５信号を出力する。そして、デジット５信号の出力により、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）が点灯可能（デジット１～デジット４は消灯）となる。
次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「００００１０００（Ｂ）」となり、このとき、デジット４信号を出力し、デジット４（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）が点灯可能（デジット１～デジット３及びデジット５は消灯）となる。

【１２０９】

次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００００１００（Ｂ）」となり、このとき、デジット３信号を出力し、デジット３（獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁）が点灯可能（デジット１、デジット２、デジット４及びデジット５は消灯）となる。
次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００００００１０（Ｂ）」となり、このとき、デジット２信号を出力し、デジット２（クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁）が点灯可能（デジット１及びデジット３～デジット５は消灯）となる。
次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００００００１（Ｂ）」となり、このとき、デジット１信号を出力し、デジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）が点灯可能（デジット２～デジット５は消灯）となる。

【１２１０】

図１２６中、セレクタ滞留検知のオン／オフ、ドア開放検知のオン／オフ、セレクタ滞留報知のオン／オフ、ドア開放報知のオン／オフ、リセットスイッチ１５３のオン／オフ、及び解除スイッチのオン／オフについては、図１２３と同様である。
また、図１２６中の「Ｘ５１」、「Ｘ５２」、「Ｘ５３」及び「Ｘ５４」のタイミングは、図１２３中の「Ｘ２１」、「Ｘ２２」、「Ｘ２３」及び「Ｘ２４」のタイミングにそれぞれ相当する。

【１２１１】

図１２６中、「Ｘ５３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、「Ｘ５４」のタイミングにおいて、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を再度実行する。
そして、「Ｘ５３」から「Ｘ５４」までの時間が、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」である。

【１２１２】

また、図１２６中、「Ｘ５３」のタイミングにおいて、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）が点灯すると仮定すると、その後、「Ｘ５５」のタイミングで、デジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）が点灯する。
そして、「Ｘ５３」から「Ｘ５５」までの時間が、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）を点灯させてからデジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）を点灯させるまでの時間「Ｔ３」である。

【１２１３】

上述したように、第５実施形態では、一割込みごとに、デジット５～デジット１を順次点灯させるダイナミック点灯制御を実行する。また、デジット５を点灯させてからデジット１を点灯させるまでは４割込みである。よって、時間「Ｔ３」は、４割込みの時間（２

．２３５ｍｓ×４＝８．９４ｍｓ）である。
　そして、第５実施形態では、「Ｔ１＜Ｔ３」を満たすように構成されている。すなわち、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」は、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）を点灯させてからデジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）を点灯させるまでの時間「Ｔ３」より短くなるように構成されている。
【１２１４】
　ここで、図１２６中、「Ｘ５３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除して、ドア開放報知を実行するように制御する。このとき、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」から、フロントドア１２の開放（ドア開放）を示す「ｄＥ」に切り替えるように制御する。その後、「Ｘ５４」のタイミングにおいて、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を再度実行するように制御する。このとき、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を「ｄＥ」から「ＣＥ」に切り替えるように制御する。そして、「Ｘ５３」のタイミングにおいて、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）が点灯すると仮定すると、その後、「Ｘ５５」のタイミングで、デジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）が点灯する。すなわち、「Ｘ５３」から「Ｘ５５」までの間に、デジット５～デジット１が１回ずつ点灯する。
【１２１５】
　このため、「Ｘ５３」のタイミングで獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を「ＣＥ」から「ｄＥ」に切り替え、その後、「Ｘ５４」のタイミングで獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を「ｄＥ」から「ＣＥ」に切り替えるように制御するものの、「Ｘ５３」から「Ｘ５４」までの間には、獲得数表示ＬＥＤ７８において、「ｄＥ」が１回だけ点灯するか、又は「ｄＥ」が１回も点灯しないこととなる。このため、獲得数表示ＬＥＤ７８において「ｄＥ」が点灯したことを人間の目で確認することは困難であるので、セレクタ滞留エラーの要因が除去されたと誤認させてしまうことを防止することができる。
　なお、図１２６では、セレクタ滞留エラーを例に、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作について説明したが、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときは、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。
【１２１６】
　図１２７は、セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作態様を示すタイムチャートであって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」と、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」との関係を示すものである。
【１２１７】
　図１２７中、セレクタ滞留検知のオン／オフ、ドア開放検知のオン／オフ、セレクタ滞留報知のオン／オフ、ドア開放報知のオン／オフ、リセットスイッチ１５３のオン／オフ、及び解除スイッチのオン／オフについては、図１２３と同様である。
　また、図１２７中の「Ｘ６１」、「Ｘ６２」、「Ｘ６３」及び「Ｘ６４」のタイミングは、図１２３中の「Ｘ２１」、「Ｘ２２」、「Ｘ２３」及び「Ｘ２４」のタイミングにそれぞれ相当する。
【１２１８】
　図１２７中、「Ｘ６３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、「Ｘ６４」のタイミングにおいて、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を再度実行するように制御する。
　そして、「Ｘ６３」から「Ｘ６４」までの時間が、セレクタ滞留報知をいったん解除し

てから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」である。
【１２１９】
　また、図１２７中、「Ｘ６３」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したと仮定すると、その後、「Ｘ６５」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象を検知し、「Ｘ６６」のタイミングで、電源断処理が実行される。
　そして、「Ｘ６３」から「Ｘ６５」までの時間が、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」である。
　また、「Ｘ６５」から「Ｘ６６」までの時間が、電源の供給が遮断される事象（電源断）を検知した時から電源断処理を実行するまでの時間「Ｔ５」である。
【１２２０】
　また、図１２７では、スロットマシン１０の電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したとき（たとえば、電源スイッチ１１がオフにされたとき、電源プラグがコンセントから抜けたとき、ブレーカーが落ちたとき、停電が発生したとき等）の電圧レベルを示している。
　図１２７において、電源がオンのときの電圧レベルを「Ｖ０」とする。また、電源の供給が遮断される事象が発生したことを検知可能となる電圧レベル（電源断検知レベル）を「Ｖ１」とする。電源電圧が電圧レベル「Ｖ０」の状態では、スロットマシン１０は、正常に作動する。また、電源電圧が電圧レベル「Ｖ１」まで低下すると、電源の供給が遮断される事象が発生したことを検知可能となる。
【１２２１】
　図１２７では、「Ｘ６３」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した例を示している。「Ｘ６３」のタイミングで電源断が発生すると、「Ｘ６５」のタイミングで、電源電圧が電圧レベル「Ｖ１」まで低下する。また、「Ｘ６３」から「Ｘ６５」までの時間が「Ｔ４」である。すなわち、電源断が発生すると、その後、時間「Ｔ４」で、電源電圧が電圧レベル「Ｖ１」まで低下する。
【１２２２】
　また、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間は、２０割込みの時間（２．２３５ｍｓ×２０＝４４．７ｍｓ）以上となるように設計されている。
　なお、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間は、２０割込みの時間に限らず、電圧監視装置（電源断検知回路）やメインＣＰＵ５５の性能に応じて、適宜設定することができる。
【１２２３】
　メイン制御基板５０上には、電圧監視装置（電源断検知回路）が設けられている。そして、電源電圧が電源断検知レベル「Ｖ１」以下になったときには、入力ポート５１における所定のビットに電源断検知信号が入力され、その信号の入力があったか否かを検知することにより電源断を検知する。
【１２２４】
　また、電源電圧が電源断検知レベル「Ｖ１」からさらに低下し、メインＣＰＵ５５の駆動限界電圧レベル未満になると、メインＣＰＵ５５を駆動することができなくなる（メインＣＰＵ５５の動作を保証できなくなる）。
　メイン制御基板５０は、電源電圧が駆動限界電圧レベル未満になると電源断処理を実行することができないので、「Ｘ６３」のタイミングで電源断が発生したときは、「Ｘ６６」のタイミングまでに、電源断処理を終了できるように設定している。
【１２２５】
　電源断の検知は、２．２３５ｍｓごとに実行される割込み処理内で実行するが、電源電圧が電源断検知レベル「Ｖ１」以下であることを２割込み連続で検知したときは、次の割込み処理で電源断処理を実行する。したがって、図１２７中、「Ｘ６５」のタイミングは、電源電圧が電源断検知レベル「Ｖ１」以下であることを割込み処理で２回連続で検知し

たタイミングである。そして、メイン制御基板５０は、次の割込み処理（図１２７中、「Ｘ６６」のタイミング）で、電源断処理を実行する。

【１２２６】

メイン制御基板５０は、電源断処理において、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域のデータをバックアップする。その後、電源の供給が再開される（電源がオンにされる、電源が投入される、電源断から復帰する）と、メイン制御手段５０は、電源復帰処理を実行し、バックアップしたデータをＲＷＭ５３の所定の記憶領域に復帰させる。これにより、電源断から復帰したときは、電源断検知時の状態に復帰させることができる。

【１２２７】

また、図１２７では、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作（オンに）されたタイミング（「Ｘ６３」のタイミング）と、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行するタイミング（「Ｘ６４」のタイミング）とを図示している。

さらに、図１２７では、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したタイミングと、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作（オンに）されたタイミングとを一致させている。

【１２２８】

そして、第５実施形態では、「Ｔ１＜Ｔ４」を満たすように構成されている。すなわち、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」は、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」より短くなるように構成されている。

【１２２９】

図１２７中、「Ｘ６３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除して、ドア開放報知を実行するように制御する。また、リセットスイッチ１５３の操作（オン）と略同時に、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したとする。この場合、図１２７中、「Ｘ６４」のタイミングで、再度セレクタ滞留報知を実行するように制御し、その後、「Ｘ６５」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象を検知し、その後、「Ｘ６６」のタイミングで、電源断処理を実行する。

【１２３０】

このため、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３の操作（オン）と略同時に、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したときは、電源断を検知して電源断処理を実行する前に、再度セレクタ滞留報知を実行するように制御する。よって、電源断処理において、セレクタ滞留報知を実行中であることを示すデータをバックアップすることができるので、電源の供給が再開された（電源断から復帰した）ときに、セレクタ滞留報知を実行することができる。

なお、図１２７では、セレクタ滞留エラーを例に、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作について説明したが、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときは、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。

【１２３１】

図１３０は、ドア開放報知中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２を閉鎖し、その後、電源の供給を再開したときの動作態様を示すタイムチャートである。

図１３０において、電源の供給が遮断されたときとは、たとえば、電源プラグがコンセントから抜けたとき、ブレーカーが落ちたとき、停電が発生したとき等を意味する。

【１２３２】

図１３０中、「Ｘ９１」のタイミングで、フロントドア１２が開放されると、メイン制

御基板５０は、ドア開放を検知したと判断する。
　具体的には、図１３０中、「Ｘ９１」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知したと判断する。また、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知すると、ドア開放報知を実行する。具体的には、ドア開放報知として、獲得数表示ＬＥＤ７８に、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」を表示する。
【１２３３】
　また、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知したときは、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、ドア開放報知を実行する。具体的には、ドア開放報知として、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。
【１２３４】
　その後、図１３０中、「Ｘ９２」のタイミングで、電源の供給が遮断される（たとえば、電源プラグがコンセントから抜ける、ブレーカーが落ちる、停電が発生する）と、メイン制御基板５０もサブ制御基板８０も動作しなくなることから、ドア開放報知も停止する。このとき、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、電源断処理を実行する。これにより、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０における所定の記憶領域のデータがバックアップされる。
　その後、図１３０中、「Ｘ９３」のタイミングで、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２が閉鎖される。
【１２３５】
　その後、図１３０中、「Ｘ９４」のタイミングで、電源の供給が再開されると、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、電源断復帰処理を実行する。これにより、電源断処理時にバックアップしたデータがメイン制御基板５０及びサブ制御基板８０における所定の記憶領域に復帰する。これにより、電源断検知時の状態に復帰する。このとき、フロントドア１２は閉鎖され、ドアスイッチ１７はオフになっているが、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、ドア開放報知を実行する。
【１２３６】
　その後、図１３０中、「Ｘ９５」のタイミングで、ドアキーが反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回されて、解除スイッチが操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除する。これにより、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ｄＥ」を表示する前の獲得数を表示するとともに、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたドア開放報知を解除する。
【１２３７】
　また、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、ドア開放報知を実行するように構成したが、たとえば、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知すると、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
　具体的には、フロントドア１２のドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回して、施錠が解除されると、フロンドドア１２が開放可能な状態となるが、このとき、施錠が解除され、フロントドア１２が開放可能な状態となったことをドアスイッチ１７で検知するように構成してもよい。そして、フロントドア１２が開放可能な状態となったことを検知すると、フロントドア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
【１２３８】
　このように、電源が供給された状態で、フロントドア１２が開放された状態又は開放可能な状態となったことを検知したときは、ドア開放報知を実行可能とする。また、ドア開放報知の実行中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２が閉鎖された場合において、電源の供給が再開されたときは、ドア開放報知を

実行可能とする。
【１２３９】
ここで、不正行為によりフロントドア１２を開放し、その後、ドア開放報知の実行中に不正行為により電源の供給を遮断し、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２を閉鎖することにより、不正行為を隠そうとすることが考えられる。このような場合においても、上記の構成により、電源の供給が再開されたときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行可能とするので、上述したような不正行為を防止することができる。
【１２４０】
図１３１は、ドア開放報知中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２を閉鎖し、その後、ドアキーを左に回した状態（解除スイッチを操作した状態）で電源の供給を再開したときの動作態様を示すタイムチャートである。
図１３１においても、図１３０と同様に、電源の供給が遮断されたときとは、たとえば、電源プラグがコンセントから抜けたとき、ブレーカーが落ちたとき、停電が発生したとき等を意味する。
【１２４１】
図１３１中、「Ｘ１０１」のタイミングで、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放を検知したと判断する。そして、ドア開放報知として、獲得数表示ＬＥＤ７８に、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」を表示する。
また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知すると、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、ドア開放報知として、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。
【１２４２】
その後、図１３１中、「Ｘ１０２」のタイミングで、電源の供給が遮断されると、メイン制御基板５０もサブ制御基板８０も動作しなくなることから、ドア開放報知も停止する。このとき、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、電源断処理を実行し、所定の記憶領域のデータをバックアップする。
その後、図１３１中、「Ｘ１０３」のタイミングで、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２が閉鎖される。
【１２４３】
その後、図１３１中、「Ｘ１０４」のタイミングで、ドアキーが反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回される。この状態は、図１３１中、「Ｘ１０５」のタイミングまで継続する。
その後、図１３１中、「Ｘ１０５」のタイミングにおいて、ドアキーが反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回された状態で、電源の供給が再開される。このとき、ドアキーが反時計回りに回されているので、電源の供給が再開されると、解除スイッチがオンになる。このため、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を実行しない。また、メイン制御基板５０は、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信し、ドア開放報知を実行しない。
【１２４４】
また、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、ドア開放報知を実行するように構成するのではなく、たとえば、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知すると、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
すなわち、フロントドア１２のドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回して、施錠が解除されると、フロンドドア１２が開放可能な状態となるが、このような状態となったことをドアスイッチ１７で検知するように構成してもよい。そして、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知したときは、フロントド

ア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。
【１２４５】
このように、電源が供給された状態で、フロントドア１２が開放された状態又は開放可能な状態となったことを検知したときは、ドア開放報知を実行可能とする。また、ドア開放報知の実行中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２が閉鎖された場合において、その後、ドアキーが左回しに回された状態（解除スイッチが操作された状態）で電源の供給が再開されたときは、ドア開放報知を実行しないようにすることができる。
【１２４６】
なお、ドア開放報知の実行中に、フロントドア１２を閉鎖してドアスイッチ１７をオフにし、この状態でドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回すと、解除スイッチがオンになり、ドア開放報知が解除されるように構成したが、たとえば、以下に示すように構成してもよい。
【１２４７】
ドア開放報知の実行中に、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにし、この状態でドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回して、解除スイッチをオフからオンにし、その後、ドアキーを元の位置に戻して、解除スイッチをオンからオフにすると、ドア開放報知が解除されるように構成してもよい。
この場合、フロントドア１２の施錠を解除するときとは反対方向にドアキーを回し、その後、ドアキーを元の位置に戻す操作が、ドア開放報知を解除するための操作となる。
【１２４８】
図１３２は、ドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回して、解除スイッチをオフからオンにし、その後、ドアキーを元の位置に戻して、解除スイッチをオンからオフにすると、ドア開放報知が解除されるように構成した場合における動作態様を示すタイムチャートである。
【１２４９】
図１３２においても、図１３１と同様に、ドア開放報知中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２を閉鎖し、その後、ドアキーを左に回した状態（解除スイッチを操作した状態）で電源の供給が再開される。
また、図１３２においても、図１３０及び図１３１と同様に、電源の供給が遮断されたときとは、たとえば、電源プラグがコンセントから抜けたとき、ブレーカーが落ちたとき、停電が発生したとき等を意味する。
【１２５０】
図１３２中、「Ｘ１１１」のタイミングで、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放（ドア開放）を検知したと判断する。そして、ドア開放報知として、獲得数表示ＬＥＤ７８に、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」を表示する。
また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知すると、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、ドア開放報知として、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。
【１２５１】
その後、図１３２中、「Ｘ１１２」のタイミングで、電源の供給が遮断されると、メイン制御基板５０もサブ制御基板８０も動作しなくなることから、ドア開放報知も停止する。このとき、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、電源断処理を実行し、所定の記憶領域のデータをバックアップする。
【１２５２】
その後、図１３２中、「Ｘ１１３」のタイミングで、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２が閉鎖される。
その後、図１３２中、「Ｘ１１４」のタイミングで、ドアキーが反時計回り（フロント

ドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回される。この状態は、図１３２中、「Ｘ１１６」のタイミングまで継続する。

【１２５３】

その後、図１３２中、「Ｘ１１５」のタイミングにおいて、ドアキーが反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回された状態で、電源の供給が再開される。このとき、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、電源断復帰処理を実行する。これにより、電源断処理時にバックアップしたデータがメイン制御基板５０及びサブ制御基板８０における所定の記憶領域に復帰する。これにより、電源断検知時の状態に復帰する。このとき、フロントドア１２は閉鎖され、ドアスイッチ１７はオフになっているが、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、ドア開放報知を実行する。

【１２５４】

また、ドアキーが反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回されているので、電源の供給が再開されると、解除スイッチがオンになるが、解除スイッチをオンにするだけでは、ドア開放報知を解除しないので、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、それぞれ、ドア開放報知を解除せずに継続する。

【１２５５】

その後、図１３２中、「Ｘ１１６」のタイミングで、ドアキーが元の位置に戻されて、解除スイッチがオンからオフになると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除する。これにより、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ｄＥ」を表示する前の獲得数を表示するとともに、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたドア開放報知を解除する。

【１２５６】

また、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、ドア開放報知を実行するように構成するのではなく、たとえば、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知すると、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。

すなわち、フロントドア１２のドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回して、施錠が解除されると、フロンドドア１２が開放可能な状態となるが、このような状態となったことをドアスイッチ１７で検知するように構成してもよい。そして、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。

【１２５７】

このように、電源が供給された状態で、フロントドア１２が開放された状態又は開放可能な状態となったことを検知したときは、ドア開放報知を実行可能とする。また、ドア開放報知の実行中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２が閉鎖された場合において、その後、ドアキーが反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回された状態で電源の供給が再開されたときは、ドア開放報知を実行可能とするように構成することができる。そして、その後、ドアキーが元の位置に戻されて、解除スイッチがオンからオフになると、ドア開放報知を解除する。

【１２５８】

これにより、不正行為によりフロントドア１２を開放し、その後、ドア開放報知の実行中に不正行為により電源の供給を遮断し、その後、電源の供給が遮断された状態でフロントドア１２を閉鎖することにより、不正行為を隠そうとしても、電源の供給が再開されたときは、フロントドアが閉鎖されていても、ドア開放報知を実行可能とするので、上述したような不正行為を防止することができる。

【１２５９】

以上、本発明の第５実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）第５実施形態では、フロントドア１２が閉鎖された状態では、ドアスイッチ１７がオフになり、フロンドドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになるように構成したが、これに限らない。

たとえば、フロントドア１２が閉鎖された状態では、ドアスイッチ１７がオンになり、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオフになるように構成することにより、フロントドア１２の閉鎖／開放を検知するようにしてもよい。

【１２６０】

（２）第５実施形態では、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２の開放を示す報知（ドア開放報知）を実行したが、これに限らない。

たとえば、フロントドア１２のドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回すと、施錠が解除されるが、このとき、施錠が解除されたことをドアスイッチ１７で検知するようにしてもよい。

【１２６１】

そして、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の施錠が解除されたことを検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行してもよい。

また、メイン制御基板５０は、ドア開放報知として、たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ｄＥ」を表示することができる。

【１２６２】

さらにまた、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の施錠が解除されたことを検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、フロントドア１２の開放を示すコマンド（ドア開放コマンド）をサブ制御基板８０に送信してもよい。

そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行してもよい。

また、サブ制御基板８０は、ドア開放報知として、たとえば、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力したり、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示することができる。

【１２６３】

（３）第５実施形態では、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０の双方で、フロントドア１２の開放を示す報知（ドア開放報知）を実行したが、これに限らない。

ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、メイン制御基板５０では、ドア開放報知を実行するが、サブ制御基板８０では、ドア開放報知を実行しなくてもよい。

【１２６４】

また、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、メイン制御基板５０では、ドア開放報知を実行せず、サブ制御基板８０でのみ、ドア開放報知を実行してもよい。

この場合、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、ドア開放報知を実行しないが、フロントドア１２の開放を示すコマンド（ドア開放コマンド）をサブ制御基板８０に送信してもよい。そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行することができる。

【１２６５】

（４）第５実施形態では、ドアスイッチ１７は、メイン制御基板５０と電気的に接続したが、これに限らず、サブ制御基板８０と電気的に接続してもよい。

そして、サブ制御基板８０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントド

ア１２の開放を検知したときは、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行することができる。

【１２６６】

また、スロットマシン１０では、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に一方向でコマンドが送信される。このため、ドアスイッチ１７をサブ制御基板８０に電気的に接続し、フロントドア１２の開放をサブ制御基板８０で検知するようにした場合には、メイン制御基板５０では、フロントドア１２の開放を検知することができず、また、サブ制御基板８０からドア開放コマンドを受信することもできない。よって、フロントドア１２が開放されても、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を実行せず、また、ドア開放状態として遊技の進行を停止させることもない。すなわち、フロントドア１２が開放された状態でも、メイン制御基板５０は、遊技を進行させることが可能である。

【１２６７】

（５）第５実施形態では、ドア開放報知の実行中に、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにし、この状態でドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回して、解除スイッチをオフからオンにすると、ドア開放報知が解除されるように構成したが、これに限らない。

たとえば、ドア開放報知の実行中に、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにし、この状態でドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回して、解除スイッチをオフからオンにし、その後、ドアキーを元の位置に戻して、解除スイッチをオンからオフにすると、ドア開放報知が解除されるように構成してもよい。

【１２６８】

この場合、ドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に回して、解除スイッチをオフからオンにするだけでは、ドア開放報知は解除されずに継続する。

そして、フロントドア１２の施錠を解除するときとは反対方向にドアキーを回し、その後、ドアキーを元の位置に戻す操作が、ドア開放報知を解除するための操作となる。

【１２６９】

（６）第５実施形態では、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の鉛直下方に、返却部材１３０の上縁部１３５を配置することにより、返却受入れ口１３１を配置しないように構成したが、これに限らない。

たとえば、図１１９に示すように、透き間１１２の鉛直下方より左側に、返却部材１３０の返却受入れ口１３１及び上縁部１３５を配置することにより、透き間１１２の鉛直下方に、返却受入れ口１３１を配置しないように構成してもよい。この場合、透き間１１２の鉛直下方には、返却部材１３０の上縁部１３５も配置されていない。

【１２７０】

また、透き間１１２の鉛直下方に上縁部１３５が配置されていなくても、たとえば、透き間１１２の間隔「W」がメダルＭの厚さ「Ｔ」よりわずかに狭い場合には、「１」枚のメダルＭを透き間１１２に押し込むことにより、透き間１１２内に「１」枚のメダルＭをとどまらせることができる。この場合、押し込んだ「１」枚のメダルＭが透き間１１２から取り出せなくなってしまうこともない。

【１２７１】

そして、透き間１１２に「１」枚のメダルＭを押し込んだままフロントドア１２を閉じると、そのときの衝撃で透き間１１２から「１」枚のメダルＭが飛び出す場合を有する。このとき、透き間１１２の鉛直下方には返却受入れ口１３１が配置されていないので、透き間１１２から飛び出した「１」枚のメダルＭは、返却受入れ口１３１内には落下せず、貯留受入れ口３５ａ内に落下して、ホッパー３５内に貯留されるようにすることができる。

【１２７２】

また、透き間１１２の鉛直下方に上縁部１３５が配置されていなくても、たとえば、透

き間１１２の間隔「Ｗ」がメダルＭの厚さ「Ｔ」の２倍よりわずかに狭い場合には、「２」枚のメダルＭを透き間１１２に押し込むことにより、透き間１１２内に「２」枚のメダルをとどまらせることができる。この場合、押し込んだ「２」枚のメダルＭが透き間１１２から取り出せなくなってしまうことはない。

【１２７３】

さらに、透き間１１２に「２」枚のメダルＭを押し込んだままフロントドア１２を閉じると、そのときの衝撃で透き間１１２から「２」枚のメダルＭが飛び出す場合を有する。そして、透き間１１２に「１」枚のメダルＭを押し込んだままフロントドア１２を閉じたときと同様に、透き間１１２から飛び出した「２」枚のメダルＭは、返却受入れ口１３１内には落下せず、貯留受入れ口３５ａ内に落下して、ホッパー３５内に貯留されるようにすることができる。

【１２７４】

（７）第５実施形態では、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の鉛直下方に、返却部材１３０の上縁部１３５を配置したが、これに限らない。

たとえば、図１２０に示すように、透き間１１２の鉛直下方に、ふさぎ部材１４０を設け、このふさぎ部材１４０により、返却受入れ口１３１における、透き間１１２の鉛直下方に相当する部分をふさいでもよい。すなわち、返却受入れ口１３１における、透き間１１２の鉛直下方に相当する部分を、ふさぎ部材１４０でふさいでもよい。また、ふさぎ部材１４０は、略水平となるように構成することができる。

【１２７５】

この場合、透き間１１２に入れたメダルＭが、ふさぎ部材１４０の上に載るようにすることができる。そして、透き間１１２にメダルＭを入れたままフロントドア１２を閉じると、そのときの衝撃で透き間１１２からメダルＭが落ちる。このとき、返却受入れ口１３１における、透き間１１２の鉛直下方に相当する部分が、ふさぎ部材１４０でふさがれているので、透き間１１２から落ちたメダルＭは、返却受入れ口１３１内には落下せず、貯留受入れ口３５ａ内に落下して、ホッパー３５内に貯留されるようにすることができる。

【１２７６】

（８）第５実施形態では、メダルセレクタ１１０とシュート部材１２０との間の透き間１１２の鉛直下方に、返却受入れ口１３１を配置しないように構成したが、これに限らず、たとえば、図１２１に示すように、透き間１１２の鉛直下方に、返却受入れ口１３１の一部を配置してもよい。

また、透き間１１２の鉛直下方に返却受入れ口１３１の一部を配置しても、たとえば、透き間１１２の間隔「Ｗ」がメダルＭの厚さ「Ｔ」よりわずかに狭い場合には、「１」枚のメダルＭを透き間１１２に押し込むことにより、透き間１１２内に「１」枚のメダルＭをとどまらせることができる。この場合、押し込んだ「１」枚のメダルＭが透き間１１２から取り出せなくなってしまうこともない。

【１２７７】

そして、透き間１１２に「１」枚のメダルＭを押し込んだままフロントドア１２を閉じると、そのときの衝撃で透き間１１２から「１」枚のメダルＭが飛び出す場合を有する。このとき、透き間１１２の鉛直下方に返却受入れ口１３１の一部が配置されているので、透き間１１２から飛び出した「１」枚のメダルＭは、返却受入れ口１３１内に落下し、メダル返却通路１３２を通り、メダル払出し口１６を通って、メダル受け皿１９に誘導されるようにすることができる。

【１２７８】

また、透き間１１２の鉛直下方に返却受入れ口１３１の一部を配置しても、たとえば、透き間１１２の間隔「Ｗ」がメダルＭの厚さ「Ｔ」の２倍よりわずかに狭い場合には、「２」枚のメダルＭを透き間１１２に押し込むことにより、透き間１１２内に「２」枚のメダルをとどまらせることができる。この場合、押し込んだ「２」枚のメダルＭが透き間１１２から取り出せなくなってしまうことはない。

【１２７９】

さらに、透き間１１２に「２」枚のメダルＭを押し込んだままフロントドア１２を閉じると、そのときの衝撃で透き間１１２から「２」枚のメダルＭが飛び出す場合を有する。そして、透き間１１２に「１」枚のメダルＭを押し込んだままフロントドア１２を閉じたときと同様に、透き間１１２から飛び出した「２」枚のメダルＭは、返却受入れ口１３１内に落下し、メダル返却通路１３２を通り、メダル払出し口１６を通って、メダル受け皿１９に誘導されるようにすることができる。

【１２８０】

（９）第５実施形態では、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」、ねじ１２７の長さ「Ｌ２」、及びねじ１２７の幅「Ｌ３」について、「Ｌ１＜Ｌ２」、かつ「Ｌ１＜Ｌ３」を満たすように構成した。すなわち、ねじ１２７の長さ「Ｌ２」を、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」より長く（大きく）し、ねじ１２７の幅「Ｌ３」も、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」より太く（大きく）したが、これに限らない。

【１２８１】

たとえば、「Ｌ１＜Ｌ２」、かつ「Ｌ１＞Ｌ３」を満たすように構成してもよい。すなわち、ねじ１２７の長さ「Ｌ２」は、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」より長い（大きい）が、ねじ１２７の幅「Ｌ３」は、メダル誘導通路１２１の幅「Ｌ１」より細く（小さく）してもよい。

これにより、ねじ１２７がフロントドア１２の裏面から外れたときに、外れたねじ１２７がメダル誘導通路１２１内に入り込むようにすることができるので、外れたねじ１２７を紛失しないようにすることができる。

【１２８２】

なお、上述したように、シュート部材１２０の所定位置には、シュート部材１２０をフロントドア１２の裏面に係止させるための係止部が設けられている。そして、係止部によってシート部材１２０をフロントドア１２の裏面に係止させた状態で、固定部１２６のねじ穴に通したねじ１２７によってシュート部材１２０をフロントドア１２の裏面に固定する。このため、ねじ１２７が外れても、シュート部材１２０がフロントドア１２の裏面から離れて落下することはない。

【１２８３】

（１０）第５実施形態では、一のメダルＭが透き間１１２に入り込んだ状態では、他のメダルＭがメダルセレクタ１１０からシュート部材１２０に向けて通過不可となるように構成したが、これに限らず、一のメダルＭが透き間１１２に入り込んだ状態においても、他のメダルＭがメダルセレクタ１１０からシュート部材１２０に向けて通過可能に構成してもよい。

これにより、透き間１１２に一のメダルＭを入れたままフロントドア１２を閉じた場合において、透き間１１２内に一のメダルＭがとどまっても、他のメダルＭがメダルセレクタ１１０からシュート部材１２０に向けて通過するのを妨げないので、遊技の進行を妨げないようにすることができる。

【１２８４】

（１１）第５実施形態では、デジット１～デジット５の５つのデジット（表示器）を備え、５割込みを１周期として、デジット５～デジット１を順次点灯させるダイナミック点灯制御を実行した。

しかし、これに限らず、たとえば、デジット１～デジット４の４つのデジットを備え、４割込みを１周期として、デジット４～デジット１をダイナミック点灯制御により順次点灯させるように構成してもよい。

すなわち、デジット（表示器）の個数は、５個に限らず、必要に応じて適宜設定することができる。また、ダイナミック点灯制御の周期も、５割込みに限らず、デジットの個数等に応じて適宜設定することができる。

【１２８５】

（１２）第５実施形態では、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」、及び電源の供給が遮断される事象（電源断

）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」について、「Ｔ１＜Ｔ４」を満たすように構成したが、逆に、「Ｔ１＞Ｔ４」を満たすように構成してもよい。

【１２８６】

図１２８は、セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作態様を示すタイムチャートであって、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」と、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」との関係を示すものである。

【１２８７】

図１２８中、セレクタ滞留検知のオン／オフ、ドア開放検知のオン／オフ、セレクタ滞留報知のオン／オフ、ドア開放報知のオン／オフ、リセットスイッチ１５３のオン／オフ、及び解除スイッチのオン／オフについては、図１２３と同様である。

また、図１２８中の「Ｘ７１」、「Ｘ７２」及び「Ｘ７３」のタイミングは、図１２３中の「Ｘ２１」、「Ｘ２２」及び「Ｘ２３」のタイミングにそれぞれ相当する。

【１２８８】

図１２８中、「Ｘ７３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除する。その後、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生しなければ、「Ｘ７６」のタイミングにおいて、メイン制御基板５０は、再度セレクタ滞留報知を実行可能とする。

そして、「Ｘ７３」から「Ｘ７６」までの時間が、セレクタ滞留報知をいったん解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」である。

【１２８９】

また、図１２８中、「Ｘ７３」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したと仮定すると、その後、「Ｘ７４」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象を検知し、「Ｘ７５」のタイミングで、電源断処理が実行される。

そして、「Ｘ７３」から「Ｘ７４」までの時間が、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」である。

また、「Ｘ７４」から「Ｘ７５」までの時間が、電源の供給が遮断される事象（電源断）を検知した時から電源断処理を実行するまでの時間「Ｔ５」である。

【１２９０】

また、図１２８においても、図１２７と同様に、スロットマシン１０の電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したときの電圧レベルを示している。

図１２８において、電源がオンのときの電圧レベルを「Ｖ０」とする。また、電源の供給が遮断される事象が発生したことを検知可能となる電圧レベル（電源断検知レベル）を「Ｖ１」とする。

【１２９１】

また、図１２８では、「Ｘ７３」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した例を示している。「Ｘ７３」のタイミングで電源断が発生すると、「Ｘ７４」のタイミングで、電源電圧が電圧レベル「Ｖ１」まで低下する。また、「Ｘ７３」から「Ｘ７４」までの時間が「Ｔ４」である。

さらに、電源電圧が駆動限界電圧レベル未満になると電源断処理を実行することができないので、図１２８中、「Ｘ７３」のタイミングで電源断が発生したときは、「Ｘ７５」のタイミングまでに、電源断処理を終了するように設定している。

【１２９２】

また、図１２８では、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作（オンに）されたタイミング（「Ｘ７３」のタイミング）と、セレクタ滞留報知をいったん解除した後、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生しなけ

れば、再度セレクタ滞留報知を実行可能とするタイミング（「Ｘ７６」のタイミング）とを図示している。
　さらに、図１２８では、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したタイミングと、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作（オンに）されたタイミングとを一致させている。
【１２９３】
　そして、「Ｔ１＞Ｔ４」を満たすように構成されている。すなわち、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生した時から当該電源の供給が遮断される事象を検知する時までの期間の設計値「Ｔ４」は、セレクタ滞留報知をいったん解除した後、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生しなければ、再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間「Ｔ１」より短くなるように構成されている。
【１２９４】
　図１２８中、「Ｘ７３」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知をいったん解除して、ドア開放報知を実行する。また、リセットスイッチ１５３の操作（オン）と略同時に、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したとする。この場合、図１２８中、「Ｘ７４」のタイミングで、電源の供給が遮断される事象が検知され、その後、「Ｘ７５」のタイミングで、電源断処理が実行される。その後、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生しなければ、図１２８中、「Ｘ７６」のタイミングで、再度セレクタ滞留報知が実行可能となる。
【１２９５】
　このため、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３の操作（オン）と略同時に、電源の供給が遮断される事象（電源断）が発生したときは、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、セレクタ滞留報知を再度実行する前に、電源断を検知して電源断処理を実行する。よって、電源断処理において、セレクタ滞留報知の実行を示すデータをバックアップしないので、電源の供給が再開された（電源断から復帰した）ときに、セレクタ滞留報知を実行しないようにすることができる。
【１２９６】
　なお、図１２８では、「Ｘ７５」のタイミングにおいて、セレクタ滞留報知ではなく、ドア開放報知を実行している。このため、電源断処理において、ドア開放報知を実行中であることを示すデータをバックアップするので、電源の供給が再開された（電源断から復帰した）ときは、ドア開放報知が実行される。
　また、図１２８では、セレクタ滞留エラーを例に、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときの動作について説明したが、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、エラーの要因を除去せずにリセットスイッチ１５３を操作したときは、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。
【１２９７】
　（１３）第５実施形態では、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作されると、セレクタ滞留報知をいったん解除し、その後、何の操作も要することなく、再度セレクタ滞留報知を実行したが、これに限らない。
　たとえば、フロントドア１２が開放され、かつセレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況において、リセットスイッチ１５３が操作されたときは、セレクタ滞留報知を解除してドア開放報知を実行し、その後、フロントドア１２が閉鎖され、かつセレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況において、解除スイッチが操作されたときは、ドア開放報知を解除してセレクタ滞留報知を再度実行するように構成してもよい。
【１２９８】
　図１２９は、フロントドア１２が開放され、かつセレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作されたとき、及びフロントドア１２が閉鎖され、かつセレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で解除スイッチが操作されたときの動作態様を示すタイムチャートである。

図１２９中、「Ｘ８１」のタイミングにおいて、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１でメダルＭが詰まり、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知したと判断する。

【１２９９】

そして、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留エラーを検知すると、セレクタ滞留報知として、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するとともに、セレクタ滞留コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

また、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留コマンドを受信すると、セレクタ滞留報知として、スピーカ２２から「係員を呼んでください」との音声を出力し、画像表示装置２３に「セレクタ滞留エラー」の文字を表示する。

【１３００】

その後、図１２９中、「Ｘ８２」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知するが、セレクタ滞留報知の実行中は、ドア開放報知を実行せずに、セレクタ滞留報知を継続する。

また、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知すると、フロントドア１２の開放を示すドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。ただし、サブ制御基板８０は、セレクタ滞留報知の実行中は、ドア開放コマンドを受信しても、ドア開放報知を実行せずに、セレクタ滞留報知を継続する。

【１３０１】

その後、図１２９中、「Ｘ８３」のタイミングにおいて、フロントドア１２が開放され、かつセレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行する。具体的には、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ＣＥ」から、フロントドア１２の開放を示す「ｄＥ」に切り替える。

【１３０２】

また、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、エラー解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行する。具体的には、スピーカ２２からの音声出力を、「係員を呼んでください」から「扉が開いています」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「セレクタ滞留エラー」から「ドア開放」に切り替える。

【１３０３】

その後、図１２９中、「Ｘ８４」のタイミングにおいて、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、フロントドア１２が閉鎖されると、ドアスイッチ１７がオフになる。これにより、メイン制御基板５０は、フロントドア１２の開放を検知しなくなる。ただし、ドア開放報知は、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにしても解除されず、解除スイッチが操作（オンに）されるまで継続する。

【１３０４】

その後、図１２９中、「Ｘ８５」のタイミングにおいて、フロントドア１２が閉鎖され、かつセレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、ドアキーが反時計回り（反時計回り）に回されて、解除スイッチが操作（オンに）されると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を実行する。具体的には、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、セレクタ滞留エラーを示す「ｄＥ」から、フロントドア１２の開放を示す「ＣＥ」に切り替える。

【１３０５】

また、メイン制御基板５０は、解除スイッチが操作（オンに）されると、ドア開放報知の解除を示す報知解除コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信すると、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を実行する。具体的には、スピーカ２２からの音声出力を、「扉が開いています」から「係員

を呼んでください」に切り替えるとともに、画像表示装置２３の表示を、「ドア開放」から「セレクタ滞留エラー」に切り替える。

【１３０６】

ここで、図１２９では、セレクタ滞留エラーを例に、フロントドア１２が開放され、かつエラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作されたとき、及びフロントドア１２が閉鎖され、かつエラーの要因が除去されていない状況で解除スイッチが操作されたときの動作について説明した。

しかし、これに限らず、セレクタ通過エラー時、ホッパーエンプティエラー時、ホッパージャムエラー時についても、フロントドア１２が開放され、かつエラーの要因が除去されていない状況でリセットスイッチ１５３が操作されたとき、及びフロントドア１２が閉鎖され、かつエラーの要因が除去されていない状況で解除スイッチが操作されたときは、セレクタ滞留エラー時と同様に動作する。

【１３０７】

また、図１２９では、フロントドア１２が開放されると、ドアスイッチ１７がオンになり、ドア開放報知を実行するように構成したが、たとえば、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知すると、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。

具体的には、フロントドア１２のドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに回して、施錠が解除されると、フロンドドア１２が開放可能な状態となるが、このとき、施錠が解除され、フロントドア１２が開放可能な状態となったことをドアスイッチ１７で検知するように構成してもよい。

【１３０８】

そして、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の施錠が解除されて、フロントドア１２が開放可能な状態になったことを検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されていても、ドア開放報知を実行するように構成してもよい。

この場合、フロントドア１２を閉鎖して、施錠した後に、ドアキーを反時計回りに回して、解除スイッチを操作（オンに）すると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知を解除するように構成することができる。

【１３０９】

このように、所定のエラーを検知したときは、所定のエラー報知を実行可能とする。その後、フロントドア１２が開放されたこと又は開放可能となったことを検知し、かつ所定のエラーの要因が除去されていない状況で、所定のエラー報知を解除するための操作（リセットスイッチ１５３の操作）が行われたときは、所定のエラー報知をいったん解除した後、ドア開放報知を実行可能とする。その後、フロントドア１２が閉鎖又は施錠され、かつ所定のエラーの要因が除去されていない状況で、ドア開放報知を解除するための操作（解除スイッチの操作）が行われたときは、ドア開放報知を解除した後、再度所定のエラー報知を報知可能とする。

【１３１０】

これにより、リセットスイッチ１５３が正常に機能することを確認できるとともに、エラーの要因が除去されていないことを改めて知らせることができる。

加えて、フロントドア１２が開放され、所定のエラーの要因が除去されていない状況において、リセットスイッチ１５３が操作されたときは、所定のエラー報知を解除してドア開放報知を実行することにより、フロントドア１２が開放されていることを改めて知らせることができるので、不正行為を防止することができる。

【１３１１】

（１４）第５実施形態では、エラーの検知、エラー報知の実行、及びエラー報知の解除に関する処理は、割込み処理において実行する。

そして、同一の割込み処理において、エラー報知をいったん解除して、再度エラー報知を実行する場合を有する。

図１２３に示す例では、「Ｘ２３」のタイミングで、セレクタ滞留エラーの要因が除去

されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行した。その後、「Ｘ２４」のタイミングで、ドア開放報知を解除して、再度、セレクタ滞留報知を実行した。

【１３１２】

しかし、同一の割込み処理において、セレクタ滞留報知を解除し、その後、再度、セレクタ滞留報知を実行する場合を有する。この場合、ドア開放報知は実行されない。

このように、割込み処理内におけるエラーの検知、エラー報知の実行、及びエラー報知の解除の順番によって、セレクタ滞留報知を解除し、その後、ドア開放報知を実行せずに、セレクタ滞留報知を再度実行する場合を有する。

【１３１３】

また、一の割込み処理においては、エラーの検知、エラー報知の実行、及びエラー報知の解除に関する処理を、いずれか１つのみ実行する場合を有する。このような場合には、セレクタ滞留エラーの要因が除去されていない状況で、リセットスイッチ１５３が操作（オンに）されると、セレクタ滞留報知を解除して、ドア開放報知を実行し、その後、ドア開放報知を解除して、セレクタ滞留報知を再度実行する場合を有する。

【１３１４】

（１５）第５実施形態では、フロントドア１２の裏面の所定位置に返却部材１３０を固定した状態では、上縁部１３５は、略水平となるように構成した。

しかし、これに限らず、上縁部１３５は、図１１３の紙面と垂直方向において、手前側から奥側に向けて高さが次第に低くなるように傾斜させてもよい。すなわち、上縁部１３５は、図１１３の紙面と垂直方向において、手前側の高さが高く、かつ奥側の高さが低くなるように傾斜させてもよい。

【１３１５】

この場合、透き間１１２にメダルＭを入れて、このメダルＭを上縁部１３５の上に載せると、このメダルＭには、図１１３の紙面と垂直方向の奥側に向かって滑ろうとする力が働く。すなわち、このメダルＭには、フロントドア１２の裏面方向に向かって滑ろうとする力が働く。このため、透き間１１２に入れて上縁部１３５に載せたメダルＭは、透き間１１２内にとどまりやすくなる。よって、透き間１１２にメダルＭを入れたままフロントドア１２を閉じた場合、フロントドア１２を閉じたときの衝撃が加わっても、透き間１１２からメダルＭが落ちにくい。

【１３１６】

そして、一のメダルＭが透き間１１２内にとどまっている状態では、メダル投入口４７から投入された他のメダルＭが、透き間１１２内の一のメダルＭに当たって止まる。このとき、他のメダルＭがメダル通路１１１で滞留することにより、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂがオンのままになり、これにより、セレクタ滞留報知が行われるので、透き間１１２内にメダルＭがとどまっていることを間接的に検知することができる。

【１３１７】

また、上記とは逆に、上縁部１３５は、図１１３の紙面と垂直方向において、奥側から手前側に向けて高さが次第に低くなるように傾斜させてもよい。すなわち、上縁部１３５は、図１１３の紙面と垂直方向において、奥側の高さが高く、かつ手前側の高さが低くなるように傾斜させてもよい。

【１３１８】

この場合、透き間１１２にメダルＭを入れて、このメダルＭを上縁部１３５の上に載せると、このメダルＭには、図１１３の紙面と垂直方向の手前側に向かって滑ろうとする力が働く。すなわち、このメダルＭには、フロントドア１２の裏面とは反対方向（キャビネット１３の内部方向）に向かって滑ろうとする力が働く。このため、透き間１１２に入れて上縁部１３５に載せたメダルＭは、透き間１１２からキャビネット１３の内部方向に向かって滑り落ちやすくなる。よって、透き間１１２に入れて上縁部１３５に載せたメダルＭは、透き間１１２内にとどまりにくくなる。

【１３１９】

（１６）第５実施形態では、ホッパー３５の上部の開口部を貯留受入れ口３５ａとした。そして、貯留受入れ口３５ａを、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）より下方に設けた。

しかし、これに限らず、たとえば、ホッパー３５の側壁の上端縁を、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）より上方に配置してもよい。すなわち、ホッパー３５の上部の開口部を、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）より上方に配置してもよい。

【１３２０】

この場合、たとえば、ホッパー３５の側壁の所定位置に、ホッパー３５の側壁の上端から下方へ向けて切り欠いた凹部を設ける。また、この凹部の下端は、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）より下方に配置する。そして、この凹部を、シュート部材１２０によって誘導されたメダルＭを受け入れる貯留受入れ口３５ａとすることができる。

【１３２１】

この場合、フロントドア１２を閉鎖した状態で、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）と、貯留受入れ口３５ａとされる凹部とが向き合うようにする。

また、フロントドア１２を閉鎖したときに、シュート部材１２０におけるホッパー３５側の端部（メダル誘導通路１２１の下流側の端部）付近が、貯留受入れ口３５ａとされる凹部の内側に挿入されるようにしてもよい。

【１３２２】

（１７）第１実施形態～第５実施形態、及び第１実施形態～第５実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【１３２３】

＜第６実施形態＞

第６実施形態は、エラー検知に関するものである。第６実施形態では、エラーを検知した後、所定条件を満たすまでは、当該エラーを解除できないようにしたものである。

以下の説明において、「エラー」とは、「復帰可能エラー」に相当し、「復帰不可能エラー」は含まない。

「復帰可能エラー」とは、電源をオン／オフすることなく、エラー要因を除去することができ、復帰させることが可能となるエラーである。

そして、以下では、エラーとして、ホッパーエラー、セレクタエラー、及びドア開放エラーを例示する。

ホッパーエラーとしては、たとえば、

「ＨＰ」エラー：ホッパー３５のメダル詰まり（滞留）エラー

「ＨＥ」エラー：ホッパー３５内のメダル空エラー

「Ｈ０」エラー：ホッパー３５の払出しセンサ３７の異常

が挙げられる。

なお、上記エラーがすべてのホッパーエラーという意味ではない。

【１３２４】

「ＨＰ」エラーは、たとえば払出しセンサ３７ａ及び／又は３７ｂがメダルを検知した後（払出しセンサ３７ａ及び／又は３７ｂがオン）、所定期間を経過しても払出しセンサ３７ａ及び／又は３７ｂがオフにならなかった場合（常時オン状態となった場合）のエラーである。

「ＨＥ」エラーは、ホッパーモータ３６が駆動し、払出し処理が実行されたが、払出しセンサ３７ａ及び／又は３７ｂがメダルを検知しない場合（払出しセンサ３７ａ及び／又は３７ｂがオフ）の場合のエラーである。具体的には、ホッパー３５内のメダルがなくなった場合のエラーである。

「Ｈ０」エラーは、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフのタイミングが基準値の範囲内にない場合、たとえば払出しセンサ３７ａがオンになってから払出しセンサ３７ｂがオンになるまでの時間が基準時間以内におさまっていないような場合のエラーである。

【１３２５】

また、セレクタエラーとしては、たとえば、

「ＣＥ」エラー：メダルセレクタのメダル滞留エラー

「ＣＰ」エラー：メダルセレクタ内のメダル不正通過エラー

「ＣＨ」エラー：メダルセレクタ内に配置されている通路センサ４６の異常

「Ｃ０」エラー：メダルセレクタ内に配置されている投入センサ４４の異常

「Ｃ１」エラー：メダル異常投入エラー

が挙げられる。

なお、上記エラーがすべてのセレクタエラーという意味ではない。

「ＣＥ」エラーは、２つの投入センサ４４ａ及び４４ｂのうち、下流側に位置する投入センサ４４ｂがオンになった後（メダルを検知した後）、所定期間を経過しても投入センサ４４ｂがオフにならない場合のエラーである。

「ＣＰ」エラーは、たとえば、投入センサ４４ａがオンになった後、投入センサ４４ｂがオンになることなく投入センサ４４ａがオフになったような場合のエラーである。

【１３２６】

「ＣＨ」エラーは、通路センサ４６の異常を検知したときのエラーである。たとえば通路センサ４６がメダルを検知した（通路センサ４６がオンになった）後、所定時間を経過しても通路センサ４６がオフにならないような場合のエラーである。

「Ｃ１」エラーは、通路センサ４６、又は投入センサ４４ａ若しくは４４ｂの通過時間の異常を検知したときのエラーである。

【１３２７】

さらにまた、ドア開放エラーは、「ｄＥ」エラーと称し、フロントドア１２を開放したときに検知されるエラーである。フロントドア１２を閉じ、ドアキーを所定方向に回してエラー解除操作を行うこと（後述）により解除される。

以下においてホッパーエラーと称するときは、上述したいずれかのホッパーに関するエラー、又は上述した以外のホッパーに関する何らかのエラーであるものとする。

同様に、以下においてセレクタエラーと称するときは、上述したいずれかのセレクタに関するエラー、又は上述した以外のセレクタに関する何らかのエラーであるものとする。

【１３２８】

上記の「ＨＰ」、「ＣＥ」等のエラーは、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される（メイン側でのエラー表示）。たとえばエラー発生前の獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「＊０」（「＊」は消灯を示す。）であるとき、「ＨＰ」エラーが発生すると、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は「＊０」から「ＨＰ」に切り替わる。そして、「ＨＰ」エラーが解除されると、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は「ＨＰ」から「＊０」に戻る。

また、エラーが発生すると、その旨のコマンドがサブ制御基板８０に送信される。サブ制御基板８０は、エラーコマンドを受信すると、画像表示装置２３に、受信したエラーコマンドに対応する画像表示を行い、かつ、スピーカ２２からエラーに対応する音を出力し、演出ランプ２１をエラーに対応する色で発光させる。

そして、エラーが解除されると、その旨のコマンドがサブ制御基板８０に送信される。サブ制御基板８０は、エラー解除コマンドを受信すると、画像表示装置２３、スピーカ２２、及び演出ランプ２１の状態を、エラー発生前の状態に戻す。

【１３２９】

なお、以下の例では、第１エラーであるホッパーエラーの発生中に、第２エラーであるセレクタエラーが発生した場合（図１３３）と、第１エラーであるセレクタエラーの発生中に、第２エラーであるホッパーエラーが発生した場合（図１３４）とを例示している。

ここで、セレクタエラーとホッパーエラーとが重複して発生することは、遊技中にはほ

とんど起こり得ない。具体的には、セレクタエラーが発生しているときにメダル払出し処理が実行されることは実際にはあり得ないためである。
　また、ホッパーエラーが発生しているときはブロッカ４５はオフになっているのでメダルが投入されても投入センサ４４ａ及び４４ｂの位置までメダルが到達しない。このため、ホッパーエラーが発生しているときに重ねてセレクタエラーが発生することは実際にはあり得ない。
【１３３０】
　しかし、たとえば第１に、ホッパーエラー（たとえば「ＨＥ」エラー）の発生中にメダルが投入され、何らかの原因によってブロッカ４５を通り抜け（たとえばブロッカ４５の駆動に不具合が生じた場合等）、投入センサ４４ａ及び４４ｂに到達するおそれがある。また、ホッパーエラーの発生中にメダル投入ゴト行為が行われ、メダル異常投入を検知する場合がある。
　また第２に、セレクタエラーの発生中にホッパーゴト行為が行われ、払出しセンサ３７の異常を検出する場合がある。
　このように、ホッパーエラーが発生している間にセレクタエラーが発生する場合や、セレクタエラーが発生している間にホッパーエラーが発生するおそれがある。
　そこで、第６実施形態では、上記事象も含めてエラー報知を制御する。
【１３３１】
　次に、第２実施形態で示したフローチャートを用いて、エラーの検知から報知までの流れを説明する。
　メイン制御基板５０は、図６７のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）において、ステップＳ２７４でメダルが投入されたと判断されるとステップＳ２７６に進み、メダル管理を実行する。この処理は、通路センサ４６、投入センサ４４ａ及び４４ｂの検知に基づいて、セレクタエラーの有無を判断する。具体的には、図６８の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）のステップＳ４６３（入力エラーチェック）において、割込み処理ごとにセレクタエラーが検知されたか否かを判断している。
　メイン制御基板５０は、セレクタエラーを検知すると、サブ制御基板８０に対し、その旨のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、セレクタエラーの報知を実行可能とする。
【１３３２】
　また、メイン制御基板５０は、図６７のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）において、小役が入賞したと判断したときは、ステップＳ２９４においてメダル払出し処理を実行する。あるいは、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７６のメダル管理において精算スイッチ４３が操作されたと判断したときは、精算処理に移行し、貯留メダルのメダル払出し処理を実行する。
　メダル払出し処理中は、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂにより、ホッパーエラーの有無を判断する。具体的には、図６８７の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）のステップＳ４６３（入力エラーチェック）において、割込み処理ごとにメダルのホッパーエラーが検知されたか否かを判断している。
【１３３３】
　メイン制御基板５０は、ホッパーエラーを検知すると、サブ制御基板８０に対し、その旨のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、ホッパーエラーの報知を実行可能とする。
　さらにまた、エラーの検知中やエラーの報知中に電源断が発生し、当該エラーに係るデータをバックアップする必要があるときは、図６９の電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）において、たとえばステップＳ２７７２の処理前に、エラーに係るデータのバックアップ処理を実行する。
　そして、電源が投入されると、図６３の電源復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）におけるいずれかのタイミングにおいて、バックアップしたエラーに係るデータの読込みを実行し、電源断前の状態に復帰させる。

【１３３４】
図１３３は、第６実施形態におけるエラー報知の例１を示すタイムチャートであり、それぞれ第１エラーの検知状況、第１エラーの報知状況、第２エラーの検知状況、及び第２エラーの報知状況を示している。
図１３３の例１では、第１エラーはホッパーエラーであり、第２エラーはセレクタエラーである。ただし、このエラーに限られるものではない。
エラー報知は、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０の双方で行われる。
メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８によりエラー報知を行う。たとえば上述したメダル滞留エラーを検知したときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ＣＥ」とセグ表示する。また、サブ制御基板８０は、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３によりエラー報知を行う。以下の例で示すエラー報知の「ＢＧＭ」は、サブ制御基板８０によるエラー報知音の出力に相当する。
【１３３５】
まず、第１エラーの要因が発生した時には、他のエラーは発生していないものとする。第１エラーの要因が発生すると、メイン制御基板５０により第１エラーが検知される。なお、この例では、第１エラーの要因が発生したタイミングと、第１エラーを検知したタイミングは、同時（タイムラグを有さない）であるものとする。実際には、エラーの要因が発生すると、その後に実行される割込み処理によってエラーが検知される（エラーが発生したと判断される）ので、最長で一割込み時間（たとえば「２．２３５」ｍｓ）のタイムラグが生じるが、ここでは当該タイムラグを無視するものとする。
【１３３６】
上述したように、メイン制御基板５０は、第１エラーを検知すると、第１エラーに係るエラーコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、第１エラーに係るエラーコマンドを受信すると、第１エラーの報知を行う。
一方、メイン制御基板５０は、第１エラーが検知されてからは、所定期間、第１エラーの解除操作を有効にしないように制御する。ここで、所定期間内であっても、第１エラーの要因の除去自体は可能である。ただし、所定期間内に第１エラーの要因が除去された場合であっても、所定期間を経過するまでは、第１エラーの解除操作を無効とする。なお、所定期間の経過後であっても第１エラーの要因を除去可能であるのはもちろんである。
このため、第１エラーの報知は、最低でも所定期間実行される。この所定期間内で、エラーに係るＢＧＭが１ループするように構成されている。換言すれば、第１エラーの報知として、少なくともＢＧＭが１ループすることとなる。サブ制御基板８０は、ＢＧＭを出力するための音源データを記憶しており、この音源データの始めから終わりまでの再生がＢＧＭの「１ループ」に相当する。
なお、所定期間の経過後も第１エラー解除操作が実行されないときは、第１エラーの報知は継続され、そのＢＧＭは２ループ目に移行する。
【１３３７】
ここで、「所定期間」の始期は、「第１エラーを検知した後の所定のタイミング」である。そして、「第１エラーを検知した後の所定のタイミング」とは、メイン制御基板５０が第１エラーを検知した時、メイン制御基板５０がエラー状態をセットした時、メイン制御基板５０がエラーコマンドをサブ制御基板８０に送信した時、サブ制御基板８０がエラー報知を開始した時、等が挙げられる。本実施形態では、「第１エラーを検知した後の所定のタイミング」は、「第１エラーを検知した時」であるものとする。
以上より、第６実施形態において、「第１エラーを検知したとき」とは、「第１エラーの要因が発生したとき」であり、かつ、「第１エラーを検知した後の所定のタイミング」である。
所定期間の経過後、第１エラーの解除操作を行うときは、後述する第７実施形態で詳述するが、ドアキーＤＫをフロントドア１２のドアキー挿入口１６０ａに挿入し、反時計回りに４５度回転させ、内部に設けられたリセットセンサ１７５（図１４７）をオンにすることにより行う。

なお、エラー解除操作は、ドアキーＤＫを反時計回りに回すことに限らず、種々の方法が挙げられる。たとえば図１１２に示したリセットスイッチ１５３を押すことをエラー解除操作とすることが挙げられる。

【１３３８】

リセットセンサ１７５がオンを検知すると、検知した第１エラーの要因が除去されているか否かを判断する。所定期間が経過しており、かつ、第１エラーの要因が除去されていると判断したときは、メイン制御基板５０側の第１エラーの報知を終了する。また、サブ制御基板８０に対して第１エラーが解除された旨のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、第１エラーの報知を終了する。これに対し、リセットセンサ１７５のオンを検知したが、第１エラーの要因が除去されていないと判断したときは、メイン制御基板５０は、第１エラーの報知を継続する。また、サブ制御基板８０に対しては、エラー解除コマンドを送信しない。これにより、サブ制御基板８０側でも第１エラーの報知が継続される。

【１３３９】

また、リセットセンサ１７５のオンを検知し、かつ、第１エラーの要因が除去されていると判断した場合であっても、所定期間を経過していないときは、メイン制御基板５０は、第１エラーの報知を継続する。また、サブ制御基板８０に対しては、エラー解除コマンドを送信しない。これにより、サブ制御基板８０側でも第１エラーの報知が継続される。

なお、所定期間を経過したか否かの判断は、たとえば以下のようにして行う。まず、所定期間の開始のタイミングで、所定期間に相当するタイマ値をＲＷＭ５３にセットし、割込み処理ごとに「１」減算する。そして、割込み処理ごとにタイマ値が「０」になったか否かを判断し、タイマ値が「０」でないと判断したときは所定期間を経過していないと判断し、タイマ値が「０」であると判断したときは所定期間を経過したと判断する。

【１３４０】

図１３３の例では、第１エラーの要因が除去された後、所定期間を経過する前に第１エラーの解除操作（ドアキーＤＫを回す操作）が行われた例を示しているが、この場合の第１エラーの解除操作は無効であり、第１エラーの報知を終了させることができない。

所定期間の経過後に再度第１エラーの解除操作が行われると、当該解除操作は有効となるので、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、第１エラーが解除された旨のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、第１エラーの報知を終了する。

【１３４１】

また、図１３３の例１では、所定期間中に第２エラーの要因が発生した例を示している。この例１では、所定期間中は、他のエラーを検知しない。したがって、所定期間が経過する前に第２エラーの要因が発生しているが、所定期間中は第２エラーが検知されない。

このように制御する方法としては、所定期間中は、メイン処理を第２エラーの検知処理まで進まないようにすることが挙げられる。

なお、この例１では所定期間中は第２エラー（セレクタエラー）を検知しないが、他のエラーについては検知可能としてもよい。

第１エラーの所定期間が経過すると、メイン制御基板５０は、第２エラーを検知し、その旨のコマンドをサブ制御基板８０する。これにより、サブ制御基板８０は、第２エラーの報知を実行する。したがって、第１エラーに対応する所定期間の終了と略同時に第２エラーの報知が行われる（第２エラーに対応する所定期間が開始する）。

このようにして、本実施形態では、第１エラーの報知と第２エラーの報知とを重複して実行しない。このため、第１エラーの報知が終了した後、第２エラーの報知が開始する。なお、第２エラーの報知開始前に第２エラーが検知されているのはもちろんである。

また、第２エラーの報知が開始されると、第２エラーの報知開始時から所定期間は、第２エラーの解除操作の無効期間となる。よって、この点は第１エラーの場合と同じである。このため、当該所定期間中は第２エラーを解除する（第２エラーの報知を終了する）ことができない。

【１３４２】
第２エラーの報知は、第１エラーの報知と同様に、所定期間でＢＧＭが１ループするように構成されている。このため、第２エラーの報知によって、少なくともＢＧＭが１ループするように構成されている。
所定期間の経過後は、第２エラーの解除操作が可能となる。第２エラーの解除操作は第１エラーの解除操作と同様に、ドアキーＤＫを反時計回りに４５度回す操作である。
第２エラーの要因が除去され、かつ、所定期間の経過後に第２エラーの解除操作が行われると、当該解除操作は有効となるので、メイン制御基板５０は、メイン制御基板５０側の第２エラーの報知を終了し、かつ、サブ制御基板８０に対し、第２エラーが解除された旨のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、第２エラーの報知を終了する。
【１３４３】
以上のようにして、第１エラーが発生すると、第１エラーの報知は少なくとも所定期間行われる。また、第２エラーが発生すると、第２エラーの報知が少なくとも所定期間行われる。よって、第１エラーの発生後、第１エラーの報知が終了する前に第２エラーが発生しても、第１エラーの報知期間（所定期間）が短縮されることはない。
なお、第１エラーについては、第１エラーの要因が発生したと略同時に第１エラーが検知されるので、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３中、エラーログ（履歴）には、第１エラーの検知時が第１エラーの発生日時として記憶される。
これに対し、第２エラーについては、第２エラーの検知時が第２エラーの発生日時として記憶される。したがって、厳密には、第２エラーが実際に発生した日時と、ＲＷＭ５３に記憶される発生日時（実際には検知日時）との間にはずれが生じる場合がある。
【１３４４】
図１３４は、エラー報知の例２を示すタイムチャートである。例２において、図１３３の例１と相違する点は、第１エラーの所定期間中であっても第２エラーを検知する点である。また、例２では、第１エラーはセレクタエラーであり、第２エラーはホッパーエラーである。ただし、これらのエラーに限られるものではない。
図１３４において、第１エラーが検知された後、所定期間中に第２エラーの要因が発生すると、当該所定期間中であっても第２エラーを検知する。ただし、第１エラーの報知と重複して第２エラーの報知を実行しない。第１エラーの要因が除去され、第１エラーにおける所定期間が経過し、かつ、第１エラーの解除操作が行われると、第１エラーの報知を終了する。第１エラーの報知が終了すると、既に検知していた第２エラーの報知を開始する。第２エラーの報知を開始すると、第２エラーの報知期間として改めて所定期間が開始され、当該所定期間が経過するまでは第２エラーの解除操作は無効となる。第２エラーの要因が除去され、当該所定期間が終了し、かつ、第２エラーの解除操作が行われると、第２エラーの報知を終了する。
以上のようにして、第１エラーが発生すると、第１エラーの報知は少なくとも所定期間行われる。また、第２エラーが発生すると、第２エラーの報知が少なくとも所定期間行われる。よって、第１エラーの発生後、第２エラーが発生したからといって、第１エラーの報知期間（所定期間）が短縮されることはない。
【１３４５】
図１３５は、エラー報知の例３を示すタイムチャートである。例３では、第１エラーはホッパーエラー又はセレクタエラーのいずれかである。あるいはこれら２つのエラー以外の復帰可能エラーであってもよい。
図１３５の例３では、第１エラーが検知された後、所定期間中にフロントドア１２が開放され、ドア開放エラー（以下単に「ドアエラー」という。）が検知された例を示している。
第６実施形態では、ドアエラーは、所定期間中であっても検知可能とし、かつ報知可能とする。さらに、ドアエラーはいつでも（所定期間中であっても）解除可能であり、フロントドア１２を閉じて解除操作が行われればその時点でドアエラーの報知が終了する。換

言すれば、ドアエラーは、第１エラー等と異なり、一旦発生したら所定期間にわたって報知されるエラーではない。
フロントドア１２が開放されるとドアスイッチ１７がオンとなり、メイン制御基板５０はフロントドア１２の開放を検知する。メイン制御基板５０はフロントドア１２の開放を検知すると、メイン側でのエラー報知（「ｄＥ」の表示）を行い、かつ、その旨のコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、ドアエラーを報知する。
上述したセレクタエラーやホッパーエラーが発生したときは、エラー要因を除去するため、ホール店員は、フロントドア１２を開放するが、このときにフロントドア１２の開放が検知され、ドアエラーが発生することとなる。
【１３４６】
図１３５の例３では、第１エラーが検知された後、所定期間中にフロントドア１２が開放されると、所定期間中であるか否かにかかわらず直ちにドアエラーが検知される。さらに、ドアエラーが検知されると、直ちにドアエラー報知が行われる。したがって、第１エラーの報知とドアエラーの報知とが重複して行われる。たとえば、第１エラーの報知に対応するＢＧＭと、ドアエラー音（たとえば警報音や、「扉が開いています」を連呼する音声等）を重複して出力する。
ここで、ドアエラーを報知している間は、第１エラーの報知音量を通常時よりも低くしてもよい。あるいは、ドアエラーを報知している間は、第１エラーの報知を画像のみとし、音声出力をなくしてもよい。さらには、ドアエラーを報知している間は、第１エラーの報知を中断してもよい。
【１３４７】
フロントドア１２を閉じ、ドアエラーの解除操作を行うと、所定期間内であるか否かにかかわらず、フロントドア１２が閉鎖されているか否かが判断され、フロントドア１２が閉鎖されている（ドアエラーが解除された）と判断されると、ドアエラーの報知は終了する。したがって、第１エラーの報知のみが継続する。
第１エラーは、上記例と同様に、所定期間が経過するまでは解除することができず、所定期間の経過後に第１エラー解除操作を行うことにより解除可能となる。
なお、図１３５では図示していないが、第１エラーの所定期間の経過後かつ第１エラーの要因除去後にフロントドア１２を閉鎖し、ドアエラー解除操作を行ったときは、ドアエラーの報知及び第１エラーの報知の双方を終了してもよい。この場合、ドアエラーの解除操作は第１エラーの解除操作を兼ねることとなる。
【１３４８】
図１３６は、第１エラーの発生中に電源断（電源の供給を遮断する事象）が発生した例４を示すタイムチャートである。
この例では、「所定期間＝時間ｔ１＋時間ｔ２」であるものとし、第１エラーが検知され、所定期間が開始された後、時間ｔ１経過時に電源断が発生したものとする。
第１エラーが検知されたことにより第１エラーの報知が行われるが、電源断が生じると、やがて電源が供給されなくなることから、第１エラーの報知も中断する。
ここで、本実施形態では、所定時間のうちの時間ｔ１を経過したことを示すデータをバックアップデータとして電源断処理時にＲＷＭ５３に記憶しておく。
電源断後、電源が投入されると、（電源断前にエラーを検知していたか否かにかかわらず）電源断前の状態に復帰する。電源断前にエラーを検知していたときは、図４２に示す電源復帰処理の終了後、電源断時にバックアップされた時間ｔ１に関するデータが読み込まれ、所定のタイミングで第１エラーの報知が再開される。
【１３４９】
そして、電源断からの復帰後は、時間ｔ２を経過するまで第１エラーの解除操作を無効とする。これにより、電源断の発生前後合算で、第１エラーの報知期間（所定期間）、換言すれば第１エラーの操作解除の無効期間を確保することができる。このようにすることで、第１エラーが検知された後、たとえばゴト行為により電源断されても、当該電源断か

らの復帰後に、第１エラー報知を行うことができ、かつ、電源断の発生前後合わせて所定期間を確保することができる。
　電源断からの復帰後に第１エラーの報知が再開されると、当該報知が再開されてから時間ｔ２を経過するまでは第１エラーを解除することができない。時間ｔ２の経過後は、第１エラーの要因が除去されていれば、第１エラーを解除可能となる。
【１３５０】
　図１３７の例５は、第１エラーの発生中に電源断が発生したときの例を示すタイムチャートであり、図１３６の変形例である。
　この例では、所定期間中の時間ｔ１経過時に電源断が発生した場合に、時間ｔ１に関するデータをバックアップしない。
　そして、電源断からの復帰後は、第１エラーの要因が除去されていることを条件に、電源断からの復帰後における第１エラーの報知時間が時間ｔ２未満であっても第１エラーの報知を解除可能とする。このようにして、電源断からの復帰後は第１エラーの報知を再開するものの、電源断前後合わせて所定時間を確保しないようにしてもよい。
　このように制御する場合には、たとえば、電源断からの復帰時に、所定期間の残り時間に相当するタイマ値としてＲＷＭ５３に「０」が記憶されるようにする。このため、電源断からの復帰後に、第１エラーの要因が除去されていれば、第１エラーの解除操作を行うとすぐに第１エラーの報知を終了することができる。
【１３５１】
　次に、セレクタエラーとホッパーエラーの種々の発生状況と、その場合の報知態様の具体例について説明する。以下の説明において、セレクタエラー１は、メダルの逆流が発生したことによるエラーである。たとえば投入センサ４４ｂ（下流側）が最初にメダルを検知した後に投入センサ４４ａ（上流側）がメダルを検知したときには、メダルの逆流が発生したと判断され、セレクタエラー１となる。
　また、セレクタエラー２は、メダルの滞留が発生したことによるエラーである。たとえば投入センサ４４ａ及び／又は４４ｂは、メダルの通過に従ってオフ→オン→オフとなるが、オン状態が所定時間持続したような場合に相当する。
　そして、以下の例では、最初にセレクタエラー１が発生した後、その直後にセレクタエラー２が発生した例を挙げている。
【１３５２】
　ここで、メダルの逆流が発生したとき（ゴト行為による不正なメダル投入を含む）は、投入センサ４４の異常を検知することによりセレクタエラー１（逆流）となるが、メダルの逆流が発生すると、通常はメダルセレクタ内でメダル詰まりが発生する。したがって、発生したメダル詰まりを除去することにより、セレクタエラー１の要因が除去される。
　セレクタエラー２（滞留）が発生したときも同様に、メダルセレクタ内でメダル詰まりが発生するので、その詰まったメダルを除去することによりセレクタエラー２の要因が除去される。
　また、ホッパーエラーがたとえばホッパーエンプティエラーである場合には、ホッパーにメダルを補充することにより当該ホッパーエラー要因が除去される。また、ホッパーエラーがたとえばホッパー出口のメダル詰まりである場合には、詰まったメダルを除去することにより当該ホッパーエラー要因が除去される。
　さらにまた、ホッパーエラーがたとえば払出しセンサ３７ａの異常（ゴト行為による不正な払出しを含む）である場合には、当該ホッパーエラーの要因を除去する操作はなく、エラー解除操作が行われた後、再度、払出しセンサ３７の異常の有無が判断される。
【１３５３】
　なお、以下の例では、エラーの解除不能期間（上記の「所定時間」に相当）であるか否かにかかわらず、エラー解除操作が行われた時点では、当該エラーの要因は除去されている（当該エラーは発生していない）ものとする。
　さらにまた、「エラー解除操作」とは、ドアキーＤＫを反時計回りに４５度回す操作に相当する（ただし、上述したように、リセットスイッチ１５３をオンにする操作等でもよ

い。）。
【１３５４】
図１３８（ａ）は、エラー報知の例６を示すタイムチャートである。
この例では、まず、セレクタエラー１の要因が発生し、その直後にセレクタエラー２が発生している。この場合、最初に発生したセレクタエラー１に基づいて、セレクタエラー１の報知を実行する。セレクタエラー１の報知が開始されると、「（エラー）解除不能期間１」（本例では「５秒間」）中は、セレクタエラー解除操作が実行されてもセレクタエラー１の報知は終了しない。
さらに、セレクタエラー１の報知中であって解除不能期間１中に、ホッパーエラーの要因が発生している例を示している。上述したように、セレクタエラーが発生した後は遊技の進行は中断されているのでメダルの払出しは実行されないのでホッパーエラーが発生することは想定しにくいが、たとえばゴト行為によりメダルの払出しが強制的に実行されるおそれがあり、そのような場合にはホッパーエラーとなる。
【１３５５】
以上より、セレクタエラー１の報知中（解除不能期間１中）に、セレクタエラー１、セレクタセラー２、ホッパーエラーの３つが重なっている。
そして、最初の解除不能期間１中に、セレクタエラーの要因が除去され、セレクタエラー解除操作が行われたときは、その解除操作は無効であるので、セレクタエラー１の報知は終了しない。
次に、セレクタエラー１の報知開始から５秒経過時にセレクタエラー解除操作が実行されると、その操作は有効であるので、セレクタエラー１の報知が終了する。
なお、解除不能期間の５秒後に実行されるエラー解除操作は、５秒を経過していればいつでもよい（他も解除不能期間も同様である）。
セレクタエラーの解除操作（有効）が実行され、セレクタエラー１の報知が終了すると、次に、セレクタエラー２の報知に切り替わる。このセレクタエラー２を報知する解除不能期間２も、改めて「５秒」間継続される。したがって、セレクタエラー２の要因が発生してから５秒以上経過しており、かつ、セレクタエラー２の要因が除去されているとしても、解除不能期間２が終了するまでは、セレクタエラー２の報知を終了できない。
【１３５６】
セレクタエラー２の報知開始から５秒経過時にセレクタエラー解除操作が実行されると、その操作は有効であるので、セレクタエラー２の報知が終了する。セレクタエラー２の報知が終了すると、次に、ホッパーエラーの報知に切り替わる。このホッパーエラーを報知する解除不能期間３も、改めて「５秒」間継続される。したがって、ホッパーエラーの要因が発生してから５秒以上経過しており、かつ、ホッパーエラーの要因が除去されているとしても、解除不能期間３が終了するまでは、ホッパーエラーの報知を終了できない。
ホッパーエラーの報知開始から５秒経過時にホッパーエラーの解除操作が実行されると、その操作は有効であるので、ホッパーエラーの報知が終了する。
以上のようにして、３つのエラーが重なっても、各エラーごとに「５秒」間のエラー報知が実行され、それぞれの「５秒」間は、解除不能期間となっている。
【１３５７】
図１３８（ｂ）は、（ａ）の変形例を示すタイムチャートである。
図１３８（ｂ）の例は、図１３８（ａ）において、最初のセレクタエラー１の報知から「２０秒」経過後にセレクタエラーの解除操作を実行した場合を示している。
この場合、セレクタエラーの解除操作は、セレクタエラー１の報知から「２０」秒を経過しているので、最初の解除不能期間１（「５秒」）を過ぎている。したがって、エラー解除操作によりセレクタエラー１の報知が終了することは、図１３８（ａ）と同じである。
ただし、解除不能期間１の経過後、何秒経過してからエラー解除操作を実行しても、他の解除不能期間（解除不能期間２や解除不能期間３）がキャンセルされたり、他の解除不能期間（解除不能期間２や解除不能期間３）が短縮されたりすることはない。

したがって、セレクタエラー１の報知から「２０」秒を経過した後にセレクタエラーの解除操作を行っても、セレクタエラー１の報知は終了するが、次に、セレクタエラー２の報知が開始される。そして、セレクタエラー２の報知は、「５秒」間の解除不能期間２を有するので、この解除不能期間２中にセレクタエラーの解除操作を行っても無効となる。解除不能期間２の「５秒」の経過後にセレクタエラーの解除操作を実行すると、その解除操作は有効となり、セレクタエラー２の報知が終了する。ただし、その後はホッパーエラー報知が実行される。

【１３５８】

図１３９は、エラー報知の例７を示すタイムチャートである。

この例７では、最初の解除不能期間である「５秒」以内に、複数のエラーが発生した場合には、解除不能期間が５秒を超えて継続する例である。

図１３９の例では、最初にホッパーエラーの要因が発生し、ホッパーエラー報知が行われる。次に、ホッパーエラー報知から「５秒」を経過する前に、セレクタエラー１（逆流）及びセレクタエラー２（滞留）が発生している。

この場合、ホッパーエラー報知の開始から「５秒」経過後にホッパーエラーの解除操作を実行しても、ホッパーエラー報知を終了できないようにしている。そして、この例７では、ホッパーエラー報知から１０秒を経過すると、ホッパーエラーの解除操作が有効となるように構成されている。

なお、この例７では、ホッパーエラーの解除操作が有効となるまでの期間を「１０秒」としたが、これに限らず、「１５秒」であってもよい。「１５秒」とすれば、「ホッパーエラーの報知の解除不能期間（５秒）＋セレクタエラー１の報知の解除不能期間（５秒）＋セレクタエラー２の報知の解除不能期間（５秒）」と等しくなる。

【１３５９】

また、ホッパーエラーが報知された後、１０秒が経過したときに、ホッパーエラー、セレクタエラー１、及びセレクタエラー２のすべての要因を除去した上で、エラーの解除操作を実行すると、ホッパーエラーの報知を終了する。さらには、ホッパーエラーの報知終了後に、セレクタエラー１の報知やセレクタエラー２の報知を実行しない。

この例７のように、最初のエラーの報知期間中に他のエラーが累積的に発生した場合に、十分なエラーの報知期間を確保したときは、最初のエラー解除操作が実行されれば、他のエラーの報知を実行することなく、正常状態に復帰してもよい。なお、エラー解除操作が実行され、エラー報知を終了するときには、すべてのエラーの要因が除去されている必要があるのはもちろんである。

【１３６０】

図１４０は、エラー報知の例８を示すタイムチャートである。

この例８は、最初にホッパーエラーの要因が発生し、ホッパーエラーが報知された後、最初の解除不能期間１（５秒）内に、セレクタエラー１（逆流）及びセレクタエラー２（滞留）が発生した例である。すなわち、エラーの発生状況は、図１３９の例７と同一である。

この例では、最初の解除不能期間１（５秒）は、ホッパーエラーに対応する期間であり、この解除不能期間１中にホッパーエラーの解除操作が実行されてもホッパーエラーの報知は終了しない。

解除不能期間１の経過後、ホッパーエラーの解除操作が行われると、その解除操作は有効になり、ホッパーエラーの報知を終了する。ホッパーエラーの報知が終了すると、次のセレクタエラー１の報知（解除不能期間２（５秒））に移行する。

【１３６１】

解除不能期間２（５秒）は、セレクタエラー１に対応する期間であり、この解除不能期間２中にセレクタエラーの解除操作が実行されてもセレクタエラー１の報知は終了しない。

解除不能期間２の経過後、セレクタエラーの解除操作が行われると、その解除操作は有効になり、セレクタエラー１の報知を終了する。セレクタエラー１の報知が終了すると、

次にセレクタエラー２報知（解除不能期間３（５秒））に移行する。
解除不能期間３（５秒）は、セレクタエラー２に対応する期間であり、この解除不能期間３中にセレクタエラーの解除操作が実行されてもセレクタエラー２の報知は終了しない。
解除不能期間３の経過後、セレクタエラーの解除操作が行われると、その解除操作は有効になり、セレクタエラー２の報知を終了する。
【１３６２】
次に、セレクタエラー２の報知が終了すると、ホッパーエラーの報知をもう一度実行する（２回目）。なお、この時点ではホッパーエラーは発生していない。最初に発生したホッパーエラーをもう一度報知することにより注意喚起を行うものである。
そして、２回目のホッパーエラーの報知は、解除不能期間４（５秒）の間継続する。解除不能期間４の間にエラー解除操作が実行されても２回目のホッパーエラーの報知は終了しない。解除不能期間４の経過後、エラーの解除操作が行われると、その解除操作は有効になり、２回目のホッパーエラーの報知を終了する。２回目のホッパーエラーの報知が終了すると、正常に復帰する。
以上のようにして、その時点ではエラーは発生していないが（エラーの要因が除去されているが）、注意喚起等のために、最初に発生したエラーを改めて報知してもよい。
【１３６３】
図１４１の例９は、図１４０と同様に、ホッパーエラー、セレクタエラー１、セレクタエラー２の順にエラーが発生した状況を示すタイムチャートである。
図１４１の例９では、最初にホッパーエラーの要因が発生し、ホッパーエラーの報知が行われ、このホッパーエラーの報知中に、ホッパーエラーの要因が除去され、かつ、セレクタエラーの要因も除去された例である。
解除不能期間１内に、すべてのエラー要因が除去された場合に、解除不能期間１の経過後にホッパーエラーの解除操作を行うと、ホッパーエラーの報知が終了し、次のセレクタエラー１の報知を開始する。すなわち、この時点でセレクタエラーの要因は除去されているが、セレクタエラー１が発生したことに基づいて、その時点でセレクタエラーの要因が除去されているか否かにかかわらず、セレクタエラー１を報知し、解除不能期間２が経過するまで当該報知を継続する。解除不能期間２が経過するまでは、エラーの解除操作が実行されても無効となる。
【１３６４】
解除不能期間２の経過後、エラーの解除操作を行うと、セレクタエラー１の報知が終了し、次のセレクタエラー２の報知を開始する。上記と同様に、この時点でセレクタエラーの要因は除去されているが、セレクタエラー２が発生したことに基づいて、その時点でセレクタエラーの要因が除去されているか否かにかかわらず、セレクタエラー２を報知し、解除不能期間３が経過するまで当該報知を継続する。解除不能期間３が経過するまでは、エラーの解除操作が実行されても無効となる。
解除不能期間３の経過後、エラーの解除操作を行うと、セレクタエラー２の報知が終了し、正常状態に復帰する。
このようにして、その時点でエラー要因が除去されているか否かにかかわらず、発生したエラー順に、解除不能期間を有するエラー報知を行ってもよい。
【１３６５】
以上、本発明の第６実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）図１３６の例において、電源断からの復帰後に、第１エラーの報知を改めて所定期間継続することも可能である。すなわち、電源断からの復帰後の所定期間中は、第１エラーの解除操作を無効とする。
このように制御する方法としては、たとえば電源断が検知され、電源断処理に移行するときに、所定期間の全時間に相当するデータをバックアップしておくことが挙げられる。
さらにこの場合に、電源断からの復帰後は改めて所定期間の報知を可能とするが、この

所定期間中に第１エラーの解除操作が行われたときは、当該所定期間を経過する前であっても第１エラーの報知を終了可能としてもよい。

【１３６６】

（２）図１３６の例において、第１エラーを検知した後、所定時間の経過後であって第１エラーの解除操作が実行される前に電源断が発生したときは、以下のように制御することが可能である。

第１の方法としては、電源断からの復帰後は、第１エラーを報知しないことが挙げられる。電源断前にすでに所定時間の第１エラーの報知を実行しているためである。

また第２の方法としては、電源断からの復帰後は、第１エラーの報知を再開するが、第１エラーの解除操作が実行されることなく（第１エラー報知の再開時から）特定時間を経過したときは、第１エラーの解除操作が実行されなくても第１エラー報知を終了してもよい。

さらにまた第３の方法として、図１３７の例と同様に、電源断からの復帰後は、第１エラー報知を再開するが、第１エラーの解除操作が実行された時点で第１エラー報知を終了してもよい。

【１３６７】

（３）図１３３の例１では、第１エラーを検知した後、所定時間を経過するまでは第２エラーを検知しないようにした。また、図１３４の例２では、第１エラーを検知した後、所定時間を経過する前であっても第２エラーを検知するようにした。

これら以外の方法として、たとえば第１エラーを一旦検知した後は、所定期間を経過するまでは第１エラーも検知しないようにしてもよい。そして、所定期間を経過した後、第１エラーの要因が除去されたか否かを判断してもよい。

この場合に、第１エラーの要因が除去されていないときは第１エラーの報知を継続する。また、所定期間を経過した後、第１エラーの要因が除去されている場合であっても、第１エラーの解除操作が実行されていないときは、第１エラーの報知を継続する。

これに対し、所定期間を経過した後、第１エラーの要因が除去されており、かつ、第１エラーの解除操作が実行されているときは、第１エラーの報知を終了する。

【１３６８】

たとえばホッパーに対してゴト行為が行われ、不正払出しが行われたとする。１回目の不正払出しが行われたことに基づいてホッパーエラーを検知すると、ホッパーエラーを報知する。次に、当該ホッパーエラーの報知中に２回目の不正払出しが行われたとする。この場合、２回目の不正払出しを検知してもよく、検知しなくてもよい。

そして、所定期間を経過する前は、エラー解除操作が実行されてもその操作は無効であり、ホッパーエラーの報知は終了しない。次に、所定期間の経過後、エラーの解除操作が実行されると、ホッパーエラーの報知を終了して正常状態に復帰する。換言すれば、エラーの解除操作が実行された後、再度、２回目の不正払出しに対応するホッパーエラーの報知は実行しない。

以上のように制御することも可能である。

【１３６９】

（４）第１エラーの要因が除去されており、かつ、第１エラーの報知が終了し、他のエラーを検知していないときは、すぐに遊技可能である。

また、第１エラーの要因が除去されており、かつ、第１エラーの報知が終了し、他のエラーを検知していないときは、設定確認状態に移行可能である。遊技待機中に、設定キーＣＫを設定キー挿入口１５１に挿入し、設定キーＣＫを時計回りに９０度回転させたとき（後述する図１５０）は、図６６に示す設定確認処理に移行可能である。

（５）上記実施形態において、具体的な「所定期間」は、種々設定することができる。「所定期間」を短めの期間とする場合には、たとえば「５秒」程度にすることが挙げられる。一方、長めの期間とする場合には、たとえば「６０秒」程度にすることが挙げられる。

【１３７０】

＜第７実施形態＞
第７実施形態は、ドアキー（ドアキーと対比する設定キーを含む）に関するものである。
第７実施形態（他の実施形態も同様である）において、ドアキーＤＫや設定キーＣＫの時計回り（「右回り」とも称する。）、反時計回り（「左回り」とも称する。）とは、キー側から見た回転方向を表している。
図１４２は、スロットマシン１０の外観斜視図である。スロットマシン１０を遊技者側から見たときに、フロントドア１２の右縁寄り（右側の側板１３ｄ側）であって、メダル投入口４７の下方付近に、ドアキー挿入口１６０ａが設けられている。このドアキー挿入口１６０ａに後述するドアキーＤＫを挿入し、時計回りに４５度回転させると、フロントドア１２が開放可能となる。フロントドア１２が開放されるときは、キャビネット１３に対し、図１４２中、フロントドア１２の左側を軸として開放する。
【１３７１】
図１４３は、ドアキーＤＫ及びドアキーシリンダ１６０を示す図である。
図１４３中、（ａ）はドアシリンダー１６０を示す正面図であり、（ｂ）はドアシリンダー１６０のドアキー挿入口１６０ａからドアキーＤＫが挿入された状態を示す側面図である。同図（ｂ）では、ドアキーＤＫを実線で図示し、ドアキーシリンダ１６０を２点鎖線で図示している。
図１４３（ａ）に示すように、ドアキーシリンダ１６０は、外筒１６１と、その内部に収容された内筒１６２とを備える。ドアキーシリンダー１６０の外筒１６１はフロントドア１２に固定されており、外筒１６１に対して内筒１６２が回転可能に形成されている。
【１３７２】
内筒１６２は、その中央部に、ドアキーＤＫを挿入するためのドアキー挿入口１６０ａを備える。また、外筒１６１の内筒１６２側には、２箇所に溝部１６１ａを備える。
一方、ドアキーＤＫは、２箇所に突起ＤＫ１を備え、ドアキーＤＫをドアキー挿入口１６０ａに挿入すると、２つの突起ＤＫ１がそれぞれ２つの溝部１６１ａ内に入り込む構造となっている。ドアキーシリンダ１６０の全長Ｌ１１は、ドアキーＤＫのキーウェイＤＫ２（鍵溝が形成されている部分）の長さより長く形成されている。ドアキーＤＫがドアキー挿入口１６０ａに挿入されたときに、ドアキーＤＫのキーウェイＤＫ２の溝形状とドアキーシリンダ１６０の内部形状とが嵌合したとき（ドアキーシリンダ１６０の内部形状と合致するドアキーＤＫが挿入されたとき）に、ドアキーＤＫを回転可能となり、内筒１６２を回転させることが可能となる。
【１３７３】
また、図１４３（ｂ）に示すように、ドアキーシリンダ１６０の先端には、カム１７１が連結されている。そして、ドアキーＤＫを挿入して内筒１６２を回転させると、内筒１６２に連動してカム１７１も同時に回転可能に構成されている。なお、カム１７１の詳細については後述する（図１４６等）。
【１３７４】
図１４４は、ドアキー挿入口１６０ａと、挿入されたドアキーＤＫの位置関係とを示す正面図である。図１４４では、ドアキーＤＫを２点鎖線で示している。
図１４４（ｂ）の状態は、いわゆる初期状態（図１４３（ａ）に示す状態）であり、ドアキーＤＫが挿入されていないときの内筒１６２の位置を示している。この状態では、ドアキー挿入口１６０ａ（内筒１６２のドアキーＤＫが挿入される空間）が図中、上下方向に延びている。なお、フロントドア１２が閉じられており、かつ、図１４４（ｂ）に示す状態では、ドアキーＤＫが挿入されているか否かにかかわらず、フロントドア１２はキャビネット１３に対してロックされており、フロントドア１２は閉塞状態（開放できない状態）である。
【１３７５】
これに対し、図１４４中、（ａ）の状態は、（ｂ）の状態に対し、ドアキーＤＫを反時計回りに４５度回転した状態を示す。この状態は、スロットマシン１０に発生したエラー

を解除するときに操作するドアキーＤＫの方向を示す。
　上述したように、ホッパーエラーやセレクタエラー等が発生し、ホール店員がこれらのエラー要因を除去したときに、当該エラー要因を除去したたけではエラー報知は継続され、エラー発生前の状態には復帰しない。エラー要因を除去した後、フロントドア１２を閉じ、ドアキーＤＫをドアキー挿入口１６０ａに挿入し、ドアキーＤＫを反時計回りに４５度回転させ、図１４４（ａ）に示す状態とする。換言すれば、第６実施形態において、「エラー解除操作」とは、図１４４（ａ）に示す位置までドアキーＤＫを回すことに相当する。
　これにより、後述するリセットセンサ１７５が当該エラー解除操作を検知する。エラー解除操作が検知されると、エラー要因が除去されているか否かを判断し、エラー要因が除去されていないと判断したときはエラーは解除されずにエラー報知が継続する。これに対し、エラー要因が除去されたと判断したときはエラー報知を終了し、エラー検知前の状態に復帰する。
【１３７６】
　図１４４（ｂ）の状態においてドアキーＤＫをドアキー挿入口１６０ａ内に挿入し、図１４３（ｂ）に示すようにドアキーＤＫのキーウェイＤＫ２が内筒１６２内に入り込むと、ドアキーＤＫの２つの突起ＤＫ１は外筒１６１の溝１６１ａ内に入り込む。この状態で図１４４（ａ）に示すようにドアキーＤＫが反時計回りに４５度回転されると、ドアキーＤＫの突起ＤＫ１は、外筒１６１の内部であって溝部１６１ａが形成されていない位置まで移動する。このため、図１４４（ａ）に示す状態においてドアキーＤＫを引き抜こうとしても、突起ＤＫ１と外筒１６１とが当接し、ドアキーＤＫを引き抜くことができない。ドアキー挿入口１６０ａに挿入したドアキーＤＫを引き抜くことができるのは、図１４４（ｂ）に示す位置、すなわちドアキーＤＫの突起ＤＫ１と溝部１６１ａの位置とを一致させた場合に限られる。
　また、ドアキーＤＫを反時計回りに回転させたときの可動範囲は、４５度である。したがって、図１４４（ａ）に示す位置を超えてドアキーＤＫを反時計回りに回転させることができない構造となっている。図１４４（ａ）に示す位置を超えてドアキーＤＫを反時計回りに回転させようとしても、図示しないストッパによって制限される。
【１３７７】
　また、図１４４（ｂ）に示す状態からドアキーＤＫを反時計回りに回転させると、ドアキーＤＫには回転トルクが発生する。そして、図１４４（ａ）の位置までドアキーＤＫを回転させた後、ドアキーＤＫから手を放すと（ドアキーＤＫに作用する力を取り除くと）、内筒１６２には初期位置に戻る力が作用する。このため、図１４４（ｂ）に示す状態からドアキーＤＫを反時計回りに回転させ、図１４４（ａ）に示す状態にした後、ドアキーＤＫから手を放せば図１４４（ｂ）に示す状態に戻る。図１４４（ａ）に示す状態から、ドアキーＤＫをつかんだまま時計回りに回転させても図１４４（ｂ）に示す状態に戻すことができる。
【１３７８】
　また、図１４４（ａ）に示す状態にした後、ドアキーＤＫから手を放すと、図１４４（ｂ）に示す状態に戻るが、さらにそれ以上、内筒１６２は時計回りに回転しない。内筒１６２を時計回りに回転させるためには回転トルクを必要とするためである。このため、図１４４（ａ）に示す状態においてドアキーＤＫに作用する力を取り除いても、ドアキーＤＫは、図１４４（ｂ）に示す状態からさらに図１４４（ｃ）に示す方向にはほとんどオーバーランしない。
　これにより、たとえばホッパーエンプティエラーとなり、ホール店員がフロントドア１２を開放し、ホッパー３５にメダルを補充し（ホッパーエンプティエラーの要因を除去し）、フロントドア１２を閉じてドアキーＤＫを反時計回りに回すことで解除操作を行い、その位置でドアキーＤＫから手を放してもフロントドア１２の開放位置までドアキーＤＫが回らないので、フロントドア１２が意図せずに開放されてしまうことを防止することができる。

【１３７９】
図１４４（ｃ）の状態は、図１４４（ｂ）の状態からドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させた状態を示している。図１４４（ｂ）の状態までドアキーＤＫを回すと、フロントドア１２を開放可能となる。
ドアキーＤＫの時計回りの可動範囲についても４５度であり、図１４４（ｃ）の状態が限度である。すなわち、図１４４（ｃ）の状態からさらにドアキーＤＫは時計回りに回転しないようになっている。図１４４（ｃ）に示す位置を超えてドアキーＤＫを時計回りに回転させようとしても、図示しないストッパによって制限される。
図１４４（ｃ）の状態においても、図１４４（ａ）の状態と同じように、ドアキーＤＫの突起ＤＫ１は、外筒１６１の内部であって溝部１６１ａが形成されていない位置まで移動する。このため、図１４４（ｃ）に示す状態においてドアキーＤＫを引き抜こうとしても、突起ＤＫ１と外筒１６１とが当接し、ドアキーＤＫを引き抜くことができない。ドアキー挿入口１６０ａに挿入したドアキーＤＫを引き抜くことができるのは、図１４４（ｂ）に示す位置まで戻したときに限られる。
【１３８０】
さらにまた、フロントドア１２が閉じている状態において、図１４４（ｂ）に示す状態から図１４４（ｃ）に示す状態にした後、ドアキーＤＫから手を放すと、図１４４（ｂ）に示す状態に戻るが、さらにそれ以上、内筒１６２は反時計回りに回転しない。内筒１６２を反時計回りに回転させるためには回転トルクを必要とするためである。このため、図１４４（ｃ）に示す状態においてドアキーＤＫに作用する力を取り除いても、ドアキーＤＫは、図１４４（ｂ）に示す状態からさらに図１４４（ａ）に示す方向にはほとんどオーバーランしない。
これにより、ホール店員がエラー内容を確認する前にフロントドア１２を開放し、ドアキーＤＫから手を放してもエラーの解除操作位置までドアキーＤＫが回らないので、意図せずにエラーが解除されてしまうこと（エラー内容が確認できなくなること）を防止することができる。
また、図１４４（ｂ）に示す状態から図１４４（ｃ）に示す状態までドアキーＤＫを回し、フロントドア１２を開放した後、ドアキーＤＫから手を放したときは、図１４４（ｂ）に示す状態に戻るようにしてもよく、図１４４（ｃ）に示す状態を維持するようにしてもよい。図１４４（ｃ）に示す位置でロックするロック機構を設けない場合には、ドアキーＤＫから手を放せば、図１４４（ｃ）に示す状態から図１４４（ｂ）に示す状態に戻ることができる。このようにドアキーＤＫが自動で戻るようにすれば、ホール店員の作業効率を高めることができる。
これに対し、後述する図１４９に示すように、ドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させてフロントドア１２を開放した後は、ドアキーＤＫは図１４４（ｃ）に示す状態を維持するロック機構を設けることも可能である。このロック機構（図１４９）については後述する。
【１３８１】
図１４５（ａ）は、ドアキーシリンダ１６０の各種寸法を説明する正面図であり、（ｂ）は、電源プラグの寸法を示す平面図及び側面図である。
図１４５（ａ）に示すように、ドアキー挿入口１６０ａの長手方向の長さ（溝部１６１ａを除く）をＬ１４とし、ドアキー挿入口１６０ａの短手方向の長さ（幅）をＬ１３とする。
また、図１４５（ａ）に示すように、ドアキー挿入口１６０ａの中心から側板１３ｄまでの距離をＬ１２とする。
【１３８２】
一方、図１４５（ｂ）に示すように、電源プラグＰＰにおいて、栓刃ＰＰ３の長さをＬ１５、厚みをＬ１６とする。また、２つの栓刃ＰＰ３の距離（中心間距離）をＬ１７とする。さらにまた、栓刃ＰＰ３の幅をＬ１８とする。
ここで、電源プラグＰＰが、「ＪＩＳ　Ｃ　８３０３」で定めるタイプＡである場合に

は、
Ｌ１５：１７±１．３（ミリメートル）
Ｌ１６：１．５±０．１３（ミリメートル）
Ｌ１７：１２．７±０．１３（ミリメートル）
Ｌ１８：６．３５±０．２５（ミリメートル）
である。
なお、以下の説明では、電源プラグＰＰは、「ＪＩＳ　Ｃ　８３０３」のタイプＡであるものとする。
【１３８３】
ここで、１つの栓刃ＰＰ３に着目すると、
栓刃ＰＰ３の幅Ｌ１８＜ドアキー挿入口１６０ａの長手方向の長さＬ１４
栓刃ＰＰ３の厚みＬ１６＜ドアキー挿入口１６０ａの短手方向の長さＬ１３
であれば、栓刃ＰＰ３はドアキー挿入口１６０ａ内に入り込むことが可能となる。
仮に、栓刃ＰＰ３がドアキー挿入口１６０ａに入り込むことが可能であれば、電源プラグＰＰの栓刃ＰＰ３を用いたゴト行為が行われるおそれがある。
このため、電源プラグＰＰの栓刃間距離Ｌ１７と、ドアキー挿入口１６０ａと側板１３ｄとの間の距離Ｌ１２とを、
Ｌ１７＜Ｌ１２
としている。
これにより、電源プラグＰＰの一方の栓刃ＰＰ３をドアキー挿入口１６０ａ内に挿入しようとしても、他方の栓刃ＰＰ３がフロントドア１２と当接するので、当該一方の栓刃ＰＰ３をドアキー挿入口１６０ａ内に挿入することができない。
【１３８４】
また第２に、栓刃ＰＰ３の長さＬ１５に対し、ドアキー挿入口１６０ａの奥行き（図１４３（ｂ）中、Ｌ１１）の方が十分に長い場合には、たとえ栓刃ＰＰ３がドアキー挿入口１６０ａ内に挿入されたとしても内筒１６１を回転させることはできないと考えられるので、そのように構成することが好ましい。
さらにまた第３に、ドアキー挿入口１６０ａの幅Ｌ１３と、栓刃ＰＰ３の厚みＬ１６との関係が、
Ｌ１３＜Ｌ１６
である場合、
及び／又は、
ドアキー挿入口１６０ａの長手方向の長さＬ１４と、栓刃ＰＰ３の幅Ｌ１８との関係が、
Ｌ１４＜Ｌ１８
である場合には、栓刃ＰＰ３をドアキー挿入口１６０ａに挿入することができないので、そのように構成することが好ましい。
さらに、
「Ｌ１３＜Ｌ１６」及び／又は「Ｌ１４＜Ｌ１８」とすれば、上述した「Ｌ１７＜Ｌ１２」とすることなく（「Ｌ１７＞Ｌ１２」であっても）ゴト行為を防止可能となる。
栓刃ＰＰ３をドアキー挿入口１６０ａに挿入できない構造とすれば、たとえば実機を購入して自宅で遊技をするような場合に、栓刃ＰＰ３がドアキー挿入口１６０ａに誤って刺さり、栓刃ＰＰ３がドアキー挿入口１６０ａ内に入ったまま折れてしまうような事故を防止することができる。
【１３８５】
次に、ドアキーシリンダ１６０によって動作する施錠装置について説明する。
図１４６は、第７実施形態における施錠装置１７０を説明する模式図であり、フロントドア１２の内側から外側（遊技者側）に向かって見た正面図である。
カム１７１は、図１４３（ｂ）に示したように、ドアキーシリンダ１６０の内筒１６２の先端部に連結されており、ドアキーＤＫ及び内筒１６２の回転によって同時に回転する

。図１４６はフロントドア１２の裏側から見た図であるので、図１４４（ａ）に示すように、外側から見てドアキーＤＫが反時計回りに回転されたときは、図１４６中、カム１７１は時計回りに回転する。同様に、図１４４（ｃ）に示すように、外側から見てドアキーＤＫが時計回りに回転されたときは、図１４６中、カム１７１は反時計回りに回転する。

【１３８６】

図１４６はフロントドア１２が閉鎖されている状態であり、かつ、図１４６のカム１７１の位置は、図１４４（ｂ）に示す位置である。そして、この位置では、キャビネット１３側に設けられた係合部材（図示せず）とカム１７１とが係合し、キャビネット１３に対してフロントドア１２が閉塞される（ロックされる）ように構成されている。

カム１７１には、２つの突起１７１ａ及び１７１ｂを備える。この例では、９０度間隔で突起１７１ａ及び１７１ｂが設けられている。

施錠装置１７０には、図中上下方向に移動可能に構成された移動部材１７２及び１７３を備える。移動部材１７２には、フック１７２ｃを介してコイルばね１７６が連結されている。

同様に、移動部材１７３には、フック１７３ｂを介してコイルばね１７７が連結されており、かつ、フック１７３ｃを介してコイルばね１７８が連結されている。

【１３８７】

さらに、移動部材１７２は、図示しない所定の部材によって支持されている。そして、移動部材１７２が図中上方向に移動すると、コイルばね１７６が伸ばされることによりコイルばね１７６には弾性力が作用する。

同様に、移動部材１７３は、図示しない所定の部材によって支持されている。そして、移動部材１７３が図中下方向に移動すると、コイルばね１７７及び１７８が伸ばされることによりコイルばね１７７及び１７８には弾性力が作用する。

移動部材１７２には、カム１７１側に伸びる従動部１７２ａが設けられており、従動部１７２ａの先端とカム１７１の突起１７１ｂとが当接している。そして、従動部１７２ａと突起１７１ｂとの当接によって、移動部材１７２の図中下方向への移動が制限されている。

【１３８８】

また、移動部材１７３には、カム１７１側に伸びる従動部１７３ａが設けられており、従動部１７３ａの先端とカム１７１の突起１７１ａとが当接している。そして、従動部１７３ａと突起１７１ａとの当接によって、移動部材１７３の図中上方向への移動が制限されている。

さらにまた、図１４６に示すように、移動部材１７３の図中上下方向の長さは、移動部材１７２の図中上下方向の長さよりも長く形成されている。すなわち、移動部材１７３は移動部材１７２よりも大きい。このため、移動部材１７３の重量は移動部材１７２の重量よりも重い。

【１３８９】

ここで、コイルばね１７６、１７７及び１７８はすべて同一形状（同一性能）であるものとする。このため、移動部材１７２が図中上方向に移動するときのコイルばね１７６の弾性力をＦ１とし、移動部材１７３が図中下方向に移動するときのコイルばね１７７及び１７８の各弾性力をＦ２としたとき、

２×Ｆ１　Ｆ２

となるように構成されている。

以上のように構成することで、重力の影響を含めても、移動部材１７３を図中下方向に移動させるための力は、移動部材１７２を図中上方向に移動させるための力よりも大きくなるように構成されている。

このように構成することで、フロントドア１２を閉じた状況下で、ドアキーＤＫを時計回りに回すときは、反時計回りに回すときよりも、大きな力（回転トルク）が必要になる。これにより、たとえばドアキー挿入口１６０ａに不正器具が挿入されフロントドア１２を開放しようとしても容易に開放されないようにすることができる。一方、ドアキーＤＫ

を反時計回りに回すときは大きな力を必要としないので、ホール店員はエラー解除操作を容易に行うことができる。

【１３９０】

なお、図１４６の位置では、コイルばね１７６には引張力はほとんど作用していない。このため、従動部１７２ａと突起１７１ｂとの当接が解除されても、移動部材１７２は図１４６の位置からさらに図中下方向には移動しないように構成されている。

また、図１４６の位置では、コイルばね１７７及び１７８には引張力はほとんど作用していない。このため、従動部１７３ａと突起１７１ａとの当接が解除されても、移動部材１７３は図１４６の位置からさらに図中上方向には移動しないように構成されている。

また、カム１７１の突起１７１ａは、従動部１７４と当接している。

従動部１７４は、詳細な図示は省略するが、図中、上下方向に移動可能に構成されている。そして、カム１７１が反時計回りに回転し、突起１７１ａの先端が下方向に移動すると、従動部１７４は突起１７１ａに接触した状態で下方向に移動可能に構成されている。

【１３９１】

移動部材１７２には、検知片１７２ｂが設けられている。一方、施錠装置１７０にはリセットセンサ１７５が取り付けられている。そして、図１４６の位置では、リセットセンサ１５５が検知片１７２ｂを検知している状態となっている。なお、リセットセンサ１７５が検知片１７２ｂを検知している状態を「オフ」とする。

これに対し、移動部材１７２が図中上方向に移動すると、検知片１７２ｂがリセットセンサ１７５に検知されなくなる。これにより、リセットセンサ１７５が「オン」を検知する。

【１３９２】

図１４７は、図１４６の状態からカム１７１が反時計回りに４５度回転したときの状態を示す図である。

図１４４（ｂ）の状態において、ドアキーＤＫを挿入し、ドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させ、図１４４（ｃ）の状態にすると、図１４６中、カム１７１が反時計回りに４５度回転し、図１４７に示す状態となる。したがって、図１４７の状態は、フロントドア１２の開放可能な状態である。

カム１７１が反時計回りに４５度回転すると、突起１７１ａと接触している従動部１７４は、突起１７１ａとの当接状態を維持しつつ、下方向に移動する。また、従動部１７３ａは、突起１７１ａとの当接状態を維持しつつ、下方向に移動する。これにより、移動部材１７３が図中下方向に移動し、コイルばね１７７及び１７８が伸ばされるので、カム１７１には時計回りに回ろうとする（元の位置に戻ろうとする）回転トルクが作用する。この回転トルクは、コイルばね１７７及び１７８の弾性力である。

一方、カム１７１の突起１７１ｂと従動部１７２ａとは当接状態が解除される。移動部材１７２は、突起１７１ｂとの当接状態が解除されても図１４６に示す位置を維持する。したがって、検知片１７２ｂはリセットセンサ１７５に検知されたまま（オフ状態）である。また、移動部材１７２が移動しないので、コイルばね１７６に弾性力は作用しない。

【１３９３】

図１４８は、図１４６の状態からカム１７１が時計回りに４５度回転したときの状態を示す図である。

図１４４（ｂ）の状態において、ドアキー挿入口１６０ａに挿入したドアキーＤＫを反時計回りに４５度回転させ、図１４４（ａ）の状態にすると、図１４６中、カム１７１が時計回りに４５度回転し、図１４８に示す状態となる。したがって、図１４８の状態は、エラー解除操作時の状態である。

図１４６の状態からカム１７１が時計回りに回転すると、突起１７１ａと従動部１７４との当接状態は解除されるが、従動部１７４は、最上位置でとどまるように構成されている。したがって、従動部１７４は、突起１７１ａとの当接状態が解除されても下方向に移動することはない。

【１３９４】

また、カム１７１が時計回りに回転すると、従動部１７２ａが突起１７１ｂにより図中上方向に移動される。これにより、移動部材１７２が図中上方向に移動する。移動部材１７２が図中上方向に移動されるとコイルばね１７６が伸ばされるので、カム１７１には反時計回りに回ろうとする（元の位置に戻ろうとする）回転トルクが作用する。この回転トルクは、コイルばね１７６の弾性力である。

なお、従動部１７３ａとカム１７１は接触していないので、図１４６の状態からカム１７１が時計回りに回転し、図１４８の状態になっても、従動部１７３ａの位置は変化しない。このため、移動部材１７３の位置は変動しない。

また、図１４６の状態から図１４８の状態になると、検知片１７２ａがリセットセンサ１７５によって検知されなくなる。これにより、リセットセンサ１７５がオンになるので、エラー解除操作が行われたと判断される。

【１３９５】

図１４９は、ドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させ（図１４４（ｃ）の状態）、フロントドア１２を開放した後、ドアキーＤＫをその位置（時計回りに４５度回転した状態）でロックする構造を示す正面図である。

図１４９中、（ａ）は、図１４４（ｂ）及び図１４６の状態（ドアキーＤＫを回転する前、すなわち移動部材１７３が下方向に移動する前の状態）を示し、（ｂ）は、図１４４（ｃ）及び図１４７の状態（ドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させ、移動部材１７３が下方向に移動した後の状態）を示す。

図１４９において、固定部材１７９は、フロントドア１２側に固定されている部材である。したがって、固定部材１７９に対して移動部材１７３が上下方向に移動する。

図１４９に示すように、移動部材１７３には開口部１７３ｄが形成されている。そして、この開口部１７３ｄから略円筒形状のストッパ１７３ｅが図中、手前側に突出している。ストッパ１７３ｅは、開口部１７３ｄ内で移動可能に取り付けられている。

【１３９６】

図１４９（ａ）の状態では、固定部材１７９と開口部１７３ｄは、上下方向において一部が重なり合う高さに位置している。このため、ストッパ１７３ｅは、固定部材１７９の図中、右側外縁と当接している。

そして、図１４９（ａ）の状態から移動部材１７３が下方向に移動し、図１４９（ｂ）の状態になると、開口部１７３ｄが固定部材１７９よりも下側に位置するようになる。そして、フロントドア１２が開放されると、ストッパ１７３ｅが図中左方向に移動し、固定部材１７９の下側外縁と当接する。これにより、移動部材１７３が上方向に戻ろうとする力が規制される。したがって、ドアキーＤＫが時計回りに４５度回った状況下でドアキーＤＫから手を放しても、移動部材１７３は上方向に移動できないので、ドアキーＤＫは自動で戻らない。換言すれば、図１４４（ｂ）の状態からドアキーを時計回りに４５度回転させ（同図（ｃ）の状態にし）、フロントドア１２を開放した後は、ドアキーＤＫから手を放しても、図１４４（ｃ）の状態を維持する。

そして、フロントドア１２を閉じると、ストッパ１７３ｅの位置が右方向に戻され、移動部材１７３が上方向に移動可能となる。これにより、移動部材１７３は図１４９（ａ）の状態に戻り、ドアキーＤＫは、図１４４（ｃ）の状態から図１４４（ｂ）の状態まで自動で戻る。

【１３９７】

なお、図１４４（ｂ）の状態からドアキーＤＫを反時計回りに４５度回転させても、フロントドア１２が開放することはないので、図１４９に示すようなロックはかからない。したがって、図１４４（ａ）の状態でドアキーＤＫから手を放すと、自動で図１４４（ｂ）の状態に戻る。

また、本実施形態において図１４９に示すロックがかかるのは、フロントドア１２を開放したときである。したがって、フロントドア１２を開放することなく図１４４（ｂ）の状態から図１４４（ｃ）の状態にドアキーＤＫを回した後、手を放すと、図１４４（ｂ）の状態に戻る。

【１３９８】
次に、上述したドアキーＤＫとの対比説明のため、設定キーＣＫについて説明する。
図１５０は、設定キーＣＫ及び設定キーシリンダ１５４を示す図である。同図（ａ）は、設定キーＣＫを設定キー挿入口１５１から挿入した状態を示す側面図であり、同図（ｂ）は、設定キーＣＫを時計回りに９０度回転させたときの状態を示す側面図である。図１５０では、設定キーシリンダ１５４を２点鎖線で図示している。
設定キー挿入口１５１は、図１１２に示すように、メイン制御基板５０上に搭載されている。図１５０（ａ）に示すように設定キーＣＫを設定キー挿入口１５１から挿入し、同図（ｂ）に示すように時計回りに９０度回転させると、内部に設けられた設定キースイッチ１５２がオンになり、設定変更が可能な状態、又は設定値を確認可能な状態となる。
設定キーＣＫの可動範囲は、図１５０（ａ）に示す状態（回転角度０度）から同図（ｂ）に示す状態（時計回りに回転角度９０度）である。
また、施錠装置１７０と異なり、図中（ｂ）に示す９０度回転させた状態で設定キーＣＫから手を放しても設定キーＣＫは図中（ａ）に示す状態には戻らない。
また、設定キーＣＫの回転可動範囲において、回転トルクは略一定であり、設定キーＣＫの回転角度に応じて回転トルクはほとんど変化しない。
【１３９９】
図１５１は、ドアキーＤＫ及び設定キーＣＫについて、各キーの回転角度と、回転角度に対応する回転トルクとの関係を示す図である。なお、図１５１の例は、ドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させた後、フロントドア１２を開放しない（図１４９に示すロックがかからない）ものとする。
上述したように、ドアキーＤＫは、その可動範囲が「－４５度」～「＋４５度」である。また、上述したように、時計回りに回転させたときの回転トルクは、反時計回りに回転させたときの回転トルクよりも大きい。
【１４００】
これに対し、設定キーＣＫは、その可動範囲が「０度」～「＋９０度」である。また、設定キーＣＫは、ドアキーＤＫと異なり、回転角度と作用する回転トルクとは略一定である。なお、この例では、設定キーＣＫの回転トルクは、ドアキーＤＫの回転角度が「０度」ときの回転トルク（Ｔ１）よりも小さい例を挙げているが、これに限られない。設定キーＣＫの回転トルクは、ドアキーＤＫの回転角度が「０度」のときの回転トルク「Ｔ１」よりも大きくてもよい。さらに、設定キーＣＫの回転トルクは、ドアキーＤＫを「－４５度」まで回転させたときの回転トルクよりも大きく、かつ、ドアキーＤＫを「＋４５度」まで回転させたときの回転トルクよりも小さくしてもよい。あるいは、設定キーＣＫの回転トルクは、ドアキーＤＫを「＋４５度」まで回転させたときの回転トルクよりも大きくてもよい。
【１４０１】
以上、本発明の第７実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）上記実施形態では、フロントドア１２の開放状態ではドアキーＤＫは図１４４（ｃ）の位置を維持し、図１４４（ｂ）の位置には戻らないようにしたが、これに限られない。
たとえば図１４９で示した構造をなくし、ドアキーＤＫを時計回りに４５度回転させた状態でフロントドア１２を開放した後、ドアキーＤＫから手を放すと、コイルばね１７７及び１７８の弾性力によってカム１７１が初期位置に戻るようにし、これによってドアキーＤＫが図１４４（ｂ）に示す位置に戻るようにしてもよい。ドアキーＤＫが図１４４（ｂ）に示す位置に戻れば、フロントドア１２の開放中であってもドアキーＤＫを引き抜くことができる。
【１４０２】
（２）第７実施形態で示したドアキーＤＫの形状は例示であり、これに限定されるものではない。たとえば突起ＤＫ１を有さないドアキーＤＫであってもよい。この場合、ドア

キーＤＫを回転させた状態であってもドアキーＤＫを引き抜くことが可能となる。
（３）第７実施形態で示した施錠装置１７０の構成は、図示したものに限られない。たとえば、ドアキーＤＫを時計回りに回転させたときと反時計回りに回転させたときとで、回転トルクが同一になるように設計してもよい。また、ドアキーＤＫの回転可動範囲についても、「－４５度」～「＋４５度」に限らず、たとえばフロントドア１２を開放するときは「＋９０度」まで回転させる構造（設定キーＣＫと同じ）にすることも可能である。
【１４０３】
（４）ドアキーＤＫの時計回りでの最大回転量と、反時計回りでの最大回転量とは、いずれも任意に設定可能である。上記実施形態では、ドアキーＤＫは、時計回りに最大４５度、反時計回りに最大４５度、回転可能とした。
しかし、これに限らず、ドアキーＤＫの時計回りでの最大回転量と反時計回りでの回転量との間に多少の差があっても差し支えない。
一方、ドアキーＤＫの時計回りでの最大回転量と反時計回りでの最大回転量との間に十分な差を設けることも可能である。たとえば時計回りでの最大回転量を「＋６０度」とし、反時計回りでの最大回転量を「－３０度」等とすることも可能である。
あるいは、これとは逆に、時計回りでの最大回転量を「＋３０度」とし、反時計回りでの最大回転量を「－６０度」等とすることも可能である。
【１４０４】
（５）ドアキーＤＫを回転させるときの回転トルク（回転させるのに必要な力）は、時計回りと反時計回りとで同一に設定してもよく、異なるように設定してもよい。
たとえば第１に、ドアキーＤＫを時計回りに「＋４５度」回転させるときの回転トルクを「Ｔ１」とし、反時計回りに「－４５度」回転させるときの回転トルクを「Ｔ２」としたとき、「Ｔ１　Ｔ２」、「Ｔ１＞Ｔ２」、「Ｔ１＜Ｔ２」のいずれであってもよい。
【１４０５】
また、フロントドア１２の閉鎖状態と開放状態とで、ドアキーＤＫを時計回り（フロントドア１２の開放側）に回転させるときの回転トルクは同一であってもよく、異なっていてもよい。たとえば、フロントドア１２の閉鎖状態においてドアキーＤＫを時計回りに回転させるときの回転トルクは、フロントドア１２の開放状態においてドアキーＤＫを時計回りに回転させるときの回転トルクよりも大きくてもよい。
特に、フロントドア１２の閉鎖状態においてドアキーＤＫを時計回りに回転させるときは、施錠を解除する力が必要となるので、回転トルクは大きくなる。これに対し、フロントドア１２の開放状状態においてドアキーＤＫを時計回りに回転させても、施錠を解除するときの力が作用しないので、上記と比較して回転トルクは小さくなる。
【１４０６】
さらにまた、フロントドア１２を開放しているか否かと、ドアキーＤＫの時計回り／反時計回りの回転トルクは、種々設定することが可能である。
具体的には、
ａ）フロントドア１２の閉鎖状態で、ドアキーＤＫの時計回りの回転トルク　ドアキーＤＫの反時計回りの回転トルク
ｂ）フロントドア１２の閉鎖状態で、ドアキーＤＫの時計回りの回転トルク＞ドアキーＤＫの反時計回りの回転トルク
ｃ）フロントドア１２の閉鎖状態で、ドアキーＤＫの時計回りの回転トルク＜ドアキーＤＫの反時計回りの回転トルク
ｄ）フロントドア１２の開放状態で、ドアキーＤＫの時計回りの回転トルク　ドアキーＤＫの反時計回りの回転トルク
ｅ）フロントドア１２の開放状態で、ドアキーＤＫの時計回りの回転トルク＞ドアキーＤＫの反時計回りの回転トルク
ｆ）フロントドア１２の開放状態で、ドアキーＤＫの時計回りの回転トルク＜ドアキーＤＫの反時計回りの回転トルク
のいずれであってもよい。

【１４０７】
＜第８実施形態＞
第８実施形態は、演出のカット及び分岐に関する発明である。
第８実施形態で使用する用語の意味は、以下の通りである。
「演出ステージ」とは、複数回の遊技にわたって表示される背景演出の画像を指す。なお、本実施形態では「動画像（映像）」及び「静止画像」の双方を含めて「画像」と称する。
演出ステージは、遊技状態、当選役、遊技回数等に基づいて抽選等により決定される。遊技中は、たとえば毎遊技、又は所定の条件を満たしたときに演出ステージの変更を実行するか否かが抽選等で決定される。演出ステージの変更を実行することに決定されたときは、今回遊技の遊技中又は今回遊技の遊技終了時から次回遊技の遊技開始時までの間に演出ステージを変更する。
演出ステージは、後述するイベントと同様に、遊技者による操作（たとえばベット操作やスタートスイッチ４１の操作等）を契機としてその表示が開始される。そして、次の演出ステージの切替え契機となるまでは、その演出ステージが表示され続ける。
演出ステージとしては、たとえば、通常ステージ、前兆ステージ、ＣＺステージ、ＡＴステージ等が設けられている。
ここで、「前兆ステージ」とは、ＡＴに移行するか否かを煽るときのステージである。なお、前兆には、ＡＴに移行する場合の本前兆とＡＴに移行しないガゼ前兆とを有する。
また、「ＣＺ（チャンスゾーン）ステージ」とは、ＡＴへの移行（当選）期待度が非ＣＺに比べて高いステージである。換言すれば、ＣＺステージは、通常ステージよりも遊技者に有利なステージ（遊技者に有利な状態に移行しやすいステージ）である。
そして、「通常ステージ」というときは、前兆ステージやＣＺステージを含めないものとする。
また、「ＡＴステージ」というときは、ＡＴ中通常ステージを指し、ＡＴ特化ゾーンステージや、ＡＴ中サブボーナスステージを含めないものとする。ＡＴ中通常ステージは、ＡＴ中において滞在比率が一番高いステージである。
【１４０８】
「イベント」とは、遊技者による操作、具体的には、ベット操作（メダルの投入操作やベットスイッチ４０の操作）、スタートスイッチ４１の操作、ストップスイッチ４２の操作を契機として発生する演出であり、新たに出力される演出、又はそれまでとは異なる演出をいう。イベントは、演出の最小単位であり、イベントを組み合わせることで後述する単発演出や連続演出等の各種演出が構成される。
上述したように、遊技中は、いずれかの演出ステージが選択されており、背景演出が表示されている。そして、今回遊技における演出が選択されると、その演出で定められているイベントが所定の契機で出力されるように構成されている。この場合、背景演出（演出ステージ）に重ねてイベントが画像表示されることとなる。
たとえば後述する図１５４に示すように、演出番号０１が選択された場合には、イベントが発生しないか、又は所定の操作を契機として出力する１又は複数のイベントが定められている。たとえばイベント「０１０１」が選択されると、スタートスイッチ４１が操作されたことを契機としてイベント「０１０１」が出力される。
【１４０９】
「カット」とは、連続する（切れ目のない）動画像の最小単位をいい、「ショット」とも称される。たとえば登場キャラクタＡが言葉を話す動画像があり、次に、画面が登場キャラクタＢに切り替わり、登場キャラクタＢが言葉を話す動画像がある場合において、登場キャラクタＡによる言葉を話す動画像が切れ目のない場合にはそれが１カットとなり、次に登場キャラクタＢ切り替わったときに別カットとなり、その後、登場キャラクタＢが言葉を話す動画像が切れ目なく続く限りは１カットとなる。
したがって、登場キャラクタＡの切れ目ない動画像として１カット、次に登場キャラクタＢの切れ目ない動画像として１カットを有する場合には、合計２カットとなる。

一方、登場キャラクタＡが言葉を話す動画像の途中で登場キャラクタＡのアングルが切り替わり、登場キャラクタＡが言葉を話す動画像が続く場合には、アングルが切り替わる前の１カットと、アングルが切り替わった後の１カットとで、合計２カットとなる。
これに対し、たとえば縦長の動画像を下からパンアップするような動画像は、連続する（切れ目のない）動画像であるので、１カットとなる。
なお、イベントは、１カットである場合と、複数カットからなる場合を有する。
また、動画像において、ある場所での一連のカット（１カット、又は２以上のカットをまとめたもの）を「シーン」と称する場合がある。したがって、１イベントは、１シーンと称することもできる。
【１４１０】
「分岐」とは、本実施形態では、それまでのイベントから新しいイベントに切り替わることを指す。これにより、カット又はシーンが切り替わる。
また、「分岐数」とは、演出が分かれするときの分かれ先の演出の総数をいう。
たとえば、ある操作契機では、イベントＡのみが出力可能であり、他のイベントが出力されることがない場合（たとえば、後述する図１５５中、演出１５のスタート時（スタートスイッチ４１の操作時）において、イベント「１５０１」のみが出力されるような場合）には、分岐数を「１」とする。
また、それまでイベントＡが出力されており、ある操作契機において、イベントＢ又はイベントＣのいずれかに切り替わるような場合（たとえば、後述する図１５５中、演出１５の１停時において、イベント「１５０２」又は「１５０４」のいずれかが出力されるような場合）には、当該操作契機での分岐数を「２」とする。
さらにまた、ある操作契機において、イベントが出力されない場合と、イベントＡが出力される場合とを有するとき（たとえば、後述する図１５４において、演出０１のスタート時に、イベントなしであるか又はイベント「０１０１」が出力されるような場合）には、当該操作契機での分岐数を「２」とする。
さらに、それまでイベントＡが出力されており、ある操作契機において、新たに出力されるイベントを有さない場合（たとえば、後述する図１５４において、演出１４の１停時にイベントが選択されない場合）には、分岐数を「－」と表示する。
【１４１１】
また、演出が何遊技継続するかという観点から、単発演出と連続演出とを有する。
「単発演出」とは、１遊技で完結する演出を指す。たとえばスタートスイッチ４１の操作時から全停時まで（さらには、全停後からベット操作時まで、又は全停後から次回遊技のスタートスイッチ４１の操作時まで）の間に出力され、次回遊技に当該演出を持ち越さない演出である。
さらにまた、「チャンスアップパターン」とは、単発演出や連続演出において出力される演出であって、遊技の進行とともに、あるいは所定の操作を契機として出力され、期待度がそれまでよりも高くなる演出を指す。ここで、「期待度」には、特別役（ボーナス）の当選、ＣＺ（チャンスゾーン）への移行、ＡＴ当選、ＡＴ特化ゾーンへの移行、ＡＴ中サブボーナスの当選等に係る期待度が含まれる。
さらに、「確定演出」とは、単発演出において出力される演出であって、その演出が出力された時点で結果の確定（特別役、ＡＴ、ＡＴ中サブボーナスの当選の確定や、ＣＺへの移行確定、ＡＴ特化ゾーンへの移行確定等）を意味する演出（プレミアム演出）を指す。後述するように、連続演出中には、遊技者に有利な結果の確定を意味する「成功演出」を出力する場合を有するが、「確定演出」は単発演出で出力され、「成功演出」は連続演出で出力される。
【１４１２】
一方、「連続演出」とは、上記「単発演出」とは異なり、複数回（少なくとも２回以上）の遊技で出力される一連の演出を指す。連続演出には、最初に出力される演出として「導入演出」（これから連続演出が開始される旨の演出）を有する。ただし、導入演出を省略して連続演出の１遊技目から開始してもよい。

また、連続演出の最終遊技（結果を告知する遊技）として、「失敗演出」、「成功演出」、「逆転演出」が挙げられる。
連続演出は、その結果として、特別役（ボーナス）の当選、ＣＺ（チャンスゾーン）への移行、ＡＴ当選、ＡＴ特化ゾーンへの移行、ＡＴ中サブボーナスの当選等を告知する演出であるが、「失敗演出」とは、特別役に当選していないこと、ＣＺに移行しないこと、ＡＴに当選していないこと、ＡＴ特化ゾーンに移行しないこと、ＡＴ中サブボーナスに当選していないこと等を告知する演出である。
これに対し、「成功演出」とは、特別役に当選していること、ＣＺに移行すること、ＡＴに当選していること、ＡＴ特化ゾーンに移行すること、ＡＴ中サブボーナスに当選していること等を告知する演出である。
なお、上記の単発演出においても、その演出結末を示すため、失敗演出や成功演出を出力する場合がある。

【１４１３】

また、「逆転演出」とは、連続演出の最終遊技で「失敗演出」が出力された後、次回遊技のためのベット操作を行ったとき、又は次回遊技のスタートスイッチ４１が操作されたときを契機として、「失敗演出」から「成功演出」に切り替える演出である。
連続演出において、失敗演出が出力された後、次回遊技で逆転演出が出力されなかったときは、当該失敗演出が出力された遊技が連続演出の最終遊技となる。
これに対し、失敗演出が出力された後、次回遊技で逆転演出が出力されたときは、当該逆転演出が出力された遊技が連続演出の最終遊技となる。

【１４１４】

「エンディング演出」とは、ＡＴの完走が確定したときに出力される演出であり、ＡＴの終了時の遊技まで継続される。なお、「ＡＴの完走」とは、ＡＴ中のパラメータ（遊技回数、払出し数、差枚数）が上限値を超えるまで（あるいは上限値に到達するまで）継続することである。具体的には、たとえば差数カウンタ値が上限値（たとえば「２４００」）を超えるまで継続するような場合に相当する。

【１４１５】

図１５２は、第８実施形態における演出ステージを示す図である。図１５２の演出ステージは例示であるので、これら１２個に限られるものではない。なお、図１５２では、各演出ステージにおけるカット数を表示している。
通常ステージ０は、非有利区間にのみ選択される演出ステージである。このように、非有利区間特有の演出ステージを設けてもよいが、有利区間での演出ステージ（たとえば通常ステージ１）と兼用することも可能である。
有利区間の通常中に選択される演出ステージとしては、通常ステージ１～５を備える。「有利区間（通常）」は、非ＡＴであって、かつ、前兆中やＣＺ中を含まない。ＣＺ中にはＣＺステージ１が選択され、前兆中は前兆ステージ１が選択されるようになっている。

【１４１６】

また、有利区間ＡＴ中の演出ステージとして、ＡＴステージ１が設けられている。有利区間ＡＴ中の演出ステージとしては複数種類設けてもよい。また、「有利区間ＡＴ」には、有利区間ＡＴ中の（上乗せ）特化ゾーンや、有利区間ＡＴ中のサブボーナス状態を含まない。有利区間ＡＴ中の特化ゾーンでの演出ステージとしてＡＴ特化ステージ１及び２を備え、有利区間ＡＴ中のサブボーナスでの演出ステージとしてＡＴ中ＳＢステージを備える。
図１５２に示すように、有利区間通常（非ＡＴ）で選択される演出ステージの数（５個）は、有利区間ＡＴで選択される演出ステージの数（１個）よりも多く設けられている。有利区間通常時の演出バリエーションを多くすることで遊技者を飽きさせないようにするためである。

【１４１７】

図１５２では、演出ステージの画像容量を併せて図示している。非有利区間で用いられる演出ステージ（通常ステージ０）の画像容量をＣ１（ＭＢ）、有利区間通常（非ＡＴ）

で用いられる演出ステージ（通常ステージ１～５）の全画像容量をＣ２（ＭＢ）、有利区間ＡＴで用いられる演出ステージ（ＡＴステージ１）の画像容量をＣ３（ＭＢ）としたとき、

Ｃ１＜Ｃ３＜Ｃ２

である。

非有利区間は滞在割合が極めて低く、たとえばＡＴ抽選等が行われないことから、演出の画像容量は最も小さい。

また、有利区間通常（非ＡＴ）での演出ステージの数は、有利区間ＡＴでの演出ステージの数よりも多いことから、それに比例して、画像容量も大きくなっている。

ただし、これに限らず、有利区間ＡＴ時の演出ステージ数を増加させてもよい。さらには、有利区間ＡＴ時の演出ステージ数を有利区間通常（非ＡＴ）時の演出ステージ数よりも多くしてもよい。

そして、それぞれの画像容量を、

Ｃ１＜Ｃ２＜Ｃ３

としてもよい。

【１４１８】

図１５３は、第８実施形態における演出の種類を示す図である。図１５３では一部の演出のみを例示しており、図１５３で示す演出がすべての演出という意味ではない。

演出は、有利区間であるか否か、今回遊技の当選役、ＣＺ中であるか否か、前兆中であるか否か、ＡＴ中であるか否か等に応じて、毎遊技、抽選等でいずれかの演出番号が選択される。

演出０１～演出１８は、有利区間の通常時に選択される演出である。

また、演出１４～演出１８は、連続演出で選択される演出である。連続演出が選択されたときは、最初に演出１４が選択され、次回遊技から連続演出が開始されることを告知する。そして、次回遊技における連続演出の１遊技目、２遊技目、３遊技目では、それぞれ演出１５、演出１６、演出１７が選択される。さらに、連続演出の３遊技目で失敗演出（後述）が選択されており、かつ、遊技者に有利な状態に移行する場合には、連続演出の４遊技目として演出１８（逆転演出）が選択される。

また、ＡＴが開始されるときは、演出２１が選択され、ＡＴの開始を報知し、ＡＴの終了時には、演出２５が選択され、ＡＴの終了を報知する。

【１４１９】

図１５４～図１５７は、図１５３中、いくつかの演出を抽出して、それぞれ、イベント名、カット数、及び分岐数を示す図である。

図１５４～図１５７では、

演出０１（通常時期待感演出）（図１５４）
演出０３（通常時期待感演出）（図１５４）
演出１４（連続演出（導入））（図１５４）
演出１５（連続演出（１ゲーム目））（図１５５）
演出１６（連続演出（２ゲーム目））（図１５５）
演出１７（連続演出（３ゲーム目））（図１５５）
演出１８（連続演出（逆転））（図１５６）
演出２０（確定演出）（図１５６）
演出２１（ＡＴ開始演出）（図１５６）
演出２２（ＡＴ通常演出）（図１５６）
演出２３（ＡＴ上乗せ演出）（図１５７）
演出２４（ＡＴ期待感演出）（図１５７）
演出２５（ＡＴ終了演出）（図１５７）

を例示している。

【１４２０】

まず、図１５４中、演出０１（通常時期待感演出）を例に挙げ、演出に対応するイベン

ト、カット数、及び分岐数について説明する。
なお、第８実施形態では、イベント名を４桁の数字で示し、４桁のうちの上位２桁は演出番号を表し、下位２桁は、当該演出中のイベント番号を「０１」から付している。
有利区間通常時の演出であって連続演出でない場合（図１５３中、演出０１～演出１３）には、「イベントなし」が選択される場合を有する。演出０１は、イベントとして、「０１０１」～「０１０７」の７種類を備える。
【１４２１】
「イベントなし」は、すべての操作契機で選択される場合を有する。たとえばスタート時（スタートスイッチ４１の操作時、又はリール３１の回転開始時）には、「イベントなし」が選択される場合とイベント「０１０１」が選択される場合とを有する。同様に、１停時（第１ストップスイッチ４２操作時、又は第１リール３１の停止時）には、「イベントなし」、イベント「０１０２」、「０１０３」、「０１０４」、又は「０１０６」のいずれかが選択される場合を有する。
また、たとえばイベント「０１０２」は、１停時、２停時（第２ストップスイッチ４２操作時、又は第２リール３１の停止時）、３停時（第３ストップスイッチ４２操作時、又は第３リール３１の停止時）のいずれかの操作契機で選択される場合を有する。複数の操作契機で選択される可能性を有するイベントの場合、いずれかの操作契機で選択されたときは、当該遊技では重複して同一イベントは選択されない。たとえば１停時にイベント「０１０２」が選択されたときは、２停時や３停時ではイベント「０１０２」が選択されることはない。また、演出０１では、全停後に選択されるイベントを有さない。
以上より、今回遊技で演出０１が選択された場合には、たとえば、
スタート時：イベント「０１０１」
１停時：イベント「０１０４」
２停時：イベントなし
３停時：イベント「０１０２」
全停後：イベントなし
というような流れでイベントが出力される。
【１４２２】
また、今回遊技で演出０１が選択された場合に、すべての操作契機でイベントが選択される場合を有する。
たとえば、
スタート時：イベント「０１０１」
１停時：イベント「０１０４」
２停時：イベント「０１０２」
３停時：イベント「０１０５」
のような場合である。
さらに、これとは対照的に、今回遊技で演出０１が選択された場合に、すべての操作契機でイベントが選択されない場合を有する。
たとえば、
スタート時：イベントなし
１停時：イベントなし
２停時：イベントなし
３停時：イベントなし
のような場合である。
この場合には、いずれかの演出ステージが選択されているので、背景画像のみが出力されている状態の遊技となる。
【１４２３】
なお、複数の操作契機で出力可能なイベントを備える場合、同一イベントを複数の操作契機で出力してもよい。たとえば、イベント「０１０２」を１停目で出力した後、３停目でもイベント「０１０２」を出力するような例が挙げられる。

【１４２４】
　また、各イベント「０１０１」～「０１０７」のカット数はいずれも「１」である。このため、演出０１におけるいずれのイベントが選択された場合であっても、少なくとも次の操作契機までは、切れ目のない連続した動画が出力される。
　ただし、カットは、有限であり、予め尺（時間）が決まっている。たとえばイベント「０１０１」の再生時間が「Ｔ１」であると仮定する。そして、スタート時にイベント「０１０１」が選択されたと仮定する。
　この場合、スタートスイッチ４１の操作後、時間「Ｔ１」を経過するまで第１ストップスイッチ４２を操作しなかった場合には、イベント「０１０１」の１カットが最後まで出力され、その後、当該１カットの最終画像で停止した状態となる。
　また、スタートスイッチ４１の操作後、時間「Ｔ１」を経過する前に第１ストップスイッチ４２が操作されたが、１停時にはイベントが選択されなかったと仮定する。そして、２停前に時間「Ｔ１」を経過したと仮定すると、１停後から２停前までの間にイベント「０１０１」の１カットが最後まで出力され、その後、当該１カットの最終画像で停止した状態となる。
　さらにまた、スタートスイッチ４１の操作後、時間「Ｔ１」を経過する前に第１ストップスイッチ４２が操作され、１停時にはイベント「０１０２」が選択されたと仮定する。この場合、１停を契機としてイベント「０１０１」から「０１０２」に切り替わる。すなわち、イベント「０１０１」の１カットが最後まで出力されていない場合であっても、１停を契機としてイベント「０１０１」の１カットの出力を中止し、イベント「０１０２」の１カットの出力を開始する。
【１４２５】
　また、演出０１の分岐は、以下の通りである。
　まず、スタート時は、イベントなしであるか又はイベント「０１０１」が選択される場合を有することから、スタート時の分岐数は「２」となる。
　同様に、１停時は、イベントなしであるか又はイベント「０１０２」、「０１０３」、「０１０４」、又は「０１０６」が選択される場合を有することから、１停時の分岐数は「５」となる。換言すれば、１停時は、イベントなし、イベント「０１０２」、「０１０３」、「０１０４」、又は「０１０６」の５つのうちのいずれかに分岐することとなる。
　さらに同様に、図１５４に示すように、２停時の分岐数は「２」、３停時の分岐数は「６」となっている。
【１４２６】
　演出０３は、演出０１と同様に、有利区間通常時（非ＡＴ）で選択可能な演出である。上述したように、有利区間通常時の演出であって連続演出でない場合には、「イベントなし」が選択される場合を有する。
　また、イベント「０３０７」に示すように、１イベントのカット数は「１」に限らず、「２」以上である場合を有する。
　また、演出０３の２停時のように、イベントが選択されない操作契機を有する。
【１４２７】
　演出０３に示すように、３停契機のイベントのカット数の平均値（全演出での平均値を指す。以下同じ。）は、１停や２停契機のイベントのカット数の平均値よりも多くなるように設定されている。演出０３を例に挙げると、
　１停時のイベントのカット数の平均値：１
　３停時のイベントのカット数の平均値：１．２
　である。
　各操作契機のイベントのカット数の平均値としては、
　ａ）３停時のイベントのカット数の平均値が最も多く、
　ｂ）スタート時のイベントのカット数の平均値は３停時のイベントのカット数の平均値と同等か又は少なく、
　ｃ）１停時や２停時のイベントのカット数の平均値は、３停時イベントのカット数の平

均値より少ない
ようになっている。
さらに、単発演出や連続演出を合算した場合でも、１遊技で実行される演出としては、３停時のイベントのカット数の平均値は、１停時や２停時のイベントのカット数の平均値よりも多い。
【１４２８】
このようになっているのは、３停時は、１遊技に必要な遊技者の操作が終了したタイミングであるので、演出に集中させることができる（イベントを十分に見せることができる）ためである。
また、遊技終了時にイベントのカット数を増加しても、遊技のテンポを悪くしてしまうことがなく、遊技者による操作の流れにおいて、遊技者が見たいイベントを誤って飛ばしてしまうことがないためである。
なお、カット数が多ければ１イベントの尺（時間）が長いとは限らないが、全体の平均値では、カット数が多いほど、１イベントの尺が長くなっている。
【１４２９】
さらにまた、操作契機における演出の分岐数（全停後を除く。以下同じ。）の平均値は、
ａ）３停時の演出の分岐数の平均値が最も多く、
ｂ）スタート時の演出の分岐数の平均値は、３停時の演出の分岐数の平均値と同等か又は少なく、
ｃ）１停時や２停時の演出の分岐数の平均値は、３停時の演出の分岐数の平均値より少なく、
ｄ）２停時の演出の分岐数の平均値が最も少ない
ようになっている。
演出０１では、３停時の演出の分岐数が最も多く（分岐数「６」）、演出０３ではスタート時及び３停時の演出の分岐数が最も多い（分岐数「６」）。
また、演出０１及び演出０３のいずれも、２停時の演出の分岐数が最も少ない（たとえば演出０３の場合は、２停時の演出の分岐数は「１」）。
さらに、単発演出や連続演出を合算した場合に、１遊技で実行される演出としては、３停時の演出の分岐数の平均値は、１停時や２停時の演出の分岐数の平均値よりも多い。
ただし、連続演出のうち１遊技で実行される演出としては、１停時や２停時の演出の分岐数の平均値は、３停時の演出の分岐数の平均値よりも多い。
【１４３０】
連続演出である演出１４～演出１８では、通常時の演出とは異なり、操作契機で設けられたイベントがある場合には、当該操作契機で必ずイベントが出力される。また、操作契機で設けられたイベントが複数ある場合には、当該操作契機ではいずれかのイベントが出力される。したがって、ある操作契機で少なくとも１つのイベントが定められている場合には、「イベントなし」にはならない。
たとえば演出１４では、スタート時には必ずイベント「１４０１」が選択される。そして、１停時、２停時には定められたイベントを有さないのでイベントは選択されず、３停時にはイベント「１４０２」又は「１４０３」のいずれかが選択される。
演出１５では、スタート時の分岐数は「１」、１停時の分岐数は「２」、３停時の分岐数は「１」である。演出１５では、スタート時には必ずイベント「１５０１」が選択される。また、１停時にはイベント「１５０２」又は「１５０４」のいずれかが選択される。ここで、イベント「１５０４」はチャンスアップパターンである。したがって、１停目で、チャンスアップパターンが出力される場合と出力されない場合とを有する。さらにまた、３停時には必ずイベント「１５０３」が出力される。
【１４３１】
また、イベント「１５０４」のチャンスアップパターンは、１停時に選択可能なイベントである。本実施形態におけるチャンスアップパターンは、いずれも１停時で選択可能な

イベントであり、他の操作契機では選択されない。しかし、これに限らず、他の操作契機でもチャンスアップパターンを選択可能としてもよい。
ただし、チャンスアップパターンは、１遊技の進行中であって、早めに出力されることが好ましい。したがって、３停時よりも１停時（あるいはスタート時）にチャンスアップパターンが選択されやすく設定することが好ましい。１遊技内で早めに遊技者に期待感を与えるためである。なお、単発演出や連続演出のいずれも、１停時の方が２停時や３停時よりもチャンスアップパターンが出現しやすくなっている。
このため、連続演出では、１停契機の分岐数を、２停や３停契機の分岐数よりも多く設定している。遊技者に驚きを与えやすくなり、演出成功への期待感を高めることができるためである。
以下の連続演出の２ゲーム目や３ゲーム目でもチャンスアップパターンが選択される場合を有するが、いずれも１停を契機として選択されるように構成されている。
【１４３２】
演出１６は、連続演出の２ゲーム目（演出１５が出力される遊技の次回遊技）で出力される演出であり、すべてのイベントのカット数が「１」である。イベント「１６０４」は、上記イベント「１５０４」と同様にチャンスアップパターンである。
連続演出の２ゲーム目以降についても演出１５と同様に、操作契機で定められたイベントを有するときは、いずれかのイベントが選択され、出力される。したがって、演出１６では、スタート時のイベントは必ず「１６０１」であり、１停時のイベントは「１６０２」又は「１６０４」のいずれかであり、２停時のイベントはなく、３停時のイベントは「１６０３」である。
【１４３３】
演出１７は、連続演出の３ゲーム目で出力される演出である。演出１７の各イベントのカット数は、連続演出の１ゲーム目や２ゲーム目で選択されるイベントのカット数よりも相対的に多い。連続演出の１ゲーム目（演出１５）で選択されるイベントのカット数平均値は「１．２５」であり、連続演出の２ゲーム目（演出１６）で選択されるイベントのカット数平均値は「１．０」であるのに対し、連続演出の３ゲーム目（演出１７）で選択されるイベントのカット数平均値は「１．８３」である。
なお、本実施形態の連続演出は、原則として３ゲーム継続するので、演出１７が最終遊技の演出となる。ただし、連続演出の結末が遊技者に有利となる結末であり（何らかの抽選に当選している場合や、遊技者に有利な遊技状態に移行すること等）、かつ、連続演出の３ゲーム目（演出１７）でイベント「１７０４」（失敗）が選択されたときは、例外として連続演出の４ゲーム目に移行し、演出１８のイベント「１８０１」を出力する。よって、この場合のみ、連続演出は４ゲーム継続する。
【１４３４】
連続演出の３ゲーム目は、原則として連続演出の最終遊技に位置づけられているので、全停後に、「失敗」を意味するイベント「１７０４」、又は成功を意味するイベント「１７０５」のいずれかが選択され、出力される。たとえば連続演出において何らかのミッション演出が出力され、そのミッションを達成できれば「成功」となり、そのミッションを達成できなければ「失敗」となる演出である。
たとえばＣＺに当選している場合、ＡＴに当選している場合、又は特別役に当選している場合には、原則として、「成功」となるイベント「１７０５」が選択される。一方、たとえばＣＺに当選していない場合、ＡＴに当選していない場合、又は特別役に当選していない場合には、「失敗」となるイベント「１７０４」が選択される。
【１４３５】
ただし、たとえばＣＺに当選している場合、ＡＴに当選している場合、又は特別役に当選している場合であっても、所定確率（たとえば２０％）で、「失敗」となるイベント「１７０５」が選択され、かつ、次回遊技で演出１８のイベント「１８０１」が選択される。
ここで、失敗に相当するイベント「１７０４」のカット数は「２」であるが、成功に相

当するイベント「１７０５」のカット数は「４」である。成功時の演出の動きを多くすることで、特典付与の期待感を創出することができるためである。

【１４３６】

また、全停後にイベント「１７０４（失敗）」が選択されるときの１停時にイベント「１７０６」のチャンスアップパターンが選択される確率を「Ｘ１」とし、全停後にイベント「１７０５（成功）」が選択されるときの１停時にイベント「１７０６」のチャンスアップパターンが選択される確率を「Ｘ２」としたとき、

「Ｘ１＜Ｘ２」

である。

換言すれば、チャンスアップパターンが選択されると、「成功」となる期待値が高くなるように設定されている。

【１４３７】

演出１８は、スタート時にイベント「１８０１」が出力される演出である。このイベントのカット数は「４」であり、１イベントのカット数としては多い方である。上記の例でいえば、ミッションに一度「失敗」したが、再チャレンジして（たとえばキャラクタが復活して）「成功」となるような演出に相当する。

なお、以上は連続演出を示したが、たとえばＣＺの開始時から終了時までの演出は、連続演出に類似する演出が出力される。ＣＺの最終遊技では、成功又は失敗のイベントが出力される。

【１４３８】

演出２０は、通常時に確定演出を出力するときに選択される。演出２０では、スタート時に１カットのイベント「２００１」が選択され、全停まで継続される。ただし、これに限らず、１停時、２停時、又は３停時を契機として当該イベントを選択し、確定演出を出力してもよい。

この確定演出は、いわゆるプレミア演出であり、通常の演出が行われているときに、前兆や連続演出を経由することなく、今回遊技（１遊技）で、特別役の当選、ＣＺの当選、又はＡＴの当選等を告知するときに選択される。

確定演出のイベント「２００１」を１カットから構成しているのは、確定演出のカット数をあえて少なくすることで、確定演出に注目させるようにするためである。

【１４３９】

演出２１～演出２５は、ＡＴ中において選択される演出である。

演出２１は、ＡＴ開始演出に相当する。ここで選択されるイベント「２１０１」のカット数は「３」であり、スタート時に選択される。ただし、これに限らず、１停時、２停時、又は３停時を契機として当該イベントを選択し、ＡＴ開始演出を出力してもよい。

これに対し、後述するＡＴ終了演出（演出２５）でのイベントのカット数は「１」である。ＡＴ開始の場面では、カット数を多くする（動きを多い演出とする）ことでＡＴ開始を盛り上げ、期待感を創出するためである。これに対し、ＡＴ終了時にはカット数をあえて減らすことでＡＴをフェードアウトさせる効果を持たせるためである。

【１４４０】

演出２２は、ＡＴ通常演出である。ＡＴ中は毎遊技、スタート時、１停時、２停時、及び３停時のいずれも、異なるイベントが選択され、必ず出力されるように構成されている。ただしこれに限らず、ＡＴ中であっても役の非当選時やリプレイ当選時には、すべての操作契機で特有のイベントを出力しないようにしてもよい。

これに対し、ＡＴ中の押し順ベル当選時には、スタート時に正解押し順が報知されるとともに、１停時、２停時、３停時において特有のイベントを選択し、出力する。

演出２３は、ＡＴ中の上乗せ演出である。ＡＴ中の上乗せ演出としては、多種類のイベントが設けられており、演出の多様化を図ることができるようになっている。

また、演出２４は、ＡＴ中の期待感演出（たとえば、上乗せ抽選の対象となる役に当選したときに出力される演出）では、各操作契機ごとにイベントが出力される。

演出２２～演出２４に示すように、通常時演出と同様に、スタート時や３停時を契機と

して出力されるイベントのカット数の平均値は、１停時や２停時を契機として出力されるイベントのカット数の平均値よりも多くなっている。
　演出２５は、ＡＴ終了演出である。スタート時にカット数「１」のイベントが選択される。ただし、これに限らず、１停時、２停時、３停時、又は全停後に当該イベントを選択し、ＡＴ終了演出を出力してもよい。演出２５では、ＡＴ中の遊技結果等に応じていずれかのイベントを抽選等で決定する。
【１４４１】
　なお、以上は、演出が選択されたときに、どのイベントを選択するかを抽選等で決定したが、イベントの組合せのパターンを選択してもよい。たとえば、演出ごとに発生し得るイベントの組合せのパターンを記憶しておき、スタート時に今回遊技で出力される演出（たとえば演出０１等）と、当該演出におけるイベントの組合せのパターンを決定して、決定したパターンに従って演出を出力することも可能である。
【１４４２】
　以上、本発明の第８実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
　（１）上記実施形態では、各演出のカット数や分岐数を中心に説明したが、演出の音量については、たとえば以下のように構成することが挙げられる。
　まず、図１５２に示すいずれかの演出ステージが選択されると、その演出ステージ特有の背景音楽（バックグラウンド・ミュージック。以下単に「ＢＧＭ」という。）が選択され、出力される。
　そして、たとえば演出２０（確定演出）が選択され、イベント「２００１」が出力されると、イベント「２００１」に対応するＢＧＭの音量は、そのときの演出ステージの一般的なＢＧＭの音量よりも大きい。このように構成することで、確定演出を強調し、遊技者に注目させることができる。
　ただし、エラー検知時に出力されるＢＧＭの音量は、すべての演出に係るＢＧＭの音量よりも大きい。このように構成することで、エラー検知時に周囲に注意喚起を行うとともに、ホール店員にエラーの発生に容易に気づかせることができる。
【１４４３】
　また、たとえば連続演出の３ゲーム目（演出１７が選択される遊技）において、全停後にイベント「１７０５（成功）」が出力されるときは、ＢＧＭを変化させる。ここで、ＢＧＭの変化が「成功」を意味する演出の１つとすると、イベント「１７０５」の出力開始とともにＢＧＭを変化させてもよく、あるいは、イベント「１７０５」の出力開始前にＢＧＭを変化させ、イベント「１７０５」の出力を示唆してもよい。
　また、イベント「１７０５（成功）」のＢＧＭのテンポ（曲の速度）は、イベント「１７０４（失敗）」のＢＧＭのテンポよりも速い。さらにまた、イベント「１７０５（成功）」のＢＧＭの音量は、イベント「１７０４（失敗）」のＢＧＭの音量よりも大きい。
【１４４４】
　さらに、ＡＴにおいては、演出２１（ＡＴ開始演出）のイベント「２１０１」のＢＧＭのテンポは、演出２５（ＡＴ終了演出）のイベント「２５０１」又は「２５０２」のＢＧＭのテンポよりも速い。
　また、演出２１（ＡＴ開始演出）のイベント「２１０１」のＢＧＭの音量は、演出２５（ＡＴ終了演出）のイベント「２５０１」又は「２５０２」のＢＧＭの音量よりも大きい。
　以上のようにして、ＡＴ開始時には、ＢＧＭのテンポを速くし、かつ、音量を大きくすることにより、ＡＴ開始を盛り上げ、期待感を創出するようにしている。
【１４４５】
　（２）また、演出画像の色彩については、たとえば以下ように構成することが挙げられる。
　まず、演出１７において、イベント「１７０５（成功）」で表示され得る画像の明度・彩度の平均値は、イベント「１７０４（失敗）」で表示され得る画像の明度・彩度の平均

値よりも高い。成功時の演出を明るい演出とすることで、特典付与に対する期待感を創出するためである。

一方、たとえば通常時のステージには、ＡＴやＣＺの当選期待値が異なる低確ステージ、通常ステージ、高確ステージを有するが、高確ステージで表示され得る画像の明度・彩度の平均値は、通常ステージや低確ステージで表示され得る画像の明度・彩度の平均値よりも低い。たとえば、高確ステージは夜をモチーフとする画像とし、通常ステージは夕方をモチーフとする画像とし、低確ステージは昼をモチーフとする画像とすることが挙げられる。

【１４４６】

そして、低確ステージから連続演出に発展する場合よりも、高確ステージから連続演出に発展する場合の方が、連続演出中に表示され得る画像の明度・彩度が相対的に低い連続演出に発展しやすいように構成してもよい。このようにすることで、連続演出中の明度・彩度を、連続演出前のステージ（明度・彩度）に合わせることが可能となる。

また、通常時に出力される演出においても、ＣＺ、ＡＴ、特別役の当選期待度の高い演出（いわゆる熱い演出）で表示され得る画像の明度・彩度の平均値は、他の演出で表示され得る画像の明度・彩度の平均値よりも低い。このように明度・彩度と当選期待度との関係を持たせれば、今回遊技の明度・彩度から、遊技者が当選期待度を推測すること、換言すれば当選期待度を示唆することが可能となる。

ただし、滞在ステージ、キャラクタ、遊技情報（クレジット数）等のＵＩ画像の明度・彩度は、遊技を通じて（ＣＺ、ＡＴ、特別役等の当選期待度にかかわらず）一定である。

【１４４７】

＜第９実施形態＞

続いて、第９実施形態について説明する。

第９実施形態の遊技機は、メダルレス遊技機（「スマートスロット」ともいう。）に関する。

第９実施形態において、用語の意味は、以下の通りである。

メダルレス遊技機における「遊技媒体（遊技価値）」は、「電子情報（電子メダル、電子遊技媒体）」である。以下の説明では単に「遊技媒体」という。

「貸出し」とは、貸出しユニット２００から遊技機に遊技媒体を移し、遊技機にクレジットすることをいう。

「クレジット」とは、遊技機に遊技媒体を貯留することをいう。一般的なメダル遊技機では、遊技媒体の貯留数は「５０」が上限であるが、メダルレス遊技機では、たとえば「１６３８４」を上限として貯留可能となっている。

特に、メダルレス遊技機における「クレジット」とは、具体的には、後述する遊技媒体数制御基板１００（より具体的には遊技媒体数記憶手段１０３ａ）への（電子メダル、電子遊技媒体の）記憶に相当する。なお、「遊技媒体数制御基板１００」は、「遊技メダル数制御基板１００」とも称される。

したがって、メダルレス遊技機における「クレジットされている遊技媒体」とは、遊技媒体数制御基板１００に記憶されている遊技媒体、又は遊技メダル数制御基板１００に記憶されている遊技メダルに相当する。

「ベット」とは、遊技を行うために遊技媒体を賭けることをいう。ベットスイッチ４０を操作すると、クレジットされている遊技媒体のうちの所定数（たとえば「３」）がベットされる。この点は、メダル遊技機と同じである。

【１４４８】

「精算」とは、メダル遊技機における精算とは異なり、ベットされている遊技媒体をクレジットに戻すことをいう。すなわち、ベットされている遊技媒体を「０」にすること（ベット数を「０」にすること）である。

「計数」とは、遊技機にクレジットされている遊技媒体を貸出しユニット２００に戻すことをいう。

「返却」とは、貸出しユニット２００に記憶されている遊技媒体をカード等（磁気カー

ドやＩＣカード等の記憶媒体）に記憶し、そのカード等を貸出しユニット２００から排出することをいう。

【１４４９】

図１５８は、第９実施形態における遊技機１０（スロットマシン）のブロック図を示す図である。上述したように、第９実施形態における遊技機１０は、メダルレス遊技機である。

図１５８において、第９実施形態における遊技機１０では、第１実施形態（図１）の遊技機１０と異なり、メダル投入口４７、メダルセレクタ（通路センサ４６、ブロッカ４５、投入センサ４４）は設けられていない。

また、メダル払出し装置（ホッパー３５、ホッパーモータ３６、払出しセンサ３７）も設けられていない。

主制御基板５０は、第１実施形態（図１）におけるメイン制御基板５０に相当する。

また、ベット数表示部７７は、現在のベット数を表示する２桁のＬＥＤである。

付与数表示部７８は、第１実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８に相当する。

【１４５０】

遊技媒体数制御基板１００は、遊技機１０にクレジットされている遊技媒体数を管理する基板である。

遊技媒体数制御基板１００は、第２主制御基板（手段）、払出制御基板（手段）、メダル数制御基板（手段）、メダル数表示制御基板（手段）、又は遊技媒体数表示制御基板（手段）等とも称される。遊技媒体数制御基板１００は、主制御基板５０と同様に、不正防止のためのセキュリティ性が求められるため、基板ケース内に収容され、カシメ（封印部材）により封印することによって、基板ケースの開放（遊技媒体数制御基板１００内へのアクセス）が困難となるように構成されている。

遊技媒体数制御基板１００には、入力ポート１０１又は出力ポート１０２を介して、主制御基板５０、計数スイッチ４７、遊技媒体数表示基板１２０、貸出しユニット２００等が電気的に接続されている。

【１４５１】

遊技媒体数制御基板１００は、主制御基板５０と同様に、独立したＲＷＭ１０３、ＲＯＭ１０４、ＣＰＵ１０５を備える。これらのＲＷＭ１０３、ＲＯＭ１０４、ＣＰＵ１０５は、１つのチップ内に内蔵されていてもよい。

ＲＷＭ１０３は、ＣＰＵ１０５が遊技媒体数（クレジット数）を管理するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶する記憶手段である。ＲＷＭ１０３には、遊技媒体数を記憶する遊技媒体数記憶手段１０３ａを備える。貸出しユニット２００から遊技媒体が貸し出されると、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が更新（加算）される。さらに、小役の入賞により遊技媒体が付与されると、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が更新（加算）される。

【１４５２】

また、遊技を開始するためにベットスイッチ４０が操作されると、ベット数に対応する遊技媒体数（たとえば３ベットスイッチ４０ｂが操作されたときは、ベット数「３」）だけ、遊技媒体数記憶手段１０３ａの遊技媒体（データ）が更新（減算）される。

さらにまた、ＲＯＭ１０４は、クレジット数を管理するときのプログラムや各種データ等を記憶する。

さらに、ＣＰＵ１０５は、遊技媒体数制御基板１００上に設けられたＣＰＵ（演算機能を備えるＩＣ）であり、遊技媒体数の管理に必要なプログラムの実行、演算等を行う。

【１４５３】

なお、主制御基板５０を主制御基板の１つと見たとき、遊技媒体数制御基板１００は、主制御基板の他の１つである。このため、主制御基板５０のＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、ＣＰＵ５５は、それぞれ（第１主制御）ＲＷＭ５３、（第１主制御）ＲＯＭ５４、（第１主制御）ＣＰＵ５５と表示している。

そして、遊技媒体数制御基板１００のＲＷＭ１０３、ＲＯＭ１０４、ＣＰＵ１０５は、

それぞれ（第２主制御）ＲＷＭ１０３、（第２主制御）ＲＯＭ１４、（第２主制御）ＣＰＵ１０５と表示している。
　第９実施形態では、主制御基板５０と遊技媒体数制御基板１００とを別体から構成しているが、１つの主制御基板から構成することも可能である。ただし、この場合も、１つの制御基板上に、第１主制御ＲＷＭ５３、第１主制御ＲＯＭ５４、第１主制御ＣＰＵ５５、第２主制御ＲＷＭ１０３、第２主制御ＲＯＭ１０４、第２主制御ＣＰＵ１０５が設けられることになる。
　また、副制御基板８０は、第１実施形態（図１）のサブ制御基板８０に相当する。そして、副制御基板８０のＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、ＣＰＵ８５を、それぞれ（副制御）ＲＷＭ８３、（副制御）ＲＯＭ８４、（副制御）ＣＰＵ８５と表示している。
【１４５４】
　遊技媒体数制御基板１００には、遊技媒体数表示基板１２０が電気的に接続されている。この遊技媒体数表示基板１２０上には、遊技媒体数表示部１２１が搭載されている。遊技媒体数表示部１２１は、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数を表示するものであり、たとえば５桁のＬＥＤから構成される。
　たとえば、遊技媒体数記憶手段１０３ａに遊技媒体数として「１００」が記憶されていると仮定する。この場合に、遊技媒体数表示部１２１には「１００」と表示される。
【１４５５】
　遊技を開始するためにたとえば３ベットスイッチ４０ｂが操作されると、そのベット操作信号が主制御基板５０から遊技媒体数制御基板１００に送信される。遊技媒体数制御基板１００は、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶された遊技媒体数に基づいて、当該ベットが可能であるか否かを判断し、ベット可能であると判断したときは、主制御基板５０に対してベット信号を送信する。主制御基板５０は、当該ベット信号を受信すると、ベット処理を実行し、ベット数記憶手段５３ａにベット数を記憶する。ベット数記憶手段５３ａに記憶されたベット数が「０」から「３」に更新されると、ベット数表示部７７の表示（下一桁）も「０」から「３」に更新される。
【１４５６】
　一方、遊技媒体数制御基板１００は、主制御基板５０からベット操作信号を受信し、ベット可能であると判断したときは、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶された遊技媒体数を更新する。この例では、たとえばベット前の遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶された遊技媒体数が「１００」であるときは、「３」ベットされると「９７」に更新される。そして、遊技媒体数表示部１２１の表示も「１００」から「９７」に更新される。
【１４５７】
　また、精算スイッチ４６が操作されると、ベットされている遊技媒体がクレジットに戻される（換言すれば、ベット数が「０」になる）。
　ベット数記憶手段５３ａにベット数が記憶され、ベット数表示部７７にベット数が表示されている状況下において、スタートスイッチ４１を操作する前（遊技を開始する前）に精算スイッチ４６が操作されたときは、ベット数をクレジットに戻す。
　たとえばベット数記憶手段５３ａに「３」が記憶され、かつ、遊技媒体数記憶手段１０３ａに「９７」が記憶されている状況下において、精算スイッチ４６が操作されると、ベット数記憶手段５３ａに記憶されているベット数は「３」から「０」に更新される。これにより、ベット数表示部７７の表示は「３」から「０」に更新される。
【１４５８】
　また、精算スイッチ４６が操作されたことに基づいて、精算信号（ベット数「３」を戻すことに相当する信号）が主制御基板５０から遊技媒体数制御基板１００に送信される。遊技媒体数制御基板１００は、この精算信号を受信すると、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数を「９７」から「１００」に更新する。これにより、遊技媒体数表示部１２１の表示は「９７」から「１００」に更新される。
【１４５９】
　このように、精算スイッチ４６は、ベットされた遊技媒体をクレジットに戻す（ベット

数を「０」にする）ときに使用される。したがって、精算スイッチ４６が操作されても、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が減算されることはない。
　また、ベット数記憶手段５３ａにベット数が記憶されていない状況において精算スイッチ４６が操作されても、ベット数記憶手段５３ａに記憶されているベット数は「０」のままであり、かつ、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数もそのままである。
【１４６０】
　遊技媒体がベットされている状況下でスタートスイッチ４１が操作されることにより遊技が開始される。次に、ストップスイッチ４２が操作されることによりリール３１が停止する。そして、役に対応する図柄組合せが停止表示すると、遊技媒体が付与される。この点は、第１実施形態と同様である。
　遊技媒体が付与されると、主制御基板５０は、付与数記憶手段５３ｂに遊技媒体の付与数を記憶する。さらに、主制御基板５０は、付与数（払出し数）信号を遊技媒体数制御基板１００に送信する。遊技媒体数制御基板１００は、付与数信号を受信したときは、付与数信号に対応する遊技媒体数だけ、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数に加算する。たとえば、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が当該遊技の終了前までは「９７」であり、付与数が「１４」であるときは、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数は「１１１」に更新される。さらに、遊技媒体数表示部１２１の表示も「９７」から「１１１」に更新される。
【１４６１】
　また、付与数記憶手段５３ｂに付与数が記憶された後は、次回遊技のスタートスイッチ４１の操作時（遊技の開始時）や、次回遊技の全リール３１の停止時等に、付与数記憶手段５３ｂに記憶された付与数をクリアする。付与数記憶手段５３ｂに記憶されている付与数がクリアされると、付与数表示部７８の表示も「０」に更新される。
【１４６２】
　さらに、遊技媒体数制御基板１００には、総遊技媒体数クリアスイッチ１１２が設けられている。総遊技媒体数クリアスイッチ１１２が操作されると、遊技媒体数制御基板１００の遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている（総）遊技媒体数をクリア可能としている（「０」を記憶する）。遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数がクリアされると、遊技媒体数表示部１２１に表示されている遊技媒体数も「０」に更新される。
　ここで、総遊技媒体数クリアスイッチ１１２は、遊技機１０の電源をオフにし、総遊技媒体数クリアスイッチ１１２をオンにした状態で遊技機１０の電源を投入することにより有効となる（遊技媒体数制御基板１００に記憶された遊技媒体数がクリアされる）。このため、遊技機１０の電源をオンした後、たとえば遊技待機中に総遊技媒体数クリアスイッチ１１２が操作されても遊技媒体数はクリアされない。
　なお、総遊技媒体数クリアスイッチ１１２の操作によりクリアされる情報は、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている総遊技媒体数のみであり、他の情報はクリアされない。
【１４６３】
　たとえば、ベット数記憶手段５３ａに記憶されているベット数が「３」であり、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「１０００」であるときに、総遊技媒体数クリアスイッチ１１２が操作されると、ベット数記憶手段５３ａに記憶されているベット数は「３」のままであるが、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数は「０」となる。換言すると、総遊技媒体数クリアスイッチ１１２が操作されたことにより、ベット数記憶手段５３ａに記憶されているベット数はクリアされない。
　さらにまた、第９実施形態の例では、遊技媒体数制御基板１００に役比モニタ１１３（第１実施形態（図１）中、管理情報表示ＬＥＤ７４）が搭載されている。ただし、これに限らず、第１実施形態と同様に、主制御基板５０上に役比モニタ１１３を搭載してもよい。

【１４６４】
貸出しユニット（「管理装置」、「ＣＲユニット」ともいう。）２００は、遊技媒体の貸出し及び払戻しを行うための装置であり、遊技機１台ごとに設けられ、その遊技機に隣接して配置される。ホールでは、貸出しユニット２００は、遊技機の間に配置されることから、サンドと称される場合がある。また、遊技機と、その遊技機に対応する貸出しユニット２００とから「遊技システム」が構成される。
貸出しユニット２００と遊技媒体数制御基板１００との間の通信により、貸出しユニット２００から遊技媒体数制御基板１００に遊技媒体を移行（貸出し）可能となっており、貸し出された遊技媒体を遊技媒体数制御基板１００にクレジット可能となっている。
さらに、遊技機１０にクレジットされている遊技媒体（遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体）を貸出しユニット２００に戻すことが可能となっている。
貸出しユニット２００は、貸出しスイッチ２０２、返却スイッチ２０３、貸出可能遊技媒体数表示部２０４、貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６を備える。
【１４６５】
貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６は、貸出ユニット２００から遊技機１０に対して貸し出すことができる遊技媒体数を記憶しておくものであり、たとえば貸出ユニット２００の内部に備えるＲＷＭから構成されている。貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶されている貸出可能遊技媒体数は、貸出可能遊技媒体数表示部２０４に表示される。貸出可能遊技媒体数表示部２０４は、たとえば３桁の７セグから構成される。
貸出しユニット２００内に紙幣が投入されると、投入された紙幣に対応する度数（たとえば千円の投入により度数「５０」）が貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶され、かつ、貸出可能遊技媒体数表示部２０４に表示される。
貸出しスイッチ２０２は、遊技媒体を遊技機１０に貸し出すときに操作されるスイッチである。貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に貸出し可能な遊技媒体が記憶されている場合に、たとえば貸出しスイッチ２０２が１回押されるごとに、度数「５０」（貸出し可能な度数が「５０」未満の場合には貸出し可能な全度数）に相当する遊技媒体の貸出しが行われる。
【１４６６】
貸出しユニット２００から遊技媒体が貸し出されると、その情報は遊技媒体数制御基板１００に送信され、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が更新される。さらに、遊技媒体数表示部１２１による遊技媒体数の表示も更新される。たとえば、クレジット数が「１０」のときに、貸出しユニット２００から「５０」の遊技媒体が貸し出されると、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数、及び遊技媒体数表示部１２１に表示される遊技媒体数は、いずれも「１０」から「６０」に更新される。
【１４６７】
一方、遊技者は、遊技をやめるときや、遊技媒体数表示部１２１に表示されている遊技媒体数（遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数）が過多となったときは、計数スイッチ４７を操作して、遊技媒体の全部又は一部を遊技機１０から貸出しユニット２００に移す操作を行う。
詳細は後述するが、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「１５０００」以上となったときは、計数を促進する演出を出力するように構成されている。特に本実施形態では、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶可能な遊技媒体数の上限値は「１６３８４」に定められているため、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が上限値「１６３８４」に近づいたときは、少なくとも一部の遊技媒体を貸出しユニット２００に戻すことを推奨している。
また、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「１５０００」以上となったときは、遊技の進行が可能、かつ、計数が可能であるが、貸出しユニット２００から遊技媒体の貸出しは不可となる。
【１４６８】
計数スイッチ４７が操作されると、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技

媒体が接続端子板１３０を介して貸出ユニット２００に送信される。たとえば、遊技媒体数記憶手段１０３ａに遊技媒体数「１０００」が記憶されている状況下において、計数スイッチ４７が１回操作され、計数値として「５０」という情報が接続端子板１３０に送信されると、貸出ユニット２００に計数値として「５０」という情報が送信される。そして、計数値を送信した後の遊技媒体数記憶手段１０３ａには「９５０」が記憶される。また、上記のようにして遊技媒体が戻されると、貸出しユニット２００側では、貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶されている遊技媒体数が「５０」だけ増加する。

なお、計数スイッチ４７の押下時間によって貸出ユニット２００に送信される遊技媒体数が異なるように構成されている。たとえば計数スイッチ４７を短押し（たとえば「０．５」秒未満）したときは、遊技媒体数「１」が貸出ユニット２００に送信される。また、計数スイッチ４７を長押し（たとえば「０．５」秒以上）したときは、１回の長押しに対して遊技媒体数「５０」が貸出ユニット２００に送信される。計数スイッチ４７の長押しを繰り返せば、遊技媒体数が「５０」ずつ、貸出ユニット２００に送信される。

具体的には、遊技機１０から貸出ユニット２００に対し、遊技機情報通知、及び計数通知を送信し、次に貸出ユニット２００から遊技機１０に対し貸出通知を送信する。遊技機１０は、貸出通知を受領すると、貸出ユニット２００に対し、貸出受領結果応答を送信する。遊技機１０は、遊技機情報通知の送信から、次の遊技機情報通知の送信までの時間が３００ｍｓとなるように送信する。

そして、上記の計数通知には計数メダル数が含まれている。計数スイッチ４７の操作を受け付けると、計数通知のタイミングで計数メダル数（「１」又は「５０」）を送信する。

【１４６９】

また、計数スイッチ４７が操作される前の遊技媒体数表示部１２１には「１０００」と表示されている状況下において、貸出ユニット２００に計数値として「５０」という情報が送信されると、遊技媒体数表示部１２１の表示は「９５０」に更新される。

さらに、遊技者が遊技をやめるときは、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている全遊技媒体数を貸出ユニット２００に送信した上で、貸出しユニット２００の返却スイッチ２０３を操作する。返却スイッチ２０３が操作されると、貸出ユニット２００の貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶されている全遊技媒体数をカード等に記憶し、当該カード等を貸出ユニット２００から排出する。ここで、遊技媒体数を度数換算してカード等に記憶してもよい。

なお、遊技媒体数制御基板１００の遊技媒体数記憶手段１０３ａに「１」以上の遊技媒体数が記憶されている場合であっても、貸出ユニット２００の貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶されている遊技媒体数（貸出し可能な遊技媒体数）が「０」であるときは、返却スイッチ２０３を操作してもカード等は排出されない。

一方、遊技媒体数制御基板１００の遊技媒体数記憶手段１０３ａに「１」以上の遊技媒体数が記憶されており、かつ、貸出ユニット２００の貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶されている遊技媒体数が「１」以上であるときは、返却スイッチ２０３を操作すると、貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶されている全遊技媒体数をカード等に記憶し、カード等を排出する。

【１４７０】

したがって、上記の場合には、計数スイッチ４７を操作することにより、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶された遊技媒体を貸出ユニット２００に送信し、貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に遊技媒体を記憶する。その後、返却スイッチ２０３を操作すれば、貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶された遊技媒体がカード等に記憶され、貸出ユニット２００から排出される。貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶された遊技媒体がカード等に記憶されると、貸出可能遊技媒体数記憶手段２０６に記憶された貸出可能遊技媒体数は「０」に更新される。

【１４７１】

ホールコンピュータ３００は、ホール営業のためのデータ収集用のコンピュータである

。たとえば当日の遊技回数、イン（投入）数、アウト（付与）数、差数、ＭＹ、役物作動回数、貸出数等を集計する。
　また、貸出しユニット２００は、ホールコンピュータ３００と電気的に接続されているので、貸出しユニット２００からホールコンピュータ３００に対して遊技媒体の貸出しや払戻し等に関する情報が一方向で送信される。
　管理コンピュータ４００は、外部（ホール外のたとえば外部センタ）に情報を送信するためのコンピュータである。なお、管理コンピュータ４００についても、ホールコンピュータ３００と同様に、ホール内に設置されている。
　第９実施形態では、ホールコンピュータ３００と管理コンピュータ４００とを別に設けているが、これらが１つになったコンピュータとしてもよい。
【１４７２】
　以上の構成からなるメダルレス遊技機においては、上述したように、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「１５０００」以上となったときは、計数を促進する演出を出力する。
　さらに、一人の遊技者が遊技を行った結果、計数値から貸出し数を引いた差数が「１５０００」以上である場合には、祝福演出を出力する。
　ただし、祝福演出は、遊技者が遊技を終了するときに出力するようにするために、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数の一部を計数しただけでは祝福演出を出力しないようにし、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「０」になるように計数したことを条件として祝福演出を出力する。
　また、祝福演出は、遊技者が遊技を終了するときに出力するようにするために、たとえばサブボーナス（ＡＴ）や特別遊技状態の途中では、計数が実行されたとしても祝福演出を出力しない。
【１４７３】
　図１５９は、第９実施形態における計数関連演出を示すフローチャートである。
　まず、ステップＳ６０１では、遊技媒体数制御基板１００は、計数スイッチ４７が操作されたか否かを判別する。
　計数スイッチ４７が操作されたと判断したときはステップＳ６０２に進み、遊技媒体数制御基板１００は、計数処理を実行する。そして次のステップＳ６０３において、遊技媒体数制御基板１００は、計数値を記憶（更新）する。
　次にステップＳ６０４に進み、遊技媒体数制御基板１００は、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「０」となったか否か、すなわちすべての遊技媒体が計数されたか否かを判断する。遊技媒体数が「０」であると判断したときはステップＳ６０５に進み、遊技媒体数が「０」でないと判断したときはステップＳ６１０に進む。
　ステップＳ６０５では、遊技媒体数制御基板１００は、ベット数が「０」であるか否かを判断する。たとえばベットスイッチ４０が操作され、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数からベット数を減じた後、遊技が開始されておらず、かつ、精算スイッチ４６が操作されていないと判断したときは、ベット数が「０」でないと判断する。ベット数が「０」であると判断したときはステップＳ６０６に進み、ベット数が「０」でないと判断したときはステップＳ６１３に進む。
【１４７４】
　ステップＳ６１３では、遊技媒体数制御基板１００は、副制御基板８０に対し、精算促進演出を出力させる要求を行う。ここでは、遊技媒体のすべてが計数されているがベット数が残っている状態であるので、遊技者によるベット数の計数忘れの可能性が高いためである。そして、ステップＳ６１４に進み、遊技媒体数制御基板１００は、精算スイッチ４６が操作されたか否か（精算処理が実行されたか否か）を判断する。上述したように、精算スイッチ４６が操作されると精算信号が主制御基板５０から遊技媒体数制御基板１００に送信されるので、当該精算信号を受信したときは精算ありと判断する。精算なしと判断されたときはステップＳ６１３に戻り、精算ありと判断したときはステップＳ６０１に戻る。精算処理が実行されると、ベットされていた遊技媒体が遊技媒体数記憶手段１０３ａ

に戻るので、再度、計数スイッチ４７が操作されることを待つようにする。
ステップＳ６０５においてベット数が「０」であると判断され、ステップＳ６０６に進むと、遊技媒体数制御基板１００は、計数値と貸出し数との差数を算出する。
【１４７５】
次にステップＳ６０７に進み、遊技媒体数制御基板１００は、差数が「１５０００」以上であるか否かを判断する。差数が「１５０００」以上であると判断したときはステップＳ６０８に進み、差数が「１５０００」以上でないと判断したときはステップＳ６１０に進む。
ステップＳ６０８では、遊技媒体数制御基板１００は、通常状態であるか否かを判断する。ここで「通常状態」とは、サブボーナス（ＡＴ）中でないことに相当する。また、特別役を入賞させて特別遊技を実行する仕様である場合には、特別遊技状態でないことに相当する。ここでは、通常状態であることを条件としてステップＳ６０９に進むようにするためである。換言すれば、サブボーナス中等である場合には、まだ遊技をやめないと推測できるからである。そして、遊技者が遊技を終了するときに祝福演出を出力するためである。
なお、遊技媒体数制御基板１００は、主制御基板５０から、サブボーナス（ＡＴ）中や特別遊技状態である旨の情報を受信し、記憶しておき、ステップＳ６０８の判断に用いるようにする。
【１４７６】
ステップＳ６０８において通常状態であると判断したときはステップＳ６０９に進み、通常状態でないと判断したときはステップＳ６１０に進む。
ステップＳ６０９では、遊技媒体数制御基板１００は、副制御基板８０に対し、祝福演出を出力させる要求を行う。そしてステップＳ６１０に進む。この祝福演出は、遊技者の差数が「１５０００」以上であったことから、大量獲得に対するプレミア演出の１つである。
ステップＳ６１０では、遊技媒体数制御基板１００は、副制御基板８０に対し、注意喚起演出を出力させる要求を行う。この注意喚起演出は、計数後に出力されるものであり、貸出しユニット２００から、計数した遊技媒体を記憶したカード等を取り忘れることがないようにすべきことを出力するものである。そして本フローチャートによる処理を終了する。
一方、ステップＳ６０１において計数スイッチ４７が操作されていないと判断されたときはステップＳ６１１に進み、遊技媒体数制御基板１００は、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶されている遊技媒体数が「１５０００」以上であるか否かを判断する。遊技媒体数が「１５０００」以上であると判断したときはステップＳ６１２に進み、遊技媒体数が「１５０００」以上でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ６１２では、遊技媒体数制御基板１００は、副制御基板８０に対し、計数促進演出を出力させる要求を行う。上述したように、遊技媒体数記憶手段１０３ａに記憶可能な遊技媒体数の上限は「１６３８４」であるため、「１５０００」以上となったときは、早めに計数すべきことを遊技者に報知する。
【１４７７】
＜第１０実施形態＞
第１０実施形態は、サブボーナスの終了後にサブボーナスの引戻しを実行可能とする引戻しゾーン（「引戻し区間」や「引戻しＣＺ」とも称される。）に移行する。なお、第１０実施形態では、第１実施形態と同様に、「ＡＴ」は「サブボーナス」である。
遊技区間としては、他の実施形態と同様に、通常区間と有利区間とを備える。
また、遊技状態としては、報知遊技状態と非報知遊技状態とを備える。
「報知遊技状態」とは、押し順ベル当選時に正解押し順を報知可能な遊技状態をいう。「報知遊技状態」には、押し順ベルに当選したすべての遊技で正解押し順を報知する遊技状態と、押し順ベルに当選した一部の遊技で正解押し順を報知する遊技状態とを有する。
そして、サブボーナス（ＡＴ）は、報知遊技状態である。

一方、「非報知遊技状態」とは、押し順ベルに当選した遊技で正解押し順を報知しない遊技状態をいう。有利区間は報知遊技状態のときと非報知遊技状態のときとを有するが、通常区間は常に非報知遊技状態である。

【１４７８】

さらにまた、第１０実施形態では、遊技状態と異なる概念としてメイン遊技状態を備える。

「メイン遊技状態」としては、通常区間、有利区間の１遊技目（移行準備状態）、非ＡＴかつ非ＣＺ（いわゆる通常状態）、非ＡＴかつＣＺ、サブボーナス通常、サブボーナス特化ゾーン、サブボーナスＥＤ（エンディング）、引戻しゾーン等を備える。各メイン遊技状態ごとに番号が割り当てられており、現在のメイン遊技状態番号がＲＷＭ５３に記憶されている。たとえば通常区間のメイン遊技状態番号は「０」と定められている。

第１０実施形態の「引戻しゾーン」は、サブボーナスの終了後に移行するメイン遊技状態であるが、この引戻しゾーンは、報知遊技状態又は非報知遊技状態のいずれであってもよい。

「ＣＺ（チャンスゾーン）」は、通常状態よりもサブボーナスの当選確率が高い状態を指す。本実施形態における引戻しゾーンは、非ＣＺよりもサブボーナスの当選確率が高い遊技状態であるので、ＣＺの１つであるといえる。

なお、ＣＺは、報知遊技状態又は非報知遊技状態のいずれであってもよい。

【１４７９】

第１０実施形態において、リール３１の図柄配列、当選役、当選番号、当選確率（置数表）、及び条件装置は、第１実施形態と同一であるものとする（図１～図２６）。

また、第１０実施形態では、有利区間の遊技回数上限値は「４０００」とし、有利区間の差数の上限は第１実施形態と同様に、有利区間の開始時を「０」としたときに「＋２４００」であるものとする。有利区間の遊技回数が「４０００」に到達したとき、又は有利区間の差数が「２４００」を超えたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断する。

さらにまた、第１実施形態では、天国Ｂモードに移行したときは、天国Ｂモードを９０％でループし、１０％で天国Ｂ引戻しモードに移行した。そして、天国Ｂモードでは、２０％で天国Ｂモードに移行する（引戻しする）ようにした。

これに対し、第１０実施形態では、サブボーナス終了後に必ず引戻しゾーンに移行し、引戻しゾーンでサブボーナスの引戻し抽選を行う。

【１４８０】

サブボーナスに移行する前の状態では、所定（たとえば宝箱、盾、槍等、何らかの物の形を模したもの）のアイコン（以下単に「アイコン」という。）の獲得抽選を実行する。アイコンの獲得抽選は、毎遊技、当選番号（役抽選結果）に応じた当選確率で実行する。

また、アイコンの獲得抽選が実行されたことや、アイコンの獲得抽選に当選しても、サブボーナス移行前に遊技者には報知されない。ただし、アイコンの獲得抽選が実行されたことや、アイコンの獲得抽選に当選したことを示唆する（アイコンの獲得抽選が実行された期待度が高いことや、アイコンの獲得抽選に当選した期待度が高いことを意味する）演出を出力することは可能である。

サブボーナスの移行前に、アイコンの獲得抽選によりアイコンの数が増加することはあるが、アイコンの数が減少することはない。

【１４８１】

そして、サブボーナスが開始されるときに、それまでに獲得した数のアイコンを画像表示し、遊技者に報知する。サブボーナスの移行前に獲得したアイコンの個数が４個以下であるときは、サブボーナスの開始時のアイコンの個数の初期値を５個に設定する。換言すれば、サブボーナスの開始時におけるアイコンの個数の最小値は５個である。また、サブボーナスの移行前に獲得したアイコンの個数が６個以上であるときは、サブボーナスの開始時におけるアイコンの個数の初期値をその個数（６個以上）に設定する。

また、サブボーナス中は、当選番号に応じてアイコンの獲得抽選を実行する。なお、サブボーナス中にアイコンの個数が減少することはない。サブボーナス中にアイコンを獲得

したときは、その都度、画像表示されているアイコンの個数を増加してもよく、あるいは、サブボーナス中はアイコンの獲得抽選に当選してもその旨を遊技者に報知せず、サブボーナス終了時にサブボーナス中に獲得したアイコン数を遊技者に報知してもよい。

【１４８２】

サブボーナスが終了すると、エンディングとなったとき（有利区間の完走時）を除き、引戻しゾーンに移行するが、サブボーナスの終了後、所定のメイン遊技状態を経てから引戻しゾーンに移行してもよい。

引戻しゾーンにおいてサブボーナスの引戻し抽選に当選することなく引戻しゾーンを終了したときは、通常状態（非ＡＴかつ非ＣＺ）に移行する。一方、引戻しゾーンにおいてサブボーナスの引戻し抽選に当選したときは、サブボーナスに移行する。ここで、引戻しゾーンにおいてサブボーナスの引戻し抽選に当選したときは、その時点で引戻しゾーンを終了してもよい。あるいは、引戻しゾーンにおいてサブボーナスの引戻し抽選に当選したときであっても引戻しゾーンを継続し（内部的には引戻し抽選を実行しないが、演出として引戻し抽選を実行しているように見せて）、引戻しゾーンの演出上の終了時に引戻し抽選に当選したか否かを遊技者に報知してもよい。

【１４８３】

また、引戻しゾーンではアイコンが画像表示される。上述したように、引戻しゾーンの開始時におけるアイコンの最低数は５個であり、サブボーナスの移行前及びサブボーナス中にアイコンを獲得したときは、アイコン数は５個を超える。

図１６０は、引戻しゾーンでのアイコン数の推移等を示す図である。図１６０の例では、引戻しゾーンの１遊技目の遊技前におけるアイコン数を「８」としている。

引戻しゾーンにおける引戻し抽選は、遊技前のアイコン数が「１」以上であるときに実行される。引戻しゾーンの遊技前にアイコン数が「１」であるときは、その遊技で引戻しゾーンは終了する。

引戻しゾーンでは、遊技開始時（スタートスイッチ４１の操作時）から全停時（すべてのリール３１の停止時）までの間にアイコン数を「１」減じる演出を実行する。

図１６０に示すように、たとえば遊技前にアイコン数が「８」であったときは、その遊技で引戻し抽選が行われ、その遊技の全停時のアイコン数は「７」となる。

本実施形態では、引戻しゾーンでは、毎遊技、引戻し抽選を実行する。換言すれば、どの当選番号に当選しても引戻し抽選を実行する。当選番号ごとの引戻し抽選の当選確率は予め設定されている。たとえば、当選番号「１」（リプレイＡ）の当選であるときは「１／５０」の確率で引戻し抽選に当選し、当選番号「７２」（入賞Ｆ）の当選であるときは「１／２」で引戻し抽選に当選すると定めること等が挙げられる。

【１４８４】

さらに、アイコン数が「５」から「４」になる遊技では、引戻し抽選と同時に有利区間継続判定が実行される。

第１０実施形態では、有利区間継続判定としては、以下のａ）～ｄ）が実行される。

ａ）今回遊技が非ＲＴ（非内部中）であるか否かが判断される。今回遊技が非ＲＴであるときは、有利区間を継続すると判定される。

ｂ）進行カウンタの値が「２５００」未満であるか否かが判断される。

ここで「進行カウンタ」とは、有利区間の遊技のうち、変則押しされた遊技（後述するＳＰフラグが「０」で行われた遊技）を除いた遊技（換言すれば、有利区間の遊技のうち、後述するＳＰフラグが「１」で行われた遊技）の遊技回数をカウントするカウンタである。

【１４８５】

進行カウンタは、有利区間の開始時に初期値「１」が設定され、ＳＰフラグが「１」で遊技が行われたときは「１」加算するインクリメントカウンタである。

そして、進行カウンタが「２５００（Ｄ）」未満であるときは有利区間を継続すると判断する。ここで、本実施形態においては、有利区間の上限遊技回数は「４０００」である。このため、進行カウンタが「２５００」以上であるときは、その時点から有利区間を継

続しても、残り「１５００」遊技未満となり、その後の有利区間における十分な遊技回数を確保できない。このため、進行カウンタが「２５００」以上であるときは有利区間を継続しないようにした。

また、たとえば第９実施形態におけるメダルレス遊技機（「スマートスロット」、「スマートパチスロ」、「スマスロ」とも称される。）の場合には、有利区間の上限遊技回数を有さない仕様が挙げられる。このような場合には、進行カウンタは不要となり、進行カウンタの値に基づく有利区間継続判定は実行しない。

【１４８６】

ｃ）差数カウンタが「２９１５（Ｄ）」以上であるときは有利区間を継続すると判断する。

第１０実施形態における差数カウンタは、第１実施形態の差数カウンタと同様である。改めて説明すると、第１０実施形態における差数カウンタは、有利区間の開始時を「０」としたときの差枚数をカウントする（換言すれば、「ＭＹカウンタ」ではない。）。このため、有利区間中に差数がマイナスの値となったときは、マイナス値をカウントする。なお、差数カウンタは、通常区間中は差数をカウントしない。

さらに、差数カウンタは、有利区間の開始時に初期値として「２４１５（Ｄ）」が設定され、今回遊技の差数がマイナスであるときは差数カウンタに当該差数を加算し、今回遊技の差数がプラスであるときは差数カウンタから当該差数を減算する方法が挙げられる。

【１４８７】

たとえば有利区間の開始時に「２４１５」を設定した後、有利区間１遊技目の差数が「－３」（ベット数「３」、払出し数「０」）であったときは、差数カウンタに「３」を加算して差数カウンタを「２４１８」に更新する。これに対し、有利区間１遊技目の差数が「＋１１」（ベット数「３」、払出し数「１４」）であったときは、差数カウンタから「１１」を減算し、差数カウンタを「２４０４」に更新する。

そして、差数カウンタが「１５」未満となったときは、有利区間中の差数が「２４００」枚を超えたと判断し、有利区間を終了する。

なお、差数カウンタが「２９１５」以上であるときに有利区間を継続すると判断するのは、この時点から差数カウンタが「０」になるまでは、遊技者が「２９００」枚を差数として獲得可能であるので、十分なメダルを獲得できるためである。換言すれば、有利区間で獲得可能な差数が少ないとき（有利区間の終了条件に近づいているとき）は、有利区間を終了させるので、引戻しゾーンで引戻し抽選に当選したときの期待感（サブボーナスで十分な差数を獲得できるという期待感）を遊技者に与えることができる。

ただし、上記の「２９１５」の値は一例であり、「２９１５」より多くてもよく、少なくてもよい。

また、有利区間の差数は「２４００」を超えないこととされているが、仮に、差数が「４０００」を超えないこととされた場合には、上記「２９１５」の値は、「４５１５」となる。

【１４８８】

ｄ）有利区間の継続抽選に当選したときは、有利区間を継続すると判断する。有利区間継続抽選は、予め設定した確率、たとえば２５％の確率で当選するように抽選が実行され、この抽選に当選したときは有利区間を継続すると判断する。

【１４８９】

アイコン数が「５」から「４」になる遊技では、以上のような有利区間継続判定が実行される。そして、有利区間を継続すると判定されたときは次回遊技も有利区間のままであるが、有利区間を継続すると判定されなかったときは、今回遊技で有利区間を終了し、次回遊技では通常区間（非有利区間）となる。

図１６０では、引戻しゾーンの残り遊技回数について、アイコン数が「５」から「４」になる遊技の後、有利区間継続時と有利区間終了時との双方を図示している。

有利区間継続時は、有利区間継続判定が実行された遊技の次回遊技の開始前における引戻しゾーンの残り遊技回数は「４」であり、当該遊技の全停時に引戻しゾーンの残り遊技

回数が「３」となる。このようにして、引戻しゾーンの最終遊技まで進行すると、その遊技の開始前における引戻しゾーンの残り遊技回数は「１」となり、当該遊技の全停時に引戻しゾーンの残り遊技回数が「０」となる。引戻しゾーンの残り遊技回数が「０」となったときは、当該遊技をもって引戻しゾーンを終了し、次回遊技から通常状態（非ＡＴかつ非ＣＺ）の遊技となる。

【１４９０】

また、引戻しゾーンの遊技のいずれかの遊技において、引戻し抽選に当選したときは、当該遊技又は当該遊技の次回遊技以降において引戻し抽選に当選したことを遊技者に報知し、その後、サブボーナスを開始する。

さらにまた、引戻しゾーンにおいて、引戻しゾーンの残り遊技回数が「１」以上であるときに引戻し抽選に当選したときは、引戻し抽選に当選した旨を遊技者に報知し、引戻しゾーンを終了してサブボーナスに移行してもよい。

あるいは、引戻しゾーンの残り遊技回数が「１」以上であるときに引戻し抽選に当選した場合に、内部的にはその後の引戻し抽選を行わないものの、その時点では引戻し抽選に当選したことを遊技者に報知せず、アイコン数が「０」になる遊技まで演出上の（フェイクの）引戻しゾーンを継続し、アイコン数が「０」になった遊技又はその次回遊技で引戻し抽選に当選したことを遊技者に報知してもよい。

なお、アイコン数（引戻しゾーンの残り遊技回数）が「６」以上であるときに引戻し抽選に当選したときは、サブボーナスの開始時に、引戻しゾーンの残り遊技回数（「６」以上の値）を引き継ぐ。

一方、アイコン数（引戻しゾーンの残り遊技回数）が「５」以下であるときに引戻し抽選に当選したときは、サブボーナスの開始時に、引戻しゾーンの残り遊技回数を「５」にする。

【１４９１】

一方、アイコン数が「５」から「４」になる遊技で有利区間継続判定が行われた結果、有利区間を継続しないと判断されたとき（図１６０中、「＊１」）は、次回遊技は通常区間（非有利区間）となる。しかし、演出上はそれまでの引戻しゾーンと同じ状態を維持する。

ただし、有利区間から通常区間に移行する場合には、後述するようにＲＷＭ５３中、指示機能に係る性能に影響を与える全てのデータがクリアされるので、このクリア処理によって引戻しゾーンの残り遊技回数もクリアされる。したがって、その次回遊技（通常区間）の開始前には、引戻しゾーンの残り遊技回数は「０」となる（図１６０中、「＊２」）。この場合、遊技区間が通常区間となるので、メイン遊技状態は引戻しゾーンではない。ただし、演出上はそれまでの引戻しゾーンと同じ状態を維持して遊技者には通常区間に移行したことがわからないようにする。なお、通常区間の１遊技目の開始前での画像表示上のアイコン数は「４」である。

さらに、この通常区間の１遊技目では、所定条件を満たす場合には引戻し抽選が実行される（図１６０中、「＊５」）。

ここで、「所定条件を満たす場合」とは、

ａ）当該通常区間において有利区間への移行が決定されたこと（次回遊技が有利区間であること）

ｂ）当選番号「１」（リプレイＡ）以外の当選番号に当選したこと

の双方を満たす場合である。これらの条件を満たす場合には、引戻し抽選が実行される。

【１４９２】

ここで、「通常区間において有利区間への移行が決定されない」のは、図１５及び図１６に示すように、当選番号「２」（リプレイＢ）、又は当選番号「６０」～「７１」（入賞Ｅ１～Ｅ１２）の当選時である。それ以外は、有利区間への移行が決定される。

そして、通常区間において有利区間への移行が決定されると、メイン遊技状態が「移行準備状態」となり、次回遊技は有利区間の１遊技目となる。

一方、通常区間において有利区間への移行が決定されなかったときは、次回遊技も通常区間となる。

また、通常区間においてリプレイＡに当選したときは、有利区間への移行が決定されるが、引戻し抽選は実行されない。この場合には、上記と同様にメイン遊技状態が「移行準備状態」となり、次回遊技は有利区間の１遊技目となる。

【１４９３】

以上のように、通常区間において有利区間への移行が決定され、かつ、当選番号「１」（リプレイＡ）以外の当選番号に当選したときは、引戻し抽選が実行される。また、画像表示上のアイコン数は、遊技前の「４」から全停時に「３」となる。さらに、当該遊技の開始前の引戻しゾーンの残り遊技回数は「０」であるが、全停時に、引戻しゾーンの残り遊技回数として「３」がセットされる（図１６０中、「＊３」）。

また、通常区間において有利区間への移行が決定されたが、当選番号「１」（リプレイＡ）に当選番号に当選したときは、引戻し抽選が実行されない。ただし、画像表示上は、引戻し抽選が実行されたかのような演出を出力し（当選番号「１」以外の当選番号に当選したときと同様の演出を出力し）、画像表示上のアイコン数は、遊技前の「４」から全停時に「３」となる。

さらにまた、通常区間において当選番号「２」又は「６０」～「７１」の当選となり、有利区間への移行が決定されなかった場合（次回遊技の通常区間である場合）には、画像表示上は、引戻し抽選が実行されなかったことを意味する演出を出力し、かつ、アイコン数を減少させない。したがって、この場合には、次回遊技（通常区間）においても、遊技前のアイコン数は「４」となり、再度、上述した通常区間での処理が実行される。

【１４９４】

通常区間において有利区間への移行が決定されると、次回遊技は有利区間（メイン遊技状態が「移行準備状態」）となる。

ここで、図１６０の例では、通常区間の１遊技目で有利区間への移行が決定された例を示している。通常区間において有利区間への移行が決定されると、上述したように、当該遊技の全停時に引戻しゾーンの残り遊技回数として「３」がセットされるので、有利区間１遊技目の開始前における引戻しゾーンの残り遊技回数は「３」である（図１６０中、「＊４」）。

ただし、上記に限らず、通常区間において有利区間への移行が決定されたときに、当該遊技の全停時における引戻しゾーンの残り遊技回数は「０」のままとし、次回遊技（有利区間の１遊技目）の開始前に引戻しゾーンの残り遊技回数として「３」をセットしてもよい。あるいは、有利区間の１遊技目の開始時に引戻しゾーンの残り遊技回数として「２」をセットし、当該遊技の全停時には引戻しゾーンの残り遊技回数を減算しないようにしてもよい。

通常区間において有利区間への移行が決定され、有利区間に移行すると、有利区間の継続判定において有利区間が継続した場合と同様に、当該遊技（有利区間の１遊技目）ではアイコン数が「３」から「２」となる（引戻しゾーンの残り遊技回数が「３」から「２」となる）。さらに次回遊技では、アイコン数が「２」から「１」となり（引戻しゾーンの残り遊技回数が「２」から「１」となり）、さらにその次回遊技では、アイコン数が「１」から「０」となり（引戻しゾーンの残り遊技回数が「１」から「０」となり）、引戻しゾーンが終了する。引戻しゾーンが終了すると、通常状態（非ＡＴかつ非ＣＺ）に移行する。

以上のように、引戻しゾーンでは、通常区間を除き、アイコン数と引戻しゾーンの残り遊技回数とが同数となる。

なお、引戻しゾーン中に有利区間を終了して通常区間に移行した場合であっても、引戻しゾーンの演出は継続して実行される（換言すれば、内部的には引戻しゾーンを一旦終了するが、演出上は引戻しゾーンを継続する）ので、有利区間と次の有利区間との切れ目に違和感のない演出を行うことができる（有利区間が終了したこと、通常区間に移行したこと、及び当該通常区間から有利区間に移行したことをわからないようにすることができる

。）。
　また、有利区間を終了して通常区間に移行するときには、ＲＷＭ５３の有利区間に係るデータが初期化される（有利区間に係るデータが残らない）が、通常区間及び当該通常区間から移行する有利区間でも、画像表示されるアイコンの数だけ引戻し抽選を行うことができる。
【１４９５】
　また、サブボーナス中に有利区間の差数が「＋２４００」を超えたとき（有利区間を完走したとき）は、サブボーナスの抽選は、以下のようになる。
　まず、サブボーナス中に有利区間の差数が「＋２４００」を超えることが確定したときは、メイン遊技状態がサブボーナス（ＥＤ）となり、所定のタイミングでエンディング演出を出力する。エンディング演出は、サブボーナスの終了時まで継続する。また、このエンディング演出では、アイコンは画像表示されない。そして、差数が「＋２４００」を超え（有利区間の終了条件を満たし）、サブボーナスが終了すると、次回遊技は通常区間となる。サブボーナスの終了時には、ＲＷＭ５３の初期化処理により、引戻しゾーンの残り遊技回数のデータもクリアされる。したがって、サブボーナスの終了後、次回遊技である通常区間では、引戻しゾーンの残り遊技回数は「０」である。
【１４９６】
　サブボーナスを完走した後（エンディング演出後）は、引戻しゾーンの演出とは異なる演出（たとえば、サブボーナスの当選期待度が高いことを示唆する演出。以下、「所定の演出」という。）を出力する。サブボーナスを完走した後は、引戻しゾーンの演出とは異なる所定の演出を出力することにより、演出のバリエーションを増やすことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。
　ただし、サブボーナスを完走し、通常区間に移行した後の所定の演出の遊技においても、引戻しゾーンで有利区間を終了して通常区間に移行した後の遊技と同じサブボーナスの引戻し抽選が実行される。このため、所定の演出の遊技での引戻し抽選の当選確率は、引戻しゾーンで有利区間を終了して通常区間に移行した後の引戻し抽選の当選確率と同じである。
　具体的には、サブボーナスを完走した後の通常区間の遊技（所定の演出の１遊技目）では、上記の引戻しゾーンの演出中における通常区間の遊技と同様に有利区間への移行が決定され、かつ、当選番号「１」（リプレイＡ）以外の当選番号に当選したときはサブボーナスの引戻し抽選が実行される。この場合、所定の演出の遊技の残り遊技回数（引戻しゾーンの遊技回数に相当する）は「４」から「３」になる。そして、次回遊技は有利区間（移行準備状態）の１遊技目となる。
　また、有利区間への移行が決定されたが、当選番号「１」（リプレイＡ）に当選したときは、引戻し抽選は実行されない。ただし、所定の演出の遊技の残り遊技回数は「４」から「３」になる。そして、次回遊技は有利区間（移行準備状態）の１遊技目となる。
　一方、通常区間において有利区間への移行が決定されなったときは、所定の演出の遊技の残り遊技回数は「４」のままで、次回遊技も通常区間となり、上述した通常区間の抽選が繰り返される。
　所定の演出の遊技において有利区間に移行したときは、所定の演出の遊技の残り遊技回数が「０」になるまで引戻し抽選が実行される。
【１４９７】
　なお、サブボーナスを完走した後（エンディング演出後）、所定の演出の遊技に移行するのではなく、上述した引戻しゾーンの演出を出力する遊技に移行し、「４」遊技の間、引戻し抽選を実行してもよい。この場合には、サブボーナスを完走した後の通常区間において引戻しゾーンの演出を出力し、アイコンを「４」個画像表示する。よって、図１６０中、有利区間の継続判定において有利区間を終了したときと同じものとなる。
【１４９８】
　さらにまた、設定変更後（朝一）の遊技でも引戻し抽選が実行される場合を有する。
　設定変更後（朝一）の遊技区間は、通常区間であり、かつ、非内部中である。

したがって、設定変更後（朝一）の通常区間の１遊技目は、上述した通常区間と同様の処理が実行される。すなわち、当該遊技で有利区間への移行が決定され、かつ当選番号「１」以外の当選番号に当選したときには引戻し抽選が実行される。そして、次回遊技は有利区間の１遊技目（移行準備状態）となる。

また、当該遊技で有利区間への移行が決定されたが、当選番号「１」に当選したときは、引戻し抽選は実行されない。そして、次回遊技は有利区間の１遊技目（移行準備状態）となる。

【１４９９】

さらにまた、当該遊技で有利区間への移行が決定されなかったときは、次回遊技も通常区間となり、上述した通常区間での処理が繰り返される。

さらに、通常区間において有利区間への移行が決定され、有利区間に移行すると、当該有利区間の１遊技目では、内部中であるか否かが判断される。有利区間の１遊技目が内部中であるときは、引戻しゾーンの残り遊技回数が「３」に設定され、図１６０の例と同様に、引戻しゾーンの残り遊技回数が「０」になるまで（途中で引戻し抽選に当選したときは当該遊技まで）、引戻し抽選が実行される。

これに対し、有利区間の１遊技目が内部中でないときは、通常状態に移行する。すなわち、引戻しゾーンの残り遊技回数は設定されず、引戻し抽選は実行されない。

よって、設定変更後（朝一）は、有利区間に移行するまでの遊技で１ＢＢに当選すればその後の有利区間で引戻し抽選が実行されるが、１ＢＢに当選することなく有利区間に移行したときは、引戻し抽選は実行されない。なお、設定変更後（朝一）に限らず、非内部中に有利区間に移行した場合も同様に、引戻し抽選は実行されない。

【１５００】

以上の引戻し抽選において、有利区間での引戻し抽選は、上述したように全当選番号に対して実行される。具体的には、当選番号「１」（リプレイＡの当選）となった遊技でも、所定確率で引戻し抽選に当選するように定められている。

一方、通常区間での引戻し抽選は、上述したように当選番号「１」以外の当選番号となり、かつ、有利区間への移行が決定されたときに実行される。

このため、各当選番号に割り当てられている引戻し抽選の当選確率が同一であるとすると、通常区間での引戻し抽選の当選確率は、有利区間での引戻し抽選の当選確率よりも、有利区間における当選番号「１」に割り当てられている当選確率の分だけ、当選確率が低くなる。ただし、これに限らず、通常区間と有利区間とで、各当選番号での引戻し抽選の当選確率を異ならせてもよい。

【１５０１】

一方、通常区間での引戻し抽選において、当選番号「１」の当選となったときも引戻し抽選を実行してもよい。ただし、有利区間と通常区間とで引戻し抽選の当選確率を同一にすると出玉率が高くなってしまうので、本実施形態では、通常区間での引戻し抽選の当選確率を有利区間での引戻し抽選の当選確率よりも低くしている。具体的には、通常区間での引戻し抽選の当選確率を低くするために、当選番号「１」に当選したときには引戻し抽選を実行しないようにしている。ただし、通常区間において引戻し抽選が実行された場合の引戻し抽選の当選確率と、有利区間での引戻し抽選の当選確率とは同じである。

なお、当選番号「１」となる確率は、図１３及び図１５に示したように置数「８９４３」であるので、約「１／７．３」の確率である。

上記のように、通常区間での引戻し抽選において当選番号「１」の当選となったときも引戻し抽選を実行した場合であっても、当該遊技で有利区間に移行することに決定されなかったときは引戻し抽選が実行されないので、厳密には、通常区間での引戻し抽選の当選確率は、有利区間での引戻し抽選の当選確率よりも低くなる。

ただし、通常区間での引戻し抽選において当選番号「１」の当選となったときも引戻し抽選を実行すれば、通常区間で有利区間への移行が決定された場合の引戻し抽選の当選確率と有利区間における引戻し抽選の当選確率とが同じになるので、通常区間における引戻し抽選の当選確率と通常区間における引戻し抽選の当選確率とを略同じにすることができ

る。これにより、引戻しゾーン中に通常区間に移行した場合であっても遊技者が不利益をほとんど受けないようにすることができる。

【１５０２】

また、サブボーナスの終了後は、所定のタイミングで、のめり込み防止の出力を行う。

ここで、「のめり込み防止の出力」とは、たとえば、画像表示装置２３に「ぱちんこ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」等を画像表示することである。また、画像表示のみに限らず、「ぱちんこ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」等を音声出力してもよい。画像表示のみ、音声のみ、画像表示及び音声の双方等、いずれであってもよいが、少なくとも画像表示を実行することが好ましいと解されている。

さらにまた、のめり込み防止の出力は、一般に、一定数以上のメダルが払い出されたときに実行されるものである。

【１５０３】

そして、本実施形態では、サブボーナス終了後に引戻しゾーンに移行し、引戻しゾーンにおける引戻し抽選において当選した場合にはサブボーナスを再度開始することとなる。このため、たとえばサブボーナス終了後にのめり込み防止の出力を実行した後、引戻しゾーンにおいて引戻し抽選に当選し、再度サブボーナスが開始されると、のめり込み防止の出力を実行してからすぐにサブボーナスが開始される場合がある。

そこで、本実施形態では、サブボーナス終了後にはのめりこみ防止を出力せず、引戻しゾーンの終了後（アイコン数が「０」となり、引戻し残り遊技回数が「０」となったとき）に、引戻しゾーンの終了画面とともにのめり防止を出力する。

ただし、これに限らず、サブボーナスの終了時にサブボーナス終了画面とともにのめりこみ防止表示を出力してもよいのはもちろんである。

【１５０４】

続いて、引戻し抽選処理の流れをフローチャートに基づき説明する。

図１６１は、引戻しゾーンの引戻し抽選処理を示すフローチャートである。この処理は、図１６０中、遊技前のアイコン数が「８」～「５」、「３」（有利区間を継続した場合）、「２」～「１」の場合に実行される処理である。

図１６１の処理は、引戻しゾーンにおける処理であるため、遊技前の引戻しゾーンの残り遊技回数が「１」以上である。また、引戻し抽選処理は、役抽選結果に基づいて行われるので、遊技開始時であって役抽選の後である。

ステップＳ７０１では、メイン制御基板５０は、役抽選結果に基づいて引戻し抽選を実行する。次にステップＳ７０２に進み、メイン制御基板５０は、引戻しゾーンの残り遊技回数から「１」を減算する。引戻しゾーンの残り遊技回数は、ＲＷＭ５３の所定領域（番地）に記憶されている。

【１５０５】

次にステップＳ７０３に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ７０１における引戻し抽選に当選したかを判断する。当選していないと判断したときはステップＳ７０４に進み、当選したと判断したときはステップＳ７０８に進む。

引戻し抽選に当選していないと判断され、ステップＳ７０４に進むと、メイン制御基板５０は、引戻しゾーンの残り遊技回数が「４」であるか否かを判断する。引戻しゾーンの残り遊技回数が「４」であると判断されたときはステップＳ７０５に進み、「４」でないと判断されたときはステップＳ７０６に進む。

ステップＳ７０５では、メイン制御基板５０は、有利区間を継続するか否かの判定を行う。この処理は、後述する図１６２に示す処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１５０６】

一方、ステップＳ７０４において引戻しゾーンの残り遊技回数が「４」でないと判断されてステップＳ７０６に進むと、メイン制御基板５０は、引戻しゾーンの残り遊技回数が「０」であるか否かを判断する。引戻しゾーンの残り遊技回数が「０」でないと判断した

ときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、引戻しゾーンの残り遊技回数が「０」であると判断したときはステップＳ７０７に進み、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態を引戻しゾーンから非ＡＴ（かつ非ＣＺ）にし、本フローチャートによる処理を終了する。なお、メイン遊技状態に係るデータは、ＲＷＭ５３の所定領域（番地）に記憶されている。

また、ステップＳ７０３において引戻し抽選に当選したと判断されステップＳ７０８に進むと、メイン制御基板５０は、サブボーナス移行フラグをオンにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

なお、ステップＳ７０８においてサブボーナス移行フラグがオンになったときは、後述する図１６９の処理を経て疑似遊技に移行する。

【１５０７】

図１６２は、図１６１のステップＳ７０５における有利区間継続判定を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ７２１では、メイン制御基板５０は、今回遊技が非ＲＴ（非内部中）であるか否かを判断する。非ＲＴであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、非ＲＴでないと判断したときはステップＳ７２２に進む。

ステップＳ７２２では、メイン制御基板５０は、進行カウンタが「２５００」未満であるか否かを判断する。進行カウンタが「２５００」未満であるときは本フローチャートによる処理を終了し、「２５００」未満でないときはステップＳ７２３に進む。

ステップＳ７２３では、メイン制御基板５０は、差数カウンタが「２９１５」未満であるか否かを判断する。差数カウンタが「２９１５」未満であるときはステップＳ７２４に進み、「２９１５」未満でないときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５０８】

ステップＳ７２４では、メイン制御基板５０は、有利区間継続抽選を実行する。上述したように、たとえば２５％の確率で当選するように定められている。そして、有利区間継続抽選に当選したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、当選していないと判断したときはステップＳ７２６に進む。

ステップＳ７２６では、メイン制御基板５０は、有利区間を終了するように制御する。具体的には、有利区間クリアカウンタに「１」を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

有利区間クリアカウンタには、有利区間の開始時に所定値（本実施形態では「４０００（Ｄ）」）が記憶され、毎遊技、遊技終了時に「１」を減算する。そして、「１」減算後の値が「０」であると判断したときは有利区間の終了条件を満たすと判断し、有利区間の終了処理（ＲＷＭ５３の所定範囲の初期化処理）を実行する。

【１５０９】

以上のように、有利区間継続判定は、

ａ）非ＲＴでないこと

ｂ）進行カウンタが「２５００」未満でないこと

ｃ）差数カウンタが「２９１５」未満であること

ｄ）有利区間継続抽選に当選しなかったこと

のすべてを満たすときに、有利区間を継続しない（終了する）と判定する。

なお、進行カウンタの閾値「２５００」、差数カウンタの閾値「２９１５」は一例であり、この値に限定されるものではなく、遊技機の仕様等に応じて種々設定可能である。

また、ステップＳ７２４における有利区間継続抽選は、本実施形態のように実行してもよいが、実行しないことも可能である。

【１５１０】

図１６３は、通常区間における引戻し抽選処理を示すフローチャートである。

図１６０に示すように、引戻しゾーンの残り遊技回数が「５」から「４」になる遊技で上記のように有利区間継続判定が行われ、有利区間を終了することに決定したときは、次回遊技は通常区間となり、本処理が実行される。

また、サブボーナス中に有利区間の差数が「＋２４００」を超えることにより有利区間を完走し、次回遊技から通常区間となったときは、当該通常区間において本処理が実行される。
さらにまた、設定変更後（朝一）の通常区間では、本処理が実行される。
【１５１１】
まず、ステップＳ７４１では、メイン制御基板５０は、今回遊技において有利区間に移行することに決定されたか否かを判断する。
図１５及び図１６に示すように、内部中である場合には、当選番号「２」（リプレイＢ）及び当選番号「６０」～「７１」（入賞Ｅ１～入賞Ｅ１２）に当選したとき以外は、有利区間に移行すると決定する。
ここで、サブボーナス終了後、有利区間継続判定において有利区間を終了すると判定されて通常区間に移行したときや、有利区間を完走して（有利区間の終了条件を満たして）通常区間に移行したときは、その時点ではほぼ内部中であるといえる。非内部中であるときの１ＢＢの当選置数は、図１３及び図１４に示すように「７５６４」（当選確率が約「１／８．７」）であるので、１ＢＢに当選することなく（非内部中のままで）サブボーナスを終了したり有利区間を完走することは稀だからである。
なお、第１実施形態では、内部中において当選番号「６０」～「７１」に当選したときは有利区間に移行すると決定されないが、非内部中と同様に、有利区間に移行することに決定してもよい。
また、図１３及び図１４に示すように、設定変更後（朝一）の非内部中の通常区間である場合には、当選番号「２」（リプレイＢ）に当選したとき以外は、有利区間に移行すると決定する。
【１５１２】
ステップＳ７４１において有利区間に移行することに決定されたときはステップＳ７４２に進み、有利区間に移行することに決定されなかったときは本フローチャートによる処理を終了する。なお、有利区間に移行することに決定されなかったとき、すなわち次回遊技も通常区間である場合には、次回遊技も本処理が実行される。
ステップＳ７４２では、メイン制御基板５０は、リプレイＡ（当選番号「１」）に当選したか否かを判断する。リプレイＡに当選したと判断したときはステップＳ７４５に進み、リプレイＡに当選していないと判断したときはステップＳ７４３に進む。
ステップＳ７４３では、メイン制御基板５０は、引戻し抽選を実行する。そして次のステップＳ７４４において、メイン制御基板５０は引戻し抽選に当選したか否かを判断する。引戻し抽選に当選していないと判断したときはステップＳ７４５に進み、引戻し抽選に当選したと判断したときはステップＳ７４６に進む。
【１５１３】
ステップＳ７４５では、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態を移行準備状態にする。そして本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、通常区間において有利区間への移行が決定されたときは、役抽選結果や引戻し抽選結果にかかわらず、メイン遊技状態を通常区間から有利区間の移行準備状態とする。
これに対し、ステップＳ７４４において引戻し抽選に当選したと判断されてステップＳ７４６に進むと、メイン制御基板５０は、サブボーナス移行フラグをオンにし、本フローチャートによる処理を終了する。
【１５１４】
図１６４は、移行準備状態における引戻し抽選処理を示すフローチャートである。図１６３においてステップＳ７４５に進んだときは、その次回遊技において本処理が実行される。
ステップＳ７６１では、メイン制御基板５０は、内部中であるか否かを判断する。なお、設定変更後（朝一）の有利区間１遊技目では、非内部中である場合を有し、この場合にはステップＳ７６１において内部中でないと判断される。これに対し、サブボーナス終了後に移行準備状態となったときは、ほぼ内部中であるといえる。したがって、この場合に

は内部中であると判断される。
　ステップＳ７６１において内部中であると判断されたときはステップＳ７６３に進み、内部中でないと判断されたときはステップＳ７６２に進む。
【１５１５】
　ステップＳ７６２では、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態を移行準備状態から通常状態（非ＡＴかつ非ＣＺ）にする。そして本フローチャートによる処理を終了する。
　一方、ステップＳ７６１において内部中であると判断されてステップＳ７６３に進むと、メイン制御基板５０は、引戻しゾーンの残り遊技回数を「３」にセットする。これにより、図１６０に示すように、有利区間終了後の遊技前の引戻しゾーン残り遊技回数が「３」となり、アイコン数「３」と一致するようになる（図１６０中、「＊４」）。
　そして次のステップＳ７６４において、メイン制御基板５０は、引戻し抽選を実行する。次のステップＳ７６５では、メイン制御基板５０は、引戻しゾーンの残り遊技回数から「１」を減算する。よって、この時点での引戻しゾーンの残り遊技回数は「２」となる。
　次のステップＳ７６６では、メイン制御基板５０は、ステップＳ７６４の引戻し抽選に当選したか否かを判断する。引戻し抽選に当選していないと判断したときはステップＳ７６７に進み、引戻し抽選に当選したと判断したときはステップＳ７６８に進む。
【１５１６】
　ステップＳ７６７では、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態を移行準備状態から引戻しゾーンにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。
　一方、引戻し抽選に当選したと判断されてステップＳ７６８に進むと、メイン制御基板５０は、サブボーナス移行フラグをオンにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。
　以上の移行準備状態の引戻し抽選処理において、本処理の終了後に引戻しゾーンの残り遊技回数が「２」となり、ステップＳ７６７においてメイン遊技状態が引戻しゾーンになると、次回遊技は図１６１の処理が実行される。
【１５１７】
　図１６５は、有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
　図６７（第２実施形態）に示すように、毎遊技実行されるメイン処理において、ステップＳ３０１で遊技終了チェック処理が行われる。この遊技終了チェック処理の１つとして、図１６５の有利区間クリアカウンタ管理処理が実行される。
　図１６５において、ステップＳ７８１では、メイン制御基板５０は、有利区間クリアカウンタから「１」減算する。次にステップＳ７８２に進み、メイン制御基板５０は、有利区間クリアカウンタの減算前（ステップＳ７８１の処理前）の値が「０」であるか否かを判断する。減算前の値が「０」であると判断したときはステップＳ７８３に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ７８６に進む。なお、減算前の有利区間クリアカウンタが「０」であるというのは、有利区間でないとき（通常区間であるとき）に相当する。
【１５１８】
　ステップＳ７８３では、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態番号が「０」であるか否かを判断する。本実施形態では、通常区間であるときはメイン遊技状態が「０」であり、有利区間であるときはメイン遊技状態番号が「１」以上となるように定められる。たとえば通常区間において役抽選が行われ、有利区間への移行が決定される当選番号に当選したときは、ステップＳ７８３の処理前に、メイン遊技状態番号が「０」から「１」以上の所定番号に書き換えられる。よって、ステップＳ７８２で「Ｙｅｓ」、かつステップＳ７８３で「Ｎｏ」と判断されるのは、今回遊技において通常区間から有利区間への移行が決定されたときである。
【１５１９】
　ステップＳ７８３においてメイン遊技状態番号が「０」でないと判断したときはステップＳ７８４に進み、メイン遊技状態番号が「０」であると判断したとき（通常区間において有利区間への移行が決定されていないとき）は本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ７８４では、メイン制御基板５０は、有利区間クリアカウンタに「４０００」を記憶する。有利区間クリアカウンタは、毎遊技、ステップＳ７８１で「１」減算され、減算後に「０」になったときは有利区間の終了条件を満たすと判断する。

次にステップＳ７８５に進み、メイン制御基板５０は、差数カウンタに「２４１５」を記憶し、本フローチャートによる処理を終了する。

上述したように、当該遊技の差数が「＋ｘ」枚であるときは差数カウンタから「ｘ」を減算し、当該遊技の差数が「－ｙ」枚であるときは差数カウンタに「ｙ」を加算する。そして、差数カウンタが「１５」未満となったときは有利区間の終了条件を満たすと判断する（後述するステップＳ７９０）。

【１５２０】

ステップＳ７８２において有利区間クリアカウンタが減算前「０」でないと判断され、ステップＳ７８６に進むと、メイン制御基板５０は、有利区間クリアカウンタの減算前の値が「１」であるか否かを判断する。減算前「１」であると判断したときはステップＳ７９１に進み、「１」でないと判断したときはステップＳ７８７に進む。

ステップＳ７８７では、メイン制御基板５０は、今回遊技で再遊技作動図柄（リプレイ）が表示されたか否かを判断する。再遊技作動図柄が表示されたときは差数カウンタを更新しないためである。再遊技作動図柄が表示されたと判断したときはステップＳ７９０に進み、再遊技作動図柄が表示されていないと判断したときはステップＳ７８８に進む。

ステップＳ７８８では、メイン制御基板５０は、差数カウンタから払出し数を減算する。次のステップＳ７８９では、メイン制御基板５０は、差数カウンタに規定数（ベット数）を加算する。

次のステップＳ７９０では、メイン制御基板５０は、差数カウンタが「１５」未満であるか否かを判断する。差数カウンタが「１５」未満であると判断したときはステップＳ７９１に進み、「１５」未満でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ７９１では、メイン制御基板５０は、指示発生に係る性能に影響を与える全てのＲＷＭ５３（の記憶領域）に「０」を保存する（クリア処理）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１５２１】

なお、指示発生に係る性能に影響を与える全てのＲＷＭ５３の記憶領域としては、具体的には、有利区間種別フラグ（図５４中、「_ＮＢ_ＡＤＶ_ＫＮＤ」）、有利区間クリアカウンタ、差数カウンタ、進行カウンタ、メイン遊技状態番号、引戻しゾーンの残り遊技回数、サブボーナス移行フラグが挙げられる。

また、サブボーナス（ＡＴ）に関する記憶領域、たとえばＡＴフラグ（図５４中、「_ＦＬ_ＡＴ_ＫＮＤ」）、ＡＴ遊技回数カウンタ（図５４中、「_ＣＴ_ＡＲＴ」）等が挙げられる。

さらにまた、区間表示器（図５８中、デジット４のセグメントＰにより構成される有利区間表示ＬＥＤ７７）を有する場合には、区間表示器の点灯データを記憶する有利区間ＬＥＤ表示フラグ（図５４中、「_ＦＬ_ＡＤＶ_ＬＥＤ」）が挙げられる。

【１５２２】

上述したように、図１６２の有利区間継続判定において有利区間を継続しないことに決定したときは、ステップＳ７２６において有利区間クリアカウンタに「１」を保存した。この場合には、図１６５のステップＳ７８６において有利区間クリアカウンタが減算前「１」であると判断されるので、ステップＳ７９１に進んでＲＷＭ５３のクリア処理が実行される。よって、次回遊技は通常区間となる。

【１５２３】

次に、第１０実施形態における推奨画像の表示について説明する。

第１０実施形態では、第４実施形態（図９４等）と同様に、所定条件下で推奨画像（順押しが遊技者にとって有利な押し順（推奨押し順）であることを遊技者に知らせる画像）を表示する。

推奨画像の表示条件等は、以下の通りである。
（１）推奨画像は、変則押し時（最初に操作されたストップスイッチ４２が中又は右ストップスイッチ４２であるとき）に表示される。
（２）推奨画像は、有利区間の遊技で表示し、通常区間の遊技では（変則押しされても）表示しない。
（３）推奨画像は、サブボーナス以外の遊技で表示し、サブボーナス中の遊技では表示しない。
たとえばサブボーナス中に第１停止が左である正解押し順が報知された場合において、遊技者の操作ミスにより第１停止が中又は右（変則押し）となってしまっても、推奨画像は表示しない。
また、サブボーナス中に正解押し順が報知されない遊技（たとえばリプレイの当選時）において変則押しをしても、推奨画像は表示しない。
さらにまた、たとえばＣＺ中（引戻しゾーンを含む）に、押し順ベル当選時に正解押し順を表示した場合には、当該遊技で変則押しをされても推奨画像は表示しない。ここで、たとえば当選番号「４０」～「４７」（入賞Ｃ、押し順正解左）当選時において、左第１停止を正解押し順として報知したが、遊技者の操作ミスにより第１停止が中又は右となってしまっても、推奨画像を表示しない。
一方、ＣＺ中（引戻しゾーンを含む）に、正解押し順を表示しない遊技において変則押しをされた場合には、推奨画像を表示しなくてもよく、表示してもよい。
【１５２４】
（４）推奨画像は、押し順ベル当選時、具体的には当選番号「８」～「７１」（入賞Ａ～入賞Ｅ）の遊技で表示可能とする。ただし、これに限らず、変則押し時に高目ベルが入賞可能となる当選番号「８」～「３９」（入賞Ａ及び入賞Ｂ）のみ、推奨画像を表示可能としてもよい。あるいは、これとは逆に、いずれの当選番号であっても推奨画像を表示可能としてもよい。さらに、本実施形態では設けられていないが役の非当選時であっても推奨画像を表示可能としてもよい。
（５）有利区間の所定の遊技（サブボーナス中の遊技や、サブボーナス中以外の遊技であって正解押し順が報知された遊技を除く遊技）であれば、役抽選結果にかかわらず、変則押しをされたときに推奨画像を表示してもよい。
（６）第１０実施形態の規定数は、第１実施形態と同様に「３」に限定されている。しかし、たとえば規定数「２」又は「３」のいずれかで遊技可能であり、規定数「３」で遊技を行う方が遊技者に有利である仕様の場合には、規定数「３」で遊技が行われたときは推奨画像を表示可能とし、規定数「２」で遊技が行われたときは推奨画像を表示しない。
【１５２５】
（７）推奨画像の表示開始タイミングとしては、最初のストップスイッチ４２（中又は右ストップスイッチ４２）の操作時である。推奨画像は、画像表示装置２３の全面に表示する。このため、推奨画像表示中は遊技中の演出画像は見えなくなる。ただし、これに限らず、画像表示装置２３の画像表示領域中、一部の領域にのみ推奨画像を表示し、演出画像の一部が見えるようにしてもよい。
さらにまた、推奨画像の表示終了タイミングとしては、次回遊技のスタートスイッチ４１操作時であり、次回遊技におけるベット時（ベットスイッチ４０の操作時、又はメダル投入時）には推奨画像の表示は終了しない。このようにすれば、変則押しをされたことにより演出上の表示と内部で管理されるデータとの間にずれが生じても、それを推奨画像で隠すことができる。具体的には、たとえば天井までの遊技回数を画像表示している場合において、変則押しをされると天井までの遊技回数を更新しないときは、変則押しにより画像表示される遊技回数と内部の遊技回数とでずれが生じる。しかし、第一停止時から次回遊技のスタートスイッチ４１操作時まで推奨画像を表示すれば、天井までの遊技回数が更新されないことを目立たなくすることができる。なお、これ以外には、たとえば図９７及び図９８に示すように、演出の矛盾を推奨画像によって隠すことができる。
ただし、ベット時にサブ制御基板８０に演出に関する所定のコマンドを送信する場合に

は、ベット時に推奨画像の表示を終了してもよい。特に、ベットコマンドをサブ制御基板８０に送信し、ベットを契機として遊技画像を切り替える場合には、ベット時に推奨画像の表示を終了してもよい（ただし、単に、遊技画像の前面レイヤーに表示しているデモンストレーション画像を消去するような場合は含まない。）。

【１５２６】

また、全停（メダルの払出しを有する場合には払出し処理終了時であってもよい。）から、ベット（ベットスイッチ４０の有効な操作や、メダルの投入）やメニュー画面を表示するボタン操作が行われることなく所定時間を経過したときには、デモンストレーション画像を表示する。

そして、推奨画像が表示されていない状況下では、全停から「３０」秒経過後にデモンストレーション画像を表示する。

これに対し、推奨画像が表示されている状況下では、全停から「４」秒経過後にデモンストレーション画像を表示する。

このように、推奨画像が表示されている状況下では早期にデモンストレーション画像の表示を開始するのは以下の理由による。

たとえば遊技者が最後の遊技で変則押しをして推奨画像が表示されたまま遊技を終了しても、「４」秒後にはデモンストレーション画像が表示される（推奨画像の表示が終了する）。したがって、他の遊技者がその遊技機を見たときにはデモンストレーション画像が表示された状態であり、推奨画像は表示されていないので、当該他の遊技者がその遊技機で遊技することを敬遠しないようにすることができる。

【１５２７】

また、デモンストレーション画像は、精算処理終了時には、全停からの経過時間にかかわらず表示される。このことは、全停時に推奨画像が表示されているか否かにかかわらず実行される。ただし、推奨画像が表示されていない状況下であって、連続演出中、サブボーナス中、ＣＺ中等、遊技者に有利な状態（遊技者に有利な状態に移行しやすい状態を含む）では、精算処理終了後であってもデモンストレーション画像を表示しない場合を有する。

ここで、クレジット数が少ないときは、精算スイッチ４３の操作時から「４」秒以内で精算処理が完了する。したがって、全停後すぐに精算スイッチ４３が操作されたときは、全停から「４」秒を経過する前に精算処理が終了する。この場合には、全停から「４」秒を経過する前であっても、精算処理の終了時にデモンストレーション画像を表示する。なお、その後に全停から「４」秒を経過しても、デモンストレーション画像の表示を新たに開始するような処理は行わない。

一方、全停から「４」秒を経過したときに精算処理中である場合を有する。この場合には、精算処理中であっても全停から「４」秒を経過した時点でデモンストレーション画像を表示する。なお、その後、精算処理が終了しても、デモンストレーション画像の表示を新たに開始するような処理は行わない。

【１５２８】

さらにまた、推奨画像が表示されている状況下において、全停から「４」秒経過後にデモンストレーション画像を表示した後は、全停から「３０」秒を経過してもデモンストレーション画像の表示はそのまま維持される。換言すれば、デモンストレーション画像の表示を新たに開始するような処理は行わない。

さらに、推奨画像が表示されていない状況下において、全停後精算処理が実行され、全停から「３０」秒未満でデモンストレーション画像が表示された後、全停から「３０」秒を経過しても、デモンストレーション画像の表示を新たに開始するような処理は行わない。

さらにまた、本実施形態では、推奨画像が表示されていない状況下において、全停から「３０」秒を経過したタイミングが精算処理中であっても、当該精算処理中にはデモンストレーション画像を表示せず、当該精算処理終了後にデモンストレーション画像を表示する。

【１５２９】
　また、推奨画像が表示された後、全停から「４」秒を経過してデモンストレーション画像が表示されたときは、ベット操作（ベットスイッチ４０の有効な操作、又はメダルの投入）が行われてもデモンストレーション画像の表示は維持される。そして、スタートスイッチ４１が操作されると、デモンストレーション画像の表示が終了し、遊技開始画像が表示される。
　これに対し、推奨画像が表示されることなく全停から「３０」秒を経過してデモンストレーション画像が表示されたときは、ベット操作（ベットスイッチ４０の有効な操作、又はメダルの投入）が行われると、遊技待機画像が表示される。その後、スタートスイッチ４１が操作されると、遊技待機画像から遊技開始画像（演出画像）に移行する。
　ここで、「遊技待機画像」とは、前回遊技の終了時に表示されている画像に相当する。
　また、「遊技開始画像」とは、今回遊技の演出（たとえば、今回遊技の役抽選結果に対応する演出）に応じた画像に相当する。
【１５３０】
　また、全停後、（たとえば所定時間を経過することにより）メニュー画面を表示可能である状況下において、推奨画像が表示されておらず、デモンストレーション画像が表示される前にメニューボタンが操作されたときは、メニュー画面（図３９参照）を表示可能である。
　一方、推奨画像が表示されているときは、デモンストレーション画像が表示される前にメニューボタンが操作されても、メニュー画面を表示しない。
　さらにまた、全停後、（たとえば所定時間を経過することにより）メニュー画面を表示可能である状況下において、推奨画像が表示されておらず、全停から「３０」秒が経過し、デモンストレーション画像が表示された後、メニューボタンが操作されたときは、メニュー画面を表示可能である。
　これに対し、推奨画像が表示されており、全停から「４」秒が経過し、デモンストレーション画像が表示された後、メニューボタンが操作されてもメニュー画面を表示しない。
【１５３１】
　次に、推奨画像の表示とデモンストレーション画像表示との処理の流れをフローチャートに基づき説明する。
　図１６６及び図１６７は、デモンストレーション画像処理の流れを示すフローチャートである。図１６７は、図１６６に続くフローチャートである。
　図１６６において、ステップＳ８０１では、メイン制御基板５０は、今回遊技が有利区間かつ非ＡＴ（非サブボーナス）であるか否かを判断する。換言すれば、今回遊技が通常区間であるときやＡＴ（サブボーナス）中であるときは、推奨画像を表示しない。有利区間かつ非ＡＴであると判断したときはステップＳ８０２に進み、有利区間かつ非ＡＴでないと判断したときはステップＳ８２２（図１６７）に進む。
【１５３２】
　次のステップＳ８０２では、メイン制御基板５０は、今回遊技で押し順ベルに当選したか否かを判断する。本処理では、押し順ベルに当選したことを条件として推奨画像を表示する。ただし、これに限らず、上述したように、役抽選結果（当選番号）にかかわらず推奨画像を表示することも可能である。この場合にはステップＳ８０２の処理は不要である。
　ステップＳ８０２において押し順ベルに当選したと判断したときはステップＳ８０３に進み、押し順ベルに当選していないと判断したときはステップＳ８２２に進む。
　ステップＳ８０３では、メイン制御基板５０は、押し順報知（ナビ）が実行されたか否かを判断する。たとえば非ＡＴ中であってもＣＺ中等に押し順報知が実行されたときは、推奨画像は表示しない。押し順報知が実行されたと判断したときはステップＳ８２２に進み、押し順報知が実行されていないと判断したときはステップＳ８０４に進む。
　次のステップＳ８０４では、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２の押し順が変則押し（第１停止が中又は右）であるか否かを判断する。変則押しであると判断したと

きはステップＳ８０５に進み、変則押しでないと判断したときはステップＳ８２２に進む。

【１５３３】

ステップＳ８０５では、サブ制御基板８０は、推奨画像を表示する。次のステップＳ８０６では、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１が停止したか否かを判断し、すべてのリール３１が停止したと判断したときはステップＳ８０７に進む。ステップＳ８０７では、メイン制御基板５０は、精算スイッチ４３が操作されたか否かを判断する。精算スイッチ４３が操作されていないと判断したときはステップＳ８０８に進み、精算スイッチ４３が操作されたと判断したときはステップＳ８１６に進む。

ステップＳ８０８では、メイン制御基板５０は、ベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。したがって、ベットされただけの場合やベットされることなくスタートスイッチ４１が操作された場合は含まない。ベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ８１３に進み、ベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されていないと判断したときはステップＳ８０９に進む。なお、メイン制御基板５０は、ベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されたと判断したときは、サブ制御基板８０に対し、そのコマンドを送信する。

【１５３４】

ステップＳ８０９では、全停から「４」秒を経過したか否かを判断する。なお、ここでの判断は、メイン制御基板５０でもサブ制御基板８０でもよい（以下に示す「４」秒を経過したか否かの判断についても同様である。）。たとえばサブ制御基板８０が判断する場合には、全停時にメイン制御基板５０からそのコマンドを受信し、そのコマンドを受信してからタイマー計測を開始する。「４」秒を経過していないと判断したときはステップＳ８０７に戻り、「４」秒を経過したと判断したときはステップＳ８１０に進む。なお、メイン制御基板５０が「４」秒を経過したか否かを判断するときは、メイン制御基板５０が「４」秒を経過したと判断したときはそのコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

【１５３５】

ステップＳ８１０では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像を表示する。そしてステップＳ８１１に進み、メイン制御基板５０は、精算スイッチ４３が操作されたか否かを判断する。精算スイッチ４３が操作されていないと判断したときはステップＳ８１２に進み、メイン制御基板５０は、ベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。ステップＳ８１２においてベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されていないと判断したときはステップＳ８１１に戻り、ベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されたと判断したときは、ステップＳ８１３に進む。ステップＳ８１３では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像の表示を終了し、遊技開始画像を表示する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１５３６】

一方、ステップＳ８１１において精算スイッチ４３が操作されたと判断し、ステップＳ８１４に進むと、メイン制御基板５０は、精算処理を開始する。そして、次のステップＳ８１５では、メイン制御基板５０は、精算処理が終了したか否かを判断し、精算処理が終了したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。なお、ステップＳ８１０においてデモンストレーション画像が表示された後、ステップＳ８１５で精算処理が終了した場合であってもデモンストレーション画像の表示は維持される。

また、上述したように、推奨画像を表示した（ステップＳ８０５）後、デモンストレーション画像を表示した（ステップＳ８１０又はＳ８２１）場合には、メニューボタンを操作してもメニュー画面は表示しない。推奨画像を表示した後にデモンストレーション画像を表示した場合には、メニューボタンの操作は無効となる。

【１５３７】

また、ステップＳ８０７において精算スイッチ４３が操作されたと判断してステップＳ８１６に進むと、メイン制御基板５０は、精算処理を開始する。次にステップＳ８１７に進み、「４」秒を経過したか否かを判断する。「４」秒を経過したと判断したときはステ

ップＳ８１８に進み、「４」秒を経過していないと判断したときはステップＳ８１９に進む。ステップＳ８１８では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像を表示する。そしてステップＳ８１９に進む。ステップＳ８１９では、メイン制御基板５０は、精算処理が終了したか否かを判断する。精算処理が終了したと判断したときはステップＳ８２０に進み、精算処理が終了していないと判断したときはステップＳ８１７に戻る。

【１５３８】

ステップＳ８２０では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像を表示中であるか否かを判断する。デモンストレーション画像を表示中である判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、デモンストレーション画像を表示中でないと判断したときはステップＳ８２１に進み、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像を表示する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上において、精算処理の終了時点でデモンストレーション画像を表示していないときは、精算処理の終了によってデモンストレーション画像を表示する。

一方、精算処理を開始した後、精算処理を終了する前に「４」秒を経過したときは、「４」秒経過時点で（精算処理中に）デモンストレーション画像を表示する。そして、その後の精算処理の終了時にはデモンストレーション画像を再表示するような処理は実行しない。

【１５３９】

また、ステップＳ８０１～Ｓ８０４から図１６７のステップＳ８２２に進んだときは、推奨画像は表示しない。ステップＳ８２２では、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１が停止したか否かを判断し、すべてのリール３１が停止したと判断したときはステップＳ８２３に進む。ステップＳ８２３では、メイン制御基板５０は、精算スイッチ４３が操作されたか否かを判断する。精算スイッチ４３が操作されていないと判断したときはステップＳ８２４に進み、精算スイッチ４３が操作されたと判断したときはステップＳ８３２に進む。

ステップＳ８３２では、メイン制御基板５０は、精算処理を開始する。次のステップＳ８３３では、メイン制御基板５０は、精算処理が終了したか否かを判断し、精算処理が終了したと判断したときはステップＳ８３４に進む。

ステップＳ８３４では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像を表示する。そして本フローチャートによる処理を終了する。なお、精算処理の開始及び終了コマンドは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。

【１５４０】

一方、ステップＳ８２３からステップＳ８２４に進むと、メイン制御基板５０は、ベットされたか否か（クレジットを有する状態でベットスイッチ４０が操作されか否か、又は投入されたメダルを正常に受け付けたか否か）を判断する。ベットされたと判断したときはステップＳ８２９に進み、ベットされていないと判断したときはステップＳ８２５に進む。なお、メイン制御基板５０は、ベットされたと判断したときは、サブ制御基板８０に対し、そのコマンドを送信する。

【１５４１】

ステップＳ８２５では、全停から「３０」秒を経過したか否かを判断する。なお、ここでの判断は、メイン制御基板５０でもサブ制御基板８０でもよい。たとえばサブ制御基板８０が判断する場合には、全停時にメイン制御基板５０からそのコマンドを受信し、そのコマンドを受信してからタイマー計測を開始する。「３０」秒を経過していないと判断したときはステップＳ８２３に戻り、「３０」秒を経過したと判断したときはステップＳ８２６に進む。なお、メイン制御基板５０が「３０」秒を経過したか否かを判断するときは、メイン制御基板５０が「３０」秒を経過したと判断したときはそのコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

ステップＳ８２６では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像を表示する。そしてステップＳ８２７に進み、メイン制御基板５０は、精算スイッチ４３が操作されたか否かを判断する。精算スイッチ４３が操作されていないと判断したときはステップＳ８

２８に進み、精算スイッチ４３が操作されたと判断したときはステップＳ８３５に進んで精算処理を開始する。そして、次のステップＳ８３６では、メイン制御基板５０は、精算処理が終了したか否かを判断し、精算処理が終了したと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５４２】

また、ステップＳ８２７からステップＳ８２８に進むと、メイン制御基板５０は、ベットされたか否かを判断する。ステップＳ８２８においてベットされたと判断したときはステップＳ８２９に進み、ベットされていないと判断したときはステップＳ８２７に戻る。

ステップＳ８２９では、サブ制御基板８０は、デモンストレーション画像の表示を終了し、遊技待機画像を表示する。

次にステップＳ８３０に進み、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ８３１に進み、サブ制御基板８０は遊技開始画像を表示する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

なお、本フローチャートでは図示していないが、推奨画像が表示されなかった遊技において、ステップＳ８２６又はＳ８３４でデモンストレーション画像が表示された後、メニューボタンが操作されたときは、メニュー画面を表示する。

【１５４３】

また、図１６７の例では、全停から「３０」秒を経過する前に精算処理を開始したときは、当該精算処理中に「３０」秒を経過したか否かの判断を実行していないが、これに限らず、精算処理中に「３０」秒を経過したか否かの判断を実行してもよい。そして、精算処理中に「３０」秒を経過したと判断したときは精算処理中であってもデモンストレーション画像を表示してもよい。この場合には、精算処理を終了したときにはデモンストレーション画像を表示しているか否かを判断し、デモンストレーション画像を表示していないと判断したときはデモンストレーション画像を表示する。

なお、推奨画像を表示した遊技では、小役又はリプレイの図柄組合せが停止表示した場合であっても、入賞音を出力せず、かつ、入賞時のバックランプ演出等を実行しない。これにより、当該遊技では推奨押し順で遊技が行われなかったことを強調することができる。

また、後述するように、推奨押し順で遊技が行われなかったときは、その次回遊技において、いわゆるペナルティを与える場合を有する。この遊技においても、たとえば小役又はリプレイの図柄組合せが停止表示したときは、入賞音を出力せず、かつ、入賞時のバックランプ演出等を実行しないようにしてもよい。

【１５４４】

続いて、第１０実施形態におけるＳＰフラグについて説明する。第１０実施形態では第１実施形態と同様にＳＰフラグを備える。以下、第１実施形態と説明が一部重複するが、第１０実施形態におけるＳＰフラグについて説明する。

第１実施形態で説明したように、スタートスイッチ４１操作時にサブボーナスの当選期待度が高い演出が出力されたときには順押しし、それ以外の場合には変則押しをすることで、サブボーナスの当選期待度が高い遊技ではペナルティとなることを防止し、かつ、サブボーナスの当選期待度が高くない遊技では払出し枚数期待値を高くするという攻略打ちを防止する必要がある。

そこで、サブボーナス以外の遊技であって押し順が報知されていない遊技で変則押しをした場合には、その次回遊技での出玉に関する抽選を通常時よりも不利にするため、ＳＰフラグを「０」（オフ）とする。

【１５４５】

そして、遊技開始時にＳＰフラグが「０」のときは、出玉に関する抽選を不利にする。ここで、「出玉に関する抽選を不利にする」とは、サブボーナスやＣＺに関する抽選を行わないか、又はこれらの当選確率を（ＳＰフラグが「１」のときよりも）低い確率にすること等に相当する。ただし、ＳＰフラグが「０」又は「１」のいずれであっても役抽選確

率（置数表の値）は変わらない。
なお、ＳＰフラグが「０」の遊技では出玉に関する抽選を不利にするが、当該遊技で変則押しをされていないときは、当該遊技の終了時にＳＰフラグは「１」となる。これにより、当該遊技の次回遊技では、出玉に関する抽選は通常抽選となる。
また、ＳＰフラグが「０」の遊技では、役抽選結果に対応する特有の演出は出力しないことが挙げられる。たとえばスタートスイッチ４１の操作時から全停時まで演出が発展しないようにする。具体的には、遊技開始時には役抽選結果等に基づいて当該遊技における演出の抽選が実行されるが、この演出の抽選を実行しないことが挙げられる。
【１５４６】
あるいは、ＳＰフラグが「０」の遊技特有の演出（たとえば、役抽選結果の期待度が低い演出）を設けておき、その特有の演出を出力してもよい。当該特有の演出が出力されれば、遊技者は、今回遊技がＳＰフラグが「０」の遊技であると認識できる。あるいは、ＳＰフラグが「０」であるときは、通常状態（非ＡＴ、非ＣＺ）の或るステージの演出を実行してもよい。
さらに、遊技開始時にフリーズ抽選を実行する場合においては、ＳＰフラグが「０」の遊技では、フリーズ抽選を実行しないことが挙げられる。
一方、ＳＰフラグが「０」の遊技であっても、所定の状況（たとえばＣＺ中等）に限っては、ＳＰフラグが「０」であるときの演出を出力せず、それまでの演出を継続してもよい。
【１５４７】
さらにまた、本実施形態では、押し順ベル当選時であって押し順が報知されていないサブボーナス以外の遊技で変則押しされたことを条件にＳＰフラグを「０」にする。しかし、これに限らず、役抽選結果にかかわらず押し順が報知されていない遊技で変則押しされたときは、ＳＰフラグを「０」にしてもよい。
なお、サブボーナス以外の遊技であってもＣＺ中に押し順が報知される場合を有し、ＣＺ中に押し順が報知された遊技で変則押しをしても、ＳＰフラグは「１」である。
さらに、本実施形態では規定数「３」であるが、たとえば規定数が「２」又は「３」のいずれかで遊技が可能な仕様の遊技機において、規定数「２」で遊技を行ったときは規定数「３」で遊技を行ったときよりも不利な場合に、規定数「２」で遊技を行い、かつ変則押しをされても、ＳＰフラグの更新処理を実行しない（ＳＰフラグの更新プログラムを通らない）。
【１５４８】
また、通常区間において変則押しをされたときは、ＳＰフラグを「０」にするか否かは任意である。上述したように、通常区間において変則押しをされても推奨画像は表示しない。これに対応して、通常区間において変則押しをされてもＳＰフラグを更新しないようにしてもよい。あるいは、通常区間において変則押しをされても推奨画像は表示しないがＳＰフラグは「０」としてもよい。
なお、ＳＰフラグが「０」である遊技では、上述した進行カウンタは更新されない。
【１５４９】
次に、ＳＰフラグの処理の流れをフローチャートに基づき説明する。図１６８は、ＳＰフラグの制御処理を示すフローチャートである。
ステップＳ８５１では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断し、スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ８５２に進む。次のステップＳ８５２では、メイン制御基板５０は、ＳＰフラグが「１」であるか否かを判断する。ＳＰフラグが「１」であると判断したときはステップＳ８５３に進み、ＳＰフラグが「１」でないと判断したときはステップＳ８５５に進む。
ステップＳ８５３では、メイン制御基板５０は、通常処理を実行する。ここで「通常処理」とは、不利な処理が実行されないことを意味する。次にステップＳ８５４に進み、サブ制御基板８０は、通常演出を実行する。ここで「通常演出」とは、ＳＰフラグが「０」であるとき特有の演出を実行しないことを意味する。そしてステップＳ８５７に進む。

なお、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０とは独立してＳＰフラグの値を記憶してもよい。あるいは、メイン制御基板５０は、ステップＳ８５２においてＳＰフラグが「１」であるか否かを判断した後、ＳＰフラグの値を示すコマンドをサブ制御基板８０に送信してもよい。

【１５５０】

一方、ステップＳ８５５では、メイン制御基板５０は、所定処理を実行する。ここで「所定処理」とは、ステップＳ８５３における通常処理よりも遊技者に不利となる処理（冷遇処理）に相当する。たとえば、

ａ）指示機能に係る処理等（具体的には、サブボーナスやＣＺ等の抽選、天井カウンタの更新等）を一切行わない

ｂ）指示機能に係る処理等の一部のみを行う

ｃ）指示機能に係る処理等の全てについて冷遇する

ｄ）指示機能に係る処理等の一部を冷遇する

こと等が挙げられる。

なお、上述したように、役抽選（当選番号の抽選）は、ステップＳ８５３とステップＳ８５５とで同一である。

次にステップＳ８５６に進み、サブ制御基板８０は、所定演出を出力する。ここで「所定演出」とは、たとえば、

ａ）役抽選結果に対応する今回遊技特有の演出（たとえば、ＡＴ当選期待度が高いレア役の当選を示唆する演出）を実行しない、

ｂ）サブボーナス、ＣＺ、フリーズの期待度を示唆する演出を出力しない、

ｃ）ＳＰフラグが「０」であることに相当する演出を出力する

こと等が挙げられる。

そしてステップＳ８５７に進む。

【１５５１】

ステップＳ８５７では、メイン制御基板５０は、今回遊技が有利区間かつ非ＡＴ（非サブボーナス）であるか否かを判断する。有利区間かつ非ＡＴであると判断したときはステップＳ８５８に進み、有利区間かつ非ＡＴでないと判断したときはステップＳ８６２に進む。

次のステップＳ８５８では、メイン制御基板５０は、今回遊技で押し順ベルに当選したか否かを判断する。押し順ベルに当選したと判断したときはステップＳ８５９に進み、押し順ベルに当選していないと判断したときはステップＳ８６２に進む。

ステップＳ８５９では、メイン制御基板５０は、押し順報知が実行されたか否かを判断する。たとえば非ＡＴであってもＣＺ中等に押し順報知が実行される場合を有するからである。押し順報知が実行されたと判断したときはステップＳ８６２に進み、押し順報知が実行されていないと判断したときはステップＳ８６０に進む。

【１５５２】

ステップＳ８６０では、メイン制御基板５０は、今回遊技のストップスイッチ４２の押し順が変則押し（第１停止が中又は右）であるか否かを判断する。変則押しであると判断したときはステップＳ８６１に進み、変則押しでないと判断したときはステップＳ８６２に進む。

ステップＳ８６１では、メイン制御基板５０は、変則フラグを「１」にする。したがって、変則フラグは、有利区間かつ非ＡＴの遊技で押し順ベルに当選し、押し順報知が実行されない遊技で変則押しをされたときに「１」となるフラグである。次にステップＳ８６２に進み、サブ制御基板８０は、図１６６のステップＳ８０５と同様に推奨画像を表示する。そしてステップＳ８６４に進む。

これに対し、ステップＳ８６３では、メイン制御基板５０は、変則フラグを「０」にする。そしてステップＳ８６４に進む。

【１５５３】

ステップＳ８６４では、メイン制御基板５０は、全てのリール３１が停止したか否かを

判断し、全てのリール３１が停止したと判断したときはステップＳ８６５に進む。ステップＳ８６５では、メイン制御基板５０は、ＳＰフラグを「０」にする。なお、ステップＳ８６５の処理前にＳＰフラグが「０」又は「１」のいずれであってもＳＰフラグを一律に「０」にする処理を実行する。次にステップＳ８６６に進み、メイン制御基板５０は、変則フラグが「１」であるか否かを判断する。変則フラグが「１」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、変則フラグが「１」でないと判断したときはステップＳ８６７に進む。ステップＳ８６７では、メイン制御基板５０は、ＳＰフラグを「１」にする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上より、有利区間かつ非ＡＴの遊技で押し順ベルに当選し、押し順報知が実行されない遊技で変則押しをされたときは、ＳＰフラグは「０」となり、それ以外の場合はＳＰフラグは「１」となる。

そして、次回遊技に移行すると、ＳＰフラグが「１」であるときはステップＳ８５３及びＳ８５４の処理（通常処理及び通常演出）が実行され、ＳＰフラグが「０」であるときはステップＳ８５５及びＳ８５６の処理（所定処理及び所定演出）が実行される。

【１５５４】

続いて、第１０実施形態におけるサブボーナス開始時の処理について説明する。第１実施形態では、サブボーナスへの移行時に疑似遊技を実行し、「赤７」揃いを停止表示させた。第１０実施形態も同様に、サブボーナスへの移行時に疑似遊技により「赤７」揃いを停止表示させる。

ただし、朝一フラグがオンであるときにサブボーナスに移行するときは、７リプレイを停止表示させることによりサブボーナスに移行する。

ここで「７リプレイ」とは、ストップスイッチ４２を逆押し（右中左の押し順）したときに中段ラインに「赤７」揃いが停止可能となるリプレイ（図４中、役番号「００８」のリプレイ４に相当）である。

【１５５５】

図２９に示すように、通常区間レバー処理において、演出グループ番号「０」又は「１０」となったときは、初期通常モード抽選において「通常モード０（朝一確定）」となる。この場合には、朝一フラグをオン（「１」）にする。

また、初期通常モード抽選において朝一不確定となったときは、有利区間の１遊技目が非内部中であれば、朝一フラグをオンにする。

そして、サブボーナスに移行するときに朝一フラグを参照し、朝一フラグがオンであるときは、７リプレイを停止表示させて疑似遊技に移行する。

これに対し、朝一フラグがオフであるときは、（７リプレイを停止表示させることなく）疑似遊技に移行する。

第１０実施形態の疑似遊技は、図３２（第１実施形態）と同じである。

【１５５６】

７リプレイが停止表示可能となるのは、リプレイ０４を含む条件装置の作動時にストップスイッチ４２を逆押ししたときである。

図１９に示すように、リプレイ０４を含む条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「１」及び「２」である。第１０実施形態では、これらの条件装置作動時、すなわち当選番号「１」（リプレイＡ）又は当選番号「２」（リプレイＢ）となったときに、７リプレイが停止表示可能となる。

サブボーナスへの移行が決定し、かつ、朝一フラグがオンであるときは、当選番号「１」又は「２」となった遊技で、逆押しで「赤７」を狙うべきこと（以下、「７リプレイナビ」という。）が報知される。

この遊技で７リプレイが停止表示したときは、サブボーナスに移行可能となる。また、この遊技で７リプレイが停止表示したときは朝一フラグがオフにされる。

一方、当選番号「１」又は「２」に当選した遊技で７リプレイを停止表示させることができないと、他のリプレイが停止表示した場合であっても次回遊技でサブボーナスには移行しない。

【１５５７】
さらにまた、サブボーナスに移行することに決定し、朝一フラグがオンであり、７リプレイナビが表示された遊技で７リプレイを停止表示させることができなかったときは、その後にリプレイ「１」又は「２」に当選しても７リプレイナビは表示されない。さらに、７リプレイナビが表示された遊技で７リプレイを停止表示させることができなかった場合において、その後に当選番号「１」又は「２」となった遊技（７リプレイナビは表示されない）で７リプレイを停止表示させてもサブボーナスへは移行しない。
サブボーナスに移行することに決定し、朝一フラグがオンであり、７リプレイナビが表示された遊技で７リプレイを停止表示させることができなったときは、次回遊技以降、当選番号「８」～「３９」（入賞Ａ群のいずれか、又は入賞Ｂ群のいずれか）に当選した遊技において、押し順を選択するための画像（以下、「押し順選択画像」という。）を表示する。
なお、当選番号「８」～「３９」に当選したことに限らず、当選番号「４０」～「４７」（入賞Ｃ群のいずれか）又は当選番号「４８」～「５９」（入賞Ｄ群のいずれか）に当選したことを含めてもよい。
【１５５８】
ここで、「押し順選択」とは、遊技者に押し順を選択させ、所定の押し順を正解とし、所定の押し順以外の押し順を不正解とするものである。「押し順選択」は、「押し順当て」や「択当て」とも称される。
本実施形態では、押し順ベルの当選時に、第１押し順を遊技者に選択させ、遊技者が選択した第１押し順（最初の押し順）が、当選した押し順ベルにおける正解押し順の第１停止と一致するときは、押し順選択に正解したとするものである。具体的には、たとえば入賞Ａ１（正解押し順２１３）に当選した遊技では、中第１停止であれば押し順選択正解とし、第２停止は不問である。
【１５５９】
具体的には、たとえば第１に、入賞Ａ群又は入賞Ｂ群（変則押しが押し順正解となる押し順ベル）のいずれかの当選時に押し順選択画像を表示する場合に、「×？？」と画像表示することが挙げられる。
ここで、「×」は、第１停止ではないことを示す。したがって、「×？？」と画像表示されたときは、第１停止は中又は右のいずれかとなるので、２択（正解率５０％）となる。
あるいは、入賞Ａ群又は入賞Ｂ群のいずれかの当選時に、「？？？」と表示する画像が挙げられる。この場合の第１停止は、左、中又は右のいずれかとなるので、３択（正解率３３．３％）となる。
【１５６０】
また第２に、入賞Ｃ群又は入賞Ｄ群（左、中、又は右のいずれかが押し順正解となる押し順ベル）のいずれかの当選時に押し順選択画像を表示する場合に、「×？？」、「？×？」、又は「？？×」と画像表示することが挙げられる。入賞Ｃ群又は入賞Ｄ群の押し順ベルは元々３択であるが、第１停止の１つを「×」とすれば、２択（正解率５０％）となる。
あるいは、上記と同様に、入賞Ｃ群又は入賞Ｄ群のいずれかの当選時に、「？？？」と画像表示し、３択（正解率３３．３％）としてもよい。
そして、押し順ベル当選時に押し順選択画像を表示し、第１停止の押し順選択に正解となったとき（すなわち、第１停止正解で第２停止不正解、又は第１～第３停止正解のいずれかとなったとき）は、疑似遊技（図３２）に移行する。さらに、この疑似遊技を経てサブボーナスに移行可能となる。なお、疑似遊技に移行するときは、朝一フラグはオフになる。
このように、押し順選択の遊技では、第１停止の押し順選択に正解すればよく、入賞Ａ群又は入賞Ｂ群のいずれかの当選時には、高目ベルが入賞することには限られない。
【１５６１】

ただし、入賞Ａ群又は入賞Ｂ群のいずれかの当選時に高目ベルが入賞するための押し順を正解押し順に設定してもよい。たとえば入賞Ａ１（正解押し順２１３）の当選時に「×??」と表示すれば、本来の６択から４択（正解率２５％）となる。

あるいは、入賞Ａ群又は入賞Ｂ群の当選時に「???」と表示すれば、本来の６択となる。

なお、上記の押し順選択画像は画像表示装置２３に表示されるが、いわゆる指示モニタには、専用の番号を表示する。

また、押し順選択画像が表示された遊技では、変則押しされても推奨画像は表示しない。

【１５６２】

さらにまた、当選役に対応する押し順選択画像を表示する場合には、予め記憶されている画像のうちどの画像を表示するかを抽選によって選択することが挙げられる。

たとえば入賞Ａ１に対応する押し順選択画像として「×??」及び「??×」の２つを有する場合には、これらのうちいずれか１つを抽選によって決定する。ただし、このような場合には、第１停止左が正解となる押し順ベル（入賞Ｃ群及び入賞Ｄ群）を含める。

同様に、入賞Ｃ１に対応する押し順選択画像として「?×?」及び「??×」の２つを有する場合には、これらのうちいずれか１つを抽選によって決定する。

【１５６３】

次に、サブボーナス移行前の処理の流れをフローチャートに基づき説明する。図１６９は、サブボーナスに移行することに決定された場合の処理の流れを示すフローチャートである。

ステップＳ８８１では、メイン制御基板５０は、サブボーナス移行フラグがオンであるか否かを判断する。

サブボーナス移行フラグは、

ａ）非ＡＴにおいてサブボーナスに当選したとき、

ｂ）サブボーナス終了後の引戻しゾーンにおいて引戻し抽選に当選したとき（図１６１のステップＳ７０８、図１６４の図７６８）、

ｃ）通常区間における引戻し抽選に当選したとき（図１６３のステップＳ７４６）

にオンになる。

【１５６４】

サブボーナス移行フラグがオンであると判断したときはステップＳ８８２に進み、サブボーナス移行フラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ８８２では、メイン制御基板５０は、朝一フラグがオンであるか否かを判断する。朝一フラグがオンであると判断したときはステップＳ８８３に進み、朝一フラグがオンでないと判断したときはステップＳ８９７に進む。ステップＳ８９７に進むと、疑似遊技に移行する。この疑似遊技は、図３２（第１実施形態）に示す赤７揃い疑似遊技演出に相当する。

すなわち、朝一フラグがオンでなければ後述する７リプレイナビを実行することなく疑似遊技に移行する。

【１５６５】

ステップＳ８８３では、メイン制御基板５０は、７リプレイ（リプレイＡ又はリプレイＢ）に当選したか否かを判断する。７リプレイに当選したと判断したときはステップＳ８８４に進み、７リプレイに当選していないと判断したときはステップＳ８９１に進む。

ステップＳ８８４では、メイン制御基板５０は、７リプレイナビフラグがオンであるかを判断する。ここで「７リプレイナビフラグ」とは、７リプレイナビが実行されたときにオンとなるフラグである。本実施形態では７リプレイナビは１回だけ実行するので、最初に７リプレイナビが実行されたときは７リプレイナビをオンにし、次回以降に７リプレイに当選しても７リプレイナビは実行しないようにする。

７リプレイナビフラグがオンでないと判断したときはステップＳ８８５に進み、７リプ

レイナビがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
　ステップＳ８８５では、サブ制御基板８０は、７リプレイナビを実行する。なお、メイン制御基板５０は、７リプレイナビの条件を満たしたときは、サブ制御基板８０に対してその旨のコマンドを送信する。そしてステップＳ８８６に進み、メイン制御基板５０は、７リプレイナビフラグをオンにする。
【１５６６】
　次のステップＳ８８７では、メイン制御基板５０は、７リプレイが停止表示されたか否かを判断する。７リプレイが停止表示したと判断したときはステップＳ８８８に進み、７リプレイが停止表示していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
　ステップＳ８８８では、メイン制御基板５０は、朝一フラグをオフにする。次にステップＳ８８９に進み、メイン制御基板５０は、サブボーナス移行フラグをオフにする。そしてステップＳ８９０に進んでサブボーナスに移行する。
【１５６７】
　ステップＳ８８３において７リプレイに当選していないと判断されてステップＳ８９１に進むと、メイン制御基板５０は、押し順ベルに当選したか否かを判断する。押し順ベルに当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、押し順ベルに当選したと判断したときはステップＳ８９２に進む。ステップＳ８９２では、メイン制御基板５０は、７リプレイナビフラグがオンであるか否かを判断する。７リプレイナビフラグがオンであると判断したときはステップＳ８９３に進み、オンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【１５６８】
　ステップＳ８９３では、サブ制御基板８０は、当選した押し順ベルに対応する押し順選択画像を表示する。次にステップＳ８９４に進み、メイン制御基板５０は、第１押し順が正解となったか否かを判断する。たとえば今回遊技で入賞Ａ１に当選し、第１停止が中である場合には第１押し順正解と判断し、第１停止が左又は右である場合は第１押し順不正解と判断する。第１押し順が正解であると判断したときはステップＳ８９５に進み、第１押し順が不正解であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
　ステップＳ８９５では、メイン制御基板５０は、朝一フラグをオフにする。次にステップＳ８９６に進み、メイン制御基板５０は、サブボーナス移行フラグをオフにする。そしてステップＳ８９７に進んで疑似遊技（図３２）に移行する。
　以上において、ステップＳ８８８又はＳ８９５において朝一フラグがオフにされると、次にサブボーナス移行フラグがオンになったときはステップＳ８８２で「Ｎｏ」と判断されるので、７リプレイナビは実行されずに疑似遊技に移行する。
【１５６９】
　また、ステップＳ８９１及びＳ８９２に示すように、押し順ベルに当選した場合であっても、７リプレイナビフラグがオンでないときは押し順選択画像は表示しない。したがって、７リプレイナビより先に押し順選択画像が表示されることはない。押し順選択画像は、７リプレイナビが表示され、かつ、７リプレイを停止表示させることができなかったときに限られる。ただし、７リプレイナビの表示前に押し順ベルに当選したときには（押し順ベル当選時の一部の遊技又はすべての遊技で）、正解押し順を表示してメダルが増加するようにしてもよい。
　なお、フローチャートでは図示していないが、７リプレイナビフラグをオンにした後、サブボーナス又は疑似遊技に移行するときには、７リプレイナビフラグをオフにしてもよい。ただし、７リプレイナビフラグがオンのままであっても、次にサブボーナス移行フラグがオンになったときは、朝一フラグはオフであることから、ステップＳ８８３以降の処理には移行しないので、７リプレイナビフラグがオンのままであっても差し支えない。
【１５７０】
　以上、本発明の第１０実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく以下のような種々の変形が可能である。

（１）サブボーナス終了後の引戻しゾーンを報知遊技状態としてもよい。ただし、引戻しゾーンにおいて有利区間を終了することに決定し、通常区間に移行したときは、当該通常区間は非報知遊技状態となる。さらに、当該通常区間において有利区間への移行が決定されたときは、その後の有利区間における引戻しゾーンを報知遊技状態とする。

さらに、引戻しゾーンを報知遊技状態としたときは、引戻しゾーンにおいて変則押しされても推奨画像は表示しない。

（２）引戻しゾーンにおける有利区間の継続判定は、図１６２の例では、ステップＳ７２１、Ｓ７２２、Ｓ７２３、Ｓ７２５の４つの条件を満たしたときに有利区間を終了するようにしたが、有利区間の継続判定に対し、どのような条件を設けるかは任意である。たとえばステップＳ７２２及びＳ７２３の２条件のみでもよい。

（３）図１６６では押し順ベル当選時に推奨画像を表示するようにしたが、これに限らず、変則押しをされたときは、当選役にかかわらず、遊技状態に応じて（サブボーナスやＣＺを除いて）推奨画像を表示してもよい。

【１５７１】

（４）上記実施形態では、全停から「４」秒経過後（変則押し時）又は全停から「３０」秒経過後（順押し時）にデモンストレーション画像を表示した。しかし、推奨画像を表示しなかった場合（順押し時）に、たとえば連続演出中やサブボーナス中等のような所定の状況であるときは、デモンストレーション画像を表示しなくてもよい。あるいは、連続演出の結末が成功（サブボーナス当選）の場合には当該連続演出中にはデモンストレーション画像を表示せず、連続演出の結末が失敗（サブボーナス非当選）の場合には当該連続演出中にデモンストレーション画像を表示してもよい。

一方、推奨画像を表示した場合（変則押し時）には、たとえば連続演出中やサブボーナス中等のような所定の状況であるか否かにかかわらず、全停後、所定のタイミングでデモンストレーション画像を表示してもよい。

さらにまた、正常に遊技をしている場合には、リプレイの図柄組合せが停止表示した後にデモンストレーション画像を表示しないようにしてもよい。一方、役抽選結果にかかわらず変則押しをされたときに推奨画像を表示する場合には、リプレイの図柄組合せが停止表示した後であってもデモンストレーション画像を表示してもよい。

（５）図１６９に示すように、７リプレイを停止表示させることができなかった後、押し順選択画像の表示により第１押し順正解となったときは、疑似遊技に移行した。しかし、これに限らず、疑似遊技を経ることなくサブボーナスを開始してもよい。

【１５７２】

（６）７リプレイナビが表示され、７リプレイを停止表示させることができなかったときは、サブボーナスが開始されるまでの期間中、メダルの差数が現状維持される程度に押し順ベル当選時に正解押し順を報知してもよい（以下、当該期間を「現状維持期間」という。）。現状維持期間中に差数を現状維持するための正解押し順の報知としては、たとえば、押し順ベルに当選したときに３回に１回の割合で正解押し順を報知すること等が挙げられる。

なお、現状維持期間中に差数を現状維持するための正解押し順を報知した場合には、報知に従ってストップスイッチ４２を操作してもサブボーナスには移行しない（図１６９中、ステップＳ８９４で「Ｙｅｓ」と判断されることはない）。また、当該遊技では推奨画像は表示しない。

さらにまた、サブボーナス移行フラグがオンになった後、サブボーナスを開始するまでの期間においても、サブボーナスに関する所定の抽選（遊技回数又は獲得可能なメダル枚数の上乗せ抽選、加算抽選、特化ゾーンに移行するか否かの抽選等）を実行してもよい。この場合、現状維持期間中は、サブボーナスに関する所定の抽選の当選確率（期待値）を下げて実行してもよいし、サブボーナスに関する所定の抽選を実行しなくてもよい。このようにすることで、遊技者があえて７リプレイを停止表示させずに現状維持期間へ移行させ、サブボーナスに関する所定の抽選を受けるといった攻略打ちを防止することができる。

【１５７３】
（７）第１０実施形態では、サブボーナスに移行することに決定した場合において、朝一フラグがオンのときだけ７リプレイを停止表示させるようにした。しかし、これに限らず、以下のようにしてもよい。
ａ）サブボーナスに移行することに決定したときには、毎回、７リプレイナビを表示し、７リプレイを停止表示させるようにしてもよい。
ｂ）サブボーナスに移行することに決定した場合において、７リプレイナビを表示し、７リプレイを停止表示させたときは、次回のサブボーナスに移行することに決定した場合にも、７リプレイナビを表示し、７リプレイを停止表示させるようにする。そして、７リプレイナビを表示し、７リプレイを停止表示させることができなかったときは、次回以降は、サブボーナスに移行することに決定したときに、７リプレイナビを表示することなく疑似遊技に移行してもよい。
【１５７４】
ｃ）サブボーナスに移行することに決定した場合には、毎回、７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させるか、又は７リプレイナビの表示を行うことなく疑似遊技に移行するかを、抽選等で決定してもよい。
ｄ）７リプレイの図柄組合せを停止表示させようとする遊技で、当選番号「１」又は「２」に当選しているときは７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させ、当選番号「１」又は「２」に当選していないときは当該遊技で疑似遊技を実行し、７リプレイの図柄組合せを停止表示させてもよい。
なお、上記ａ）～ｄ）のいずれにおいても、７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させることができなかったときは、それ以降の遊技で押し順ベルに当選したときに押し順選択画像を表示する。
また、７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させることができなかった後、押し順ベルに当選する前（押し順選択画像を表示する前）に７リプレイに再度当選したときは、７リプレイナビを再度表示してもよい。そして、７リプレイが停止表示したときにはサブボーナスを開始してもよい。
同様に、７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させることができなかった後、押し順ベルに当選して押し順選択画像を表示したが押し順選択に正解しなかった場合において、次に押し順ベルに当選する前に７リプレイに再度当選したときは、７リプレイナビを再度表示してもよい。そして、７リプレイが停止表示したときにはサブボーナスを開始してもよい。
以上のように、７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させることができなかった後は、押し順ベルに当選した遊技では押し順選択画像を表示し、７リプレイに当選した遊技では７リプレイナビを表示する。そして、押し順選択画像を表示して押し順選択に正解したときは疑似遊技に移行し（直接サブボーナスに移行してもよい）、７リプレイナビを表示して７リプレイを停止表示させたときはサブボーナスに移行するようにしてもよい。
【１５７５】
（８）設定変更を行ったときは朝一フラグがオンとなるので、最初のサブボーナスでは必ず７リプレイナビが表示される。換言すれば、最初のサブボーナスで７リプレイナビが表示されたときは設定変更されていることになる。したがって、設定変更の有無をわからないようにするため、設定変更の有無にかかわらず電源投入後の最初のサブボーナスに移行するときには、７リプレイナビを必ず表示するか、あるいは７リプレイナビを表示するか否かを抽選で決定すれば、設定変更の有無をわからないようにすることができる。
（９）図１６９の例では、押し順選択画像を表示した遊技で第１押し順に正解しないときは、いつまでもサブボーナスに移行しないこととなる。しかし、これに限らず、最初の押し順選択画像を表示した遊技で第１押し順に正解しなかったときは、その後、所定条件を満たせばサブボーナスに移行するようにしてもよい。
たとえば、押し順選択画像を表示した回数が所定回数（たとえば５回）になったときや

、７リプレイナビが表示された最初の遊技から数えて所定遊技回数（たとえば５０遊技）を経過したときは、７リプレイが停止表示せず、かつ、押し順選択画像の表示時に第１停止正解にならなくてもサブボーナスに移行してもよい。

【１５７６】

（１０）デモンストレーション画像の表示は、全停から「４」秒経過後（推奨画像表示時）又は「３０」秒経過後（推奨画像非表示時）としたが、払出しを有する場合には、払出し処理の終了時から「４」秒経過後又は「３０」秒経過後としてもよい。すなわち、全停後の所定のタイミングから「４」秒経過後又は「３０」秒経過後としてもよい。

なお、「４」秒や「３０」秒は、例示であり、この時間に限定されるものではない。

ただし、推奨画像表示時に全停からデモンストレーション画像を表示するまでの時間「Ｔ１」と、推奨画像非表示時に全停からデモンストレーション画像を表示するまでの時間「Ｔ２」との関係は、「Ｔ１＜Ｔ２」であることが好ましい。このようにすることで、推奨押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、デモンストレーション画像が表示されるまでの時間を短くできるので、推奨画像の表示を早期に終了することが可能となる。

また、「全停時」とは、ストップスイッチ４２の操作受付け時、リール３１の停止時（モータ３２の回転速度が「０」になった時）、モータ３２の４相励磁終了時等、どのタイミングを基準とするかは任意であり、これらのいずれのタイミングであっても「全停時」に含まれる。

【１５７７】

（１１）図１６６の例では、推奨画像が表示されている状況下において、全停から「４」秒を経過する前に精算処理が開始されたときは、全停から「４」秒を経過する前であっても精算処理が終了したときはデモンストレーション画像を表示した。しかし、これに限らず、推奨画像が表示されている状況下において、精算処理終了時に全停から「４」秒を経過していないときは、全停から「４」秒を経過することを待ってデモンストレーション画像を表示してもよい。これにより、全停後すぐに精算スイッチ４３が操作されたとしても、全停から「４」秒を経過するまでは推奨画像を表示できるので、遊技終了後に直ちに推奨画像を消去できないようにすることができる。

一方、図１６７に示すように、推奨画像が表示されていない状況下で、「３０」秒を経過する前に精算スイッチ４３が操作されたときは、精算処理の終了時にデモンストレーション画像を表示した。したがって、精算処理中には、全停から「３０」秒を経過したか否かを判断していない。しかし、精算処理中も全停から「３０」秒を経過したか否かを判断し、全停から「３０」秒を経過したと判断したときは、精算処理中であってもデモンストレーション画像を表示してもよい。

（１２）第１０実施形態は、単独で実施されることに限らず、他の実施形態と組み合わせて実施することが可能である。

【１５７８】

＜第１１実施形態＞

第１１実施形態は、割込み処理の周期「Ｔ１」と、他の処理等に要する時間との関係に関するものである。

第１１実施形態においても、第２実施形態と同様に、図５７（Ａ）に示すように、表示基板７５上に、状態表示ＬＥＤ７９として、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを備えている。

１ベット表示ＬＥＤ７９ａは、メダルが「１」枚以上ベットされているときに点灯可能となるＬＥＤである。

また、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂは、メダルが「２」枚以上ベットされているときに点灯可能となるＬＥＤである。

さらにまた、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、メダルが「３」枚ベットされているときに点灯可能となるＬＥＤである。

また、第１１実施形態では、ＲＷＭ５３の使用領域には、メダルのベット数を示すベッ

ト数データ、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることを示す１ベット点灯データ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂを点灯させることを示す２ベット点灯データ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを点灯させることを示す３ベット点灯データを記憶可能とされている。もちろん、ＲＷＭ５３の使用領域には、これら以外のデータも記憶可能とされている。

【１５７９】

第２実施形態の図５７に示すように、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」は、ベット数データが記憶される１バイトの記憶領域である。

メダルのベット数が「０」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」に、ベット数データとして「０」が記憶され、メダルのベット数が「１」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」に、ベット数データとして「１」が記憶される。また、メダルのベット数が「２」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」に、ベット数データとして「２」が記憶され、メダルのベット数が「３」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」に、ベット数データとして「３」が記憶される。

また、ベット数データは、第２実施形態の図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理（投入されたメダルを検知し、ベット処理やクレジット加算処理を行う）において、メダル投入口４７からのメダルの投入や、３ベットスイッチ４０ｂの操作等に基づいて、記憶され、更新される。

さらにまた、ベット数データは、第２実施形態の図６７のメイン処理中、ステップＳ３０１の遊技終了チェック処理においてクリアされる。

【１５８０】

また、第２実施形態の図５７には示していないが、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」は、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データが記憶可能とされる１バイトの記憶領域とされている。

１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、それぞれ、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを点灯させるか否かを示すデータである。

図示しないが、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビットには、１ベット点灯データが割り当てられ、Ｄ１ビットには、２ベット点灯データが割り当てられ、Ｄ２ビットには、３ベット点灯データが割り当てられている。そして、点灯させるビットには「１」がセットされ、消灯させるビットには「０」がセットされる。

【１５８１】

具体的には、メダルのベット数が「０」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」には、ベット数データとして「０」が記憶される。このとき、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃをすべて消灯させるので、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」には、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。

また、メダルのベット数が「１」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」には、ベット数データとして「１」が記憶される。このとき、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは点灯させ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは消灯させるので、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」には、「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。

【１５８２】

さらにまた、メダルのベット数が「２」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」には、ベット数データとして「２」が記憶される。このとき、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、及び２ベット表示ＬＥＤ７９ｂは点灯させ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは消灯させるので、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」には、「００００００１１（Ｂ）」が記憶される。

さらに、メダルのベット数が「３」のときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」には、ベット数データとして「３」が記憶される。このとき、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃをすべて点灯させるので

、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」には、「０００００１１１（Ｂ）」が記憶される。
　また、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、第２実施形態の図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理（投入されたメダルを検知し、ベット処理やクレジット加算処理を行う）において、ベット数データを参照して、記憶され、更新される。
　さらにまた、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、第２実施形態の図６７のメイン処理中、ステップＳ３０１の遊技終了チェック処理においてクリアされる。
【１５８３】
　また、第２実施形態の図５９に示すように、出力ポート２は、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号を出力する出力ポートされている。
　１ベット表示信号は、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させる信号であり、出力ポート２のＤ０ビットが割り当てられている。１ベット点灯データが「０」のときは、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力をオフにする。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａが消灯する。これに対し、１ベット点灯データが「１」のときは、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力をオンにする。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａが点灯する。
　２ベット表示信号は、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂを点灯させる信号であり、出力ポート２のＤ１ビットが割り当てられている。２ベット点灯データが「０」のときは、２ベット表示信号（出力ポート２のＤ１ビット）の出力をオフにする。これにより、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂが消灯する。これに対し、２ベット点灯データが「１」のときは、２ベット表示信号（出力ポート２のＤ１ビット）の出力をオンにする。これにより、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂが点灯する。
　３ベット表示信号は、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを点灯させる信号であり、出力ポート２のＤ２ビットが割り当てられている。３ベット点灯データが「０」のときは、３ベット表示信号（出力ポート２のＤ２ビット）の出力をオフにする。これにより、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃが消灯する。これに対し、３ベット点灯データが「１」のときは、３ベット表示信号（出力ポート２のＤ２ビット）の出力をオンにする。これにより、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃが点灯する。
【１５８４】
　ここで、第１１実施形態においても、第２実施形態と同様に、「２．２３５」ｍｓごとに、割込み処理を実行可能とされている。
　また、第２実施形態で説明したように、デジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）、デジット２（クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁）、デジット３（獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁）、デジット４（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）、及びデジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）については、図７１のＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）により、５割込みを１周期として、ダイナミック点灯させる。
　具体的には、ＬＥＤ表示カウンタ１（第２実施形態の図５４のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」）は、デジット１～デジット５のうち、いずれのデジットを点灯させるかを示すカウンタであり、１割込みごとに更新される。
　また、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ０ビットにはデジット１信号が、Ｄ１ビットにはデジット２信号が、Ｄ２ビットにはデジット３信号が、Ｄ３ビットにはデジット４信号が、Ｄ４ビットにはデジット５信号が、それぞれ割り当てられている。
【１５８５】
　そして、たとえば、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００１００００（Ｂ）」のときは、デジット５信号を出力し、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）を点灯可能とする（デジット１～デジット４は消灯させる）。次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタ１が「０００１０００（Ｂ）」となり、デジット４信号を出力し、デジット４（獲得数表示ＬＥＤＤ７８の下位桁）を点灯可能とする（デジット１～デジット３及びデジット５は消

灯させる）。
　このように、一の割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタ１で「１」となっているビットに対応するデジットを点灯可能とするように、デジット１～デジット５をダイナミック点灯させる。
【１５８６】
　これに対し、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃについては、スタティック点灯させる。
　第２実施形態の図６８の割込み処理（I_INTR）、及び図７１のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）には示していないが、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃについては、割込み処理により、点灯又は消灯を制御する。
　具体的には、１ベット点灯データが「１」のときは、割込み処理により、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力をオンにする。すなわち、割込み処理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」を参照して、Ｄ０ビットが「０」か「１」かを判断し、Ｄ０ビットが「１」であると判断したときは、出力ポート２のＤ０ビットの出力をオンにする。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させる。
　また、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力は、いったんオンにすると、その後は、オフにするまで、オンの状態を維持する。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは、いったん点灯させると、その後は、１ベット点灯データが「０」になり、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力をオフにするまで、点灯した状態を維持する。
【１５８７】
　よって、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは、１ベット点灯データが「１」であるときに、割込み処理が実行されるごとに、その瞬間だけ点灯するのではなく、一の割込み処理とその次の割込み処理との間も点灯した状態を維持する。
　なお、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力がオンの状態においても、１ベット点灯データが「１」であれば、割込み処理ごとに、１ベット表示信号の出力をオンにする処理を繰り返すが、１ベット表示信号の出力がオンの状態で、割込み処理ごとに、１ベット表示信号の出力をオンにする処理を繰り返しても、１ベット表示信号の出力はオンの状態のままである。
　そして、１ベット点灯データが「０」になると、割込み処理により、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力をオフにする。すなわち、割込み処理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」を参照して、Ｄ０ビットが「０」か「１」かを判断し、Ｄ０ビットが「０」であると判断したときは、出力ポート２のＤ０ビットの出力をオフにする。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを消灯させる。
【１５８８】
　また、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力は、いったんオフにすると、その後は、オンにするまで、オフの状態を維持する。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは、いったん消灯させると、その後は、１ベット点灯データが「１」になり、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力をオンにするまで、消灯した状態を維持する。
　よって、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは、１ベット点灯データが「０」であるときに、割込み処理が実行されるごとに、その瞬間だけ消灯するのではなく、一の割込み処理とその次の割込み処理との間も消灯した状態を維持する。
　なお、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）の出力がオフの状態においても、１ベット点灯データが「０」であれば、割込み処理ごとに、１ベット表示信号の出力をオフにする処理を繰り返すが、１ベット表示信号の出力がオフの状態で、割込み処理ごとに、１ベット表示信号の出力をオフにする処理を繰り返しても、１ベット表示信号の出力はオフの状態のままである。
【１５８９】

同様に、２ベット点灯データが「１」のときは、割込み処理により、２ベット表示信号（出力ポート２のＤ１ビット）の出力をオンにし、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂを点灯させる。その後、２ベット点灯データが「０」になり、２ベット表示信号の出力をオフにするまで、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂの点灯を維持する。

そして、２ベット点灯データが「０」になると、割込み処理により、２ベット表示信号（出力ポート２のＤ１ビット）の出力をオフにし、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂを消灯させる。その後、２ベット点灯データが「１」になり、２ベット表示信号の出力をオンにするまで、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂの消灯を維持する。

なお、２ベット点灯データが「１」のときは、割込み処理ごとに、２ベット表示信号の出力をオンにする処理を繰り返すこと、２ベット点灯データが「０」のときは、割込み処理ごとに、２ベット表示信号の出力をオフにする処理を繰り返すこと、２ベット表示信号の出力をオンにすると、その後オフにするまで、オンの状態を維持し、オフにすると、その後オンにするまで、オフの状態を維持することは、１ベット表示信号と同様である。

【１５９０】

同様に、３ベット点灯データが「１」のときは、割込み処理により、３ベット表示信号（出力ポート２のＤ２ビット）の出力をオンにし、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを点灯させる。その後、３ベット点灯データが「０」になり、３ベット表示信号の出力をオフにするまで、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃの点灯を維持する。

そして、３ベット点灯データが「０」になると、割込み処理により、３ベット表示信号（出力ポート２のＤ２ビット）の出力をオフにし、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを消灯させる。その後、３ベット点灯データが「１」になり、３ベット表示信号の出力をオンにするまで、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃの消灯を維持する。

なお、３ベット点灯データが「１」のときは、割込み処理ごとに、３ベット表示信号の出力をオンにする処理を繰り返すこと、３ベット点灯データが「０」のときは、割込み処理ごとに、３ベット表示信号の出力をオフにする処理を繰り返すこと、３ベット表示信号の出力をオンにすると、その後オフにするまで、オンの状態を維持し、オフにすると、その後オンにするまで、オフの状態を維持することは、１ベット表示信号と同様である。

【１５９１】

図１７０は、第１１実施形態において、メダルを「３」枚ベットして遊技を行い、表示判定で非入賞と判定されたときにおける、割込み処理と、１ベット点灯データ～３ベット点灯データの「１」又は「０」と、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ～３ベット表示ＬＥＤ７９ｃの点灯又は消灯との関係を示すタイムチャートである。

図１７０中「Ｘ０１」～「Ｘ０３」のタイミングは、いずれも、少なくとも１個のリール３１の回転中における割込み処理の実行タイミングを示している。

図１７０中「Ｘ０１」のタイミングでは、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）、２ベット表示信号（出力ポート２のＤ１ビット）、及び３ベット表示信号（出力ポート２のＤ２ビット）の出力は、いずれもオンの状態である。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態である。

【１５９２】

また、図１７０中「Ｘ０１」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「１」である。このため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がいずれもオンの状態であるものの、割込み処理において、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力をオンにする処理を実行する。

図１７０中「Ｘ０２」及び「Ｘ０３」のタイミングにおいても、図１７０中「Ｘ０１」のタイミングと同様の処理を実行する。

その後、図１７０中「Ｘ０４」のタイミングで、全リール３１が停止し、図１７０中「Ｘ０５」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２９１の表示判定により非入賞と判定されると、図１７０中「Ｘ０６」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ス

テップＳ３０１の遊技終了チェック処理により、ベット数データ、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データがクリア（「０」に）される。

【１５９３】

ここで、図１７０中「Ｘ０６」のタイミングで、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データがクリア（「０」に）されるが、このタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いずれもオンの状態のままである。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態のままである。

その後、図１７０中「Ｘ０７」のタイミングで割込み処理が実行されると、この割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がすべてオフにされる。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃがすべて消灯する。

このように、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データがクリアされてから、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃがすべて消灯するまでに、タイムラグがある。

【１５９４】

図１７０中「Ｘ０８」のタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いずれもオフの状態である。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも消灯した状態である。

また、図１７０中「Ｘ０８」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「０」である。このため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がいずれもオフの状態であるものの、割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力をオフにする処理を実行する。

図１７０中「Ｘ０９」のタイミングにおいても、図１７０中「Ｘ０８」のタイミングと同様の処理を実行する。

【１５９５】

図１７１は、第１１実施形態において、メダルを「３」枚ベットして遊技を行い、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示し、表示判定でリプレイ入賞と判定されたときにおける、割込み処理の周期「Ｔ１」と、ベット数データをクリアしてから１ベット点灯データ～３ベット点灯データとしてそれぞれ「１」をセットするまでの時間「Ｔ２」との関係を示すタイムチャートである。

図１７１中「Ｘ１１」のタイミングは、少なくとも１個のリール３１の回転中における割込み処理の実行タイミングを示している。

図１７１中「Ｘ１１」のタイミングでは、図１７０中「Ｘ０１」と同様の処理が実行される。

すなわち、図１７１中「Ｘ１１」のタイミングでは、１ベット表示信号（出力ポート２のＤ０ビット）、２ベット表示信号（出力ポート２のＤ１ビット）、及び３ベット表示信号（出力ポート２のＤ２ビット）の出力がいずれもオンの状態であり、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃがいずれも点灯した状態である。

【１５９６】

また、図１７１中「Ｘ１１」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「１」である。このため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がいずれもオンの状態であるものの、割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力をオンにする処理を実行する。

その後、図１７１中「Ｘ１２」のタイミングで、全リール３１が停止し、図１７１中「Ｘ１３」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２９１の表示判定によりリ

プレイ入賞と判定されると、図１７１中「Ｘ１４」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ３０１の遊技終了チェック処理により、ベット数データ、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データがクリア（「０」に）される。

【１５９７】

ここで、図１７１中「Ｘ１４」のタイミングで、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データが「０」にされるが、このタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いずれもオンの状態のままである。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態のままである。

その後、図１７１中「Ｘ１５」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７２の遊技開始セット処理により、前回遊技でリプレイ入賞と判定されると、図１７１中「Ｘ１６」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７２の遊技開始セット処理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４２（Ｈ）」に、自動ベット数データとして「３」がセット（記憶）される。

その後、図１７１中「Ｘ１７」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に、「００００１１１１（Ｂ）」が記憶される。すなわち、１ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビット）、２ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ１ビット）、及び３ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ２ビット）として、それぞれ「１」がセットされる。

【１５９８】

その後、図１７１では、「Ｘ１８」のタイミングで割込み処理が実行される。

図１７１中「Ｘ１８」のタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いずれもオンの状態のままである。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態のままである。

また、図１７１中「Ｘ１８」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「１」である。このため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がいずれもオンの状態であるものの、割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力をオンにする処理を実行する。

【１５９９】

このように、図１７１では、「Ｘ１４」のタイミングから「Ｘ１７」のタイミングまでの間は、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データがいったん「０」になるものの、「Ｘ１４」のタイミングから「Ｘ１７」のタイミングまでの間に割込み処理が実行されないので、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、オフにされることはなく、オンの状態のままである。よって、「Ｘ１４」のタイミングから「Ｘ１７」のタイミングまでの間も、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態のままである。

そして、図１７１中「Ｘ１８」のタイミングで割込み処理が実行されるものの、このタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「１」になっている。よって、図１７１中「Ｘ１８」のタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力をオンにする処理が実行されるので、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態を維持する。

【１６００】

また、第１１実施形態では、メダルを「３」枚ベットしてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示（リプレイ入賞）し、この遊技の終了時にベット数データをクリア（図１７１中「Ｘ１４」のタイミング）してから、この遊技の次回遊技で１ベット点灯データ、２

ベット点灯データ、３ベット点灯データとしてそれぞれ「１」を記憶（セット）（図１７１中「Ｘ１７」のタイミング）するまでの時間「Ｔ２」は、「０．０７０５」ｍｓ程度とされている。

これに対し、割込み処理の周期は、「２．２３５」ｍｓとされている。

このように、第１１実施形態では、時間「Ｔ２」は、割込み処理の周期「Ｔ１」より短いので、時間「Ｔ２」の間に、割込み処理が実行されないか、又は割込み処理が実行されたとしても１回のみとなる。

そして、時間「Ｔ２」の間に割込み処理が実行されないと、上述したように、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データがいったん「０」になるものの、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、オフにされることはなく、オンの状態のままである。よって、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、消灯することはなく、点灯した状態のままである。

【１６０１】

また、時間「Ｔ２」の間に割込み処理が実行されると、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「０」になっているため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いったんオフにされる。よって、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いったん消灯する。

しかし、次の割込み処理が実行される前に、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、３ベット点灯データとして再度「１」がセットされるので、その後の割込み処理で、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力が再度オンにされる。よって、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃが再度点灯する。

この場合、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃがいったん消灯するものの、消灯している時間は、１割込みの時間（「２．２３５」ｍｓ）となるので、遊技者は、消灯したことを認識できず、点灯した状態のままであると認識することとなる。

【１６０２】

このように、第１１実施形態では、メダルを「３」枚ベットしてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示（リプレイ入賞）したときに、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃが消灯せずに点灯したままの状態となるか、又は１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃがいったん消灯しても、そのことを遊技者が認識できないので、再遊技となったことを遊技者にわかりやすくすることができる。

【１６０３】

図１７２は、第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、ベット数「０」かつクレジット数「１」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知してから１ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ３」との関係を示すタイムチャートである。

図１７２中「Ｘ２１」のタイミングは、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）が検知される前における割込み処理の実行タイミングを示している。

図１７２中「Ｘ２１」のタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いずれもオフの状態である。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも消灯した状態である。

また、図１７２中「Ｘ２１」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「０」である。このため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がいずれもオフの状態であるものの、割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力

をオフにする処理を実行する。
【１６０４】
図１７２中「Ｘ２２」のタイミングで３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）が検知されると、図１７２中「Ｘ２３」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」に、ベット数データとして「３」を記憶（セット）する。
その後、図１７２中「Ｘ２４」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に、「０００００００１（Ｂ）」を記憶する。すなわち、１ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビット）として「１」を、２ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ１ビット）として「０」を、３ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ２ビット）として「０」を、それぞれ記憶（セット）する。
【１６０５】
その後、図１７２では、「Ｘ２５」のタイミングで割込み処理が実行される。
図１７２中「Ｘ２５」のタイミングでは、１ベット点灯データは「１」であり、２ベット点灯データは「０」であり、３ベット点灯データも「０」である。このため、図１７２中「Ｘ２５」のタイミングでは、割込み処理により、１ベット表示信号の出力をオンにし、２ベット表示信号の出力はオフにし、３ベット表示信号の出力もオフにする処理を実行する。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは点灯し、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは消灯したままの状態となる。
【１６０６】
また、第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「１」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知（図１７２中「Ｘ２２」のタイミング）してから、１ベット点灯データとして「１」を記憶（セット）（図１７２中「Ｘ２４」のタイミング）するまでの時間「Ｔ３」は、「０．１」ｍｓ程度とされている。
これに対し、割込み処理の周期「Ｔ１」は、「２．２３５」ｍｓとされている。
このように、第１１実施形態では、時間「Ｔ３」は、割込み処理の周期「Ｔ１」より短いので、時間「Ｔ３」の間に、割込み処理が実行されないか、又は割込み処理が実行されたとしても１回のみとなる。
そして、時間「Ｔ３」の間に割込み処理が実行されないと、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知した後、最初に実行される割込み処理で、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。
【１６０７】
また、時間「Ｔ３」の間に割込み処理が実行されると、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知した後、最初に実行される割込み処理では、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができないが、その次に実行される割込み処理で、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。
このように、第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「１」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知すると、その後に実行される最初の割込み処理か、その次に実行される割込み処理で、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。すなわち、ベット数「０」かつクレジット数「１」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知してから、２割込みの時間以内に、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。これにより、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）が検知されたことを遊技者に速やかに知らせることができるので、遊技者がテンポよく遊技を進められるようにすることができる。
【１６０８】
図１７３は、第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、ベット数「０」かつクレジット数「３」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知してから１ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ３」と、１ベット点灯データ「１」をセットしてから２ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ４」と、

２ベット点灯データ「１」をセットしてから３ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ５」との関係を示すタイムチャートである。
図１７３中「Ｘ３１」のタイミングは、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）が検知される前における割込み処理の実行タイミングを示している。
【１６０９】
図１７３中「Ｘ３１」のタイミングでは、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力は、いずれもオフの状態である。このため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも消灯した状態である。
また、図１７３中「Ｘ３１」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、及び３ベット点灯データは、いずれも「０」である。このため、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力がいずれもオフの状態であるものの、割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、及び３ベット表示信号の出力をオフにする処理を実行する。
【１６１０】
図１７３中「Ｘ３２」のタイミングで３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）が検知されると、図１７３中「Ｘ３３」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」に、ベット数データとして「３」を記憶（セット）する。
その後、図１７３中「Ｘ３４」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に、「００００００１（Ｂ）」を記憶する。すなわち、１ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビット）として「１」を、２ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ１ビット）として「０」を、３ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ２ビット）として「０」を、それぞれ記憶（セット）する。
【１６１１】
その後、図１７３中「Ｘ３５」のタイミングで、割込み処理が実行される。
図１７３中「Ｘ３５」のタイミングでは、１ベット点灯データは「１」であり、２ベット点灯データは「０」であり、３ベット点灯データも「０」である。このため、図１７３中「Ｘ３５」のタイミングでは、割込み処理により、１ベット表示信号の出力をオンにし、２ベット表示信号の出力はオフにし、３ベット表示信号の出力もオフにする処理を実行する。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａは点灯し、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは消灯したままの状態となる。
【１６１２】
その後、図１７３中「Ｘ３６」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に、「０００００１１（Ｂ）」を記憶する。すなわち、１ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビット）として「１」を、２ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ１ビット）として「１」を、３ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ２ビット）として「０」を、それぞれ記憶（セット）する。
その後、図１７３中「Ｘ３７」のタイミングで、割込み処理が実行される。
図１７３中「Ｘ３７」のタイミングでは、１ベット点灯データは「１」であり、２ベット点灯データも「１」であり、３ベット点灯データは「０」である。このため、図１７３中「Ｘ３７」のタイミングでは、割込み処理により、１ベット表示信号の出力をオンにし、２ベット表示信号の出力もオンにし、３ベット表示信号の出力はオフにする処理を実行する。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ及び２ベット表示ＬＥＤ７９ｂは点灯し、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは消灯したままの状態となる。
【１６１３】
その後、図１７３中「Ｘ３８」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２７６のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に、「０００００１

１１（Ｂ）」を記憶する。すなわち、１ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビット）、２ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ１ビット）、３ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ２ビット）として、それぞれ「１」を記憶（セット）する。

その後、図１７３中「Ｘ３９」のタイミングで、割込み処理が実行される。

図１７３中「Ｘ３９」のタイミングでは、１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、３ベット点灯データは、いずれも「１」である。このため、図１７３中「Ｘ３９」のタイミングでは、割込み処理により、１ベット表示信号、２ベット表示信号、３ベット表示信号の出力をすべてオンにする処理を実行する。これにより、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、いずれも点灯した状態となる。

【１６１４】

また、第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「３」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知（図１７３中「Ｘ３２」のタイミング）してから、１ベット点灯データ「１」を記憶（セット）（図１７３中「Ｘ３４」のタイミング）するまでの時間「Ｔ３」は、「０．１」ｍｓ程度とされている。

これに対し、割込み処理の周期「Ｔ１」は、「２．２３５」ｍｓとされている。

このように、第１１実施形態では、時間「Ｔ３」は、割込み処理の周期「Ｔ１」より短いので、時間「Ｔ３」の間に、割込み処理が実行されないか、又は割込み処理が実行されたとしても１回のみとなる。

そして、時間「Ｔ３」の間に割込み処理が実行されないと、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知した後、最初に実行される割込み処理で、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。

【１６１５】

また、時間「Ｔ３」の間に割込み処理が実行されると、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知した後、最初に実行される割込み処理では、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができないが、その次に実行される割込み処理で、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。

このように、第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「３」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知すると、その後に実行される最初の割込み処理か、その次に実行される割込み処理で、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。すなわち、ベット数「０」かつクレジット数「３」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知してから、２割込みの時間以内に、１ベット表示ＬＥＤ７９ａを点灯させることができる。これにより、３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）が検知されたことを遊技者に速やかに知らせることができるので、遊技者がテンポよく遊技を進められるようにすることができる。

【１６１６】

また、第１１実施形態では、図１７３中「Ｘ３４」のタイミングで、メイン処理中のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。

さらにまた、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００００１（Ｂ）」を記憶してから時間「Ｔ４」が経過すると、図１７３中「Ｘ３６」のタイミングで、メイン処理中のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００１１（Ｂ）」を記憶（上書き）する。

【１６１７】

さらに、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００１１（Ｂ）」を記憶してから時間「Ｔ５」が経過すると、図１７３中「Ｘ３８」のタイミングで、メイン処理中のメダル管理により、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００１１１（Ｂ）」を記憶（上書き）する。

また、時間「Ｔ４」及び時間「Ｔ５」は、タイマで管理している。

具体的には、図１７３中「Ｘ３４」のタイミングで、所定のレジスタに割込み処理の回数「２７」（２７×２．２３５ｍｓ＝約６０ｍｓ）を設定し、割込み処理ごとに、所定のレジスタ値を「１」減算していく。そして、所定のレジスタ値が「０」になると、時間「Ｔ４」が経過したと判断する。時間「Ｔ５」についても同様である。

【１６１８】

このように、第１１実施形態では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００００１（Ｂ）」を記憶してから「００００００１１（Ｂ）」を記憶（上書き）するまでの時間「Ｔ４」、すなわち、１ベット点灯データ「１」を記憶（セット）してから２ベット点灯データ「１」を記憶（セット）するまでの時間「Ｔ４」は、「６０」ｍｓ程度とされている。

また、第１１実施形態では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「０００００００１１（Ｂ）」を記憶してから「０００００１１１（Ｂ）」を記憶（上書き）するまでの時間「Ｔ５」、すなわち、２ベット点灯データ「１」を記憶（セット）してから３ベット点灯データ「１」を記憶（セット）するまでの時間「Ｔ５」も、「６０」ｍｓ程度とされている。

【１６１９】

そして、割込み処理の周期「Ｔ１」は、「２．２３５」ｍｓであるから、第１１実施形態では、時間「Ｔ４」及び時間「Ｔ５」は、割込み処理の周期「Ｔ１」より長い。

このため、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂは、１ベット表示ＬＥＤ７９ａと同時には点灯を開始せず、１ベット表示ＬＥＤ７９ａが点灯を開始してから時間「Ｔ４」経過後に点灯を開始する。

また、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂと同時には点灯を開始せず、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂが点灯を開始してから時間「Ｔ５」経過後に点灯を開始する。

これにより、第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「３」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知すると、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを順番に点灯させることができる。

【１６２０】

図１７４は、図６７のメイン処理中、ステップＳ２９４の入賞によるメダル払出し（ＭＳ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）における処理を示すフローチャートである。

ステップＳ３９１では、メイン制御基板５０は、払出し数データ（図５４のアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」）を取得する。この処理は、払出し数データの値をＡレジスタに記憶する処理である。

次に、ステップＳ３９２に進み、メダルの払出しがあるか否かを判断する。具体的には、払出し数データ（Ａレジスタ値）が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断したとき、すなわちメダルの払出しがないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「０」でないと判断したとき、すなわちメダルの払出しがあると判断したときは、ステップＳ３９３に進む。

【１６２１】

ステップＳ３９３では、クレジット数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）の値を取得する。

次にステップＳ３９４に進み、クレジット数が限界値となっているか否かを判断する。具体的には、ステップＳ３９３で取得したクレジット数データが「５０（Ｄ）」であるときはクレジット数が限界値になっていると判断してステップＳ３９８に進み、取得したクレジット数データが「５０（Ｄ）」未満であるときはクレジット数が限界値になっていないと判断してステップＳ３９５に進む。

【１６２２】

ステップＳ３９５では、クレジットの加算時の待機時間をセットする。本実施形態では、待機時間として、約６０ｍｓを設定するために、割込み処理の回数「２７」（２７×２．２３５ｍｓ＝約６０ｍｓ）を設定する。具体的には、Ｂレジスタ値として「００００００

０００（Ｂ）」、及びＣレジスタ値として「０００１１０１１（Ｂ）」をセットする。
次にステップＳ３９６に進み、２バイト時間待ち処理を実行する。この処理は、割込み処理ごとにＢＣレジスタ値を減算していき、「０」になるまで待機する処理である。
ステップＳ３９６の２バイト時間待ち処理が終了すると、ステップＳ３９７に進み、クレジット数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）の値に「１」を加算する。これにより、ステップＳ３９７の処理以降に実行される割込み処理により、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「＋１」になる。たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「０８」から「０９」になる。ステップＳ３９７の処理の後、ステップＳ３９９に進む。

【１６２３】

ステップＳ３９４からステップＳ３９８に進むと、メダル１枚払出し処理（実際のメダルをホッパー３５から遊技者に対して払い出す処理）を実行する。この処理は、ホッパーモータ３６を駆動し、所定のタイミングで払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフを検知したときに、メダル１枚が正しく払い出されたと判断する。
以上の処理により、クレジット数が限界値になるまではクレジット数を加算し、クレジット数が限界であるときは、実際のメダルをホッパー３５から払い出す処理を実行する。
ステップＳ３９９では、獲得数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」）に「１」を加算する。これにより、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「＋１」になる。たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「０２」から「０３」になる。

【１６２４】

次のステップＳ４００では、払出し数データ（図５４のアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」）から「１」を減算する。このステップＳ４００では、払出し数データのみを更新し、払出し数データバッファの値については更新しない。
次にステップＳ４０１に進み、メダル払出しが終了したか否かを判断する。この処理は、更新後の払出し数データが「０」となったか否かを判断する処理である。払出し数データが「０」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、払出し数データが「０」でないと判断したときはステップＳ３９３に戻って処理を継続する。

【１６２５】

以上の払出し処理において、クレジット数を「１」加算する払出し処理を行うときは、ステップＳ３９５及びステップＳ３９６の処理により、約６０ｍｓ間の待機時間が設定される。これにより、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示がカウントアップするように遊技者に見せることができる。
たとえば、クレジット数加算前のクレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「０８」であり、これに「８」枚のメダルが加算されるときは、「表示「０８」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「０９」→「６０」ｍｓの待機処理→・・・→「６０」ｍｓの待機処理→表示「１６」」となる。これに対し、クレジット数の「１」加算時に待機時間を設けないと、表示「０８」から瞬時に表示「１６」に変化したように見えてしまう。

【１６２６】

そして、本実施形態のように、クレジット数を加算するときに、「１」加算ごとに２バイト時間待ち処理を実行することで、サブ制御基板８０側から出力する払出し音（「プルルル・・・」）と、クレジット数のカウントアップとを同調させることも可能となる。
これに対し、クレジット数が最大数の「５０（Ｄ）」を超え、ステップＳ３９８の処理において実際にメダルを払い出すときは、ステップＳ３９５及びステップＳ３９６の２バイト時間待ち処理を設けていない。
これは、実際のメダルを「１」枚払い出すためには、ホッパーモータ３６を駆動して払い出すため、「１」枚の払出しに「６０」ｍｓ程度の時間を要するためである。よって、実際にメダルを払い出すときには、２バイト時間待ち処理を設けることなく、サブ制御基板８０側から出力する払出し音と同調させることができる。

【１６２７】

図１７５は、第１１実施形態において、割込み処理の周期「Ｔ１」と、払出し数データのセットからクレジット数データに「１」加算するまでの時間「Ｔ６」と、その次にクレ

ジット数データに「１」加算するまでの時間「Ｔ７」と、その次にクレジット数データに「１」加算するまでの時間「Ｔ８」との関係を示すタイムチャートである。
図１７５は、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「１５」である場合において、３枚役が入賞して、３枚のメダルがクレジット数に加算されるときのクレジット数表示ＬＥＤ７６の表示の変化を示している。
【１６２８】
図１７５中「Ｘ４１」のタイミングは、表示判定が行われる前における割込み処理の実行タイミングを示している。
その後、図１７５中「Ｘ４２」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２９１の表示判定により３枚役入賞と判定されると、図１７５中「Ｘ４３」のタイミングで、図６７のメイン処理中、ステップＳ２９３のメダル払出し枚数更新により、払出し数データ（図５４のアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」）として「３」を記憶（セット）する。
その後、図１７５中「Ｘ４４」のタイミングで割込み処理が実行されるが、この割込み処理では、クレジット数表示ＬＥＤ７６及び獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は変化しない。
【１６２９】
その後、図１７５中「Ｘ４５」のタイミングで、図１７４中のステップＳ３９７によりクレジット数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）に「１」加算し、図１７４中のステップＳ３９９により獲得数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」）に「１」加算し、図１７４中のステップＳ４００により払出し数データ（図５４のアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」）から「１」減算する。
その後、図１７５中「Ｘ４６」のタイミングで割込み処理が実行されると、この割込み処理中のＬＥＤ表示制御（図６８中のステップＳ２８２１、図７１）により、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「１５」から「１６」になり、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」から「０１」になる。
【１６３０】
その後、図１７５中「Ｘ４７」のタイミングで、図１７４中のステップＳ３９７によりクレジット数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）に「１」加算し、図１７４中のステップＳ３９９により獲得数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」）に「１」加算し、図１７４中のステップＳ４００により払出し数データ（図５４のアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」）から「１」減算する。
その後、図１７５中「Ｘ４８」のタイミングで割込み処理が実行されると、この割込み処理中のＬＥＤ表示制御（図６８中のステップＳ２８２１、図７１）により、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「１６」から「１７」になり、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「０１」から「０２」になる。
【１６３１】
その後、図１７５中「Ｘ４９」のタイミングで、図１７４中のステップＳ３９７によりクレジット数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）に「１」加算し、図１７４中のステップＳ３９９により獲得数データ（図５４のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」）に「１」加算し、図１７４中のステップＳ４００により払出し数データ（図５４のアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」）から「１」減算する。
その後、図１７５中「Ｘ５０」のタイミングで割込み処理が実行されると、この割込み処理中のＬＥＤ表示制御（図６８中のステップＳ２８２１、図７１）により、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「１７」から「１８」になり、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「０２」から「０３」になる。
【１６３２】
また、第１１実施形態では、図１７５中「Ｘ４３」のタイミングで払出し数データとして「３」をセットしてから時間「Ｔ６」が経過すると、図１７５中「Ｘ４５」のタイミングで、クレジット数データに「１」加算し、獲得数データに「１」加算し、払出し数データから「１」減算する。
さらにまた、図１７５中「Ｘ４５」のタイミングでクレジット数データに「１」加算し

、獲得数データに「１」加算し、払出し数データから「１」減算してから時間「Ｔ７」が経過すると、図１７５中「Ｘ４７」のタイミングで、クレジット数データに「１」加算し、獲得数データに「１」加算し、払出し数データから「１」減算する。
　さらに、図１７５中「Ｘ４７」のタイミングでクレジット数データに「１」加算し、獲得数データに「１」加算し、払出し数データから「１」減算してから時間「Ｔ８」が経過すると、図１７５中「Ｘ４９」のタイミングで、クレジット数データに「１」加算し、獲得数データに「１」加算し、払出し数データから「１」減算する。
【１６３３】
　また、時間「Ｔ６」、時間「Ｔ７」及び時間「Ｔ８」は、図１７４中のステップＳ３９５及びステップＳ３９６で管理している。
　すなわち、図１７５中「Ｘ４３」から「Ｘ４５」までの間（時間「Ｔ６」）は、図１７４中のステップＳ３９５及びステップＳ３９６により、クレジット数データの加算時の待機時間が「０」になるまで待機する処理を実行している。
　図１７５中「Ｘ４５」から「Ｘ４７」までの間（時間「Ｔ７」）、及び図１７５中「Ｘ４７」から「Ｘ４９」までの間（時間「Ｔ８」）についても、図１７５中「Ｘ４３」から「Ｘ４５」までの間（時間「Ｔ６」）と同様である。
　これにより、図１７５中「Ｘ４３」から「Ｘ４５」までの時間「Ｔ６」、図１７５中「Ｘ４５」から「Ｘ４７」までの時間「Ｔ７」、及び図１７５中「Ｘ４７」から「Ｘ４９」までの時間「Ｔ８」は、「６０」ｍｓ程度とされている。すなわち、「２」枚以上のメダルの付与時にクレジット数データを「１」加算する間隔は、「６０」ｍｓ程度とされている。
【１６３４】
　そして、割込み処理の周期「Ｔ１」は、「２．２３５」ｍｓであるから、第１１実施形態では、時間「Ｔ６」、時間「Ｔ７」及び時間「Ｔ８」は、割込み処理の周期「Ｔ１」より長い。「２」枚以上のメダルの付与時にクレジット数データを「１」加算する間隔は、割込み処理の周期「Ｔ１」より長い。
　これにより、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示がカウントアップするように遊技者に見せることができる。たとえば、加算前のクレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「１５」であり、これに「３」枚のメダルが加算されるときは、「表示「１５」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「１６」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「１７」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「１８」」となる。
　同様に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示がカウントアップするように遊技者に見せることができる。たとえば、「３」枚のメダルが払い出されるときは、「表示「００」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「０１」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「０２」→「６０」ｍｓの待機処理→表示「０３」」となる。
【１６３５】
　以上、本発明の第１１実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
　（１）第１１実施形態では、割込み処理の周期は、「２．２３５」ｍｓとしたが、これに限らず、適宜設定することができる。
　（２）第１１実施形態では、メダルを「３」枚ベットしてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示し、この遊技の終了時にベット数データをクリアしてから、この遊技の次回遊技で１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、３ベット点灯データとして「１」をセットするまでの時間「Ｔ２」は、「０．０７０５」ｍｓ程度としたが、これに限らず、適宜設定することができる。
【１６３６】
　（３）第１１実施形態では、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、スタティック点灯させたが、これに限らず、たとえば、ダイナミック点灯させるようにしてもよい。
　具体的には、たとえば、第２実施形態で説明したように、デジット１を、クレジット数

表示ＬＥＤ７６の上位桁とし、デジット２を、クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁とする。また、デジット３を、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁とし、デジット４を、獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁とする。

ただし、デジット５については、設定値表示ＬＥＤ７３とするのではなく、状態表示ＬＥＤ７９とする。このとき、デジット５のセグメントＡを、１ベット表示ＬＥＤ７９ａとし、セグメントＢを、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂとし、セグメントＣを、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃとする。また、セグメントＤを、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄとし、セグメントＥを、投入表示ＬＥＤ７９ｅとし、セグメントＦを、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆとする。

そして、図７１のＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）により、５割込みを１周期として、デジット１～デジット５をダイナミック点灯させる。

【１６３７】

この場合、デジット５（１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ等）は、５割込みに１回、点灯可能となる。割込み処理の周期が「２．２３５」ｍｓであれば、デジット５は、「２．２３５×５＝１１．１７５」ｍｓごとに点灯可能となる。

そして、この場合、メダルを「３」枚ベットしてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示し、この遊技の終了時にベット数データをクリアしてから、この遊技の次回遊技で１ベット点灯データ、２ベット点灯データ、３ベット点灯データとして「１」をセットするまでの時間「Ｔ２」を、ダイナミック点灯の周期より短く設定することが好ましい。

これにより、メダルを「３」枚ベットしてリプレイに対応する図柄組合せが停止表示（リプレイ入賞）したときに、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃが消灯せずに点灯したままの状態となるか、又は１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃがいったん消灯しても、そのことを遊技者が認識できないので、再遊技となったことを遊技者にわかりやすくすることができる。

なお、ダイナミック点灯の周期は、５割込みに限らず、適宜設定することができる。

また、割込み処理の周期も「２．２３５」ｍｓに限らず、適宜設定することができる。

【１６３８】

（４）第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「１」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作を検知してから、１ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ３」は、「０．１」ｍｓ程度としたが、これに限らず、適宜設定することができる。

（５）第１１実施形態では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００１（Ｂ）」を記憶してから「００００００１１（Ｂ）」を記憶するまでの時間「Ｔ４」、すなわち、１ベット点灯データ「１」をセットしてから２ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ４」は、「６０」ｍｓ程度としたが、これに限らず、たとえば「１００」ｍｓなど、適宜設定することができる。

（６）第１１実施形態では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に「００００００１１（Ｂ）」を記憶してから「００００００１１１（Ｂ）」を記憶するまでの時間「Ｔ５」、すなわち、２ベット点灯データ「１」をセットしてから３ベット点灯データ「１」をセットするまでの時間「Ｔ５」は、「６０」ｍｓ程度としたが、これに限らず、たとえば「１００」ｍｓなど、適宜設定することができる。

【１６３９】

（７）第１１実施形態では、ベット数「０」かつクレジット数「３」以上の状態で３ベットスイッチ４０ｂの操作（オン）を検知すると、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを順番に点灯させるとしたが、これに限らず、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを同時に点灯させてもよい。

具体的には、たとえば、図１７３中「Ｘ３４」のタイミングで、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」に、「００００００１１１（Ｂ）」を記憶する。すなわち、１ベット点

灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ０ビット）、２ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ１ビット）、３ベット点灯データ（アドレス「Ｆ０４５（Ｈ）」のＤ２ビット）として、それぞれ「１」を記憶（セット）する。
　これにより、図１７３中「Ｘ３５」のタイミングで、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃを同時に点灯させることができる。
【１６４０】
　（８）第１１実施形態では、図１７５中「Ｘ４３」から「Ｘ４５」までの時間「Ｔ６」、図１７５中「Ｘ４５」から「Ｘ４７」までの時間「Ｔ７」、及び図１７５中「Ｘ４７」から「Ｘ４９」までの時間「Ｔ８」、すなわち、「２」枚以上のメダルの付与時にクレジット数データを「１」加算する間隔は、「６０」ｍｓ程度としたが、これに限らず、たとえば「１００」ｍｓなど、適宜設定することができる。
【１６４１】
　＜第１２実施形態＞
　第１２実施形態は、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときにスタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間に出力されるウエイト音、及びリール３１の回転開始時に出力されるリール始動音に関するものである。
　第１実施形態で説明したように、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から、今回遊技の回転開始時までの最短時間）は、「４．１」秒に設定されている。
　また、第２実施形態で説明したように、図６７のメイン処理中、ステップＳ２８５のリール回転開始準備において、最小遊技時間（４．１秒）が経過したか否かを判断する処理を実行する。
【１６４２】
　ここで、「ウエイト音」とは、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときに、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間に出力される効果音をいう。
　メイン制御基板５０は、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されると、その旨を示すウエイトコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　また、サブ制御基板８０は、ウエイトコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する。なお、再生されたウエイト音は、スピーカ２２から出力される。
　さらにまた、メイン制御基板５０は、リール３１の回転を開始すると、その旨を示すリール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、ウエイト音の繰り返し再生（ループ再生）を停止する。
【１６４３】
　スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間は一定ではないため、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する。
　第１２実施形態では、ウエイト音の始端から終端までの時間「Ｔ１１」は、「０．４」秒とされている。
　たとえば、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間が「１．２」秒であるときは、始端から終端までの長さが「０．４」秒のウエイト音を３回繰り返して再生する。
　また、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間が「０．６」秒であるときは、始端から終端までの長さが「０．４」秒のウエイト音を１回半繰り返して再生する。この場合、１回目のウエイト音は始端から終端まで再生するが、２回目のウエイト音は始端から「０．２」秒再生したところで終了する。
　さらにまた、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間が「０．２」秒であるときは、始端から終端までの長さが「０．４」秒のウエイト音を半分再生する。すなわち、ウエイト音を始端から「０．２」秒再生したところで終了する。

【１６４４】
　また、「リール始動音」とは、リール３１の回転開始時に出力される効果音をいう。
　メイン制御基板５０は、リール３１の回転を開始すると、その旨を示すリール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　また、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１２」のリール始動音を１回再生する。なお、再生されたリール始動音は、スピーカ２２から出力される。
　さらに、サブ制御基板８０は、ウエイト音の再生中にリール回転開始コマンドを受信したときは、ウエイト音の再生を停止して、リール始動音を再生する。
　また、第１２実施形態では、リール始動音の始端から終端までの時間「Ｔ１２」は、「０．３」秒とされている。
【１６４５】
　また、「ベット音」とは、クレジットされているメダルが１ベットスイッチ４０ａ又は３ベットスイッチ４０ｂの操作によりベットされたときに出力される効果音をいう。
　メイン制御基板５０は、クレジットされているメダルが１ベットスイッチ４０ａ又は３ベットスイッチ４０ｂの操作によりベットされると、その旨を示すメダルベットコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　また、サブ制御基板８０は、メダルベットコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１３」のベット音を１回再生する。なお、再生されたベット音は、スピーカ２２から出力される。
　さらにまた、第１２実施形態では、ベット音の始端から終端までの時間「Ｔ１３」は、「０．２」秒とされている。
【１６４６】
　図１７６は、図６７のメイン処理中、ステップＳ２８５のリール回転開始準備における処理を示すフローチャートである。
　図６７のメイン処理中、ステップＳ２８５のリール回転開始準備に進むと、図１７６に示す処理が実行される。
　ここで、ＲＷＭ５３の所定アドレスには、最小遊技時間のタイマー値の記憶領域が設けられている。
　また、最小遊技時間のタイマー値の初期値は、「１８３６（Ｄ）（２．２３５ｍｓ×１８３６＝約４１００ｍｓ）」とされている。
　さらに、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶された最小遊技時間のタイマー値は、割込み処理ごとに「１」減算されていく。
　そして、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶された最小遊技時間のタイマー値が「０」になると、最小遊技時間が経過したことを意味する。
　なお、最小遊技時間のタイマー値が「０」になると、その後は、再度、最小遊技時間のタイマー値の初期値が記憶（セット）されるまで、「０」のままである。
【１６４７】
　ステップＳ４１１では、メイン制御基板５０は、最小遊技時間が経過したか否かを判断する。具体的には、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶された最小遊技時間のタイマー値を読み取り、所定のレジスタに記憶し、所定のレジスタに記憶した値が「０」か否かを判断する。そして、所定のレジスタに記憶した値が「０」でないときは、最小遊技時間が経過していないと判断し、再度、ステップＳ４１１の処理を実行する。これに対し、所定のレジスタに記憶した値が「０」であるときは、最小遊技時間が経過したと判断して、次のステップＳ４１２に進む。
　ステップＳ４１２に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに、最小遊技時間のタイマー値の初期値「１８３６（Ｄ）」を記憶（セット）する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
　なお、本フローチャートによる処理を終了すると、図６７のメイン処理中、ステップＳ２８６のリール回転開始に進む。これにより、３個のリール３１の回転が開始する。

【１６４８】
図１７７は、第１２実施形態において、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときにスタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間に出力されるウエイト音の長さと、リール３１の回転開始時に出力されるリール始動音の長さとの関係を示すタイムチャートである。
図１７７中「Ｘ５１」及び「Ｘ５２」は、いずれも、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から４．１秒）経過前のタイミングである。
図１７７中「Ｘ５１」のタイミングで、３ベットスイッチ４０ｂが操作（オン）されたことをメイン制御基板５０により検知し、図１７７中「Ｘ５２」のタイミングで、スタートスイッチ４１が操作（オン）されたことをメイン制御基板５０により検知すると、サブ制御基板８０は、ウエイト音の出力（繰り返し再生）を開始する。
【１６４９】
具体的には、図１７７中「Ｘ５２」のタイミングで、スタートスイッチ４１が操作（オン）されたことをメイン制御基板５０により検知すると、メイン制御基板５０は、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作された旨を示すウエイトコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
また、サブ制御基板８０は、ウエイトコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する。図１７７では、ウエイト音の始端から終端までの長さは「０．４」秒であり、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間は「１．２」秒であるため、ウエイト音を３回繰り返して再生する。
【１６５０】
図１７７中「Ｘ５３」のタイミングで、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から４．１秒）に到達すると、メイン制御基板５０は、リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、ウエイト音の繰り返し再生を停止（出力を終了）して、リール始動音の再生を開始（出力を開始）する。
その後、図１７７中「Ｘ５４」のタイミングで、リール始動音の再生開始（出力開始）から時間「Ｔ１２」（「０．３」秒）が経過すると、サブ制御基板８０は、リール始動音の再生を終了（出力を終了）する。
その後、図１７７中「Ｘ５５」のタイミングで、リール３１の回転が一定速度（定速状態）に到達すると、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２の操作を有効にし、リール３１の回転を停止可能とする。
【１６５１】
ここで、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間は一定ではないが、そのために、始端から終端までの長さが異なる複数のウエイト音のデータをＲＯＭ８４に記憶しておくと、ウエイト音のデータがＲＯＭ８４を圧迫し、ＲＯＭ８４の使用量が多くなってしまう。
そこで、第１２実施形態では、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」のウエイト音のデータをＲＯＭ８４に記憶しておき、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときは、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間に、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」のウエイト音を繰り返し再生する。
これにより、ウエイト音のデータがＲＯＭ８４を圧迫しないようにすることができるので、ＲＯＭ８４の使用量を削減することができる。
【１６５２】
ただし、ウエイト音の始端から終端までの長さが短いと、その分、ウエイト音の繰り返し再生の回数が多くなるため、ウエイト音の再生を開始する処理の回数が多くなるので、サブＣＰＵ８５の負荷が大きくなってしまう。
そこで、第１２実施形態では、ウエイト音の始端から終端までの時間「Ｔ１１」を、リール始動音の始端から終端までの時間「Ｔ１２」より長く設定しており、これにより、ウ

エイト音の繰り返し再生の回数を抑えることができ、ウエイト音の再生を開始する処理の回数を少なくすることができるので、サブＣＰＵ８５の負荷を軽減することができる。

【１６５３】

また、第１２実施形態では、スピーカ２２からの音量を設定可能に構成されている。

音量設定は、スロットマシン１０の管理者が音量設定を行う管理者モード（店長モード）と、遊技者が音量設定を行う遊技者モードとを備える。

ここで、第５実施形態の図１１２に示すように、サブ制御基板８０には、十字キー８７（「選択ボタン」とも称する。）及びプッシュボタン８６（「演出ボタン」、「決定ボタン」とも称する。）が電気的に接続されている。十字キー８７は、メニュー画面等でカーソル位置を動かすときに操作するスイッチである。また、プッシュボタン８６は、演出を発展させるときに操作するスイッチであり、メニュー画面等で選択した対象を決定するときに操作するスイッチとしても用いられる。

【１６５４】

管理者モードの音量設定は、電源をオン／オフした場合、設定キースイッチ１５２をオンにして電源をオン／オフしたことにより実行可能となる設定変更状態、又は設定キースイッチ１５２をオンにしたことにより実行可能となる設定確認状態のうち、少なくとも１つの状況下で実行可能となるシステムメニューのうちの１つである。

図１７８に示すように、第１２実施形態では、管理者モードの音量設定において、「大きい」、「標準」、「小さい」の３段階で音量を設定可能とされている（もちろん、この３段階に限定されるものではない）。

管理者は、スロットマシン１０の十字キー８７を用いて音量を選択し、プッシュボタン８６を押すと、その音量が確定するように構成されている。

また、管理者モードにより選択された音量は、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３の所定領域に記憶可能に構成されている。この所定領域は、設定変更や電源断では消去されないように構成されている。このように構成することにより、管理者は、音量を一度設定すれば、新たに音量を設定し直す作業を省くことが可能となる。

【１６５５】

以上のようにして管理者モードにより音量が設定された後、遊技者は、遊技待機時に、音量を設定することが可能となる。

遊技待機時に、たとえば十字キー８７を操作すると、メニュー画面（図示せず）を表示し、そのメニュー画面から「音量設定」を選択することで、音量設定の画面に移行することができる。

図１７８に示すように、第１２実施形態では、遊技者モードの音量設定において、「音量レベル１」～「音量レベル５」の５段階で音量を設定可能とされている（もちろん、この５段階に限定されるものではない）。

十字キー８７でカーソルを移動させて音量を選択し、プッシュボタン８６でその音量を確定させることは、管理者モードと同様である。

【１６５６】

図１７８は、管理者モードの各音量設定及び遊技者モードの各音量設定におけるウエイト音の音量とリール始動音の音量との関係を示す図である。

図１７８中、管理者モードにおいて音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードにおいて音量が「音量レベル５」に設定されたときのリール始動音の音量を「１００」（基準値）としている。

また、図１７８に示す各数値は、管理者モードの音量設定が「大きい」であり、かつ遊技者モードの音量設定が「音量レベル５」であるときのリール始動音の音量を「１００」としたときの各音の音量をそれぞれ示すものであり、デシベル（ｄＢ）そのものを示す値ではない。

図１７８の例では、リール始動音の最大音量は「１００」であり、最小音量は「２０」である。また、ウエイト音の最大音量は「６０」であり、最小音量は「１２」である。

なお、各モードにおける音量や、最大音量と最小音量との範囲は、これに限らず、種々

設定することができる。
【１６５７】
図１７８に示すように、管理者モードの音量設定が「大きい」であり、かつ遊技者モードの音量設定が「音量レベル５」であるとき、リール始動音の音量は「１００」であり、ウエイト音の音量は、リール始動音の音量より「４０」％小さい「６０」である。
また、管理者モードの音量設定が「大きい」であり、かつ遊技者モードの音量設定が「音量レベル１」であるとき、リール始動音の音量は「６０」であり、ウエイト音の音量は、リール始動音の音量より「４０」％小さい「３６」である。
さらにまた、管理者モードの音量設定が「小さい」であり、かつ遊技者モードの音量設定が「音量レベル５」であるとき、リール始動音の音量は「６０」であり、ウエイト音の音量は、リール始動音の音量より「４０」％小さい「３６」である。
さらに、管理者モードの音量設定が「小さい」であり、かつ遊技者モードの音量設定が「音量レベル１」であるとき、リール始動音の音量は「２０」であり、ウエイト音の音量は、リール始動音の音量より「４０」％小さい「１２」である。
【１６５８】
このように、第１２実施形態では、管理者モード及び遊技者モードの各音量設定において、ウエイト音の音量は、リール始動音の音量より「４０」％小さい音量となるように構成されている。
最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されると、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間にウエイト音を出力し、最小遊技時間に到達すると、ウエイト音の出力を終了して、リール始動音の出力を開始する。
このため、ウエイト音とリール始動音とは、連続して出力されることとなる。
そして、ウエイト音の音量が、リール始動音の音量より大きいか、リール始動音の音量と同じであるとすると、リール始動音が聞き取りにくくなってしまう。
そこで、第１２実施形態では、管理者モード及び遊技者モードの各音量設定において、ウエイト音の音量を、リール始動音の音量より「４０」％小さい音量とするように構成しており、これにより、リール始動音を聞き取りやすくしている。
【１６５９】
図１７９は、第１２実施形態において、３ベットスイッチ４０ｂが操作されたときに出力されるベット音の出力終了のタイミングと、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときにスタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間に出力されるウエイト音の出力開始タイミングとの関係を示すタイムチャートである。
図１７９中「Ｘ６１」～「Ｘ６３」は、いずれも、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から４．１秒）経過前のタイミングである。
【１６６０】
図１７９中「Ｘ６１」のタイミングで、３ベットスイッチ４０ｂが操作（オン）されると、サブ制御基板８０は、ベット音の出力を開始し、その後、ベット音の出力開始から時間「Ｔ１３」（「０．２」秒）を経過した図１７９中「Ｘ６２」のタイミングで、サブ制御基板８０は、ベット音の出力を終了する。
具体的には、図１７９中「Ｘ６１」のタイミングで、３ベットスイッチ４０ｂが操作（オン）されたことを検知すると、メイン制御基板５０は、クレジットされているメダルをベットする処理を実行し、メダルベットコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
また、サブ制御基板８０は、メダルベットコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１３」（「０．２」秒）のベット音を１回再生する。
その後、図１７９中「Ｘ６２」のタイミングで、ベット音の出力開始から時間「Ｔ１３」（「０．２」秒）が経過すると、サブ制御基板８０は、ベット音の出力を終了する。
【１６６１】
その後、図１７９中「Ｘ６３」のタイミングで、スタートスイッチ４１が操作（オン）されると、サブ制御基板８０は、ウエイト音の出力（繰り返し再生）を開始する。
具体的には、図１７９中「Ｘ６３」のタイミングで、スタートスイッチ４１が操作（オ

ン）されたことを検知すると、メイン制御基板５０は、最小遊技時間経過前にスタートスイッチ４１が操作された旨を示すウエイトコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　また、サブ制御基板８０は、ウエイトコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」（「０．４」秒）のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する。図１７９では、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの時間は「０．８」秒であるため、ウエイト音を２回繰り返して再生する。
【１６６２】
　その後、図１７９中「Ｘ６４」のタイミングで、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から４．１秒）に到達すると、メイン制御基板５０は、リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、ウエイト音の繰り返し再生を停止（出力を終了）して、リール始動音の再生を開始（出力を開始）する。
　その後、図１７９中「Ｘ６５」のタイミングで、リール始動音の再生開始（出力開始）から時間「Ｔ１２」（「０．３」秒）が経過すると、サブ制御基板８０は、リール始動音の再生を終了（出力を終了）する。
　その後、図１７９中「Ｘ６６」のタイミングで、リール３１の回転が一定速度（定速状態）に到達すると、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２の操作を有効にし、リール３１の回転を停止可能とする。
【１６６３】
　ここで、最小遊技時間経過前に３ベットスイッチ４０ｂとスタートスイッチ４１とが素早く操作されたときに、ベット音の出力終了前にウエイト音の出力を開始すると、ベット音とウエイト音とが重なって、ベット音やウエイト音が聞き取りにくくなってしまう。
　また、３ベットスイッチ４０ｂとスタートスイッチ４１とが素早く操作されたとしても、ベットスイッチの操作からスタートスイッチの操作までに要する時間「Ｔ１４」は、「０．５」秒程度である。
　そこで、第１２実施形態では、ベット音の始端から終端までの時間「Ｔ１３」を、３ベットスイッチ４０ｂの操作からスタートスイッチ４１の操作までに要する時間「Ｔ１４」より短くしている。
　これにより、最小遊技時間経過前に３ベットスイッチ４０ｂとスタートスイッチ４１とが素早く操作されたとしても、スタートスイッチ４１が操作される前にベット音の出力が終了するから、ベット音とウエイト音とが重ならないようにすることができるので、ベット音やウエイト音が聞き取りにくくならないようにすることができる。
【１６６４】
　また、第１２実施形態では、第１実施形態と同様に、疑似遊技を実行可能である。
　ここで、「疑似遊技」とは、リール３１の回転開始後、リール３１の回転速度が一定となるまでの間において、回転中のリール３１に対して、回転停止装置を作動させるためのストップスイッチ４２の操作を契機としてリール３１を疑似的に停止（この場合の停止を「仮停止」又は「疑似停止」とも称する。以下「仮停止」と称する。）させ、任意の図柄組合せを表示させる演出をいう。「疑似遊技」は、「疑似遊技演出」又は「リール演出」とも称する。
　一方、疑似遊技に対し、遊技結果としての図柄組合せ（役抽選結果に対応する図柄組合せ）を表示するための遊技を「本遊技」と称する。
　疑似遊技によって仮停止した図柄組合せは、遊技結果を表示したものではない。疑似遊技によって図柄組合せが仮停止した後、本遊技によって図柄組合せが停止表示されることにより遊技結果が表示される。
【１６６５】
　また、疑似遊技中にすべてのリール３１を仮停止させたときに、リール３１を静止させず、所定時間間隔で上下に図柄が動くように（上下に微振動するように）モータ３２を駆動制御する（このような駆動制御を「揺れ変動」又は「揺れ変動制御」と称する。）ことにより、本遊技における遊技結果を表示した停止（本停止）でなく、疑似遊技における仮

停止であることを遊技者に報知する。
　そして、疑似遊技中にすべてのリール３１を仮停止させた後、本遊技に移行する場合には、スタートスイッチ４１が操作されると、ランダム遅延処理により、各リール３１の回転開始タイミングをランダム（ばらばら）にする。
【１６６６】
　図１８０は、疑似遊技から本遊技への移行時に、スタートスイッチ４１が操作されたときに、各リール３１の回転開始タイミングをランダムにするランダム遅延処理を実行するとともに、各リール３１の回転開始時にそれぞれリール始動音を出力することを示すタイムチャートである。
　図１８０中「Ｘ７１」～「Ｘ７３」は、いずれも疑似遊技中のタイミングである。また、図１８０中「Ｘ７４」は、疑似遊技から本遊技に移行するタイミングである。さらにまた、図１８０中「Ｘ７５」から「Ｘ７７」は、いずれも本遊技中のタイミングである。
【１６６７】
　図１８０中「Ｘ７１」のタイミングで、中ストップスイッチ４２が操作（オン）されたことを検知すると、メイン制御基板５０は、中リール３１を仮停止させるとともに、中リール３１の図柄が上下に動くようにモータ３２を駆動制御する（揺れ変動させる）。
　その後、図１８０中「Ｘ７２」のタイミングで、右ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、右リール３１を仮停止させるとともに、右リール３１の図柄が上下に動くようにモータ３２を駆動制御する（揺れ変動させる）。
　その後、図１８０中「Ｘ７３」のタイミングで、左ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、左リール３１を仮停止させるとともに、左リール３１の図柄が上下に動くようにモータ３２を駆動制御する（揺れ変動させる）。
【１６６８】
　その後、図１８０中「Ｘ７４」のタイミングで、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、疑似遊技から本遊技に移行させる。
　その後、図１８０中「Ｘ７５」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ランダム遅延処理により、最初に右リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、リール始動音を再生（出力）する。
　その後、図１８０中「Ｘ７６」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ランダム遅延処理により、２番目に左リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、リール始動音を再生（出力）する。
【１６６９】
　その後、図１８０中「Ｘ７７」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ランダム遅延処理により、最後に中リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、リール始動音を再生（出力）する。
　図１８０中「Ｘ７５」のタイミングでの右リール３１の回転開始、図１８０中「Ｘ７６」のタイミングでの左リール３１の回転開始、及び図１８０中「Ｘ７７」のタイミングでの中リール３１の回転開始は、仮停止・揺れ変動からの回転開始であるが、第１２実施形態では、ランダム遅延処理により各リール３１の回転開始タイミングをランダムにしたときに、各リール３１の回転開始時にそれぞれリール始動音を出力することにより、疑似遊技を本遊技のように見せることができる。
【１６７０】
　また、第１２実施形態では、本遊技から疑似遊技に移行する場合において、本遊技でのリール３１の回転開始時から疑似遊技でのリール３１の回転開始時までの最短時間が「４．１」秒に設定されている。
　そして、本遊技から疑似遊技に移行する場合において、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときは、メイン

制御基板５０は、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過するまで、疑似遊技でのリール３１の回転開始を遅延させるように制御する。そして、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過すると、疑似遊技でのリール３１の回転を開始するように制御する。

【１６７１】

同様に、第１２実施形態では、疑似遊技から本遊技に移行する場合において、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から本遊技でのリール３１の回転開始時までの最短時間が「４．１」秒に設定されている。

そして、疑似遊技から本遊技に移行する場合において、疑似遊技でのリール３１の回転開始から「４．１」秒を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときは、メイン制御基板５０は、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過するまで、本遊技でのリール３１の回転開始を遅延させるように制御する。そして、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過すると、本遊技でのリール３１の回転を開始するように制御する。

【１６７２】

また、本遊技から疑似遊技に移行する場合において、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過したか否かの判断には、図１７６に示すリール回転開始準備の処理、すなわち、前回遊技のリール３１の回転開始時から最小遊技時間（４．１秒）が経過したか否かを判断する処理を用いることができる。

同様に、疑似遊技から本遊技に移行する場合において、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過したか否かの判断には、図１７６に示すリール回転開始準備の処理、すなわち、前回遊技のリール３１の回転開始時から最小遊技時間（４．１秒）が経過したか否かを判断する処理を用いることができる。

【１６７３】

図１８１は、リール３１の回転開始時までの最短時間（４．１秒）を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときに、最短時間を経過するまで、リール３１の回転開始を遅延させるとともに、スタートスイッチ４１の操作からリール３１の回転開始までの間にウエイト音を出力することを示すタイムチャートである。

また、図１８１（１）は、本遊技から疑似遊技に移行する場合において、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときの動作を示し、図１８１（２）は、疑似遊技から本遊技に移行する場合において、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときの動作を示している。

【１６７４】

まず、図１８１（１）に基づいて、本遊技から疑似遊技に移行する場合において、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときの動作について説明する。

図１８１（１）中「Ｘ８１」～「Ｘ８４」は、いずれも本遊技中のタイミングである。また、図１８１（１）中「Ｘ８５」は、本遊技から疑似遊技に移行するタイミングである。さらにまた、図１８１（１）中「Ｘ８６」は、疑似遊技中のタイミングである。

図１８１（１）中「Ｘ８１」のタイミングで、スタートスイッチ４１が操作（オン）されたことを検知すると、メイン制御基板５０は、左リール３１、中リール３１、及び右リール３１の回転を開始する。

【１６７５】

その後、図１８１（１）中「Ｘ８２」のタイミングで、中ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、中リール３１を停止させる。

その後、図１８１（１）中「Ｘ８３」のタイミングで、右ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、右リール３１を停止させる。

その後、図１８１（１）中「Ｘ８４」のタイミングで、左ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、左リール３１を停止させる。

その後、図１８１（１）中「Ｘ８５」のタイミングで、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、本遊技から疑似遊技に移行させる。
ここで、図１８１（１）中「Ｘ８５」のタイミングでは、本遊技のリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過していないため、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知しても、リール３１の回転を開始しない。
【１６７６】
また、図１８１（１）中「Ｘ８５」のタイミングでは、メイン制御基板５０は、本遊技のリール３１の回転開始時から「４．１」秒経過前にスタートスイッチ４１が操作された旨を示すウエイトコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
さらに、サブ制御基板８０は、ウエイトコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」（「０．４」秒）のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する。
その後、図１８１（１）中「Ｘ８６」のタイミングで、本遊技のリール３１の回転開始時から「４．１」秒に到達すると、メイン制御基板５０は、各リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、ウエイトオンの繰り返し再生を停止（出力を終了）して、リール始動音の再生を開始（出力を開始）する。その後、リール始動音の再生開始（出力開始）から時間「Ｔ１２」（「０．３」秒）が経過すると、サブ制御基板８０は、リール始動音の再生を終了（出力を終了）する。
【１６７７】
このように、第１２実施形態では、本遊技から疑似遊技への移行時に、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときに、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過するまで、疑似遊技でのリール３１の回転開始を遅延させ、本遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過すると、疑似遊技でのリール３１の回転を開始する。
加えて、疑似遊技でのリール３１の回転開始を遅延させているときは、ウエイト音を出力し、疑似遊技でリール３１の回転を開始するときは、リール始動音を出力する。
これにより、疑似遊技を本遊技のように見せることができる。
【１６７８】
次に、図１８１（２）に基づいて、疑似遊技から本遊技に移行する場合において、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過する前にスタートスイッチ４１が操作されたときの動作について説明する。
図１８１（２）中「Ｘ９１」～「Ｘ９４」は、いずれも疑似遊技中のタイミングである。また、図１８１（２）中「Ｘ９５」は、疑似遊技から本遊技に移行するタイミングである。さらにまた、図１８１（２）中「Ｘ９６」～「Ｘ９８」は、いずれも本遊技中のタイミングである。
図１８１（２）中「Ｘ９１」のタイミングで、スタートスイッチ４１が操作（オン）されたことを検知すると、メイン制御基板５０は、左リール３１、中リール３１、及び右リール３１の回転を開始する。
【１６７９】
その後、図１８１（２）中「Ｘ９２」のタイミングで、中ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、中リール３１を仮停止させるとともに、中リール３１の図柄が上下に動くように揺れ変動させる。
その後、図１８１（２）中「Ｘ９３」のタイミングで、右ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、右リール３１を仮停止させるとともに、右リール３１の図柄が上下に動くように揺れ変動させる。
その後、図１８１（２）中「Ｘ９４」のタイミングで、左ストップスイッチ４２の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、左リール３１を仮停止させるとともに、左リール３１の図柄が上下に動くように揺れ変動させる。
その後、図１８１（２）中「Ｘ９５」のタイミングで、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知すると、メイン制御基板５０は、疑似遊技から本遊技に移行させる。

ここで、図１８１（２）中「Ｘ９５」のタイミングでは、疑似遊技のリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過していないため、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知しても、リール３１の回転を開始しない。

【１６８０】

また、図１８１（２）中「Ｘ９５」のタイミングでは、メイン制御基板５０は、疑似遊技のリール３１の回転開始時から「４．１」秒経過前にスタートスイッチ４１が操作された旨を示すウエイトコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

さらに、サブ制御基板８０は、ウエイトコマンドを受信すると、始端から終端までの長さが時間「Ｔ１１」（「０．４」秒）のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する。

その後、図１８１（２）中「Ｘ９６」のタイミングで、疑似遊技のリール３１の回転開始時から「４．１」秒に到達すると、メイン制御基板５０は、ランダム遅延処理により、最初に右リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、ウエイトオンの繰り返し再生を停止（出力を終了）して、リール始動音の再生を開始（出力を開始）し、リール始動音の再生開始（出力開始）から時間「Ｔ１２」（「０．３」秒）が経過すると、リール始動音の再生を終了（出力を終了）する。

【１６８１】

その後、図１８１（２）中「Ｘ９７」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ランダム遅延処理により、２番目に左リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、リール始動音の再生を開始（出力を開始）し、リール始動音の再生開始（出力開始）から時間「Ｔ１２」（「０．３」秒）が経過すると、リール始動音の再生を終了（出力を終了）する。

その後、図１８１（２）中「Ｘ９８」のタイミングで、メイン制御基板５０は、ランダム遅延処理により、最後に中リール３１の回転を開始するとともに、リール回転開始コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、リール回転開始コマンドを受信すると、リール始動音の再生を開始（出力を開始）し、リール始動音の再生開始（出力開始）から時間「Ｔ１２」（「０．３」秒）が経過すると、リール始動音の再生を終了（出力を終了）する。

【１６８２】

このように、第１２実施形態では、疑似遊技から本遊技への移行時に、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときに、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過するまで、本遊技でのリール３１の回転開始を遅延させ、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から「４．１」秒を経過すると、ランダム遅延処理により回転開始タイミングをランダム（ばらばら）にして、本遊技でのリール３１の回転を開始する。

加えて、本遊技でのリール３１の回転開始を遅延させているときは、ウエイト音を出力し、ランダム遅延処理により回転開始タイミングをランダム（ばらばら）にして、本遊技でのリール３１の回転を開始するときは、各リール３１の回転開始時にそれぞれリール始動音を出力する。

これにより、疑似遊技を本遊技のように見せることができる。

【１６８３】

以上、本発明の第１２実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）第１２実施形態では、ウエイト音の始端から終端までの時間「Ｔ１１」は、「０．４」秒としたが、これに限らず、適宜設定することができる。

（２）第１２実施形態では、リール始動音の始端から終端までの時間「Ｔ１２」は、「０．３」秒としたが、これに限らず、適宜設定することができる。

（３）第１２実施形態では、ウエイト音の始端から終端までの時間「Ｔ１１」を、リー

ル始動音の始端から終端までの時間「Ｔ１２」より長く設定したが、これに限らず、リール始動音の始端から終端までの時間「Ｔ１２」と同じ長さに設定してもよく、リール始動音の始端から終端までの時間「Ｔ１２」より短く設定してもよい。

【１６８４】

（４）第１２実施形態では、管理者モードの音量設定を、「大きい」、「標準」、「小さい」の３段階としたが、管理者モードの音量設定は、３段階に限らず、たとえば、２段階や４段階など、適宜設定することができる。

（５）第１２実施形態では、遊技者モードの音量設定を、「音量レベル１」～「音量レベル５」の５段階としたが、遊技者モードの音量設定は、５段階に限らず、たとえば、３段階や１０段階など、適宜設定することができる。

（６）第１２実施形態では、リール始動音について、最大音量は「１００」、最小音量は「２０」とした。また、ウエイト音について、最大音量は「６０」、最小音量は「１２」とした。しかし、管理者モード及び遊技者モードの各音量設定における各音の音量は、図１７８に示した例に限らず、適宜設定することができる。また、リール始動音及びウエイト音について、最大音量や最小音量は、図１７８に示した例に限らず、適宜設定することができる。

【１６８５】

（７）第１２実施形態では、管理者モード及び遊技者モードの各音量設定において、ウエイト音の音量は、リール始動音の音量より「４０」％小さい音量であるとしたが、これに限らず、たとえば、リール始動音の音量より「５０」％小さい音量としてもよく、また、「３０」％小さい音量としてもよい。

また、管理者モード及び遊技者モードの各音量設定において、ウエイト音の音量を、リール始動音の音量より大きい音量としてもよく、リール始動音の音量と同じ音量としてもよい。

（８）第１２実施形態では、ベット音の始端から終端までの時間「Ｔ１３」は、「０．２」秒としたが、これに限らず、適宜設定することができる。

（９）第１２実施形態では、３ベットスイッチ４０ｂとスタートスイッチ４１とが素早く操作されたとしても、ベットスイッチの操作からスタートスイッチの操作までに要する時間「Ｔ１４」は、「０．５」秒程度であるとしたが、これはあくまでも例示であり、「０．５」秒程度に限定されるものではない。

【１６８６】

（１０）第１２実施形態では、疑似遊技から本遊技への移行時に、ランダム遅延処理により各リール３１の回転開始タイミングをランダムにしたときに、各リール３１の回転開始時にそれぞれリール始動音を出力したが、これに限らない。

たとえば、疑似遊技から本遊技への移行時に、ランダム遅延処理により各リール３１の回転開始タイミングをランダムにしたときに、最初に回転を開始するリール３１の回転開始時にリール始動音を出力し、それ以外のリール３１の回転開始時にはリール始動音を出力しなくてもよい。

また、疑似遊技から本遊技への移行時に、ランダム遅延処理により各リール３１の回転開始タイミングをランダムにしたときに、２番目に回転を開始するリール３１の回転開始時にリール始動音を出力し、それ以外のリール３１の回転開始時にはリール始動音を出力しなくてもよい。

【１６８７】

さらにまた、疑似遊技から本遊技への移行時に、ランダム遅延処理により各リール３１の回転開始タイミングをランダムにしたときに、最後に回転を開始するリール３１の回転開始時にリール始動音を出力し、それ以外のリール３１の回転開始時にはリール始動音を出力しなくてもよい。

さらに、疑似遊技から本遊技への移行時に、ランダム遅延処理により各リール３１の回転開始タイミングをランダムにしたときに、いずれのリール３１の回転開始時にもリール始動音を出力しなくてもよい。

【１６８８】
（１１）第１２実施形態では、本遊技から疑似遊技への移行時に、本遊技でのリール３１の回転開始時から疑似遊技でのリール３１の回転開始時までの最短時間を「４．１」秒に設定したが、最短時間は「４．１」秒に限らず、たとえば「３」秒や「５」秒など、適宜設定することができる。
（１２）第１２実施形態では、疑似遊技から本遊技への移行時に、疑似遊技でのリール３１の回転開始時から本遊技でのリール３１の回転開始時までの最短時間を「４．１」秒に設定したが、最短時間は「４．１」秒に限らず、たとえば「３」秒や「５」秒など、適宜設定することができる。
【１６８９】
＜第１３実施形態＞
第１３実施形態は、メダル投入口４７から投入されたメダルを選別するためのメダルセレクタ１１０、及びメダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルをメダル受け皿１９に誘導するための返却部材１３０に関するものである。
図１８２は、第１３実施形態におけるスロットマシン１０を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図であり、図１８３は、第１３実施形態におけるスロットマシン１０の側断面図である。
図１８２及び図１８３に示すように、スロットマシン１０は、キャビネット１３と、キャビネット１３の前面に取り付けられているフロントドア１２とを備えている。
キャビネット１３は、底板１３ａ、背板１３ｂ、天板１３ｃ、右側板１３ｅ、左側板１３ｆを備えており、これらを組み立てることにより、前面側が開口する箱形に構成されている。
【１６９０】
第１３実施形態では、スロットマシン１０の前面に対向する遊技者から見て右側の面を右側面と称し、スロットマシン１０の前面に対向する遊技者から見て左側の面を左側面と称する。このため、図１８２に示すように、キャビネット１３における右側の側板を右側板１３ｅと称し、キャビネット１３における左側の側板を左側板１３ｆと称する。
図１８２及び図１８３に示すように、キャビネット１３の内部中央には、３個のリール３１を横並びに備えた図柄表示装置１４が配置されている。
また、図１８３に示すように、キャビネット１３の内部下方（底板１３ａの上）には、メダル払出し装置１５、及び電源ユニット１１ａが配置されている。
メダル払出し装置１５は、メダルが貯留されるホッパー３５と、ホッパー３５に貯留されているメダルを払い出すときに駆動するホッパーモータ３６（図１１２）と、ホッパー３５から払い出されたメダルを検知する払出しセンサ３７（図１１２）と、ホッパー３５からのメダルの払出し時にメダルが排出されるメダル排出部１５ａとを備えている。
【１６９１】
ホッパー３５は、メダルを貯留するためのものである。ホッパー３５の上部には、シュート部材１２０によって誘導されたメダルを受け入れる貯留受入れ口３５ａが設けられている。また、メダル排出部１５ａは、ホッパー３５からのメダルの払出し時にメダルが排出される部分である。
電源ユニット１１ａは、メイン制御基板５０やサブ制御基板８０等に電力を供給する電源基板（図示せず）と、電源をオン／オフするときに操作される電源スイッチ１１（図１１２）と、設定変更状態又は設定確認状態に移行させるときに操作される設定キースイッチ１５２（図１１２）と、設定値を変更するとき及びエラーを解除するときに操作される設定変更（リセット）スイッチ１５３（図１１２）とを備えている。
【１６９２】
図１８２及び図１８３に示すように、フロントドア１２の前面上部には、画像表示装置２３が設けられている。
また、図１８２及び図１８３に示すように、フロントドア１２の中央には、透明な表示窓１８が設けられている。この表示窓１８は、フロントドア１２を閉じた状態において、

図柄表示装置１４の前方に位置するように構成されている。これにより、スロットマシン１０の前面側から、表示窓１８を通して、図柄表示装置１４が備える３個のリール３１に付された図柄を視認可能となっている。

さらにまた、図１８２に示すように、フロントドア１２の前面側であって、表示窓１８の下方には、３ベットスイッチ４０ｂ、スタートスイッチ４１、３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２、メダル投入口４７が設けられている。メダル投入口４７は、遊技者がメダルをベット又はクレジットするときに、メダルを投入する部分である。

【１６９３】

また、図１８２及び図１８３に示すように、フロントドア１２の前面下部には、下パネル１０ａが設けられ、その下方には、メダル払出し口１６が設けられ、その下方には、メダル払出し口１６から排出されたメダルを受けるメダル受け皿１９が設けられている。メダル払出し口１６は、メダル払出し装置１５から払い出されたメダル、及びメダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルが通過する開口部である。

さらにまた、図１８２に示すように、フロントドア１２の前面下部における、メダル払出し口１６の左右両側に相当する位置には、それぞれ、スピーカ２２と、スピーカ２２を覆うスピーカカバー２５とが設けられている。

【１６９４】

また、図１８３に示すように、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）における、メダル投入口４７に対応する位置には、メダル投入口４７から投入されたメダルを選別するためのメダルセレクタ１１０が設けられている。

さらにまた、図１８３に示すように、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０に隣接する位置には、メダルセレクタ１１０で投入を許可されたメダルをホッパー３５に誘導するためのシュート部材１２０が設けられている。

さらに、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０とメダル払出し口１６との間に相当する位置には、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダル、及びメダル払出し装置１５から払い出されたメダルをメダル払出し口１６に誘導するための返却部材１３０が設けられている。

【１６９５】

図１８４は、メダルセレクタ１１０、シュート部材１２０、及び返却部材１３０を示す図であり、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）を正面視したときの見え方を示している。このため、フロントドア１２の前面側（遊技者側）からメダルセレクタ１１０、シュート部材１２０、及び返却部材１３０を見たときは、図１８４とは左右の位置関係が逆に見えることになる。

図１８４に示すように、メダルセレクタ１１０は、メダル投入口４７から投入されたメダルが通過するメダル通路１１１を有している。メダル通路１１１は、略Ｌ字形に形成されており、図１８４中、メダルセレクタ１１０の上面左側部から略鉛直下方へ向かう鉛直部１１１ａと、鉛直部１１１ａの下端から斜め下方へ向けて緩やかに傾斜してメダルセレクタ１１０の側面下部に至る傾斜部１１１ｂとを有している。

メダルセレクタ１１０がフロントドア１２の裏面の所定位置に取り付けられると、メダル投入口４７の鉛直下方に、メダル通路１１１の入口が位置するように構成されている。そして、メダル投入口４７から投入されたメダルは、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１に送られるように構成されている。

【１６９６】

また、図１８４に示すように、メダル通路１１１の鉛直部１１１ａには、通路センサ４６が設けられている。

通路センサ４６は、メダルが詰まる（滞留する）エラーやゴト行為の有無等を判断するために設けられたセンサであり、入力ポート５１（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

また、通路センサ４６は、メダル通路１１１におけるブロッカ４５、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂより上流側に設けられている。このため、メダル投入口４７から投

入されたメダルは、最初に、通路センサ４６によって検知される。また、通路センサ４６は、ブロッカ４５がメダルの投入を許可している状態（オン状態）か、不許可にしている状態（オフ状態）かにかかわらず、メダル投入口４７から投入されたメダルを検知可能とされている。

【１６９７】

また、図１８４に示すように、メダル通路１１１の傾斜部１１１ｂの中間位置には、メダルの投入を許可／不許可にするためのブロッカ４５が設けられており、メダル通路１１１の傾斜部１１１ｂにおける、ブロッカ４５より下流側には、メダル通路１１１を通過するメダルを検知可能な投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂが設けられている。

ブロッカ４５は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであって、出力ポート５２（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

そして、メイン制御基板５０は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時にはメダルの払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可にするようにブロッカ４５を制御する。

また、規定数のメダルがすでにベットされており、かつクレジット数が上限値に到達しているときは、それ以上のメダルのベット及びクレジットができないので、メイン制御基板５０は、メダルの投入を不許可にするようにブロッカ４５を制御する。

これに対し、遊技が行われていないとき（メダルの払出し終了後、リール３１の回転開始前）において、メダルのベット数が規定数に到達していないか、又はクレジット数が上限値に到達していないときは、メイン制御基板５０は、メダルの投入を許可するようにブロッカ４５を制御する。

【１６９８】

メダルの投入を不許可にしているときは、ブロッカ４５は、メダル投入口４７から投入されたメダルを、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外して下方に落下させるように構成されている。また、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下したメダルは、返却部材１３０によって誘導され、メダル払出し口１６から排出されて、メダル受け皿１９に貯留される。

これに対し、メダルの投入を許可しているときは、ブロッカ４５は、メダル投入口４７から投入されたメダルを、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導するように構成されている。また、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されたメダルは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂ（以下双方を総称して「投入センサ４４」という。）を通過し、メダル通路１１１の出口から排出され、シュート部材１２０によって誘導されて、ホッパー３５に貯留される。

【１６９９】

投入センサ４４は、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されたメダルを検知するためのものであって、図１８４に示すように、所定間隔を空けて配置された一対の投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂから構成されている。上流側に配置されているのが投入センサ４４ａであり、下流側に配置されているのが投入センサ４４ｂである。また、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂは、入力ポート５１（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側に誘導されたメダルは、まず、上流側の投入センサ４４ａによって検知され、その後、下流側の投入センサ４４ｂによって検知されるように構成されている。

【１７００】

具体的には、メダル通路１１１におけるブロッカ４５より下流側にメダルが誘導されると、まず、上流側の投入センサ４４ａがメダルを検知する（オフからオンになる）。

さらにメダルがメダル通路１１１を流下すると、次に、下流側の投入センサ４４ｂがメダルを検知する（オフからオンになる）。

さらにメダルがメダル通路１１１を流下すると、上流側の投入センサ４４ａがメダルを検知しなくなる（オンからオフになる）。

さらにメダルがメダル通路１１１を流下すると、下流側の投入センサ４４ｂがメダルを検知しなくなる（オンからオフになる）。

【１７０１】

そして、メイン制御基板５０は、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂが所定時間の範囲内でそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルがメダル通路１１１を正常に通過したか否かを判断する。

また、シュート部材１２０は、メダルセレクタ１１０で投入を許可されてメダル通路１１１の出口から排出されたメダルを、キャビネット１３の内部下方に配置されたホッパー３５に誘導するためのものであって、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０に隣接する位置に設けられている。

【１７０２】

また、図１８５は、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルが通過するときの通路センサ４６のオン／オフの様子を示す説明図である。

図１８５（１）は、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過していないときの状態を示し、図１８５（２）は、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過しているときの状態を示している。

ここで、通路センサ４６は、受発光部を有する光学センサを用いて構成されており、入力ポート５１（図１１２）を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

【１７０３】

また、図１８５（１）及び（２）に示すように、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置には、支持軸１１４ａによって回転可能に支持された可動部材１１４が設けられている。

さらにまた、可動部材１１４の一方の端部は、突出部１１４ｂとされ、可動部材１１４の他方の端部は、検知部１１４ｃとされている。

さらに、キャビネット１３の底板１３ａ（底面）を下向きにして正しく設置した状態であり、かつ、図１８５（１）に示すように、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過していない状態では、可動部材１１４は、付勢部材１１５によって付勢されることにより、突出部１１４ｂがメダル通路１１１内に突出するとともに、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置するように構成されている。

【１７０４】

また、図１８５（１）に示すように、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置しているときは、通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知している状態になる。このとき、通路センサ４６は、オフ状態になる。すなわち、第１３実施形態では、通路センサ４６は、アクティブローに設定されている。

これに対し、図１８５（２）に示すように、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過している状態では、メダルＭが突出部１１４ｂに接触することにより、可動部材１１４が支持軸１１４ａを中心に回転（変位）して、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置しなくなる。

また、図１８５（２）に示すように、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置していないときは、通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態になる。このとき、通路センサ４６は、オン状態になる。

【１７０５】

そして、メイン制御基板５０は、通路センサ４６がオフ状態のときは、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過していない状態であると判断し、通路センサ４６がオン状態のときは、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過している状態であると判断する。

このように、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過することにより、可動部材１１４が支持軸１１４ａを中心に回転（変位）して、通路センサ４６がオン／オフされる。これにより、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過したことを検知する。

【１７０６】
　また、通路センサ４６がオン状態（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態）になり、その後、所定時間以内にオフ状態（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知している状態）になったときは、メイン制御基板５０は、メダルＭが通路センサ４６の位置を正常に通過したと判断する。
　これに対し、通路センサ４６がオン状態（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態）になり、その後、所定時間を経過しても通路センサ４６がオン状態のままであるときは、メイン制御基板５０は、復帰可能エラーの１つであるセレクタエラーを検知したと判断する。
　そして、メイン制御基板５０は、セレクタエラーを検知したと判断したときは、遊技の進行を停止する。
【１７０７】
　図１８６は、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態におけるメダルセレクタ１１０の可動部材１１４及び通路センサ４６の状態の説明図である。
　図１８６（１）は、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態のスロットマシン１０の正面図を示し、図１８６（２）は、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態におけるメダルセレクタ１１０の可動部材１１４及び通路センサ４６の状態を示している。
　図１８６（１）に示すように、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きの状態にすると、メダルセレクタ１１０も、その左側面が下向きの状態になる。
　そして、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態では、図１８６（２）に示すように、可動部材１１４に加わる重力と付勢部材１１５による力とのバランスが崩れ、これにより、可動部材１１４が支持軸１１４ａを中心に回転（変位）して、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置しなくなる。
【１７０８】
　また、上述したように、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置していないときは、通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態になる。このとき、通路センサ４６は、オン状態になる。
　さらに、通路センサ４６がオン状態（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態）になり、その後、所定時間を経過しても通路センサ４６がオン状態のままであるときは、メイン制御基板５０は、復帰可能エラーの１つであるセレクタエラーを検知したと判断する。
　そして、メイン制御基板５０は、セレクタエラーを検知したと判断したときは、遊技の進行を停止する。
【１７０９】
　ここで、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態は、スロットマシン１０の正しい設置状態ではない。そして、このような状態にされると、通路センサ４６がオン状態（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態）のままになり、セレクタエラーを検知したと判断して、遊技の進行を停止する。
　これにより、正しい設置状態以外の設置状態で遊技が行われるのを防止することができ、キャビネット１３の底板１３ａ（底面）を下向きにした正しい設置状態で遊技を行うよう促すことができる。
　また、不正行為によりキャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態で遊技が行われた場合、セレクタエラーを検知したと判断して遊技の進行を停止するので、不正行為を防止することができる。
【１７１０】
　また、図示しないが、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態においても、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態と同様に、可動部材１１４に加わる重力と付勢部材１１５による力とのバランスが崩れ、可動部材１１４が支持軸１１４ａを中心に回転（変位）して、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部

と受光部との間に位置しなくなる。
　さらに、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置していないときは、通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態になり、通路センサ４６がオン状態になる。そして、通路センサ４６がオン状態になり、その後、所定時間を経過してもオン状態のままであるときは、メイン制御基板５０は、セレクタエラーを検知したと判断して、遊技の進行を停止する。
【１７１１】
　ここで、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態も、スロットマシン１０の正しい設置状態ではない。そして、このような状態にされると、通路センサ４６がオン状態（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態）のままになり、セレクタエラーを検知したと判断して、遊技の進行を停止する。
　これにより、正しい設置状態以外の設置状態で遊技が行われるのを防止することができ、キャビネット１３の底板１３ａ（底面）を下向きにした正しい設置状態で遊技を行うよう促すことができる。
　また、不正行為によりキャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態で遊技が行われた場合、セレクタエラーを検知したと判断して遊技の進行を停止するので、不正行為を防止することができる。
【１７１２】
　また、第５実施形態で説明したように、フロントドア１２の裏面における、メダル投入口４７に対応する位置に、セレクタベース１１３（図１１３）が固定され、このセレクタベース１１３に、メダルセレクタ１１０が着脱可能に取り付けられている。
　セレクタベース１１３は、メダルセレクタ１１０を着脱可能に保持するためのものであって、板金の折曲げ加工によって形成されており、フロントドア１２の裏面における、メダル投入口４７に対応する位置に、ねじで固定されている。そして、メダルセレクタ１１０は、セレクタベース１１３に着脱可能に取り付けられる。
【１７１３】
　そして、メダルセレクタ１１１をフロントドア１２の裏面から取り外した状態で、メダルセレクタ１１１の左側面や背面を下向きにしたときも、可動部材１１４に加わる重力と付勢部材１１５による力とのバランスが崩れ、可動部材１１４が支持軸１１４ａを中心に回転（変位）して、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置しなくなる。
　さらに、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置していないときは、通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない状態になり、通路センサ４６がオン状態になる。そして、通路センサ４６がオン状態になり、その後、所定時間を経過してもオン状態のままであるときは、メイン制御基板５０は、セレクタエラーを検知したと判断して、遊技の進行を停止する。
　そして、メダルセレクタ１１１がフロントドア１２の裏面から取り外されて、その左側面や背面が下向きにされた場合にも、通路センサ４６がオン状態のままになることにより、セレクタエラーを検知したと判断して、遊技の進行を停止するので、このような状態で遊技が行われるのを防止することができ、ひいては不正行為を防止することができる。
【１７１４】
　また、図１８７は、返却部材１３０の背面図であり、図１８８は、返却部材１３０の左側面図である。また、図１８９は、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態における返却部材１３０の背面図であり、図１９０は、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態における返却部材１３０の左側面図である。
　図１８７及び図１８９は、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）を正面視したときの返却部材１３０の見え方を示しているが、返却部材１３０はフロントドア１２の裏面に取り付けられるものであるため、フロントドア１２の前面側（遊技者側）から返却部材１３０を見たときは、図１８７及び図１８９とは左右の位置関係が逆に見えることになる。

また、図１８８及び図１９０における左側面とは、フロントドア１２の前面側（遊技者側）から返却部材１３０を見たときの返却部材１３０の左側面を意味する。

【１７１５】

返却部材１３０は、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダル、及びメダル払出し装置１５から払い出されたメダルを、メダル払出し口１６に誘導するためのものであって、フロントドア１２の裏面における、メダルセレクタ１１０とメダル払出し口１６との間に相当する位置に取り付けられている。

フロントドア１２の裏面の所定位置に返却部材１３０が取り付けられると、図１８７及び図１８８に示すように、フロントドア１２の裏面と返却部材１３０との間に、メダル返却通路１３２及びメダル払出し通路１３４が形成される。

メダル返却通路１３２は、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされたメダルをメダル払出し口１６まで誘導する通路である。

また、メダル払出し通路１３４は、メダル払出し装置１５から払い出されたメダルをメダル払出し口１６まで誘導する通路である。

メダル返却通路１３２及びメダル払出し通路１３４は、途中で合流して１つの通路になる。

【１７１６】

また、図１８７及び図１８８に示すように、返却部材１３０の上部には、返却受入れ口１３１が設けられている。返却受入れ口１３１は、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされ、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下したメダルを受け入れるための開口部であって、メダル返却通路１３２の入口となる開口部であり、メダルセレクタ１１０のブロッカ４５の鉛直下方に位置するように構成されている。

そして、メダルセレクタ１１０で投入を不許可とされ、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下したメダルは、返却受入れ口１３１を通過した後、メダル返却通路１３２によって誘導され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿１９に貯留される。

【１７１７】

また、返却部材１３０の中央より下側であって、図１８７中の右寄りの位置には、払出し受入れ口１３３が設けられている。払出し受入れ口１３３は、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａから排出されたメダルを受け入れるための開口部であって、メダル払出し通路１３４の入口となる開口部であり、フロントドア１２を閉じた状態でメダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａの前方に位置するように構成されている。

そして、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａから排出されたメダルは、払出し受入れ口１３３を通過した後、メダル払出し通路１３４によって誘導され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿１９に貯留される。

ここで、図１８７に示すように、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａは、図１８７中の右寄りの位置に配置されている。また、メダル排出部１５ａが図１８７中の右寄りの位置に配置されていることに対応して、返却部材１３０の中央部分が図１８７中の右方向に突出している。この右方向に突出している部分を側方突出部１３６と称する。そして、この側方突出部１３６に、払出し受入れ口１３３が設けられている。これにより、フロントドア１２を閉じたときに、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａの前方に、返却部材１３０の払出し受入れ口１３３が位置するようにしている。

【１７１８】

また、図１８８中の右側の二点鎖線は、フロントドア１２の裏面を示している。図１８８に示すように、フロントドア１２の裏面に、返却部材１３０が取り付けられている。

さらにまた、図１８８中の左側の二点鎖線は、メダル払出し装置１５を示している。メダル払出し装置１５は、キャビネット１３の内部において中央寄りの位置に配置されている。さらに、メダル払出し装置１５の下部に、メダル排出部１５ａが設けられている。

このため、フロントドア１２の裏面と、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａとの間には、一定の距離がある。

そこで、図１８８に示すように、返却部材１３０におけるメダル排出部１５ａに対応する位置に、後方に向けて突出する後方突出部１３７が設けられ、この後方突出部１３７の先端に、払出し受入れ口１３３が設けられている。これにより、フロントドア１２を閉じたときに、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａの前方に、返却部材１３０の払出し受入れ口１３３が位置するようにしている。

【１７１９】

また、図１８９は、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態における返却部材１３０の背面図である。

図１８９に示すように、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態では、メダル払出し口１６は、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａ、及び返却部材１３０の払出し受入れ口１３３より高い位置になる。

このため、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態で、ホッパーモータ３６が駆動して、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａからメダルが排出されると、このメダルは、払出し受入れ口１３３を通過して返却部材１３０の内部に至るものの、メダル払出し口１６には誘導されずに、返却部材１３０の側方突出部１３６の内部に滞留することとなる。

【１７２０】

ここで、キャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きにした状態は、スロットマシン１０の正しい設置状態ではない。そして、このような状態で、ホッパーモータ３６が駆動して、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａからメダルが排出された場合、このメダルは、払出し受入れ口１３３を通過して、返却部材１３０の内部に至るものの、メダル払出し口１６には誘導されずに、返却部材１３０の内部に滞留することとなる。

これにより、正しい設置状態以外の設置状態で遊技が行われるのを防止することができ、キャビネット１３の底板１３ａ（底面）を下向きにした正しい設置状態で遊技を行うよう促すことができる。

また、不正行為によりキャビネット１３の左側板１３ｆ（左側面）を下向きの状態にして遊技が行われた場合に、ホッパーモータ３６が駆動して、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａからメダルが排出されても、このメダルは、メダル払出し口１６には誘導されずに、返却部材１３０の内部に滞留するので、不正行為を防止することができる。

【１７２１】

また、図１９０は、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態における返却部材１３０の背面図である。

図１９０に示すように、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態では、メダル払出し口１６は、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａ、及び返却部材１３０の払出し受入れ口１３３より高い位置になる。

このため、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態で、ホッパーモータ３６が駆動して、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａからメダルが排出されると、このメダルは、払出し受入れ口１３３を通過して返却部材１３０の内部に至るものの、メダル払出し口１６には誘導されずに、返却部材１３０の後方突出部１３７の内部に滞留することとなる。

また、キャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きにした状態では、返却部材１３０の払出し受入れ口１３３が下向きに開口するため、後方突出部１３７に滞留したメダルは、払出し受入れ口１３３から下方に落下する場合を有する。

【１７２２】

さらに、払出し受入れ口１３３から下方に落下したメダルが、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａから排出されたメダルと衝突する場合を有する。

そして、払出し受入れ口１３３から下方に落下したメダルが、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａから排出されたメダルと衝突した場合、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａから排出されたメダルは、払出し受入れ口１３３まで至らずに落下することとなる。

これにより、正しい設置状態以外の設置状態で遊技が行われるのを防止することができ、キャビネット１３の底板１３ａ（底面）を下向きにした正しい設置状態で遊技を行うよう促すことができる。

また、不正行為によりキャビネット１３の背板１３ｂ（背面）を下向きの状態にして遊技が行われた場合に、ホッパーモータ３６が駆動して、メダル払出し装置１５のメダル排出部１５ａからメダルが排出されても、このメダルは、メダル払出し口１６には誘導されずに、返却部材１３０の後方突出部１３７の内部に滞留するので、不正行為を防止することができる。

【１７２３】

図１９１は、スロットマシン１０の正面図、及びＡ部拡大図である。

図１９１に示すように、フロントドア１２の前面下部には、下パネル１０ａが設けられており、下パネル１０ａの左右両側には、それぞれ、スピーカ２２と、スピーカ２２を覆うスピーカカバー２５とが設けられている。

また、図１９１中のＡ部拡大図に示すように、下パネル１０ａの右側のスピーカ２２は、フレーム２２ａと、フレーム２２ａに支持されている円錐状のコーン紙２２ｂと、コーン紙２２ｂの略中央に設けられている円筒状のボイスコイル２２ｃと、コーン紙２２ｂの略中央に設けられておりボイスコイル２２ｃを覆う半球状のセンターキャップ２２ｄと、ボイスコイル２２ｃを振動させる磁気回路２２ｅとを備えている。

【１７２４】

下パネル１０ａの右側のスピーカカバー２５には、その前面側から背面側まで貫通する複数の貫通孔２５ａが設けられている。各貫通孔２５ａの直径は「１」ｍｍ程度とされている。そして、これらの貫通孔２５ａを介して、スピーカ２２から発せられた音を聞き取りやすくしている。

また、図１９１中のＡ部拡大図に示すように、下パネル１０ａの右側のスピーカ２２は、左上側の約「１／３」を下パネル１０ａによって覆われており、右上側の約「１／３」をスピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられていない部分によって覆われており、下側の約「１／３」をスピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分によって覆われている。

このため、下パネル１０ａの右側のスピーカカバー２５においては、貫通孔２５ａが設けられている部分の面積は、コーン紙２２ｂの面積の「１／３」程度となっている。よって、下パネル１０ａの右側のスピーカカバー２５においては、貫通孔２５ａの総面積は、コーン紙２２ｂの面積の「１／３」以下となっている。

【１７２５】

ここで、不正行為により、スピーカカバー２５に設けられている貫通孔２５ａから針が挿入され、この針でスピーカ２２のコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄが刺されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられることが考えられる。

しかし、スピーカカバー２５に設けられているすべての貫通孔２５ａから針が挿入され、この針でスピーカ２２のコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄが刺されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたとしても、スピーカ２２から音を出力可能とされている。

【１７２６】

第１３実施形態においても、第１２実施形態と同様に、スピーカ２２からの音量を設定可能に構成されている。

音量設定は、スロットマシン１０の管理者が音量設定を行う管理者モード（店長モード）と、遊技者が音量設定を行う遊技者モードとを備える。

また、管理者モードの音量設定では、「大きい」、「標準」、「小さい」の３段階で音量を設定可能とされ、遊技者モードの音量設定では、「音量レベル１」～「音量レベル５」の５段階で音量を設定可能とされている。

そして、管理者モードにおいて音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードにおいて音量が「音量レベル５」に設定され、かつコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに

穴があけられていないときの所定の効果音（たとえば、リール始動音）の音量を「１００」とすると、すべての貫通孔２５ａから針が挿入され、この針でコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄが刺されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたときの所定の効果音の音量は「９０」以上となるように構成されている。

【１７２７】

また、管理者モードにおいて音量が「小さい」に設定され、かつ遊技者モードにおいて音量が「音量レベル１」に設定され、かつコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられていないときの所定の効果音（たとえば、リール始動音）の音量を「２０」とすると、すべての貫通孔２５ａから針が挿入され、この針でコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄが刺されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたときの所定の効果音の音量は「１８」以上となるように構成されている。

すなわち、すべての貫通孔２５ａから針が挿入され、この針でスピーカ２２のコーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄが刺されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたとしても、穴があけられていないときの「９０」％以上の音量を出力可能とされている。

このように、第１３実施形態では、すべての貫通孔２５ａから針が挿入されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたとしても、穴があけられていないときの「９０」％以上の音量を出力可能であるので、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴をあけてエラーの報知（エラー音、警報音）が聞こえないようにする不正行為を防止することができる。

【１７２８】

また、第１３実施形態では、下パネル１０ａの右側のスピーカカバー２５においては、貫通孔２５ａが設けられている部分の面積は、コーン紙２２ｂの面積の「１／３」程度となっていることから、貫通孔２５ａの総面積は、コーン紙２２ｂの面積の「１／３」以下となっている。

これにより、第１３実施形態では、すべての貫通孔２５ａから針が挿入されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたとしても、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄの少なくとも一部が残るので、スピーカ２２から音が聞こえなくなってしまうことを防止することができる。

【１７２９】

また、図１９１に示すように、フロントドア１２の前面上部には、画像表示装置２３が設けられており、画像表示装置２３の左右両側には、それぞれ、スピーカ２２と、スピーカ２２を覆うスピーカカバー２５とが設けられている。

さらにまた、画像表示装置２３の左右両側のスピーカ２２も、下パネル１０ａの右側のスピーカ２２と同様に、フレーム２２ａと、フレーム２２ａに支持されている円錐状のコーン紙２２ｂと、コーン紙２２ｂの略中央に設けられている円筒状のボイスコイル２２ｃと、コーン紙２２ｂの略中央に設けられておりボイスコイル２２ｃを覆う半球状のセンターキャップ２２ｄと、ボイスコイル２２ｃを振動させる磁気回路２２ｅとを備えている。

【１７３０】

さらに、画像表示装置２３の左右両側のスピーカカバー２５にも、下パネル１０ａの右側のスピーカカバー２５と同様に、その前面側から背面側まで貫通する複数の貫通孔２５ａが設けられている。各貫通孔２５ａの直径は「１」ｍｍ程度とされている。

また、画像表示装置２３の左右両側のスピーカ２２は、その前面側のすべてを、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分によって覆われている。

このため、画像表示装置２３の左右両側のスピーカカバー２５においては、貫通孔２５ａが設けられている部分の面積は、コーン紙２２ｂの面積とほぼ同一となっている。よって、画像表示装置２３の左右両側のスピーカカバー２５においては、貫通孔２５ａの総面積は、コーン紙２２ｂの面積以下となっている。

そして、画像表示装置２３の左右両側のスピーカ２２において、不正行為により、スピーカカバー２５に設けられているすべての貫通孔２５ａから針が挿入され、この針でコー

ン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄが刺されて、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄに穴があけられたとしても、コーン紙２２ｂやセンターキャップ２２ｄの少なくとも一部が残ることにより、スピーカ２２から音を出力可能とされている。

【１７３１】

また、図１９２は、スロットマシン１０の側断面図であり、メダル投入口４７から入れられた液体の流れを矢印で示したものである。

たとえば、遊技に負けた遊技者の腹いせにより、ペットボトルの飲料などの液体がメダル投入口４７から注ぎ込まれることが考えられる。

しかし、メダル投入口４７から液体が注ぎ込まれたとしても、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体は、図１９２中の矢印で示すように、メダルセレクタ１１０のメダル通路１１１を通り、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下する。また、ブロッカ４５の位置でメダル通路１１１から外れて下方に落下した液体は、返却部材１３０の上部に設けられた返却受入れ口１３１を通過した後、メダル返却通路１３２によって誘導され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿１９に至る。

【１７３２】

また、第１３実施形態では、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体の「５０」％以上は、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿１９に至るように構成されている。そして、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体は、電源ユニット１１ａには至らないように構成されている。これにより、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体によって電源ユニット１１ａで電気がショートして火災が発生するのを防止することができる。

さらにまた、第１３実施形態では、メダル受け皿１９の容積は、「５００」ｍｌ以上とされている。このため、「５００」ｍｌ入りのペットボトルの飲料をすべてメダル投入口４７から注ぎ込まれたとしても、これをすべてメダル受け皿１９で受け止めることが可能とされている。これにより、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体がメダル受け皿１９からあふれてホールの床が汚れるのを防止することができる。

【１７３３】

以上、本発明の第１３実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）第１３実施形態では、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置している（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知している）ときは、通路センサ４６がオフ状態になり、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置していない（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない）ときは、通路センサ４６がオン状態になるとした。すなわち、第１３実施形態では、通路センサ４６は、アクティブローに設定されているとした。

【１７３４】

しかし、これに限らず、たとえば、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置している（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知している）ときは、通路センサ４６がオン状態になり、検知部１１４ｃが通路センサ４６の発光部と受光部との間に位置していない（通路センサ４６が検知部１１４ｃを検知していない）ときは、通路センサ４６がオフ状態になるようにしてもよい。

そして、メイン制御基板５０は、通路センサ４６がオン状態のときは、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過していない状態であると判断し、通路センサ４６がオフ状態のときは、メダル通路１１１における通路センサ４６の位置をメダルＭが通過している状態であると判断するようにしてもよい。

【１７３５】

（２）第１３実施形態では、スピーカカバー２５に設けられている各貫通孔２５ａの直径は「１」ｍｍ程度としたが、これに限らず、たとえば、「０．５」ｍｍや「１．５」ｍｍなど、適宜設定することができる。

（３）第１３実施形態では、下パネル１０ａの右側のスピーカ２２は、左上側の約「１／３」を、下パネル１０ａによって覆われており、右上側の約「１／３」を、スピーカカ

バー２５における貫通孔２５ａが設けられていない部分によって覆われており、下側の約「１／３」を、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分によって覆われているとしたが、これに限らない。

【１７３６】

たとえば、下パネル１０ａの右側のスピーカ２２は、下パネル１０ａによって覆われていなくてもよい。さらに、下パネル１０ａの右側のスピーカ２２は、左側の約「１／２」を、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられていない部分によって覆われ、右側の約「１／２」を、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分によって覆われるようにしてもよい。この場合、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分の面積は、コーン紙２２ｂの面積の約「１／２」となる。また、スピーカカバー２５に設けられている貫通孔２５ａの総面積は、コーン紙２２ｂの面積の「１／２」以下となる。

【１７３７】

また、たとえば、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分の面積を、コーン紙２２ｂの面積以下としてもよい。

さらにまた、たとえば、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分の面積を、コーン紙２２ｂの面積の「１／２」以下としてもよい。

さらに、たとえば、スピーカカバー２５に設けられている貫通孔２５ａの総面積を、コーン紙２２ｂの面積以下としてもよい。

また、たとえば、スピーカカバー２５に設けられている貫通孔２５ａの総面積を、コーン紙２２ｂの面積の「１／２」以下としてもよい。

【１７３８】

また、たとえば、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分の面積を、センターキャップ２２ｄの面積以下としてもよい。

さらにまた、たとえば、スピーカカバー２５における貫通孔２５ａが設けられている部分の面積を、センターキャップ２２ｄの面積の「１／２」以下としてもよい。

さらに、たとえば、スピーカカバー２５に設けられている貫通孔２５ａの総面積を、センターキャップ２２ｄの面積以下としてもよい。

また、たとえば、スピーカカバー２５に設けられている貫通孔２５ａの総面積を、センターキャップ２２ｄの面積の「１／２」以下としてもよい。

【１７３９】

（４）第１３実施形態では、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体の「５０」％以上がメダル受け皿１９に至るとしたが、これに限らず、たとえば、「６０」％以上がメダル受け皿１９に至るようにしてもよく、また、「７０」％以上がメダル受け皿１９に至るようにしてもよい。いずれにせよ、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体が電源ユニット１１ａには至らず、電源ユニット１１ａで電気がショートして火災が発生するのを防止することができればよい。

（５）第１３実施形態では、メダル受け皿１９の容積は「５００」ｍｌ以上としたが、これに限らず、たとえば、「６００」ｍｌ以上としてもよく、また、「７００」ｍｌ以上としてもよい。いずれにせよ、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体をすべてメダル受け皿１９で受け止めることができ、メダル投入口４７から注ぎ込まれた液体がメダル受け皿１９からあふれてホールの床が汚れるのを防止することができればよい。

（６）第１１実施形態及び第１２実施形態は、従来のスロットマシンに限らず、たとえば遊技媒体として遊技球を用いるパロット（新回胴とも称される。）や、物理的なメダルを用いずに電子メダルを用いるメダルレス遊技機（スマートパチスロ）や、カジノマシンにも本発明を適用することができる。

（７）第１実施形態～第１３実施形態、及び第１実施形態～第１３実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【１７４０】

＜第１４実施形態＞
第１４実施形態は、複数のマスからいずれか１つのマスを決定するルーレット演出等に関するものである。
以下、図面等を参照して、第１４実施形態について説明する。
図１９３は、第１４実施形態におけるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図であり、図１１２に対して、演出ランプ２１として、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、及びリール照明２１ｅを追加したものである。
また、図１９４は、第１４実施形態におけるスロットマシン１０の外観斜視図であり、図１８２に対して、コントロールパネル１２ｃ、プッシュボタン８６、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、及び下パネルランプ２１ｄの名称及び符号を追加したものである。
【１７４１】
図１９３においても、図１１２と同様に、遊技の進行を制御するメイン制御基板５０と、演出の出力を制御するサブ制御基板８０とを備えている。
また、メイン制御基板５０は、入力ポート５１及び出力ポート５２を有しており、サブ制御基板８０は、入力ポート８１及び出力ポート８２を有している。
入力ポート５１及び入力ポート８１は、入力用の周辺機器からの信号が入力される接続部であり、出力ポート５２及び出力ポート８２は、出力用の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。
図１９３中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からメイン制御基板５０又はサブ制御基板８０に向かう矢印で示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板５０又はサブ制御基板８０からその周辺機器に向かう矢印で示している。
【１７４２】
図１９３に示すように、サブ制御基板８０には、入力ポート８１を介して、プッシュボタン８６、及び十字キー８７等が電気的に接続されているとともに、出力ポート８２を介して、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３等が電気的に接続されている。なお、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。
また、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは電気的に接続されており、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信可能とされている。
そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従って、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３等の出力を制御する。
【１７４３】
プッシュボタン８６は、サブボタン、演出ボタン、演出スイッチ等とも称されるものであって、演出を進行（発展）させるときや、メニュー画面で選択した対象を決定するとき等に操作されるスイッチである。
図１９４に示すように、フロントドア１２の前面中央には、表示窓１８が配置され、表示窓１８より下方に、コントロールパネル１２ｃが配置されている。そして、コントロールパネル１２ｃ上に、３ベットスイッチ４０ｂ、及びプッシュボタン８６が配置されている。なお、コントロールパネル１２ｃより下方に、スタートスイッチ４１、及び３個のストップスイッチ４２が配置されている。
また、プッシュボタン８６は、演出用の入力用の周辺機器の１つであり、入力ポート８１を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。上述したように、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して一方向で情報（制御コマンド）が送信されるため、プッシュボタン８６が操作されたことを示す信号は、メイン制御基板５０に入力されることはない。
【１７４４】
演出ランプ２１は、演出用の出力用の周辺機器の１つであり、出力ポート８２を介して

、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。
　図１９３及び図１９４に示すように、第１４実施形態では、演出ランプ２１として、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、及びリール照明２１ｅを備えている。なお、演出ランプ２１は、これらに限られるものではない。演出ランプ２１には、たとえば、リール３１に表示された図柄をリール３１の内側から照らすバックランプ等も含まれる。
　図１９４に示すように、上枠ランプ２１ａは、フロントドア１２の前面上端縁に沿って配置されている横長のランプであり、右枠ランプ２１ｂは、フロントドア１２の前面右端縁に沿って配置されている縦長のランプであり、左枠ランプ２１ｃは、フロントドア１２の前面左端縁に沿って配置されている縦長のランプである。
【１７４５】
　また、図１９４に示すように、フロントドア１２の前面下部には、スロットマシン１０の機種名やキャラクタ等が表示された下パネル１０ａが設けられている。さらにまた、下パネル１０ａは、透光性を有している。さらに、下パネルランプ２１ｄは、下パネル１０ａの背面側に配置されており、下パネル１０ａの背面側から下パネル１０ａを照らすように構成されている。これにより、下パネルランプ２１ｄが発光したときは、下パネル１０ａが光って見える。
　また、リール照明２１ｅは、リール３１に表示された図柄をリール３１の上方（外側）から照らす照明であって、フロントドア１２の裏面における表示窓１８の上部に相当する位置に設けられている。リール３１に表示された図柄は、リール３１の外側からリール照明２１ｅによって照らされ、リール３１の内側からバックランプによって照らされる。
【１７４６】
　また、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、及びリール照明２１ｅは、それぞれ、発光素子としてフルカラーＬＥＤを備えるとともに、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスを備えている。さらに、ハーネスは、サブ制御基板８０の出力ポート８２に接続されている。
　フルカラーＬＥＤは、赤色で発光するＬＥＤ、緑色で発光するＬＥＤ、青色で発光するＬＥＤの「３」個を備えており、これら「３」個のＬＥＤの出力を調整することで、フルカラーを表現できるようにしたものである。
　そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した制御コマンドに基づいて、各フルカラーＬＥＤの発光色及び発光パターンを決定し、その決定に従って、各フルカラーＬＥＤをそれぞれ所定色及び所定パターンで点灯又は点滅させる。
【１７４７】
　画像表示装置２３は、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、各種の演出画像や遊技情報等を表示するものである。
　また、画像表示装置２３は、演出用の出力用の周辺機器の１つであり、出力ポート８２を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。
　図１９４に示すように、フロントドア１２の前面中央には、透明な表示窓１８が配置されており、表示窓１８の奥側には、３個のリール３１を備えた図柄表示装置１４が配置されている。また、画像表示装置２３は、フロントドア１２の前面における表示窓１８より上方に配置されている。このように、画像表示装置２３は、３個のリール３１を備えた図柄表示装置１４に近接して配置されている。このため、遊技者がリール３１を見ているときには、画像表示装置２３に表示された画像が遊技者の視界に入り、遊技者が画像表示装置２３を見ているときには、リール３１が遊技者の視界に入ることとなる。
【１７４８】
　また、図１９４に示すように、上枠ランプ２１ａは、画像表示装置２３の上側の縁に沿って配置されており、右枠ランプ２１ｂは、画像表示装置２３及び表示窓１８の右側の縁に沿って配置されており、左枠ランプ２１ｃは、画像表示装置２３及び表示窓１８の左側の縁に沿って配置されている。このように、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃは、画像表示装置２３及び表示窓１８の周囲を取り囲むように配置され

ている。このため、遊技者がリール３１や画像表示装置２３を見ているときには、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃから発せられた光が遊技者の視界に入ることとなる。

スピーカ２２は、演出用の出力用の周辺機器の１つであり、所定のサウンドや効果音等を出力するものであって、出力ポート８２を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。

図１９４に示すように、第１４実施形態では、画像表示装置２３の左右両側にそれぞれスピーカ２２が配置されているとともに、下パネル１０ａより下方の左右両側にそれぞれスピーカ２２が配置されている。

【１７４９】

次に、図１９５～図２０４を参照して、ルーレット演出について説明する。

図１９５は、マスが「３」個のルーレット演出の説明図であり、図１９６は、マスが「４」個のルーレット演出の説明図である。

なお、図１９５及び図１９６は、スロットマシン１０の正面図であるが、コントロールパネル１２ｃについては平面視としている。

ルーレット演出は、複数のマスからいずれか１つのマスを決定する演出である。

第１４実施形態では、ルーレット演出は、画像表示装置２３において、複数のマスの画像表示を行い、複数のマスのうちいずれか１つのマスを選択していることを示す表示態様で画像表示を行い、選択しているマスが１のマスから次のマスへと順次移動していく表示態様で画像表示を行い、プッシュボタン８６の操作を検知すると、あらかじめ決定しているマスで停止したことを示す表示態様で画像表示を行うものである。

【１７５０】

また、複数のマスのうちいずれか１つのマスを選択していることを示す表示態様の画像表示を「エフェクト表示」と称する。

さらにまた、選択しているマスが１のマスから次のマスへと順次移動していく表示態様の画像表示を「移動時のエフェクト表示」と称する。

さらに、あらかじめ決定しているマスで停止したことを示す表示態様の画像表示を「停止時のエフェクト表示」と称する。

すなわち、ルーレット演出は、複数のマスのうちいずれか１つのマスを選択していることを示すエフェクト表示を行い、選択しているマスが１のマスから次のマスへと順次移動していく移動時のエフェクト表示を行い、プッシュボタン８６の操作を検知すると、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行うものである。

【１７５１】

このとき、移動時のエフェクト表示として、たとえば、複数のマスの外周が順次白色で点灯するような表示態様で画像表示を行うことができる。

なお、いずれか１つのマスを順次明るくするとともに、それ以外のマスを暗くする表示態様で画像表示を行うことができ、このような表示態様での画像表示を、移動時のエフェクト表示とすることもできる。

また、停止時のエフェクト表示として、たとえば、あらかじめ決定しているマスの外周が白色で点滅するような表示態様で画像表示を行うことができる。

なお、あらかじめ決定しているマスを明るくするとともに、それ以外のマスを暗くする表示態様で画像表示を行うことができ、このような表示態様での画像表示を、停止時のエフェクト表示とすることもできる。

【１７５２】

第１４実施形態では、マスの個数や各マスの表示内容が異なる複数種類のルーレット演出を実行可能である。

具体的には、図１９５に示すように、マスが「３」個のルーレット演出を実行可能である。この場合、画像表示装置２３に、マス１～マス３の「３」個のマスを画像表示するとともに、選択しているマスが「マス１」→「マス２」→「マス３」→「マス１」→・・・のように順次移動していくように移動時のエフェクト表示を行う。すなわち、エフェクト

表示を行っているマスが「マス１」→「マス２」→「マス３」→「マス１」→・・・のように移っていくような表示態様で画像表示を行う。たとえば、マス１～マス３の外周が順次白色で点灯するような表示態様で画像表示を行うことができる。そして、プッシュボタン８６の操作を検知すると、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行う。たとえば、あらかじめ決定しているマスの外周が白色で点滅するような表示態様で画像表示を行うことができる。

また、図１９５では、マス１は、画像表示装置２３の左側に表示され、マス２は、画像表示装置２３の中央に表示され、マス３は、画像表示装置２３の右側に表示されているため、選択しているマスが左端（マス１）から右に向けて順次移動していき、右端（マス３）まで到達すると、再度、左端（マス１）から右に向けて順次移動していくように移動時のエフェクト表示を行う。

【１７５３】

また、図１９６に示すように、マスが「４」個のルーレット演出も実行可能である。この場合、画像表示装置２３に、マス１～マス４の「４」個のマスを画像表示するとともに、選択しているマスが「マス１」→「マス２」→「マス３」→「マス４」→「マス１」→・・・のように順次移動していくように移動時のエフェクト表示を行う。すなわち、エフェクト表示を行っているマスが「マス１」→「マス２」→「マス３」→「マス４」→「マス１」→・・・のように移っていくような表示態様で画像表示を行う。たとえば、マス１～マス４の外周が順次白色で点灯するような表示態様で画像表示を行うことができる。そして、プッシュボタン８６の操作を検知すると、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行う。たとえば、あらかじめ決定しているマスの外周が白色で点滅するような表示態様で画像表示を行うことができる。

また、図１９６では、マス１は、画像表示装置２３の左上に表示され、マス２は、画像表示装置２３の右上に表示され、マス３は、画像表示装置２３の右下に表示され、マス４は、画像表示装置２３の左下に表示されているため、選択しているマスが時計回りに順次移動していくように移動時のエフェクト表示を行う。

なお、図１９５では、マス１～マス３の「３」個のマスを表示し、図１９５では、マス１～マス４の「４」個のマスを表示しているが、マスは「３」個又は「４」個に限らない。マスは複数であればよく、たとえば、「２」個としてもよく、また、「５」個以上としてもよい。

【１７５４】

また、第１４実施形態では、遊技状態として、ＡＴ抽選の当選確率が所定確率の通常状態と、ＡＴ抽選の当選確率が通常状態より高確率の高確率状態と、ＡＴ抽選の当選確率が高確率状態より高確率の超高確率状態とを有する。

さらに、メイン制御基板５０は、役抽選手段６１の抽選結果に基づいて（たとえばレア役当選時に）、遊技状態を移行させるか否かを決定する移行抽選を行い、この移行抽選の結果を示す制御コマンドをサブ制御基板８０に送信する。たとえば、移行抽選で通常状態から高確率状態に移行することに決定したときは、その旨を示す制御コマンドをメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信する。

【１７５５】

そして、サブ制御基板８０は、通常状態から高確率状態に移行することを示す制御コマンドを受信したときは、ルーレット演出を実行するか否かを決定する演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときは、上述したマスが「３」個のルーレット演出を実行する。

この場合、たとえば、マス１は、通常状態に対応するマスとし、マス２は、高確率状態に対応するマスとし、マス３は、超高確率状態に対応するマスとすることができる。そして、プッシュボタン８６の操作を検知すると、高確率状態に対応するマス２で停止時のエフェクト表示を行う。たとえば、マス２の外周が白色で点滅するような表示態様で画像表示を行うことができる。

【１７５６】

また、上記の例では、高確率状態に移行することに決定しているので、たとえば、マス

３（超高確率状態）で移動時のエフェクト表示を行っているときにプッシュボタン８６の操作を検知しても、マス３（超高確率状態）で停止時のエフェクト表示を行うのではなく、マス２（高確率状態）で停止時のエフェクト表示を行う。

ただし、選択しているマスがマス３の次にマス２に移動するように移動時のエフェクト表示を行うと、遊技者に違和感や不信感を与えてしまう可能性を有するので、マス３で移動時のエフェクト表示を行っているときにプッシュボタン８６の操作を検知したときは、選択しているマスがマス３からマス１を経てマス２に移動するように移動時のエフェクト表示を行い、その後、マス２で停止時のエフェクト表示を行う。これにより、遊技者に違和感や不信感を与えないようにすることができる。

【１７５７】

このように、ルーレット演出においては、プッシュボタン８６は、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行うときに操作されるものであるが、プッシュボタン８６の操作を検知したときに、いずれのマスで移動時のエフェクト表示を行っているかにかかわらず、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行う。

また、上述したように、プッシュボタン８６は、入力ポート８１を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されており、さらに、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して一方向で情報（制御コマンド）が送信される。このため、ルーレット演出の結果を示す情報がメイン制御基板５０に入力されることはない。

【１７５８】

また、第１４実施形態では、ＡＴ中に、ＡＴの残り遊技回数を上乗せする場合を有する。さらに、上乗せ遊技回数として、たとえば、「１０」回、「２０」回、「５０」回、「１００」回を有する。

そして、メイン制御基板５０は、ＡＴ中に、役抽選手段６１の抽選結果に基づいて（たとえばレア役当選時に）、ＡＴの残り遊技回数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行い、この上乗せ抽選の結果を示す制御コマンドをサブ制御基板８０に送信する。たとえば、上乗せ抽選でＡＴの残り遊技回数を「５０」回上乗せすることに決定したときは、その旨を示す制御コマンドをメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信する。

【１７５９】

そして、サブ制御基板８０は、ＡＴの残り遊技回数を「５０」回上乗せすることを示す制御コマンドを受信したときは、ルーレット演出を実行するか否かを決定する演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときは、上述したマスが「４」個のルーレット演出を実行する。

この場合、たとえば、マス１は、上乗せ遊技回数「１０」回に対応するマスとし、マス２は、上乗せ遊技回数「２０」回に対応するマスとし、マス３は、上乗せ遊技回数「５０」回に対応するマスとし、マス４は、上乗せ遊技回数「１００」回に対応するマスとすることができる。そして、プッシュボタン８６の操作を検知すると、上乗せ遊技回数「５０」回に対応するマス３で停止時のエフェクト表示を行う。

【１７６０】

また、上記の例では、ＡＴの残り遊技回数を「５０」回上乗せすることに決定しているので、たとえば、マス４（上乗せ遊技回数「１００」回）で移動時のエフェクト表示を行っているときにプッシュボタン８６の操作を検知しても、マス４（上乗せ遊技回数「１００」回）で停止時のエフェクト表示を行うのではなく、マス３（上乗せ遊技回数「５０」回）で停止時のエフェクト表示を行う。

ただし、選択しているマスがマス４の次にマス３に移動するように移動時のエフェクト表示を行うと、遊技者に違和感や不信感を与えてしまう可能性を有するので、マス４で移動時のエフェクト表示を行っているときにプッシュボタン８６の操作を検知したときは、選択しているマスが「マス４」→「マス１」→「マス２」→「マス３」の順に移動するように移動時のエフェクト表示を行い、その後、マス３で停止時のエフェクト表示を行う。これにより、遊技者に違和感や不信感を与えないようにすることができる。

【１７６１】

次に、ルーレット演出の画像表示例について説明する。
図１９７は、マスが「３」個のルーレット演出の画像表示例を示す図である。図１９７中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）→（６）→（７）→（８）の順の時系列となっている。
図１９７中（１）は、ルーレット演出の開始時における画像表示装置２３の表示内容を示しており、マス１～マス３の「３」個のマスが左から順に横並びに画像表示されているとともに、マス１でエフェクト表示を行っている（マス１の外周が点灯している）画像表示例を示している。
たとえば、スタートスイッチ４１が操作され、役抽選でレア役に当選し、移行抽選で高確率状態に移行することに決定し、演出抽選でルーレット演出を実行することに決定すると、図１９７中（１）に示す状態になる。
【１７６２】
また、図１９７中（１）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９７中（２）に示す状態になる。図１９７中（２）は、マス２でエフェクト表示を行っている（マス２の外周が点灯している）画像表示例を示している。
さらにまた、図１９７中（２）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９７中（３）に示す状態になる。図１９７中（３）は、マス３でエフェクト表示を行っている（マス３の外周が点灯している）画像表示例を示している。
さらに、図１９７中（３）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス３からマス１に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９７中（４）に示す状態になる。図１９７中（４）は、エフェクト表示がマスを一巡し、再度、マス１でエフェクト表示を行っている（マス１の外周が点灯している）画像表示例を示している。
【１７６３】
また、図１９７中（４）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行う。また、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡すると、その後、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像を表示する。これにより、図１９７中（５）に示す状態になる。図１９７中（５）は、マス２でエフェクト表示を行うとともに、マス２の画像の上に重ねて「ＰＵＳＨ」の画像を表示している画像表示例を示している。
さらにまた、図１９７中（５）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行う。また、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始すると、その後は、プッシュボタン８６の操作を検知するまで、「ＰＵＳＨ」の画像表示を継続する。これにより、図１９７中（６）に示す状態になる。図１９７中（６）は、マス３でエフェクト表示を行うとともに、マス２の画像の上に重ねて「ＰＵＳＨ」の画像を表示している画像表示例を示している。
【１７６４】
さらに、プッシュボタン８６の操作を検知すると、「ＰＵＳＨ」の画像表示が終了するとともに、あらかじめ決定しているマス１でエフェクト表示を行う。これにより、図１９７中（７）に示す状態になる。図１９７中（７）は、「ＰＵＳＨ」の画像表示が消去されるとともに、あらかじめ決定しているマス１でエフェクト表示を行っている画像表示例を示している。
また、図１９７中（７）に示す状態になってから所定時間を経過すると、マス１で停止時のエフェクト表示（マス１の外周が点滅する画像表示）を開始し、図１９７中（８）に示す状態になる。図１９７中（８）は、マス１で停止時のエフェクト表示（マス１の外周が点滅する画像表示）を行うことにより、マス１で決定したことを示している画像表示例である。移動時のエフェクト表示より、停止時のエフェクト表示の方が、エフェクト表示の線の幅が太くなるとともに、エフェクト表示の明るさが明るくなる。これにより、移動時のエフェクト表示より、停止時のエフェクト表示の方が際立つ態様となり、エフェクト

表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。
なお、図１９７中（８）では、停止時のエフェクト表示を「７」頂点の星形で示しているが、これは停止時のエフェクト表示が点滅していることを意味するものであり、停止時のエフェクト表示を「７」頂点の星形で表示することを意味するものではない。
また、停止時のエフェクト表示は、移動時のエフェクト表示と同じ形状にしてもよく、移動時のエフェクト表示と異なる形状にしてもよい。
【１７６５】
図１９８は、マスが「４」個のルーレット演出の画像表示例を示す図である。図１９８中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）→（６）→（７）→（８）の順の時系列となっている。
図１９８中（１）は、ルーレット演出の開始時における画像表示装置２３の表示内容を示しており、マス１～マス４の「４」個のマスが画像表示されているとともに、マス１でエフェクト表示を行っている（マス１の外周が点灯している）画像表示例を示している。
たとえば、ＡＴ中に、スタートスイッチ４１が操作され、役抽選でレア役に当選し、上乗せ抽選でＡＴの残り遊技回数を上乗せすることに決定し、演出抽選でルーレット演出を実行することに決定すると、図１９８中（１）に示す状態になる。
【１７６６】
また、図１９８中（１）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９８中（２）に示す状態になる。図１９８中（２）は、マス２でエフェクト表示を行っている（マス２の外周が点灯している）画像表示例を示している。
さらにまた、図１９８中（２）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９８中（３）に示す状態になる。図１９８中（３）は、マス３でエフェクト表示を行っている（マス３の外周が点灯している）画像表示例を示している。
さらに、図１９８中（３）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス３からマス４に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９８中（４）に示す状態になる。図１９８中（４）は、マス４でエフェクト表示を行っている（マス３の外周が点灯している）画像表示例を示している。
【１７６７】
また、図１９８中（４）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス４からマス１に移動するようにエフェクト表示を行い、図１９８中（５）に示す状態になる。図１９８中（５）は、エフェクト表示がマスを一巡し、再度、マス１でエフェクト表示を行っている（マス１の外周が点灯している）画像表示例を示している。
さらにまた、図１９８中（５）に示す状態になってから所定時間を経過すると、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行う。また、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡すると、その後、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像を表示する。これにより、図１９８中（６）に示す状態になる。図１９８中（６）は、マス２でエフェクト表示を行うとともに、「４」個のマスの画像の上に重ねて「ＰＵＳＨ」の画像を表示している画像表示例を示している。
【１７６８】
さらに、プッシュボタン８６の操作を検知すると、「ＰＵＳＨ」の画像表示が終了するとともに、あらかじめ決定しているマス３でエフェクト表示を行う。これにより、図１９８中（７）に示す状態になる。図１９８中（７）は、「ＰＵＳＨ」の画像表示が消去されるとともに、あらかじめ決定しているマス３でエフェクト表示を行っている画像表示例を示している。
また、図１９８中（７）に示す状態になってから所定時間を経過すると、マス３で停止時のエフェクト表示（マス３の外周が点滅する画像表示）を開始し、図１９８中（８）に示す状態になる。図１９８中（８）は、マス３で停止時のエフェクト表示（マス３の外周が点滅する画像表示）を行うことにより、マス３で決定したことを示している画像表示例

である。マスが「４」個の場合も、マスが「３」個の場合と同様に、移動時のエフェクト表示より、停止時のエフェクト表示の方が、エフェクト表示の線の幅が太くなるとともに、エフェクト表示の明るさが明るくなる。これにより、移動時のエフェクト表示より、停止時のエフェクト表示の方が際立つ態様となり、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。

なお、図１９８中（８）では、停止時のエフェクト表示を「７」頂点の星形で示しているが、これは停止時のエフェクト表示が点滅していることを意味するものであり、停止時のエフェクト表示を「７」頂点の星形で表示することを意味するものではない。

また、停止時のエフェクト表示は、移動時のエフェクト表示と同じ形状にしてもよく、移動時のエフェクト表示と異なる形状にしてもよい。

【１７６９】

次に、エフェクト表示がマスを一巡する時間と、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔との関係について説明する。

図１９９は、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示がマスを一巡する時間と、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔との関係を示す図である。

図１９９中（１）に示すように、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」は「７５．３」ｍｓである。

これに対し、図１９９中（２）に示すように、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」は「５０．２」ｍｓである。

【１７７０】

ここで、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」とは、たとえば、マス１でエフェクト表示を行ってから、その後、マス２及びマス３で順次エフェクト表示を行い、その後、再度、マス１でエフェクト表示を行うまでに要する時間を意味する（たとえば、図２０３中の「Ｘ０２」から「Ｘ０５」までの時間「Ｔ１」）。

また、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」とは、たとえば、マス３で停止時のエフェクト表示を行う場合には、マス３でエフェクト表示を行ってから、その後、マス３でのエフェクト表示をいったんやめて、その後、再度、マス３でエフェクト表示を行うまでに要する時間を意味する（たとえば、図２０３中の「Ｘ２０」から「Ｘ２２」までの時間「Ｔ２」）。

具体的には、たとえば、停止時のエフェクト表示として、マス３を明るくするとともに、マス３以外のマスを暗くする場合には、マス３を明るくしてから、その後、マス３をいったん暗くし、その後、再度、マス３を明るくするまでに要する時間が、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」となる。

【１７７１】

このように、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」は、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」より長い。すなわち、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」は、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」より短い。

これにより、停止時のエフェクト表示を目立たせることができるので、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。

【１７７２】

図２００は、マスが「４」個のルーレット演出において、エフェクト表示がマスを一巡する時間と、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔との関係を示す図である。

図２００中（１）に示すように、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト

表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」は「１００．４」ｍｓである。
　これに対し、図２００中（２）に示すように、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」は「５０．２」ｍｓである。
　エフェクト表示がマスを一巡する時間は、マスの個数が「３」個のときと「４」個のときとで異なるが、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔は、マスの個数が「３」個のときも「４」個のときも同一である。
【１７７３】
　このように、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」は、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行っているときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」より長い。すなわち、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」は、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」より短い。
　これにより、停止時のエフェクト表示を目立たせることができるので、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。
　なお、マスが最も少ない「２」個のルーレット演出においても、エフェクト表示がマスを一巡する時間は、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔より長い。たとえば、「２」個のルーレット演出において、エフェクト表示がマスを一巡する時間を「５０．２」ｍｓとし、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔を「３０」ｍｓとすることができる。
　これにより、マスが「２」個のルーレット演出においても、停止時のエフェクト表示を目立たせることができるので、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。
【１７７４】
　次に、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間と、演出ランプ２１の点滅時間間隔と、リール３１の定速回転中にリール３１の図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間との関係について説明する。
　図２０１は、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間と、演出ランプ２１の点滅時間間隔と、リール３１の定速回転中にリール３１の図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間との関係を示す図である。
　第１４実施形態では、ルーレット演出を開始すると、エフェクト表示の移動速度を徐々に加速していき、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡した後に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始するとともに、エフェクト表示の移動速度が最高速度に到達するように構成されている。
　なお、ルーレット演出の開始後、エフェクト表示の移動速度を徐々に加速するのではなく、最初からエフェクト表示の移動速度を最高速度とするように構成してもよい。
【１７７５】
　図２０１中（１）に示すように、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときに、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」は「２５．１」ｍｓである。
　ここで、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときに、エフェクト表示がマス１からマス２に移動するのに要する時間も、マス２からマス３に移動するのに要する時間も、マス３からマス１に移動するのに要する時間も、いずれも「２５．１」ｍｓである。
　これに対し、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときに、演出ランプ２１としての上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃの点滅時間間隔「Ｔ４」は「５０」ｍｓである。
　このように、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときに、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃの点滅時間間隔「Ｔ

４」より短い。
【１７７６】
上述したように、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃは、画像表示装置２３の周囲を取り囲むように配置されている。また、図１９５及び図１９６に示すように、上枠ランプ２１ａの横幅は、エフェクト表示の横幅より広く、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃの高さは、エフェクト表示の高さより高い。さらに、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃを総称して装飾ランプとしたときに、装飾ランプの横幅は、エフェクト表示の横幅より広く、装飾ランプの高さは、エフェクト表示の高さより高い。このため、遊技者が画像表示装置２３を見ているときには、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃから発せられた光が遊技者の視界に入る。
このため、画像表示装置２３においてルーレット演出を実行中に、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃを点滅させることにより、ルーレット演出を際立たせることができる。
そして、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間を、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃの点滅時間間隔より短くすることにより、エフェクト表示の移動速度が速いと遊技者に感じさせることができるので、スピード感のあるルーレット演出を実行することができる。
【１７７７】
また、スロットマシン１０では、リール３１の回転数は「１」分間に「８０」回転以内とされている。このため、リール３１の図柄数が「２０」コマの場合、リール３１の回転が定速状態（定速回転中）において、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」は、図２０１中（２）に示すように、「６００００÷８０÷２０＝３７．５」ｍｓとなる。
なお、図２０１中（２）の左リール３１の図柄配列は、図２中の左リール３１の図柄配列と同一である。
また、リール３１の図柄数が「２１」コマの場合、リール３１の回転が定速状態において、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間は、「６００００÷８０÷２１　３５．７」ｍｓとなる。
【１７７８】
ここで、スタートスイッチ４１の操作を検知すると、リール３１の回転速度を徐々に加速していき、リール３１の回転が定速状態に到達すると、ストップスイッチ４２の操作を有効（受付け可能）にする。
また、上述したように、画像表示装置２３は、３個のリール３１を備えた図柄表示装置１４に近接して配置されているため、遊技者がリール３１を見ているときには、画像表示装置２３に表示された画像が遊技者の視界に入る。
このため、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間と、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間とが一致すると、ルーレット演出が目押しの補助になってしまう可能性を有する。
【１７７９】
そこで、第１４実施形態では、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」と、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」とを異ならせている。
上述したように、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」は、「２５．１」ｍｓである。
これに対し、リール３１の図柄数が「２０」コマの場合、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」は、「３７．５」ｍｓである。

そして、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」と、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」とを異ならせることにより、ルーレット演出が目押しの補助にならないようにすることができる。

【１７８０】

また、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間の「２」倍、すなわちエフェクト表示が「２」マス移動するのに要する時間は「５０．２」ｍｓであり、これもリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間の「３７．５」ｍｓと異なる。

さらにまた、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間の「３」倍、すなわちエフェクト表示が「３」マス移動するのに要する時間は「７５．３」ｍｓであり、これもリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間の「３７．５」ｍｓと異なる。

さらに、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間の「２」倍、すなわちリール３１に表示された図柄が「２」コマ分移動するのに要する時間は「７５」ｍｓであり、エフェクト表示が「３」マス移動するのに要する時間の「７５．３」ｍｓと異なる。

【１７８１】

このように、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間の「ｎ」（ｎは、整数）倍と、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間の「ｍ」（ｍは、整数）倍とが一致することもまれである。

加えて、エフェクト表示の移動開始のタイミングと、リール３１の回転開始のタイミングとも異なる。

第１実施形態で説明したように、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から、今回遊技の回転開始時までの最短時間）は、「４．１」秒に設定されている。

そして、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１の操作を検知したとき、及び最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１の操作を検知したときのいずれにおいても、リール３１の回転開始後に、エフェクト表示の移動を開始することができる。

逆に、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１の操作を検知したとき、及び最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１の操作を検知したときのいずれにおいても、エフェクト表示の移動開始後に、リール３１の回転を開始することもできる。

【１７８２】

また、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１の操作を検知したときは、エフェクト表示の移動開始後に、リール３１の回転を開始し、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１の操作を検知したときは、リール３１の回転開始後に、エフェクト表示の移動を開始することもできる。

このように、エフェクト表示の移動に基づくタイミングと、リール３１に表示された図柄の移動に基づくタイミングとが同期することはまれであり、エフェクト表示の移動を見てリール３１を停止させるタイミングをはかることができないので、ルーレット演出が目押しの補助にならないようにすることができる。

【１７８３】

また、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」＝「２５．１」ｍｓであり、「２０」コマのリール３１の図柄が「１」コマ移動するのに要する時間「Ｔ５」＝「３７．５」ｍｓであるから、「ｎ」及び「ｍ」をそれぞれ整数としたときに、「ｎ×Ｔ３」＝「ｍ×Ｔ５」を満たす最小の整数は「１８８２５」である。

すなわち、「ｎ」＝「７５０」かつ「ｍ」＝「５０２」のときに、「７５０×２５．１」＝「５０２×３７．５」＝「１８８２５」となる。

そして、「１８８２５」ｍｓ＝「１８．８２５」秒であるから、「１８．８２５」秒ごとに、エフェクト表示が「７５０」マス移動するタイミングと、リール３１の図柄が「５０２」コマ移動するタイミングとが同期することになる。

【１７８４】
しかし、「１８．８２５」秒ごとに、エフェクト表示が「７５０」マス移動するタイミングと、リール３１の図柄が「５０２」コマ移動するタイミングとが同期したとしても、エフェクト表示が「７５０」マス移動するのをカウントすることは通常の人間の能力では困難であるし、リール３１の図柄が「５０２」コマ移動するのをカウントすることも通常の人間の能力では困難であるので、エフェクト表示の移動を見てリール３１を停止させるタイミングをはかるのは困難である。
【１７８５】
加えて、スロットマシン１０では、リール３１の回転開始から「６０」秒経過すると、ストップスイッチ４２の操作を促す「ストップボタンを押してください」の文字を画像表示装置２３に表示する。
このため、エフェクト表示の移動を見てリール３１を停止させるタイミングをはかっているうちに、リール３１の回転開始から「６０」秒経過し、画像表示装置２３に「ストップボタンを押してください」の文字が表示されて、ストップスイッチ４２を操作していないことをホールの店員に知られることになる。
これにより、エフェクト表示の移動を目押しの補助として利用した攻略を防止することができる。
【１７８６】
なお、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」は「２５．１」ｍｓであるのに対し、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」は「３７．５」ｍｓであるから、「Ｔ３＜Ｔ５」であるが、逆に、「Ｔ３＞Ｔ５」となるようにしてもよい。
たとえば、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間を「４０．１」ｍｓとし、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間の「３７．５」ｍｓより長くしてもよい。
マスが「４」個の場合も同様に、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間を、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間より長くしてもよい。
【１７８７】
また、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」は、「７５．３」ｍｓである。
これに対し、リール３１の図柄数にかかわらず、リール３１の回転が定速状態（定速回転中）においてリール３１が１回転するのに要する時間は、「６００００÷８０＝７５０」ｍｓである。
このように、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」と、リール３１の回転が定速状態においてリール３１が１回転するのに要する時間とは異なるので、ルーレット演出が目押しの補助にならないようにすることができる。
【１７８８】
図２０２は、マスが「４」個のルーレット演出において、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間と、演出ランプ２１の点滅時間間隔と、リール３１の定速回転中にリール３１の図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間との関係を示す図である。
図２０２中（１）に示すように、第１４実施形態では、マスが「４」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態にあるときに、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間は、「２５．１」ｍｓであり、マスが「３」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態にあるときに、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間と同一である。
【１７８９】
このため、第１４実施形態では、マスが「４」個のルーレット演出においても、マスが

「３」個のルーレット演出と同様に、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときに、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ及び左枠ランプ２１ｃの点滅時間間隔「Ｔ４」より短い。
　これにより、エフェクト表示の移動速度が速いと遊技者に感じさせることができるので、スピード感のあるルーレット演出を実行することができる。
　また、マスが「４」個のルーレット演出においても、マスが「３」個のルーレット演出と同様に、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」と、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」とが異なる。
　これにより、ルーレット演出が目押しの補助にならないようにすることができる。
【１７９０】
　また、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」は、「１００．４」ｍｓである。
　これに対し、リール３１の図柄数にかかわらず、リール３１の回転が定速状態（定速回転中）においてリール３１が１回転するのに要する時間は、「６００００÷８０＝７５０」ｍｓである。
　このように、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」と、リール３１の回転が定速状態においてリール３１が１回転するのに要する時間とは異なるので、ルーレット演出が目押しの補助にならないようにすることができる。
【１７９１】
　次に、各マスでのエフェクト表示のオン／オフと、各スイッチのオン／オフ等との関係について説明する。
　図２０３は、マスが「３」個のルーレット演出において、各マスでのエフェクト表示のオン／オフと、各スイッチのオン／オフ等との関係を示すタイムチャートである。
　図２０３中「Ｘ０１」のタイミングでスタートスイッチ４１の操作（オン）が検知されると、図２０３中「Ｘ０２」のタイミングで、マス１でエフェクト表示を行う（オンにする）とともに、リール３１の回転が開始する。
【１７９２】
　その後、図２０３中「Ｘ０３」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行う（マス１でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス２でエフェクト表示を行う（オンにする））。
　その後、図２０３中「Ｘ０４」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行う（マス２でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス３でエフェクト表示を行う（オンにする））。
　その後、図２０３中「Ｘ０５」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う（マス３でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス１でエフェクト表示を行う（オンにする））。
【１７９３】
　その後、図２０３中「Ｘ０６」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ０７」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ０８」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う。
　また、図２０３中「Ｘ０２」のタイミングでリール３１の回転が開始すると、その後、リール３１の回転速度が徐々に加速していき、図２０３中「Ｘ０７」のタイミングでリール３１の回転が定速状態に到達すると、その後、図２０３中「Ｘ０８」のタイミングで、ストップスイッチ４２の操作が有効（受付け可能）になる。
【１７９４】

また、図２０３中「Ｘ０９」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ１０」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ１１」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う。

その後、図２０３中「Ｘ１２」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ１３」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ１４」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う。

さらに、図２０３中「Ｘ１５」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０３中「Ｘ１６」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行う。

その後、図２０３に示すように、マス３で停止時のエフェクト表示を行う（マス３の外周が点滅する（点灯と消灯とを繰り返す））。

【１７９５】

また、図２０３中「Ｘ０７」のタイミングで、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始し、その後、図２０３中「Ｘ１５」のタイミングで、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知するまで、「ＰＵＳＨ」の画像表示を継続する。

そして、図２０３中「Ｘ１５」のタイミングで、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、「ＰＵＳＨ」の画像表示を終了（画像を非表示に）し、その後、あらかじめ決定しているマス３で停止時のエフェクト表示を行う（マス３の外周が点滅する（点灯と消灯とを繰り返す））。

【１７９６】

また、ルーレット演出におけるエフェクト表示の移動を開始する図２０３中「Ｘ０２」のタイミングは、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知（図２０３中「Ｘ０１」）した後、ストップスイッチ４２の操作を有効（図２０３中「Ｘ０８」）にする前のタイミングである。すなわち、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、ルーレット演出におけるエフェクト表示の移動を開始する。

ここで、ルーレット演出におけるエフェクト表示の移動を開始する前に、ストップスイッチ４２の操作を有効にし、このとき、ストップスイッチ４２の操作を検知すると、ルーレット演出を実行せずに、ストップスイッチ４２の操作に対応する演出を実行することができる。しかし、この場合、遊技者にルーレット演出を見せることができなくなってしまう。

そこで、第１４実施形態では、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、ルーレット演出を開始して、エフェクト表示の移動を開始する。これにより、遊技者に確実にルーレット演出を見せることができる。

【１７９７】

また、第１実施形態で説明したように、最小遊技時間（前回遊技のリール３１の回転開始時から、今回遊技の回転開始時までの最短時間）は、「４．１」秒に設定されている。

そして、第１４実施形態では、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１の操作を検知したときにも、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、ルーレット演出を開始して、エフェクト表示の移動を開始する。

さらに、第１４実施形態では、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１の操作を検知したときにも、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、ルーレット演出を開始して、エフェクト表示の移動を開始する。

これにより、遊技者に確実にルーレット演出を見せることができる。

【１７９８】

また、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する図２０３中「Ｘ０７」のタイミングは、ルーレット演出を開始し、エフェクト表示がすべてのマスを

少なくとも一巡した後のタイミングである。すなわち、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡した後に、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する。
　このように、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する前に、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡するようにすることで、ルーレット演出が実行されていることを遊技者に確実に認識させることができる。
【１７９９】
　また、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する図２０３中「Ｘ０７」のタイミングは、ストップスイッチ４２の操作を有効（図２０３中「Ｘ０８」）にする前のタイミングである。すなわち、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する。
　このように、第１４実施形態では、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、エフェクト表示の移動を開始し、エフェクト表示がすべてのマスを一巡し、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する。
【１８００】
　このため、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、プッシュボタン８６の操作を促すことができるので、ストップスイッチ４２が操作される前にプッシュボタン８６が操作されるようにすることができる。
　また、スタートスイッチ４１が操作され、その後、「３」個のストップスイッチ４２が素早く操作されたとしても、リール３１の全停前（すべてのリール３１の停止時より前、図柄組合せが停止表示される前）に、エフェクト表示の移動を開始し、エフェクト表示がすべてのマスを一巡し、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始することができるので、ルーレット演出が実行されていることを遊技者に確実に認識させることができる。
【１８０１】
　また、第１４実施形態においても、第２実施形態と同様に、「２．２３５」ｍｓごとに、割込み処理を実行可能とされている。
　さらにまた、第２実施形態で説明したように、デジット１（クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）、デジット２（クレジット数表示ＬＥＤ７６の下位桁）、デジット３（獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁）、デジット４（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）、及びデジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）については、図７１のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）により、５割込みを１周期として、ダイナミック点灯させる。
【１８０２】
　このため、デジット１～デジット５がダイナミック点灯で１周する周期は、「２．２３５×５＝１１．１７５」ｍｓである。
　これに対し、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間（周期）「Ｔ１」は、「７５．３」ｍｓである。
　ここで、デジット１～デジット５がダイナミック点灯で１周する周期と、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間（周期）とが一致すると、遊技者の目に負担をかけ、遊技者の目が疲れてしまう可能性を有するが、第１４実施形態では、これらの周期が異なるので、遊技者の目に負担をかけないようにすることができる。
【１８０３】
　図２０４は、マスが「４」個のルーレット演出において、各マスでのエフェクト表示のオン／オフと、各スイッチのオン／オフ等との関係を示すタイムチャートである。
　図２０４中「Ｘ３１」のタイミングでスタートスイッチ４１の操作（オン）が検知されると、図２０４中「Ｘ３２」のタイミングで、マス１でエフェクト表示を行う（オンにする）とともに、リール３１の回転が開始する。
　その後、図２０４中「Ｘ３３」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行う（マス１でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス２でエフェクト表示を行う（オンにする））。

【１８０４】
その後、図２０４中「Ｘ３４」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行う（マス２でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス３でエフェクト表示を行う（オンにする））。
その後、図２０４中「Ｘ３５」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス４に移動するようにエフェクト表示を行う（マス３でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス４でエフェクト表示を行う（オンにする））。
その後、図２０４中「Ｘ３６」のタイミングで、選択しているマスがマス４からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う（マス４でのエフェクト表示をやめる（オフにする）とともに、マス１でエフェクト表示を行う（オンにする））。
【１８０５】
その後、図２０４中「Ｘ３７」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ３８」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ３９」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス４に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ４０」のタイミングで、選択しているマスがマス４からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う。
また、図２０４中「Ｘ３２」のタイミングでリール３１の回転が開始すると、その後、リール３１の回転速度が徐々に加速していき、図２０４中「Ｘ３７」のタイミングでリール３１の回転が定速状態に到達すると、その後、図２０４中「Ｘ３８」のタイミングで、ストップスイッチ４２の操作が有効（受付け可能）になる。
【１８０６】
また、図２０４中「Ｘ４１」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ４２」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ４３」のタイミングで、選択しているマスがマス３からマス４に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ４４」のタイミングで、選択しているマスがマス４からマス１に移動するようにエフェクト表示を行う。
さらに、図２０４中「Ｘ４５」のタイミングで、選択しているマスがマス１からマス２に移動するようにエフェクト表示を行い、図２０４中「Ｘ４６」のタイミングで、選択しているマスがマス２からマス３に移動するようにエフェクト表示を行う。
その後、図２０４に示すように、マス３で停止時のエフェクト表示を行う（マス３の外周が点滅する（点灯と消灯とを繰り返す））。
【１８０７】
また、図２０４中「Ｘ３７」のタイミングで、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始し、その後、図２０４中「Ｘ４５」のタイミングで、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知するまで、「ＰＵＳＨ」の画像表示を継続する。
そして、図２０４中「Ｘ４５」のタイミングで、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、「ＰＵＳＨ」の画像表示を終了（画像を非表示に）し、その後、あらかじめ決定しているマス３で停止時のエフェクト表示を行う（マス３の外周が点滅する（点灯と消灯とを繰り返す））。
【１８０８】
また、マスが「４」個のルーレット演出においても、エフェクト表示の移動を開始するタイミング（図２０４中「Ｘ３２」）は、スタートスイッチ４１の操作（オン）を検知（図２０４中「Ｘ０１」）した後、ストップスイッチ４２の操作を有効（図２０４中「Ｘ３８」）にする前である。すなわち、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、エフェクト表示の移動を開始する。
上述したように、エフェクト表示の移動開始前に、ストップスイッチ４２の操作を有効にし、このとき、ストップスイッチ４２の操作を検知すると、ルーレット演出を実行せずに、ストップスイッチ４２の操作に対応する演出を実行することもできるが、この場合、

遊技者にルーレット演出を見せることができなくなってしまう。
　そこで、マスが「４」個のルーレット演出においても、スタートスイッチ４１の操作の検知時に最小遊技時間を経過していたか否かにかかわらず、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、エフェクト表示の移動を開始する。これにより、遊技者に確実にルーレット演出を見せることができる。
【１８０９】
　また、マスが「４」個のルーレット演出においても、「ＰＵＳＨ」の画像表示開始のタイミング（図２０４中「Ｘ３７」）は、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡した後である。すなわち、マスが「４」個のルーレット演出においても、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡した後に、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する。
　このように、マスが「４」個のルーレット演出においても、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する前に、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡するようにすることで、ルーレット演出が実行されていることを遊技者に確実に認識させることができる。
【１８１０】
　また、マスが「４」個のルーレット演出においても、「ＰＵＳＨ」の画像表示開始のタイミング（図２０３中「Ｘ０７」）は、ストップスイッチ４２の操作を有効（図２０３中「Ｘ０８」）にする前である。すなわち、マスが「４」個のルーレット演出においても、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する。
　このように、マスが「４」個のルーレット演出においても、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、エフェクト表示の移動を開始し、エフェクト表示がすべてのマスを一巡し、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始する。
【１８１１】
　このため、マスが「４」個のルーレット演出においても、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、プッシュボタン８６の操作を促すことができるので、ストップスイッチ４２が操作される前にプッシュボタン８６が操作されるようにすることができる。
　また、スタートスイッチ４１が操作され、その後、「３」個のストップスイッチ４２が素早く操作されたとしても、リール３１の全停前（すべてのリール３１の停止時より前、図柄組合せが停止表示される前）に、エフェクト表示の移動を開始し、エフェクト表示がすべてのマスを一巡し、「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始することができるので、ルーレット演出が実行されていることを遊技者に確実に認識させることができる。
【１８１２】
　また、上述したように、デジット１～デジット５がダイナミック点灯で１周する周期は、「１１．１７５」ｍｓである。
　これに対し、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間（周期）「Ｔ１’」は、「１００．４」ｍｓである。
　このように、デジット１～デジット５がダイナミック点灯で１周する周期と、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間（周期）とが異なるので、遊技者の目に負担をかけないようにすることができる。
【１８１３】
　次に、図２０５～図２０８を参照して、設定値に関する演出について説明する。
　図２０５は、第１４実施形態における設定値の種類と出玉率を示す図である。
　「設定値」は、遊技者の有利度に関するものであり、第１４実施形態では、図２０５に示すように、設定１～設定６の６段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、出玉率が高くなるようにすることにより、遊技者の有利度が高くなるようにしている。このため、第１４実施形態では、設定１は、遊技者にとって最も不利な設定値となり、設定６は、遊技者にとって最も有利な設定値となる。
　なお、「設定１」と設定値「１」とは同義である。「設定２」～「設定６」についても

同様である。
　また、「出玉率」は、「払出し枚数／ベット枚数」を意味する。
【１８１４】
　図１９３に示すように、メイン制御基板５０には、設定キー挿入口１５１を有する設定キースイッチ１５２と、設定変更（リセット）スイッチ１５３とが設けられている。
　設定キースイッチ１５２は、設定キー挿入口１５１から所定の設定キーが挿入され、時計回りに「９０」度回転させるとオンになるスイッチである。
　設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねたスイッチである。設定変更スイッチは、設定変更状態（設定変更モード）において設定値を変更するときに操作されるスイッチである。また、リセットスイッチは、発生したエラーの除去後、エラー発生前の状態に復帰させるときに操作されるスイッチである。
　なお、設定変更スイッチとリセットスイッチとを一体としてもよいが、設定変更スイッチとリセットスイッチとを別々に設けてもよい。
【１８１５】
　電源がオフの状態で、設定キースイッチ１５２をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定値を変更可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行する。
　設定変更状態に移行すると、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。
　また、設定値を変更するときは、設定変更（リセット）スイッチ１５３を操作する。設定変更状態において設定変更（リセット）スイッチ１５３を「１」回操作するごとに設定値が「＋１」される。具体的には、設定変更状態において設定変更（リセット）スイッチ１５３を１回操作するごとに、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される設定値が「１」→「２」→・・・→「５」→「６」→「１」→・・・のように変化する。
【１８１６】
　そして、スタートスイッチ４１を操作すると、設定値表示ＬＥＤ７３に表示されている設定値で確定する。
　また、図５４に示すように、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」は、設定値データ（_NB_RANK）の記憶領域とされている。設定値が「Ｎ」のときは、設定値データとして「Ｎ－１」が記憶される。たとえば、設定値が「１」のときは、設定値データとして「０」が記憶され、設定値が「２」のときは、設定値データとして「１」が記憶される。
　そして、設定変更状態においてスタートスイッチ４１を操作し、設定値表示ＬＥＤ７３に表示されている設定値で確定させると、確定させた設定値に対応する設定値データがＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶される。たとえば、設定値を「６」で確定させると、設定値データとして「５」がＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶される。
　なお、設定値表示ＬＥＤ７３には、設定値データに「１」を加算した「Ｎ」が設定値として表示される。
　すなわち、設定値表示ＬＥＤ７３には、設定値データに対応した情報が表示される。換言すれば、ＲＷＭ５３の設定値データの記憶領域には、設定値表示ＬＥＤ７３に表示されている設定値に対応した設定値データが記憶される。
【１８１７】
　そして、設定キーを反時計回りに「９０」度回転させて、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定変更状態が終了して、変更後の設定値で立ち上げ処理が行われる。
　また、設定変更状態が終了すると、設定値表示ＬＥＤ７３に表示されている設定値も消灯する。
　このように、設定値を変更するときは、設定変更状態にしてから、設定変更（リセット）スイッチ１５３を操作する。そして、所望の設定値を設定値表示ＬＥＤ７３に表示させた状態で、スタートスイッチ４１を操作して、設定値を確定させる。その後、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定変更状態が終了して、変更後の設定値で立ち上げ処理が行われる。
【１８１８】

また、メイン制御基板５０は、設定変更状態が終了すると、設定値を示す設定値コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
さらに、メイン制御基板５０は、電源投入時や電源断処理時にも、設定値コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
このため、サブ制御基板８０側では、メイン制御基板５０側で設定された設定値を判断することができるので、設定値に応じた演出を出力可能とされている。
また、電源がオンの状態で、設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定値の変更はできないが、設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。
【１８１９】
第１４実施形態においても、第１実施形態と同様に、遊技区間として、通常区間（非有利区間）と有利区間とを備えている。
「通常区間」とは、指示機能を作動させない（ストップスイッチ４２の操作情報を報知しない、ＡＴを実行しない）遊技区間である。
「有利区間」とは、指示機能を作動させることが可能な（ストップスイッチ４２の操作情報を報知可能な、ＡＴを実行可能な）遊技区間である。
通常区間において、有利区間に移行させるか否かを役抽選手段６１の抽選結果等により決定する。また、有利区間において、ストップスイッチ４２の操作情報を報知可能なＡＴ（報知遊技状態）に移行させるか否かを抽選等により決定する。
【１８２０】
さらに、有利区間の終了条件は、差数カウンタ値（有利区間中の差枚数）が所定値（たとえば「２４００」）を超えたこと、有利区間クリアカウンタ値（有利区間の残り遊技回数）が「０」になったこと、又はＡＴが終了したことに設定されている。なお、ＡＴは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になると終了する。
すなわち、有利区間中の差枚数が所定枚数（たとえば「２４００」枚）を超えるか、有利区間の残り遊技回数が「０」になるか、又はＡＴが終了すると、有利区間は終了し、通常区間かつ非ＡＴに移行する。
また、ＡＴ中に、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか、有利区間の残り遊技回数が「０」になると、ＡＴの残り遊技回数が「０」にならなくても、有利区間の終了と同時にＡＴを終了し、通常区間かつ非ＡＴに移行する。
【１８２１】
また、第１４実施形態では、有利区間中の遊技状態として、ストップスイッチ４２の操作情報を報知可能なＡＴ（報知遊技状態）と、ＡＴに移行する確率が所定確率の非ＡＴ（通常遊技状態）と、ＡＴに移行する確率が非ＡＴより高いＣＺ（チャンスゾーン／高確率遊技状態）とを備えている。
非ＡＴにおいて、役抽選手段６１でレア役当選時にＣＺに移行させるか否かを決定するＣＺ抽選を行う。そして、ＣＺ抽選に当選すると、非ＡＴからＣＺに移行させる。
また、第１４実施形態では、ＣＺ抽選の当選確率は合算で「１／１２０」に設定されている。すなわち、第１４実施形態では、非ＡＴにおいて「１２０」回遊技を実行すると、ＣＺに移行することが期待できる。換言すると、非ＡＴの開始からＣＺに移行するまでの遊技回数の期待値は「１２０」回となる。
【１８２２】
また、ＣＺ中は、毎遊技、ＡＴに移行させるか否かを決定するＡＴ抽選を行う。そして、ＡＴ抽選に当選したときは、所定遊技回数の前兆を経て、ＡＴに移行させる。
なお、ＣＺ中は、毎遊技、ポイントを付与するか否かを決定するポイント抽選を行い、ポイント抽選で獲得したポイントの累計が所定値に到達すると、所定遊技回数の前兆を経て、ＡＴに移行させるようにしてもよい。
また、ＣＺの最終遊技でＡＴ抽選を行い、ＡＴ抽選で当選したときは、所定遊技回数の前兆を経て、ＡＴに移行させるようにしてもよい。
なお、ＣＺは、ＣＺの残り遊技回数が「０」になると終了する。
また、ＡＴに移行せずにＣＺを終了すると、その後、非ＡＴに戻る。

【１８２３】
　第１４実施形態では、ＣＺからＡＴに移行する確率は「１／４」に設定されている。すなわち、第１４実施形態では、ＣＺに「４」回移行すると、そのうち「３」回はＡＴに移行せずに終了して非ＡＴに戻るが、「１」回はＡＴに移行することが期待できる。
　ＣＺ抽選の当選確率は合算で「１／１２０」であるので、非ＡＴからＣＺを経てＡＴに移行する確率は、「（１／４）×（１／１２０）＝１／４８０」となる。
　さらに、第１４実施形態では、非ＡＴにおいて役抽選手段６１で所定のレア役に当選すると、ＣＺを経ることなく、非ＡＴからＡＴに移行する（いわゆるＡＴ直撃）。
　そして、第１４実施形態では、非ＡＴの開始からＡＴに移行する確率は、非ＡＴからＣＺを経てＡＴに移行する確率と、非ＡＴからＣＺを経ずにＡＴに移行する（いわゆるＡＴ直撃）確率とを合算して、「１／４７０」となるように構成されている。
【１８２４】
　このため、第１４実施形態では、非ＡＴの開始から「４７０」回遊技を実行すると、ＡＴに移行することが期待できる。換言すると、非ＡＴの開始からＡＴに移行するまでの遊技回数の期待値は「４７０」回となる。
　加えて、第１４実施形態では、非ＡＴにおいてＡＴに当選することなく非ＡＴの開始からの遊技回数が天井遊技回数（１５００回）に到達したときは、ＡＴに移行させるように構成されている。
【１８２５】
　また、第１４実施形態では、「１」回のＡＴの開始から終了までにおけるメダルの獲得枚数（純増枚数）の期待値は「６００」枚とされている。
　さらにまた、第１４実施形態では、ＡＴ中の１遊技あたりのメダルの獲得枚数（純増枚数）の期待値は「３」枚とされている。
　以上より、第１４実施形態では、「１」回のＡＴの開始から終了までの遊技回数の期待値は「６００÷３＝２００」回となる。
　そして、非ＡＴの開始からＡＴに移行するまでの遊技回数の期待値は「４７０」回であり、「１」回のＡＴの開始から終了までの遊技回数の期待値は「２００」回であるから、非ＡＴの開始からＡＴ終了までの遊技回数の期待値は「４７０＋２００＝６７０」回となる。
【１８２６】
　また、ホールの開店から閉店まで終日遊技を行うと、「１００００」回程度、遊技を行うことができる。
　上述したように、最小遊技時間は「４．１」秒に設定されているため、「１」時間に最大で「３６００÷４．１　８７８」回遊技を行うことができる。
　よって、ホールの開店から閉店まで「１２」時間であれば、最大で「８７８×１２＝１０５３６」回遊技を行うことができる。
　また、ホールの開店から閉店まで「１３」時間であれば、最大で「８７８×１３＝１１４１４」回遊技を行うことができる。
　さらにまた、ホールの開店から閉店まで「１４」時間であれば、最大で「８７８×１４＝１２２９２」回遊技を行うことができる。
　このため、ホールの開店から閉店まで終日遊技を行うと、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットを「１００００÷６７０　１５」回程度繰り返し実行することができる。
　また、第１４実施形態では、ＣＺが終了してＡＴには移行せずに非ＡＴに移行するときは、画像表示装置２３にＣＺ終了画面を表示し、ＡＴ終了時には、画像表示装置２３にＡＴ終了画面を表示する。なお、ＣＺが終了してＡＴに移行するときは、画像表示装置２３にＣＺ終了画面は表示しない。
【１８２７】
　そして、非ＡＴの開始からＣＺを経てＡＴに移行するときは、ＣＺに「４」回移行し、そのうち「３」回はＡＴに移行せずに終了して非ＡＴに戻るが、「１」回はＡＴに移行することが期待できるから、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「３」回で、ＡＴ終了画面

の表示回数の期待値は「１」回となる。
　また、天井遊技回数に到達してＡＴに移行するときは、ＣＺの移行回数の期待値が「１５００÷１２０＝１２．５」回で、ＡＴの移行回数の期待値が「１」回となるから、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「１２．５」回で、ＡＴ終了画面の表示回数の期待値は「１」回となる。
　さらに、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットを「１５」回程度繰り返し実行することから、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「３×１５＝４５」回で、ＡＴ終了画面の表示回数の期待値は「１×１５＝１５」回となる。
【１８２８】
　図２０６は、設定値に関する演出用の置数表を示す図である。
　図２０６中（１）は、ＣＺ終了時における設定値に関する演出用の置数表を示す。
　図２０６中（２）は、有利区間の終了条件以外の所定条件を満たしてＡＴが終了するときの設定値に関する演出用の置数表を示す。
　図２０６中（３）は、有利区間の終了条件を満たしてＡＴが終了するときの設定値に関する演出用の置数表を示す。
【１８２９】
　なお、「有利区間の終了条件以外の所定条件を満たしてＡＴが終了するとき」とは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときを意味する。
　また、「有利区間の終了条件を満たしてＡＴが終了するとき」とは、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか、又は有利区間の残り遊技回数が「０」になることにより、ＡＴの残り遊技回数が「０」にならなくても、有利区間の終了と同時にＡＴが終了するときを意味する。
【１８３０】
　第１４実施形態では、図２０６中（１）～（３）に示すように、ＣＺ終了時に、ＣＺ終了画面において、設定値に関する演出を実行可能とされているとともに、ＡＴ終了時に、ＡＴ終了画面において、設定値に関する演出を実行可能とされている。
　また、第１４実施形態では、図２０６中（１）～（３）に示すように、設定値に関する演出として、設定関連演出、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、設定２否定演出を実行可能とされている。
【１８３１】
　ＣＺ終了時には、図２０６中（１）に示す置数表を用いて設定演出抽選を行い、この設定演出抽選で決定した演出をＣＺ終了画面において出力する。たとえば、設定６確定演出に決定したときは、ＣＺ終了画面において設定６確定演出を出力する。
　同様に、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了したときは、図２０６中（２）に示す置数表を用いて設定演出抽選を行う。また、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了したときは、図２０６中（３）に示す置数表を用いて設定演出抽選を行う。そして、決定した演出をＡＴ終了画面において出力する。
【１８３２】
　「設定関連演出」は、設定値を示すものではないが、高設定であることを遊技者に期待させる内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定関連演出は、設定値が「１」～「６」のいずれであるときも実行可能となる。このため、設定関連演出は、設定値が「１」であるときも実行可能となる。また、図２０６中（１）～（３）に示すように、設定値が高くなるにしたがって、設定関連演出の実行確率が低くなる。そして、設定関連演出が実行されても、その内容から、設定値を特定することはできず、また、設定値の範囲など、設定値に関する情報も特定することはできない。
　「設定２以上確定演出」は、設定値が「２」以上であることを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定２以上確定演出は、設定値が「１」のとき

に実行されることはなく、設定値が「２」～「６」のいずれかであるときに実行可能となる。そして、設定２以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「２」～「６」のいずれかであることがわかる。

【１８３３】

「設定３以上確定演出」は、設定値が「３」以上であることを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定３以上確定演出は、設定値が「１」又は「２」のときに実行されることはなく、設定値が「３」～「６」のいずれかであるときに実行可能となる。そして、設定３以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「３」～「６」のいずれかであることがわかる。

「設定４以上確定演出」は、設定値が「４」以上であることを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定４以上確定演出は、設定値が「１」～「３」のときに実行されることはなく、設定値が「４」～「６」のいずれかであるときに実行可能となる。そして、設定４以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「４」～「６」のいずれかであることがわかる。

【１８３４】

「設定５以上確定演出」は、設定値が「５」以上であることを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定５以上確定演出は、設定値が「１」～「４」のときに実行されることはなく、設定値が「５」又は「６」のときに実行可能となる。そして、設定５以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「５」又は「６」であることがわかる。

「設定６確定演出」は、設定値が「６」であることを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定６確定演出は、設定値が「１」～「５」のときに実行されることはなく、設定値が「６」のときに実行可能となる。そして、設定６確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「６」であることがわかる。

【１８３５】

「偶数設定確定演出」は、設定値が偶数（「２」、「４」又は「６」）であることを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、偶数設定確定演出は、設定値が奇数（「１」、「３」又は「５」）のときに実行されることはなく、設定値が偶数のときに実行可能となる。そして、偶数設定確定演出が実行されると、その内容から、設定値が偶数であることがわかる。

「設定２否定演出」は、設定値が「２」でないことを示す内容の演出である。図２０６中（１）～（３）に示すように、設定２否定演出は、設定値が「２」のときに実行されることはなく、設定値が「１」又は「３」～「６」のいずれかであるときに実行可能となる。そして、設定２否定演出が実行されると、その内容から、設定値が「２」でないことがわかる。

【１８３６】

また、設定２以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「２」～「６」のいずれかであることがわかることから、設定２以上確定演出は、設定値が「２」～「６」のいずれかであることを特定可能な演出である。

さらにまた、設定３以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「３」～「６」のいずれかであることがわかることから、設定３以上確定演出は、設定値が「３」～「６」のいずれかであることを特定可能な演出である。

さらに、設定４以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「４」～「６」のいずれかであることがわかることから、設定４以上確定演出は、設定値が「４」～「６」のいずれかであることを特定可能な演出である。

【１８３７】

また、設定５以上確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「５」又は「６」のいずれかであることがわかることから、設定５以上確定演出は、設定値が「５」又は「６」のいずれかであることを特定可能な演出である。

さらにまた、設定６確定演出が実行されると、その内容から、設定値が「６」であるこ

とがわかることから、設定６確定演出は、設定値が「６」であることを特定可能な演出である。
さらに、偶数設定確定演出が実行されると、その内容から、設定値が偶数（「２」、「４」又は「６」のいずれか）であることがわかることから、偶数設定確定演出は、設定値が偶数（「２」、「４」又は「６」のいずれか）であることを特定可能な演出である。
【１８３８】
また、設定２否定演出が実行されると、その内容から、設定値が「２」でないことがわかることから、設定２否定演出は、設定値が「２」でないことを特定可能な演出である。
そして、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、設定２否定演出を総称して、設定値に関する情報を特定可能な演出と称する。
なお、設定６のときに、高確率（１００％未満）で、所定の設定関連演出を実行可能とすることができる。そして、所定の設定関連演出を高確率で実行することにより、設定６ではないかと遊技者に推測させることができる。しかし、所定の設定関連演出を高確率で実行しても、所定の設定関連演出の内容からは、設定値を特定することはできず、また、設定値の範囲など、設定値に関する情報も特定することはできない。よって、このような所定の設定関連演出は、設定値に関する情報を特定可能な演出ではない。
【１８３９】
また、設定５以上確定演出及び偶数設定確定演出の双方が実行されると、設定６確定演出が実行されなくても、設定値が「６」であることがわかる（特定可能である）。
たとえば、１回目のＣＺ終了時に、ＣＺ終了画面において、設定５以上確定演出が実行され、２回目のＣＺ終了時に、ＣＺ終了画面において、偶数設定確定演出が実行されたとする。この場合、１回目のＣＺ終了時には、設定値が「６」であることはわからないが、２回目のＣＺ終了時に、設定６確定演出が実行されなくても、設定値が「６」であることがわかる（特定可能である）。
なお、設定５以上確定演出及び偶数設定確定演出の双方が実行されるとは、設定５以上確定演出及び偶数設定確定演出が同時に実行されることを意味するものではない。
【１８４０】
また、設定２否定演出及び偶数確定演出の双方が実行されると、設定値が「４」又は「６」のいずれかであることがわかる（特定可能である）。
さらにまた、設定３以上確定演出及び偶数確定演出の双方が実行されると、設定値が「４」又は「６」のいずれかであることがわかる（特定可能である）。
さらに、設定４以上確定演出及び偶数確定演出の双方が実行されると、設定値が「４」又は「６」のいずれかであることがわかる（特定可能である）。
このように、すべての設定値のうちいずれか１つの設定値であることを特定できるのではなく、すべての設定値のうちいずれか１以上の設定値でないことを特定できることも、設定値を特定可能であると称する。
たとえば、設定１、設定２、設定３及び設定５のいずれでもない（設定４又は設定６のいずれかである）ことを特定できることも、設定値を特定可能であると称する。
【１８４１】
図２０６中（１）に示すように、設定６で、ＣＺ終了時に、設定６確定演出の実行確率は「１／１００」であり、設定５以上確定演出の実行確率は「２／１００」であり、偶数設定確定演出の実行確率は「５／１００」である。
また、図２０６中（２）に示すように、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定６確定演出の実行確率は「５／１００」であり、設定５以上確定演出の実行確率は「４／１００」であり、偶数設定確定演出の実行確率は「１０／１００」である。
【１８４２】
さらに、上述したように、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「４５」回であり、ＡＴ終了画面の表示回数の期待値は

「１５」回である。
　このため、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、設定６確定演出の実行回数の期待値は、「（１／１００）×４５＋（５／１００）×１５＝１．２」回である。
　また、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、設定５以上確定演出の実行回数の期待値は、「（２／１００）×４５＋（４／１００）×１５＝１．５」回である。
　さらにまた、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、偶数設定確定演出の実行回数の期待値は、「（５／１００）×４５＋（１０／１００）×１５＝３．７５」回である。
【１８４３】
　以上より、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、設定５以上確定演出の実行回数の期待値は「１．５」回であり、設定６確定演出の実行回数の期待値「１．２」回より多い。
　よって、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、設定５以上確定演出の実行頻度は、設定６確定演出の実行頻度より高い。
　また、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、偶数設定確定演出の実行回数の期待値は「３．７５」回であり、設定６確定演出の実行回数の期待値「１．２」回より多い。
　よって、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、偶数設定確定演出の実行頻度は、設定６確定演出の実行頻度より高い。
　このように、終日遊技を行うと、設定５以上確定演出及び偶数設定確定演出の実行頻度が、設定６確定演出の実行頻度より高くなる。
　これにより、終日遊技を行うことによる利点を遊技者に提供することができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８４４】
　また、図２０６中（２）に示すように、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定６確定演出の実行確率は、「５／１００」である。
　これに対し、図２０６中（３）に示すように、設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定６確定演出の実行確率は、「７／１００」である。
　このように、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときより、設定６確定演出の実行確率が高い。
【１８４５】
　また、図２０６中（２）に示すように、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（５＋４＋４＋４＋５＋１０＋９）／１００＝４１／１００」である。
　これに対し、図２０６中（３）に示すように、設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（７＋６＋６＋６＋７＋１２＋１１）／１００＝５５／１００」である。
　このように、設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときより、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率が高い。
【１８４６】

また、図２０６中（２）に示すように、設定２、設定４、又は設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、偶数設定確定演出の実行確率は、「１０／１００」である。
これに対し、図２０６中（３）に示すように、設定２、設定４、又は設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、偶数設定確定演出の実行確率は、「１２／１００」である。
このように、設定２、設定４、又は設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときより、偶数設定確定演出の実行確率が高い。

【１８４７】

また、図２０６中（２）に示すように、設定５で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定５以上確定演出の実行確率は、「４／１００」である。
これに対し、図２０６中（３）に示すように、設定５で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定５以上確定演出の実行確率は、「６／１００」である。
このように、設定５で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になることによりＡＴが終了するときより、設定５以上確定演出の実行確率が高い。

【１８４８】

また、図２０６中（２）に示すように、設定５で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（６＋１０＋４＋４＋８）／１００＝３２／１００」である。
これに対し、図２０６中（３）に示すように、設定５で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（８＋１２＋６＋６＋１０）／１００＝４２／１００」である。
このように、設定５で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときより、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、又は設定２否定演出の実行確率が高い。

【１８４９】

以上説明したように、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときより、何らかの設定確定演出の実行確率が高い。
そして、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するという遊技者にとって達成感のある状況で、何らかの設定確定演出が実行されやすくすることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【１８５０】

また、図２０６中（１）に示すように、ＣＺ終了時には、設定２否定演出の実行確率は、設定１のときは「１／１００」であり、設定３のときは「２／１００」であり、設定４のときは「３／１００」であり、設定５のときは「４／１００」であり、設定６のときは「５／１００」である。
このように、ＣＺ終了時には、設定値が高くなるにしたがって、設定２否定演出の実行確率が高くなる。

【１８５１】

また、図２０６中（２）に示すように、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２否定演出の実行確率は、設定１のときは「５／１００」であり、設定３のときは「６／１００」であり、設定４のときは「７／１００」であり、設定５のと

きは「８／１００」であり、設定６のときは「９／１００」である。
　このように、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときも、ＣＺ終了時と同様に、設定値が高くなるにしたがって、設定２否定演出の実行確率が高くなる。
【１８５２】
　また、図２０６中（３）に示すように、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２否定演出の実行確率は、設定１のときは「７／１００」であり、設定３のときは「８／１００」であり、設定４のときは「９／１００」であり、設定５のときは「１０／１００」であり、設定６のときは「１１／１００」である。
　このように、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときも、ＣＺ終了時と同様に、設定値が高くなるにしたがって、設定２否定演出の実行確率が高くなる。
　以上説明したように、設定値が高くなるにしたがって、設定２否定演出の実行確率が高くなることにより、遊技者が設定値を判断しやすくなるようにして、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【１８５３】
　また、上述したように、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「４５」回である。
　さらにまた、図２０６中（１）に示すように、設定６で、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率は、「１／１００」である。
　さらに、図２０６中（１）に示すように、設定６で、ＣＺ終了時における設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（３＋２＋２＋２＋１＋５＋５）／１００＝２０／１００＝１／５」である。
【１８５４】
　ここで、「１００００」回遊技を行った場合におけるＣＺ終了画面の表示回数の期待値を「Ｍ１」とする。
　また、設定６で、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率を「１／Ｐ１」とする。
　さらにまた、設定６で、ＣＺ終了時における設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率を「１／Ｑ１」とする。
　この場合、「Ｍ１」＝「４５」であり、「Ｐ１」＝「１００」であり、「Ｑ１」＝「５」であるから、「Ｑ１＜Ｍ１＜Ｐ１」となる。
【１８５５】
　これにより、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されれば、設定６確定演出が実行されることは期待できないが、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できる。
　よって、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８５６】
　また、上記とは逆に、「Ｑ１＞Ｍ１＞Ｐ１」となるように、設定値に関する演出用の各置数を設定することもできる。
　この場合、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されれば、上記とは逆に、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できないが、設定６確定演出が実行されることは期待できる。
　このようにしても、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。

【１８５７】
　また、上述したように、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、ＡＴ終了画面の表示回数の期待値は、「１５」回である。
　さらにまた、図２０６中（２）に示すように、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定６確定演出の実行確率は、「５／１００＝１／２０」である。
　さらに、図２０６中（２）に示すように、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（５＋４＋４＋４＋５＋１０＋９）／１００＝４１／１００　１／２．４」である。
【１８５８】
　ここで、「１００００」回遊技を行った場合におけるＡＴ終了画面の表示回数の期待値を「Ｍ２」とする。
　また、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときにおける設定６確定演出の実行確率を「１／Ｐ２」とする。
　さらにまた、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときにおける設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率を「１／Ｑ２」とする。
　この場合、「Ｍ２」＝「１５」であり、「Ｐ２」＝「２０」であり、「Ｑ２」＝「２．４」であるから、「Ｑ２＜Ｍ２＜Ｐ２」となる。
【１８５９】
　これにより、ＡＴ終了画面が「Ｍ２」回表示されれば、設定６確定演出が実行されることは期待できないが、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できる。
　よって、ＡＴ終了画面が「Ｍ２」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８６０】
　また、上記とは逆に、「Ｑ２＞Ｍ２＞Ｐ２」となるように、設定値に関する演出用の各置数を設定することもできる。
　この場合、ＡＴ終了画面が「Ｍ２」回表示されれば、上記とは逆に、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できないが、設定６確定演出が実行されることは期待できる。
　このようにしても、ＡＴ終了画面が「Ｍ２」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８６１】
　また、上述したように、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットを「１５」回程度繰り返し実行する。
　さらにまた、上述したように、非ＡＴの開始からＣＺを経てＡＴに移行するときは、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「３」回で、ＡＴ終了画面の表示回数の期待値は「１」回である。このため、設定６で、非ＡＴの開始からＣＺを経てＡＴに移行するときは、設定６確定演出の実行確率は、「（１／１００）×３＋（５／１００）＝８／１００＝１／１２．５」となる。
【１８６２】
　ここで、「１００００」回遊技を行った場合における非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットの実行回数を「Ｍ３」とする。
　また、設定６で、非ＡＴの開始からＣＺを経てＡＴに移行するときにおける設定６確定

演出の実行確率を「１／Ｐ３」とする。
　この場合、「Ｍ３」＝「１５」であり、「Ｐ３」＝「１２．５」であるから、「Ｐ３＜Ｍ３」となる。
　これにより、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットが「Ｍ３」回実行されれば、設定６確定演出が実行されることを期待できる。
　よって、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットが「Ｍ３」回実行されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８６３】
　また、上記とは逆に、「Ｐ３＞Ｍ３」となるように、設定値に関する演出用の各置数を設定することもできる。
　この場合、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットが「Ｐ３」回実行されれば、設定６確定演出が実行されることを期待できる。
　よって、非ＡＴの開始からＡＴ終了までのセットが「Ｐ３」回実行されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８６４】
　また、上述したように、天井遊技回数に到達してＡＴに移行するときは、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「１２．５」回である。
　さらにまた、上述したように、設定６で、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率は、「１／１００」である。
　さらに、上述したように、設定６で、ＣＺ終了時における設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「（３＋２＋２＋２＋１＋５＋５）／１００＝２０／１００＝１／５」である。
【１８６５】
　ここで、天井遊技回数に到達してＡＴに移行するときにおけるＣＺ終了画面の表示回数の期待値を「Ｍ４」とする。
　また、設定６で、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率を「１／Ｐ１」とする。
　さらにまた、設定６で、ＣＺ終了時における設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率を「１／Ｑ１」とする。
　この場合、「Ｍ４」＝「１２．５」であり、「Ｐ１」＝「１００」であり、「Ｑ１」＝「５」であるから、「Ｑ１＜Ｍ４＜Ｐ１」となる。
【１８６６】
　これにより、ＣＺ終了画面が「Ｍ４」回表示されれば、設定６確定演出が実行されることは期待できないが、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できる。
　よって、ＣＺ終了画面が「Ｍ４」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８６７】
　また、上記とは逆に、「Ｑ１＞Ｍ４＞Ｐ１」となるように、設定値に関する演出用の各置数を設定することもできる。
　この場合、ＣＺ終了画面が「Ｍ４」回表示されれば、上記とは逆に、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できないが、設定６確定演出が実行されることは期待できる。
　このようにしても、ＣＺ終了画面が「Ｍ４」回表示されるまで遊技を継続しようと動機

づけることができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１８６８】
次に、設定値に関する演出としての設定上げ確定演出について説明する。
「設定上げ確定演出」は、電源断後の設定値が電源断前の設定値より有利な設定値であることを示す内容の演出である。
たとえば、電源断前の設定値が「１」であり、電源断後の設定値が「６」であるときは、電源断前より電源断後の方が有利な設定値であるから、設定上げ確定演出を実行可能となる。
また、電源断前の設定値が「１」であり、電源断後の設定値が「２」であるときや、電源断前の設定値が「５」であり、電源断後の設定値が「６」であるときも、電源断前より電源断後の方が有利な設定値であるから、設定上げ確定演出を実行可能となる。
【１８６９】
これに対し、電源断前の設定値が「６」であり、電源断後の設定値が「１」であるときは、電源断前より電源断後の方が不利な設定値であるから、設定上げ確定演出を実行しない。
また、電源断前の設定値が「６」であり、電源断後の設定値が「５」であるときや、電源断前の設定値が「２」であり、電源断後の設定値が「１」であるときも、電源断前より電源断後の方が不利な設定値であるから、設定上げ確定演出を実行しない。
さらにまた、電源断前の設定値が「６」であり、電源断後の設定値が「６」であるときや、電源断前の設定値が「１」であり、電源断後の設定値が「１」であるときは、電源断の前後で設定値が同一であり、電源断前より電源断後の方が有利な設定値になっているわけではないから、設定上げ確定演出を実行しない。
【１８７０】
設定上げ確定演出が実行されても、その内容から、いずれの設定値であるかまでは特定することができない。
ただし、電源断後の設定値が「１」であるときに設定上げ確定演出が実行されることはないから、設定上げ確定演出が実行されたときは、少なくとも設定値が「１」でないことはわかる。すなわち、設定２以上である（設定１ではない）ことは特定できる。このため、設定上げ確定演出は、設定値に関する情報を特定可能な演出の１つである。
また、第１４実施形態では、ＣＺ終了時に、ＣＺ終了画面において、設定上げ確定演出を実行可能とされているとともに、ＡＴ終了時に、ＡＴ終了画面において、設定上げ確定演出を実行可能とされている。
【１８７１】
上述したように、メイン制御基板５０は、設定変更状態が終了すると、設定値を示す設定値コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
さらに、メイン制御基板５０は、電源投入時や電源断処理時にも、設定値コマンドをサブ制御基板８０に送信する。
このため、サブ制御基板８０側では、メイン制御基板５０側で設定された設定値を判断することができるので、設定値に応じた演出を出力可能とされている。
また、サブ制御基板８０は、設定値コマンドを受信したときは、設定値と日時情報とを紐付けて設定値履歴としてＲＷＭ８３の所定記録領域に記憶する。
これにより、電源断の前後の設定値を記憶可能とし、さらには、電源断の前後の設定値を比較可能としている。
【１８７２】
図２０７は、第１４実施形態におけるサブ制御基板８０による設定上げ確定演出処理を示すフローチャートである。
設定上げ確定演出処理は、サブ制御基板８０において、ＣＺ終了時やＡＴ終了時に実行されるものである。
設定上げ確定演出処理を開始すると、サブ制御基板８０は、まず、ステップＳ４２１において、設定上げ確定演出抽選を実行する。この設定上げ確定演出抽選は、設定上げ確定

演出を実行するか否かを決定する抽選である。設定上げ確定演出抽選を実行すると、次のステップＳ４２２に進む。

【１８７３】

ステップＳ４２２では、サブ制御基板８０は、設定上げ確定演出抽選で当選したか否かを判断する。ここで、設定上げ確定演出抽選で当選した（Ｙｅｓ）と判断したときは、次のステップＳ４２３に進む。これに対し、設定上げ確定演出抽選で当選していない（非当選となった）（Ｎｏ）と判断したときは、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ４２３に進むと、サブ制御基板８０は、電源断の前後の設定値を比較する。上述したように、サブ制御基板８０は、ＲＷＭ８３の所定記憶領域に設定値履歴を記憶しており、この設定値履歴を参照して、電源断の前後の設定値を比較する。そして、次のステップＳ４２４に進む。

【１８７４】

ステップＳ４２４では、サブ制御基板８０は、電源断前より電源断後の方が有利な設定値であるか否かを判断する。そして、電源断前より電源断後の方が有利な設定値である（Ｙｅｓ）と判断したときは、次のステップＳ４２５に進む。これに対し、電源断前より電源断後の方が有利な設定値でない（不利な設定値である、又は同一の設定値である）（Ｎｏ）と判断したときは、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ４２５に進むと、サブ制御基板８０は、設定上げ確定演出を出力する。具体的には、たとえば、サブ制御基板８０は、設定上げ確定演出として、設定値が上がったことを示す内容の画像を画像表示装置２３に表示する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【１８７５】

このように、電源断の前後の設定値を比較して、電源断前より電源断後の方が有利な設定値であるときは、そのことを示す内容の設定上げ確定演出を出力することにより、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

なお、電源断の前後の設定値を比較するのではなく、前日の設定値と当日の設定値とを比較し、前日の設定値より当日の設定値の方が有利な設定値であるときは、設定上げ確定演出を出力するようにしてもよい。

この場合、ＲＷＭ８３の所定記憶領域に記憶した設定値履歴と、サブ制御基板８０に搭載された内部時計とを参照して、前日の設定値と当日の設定値とを比較することができる。

また、ＲＷＭ８３の設定値履歴に、前日の設定値や当日の設定値が複数記憶されているときは、前日の最後の設定値と、当日の最新の設定値とを比較するようにしてもよい。そして、前日の最後の設定値より、当日の最新の設定値の方が有利な設定値であるときは、設定上げ確定演出を出力するようにしてもよい。

このようにしても、設定上げ確定演出を出力することにより、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１８７６】

次に、出玉率が「９０」％未満であり、遊技者にとって最も不利な設定Ｌについて説明する。

「設定Ｌ」は、出玉率が「９０」％未満となるように役抽選テーブルの置数が割り振られた設定値であって、遊技者にとって最も不利となる設定値である。

図２０８は、設定３をなくし、その代わりに設定Ｌを設けた場合における設定値の種類と出玉率を示す図である。

図２０８に示すように、設定Ｌにおける出玉率は「８５．５」％であり、設定１より遊技者にとって不利になっている。このため、図２０８では、設定Ｌは、遊技者にとって最も不利な設定値である。

なお、設定３をなくし、その代わりに設定Ｌを設けても、設定６が遊技者にとって最も有利な設定値であることに変わりはない。

第１４実施形態では、設定Ｌは、設定１と比較して、出玉率が極端に低くなっている。

設定Ｌで終日遊技を行うと、「９９」％の確率で遊技者が負ける（収支がマイナスになる、メダルのベット枚数が払出し枚数を上回る）。

【１８７７】

図２０８では、設定値は、出玉率が低いものから順に、設定Ｌ、設定１、設定２、設定４、設定５、設定６の「６」段階となっている。

設定Ｌは、出玉率が最も低く、設定１は、出玉率が２番目に低く、設定２は、出玉率が３番目に低い。

また、出玉率が最も低い設定Ｌと、出玉率が２番目に低い設定１とで、出玉率の差は「９．６」である。すなわち、設定Ｌと設定１との出玉率の差は「９．６」である。

さらに、出玉率が２番目に低い設定１と、出玉率が３番目に低い設定２とで、出玉率の差は「１．８」である。すなわち、設定１と設定２との出玉率の差は「１．８」である。

そして、設定Ｌと設定１との出玉率の差は、設定１と設定２との出玉率の差よりはるかに大きい。

このように、設定Ｌは、出玉率が最も低いだけでなく、設定Ｌと設定１との出玉率の差が、設定１と設定２との出玉率の差よりはるかに大きいものである。

【１８７８】

また、設定２と設定４との出玉率の差は「３．９」であり、設定４と設定５との出玉率の差は「１．８」であり、設定５と設定６との出玉率の差は「２．６」である。

このように、設定Ｌと設定１との出玉率の差は、隣り合う２つの設定値での出玉率の差の中で最も大きい。

そして、出玉率の差が最大となる２つの設定値のうち、出玉率の低い方が、設定Ｌである。

このように、設定Ｌは、出玉率が極端に低いものとなっている。

【１８７９】

設定Ｌは、偶数の設定値には含まれない。また、奇数の設定値である設定３をなくし、その代わりに設定Ｌを設けたものであるが、設定Ｌは、奇数の設定値にも含まれない。

このため、図２０８では、偶数の設定値は、設定２、設定４、設定６の「３」つであり、奇数の設定値は、設定１、設定５の「２」つとなる。

なお、設定変更状態において設定変更（リセット）スイッチ１５３を１回操作するごとに、設定値表示ＬＥＤ７３の表示は、「Ｌ」→「１」→「２」→「４」→「５」→「６」→「Ｌ」→「１」→・・・のように変化する。

また、設定Ｌであるときは、設定確認状態に移行させると、設定値表示ＬＥＤ７３に「Ｌ」が表示される。

なお、設定Ｌに対応する設定値データは「０」であり、設定１に対応する設定値データは「１」であり、設定２に対応する設定値データは「２」である。また、設定４に対応する設定値データは「３」であり、設定５に対応する設定値データは「４」であり、設定６に対応する設定値データは「５」である。

そして、設定値データが「０」であるときは設定値表示ＬＥＤ７３に「Ｌ」が表示され、設定値データが「１」であるときは設定値表示ＬＥＤ７３に「１」が表示され、設定値データが「２」であるときは設定値表示ＬＥＤ７３に「２」が表示される。また、設定値データが「３」であるときは設定値表示ＬＥＤ７３に「４」が表示され、設定値データが「４」であるときは設定値表示ＬＥＤ７３に「５」が表示され、設定値データが「５」であるときは設定値表示ＬＥＤ７３に「６」が表示される。

【１８８０】

図２０９は、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合における設定値に関する演出用の置数表を示す図である。

図２０９中（１）は、ＣＺ終了時における設定値に関する演出用の置数表を示す。

図２０９中（２）は、有利区間の終了条件以外の所定条件を満たしてＡＴが終了するときの設定値に関する演出用の置数表を示す。

図２０９中（３）は、有利区間の終了条件を満たしてＡＴが終了するときの設定値に関

する演出用の置数表を示す。
　設定３をなくして設定Ｌを設けた場合においても、ＣＺ終了時やＡＴ終了時に、設定値に関する演出を実行可能である。
　具体的には、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合においても、設定値に関する演出として、設定関連演出、設定２以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、設定２否定演出を実行可能である。また、設定上げ確定演出も実行可能である。
　ただし、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合には、設定３がないので、設定３以上確定演出は実行しない。
【１８８１】
　また、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合にも、偶数の設定値は、設定２、設定４、設定６の「３」つあるので、設定２、設定４、又は設定６のときに、偶数設定確定演出を実行可能となる。
　このため、偶数設定確定演出が実行されたときは、設定２、設定４、又は設定６のいずれかとなるので、設定値の推測が容易にならないようにすることができる。
　また、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合、ＣＺ終了時における偶数設定確定演出の実行確率は、図２０９中（１）に示すように、設定２、設定４、設定６のいずれにおいても、「５／１００」である。
　さらにまた、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときにおける偶数設定確定演出の実行確率は、図２０９中（２）に示すように、設定２、設定４、設定６のいずれにおいても、「１０／１００」である。
　さらに、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときにおける偶数設定確定演出の実行確率は、図２０９中（３）に示すように、設定２、設定４、設定６のいずれにおいても、「１２／１００」である。
【１８８２】
　また、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合にも、設定６を有するので、設定６確定演出を実行可能である。
　設定３をなくして設定Ｌを設けた場合、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率は、図２０９中（１）に示すように、「１／１００」である。
　また、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときにおける設定６確定演出の実行確率は、図２０９中（２）に示すように、「５／１００」である。
　さらにまた、設定３をなくして設定Ｌを設けた場合、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときにおける設定６確定演出の実行確率は、図２０９中（３）に示すように、「７／１００」である。
【１８８３】
　また、設定Ｌは、出玉率が「９０」％未満であり、遊技者にとって最も不利となる設定値である。このため、設定Ｌであるときは、設定Ｌであることを示す演出を実行する。これにより、設定Ｌであることを遊技者に早期に認識させるようにしている。
　具体的には、第１４実施形態では、設定Ｌであるときは、サブ制御基板８０は、設定Ｌであることを示す演出として、下パネルランプ２１ｄを常時消灯させる。
　このため、設定Ｌであるときは、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）においても、下パネルランプ２１ｄが消灯することとなる。
【１８８４】
　なお、設定Ｌ以外の設定値であるときに、遊技待機中（全リール３１停止後、役の入賞時にはメダルの払出しの終了後、リール３１の回転開始まで）に、下パネルランプ２１ｄを消灯させる場合を有するが、これは設定Ｌであることを示す演出ではない。
　また、設定Ｌであることを示す演出として、下パネルランプ２１ｄを点滅させてもよく

、通常とは異なる色（たとえば赤色）で点灯又は点滅させてもよい。
　また、設定Ｌであるときは、サブ制御基板８０は、設定Ｌであることを示す演出として、画像表示装置２３及びスピーカ２２により、設定Ｌ時に特有の演出を出力する。具体的には、たとえば、画像表示装置２３及びスピーカ２２により、キャラクタが同じセリフを繰り返す演出を出力する。
【１８８５】
　そして、設定Ｌであることを示す演出の実行頻度は、設定関連演出、設定２以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、及び設定２否定演出のいずれの実行頻度よりも高い。
　このように、設定Ｌであることを示す演出を、設定値に関する他のいずれの演出よりも高い頻度で実行することにより、設定Ｌであることを遊技者に早期に知らせることができる。
【１８８６】
　次に、フロントドア１２の開放を検知したときの下パネルランプ２１ｄの点灯制御について説明する。
　キャビネット１３又はフロントドア１２には、フロントドア１２の開放を検知するためのドアスイッチ１７（図１９３）が設けられている。
　フロントドア１２が閉鎖された状態では、ドアスイッチ１７がオフになり、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになるように構成されている。
　また、図１９３に示すように、ドアスイッチ１７は、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
　そして、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオフのときは、フロントドア１２が閉鎖された状態であると判断し、ドアスイッチ１７がオンのときは、フロントドア１２が開放された状態であると判断するように構成されている。
【１８８７】
　また、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放（以下、「ドア開放」と称する。）を検知したときは、フロントドア１２の開放を示す報知（以下、「ドア開放報知」と称する。）を実行する。具体的には、メイン制御基板５０は、ドア開放報知として、獲得数表示ＬＥＤ７８に、フロントドア１２の開放を示すコード（たとえば「ｄＥ」）を表示する。
　さらに、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンになることにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２の開放を示すコマンド（以下、「ドア開放コマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、ドア開放報知を実行する。具体的には、サブ制御基板８０は、ドア開放報知として、たとえば、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。
【１８８８】
　また、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）における、施錠装置の付近には、ドア開放報知を解除するための解除スイッチ（図示せず）が設けられている。ドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを反時計回りに４５度程度回すと、解除スイッチがオンになる。すなわち、フロントドア１２の施錠を解除するときとは反対方向にドアキーを４５度程度回すと、解除スイッチがオンになる。
　フロントドア１２を閉じると、ドアスイッチ１７がオフになるが、ドア開放報知は、いったん実行されると、その後は、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにするだけでは解除されず、解除スイッチがオンになるまで継続する。
　そして、ドア開放報知の実行中に、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにし、この状態でドアキーを反時計回り（フロントドア１２の施錠解除時とは反対方向）に４５度程度回して、解除スイッチをオンにすると、ドア開放報知が解除される。
　なお、フロントドア１２を閉じてドアスイッチ１７をオフにし、この状態で所定時間経

過すると、解除スイッチをオンにしなくても、ドア開放報知が解除されるようにしてもよい。

【１８８９】

このように、フロントドア１２の施錠を解除するときとは反対方向にドアキーを回す操作が、ドア開放報知を解除するための操作となっている。

また、ドア開放報知が解除されると、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に、「ｄＥ」を表示する前の獲得数を表示する。

さらに、解除スイッチがオンになると、メイン制御基板５０は、ドア開放報知の解除を示すコマンド（以下、「報知解除コマンド」と称する。）をサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、報知解除コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により実行していたドア開放報知を終了する。

【１８９０】

なお、ドアキー挿入口にドアキーを挿入し、この状態でドアキーを時計回りに９０度回すと、施錠が解除される。そして、施錠が解除された状態で、フロントドア１２を引くと、ヒンジを中心としてフロントドア１２が回動して、フロントドア１２が開放される。

そして、フロントドア１２が開放されて、ドアスイッチ１７がオンになると、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に「ｄＥ」を表示するとともに、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信する。

また、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、スピーカ２２から「扉が開いています」との音声を出力し、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。

【１８９１】

また、上述したように、フロントドア１２の前面下部には、透光性を有する下パネル１０ａが設けられているとともに、下パネル１０ａの背面側から下パネル１０ａを照らす下パネルランプ２１ｄが設けられている。

そして、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを赤色で発光（点灯又は点滅）させる。なお、「発光」は、点灯及び点滅の双方を含む概念である。

このように、下パネルランプ２１ｄを白色で発光させている場合において、フロントドア１２の開放を検知したときは、下パネルランプ２１ｄを赤色で発光させることにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。

なお、フロントドア１２の開放を検知したときは、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃも赤色で発光させる。これにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。

【１８９２】

また、図２１０は、フロントドア１２の裏面（遊技者が向き合う面とは反対側の面）を正面視したときの見え方を示す図である。

図２１０に示すように、フロントドア１２は、その土台となるドアフレーム１２ａを備えている。また、ドアフレーム１２ａは、透光性を有さない材料で形成されている。なお、透光性を有さない材料として、たとえば、板金や黒色の樹脂を挙げることができる。すなわち、板金や黒色の樹脂などの透光性を有さない材料でドアフレーム１２ａを形成することができる。そして、ドアフレーム１２ａの前面側に、下パネル１０ａ及び下パネルランプ２１ｄが設けられている。このため、ドアフレーム１２ａの裏面側からは、下パネル１０ａ及び下パネルランプ２１ｄを視認することができない。よって、フロントドア１２の裏面側からは、下パネル１０ａ及び下パネルランプ２１ｄを視認することができない。

【１８９３】

ここで、図２１０に示すように、下パネル１０ａの上端縁には、下パネル１０ａをドアフレーム１２ａに係止させるための下パネル係止部１０ｂが設けられている。また、ドアフレーム１２ａにおける、下パネル係止部１０ｂに対応する位置には、ドアフレーム１２

ａの前面側から裏面側まで貫通する係止穴１２ｄが設けられている。そして、下パネル係止部１０ｂをドアフレーム１２ａの前面側から係止穴１２ｄに挿入すると、下パネル１０ａがドアフレーム１２ａに係止されるようになっている。

また、下パネル１０ａ及び下パネル係止部１０ｂは、透光性を有する樹脂で一体的に成形されている。このため、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光が下パネル１０ａ及び下パネル係止部１０ｂによって導かれるので、フロントドア１２の裏面側からは、下パネル係止部１０ｂが光って見える。

【１８９４】

また、図２１０に示すように、ドアフレーム１２ａにおける係止穴１２ｄの下方には、ドアフレーム１２ａの前面側から裏面側まで貫通するハーネス挿入口１２ｅが設けられている。このハーネス挿入口１２ｅは、下パネルランプ２１ｄが備える発光素子（フルカラーＬＥＤ）に制御信号を送信するためのハーネスが通される開口部である。

そして、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光がハーネス挿入口１２ｅを介してフロントドア１２の裏面側に至る。

また、図２１０に示すように、ドアフレーム１２ａにおけるハーネス挿入口１２ｅの下方には、ドアフレーム１２ａの前面側から裏面側まで貫通する透光穴１２ｆが設けられている。さらに、この透光穴１２ｆには、透光性を有する樹脂製の透光部材１２ｇが嵌め込まれている。

そして、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光が透光部材１２ｇによって導かれるので、フロントドア１２の裏面側からは、透光部材１２ｇが光って見える。

【１８９５】

以上説明したように、下パネル１０ａ及び下パネルランプ２１ｄは、透光性を有さないドアフレーム１２ａの前面側に設けられているため、フロントドア１２の裏面側からは、下パネル１０ａ及び下パネルランプ２１ｄを視認することができない。

ただし、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光が下パネル１０ａ及び下パネル係止部１０ｂによって導かれるので、フロントドア１２の裏面側からは、下パネル係止部１０ｂが光って見える。

同様に、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光が透光部材１２ｇによって導かれるので、フロントドア１２の裏面側からは、透光部材１２ｇが光って見える。

また、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光がハーネス挿入口１２ｅを介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる。

このため、下パネルランプ２１ｄが発光しているか否かを、フロントドア１２の裏面側から確認することができる。

【１８９６】

また、下パネルランプ２１ｄを白色で発光させている場合において、フロントドア１２の開放を検知したときは、下パネルランプ２１ｄを赤色で発光させることから、下パネル係止部１０ｂや透光部材１２ｇが赤色で光って見えるとともに、ハーネス挿入口１２ｅから赤色の光が漏れ出してくるので、ドアスイッチ１７等が正常に機能していることを確認することができる。

さらにまた、下パネルランプ２１ｄを赤色で発光させると、下パネルランプ２１ｄを白色で発光させているときより、下パネル係止部１０ｂ等を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性が低下する。これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

【１８９７】

さらに、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態でリール照明２１ｅを所定色（たとえば白色）で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、リール照明２１ｅを消灯させる。

これにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２の裏面側を

暗くすることができるので、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

【１８９８】

また、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で画像表示装置２３に通常の演出画像を表示している場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、画像表示装置２３に「ドア開放」の文字を表示する。このとき、ドア開放の文字は赤色とし、ドア開放の文字の背景は黒色とする。

ここで、画像表示装置２３から発せられた光は、表示窓１８を介して、フロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる。そして、フロントドア１２の開放を検知したときは、黒色の背景に赤色の文字で「ドア開放」と画像表示装置２３に表示することにより、表示窓１８を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性を低下させることができる。よって、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

なお、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されているときより、画像表示装置２３における画像表示の明るさを暗くする（閉鎖時（通常時）の画面表示より暗い画面表示にする）ことができる。

すなわち、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されているときより、フロントドア１２の裏面側での視認性が低下するような表示態様で画像表示装置２３における画像表示を行うことができる。

これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

【１８９９】

なお、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させるようにしてもよい。

このように、下パネルランプ２１ｄを白色で発光させている場合において、フロントドア１２の開放を検知したときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させることにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。

また、下パネルランプ２１ｄを消灯させると、下パネルランプ２１ｄを白色で発光させているときより、下パネル係止部１０ｂ等を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性が低下する。これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

【１９００】

また、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で点灯させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを白色で点滅させるようにしてもよい。

このように、下パネルランプ２１ｄを白色で点灯させている場合において、フロントドア１２の開放を検知したときは、下パネルランプ２１ｄを白色で点滅させることにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。

また、下パネルランプ２１ｄを白色で点滅させると、下パネルランプ２１ｄを白色で点灯させているときより、下パネル係止部１０ｂ等を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性が低下する。これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

すなわち、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されているときより、フロントドア１２の裏面側での視認性が低下するような態様で下パネルランプ２１ｄを発光させるか、下パネルランプ２１ｄを消灯させる。

これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

【１９０１】

以上、本発明の第１４実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）第１４実施形態では、ルーレット演出におけるマスの個数は「３」個又は「４」個としたが、これに限らない。

ルーレット演出におけるマスの個数は、たとえば、「２」個でもよく、また、「５」個以上でもよい。

（２）第１４実施形態では、マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示が「３」個のマスを一巡する時間「Ｔ１」は「７５．３」ｍｓとしたが、これに限らない。

マスが「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」は、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行ったときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」より長ければよく、この条件を満たしていれば、たとえば、「６０」ｍｓや「９０」ｍｓなど、適宜設定することができる。

これにより、停止時のエフェクト表示を目立たせることができるので、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。

【１９０２】

（３）第１４実施形態では、マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示が「４」個のマスを一巡する時間「Ｔ１’」は「１００．４」ｍｓとしたが、これに限らない。

マスが「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」は、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行ったときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」より長ければよく、この条件を満たしていれば、たとえば、「８０」ｍｓや「１２０」ｍｓなど、適宜設定することができる。

これにより、停止時のエフェクト表示を目立たせることができるので、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。

【１９０３】

（４）第１４実施形態では、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行ったときのエフェクト表示の点滅時間間隔は「５０．２」ｍｓとしたが、これに限らない。

あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行ったときのエフェクト表示の点滅時間間隔「Ｔ２」は、マス「３」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１」や、マス「４」個のルーレット演出においてエフェクト表示がマスを一巡する時間「Ｔ１’」より短ければよく、この条件を満たしていれば、たとえば、「４０」ｍｓや「６０」ｍｓなど、適宜設定することができる。

これにより、停止時のエフェクト表示を目立たせることができるので、エフェクト表示が停止したこと、及び停止したマスを強調することができる。

【１９０４】

（５）第１４実施形態では、ルーレット演出実行中における演出ランプ２１としての上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃの点滅時間間隔は「５０」ｍｓとしたが、これに限らない。

上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃの点滅時間間隔「Ｔ４」は、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」より長ければよく、この条件を満たしていれば、たとえば、「４０」ｍｓや「６０」ｍｓなど、適宜設定することができる。

これにより、エフェクト表示の移動速度が速いと遊技者に感じさせることができるので、スピード感のあるルーレット演出を実行することができる。

【１９０５】

（６）第１４実施形態では、マスが「３」個又は「４」個のルーレット演出において、エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときに、エフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間は「２５．１」ｍｓとしたが、これに限らない。

エフェクト表示の移動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示が「１」マス移動するのに要する時間「Ｔ３」は、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」と異なればよく、この条件を満たしていれば、たとえば、「２０」ｍｓや「３０」ｍｓなど、適宜設定することができる。

これにより、ルーレット演出が目押しの補助にならないようにすることができる。

【１９０６】

（７）第１４実施形態では、リール３１の図柄数を「２０」コマとし、リール３１の回転が定速状態においてリール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間「Ｔ５」は、「３７．５」ｍｓであるとした。

しかし、リール３１の図柄数は「２０」コマに限らず、たとえば、「２１」コマの場合も有する。そして、リール３１の図柄数が「２１」コマの場合、リール３１の回転が定速状態において、リール３１に表示された図柄が「１」コマ分移動するのに要する時間は、「６００００÷８０÷２１　３５．７」ｍｓとなる。

【１９０７】

（８）第１４実施形態では、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始したが、ストップスイッチ４２の操作を有効にした後に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始してもよい。

プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示は、エフェクト表示がすべてのマスを少なくとも一巡した後に表示すればよい。したがって、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始してもよく、ストップスイッチ４２の操作を有効にした後に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始してもよい。

【１９０８】

（９）第１４実施形態では、エフェクト表示がすべてのマスを一巡した後に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始したが、これに限らず、たとえば、エフェクト表示がすべてのマスを二巡又は三巡した後に、プッシュボタン８６の操作を促す「ＰＵＳＨ」の画像表示を開始してもよい。

（１０）スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前に、ルーレット演出におけるエフェクト表示の移動を開始すればよい。したがって、スタートスイッチ４１の操作を検知した後、ストップスイッチ４２の操作を有効にする前であれば、リール３１の回転開始前に、ルーレット演出におけるエフェクト表示の移動を開始してもよく、リール３１の回転開始後に、ルーレット演出におけるエフェクト表示の移動を開始してもよい。

【１９０９】

（１１）第１４実施形態では、デジット１～デジット５の「５」個のデジットをダイナミック点灯させるとしたが、これに限らず、デジット１～デジット４の「４」個のデジットをダイナミック点灯させてもよい。

また、割込み処理の周期が「２．２３５」ｍｓである場合において、「４」個のデジットをダイナミック点灯させるときは、ダイナミック点灯の周期は、「２．２３５×４＝８．９４」ｍｓとなる。

さらにまた、割込み処理の周期は「２．２３５」ｍｓに限らず、たとえば、「１」ｍｓや「１．１１７５」ｍｓなど、適宜設定することができる。

したがって、複数個のデジットがダイナミック点灯で１周する周期は、割込み処理の周期やデジットの個数に応じて定められることとなる。

そして、複数個のデジットがダイナミック点灯で１周する周期と、エフェクト表示の移

動速度が最高速度の状態であるときにエフェクト表示がマスを一巡する時間（周期）とを異ならせることにより、遊技者の目に負担をかけないようにすることができる。

【１９１０】

（１２）第１４実施形態では、複数のマスの外周が順次白色で点灯するように画像表示し、このような画像表示を移動時のエフェクト表示とした。また、プッシュボタン８６の操作を検知したときは、あらかじめ決定しているマスの外周が白色で点滅するように画像表示し、このような画像表示を停止時のエフェクト表示とした。しかし、エフェクト表示の態様は、マスの外周を白色で点灯させたり点滅させるものに限らず、たとえば、青色や赤色や「７」色で点灯させたり点滅させるなど、適宜設定することができる。

（１３）第１４実施形態では、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行ったときは、移動時のエフェクト表示を行っているときより、エフェクト表示の線の幅を太くするとともに、エフェクト表示の明るさを明るくすることにより、エフェクト表示が際立つ態様となるようにした。

しかし、これに限らず、たとえば、あらかじめ決定しているマスで停止時のエフェクト表示を行ったときは、移動時のエフェクト表示を行っているときより、エフェクト表示の色を際立つ色としたり、エフェクト表示の絵柄を際立つ絵柄とすることもできる。

【１９１１】

（１４）図２０５に示す各設定値における出玉率は、あくまでも例示であり、各設定値における出玉率は、図２０５に示す数値に限らず、適宜設定することができる。

同様に、図２０８に示す各設定値における出玉率は、あくまでも例示であり、各設定値における出玉率は、図２０８に示す数値に限らず、適宜設定することができる。

（１５）図２０６に示す各設定値における各演出の置数は、あくまでも例示であり、各設定値における各演出の置数は、図２０６に示す数値に限らず、適宜設定することができる。

同様に、図２０９に示す各設定値における各演出の置数は、あくまでも例示であり、各設定値における各演出の置数は、図２０９に示す数値に限らず、適宜設定することができる。

【１９１２】

（１６）第１４実施形態では、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、設定６確定演出の実行回数の期待値は、「１．２」回とした。

また、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、設定５以上確定演出の実行回数の期待値は、「１．５」回とした。

さらにまた、設定６で、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、偶数設定確定演出の実行回数の期待値は、「３．７５」回とした。

しかし、終日遊技を行ったときに、設定５以上確定演出及び偶数設定確定演出の実行頻度が、設定６確定演出の実行頻度より高ければよいので、設定５以上確定演出、偶数設定確定演出、及び設定６確定演出の実行回数の期待値は、上記の各回数に限らない。

そして、終日遊技を行ったときに、設定５以上確定演出及び偶数設定確定演出の実行頻度を、設定６確定演出の実行頻度より高くすることにより、終日遊技を行うことによる利点を遊技者に提供することができるので、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。

【１９１３】

（１７）第１４実施形態では、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定６確定演出の実行確率は、「５／１００」とした。

また、設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定６確定演出の実行確率は、「７／１００」とした。

さらにまた、設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「４１／１００

」とした。
　さらに、設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「５５／１００」とした。
【１９１４】
　また、設定２、設定４、又は設定６で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、偶数設定確定演出の実行確率は、「１０／１００」とした。
　さらにまた、設定２、設定４、又は設定６で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、偶数設定確定演出の実行確率は、「１２／１００」とした。
　さらに、設定５で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定５以上確定演出の実行確率は、「４／１００」とした。
　また、設定５で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定５以上確定演出の実行確率は、「６／１００」とした。
【１９１５】
　さらにまた、設定５で、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「３２／１００」とした。
　さらに、設定５で、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「４２／１００」とした。
　しかし、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときより、何らかの設定確定演出の実行確率が高ければよいので、上記の各演出の実行確率は、上記の各数値に限らない。
　そして、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するという遊技者にとって達成感のある状況で、何らかの設定確定演出が実行されやすくすることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【１９１６】
　（１８）第１４実施形態では、ＣＺ終了時には、設定２否定演出の実行確率は、設定１のときは「１／１００」とし、設定３のときは「２／１００」とし、設定４のときは「３／１００」とし、設定５のときは「４／１００」とし、設定６のときは「５／１００」とした。
　また、ＡＴの残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２否定演出の実行確率は、設定１のときは「５／１００」とし、設定３のときは「６／１００」とし、設定４のときは「７／１００」とし、設定５のときは「８／１００」とし、設定６のときは「９／１００」とした。
【１９１７】
　さらにまた、有利区間中の差枚数が所定枚数を超えるか又は有利区間の残り遊技回数が「０」になってＡＴが終了するときは、設定２否定演出の実行確率は、設定１のときは「７／１００」とし、設定３のときは「８／１００」とし、設定４のときは「９／１００」とし、設定５のときは「１０／１００」とし、設定６のときは「１１／１００」とした。
　しかし、設定値が高くなるにしたがって、設定２否定演出の実行確率が高くなればよいので、上記の各演出の実行確率は、上記の各数値に限らない。
　そして、設定値が高くなるにしたがって、設定２否定演出の実行確率が高くなることにより、遊技者が設定値を判断しやすくなるようにして、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【１９１８】
（１９）第１４実施形態では、終日遊技を行って「１００００」回遊技を行ったときは、ＣＺ終了画面の表示回数の期待値は「４５」回とした。
また、設定６で、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率は、「１／１００」とした。
さらに、設定６で、ＣＺ終了時における設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率は、「１／５」とした。
【１９１９】
しかし、所定回遊技を行った場合におけるＣＺ終了画面の表示回数の期待値を「Ｍ１」とし、ＣＺ終了時における設定６確定演出の実行確率を「１／Ｐ１」とし、ＣＺ終了時における設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出の実行確率を「１／Ｑ１」としたときに、「Ｑ１＜Ｍ１＜Ｐ１」を満たせばよいので、上記の各演出の実行確率は、上記の各数値に限らない。
そして、「Ｑ１＜Ｍ１＜Ｐ１」を満たすことにより、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されれば、設定６確定演出が実行されることは期待できないが、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できるので、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができ、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１９２０】
また、上記とは逆に、「Ｑ１＞Ｍ１＞Ｐ１」を満たすようにしてもよく、この場合、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されれば、設定２以上確定演出、設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、又は設定２否定演出が実行されることは期待できないが、設定６確定演出が実行されることは期待できるので、ＣＺ終了画面が「Ｍ１」回表示されるまで遊技を継続しようと動機づけることができ、スロットマシン１０の稼働率を向上させることができる。
【１９２１】
（２０）第１４実施形態では、奇数設定確定演出を設けていないが、奇数の設定値であるときに、奇数設定確定演出を実行可能にしてもよい。
また、第１４実施形態では、設定１否定演出、設定３否定演出、設定４否定演出、設定５否定演出、設定６否定演出を設けていないが、これらを実行可能にしてもよい。すなわち、設定値が「Ｎ」でないときに、設定Ｎ否定演出を実行可能にしてもよい。
さらにまた、設定１又は設定６であるときに、設定１又は設定６確定演出を実行可能にしてもよい。
さらに、設定１、設定３、設定５又は設定６であるときに、設定１、設定３、設定５又は設定６確定演出を実行可能にしてもよい。
【１９２２】
（２１）設定２以上確定演出は、ＣＺ終了時には実行可能とするが、ＡＴ終了時には実行しないようにしてもよい。設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、設定２否定演出についても同様である。
逆に、設定２以上確定演出は、ＡＴ終了時には実行可能とするが、ＣＺ終了時には実行しないようにしてもよい。設定３以上確定演出、設定４以上確定演出、設定５以上確定演出、設定６確定演出、偶数設定確定演出、設定２否定演出についても同様である。
また、設定Ｎ否定演出は、ＣＺ終了時には実行可能とするが、ＡＴ終了時には実行しないようにしてもよい。
逆に、設定Ｎ否定演出は、ＡＴ終了時には実行可能とするが、ＣＺ終了時には実行しないようにしてもよい。
【１９２３】

（２２）各確定演出の実行確率は、たとえば以下のように設定することができる。
いずれの設定確定演出も、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が高くなるようにすることができる。
いずれの設定確定演出も、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が低くなるようにすることができる。
偶数設定確定演出は、設定２、設定４及び設定６で同一の実行確率にすることができる。
偶数設定確定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が高くなるようにすることができる。
偶数設定確定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が低くなるようにすることができる。
設定Ｎ否定演出は、「Ｎ」以外の設定値で同一の実行確率にすることができる。
設定Ｎ否定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定Ｎ否定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が低くなるようにすることができる。
【１９２４】
設定２以上確定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定２以上確定演出は、設定２のときに実行確率が最も高く、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が低くなるようにすることができる。
設定２以上確定演出は、奇数設定のときより、偶数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定２以上確定演出は、偶数設定のときより、奇数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
【１９２５】
設定２以上確定演出は、偶数設定同士で同一の実行確率にするとともに、奇数設定同士で同一の実行確率にすることができる。
設定２以上確定演出は、偶数設定同士で同一の実行確率にするとともに、奇数設定同士で同一の実行確率にし、かつ奇数設定のときより、偶数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定２以上確定演出は、偶数設定同士で同一の実行確率にするとともに、奇数設定同士で同一の実行確率にし、かつ偶数設定のときより、奇数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
【１９２６】
設定３以上確定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定３以上確定演出は、設定３のときに実行確率が最も高く、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が低くなるようにすることができる。
設定３以上確定演出は、奇数設定のときより、偶数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定３以上確定演出は、偶数設定のときより、奇数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
【１９２７】
設定３以上確定演出は、偶数設定同士で同一の実行確率にするとともに、奇数設定同士で同一の実行確率にすることができる。
設定３以上確定演出は、偶数設定同士で同一の実行確率にするとともに、奇数設定同士で同一の実行確率にし、かつ奇数設定のときより、偶数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。
設定３以上確定演出は、偶数設定同士で同一の実行確率にするとともに、奇数設定同士

で同一の実行確率にし、かつ偶数設定のときより、奇数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。

【１９２８】

設定４以上確定演出は、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が高くなるようにすることができる。

設定４以上確定演出は、設定４のときに実行確率が最も高く、設定値が高くなるにしたがって、実行確率が低くなるようにすることができる。

設定４以上確定演出は、奇数設定のときより、偶数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。

設定４以上確定演出は、偶数設定のときより、奇数設定のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。

設定４以上確定演出は、設定４、設定５及び設定６で同一の実行確率にすることができる。

設定４以上確定演出は、設定４及び設定６で同一の実行確率にするとともに、設定４又は設定６のときは、設定５のときより、実行確率が高くなるようにすることができる。

【１９２９】

設定５以上確定演出は、設定５のときより、設定６のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。

設定５以上確定演出は、設定６のときより、設定５のときの方が、実行確率が高くなるようにすることができる。

設定５以上確定演出は、設定５及び設定６で同一の実行確率にすることができる。

【１９３０】

（２３）第１４実施形態では、設定値に関する演出は、ＣＺ終了時又はＡＴ終了時に実行したが、設定値に関する演出の実行タイミングは、ＣＺ終了時又はＡＴ終了時に限らない。

（２４）ＡＴ中のメダルの獲得枚数が「２４６」枚に到達したときに、「２４６枚獲得」という画像を画像表示装置２３に表示することができる。そして、この「２４６枚獲得」という画像表示を偶数設定確定演出とすることができる。

この場合、設定２、設定４又は設定６で、ＡＴ中のメダルの獲得枚数が「２４６」枚に到達したときに、設定演出抽選を行い、この設定演出抽選で当選したときは、「２４６枚獲得」という画像を画像表示装置２３に表示する。

【１９３１】

（２５）ＡＴ中のメダルの獲得枚数が「６６６」枚に到達したときに、「６６６枚獲得」という画像を画像表示装置２３に表示することができる。そして、この「６６６枚獲得」という画像表示を設定６確定演出とすることができる。

この場合、設定６で、ＡＴ中のメダルの獲得枚数が「６６６」枚に到達したときに、設定演出抽選を行い、この設定演出抽選で当選したときは、「６６６枚獲得」という画像を画像表示装置２３に表示する。

【１９３２】

（２６）ＡＴの残り遊技回数の上乗せ遊技回数として「５６」回を設けることができる。また、ＡＴの残り遊技回数を「５６」回上乗せするときは、「＋５６Ｇ」という画像を画像表示装置２３に表示することができる。そして、この「＋５６Ｇ」という画像表示を設定５以上確定演出とすることができる。

この場合、設定５又は設定６のときに、ＡＴの残り遊技回数の上乗せ遊技回数として、「５６」回を選択可能とする。そして、上乗せ抽選で上乗せ遊技回数を「５６」回に決定したときは、ＡＴの残り遊技回数を「５６」回上乗せするとともに、「＋５６Ｇ」という画像を画像表示装置２３に表示する。

【１９３３】

（２７）第１４実施形態では、フロントドア１２が閉鎖された状態では、ドアスイッチ１７がオフになり、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンに

なるとした。また、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオフのときは、フロントドア１２が閉鎖された状態であると判断し、ドアスイッチ１７がオンのときは、フロントドア１２が開放された状態であると判断するとした。しかし、これに限らない。

たとえば、フロントドア１２が閉鎖された状態では、ドアスイッチ１７がオンになり、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオフになるように構成してもよい。この場合、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ１７がオンのときは、フロントドア１２が閉鎖された状態であると判断し、ドアスイッチ１７がオフのときは、フロントドア１２が開放された状態であると判断するように構成する。

【１９３４】

（２８）第１４実施形態では、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを赤色で発光（点灯又は点滅）させるとしたが、これに限らない。

たとえば、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを青色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを赤色で発光（点灯又は点滅）させてもよい。

【１９３５】

また、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを青色で発光（点灯又は点滅）させてもよい。

すなわち、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを所定色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを所定色と異なる色で発光（点灯又は点滅）させてもよい。

【１９３６】

これにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。

また、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されているときより、視認性が低下するような態様で下パネルランプ２１ｄを発光させることが好ましい。これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。

【１９３７】

（２９）第１４実施形態では、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させるとしたが、これに限らない。

たとえば、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを青色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させてもよい。

【１９３８】

また、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを赤色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させてもよい。

すなわち、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを所定色で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させ

てもよい。
【１９３９】
　このように、下パネルランプ２１ｄを所定色で発光させている場合において、フロントドア１２の開放を検知したときは、下パネルランプ２１ｄを消灯させることにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。
　また、下パネルランプ２１ｄを消灯させると、下パネルランプ２１ｄを所定色で発光させているときより、下パネル係止部１０ｂ等を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性が低下する。これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。
【１９４０】
　（３０）第１４実施形態では、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを白色で点灯させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを白色で点滅させるとしたが、これに限らない。
　たとえば、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを青色で点灯させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを青色で点滅させてもよい。
【１９４１】
　また、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを赤色で点灯させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを赤色で点滅させてもよい。
　すなわち、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で下パネルランプ２１ｄを所定色で点灯させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、下パネルランプ２１ｄを所定色で点滅させてもよい。
【１９４２】
　このように、下パネルランプ２１ｄを所定色で発光させている場合において、フロントドア１２の開放を検知したときは、下パネルランプ２１ｄを所定色で点滅させることにより、フロントドア１２が開放されたことをホールの店員に知らせることができる。
　また、下パネルランプ２１ｄを所定色で点滅させると、下パネルランプ２１ｄを所定色で点灯させているときより、下パネル係止部１０ｂ等を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性が低下する。これにより、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。
【１９４３】
　（３１）第１４実施形態では、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態でリール照明２１ｅを所定色（たとえば白色）で発光（点灯又は点滅）させている場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、リール照明２１ｅを消灯させたが、これに限らない。
　たとえば、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態でリール照明２１ｅを発光させていたか否かにかかわらず、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、リール照明２１ｅを所定色（たとえば白色）で点灯させるようにしてもよい。
　また、サブ制御基板８０は、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されているときより、リール照明２１ｅの明るさを明るくする（光量を上げる）こともできる。
　すなわち、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２が閉鎖されているときより、フロントドア１２の裏面側での視認性が向上するような態様でリール照明２１ｅを発光させることができる。

なお、フロントドア１２が閉鎖された状態でリール照明２１ｅを発光させていた場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、リール照明２１ｅの発光を維持するようにしてもよい。
これにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、フロントドア１２の裏面側を明るくすることができ、フロントドア１２の裏面側における視認性を向上させることができるので、暗い店内でのメンテナンス等の作業性を向上させることができる。
【１９４４】
（３２）第１４実施形態では、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で画像表示装置２３に通常の演出画像を表示している場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、画像表示装置２３において、黒色の背景に赤色の文字で「ドア開放」と表示したが、これに限らない。
たとえば、サブ制御基板８０は、フロントドア１２が閉鎖された状態で画像表示装置２３に通常の演出画像を表示している場合において、ドア開放コマンドを受信した（フロントドア１２の開放を検知した）ときは、画像表示装置２３に所定色（たとえば白色）の画像を表示するようにしてもよい。
これにより、フロントドア１２の開放を検知したときは、表示窓１８を介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくる光による視認性を向上させることができるので、暗い店内でのメンテナンス等の作業性を向上させることができる。
【１９４５】
（３３）第１４実施形態では、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光が下パネル１０ａ及び下パネル係止部１０ｂによって導かれて、フロントドア１２の裏面側からは、下パネル係止部１０ｂが光って見えるように構成した。また、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光が透光部材１２ｇによって導かれて、フロントドア１２の裏面側からは、透光部材１２ｇが光って見えるように構成した。さらに、下パネルランプ２１ｄが発光すると、その光がハーネス挿入口１２ｅを介してフロントドア１２の裏面側に漏れ出してくるように構成した。
しかし、下パネルランプ２１ｄから発せられた光がフロントドア１２の裏面側に漏れ出してこないように構成することもできる。
これにより、フロントドア１２の裏面側における視認性を低下させることができるので、暗い店内でフロントドア１２を開放してフロントドア１２の裏面側やキャビネット１３の内部にアクセスするゴト行為を抑制することができる。
（３４）第１実施形態～第１４実施形態、及び第１実施形態～第１４実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【１９４６】
＜第１５実施形態＞
第１５実施形態は、遊技者に視認可能な複数のランプ等の点灯／消灯に関するものである。
以下、図面等を参照して、第１５実施形態について説明する。
図２１１は、第１５実施形態におけるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図であり、図１９３に対して、モータ駆動基板３４、外部端子板１９０、ホールコンピュータ２００を追加するとともに、演出ランプ２１として、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、ストップスイッチランプ２１ｈを追加したものである。
また、図２１２は、第１５実施形態におけるスロットマシン１０の外観斜視図であり、図１９４に対して、十字キー８７、ベットスイッチランプ２１ｇ、左ストップスイッチランプ２１ｈ、中ストップスイッチランプ２１ｈ、右ストップスイッチランプ２１ｈの名称及び符号を追加したものである。
さらにまた、図２１３は、第１５実施形態におけるスロットマシン１０のコントロールパネル１２ｃの平面図である。
【１９４７】

図２１１においても、図１９３と同様に、遊技の進行を制御するメイン制御基板５０と、演出の出力を制御するサブ制御基板８０とを備えている。
また、メイン制御基板５０は、入力ポート５１及び出力ポート５２を有しており、サブ制御基板８０は、入力ポート８１及び出力ポート８２を有している。
入力ポート５１及び入力ポート８１は、入力用の周辺機器からの信号が入力される接続部であり、出力ポート５２及び出力ポート８２は、出力用の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。
図２１１中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からメイン制御基板５０又はサブ制御基板８０に向かう矢印で示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板５０又はサブ制御基板８０からその周辺機器に向かう矢印で示している。

【１９４８】
図２１１に示すように、サブ制御基板８０には、入力ポート８１を介して、プッシュボタン８６、及び十字キー８７等が電気的に接続されているとともに、出力ポート８２を介して、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３等が電気的に接続されている。なお、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。
また、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは電気的に接続されており、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信可能とされている。
そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従って、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３等の出力を制御する。

【１９４９】
図２１２に示すように、フロントドア１２の前面中央には、表示窓１８が配置され、表示窓１８より下方に、コントロールパネル１２ｃが配置されている。そして、コントロールパネル１２ｃ上に、３ベットスイッチ４０ｂ、プッシュボタン８６、及び十字キー８７が配置されている。なお、コントロールパネル１２ｃより下方に、スタートスイッチ４１、及び「３」個の（左／中／右）ストップスイッチ４２が配置されている。
プッシュボタン８６は、サブボタン、演出ボタン、演出スイッチ等とも称されるものであって、演出を進行（発展）させるとき、メニュー画面を表示させるとき、及びメニュー画面で選択した項目を決定するとき等に操作されるスイッチである。
また、プッシュボタン８６は、演出用の入力用の周辺機器の１つであり、入力ポート８１を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。上述したように、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して一方向で情報（制御コマンド）が送信されるため、プッシュボタン８６が操作されたことを示す信号は、メイン制御基板５０に入力されることはない。

【１９５０】
十字キー８７は、選択ボタン、選択スイッチ等とも称されるものであって、演出等に用いられるスイッチであり、キャラクターを選択するときや、メニュー画面において項目を選択するとき等に操作されるスイッチである。
また、十字キー８７は、演出用の入力用の周辺機器の１つであり、入力ポート８１を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。上述したように、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して一方向で情報（制御コマンド）が送信されるため、十字キー８７が操作されたことを示す信号は、メイン制御基板５０に入力されることはない。
さらにまた、図２１３に示すように、十字キー８７は、上方向スイッチ８７ａ、下方向スイッチ８７ｂ、右方向スイッチ８７ｃ、及び左方向スイッチ８７ｄを備えている。

【１９５１】
演出ランプ２１は、演出用の出力用の周辺機器の１つであり、出力ポート８２を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。
図２１１～図２１３に示すように、第１５実施形態では、演出ランプ２１として、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、リール照

明２１ｅ、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び「３」個の（左／中／右）ストップスイッチランプ２１ｈを備えている。なお、演出ランプ２１は、これらに限られるものではない。

図２１２に示すように、上枠ランプ２１ａは、フロントドア１２の前面上端縁に沿って配置されている横長のランプであり、右枠ランプ２１ｂは、フロントドア１２の前面右端縁に沿って配置されている縦長のランプであり、左枠ランプ２１ｃは、フロントドア１２の前面左端縁に沿って配置されている縦長のランプである。

【１９５２】

また、図２１２に示すように、フロントドア１２の前面下部には、スロットマシン１０の機種名やキャラクタ等が表示された下パネル１０ａが設けられている。さらにまた、下パネル１０ａは、透光性を有している。さらに、下パネルランプ２１ｄは、下パネル１０ａの背面側に配置されており、下パネル１０ａの背面側から下パネル１０ａを照らすように構成されている。これにより、下パネルランプ２１ｄが点灯したときは、下パネル１０ａが光って見える。

リール照明２１ｅは、リール３１に表示された図柄をリール３１の上方（外側）から照らす照明であって、フロントドア１２の裏面における表示窓１８の上部に相当する位置に設けられている。

【１９５３】

バックランプ２１ｆは、各リール３１の内側にそれぞれ配置されており、各リール３１に表示された図柄を各リール３１の内側からそれぞれ照らすランプである。

これにより、リール３１に表示された図柄は、リール３１の外側からリール照明２１ｅによって照らされ、リール３１の内側からバックランプ２１ｆによって照らされる。

ここで、第１５実施形態においても、第１実施形態と同様に、表示窓１８から、「３」個のリール３１が見えるように配置されているとともに、各リール３１の「３」個の図柄が見えるように配置されている。よって、表示窓１８から、合計「９」個の図柄が見えるように配置されている。

また、各リール３１の停止時における図柄位置の称呼（たとえば「左上段」など）については、第１実施形態の図３（Ｂ）に図示した通りである。

【１９５４】

さらに、各図柄位置に対応して、それぞれランプ用ハウジングが設けられているとともに、各ランプ用ハウジングの内部にそれぞれ「１」個又は複数個のバックランプ２１ｆが設けられている。

具体的には、左上段に対応する位置に、左上段用のランプ用ハウジングが設けられ、その内部に「１」個又は複数個のバックランプ２１ｆが設けられている。そして、このバックランプ２１ｆが点灯すると、左上段の図柄が左リール３１の内側から照らされる。

また、左中段に対応する位置に、左中段用のランプ用ハウジングが設けられ、その内部に「１」個又は複数個のバックランプ２１ｆが設けられている。そして、このバックランプ２１ｆが点灯すると、左中段の図柄が左リール３１の内側から照らされる。

左上段及び左中段以外の図柄位置についても同様である。

【１９５５】

これにより、合計「９」個のランプ用ハウジングが設けられている。

このため、各ランプ用ハウジングの内部にそれぞれ「１」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、バックランプ２１ｆの個数は合計「９」個となる。

また、各ランプ用ハウジングの内部にそれぞれ「２」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、バックランプ２１ｆの個数は合計「１８」個となる。

さらにまた、各ランプ用ハウジングの内部にそれぞれ「３」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、バックランプ２１ｆの個数は合計「２７」個となる。

そして、たとえば、３個のリール３１の回転中は、すべてのバックランプ２１ｆを点灯させる。合計「９」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、「９」個すべてのバックランプ２１ｆを点灯させ、合計「１８」個のバックランプ２１ｆが設けられてい

る場合には、「１８」個すべてのバックランプ２１ｆを点灯させ、合計「２７」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、「２７」個すべてのバックランプ２１ｆを点灯させる。

【１９５６】

また、たとえば、電源オフ時には、すべてのバックランプ２１ｆを消灯させる。合計「９」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、「９」個すべてのバックランプ２１ｆを消灯させ、合計「１８」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、「１８」個すべてのバックランプ２１ｆを消灯させ、合計「２７」個のバックランプ２１ｆが設けられている場合には、「２７」個すべてのバックランプ２１ｆを消灯させる。

なお、たとえば、有効ラインに対応する図柄位置のバックランプ２１ｆは点灯させ、無効ラインに対応する図柄位置のバックランプ２１ｆは消灯させる場合を有する。

また、たとえば、回転中のリール３１に対応するバックランプ２１ｆは点灯させ、停止したリール３１に対応するバックランプ２１ｆは消灯させる場合も有する。

【１９５７】

ベットスイッチランプ２１ｇは、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付け状況を示すランプである。

ここで、「操作受付け状況」として、「操作受付けが有効な状態」と「操作受付けが無効な状態」とを有する。

また、「操作受付けが有効な状態」は、「操作受付けが可能な状態」や「操作受付け許可状態」などとも称する。

さらにまた、「操作受付けが無効な状態」は、「操作受付けが不可の状態」や「操作受付け不許可状態」などとも称する。

【１９５８】

そして、スイッチの操作受付けが有効な状態において、スイッチの操作を検知すると、スイッチの操作に対応する処理を実行するが、スイッチの操作受付けが無効な状態においては、スイッチの操作を検知しても、スイッチの操作に対応する処理を実行しない。

具体的には、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態において、３ベットスイッチ４０ｂの操作を検知すると、貯留メダルを３枚ベットする処理を実行するが、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態においては、３ベットスイッチ４０ｂの操作を検知しても、貯留メダルをベットする処理を実行しない。

また、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態において、ストップスイッチ４２の操作を検知すると、対応するモータ３２の停止制御を開始して、対応するリール３１の停止制御を開始するが、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態においては、ストップスイッチ４２の操作を検知しても、対応するモータ３２の停止制御を開始せず、したがって、対応するリール３１の停止制御も開始しない。

【１９５９】

第１５実施形態では、３ベットスイッチ４０ｂの操作体は、押しボタン状とされており、かつ透光性を有している。そして、３ベットスイッチ４０ｂの操作体の内側に、ベットスイッチランプ２１ｇが配置されている。これにより、ベットスイッチランプ２１ｇが点灯したときは、３ベットスイッチ４０ｂの操作体が光って見える。

いずれかの小役が入賞するか又はいずれの役にも非入賞となって遊技が終了したときは、遊技待機中となる。すなわち、リプレイ入賞（自動ベット処理が実行される）以外となって遊技が終了したときは、遊技待機中となる。このとき、次回遊技を実行するためのメダルがベット可能な状態となる。

【１９６０】

また、メイン制御基板５０は、メダルがベット可能な状態であるときは、投入表示ＬＥＤ７９ｅ（図５７）を点灯させ、メダルがベット不可の状態であるときは、投入表示ＬＥＤ７９ｅを消灯させる。

さらにまた、メダルがベット可能な状態であるときは、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、メダルがベット可能な状態であることを示すコマンドを送信する。

さらに、メダルがベット可能な状態であり、かつクレジット数が「１」以上であるときは、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させる。すなわち、ベットスイッチランプ２１ｇの点灯は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを意味する。

【１９６１】

これに対し、メダルがベット可能な状態であるが、クレジット数が「０」であるときや、メダルがベット不可の状態であるときは、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを消灯させる。すなわち、ベットスイッチランプ２１ｇの消灯は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを意味する。

【１９６２】

なお、ベットスイッチランプ２１ｇの点灯／消灯の制御は、サブ制御基板８０で行われる場合に限らず、メイン制御基板５０で行ってもよい。

また、点灯を操作受付けが有効な状態とし、消灯を操作受付けが無効な状態としたが、これに限らない。たとえば、青色点灯を操作受付けが有効な状態とし、赤色点灯を操作受付けが無効の状態としてもよい。また、赤色点灯を操作受付けが有効な状態とし、青色点灯を操作受付けが無効の状態としてもよい。

【１９６３】

ストップスイッチランプ２１ｈは、ストップスイッチ４２の操作受付け状況を示すランプである。

第１５実施形態では、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチ４２の操作体は、押しボタン状とされており、かつ透光性を有している。そして、各ストップスイッチ４２の操作体の内側に、それぞれストップスイッチランプ２１ｈが配置されている。

具体的には、左ストップスイッチ４２の操作体の内側に、左ストップスイッチランプ２１ｈが配置され、中ストップスイッチ４２の操作体の内側に、中ストップスイッチランプ２１ｈが配置され、右ストップスイッチ４２の操作体の内側に、右ストップスイッチランプ２１ｈが配置されている。

これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈが点灯したときは、対応するストップスイッチ４２の操作体が光って見える。

【１９６４】

規定数のメダルがベットされた状態で、スタートスイッチ４１の操作を検知すると、メイン制御基板５０は、「３」個の（左／中／右）モータ３２を駆動させることにより、「３」個の（左／中／右）リール３１の回転を開始する。

その後、各リール３１の回転速度を徐々に加速していき、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効な状態にする。これにより、各リール３１の回転が停止可能な状態（停止可）となる。

なお、リール３１の回転が定速状態であることを「定速回転」とも称する。

【１９６５】

そして、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態において、ストップスイッチ４２の操作を検知すると、メイン制御基板５０は、対応するモータ３２の停止制御を開始することにより、対応するリール３１の停止制御を開始する。

これに対し、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態においては、リール３１の回転中にストップスイッチ４２の操作を検知しても、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２の操作を受け付けないため、モータ３２の駆動を停止させることはなく、し

たがって、リール３１の回転を停止させることはない。
【１９６６】
　また、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であるときは、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
　具体的には、サブ制御基板８０は、左ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、左ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
【１９６７】
　同様に、中ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、中ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
　また、右ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、右ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
　すなわち、ストップスイッチランプ２１ｈの青色点灯は、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを意味する。
【１９６８】
　これに対し、リール３１の停止時や加速中（定速状態に到達する前）は、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２の操作受付けを無効な状態にする。
　また、リール３１の回転が定速状態に到達し、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態において、ストップスイッチ４２の操作を検知すると、メイン制御基板５０は、対応するモータ３２の停止制御を開始することにより、対応するリール３１の停止制御を開始する。このとき、ストップスイッチ４２の操作受付けを無効な状態にする。
　具体的には、左リール３１の回転が定速状態に到達し、左ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態において、左ストップスイッチ４２の操作を検知すると、メイン制御基板５０は、左モータ３２の停止制御を開始することにより、左リール３１の停止制御を開始する。このとき、左ストップスイッチ４２の操作受付けを無効な状態にする。
【１９６９】
　同様に、中リール３１の回転が定速状態に到達し、中ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態において、中ストップスイッチ４２の操作を検知すると、メイン制御基板５０は、中モータ３２の停止制御を開始することにより、中リール３１の停止制御を開始する。このとき、中ストップスイッチ４２の操作受付けを無効な状態にする。
　また、右リール３１の回転が定速状態に到達し、右ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態において、右ストップスイッチ４２の操作を検知すると、メイン制御基板５０は、右モータ３２の停止制御を開始することにより、右リール３１の停止制御を開始する。このとき、右ストップスイッチ４２の操作受付けを無効な状態にする。
【１９７０】
　さらに、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であるときは、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
　具体的には、サブ制御基板８０は、左ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、左ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。

【１９７１】
同様に、中ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、中ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
また、右ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、右ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
すなわち、ストップスイッチランプ２１ｈの赤色点灯は、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを意味する。
なお、ストップスイッチランプ２１ｈの点灯／消灯の制御は、サブ制御基板８０で行われる場合に限らず、メイン制御基板５０で行ってもよい。
また、青色点灯を有効態様／許可態様の点灯とし、赤色点灯を無効態様／不許可態様の点灯としたが、これに限らない。たとえば、赤色点灯を有効態様／許可態様の点灯とし、青色点灯を無効態様／不許可態様の点灯としてもよい。また、青色点灯を有効態様／許可態様の点灯とし、消灯を無効態様／不許可態様としてもよい。さらにまた、赤色点灯を有効態様／許可態様とし、消灯を無効態様／不許可態様としてもよい。
【１９７２】
また、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、リール照明２１ｅ、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び「３」個の（左／中／右）ストップスイッチランプ２１ｈは、それぞれ、発光素子としてフルカラーＬＥＤを備えるとともに、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスを備えている。さらに、ハーネスは、サブ制御基板８０の出力ポート８２に接続されている。
フルカラーＬＥＤは、赤色で発光するＬＥＤ、緑色で発光するＬＥＤ、青色で発光するＬＥＤの「３」個を備えており、これら「３」個のＬＥＤの出力を調整することで、フルカラーを表現できるようにしたものである。
そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した制御コマンドに基づいて、各フルカラーＬＥＤの発光色及び発光パターンを決定し、その決定に従って、各フルカラーＬＥＤをそれぞれ所定色及び所定パターンで点灯又は点滅させる。
【１９７３】
画像表示装置２３は、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、各種の演出画像や遊技情報等を表示するものである。
また、画像表示装置２３は、演出用の出力用の周辺機器の１つであり、出力ポート８２を介して、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。
図２１２に示すように、フロントドア１２の前面中央には、透明な表示窓１８が配置されており、表示窓１８の奥側には、「３」個のリール３１を備えた図柄表示装置１４が配置されている。また、画像表示装置２３は、フロントドア１２の前面における表示窓１８より上方に配置されている。このように、画像表示装置２３は、「３」個のリール３１を備えた図柄表示装置１４に近接して配置されている。このため、遊技者がリール３１を見ているときには、画像表示装置２３に表示された画像が遊技者の視界に入り、遊技者が画像表示装置２３を見ているときには、リール３１が遊技者の視界に入る。
【１９７４】
また、図２１２に示すように、上枠ランプ２１ａは、画像表示装置２３の上側の縁に沿って配置されており、右枠ランプ２１ｂは、画像表示装置２３及び表示窓１８の右側の縁に沿って配置されており、左枠ランプ２１ｃは、画像表示装置２３及び表示窓１８の左側の縁に沿って配置されている。このように、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃは、画像表示装置２３及び表示窓１８の周囲を取り囲むように配置されている。このため、遊技者がリール３１や画像表示装置２３を見ているときには、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、及び左枠ランプ２１ｃから発せられた光が遊技者の視界に入る。
【１９７５】

さらにまた、図２１２及び図２１３に示すように、コントロールパネル１２ｃは、フロントドア１２の前面から前方に向けて突出しており、このコントロールパネル１２ｃの前面に、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチ４２が設けられている。そして、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチ４２の操作体の内側に、それぞれストップスイッチランプ２１ｈが配置されている。このため、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチランプ２１ｈは、フロントドア１２と向き合う遊技者に最も近い位置に配置されていることとなり、フロントドア１２と向き合う遊技者にとって最も目立つランプとなっている。

【１９７６】

次に、図２１４～図２１９を参照して、電源の供給が遮断されたとき、及び電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態について説明する。

ここで、「電源の供給の遮断」は、電断、電源断、電源オフなどとも称する。

また、「電源の供給の再開」は、電源投入、電源オン、電源復帰、電断復帰、電源断復帰などとも称する。

さらにまた、「各ランプ等」とは、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、リール照明２１ｅ、「３」個の（左／中／右）バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチランプ２１ｈ、及び画像表示装置２３などを意味する。

【１９７７】

さらに、「各ランプ等の状態」とは、点灯、青色（有効態様／許可態様）点灯、赤色（無効態様／不許可態様）点灯、遊技画面表示、デモ画面表示、準備画面表示、弱点灯、消灯などを意味する。

また、「準備画面」とは、画像表示装置２３に遊技画面やデモ画面を表示するための準備をしているときに表示される画面であって、遊技画面やデモ画面より薄暗い画面を意味する。ここで、遊技画面及びデモ画面を総称して「通常画面」と称する。すなわち、「準備画面」とは、画像表示装置２３に通常画面を表示するための準備をしているときに表示される画面であって、通常画面より薄暗い画面を意味する。

具体的には、準備画面として、たとえば、黒色の背景に白色文字で電源投入中と表示した画面を表示してもよい。

また、準備画面として、たとえば、黒色以外の単一色の背景に補色の文字で電源投入中と表示した画面を表示してもよい。

さらにまた、準備画面として、たとえば、黒色の背景や黒色以外の単一色の背景に、電源投入中であることを示すキャラクターを表示した画面を表示してもよい。

さらに、準備画面として、たとえば、電源投入時専用の画面を表示してもよい。

【１９７８】

また、「弱点灯」とは、通常時より薄暗く点灯していることを意味し、画像表示装置２３においては、遊技画面やデモ画面より薄暗い準備画面が表示されていることを意味する。なお、準備画面の点灯時（弱点灯時）には、消灯時の黒色よりは明るい黒色の画面が画像表示装置２３に表示される場合を有する。

さらに、図２１４～図２１９中、「白色の塗りつぶし」は、点灯又は青色（有効態様／許可態様）点灯を意味し、「左下がり斜線のハッチング」は、赤色（無効態様／不許可態様）点灯を意味する。また、図２１４～図２１９中、「右下がり斜線のハッチング」は、弱点灯を意味し、「黒色の塗りつぶし」は、消灯を意味する。

【１９７９】

またここで、メイン制御基板５０における電源断時の処理、及び電源復帰時の処理について説明する。

メイン制御基板５０上には、電圧監視装置（電源断検知回路）（図示せず）が設けられている。そして、この電圧監視装置により、電源電圧が電源断検知レベル以下になったことが検知されると、入力ポート５１（図２１１）における所定ビットに電源断検知信号が入力される。

また、メイン制御基板５０は、「２．２３５」ｍｓごとに実行する割込み処理（図６８）において、電源断検知信号の入力があったか否かを検知する。そして、電源断検知信号の入力があったことを２割込み連続で検知したときは、次の割込み処理で電源断処理（図６８のステップＳ２７７１、図６９）を実行する。

【１９８０】

また、メイン制御基板５０は、電源断処理（図６９）において、各種レジスタをＲＷＭ５３のスタック領域に退避させる（図６９のステップＳ２７７２）。

さらにまた、メイン制御基板５０は、電源断処理（図６９）において、出力ポート５２（図２１１）におけるすべてのビットの出力をオフにする（図６９のステップＳ２７７３）。これにより、たとえば、モータ３２（図２１１）が駆動中（リール３１の回転中）であるときや、ホッパーモータ３６（図２１１）が駆動中（メダルの払出し中）であるときは、その駆動を停止する。

【１９８１】

さらに、メイン制御基板５０は、電源断処理（図６９）において、スタックポインタをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶（保存）する（図６９のステップＳ２７７４）。

また、メイン制御基板５０は、電源断処理（図６９）において、ＲＷＭ５３の所定範囲のチェックサムを算出し、算出したチェックサムに加算すると「０」になるＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）を算出し、算出したＲＷＭチェックサムデータをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶（保存）する（図６９のステップＳ２７７６、図７０）。

【１９８２】

また、メイン制御基板５０は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）においても、ＲＷＭ５３に記憶されているデータを維持（保持）するように構成されている。

そして、電源の供給が再開されると、メイン制御手段５０は、プログラム開始処理（図６２）、及び電源復帰処理（図６２のステップＳ２７２１、図６３）を実行する。

また、メイン制御基板５０は、プログラム開始処理（図６２）において、電源断処理時と同一の範囲のＲＷＭ５３のチェックサムを算出し、算出したチェックサムに対して、電源断処理時に記憶（保存）したＲＷＭチェックサムデータを加算して、「０」になるか否かを判断する。そして、「０」であるときは、ＲＷＭ５３のデータが正常であると判断し、「０」でないときは、ＲＷＭ５３のデータが正常でない（異常である）と判断する（図６２のステップＳ２７０３）。

【１９８３】

さらに、メイン制御基板５０は、電源復帰処理（図６３）において、電源断処理時に記憶（保存）したスタックポインタを復帰させる（図６３のステップＳ２７２２）。

このように、メイン制御基板５０は、電断中においても、ＲＷＭ５３に記憶されているデータを維持（保持）しておき、電源の供給が再開されたときは、ＲＷＭ５３のデータが正常（電源断の前後でＲＷＭ５３のデータが同一）か否かを判断する。そして、ＲＷＭ５３のデータが正常であると判断したときは、電源断処理時に記憶（保存）したスタックポインタを復帰させる。これにより、電源の供給が再開されたときは、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときの状態に復帰させる。

【１９８４】

ここで、リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、以下に示すようになる。

上述したように、メイン制御基板５０は、電源断を検知すると、出力ポート５２におけるすべてのビットの出力をオフにするので、リール３１を回転させるためのモータ３２の駆動信号もオフになる。その結果、モータ３２の駆動が停止するので、リール３１の回転が停止する。

【１９８５】

その後、電源の供給が再開されると、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときの状態に復帰する。これにより、出力ポート５２からは、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときと同じモータ３２の駆動信号が出力される。

ここで、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときのモータ３２の駆動信号は、定速状態を維持する信号である。しかし、停止しているモータ３２に対し、最初から定速状態を維持する駆動信号を出力しても、その回転トルクは弱いので、モータ３２を駆動させることができない。

【１９８６】

したがって、リール３１は回転しないので、リールセンサ３３（図２１１）がリール３１のインデックスを検知しない（インデックスがリールセンサ３３を切らない）。

また、メイン制御基板５０は、モータ３２を定速状態で駆動させる駆動信号を出力しているにもかかわらず、一定時間、リールセンサ３３がインデックスを検知しないと判断したときは、リール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断して、モータ３２の加速処理を実行する。

また、停止しているモータ３２に対して、定速状態を維持する駆動信号を出力したときに、リール３１がスムーズに回転せずに、エンジンがノッキングを起こしたときのように、カクカクと振動しながら回転することもある。この場合も、一定時間内にリールセンサ３３がインデックスを検知しないため、リール３１の脱調を検知したと判断して、モータ３２の加速処理を実行する。

これにより、リール３１の回転速度を徐々に加速していき、リール３１の回転を定速状態に戻すことができる。

【１９８７】

よって、たとえば、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を定速状態に復帰させることができる。

また、たとえば、左リール３１は停止し、中リール３１及び右リール３１が定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、左リール３１は停止したまま、中リール３１及び右リール３１の回転を定速状態に復帰させることができる。

【１９８８】

次に、サブ制御基板８０における電源断時の処理、及び電源復帰時の処理について説明する。

サブ制御基板８０上にも、メイン制御基板５０と同様に、電圧監視装置（電源断検知回路）（図示せず）が設けられている。そして、この電圧監視装置により、電源電圧が電源断検知レベル以下になったことが検知されると、入力ポート８１（図２１１）における所定ビットに電源断検知信号が入力される。

また、サブ制御基板８０は、１ｍｓごとに実行する割込み処理（図示せず）において、電源断検知信号の入力があったか否かを検知する。そして、電源断検知信号の入力があったことを検知したときは、電源断処理（図示せず）を実行する。

【１９８９】

サブ制御基板８０は、電源断処理を開始すると、ＲＷＭ８３の所定範囲のチェックサムを算出し、算出したチェックサムをＲＷＭ８３の所定アドレスに記憶（保存）する。

また、サブ制御基板８０も、メイン制御基板５０と同様に、電源の供給が遮断されているとき（電断中）においても、ＲＷＭ８３に記憶されているデータを維持（保持）するように構成されている。

そして、電源の供給が再開されると、サブ制御基板８０は、電源復帰処理（図示せず）を実行する。

また、サブ制御基板８０は、電源復帰処理を開始すると、ＲＷＭ８３の所定範囲（電源断処理時と同一の範囲）のチェックサムを算出し、算出したチェックサムと、電源断処理時に算出して記憶（保存）したチェックサムとを比較する。

そして、サブ制御基板８０は、電源復帰処理で算出したチェックサムと、電源断処理時に算出して記憶（保存）したチェックサムとが一致すると判断したときは、電源の供給が遮断された（電源断が生じた）ときに実行していたステップから処理を再開する。

【１９９０】

これに対し、サブ制御基板８０は、電源復帰処理で算出したチェックサムと、電源断処理時に算出して記憶（保存）したチェックサムとが一致しないと判断したときは、ＲＷＭ８３をクリアし、所定のプログラムの冒頭から処理を再開する。

このように、サブ制御基板８０も、メイン制御基板５０と同様に、電断中においても、ＲＷＭ８３に記憶されているデータを維持（保持）しておき、電源の供給が再開されたときは、ＲＷＭ８３のデータが正常（電源断の前後でＲＷＭ８３のデータが同一）か否かを判断する。そして、ＲＷＭ８３のデータが正常であると判断したときは、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときに実行していたステップから処理を再開する。これにより、電源の供給が再開されたときは、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときの状態に復帰させる。

【１９９１】

図２１４は、遊技待機中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２１４中、（１）→（２）→（３）の順の時系列となっている。

図２１４中（１）は、遊技待機中における各ランプ等の状態を示している。

図２１４中（１）に示すように、遊技待機中は、サブ制御基板８０は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。

また、遊技待機中は、メダルがベット可能な状態であるから、クレジット数が「１」以上であれば、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させる。

【１９９２】

また、遊技待機中は、「３」個の（左／中／右）リール３１が停止しているから、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチランプ２１ｈをそれぞれ赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。

また、遊技待機中は、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、通常画面（遊技画面又はデモ画面）を表示させる。

以上より、遊技待機中は、図２１４中（１）に示す状態になる。

そして、図２１４中（１）に示す状態において電源の供給が遮断されると、図２１４中（２）に示す状態になる。

【１９９３】

図２１４中（２）は、遊技待機中に電源の供給が遮断された直後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源断を検知すると、出力ポート８２（図２１１）における所定ビットの出力をオフにする。これにより、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３を消灯させる。ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知から時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１が経過すると消灯させる。これにより、電源断を検知した直後は、図２１４中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させたまま、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させる。

以上より、遊技待機中において電源断を検知した直後は、図２１４中（２）に示す状態になる。

そして、図２１４中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１４中（３）に示す状態になる。

【１９９４】

図２１４中（３）は、遊技待機中において電源の供給の遮断から時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ１が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における各ストップスイッチランプ２１ｈに対応するビットの出力をオフにする。これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。そして、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させると、図２１４中（３）に示すように、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる。

以上より、遊技待機中において電源断の検知から時間Ｔ１が経過したときは、図２１４中（３）に示す状態になる。

【１９９５】

このように、遊技待機中に電源の供給が遮断されたときは、先に、ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。

なお、電源断の検知から時間Ｔ１が経過したか否かについては、たとえば、サブ制御基板８０においてタイマで管理することができる。

【１９９６】

図２１５は、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２１５中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）の順の時系列となっている。

図２１５中（１）は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）における各ランプ等の状態を示している。

図２１５中（１）に示すように、電断中は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３が消灯している。

以上より、電断中は、図２１５中（１）に示す状態になる。

そして、図２１５中（１）に示す状態において電源の供給が再開されると、図２１５中（２）に示す状態になる。

【１９９７】

図２１５中（２）は、電源の供給が再開された直後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源の供給が再開されると、複数のランプ等のうち、最初に、「３」個の（左／中／右）ストップスイッチランプ２１ｈを点灯させる。

ここで、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態で、電源断から復帰する。

【１９９８】

具体的には、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の所定アドレスには、各ストップスイッチ４２の操作受付け状況を示す情報が記憶可能とされている。

各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態で電源の供給が遮断されると、メイン制御基板５０は、電断中も、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されている、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示す情報を維持（保持）する。

その後、電源の供給が再開されると、ＲＷＭ５３の所定アドレスに、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示す情報が記憶された状態で、電源断から復帰する。そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

このため、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、サブ制御基板８０は、図２１５中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２

１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
以上より、電源の供給が再開された直後には、図２１５中（２）に示す状態になる。
そして、図２１５中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１５中（３）に示す状態になる。
【１９９９】
図２１５中（３）は、電源の供給の再開から時間Ｔ２（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過すると、今度は、画像表示装置２３に準備画面を表示する。準備画面は、画像表示装置２３に通常画面（遊技画面又はデモ画面）を表示するための準備をしているときに表示する画面であって、通常画面より薄暗い画面である。すなわち、サブ制御基板８０は、電源の供給の開始から時間Ｔ２経過後に、画像表示装置２３を弱点灯させる。このとき、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。また、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも消灯したままの状態である。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過したときは、図２１５中（３）に示す状態になる。
そして、図２１５中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１５中（４）に示す状態になる。
【２０００】
図２１５中（４）は、電源の供給の再開から時間Ｔ３（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過すると、今度は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。このとき、画像表示装置２３は、薄暗い準備画面を表示したままの状態である。また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過したときは、図２１５中（４）に示す状態になる。
そして、図２１５中（４）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１５中（５）に示す状態になる。
【２００１】
図２１５中（５）は、電源の供給の再開から時間Ｔ４（たとえば「３０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面（遊技画面又はデモ画面）を表示する。このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも点灯したままの状態である。また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過したときは、図２１５中（５）に示す状態になる。
【２００２】
このように、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。その後、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示する。その後、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。その後、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面を表示する。
そして、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは

、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。

【２００３】

また、画像表示装置２３は、大きくて目立つので遊技者の視界に入りやすい。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。

さらに、画像表示装置２３に通常画面を表示する前に、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させることにより、遊技を進行させるために必要な３ベットスイッチ４０ｂの操作受付け状況を遊技者に早期に知らせることができる。

そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。

なお、電源の供給の再開から時間Ｔ２、時間Ｔ３、時間Ｔ４が経過したか否かについては、たとえば、サブ制御基板８０においてタイマで管理することができる。

【２００４】

図２１６は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２１６中、（１）→（２）→（３）の順の時系列となっている。

図２１６中（１）は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中における各ランプ等の状態を示している。

図２１６中（１）に示すように、各リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。

【２００５】

また、各リール３１の定速回転中は、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。

【２００６】

また、各リール３１の定速回転中は、メダルがベット不可の状態であるから、メイン制御基板５０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けを無効にするとともに、サブ制御基板５０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを消灯させる。

また、リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、通常画面（遊技画面）を表示させる。

以上より、リール３１の定速回転中は、図２１６中（１）に示す状態になる。

そして、図２１６中（１）に示す状態において電源の供給が遮断されると、図２１６中（２）に示す状態になる。

【２００７】

図２１６中（２）は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後における各ランプ等の状態を示している。

ここで、電源の供給が遮断された直後の時点では、各リール３１の回転は減速を開始するが、完全には停止していない。

また、サブ制御基板８０は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、出力ポート８２（図２１１）における所定ビットの出力をオフにす

る。これにより、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３を消灯させる。このとき、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない。このため、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯する。

ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知から時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１が経過すると消灯させる。

【２００８】

これにより、リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後は、図２１６中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させたまま、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させる。

以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後は、図２１６中（２）に示す状態になる。

そして、図２１６中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１６中（３）に示す状態になる。

【２００９】

図２１６中（３）は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ１が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における各ストップスイッチランプ２１ｈに対応するビットの出力をオフにする。これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。そして、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させると、図２１６中（３）に示すように、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる。またこのとき、各リール３１の回転が完全に停止した状態になる。

【２０１０】

以上より、リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ１が経過したときは、図２１６中（３）に示す状態になる。

このように、リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。

【２０１１】

また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。これにより、各バックランプ２１ｆが消灯した時点では、各リール３１の回転は完全には停止しておらず、また、各リール３１の回転が完全に停止した時点では、各バックランプ２１ｆは既に消灯している。そして、各バックランプ２１ｆを消灯させることにより、各リール３１に表示された図柄を見えにくくすることができるので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。

なお、電源断の検知から時間Ｔ１が経過したか否かについては、たとえば、サブ制御基板８０においてタイマで管理することができる。

【２０１２】

図２１７は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２１７中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）の順の時系列となっている。

図２１７中（１）は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）における各ランプ等の状態を示している。

図２１７中（１）に示すように、電断中は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイ

ッチランプ２１ｈ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３が消灯している。
以上より、電断中は、図２１７中（１）に示す状態になる。
そして、図２１７中（１）に示す状態において電源の供給が再開されると、図２１７中（２）に示す状態になる。
【２０１３】
図２１７中（２）は、電源の供給が再開された直後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給が再開されると、複数のランプ等のうち、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを点灯させる。
ここで、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態で、電源断から復帰する。
【２０１４】
上述したように、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の所定アドレスには、各ストップスイッチ４２の操作受付け状況を示す情報が記憶可能とされている。
各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態で電源の供給が遮断されると、メイン制御基板５０は、電断中も、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されている、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報を維持（保持）する。
その後、電源の供給が再開されると、ＲＷＭ５３の所定アドレスに、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報が記憶された状態で、電源断から復帰する。そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
このため、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、サブ制御基板８０は、図２１７中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
以上より、電源の供給が再開された直後には、図２１７中（２）に示す状態になる。
そして、図２１７中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１７中（３）に示す状態になる。
【２０１５】
図２１７中（３）は、電源の供給の再開から時間Ｔ２（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）させる。
このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも消灯したままの状態である。
【２０１６】
また、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１（少なくとも「１」個のリール３１）が回転していない（脱調を検知した）と判断して、各リール３１の回転の加速処理を開始するとともに、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、さらには、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
【２０１７】
ここで、メイン制御基板５０は、各リール３１の定速回転中に電源断を検知すると、出力ポート５２のすべてのビットの出力をオフにする。このため、各リール３１を回転させるためのモータ３２の駆動信号もオフになり、その結果、各モータ３２の駆動が停止するので、各リール３１の回転も停止する。

また、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の所定アドレスには、各モータ３２の駆動状態を示す情報が記憶可能とされている。モータ３２の駆動状態が停止状態であれば、停止状態であることを示す情報が記憶され、モータ３２の駆動状態が加速状態であれば、加速状態であることを示す情報が記憶される。また、モータ３２の駆動状態が定速状態であれば、定速状態であることを示す情報が記憶され、モータ３２の駆動状態が脱調状態であれば、脱調状態であることを示す情報が記憶される。

【２０１８】

さらにまた、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の所定アドレスには、各ストップスイッチ４２の操作受付け状況を示す情報が記憶可能とされている。ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であるときは、有効な状態であることを示す情報が記憶され、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であるときは、無効な状態であることを示す情報が記憶される。

各リール３１の定速回転中は、各モータ３２の駆動状態が定速状態であり、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態である。このとき、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の所定アドレスには、各モータ３２の駆動状態が定速状態であることを示す情報と、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報とが記憶される。

【２０１９】

そして、リール３１の定速回転中に電源断を検知すると、電断中も、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶された、各モータ３２の駆動状態が定速状態であることを示す情報と、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報とが維持（保持）される。その後、電源の供給が再開されると、ＲＷＭ５３の所定アドレスに、各モータ３２の駆動状態が定速状態であることを示す情報と、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報とが記憶された状態で、電源断から復帰する。そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。このため、図２１７中（２）に示すように、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。

【２０２０】

また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、各モータ３２の駆動信号がオフになり、各モータ３２の駆動が停止するので、各リール３１の回転が停止する。よって、電源の供給が再開された時点では、各リール３１が停止している。

さらにまた、電源の供給が再開されると、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときの状態に復帰するから、出力ポート５２からは、電源の供給が遮断されたときと同じモータ３２の駆動信号が出力される。電源の供給が遮断されたときのモータ３２の駆動信号は、定速状態を維持する信号である。

【２０２１】

しかし、停止しているモータ３２に対し、最初から定速状態を維持する駆動信号を出力しても、その回転トルクは弱いので、モータ３２を駆動させることができない。

したがって、リール３１は回転しないので、リールセンサ３３（図２１１）がリール３１のインデックスを検知しない（インデックスがリールセンサ３３を切らない）。

また、メイン制御基板５０は、モータ３２を定速状態で駆動させる駆動信号を出力しているにもかかわらず、一定時間、リールセンサ３３がインデックスを検知しないと判断したときは、リール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断する。

【２０２２】

そして、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断すると、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

また、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過したときは、図２１７中（３）に示す状態になる。

そして、図２１７中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１７中（４）に示す状態になる。

【２０２３】

図２１７中（４）は、電源の供給の再開から時間Ｔ３（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過すると、今度は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。

このとき、各リール３１の回転は加速中であり、既に回転を開始している。このため、各リール３１の回転再開後に、各バックランプ２１ｆが点灯する。

また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態であり、画像表示装置２３は、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）したままの状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは、消灯したままの状態である。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過したときは、図２１７中（４）に示す状態になる。

そして、図２１７中（４）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１７中（５）に示す状態になる。

【２０２４】

図２１７中（５）は、電源の供給の再開から時間Ｔ４（たとえば「３０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面（遊技画面）を表示する。このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも点灯したままの状態である。

また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替わる。

【２０２５】

ここで、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断すると、各モータ３２の加速処理を実行する。これにより、各リール３１の回転速度を徐々に加速していき、各リール３１の回転を定速状態に戻すことができる。

そして、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

また、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過したときは、図２１７中（５）に示す状態になる。

【２０２６】

このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。その後、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示する。その後、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。その後、画像表示装置２３に、準備画面より明る

い通常画面（遊技画面）を表示する。
　また、各リール３１の脱調を検知すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
　その後、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。
【２０２７】
　そして、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
　また、画像表示装置２３は、大きくて目立つので遊技者の視界に入りやすい。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、通常画面より薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。
【２０２８】
　そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。これにより、各リール３１の回転が再開した時点では、各バックランプ２１ｆは点灯しておらず（消灯しており）、また、各バックランプ２１ｆが点灯した時点では、各リール３１が既に回転している。そして、各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が見えにくいので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。
　なお、電源の供給の再開から時間Ｔ２、時間Ｔ３、時間Ｔ４が経過したか否かについては、たとえば、サブ制御基板８０においてタイマで管理することができる。
【２０２９】
　またここで、図２１７中（２）に示す状態では、各リール３１は停止しているが、各ストップスイッチ４２の操作受付けは有効であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。
　上述したように、各リール３１の定速回転中に電源断を検知すると、各リール３１は停止するが、電断中も、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶された、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報が維持（保持）される。
【２０３０】
　その後、電源の供給が再開されると、ＲＷＭ５３の所定アドレスに、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示す情報が記憶された状態で、電源断から復帰する。そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　このため、電源の供給が再開された時点では、各リール３１は停止しているが、各ストップスイッチ４２の操作受付けは有効であり、図２１７中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈは、青色（有効態様／許可態様）で点灯する。
【２０３１】
　このように、各リール３１が定速状態で回転しており、かつ各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯している状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１が「１」回転する前に、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
　これにより、電源の供給の再開後にすみやかに、各リール３１を停止可能にすることが

できる。
【２０３２】
そして、各リール３１は停止しているが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯している状態で、いずれかのストップスイッチ４２が操作されると、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作を受け付ける。この場合、メイン制御手段５０は、このストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。また、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作受付けを無効な状態にする。さらに、サブ制御基板８０は、このストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈの点灯を赤色（無効態様／不許可態様）の点灯に切り替える。
【２０３３】
なお、図２１６及び図２１７では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２１４及び図２１５に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２１６及び図２１７に示すように動作する。
【２０３４】
また、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、いずれかのストップスイッチ４２が操作（オン）された状態で、電源の供給が再開されたときは、操作されたストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈについては赤色（無効態様／不許可態様）点灯させ、それ以外のストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈについては青色（有効態様／許可態様）点灯させることができる。
この場合、操作されたストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。
【２０３５】
また、操作されていないストップスイッチ４２の操作受付けは有効にするとともに、操作されていないストップスイッチ４２に対応するリール３１は定速回転に復帰させる。
なお、操作されていないストップスイッチ４２については、対応するリール３１の脱調を検知すると、操作受付けをいったん無効にし、その後、対応するリール３１が定速回転に到達すると、操作受付けを再度有効にする。
そして、操作されていないストップスイッチ４２の無効／有効の切替えに合わせて、ストップスイッチランプ２１ｈを、いったん、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替え、その後、再度、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。
【２０３６】
また、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、いずれかのストップスイッチ４２が操作（オン）された状態で、電源の供給が再開されたときは、すべてのストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）点灯させるようにしてもよい。
この場合、操作されたストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。
これに対し、操作されていないストップスイッチ４２に対応するリール３１については定速回転に復帰させる。
そして、リール３１が定速回転に到達すると、対応するストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、対応するストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

【２０３７】
図２１８は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態の変形例（図２１６の変形例）を示す説明図である。図２１８中、（１）→（２）→（３）→（４）の順の時系列となっている。
図２１８中（１）は、各リール３１の定速回転中における各ランプ等の状態を示している。
図２１８中（１）に示すように、各リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。
【２０３８】
また、各リール３１の定速回転中は、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
【２０３９】
また、各リール３１の定速回転中は、メダルがベット不可の状態であるから、メイン制御基板５０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けを無効にするとともに、サブ制御基板５０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを消灯させる。
また、リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、通常画面（遊技画面）を表示させる。
以上より、リール３１の定速回転中は、図２１８中（１）に示す状態になる。
そして、図２１８中（１）に示す状態において電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、図２１８中（２）に示す状態になる。
【２０４０】
図２１８中（２）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後における各ランプ等の状態を示している。
ここで、電源の供給が遮断された直後の時点では、各リール３１の回転は減速を開始するが、完全には停止していない。
また、メイン制御基板５０は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
【２０４１】
そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
以上より、電源の供給が遮断された直後の時点では、図２１８中（２）に示す状態になる。
そして、図２１８中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１８中（３）に示す状態になる。
【２０４２】
図２１８中（３）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ５（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ５が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における所定ビットの出力をオフにする。これにより、上枠ランプ２１ａ、右枠ラ

ンプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３を消灯させる。このとき、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない。このため、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯することとなる。

ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知から時間Ｔ６（たとえば「２０００」ｍｓ）が経過するまで、赤色（無効態様／不許可態様）点灯を維持し、時間Ｔ６が経過すると消灯させる。

【２０４３】

これにより、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ５が経過したときは、図２１８中（３）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させたまま、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させる。

以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ５が経過したときは、図２１８中（３）に示す状態になる。

そして、図２１８中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１８中（４）に示す状態になる。

【２０４４】

図２１８中（４）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ６（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ６が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における各ストップスイッチランプ２１ｈに対応するビットの出力をオフにする。これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。そして、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させると、図２１８中（４）に示すように、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる。またこのとき、各リール３１の回転が完全に停止した状態になる。

【２０４５】

以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ６が経過したときは、図２１８中（４）に示す状態になる。

このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。

【２０４６】

また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。これにより、各バックランプ２１ｆが消灯した時点では、各リール３１の回転は完全には停止しておらず、また、各リール３１の回転が完全に停止した時点では、各バックランプ２１ｆは既に消灯している。そして、各バックランプ２１ｆを消灯させることにより、各リール３１に表示された図柄を見えにくくすることができるので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。

【２０４７】

さらにまた、各リール３１が定速回転中であり、かつ各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯しており、かつ各バックランプ２１ｆが点灯している状態で、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替えた後に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。

これにより、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効である間は、各バックランプ２１ｆの点灯を維持することができるので、各リール３１に表示されている図柄の視認性を確保することができる。

なお、電源断の検知から時間Ｔ５、時間Ｔ６が経過したか否かについては、たとえば、サブ制御基板８０においてタイマで管理することができる。

【２０４８】

図２１９は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例（図２１７の変形例）を示す説明図である。図２１９中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）の順の時系列となっている。

図２１９中（１）は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）における各ランプ等の状態を示している。

図２１９中（１）に示すように、電断中は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３が消灯している。

以上より、電断中は、図２１９中（１）に示す状態になる。

そして、図２１９中（１）に示す状態において電源の供給が再開されると、図２１９中（２）に示す状態になる。

【２０４９】

図２１９中（２）は、電源の供給が再開された直後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源の供給が再開されると、複数のランプ等のうち、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを点灯させる。

上述したように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするため、電源の供給が再開されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態で、電源断から復帰する。

【２０５０】

そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

このため、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、サブ制御基板８０は、図２１９中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。

以上より、電源の供給が再開された直後には、図２１９中（２）に示す状態になる。

そして、図２１９中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１９中（３）に示す状態になる。

【２０５１】

図２１９中（３）は、電源の供給の再開から時間Ｔ２（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

ここで、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断して、各リール３１の回転の加速処理を開始する。

また、サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）させる。このとき、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。また、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも消灯したままの状態である。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過したときは、図２１９中（３）に示す状態になる。

そして、図２１９中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１９中（４）に示す状態になる。

【２０５２】

図２１９中（４）は、電源の供給の再開から時間Ｔ３（たとえば「２０００」ｍｓ）経

過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過すると、今度は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。このとき、各リール３１の回転は加速中であり、既に回転を開始している。このため、各リール３１の回転再開後に、各バックランプ２１ｆが点灯することとなる。
【２０５３】
また、画像表示装置２３は、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）したままの状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過したときは、図２１９中（４）に示す状態になる。
そして、図２１９中（４）に示す状態において所定時間が経過すると、図２１９中（５）に示す状態になる。
【２０５４】
図２１９中（５）は、電源の供給の再開から時間Ｔ４（たとえば「３０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面（遊技画面）を表示する。このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも点灯したままの状態である。
また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替わる。
【２０５５】
上述したように、各リール３１の定速回転中に電源断を検知すると、各モータ３２の駆動信号がオフになり、各モータ３２の駆動が停止するので、各リール３１の回転が停止する。よって、電源の供給が再開された時点では、各リール３１が停止している。
また、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断すると、各モータ３２の加速処理を実行する。これにより、各リール３１の回転速度を徐々に加速していき、各リール３１の回転を定速状態に戻すことができる。
【２０５６】
さらに、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過したときは、図２１９中（５）に示す状態になる。
【２０５７】
このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。その後、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）させる。その後、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。その後、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面（遊技画面）を表示する。
また、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

【２０５８】
そして、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
また、画像表示装置２３は、大きくて目立つので遊技者の視界に入りやすい。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、遊技画面より薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。
そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい遊技画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２０５９】
また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。これにより、各リール３１の回転が再開した時点では、各バックランプ２１ｆは点灯しておらず（消灯しており）、また、各バックランプ２１ｆが点灯した時点では、各リール３１が既に回転している。そして、各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が見えにくいので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。
なお、電源の供給の再開から時間Ｔ２、時間Ｔ３、時間Ｔ４が経過したか否かについては、たとえば、サブ制御基板８０においてタイマで管理することができる。
【２０６０】
また、図２１８及び図２１９では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２１４及び図２１５に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２１８及び図２１９に示すように動作する。
【２０６１】
次に、電源のオン／オフと、各ランプ等の点灯／消灯等との関係について説明する。
図２２０は、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートであり、図２１４及び図２１５に対応するものである。
図２２０中「Ｘ０１」のタイミングでは、電源はオンの状態である。このとき、各リール３１は停止している。また、各ストップスイッチ４２は操作受付けが無効の状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは赤色（無効態様／不許可態様）で点灯している。さらにまた、３ベットスイッチ４０ｂは操作受付けが有効の状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは点灯している。さらに、各バックランプ２１ｆは点灯しており、画像表示装置２３には通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されている（図２１４中（１）参照）。
【２０６２】
その後、図２２０中「Ｘ０２」のタイミングで、電源の供給が遮断（電源オフ）されると、図２２０中「Ｘ０３」のタイミングで、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効になり、かつ各ベットスイッチランプ２１ｇが消灯し、かつ各バックランプ２１ｆが消灯し、かつ画像表示装置２３が消灯する。ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２０中「Ｘ０３」のタイミングでは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である（図２１４中（２）参照）。
その後、図２２０中「Ｘ０４」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが消灯する。これにより、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる（図２

１４中（３）参照）。
　このように、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知（図２２０中「Ｘ０２」）から時間Ｔ１（図２２０中「Ｘ０４）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１（図２２０中「Ｘ０４」）が経過すると消灯する。
【２０６３】
　また、図２２０中「Ｘ０５」のタイミングでは、電源オフの状態であり、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態である（図２１５中（１）参照）。
　その後、図２２０中「Ｘ０６」のタイミングで、電源の供給が再開（電源オン）されると、図２２０中「Ｘ０７」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが赤色（無効態様／不許可態様）で点灯する（図２１５中（２）参照）。
　ただし、ベットスイッチランプ２１ｇ、各バックランプ２１ｆ、及び画像表示装置２３については、図２２０中「Ｘ０７」のタイミングでは消灯したままの状態である。
【２０６４】
　その後、図２２０中「Ｘ０８」のタイミングで、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）する（図２１５中（３）参照）。
　その後、図２２０中「Ｘ０９」のタイミングで、ベットスイッチランプ２１ｇ及び各バックランプ２１ｆが点灯する（図２１５中（４）参照）。
　その後、図２２０中「Ｘ１０」のタイミングで、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる（図２１５中（５）参照）。
【２０６５】
　このように、電源の供給が再開（図２２０中「Ｘ０６」）されると、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈが赤色（無効態様／不許可態様）で点灯し、その後、電源の供給の再開から時間Ｔ２（図２２０中「Ｘ０８」）が経過すると、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面が表示（弱点灯）される。その後、電源の供給の再開から時間Ｔ３（図２２０中「Ｘ０９」）が経過すると、各バックランプ２１ｆ、及びベットスイッチランプ２１ｇが点灯し、その後、電源の供給の再開から時間Ｔ４（図２２０中「Ｘ１０」）が経過すると、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる。
【２０６６】
　そして、遊技待機中に電源の供給が遮断（電源オフ）されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
　また、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
【２０６７】
　さらにまた、画像表示装置２３は、大きくて目立つので遊技者の視界に入りやすいものであり、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開（電源オン）されたことをわかりやすくすることができる。
　さらに、画像表示装置２３に通常画面を表示する前に、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させることにより、遊技を進行させるために必要な３ベットスイッチ４０ｂの操作受付け状況を遊技者に早期に知らせることができる。
　そして、最後に、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替えることにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２０６８】
　図２２１は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートであり、図２１６及び図２１７に対応するものである。
　図２２１中「Ｘ２１」のタイミングでは、電源オンの状態である。このとき、各リール

３１は定速回転している。また、各ストップスイッチ４２は操作受付けが有効の状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。さらにまた、３ベットスイッチ４０ｂは操作受付けが無効の状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは消灯している。さらに、各バックランプ２１ｆは点灯しており、画像表示装置２３には通常画面（遊技画面）が表示されている（図２１６中（１）参照）。

【２０６９】

その後、図２２１中「Ｘ２２」のタイミングで、電源の供給が遮断（電源オフ）されると、図２２１中「Ｘ２３」のタイミングで、各リール３１の回転が減速を開始し、その後、図２２１中「Ｘ２４」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが消灯し、かつ画像表示装置２３が消灯する。ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２１中「Ｘ２４」のタイミングでは、青色（有効態様／許可態様）で点灯したままの状態である。また、図２２１中「Ｘ２４」のタイミングでは、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない（図２１６中（２）参照）。

【２０７０】

その後、図２２１中「Ｘ２５」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが消灯する。これにより、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる（図２１６中（３）参照）。

このように、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知（図２２１中「Ｘ２２」）から時間Ｔ１（図２２１中「Ｘ２５」）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１（図２２１中「Ｘ２５」）が経過すると消灯する。

その後、図２２１中「Ｘ２６」のタイミングで、各リール３１の回転が完全に停止する。

このように、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯する。

【２０７１】

また、図２２１中「Ｘ２７」及び「Ｘ２８」のタイミングでは、電源がオフの状態であり、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態である（図２１７中（１）参照）。

その後、図２２１中「Ｘ２９」のタイミングで、電源の供給が再開（電源オン）されると、図２２１中「Ｘ３０」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯する。ただし、各バックランプ２１ｆ、及び画像表示装置２３については、図２２１中「Ｘ３０」のタイミングでは消灯したままの状態である（図２１７中（２）参照）。

【２０７２】

その後、図２２１中「Ｘ３１」のタイミングで、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断され、各モータ３２の加速処理が行われて、各リール３１の回転が徐々に加速していく（図２２１中「Ｘ３１」～「Ｘ３４」）。

また、図２２１中「Ｘ３１」のタイミングで、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面が表示される（図２１７中（３）参照）。

その後、図２２１中「Ｘ３２」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替わる（図２１７中（３）参照）。

【２０７３】

その後、図２２１中「Ｘ３４」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが点灯する（図２１７中（４）参照）。

また、図２２１中「Ｘ３４」のタイミングで、各リール３１の回転が定速状態に到達し、図２２１中「Ｘ３５」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、赤色（無効態様／不許可態様）点灯

から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替わる（図２１７中（５）参照）。
その後、図２２１中「Ｘ３６」のタイミングで、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる（図２１７中（５）参照）。
【２０７４】
このように、電源の供給が再開されると（図２２１中「Ｘ２９」）、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる（図２２１中「Ｘ３０」）。
その後、各リール３１の脱調を検知すると（図２２１中「Ｘ３１」）、各モータ３２の加速処理を行って、各リール３１の回転を加速していく（図２２１中「Ｘ３１」～「Ｘ３４」）とともに、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にして、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える（図２２１中「Ｘ３２」）。
【２０７５】
その後、各リール３１の回転が定速状態に到達すると（図２２１中「Ｘ３４」）、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にして、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える（図２２１中「Ｘ３５」）。
また、電源の供給の再開（図２２１中「Ｘ２９」）から時間Ｔ２（図２２１中「Ｘ３１」）が経過すると、画像表示装置２３に通常画面より薄暗い準備画面を表示する。
その後、電源の供給の再開から時間Ｔ３（図２２１中「Ｘ３４」）が経過すると、各バックランプ２１ｆを点灯させる。各バックランプ２１ｆの点灯のタイミング（図２２１中「Ｘ３４）は、各リール３１の回転再開のタイミング（図２２１中「Ｘ３１」）より後である。すなわち、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。
その後、電源の供給の再開から時間Ｔ４（図２２１中「Ｘ３６」）が経過すると、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替える。
【２０７６】
そして、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断（電源オフ）されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。これにより、各バックランプ２１ｆが消灯した時点では、各リール３１の回転は完全には停止しておらず、また、各リール３１の回転が完全に停止した時点では、各バックランプ２１ｆは既に消灯している。そして、各バックランプ２１ｆを消灯させることにより、各リール３１に表示された図柄を見えにくくすることができるので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。
【２０７７】
また、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
さらに、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。これにより、各リール３１の回転が再開した時点では、各バックランプ２１ｆは点灯しておらず（消灯しており）、また、各バックランプ２１ｆが点灯した時点では、各リール３１が既に回転している。そして、各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が見えにくいので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。
【２０７８】

また、画像表示装置２３は、大きくて目立つので遊技者の視界に入りやすいものであり、このような画像表示装置２３に、早期に、通常画面より薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開（電源オン）されたことをわかりやすくすることができる。
そして、最後に、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替えることにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２０７９】
また、図２２１中「Ｘ３０」～「Ｘ３２」の間では、各リール３１は、停止中又は加速中であり、定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けは有効であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。
このように、電源の供給の再開後、各リール３１が「１」回転する前に、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させることにより、電源の供給の再開後にすみやかに、各リール３１を停止可能にすることができる。
【２０８０】
そして、図２２１中「Ｘ３０」～「Ｘ３２」の間、すなわち、各リール３１は定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯している状態で、いずれかのストップスイッチ４２が操作されると、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作を受け付ける。
この場合、メイン制御手段５０は、このストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。また、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作受付けを無効にする。さらに、サブ制御基板８０は、このストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
【２０８１】
ここで、定速回転中のリール３１は、「１」分間に「８０」回転する。そして、「１」分＝「６００００」ｍｓであるから、定速回転中のリール３１が「１」回転するのに要する時間は、「６００００÷８０＝７５０」ｍｓである。
また、たとえば、リール３１に「１」個の凸状のインデックスを設け、リールセンサ３３がインデックスを検知するごとに、リール３１が「１」回転したと判断することができる。
さらに、たとえば、ＲＷＭ５３の所定アドレスに回転不良検知カウンタ値の記憶領域を設け、割込み処理の周期を「２．２３５」ｍｓとし、「１」割込みごと（割込み処理が「１」回実行されるごと）に回転不良検知カウンタ値に「１」加算し、リールセンサ３３がインデックスを検知（リール３１が「１」回転）するごとに、回転不良検知カウンタ値をクリア（「０」に）することができる。
そして、たとえば、回転不良検知カウンタ値が「４４８」に到達すると、「４４８×２．２３５＝１００１．２８」ｍｓ経過してもリールセンサ３３がインデックスを検知（リール３１が「１」回転）しないことになるので、このとき、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断することができる。
【２０８２】
またここで、たとえば、いずれかのリール３１に対応する回転不良検知カウンタ値が「１００」であるときに、電源の供給が遮断（電源オフ）されたとする。そして、電断中も回転不良検知カウンタ値を維持し、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、電断時の値である「１００」から回転不良検知カウンタ値の加算を再開したとする。この場合、回転不良検知カウンタ値が「４４８」に到達するまで残り「３４８」であるから、割込み処理の再開から「３４８×２．２３５＝７７７．７８」ｍｓ経過後に、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断することとなる。よって、電源の供給の再開から少なくとも「７７７．７８」ｍｓの間は、各リール３１は定速回転していないが、各スト

ップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態となり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯する。

【２０８３】

また、たとえば、いずれかのリール３１に対応する回転不良検知カウンタ値が「２００」であるときに、電源の供給が遮断されたとする。そして、電断中も回転不良検知カウンタ値を維持し、電源の供給が再開されたときは、電断時の値である「２００」から回転不良検知カウンタ値の加算を再開したとする。この場合、回転不良検知カウンタ値が「４４８」に到達するまで残り「２４８」であるから、割込み処理の再開から「２４８×２．２３５＝５５４．２８」ｍｓ経過後に、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断することとなる。よって、電源の供給の再開から少なくとも「５５４．２８」ｍｓの間は、各リール３１は定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態となり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯する。

【２０８４】

このように、電断中も回転不良検知カウンタ値を維持し、電源の供給が再開されたときは、電断時の値から回転不良検知カウンタ値の加算を再開することができる。この場合、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断するまでの時間が一定ではないので、各リール３１は定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態となり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯する時間も一定ではない。

【２０８５】

また、たとえば、電源の供給が再開されたときに、回転不良検知カウンタ値をクリアしてもよい。この場合、電断時における回転不良検知カウンタ値にかかわらず、回転不良検知カウンタ値が「４４８」に到達するまで残り「４４８」となるので、割込み処理の再開から「４４８×２．２３５＝１００１．２８」ｍｓ経過後に、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断することとなる。よって、電源の供給の再開から少なくとも「１００１．２８」ｍｓの間は、各リール３１は定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態となり、各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯する。

【２０８６】

なお、インデックスは、凸状のものを「１」個設ける場合に限らず、たとえば、リール３１の全周（３６０度）のうち半周（１８０度）の範囲に設けることもできる。この場合、インデックスの検知開始（インデックス検知信号の立ち上がり）時に、リール３１が半周回転したと判断して、回転不良検知カウンタをクリアするとともに、インデックスの検知終了（インデックス検知信号の立ち下がり）時にも、リール３１が半周回転したと判断して、回転不良検知カウンタをクリアすることができる。

また、割込み処理の周期は「２．２３５」ｍｓに限らず、たとえば、「１．１１７１８７５」ｍｓとしてもよい。

【２０８７】

さらにまた、回転不良検知カウンタ値の加算は、「１」割込みごとに限らず、たとえば、「２」割込みごと（割込み処理が「２」回実行されるごと）にしてもよい。

さらに、リール３１が「１」回転するごとに、回転不良検知カウンタ値をクリアする場合には、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断するときの回転不良検知カウンタ値は、定速回転中のリール３１が「１」回転するのに要する時間より長い時間に対応する値であればよく、「４４８」に限らない。

【２０８８】

同様に、リール３１が半周回転するごとに、回転不良検知カウンタ値をクリアする場合には、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断するときの回転不良検知カウンタ値は、定速回転中のリール３１が半周回転するのに要する時間より長い時間に対応する値であればよい。

そして、リール３１が定速回転していない（脱調している）と判断するときの回転不良検知カウンタの値は、割込み処理の周期や、インデックスの形状や、何割込みごとに回転不良検知カウンタ値に「１」加算するかや、「１」回転又は半周回転のいずれで回転不良検知カウンタ値をクリアするかなどに応じて、適宜設定することができる。

【２０８９】

また、図２２１では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２０に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２１に示すように動作する。

【２０９０】

図２２２は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例（図２２１の変形例）を示すタイムチャートであり、図２１８及び図２１９に対応するものである。

図２２２中「Ｘ４１」のタイミングでは、電源はオンの状態である。このとき、各リール３１は定速回転している。また、各ストップスイッチ４２は操作受付けが有効の状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。さらにまた、３ベットスイッチ４０ｂは操作受付けが無効の状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは消灯している。さらに、各バックランプ２１ｆは点灯しており、画像表示装置２３には通常画面（遊技画面）が表示されている（図２１８中（１）参照）。

【２０９１】

その後、図２２２中「Ｘ４２」のタイミングで、電源の供給が遮断（電源オフ）されると、図２２２中「Ｘ４３」のタイミングで、各リール３１の回転が減速を開始する。

その後、図２２２中「Ｘ４４」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替わる（図２１８中（２）参照）。

【２０９２】

その後、図２２２中「Ｘ４５」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが消灯し、かつ画像表示装置２３が消灯する（図２１８中（３）参照）。

このように、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替え、その後、電源断の検知（図２２２中「Ｘ４２」）から時間Ｔ５（図２２２中「Ｘ４５」）が経過すると、各バックランプ２１ｆを消灯させる。

【２０９３】

また、図２２２中「Ｘ４５」のタイミングでは、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯している。さらに、図２２２中「Ｘ４５」のタイミングでは、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない。

その後、図２２２中「Ｘ４６」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが消灯する。これにより、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる（図２１８中（４）参照）。

このように、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知（図２２２中「Ｘ４２」）から時間Ｔ６（図２２２中「Ｘ４６」）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ６（図２２２中「Ｘ４６」）が経過すると消灯する。

【２０９４】

また、図２２２中「Ｘ４６」のタイミングで、各リール３１の回転が完全に停止する。このように、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯する。

また、図２２２中「Ｘ４７」及び「Ｘ４８」のタイミングでは、電源がオフの状態であ

り、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態である（図２１９中（１）参照）。
その後、図２２２中「Ｘ４９」のタイミングで、電源の供給が再開（電源オン）されると、図２２２中「Ｘ５０」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが赤色（無効態様／不許可態様）で点灯する。ただし、各バックランプ２１ｆ、及び画像表示装置２３については、図２２２中「Ｘ５０」のタイミングでは消灯したままの状態である（図２１９中（２）参照）。
【２０９５】
その後、図２２２中「Ｘ５１」のタイミングで、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断され、各モータ３２の加速処理が行われて、各リール３１の回転が徐々に加速していく。
その後、図２２２中「Ｘ５３」のタイミングで、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面が表示（弱点灯）される（図２１９中（３）参照）。
その後、図２２２中「Ｘ５４」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが点灯する（図２１９中（４）参照）。
【２０９６】
また、図２２２中「Ｘ５４」のタイミングで、各リール３１の回転が定速状態に到達し、図２２２中「Ｘ５５」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替わる（図２１９中（５）参照）。
その後、図２２２中「Ｘ５６」のタイミングで、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる（図２１９中（５）参照）。
【２０９７】
このように、電源の供給が再開されると（図２２２中「Ｘ４９」）、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる（図２２２中「Ｘ５０」）。
その後、各リール３１の脱調を検知すると（図２２２中「Ｘ５１」）、各モータ３２の加速処理を行って、各リール３１の回転を徐々に加速していき（図２２２中「Ｘ５１」～「Ｘ５４」）、各リール３１の回転が定速状態に到達すると（図２２２中「Ｘ５４」）、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にして、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える（図２２２中「Ｘ５５」）。
【２０９８】
また、電源の供給の再開（図２２２中「Ｘ４９」）から時間Ｔ２（図２２２中「Ｘ５３」）が経過すると、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面を表示する。
その後、電源の供給の再開から時間Ｔ３（図２２２中「Ｘ５４」）が経過すると、各バックランプ２１ｆを点灯させる。各バックランプ２１ｆの点灯のタイミング（図２２２中「Ｘ５４）は、各リール３１の回転再開のタイミング（図２２２中「Ｘ５１」）より後である。すなわち、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。
その後、電源の供給の再開から時間Ｔ４（図２２２中「Ｘ５６」）が経過すると、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替える。
【２０９９】
そして、各リール３１が定速回転中であり、かつ各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯しており、かつ各バックランプ２１ｆが点灯している状態で、電源の供給が遮断されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させた後に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。
これにより、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効である間は、各バックランプ

２１ｆの点灯を維持することができるので、各リール３１に表示されている図柄の視認性を確保することができる。

【２１００】

また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。

これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。

また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。これにより、各バックランプ２１ｆが消灯した時点では、各リール３１の回転は完全には停止しておらず、また、各リール３１の回転が完全に停止した時点では、各バックランプ２１ｆは既に消灯している。そして、各バックランプ２１ｆを消灯させることにより、各リール３１に表示された図柄を見えにくくすることができるので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。

【２１０１】

また、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。

さらに、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。これにより、各リール３１の回転が再開した時点では、各バックランプ２１ｆは点灯しておらず（消灯しており）、また、各バックランプ２１ｆが点灯した時点では、各リール３１が既に回転している。そして、各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が見えにくいので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを見えにくくすることができる。

【２１０２】

また、画像表示装置２３は、大きくて目立つので遊技者の視界に入りやすいものであり、このような画像表示装置２３に、早期に、通常画面より薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。

そして、最後に、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替えることにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。

【２１０３】

また、図２２２では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２０に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２２に示すように動作する。

【２１０４】

図２２３は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０の正面図である。

なお、図２２３は、スロットマシン１０の正面図であるが、コントロールパネル１２ｃについては平面視としている。

図２１２に示すスロットマシン１０は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に透明な表示窓１８を備え、この表示窓１８の上方に画像表示装置２３を備えていたが、図２２３に示すスロットマシン１０は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えている。

【２１０５】

各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０は、全面液晶機などとも呼ばれるものであって、各バックランプ２１ｆが点灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となり、各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなるように構成されている。それ以外の構成は、図２１２に示すスロットマシン１０と同様である。

なお、各バックランプ２１ｆが消灯したときは、各リール３１に表示された図柄が完全に視認できなくなるのではなく、うっすらと視認できるが、各バックランプ２１ｆが点灯しているときよりは視認性が低下するように構成してもよい。

すなわち、各バックランプ２１ｆが消灯したときは、各リール３１に表示された図柄が完全に視認できなくなるか、又はうっすらと視認できるが、各バックランプ２１ｆが点灯しているときよりは視認性が低下するように構成されている。

【２１０６】

図２２４は、リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０における各ランプ等の点灯時／消灯時の見え方を示す説明図である。

図２２４中（１）は、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆを含むすべてのランプ等が点灯しているときの見え方を示している。

各バックランプ２１ｆが点灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。

また、画像表示装置２３が点灯しているときは、各リール３１の周囲に相当する位置に、通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示可能となる。

これにより、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているときは、図２２４中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。

【２１０７】

図２２４中（２）は、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているときの見え方を示している。なお、図２２４中（２）では、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈは点灯している。

各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなる。

また、画像表示装置２３が消灯しているときは、各リール３１の周囲に相当する位置に、何も表示されない。

【２１０８】

これにより、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているときは、図２２４中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。

なお、各バックランプ２１ｆが消灯したときは、各リール３１に表示された図柄が完全に視認できなくなるのではなく、上述したように、うっすらと視認できるが、各バックランプ２１ｆが点灯しているときよりは視認性が低下するようにしてもよい。

【２１０９】

図２２４中（３）は、画像表示装置２３は点灯し、各バックランプ２１ｆは消灯しているときの見え方を示している。なお、図２２４中（３）では、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈは点灯している。

各バックランプ２１ｆが消灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなる。

また、画像表示装置２３が点灯しているときは、各リール３１の周囲に相当する位置に、通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示可能となる。
これにより、画像表示装置２３は点灯し、各バックランプ２１ｆは消灯しているときは、図２２４中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。
【２１１０】
図２２４中（４）は、画像表示装置２３は消灯し、各バックランプ２１ｆは点灯しているときの見え方を示している。なお、図２２４中（４）では、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈは点灯している。
各バックランプ２１ｆが点灯しているときは、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
また、画像表示装置２３が消灯しているときは、各リール３１の周囲に相当する位置に、何も表示されない。
これにより、画像表示装置２３は消灯し、各バックランプ２１ｆは点灯しているときは、図２２４中（４）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見えるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置においては、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
【２１１１】
図２２４中（５）は、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆを含むすべてのランプ等が消灯しているときの見え方を示している。
画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆを含むすべてのランプ等が消灯しているときは、図２２４中（５）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。さらに、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈも消灯するので、全体が暗く見える。
【２１１２】
図２２５は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０において、遊技待機中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２２５中、（１）→（２）→（３）の順の時系列となっている。
図２２５中（１）は、遊技待機中における各ランプ等の状態を示している。
図２２５中（１）に示すように、遊技待機中は、サブ制御基板８０は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。
また、遊技待機中は、メダルがベット可能な状態であるから、クレジット数が「１」以上であれば、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させる。
【２１１３】
また、遊技待機中は、各リール３１が停止しているから、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
また、遊技待機中は、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、通常画面（遊技画面又はデモ画面）を表示させる。
【２１１４】
以上より、遊技待機中は、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２２５中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
そして、図２２５中（１）に示す状態において電源の供給が遮断されると、図２２５中（２）に示す状態になる。
【２１１５】
図２２５中（２）は、遊技待機中に電源の供給が遮断された（電源断を検知した）直後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源断を検知すると、出力ポート８２（図２１１）における所定ビットの出力をオフにする。これにより、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３を消灯させる。ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知から時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１が経過すると消灯させる。
【２１１６】
これにより、電源断を検知した直後は、図２２５中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させたまま、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させる。
また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２５中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
以上より、遊技待機中において電源断を検知した直後は、図２２５中（２）に示す状態になる。
そして、図２２５中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２５中（３）に示す状態になる。
【２１１７】
図２２５中（３）は、遊技待機中において電源の供給の遮断（電源断の検知）から時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ１が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における各ストップスイッチランプ２１ｈに対応するビットの出力をオフにする。これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。そして、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させると、図２１４中（３）に示すように、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる。
【２１１８】
また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２５中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
以上より、遊技待機中において電源断の検知から時間Ｔ１が経過したときは、図２２５

中（３）に示す状態になる。
　このように、遊技待機中に電源の供給が遮断されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
【２１１９】
　図２２６は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０において、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２２６中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）の順の時系列となっている。
　図２２６中（１）は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）における各ランプ等の状態を示している。
　図２２６中（１）に示すように、電断中は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３が消灯している。
【２１２０】
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２６中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、電断中は、図２２６中（１）に示す状態になる。
　そして、図２２６中（１）に示す状態において電源の供給が再開されると、図２２６中（２）に示す状態になる。
【２１２１】
　図２２６中（２）は、電源の供給が再開された直後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源の供給が再開されると、複数のランプ等のうち、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを点灯させる。
　ここで、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態で、電源断から復帰する。
　そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　このため、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、サブ制御基板８０は、図２２６中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
【２１２２】
　このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３は、消灯したままの状態である。
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２６中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、電源の供給が再開された直後には、図２２６中（２）に示す状態になる。
　そして、図２２６中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２６中（３）に示す状態になる。
【２１２３】
　図２２６中（３）は、電源の供給の再開から時間Ｔ２（たとえば「１０００」ｍｓ）経

過後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）させる。このとき、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。また、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも消灯したままの状態である。
【２１２４】
　また、画像表示装置２３は薄暗い準備画面を表示（弱点灯）し、各バックランプ２１ｆは消灯しているから、図２２６中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。そして、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過したときは、図２２６中（３）に示す状態になる。
　そして、図２２６中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２６中（４）に示す状態になる。
【２１２５】
　図２２６中（４）は、電源の供給の再開から時間Ｔ３（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過すると、今度は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。このとき、画像表示装置２３は、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）したままの状態である。また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。
【２１２６】
　また、画像表示装置２３は薄暗い準備画面を表示（弱点灯）し、各バックランプ２１ｆは点灯しているから、図２２６中（４）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
　以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過したときは、図２２６中（４）に示す状態になる。
　そして、図２２６中（４）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２６中（５）に示す状態になる。
【２１２７】
　図２２６中（５）は、電源の供給の再開から時間Ｔ４（たとえば「３０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過すると、今度は、画像表示装置２３に通常画面（遊技画面又はデモ画面）を表示する。このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも点灯したままの状態である。また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。
【２１２８】
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２２６中（５）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過したときは、図２２６中（５）に示す状態になる。

【２１２９】

このように、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。その後、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面を表示する。その後、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。その後、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面を表示する。

そして、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。

【２１３０】

また、画像表示装置２３は、各リール３１の前方に配置されており、大きくて目立つ。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、通常画面より薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。

さらに、画像表示装置２３に通常画面を表示する前に、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させることにより、遊技を進行させるために必要な３ベットスイッチ４０ｂの操作受付け状況を遊技者に早期に知らせることができる。

そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。

【２１３１】

図２２７は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０において、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２２７中、（１）→（２）→（３）の順の時系列となっている。

図２２７中（１）は、各リール３１の定速回転中における各ランプ等の状態を示している。

図２２７中（１）に示すように、各リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。

【２１３２】

また、各リール３１の定速回転中は、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。

【２１３３】

また、各リール３１の定速回転中は、メダルがベット不可の状態であるから、メイン制御基板５０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けを無効にするとともに、サブ制御基板５０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを消灯させる。

また、リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、通常画面（遊技画面）を表示させる。

【２１３４】

以上より、リール３１の定速回転中は、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２２７中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。

そして、図２２７中（１）に示す状態において電源の供給が遮断されると、図２２７中（２）に示す状態になる。

【２１３５】

図２２７中（２）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された（電源断を検知した）直後における各ランプ等の状態を示している。

ここで、電源の供給が遮断された直後の時点では、各リール３１の回転は減速を開始するが、完全には停止していない。

また、サブ制御基板８０は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、出力ポート８２（図２１１）における所定ビットの出力をオフにする。これにより、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３を消灯させる。このとき、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない。このため、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯することとなる。

【２１３６】

ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知から時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１が経過すると消灯させる。

これにより、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後は、図２２７中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させたまま、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させる。

【２１３７】

また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２７中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。

以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後は、図２２７中（２）に示す状態になる。

そして、図２２７中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２７中（３）に示す状態になる。

【２１３８】

図２２７中（３）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ１（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ１が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における各ストップスイッチランプ２１ｈに対応するビットの出力をオフにする。これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。そして、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させると、図２２７中（３）に示すように、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる。またこのとき、各リール３１の回転が完全に停止した状態になる。

【２１３９】

また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２７中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。

以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ１が経過したときは、図２２７中（３）に示す状態になる。
このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
【２１４０】
また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯すると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。
これにより、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなるか、又は視認性が低下するので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないか、又は視認しにくくなるようにすることができる。
よって、電源断によって「赤７」－「赤７」－「赤７」のような特別な図柄組合せが停止したとしても、停止する前に図柄組合せが視認できなくなるか、又は視認性が低下するため、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【２１４１】
図２２８は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０において、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図である。図２１７中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）の順の時系列となっている。
図２２８中（１）は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）における各ランプ等の状態を示している。
図２２８中（１）に示すように、電断中は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３が消灯している。
【２１４２】
また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているため、図２２８中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
以上より、電断中は、図２２８中（１）に示す状態になる。
そして、図２２８中（１）に示す状態において電源の供給が再開されると、図２２８中（２）に示す状態になる。
【２１４３】
図２２８中（２）は、電源の供給が再開された直後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給が再開されると、複数のランプ等のうち、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを点灯させる。
ここで、各リール３１の定速回転中に、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態で電源の供給が遮断されると、その後、電源の供給が再開されたときに、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態で、電源断から復帰する。
【２１４４】
そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

このため、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、サブ制御基板８０は、図２２８中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３は、消灯したままの状態である。
【２１４５】
また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているため、図２２８中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
以上より、電源の供給が再開された直後には、図２２８中（２）に示す状態になる。
そして、図２２８中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２８中（３）に示す状態になる。
【２１４６】
図２２８中（３）は、電源の供給の再開から時間Ｔ２（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）させる。
このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも消灯したままの状態である。
【２１４７】
また、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断して、各リール３１の回転の加速処理を開始するとともに、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、さらには、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
【２１４８】
また、画像表示装置２３は薄暗い準備画面を表示（弱点灯）し、各バックランプ２１ｆは消灯しているから、図２２８中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過したときは、図２２８中（３）に示す状態になる。
そして、図２２８中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２８中（４）に示す状態になる。
【２１４９】
図２２８中（４）は、電源の供給の再開から時間Ｔ３（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過すると、今度は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。このとき、各リール３１の回転は加速中であり、既に回転を開始している。このため、各リール３１の回転再開後に、各バックランプ２１ｆが点灯することとなる。また、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様

）で点灯したままの状態であり、画像表示装置２３は、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）したままの状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは、消灯したままの状態である。

【２１５０】

また、画像表示装置２３は薄暗い準備画面を表示（弱点灯）し、各バックランプ２１ｆは点灯しているから、図２２８中（４）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過したときは、図２２８中（４）に示す状態になる。

そして、図２２８中（４）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２８中（５）に示す状態になる。

【２１５１】

図２２８中（５）は、電源の供給の再開から時間Ｔ４（たとえば「３０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。

サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過すると、今度は、画像表示装置２３に通常画面（遊技画面）を表示する。このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも点灯したままの状態である。

【２１５２】

また、メイン制御基板５０は、各モータ３２の加速処理を行って、各リール３１の回転を徐々に加速していき、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

【２１５３】

また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２２８中（５）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。

以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過したときは、図２２８中（５）に示す状態になる。

【２１５４】

このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。その後、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示する。その後、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。その後、画像表示装置２３に、準備画面より明るい遊技画面を表示する。

また、各リール３１の脱調を検知すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。

その後、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

【２１５５】

そして、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様

）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
　また、画像表示装置２３は、各リール３１の前方に配置されており、大きくて目立つ。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。
　そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい遊技画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２１５６】
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯していると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。
　これにより、各リール３１の回転が開始した時点では、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できないか、又は視認性が低下している。また、各バックランプ２１ｆが点灯し、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となった時点では、既にリール３１が回転している。よって、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないか、又は視認しにくくなるようにすることができる。
　よって、電源断によって「赤７」－「赤７」－「赤７」のような特別な図柄組合せが停止したとしても、リール３１の回転が開始した時点では、図柄組合せが視認できないか、又は視認性が低下しているため、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【２１５７】
　またここで、図２２８中（２）に示す状態では、各リール３１は停止しているが、各ストップスイッチ４２の操作受付けは有効であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。
　このように、各リール３１が定速回転しており、かつ各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯している状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１が「１」回転する前に、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる。
　これにより、電源の供給の再開後にすみやかに、各リール３１を停止可能にすることができる。
【２１５８】
　そして、各リール３１は停止しているが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯している状態で、いずれかのストップスイッチ４２が操作されると、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作を受け付ける。この場合、メイン制御手段５０は、このストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。また、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作受付けを無効にする。さらに、サブ制御基板８０は、このストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
【２１５９】
　また、図２２７及び図２２８では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２５及び図２２６に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップ

スイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２７及び図２２８に示すように動作する。

【２１６０】

また、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、いずれかのストップスイッチ４２が操作（オン）された状態で、電源の供給が再開されたときは、操作されたストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈについては赤色（無効態様／不許可態様）点灯させ、それ以外のストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈについては青色（有効態様／許可態様）点灯させることができる。

この場合、操作されたストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。

【２１６１】

また、操作されていないストップスイッチ４２の操作受付けは有効にするとともに、操作されていないストップスイッチ４２に対応するリール３１は定速回転に復帰させる。

なお、操作されていないストップスイッチ４２については、対応するリール３１の脱調を検知すると、操作受付けをいったん無効にし、その後、対応するリール３１が定速回転に到達すると、操作受付けを再度有効にする。

そして、操作されていないストップスイッチ４２の無効／有効の切替えに合わせて、ストップスイッチランプ２１ｈを、いったん、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替え、その後、再度、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

【２１６２】

また、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、いずれかのストップスイッチ４２が操作（オン）された状態で、電源の供給が再開されたときは、すべてのストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）点灯させるようにしてもよい。

この場合、操作されたストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。

これに対し、操作されていないストップスイッチ４２に対応するリール３１については定速回転に復帰させる。

そして、リール３１が定速回転に到達すると、対応するストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、対応するストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。

【２１６３】

図２２９は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０において、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態の変形例（図２２７の変形例）を示す説明図である。図２２９中、（１）→（２）→（３）→（４）の順の時系列となっている。

図２２９中（１）は、各リール３１の定速回転中における各ランプ等の状態を示している。

図２２９中（１）に示すように、各リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。

【２１６４】

また、各リール３１の定速回転中は、メイン制御基板５０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効な状態にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。

そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様

／許可態様）で点灯させる。
【２１６５】
　また、各リール３１の定速回転中は、メダルがベット不可の状態であるから、メイン制御基板５０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けを無効な状態にするとともに、サブ制御基板５０に対し、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、ベットスイッチランプ２１ｇを消灯させる。
　また、各リール３１の定速回転中は、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、通常画面（遊技画面）を表示させる。
【２１６６】
　以上より、各リール３１の定速回転中は、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２２９中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
　そして、図２２９中（１）に示す状態において電源の供給が遮断されると、図２２９中（２）に示す状態になる。
【２１６７】
　図２２９中（２）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断された直後における各ランプ等の状態を示している。
　メイン制御基板５０は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断される（電源断を検知する）と、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　また、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。
【２１６８】
　ただし、電源の供給が遮断された直後の時点では、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２２９中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
　また、電源の供給が遮断された直後の時点では、各リール３１の回転は減速を開始するが、完全には停止していない。
　以上より、電源の供給が遮断された直後の時点では、図２２９中（２）に示す状態になる。
　そして、図２２９中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２９中（３）に示す状態になる。
【２１６９】
　図２２９中（３）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ５（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ５が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における所定ビットの出力をオフにする。これにより、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３を消灯させる。このとき、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない。このため、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯することとなる。また、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知から時間Ｔ６（たとえば「２０００」ｍｓ）が経過するまで、赤色（無効態様／

不許可態様）点灯を維持し、時間Ｔ６が経過すると消灯する。
【２１７０】
　これにより、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ５が経過したときは、図２２９中（３）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈをそれぞれ赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させたまま、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させる。
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２９中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ５が経過したときは、図２２９中（３）に示す状態になる。
　そして、図２２９中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２２９中（４）に示す状態になる。
【２１７１】
　図２２９中（４）は、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ６（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源断の検知から時間Ｔ６が経過すると、出力ポート８２（図２１１）における各ストップスイッチランプ２１ｈに対応するビットの出力をオフにする。これにより、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。そして、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させると、図２２９中（４）に示すように、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる。またこのとき、各リール３１の回転が完全に停止した状態になる。
【２１７２】
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、図２２９中（４）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されてから時間Ｔ６が経過したときは、図２２９中（４）に示す状態になる。
【２１７３】
　このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させる。これにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯すると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。これにより、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなるので、電源断で停止した各リール３１による図柄組合せを視認できないようにすることができる。
【２１７４】
　さらにまた、各リール３１が定速回転中であり、かつ各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯しており、かつ各バックランプ２１ｆが点灯している状態で、電源の供給が遮断された（電源断を検知した）ときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無

効態様／不許可態様）点灯に切り替えた後に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。
　これにより、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効である間は、各バックランプ２１ｆの点灯を維持することができるので、各リール３１に表示されている図柄の視認性を確保することができる。
【２１７５】
　図２３０は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３を備えたスロットマシン１０において、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例（図２２８の変形例）を示す説明図である。図２３０中、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）の順の時系列となっている。
　図２３０中（１）は、電源の供給が遮断されているとき（電断中）における各ランプ等の状態を示している。
　図２３０中（１）に示すように、電断中は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、各ストップスイッチランプ２１ｈ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３が消灯している。
【２１７６】
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているため、図２３０中（１）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、電断中は、図２３０中（１）に示す状態になる。
　そして、図２３０中（１）に示す状態において電源の供給が再開されると、図２３０中（２）に示す状態になる。
【２１７７】
　図２３０中（２）は、電源の供給が再開された直後における各ランプ等の状態を示している。
　サブ制御基板８０は、電源の供給が再開されると、複数のランプ等のうち、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを点灯させる。
　上述したように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されると、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にするため、電源の供給が再開されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態で、電源断から復帰する。
【２１７８】
　そして、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　このため、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、サブ制御基板８０は、図２３０中（２）に示すように、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。
　このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、下パネルランプ２１ｄ、及び画像表示装置２３は、消灯したままの状態である。
【２１７９】
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているため、図２３０中（２）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
　以上より、電源の供給が再開された直後には、図２３０中（２）に示す状態になる。
　そして、図２３０中（２）に示す状態において所定時間が経過すると、図２３０中（３）に示す状態になる。

【２１８０】
図２３０中（３）は、電源の供給の再開から時間Ｔ２（たとえば「１０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過すると、今度は、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）させる。このとき、各ストップスイッチランプ２１ｈは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である。また、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも消灯したままの状態である。
また、メイン制御基板５０は、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断して、各リール３１の回転の加速処理を開始する。
【２１８１】
また、画像表示装置２３は薄暗い準備画面を表示（弱点灯）し、各バックランプ２１ｆは消灯しているから、図２３０中（３）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ２が経過したときは、図２３０中（３）に示す状態になる。
そして、図２３０中（３）に示す状態において所定時間が経過すると、図２３０中（４）に示す状態になる。
【２１８２】
図２３０中（４）は、電源の供給の再開から時間Ｔ３（たとえば「２０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過すると、今度は、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。このとき、各リール３１の回転は加速中であり、既に回転を開始している。このため、各リール３１の回転再開後に、各バックランプ２１ｆが点灯することとなる。またこのとき、画像表示装置２３は、薄暗い準備画面を表示（弱点灯）したままの状態である。
【２１８３】
また、画像表示装置２３は薄暗い準備画面を表示（弱点灯）し、各バックランプ２１ｆは点灯しているから、図２３０中（４）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ３が経過したときは、図２３０中（４）に示す状態になる。
そして、図２３０中（４）に示す状態において所定時間が経過すると、図２３０中（５）に示す状態になる。
【２１８４】
図２３０中（５）は、電源の供給の再開から時間Ｔ４（たとえば「３０００」ｍｓ）経過後における各ランプ等の状態を示している。
サブ制御基板８０は、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過すると、今度は、画像表示装置２３に通常画面（遊技画面）を表示する。このとき、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄは、いずれも点灯したままの状態である。
【２１８５】
また、メイン制御基板５０は、各モータ３２の加速処理を行って、各リール３１の回転

を徐々に加速していき、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にするとともに、サブ制御基板８０に対し、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であることを示すコマンドを受信すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。
【２１８６】
　また、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、図２３０中（５）に示すように、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる。
　以上より、電源の供給の再開から時間Ｔ４が経過したときは、図２３０中（５）に示す状態になる。
【２１８７】
　このように、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる。その後、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面を表示する。その後、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、各バックランプ２１ｆ、及び下パネルランプ２１ｄを点灯させる。その後、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面（遊技画面）を表示する。
　また、各リール３１の回転が定速状態に到達すると、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える。
【２１８８】
　そして、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
　また、画像表示装置２３は、各リール３１の前方に配置されており、大きくて目立つ。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。
　そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい通常画面（遊技画面）を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２１８９】
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯していると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。これにより、各リール３１の回転が開始した時点では、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できない。また、各バックランプ２１ｆが点灯し、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となった時点では、既にリール３１が回転している。よって、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないようにすることができる。
【２１９０】
　また、図２２９及び図２３０では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応

するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２５及び図２２６に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２２９及び図２３０に示すように動作する。

【２１９１】

図２３１は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０において、遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートであり、図２２５及び図２２６に対応するものである。

図２３１中「Ｘ６１」のタイミングでは、電源はオンの状態である。このとき、各リール３１は停止している。また、各ストップスイッチ４２は操作受付けが無効の状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは赤色（無効態様／不許可態様）で点灯している。さらにまた、３ベットスイッチ４０ｂは操作受付けが有効の状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは点灯している。さらに、各バックランプ２１ｆは点灯しており、画像表示装置２３には通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されている。

【２１９２】

また、図２３１中「Ｘ６１」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面又はデモ画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる（図２２５中（１）参照）。

【２１９３】

その後、図２３１中「Ｘ６２」のタイミングで、電源の供給が遮断（電源オフ）されると、図２３１中「Ｘ６３」のタイミングで、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効になり、かつベットスイッチランプ２１ｇが消灯し、各バックランプ２１ｆが消灯し、かつ画像表示装置２３が消灯する。

また、図２３１中「Ｘ６３」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に何も表示されず、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置にも何も表示されず、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見える。そして、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない（図２２５中（２）参照）。

【２１９４】

ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３１中「Ｘ６３」のタイミングでは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である（図２２５中（２）参照）。

その後、図２３１中「Ｘ６４」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが消灯する。これにより、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる（図２２５中（３）参照）。

このように、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知（図２３１中「Ｘ６２」）から時間Ｔ１（図２３１中「Ｘ６４」）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１（図２３１中「Ｘ６４」）が経過すると消灯する。

【２１９５】

また、図２３１中「Ｘ６５」のタイミングでは、電源オフの状態であり、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態である。

さらにまた、図２３１中「Ｘ６５」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見え、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない（図２２６中（１）参照）。

【２１９６】

その後、図２３１中「Ｘ６６」のタイミングで、電源の供給が再開（電源オン）されると、図２３１中「Ｘ６７」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが赤色（無効態様／不許可態様）で点灯する（図２２６中（２）参照）。
ただし、ベットスイッチランプ２１ｇ、各バックランプ２１ｆ、及び画像表示装置２３については、図２３１中「Ｘ６７」のタイミングでは消灯したままの状態である（図２２６中（２）参照）。
その後、図２３１中「Ｘ６８」のタイミングで、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面が表示（弱点灯）される（図２２６中（３）参照）。
その後、図２３１中「Ｘ６９」のタイミングで、ベットスイッチランプ２１ｇ及び各バックランプ２１ｆが点灯する（図２２６中（４）参照）。
その後、図２３１中「Ｘ７０」のタイミングで、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる（図２２６中（５）参照）。

【２１９７】

このように、電源の供給が再開（図２３１中「Ｘ６６」）されると、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈが赤色（無効態様／不許可態様）で点灯し、その後、電源の供給の再開から時間Ｔ２（図２３１中「Ｘ６８」）が経過すると、画像表示装置２３に、薄暗い準備画面が表示される。その後、電源の供給の再開から時間Ｔ３（図２３１中「Ｘ６９」）が経過すると、各バックランプ２１ｆ、及びベットスイッチランプ２１ｇが点灯し、その後、電源の供給の再開から時間Ｔ４（図２３１中「Ｘ７０」）が経過すると、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる。

【２１９８】

そして、遊技待機中に電源の供給が遮断（電源オフ）されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
また、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。

【２１９９】

さらにまた、画像表示装置２３は、各リール３１の前方に配置されており、大きくて目立つ。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開（電源がオン）されたことをわかりやすくすることができる。
さらに、画像表示装置２３に通常画面を表示する前に、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させることにより、遊技を進行させるために必要な３ベットスイッチ４０ｂの操作受付け状況を遊技者に早期に知らせることができる。
そして、最後に、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替えることにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。

【２２００】

なお、電源の供給が遮断されたときに、ベットスイッチランプ２１ｇ→ストップスイッチランプ２１ｈの順に消灯させる場合に限らない。
電源の供給が遮断されたときに、たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→バックランプ２１ｆ→ストップスイッチランプ２１ｈ→ベットスイッチランプ２１ｇの順に消灯させてもよい。
また、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→ベットスイッチランプ２１ｇ→バックランプ２１ｆ→ストップスイッチランプ２１ｈの順に消灯させてもよい。

【２２０１】

さらにまた、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→ストップスイッチランプ２１ｈ→ベットスイッチランプ２１ｇ

→バックランプ２１ｆの順に消灯させてもよい。
　さらに、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ストップスイッチランプ２１ｈ、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆを同時に消灯させてもよい。
　このように、電源の供給が遮断されたときに、各ランプ等を消灯させる順番は、種々定めることができる。
【２２０２】
　また、電源の供給が再開されたときに、ストップスイッチランプ２１ｈ（無効態様／不許可態様）→画像表示装置２３（準備画面）→ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆ→画像表示装置２３（通常画面）の順に点灯させる場合に限らない。
　画像表示装置２３に準備画面を表示した後、通常画面を表示する前に、ベットスイッチランプ２１ｇに代えて、クレジット数表示ＬＥＤ７６を点灯させてもよく、獲得数表示ＬＥＤ７８を点灯させてもよく、ストップスイッチランプ２１ｈ（無効態様／不許可態様）を点灯させてもよく、バックランプ２１ｆを点灯させてもよい。
　また、電源の供給が再開されたときに、たとえば、ストップスイッチランプ２１ｈ（無効態様／不許可態様）→画像表示装置２３（準備画面）→クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆ→画像表示装置２３（通常画面）の順に点灯させてもよい。
【２２０３】
　すなわち、画像表示装置２３に準備画面を表示した後、通常画面を表示する前に、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇを同時に点灯させてもよい。
　また、画像表示装置２３に準備画面を表示した後、通常画面を表示する前に、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、ストップスイッチランプ２１ｈ（無効態様／不許可態様）を同時に点灯させてもよい。
　このように、電源の供給が再開されたときに、各ランプ等を点灯させる順番は、種々定めることができる。
【２２０４】
　図２３２は、「３」個の（左／中／右）リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０において、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャートであり、図２２７及び図２２８に対応するものである。
　図２３２中「Ｘ８１」のタイミングでは、電源はオンの状態である。このとき、各リール３１は定速回転している。また、各ストップスイッチ４２は操作受付けが有効の状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。さらにまた、３ベットスイッチ４０ｂは操作受付けが無効の状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは消灯している。さらに、各バックランプ２１ｆは点灯しており、画像表示装置２３には通常画面（遊技画面）が表示されている。
【２２０５】
　また、図２３２中「Ｘ８１」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる（図２２７中（１）参照）。
【２２０６】
　その後、図２３２中「Ｘ８２」のタイミングで、電源の供給が遮断（電源オフ）されると、図２３２中「Ｘ８３」のタイミングで、各リール３１の回転が減速を開始し、その後、図２３２中「Ｘ８４」のタイミングで、各バックランプ２１ｆ及び画像表示装置２３が消灯する。

また、図２３２中「Ｘ８４」のタイミングでは、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していないが、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯するから、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見え、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できなくなる（図２２７中（２）参照）。

【２２０７】

ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３２中「Ｘ８４」のタイミングでは、青色（有効態様／許可態様）で点灯したままの状態である（図２２７中（２）参照）。

その後、図２３２中「Ｘ８５」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが消灯する。これにより、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる（図２２７中（３）参照）。

【２２０８】

このように、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知（図２３２中「Ｘ８２」）から時間Ｔ１（図２３２中「Ｘ８５」）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ１（図２３２中「Ｘ８５」）が経過すると消灯する。

その後、図２３２中「Ｘ８６」のタイミングで、各リール３１の回転が完全に停止する。したがって、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯することとなる。

【２２０９】

また、図２３２中「Ｘ８７」及び「Ｘ８８」のタイミングでは、電源がオフの状態であり、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態である（図２２８中（１）参照）。

さらにまた、図２３２中「Ｘ８７」及び「Ｘ８８」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見え、リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない（図２２８中（１）参照）。

その後、図２３２中「Ｘ８９」のタイミングで、電源の供給が再開（電源オン）されると、図２３２中「Ｘ９０」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯する。ただし、各バックランプ２１ｆ及び画像表示装置２３については、図２３２中「Ｘ９０」のタイミングでは消灯したままの状態である（図２２８中（２）参照）。

【２２１０】

その後、図２３２中「Ｘ９１」のタイミングで、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断され、各モータ３２の加速処理が行われて、各リール３１の回転が徐々に加速していく（図２３２中「Ｘ９１」～「Ｘ９４」）。

また、図２３２中「Ｘ９１」のタイミングで、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面が表示される（図２２８中（３）参照）。これにより、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える（図２２８中（３）参照）。

その後、図２３２中「Ｘ９２」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替わる（図２２８中（３）参照）。

【２２１１】

その後、図２３２中「Ｘ９４」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが点灯する（図２２８中（４）参照）。これにより、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能と

なる（図２２８中（４）参照）。
　また、図２３２中「Ｘ９４」のタイミングで、各リール３１の回転が定速状態に到達し、図２３２中「Ｘ９５」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効になるとともに、ストップスイッチランプ２１ｈが、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替わる（図２２８中（５）参照）。
　その後、図２３２中「Ｘ９６」のタイミングで、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる（図２２８中（５）参照）。
【２２１２】
　このように、電源の供給が再開されると（図２３２中「Ｘ８９」）、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させる（図２３２中「Ｘ９０」）。
　その後、各リール３１の脱調を検知すると（図２３２中「Ｘ９１」）、各モータ３２の加速処理を行って、各リール３１の回転を加速していく（図２３２中「Ｘ９１」～「Ｘ９４」）とともに、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にして、各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える（図２３２中「Ｘ９２」）。
【２２１３】
　その後、各リール３１の回転が定速状態に到達すると（図２３２中「Ｘ９４」）、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にして、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える（図２３２中「Ｘ９５」）。
　また、電源の供給の再開（図２３２中「Ｘ８９」）から時間Ｔ２（図２３２中「Ｘ９１」）が経過すると、画像表示装置２３に通常画面より薄暗い準備画面を表示する。
　その後、電源の供給の再開から時間Ｔ３（図２３２中「Ｘ９４」）が経過すると、各バックランプ２１ｆを点灯させる。各バックランプ２１ｆの点灯のタイミング（図２３２中「Ｘ９４）は、各リール３１の回転再開のタイミング（図２３２中「Ｘ９１」）より後である。すなわち、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。
　その後、電源の供給の再開から時間Ｔ４（図２３２中「Ｘ９６」）が経過すると、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替える。
【２２１４】
　そして、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断（電源オフ）されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯すると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。これにより、各リール３１の回転が停止する前に、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなるので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないようにすることができる。
【２２１５】
　また、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
　さらに、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯していると、画像表示装置２３における各リール３１に対

応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。これにより、各リール３１の回転が開始した時点では、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できない。また、各バックランプ２１ｆが点灯し、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となった時点では、既に各リール３１が回転している。よって、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないようにすることができる。

【２２１６】

また、画像表示装置２３は、各リール３１の前方に配置されており、大きくて目立つ。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開（電源オン）されたことをわかりやすくすることができる。

そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい遊技画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。

【２２１７】

また、図２３２中「Ｘ９０」～「Ｘ９２」の間では、各リール３１は、停止中又は加速中であり、定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けは有効であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。

このように、電源の供給の再開後、各リール３１が「１」回転する前に、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを青色（有効態様／許可態様）で点灯させることにより、電源の供給の再開後にすみやかに、各リール３１を停止可能にすることができる。

【２２１８】

そして、図２３２中「Ｘ９０」～「Ｘ９２」の間、すなわち、各リール３１は定速回転していないが、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯している状態で、いずれかのストップスイッチ４２が操作されると、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作を受け付ける。

この場合、メイン制御手段５０は、このストップスイッチ４２に対応するリール３１の回転を定速状態に復帰させることなく停止させる。また、メイン制御基板５０は、このストップスイッチ４２の操作受付けを無効にする。さらに、サブ制御基板８０は、このストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替える。

【２２１９】

また、図２３２では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３１に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３２に示すように動作する。

【２２２０】

図２３３は、「３」個の（左／中／右）リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態の変形例（図２３２の変形例）を示すタイムチャートであり、図２２９及び図２３０に対応するものである。

図２３３中「Ｘ１０１」のタイミングでは、電源はオンの状態である。このとき、各リール３１は定速回転している。また、各ストップスイッチ４２は操作受付けが有効の状態であり、各ストップスイッチランプ２１ｈは青色（有効態様／許可態様）で点灯している。さらにまた、３ベットスイッチ４０ｂは操作受付けが無効の状態であり、ベットスイッチランプ２１ｇは消灯している。さらに、各バックランプ２１ｆは点灯しており、画像表示装置２３には通常画面（遊技画面）が表示されている（図２２９中（１）参照）。

【２２２１】

また、図２３３中「Ｘ１０１」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも点灯しているから、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置に通常画面（遊技画面）が表示されるとともに、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる（図２２９中（１）参照）。

その後、図２３３中「Ｘ１０２」のタイミングで、電源の供給が遮断（電源オフ）されると、図２３３中「Ｘ１０３」のタイミングで、各リール３１の回転が減速を開始する。

その後、図２３３中「Ｘ１０４」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが無効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替わる（図２２９中（２）参照）。

【２２２２】

その後、図２３３中「Ｘ１０５」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが消灯し、かつ画像表示装置２３が消灯する（図２２９中（３）参照）。

このように、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを、青色（有効態様／許可態様）点灯から、赤色（無効態様／不許可態様）点灯に切り替え、その後、電源断の検知（図２３３中「Ｘ１０２」）から時間Ｔ５（図２３３中「Ｘ１０５」）が経過すると、各バックランプ２１ｆを消灯させる。

また、図２３３中「Ｘ１０５」のタイミングでは、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していないが、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯するから、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見え、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できなくなる（図２２９中（３）参照）。

【２２２３】

ただし、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３３中「Ｘ１０５」のタイミングでは、赤色（無効態様／不許可態様）で点灯したままの状態である（図２２９中（３）参照）。また、図２３３中「Ｘ１０５」のタイミングでは、各リール３１の回転は減速中であり、完全には停止していない。

その後、図２３３中「Ｘ１０６」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが消灯する。これにより、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態になる（図２２９中（４）参照）。

このように、各ストップスイッチランプ２１ｈについては、電源断の検知（図２３３中「Ｘ１０２」）から時間Ｔ６（図２３３中「Ｘ１０６」）が経過するまで点灯を維持し、時間Ｔ６（図２３３中「Ｘ１０６」）が経過すると消灯する。

また、図２３３中「Ｘ１０６」のタイミングで、各リール３１の回転が完全に停止する。したがって、各リール３１の回転が完全に停止する前に、各バックランプ２１ｆが消灯することとなる。

【２２２４】

また、図２３３中「Ｘ１０７」及び「Ｘ１０８」のタイミングでは、電源がオフの状態であり、遊技者に視認可能なすべてのランプ等が消灯した状態である（図２３０中（１）参照）。

さらにまた、図２３３中「Ｘ１０７」及び「Ｘ１０８」のタイミングでは、画像表示装置２３及び各バックランプ２１ｆの双方とも消灯しているから、画像表示装置２３の画面全体が一様に黒色又は鏡面のように見え、各リール３１に表示された図柄は、画像表示装置２３に遮られて視認できない（図２３０中（１）参照）。

【２２２５】

その後、図２３３中「Ｘ１０９」のタイミングで、電源の供給が再開（電源オン）されると、図２３３中「Ｘ１１０」のタイミングで、各ストップスイッチランプ２１ｈが赤色（無効態様／不許可態様）で点灯する。ただし、各バックランプ２１ｆ、及び画像表示装置２３については、図２３３中「Ｘ１１０」のタイミングでは消灯したままの状態である

（図２３０中（２）参照）。
その後、図２３３中「Ｘ１１１」のタイミングで、「３」個のリール３１のうちいずれかのリール３１が回転していない（脱調を検知した）と判断され、各モータ３２の加速処理が行われて、各リール３１の回転が徐々に加速していく（図２３３中「Ｘ１１１」～「Ｘ１１４」）。
その後、図２３３中「Ｘ１１３」のタイミングで、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面が表示（弱点灯）される（図２３０中（３）参照）。これにより、画像表示装置２３における各リール３１の周囲に相当する位置には薄暗い準備画面が表示されるが、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える（図２３０中（３）参照）。
【２２２６】
その後、図２３３中「Ｘ１１４」のタイミングで、各バックランプ２１ｆが点灯する（図２３０中（４）参照）。これにより、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置において、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となる（図２３０中（４）参照）。
また、図２３３中「Ｘ１１４」のタイミングで、各リール３１の回転が定速状態に到達し、図２３３中「Ｘ１１５」のタイミングで、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効になるとともに、各ストップスイッチランプ２１ｈが、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替わる（図２３０中（５）参照）。
その後、図２３３中「Ｘ１１６」のタイミングで、画像表示装置２３の画面表示が準備画面から通常画面に切り替わる（図２３０中（５）参照）。
【２２２７】
このように、電源の供給が再開されると（図２３３中「Ｘ１０９」）、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させる（図２３３中「Ｘ１１０」）。
その後、各リール３１の脱調を検知すると（図２３３中「Ｘ１１１」）、各モータ３２の加速処理を行って、各リール３１の回転を徐々に加速していき（図２３３中「Ｘ１１１」～「Ｘ１１４」）、各リール３１の回転が定速状態に到達すると（図２３３中「Ｘ１１４」）、各ストップスイッチ４２の操作受付けを有効にして、各ストップスイッチランプ２１ｈを、赤色（無効態様／不許可態様）点灯から、青色（有効態様／許可態様）点灯に切り替える（図２３３中「Ｘ１１５」）。
【２２２８】
また、電源の供給の再開（図２３３中「Ｘ１０９」）から時間Ｔ２（図２３３中「Ｘ１１３」）が経過すると、画像表示装置２３に、通常画面より薄暗い準備画面を表示する。
その後、電源の供給の再開から時間Ｔ３（図２３３中「Ｘ１１４」）が経過すると、各バックランプ２１ｆを点灯させる。各バックランプ２１ｆの点灯のタイミング（図２３３中「Ｘ１１４）は、各リール３１の回転再開のタイミング（図２３３中「Ｘ１１１」）より後である。すなわち、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。
その後、電源の供給の再開から時間Ｔ４（図２３３中「Ｘ１１６」）が経過すると、画像表示装置２３の画面表示を準備画面から通常画面に切り替える。
【２２２９】
そして、各リール３１が定速回転中であり、かつ各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効であり、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈが青色（有効態様／許可態様）で点灯しており、かつ各バックランプ２１ｆが点灯している状態で、電源の供給が遮断されたときは、各ストップスイッチ４２の操作受付けを無効にし、かつ各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させた後に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。
これにより、各ストップスイッチ４２の操作受付けが有効である間は、各バックランプ２１ｆの点灯を維持することができるので、各リール３１に表示されている図柄の視認性

を確保することができる。
【２２３０】
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断（電源オフ）されたときは、先に、各ストップスイッチランプ２１ｈ以外の各ランプ等を消灯させ、その後、各ストップスイッチランプ２１ｈを消灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
　また、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断されたときは、各リール３１の回転が停止する前に、各バックランプ２１ｆを消灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯すると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。これにより、各リール３１の回転が停止する前に、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できなくなるので、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないようにすることができる。
【２２３１】
　また、電源の供給が再開（電源オン）されたときは、最初に、各ストップスイッチランプ２１ｈを赤色（無効態様／不許可態様）で点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチ４２の操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。
　さらに、各リール３１の定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、各リール３１の回転を再開した後に、各バックランプ２１ｆを点灯させる。特に、各リール３１の前方に画像表示装置２３が配置されたスロットマシン１０では、各バックランプ２１ｆが消灯していると、画像表示装置２３における各リール３１に対応する位置には何も表示されず、黒色又は鏡面のように見える。これにより、各リール３１の回転が開始した時点では、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３に遮られて視認できない。また、各バックランプ２１ｆが点灯し、各リール３１に表示された図柄が画像表示装置２３を透過して視認可能となった時点では、既に各リール３１が回転している。よって、電源断によって停止したリール３１による図柄組合せを視認できないようにすることができる。
【２２３２】
　また、画像表示装置２３は、各リール３１の前方に配置されており、大きくて目立つ。そして、このような画像表示装置２３に、早期に、薄暗い準備画面を表示することにより、電源の供給が再開（電源オン）されたことをわかりやすくすることができる。
　そして、最後に、画像表示装置２３に、準備画面より明るい遊技画面を表示することにより、電源復帰処理が終了して、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２２３３】
　また、図２３３では、「３」個の（左／中／右）リール３１が定速回転している場合について説明したが、「３」個のリール３１のうち、一部のリール３１が停止し、残りのリール３１が定速回転している場合には、停止したリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３１に示すように動作し、定速回転しているリール３１と、これに対応するストップスイッチ４２及びストップスイッチランプ２１ｈについては、図２３３に示すように動作する。
【２２３４】
　なお、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ→画像表示装置２３→クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→ベットスイッチランプ２１ｇ→バックランプ２１ｆ→ストップスイッチランプ２１ｈの順に消灯させてもよい。
　また、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ→画像表示装置２３→クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→バックランプ２１ｆ→ベットスイッチランプ２１ｇ→ストップスイッチランプ２１ｈの順に消灯させてもよい。

さらにまた、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ→画像表示装置２３→クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→バックランプ２１ｆ→ストップスイッチランプ２１ｈ→ベットスイッチランプ２１ｇの順に消灯させてもよい。

【２２３５】

さらに、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ→画像表示装置２３→クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８→ストップスイッチランプ２１ｈ→ベットスイッチランプ２１ｇ→バックランプ２１ｆの順に消灯させてもよい。

また、電源の供給が遮断されたときに、たとえば、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、画像表示装置２３、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ストップスイッチランプ２１ｈ、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆを同時に消灯させてもよい。

このように、電源の供給が遮断されたときに、各ランプ等を消灯させる順番は、種々定めることができる。

【２２３６】

また、電源の供給が再開されたときに、たとえば、ストップスイッチランプ２１ｈ→画像表示装置２３（準備画面）→上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆ→画像表示装置２３（通常画面）の順に点灯させてもよい。

さらにまた、電源の供給が再開されたときに、たとえば、画像表示装置２３（準備画面）→ストップスイッチランプ２１ｈ→上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆ→画像表示装置２３（通常画面）の順に点灯させてもよい。

【２２３７】

さらに、電源の供給が再開されたときに、たとえば、画像表示装置２３（準備画面）→上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆ→ストップスイッチランプ２１ｈ→画像表示装置２３（通常画面）の順に点灯させてもよい。

また、電源の供給が再開されたときに、たとえば、画像表示装置２３（準備画面）→上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、ベットスイッチランプ２１ｇ、バックランプ２１ｆ→画像表示装置２３（通常画面）→ストップスイッチランプ２１ｈの順に点灯させてもよい。

このように、電源の供給が再開されたときに、各ランプ等を点灯させる順番は、種々定めることができる。

【２２３８】

次に、図２３４及び図２３５に基づいて、メニュー画面及び音量設定画面について説明する。

図２３４は、メニュー画面の説明図であり、図２３５は、音量設定画面の説明図である。

なお、図２３４及び図２３５は、スロットマシン１０の正面図であるが、コントロールパネル１２ｃについては平面視としている。

第１５実施形態では、サブ制御基板８０は、遊技待機中に、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、画像表示装置２３において、図２３４に示すメニュー画面の表示を開始する。

具体的には、メイン処理（図６７）の遊技終了チェック処理（図６７のステップＳ３０１）の終了後、次回遊技を実行するためのメダルがベット（リプレイ入賞による自動ベットを含む）される前は、遊技待機中となり、このとき、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３において、図２３４に示すメニュー画面の表示を開始する。

【２２３９】
　また、図２３４に示すメニュー画面では、選択項目として、上から順に、機種情報、遊技履歴、音量設定、終了の４つが表示されている。図２３４中、音量設定の項目の周囲を太線で示しているが、この太線は、カーソルを示している。
　画像表示装置２３にメニュー画面を表示しているときに、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、カーソルを上に移動させる。たとえば、カーソルが音量設定の項目の位置にあるときに、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、カーソルを遊技履歴の項目の位置に移動させる。
【２２４０】
　また、画像表示装置２３にメニュー画面を表示しているときに、十字キー８７の下方向スイッチ８７ｂの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、カーソルを下に移動させる。たとえば、カーソルが音量設定の項目の位置にあるときに、十字キー８７の下方向スイッチ８７ｂの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、カーソルを終了の項目の位置に移動させる。
　このようにして、画像表示装置２３にメニュー画面が表示されているときに、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａ又は下方向スイッチ８７ｂを操作することにより、カーソルを上下に移動させることで、メニュー画面に表示されている項目を選択することが可能となる。また、カーソルが位置している項目が、選択されている項目となる。
【２２４１】
　そして、機種情報の項目が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に機種情報画面（図示せず）を表示する。すなわち、メニュー画面に表示した機種情報の項目が選択された状態でプッシュボタン８６が操作されると、機種情報の項目が決定されて、画像表示装置２３に機種情報画面が表示される。
　また、遊技履歴の項目が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に遊技履歴画面（図示せず）を表示する。すなわち、メニュー画面に表示した遊技履歴の項目が選択された状態でプッシュボタン８６が操作されると、遊技履歴の項目が決定されて、画像表示装置２３に遊技履歴画面が表示される。
【２２４２】
　さらにまた、音量設定の項目が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に音量設定画面（図２３５）を表示する。すなわち、メニュー画面に表示した音量設定の項目が選択された状態でプッシュボタン８６が操作されると、音量設定の項目が決定されて、画像表示装置２３に音量設定画面が表示される。
　さらに、終了の項目が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３におけるメニュー画面の表示を終了して、メニュー画面の表示を開始する前の画面（たとえばデモ画面）を画像表示装置２３に表示する。すなわち、メニュー画面に表示した終了の項目が選択された状態でプッシュボタン８６が操作されると、メニュー画面の表示の終了が決定されて、メニュー画面を表示する前の画面に戻る。
【２２４３】
　また、図２３５に示す音量設定画面では、左から順に、音量レベル１を示す「１」、音量レベル２を示す「２」、音量レベル３を示す「３」、音量レベル４を示す「４」、音量レベル５を示す「５」の５つが表示されている。図２３５中、音量レベル３を示す「３」の周囲を太線で示しているが、この太線は、カーソルを示している。
　画像表示装置２３に音量設定画面を表示しているときに、十字キー８７の右方向スイッチ８７ｃの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、カーソルを右に移動させる。たとえば、カーソルが音量レベル３を示す「３」の位置にあるときに、十字キー８７の

右方向スイッチ８７ｃの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、音量レベル４を示す「４」の位置にカーソルを移動させる。

【２２４４】

また、画像表示装置２３に音量設定画面を表示しているときに、十字キー８７の左方向スイッチ８７ｄの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、カーソルを左に移動させる。たとえば、カーソルが音量レベル３を示す「３」の位置にあるときに、十字キー８７の左方向スイッチ８７ｄの操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、音量レベル２を示す「２」の位置にカーソルを移動させる。

このようにして、画像表示装置２３に音量設定画面が表示されているときに、十字キー８７の右方向スイッチ８７ｃ又は左方向スイッチ８７ｄを操作することにより、カーソルを左右に移動させることで、音量設定画面に表示されている項目を選択することが可能となる。また、カーソルが位置している項目が、選択されている項目となる。

【２２４５】

そして、音量レベル３を示す「３」が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、音量レベル３に設定するとともに、画像表示装置２３における音量設定画面の表示を終了して、画像表示装置２３にメニュー画面を表示する（メニュー画面に戻る）。

また、音量レベル５を示す「５」が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、音量レベル５に設定するとともに、画像表示装置２３における音量設定画面の表示を終了して、画像表示装置２３にメニュー画面を表示する（メニュー画面に戻る）。

音量レベル１を示す「１」、音量レベル２を示す「２」、音量レベル４を示す「４」が選択されているときについても同様である。

【２２４６】

また、画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するときに操作されるスイッチは、プッシュボタン８６である。

さらにまた、画像表示装置２３に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するときに操作されるスイッチも、プッシュボタン８６である。

さらに、画像表示装置２３におけるメニュー画面の表示を終了するときに操作されるスイッチも、プッシュボタン８６である。

【２２４７】

そして、画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定音（たとえば、「ピロン」のような音）を出力する。

また、画像表示装置２３に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するためにプッシュボタン８６が操作されたときも、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、上記と同一の所定音を出力する。

これに対し、画像表示装置２３におけるメニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定音は出力せずに、所定音と異なる音（たとえば、「ポーン」のような音）を出力する。

【２２４８】

このように、メニュー画面の表示を開始するときと、メニュー画面において選択した項目を決定するときと、メニュー画面の表示を終了するときとは、同一のプッシュボタン８６が操作される。

また、メニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときと、メニュー画面において選択した項目を決定するためにプッシュボタン８６が操作されたときとは、同一の所定音を出力するが、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音を出力せず、所定音と異なる音を出力する。

これにより、スイッチの個数を増やすことなく、１個のスイッチに複数の機能を持たせることができるので、部品点数を削減することができるとともに、出力する音の違いによ

って機能の違いを示すことができるので、操作性を向上させることができる。
【２２４９】
　また、画像表示装置２３に表示したメニュー画面において項目を選択するときに操作されるスイッチは、十字キー８７である。
　さらにまた、画像表示装置２３に表示した音量設定画面において音量を選択するときに操作されるスイッチも、十字キー８７である。
　そして、画像表示装置２３に表示したメニュー画面において項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、特定音（たとえば、「ピッ」のような音）を出力する。
　これに対し、画像表示装置２３に表示した音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、特定音は出力せずに、特定音と異なる音（たとえば、「プッ」のような音）を出力する。
【２２５０】
　このように、メニュー画面において項目を選択するときと、音量設定画面において音量を選択するときとは、同一の十字キー８７が操作される。
　また、メニュー画面において項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音を出力するが、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音を出力せずに、特定音と異なる音を出力する。
　これにより、スイッチの個数を増やすことなく、１個のスイッチに複数の機能を持たせることができるので、部品点数を削減することができるとともに、出力する音の違いによって機能の違いを示すことができるので、操作性を向上させることができる。
【２２５１】
　以上、遊技者が操作を行う遊技者モードでのメニュー画面や音量設定画面について説明したが、第１５実施形態では、管理者が操作を行う管理者モード（店長モード）でのメニュー画面や音量設定画面も備えている。
　電源がオフの状態で、設定キースイッチ１５２（図２１１）をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定値を変更可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行する。
　また、電源がオンの状態で、設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定値の変更はできないが、設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。
　そして、設定変更状態又は設定確認状態において、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３において、管理者モードのメニュー画面（図示せず）の表示を開始する。
【２２５２】
　さらに、管理者モードのメニュー画面においても、音量設定の項目が表示される。そして、音量設定の項目が選択されているときに、プッシュボタン８６の操作（オン）を検知すると、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、管理者モードの音量設定画面（図示せず）を表示する。
　そして、遊技者モードにおいて、画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定音（たとえば、「ピロン」のような音）を出力する。
　これに対し、管理者モードにおいて、画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定音は出力せずに、所定音と異なる音を出力する。
　なお、管理者モードにおいて、画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、所定音は出力せずに、無音としてもよい。
【２２５３】
　また、遊技者モードにおいて、画像表示装置２３に表示したメニュー画面で選択した項目を決定するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、上記と同一の所定音（たとえば、「ピロン」のような音）を出力する。

これに対し、管理者モードにおいて、画像表示装置２３に表示したメニュー画面で選択した項目を決定するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定音は出力せずに、所定音と異なる音を出力する。
なお、管理者モードにおいて、画像表示装置２３に表示したメニュー画面で選択した項目を決定するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、サブ制御基板８０は、所定音は出力せずに、無音としてもよい。

【２２５４】

また、遊技者モードにおいて、画像表示装置２３に表示したメニュー画面で項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、特定音（たとえば、「ピッ」のような音）を出力する。
これに対し、管理者モードにおいて、画像表示装置２３に表示したメニュー画面で項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、特定音は出力せずに、特定音と異なる音を出力する。
なお、管理者モードにおいて、画像表示装置２３に表示したメニュー画面で項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、特定音は出力せずに、無音としてもよい。

【２２５５】

また、遊技者モードにおいて、画像表示装置２３に表示した音量設定画面で音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定の音量選択音（たとえば、「プッ」のような音）を出力する。
これに対し、管理者モードにおいて、画像表示装置２３に表示した音量設定画面で音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定の音量選択音は出力せずに、所定の音量選択音とは異なる音を出力する。
なお、管理者モードにおいて、画像表示装置２３に表示した音量設定画面で音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、サブ制御基板８０は、スピーカ２２から、所定の音量選択音は出力せずに、無音としてもよい。

【２２５６】

ここで、遊技者モードにおいて画像表示装置２３にメニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときに出力される音を「メニュー開始音」とする。
また、遊技者モードにおいて画像表示装置２３に表示した音量設定画面で音量を選択するために十字キー８７が操作されたときに出力される音を「音量選択音」とする。
さらに、遊技者モードにおいて画像表示装置２３に表示したメニュー画面で項目を選択するために十字キー８７が操作されたときに出力される音を「項目選択音」とする。
そして、メニュー開始音と、音量選択音と、項目選択音との長さを比較すると、メニュー開始音の開始から終了までの長さが最も長く、音量選択音の開始から終了までの長さが２番目に長く、項目選択音の開始から終了までの長さが最も短い。

【２２５７】

なお、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音は出力せずに、所定音と異なる音を出力するとしたが、これに限らない。たとえば、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音は出力せずに、無音とすることができる。すなわち、「所定音を出力しない」とは、所定音と異なる音を出力すること、及び無音とすることの双方を含む趣旨である。
また、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音を出力し、メニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、無音とすることもできる。

【２２５８】

さらにまた、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音は出力せずに、特定音と異なる音を出力するとしたが、これに限らない。たとえば、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音を出力せずに、無音とすることができる。すなわち、「特定音を出力しない」とは

、特定音と異なる音を出力すること、及び無音とすることの双方を含む趣旨である。
さらに、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音を出力し、メニュー画面において項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、無音とすることもできる。
【２２５９】
また、遊技待機中に、プッシュボタン８６が操作されると、画像表示装置２３において、メニュー画面の表示を開始するとしたが、これに限らない。たとえば、遊技待機中以外の所定時（たとえば、メダルがベットされた後、スタートスイッチ４１が操作される前）に、プッシュボタン８６が操作されても、画像表示装置２３において、メニュー画面の表示を開始してもよい。また、たとえば、遊技待機中や、遊技待機中以外の所定時に、十字キー８７が操作されると、画像表示装置２３において、メニュー画面の表示を開始してもよい。
さらにまた、メニュー画面に表示する選択項目は、機種情報、遊技履歴、音量設定、終了の４つに限らず、適宜設定することができる。
さらに、音量設定画面に表示する選択項目は、音量レベル１を示す「１」～音量レベル５を示す「５」の５つに限らず、適宜設定することができる。
【２２６０】
また、メニュー画面では、複数の選択項目が上下に並んで表示され、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａ又は下方向スイッチ８７ｂを操作することにより、カーソルを上下に移動させることで、メニュー画面に表示されている項目を選択することが可能となるとしたが、これに限らない。
たとえば、メニュー画面では、複数の選択項目が左右に並んで表示されるようにしてもよい。そして、十字キー８７の右方向スイッチ８７ｃ又は左方向スイッチ８７ｄを操作することにより、カーソルを左右に移動させることで、メニュー画面に表示されている項目を選択することが可能となるようにしてもよい。
【２２６１】
また、音量設定画面では、複数の音量レベルを示す数字（項目）が左右に並んで表示され、十字キー８７の右方向スイッチ８７ｃ又は左方向スイッチ８７ｄを操作することにより、カーソルを左右に移動させることで、音量レベルを示す数字（項目）を選択することが可能となるとしたが、これに限らない。
たとえば、音量設定画面では、複数の音量レベルを示す数字（項目）が上下に並んで表示されるようにしてもよい。そして、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａ又は下方向スイッチ８７ｂを操作することにより、カーソルを上下に移動させることで、音量レベルを示す数字（項目）を選択することが可能となるようにしてもよい。
【２２６２】
次に、図２３６～図２４５に基づいて、メイン制御基板５０と他の制御基板（サブ制御基板８０、モータ駆動基板３４、外部端子板１９０）との接続について説明する。
図２３６は、キャビネット１３内部の正面図であり、図２３７は、スロットマシン１０の側断面図である。
また、図２３８は、モータ用ハーネス５７がメイン制御基板５０から外れた状態を示すスロットマシン１０の側断面図であり、図２３９は、モータ用ハーネス５７がモータ駆動基板３４から外れた状態を示すスロットマシン１０の側断面図である。
【２２６３】
さらにまた、図２４０は、サブ用ハーネス５６がメイン制御基板５０から外れた状態を示すスロットマシンの側断面図であり、図２４１は、サブ用ハーネス５６がサブ制御基板８０から外れた状態を示すスロットマシン１０の側断面図である。
さらに、図２４２は、サブ用ハーネス５６等の長さやサブ用コネクタ５０ｂから表示窓１８の上端までの距離等の説明図であり、図２４３は、フロントドア１２を開放した状態のスロットマシン１０の側断面図である。
また、図２４４は、モータ駆動基板３４が背板１３ｂに取り付けられているスロットマ

シン１０の側断面図であり、モータ駆動基板３４が背板１３ｂに取り付けられているスロットマシン１０において、フロントドア１２を開放した状態を示す側断面図である。

【２２６４】

図２３６及び図２３７に示すように、第１５実施形態では、スロットマシン１０は、前面側が開口する箱形のキャビネット１３と、キャビネット１３を開閉可能なフロントドア１２とを備えている。

キャビネット１３は、底板１３ａ、背板１３ｂ、天板１３ｃ、右側板１３ｅ、及び左側板１３ｆ等を備え、前面側が開口する箱形に構成されている。

また、キャビネット１３の内部における上下の中間位置には、中板１３ｇが設けられている。この中板１３ｇは、背板１３ｂ、右側板１３ｅ、及び左側板１３ｆによって支持されている。

【２２６５】

フロントドア１２は、キャビネット１３の前面側の開口を覆うようにして、キャビネット１３を開閉可能とされている。

具体的には、フロントドア１２の左側部は、ヒンジを介して、キャビネット１３の左側板１３ｆの前端部に取り付けられている。そして、このヒンジを中心としてフロントドア１２が回転することにより、キャビネット１３の前面側の開口が開閉可能となるように構成されている。

また、フロントドア１２の中央には、透明な表示窓１８が設けられている。フロントドア１２を閉鎖した状態では、表示窓１８は、図柄表示装置１４の前方に位置する。そして、遊技者は、表示窓１８を通して、図柄表示装置１４の各リール３１に表示された図柄を視認可能とされている。

【２２６６】

また、キャビネット１３の内部における底板１３ａの上には、メダル払出し装置１５が配置されている。

メダル払出し装置１５は、メダルを貯留するホッパー３５と、ホッパー３５に貯留されているメダルを払い出すときに駆動するホッパーモータ３６（図２１１）と、ホッパー３５から払い出されたメダルを検知する払出しセンサ３７（図２１１）とを備えている。

また、キャビネット１３の内部における中板１３ｇの上には、図柄表示装置１４が配置されている。

図柄表示装置１４は、四角枠形のリールフレーム１４ａを備えている。また、リールフレーム１４ａの内側に、「３」個のモータ３２（図２１１）が設けられ、各モータ３２の軸に、それぞれリール３１の回転軸が固定されている。

【２２６７】

また、リールフレーム１４ａの上面に、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａが固定されている。すなわち、リールフレーム１４ａの上面に、モータ基板ケース３４ａが固定され、このモータ基板ケース３４ａの内部に、モータ駆動基板３４が収納されている。

「モータ駆動基板３４」は、リール３１を回転させるモータ３２や、ホッパーディスクを回転させるホッパーモータ３６の駆動を制御する制御基板である。

ここで、制御基板において、ＣＰＵ、ＲＡＭ、ＲＯＭ、コネクタ等の電子部品が実装される面を「部品面」と称し、部品面とは反対側の面であって、電子部品の足がハンダ付けされる面を「ハンダ面」と称する。

【２２６８】

モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａがリールフレーム１４ａの上に固定された状態では、モータ駆動基板３４の部品面は上向きとなり、モータ駆動基板３４のハンダ面は下向きとなる。

また、モータ駆動基板３４は、モータ用ハーネス５７によって、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

「モータ用ハーネス５７」は、モータ駆動基板３４とメイン制御基板５０とを接続する

ハーネスである。モータ用ハーネス５７の一端は、モータ駆動基板３４に接続され、モータ用ハーネス５７の他端は、メイン制御基板５０に接続される。これにより、モータ駆動基板３４とメイン制御基板５０とが電気的に接続される。
さらにまた、モータ駆動基板３４の部品面には、モータ用ハーネス５７が接続されるモータ側コネクタ３４ｂが設けられている。
【２２６９】
「モータ基板ケース３４ａ」は、モータ駆動基板３４を収納するケースである。モータ基板ケース３４ａは、透明な樹脂で形成されている。このため、モータ基板ケース３４ａの内部に収納されたモータ駆動基板３４を、モータ基板ケース３４ａの外部から視認可能とされている。
また、モータ基板ケース３４ａの内部の所定位置にはボスが設けられている。そして、モータ駆動基板３４は、このボスにねじ止めされている。これにより、モータ駆動基板３４がモータ基板ケース３４ａの内部に固定されている。
さらにまた、モータ基板ケース３４ａにおけるモータ側コネクタ３４ｂに対応する位置には開口部が設けられている。そして、この開口部を介して、モータ側コネクタ３４ｂとモータ用ハーネス５７とが接続可能とされている。
【２２７０】
また、キャビネット１３の内部における、図柄表示装置１４より上方には、メイン制御基板５０を収納したメイン基板ケース５０ａが固定されている。
具体的には、キャビネット１３の背板１３ｂの前面（キャビネット１３の内側）における、図柄表示装置１４より上方に相当する位置に、メイン基板ケース５０ａが固定され、このメイン基板ケース５０ａの内部に、メイン制御基板５０が収納されている。
また、メイン制御基板５０を収納したメイン基板ケース５０ａが背板１３ｂの前面に固定された状態では、メイン制御基板５０の部品面は前向きとなり、メイン制御基板５０のハンダ面は後向きとなる。
【２２７１】
また、メイン制御基板５０は、サブ用ハーネス５６によって、サブ制御基板８０と電気的に接続されている。
「サブ用ハーネス５６」は、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とを接続するハーネスである。サブ用ハーネス５６の一端は、メイン制御基板５０に接続され、サブ用ハーネス５６の他端は、サブ制御基板８０に接続される。これにより、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とが電気的に接続される。
同様に、メイン制御基板５０は、外端用ハーネス５８によって、外部端子板１９０と電気的に接続されている。
「外端用ハーネス５８」は、メイン制御基板５０と外部端子板１９０とを接続するハーネスである。外端用ハーネス５８の一端は、メイン制御基板５０に接続され、外端用ハーネス５８の他端は、外部端子板１９０に接続される。これにより、メイン制御基板５０と外部端子板１９０とが電気的に接続される。なお、外部端子板１９０については後述する。
【２２７２】
また、メイン制御基板５０は、モータ用ハーネス５７によって、モータ駆動基板３４と電気的に接続されている。この点については、上述した通りである。
さらにまた、メイン制御基板５０の部品面には、サブ用ハーネス５６が接続されるサブ用コネクタ５０ｂと、モータ用ハーネス５７が接続されるモータ用コネクタ５０ｃと、外端用ハーネス５８が接続される外端用コネクタ５０ｄとが設けられている。
「メイン基板ケース５０ａ」は、メイン制御基板５０を収納するケースである。メイン基板ケース５０ａは、透明な樹脂で形成されている。このため、メイン基板ケース５０ａの内部に収納されたメイン制御基板５０を、メイン基板ケース５０ａの外部から視認可能とされている。
【２２７３】

また、メイン基板ケース５０ａの内部の所定位置にはボスが設けられている。そして、メイン制御基板５０は、このボスにねじ止めされている。これにより、メイン制御基板５０がメイン基板ケース５０ａの内部に固定されている。

さらにまた、メイン基板ケース５０ａにおける、サブ用コネクタ５０ｂに対応する位置、モータ用コネクタ５０ｃに対応する位置、外端用コネクタ５０ｄに対応する位置には、それぞれ開口部が設けられている。そして、これらの開口部を介して、サブ用コネクタ５０ｂとサブ用ハーネス５６とが接続可能とされ、モータ用コネクタ５０ｃとモータ用ハーネス５７とが接続可能とされ、外端用コネクタ５０ｄと外端用ハーネス５８とが接続可能とされている。

【２２７４】

また、フロントドア１２の裏面（背面）の上部には、サブ制御基板８０を収納したサブ基板ケース８０ａが固定されている。

具体的には、フロントドア１２の裏面（キャビネット１３の内側）であって、図柄表示装置１４より上方、かつ画像表示装置２３の裏側に相当する位置に、サブ基板ケース８０ａが固定され、このサブ基板ケース８０ａの内部に、サブ制御基板８０が収納されている。

また、サブ制御基板８０を収納したサブ基板ケース８０ａがフロントドア１２の裏面に固定されて、フロントドア１２が閉鎖された状態では、サブ制御基板８０の部品面は後方向きとなり、サブ制御基板８０のハンダ面は前方向きとなる。

さらにまた、サブ制御基板８０は、サブ用ハーネス５６によって、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。この点については、上述した通りである。

さらに、サブ制御基板８０の部品面には、サブ用ハーネス５６が接続されるサブ側コネクタ８０ｂが設けられている。

【２２７５】

「サブ基板ケース８０ａ」は、サブ制御基板８０を収納するケースである。サブ基板ケース８０ａは、透明な樹脂で形成されている。このため、サブ基板ケース８０ａの内部に収納されたサブ制御基板８０を、サブ基板ケース８０ａの外部から視認可能とされている。

また、サブ基板ケース８０ａの内部の所定位置にはボスが設けられている。そして、サブ制御基板８０は、このボスにねじ止めされている。これにより、サブ制御基板８０がサブ基板ケース８０ａの内部に固定されている。

さらにまた、サブ基板ケース８０ａにおけるサブ側コネクタ８０ｂに対応する位置には開口部が設けられている。そして、この開口部を介して、サブ側コネクタ８０ｂとサブ用ハーネス５６とが接続可能とされている。

【２２７６】

また、キャビネット１３の内部における、図柄表示装置１４より上方には、外部端子板１９０を収納した外端基板ケース１９０ａが固定されている。

具体的には、キャビネット１３の右側板１３ｅの左側面（キャビネット１３の内側）における、図柄表示装置１４より上方に相当する位置に、外端基板ケース１９０ａが固定され、この外端基板ケース１９０ａの内部に、外部端子板１９０が収納されている。

「外部端子板１９０」は、スロットマシン１０の外部の機器（たとえば、ホールコンピュータ２００や、スロットマシン１０の上部に設置された遊技履歴表示装置（図示せず）など）に外部信号を送信するための制御基板である。

「外部信号」は、スロットマシン１０の外部の機器において遊技回数や、メダルの払出し枚数や、ＡＴの実行回数などをカウントするための信号である。

【２２７７】

外部端子板１９０は、外端用ハーネス５８によって、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。この点については、上述した通りである。

外部端子板１９０を収納した外端基板ケース１９０ａが右側板１３ｅの左側面に固定された状態では、外部端子板１９０の部品面は左向きとなり、外部端子板１９０のハンダ面

は右向きとなる。
　また、外部端子板１９０の部品面には、外端用ハーネス５８が接続される外端側コネクタ１９０ｂが設けられている。
【２２７８】
　「外端基板ケース１９０ａ」は、外部端子板１９０を収納するケースである。外端基板ケース１９０ａは、透明な樹脂で形成されている。このため、外端基板ケース１９０ａの内部に収納された外部端子板１９０を、外端基板ケース１９０ａの外部から視認可能とされている。
　また、外端基板ケース１９０ａの内部の所定位置にはボスが設けられている。そして、外部端子板１９０は、このボスにねじ止めされている。これにより、外部端子板１９０が外端基板ケース１９０ａの内部に固定されている。
　さらにまた、外端基板ケース１９０ａにおける外端側コネクタ１９０ｂに対応する位置には開口部が設けられている。そして、この開口部を介して、外端側コネクタ１９０ｂと外端用ハーネス５８とが接続可能とされている。
【２２７９】
　また、外部端子板１９０は、スロットマシン１０の外部の機器であるホールコンピュータ２００や、遊技履歴表示装置（図示せず）などと電気的に接続されている。さらに、メイン制御基板５０は、外部端子板１９０に対し、外部信号（遊技回数や、メダルの払出し枚数や、ＡＴの実行回数などをカウントするための信号）を一方向で送信し、外部端子板１９０は、ホールコンピュータ２００や遊技履歴表示装置に対し、外部信号を一方向で送信する。これにより、ホールコンピュータ２００や遊技履歴表示装置では、本日及び過去数日間における遊技回数や、メダルの払出し枚数や、ＡＴの実行回数などをカウントして表示することができる。
【２２８０】
　そして、メイン制御基板５０と外部端子板１９０とは、他の制御基板を介することなく、外端用ハーネス５８によって直接接続されている。
　また、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４とは、他の制御基板を介することなく、モータ用ハーネス５７によって直接接続されている。
　ここで、メイン制御基板５０と外部端子板１９０との間や、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４との間に、他の制御基板を介在させることもできるが、この場合、これらの間に介在させる制御基板を不正な制御基板に交換するゴト行為が行われるおそれがあり、さらには、このようなゴト行為が行われたことに管理者が気付かないおそれもある。
　そこで、メイン制御基板５０と外部端子板１９０とを、他の制御基板を介在させることなく、外端用ハーネス５８によって直接接続するとともに、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４とを、他の制御基板を介在させることなく、モータ用ハーネス５７によって直接接続することにより、上述したゴト行為が行われるのを防止することができる。
【２２８１】
　図２３８は、フロントドア１２が閉鎖された状態において、モータ用ハーネス５７の一端が、メイン制御基板５０のモータ用コネクタ５０ｃから外れて、リール３１の上に垂れ下がり、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置している様子を示している。
　上述したように、メイン制御基板５０の部品面には、モータ用ハーネス５７が接続されるモータ用コネクタ５０ｃが設けられており、モータ用ハーネス５７の一端は、モータ用コネクタ５０ｃに接続されている。そして、モータ用ハーネス５７の一端が、メイン制御基板５０のモータ用コネクタ５０ｃから外れると、図２３８に示すようになる。
　この場合、モータ用ハーネス５７の一部が、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するため、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。これにより、フロントドア１２を開放しなくても、モータ用ハーネス５７がメイン制御基板５０から外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２２８２】

図２３９は、フロントドア１２が閉鎖された状態において、モータ用ハーネス５７の一端が、モータ駆動基板３４のモータ側コネクタ３４ｂから外れて、リール３１の上に垂れ下がり、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置している様子を示している。
上述したように、モータ駆動基板３４の部品面には、モータ用ハーネス５７が接続されるモータ側コネクタ３４ｂが設けられており、モータ用ハーネス５７の一端は、モータ側コネクタ３４ｂに接続されている。そして、モータ用ハーネス５７の一端が、モータ駆動基板３４のモータ側コネクタ３４ｂから外れると、図２３９に示すようになる。
この場合、モータ用ハーネス５７の一部が、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するため、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。これにより、フロントドア１２を開放しなくても、モータ用ハーネス５７がモータ駆動基板３４から外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２２８３】
図２４０は、フロントドア１２が閉鎖された状態において、サブ用ハーネス５６の一端が、メイン制御基板５０のサブ用コネクタ５０ｂから外れて、リール３１の上に垂れ下がり、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置している様子を示している。
上述したように、メイン制御基板５０の部品面には、サブ用ハーネス５６が接続されるサブ用コネクタ５０ｂが設けられており、サブ用ハーネス５６の一端は、サブ用コネクタ５０ｂに接続されている。そして、サブ用ハーネス５６の一端が、メイン制御基板５０のサブ用コネクタ５０ｂから外れると、図２４０に示すようになる。
この場合、サブ用ハーネス５６の一部が、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するため、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。これにより、フロントドア１２を開放しなくても、サブ用ハーネス５６がメイン制御基板５０から外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２２８４】
図２４１は、フロントドア１２が閉鎖された状態において、サブ用ハーネス５６の一端が、サブ制御基板８０のサブ側コネクタ８０ｂから外れて、リール３１の上に垂れ下がり、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置している様子を示している。
上述したように、サブ制御基板８０の部品面には、サブ用ハーネス５６が接続されるサブ側コネクタ８０ｂが設けられており、サブ用ハーネス５６の一端は、サブ側コネクタ８０ｂに接続されている。そして、サブ用ハーネス５６の一端が、サブ制御基板８０のサブ側コネクタ８０ｂから外れると、図２４１に示すようになる。
この場合、サブ用ハーネス５６の一部が、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するため、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。これにより、フロントドア１２を開放しなくても、サブ用ハーネス５６がサブ制御基板８０から外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２２８５】
次に、図２４２に基づいて、サブ用ハーネス５６の全長Ｌ１、モータ用ハーネス５７の全長Ｌ２、メイン制御基板５０のサブ用コネクタ５０ｂから表示窓１８の上端までの距離Ｌ３、メイン制御基板５０のモータ用コネクタ５０ｃから表示窓１８の上端までの距離Ｌ４、モータ駆動基板３４のモータ側コネクタ３４ｂから表示窓１８の上端までの距離Ｌ５について説明する。
【２２８６】
上述したように、メイン制御基板５０は、キャビネット１３の背板１３ｂの前面に固定され、サブ制御基板８０は、フロントドア１２の裏面に固定され、モータ駆動基板３４は、図柄表示装置１４の上に固定されている。
また、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とはサブ用ハーネス５６で接続され、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４とはモータ用ハーネス５７で接続されている。

そして、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４との間の距離は、フロントドア１２を閉鎖しているときと、フロントドア１２を開放したときとで同一である。このため、フロントドア１２を開放したために、メイン制御基板５０とモータ駆動基板３４との間の距離が大きくなって、モータ用ハーネス５７がメイン制御基板５０又はモータ駆動基板３４から外れることはない。

【２２８７】

これに対し、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の距離は、フロントドア１２を閉鎖しているときより、フロントドア１２を開放したときの方が大きくなる。このため、フロントドア１２を開放すると、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の距離が大きくなって、サブ用ハーネス５６がメイン制御基板５０又はサブ制御基板８０から外れてしまうおそれがある。

そこで、図２４２に示すように、サブ用ハーネス５６の全長Ｌ１を、モータ用ハーネス５７の全長Ｌ２より長くしている。

これにより、フロントドア１２を開放することにより、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の距離が大きくなっても、サブ用ハーネス５６の全長Ｌ１を十分長くすることにより、サブ用ハーネス５６がメイン制御基板５０又はサブ制御基板８０から外れないようにすることができる。

【２２８８】

また、図２４２に示すように、サブ用ハーネス５６の全長Ｌ１は、メイン制御基板５０のサブ用コネクタ５０ｂから表示窓１８の上端までの距離Ｌ３より大きい（長い）。

これにより、上述したように、サブ用ハーネス５６の一端が、メイン制御基板５０のサブ用コネクタ５０ｂから外れたときに、サブ用ハーネス５６の一部が、リール３１の上に垂れ下がるようにして、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するので、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。

【２２８９】

また、図２４２に示すように、モータ用ハーネス５７の全長Ｌ２は、メイン制御基板５０のモータ用コネクタ５０ｃから表示窓１８の上端までの距離Ｌ４より大きい（長い）。

これにより、上述したように、モータ用ハーネス５７の一端が、メイン制御基板５０のモータ用コネクタ５０ｃから外れたときに、モータ用ハーネス５７の一部が、リール３１の上に垂れ下がるようにして、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するので、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。

【２２９０】

また、図２４２に示すように、モータ用ハーネス５７の全長Ｌ２は、モータ駆動基板３４のモータ側コネクタ３４ｂから表示窓１８の上端までの距離Ｌ５より大きい（長い）。

これにより、上述したように、モータ用ハーネス５７の一端が、モータ駆動基板３４のモータ側コネクタ３４ｂから外れたときに、モータ用ハーネス５７の一部が、リール３１の上に垂れ下がるようにして、表示窓１８と図柄表示装置１４との間に位置するので、スロットマシン１０の外部から表示窓１８を通して視認可能となる。

【２２９１】

次に、図２４３に基づいて、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａが図柄表示装置１４の上に固定された状態で、モータ駆動基板３４のハンダ面がモータ基板ケース３４ａの外部から視認可能であることについて説明する。

図２４３に示すように、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａが図柄表示装置１４（リールフレーム１４ａ）の上に固定された状態では、モータ駆動基板３４の部品面は上向きとなり、モータ駆動基板３４のハンダ面は下向きとなる。

また、モータ基板ケース３４ａの内部において、モータ駆動基板３４のハンダ面（下面）とモータ基板ケース３４ａの底面（下向きの面）との間には、所定間隔（たとえば「３０」ｍｍ）の間隙が設けられている。

【２２９２】

上述したように、モータ基板ケース３４ａの内部の所定位置にはボスが設けられており

、モータ駆動基板３４は、このボスにねじ止めされることで、モータ基板ケース３４ａの内部に固定されている。これにより、モータ基板ケース３４ａの内部において、モータ駆動基板３４のハンダ面とモータ基板ケース３４ａの底面との間には、所定間隔の間隙を設けることが可能となっている。

そして、図２４３に示すように、フロントドア１２を開放すると、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａが図柄表示装置１４の上に固定された状態で、モータ駆動基板３４のハンダ面が、モータ基板ケース３４ａの外部から視認可能となる。

これにより、モータ駆動基板３４のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為が行われたとしても、図柄表示装置１４の上からモータ基板ケース３４ａを取り外すことなく、モータ基板ケース３４ａの外部からモータ駆動基板３４のハンダ面を目視で確認することができるので、上述したようなゴト行為を見つけやすくすることができる。

【２２９３】

次に、図２４４及び図２４５に基づいて、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａがキャビネット１３の背板１３ｂの前面（キャビネット１３の内側）に固定されているスロットマシン１０について説明する。

図２３６～図２４３では、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａが図柄表示装置１４の上に固定されていたが、図２４４及び図２４５では、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａがキャビネット１３の背板１３ｂの前面に固定されている。

このように、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａは、図柄表示装置１４の上に固定される場合に限らず、キャビネット１３の背板１３ｂの前面に固定してもよい。この場合、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａは、図２４４及び図２３５に示すように、キャビネット１３の背板１３ｂの前面における、メイン制御基板５０と図柄表示装置１４との間に相当する位置に固定される。

【２２９４】

また、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａをキャビネット１３の背板１３ｂの前面に固定する場合には、図２４５に示すように、モータ基板ケース３４ａの底面（下向きの面）と図柄表示装置１４のリールフレーム１４ａの上面との間に、所定間隔（たとえば「２０」ｍｍ）の間隙を設けることが好ましい。

加えて、図２４５に示すように、モータ基板ケース３４ａの内部において、モータ駆動基板３４のハンダ面（下面）とモータ基板ケース３４ａの底面（下向きの面）との間に、所定間隔（たとえば「３０」ｍｍ）の間隙を設けることが好ましい。

【２２９５】

このように、モータ駆動基板３４のハンダ面とモータ基板ケース３４ａの底面との間、及びモータ基板ケース３４ａの底面とリールフレーム１４ａの上面との間に、それぞれ、所定間隔の間隙を設けることにより、モータ駆動基板３４を収納したモータ基板ケース３４ａが、図柄表示装置１４の上に固定された状態で、モータ駆動基板３４のハンダ面が、モータ基板ケース３４ａの外部から視認可能となる。

これにより、モータ駆動基板３４のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為が行われたとしても、図柄表示装置１４の上からモータ基板ケース３４ａを取り外すことなく、モータ基板ケース３４ａの外部からモータ駆動基板３４のハンダ面を目視で確認することができるので、モータ駆動基板３４のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為を見つけやすくすることができる。

【２２９６】

また、第１５実施形態では、サブ制御基板８０は、メダルの払出し時に、スピーカ２２から、払出し音（たとえば「プルッ」のような音）を出力する。

ここで、メダル払出し装置１５は、上述したように、メダルを貯留するホッパー３５と、ホッパー３５に貯留されているメダルを払い出すときに駆動するホッパーモータ３６（図２１１）と、ホッパー３５から払い出されたメダルを検知する払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂ（図２１１）とを備えている。

【２２９７】
　また、ホッパーモータ３６は、出力ポート５２を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されており、また、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂは、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。
　そして、メイン制御基板５０は、ホッパー３５に貯留されているメダルを払い出すときは、ホッパーモータ３６を駆動させる。
　また、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされたか否かに基づいて、ホッパー３５からメダルが払い出されたか否かを判断する。
【２２９８】
　具体的には、メイン制御基板５０は、ホッパー３５に貯留されているメダルを払い出すときは、ＲＷＭ５３の所定アドレスに、払出し枚数データを記憶する。たとえば、「Ｎ」枚（Ｎ≧１）のメダルを払い出すときは、払出し枚数データとして「Ｎ」を記憶する。
　また、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオンにして、ホッパーモータ３６を駆動させる。
　さらに、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされるごとに、メダルが「１」枚払い出されたと判断して、ＲＷＭ５３の払出し枚数データを更新（「１」減算）する。
【２２９９】
　そして、メダル制御基板５０は、ＲＷＭ５３の払出し枚数データが「０」になると、ホッパーモータ３６の駆動信号をオフにして、ホッパーモータ３６の駆動を停止させる。
　このようにして、ホッパー３５から「Ｎ」枚のメダルを払い出すことができる。
　さらに、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂがオン／オフされるごとに、サブ制御基板８０に対し、払出しコマンドを送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、払出しコマンドを受信すると、スピーカ２２から、払出し音（たとえば「プルッ」のような音）を出力する。
【２３００】
　このように、第１５実施形態では、払出し音は、ホッパー３５からの実際のメダルの払出しとリンクしている。
　たとえば、ホッパー３５から実際のメダルが「３」枚払い出されるときは、払出しセンサ３７ａ及び払出しセンサ３７ｂが「３」回オン／オフされ、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に払出しコマンドが「３」回送信され、サブ制御基板８０はスピーカ２２から払出し音を「３」回出力する。
【２３０１】
　このため、たとえば、モータ駆動基板３４のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為が行われ、これにより、「３」枚役の入賞時に、ホッパー３５から「１０」枚のメダルが払い出されたとすると、スピーカ２２から払出し音が「１０」回出力され、入賞した小役の種類と払出し音の出力回数とが一致しないので、ゴト行為が行われたことに管理者が気付きやすくすることができる。
　そして、管理者がフロントドア１２を開放して、モータ基板ケース３４ａを取り外すことなく、モータ基板ケース３４ａの外部からモータ駆動基板３４のハンダ面を目視で確認することにより、モータ駆動基板３４のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為が行われたことを見つけやすくすることができる。
【２３０２】
　以上、本発明の第１５実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
　（１）第１５実施形態では、ベットスイッチランプ２１ｇの点灯／消灯の制御は、サブ制御基板８０で行ったが、これに限らず、メイン制御基板５０で行ってもよい。
　（２）第１５実施形態では、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態であるときは、ベットスイッチランプ２１ｇを点灯させ、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態であるときは、ベットスイッチランプ２１ｇを消灯させた。

すなわち、ベットスイッチランプ２１ｇの点灯を、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態とし、ベットスイッチランプ２１ｇの消灯を、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効な状態とした。
しかし、これに限らず、たとえば、ベットスイッチランプ２１ｇの青色点灯を、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態とし、ベットスイッチランプ２１ｇの赤色点灯を、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効の状態としてもよい。
逆に、ベットスイッチランプ２１ｇの赤色点灯を、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが有効な状態とし、ベットスイッチランプ２１ｇの青色点灯を、３ベットスイッチ４０ｂの操作受付けが無効の状態としてもよい。
【２３０３】
（３）第１５実施形態では、ストップスイッチランプ２１ｈの点灯／消灯の制御は、サブ制御基板８０で行ったが、これに限らず、メイン制御基板５０で行ってもよい。
（４）第１５実施形態では、ストップスイッチ４２の操作受付けが有効な状態であるときは、ストップスイッチランプ２１ｈを青色点灯させ、ストップスイッチ４２の操作受付けが無効な状態であるときは、ストップスイッチランプ２１ｈを赤色点灯させた。
すなわち、青色点灯を有効態様／許可態様の点灯とし、赤色点灯を無効態様／不許可態様の点灯とした。
しかし、これに限らず、たとえば、赤色点灯を有効態様／許可態様の点灯とし、青色点灯を無効態様／不許可態様の点灯としてもよい。
また、青色点灯を有効態様／許可態様の点灯とし、消灯を無効態様／不許可態様としてもよい。
さらにまた、赤色点灯を有効態様／許可態様とし、消灯を無効態様／不許可態様としてもよい。
【２３０４】
（５）第１５実施形態では、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音は出力せずに、所定音と異なる音を出力するとしたが、これに限らない。
たとえば、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音は出力せずに、無音とすることができる。
すなわち、「所定音を出力しない」とは、所定音と異なる音を出力すること、及び無音とすることの双方を含む趣旨である。
また、メニュー画面の表示を終了するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、所定音を出力し、メニュー画面の表示を開始するためにプッシュボタン８６が操作されたときは、無音とすることもできる。
【２３０５】
（６）第１５実施形態では、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音は出力せずに、特定音と異なる音を出力するとしたが、これに限らない。
たとえば、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音を出力せずに、無音とすることができる。
すなわち、「特定音を出力しない」とは、特定音と異なる音を出力すること、及び無音とすることの双方を含む趣旨である。
また、音量設定画面において音量を選択するために十字キー８７が操作されたときは、特定音を出力し、メニュー画面において項目を選択するために十字キー８７が操作されたときは、無音とすることもできる。
【２３０６】
（７）第１５実施形態では、遊技待機中に、プッシュボタン８６が操作されると、画像表示装置２３において、メニュー画面の表示を開始するとしたが、これに限らない。
たとえば、遊技待機中以外の所定時（たとえば、メダルがベットされた後、スタートスイッチ４１が操作される前）に、プッシュボタン８６が操作されても、画像表示装置２３

において、メニュー画面の表示を開始してもよい。
　また、たとえば、遊技待機中や、遊技待機中以外の所定時に、十字キー８７が操作されると、画像表示装置２３において、メニュー画面の表示を開始してもよい。
【２３０７】
　（８）第１５実施形態では、メニュー画面において、機種情報、遊技履歴、音量設定、終了の４つの選択項目を表示したが、メニュー画面に表示する選択項目は、機種情報、遊技履歴、音量設定、終了の４つに限らず、適宜設定することができる。
　（９）第１５実施形態では、音量レベル１～音量レベル５の５段階で音量設定を可能とし、音量設定画面において、音量レベル１を示す「１」～音量レベル５を示す「５」の５つの数字を表示したが、音量レベルは５段階に限らず、音量設定画面における表示も、音量レベル１を示す「１」～音量レベル５を示す「５」の５つに限らず、適宜設定することができる。
【２３０８】
　（１０）第１５実施形態では、メニュー画面において、複数の選択項目を上下に並べて表示し、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａ又は下方向スイッチ８７ｂが操作されると、カーソルを上下に移動させることで、メニュー画面に表示されている項目を選択可能にしたが、これに限らない。
　たとえば、メニュー画面において、複数の選択項目を左右に並べて表示してもよい。そして、十字キー８７の右方向スイッチ８７ｃ又は左方向スイッチ８７ｄが操作されると、カーソルを左右に移動させることで、メニュー画面に表示されている項目を選択可能にしてもよい。
【２３０９】
　（１１）第１５実施形態では、音量設定画面において、複数の音量レベルを示す数字（項目）を左右に並べて表示し、十字キー８７の右方向スイッチ８７ｃ又は左方向スイッチ８７ｄが操作されると、カーソルを左右に移動させることで、音量レベルを示す数字（項目）を選択可能にしたが、これに限らない。
　たとえば、音量設定画面において、複数の音量レベルを示す数字（項目）を上下に並べて表示してもよい。そして、十字キー８７の上方向スイッチ８７ａ又は下方向スイッチ８７ｂが操作されると、カーソルを上下に移動させることで、音量レベルを示す数字（項目）を選択可能にしてもよい。
　（１２）第１５実施形態では、遊技機として、スロットマシン１０を例に挙げたが、これに限らない。たとえば、遊技媒体として、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル、電子遊技媒体）を用いるメダルレス遊技機（「スマートスロット」などとも称する。）や、カジノマシンにも、本願発明を適用することができる。
　（１３）第１実施形態～第１５実施形態、及び第１実施形態～第１５実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【２３１０】
　＜付記＞
　本願の当初明細書等に記載した発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明１～当初発明１５を挙げることができる。
　１．当初発明１
　当初発明１（第１５実施形態）は、
　複数のリール（３１）と、
　各リールの回転を停止させるときに操作されるストップスイッチ（４２）と、
　各ストップスイッチの操作受付け状況を示すストップスイッチランプ（２１ｈ）と、
　ストップスイッチランプ以外の所定のランプ（画像表示装置２３、上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、リール照明２１ｅ、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ）と
　を備え、

ストップスイッチの操作受付けが無効であるときは、ストップスイッチランプを第１態様（無効態様／赤色）で点灯させ、
ストップスイッチの操作受付けが有効であるときは、ストップスイッチランプを第２態様（有効態様／青色）で点灯させ、
ストップスイッチランプを第１態様で点灯させ、かつ所定のランプを点灯させている状態で電源の供給が遮断されたときは、所定のランプを消灯させた後に、ストップスイッチランプを消灯させ（図２１４中（１）～（３）、図２２０中「Ｘ０３」～「Ｘ０４」）、その後、電源の供給が再開されたときは、ストップスイッチランプを第１態様で点灯させた後に、所定のランプを点灯させる（図２１５中（２）～（５）、図２２０中「Ｘ０７」～「Ｘ１０」）
ことを特徴とする。
当初発明１によれば、ストップスイッチランプを第１態様で点灯させ、かつ所定のランプを点灯させている状態で電源の供給が遮断されたときは、所定のランプを消灯させた後に、ストップスイッチランプを消灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチの操作受付け状況を遊技者に最後まで知らせることができる。
また、電源の供給が再開されたときは、ストップスイッチランプを第１態様で点灯させた後に、所定のランプを点灯させることにより、遊技者にとって重要なストップスイッチの操作受付け状況を遊技者に最初に知らせることができる。

【２３１１】

２．当初発明２
当初発明２（第１５実施形態）は、
クレジットされている遊技価値（メダル）をベットするときに操作されるベットスイッチ（３ベットスイッチ４０ｂ）と、
ベットスイッチの操作受付け状況を示すベットスイッチランプ（２１ｇ）と、
画像表示装置（２３）と
を備え、
ベットスイッチの操作受付けが無効であるときは、ベットスイッチランプを消灯させ、
ベットスイッチの操作受付けが有効であるときは、ベットスイッチランプを点灯させ、
ベットスイッチランプを点灯させ、かつ画像表示装置に第１画像（通常画面）を表示している状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、画像表示装置に第１画像より暗い第２画像（準備画面）を表示した後に、ベットスイッチランプを点灯させ、その後、画像表示装置に第１画像を表示する（図２１５中（３）～（５）、図２２０中「Ｘ０８」～「Ｘ１０」）
ことを特徴とする。
当初発明２によれば、電源の供給が再開されたときは、画像表示装置に、第１画像より暗い第２画像を表示することにより、電源の供給が再開されたことをわかりやすくすることができる。
その後、ベットスイッチランプを点灯させることにより、遊技を進行させるために必要なベットスイッチの操作受付け状況を遊技者に早期に知らせることができる。
その後、画像表示装置に、第２画像より明るい第１画像を表示することにより電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。

【２３１２】

３．当初発明３
当初発明３（第１５実施形態）は、
画像表示装置（２３）と、
所定のランプ（上枠ランプ２１ａ、右枠ランプ２１ｂ、左枠ランプ２１ｃ、下パネルランプ２１ｄ、リール照明２１ｅ、バックランプ２１ｆ、ベットスイッチランプ２１ｇ、ストップスイッチランプ２１ｈ）と
を備え、
所定のランプを点灯させ、かつ画像表示装置に所定画像（通常画面）を表示している状

態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、所定のランプを点灯させた後に、画像表示装置に所定画像を表示する（図２１５中（４）～（５）、図２２０中「Ｘ０９」～「Ｘ１０」）
ことを特徴とする。
当初発明３によれば、所定のランプの点灯後に、画像表示装置に、電源断時に表示していた所定画像を表示することにより、電源断が生じたときの状態に復帰したことをわかりやすくすることができる。
【２３１３】
４．当初発明４
当初発明４（第１５実施形態）は、
複数のリール（３１）と、
各リールの回転を停止させるときに操作されるストップスイッチ（４２）と、
各ストップスイッチの操作受付け状況を示すストップスイッチランプ（２１ｈ）と
を備え、
ストップスイッチの操作受付けが無効であるときは、ストップスイッチランプを第１態様（無効態様／赤色）で点灯させ、
ストップスイッチの操作受付けが有効であるときは、ストップスイッチランプを第２態様（有効態様／青色）で点灯させ、
リールの回転が定速状態であり、かつストップスイッチの操作受付けが有効であり、かつストップスイッチランプを第２態様で点灯させている状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、リールが１回転する前に、ストップスイッチの操作受付けを有効にし、かつストップスイッチランプを第２態様で点灯させる（図２１７中（２）、図２２１中「Ｘ３０」）
ことを特徴とする。
当初発明４によれば、リールが定速回転し、ストップスイッチの操作受付けが有効であり、ストップスイッチランプが第２態様で点灯している状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、リールが１回転する前に、ストップスイッチの操作受付けを有効にし、かつストップスイッチランプを第２態様で点灯させることにより、電源の供給の再開後にすみやかに、各リールを停止可能にすることができる。
【２３１４】
５．当初発明５
当初発明５（第１５実施形態）は、
複数のリール（３１）と、
各リールに表示された図柄を各リールの内側から照らすバックランプ（２１ｆ）と、
各リールの前方に配置された画像表示装置（２３）と
を備え、
リールの回転が定速状態であり、かつバックランプが点灯している状態で電源の供給が遮断されたときは、リールの回転が停止する前に、バックランプを消灯させる（図２１６中（２）、図２２１中「Ｘ２４」）
ことを特徴とする。
当初発明５によれば、バックランプが消灯した時点では、リールの回転は完全には停止しておらず、また、リールの回転が完全に停止した時点では、バックランプは既に消灯している。
そして、バックランプが消灯すると、リールに表示された図柄が見えにくくなるので、リールの回転が停止する前にバックランプを消灯させることにより、電源断によって停止したリールによる図柄組合せを見えにくくすることができる。
【２３１５】
６．当初発明６
当初発明６（第１５実施形態）は、
複数のリール（３１）と、

各リールの回転を停止させるときに操作されるストップスイッチ（４２）と、
各ストップスイッチの操作受付け状況を示すストップスイッチランプ（２１ｈ）と、
各リールに表示された図柄を各リールの内側から照らすバックランプ（２１ｆ）と
を備え、
ストップスイッチの操作受付けが無効であるときは、ストップスイッチランプを第１態様（無効態様／赤色）で点灯させ、
ストップスイッチの操作受付けが有効であるときは、ストップスイッチランプを第２態様（有効態様／青色）で点灯させ、
リールの回転が定速状態であり、かつストップスイッチの操作受付けが有効であり、かつバックランプを点灯させ、かつストップスイッチランプを第２態様で点灯させている状態で電源の供給が遮断されたときは、ストップスイッチランプを第１態様で点灯させた後に、バックランプを消灯させる（図２１８中（２）～（３）、図２２２中「Ｘ４４」～「Ｘ４５」）
ことを特徴とする。
ここで、バックランプが消灯すると、リールに表示された図柄が見えにくくなるが、当初発明６によれば、ストップスイッチランプを第１態様で点灯させた後に、バックランプを消灯させることにより、ストップスイッチの操作受付けが有効である間は、バックランプの点灯を維持することができるので、リールに表示されている図柄の視認性を確保することができる。

【２３１６】

７．当初発明７
当初発明７（第１５実施形態）は、
複数のリール（３１）と、
各リールに表示された図柄を各リールの内側から照らすバックランプ（２１ｆ）と
を備え、
リールの回転が定速状態であり、かつバックランプが点灯している状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、リールの回転を再開した後に、バックランプを点灯させる（図２１７中（３）～（４）、図２２１中「Ｘ３１」～「Ｘ３４」）
ことを特徴とする。
ここで、バックランプが点灯しているときは、リールに表示された図柄が見えやすくなり、バックランプが消灯すると、リールに表示された図柄が見えにくくなる。
そして、当初発明７によれば、リールが定速回転し、バックランプが点灯している状態で電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときは、リールの回転再開後に、バックランプを点灯させる。これにより、リールの回転が再開した時点では、バックランプは消灯しているので、リールに表示された図柄は見えにくく、また、バックランプが点灯した時点では、リールは既に回転している。よって、電源断によって停止したリールによる図柄組合せを見えにくくすることができる。

【２３１７】

８．当初発明８
当初発明８（第１５実施形態）は、
画像表示装置（２３）にメニュー画面（図２３４）の表示を開始するとき、及び画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するときに操作される所定のスイッチ（プッシュボタン８６）を備え、
画像表示装置にメニュー画面の表示を開始するために所定のスイッチが操作されたときは所定音（たとえば「ピロン」のような音）を出力し、
画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するために所定のスイッチが操作されたときは所定音を出力しない（所定音と異なる音（たとえば「ポーン」のような音）を出力するか、又は無音とする）
ことを特徴とする。

当初発明８によれば、スイッチの個数を増やすことなく、１個のスイッチに複数の機能を持たせることができるので、部品点数を削減することができるとともに、出力する音の違いによって機能の違いを示すことができるので、操作性を向上させることができる。

【２３１８】

９．当初発明９

当初発明９（第１５実施形態）は、

画像表示装置（２３）に表示したメニュー画面（図２３４）において項目を選択するとき、及び画像表示装置に表示した音量設定画面（図２３５）において音量を選択するときに操作される所定のスイッチ（十字キー８７）を備え、

画像表示装置に表示したメニュー画面において項目を選択するために所定のスイッチが操作されたときは所定音（実施形態では「特定音」、たとえば「ピッ」のような音）を出力し、

画像表示装置に表示した音量設定画面において音量を選択するために所定のスイッチが操作されたときは所定音を出力しない（所定音と異なる音（たとえば「プッ」のような音）を出力するか、又は無音とする）

ことを特徴とする。

当初発明９によれば、スイッチの個数を増やすことなく、１個のスイッチに複数の機能を持たせることができるので、部品点数を削減することができるとともに、出力する音の違いによって機能の違いを示すことができるので、操作性を向上させることができる。

【２３１９】

１０．当初発明１０

当初発明１０（第１５実施形態）は、

画像表示装置（２３）にメニュー画面（図２３４）の表示を開始するとき、画像表示装置に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するとき、及び画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するときに操作される所定のスイッチ（プッシュボタン８６）を備え、

画像表示装置にメニュー画面の表示を開始するために所定のスイッチが操作されたとき、及び画像表示装置に表示したメニュー画面において選択した項目を決定するために所定のスイッチが操作されたときは、同一の所定音（たとえば「ピロン」のような音）を出力し、

画像表示装置におけるメニュー画面の表示を終了するために所定のスイッチが操作されたときは所定音を出力しない（所定音と異なる音（たとえば「ポーン」のような音）を出力するか、又は無音とする）

ことを特徴とする。

当初発明１０によれば、スイッチの個数を増やすことなく、１個のスイッチに複数の機能を持たせることができるので、部品点数を削減することができるとともに、出力する音の違いによって機能の違いを示すことができるので、操作性を向上させることができる。

【２３２０】

１１．当初発明１１

当初発明１１（第１５実施形態）は、

遊技の進行を制御するメイン制御基板（５０）と、

遊技機の外部の機器に外部信号を送信するための外部端子板（１９０）と、

リールを回転させるモータの駆動を制御するモータ駆動基板（３４）と

を備え、

メイン制御基板と外部端子板とは、他の制御基板を介さずに（外端用ハーネス５８で直接）接続され（図２３６）、

メイン制御基板とモータ駆動基板とは、他の制御基板を介さずに（モータ用ハーネス５７で直接）接続されている（図２３６）

ことを特徴とする。

ここで、メイン制御基板と外部端子板との間や、メイン制御基板とモータ駆動基板との

間に、他の制御基板を介在させると、これを不正な制御基板に交換するゴト行為が行われるおそれがあり、さらには、このようなゴト行為が行われたことに管理者が気付かないおそれもある。
当初発明１１によれば、メイン制御基板と外部端子板とを、他の制御基板を介在させることなく接続するとともに、メイン制御基板とモータ駆動基板とを、他の制御基板を介在させることなく接続することにより、上述したゴト行為を防止することができる。
【２３２１】
１２．当初発明１２
当初発明１２（第１５実施形態）は、
リール（３１）を回転させるモータの駆動を制御するモータ駆動基板（３４）と、
モータ駆動基板を収納する基板ケース（モータ基板３４ａ）と
を備え、
モータ駆動基板は、基板ケースに収納された状態で、遊技機内部の所定位置（図柄表示装置１４のリールフレーム１４ａの上）に固定され、かつ、ハンダ面（図２４３中では下向きの面）が基板ケースを介して視認可能に構成されている
ことを特徴とする。
当初発明１２によれば、モータ駆動基板のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為が行われたとしても、遊技機内部の所定位置から基板ケースを取り外すことなく、基板ケースの外部からモータ駆動基板のハンダ面を目視で確認することができるので、モータ駆動基板のハンダ面に不正な電子部品を取り付けるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２３２２】
１３．当初発明１３
当初発明１３（第１５実施形態）は、
キャビネット（１３）と、
キャビネットを開閉可能なフロントドア（１２）と、
キャビネット内部に位置し、フロントドアに設けられた表示窓（１８）を介して視認可能な複数のリール（１３）と、
キャビネット内部に取り付けられており、遊技の進行を制御するメイン制御基板（５０）と、
キャビネット内部に取り付けられており、リールを回転させるモータ（３２）の駆動を制御するモータ駆動基板（３４）と、
メイン制御基板とモータ駆動基板とを接続するハーネス（モータ用ハーネス５７）と
を備え、
メイン制御基板からハーネスが外れたときは、フロントドアが閉鎖された状態で表示窓からハーネスの一部が視認可能となるように構成されている（図２３８）
ことを特徴とする。
当初発明１３によれば、フロントドアを開放しなくても、ハーネスが外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板とモータ駆動基板との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２３２３】
１４．当初発明１４
当初発明１４（第１５実施形態）は、
キャビネット（１３）と、
キャビネットを開閉可能なフロントドア（１２）と、
キャビネット内部に位置し、フロントドアに設けられた表示窓（１８）を介して視認可能な複数のリール（３１）と、
キャビネット内部に取り付けられており、遊技の進行を制御するメイン制御基板（５０）と、
キャビネット内部に取り付けられており、リールを回転させるモータ（３２）の駆動を

制御するモータ駆動基板（３４）と、
メイン制御基板とモータ駆動基板とを接続するハーネス（モータ用ハーネス５７）と
を備え、
モータ駆動基板からハーネスが外れたときは、フロントドアが閉鎖された状態で表示窓からハーネスの一部が視認可能となるように構成されている（図２３９）
ことを特徴とする。
当初発明１４によれば、フロントドアを開放しなくても、ハーネスが外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板とモータ駆動基板との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
【２３２４】
１５．当初発明１５
当初発明１５（第１５実施形態）は、
キャビネット（１３）と、
キャビネットを開閉可能なフロントドア（１２）と、
キャビネット内部に位置し、フロントドアに設けられた表示窓（１８）を介して視認可能な複数のリール（３１）と、
キャビネット内部に取り付けられており、遊技の進行を制御するメイン制御基板（５０）と、
フロントドア裏面に取り付けられており、演出の出力を制御するサブ制御基板（８０）と、
キャビネット内部に取り付けられており、リールを回転させるモータの駆動を制御するモータ駆動基板（３４）と、
メイン制御基板とサブ制御基板とを接続する第１ハーネス（サブ用ハーネス５６）と、
メイン制御基板とモータ駆動基板とを接続する第２ハーネス（モータ用ハーネス５７）と
を備え、
メイン制御基板から第１ハーネスが外れたときは、フロントドアが閉鎖された状態で表示窓から第１ハーネスの一部が視認可能となるように構成され（図２４０）、
第１ハーネスの全長（Ｌ１）は、第２ハーネスの全長（Ｌ２）より長い（図２４２）
ことを特徴とする。
当初発明１５によれば、フロントドアを開放しなくても、第１ハーネスが外れていることが目視で確認可能となるので、メイン制御基板とモータ駆動基板との間に不正な制御基板を介在させるゴト行為を見つけやすくすることができる。
また、フロントドアを開放すると、メイン制御基板とサブ制御基板との間の距離が大きくなるが、第１ハーネスの全長を第２ハーネスの全長より長くしているので、フロントドアを開放することにより、メイン制御基板とサブ制御基板との間の距離が大きくなっても、第１ハーネスがメイン制御基板又はサブ制御基板から外れないようにすることができる。
【符号の説明】
【２３２５】
１０　スロットマシン（遊技機）
１０ａ　下パネル
１０ｂ　下パネル係止部
１１　電源スイッチ
１１ａ　電源ユニット
１２　フロントドア
１２ａ　ドアフレーム
１２ｃ　コントロールパネル
１２ｄ　係止穴
１２ｅ　ハーネス挿入口

１２ｆ　透光穴
１２ｇ　透光部材
１３　キャビネット
１３ａ　底板
１３ｂ　背板
１３ｃ　天板
１３ｄ　側板
１３ｅ　右側板
１３ｆ　左側板
１３ｇ　中板
１４　図柄表示装置
１４ａ　リールフレーム
１５　メダル払出し装置
１５ａ　メダル排出部
１６　メダル払出し口
１７　ドアスイッチ
１８　表示窓
１９　メダル受け皿
２１　演出ランプ（装飾ランプ部）
２１ａ　上枠ランプ
２１ｂ　右枠ランプ
２１ｃ　左枠ランプ
２１ｄ　下パネルランプ
２１ｅ　リール照明
２１ｆ　バックランプ
２１ｇ　ベットスイッチランプ
２１ｈ　ストップスイッチランプ
２２　スピーカ
２２ａ　フレーム
２２ｂ　コーン紙
２２ｃ　ボイスコイル
２２ｄ　センターキャップ
２２ｅ　磁気回路
２３　画像表示装置
２４　操作ボタン
２５　スピーカカバー
２５ａ　貫通孔
３１　リール
３２　モータ
３３　リールセンサ
３４　モータ駆動基板
３４ａ　モータ基板ケース
３４ｂ　モータ側コネクタ
３５　ホッパー
３５ａ　貯留受入れ口
３６　ホッパーモータ
３７ａ、３７ｂ　払出しセンサ
４０ａ　１ベットスイッチ
４０ｂ　３ベットスイッチ
４１　スタートスイッチ

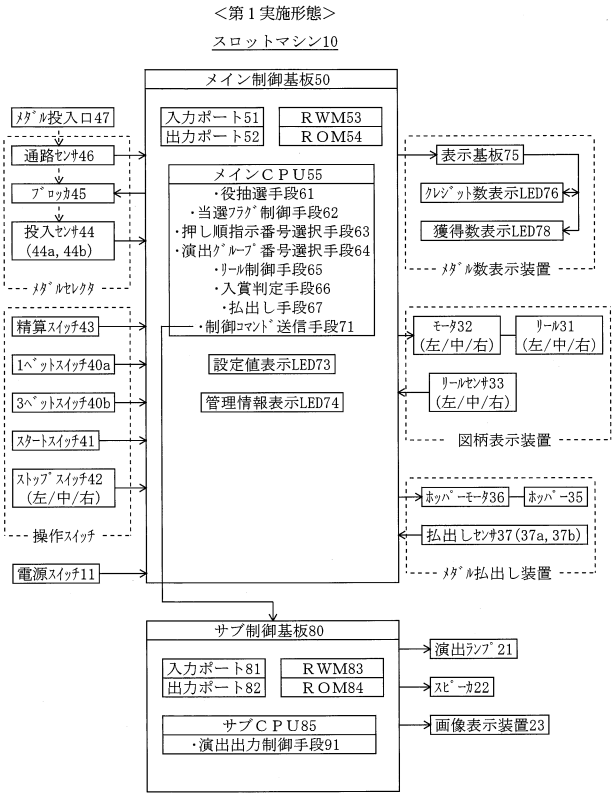
４２　ストップスイッチ
４３　精算スイッチ
４４ａ、４４ｂ　投入センサ
４５　ブロッカ
４６　通路センサ
４７　メダル投入口
５０　メイン制御基板（メイン制御手段）
５０ａ　メイン基板ケース
５０ｂ　サブ用コネクタ
５０ｃ　モータ用コネクタ
５０ｄ　外端用コネクタ
５１　入力ポート
５２　出力ポート
５３　ＲＷＭ
５４　ＲＯＭ
５５　メインＣＰＵ（メインチップ）
５６　サブ用ハーネス
５７　モータ用ハーネス
５８　外端用ハーネス
６１　役抽選手段
６２　当選フラグ制御手段
６３　押し順指示番号選択手段
６４　演出グループ番号選択手段
６５　リール制御手段
６６　入賞判定手段
６７　払出し手段
７１　制御コマンド送信手段
７３　設定値表示ＬＥＤ
７４　管理情報表示ＬＥＤ（役比モニタ）
７５　表示基板
７６　クレジット数表示ＬＥＤ
７７　有利期間表示ＬＥＤ
７８　獲得数表示ＬＥＤ
７９　状態表示ＬＥＤ
７９ａ　１ベット表示ＬＥＤ
７９ｂ　２ベット表示ＬＥＤ
７９ｃ　３ベット表示ＬＥＤ
７９ｄ　遊技開始表示ＬＥＤ
７９ｅ　投入表示ＬＥＤ
７９ｆ　リプレイ表示ＬＥＤ
８０　サブ制御基板（サブ制御手段）
８０ａ　サブ基板ケース
８０ｂ　サブ側コネクタ
８１　入力ポート
８２　出力ポート
８３　ＲＷＭ
８４　ＲＯＭ
８５　サブＣＰＵ
８６　プッシュボタン
８７　十字キー

８７ａ　上方向スイッチ
８７ｂ　下方向スイッチ
８７ｃ　右方向スイッチ
８７ｄ　左方向スイッチ
９１　演出出力制御手段
１１０　メダルセレクタ
１１１　メダル通路
１１１ａ　鉛直部
１１１ｂ　傾斜部
１１１ｃ　入口
１１１ｄ　出口
１１２　透き間
１１３　セレクタベース
１１４　可動部材
１１４ａ　支持軸
１１４ｂ　突出部
１１４ｃ　検知部
１１５　付勢部材
１２０　シュート部材
１２１　メダル誘導通路
１２２　底面部
１２３　内側壁部
１２４　外側壁部
１２５　段差部
１２６　固定部
１２７　ねじ
１３０　返却部材
１３１　返却受入れ口
１３２　メダル返却通路
１３３　払出し受入れ口
１３４　メダル払出し通路
１３５　上縁部
１３６　側方突出部
１３７　後方突出部
１４０　ふさぎ部材
１５１　設定キー挿入口
１５２　設定キースイッチ
１５３　設定変更（リセット）スイッチ
１５４　設定キーシリンダ
１６０　ドアキーシリンダ
１６０ａ　ドアキー挿入口
１６１　外筒
１６１ａ　切欠部
１６２　内筒
１７０　施錠装置
１７１　カム
１７１ａ　突起
１７１ｂ　突起
１７２　移動部材
１７２ａ　従動部材

１７２ｂ　検知片
１７２ｃ　フック
１７３　移動部材
１７３ａ　従動部材
１７３ｂ　フック
１７３ｃ　フック
１７３ｄ　開口部
１７３ｅ　ストッパ
１７４　従動部
１７５　ドアセンサ
１７６　コイルばね
１７７　コイルばね
１７８　コイルばね
１７９　固定部材
１９０　外部端子板
１９０ａ　外端基板ケース
１９０ｂ　外端側コネクタ
２００　ホールコンピュータ
ＣＫ　設定キー
ＤＫ　ドアキー
ＤＫ１　突起
ＤＫ２　キーウェイ
ＰＰ　電源プラグ
ＰＰ１　コード
ＰＰ２　差込みプラグ
ＰＰ３　栓刃

【図面】

【図１】



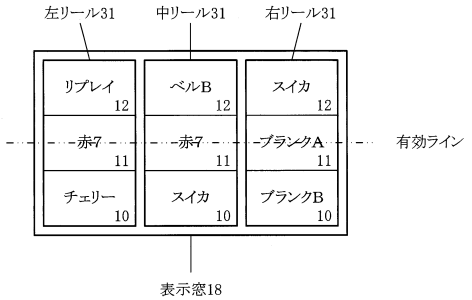
【図２】

＜第１実施形態：図柄配列＞

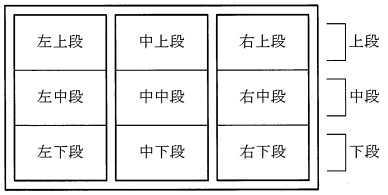
図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ブランクＢ	ブランクＢ	ブランクＢ
19.	スイカ	ベルＡ	リプレイ
18.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ
17.	リプレイ	ベルＢ	スイカ
16.	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ
15.	ブランクＢ	ブランクＢ	ブランクＢ
14.	スイカ	ベルＡ	リプレイ
13.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ
12.	リプレイ	ベルＢ	スイカ
11.	赤７	赤７	ブランクＡ
10.	チェリー	スイカ	ブランクＢ
9.	スイカ	ベルＡ	リプレイ
8.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ
7.	リプレイ	ベルＢ	スイカ
6.	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ
5.	チェリー	スイカ	赤７
4.	スイカ	ベルＡ	リプレイ
3.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ
2.	リプレイ	ベルＢ	スイカ
1.	ブランクＡ	チェリー	チェリー

【図３】

＜第１実施形態＞
(A)表示窓と有効ライン



(B)明細書等における称呼



【図４】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（１）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)
001	ブランクＢ	ブランクＢ	赤７	１ＢＢ	１ＢＢ	－
002	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ０１	再遊技	－
003	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ	リプレイ０２	再遊技	－
004	白ＢＡＲ	リプレイ	赤７	リプレイ０３	再遊技	－
005	赤７	リプレイ	赤７	リプレイ０３	再遊技	－
006	黒ＢＡＲ	リプレイ	赤７	リプレイ０３	再遊技	－
007	ブランクＡ	リプレイ	赤７	リプレイ０３	再遊技	－
008	赤７	赤７	赤７	リプレイ０４	再遊技	－
009	白ＢＡＲ	赤７	赤７	リプレイ０５	再遊技	－
010	黒ＢＡＲ	赤７	赤７	リプレイ０５	再遊技	－
011	ブランクＡ	赤７	赤７	リプレイ０５	再遊技	－
012	リプレイ	リプレイ	白ＢＡＲ	リプレイ０６	再遊技	－
013	リプレイ	リプレイ	赤７	リプレイ０６	再遊技	－
014	リプレイ	リプレイ	黒ＢＡＲ	リプレイ０６	再遊技	－
015	リプレイ	リプレイ	チェリー	リプレイ０６	再遊技	－
016	リプレイ	リプレイ	ブランクＡ	リプレイ０６	再遊技	－
017	リプレイ	リプレイ	ブランクＢ	リプレイ０６	再遊技	－
018	リプレイ	白ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ０７	再遊技	－
019	リプレイ	赤７	リプレイ	リプレイ０７	再遊技	－
020	リプレイ	黒ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ０７	再遊技	－
021	リプレイ	チェリー	リプレイ	リプレイ０７	再遊技	－
022	リプレイ	スイカ	リプレイ	リプレイ０７	再遊技	－
023	リプレイ	ブランクＢ	リプレイ	リプレイ０７	再遊技	－
024	リプレイ	白ＢＡＲ	赤７	リプレイ０８	再遊技	－
025	リプレイ	赤７	赤７	リプレイ０８	再遊技	－
026	リプレイ	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ０８	再遊技	－
027	リプレイ	チェリー	赤７	リプレイ０８	再遊技	－
028	リプレイ	白ＢＡＲ	ブランクＢ	リプレイ０９	再遊技	－
029	リプレイ	赤７	ブランクＢ	リプレイ０９	再遊技	－
030	リプレイ	黒ＢＡＲ	ブランクＢ	リプレイ０９	再遊技	－
031	リプレイ	チェリー	ブランクＢ	リプレイ０９	再遊技	－
032	リプレイ	ベルＢ	白ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	－
033	リプレイ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	－
034	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ	リプレイ１０	再遊技	－
035	リプレイ	ベルＢ	チェリー	リプレイ１０	再遊技	－
036	リプレイ	ベルＢ	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	－
037	リプレイ	ベルＢ	ブランクＡ	リプレイ１０	再遊技	－
038	ベルＡ	ベルＡ	リプレイ	リプレイ１１	再遊技	－

【図５】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（２）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態	
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)
039	ベルＡ	スイカ	リプレイ	リプレイ１１	再遊技	－
040	ベルＡ	ブランクＢ	リプレイ	リプレイ１１	再遊技	－
041	ベルＡ	リプレイ	白ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	－
042	ベルＡ	リプレイ	黒ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	－
043	ベルＡ	リプレイ	チェリー	リプレイ１２	再遊技	－
044	ベルＡ	リプレイ	ブランクＡ	リプレイ１２	再遊技	－
045	ベルＡ	スイカ	白ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	－
046	ベルＡ	スイカ	黒ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	－
047	ベルＡ	スイカ	チェリー	リプレイ１２	再遊技	－
048	ベルＡ	スイカ	ブランクＡ	リプレイ１２	再遊技	－
049	ベルＡ	白ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ１３	再遊技	－
050	ベルＡ	赤７	ベルＡ	リプレイ１３	再遊技	－
051	ベルＡ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ１３	再遊技	－
052	ベルＡ	チェリー	ベルＡ	リプレイ１３	再遊技	－
053	白ＢＡＲ	ベルＡ	赤７	リプレイ１４	再遊技	－
054	白ＢＡＲ	ベルＡ	ブランクＢ	リプレイ１４	再遊技	－
055	赤７	ベルＡ	赤７	リプレイ１４	再遊技	－
056	赤７	ベルＡ	ブランクＢ	リプレイ１４	再遊技	－
057	黒ＢＡＲ	ベルＡ	赤７	リプレイ１４	再遊技	－
058	黒ＢＡＲ	ベルＡ	ブランクＢ	リプレイ１４	再遊技	－
059	ブランクＡ	ベルＡ	赤７	リプレイ１４	再遊技	－
060	ブランクＡ	ベルＡ	ブランクＢ	リプレイ１４	再遊技	－
061	白ＢＡＲ	チェリー	赤７	リプレイ１５	再遊技	－
062	白ＢＡＲ	チェリー	ブランクＢ	リプレイ１５	再遊技	－
063	ブランクＡ	チェリー	赤７	リプレイ１５	再遊技	－
064	ブランクＡ	チェリー	ブランクＢ	リプレイ１５	再遊技	－
065	赤７	赤７	白ＢＡＲ	リプレイ１６	再遊技	－
066	赤７	赤７	スイカ	リプレイ１６	再遊技	－
067	赤７	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	リプレイ１７	再遊技	－
068	赤７	白ＢＡＲ	赤７	リプレイ１７	再遊技	－
069	赤７	白ＢＡＲ	チェリー	リプレイ１７	再遊技	－
070	赤７	白ＢＡＲ	ブランクＡ	リプレイ１７	再遊技	－
071	赤７	白ＢＡＲ	ブランクＢ	リプレイ１７	再遊技	－
072	赤７	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	リプレイ１７	再遊技	－
073	赤７	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ１７	再遊技	－
074	赤７	黒ＢＡＲ	チェリー	リプレイ１７	再遊技	－
075	赤７	黒ＢＡＲ	ブランクＡ	リプレイ１７	再遊技	－
076	赤７	黒ＢＡＲ	ブランクＢ	リプレイ１７	再遊技	－

【図６】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（３）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態	
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)
077	赤７	チェリー	白ＢＡＲ	リプレイ１７	再遊技	－
078	赤７	チェリー	赤７	リプレイ１７	再遊技	－
079	赤７	チェリー	チェリー	リプレイ１７	再遊技	－
080	赤７	チェリー	ブランクＡ	リプレイ１７	再遊技	－
081	赤７	チェリー	ブランクＢ	リプレイ１７	再遊技	－
082	赤７	スイカ	白ＢＡＲ	リプレイ１７	再遊技	－
083	赤７	スイカ	赤７	リプレイ１７	再遊技	－
084	赤７	スイカ	チェリー	リプレイ１７	再遊技	－
085	赤７	スイカ	ブランクＡ	リプレイ１７	再遊技	－
086	赤７	スイカ	ブランクＢ	リプレイ１７	再遊技	－
087	赤７	ブランクＢ	白ＢＡＲ	リプレイ１７	再遊技	－
088	赤７	ブランクＢ	赤７	リプレイ１７	再遊技	－
089	赤７	ブランクＢ	チェリー	リプレイ１７	再遊技	－
090	赤７	ブランクＢ	ブランクＡ	リプレイ１７	再遊技	－
091	赤７	ブランクＢ	ブランクＢ	リプレイ１７	再遊技	－
092	黒ＢＡＲ	赤７	白ＢＡＲ	リプレイ１８	再遊技	－
093	黒ＢＡＲ	赤７	チェリー	リプレイ１８	再遊技	－
094	黒ＢＡＲ	赤７	ブランクＡ	リプレイ１８	再遊技	－
095	黒ＢＡＲ	赤７	ブランクＢ	リプレイ１８	再遊技	－
096	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	リプレイ１９	再遊技	－
097	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	赤７	リプレイ１９	再遊技	－
098	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	チェリー	リプレイ１９	再遊技	－
099	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	ブランクＡ	リプレイ１９	再遊技	－
100	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	ブランクＢ	リプレイ１９	再遊技	－
101	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	リプレイ１９	再遊技	－
102	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ１９	再遊技	－
103	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	チェリー	リプレイ１９	再遊技	－
104	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ブランクＡ	リプレイ１９	再遊技	－
105	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ブランクＢ	リプレイ１９	再遊技	－
106	黒ＢＡＲ	チェリー	白ＢＡＲ	リプレイ１９	再遊技	－
107	黒ＢＡＲ	チェリー	赤７	リプレイ１９	再遊技	－
108	黒ＢＡＲ	チェリー	チェリー	リプレイ１９	再遊技	－
109	黒ＢＡＲ	チェリー	ブランクＡ	リプレイ１９	再遊技	－
110	黒ＢＡＲ	チェリー	ブランクＢ	リプレイ１９	再遊技	－
111	チェリー	白ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
112	チェリー	赤７	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
113	チェリー	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
114	チェリー	チェリー	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－

【図７】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（４）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態	
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)
115	ブランクＢ	白ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
116	ブランクＢ	赤７	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
117	ブランクＢ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
118	ブランクＢ	チェリー	ベルＡ	リプレイ２０	再遊技	－
119	チェリー	白ＢＡＲ	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
120	チェリー	赤７	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
121	チェリー	黒ＢＡＲ	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
122	チェリー	チェリー	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
123	チェリー	ブランクＢ	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
124	ブランクＢ	白ＢＡＲ	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
125	ブランクＢ	赤７	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
126	ブランクＢ	黒ＢＡＲ	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
127	ブランクＢ	チェリー	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
128	ブランクＢ	ブランクＢ	スイカ	リプレイ２１	再遊技	－
129	チェリー	スイカ	赤７	リプレイ２２	再遊技	－
130	チェリー	スイカ	ブランクＢ	リプレイ２２	再遊技	－
131	スイカ	ベルＡ	スイカ	小役０１	１４	１４
132	ベルＡ	ベルＡ	ベルＡ	小役０２	１４	１４
133	リプレイ	ベルＡ	リプレイ	小役０３	１４	１４
134	スイカ	スイカ	リプレイ	小役０４	１４	１４
135	スイカ	ブランクＢ	リプレイ	小役０４	１４	１４
136	ベルＡ	ベルＢ	ベルＡ	小役０５	１４	１４
137	スイカ	ベルＢ	スイカ	小役０６	１４	１４
138	リプレイ	ベルＢ	リプレイ	小役０７	１４	１４
139	スイカ	リプレイ	リプレイ	小役０８	１４	１４
140	リプレイ	リプレイ	スイカ	小役０９	3	3
141	リプレイ	白ＢＡＲ	スイカ	小役１０	3	3
142	リプレイ	赤７	スイカ	小役１０	3	3
143	リプレイ	黒ＢＡＲ	スイカ	小役１０	3	3
144	リプレイ	チェリー	スイカ	小役１０	3	3
145	スイカ	ベルＡ	リプレイ	小役１１	3	3
146	スイカ	ベルＢ	リプレイ	小役１２	3	3
147	白ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ	小役１３	3	3
148	赤７	ベルＡ	リプレイ	小役１３	3	3
149	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ	小役１３	3	3
150	ブランクＡ	ベルＡ	リプレイ	小役１３	3	3
151	白ＢＡＲ	ベルＡ	ベルＡ	小役１４	1	1
152	赤７	ベルＡ	ベルＡ	小役１４	1	1

【図８】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（５）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態	
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)
153	黒ＢＡＲ	ベルＡ	ベルＡ	小役１５	1	1
154	ブランクＡ	ベルＡ	ベルＡ	小役１５	1	1
155	スイカ	ベルＡ	白ＢＡＲ	小役１６	1	1
156	スイカ	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役１６	1	1
157	スイカ	ベルＡ	チェリー	小役１７	1	1
158	スイカ	ベルＡ	ブランクＡ	小役１７	1	1
159	白ＢＡＲ	ベルＢ	リプレイ	小役１８	1	1
160	赤７	ベルＢ	リプレイ	小役１８	1	1
161	黒ＢＡＲ	ベルＢ	リプレイ	小役１９	1	1
162	ブランクＡ	ベルＢ	リプレイ	小役１９	1	1
163	ベルＡ	白ＢＡＲ	リプレイ	小役２０	1	1
164	ベルＡ	赤７	リプレイ	小役２０	1	1
165	ベルＡ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役２１	1	1
166	ベルＡ	チェリー	リプレイ	小役２１	1	1
167	白ＢＡＲ	ベルＢ	スイカ	小役２２	1	1
168	赤７	ベルＢ	スイカ	小役２２	1	1
169	黒ＢＡＲ	ベルＢ	スイカ	小役２３	1	1
170	ブランクＡ	ベルＢ	スイカ	小役２３	1	1
171	ベルＡ	ベルＢ	白ＢＡＲ	小役２４	1	1
172	ベルＡ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役２４	1	1
173	ベルＡ	ベルＢ	チェリー	小役２５	1	1
174	ベルＡ	ベルＢ	ブランクＡ	小役２５	1	1
175	白ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ	小役２６	1	1
176	赤７	リプレイ	リプレイ	小役２６	1	1
177	黒ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ	小役２７	1	1
178	ブランクＡ	リプレイ	リプレイ	小役２７	1	1
179	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	リプレイ	小役２８	1	1
180	赤７	白ＢＡＲ	リプレイ	小役２８	1	1
181	白ＢＡＲ	赤７	リプレイ	小役２９	1	1
182	赤７	赤７	リプレイ	小役２９	1	1
183	白ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役３０	1	1
184	赤７	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役３０	1	1
185	白ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	小役３１	1	1
186	赤７	チェリー	リプレイ	小役３１	1	1
187	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	リプレイ	小役３２	1	1
188	ブランクＡ	白ＢＡＲ	リプレイ	小役３２	1	1
189	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ	小役３３	1	1
190	ブランクＡ	赤７	リプレイ	小役３３	1	1

【図９】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（６）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)
191	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役３４	1	1
192	ブランクＡ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役３４	1	1
193	黒ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	小役３５	1	1
194	ブランクＡ	チェリー	リプレイ	小役３５	1	1
195	白ＢＡＲ	リプレイ	白ＢＡＲ	小役３６	1	1
196	赤７	リプレイ	白ＢＡＲ	小役３６	1	1
197	白ＢＡＲ	リプレイ	黒ＢＡＲ	小役３７	1	1
198	赤７	リプレイ	黒ＢＡＲ	小役３７	1	1
199	白ＢＡＲ	リプレイ	チェリー	小役３８	1	1
200	赤７	リプレイ	チェリー	小役３８	1	1
201	白ＢＡＲ	リプレイ	ブランクＡ	小役３９	1	1
202	赤７	リプレイ	ブランクＡ	小役３９	1	1
203	黒ＢＡＲ	リプレイ	白ＢＡＲ	小役４０	1	1
204	ブランクＡ	リプレイ	白ＢＡＲ	小役４０	1	1
205	黒ＢＡＲ	リプレイ	黒ＢＡＲ	小役４１	1	1
206	ブランクＡ	リプレイ	黒ＢＡＲ	小役４１	1	1
207	黒ＢＡＲ	リプレイ	チェリー	小役４２	1	1
208	ブランクＡ	リプレイ	チェリー	小役４２	1	1
209	黒ＢＡＲ	リプレイ	ブランクＡ	小役４３	1	1
210	ブランクＡ	リプレイ	ブランクＡ	小役４３	1	1
211	白ＢＡＲ	ベルＡ	白ＢＡＲ	小役４４	1	1
212	赤７	ベルＡ	白ＢＡＲ	小役４４	1	1
213	白ＢＡＲ	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役４５	1	1
214	赤７	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役４５	1	1
215	白ＢＡＲ	ベルＡ	チェリー	小役４６	1	1
216	赤７	ベルＡ	チェリー	小役４６	1	1
217	白ＢＡＲ	ベルＡ	ブランクＡ	小役４７	1	1
218	赤７	ベルＡ	ブランクＡ	小役４７	1	1
219	黒ＢＡＲ	ベルＡ	白ＢＡＲ	小役４８	1	1
220	ブランクＡ	ベルＡ	白ＢＡＲ	小役４８	1	1
221	黒ＢＡＲ	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役４９	1	1
222	ブランクＡ	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役４９	1	1
223	黒ＢＡＲ	ベルＡ	チェリー	小役５０	1	1
224	ブランクＡ	ベルＡ	チェリー	小役５０	1	1
225	黒ＢＡＲ	ベルＡ	ブランクＡ	小役５１	1	1
226	ブランクＡ	ベルＡ	ブランクＡ	小役５１	1	1
227	リプレイ	スイカ	白ＢＡＲ	小役５２	1	1
228	リプレイ	スイカ	黒ＢＡＲ	小役５２	1	1

【図１０】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（７）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)
229	リプレイ	スイカ	チェリー	小役５３	1	1
230	リプレイ	スイカ	ブランクＡ	小役５３	1	1
231	リプレイ	ブランクＢ	白ＢＡＲ	小役５４	1	1
232	リプレイ	ブランクＢ	黒ＢＡＲ	小役５４	1	1
233	リプレイ	ブランクＢ	チェリー	小役５５	1	1
234	リプレイ	ブランクＢ	ブランクＡ	小役５５	1	1
235	リプレイ	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	小役５６	1	1
236	リプレイ	白ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役５６	1	1
237	リプレイ	赤７	白ＢＡＲ	小役５６	1	1
238	リプレイ	赤７	黒ＢＡＲ	小役５６	1	1
239	リプレイ	白ＢＡＲ	チェリー	小役５７	1	1
240	リプレイ	白ＢＡＲ	ブランクＡ	小役５７	1	1
241	リプレイ	赤７	チェリー	小役５７	1	1
242	リプレイ	赤７	ブランクＡ	小役５７	1	1
243	リプレイ	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	小役５８	1	1
244	リプレイ	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役５８	1	1
245	リプレイ	チェリー	白ＢＡＲ	小役５８	1	1
246	リプレイ	チェリー	黒ＢＡＲ	小役５８	1	1
247	リプレイ	黒ＢＡＲ	チェリー	小役５９	1	1
248	リプレイ	黒ＢＡＲ	ブランクＡ	小役５９	1	1
249	リプレイ	チェリー	チェリー	小役５９	1	1
250	リプレイ	チェリー	ブランクＡ	小役５９	1	1
251	リプレイ	ベルＡ	赤７	小役６０	1	1
252	リプレイ	ベルＡ	ブランクＢ	小役６１	1	1
253	リプレイ	スイカ	赤７	小役６２	1	1
254	リプレイ	ブランクＢ	赤７	小役６３	1	1
255	リプレイ	スイカ	ブランクＢ	小役６４	1	1
256	リプレイ	ブランクＢ	ブランクＢ	小役６５	1	1
257	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	ベルＡ	小役６６	1	1
258	白ＢＡＲ	赤７	ベルＡ	小役６６	1	1
259	赤７	白ＢＡＲ	ベルＡ	小役６６	1	1
260	赤７	赤７	ベルＡ	小役６６	1	1
261	白ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役６７	1	1
262	白ＢＡＲ	チェリー	ベルＡ	小役６７	1	1
263	赤７	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役６７	1	1
264	赤７	チェリー	ベルＡ	小役６７	1	1
265	黒ＢＡＲ	白ＢＡＲ	ベルＡ	小役６８	1	1
266	黒ＢＡＲ	赤７	ベルＡ	小役６８	1	1

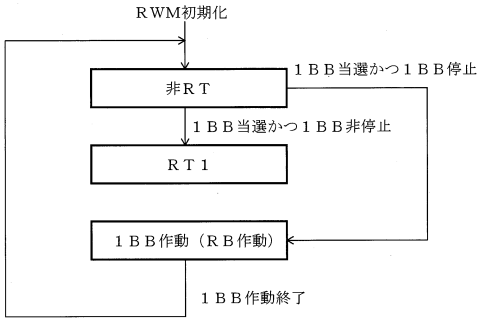
【図１１】

＜第１実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（８）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：ＲＢ作動時

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)
267	ブランクＡ	白ＢＡＲ	ベルＡ	小役６８	1	1
268	ブランクＡ	赤７	ベルＡ	小役６８	1	1
269	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役６９	1	1
270	黒ＢＡＲ	チェリー	ベルＡ	小役６９	1	1
271	ブランクＡ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役６９	1	1
272	ブランクＡ	チェリー	ベルＡ	小役６９	1	1
273	ベルＡ	リプレイ	スイカ	小役７０	1	1
274	チェリー	リプレイ	赤７	小役７１	1	1
275	チェリー	リプレイ	ブランクＢ	小役７２	1	1
276	ブランクＢ	リプレイ	ブランクＢ	小役７２	1	1
277	ベルＡ	ベルＡ	スイカ	小役７３	1	1
278	ベルＡ	ブランクＢ	スイカ	小役７４	1	1
279	チェリー	スイカ	スイカ	小役７５	1	1
280	ブランクＢ	スイカ	スイカ	小役７６	1	1
281	チェリー	ベルＢ	スイカ	小役７７	1	1
282	ブランクＢ	ベルＢ	スイカ	小役７８	1	1
283	白ＢＡＲ	白ＢＡＲ	スイカ	小役７９	1	1
284	赤７	白ＢＡＲ	スイカ	小役７９	1	1
285	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	スイカ	小役８０	1	1
286	ブランクＡ	黒ＢＡＲ	スイカ	小役８０	1	1
287	スイカ	リプレイ	ベルＡ	小役８１	1	1
288	ベルＡ	スイカ	スイカ	小役８２	1	1
289	ベルＡ	リプレイ	赤７	小役８３	1	1
290	ベルＡ	リプレイ	ブランクＢ	小役８３	1	1
291	ベルＡ	ベルＢ	赤７	小役８３	1	1
292	ベルＡ	ベルＢ	ブランクＢ	小役８３	1	1
293	ベルＡ	ベルＡ	白ＢＡＲ	小役８４	4	4
294	ベルＡ	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役８４	4	4
295	ベルＡ	ベルＡ	チェリー	小役８４	4	4
296	ベルＡ	ベルＡ	ブランクＡ	小役８４	4	4
297	ベルＡ	スイカ	ベルＡ	小役８５	4	4
298	ベルＡ	ブランクＢ	白ＢＡＲ	小役８６	1	1
299	ベルＡ	ブランクＢ	黒ＢＡＲ	小役８６	1	1
300	ベルＡ	ブランクＢ	ベルＡ	小役８６	1	1
301	ベルＡ	ブランクＢ	チェリー	小役８６	1	1
302	ベルＡ	ブランクＢ	ブランクＡ	小役８６	1	1
303	リプレイ	ブランクＢ	スイカ	小役８７	1	1

【図１２】

＜第１実施形態＞
ＲＴ遷移図



【図１３】

＜第１実施形態＞
置数表：非ＲＴ（非内部中）（１）

当選番号	小役及びリプレイ	役物	有利区間	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0		１ＢＢ	○	4	4	4	4	4	4
1	リプレイＡ		○	8943	8943	8943	8943	8943	8943
2	リプレイＢ		×	4	4	4	4	4	4
3	リプレイＣ		○	8	8	8	8	8	8
4	リプレイＤ		○	8	8	8	8	8	8
5	リプレイＥ		○	8	8	8	8	8	8
6	リプレイＦ		○	4	4	4	4	4	4
7	リプレイＧ		○	3	3	3	3	3	3
8	入賞Ａ１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
9	入賞Ａ２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１０	入賞Ａ３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１１	入賞Ａ４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１２	入賞Ａ５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１３	入賞Ａ６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１４	入賞Ａ７		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１５	入賞Ａ８		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１６	入賞Ａ９		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１７	入賞Ａ１０		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１８	入賞Ａ１１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１９	入賞Ａ１２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２０	入賞Ａ１３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２１	入賞Ａ１４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２２	入賞Ａ１５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２３	入賞Ａ１６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２４	入賞Ｂ１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２５	入賞Ｂ２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２６	入賞Ｂ３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２７	入賞Ｂ４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２８	入賞Ｂ５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２９	入賞Ｂ６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３０	入賞Ｂ７		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３１	入賞Ｂ８		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３２	入賞Ｂ９		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３３	入賞Ｂ１０		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３４	入賞Ｂ１１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３５	入賞Ｂ１２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３６	入賞Ｂ１３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３７	入賞Ｂ１４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３８	入賞Ｂ１５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３９	入賞Ｂ１６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112

【図１４】

＜第１実施形態＞
置数表：非ＲＴ（非内部中）（２）

当選番号	小役及びリプレイ	役物	有利区間	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４０	入賞Ｃ１		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４１	入賞Ｃ２		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４２	入賞Ｃ３		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４３	入賞Ｃ４		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４４	入賞Ｃ５		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４５	入賞Ｃ６		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４６	入賞Ｃ７		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４７	入賞Ｃ８		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４８	入賞Ｄ１		○	150	150	150	150	150	150
４９	入賞Ｄ２		○	150	150	150	150	150	150
５０	入賞Ｄ３		○	150	150	150	150	150	150
５１	入賞Ｄ４		○	150	150	150	150	150	150
５２	入賞Ｄ５		○	150	150	150	150	150	150
５３	入賞Ｄ６		○	150	150	150	150	150	150
５４	入賞Ｄ７		○	150	150	150	150	150	150
５５	入賞Ｄ８		○	150	150	150	150	150	150
５６	入賞Ｄ９		○	150	150	150	150	150	150
５７	入賞Ｄ１０		○	150	150	150	150	150	150
５８	入賞Ｄ１１		○	150	150	150	150	150	150
５９	入賞Ｄ１２		○	150	150	150	150	150	150
６０	入賞Ｅ１	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６１	入賞Ｅ２	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６２	入賞Ｅ３	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６３	入賞Ｅ４	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６４	入賞Ｅ５	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６５	入賞Ｅ６	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６６	入賞Ｅ７	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６７	入賞Ｅ８	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６８	入賞Ｅ９	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
６９	入賞Ｅ１０	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
７０	入賞Ｅ１１	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
７１	入賞Ｅ１２	１ＢＢ	○	630	630	630	630	630	630
７２	入賞Ｆ		○	4	4	4	4	4	4
７３	入賞Ｇ		○	1980	1980	1980	1980	1980	1980
７４	入賞Ｈ		○	654	654	654	654	654	654
７５	入賞Ｉ		○	68	68	68	68	68	68
７６	入賞Ｊ		－	0	0	0	0	0	0
７７	入賞Ｋ		－	0	0	0	0	0	0
７８	入賞Ｌ		－	0	0	0	0	0	0
合計値		１ＢＢ		7564	7564	7564	7564	7564	7564
		リプレイ		8978	8978	8978	8978	8978	8978
		入賞		56554	56554	56554	56554	56554	56554
		はずれ		0	0	0	0	0	0
		合計		65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図１５】

＜第１実施形態＞
置数表：ＲＴ１（内部中）（１）

当選番号	小役及びリプレイ	役物	有利区間	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0		１ＢＢ	－	－	－	－	－	－	－
1	リプレイＡ		○	8943	8943	8943	8943	8943	8943
2	リプレイＢ		×	8	8	8	8	8	8
3	リプレイＣ		○	8	8	8	8	8	8
4	リプレイＤ		○	8	8	8	8	8	8
5	リプレイＥ		○	8	8	8	8	8	8
6	リプレイＦ		○	4	4	4	4	4	4
7	リプレイＧ		○	3	3	3	3	3	3
8	入賞Ａ１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
9	入賞Ａ２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１０	入賞Ａ３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１１	入賞Ａ４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１２	入賞Ａ５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１３	入賞Ａ６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１４	入賞Ａ７		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１５	入賞Ａ８		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１６	入賞Ａ９		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１７	入賞Ａ１０		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１８	入賞Ａ１１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
１９	入賞Ａ１２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２０	入賞Ａ１３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２１	入賞Ａ１４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２２	入賞Ａ１５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２３	入賞Ａ１６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２４	入賞Ｂ１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２５	入賞Ｂ２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２６	入賞Ｂ３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２７	入賞Ｂ４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２８	入賞Ｂ５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
２９	入賞Ｂ６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３０	入賞Ｂ７		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３１	入賞Ｂ８		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３２	入賞Ｂ９		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３３	入賞Ｂ１０		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３４	入賞Ｂ１１		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３５	入賞Ｂ１２		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３６	入賞Ｂ１３		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３７	入賞Ｂ１４		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３８	入賞Ｂ１５		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112
３９	入賞Ｂ１６		○	1112	1112	1112	1112	1112	1112

【図１６】

＜第１実施形態＞
置数表：ＲＴ１(内部中)（２）

当選番号	小役及びリプレイ	役物	有利区間	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４０	入賞Ｃ１		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４１	入賞Ｃ２		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４２	入賞Ｃ３		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４３	入賞Ｃ４		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４４	入賞Ｃ５		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４５	入賞Ｃ６		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４６	入賞Ｃ７		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４７	入賞Ｃ８		○	1113	1113	1113	1113	1113	1113
４８	入賞Ｄ１		○	150	150	150	150	150	150
４９	入賞Ｄ２		○	150	150	150	150	150	150
５０	入賞Ｄ３		○	150	150	150	150	150	150
５１	入賞Ｄ４		○	150	150	150	150	150	150
５２	入賞Ｄ５		○	150	150	150	150	150	150
５３	入賞Ｄ６		○	150	150	150	150	150	150
５４	入賞Ｄ７		○	150	150	150	150	150	150
５５	入賞Ｄ８		○	150	150	150	150	150	150
５６	入賞Ｄ９		○	150	150	150	150	150	150
５７	入賞Ｄ１０		○	150	150	150	150	150	150
５８	入賞Ｄ１１		○	150	150	150	150	150	150
５９	入賞Ｄ１２		○	150	150	150	150	150	150
６０	入賞Ｅ１		×	630	630	630	630	630	630
６１	入賞Ｅ２		×	630	630	630	630	630	630
６２	入賞Ｅ３		×	630	630	630	630	630	630
６３	入賞Ｅ４		×	630	630	630	630	630	630
６４	入賞Ｅ５		×	630	630	630	630	630	630
６５	入賞Ｅ６		×	630	630	630	630	630	630
６６	入賞Ｅ７		×	630	630	630	630	630	630
６７	入賞Ｅ８		×	630	630	630	630	630	630
６８	入賞Ｅ９		×	630	630	630	630	630	630
６９	入賞Ｅ１０		×	630	630	630	630	630	630
７０	入賞Ｅ１１		×	630	630	630	630	630	630
７１	入賞Ｅ１２		×	630	630	630	630	630	630
７２	入賞Ｆ		○	4	4	4	4	4	4
７３	入賞Ｇ		○	1980	1980	1980	1980	1980	1980
７４	入賞Ｈ		○	654	654	654	654	654	654
７５	入賞Ｉ		○	68	68	68	68	68	68
７６	入賞Ｊ		－	0	0	0	0	0	0
７７	入賞Ｋ		－	0	0	0	0	0	0
７８	入賞Ｌ		－	0	0	0	0	0	0
合計値		１ＢＢ		－	－	－	－	－	－
		リプレイ		8982	8978	8978	8978	8978	8978
		入賞		56554	56554	56554	56554	56554	56554
		はずれ		0	0	0	0	0	0
		合計		65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図１７】

＜第１実施形態＞
置数表：ＲＢ作動中（１）

当選番号	小役及びリプレイ	役物	有利区間	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0		１ＢＢ	－	－	－	－	－	－	－
1	リプレイＡ		－	0	0	0	0	0	0
2	リプレイＢ		－	0	0	0	0	0	0
3	リプレイＣ		－	0	0	0	0	0	0
4	リプレイＤ		－	0	0	0	0	0	0
5	リプレイＥ		－	0	0	0	0	0	0
6	リプレイＦ		－	0	0	0	0	0	0
7	リプレイＧ		－	0	0	0	0	0	0
8	入賞Ａ１		－	0	0	0	0	0	0
9	入賞Ａ２		－	0	0	0	0	0	0
１０	入賞Ａ３		－	0	0	0	0	0	0
１１	入賞Ａ４		－	0	0	0	0	0	0
１２	入賞Ａ５		－	0	0	0	0	0	0
１３	入賞Ａ６		－	0	0	0	0	0	0
１４	入賞Ａ７		－	0	0	0	0	0	0
１５	入賞Ａ８		－	0	0	0	0	0	0
１６	入賞Ａ９		－	0	0	0	0	0	0
１７	入賞Ａ１０		－	0	0	0	0	0	0
１８	入賞Ａ１１		－	0	0	0	0	0	0
１９	入賞Ａ１２		－	0	0	0	0	0	0
２０	入賞Ａ１３		－	0	0	0	0	0	0
２１	入賞Ａ１４		－	0	0	0	0	0	0
２２	入賞Ａ１５		－	0	0	0	0	0	0
２３	入賞Ａ１６		－	0	0	0	0	0	0
２４	入賞Ｂ１		－	0	0	0	0	0	0
２５	入賞Ｂ２		－	0	0	0	0	0	0
２６	入賞Ｂ３		－	0	0	0	0	0	0
２７	入賞Ｂ４		－	0	0	0	0	0	0
２８	入賞Ｂ５		－	0	0	0	0	0	0
２９	入賞Ｂ６		－	0	0	0	0	0	0
３０	入賞Ｂ７		－	0	0	0	0	0	0
３１	入賞Ｂ８		－	0	0	0	0	0	0
３２	入賞Ｂ９		－	0	0	0	0	0	0
３３	入賞Ｂ１０		－	0	0	0	0	0	0
３４	入賞Ｂ１１		－	0	0	0	0	0	0
３５	入賞Ｂ１２		－	0	0	0	0	0	0
３６	入賞Ｂ１３		－	0	0	0	0	0	0
３７	入賞Ｂ１４		－	0	0	0	0	0	0
３８	入賞Ｂ１５		－	0	0	0	0	0	0
３９	入賞Ｂ１６		－	0	0	0	0	0	0

【図１８】

＜第１実施形態＞
置数表：ＲＢ作動中（２）

当選番号	小役及びリプレイ	役物	有利区間	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４０	入賞Ｃ１		－	0	0	0	0	0	0
４１	入賞Ｃ２		－	0	0	0	0	0	0
４２	入賞Ｃ３		－	0	0	0	0	0	0
４３	入賞Ｃ４		－	0	0	0	0	0	0
４４	入賞Ｃ５		－	0	0	0	0	0	0
４５	入賞Ｃ６		－	0	0	0	0	0	0
４６	入賞Ｃ７		－	0	0	0	0	0	0
４７	入賞Ｃ８		－	0	0	0	0	0	0
４８	入賞Ｄ１		－	0	0	0	0	0	0
４９	入賞Ｄ２		－	0	0	0	0	0	0
５０	入賞Ｄ３		－	0	0	0	0	0	0
５１	入賞Ｄ４		－	0	0	0	0	0	0
５２	入賞Ｄ５		－	0	0	0	0	0	0
５３	入賞Ｄ６		－	0	0	0	0	0	0
５４	入賞Ｄ７		－	0	0	0	0	0	0
５５	入賞Ｄ８		－	0	0	0	0	0	0
５６	入賞Ｄ９		－	0	0	0	0	0	0
５７	入賞Ｄ１０		－	0	0	0	0	0	0
５８	入賞Ｄ１１		－	0	0	0	0	0	0
５９	入賞Ｄ１２		－	0	0	0	0	0	0
６０	入賞Ｅ１		－	0	0	0	0	0	0
６１	入賞Ｅ２		－	0	0	0	0	0	0
６２	入賞Ｅ３		－	0	0	0	0	0	0
６３	入賞Ｅ４		－	0	0	0	0	0	0
６４	入賞Ｅ５		－	0	0	0	0	0	0
６５	入賞Ｅ６		－	0	0	0	0	0	0
６６	入賞Ｅ７		－	0	0	0	0	0	0
６７	入賞Ｅ８		－	0	0	0	0	0	0
６８	入賞Ｅ９		－	0	0	0	0	0	0
６９	入賞Ｅ１０		－	0	0	0	0	0	0
７０	入賞Ｅ１１		－	0	0	0	0	0	0
７１	入賞Ｅ１２		－	0	0	0	0	0	0
７２	入賞Ｆ		－	0	0	0	0	0	0
７３	入賞Ｇ		－	0	0	0	0	0	0
７４	入賞Ｈ		－	0	0	0	0	0	0
７５	入賞Ｉ		－	0	0	0	0	0	0
７６	入賞Ｊ		×	4465	4465	4465	4465	4465	4465
７７	入賞Ｋ		×	2517	2517	2517	2517	2517	2517
７８	入賞Ｌ		×	49579	49579	49579	49579	49579	49579
合計値		１ＢＢ		－	－	－	－	－	－
		リプレイ		0	0	0	0	0	0
		入賞		56555	56555	56555	56555	56555	56555
		はずれ		8981	8981	8981	8981	8981	8981
		合計		65536	65536	65536	65536	65536	65536

【図１９】

＜第１実施形態＞
役物条件装置

番号	名称	当選役	表示役等
1	１ＢＢ条件装置	1BB	１ＢＢ

小役及びリプレイ条件装置（１）

番号	名称	当選役	表示役等
1	リプレイＡ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 03～05	通常リプレイ
2	リプレイＢ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01～05	スベリリプレイ
3	リプレイＣ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 06～10	特殊出目リプレイＡ
4	リプレイＤ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 11～13	特殊出目リプレイＢ
5	リプレイＥ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 05, 14～19	特殊出目リプレイＣ
6	リプレイＦ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 20	特殊出目リプレイＤ
7	リプレイＧ条件装置	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 21～22	特殊出目リプレイＥ
8	入賞Ａ１条件装置 (押し順213正解14枚)	小役01, 14, 32, 52, 54, 70～72	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/1で小役01(14枚) 押し順231:1/2で小役14(1枚) 押し順312:1/8で小役32(1枚) 押し順321:1/8で小役32(1枚)
9	入賞Ａ２条件装置 (押し順213正解14枚)	小役01, 14, 33, 52, 54, 70～72	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/1で小役01(14枚) 押し順231:1/2で小役14(1枚) 押し順312:1/8で小役33(1枚) 押し順321:1/8で小役33(1枚)
１０	入賞Ａ３条件装置 (押し順213正解14枚)	小役01, 15, 30, 53, 55, 70～72	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/1で小役01(14枚) 押し順231:1/2で小役15(1枚) 押し順312:1/8で小役30(1枚) 押し順321:1/8で小役30(1枚)
１１	入賞Ａ４条件装置 (押し順213正解14枚)	小役01, 15, 31, 53, 55, 70～72	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/1で小役01(14枚) 押し順231:1/2で小役15(1枚) 押し順312:1/8で小役31(1枚) 押し順321:1/8で小役31(1枚)
１２	入賞Ａ５条件装置 (押し順231正解14枚)	小役02, 16, 28, 53, 55, 70～72	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/2で小役16(1枚) 押し順231:1/1で小役02(14枚) 押し順312:1/8で小役28(1枚) 押し順321:1/8で小役28(1枚)

【図２０】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（２）

番号	名称	当選役	表示役等
１３	入賞Ａ６条件装置 (押し順231正解14枚)	小役02, 16, 29, 53, 55, 70～72	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/2で小役16(1枚) 押し順231:1/1で小役02(14枚) 押し順312:1/8で小役29(1枚) 押し順321:1/8で小役29(1枚)
１４	入賞Ａ７条件装置 (押し順231正解14枚)	小役02, 17, 34, 52, 54, 70～72	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/2で小役17(1枚) 押し順231:1/1で小役02(14枚) 押し順312:1/8で小役34(1枚) 押し順321:1/8で小役34(1枚)
１５	入賞Ａ８条件装置 (押し順231正解14枚)	小役02, 17, 35, 52, 54, 70～72	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/2で小役17(1枚) 押し順231:1/1で小役02(14枚) 押し順312:1/8で小役35(1枚) 押し順321:1/8で小役35(1枚)
１６	入賞Ａ９条件装置 (押し順312正解14枚)	小役03, 18, 40, 56, 59, 73～76	押し順123:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順132:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順213:1/8で小役40(1枚) 押し順231:1/8で小役40(1枚) 押し順312:1/1で小役03(14枚) 押し順321:1/2で小役18(1枚)
１７	入賞Ａ１０条件装置 (押し順312正解14枚)	小役03, 18, 41, 57, 58, 73～76	押し順123:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順132:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順213:1/8で小役41(1枚) 押し順231:1/8で小役41(1枚) 押し順312:1/1で小役03(14枚) 押し順321:1/2で小役18(1枚)
１８	入賞Ａ１１条件装置 (押し順312正解14枚)	小役03, 19, 38, 56, 59, 73～76	押し順123:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順132:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順213:1/8で小役38(1枚) 押し順231:1/8で小役38(1枚) 押し順312:1/1で小役03(14枚) 押し順321:1/2で小役19(1枚)
１９	入賞Ａ１２条件装置 (押し順312正解14枚)	小役03, 19, 39, 57, 58, 73～76	押し順123:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順132:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順213:1/8で小役39(1枚) 押し順231:1/8で小役39(1枚) 押し順312:1/1で小役03(14枚) 押し順321:1/2で小役19(1枚)

【図２１】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（３）

番号	名称	当選役	表示役等
２０	入賞Ａ１３条件装置 (押し順321正解14枚)	小役04, 20, 36, 60, 62, 77, 78, 80	押し順123:1/4で小役60, 62(1枚) 押し順132:1/4で小役60, 62(1枚) 押し順213:1/8で小役36(1枚) 押し順231:1/8で小役36(1枚) 押し順312:1/2で小役20(1枚) 押し順321:1/1で小役04(14枚)
２１	入賞Ａ１４条件装置 (押し順321正解14枚)	小役04, 20, 37, 60, 62, 77, 78, 80	押し順123:1/4で小役60, 62(1枚) 押し順132:1/4で小役60, 62(1枚) 押し順213:1/8で小役37(1枚) 押し順231:1/8で小役37(1枚) 押し順312:1/2で小役20(1枚) 押し順321:1/1で小役04(14枚)
２２	入賞Ａ１５条件装置 (押し順321正解14枚)	小役04, 21, 42, 61, 64, 77～79	押し順123:3/4で小役61, 64(1枚) 押し順132:3/4で小役61, 64(1枚) 押し順213:1/8で小役42(1枚) 押し順231:1/8で小役42(1枚) 押し順312:1/2で小役21(1枚) 押し順321:1/1で小役04(14枚)
２３	入賞Ａ１６条件装置 (押し順321正解14枚)	小役04, 21, 43, 61, 64, 77～79	押し順123:3/4で小役61, 64(1枚) 押し順132:3/4で小役61, 64(1枚) 押し順213:1/8で小役43(1枚) 押し順231:1/8で小役43(1枚) 押し順312:1/2で小役21(1枚) 押し順321:1/1で小役04(14枚)
２４	入賞Ｂ１条件装置 (押し順213正解14枚)	小役05, 22, 32, 52, 54, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/1で小役05(14枚) 押し順231:1/2で小役22(1枚) 押し順312:1/8で小役32(1枚) 押し順321:1/8で小役32(1枚)
２５	入賞Ｂ２条件装置 (押し順213正解14枚)	小役05, 22, 33, 52, 54, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/1で小役05(14枚) 押し順231:1/2で小役22(1枚) 押し順312:1/8で小役33(1枚) 押し順321:1/8で小役33(1枚)
２６	入賞Ｂ３条件装置 (押し順213正解14枚)	小役05, 23, 30, 53, 55, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/1で小役05(14枚) 押し順231:1/2で小役23(1枚) 押し順312:1/8で小役30(1枚) 押し順321:1/8で小役30(1枚)

【図２２】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（４）

番号	名称	当選役	表示役等
２７	入賞Ｂ４条件装置 (押し順213正解14枚)	小役05, 23, 31, 53, 55, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/1で小役05(14枚) 押し順231:1/2で小役23(1枚) 押し順312:1/8で小役31(1枚) 押し順321:1/8で小役31(1枚)
２８	入賞Ｂ５条件装置 (押し順231正解14枚)	小役06, 24, 28, 53, 55, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/2で小役24(1枚) 押し順231:1/1で小役06(14枚) 押し順312:1/8で小役28(1枚) 押し順321:1/8で小役28(1枚)
２９	入賞Ｂ６条件装置 (押し順231正解14枚)	小役06, 24, 29, 53, 55, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順132:1/2で小役53, 55(1枚) 押し順213:1/2で小役24(1枚) 押し順231:1/1で小役06(14枚) 押し順312:1/8で小役29(1枚) 押し順321:1/8で小役29(1枚)
３０	入賞Ｂ７条件装置 (押し順231正解14枚)	小役06, 25, 34, 52, 54, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/2で小役25(1枚) 押し順231:1/1で小役06(14枚) 押し順312:1/8で小役34(1枚) 押し順321:1/8で小役34(1枚)
３１	入賞Ｂ８条件装置 (押し順231正解14枚)	小役06, 25, 35, 52, 54, 71, 72, 81	押し順123:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順132:1/2で小役52, 54(1枚) 押し順213:1/2で小役25(1枚) 押し順231:1/1で小役06(14枚) 押し順312:1/8で小役35(1枚) 押し順321:1/8で小役35(1枚)
３２	入賞Ｂ９条件装置 (押し順312正解14枚)	小役07, 26, 48, 56, 59, 74, 76, 77, 82	押し順123:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順132:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順213:1/8で小役48(1枚) 押し順231:1/8で小役48(1枚) 押し順312:1/1で小役07(14枚) 押し順321:1/2で小役26(1枚)
３３	入賞Ｂ１０条件装置 (押し順312正解14枚)	小役07, 26, 49, 57, 58, 74, 76, 77, 82	押し順123:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順132:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順213:1/8で小役49(1枚) 押し順231:1/8で小役49(1枚) 押し順312:1/1で小役07(14枚) 押し順321:1/2で小役26(1枚)

【図２３】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（５）

番号	名称	当選役	表示役等
３４	入賞Ｂ１１条件装置 (押し順312正解14枚)	小役07, 27, 46, 56, 59, 74, 76, 77, 82	押し順123:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順132:1/1で小役56, 59(1枚) 押し順213:1/8で小役46(1枚) 押し順231:1/8で小役46(1枚) 押し順312:1/1で小役07(14枚) 押し順321:1/2で小役27(1枚)
３５	入賞Ｂ１２条件装置 (押し順312正解14枚)	小役07, 27, 47, 57, 58, 74, 76, 77, 82	押し順123:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順132:1/1で小役57, 58(1枚) 押し順213:1/8で小役47(1枚) 押し順231:1/8で小役47(1枚) 押し順312:1/1で小役07(14枚) 押し順321:1/2で小役27(1枚)
３６	入賞Ｂ１３条件装置 (押し順321正解14枚)	小役08, 20, 44, 62, 63, 77, 78, 80	押し順123:1/4で小役62, 63(1枚) 押し順132:1/4で小役62, 63(1枚) 押し順213:1/8で小役44(1枚) 押し順231:1/8で小役44(1枚) 押し順312:1/2で小役20(1枚) 押し順321:1/1で小役08(14枚)
３７	入賞Ｂ１４条件装置 (押し順321正解14枚)	小役08, 20, 45, 62, 63, 77, 78, 80	押し順123:1/4で小役62, 63(1枚) 押し順132:1/4で小役62, 63(1枚) 押し順213:1/8で小役45(1枚) 押し順231:1/8で小役45(1枚) 押し順312:1/2で小役20(1枚) 押し順321:1/1で小役08(14枚)
３８	入賞Ｂ１５条件装置 (押し順321正解14枚)	小役08, 21, 50, 64, 65, 77～79	押し順123:3/4で小役64, 65(1枚) 押し順132:3/4で小役64, 65(1枚) 押し順213:1/8で小役50(1枚) 押し順231:1/8で小役50(1枚) 押し順312:1/2で小役21(1枚) 押し順321:1/1で小役08(14枚)
３９	入賞Ｂ１６条件装置 (押し順321正解14枚)	小役08, 21, 51, 64, 65, 77～79	押し順123:3/4で小役64, 65(1枚) 押し順132:3/4で小役64, 65(1枚) 押し順213:1/8で小役51(1枚) 押し順231:1/8で小役51(1枚) 押し順312:1/2で小役21(1枚) 押し順321:1/1で小役08(14枚)
４０	入賞Ｃ１条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 28, 29, 44, 45	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役44, 45(1枚) 押し順−−1:1/4で小役28, 29(1枚)
４１	入賞Ｃ２条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 30, 31, 46, 47	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役46, 47(1枚) 押し順−−1:1/4で小役30, 31(1枚)

【図２４】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（６）

番号	名称	当選役	表示役等
４２	入賞Ｃ３条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 32, 33, 48, 49	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役48, 49(1枚) 押し順−−1:1/4で小役32, 33(1枚)
４３	入賞Ｃ４条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 34, 35, 50, 51	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役50, 51(1枚) 押し順−−1:1/4で小役34, 35(1枚)
４４	入賞Ｃ５条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 28, 29, 44, 45	押し順1−−:1/1で小役10(3枚) 押し順−1−:1/4で小役44, 45(1枚) 押し順−−1:1/4で小役28, 29(1枚)
４５	入賞Ｃ６条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 30, 31, 46, 47	押し順1−−:1/1で小役10(3枚) 押し順−1−:1/4で小役46, 47(1枚) 押し順−−1:1/4で小役30, 31(1枚)
４６	入賞Ｃ７条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 32, 33, 48, 49	押し順1−−:1/1で小役10(3枚) 押し順−1−:1/4で小役48, 49(1枚) 押し順−−1:1/4で小役32, 33(1枚)
４７	入賞Ｃ８条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 34, 35, 50, 51	押し順1−−:1/1で小役10(3枚) 押し順−1−:1/4で小役50, 51(1枚) 押し順−−1:1/4で小役34, 35(1枚)
４８	入賞Ｄ１条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 34, 35, 44, 45	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役44, 45(1枚) 押し順−−1:1/4で小役34, 35(1枚)
４９	入賞Ｄ２条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 32, 33, 46, 47	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役46, 47(1枚) 押し順−−1:1/4で小役32, 33(1枚)
５０	入賞Ｄ３条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 30, 31, 48, 49	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役48, 49(1枚) 押し順−−1:1/4で小役30, 31(1枚)
５１	入賞Ｄ４条件装置 (押し順左正解3枚)	小役09, 28, 29, 50, 51	押し順1−−:1/1で小役09(3枚) 押し順−1−:1/4で小役50, 51(1枚) 押し順−−1:1/4で小役28, 29(1枚)
５２	入賞Ｄ５条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 52, 66	押し順1−−:1/4で小役52(1枚) 押し順−1−:1/1で小役11(3枚) 押し順−−1:1/4で小役66(1枚)
５３	入賞Ｄ６条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 53, 67	押し順1−−:1/4で小役53(1枚) 押し順−1−:1/1で小役11(3枚) 押し順−−1:1/4で小役67(1枚)
５４	入賞Ｄ７条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 54, 68	押し順1−−:1/4で小役54(1枚) 押し順−1−:1/1で小役11(3枚) 押し順−−1:1/4で小役68(1枚)
５５	入賞Ｄ８条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 55, 69	押し順1−−:1/4で小役55(1枚) 押し順−1−:1/1で小役11(3枚) 押し順−−1:1/4で小役69(1枚)

【図２５】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（７）

番号	名称	当選役	表示役等
５６	入賞Ｄ９条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 36, 37, 52	押し順1ー:1/4で小役52(1枚) 押し順-1-:1/4で小役36, 37(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
５７	入賞Ｄ１０条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 38, 39, 53	押し順1ー:1/4で小役53(1枚) 押し順-1-:1/4で小役38, 39(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
５８	入賞Ｄ１１条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 40, 41, 54	押し順1ー:1/4で小役54(1枚) 押し順-1-:1/4で小役40, 41(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
５９	入賞Ｄ１２条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 42, 43, 55	押し順1ー:1/4で小役55(1枚) 押し順-1-:1/4で小役42, 43(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
６０	入賞Ｅ１条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 34, 35, 44, 45	押し順1ー:1/1で小役10(3枚) 押し順-1-:1/4で小役44, 45(1枚) 押し順--1:1/4で小役34, 35(1枚)
６１	入賞Ｅ２条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 32, 33, 46, 47	押し順1ー:1/1で小役10(3枚) 押し順-1-:1/4で小役46, 47(1枚) 押し順--1:1/4で小役32, 33(1枚)
６２	入賞Ｅ３条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 30, 31, 48, 49	押し順1ー:1/1で小役10(3枚) 押し順-1-:1/4で小役48, 49(1枚) 押し順--1:1/4で小役30, 31(1枚)
６３	入賞Ｅ４条件装置 (押し順左正解3枚)	小役10, 28, 29, 50, 51	押し順1ー:1/1で小役10(3枚) 押し順-1-:1/4で小役50, 51(1枚) 押し順--1:1/4で小役28, 29(1枚)
６４	入賞Ｅ５条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 52, 69	押し順1ー:1/4で小役52(1枚) 押し順-1-:1/1で小役11(3枚) 押し順--1:1/4で小役69(1枚)
６５	入賞Ｅ６条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 53, 68	押し順1ー:1/4で小役53(1枚) 押し順-1-:1/1で小役11(3枚) 押し順--1:1/4で小役68(1枚)
６６	入賞Ｅ７条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 54, 67	押し順1ー:1/4で小役54(1枚) 押し順-1-:1/1で小役11(3枚) 押し順--1:1/4で小役67(1枚)
６７	入賞Ｅ８条件装置 (押し順中正解3枚)	小役11, 55, 66	押し順1ー:1/4で小役55(1枚) 押し順-1-:1/1で小役11(3枚) 押し順--1:1/4で小役66(1枚)
６８	入賞Ｅ９条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 42, 43, 52	押し順1ー:1/4で小役52(1枚) 押し順-1-:1/4で小役42, 43(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
６９	入賞Ｅ１０条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 40, 41, 53	押し順1ー:1/4で小役53(1枚) 押し順-1-:1/4で小役40, 41(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)

【図２６】

＜第１実施形態＞
小役及びリプレイ条件装置（８）

番号	名称	当選役	表示役等
７０	入賞Ｅ１１条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 38, 39, 54	押し順1ー:1/4で小役54(1枚) 押し順-1-:1/4で小役38, 39(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
７１	入賞Ｅ１２条件装置 (押し順右正解3枚)	小役12, 36, 37, 55	押し順1ー:1/4で小役55(1枚) 押し順-1-:1/4で小役36, 37(1枚) 押し順--1:1/1で小役12(3枚)
７２	入賞Ｆ条件装置	小役09, 10	
７３	入賞Ｇ条件装置	小役13, 83	
７４	入賞Ｈ条件装置	小役84～86	
７５	入賞Ｉ条件装置	小役79, 80, 87	1枚役
７６	入賞Ｊ条件装置	小役01～87	ＢＢ中高目
７７	入賞Ｋ条件装置	小役09～13	ＢＢ中3枚
７８	入賞Ｌ条件装置	小役14～81	ＢＢ中1枚

【図２７】

＜第１実施形態＞
演出グループ番号

当選番号	名称	演出ｸﾞﾙｰﾌﾟ番号
０	１ＢＢ	０
１	リプレイＡ	１
２	リプレイＢ	２
３	リプレイＣ	３
４	リプレイＤ	４
５	リプレイＥ	５
６	リプレイＦ	６
７	リプレイＧ	７
８	入賞Ａ１	８
９	入賞Ａ２	８
１０	入賞Ａ３	８
１１	入賞Ａ４	８
１２	入賞Ａ５	８
１３	入賞Ａ６	８
１４	入賞Ａ７	８
１５	入賞Ａ８	８
１６	入賞Ａ９	８
１７	入賞Ａ１０	８
１８	入賞Ａ１１	８
１９	入賞Ａ１２	８
２０	入賞Ａ１３	８
２１	入賞Ａ１４	８
２２	入賞Ａ１５	８
２３	入賞Ａ１６	８
２４	入賞Ｂ１	８
２５	入賞Ｂ２	８
２６	入賞Ｂ３	８
２７	入賞Ｂ４	８
２８	入賞Ｂ５	８
２９	入賞Ｂ６	８
３０	入賞Ｂ７	８
３１	入賞Ｂ８	８
３２	入賞Ｂ９	８
３３	入賞Ｂ１０	８
３４	入賞Ｂ１１	８
３５	入賞Ｂ１２	８
３６	入賞Ｂ１３	８
３７	入賞Ｂ１４	８
３８	入賞Ｂ１５	８
３９	入賞Ｂ１６	８

当選番号	名称	演出ｸﾞﾙｰﾌﾟ番号
４０	入賞Ｃ１	８
４１	入賞Ｃ２	８
４２	入賞Ｃ３	８
４３	入賞Ｃ４	８
４４	入賞Ｃ５	８
４５	入賞Ｃ６	８
４６	入賞Ｃ７	８
４７	入賞Ｃ８	８
４８	入賞Ｄ１	９
４９	入賞Ｄ２	９
５０	入賞Ｄ３	９
５１	入賞Ｄ４	９
５２	入賞Ｄ５	９
５３	入賞Ｄ６	９
５４	入賞Ｄ７	９
５５	入賞Ｄ８	９
５６	入賞Ｄ９	９
５７	入賞Ｄ１０	９
５８	入賞Ｄ１１	９
５９	入賞Ｄ１２	９
６０	入賞Ｅ１	１０
６１	入賞Ｅ２	１０
６２	入賞Ｅ３	１０
６３	入賞Ｅ４	１０
６４	入賞Ｅ５	１０
６５	入賞Ｅ６	１０
６６	入賞Ｅ７	１０
６７	入賞Ｅ８	１０
６８	入賞Ｅ９	１０
６９	入賞Ｅ１０	１０
７０	入賞Ｅ１１	１０
７１	入賞Ｅ１２	１０
７２	入賞Ｆ	１１
７３	入賞Ｇ	１２
７４	入賞Ｈ	１３
７５	入賞Ｉ	１４
７６	入賞Ｊ	１５
７７	入賞Ｋ	１６
７８	入賞Ｌ	１７

【図２８】

＜第１実施形態＞
演出グループ番号８
変則押し順（押し順213）と順押し（押し順123）の期待値

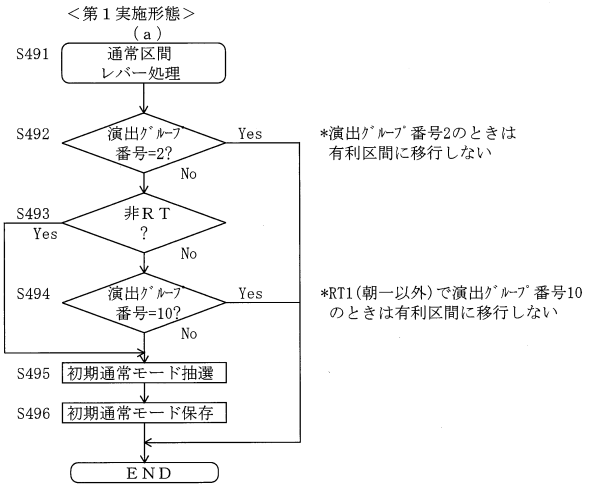
当選番号	名称	置数	期待値	
			押し順213	押し順123
8	入賞A1	1112	14	0.5
9	入賞A2	1112	14	0.5
10	入賞A3	1112	14	0.5
11	入賞A4	1112	14	0.5
12	入賞A5	1112	0.5	0.5
13	入賞A6	1112	0.5	0.5
14	入賞A7	1112	0.5	0.5
15	入賞A8	1112	0.5	0.5
16	入賞A9	1112	0.125	1
17	入賞A10	1112	0.125	1
18	入賞A11	1112	0.125	1
19	入賞A12	1112	0.125	1
20	入賞A13	1112	0.125	0.25
21	入賞A14	1112	0.125	0.25
22	入賞A15	1112	0.125	0.75
23	入賞A16	1112	0.125	0.75
平均期待値			3.6875	0.625

当選番号	名称	置数	期待値	
			押し順213	押し順123
24	入賞B1	1112	14	0.5
25	入賞B2	1112	14	0.5
26	入賞B3	1112	14	0.5
27	入賞B4	1112	14	0.5
28	入賞B5	1112	0.5	0.5
29	入賞B6	1112	0.5	0.5
30	入賞B7	1112	0.5	0.5
31	入賞B8	1112	0.5	0.5
32	入賞B9	1112	0.125	1
33	入賞B10	1112	0.125	1
34	入賞B11	1112	0.125	1
35	入賞B12	1112	0.125	1
36	入賞B13	1112	0.125	0.25
37	入賞B14	1112	0.125	0.25
38	入賞B15	1112	0.125	0.75
39	入賞B16	1112	0.125	0.75
平均期待値			3.6875	0.625

当選番号	名称	置数	期待値	
			押し順213	押し順123
40	入賞C1	1113	0.25	3
41	入賞C2	1113	0.25	3
42	入賞C3	1113	0.25	3
43	入賞C4	1113	0.25	3
44	入賞C5	1113	0.25	3
45	入賞C6	1113	0.25	3
46	入賞C7	1113	0.25	3
47	入賞C8	1113	0.25	3
平均期待値			0.25	3

演出グループ番号８の合算期待値	
押し順213	2.9995
押し順123	1.1003

【図２９】



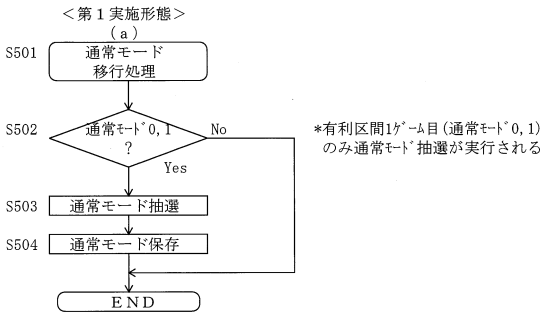
（ｂ）
＜＜初期通常モード抽選＞＞
演出グループ番号０（１ＢＢ単独当選）又は１０（１ＢＢ重複当選）のとき

当選番号	通常モード	置数
0	通常モード０(朝一確定)	２４０
1	通常モード１(朝一不確定)	0

演出グループ番号１、３～９、１１～１４のとき

当選番号	通常モード	置数
0	通常モード０(朝一確定)	0
1	通常モード１(朝一不確定)	２４０

【図３０】



（ｂ）
有利区間１ゲーム目の通常モード抽選

非ＲＴ、かつ、通常モード０ 朝一で演出ｸﾞﾙｰﾌﾟ番号0となり、 １ＢＢを入賞させた場合		
当選番号	当選モード	置数
0	天国Ｂ準備モード	0
1	通常Ａモード	２１２
2	通常Ｂモード	２６
3	通常Ｃモード	1
4	天国Ａモード	1

ＲＴ１、かつ、通常モード０ 朝一で演出ｸﾞﾙｰﾌﾟ番号0,10となり、 有利区間に移行した場合		
当選番号	当選モード	置数
0	天国Ｂ準備モード	0
1	通常Ａモード	２１２
2	通常Ｂモード	２６
3	通常Ｃモード	1
4	天国Ａモード	1

非ＲＴ、かつ、通常モード１ 朝一で演出ｸﾞﾙｰﾌﾟ番号0,10以外となり、有利区間に移行した場合		
当選番号	当選モード	置数
0	天国Ｂ準備モード	0
1	通常Ａモード	２１２
2	通常Ｂモード	２６
3	通常Ｃモード	1
4	天国Ａモード	1

ＲＴ１、かつ、通常モード１ 朝一以外で有利区間に移行した場合		
当選番号	当選モード	置数
0	天国Ｂ準備モード	２４０
1	通常Ａモード	0
2	通常Ｂモード	0
3	通常Ｃモード	0
4	天国Ａモード	0

【図３１】

＜第１実施形態＞
（ａ）通常モード（２～９）の種類

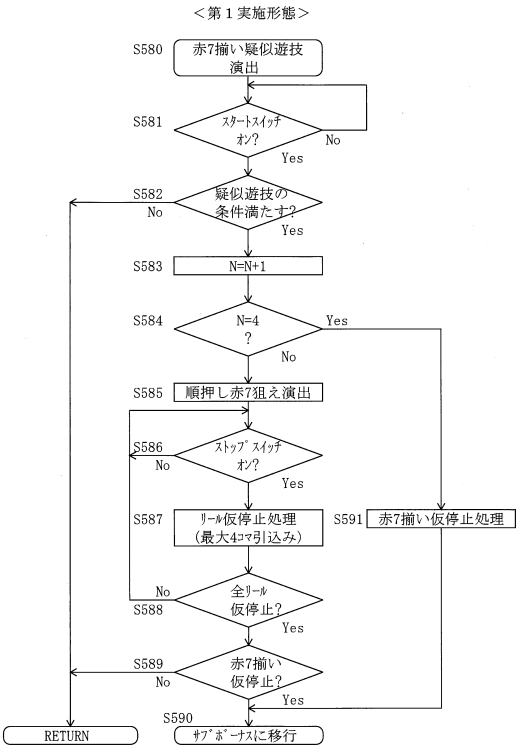
通常モードの番号及び種類		天井ｹﾞｰﾑ数	ｻﾌﾞﾎﾞｰﾅｽ当選確率	ﾙｰﾌﾟ率
2	天国Ｂ準備モード	８８	１／５０	５０％
3	通常Ａモード	７７７	１／３００	
4	通常Ｂモード	７７７	１／３００	
5	通常Ｃモード	１２００	１／３００	
6	天国Ａモード	８８	１／５０	６０％
7	天国Ｂモード	８８	１／２０	９０％
8	天国Ｃモード	８８	１／５０	完走
9	天国Ｂ引戻しモード	８８	１／５０	

（ｂ）各通常モード（２～９）の遷移確率(ｻﾌﾞﾎﾞｰﾅｽ開始時に抽選)

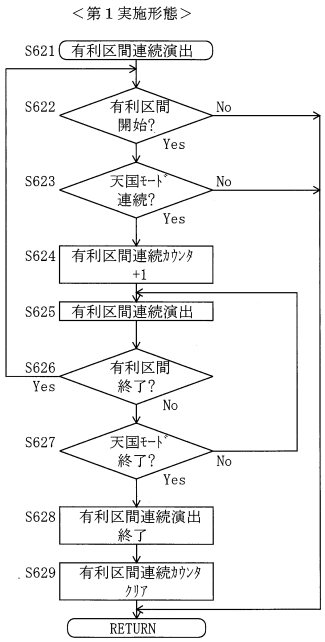
通常モードの番号及び種類		遷移確率（置数／２４０）		
2	天国Ｂ準備モード (ﾙｰﾌﾟ率50%)	遷移なし	１２０	
		天国Ｂモード	１２０	
3	通常Ａモード	遷移なし	１５９	
		通常Ｂモード	５０	
		通常Ｃモード	１０	
		天国Ａモード	２０	
		天国Ｃモード	1	*
4	通常Ｂモード	遷移なし	１１８	
		通常Ｃモード	３５	
		天国Ａモード	８５	
		天国Ｃモード	２	*
5	通常Ｃモード	遷移なし	８７	
		天国Ａモード	１５０	
		天国Ｃモード	３	*
6	天国Ａモード (ﾙｰﾌﾟ率60%)	遷移なし	１４４	
		通常Ａモード	４８	
		通常Ｂモード	４８	
7	天国Ｂモード (ﾙｰﾌﾟ率90%)	遷移なし	２１６	
		天国Ｂ引戻しモード	２４	
8	天国Ｃモード	遷移なし	２４０	
9	天国Ｂ引戻しモード (引戻し率20%)	通常Ａモード	１７０	
		通常Ｂモード	２２	
		天国Ｂモード	４８	

*差数残1000未満のときは天国Ａモードに書換え

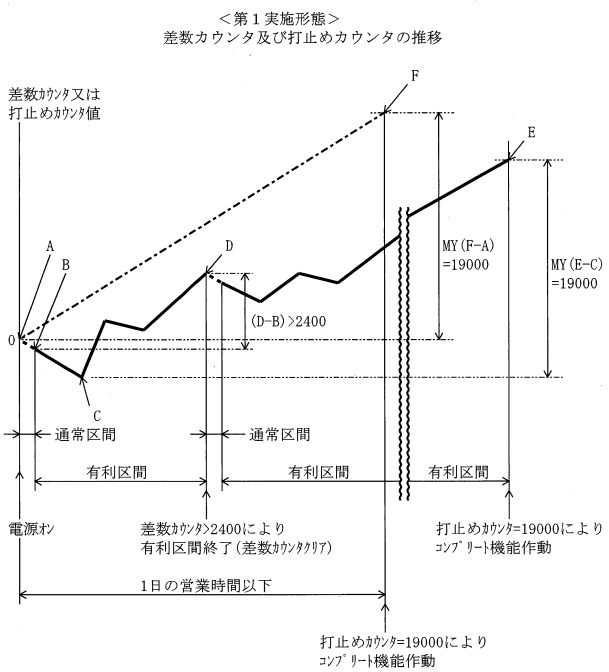
【図３２】



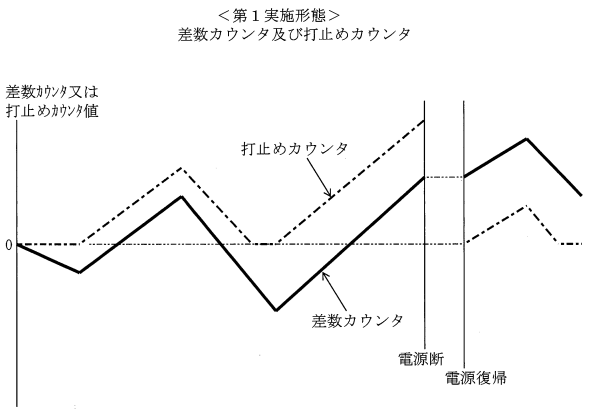
【図３３】



【図３４】

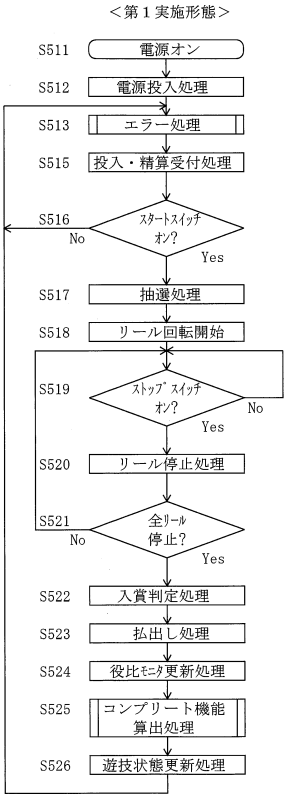


【図３５】

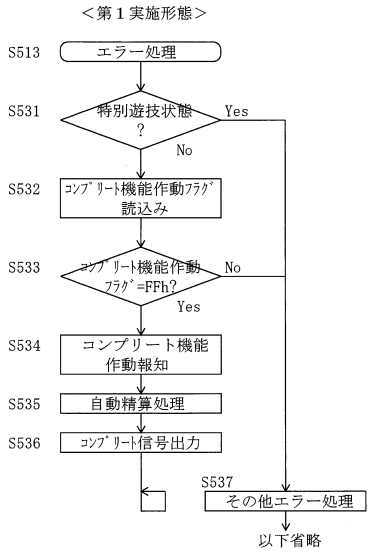


	電源ｵﾝ/ｵﾌ(RWMｸﾘｱなし)	電源ｵﾝ/ｵﾌ(RWMｸﾘｱあり)	その他
差数ｶｳﾝﾀ	保持	クリア	2400超(有利区間終了)でｸﾘｱ
打止めｶｳﾝﾀ	クリア	クリア	
ｺﾝﾌﾟﾘｰﾄ機能作動ﾌﾗｸﾞ	保持	クリア	
ｺﾝﾌﾟﾘｰﾄ機能仮ﾌﾗｸﾞ	保持	クリア	ｺﾝﾌﾟﾘｰﾄ機能作動ﾌﾗｸﾞｵﾝでｸﾘｱ

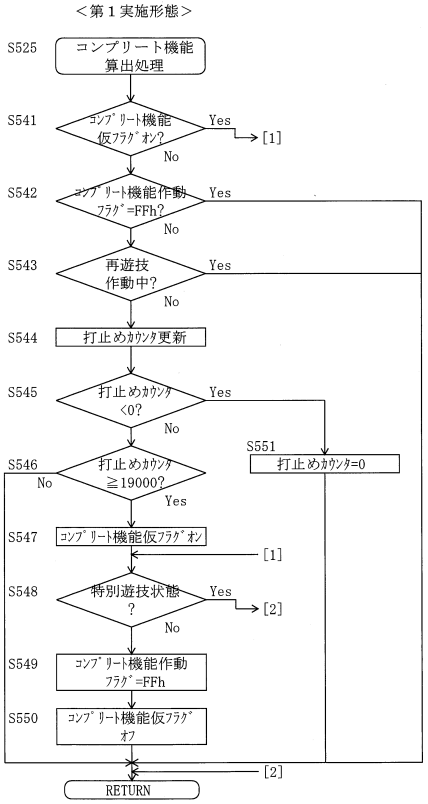
【図３６】



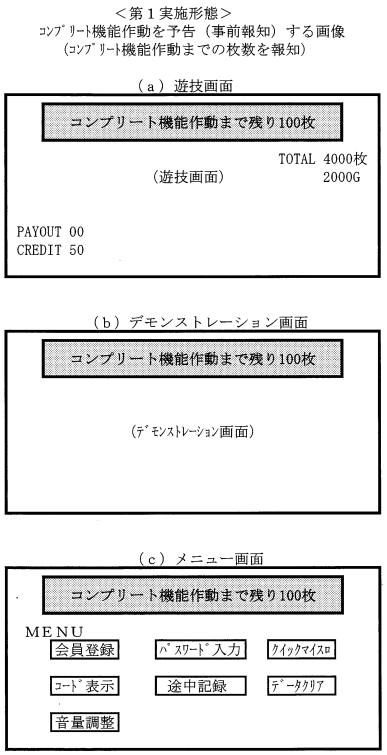
【図３７】



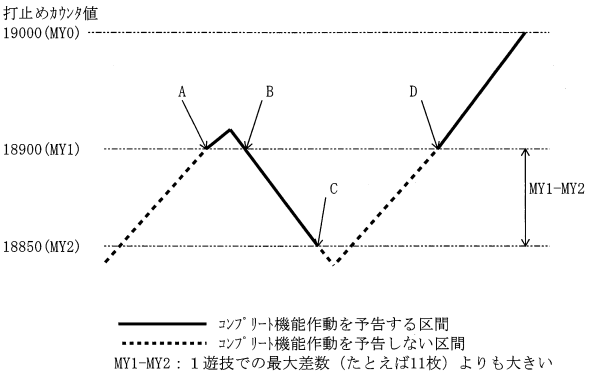
【図３８】



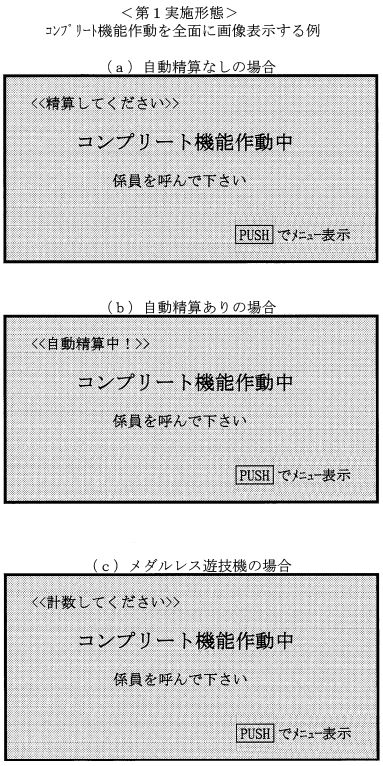
【図３９】



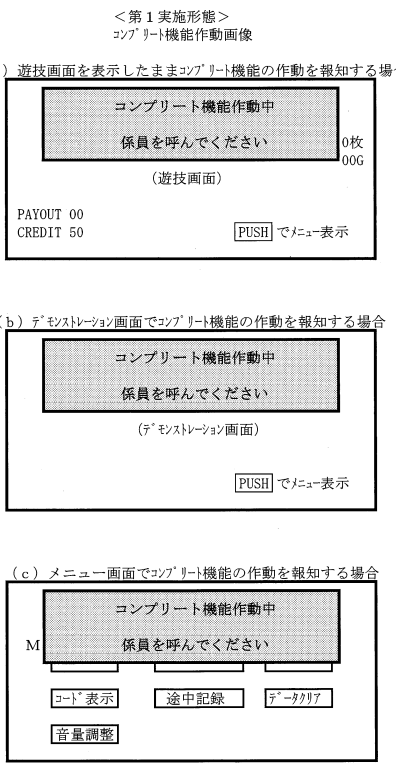
【図４０】



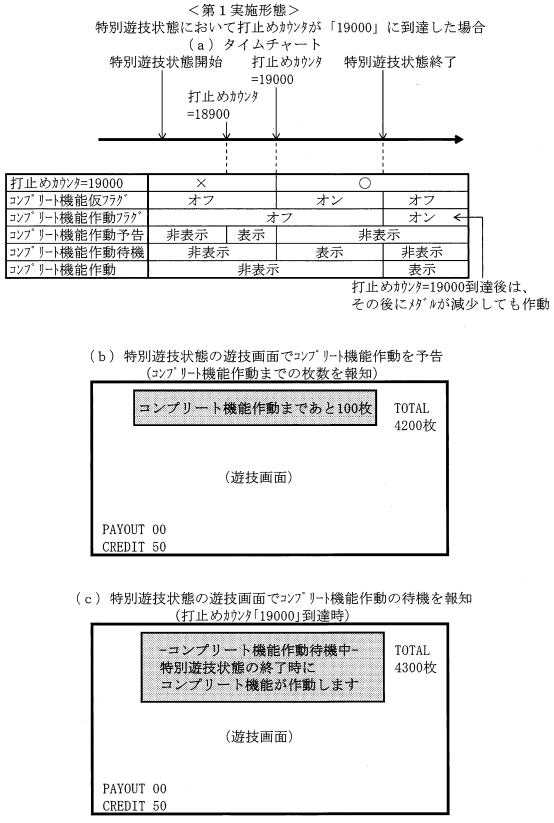
【図４１】



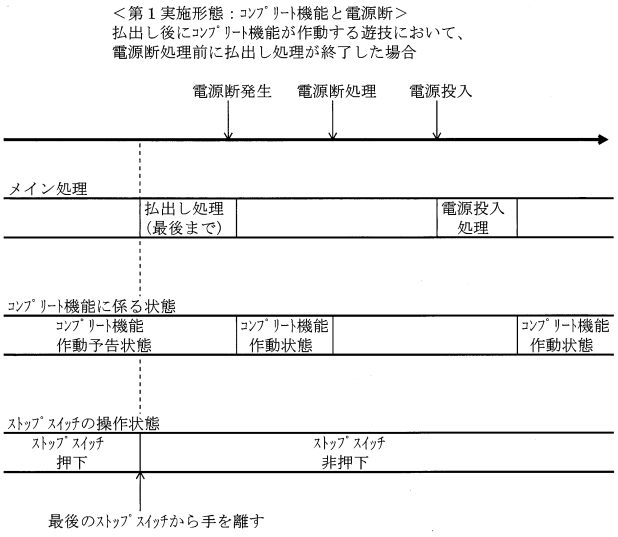
【図４２】



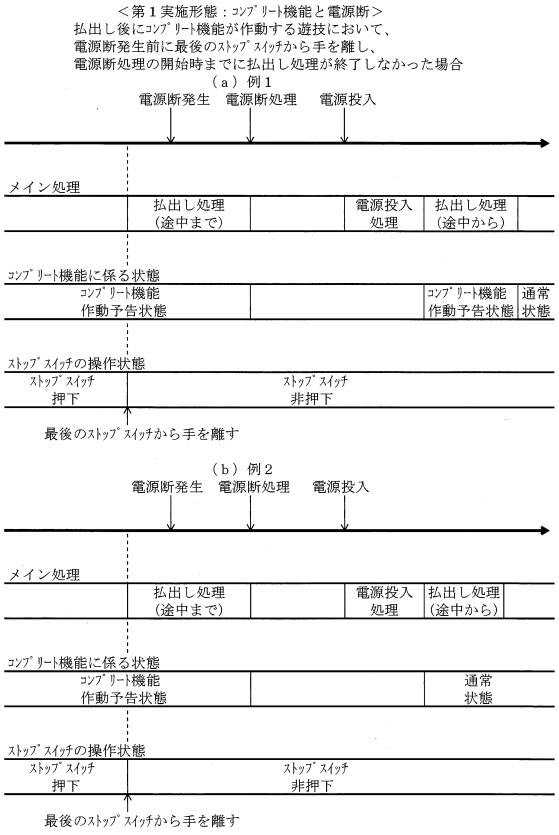
【図４３】



【図４４】



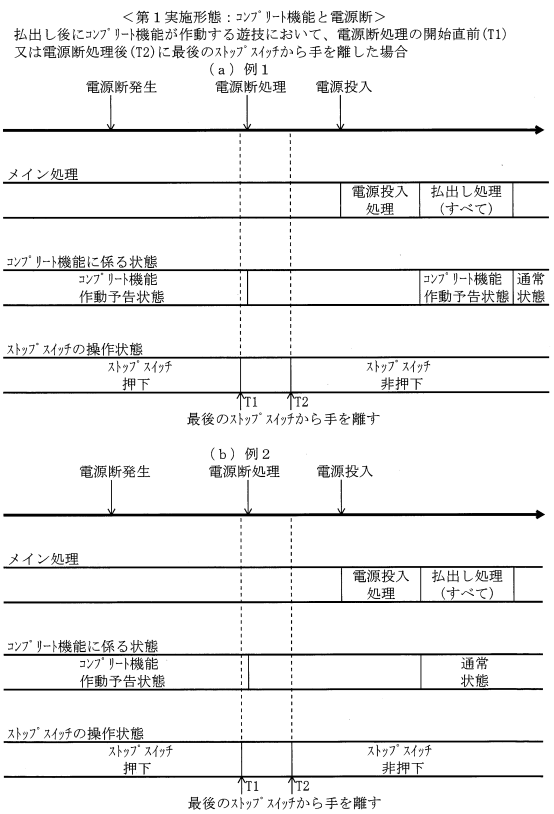
【図４５】



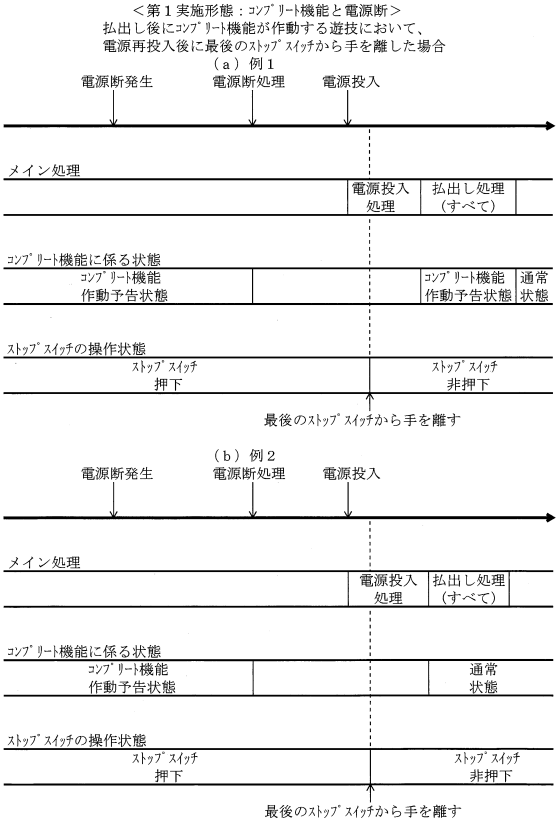
【図４６】



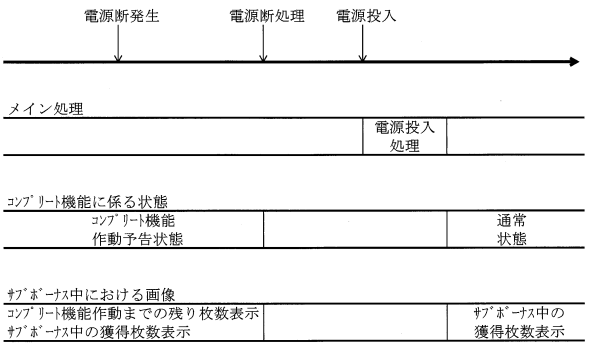
【図４７】



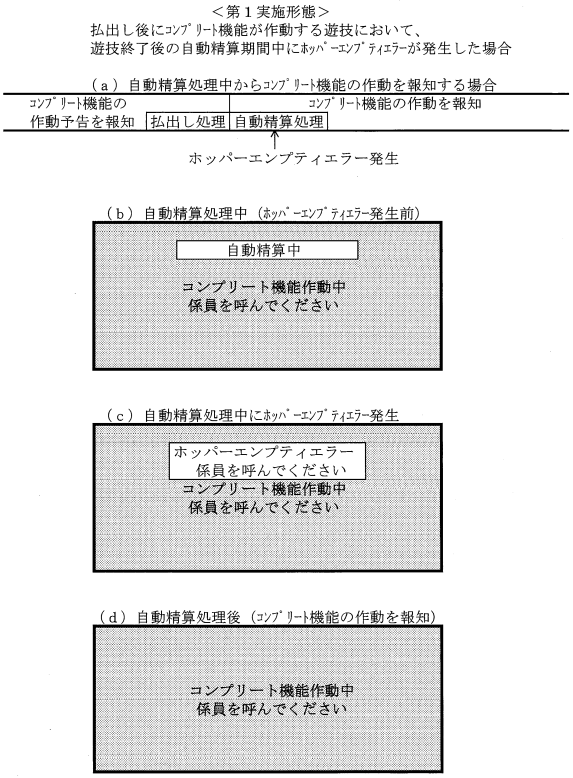
【図４８】



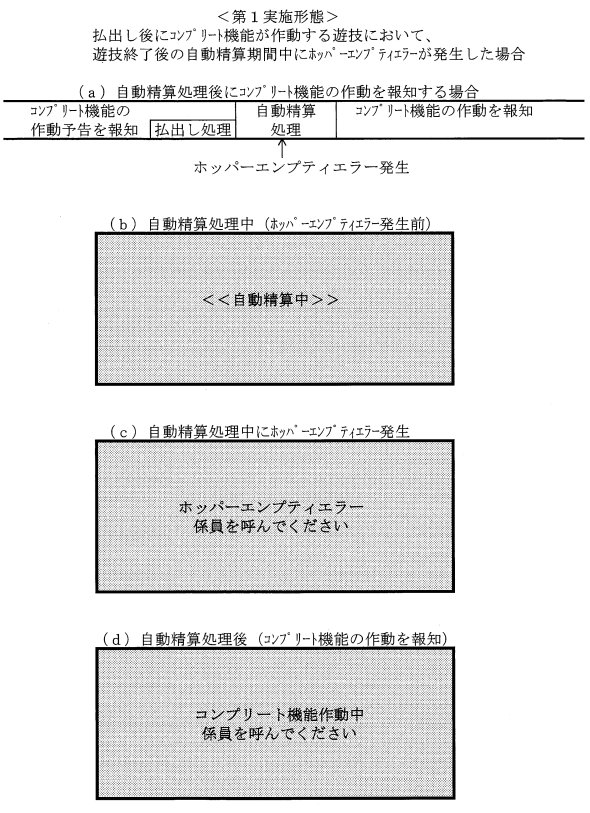
【図４９】



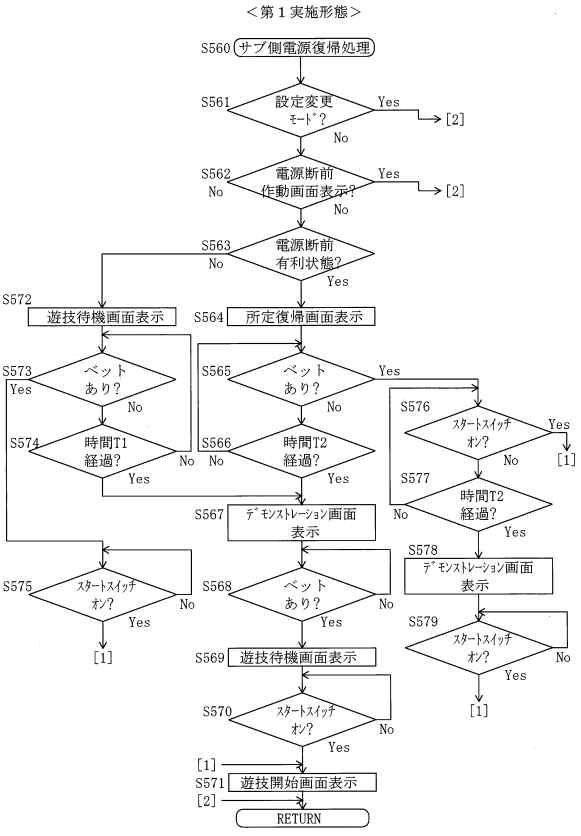
【図５０】



【図５１】



【図５２】



【図５３】

＜第２実施形態＞

1ﾁｯﾌﾟﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｾｯｻ

メインＣＰＵ５５

内蔵メモリー		
(内蔵)ＲＯＭ54	使用領域	制御領域 ｱﾄﾞﾚｽ0000H～11FFH
		データ領域 ｱﾄﾞﾚｽ1200H～1FFFH
	使用領域外	制御領域 ｱﾄﾞﾚｽ2000H～22FFH
		データ領域 ｱﾄﾞﾚｽ2300H～
	その他(プログラム管理エリア等)	
(内蔵)ＲＷＭ53	使用領域	作業領域 ｱﾄﾞﾚｽF000H～F1CFH
		スタック領域 ｱﾄﾞﾚｽF1D0H～F1FFH
	未使用領域 ｱﾄﾞﾚｽF200H～F20FH	
	使用領域外	作業領域 ｱﾄﾞﾚｽF210H～F3E7H
		スタック領域 ｱﾄﾞﾚｽF3E8H～F3FFH
その他	内蔵レジスタエリア 未使用領域 等	

【図５４】

＜第２実施形態；ＲＷＭ５３の使用領域＞

アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称
Ｆ０００	_NB_RANK	1	設定値データ：0～5(D)
Ｆ００１	_NB_RANK_DSP	1	設定値表示データ：1～6(D)
Ｆ０１０	_NB_CREDIT	1	ｸﾚｼﾞｯﾄ数ﾃﾞｰﾀ(ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76に表示するﾃﾞｰﾀ)
Ｆ０１１	_NB_PAYOUT	1	獲得数ﾃﾞｰﾀ(獲得数表示LED78に表示するﾃﾞｰﾀ)
Ｆ０３０	_FL_ACTION	1	作動状態フラグ Ｄ０ リプレイ Ｄ１ 未使用 Ｄ２ ＩＢＢ Ｄ３ ＲＢ Ｄ４ 未使用 Ｄ５ 未使用 Ｄ６ 未使用 Ｄ７ 未使用 遊技開始ｾｯﾄ処理で更新。 D0は、遊技終了ﾁｪｯｸ処理でｸﾘｱ。
Ｆ０４０	_NB_PAY_MEDAL	1	払出し数データ：0～15(D)
Ｆ０４１	_BF_PAY_MEDAL	1	払出し数データバッファ：0～15(D)
Ｆ０４２	_NB_REP_MEDAL	1	自動ベット数データ：2又は3(D)
Ｆ０４３	_NB_PLAY_MEDAL	1	ベット数データ：0～3(D)
Ｆ０４４		1	状態表示ＬＥＤ点灯データ Ｄ０ 遊技開始表示LED79d Ｄ１ 投入表示LED79e Ｄ２ ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f Ｄ３ 未使用 Ｄ４ 未使用 Ｄ５ 未使用 Ｄ６ 未使用 Ｄ７ 未使用 1:点灯 0:消灯
Ｆ０５１	_CT_LED_DSP1	1	ＬＥＤ表示カウンタ１ 範囲：00010000～00000001
Ｆ０５２	_FL_LED_DSP	1	ＬＥＤ表示要求フラグ 通常中 00001111(B) 設定変更中 00010000(B) 設定確認中 00010000(B)
Ｆ０６１	_NB_ADV_KND	1	有利区間種別フラグ 通常区間 00000000(B) 有利区間 00000001(B)
Ｆ０６２	_FL_ADV_LED	1	有利区間表示ＬＥＤフラグ 消灯 00000000(B) 点灯 00000001(B)
Ｆ０６３	_CT_ADV_CLR	2	有利区間クリアカウンタ 初期値：1500(D)
Ｆ０６５	_SC_24HGAME	2	差数カウンタ(MYｶｳﾝﾀ)：0～2414(D)
Ｆ０６７	_FL_AT_KND	1	ＡＴフラグ ＡＴ中 00000001(B) 非ＡＴ中 00000000(B)
Ｆ０６８	_CT_ART	2	ＡＴ遊技回数カウンタ
Ｆ１Ｄ０		４８	スタック領域

【図５５】

＜第２実施形態；ＲＷＭ５３の使用領域外（１）＞

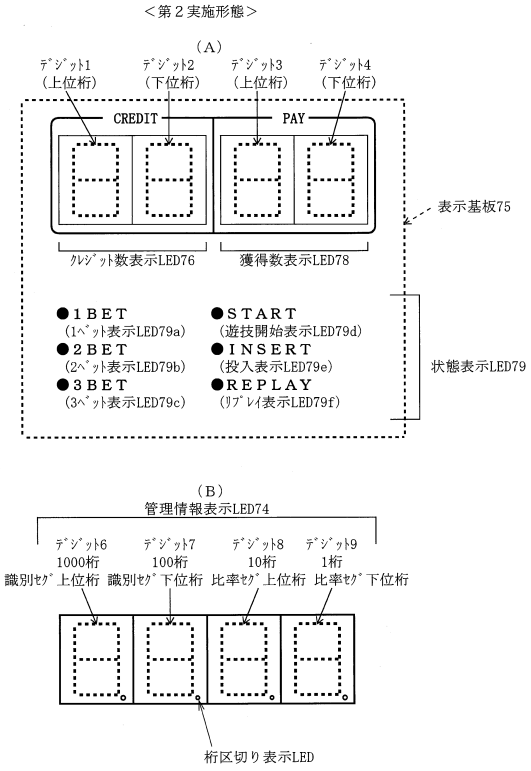
アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称
Ｆ２１０	_SC_4HGAME	2	４００ゲームカウンタ
Ｆ２１２	_SN_RING_NO	1	リングバッファ番号
Ｆ２１３	_SB_ALL_PAY0	2	総払出しリングバッファ０
Ｆ２１５	_SB_ALL_PAY1	2	総払出しリングバッファ１
Ｆ２１７	_SB_ALL_PAY2	2	総払出しリングバッファ２
Ｆ２１９	_SB_ALL_PAY3	2	総払出しリングバッファ３
Ｆ２１Ｂ	_SB_ALL_PAY4	2	総払出しリングバッファ４
Ｆ２１Ｄ	_SB_ALL_PAY5	2	総払出しリングバッファ５
Ｆ２１Ｆ	_SB_ALL_PAY6	2	総払出しリングバッファ６
Ｆ２２１	_SB_ALL_PAY7	2	総払出しリングバッファ７
Ｆ２２３	_SB_ALL_PAY8	2	総払出しリングバッファ８
Ｆ２２５	_SB_ALL_PAY9	2	総払出しリングバッファ９
Ｆ２２７	_SB_ALL_PAY10	2	総払出しリングバッファ１０
Ｆ２２９	_SB_ALL_PAY11	2	総払出しリングバッファ１１
Ｆ２２Ｂ	_SB_ALL_PAY12	2	総払出しリングバッファ１２
Ｆ２２Ｄ	_SB_ALL_PAY13	2	総払出しリングバッファ１３
Ｆ２２Ｆ	_SB_ALL_PAY14	2	総払出しリングバッファ１４
Ｆ２３１	_SB_6Y_PAY0	2	連続役物払出しリングバッファ０
Ｆ２３３	_SB_6Y_PAY1	2	連続役物払出しリングバッファ１
Ｆ２３５	_SB_6Y_PAY2	2	連続役物払出しリングバッファ２
Ｆ２３７	_SB_6Y_PAY3	2	連続役物払出しリングバッファ３
Ｆ２３９	_SB_6Y_PAY4	2	連続役物払出しリングバッファ４
Ｆ２３Ｂ	_SB_6Y_PAY5	2	連続役物払出しリングバッファ５
Ｆ２３Ｄ	_SB_6Y_PAY6	2	連続役物払出しリングバッファ６
Ｆ２３Ｆ	_SB_6Y_PAY7	2	連続役物払出しリングバッファ７
Ｆ２４１	_SB_6Y_PAY8	2	連続役物払出しリングバッファ８
Ｆ２４３	_SB_6Y_PAY9	2	連続役物払出しリングバッファ９
Ｆ２４５	_SB_6Y_PAY10	2	連続役物払出しリングバッファ１０
Ｆ２４７	_SB_6Y_PAY11	2	連続役物払出しリングバッファ１１
Ｆ２４９	_SB_6Y_PAY12	2	連続役物払出しリングバッファ１２
Ｆ２４Ｂ	_SB_6Y_PAY13	2	連続役物払出しリングバッファ１３
Ｆ２４Ｄ	_SB_6Y_PAY14	2	連続役物払出しリングバッファ１４
Ｆ２４Ｆ	_SB_7Y_PAY0	2	役物払出しリングバッファ０
Ｆ２５１	_SB_7Y_PAY1	2	役物払出しリングバッファ１
Ｆ２５３	_SB_7Y_PAY2	2	役物払出しリングバッファ２
Ｆ２５５	_SB_7Y_PAY3	2	役物払出しリングバッファ３
Ｆ２５７	_SB_7Y_PAY4	2	役物払出しリングバッファ４
Ｆ２５９	_SB_7Y_PAY5	2	役物払出しリングバッファ５
Ｆ２５Ｂ	_SB_7Y_PAY6	2	役物払出しリングバッファ６
Ｆ２５Ｄ	_SB_7Y_PAY7	2	役物払出しリングバッファ７
Ｆ２５Ｆ	_SB_7Y_PAY8	2	役物払出しリングバッファ８
Ｆ２６１	_SB_7Y_PAY9	2	役物払出しリングバッファ９
Ｆ２６３	_SB_7Y_PAY10	2	役物払出しリングバッファ１０
Ｆ２６５	_SB_7Y_PAY11	2	役物払出しリングバッファ１１
Ｆ２６７	_SB_7Y_PAY12	2	役物払出しリングバッファ１２
Ｆ２６９	_SB_7Y_PAY13	2	役物払出しリングバッファ１３
Ｆ２６Ｂ	_SB_7Y_PAY14	2	役物払出しリングバッファ１４

【図５６】

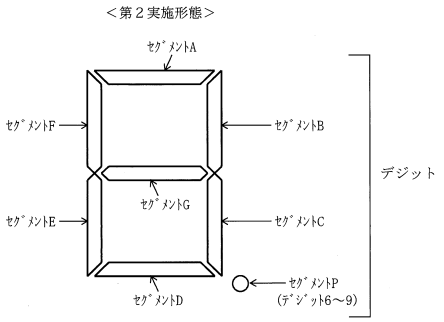
＜第２実施形態；ＲＷＭ５３の使用領域外（２）＞

アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称
Ｆ２６Ｄ	_SC_ALL_GAME	3	総遊技回数カウンタ
Ｆ２７０	_SC_7P_PAY	3	指示込役物カウンタ
Ｆ２７３	_SC_ALLR_PAY	3	総払出し(６０００回)カウンタ
Ｆ２７６	_SC_6Y_PAY	3	連続役物払出し(６０００回)カウンタ
Ｆ２７９	_SC_7Y_PAY	3	役物払出し(６０００回)カウンタ
Ｆ２７Ｃ	_SC_ALL_PAY	3	総払出し(累計)カウンタ
Ｆ２７Ｆ	_SC_6A_PAY	3	連続役物払出し(累計)カウンタ
Ｆ２８２	_SC_7A_PAY	3	役物払出し(累計)カウンタ
Ｆ２８５	_SC_5H_GAME	3	役物等状態カウンタ
Ｆ２８８	_SN_7P_DSP	1	指示込役物比率データ
Ｆ２８９	_SN_6Y_DSP	1	連続役物比率(６０００回)データ
Ｆ２８Ａ	_SN_7Y_DSP	1	役物比率(６０００回)データ
Ｆ２８Ｂ	_SN_6A_DSP	1	連続役物比率(累計)データ
Ｆ２８Ｃ	_SN_7A_DSP	1	役物比率(累計)データ
Ｆ２８Ｄ	_SN_5H_GAME	1	役物等状態比率データ
Ｆ２８Ｅ	_SB_CAL_RESULT	1	計算結果バッファ
Ｆ２８Ｆ	_SF_LIMIT_CNT	1	カウント上限フラグ D2～D7:未使用 D1 払出し枚数上限ﾌﾗｸﾞ D0 遊技回数上限ﾌﾗｸﾞ
Ｆ２９０	_SB_LIMIT_PAY	1	払出し枚数上限バッファ
Ｆ２９１	_SF_LED_FLASH	1	点滅要求フラグ D7 175000回点滅ﾌﾗｸﾞ D6 6000回点滅ﾌﾗｸﾞ D5 役物等状態比率点滅ﾌﾗｸﾞ D4 役物比率(累計)点滅ﾌﾗｸﾞ D3 連続役物比率(累計)点滅ﾌﾗｸﾞ D2 役物比率(6000回)点滅ﾌﾗｸﾞ D1 連続役物比率(6000回)点滅ﾌﾗｸﾞ D0 指示込役物比率点滅ﾌﾗｸﾞ
Ｆ２９２	_SN_DSP_NO	1	比率表示番号
Ｆ２９３	_SF_CHG_FLASH	1	点滅切替えフラグ　0:点灯　1:消灯
Ｆ２９４	_ST2_CHG_DSP	2	表示切替え時間(2144(4791.84ms))
Ｆ２９６	_ST1_CHG_FLASH	1	点滅切替え時間(134(299.49ms))
Ｆ２９７	_SC_LED_DSP2	1	ＬＥＤ表示カウンタ２
Ｆ２Ａ０	_SW_SUM_CHK	1	ＲＷＭチェックサムデータ
Ｆ２Ａ１	_SF_POWER_OFF	1	電源断処理済みフラグ　55H:正常 55H以外:異常
Ｆ２Ａ２	_SW_POWER_ON	1	電源断復帰データ　55H:正常　00H:異常
Ｆ２Ａ３	_SB_STACK2	2	スタックポインター時保存バッファ２
Ｆ３Ｅ８		２４	スタック領域

【図５７】



【図５８】



	ｾｸﾞﾒﾝﾄA	ｾｸﾞﾒﾝﾄB	ｾｸﾞﾒﾝﾄC	ｾｸﾞﾒﾝﾄD	ｾｸﾞﾒﾝﾄE	ｾｸﾞﾒﾝﾄF	ｾｸﾞﾒﾝﾄG	ｾｸﾞﾒﾝﾄP
ﾃﾞｼﾞｯﾄ1	クレジット数表示LED76（上位桁）							遊技開始表示LED79d
ﾃﾞｼﾞｯﾄ2	クレジット数表示LED76（下位桁）							投入表示LED79e
ﾃﾞｼﾞｯﾄ3	獲得数表示LED78（上位桁）							ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f
ﾃﾞｼﾞｯﾄ4	獲得数表示LED78（下位桁）							有利区間表示LED77
ﾃﾞｼﾞｯﾄ5	設定値表示LED73							－
ﾃﾞｼﾞｯﾄ6	管理情報表示LED74（識別ｾｸﾞ上位桁）							未使用
ﾃﾞｼﾞｯﾄ7	管理情報表示LED74（識別ｾｸﾞ下位桁）							桁区切り表示LED
ﾃﾞｼﾞｯﾄ8	管理情報表示LED74（比率ｾｸﾞ上位桁）							未使用
ﾃﾞｼﾞｯﾄ9	管理情報表示LED74（比率ｾｸﾞ下位桁）							未使用

セグメントデータ（１バイト（８ビット）データ）

ｾｸﾞﾒﾝﾄP	ｾｸﾞﾒﾝﾄG	ｾｸﾞﾒﾝﾄF	ｾｸﾞﾒﾝﾄE	ｾｸﾞﾒﾝﾄD	ｾｸﾞﾒﾝﾄC	ｾｸﾞﾒﾝﾄB	ｾｸﾞﾒﾝﾄA

【図５９】

＜第２実施形態＞
（デジットポート２個、セグメントポート２個）

出力ポート	ビット	信号
出力ポート２（使用領域）	Ｄ０	１ベット表示信号
	Ｄ１	２ベット表示信号
	Ｄ２	３ベット表示信号
	Ｄ３	未使用
	Ｄ４	未使用
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	データストローブ信号
出力ポート３（使用領域）	Ｄ０	デジット１信号
	Ｄ１	デジット２信号
	Ｄ２	デジット３信号
	Ｄ３	デジット４信号
	Ｄ４	デジット５信号
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート４（使用領域）ﾃﾞｼﾞｯﾄ1～5用ｾｸﾞﾒﾝﾄ信号	Ｄ０	セグメント１Ａ信号
	Ｄ１	セグメント１Ｂ信号
	Ｄ２	セグメント１Ｃ信号
	Ｄ３	セグメント１Ｄ信号
	Ｄ４	セグメント１Ｅ信号
	Ｄ５	セグメント１Ｆ信号
	Ｄ６	セグメント１Ｇ信号
	Ｄ７	セグメント１Ｐ信号
出力ポート５（使用領域）	Ｄ０	外部信号１（設定変更中信号）
	Ｄ１	外部信号２（設定確認中信号）
	Ｄ２	外部信号３（不正検知信号１）
	Ｄ３	外部信号４（不正検知信号２）
	Ｄ４	外部信号５（不正検知信号３）
	Ｄ５	外部信号６（セキュリティ信号）
	Ｄ６	メダル投入信号
	Ｄ７	メダル払出し信号
出力ポート６（使用領域外）	Ｄ０	デジット６信号
	Ｄ１	デジット７信号
	Ｄ２	デジット８信号
	Ｄ３	デジット９信号
	Ｄ４	未使用
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート７（使用領域外）ﾃﾞｼﾞｯﾄ6～9用ｾｸﾞﾒﾝﾄ信号	Ｄ０	セグメント２Ａ信号
	Ｄ１	セグメント２Ｂ信号
	Ｄ２	セグメント２Ｃ信号
	Ｄ３	セグメント２Ｄ信号
	Ｄ４	セグメント２Ｅ信号
	Ｄ５	セグメント２Ｆ信号
	Ｄ６	セグメント２Ｇ信号
	Ｄ７	セグメント２Ｐ信号

【図６０】

＜第２実施形態＞

ｾｸﾞﾒﾝﾄ / ﾃﾞｼﾞｯﾄ	セグメント１ ｾｸﾞﾒﾝﾄ1A～1G	セグメント１ ｾｸﾞﾒﾝﾄ1P	セグメント２ ｾｸﾞﾒﾝﾄ2A～2G	セグメント２ ｾｸﾞﾒﾝﾄ2P
ﾃﾞｼﾞｯﾄ1	ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76（上位桁）	遊技開始表示LED79d		
ﾃﾞｼﾞｯﾄ2	ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76（下位桁）	投入表示LED79e		
ﾃﾞｼﾞｯﾄ3	獲得数表示LED78（上位桁）	ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f		
ﾃﾞｼﾞｯﾄ4	獲得数表示LED78（下位桁）	有利区間表示LED77		
ﾃﾞｼﾞｯﾄ5	設定値表示LED73	－		
ﾃﾞｼﾞｯﾄ6			管理情報表示LED74（識別ｾｸﾞ上位桁）	－
ﾃﾞｼﾞｯﾄ7			管理情報表示LED74（識別ｾｸﾞ下位桁）	桁区切り表示LED
ﾃﾞｼﾞｯﾄ8			管理情報表示LED74（比率ｾｸﾞ上位桁）	－
ﾃﾞｼﾞｯﾄ9			管理情報表示LED74（比率ｾｸﾞ下位桁）	－

【図６１】

＜第２実施形態＞

（Ａ）使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１

割込み	使用領域 LED表示ｶｳﾝﾀ1 (_CT_LED_DSP1)	出力ポート３（使用領域）		
		セグメント１Ａ～１Ｇ		セグメント１Ｐ
5	00000001	Ｄ０	デジット１信号(ｸﾚｼﾞｯﾄ上位)	遊技開始表示
4	00000010	Ｄ１	デジット２信号(ｸﾚｼﾞｯﾄ下位)	投入表示
3	00000100	Ｄ２	デジット３信号(獲得上位)	リプレイ表示
2	00001000	Ｄ３	デジット４信号(獲得下位)	有利区間表示
1	00010000	Ｄ４	デジット５信号(設定値)	－

（Ｂ）使用領域外のＬＥＤ表示カウンタ２

割込み	使用領域外 LED表示ｶｳﾝﾀ2 (_SC_LED_DSP2)	出力ポート６（使用領域外）		
		セグメント２Ａ～２Ｇ		セグメント２Ｐ
4	00000001	Ｄ０	デジット６信号(識別上位)	－
3	00000010	Ｄ１	デジット７信号(識別下位)	桁区切り表示
2	00000100	Ｄ２	デジット８信号(比率上位)	－
1	00001000	Ｄ３	デジット９信号(比率下位)	－

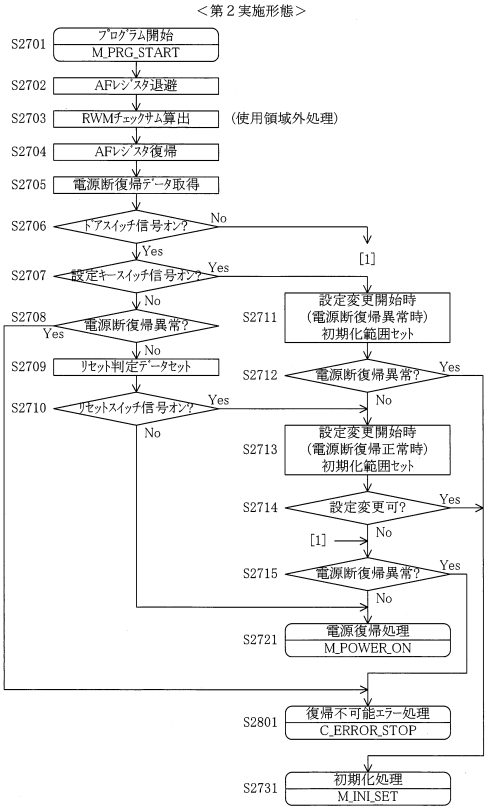
（Ｃ）ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP）

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
未使用	未使用	未使用	ﾃﾞｼﾞｯﾄ5	ﾃﾞｼﾞｯﾄ4	ﾃﾞｼﾞｯﾄ3	ﾃﾞｼﾞｯﾄ2	ﾃﾞｼﾞｯﾄ1

通常中：00001111(B)
設定変更中：00010000(B)
設定確認中：00010000(B)

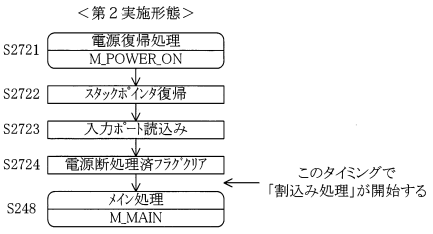
【図６２】

＜第２実施形態＞



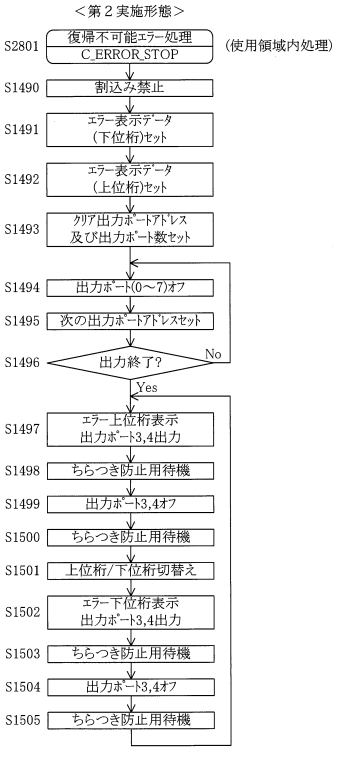
【図６３】

＜第２実施形態＞

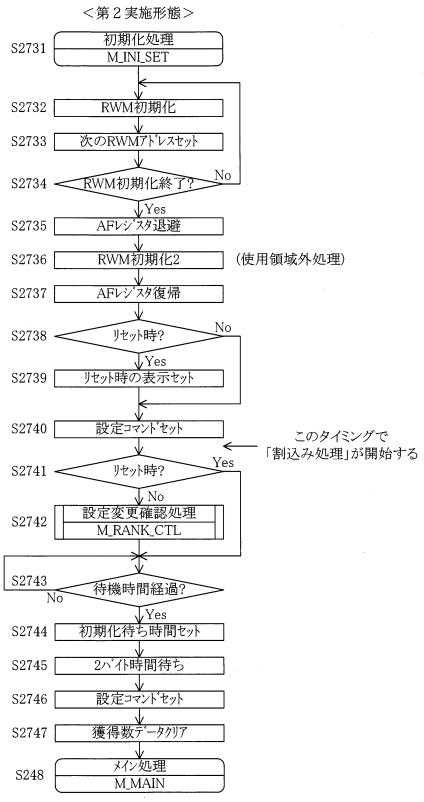


【図６４】

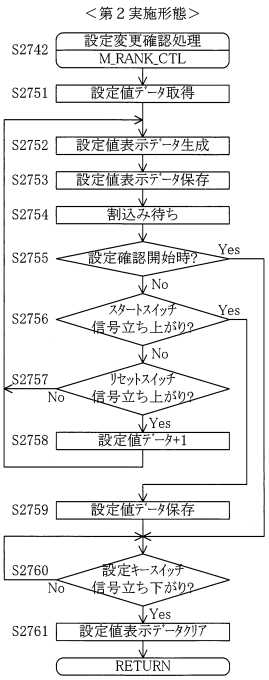
＜第２実施形態＞



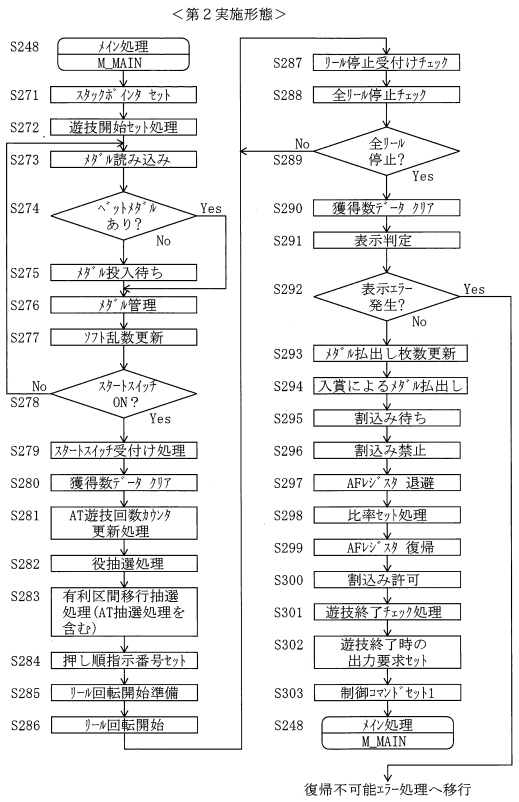
【図６５】



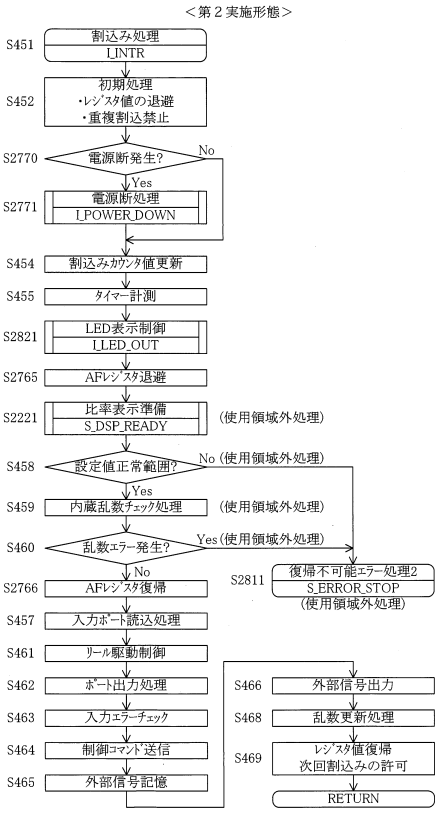
【図６６】



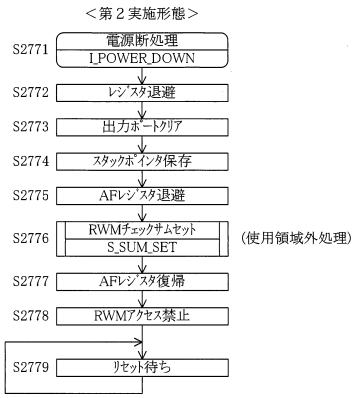
【図６７】



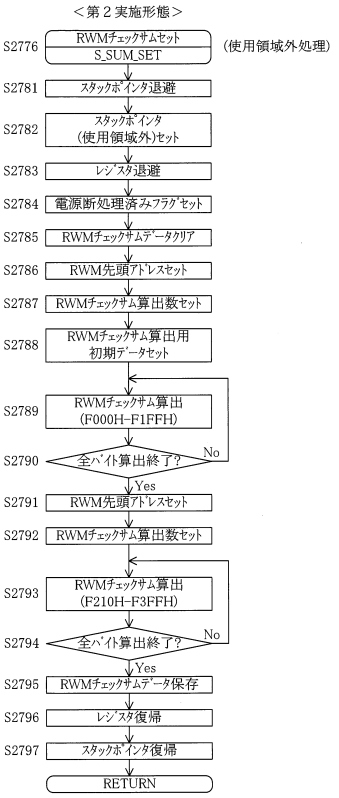
【図６８】



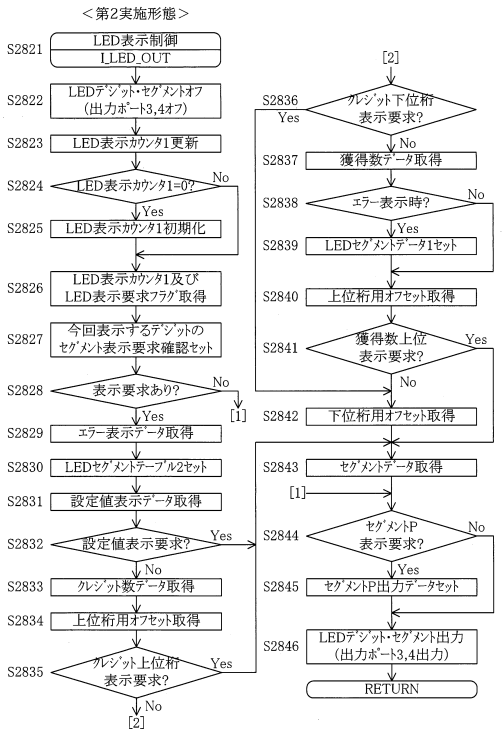
【図６９】



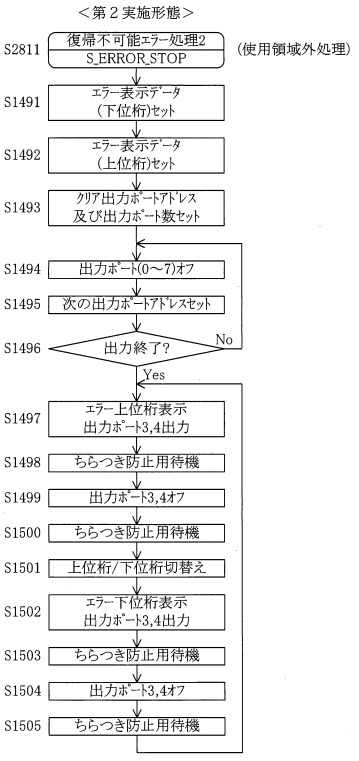
【図７０】



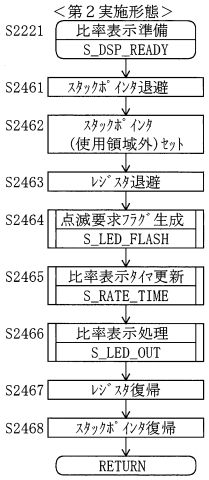
【図７１】



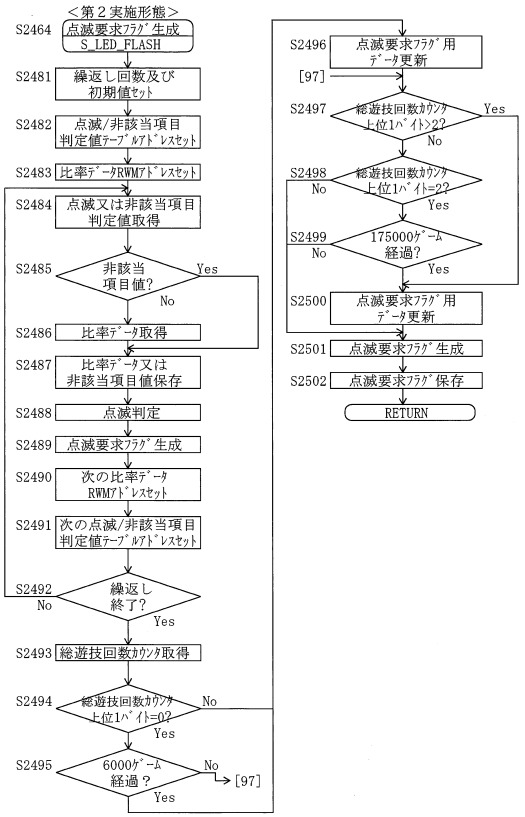
【図７２】



【図７３】



【図７４】



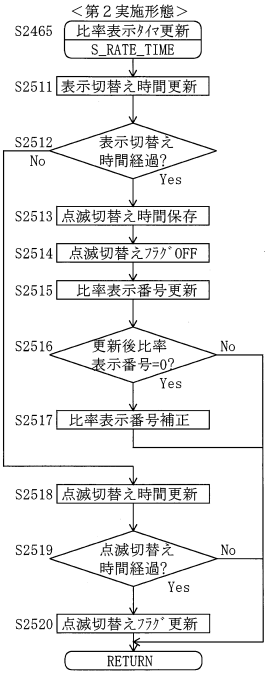
【図７５】

＜第２実施形態＞

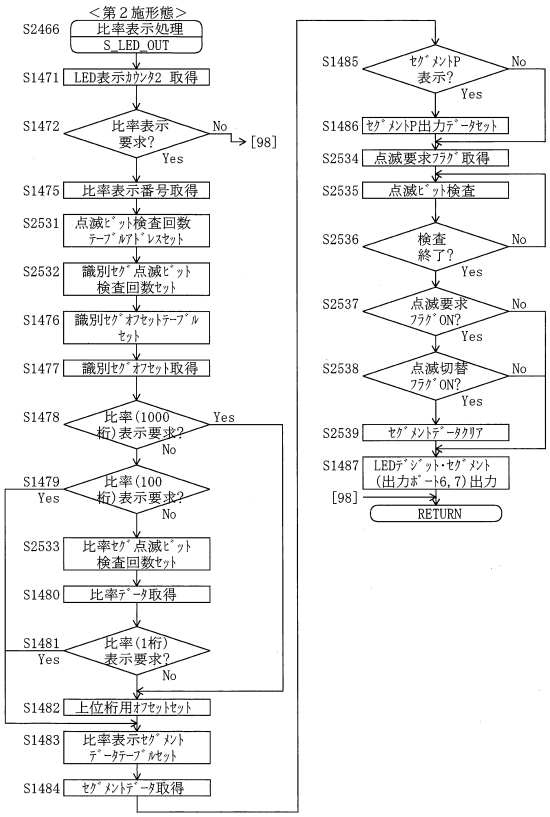
点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH）

２５００（Ｈ）　ＤＥＦＢ　５０（Ｈ）　；役物等状態比率
２５０１（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７０（Ｈ）　；役物比率（累計）
２５０２（Ｈ）　ＤＥＦＢ　６０（Ｈ）　；連続役物比率（累計）
２５０３（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７０（Ｈ）　；役物比率（６０００回）
２５０４（Ｈ）　ＤＥＦＢ　６０（Ｈ）　；連続役物比率（６０００回）
２５０５（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７０（Ｈ）　；指示込役物比率

【図７６】



【図７７】



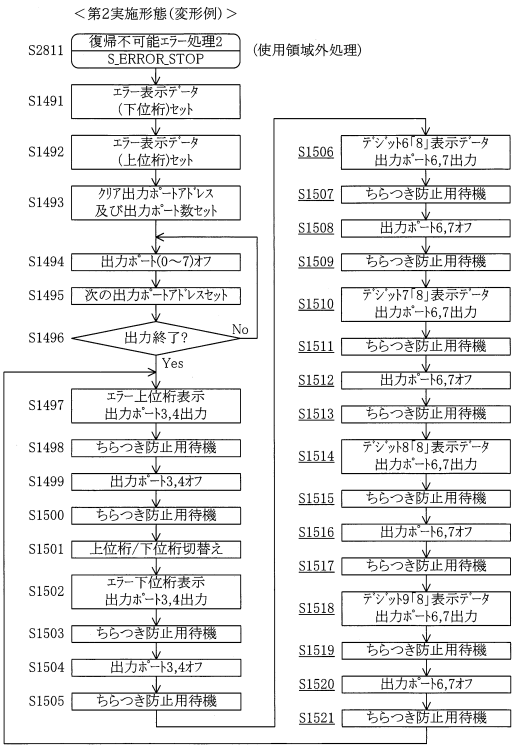
【図７８】

＜第２実施形態＞

点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK）

２５１０（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；指示込役物比率
２５１１（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７（Ｈ）　；連続役物比率（６０００回）
２５１２（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７（Ｈ）　；役物比率（６０００回）
２５１３（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；連続役物比率（累計）
２５１４（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；役物比率（累計）
２５１５（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；役物等状態比率

【図７９】



【図８０】

＜第２実施形態（変形例）＞
（デジットポート２個、セグメントポート１個）

出力ポート	ビット	信号
出力ポート２（使用領域）	Ｄ０	１ベット表示信号
	Ｄ１	２ベット表示信号
	Ｄ２	３ベット表示信号
	Ｄ３	デジット１信号
	Ｄ４	デジット２信号
	Ｄ５	デジット３信号
	Ｄ６	デジット４信号
	Ｄ７	デジット５信号
出力ポート３（使用領域）（使用領域外）	Ｄ０	セグメントＡ信号
	Ｄ１	セグメントＢ信号
	Ｄ２	セグメントＣ信号
	Ｄ３	セグメントＤ信号
	Ｄ４	セグメントＥ信号
	Ｄ５	セグメントＦ信号
	Ｄ６	セグメントＧ信号
	Ｄ７	セグメントＰ信号
出力ポート４（使用領域外）	Ｄ０	デジット６信号
	Ｄ１	デジット７信号
	Ｄ２	デジット８信号
	Ｄ３	デジット９信号
	Ｄ４	未使用
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート５（使用領域）	Ｄ０	外部信号１（設定変更中信号）
	Ｄ１	外部信号２（設定確認中信号）
	Ｄ２	外部信号３（不正検知信号１）
	Ｄ３	外部信号４（不正検知信号２）
	Ｄ４	外部信号５（不正検知信号３）
	Ｄ５	外部信号６（セキュリティ信号）
	Ｄ６	メダル投入信号
	Ｄ７	メダル払出し信号

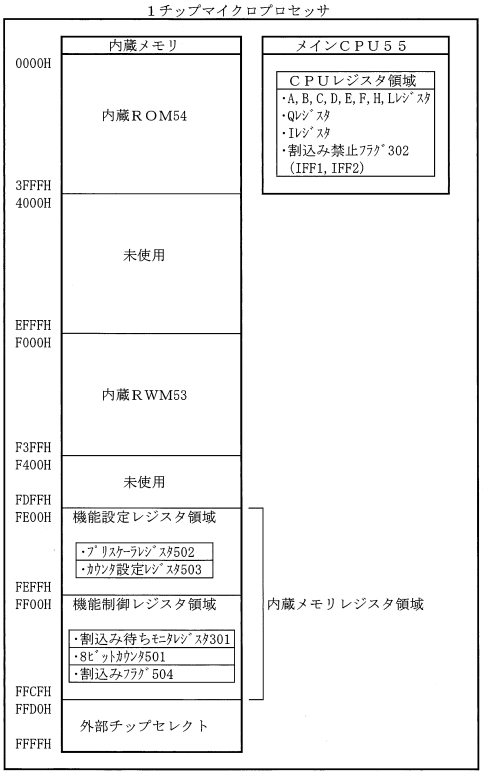
【図８１】

＜第２実施形態（変形例）＞
（ＬＥＤ表示カウンタ）

割込み	LED表示ｶｳﾝﾀ1 (CT_LED_DSP1)	出力ポート３（使用領域）			出力ポート６（使用領域外）		
		セグメント１Ａ～１Ｇ		セグメント１Ｐ	セグメント２Ａ～２Ｇ		セグメント２Ｐ
		Ｄ０			Ｄ０		
5	00000001	Ｄ０	デジット１信号(貯留上位)	遊技開始表示	Ｄ０	デジット６信号(種別上位)	－
4	00000010	Ｄ１	デジット２信号(貯留下位)	投入表示	Ｄ１	デジット７信号(種別下位)	桁区切り表示
3	00000100	Ｄ２	デジット３信号(獲得上位)	リプレイ表示	Ｄ２	デジット８信号(数値上位)	－
2	00001000	Ｄ３	デジット４信号(獲得下位)	有利区間表示	Ｄ３	デジット９信号(数値下位)	－
1	00010000	Ｄ４	デジット５信号(設定値)	－	－		－

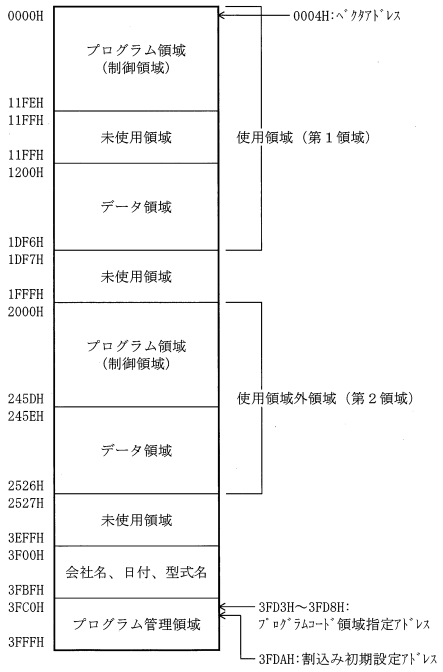
【図８２】

＜第３実施形態＞
１チップマイクロプロセッサ



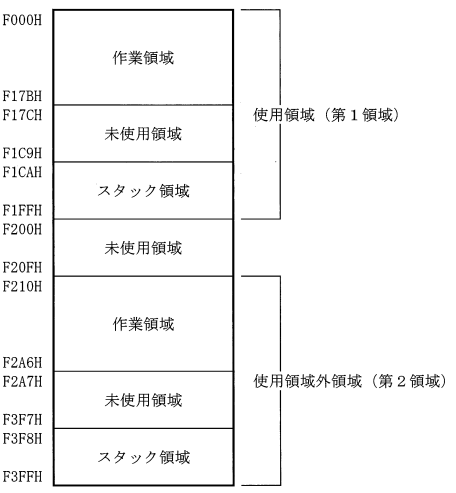
【図８３】

＜第３実施形態＞
内蔵ＲＯＭ54詳細



【図８４】

＜第３実施形態＞
内蔵ＲＷＭ53詳細



【図８５】

＜第３実施形態＞

（Ａ）割込み初期設定アドレス（3FDAH）のデータ値（１バイト）

ベクタアドレス設定値				固定値		割込み優先順位設定値	
Ａ７	Ａ６	Ａ５	Ａ４	Ａ３	Ａ２	Ａ１	Ａ０
０	０	０	０	０	０	０	１

（Ｂ）割込み優先順位と割込み優先順位設定値

割込み要因	割込み優先順位設定値			
	００Ｂ	０１Ｂ	１０Ｂ	１１Ｂ
ＩＲ０（高）	ＰＴＣ０	ＰＴＣ０	ＲＸ０	ＲＸ０
ＩＲ１	ＰＴＣ１	ＰＴＣ１	ＲＸ１	ＰＴＣ０
ＩＲ２	ＰＴＣ２	ＰＴＣ２	ＰＴＣ０	ＸＩＮＴ
ＩＲ３	ＲＸ０	ＸＩＮＴ	ＰＴＣ１	ＰＴＣ１
ＩＲ４	ＲＸ１	ＲＸ０	ＰＴＣ２	ＰＴＣ２
ＩＲ５（低）	ＸＩＮＴ	ＲＸ１	ＸＩＮＴ	ＲＸ１

本実施形態

ＰＴＣ０：タイマカウンタｃｈ０の割込み
ＰＴＣ１：タイマカウンタｃｈ１の割込み
ＰＴＣ２：タイマカウンタｃｈ２の割込み
ＲＸ０：非同期シリアル送受信ｃｈ０の受信割込み
ＲＸ１：非同期シリアル送受信ｃｈ１の受信割込み
ＸＩＮＴ：Ｐ１６／ＸＩＮＴ端子から入力する外部からの割込み

【図８６】

＜第３実施形態＞

（Ａ）ベクタアドレス値（２バイト）：下記例では「００４Ｈ」

上位バイト								下位バイト							
Ｉレジスタ値								ﾍﾞｸﾀｱﾄﾞﾚｽ設定値				自動割当て値			
A15	A14	A13	A12	A11	A10	A9	A8	A7	A6	A5	A4	A3	A2	A1	A0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0

割込み初期設定アドレスのデータ値のA7-A4ﾋﾞｯﾄ値

（Ｂ） 割込み要因と自動割当て値

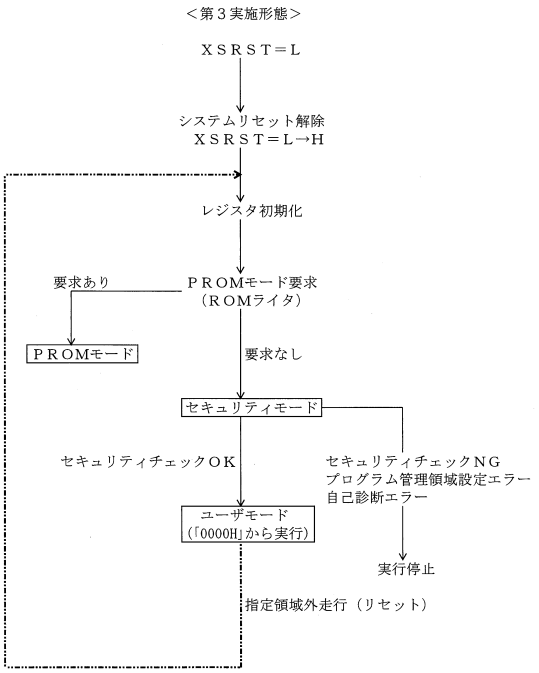
割込み要因	割込みの種類	自動割当て値（ﾍﾞｸﾀｱﾄﾞﾚｽ値のA3-A0ﾋﾞｯﾄ値）
ＩＲ０（高）	ＰＴＣ０	０００００Ｂ
ＩＲ１	ＰＴＣ１	０００１０Ｂ
ＩＲ２	ＰＴＣ２	０００１００Ｂ
ＩＲ３	ＸＩＮＴ	０００１１０Ｂ
ＩＲ４	ＲＸ０	０００１０００Ｂ
ＩＲ５（低）	ＲＸ１	０００１０１０Ｂ

本実施形態のタイマ割込み処理（I_INTR）

（Ｃ）ベクタアドレスのデータ値の例
１１３４Ｈ：タイマ割込み処理（I_INTR）のプログラムの先頭アドレス
↓
ベクタアドレス（０００４Ｈ及び０００５Ｈ）のデータ値：１１３４Ｈ

ベクタアドレス									
０００４Ｈ	0	0	1	1	0	1	0	0	←３４Ｈ
０００５Ｈ	0	0	0	1	0	0	0	1	←１１Ｈ

【図８７】



【図８８】

＜第３実施形態＞
内蔵ＲＯＭ５４の使用領域におけるプログラム領域のプログラム例

０００００Ｈ　電源投入プログラム（開始プログラム）
０００１Ｈ　ジャンプ命令（００５０Ｈにジャンプ）（３バイト）
：
０００４Ｈ　ベクタアドレス（タイマ割込み処理の開始アドレス）
：
０００８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム１
：
００１０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム２
：
００１８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム３
：
００２０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム４
：
００２８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム５
：
００３０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム６
：
００３８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム７
：
００４０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム８
：
００５０Ｈ　電源投入プログラムの続き

【図８９】

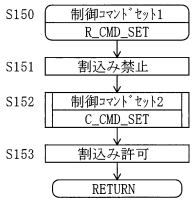
＜第３実施形態＞
内蔵ＲＯＭ５４の使用領域におけるプログラム領域のプログラム例（他の例）

０００００Ｈ　電源投入プログラム（開始プログラム）
：
０００５Ｈ　ジャンプ命令（００５０Ｈにジャンプ）（３バイト）
：
０００８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム１
：
００１０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム２
：
００１８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム３
：
００２０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム４
：
００２８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム５
：
００３０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム６
：
００３８Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム７
：
００４０Ｈ　ＲＳＴ命令で呼び出されるプログラム８
：
００５０Ｈ　電源投入プログラムの続き
：
００Ｆ４Ｈ　ベクタアドレス（タイマ割込み処理の開始アドレス）

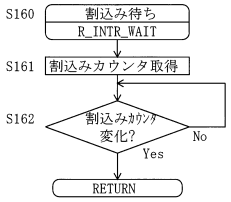
【図９０】

＜第３実施形態＞

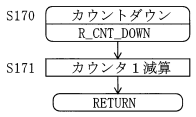
（Ａ）ＲＳＴ命令で呼び出される処理の例１



（Ｂ）ＲＳＴ命令で呼び出される処理の例２



（Ｃ）ＲＳＴ命令で呼び出される処理の例３



【図９１】

＜第３実施形態＞
プログラムコード領域指定アドレス

（Ａ）
プログラムコード領域１終了アドレス

3FD3H	プログラムコード領域１終了アドレス　下位バイト
3FD4H	プログラムコード領域１終了アドレス　上位バイト

使用領域のプログラム領域の終了アドレスが「１１ＦＥＨ」である場合、
３ＦＤ３Ｈ：ＦＥＨ（１１１１１１１０Ｂ）
３ＦＤ４Ｈ：１１Ｈ（０００１０００１Ｂ）

（Ｂ）
プログラムコード領域２開始アドレス

3FD5H	プログラムコード領域２開始アドレス　下位バイト
3FD6H	プログラムコード領域２開始アドレス　上位バイト

使用領域外領域のプログラム領域の開始アドレスが「２０００Ｈ」である場合、
３ＦＤ５Ｈ：００Ｈ（００００００００Ｂ）
３ＦＤ６Ｈ：２０Ｈ（００１００００Ｂ）

（Ｃ）
プログラムコード領域２終了アドレス

3FD7H	プログラムコード領域２終了アドレス　下位バイト
3FD8H	プログラムコード領域２終了アドレス　上位バイト

使用領域外領域のプログラム領域の終了アドレスが「２４５ＤＨ」である場合、
３ＦＤ７Ｈ：５ＤＨ（０１０１１１０１Ｂ）
３ＦＤ８Ｈ：２４Ｈ（００１００１００Ｂ）

【図９２】

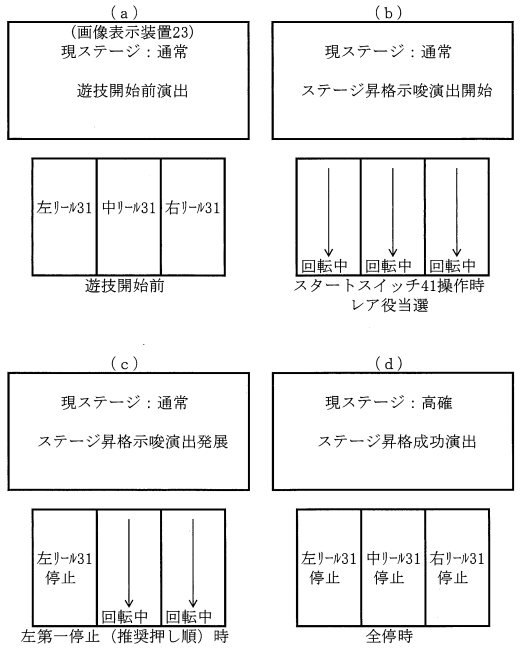
＜第４実施形態＞
（ａ）役の種類、当選確率、入賞役の内容

当選役		当選確率(ﾍﾞｯﾄ数3)	ストップスイッチの押し順					
			左第一停止(順押し)		中第一停止(変則押し)		右第一停止(変則押し)	
			左中右(押し順1)	左右中(押し順2)	中左右(押し順3)	中右左(押し順4)	右左中(押し順5)	右中左(押し順6)
偏り役	偏りﾍﾞﾙ1	1/5	1枚or2枚	1枚or2枚	7枚	1枚	1枚	1枚
	偏りﾍﾞﾙ2	1/5	1枚or2枚	1枚or2枚	1枚	7枚	1枚	1枚
	偏りﾍﾞﾙ3	1/5	1枚or2枚	1枚or2枚	1枚	1枚	7枚	1枚
	偏りﾍﾞﾙ4	1/5	1枚or2枚	1枚or2枚	1枚	1枚	1枚	7枚
	ﾚｱ役A	1/250	1枚	1枚	12枚	12枚	12枚	12枚
	ﾚｱ役B	1/250	1枚	1枚	12枚	12枚	12枚	12枚
共通ベル		1/88	6枚	6枚	6枚	6枚	6枚	6枚
スイカ		1/200	5枚or0枚	5枚or0枚	5枚or0枚	5枚or0枚	5枚or0枚	5枚or0枚
リプレイ		1/7.3	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技
非当選		1/19	0枚	0枚	0枚	0枚	0枚	0枚

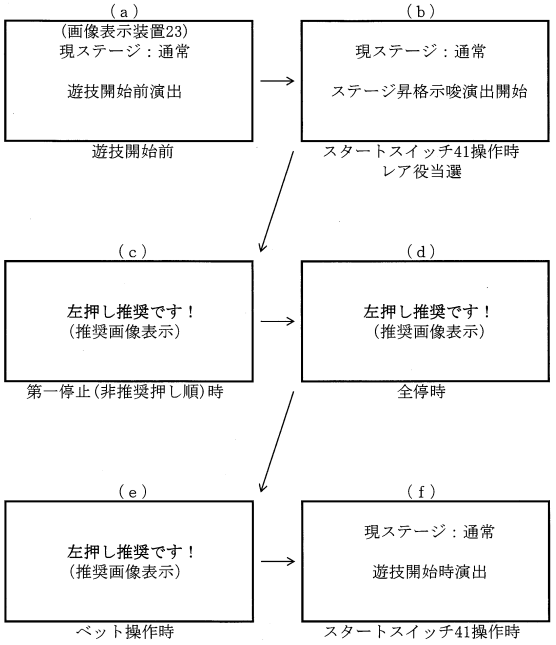
（ｂ）偏り役の出玉性能

	ストップスイッチの押し順	
	順押し	変則押し
偏り役当選遊技でのメダル獲得の有利／不利	一方的に不利	一方的に有利
指示性能（ＡＴ抽選）	抽選有り又は有利な抽選	抽選なし又は不利な抽選
トータルの出玉性能	有利	不利
押し順の推奨	推奨押し順	非推奨押し順

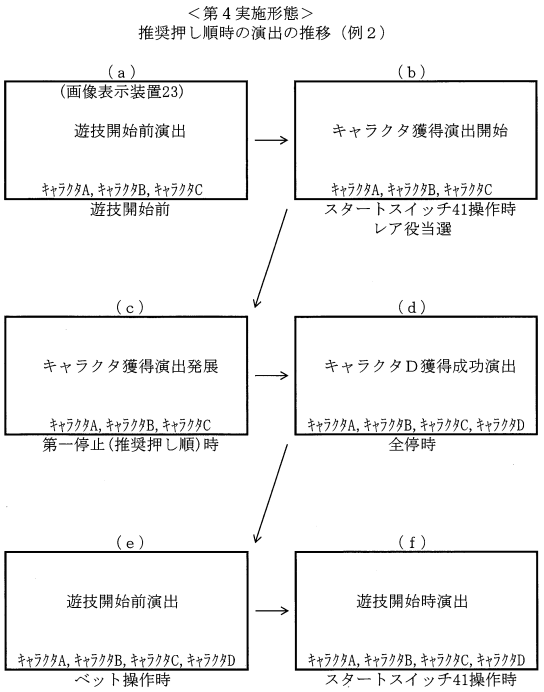
【図９３】



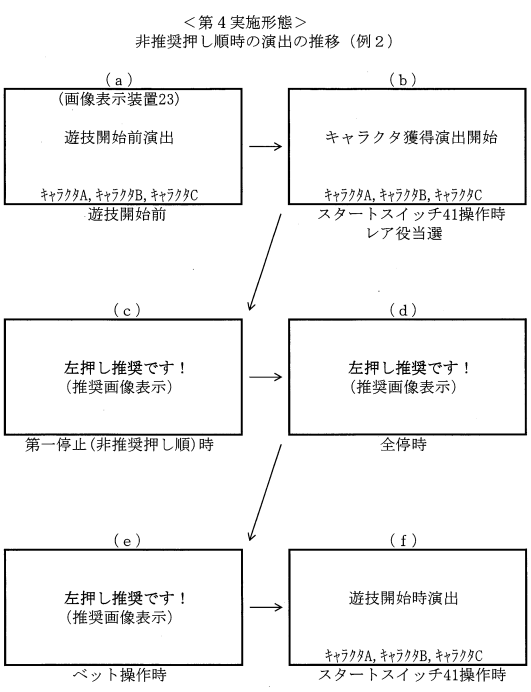
【図９４】



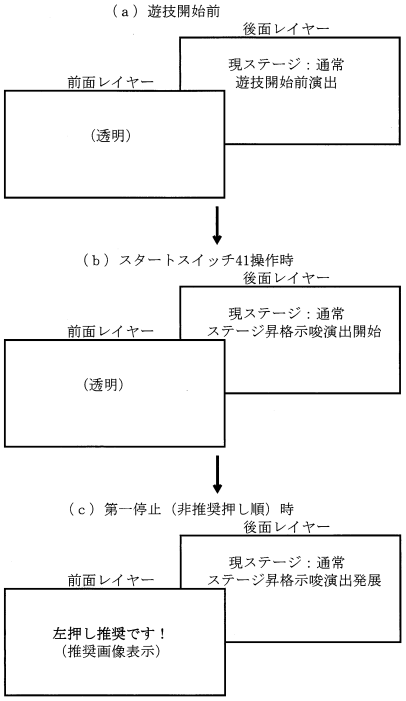
【図９５】



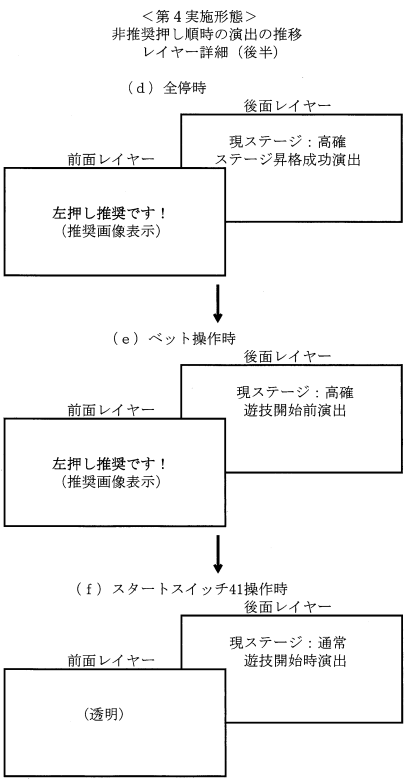
【図９６】



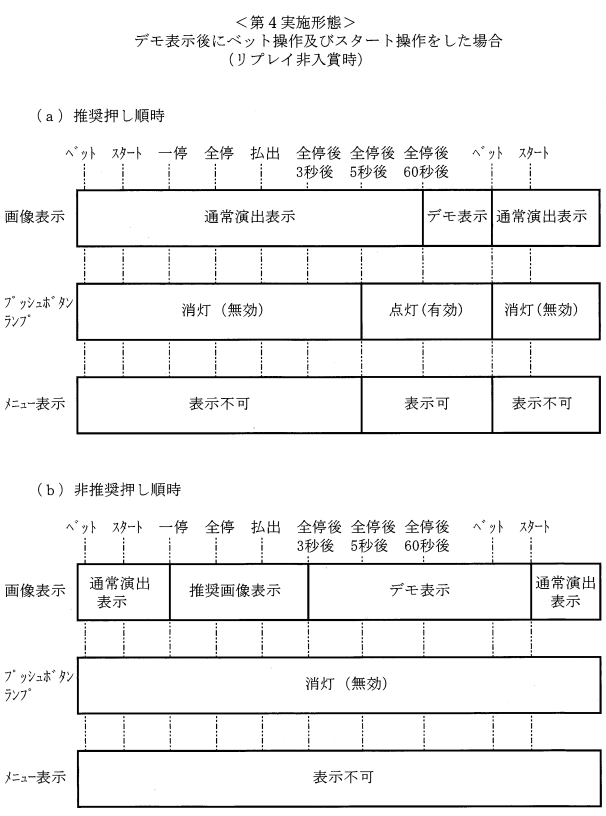
【図９７】



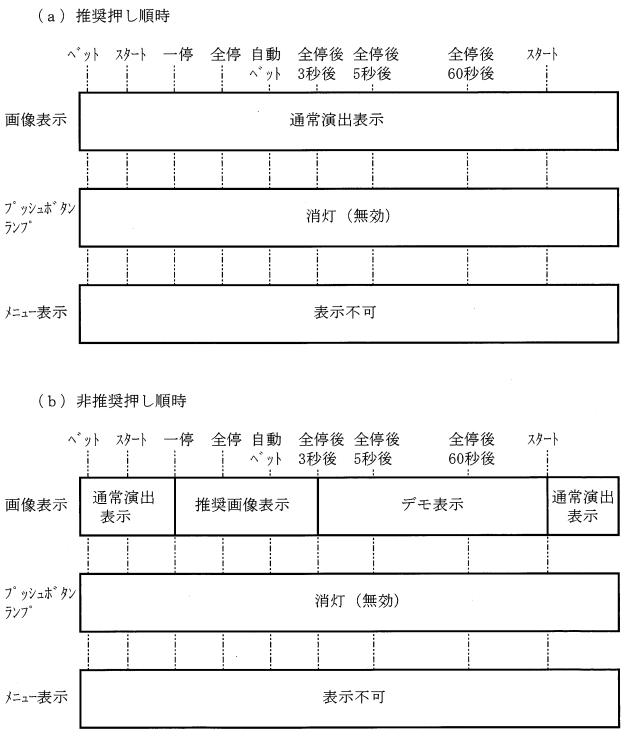
【図９８】



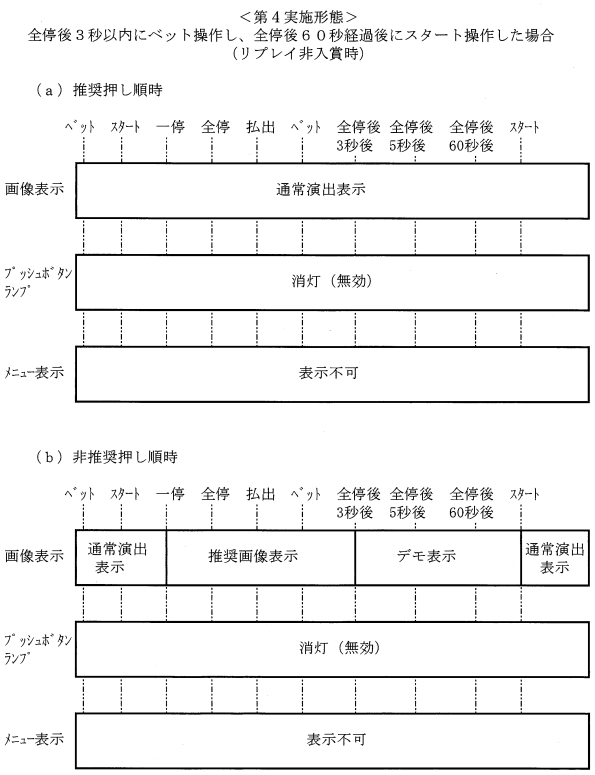
【図９９】



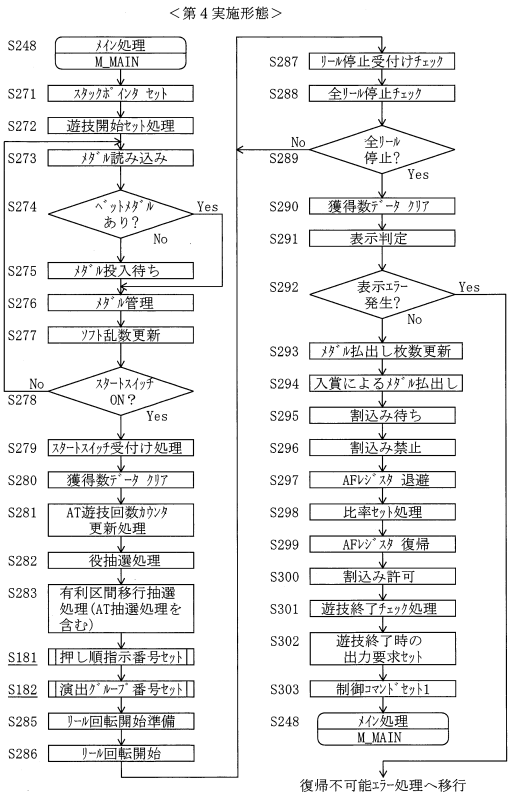
【図１００】



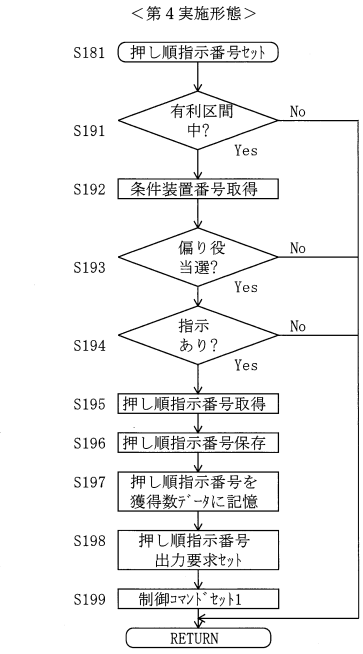
【図１０１】



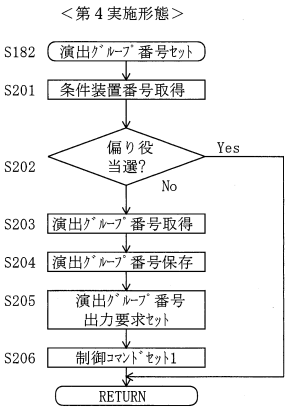
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】

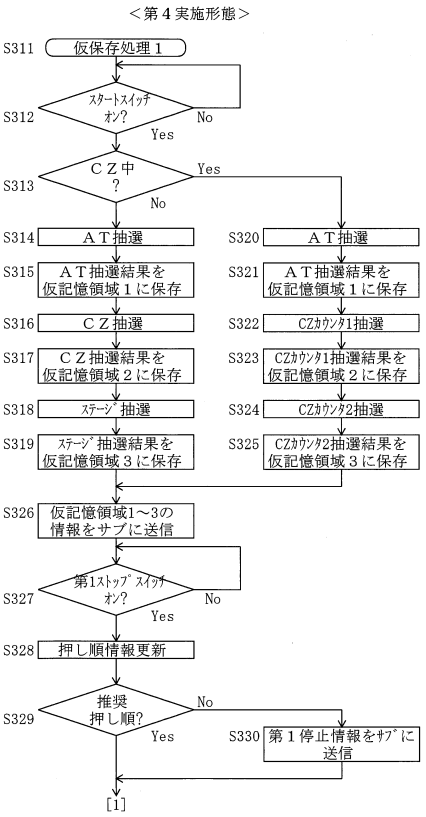


【図１０５】

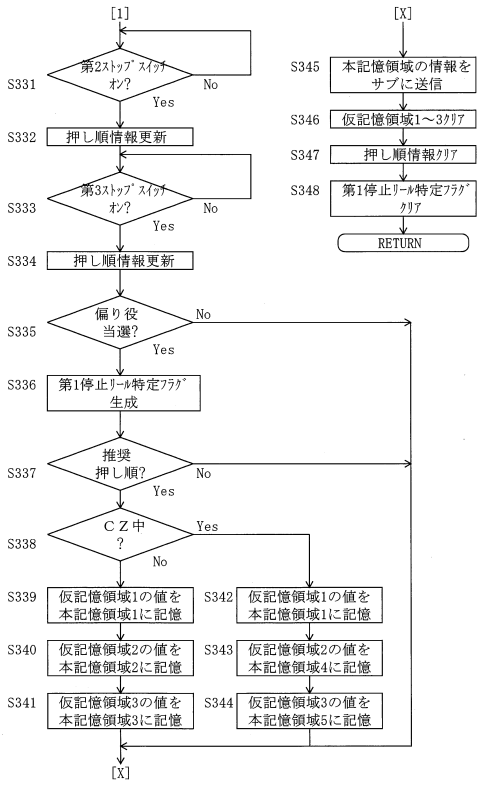
＜第４実施形態＞
当選役と指示モニタ及び画像表示

当選役（偏り役）	非有利区間		有利区間			
			非ＡＴ		ＡＴ	
	指示ﾓﾆﾀ	画像表示	指示ﾓﾆﾀ	画像表示	指示ﾓﾆﾀ	画像表示
偏りベル	オフ	なし	オフ	なし	オン（変則押し）	正解押し順表示
レア役Ａ	オフ	なし	オン（順押し）	左第一表示「1--」	オン（変則押し）	正解押し順表示
レア役Ｂ	オフ	なし	オン（順押し）	左第一表示「1--」	オン（変則押し）	正解押し順表示

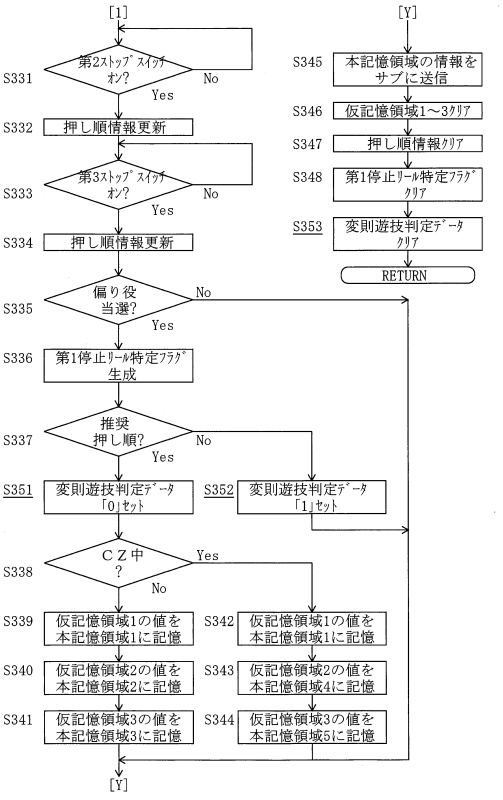
【図１０６】



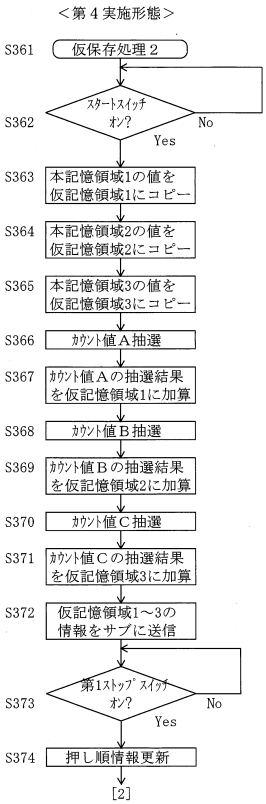
【図１０７】



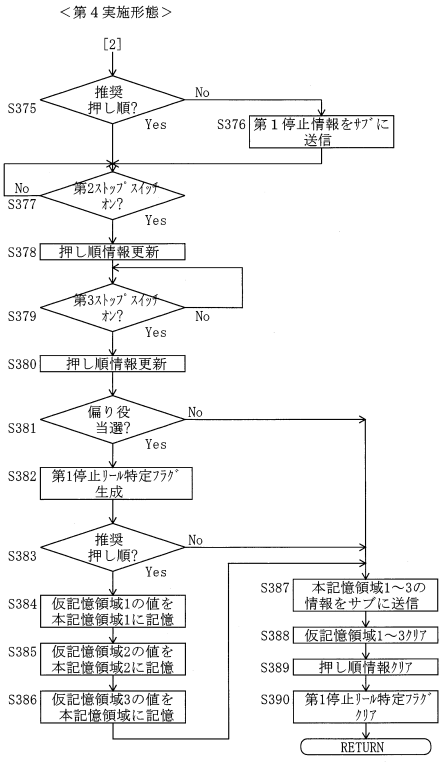
【図１０８】



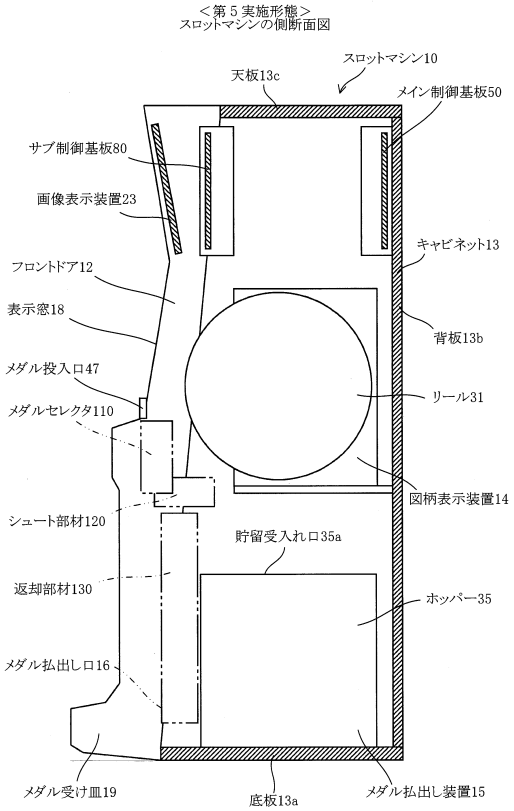
【図１０９】



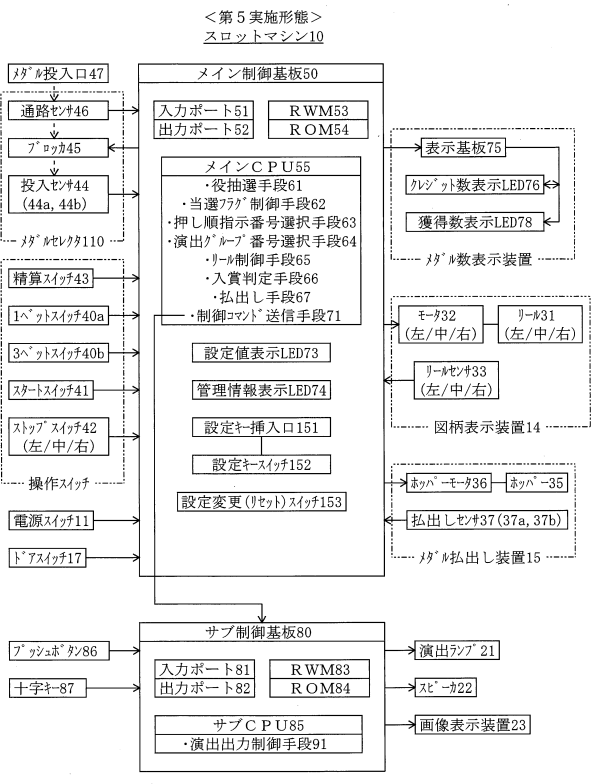
【図１１０】



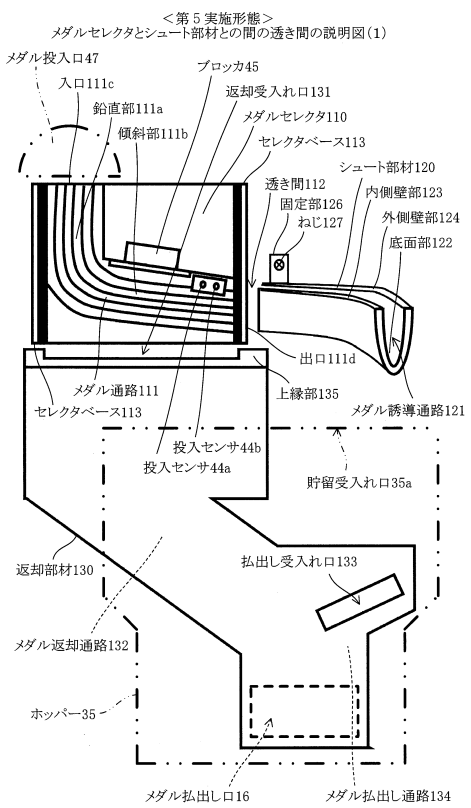
【図１１１】



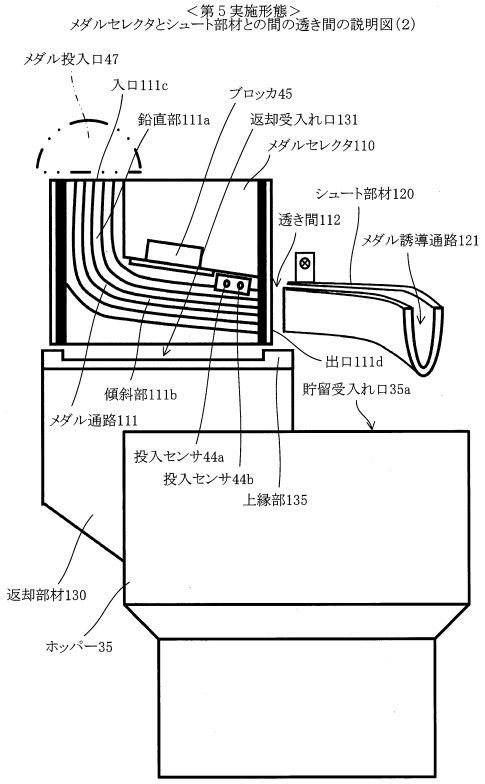
【図１１２】



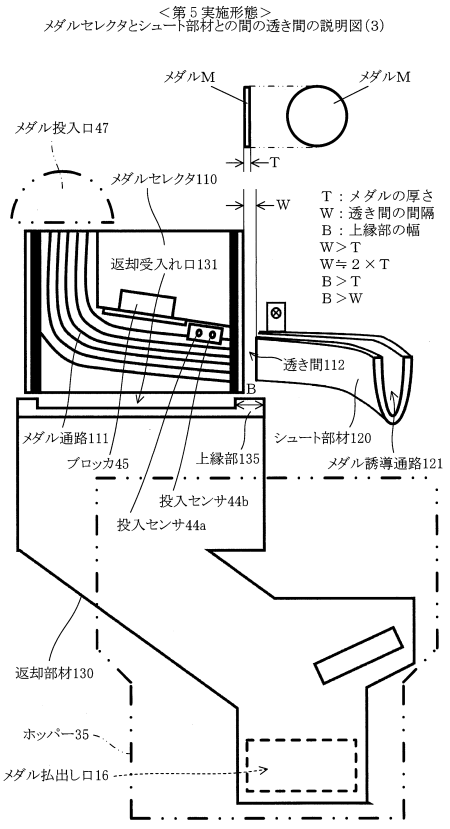
【図１１３】



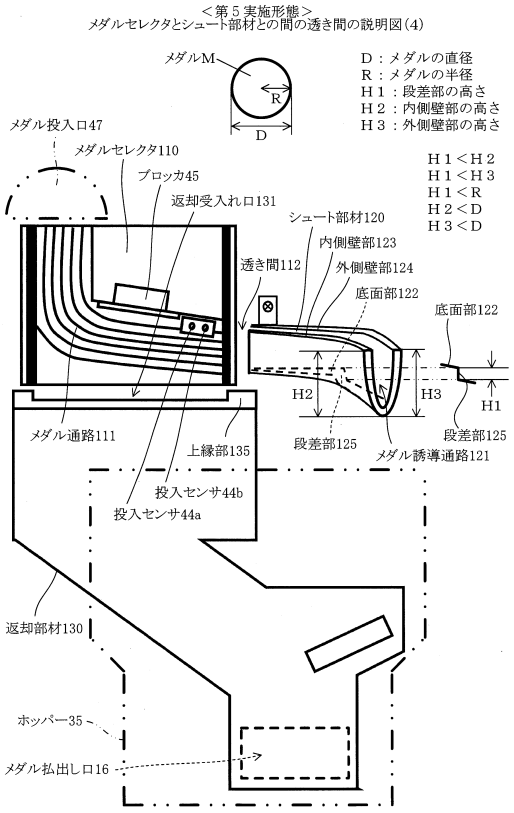
【図１１４】



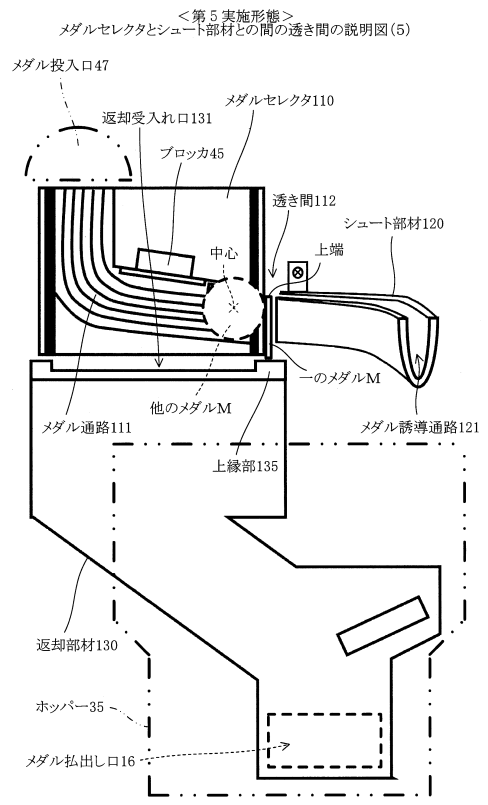
【図１１５】



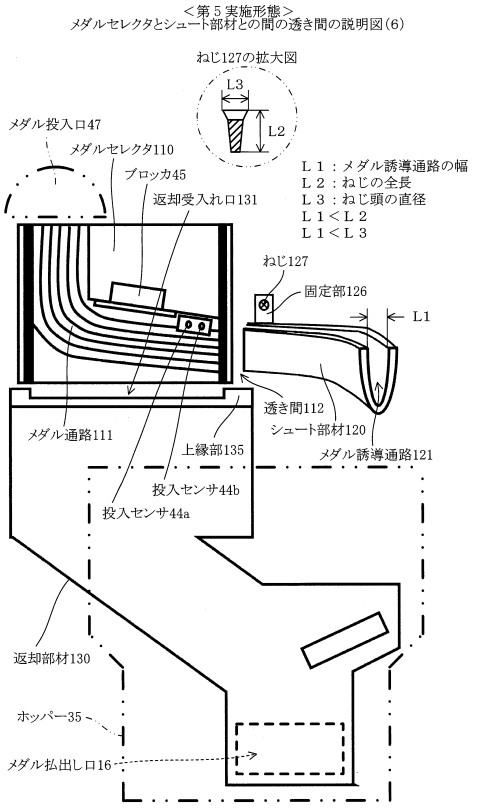
【図１１６】



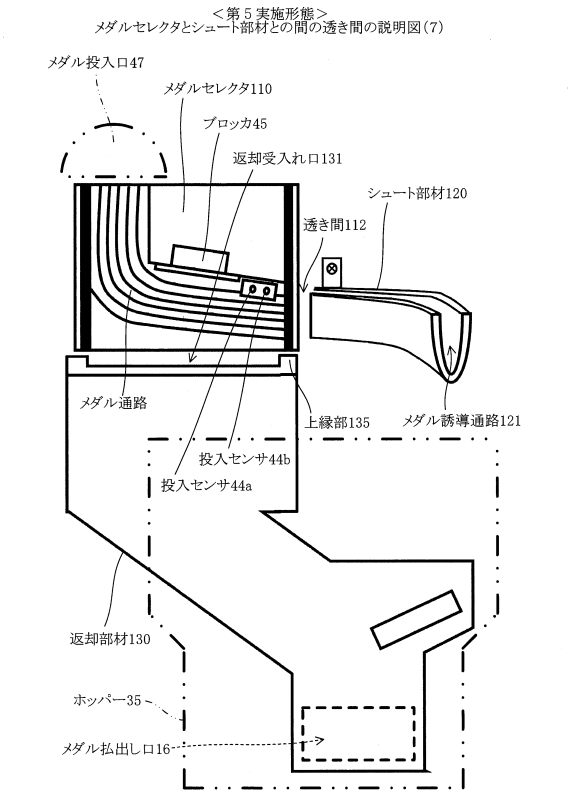
【図１１７】



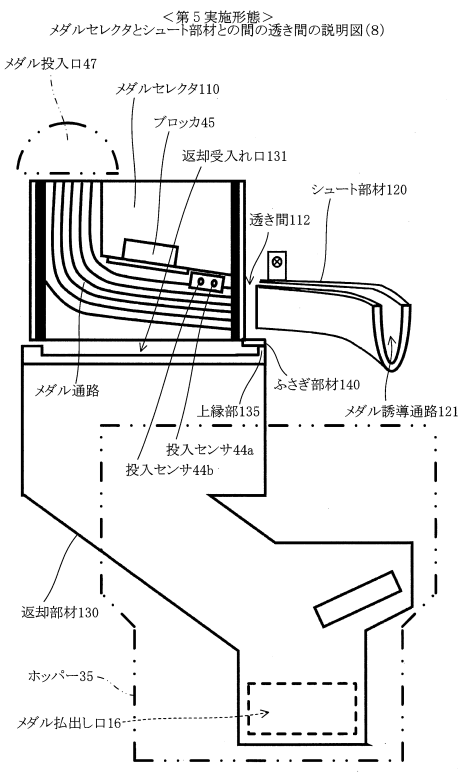
【図１１８】



【図１１９】

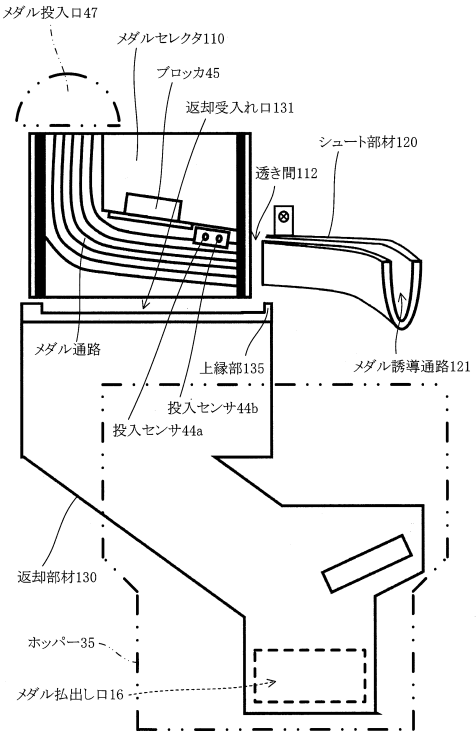


【図１２０】



【図１２１】

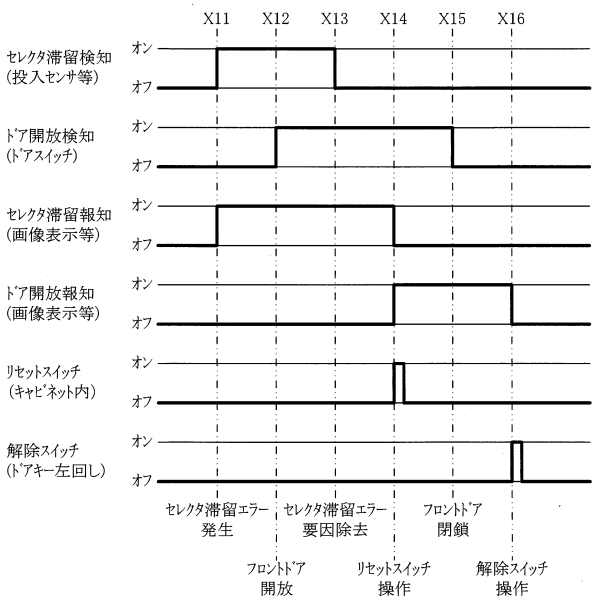
<第５実施形態>
メダルセレクタとシュート部材との間の透き間の説明図(9)



【図１２２】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(1)

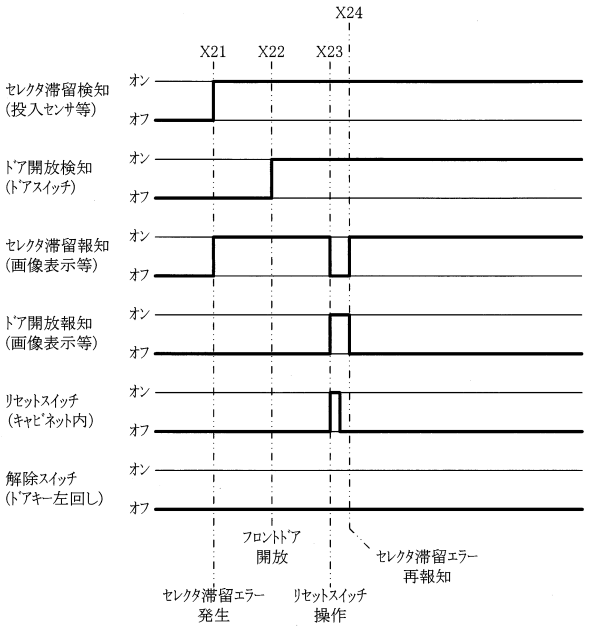
セレクタ滞留エラーの要因除去後にリセットスイッチを操作したとき、及びフロントドアを閉鎖後に解除スイッチを操作したときの動作態様



【図１２３】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(2)

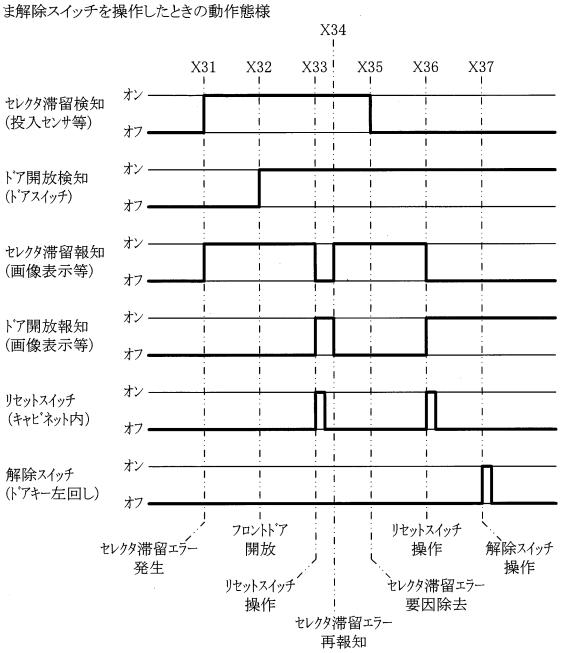
セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したときの動作態様



【図１２４】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(3)

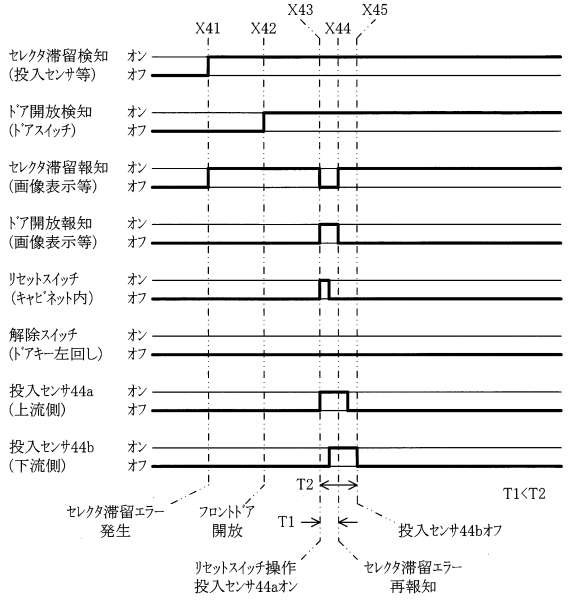
セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したとき、セレクタ滞留エラーの要因除去後にリセットスイッチを操作したとき、及びフロントドアを開放したまま解除スイッチを操作したときの動作態様



【図１２５】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(4)

セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したときの動作態様

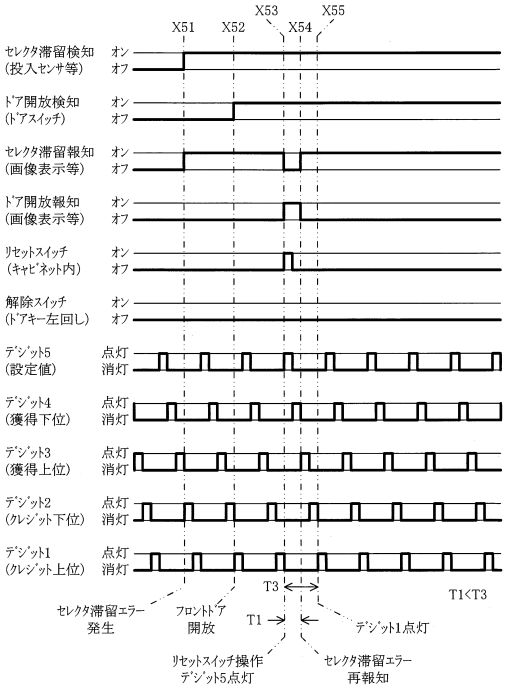


T1:セレクタ滞留報知を解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間
T2:投入センサ44aに検知された時から投入センサ44bに検知されなくなる時までの時間

【図１２６】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(5)

セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したときの動作態様

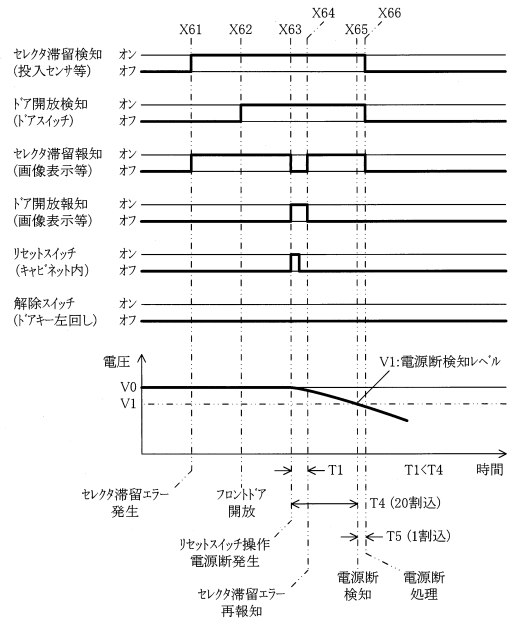


T1:セレクタ滞留報知を解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間
T3:デジット5を点灯させてからデジット1を点灯させるまでの時間

【図１２７】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(6)

セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したときの動作態様

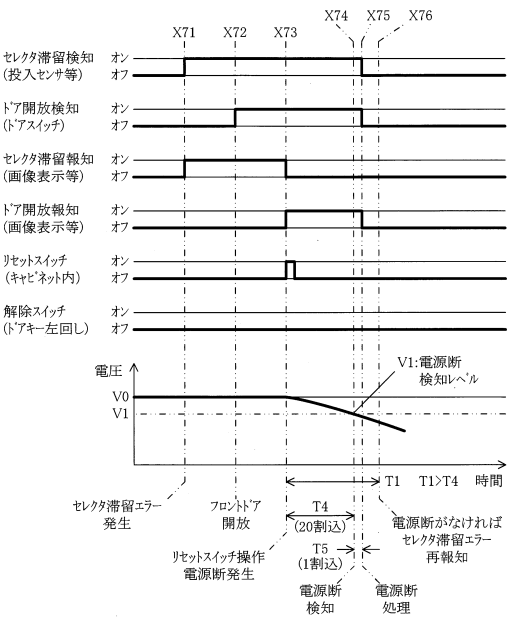


T1:セレクタ滞留報知を解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間
T4:電源断の発生時から検知時までの時間

【図１２８】

<第５実施形態>
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(7)

セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したときの動作態様

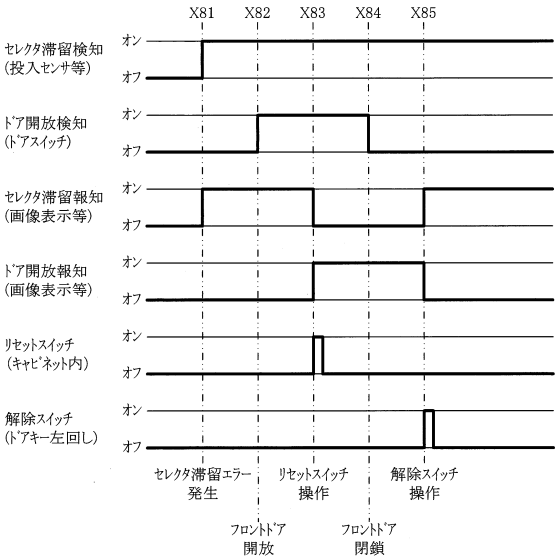


T1:セレクタ滞留報知を解除してから再度セレクタ滞留報知を実行可能とするまでの時間
T4:電源断の発生時から検知時までの時間

【図１２９】

＜第５実施形態＞
エラーの検知時及び解除時の動作態様を示すタイムチャート(8)

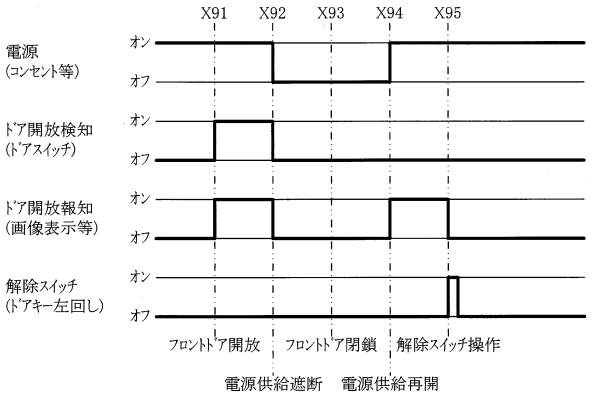
セレクタ滞留エラーの要因を除去せずにリセットスイッチを操作したとき、及びフロントドアを閉鎖し、かつセレクタ滞留エラーの要因を除去せずに解除スイッチを操作したときの動作態様



【図１３０】

＜第５実施形態＞
ドア開放報知中に電源オフしたときの動作態様を示すタイムチャート(1)

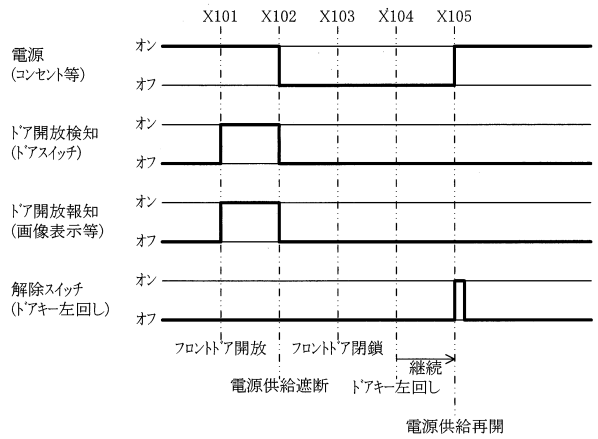
ドア開放報知中に電源オフし、その後、電源オフの状態でフロントドアを閉鎖し、その後、電源オンしたときの動作態様



【図１３１】

＜第５実施形態＞
ドア開放報知中に電源オフしたときの動作態様を示すタイムチャート(2)

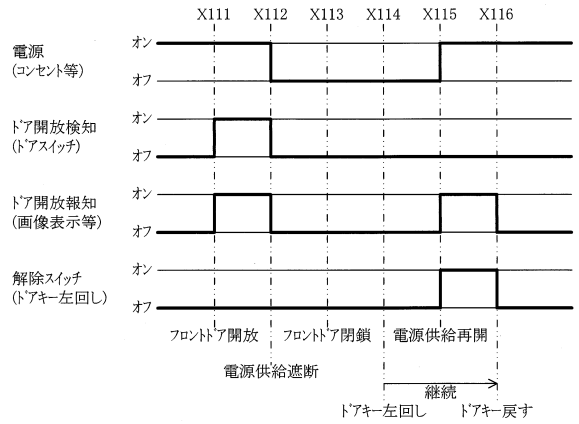
ドア開放報知中に電源オフし、その後、電源オフの状態でフロントドアを閉鎖し、その後、ドアキーを左に回した状態で電源オンしたときの動作態様



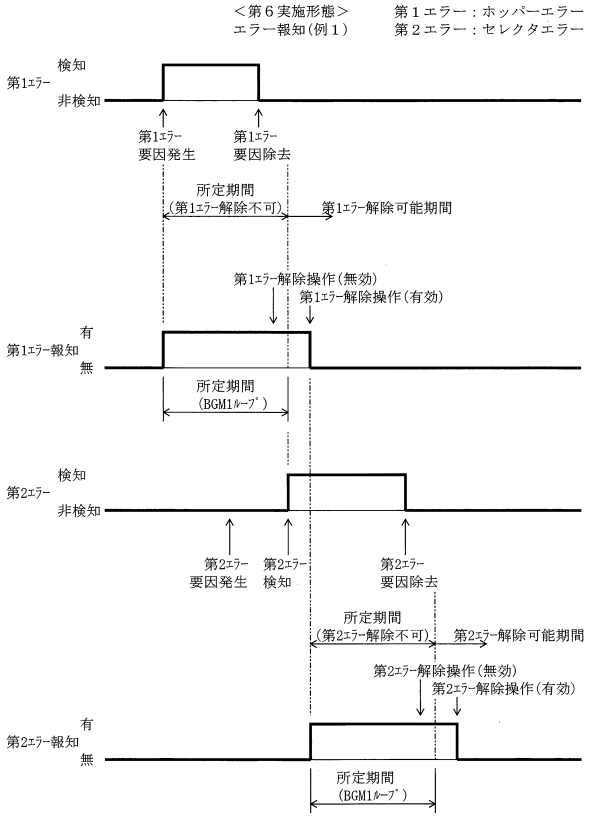
【図１３２】

＜第５実施形態＞
ドア開放報知中に電源オフしたときの動作態様を示すタイムチャート(3)

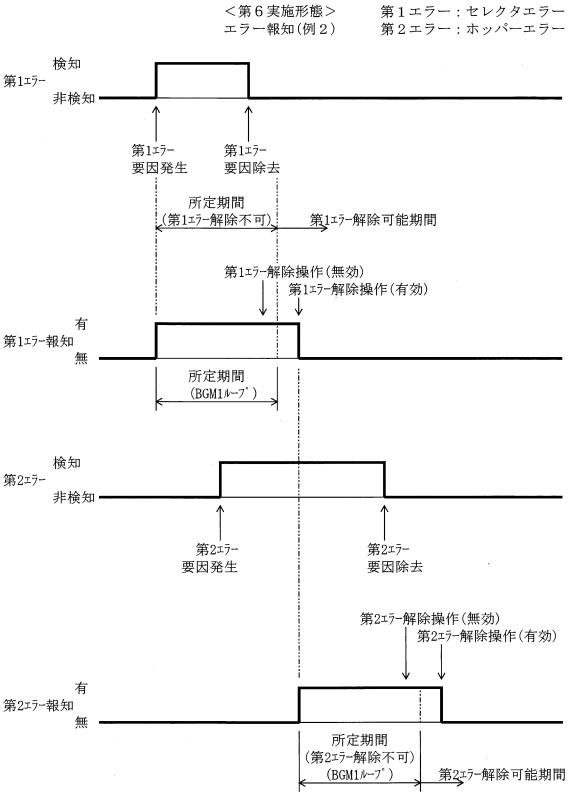
ドア開放報知中に電源オフし、その後、電源オフの状態でフロントドアを閉鎖し、その後、ドアキーを左に回した状態で電源オンし、その後、ドアキーを元に戻したときの動作態様



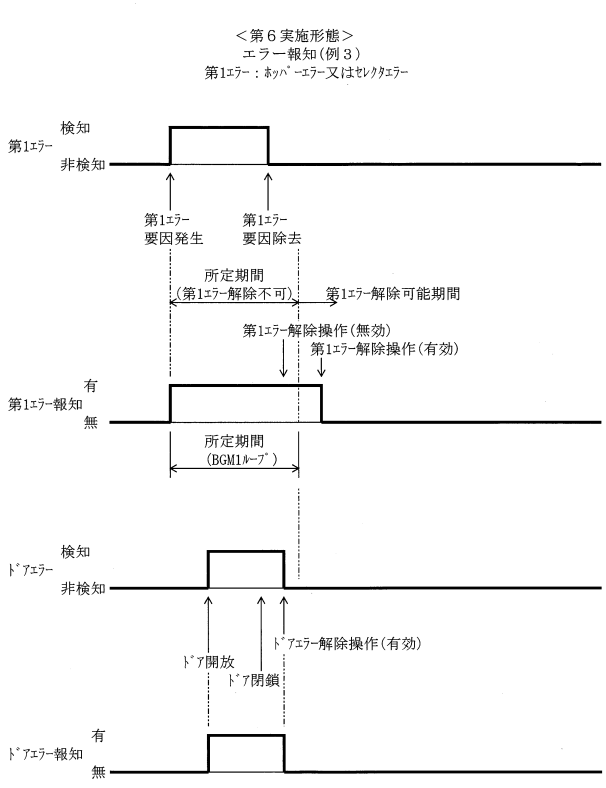
【図１３３】



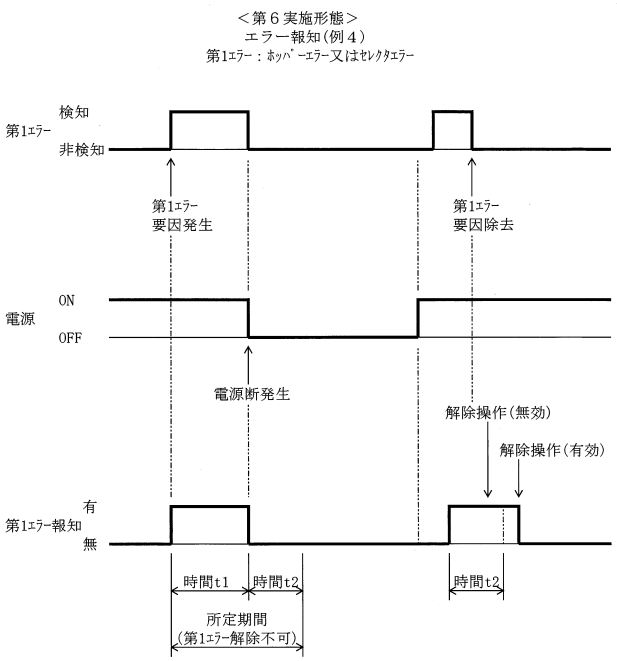
【図１３４】



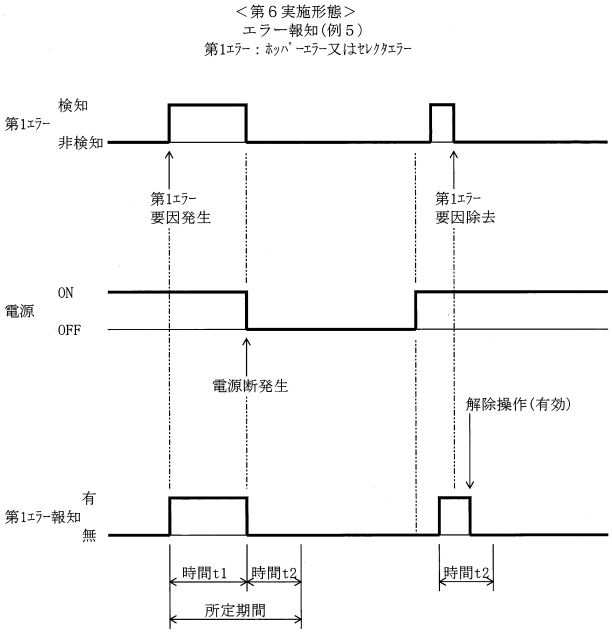
【図１３５】



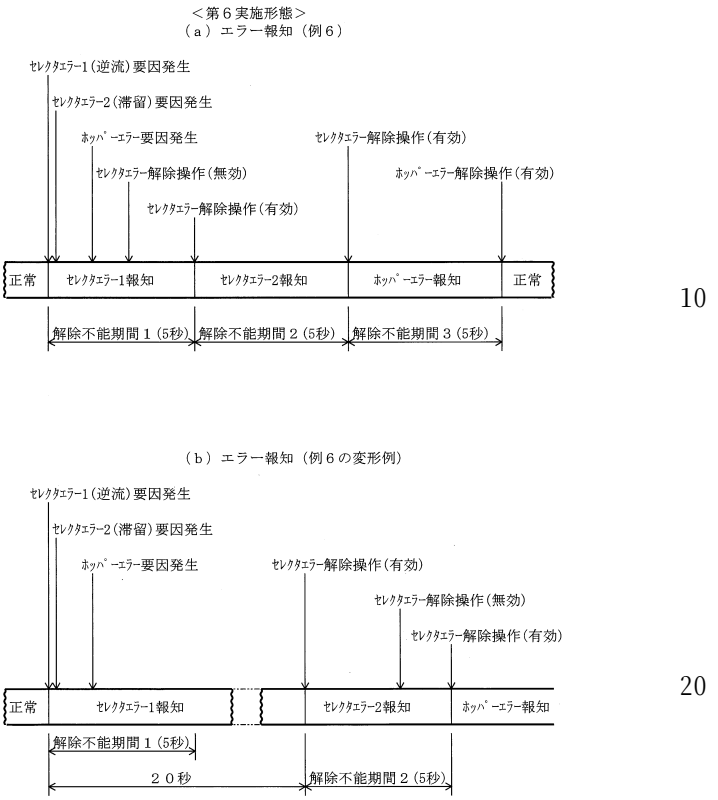
【図１３６】



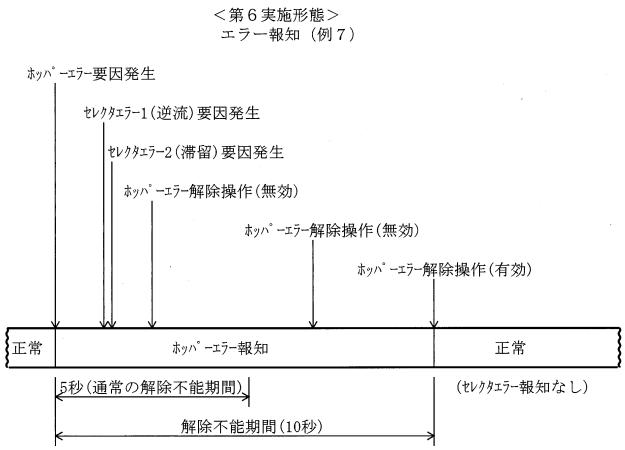
【図１３７】



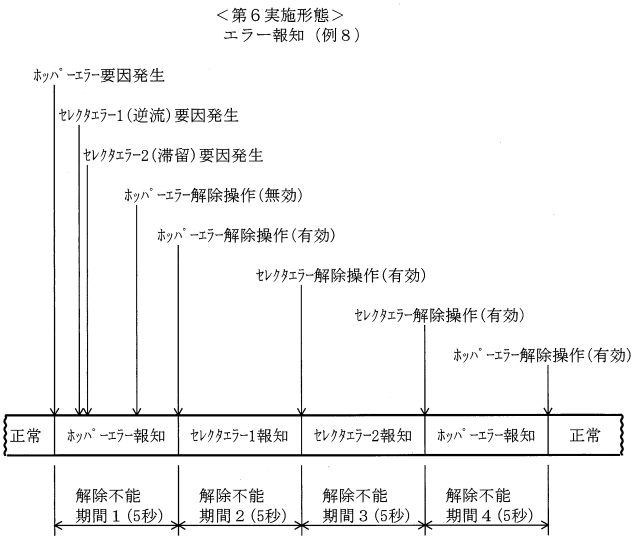
【図１３８】



【図１３９】

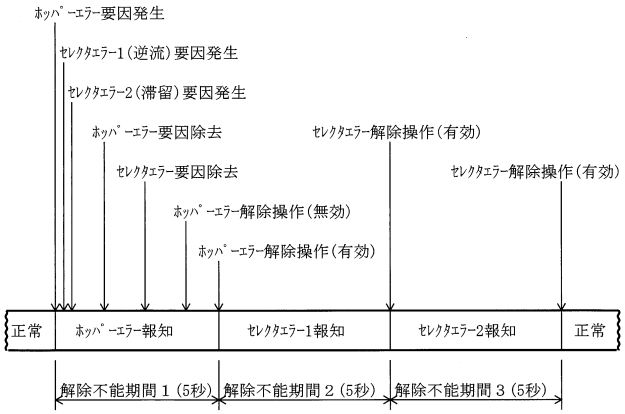


【図１４０】



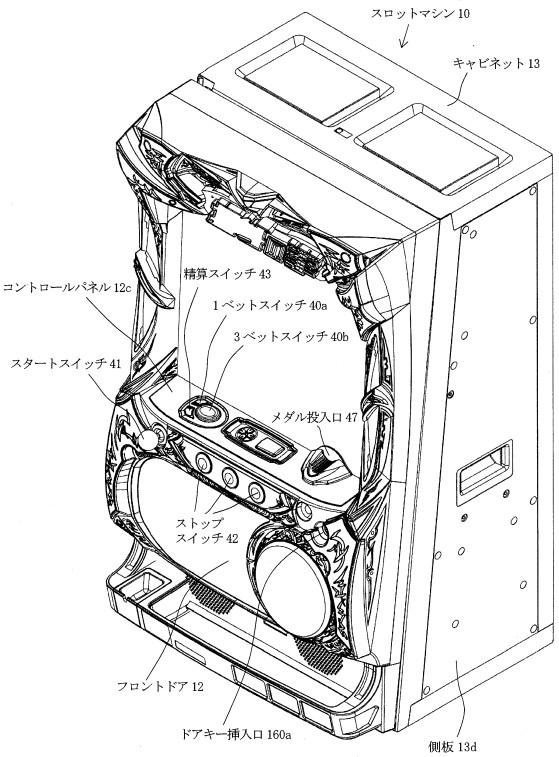
【図１４１】

<第６実施形態>
エラー報知（例９）



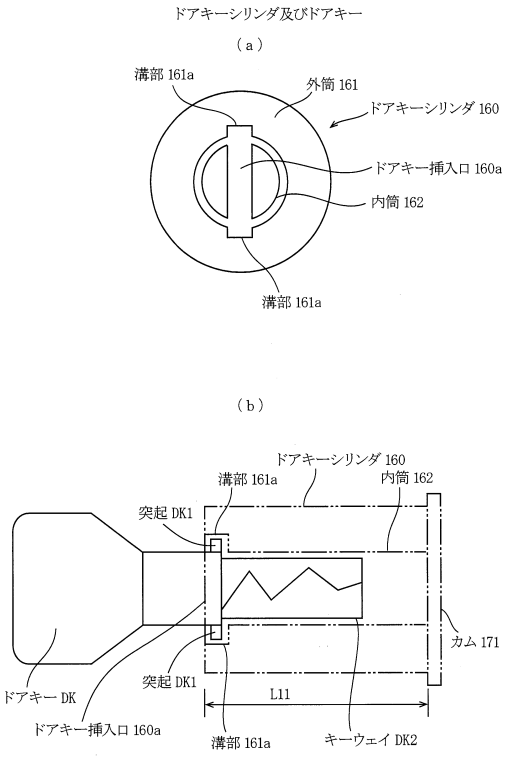
【図１４２】

<第７実施形態：外観図>



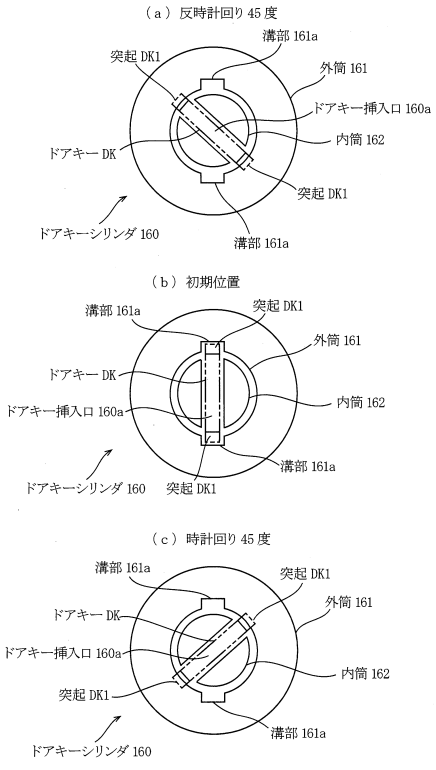
【図１４３】

<第７実施形態>

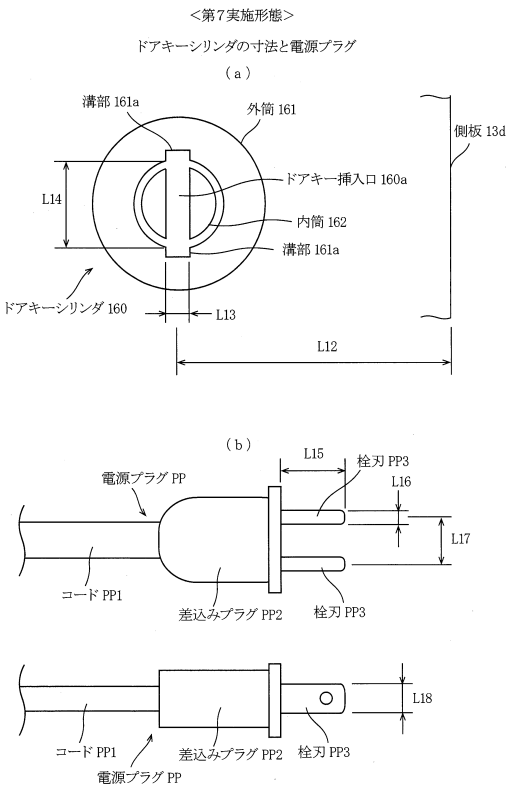


【図１４４】

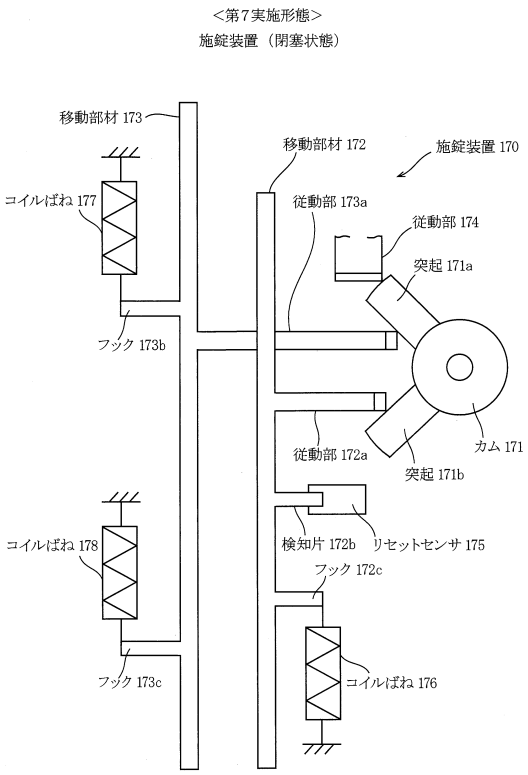
<第７実施形態>
ドアキーシリンダ及びドアキー



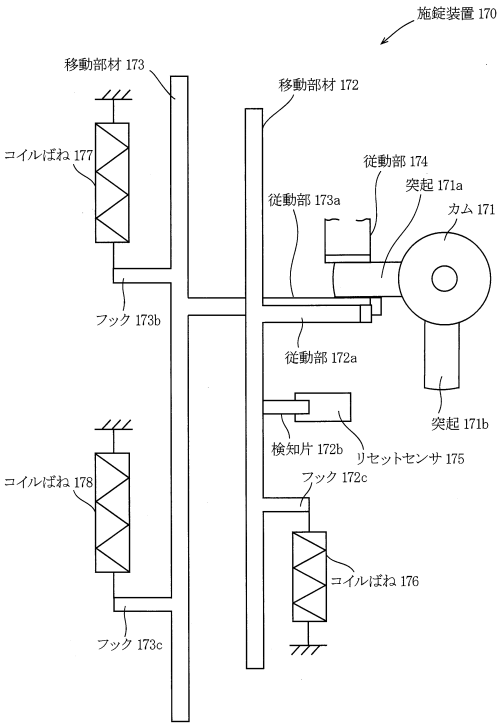
【図１４５】



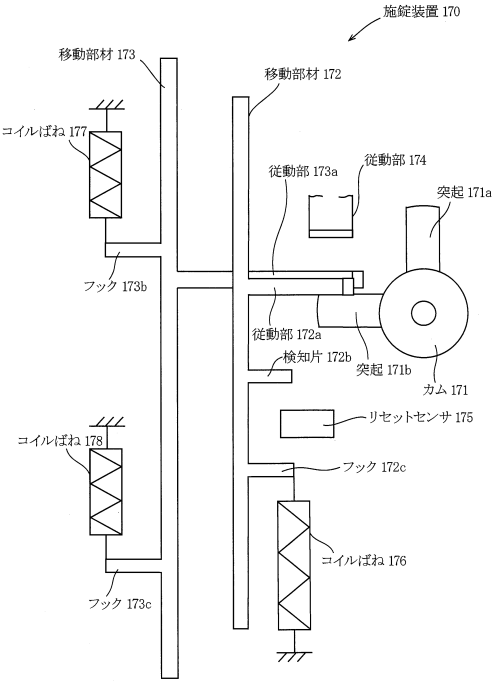
【図１４６】



【図１４７】

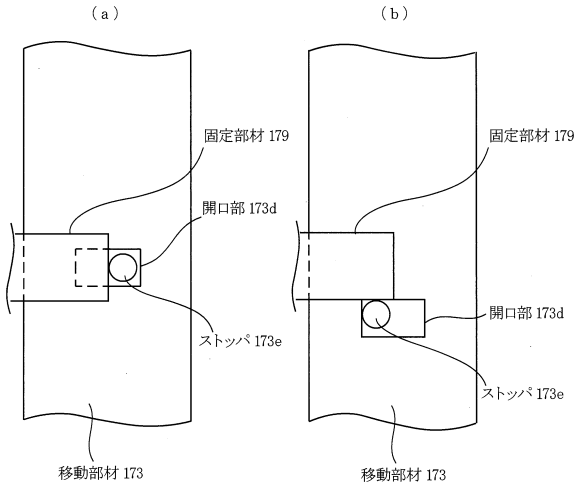


【図１４８】



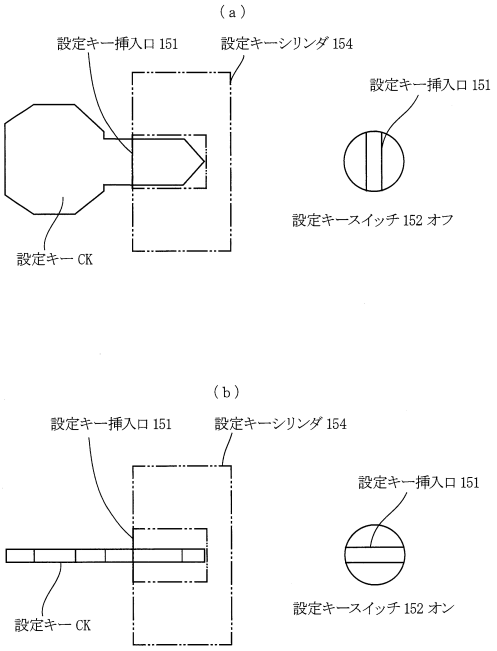
【図１４９】

<第7実施形態>
移動部材のストッパの動作



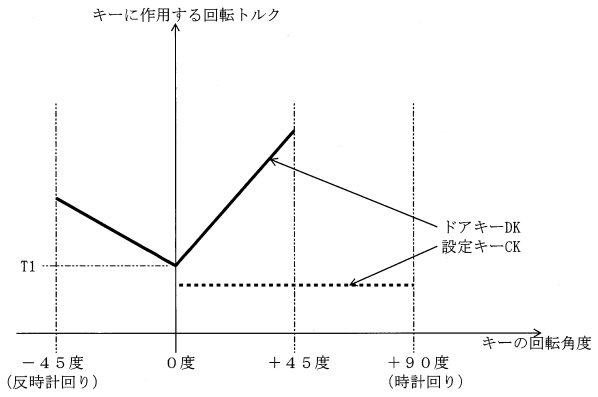
【図１５０】

<第7実施形態>
設定キー及び設定キーシリンダ



【図１５１】

<第７実施形態>
ドアキー及び設定キーの回転角度と回転トルクとの関係



【図１５２】

<第８実施形態>
演出ステージの種類

番号	演出ステージ	カット数	遊技区間	画像容量
001	通常ステージ０	6	非有利区間	Ｃ１(MB)
002	通常ステージ１	6	有利区間通常(非ＡＴ)	
003	通常ステージ２	4	有利区間通常(非ＡＴ)	
004	通常ステージ３	5	有利区間通常(非ＡＴ)	Ｃ２(MB)
005	通常ステージ４	6	有利区間通常(非ＡＴ)	
006	通常ステージ５	8	有利区間通常(非ＡＴ)	
007	前兆ステージ１	4	有利区間前兆(非ＡＴ)	
008	ＣＺステージ１	4	有利区間ＣＺ(非ＡＴ)	
009	ＡＴステージ１	6	有利区間ＡＴ	Ｃ３(MB)
010	ＡＴ特化ステージ１	2	有利区間ＡＴ特化１	
011	ＡＴ特化ステージ２	8	有利区間ＡＴ特化２	
012	ＡＴ中ＳＢステージ	１０	有利区間ＡＴ中ﾌﾞﾎﾞｰﾅｽ	

【図１５３】

＜第８実施形態＞
演出名称、演出の内容、イベントのカット数

番号	演出名称	内容	演出に含まれるｲﾍﾞﾝﾄのｶｯﾄ数
001	演出０１	通常時期待感演出	1
002	演出０２	通常時期待感演出	1
003	演出０３	通常時期待感演出	１又は２
004	演出０４	通常時期待感演出	1
005	演出０５	通常時期待感演出	１又は２
006	演出０６	通常時期待感演出	1
007	演出０７	通常時期待感演出	１又は２
008	演出０８	通常時チャンス演出	1
009	演出０９	通常時チャンス演出	１又は２
010	演出１０	通常時チャンス演出	１、２又は３
011	演出１１	通常時煽り演出	1
012	演出１２	通常時色告知演出	1
013	演出１３	通常時色告知演出	1
014	演出１４	連続演出（導入）	2
015	演出１５	連続演出（１ゲーム目）	１又は２
016	演出１６	連続演出（２ゲーム目）	1
017	演出１７	連続演出（３ゲーム目）	１、２又は４
018	演出１８	連続演出（逆転）	4
019	演出１９	ＣＺ演出	1
020	演出２０	確定演出	1
021	演出２１	ＡＴ開始演出	3
022	演出２２	ＡＴ通常演出	１又は２
023	演出２３	ＡＴ上乗せ演出	１又は２
024	演出２４	ＡＴ期待感演出	１又は２
025	演出２５	ＡＴ終了演出	1
：	：	：	：

【図１５４】

＜第８実施形態＞
演出に対応するイベントのカット数及び分岐数（１）

演出０１（通常時期待感演出）

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
イベントなし		○	○	○	○	－
０１０１	1	○				
０１０２	1		○	○	○	
０１０３	1		○			
０１０４	1		○		○	
０１０５	1				○	
０１０６	1		○		○	
０１０７	1				○	
分岐数		2	5	2	6	－

演出０３（通常時期待感演出）

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
イベントなし		○	○	－	○	－
０３０１	1	○			○	
０３０２	1	○			○	
０３０３	1	○				
０３０４	1	○			○	
０３０５	1				○	
０３０６	1	○				
０３０７	2				○	
０３０８	1		○			
分岐数		6	2	－	6	－

演出１４（連続演出（導入））

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
１４０１	2	○				
１４０２	1				○	
１４０３	1				○	
分岐数		1	－	－	2	－

【図１５５】

＜第８実施形態＞
演出に対応するイベントのカット数及び分岐数（２）

演出１５（連続演出（１ゲーム目））

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
１５０１	1	○				
１５０２	1		○			
１５０３	2				○	
１５０４(ﾁｬﾝｽｱｯﾌﾟ)	1		○			
分岐数		1	2	－	1	－

演出１６（連続演出（２ゲーム目））

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
１６０１	1	○				
１６０２	1		○			
１６０３	1				○	
１６０４(ﾁｬﾝｽｱｯﾌﾟ)	1		○			
分岐数		1	2	－	1	－

演出１７（連続演出（３ゲーム目））

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
１７０１	2	○				
１７０２	1		○			
１７０３	1				○	
１７０４(失敗)	2					○
１７０５(成功)	4					○
１７０６(ﾁｬﾝｽｱｯﾌﾟ)	1		○			
分岐数		1	2	－	1	2

【図１５６】

＜第８実施形態＞
演出に対応するイベントのカット数及び分岐数（３）

演出１８（連続演出（逆転））

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
１８０１	4	○				
分岐数		1	－	－	－	－

演出２０（確定演出）

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
２００１	1	○				
分岐数		1	－	－	－	－

演出２１（ＡＴ開始演出）

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
２１０１	3	○				
分岐数		1	－	－	－	－

演出２２（ＡＴ通常演出）

イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
２２０１	2	○				
２２０２	1		○			
２２０３	1			○		
２２０４	2				○	
分岐数		1	1	1	1	－

【図１５７】

＜第８実施形態＞
演出に対応するイベントのカット数及び分岐数（４）

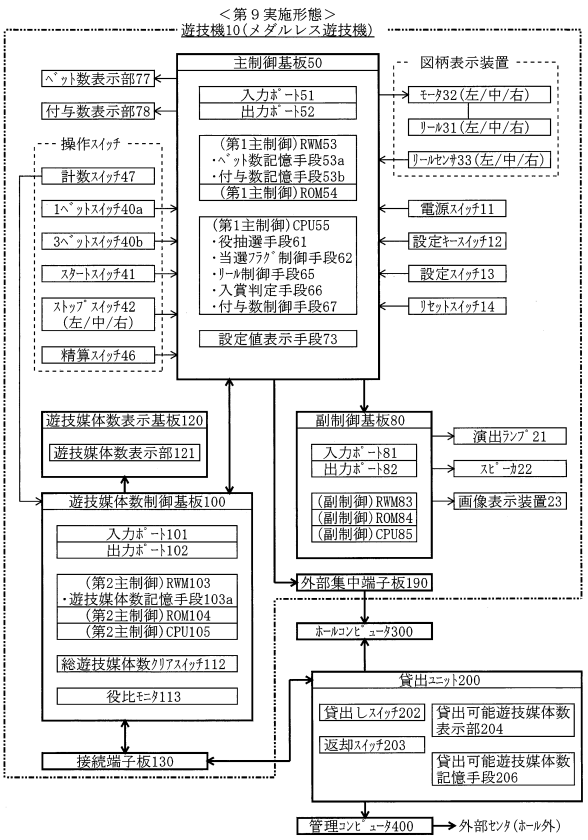
演出２３（ＡＴ上乗せ演出）						
イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
２３０１	1	○				
２３０２	1		○			
２３０３	1			○		
２３０４	1				○	
２３０５	1	○				
２３０６	1	○				
２３０７	2				○	
２３０８	1				○	
分岐数		3	1	1	3	－

演出２４（ＡＴ期待感演出）						
イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
２４０１	2	○				
２４０２	1		○			
２４０３	1			○		
２４０４	2				○	
分岐数		1	1	1	1	－

演出２５（ＡＴ終了演出）						
イベント名	カット数	操作契機				
		スタート	１停	２停	３停	全停後
２５０１	1	○				
２５０２	1	○				
分岐数		2	－	－	－	－

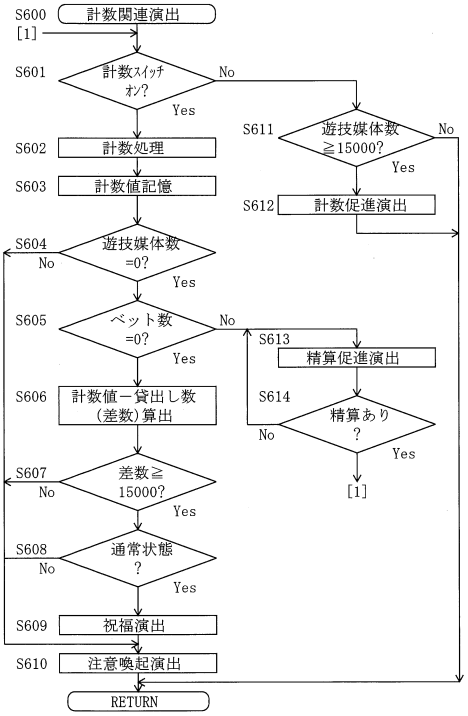
【図１５８】

＜第９実施形態＞



【図１５９】

＜第９実施形態＞



【図１６０】

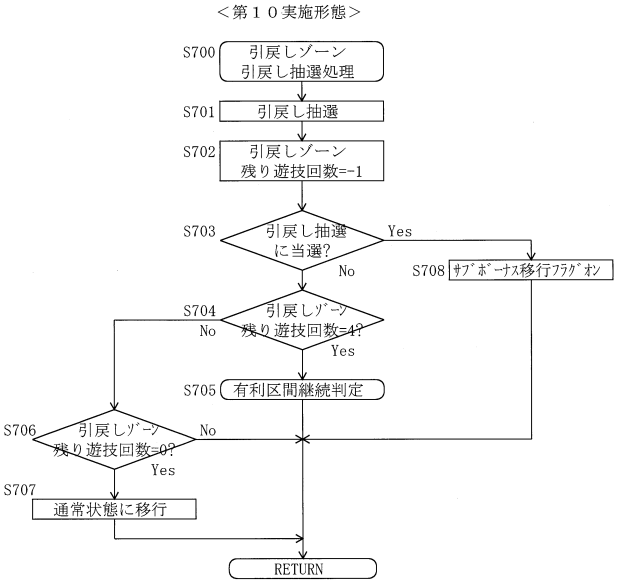
＜第１０実施形態＞

引戻しゾーンでの推移

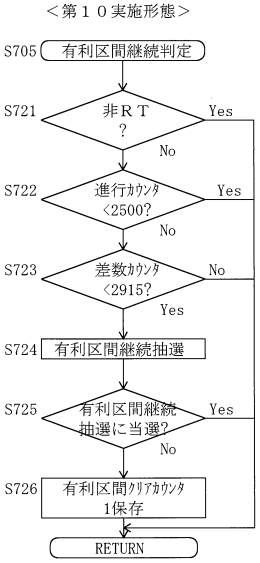
アイコン数	遊技前	8	7	6	5		4	3	2	1
	全停時	7	6	5	4		3	2	1	0
引戻しｿﾞｰﾝの残り遊技回数	遊技前	8	7	6	5	有利区間継続時	4	3	2	1
	全停時	7	6	5	4		3	2	1	0
	遊技前					有利区間終了時(*1)	0 (*2)	3 (*4)	2	1
	全停時						3 (*3)	2	1	0
引戻し抽選		○	○	○	○		○ (*5)	○ (*6)	○	○
有利区間継続判定		－	－	－	○		－	－	－	－

*1:有利区間完走時（エンディング後）の通常区間を含む。
　設定変更後（朝一）の通常区間を含む。
　設定変更後（朝一）の通常区間ではアイコンの画像表示なし。
*2:通常区間。
　遊技前の引戻しゾーンの残り遊技回数（内部）を「０」にセット。
　ただし、画像表示上の引戻しゾーンの残り遊技回数は「４」。
*3:画像表示上の引戻しゾーンの残り遊技回数は「３」。
*4:有利区間１ゲーム目（移行準備状態）。
　遊技前の引戻しゾーンの残り遊技回数（内部）を「３」にセット。
*5:通常区間においてリプレイＡ当選時は引戻し抽選なし。
*6:有利区間において非内部中のときは引戻し抽選なし。

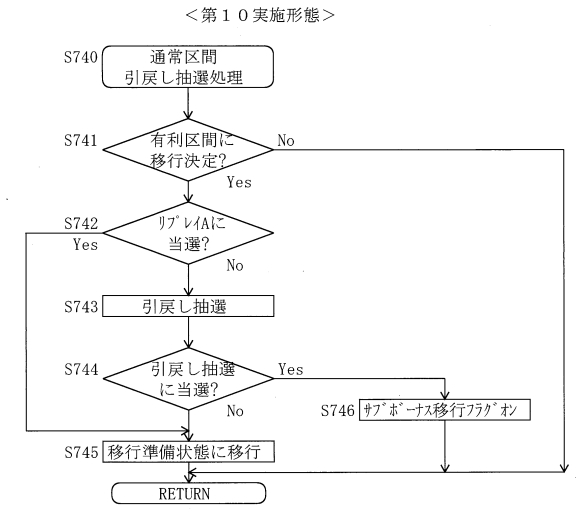
【図１６１】



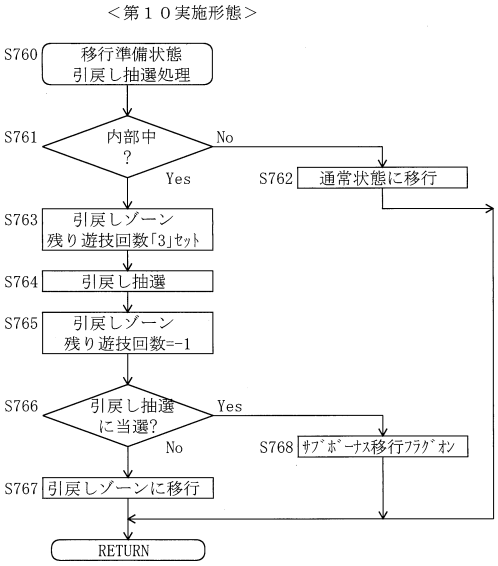
【図１６２】



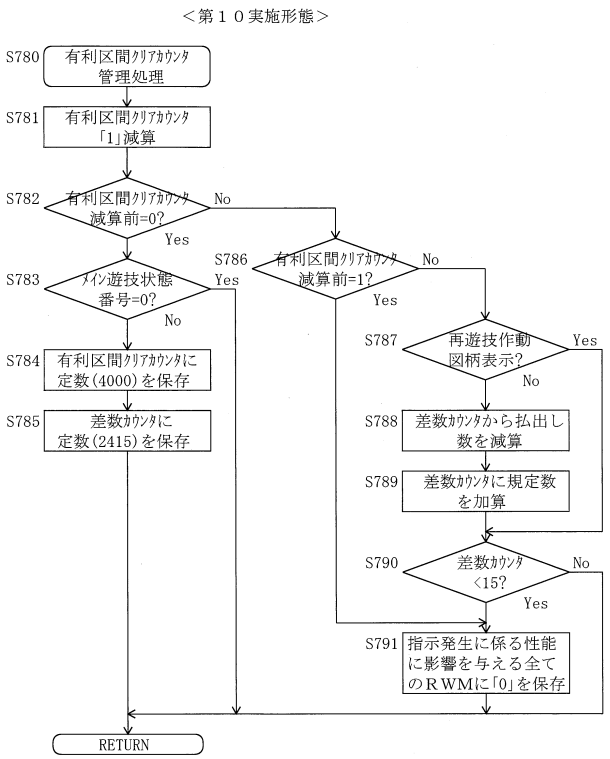
【図１６３】



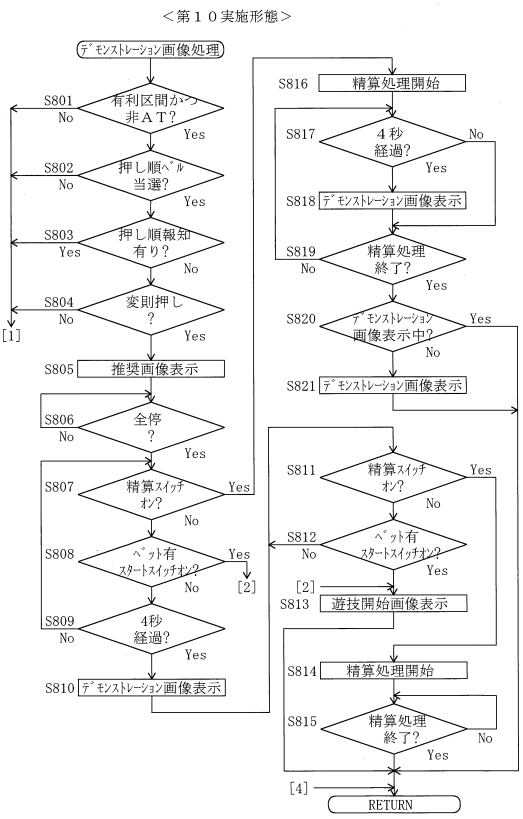
【図１６４】



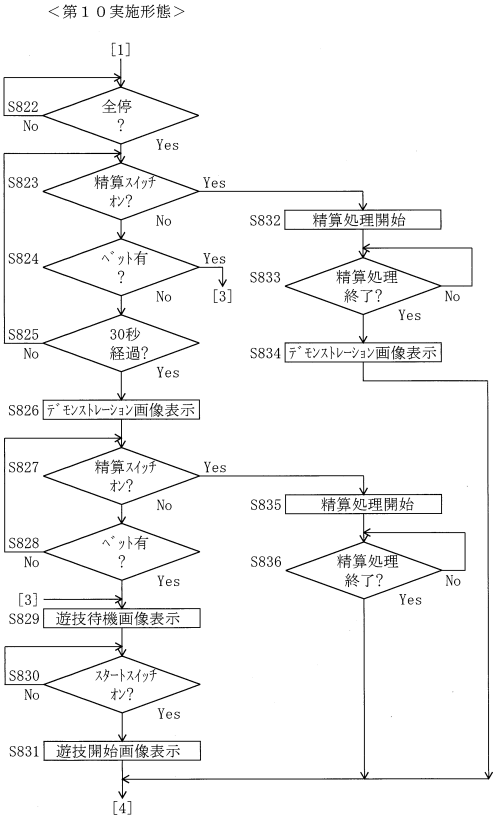
【図１６５】



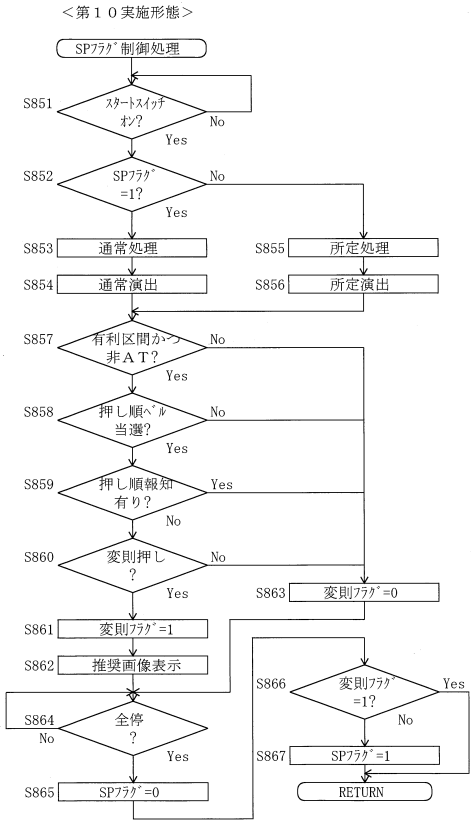
【図１６６】



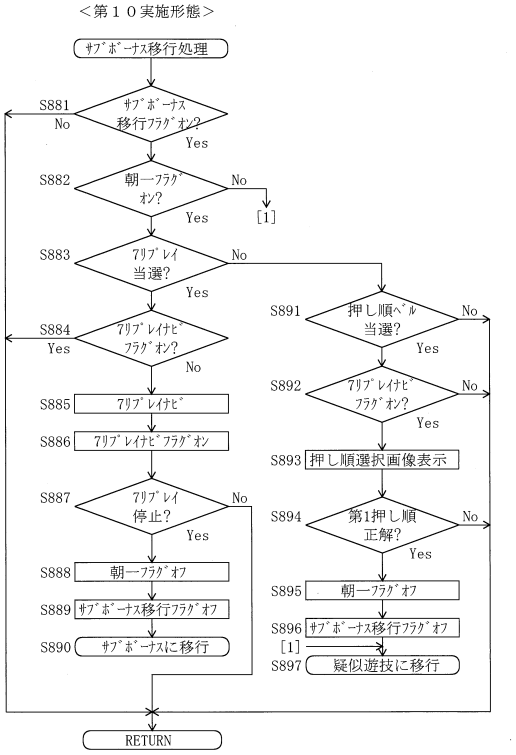
【図１６７】



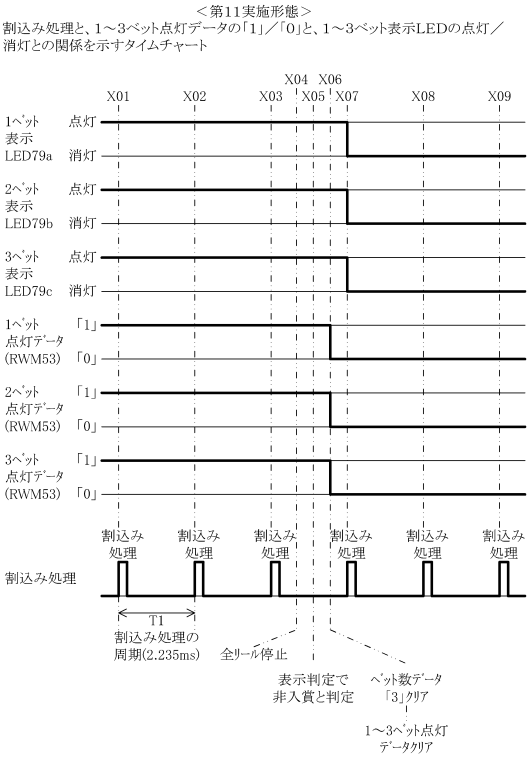
【図１６８】



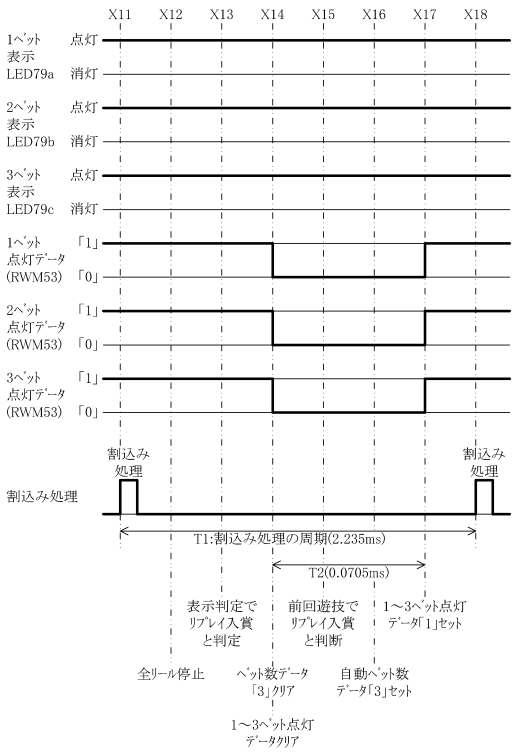
【図１６９】



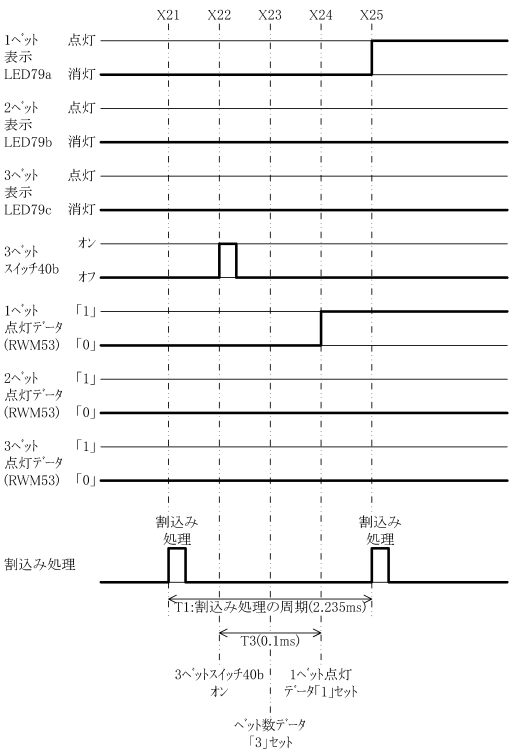
【図１７０】



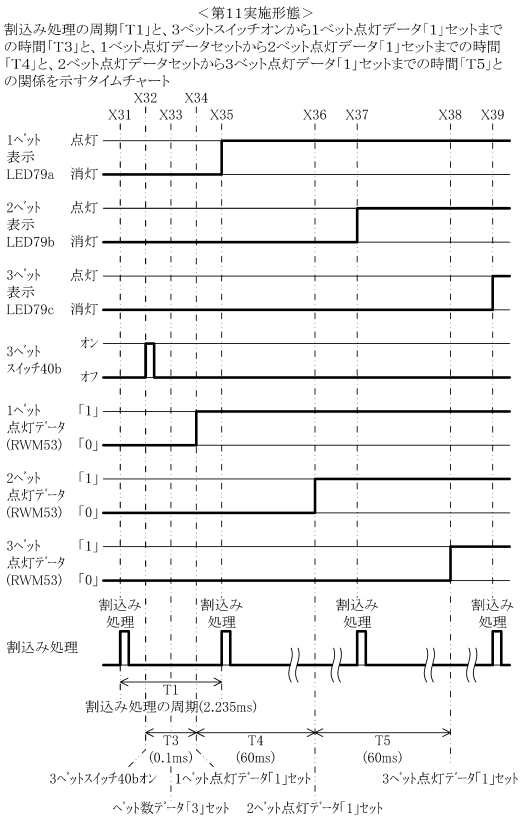
【図１７１】



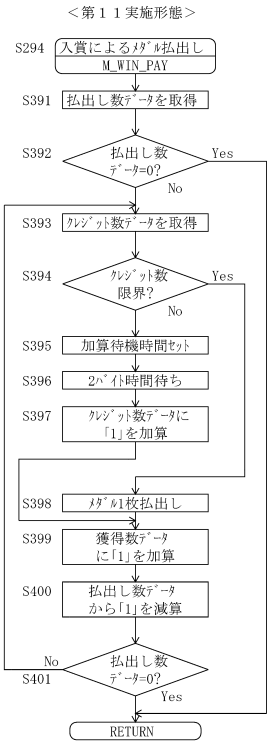
【図１７２】



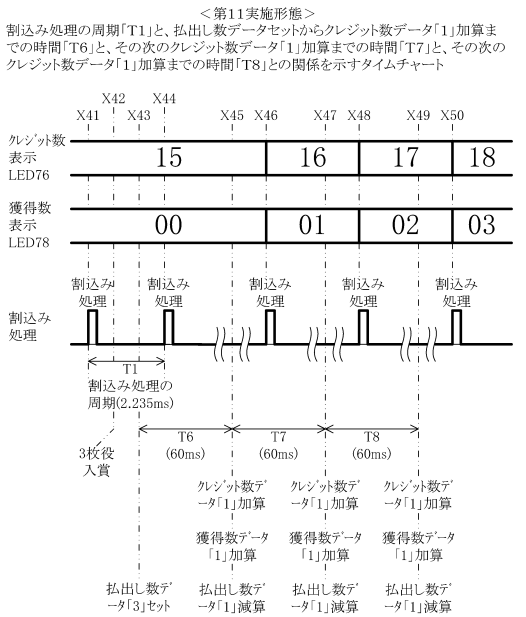
【図１７３】



【図１７４】

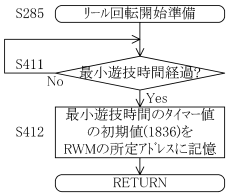


【図１７５】



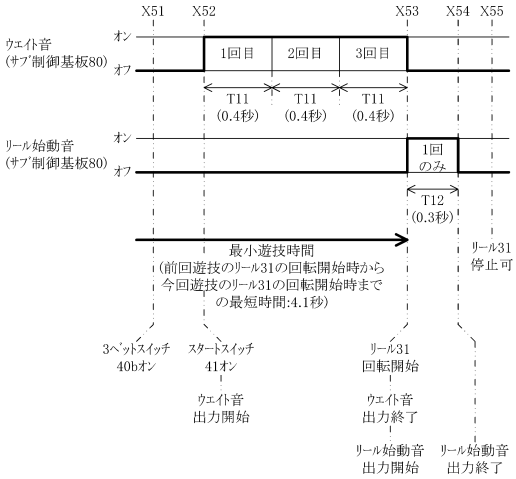
【図１７６】

＜第12実施形態＞
メイン制御基板におけるメイン処理中のリール回転開始準備を示すフローチャート



【図１７７】

＜第12実施形態＞
最小遊技時間経過前にスタートスイッチが操作されたときにスタートスイッチの操作からリールの回転開始までの間に出力されるウエイト音の長さと、リールの回転開始時に出力されるリール始動音の長さとの関係を示すタイムチャート



・ウエイト音とは、最小遊技時間経過前にスタートスイッチが操作されたときにスタートスイッチの操作からリールの回転開始までの間に出力される効果音をいう

・最小遊技時間経過前にスタートスイッチが操作されたときは、スタートスイッチの操作からリールの回転開始までの間に、始端から終端までの長さが時間「T11」のウエイト音を繰り返し再生（ループ再生）する

・リール始動音とは、リールの回転開始時に出力される効果音をいう

・リールの回転開始時には、始端から終端までの長さが時間「T12」のリール始動音を1回再生する

【図１７８】

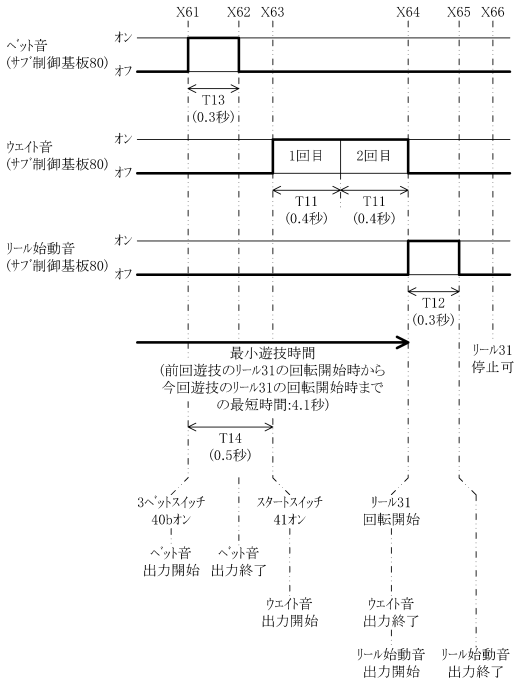
＜第12実施形態＞
管理者モードの各音量設定及び遊技者モードの各音量設定におけるウエイト音の音量とリール始動音の音量との関係を示す図

	管理者モードの音量設定					
	小さい		標準		大きい	
遊技者モードの音量設定	ウエイト音の音量	リール始動音の音量	ウエイト音の音量	リール始動音の音量	ウエイト音の音量	リール始動音の音量
音量レベル1	12	20	24	40	36	60
音量レベル2	18	30	30	50	42	70
音量レベル3	24	40	36	60	48	80
音量レベル4	30	50	42	70	54	90
音量レベル5	36	60	48	80	60	100

・管理者モードの音量設定が「大きい」であり、かつ遊技者モードの音量設定が「音量レベル5」であるときのリール始動音の音量を「100」としたときの各音の音量をそれぞれ示している

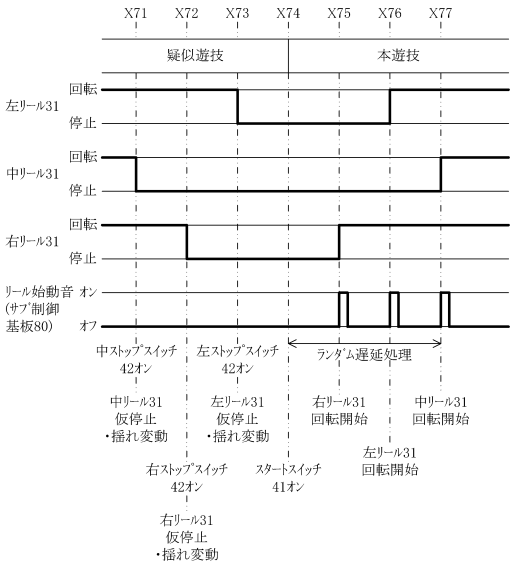
【図１７９】

＜第12実施形態＞
ベットスイッチが操作されたときに出力されるベット音の出力終了タイミングと、最小遊技時間経過前にスタートスイッチが操作されたときにスタートスイッチの操作からリールの回転開始までの間に出力されるウエイト音の出力開始タイミングとの関係を示すタイムチャート



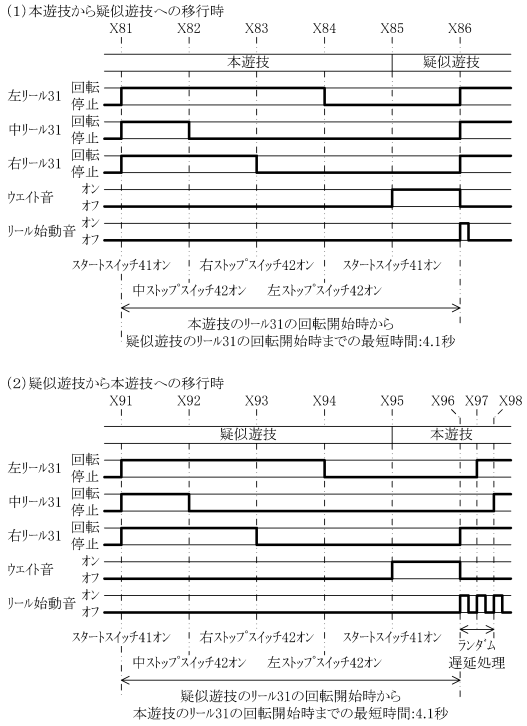
【図１８０】

＜第12実施形態＞
疑似遊技から本遊技への移行時に、スタートスイッチが操作されたときに、各リールの回転開始タイミングをランダムにするランダム遅延処理を実行するとともに、各リールの回転開始時にそれぞれリール始動音を出力することを示すタイムチャート



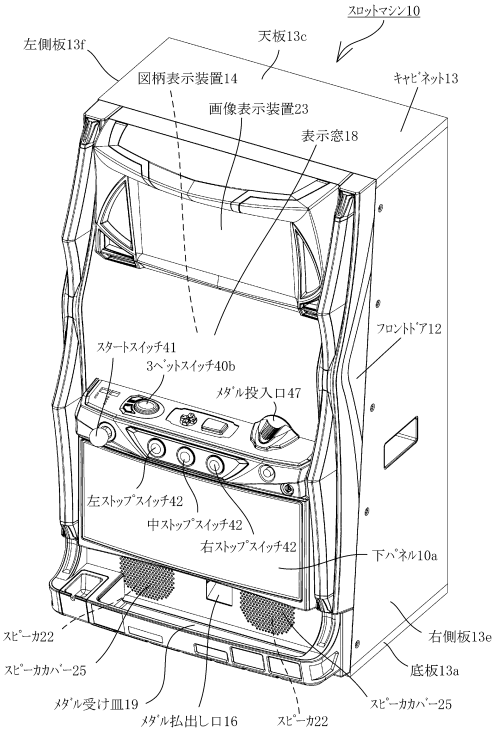
【図１８１】

<第12実施形態>
リール回転開始までの最短時間経過前にスタートスイッチが操作されたときに、最短時間を経過するまで、リールの回転開始を遅延させるとともに、スタートスイッチの操作からリールの回転開始までの間にウエイト音を出力することを示すタイムチャート



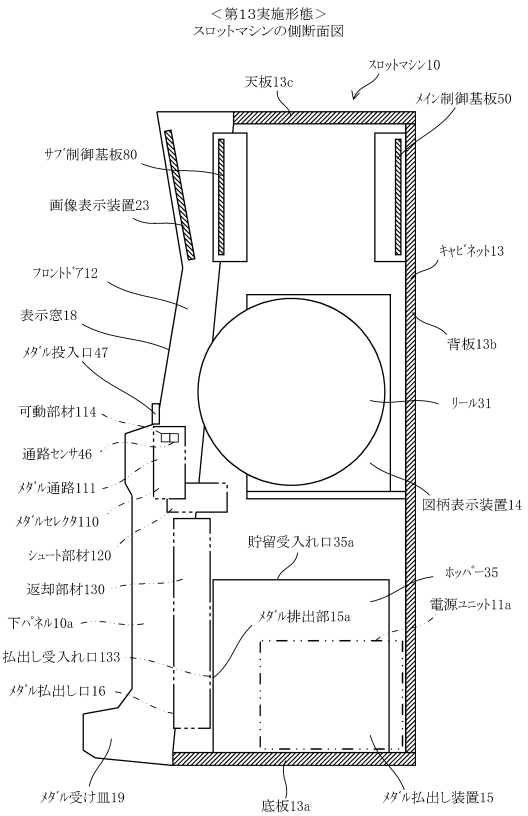
【図１８２】

<第13実施形態>
スロットマシンの外観斜視図



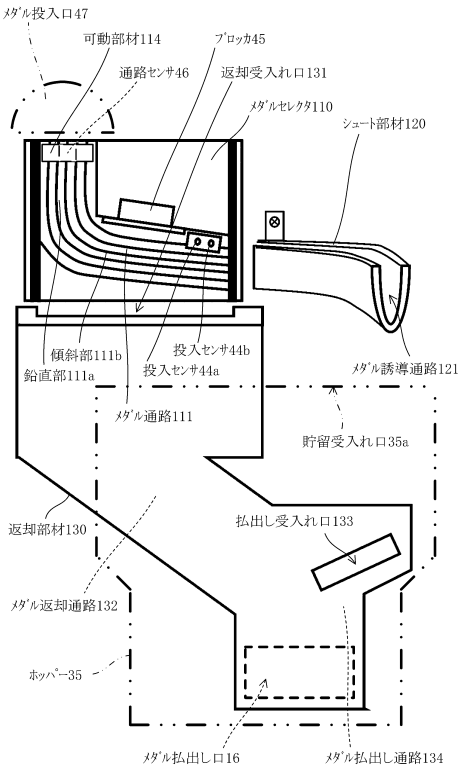
【図１８３】

<第13実施形態>
スロットマシンの側断面図



【図１８４】

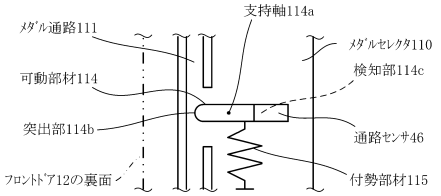
<第13実施形態>
メダルセレクタ及び返却部材の説明図



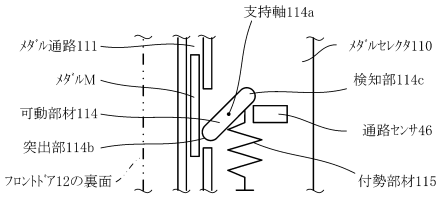
【図１８５】

＜第13実施形態＞
メダル通路における通路センサの位置をメダルが通過するときの通路センサのオン／オフの様子を示す説明図

(1)メダル通路における通路センサの位置をメダルが通過していないときの状態



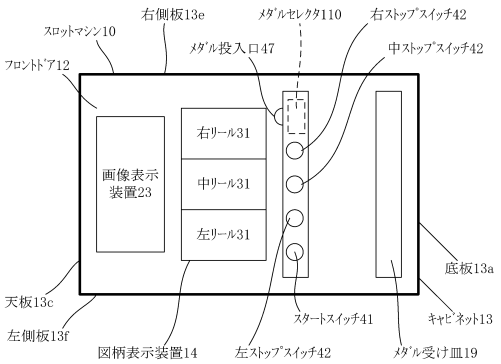
(2)メダル通路における通路センサの位置をメダルが通過しているときの状態



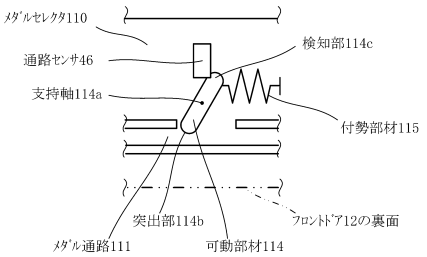
【図１８６】

＜第13実施形態＞
スロットマシンの左側面を下向きにしたときのメダルセレクタの状態の説明図

(1)左側面を下向きにした状態のスロットマシンの正面図

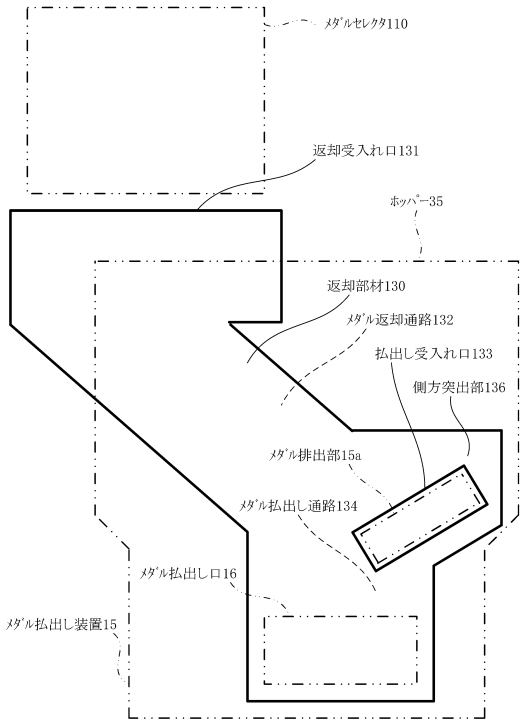


(2)スロットマシンの左側面を下向きにしたときのメダルセレクタの可動部材及び通路センサの状態



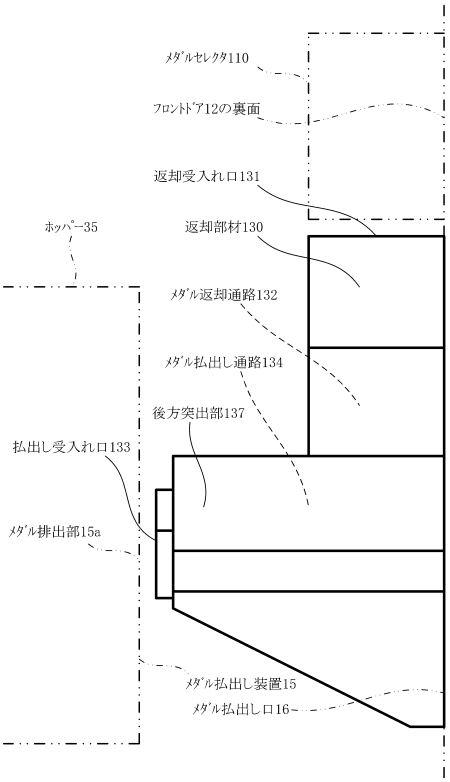
【図１８７】

＜第13実施形態＞
返却部材の背面図

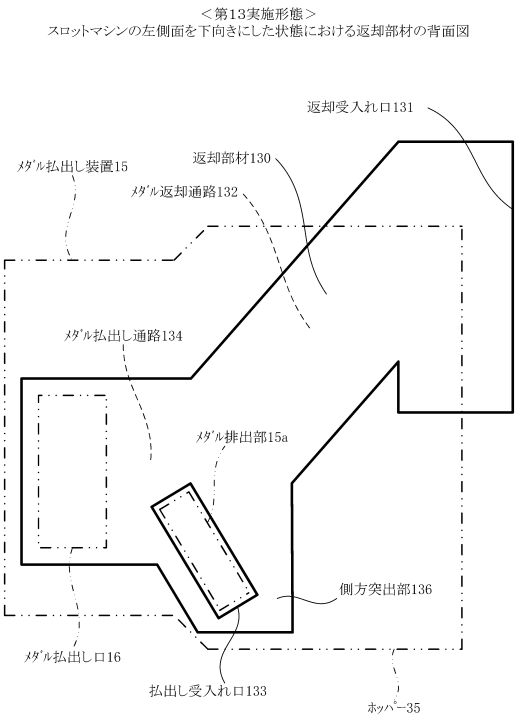


【図１８８】

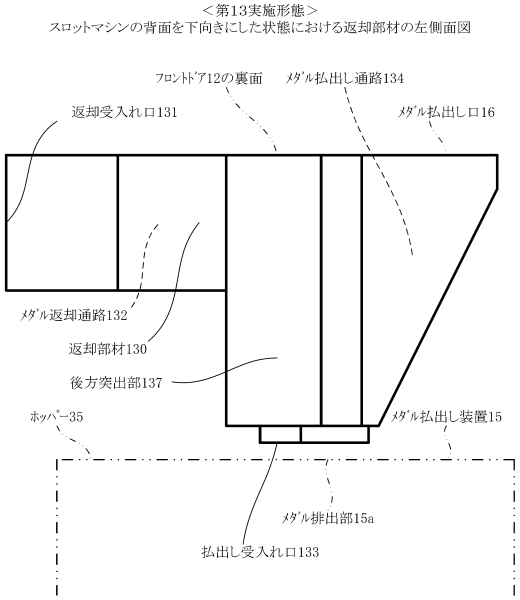
＜第13実施形態＞
返却部材の左側面図



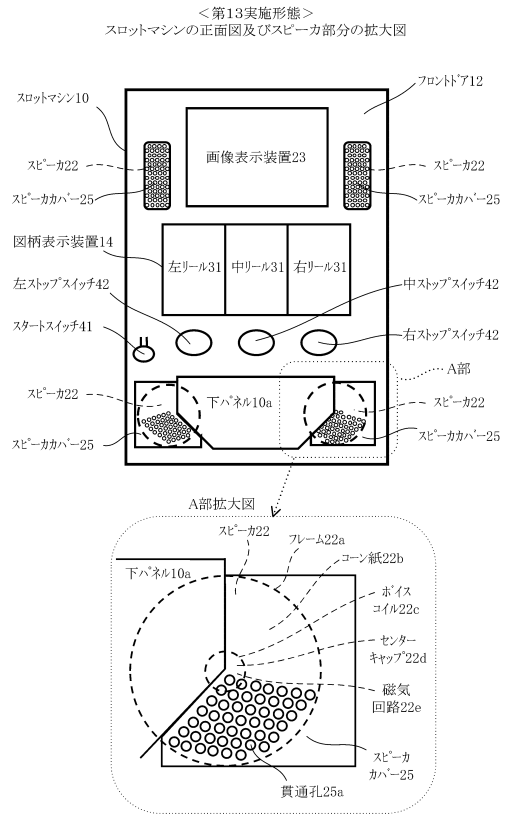
【図１８９】



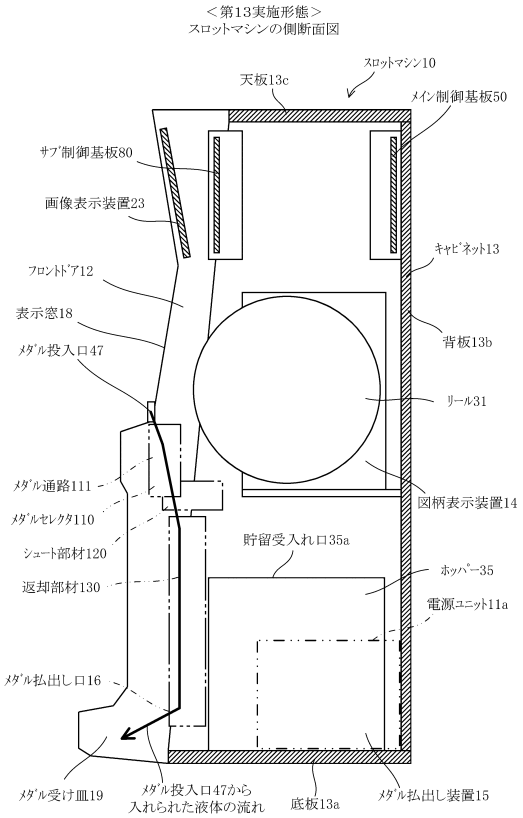
【図１９０】



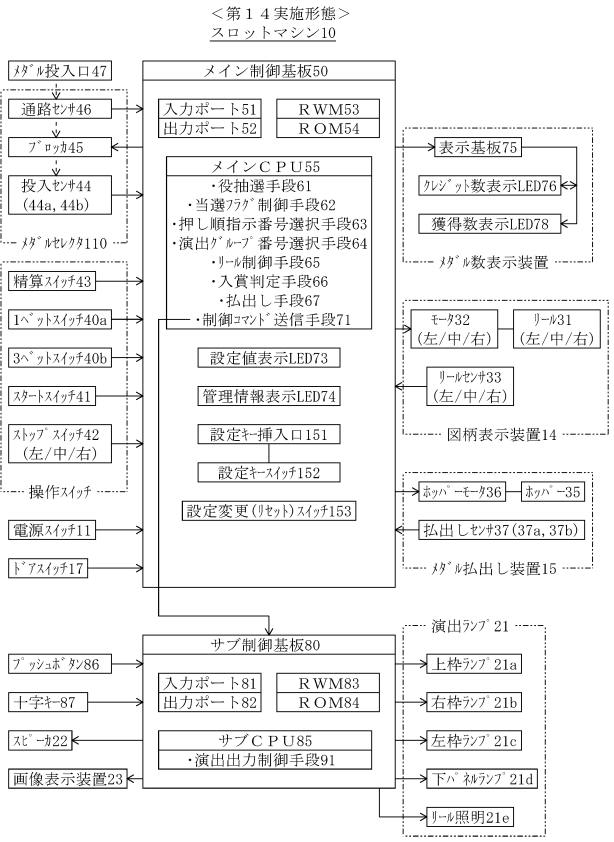
【図１９１】



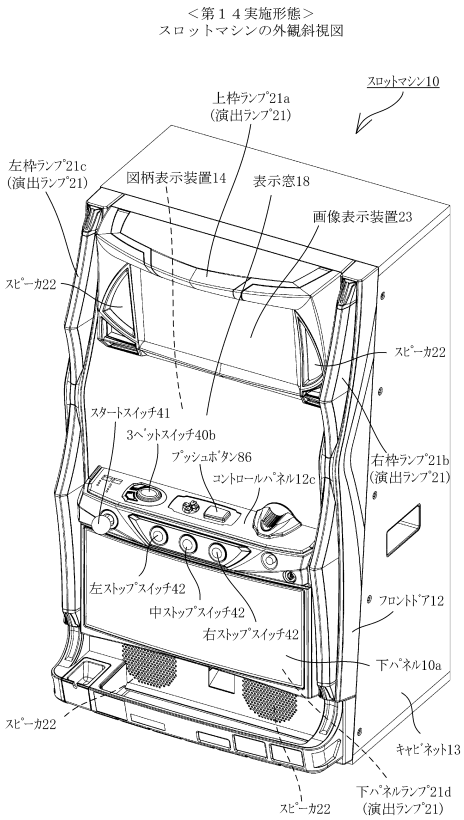
【図１９２】



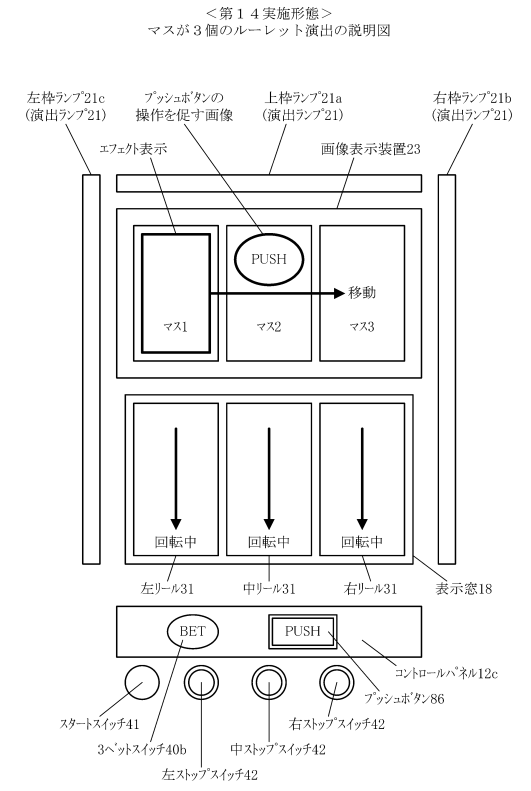
【図１９３】



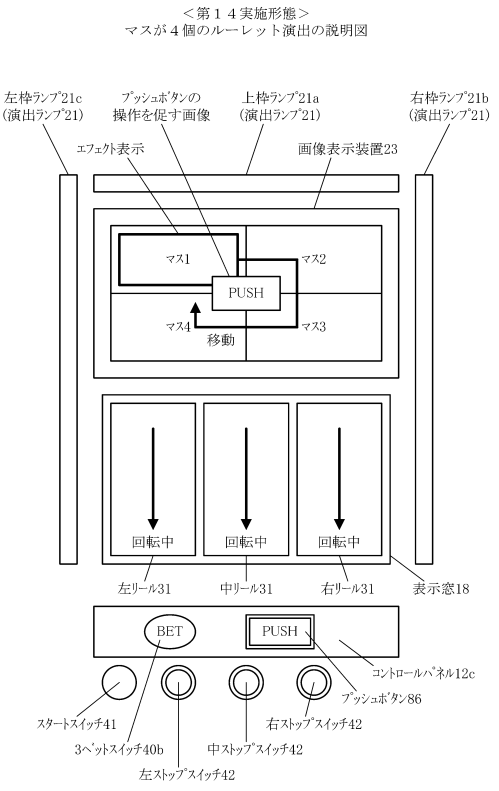
【図１９４】



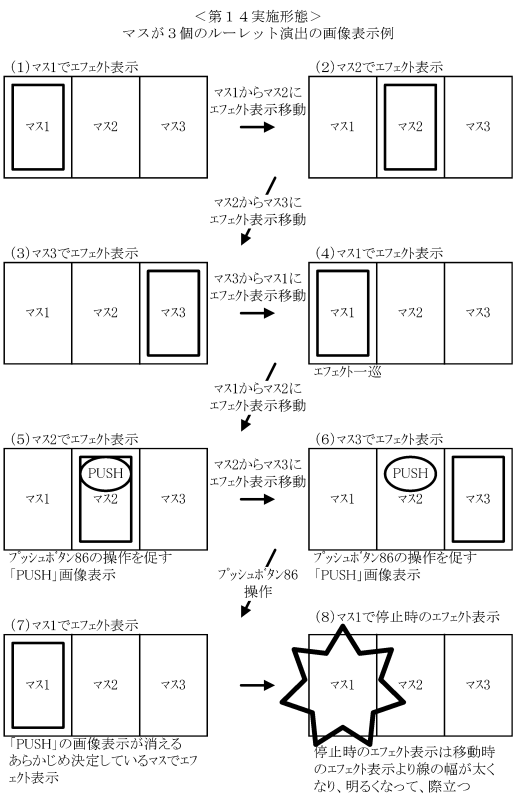
【図１９５】



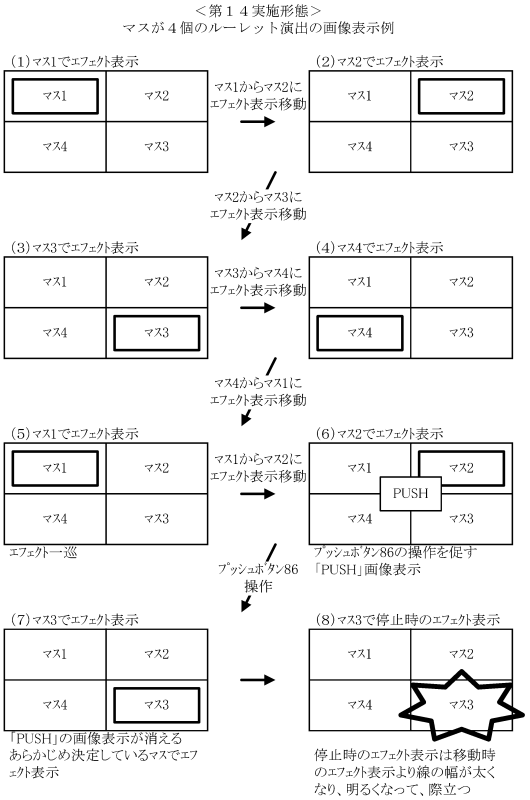
【図１９６】



【図１９７】

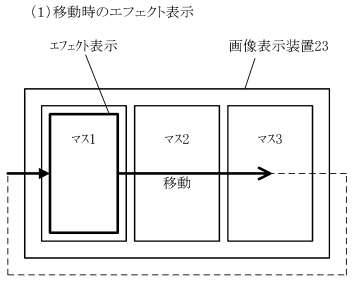


【図１９８】

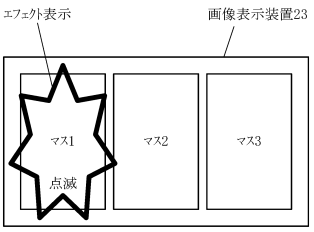


【図１９９】

＜第１４実施形態＞
マスが３個のルーレット演出において、エフェクト表示がマスを一巡する時間と、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔との関係を示す図



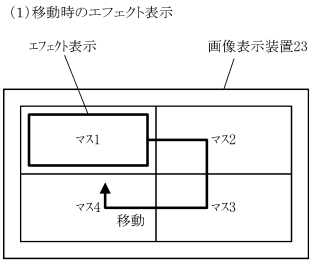
エフェクト表示がマスを一巡する時間「T1」:75.3ms



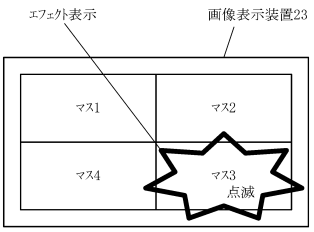
停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔「T2」:50.2ms

【図２００】

＜第１４実施形態＞
マスが４個のルーレット演出において、エフェクト表示がマスを一巡する時間と、停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔との関係を示す図



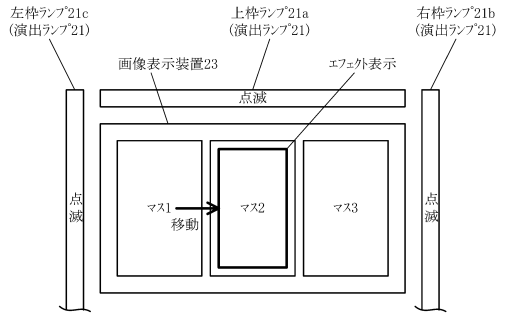
エフェクト表示がマスを一巡する時間「T1'」:100.4ms



停止時のエフェクト表示の点滅時間間隔「T2」:50.2ms

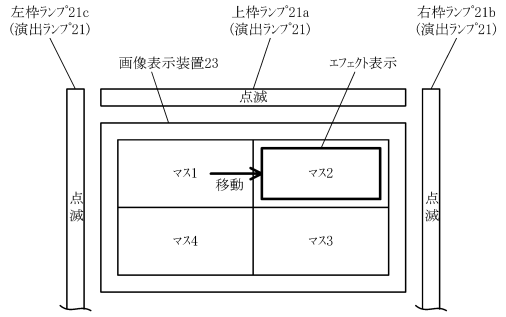
【図２０１】

＜第１４実施形態＞
マスが３個のルーレット演出において、エフェクト表示が１マス移動するのに要する時間と、演出ランプの点滅時間間隔と、リールの図柄が１コマ分移動するのに要する時間との関係を示す図



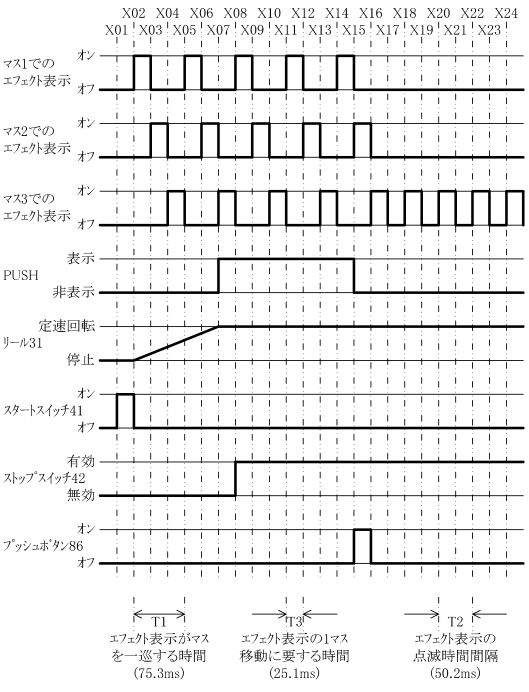
【図２０２】

＜第１４実施形態＞
マスが４個のルーレット演出において、エフェクト表示が１マス移動するのに要する時間と、演出ランプの点滅時間間隔と、リールの図柄が１コマ分移動するのに要する時間との関係を示す図



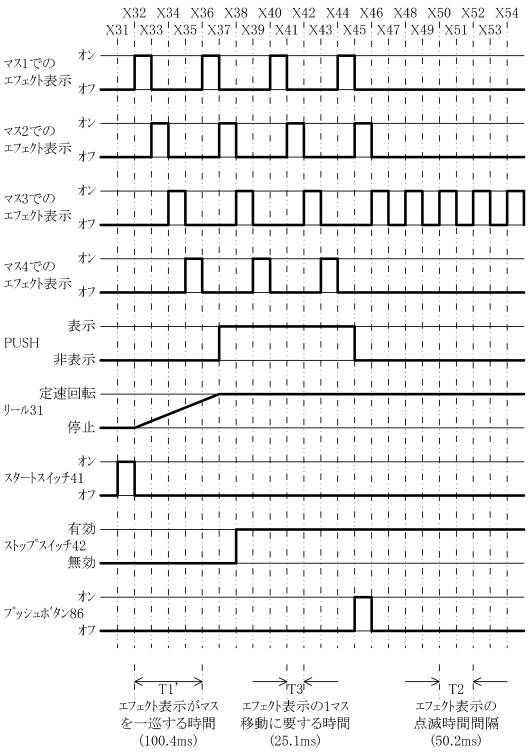
【図２０３】

＜第１４実施形態＞
マスが３個のルーレット演出における各マスでのエフェクト表示のオン／オフと各スイッチのオン／オフ等との関係を示すタイムチャート



【図２０４】

＜第１４実施形態＞
マスが４個のルーレット演出における各マスでのエフェクト表示のオン／オフと各スイッチのオン／オフ等との関係を示すタイムチャート



【図２０５】

＜第１４実施形態＞
設定値の種類と出玉率を示す図

設定値	出玉率	備考
設定1	95.1%	奇数設定
設定2	96.9%	偶数設定
設定3	98.7%	奇数設定
設定4	100.8%	偶数設定
設定5	102.6%	奇数設定
設定6	105.2%	偶数設定

【図２０６】

＜第１４実施形態＞
設定値に関する演出用の置数表

(1)CZ終了時の設定値に関する演出用の置数表

演出の内容	置数(置数/100=実行確率)					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
設定関連演出	99	90	89	85	83	80
設定2以上確定演出	−	5	4	3	4	3
設定3以上確定演出	−	−	5	2	5	2
設定4以上確定演出	−	−	−	2	2	2
設定5以上確定演出	−	−	−	−	2	2
設定6確定演出	−	−	−	−	−	1
偶数設定確定演出	−	5	−	5	−	5
設定2否定演出	1	−	2	3	4	5

(2)AT終了時(有利区間終了時以外)の設定値に関する演出用の置数表

演出の内容	置数(置数/100=実行確率)					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
設定関連演出	95	80	78	70	68	59
設定2以上確定演出	−	10	6	5	6	5
設定3以上確定演出	−	−	10	4	10	4
設定4以上確定演出	−	−	−	4	4	4
設定5以上確定演出	−	−	−	−	4	4
設定6確定演出	−	−	−	−	−	5
偶数設定確定演出	−	10	−	10	−	10
設定2否定演出	5	−	6	7	8	9

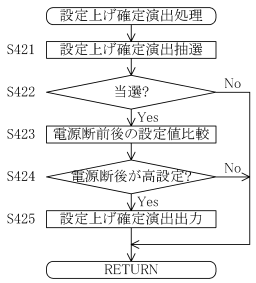
(3)AT終了時(有利区間終了時)の設定値に関する演出用の置数表

演出の内容	置数(置数/100=実行確率)					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
設定関連演出	93	76	72	60	58	45
設定2以上確定演出	−	12	8	7	8	7
設定3以上確定演出	−	−	12	6	12	6
設定4以上確定演出	−	−	−	6	6	6
設定5以上確定演出	−	−	−	−	6	6
設定6確定演出	−	−	−	−	−	7
偶数設定確定演出	−	12	−	12	−	12
設定2否定演出	7	−	8	9	10	11

・終日(10000回)遊技を行った場合におけるCZ終了画面の表示回数の期待値:45回
・終日遊技を行った場合におけるAT終了画面の表示回数の期待値:15回
・終日遊技を行った場合における設定5以上確定演出の実行回数の期待値:1.5回
・終日遊技を行った場合における偶数設定確定演出の実行回数の期待値:3.75回
・終日遊技を行った場合における設定6確定演出の実行回数の期待値:1.2回
・CZ終了時における設定6確定演出の実行確率:1/100
・CZ終了時におけるいずれかの確定演出の実行確率:20/100=1/5

【図２０７】

＜第１４実施形態＞
設定上げ確定演出処理を示すフローチャート



【図２０８】

＜第１４実施形態＞
設定３をなくして設定Ｌを設けた場合における設定値の種類と出玉率を示す図

設定値	出玉率	備考
設定L	85.5%	偶数にも奇数にも属さず
設定1	95.1%	奇数設定
設定2	96.9%	偶数設定
設定4	100.8%	偶数設定
設定5	102.6%	奇数設定
設定6	105.2%	偶数設定

・設定Lであることを示す演出の内容:下パネルランプ21dを消灯させる
・設定Lであることを示す演出の実行頻度:設定Lであるときは常時
・CZ終了時における偶数設定確定演出の実行確率:5/100=1/20
・CZ終了時における設定6確定演出の実行確率:1/100
・AT終了時における偶数設定確定演出の実行確率:10/100=1/10
・AT終了時における設定6確定演出の実行確率:5/100=1/20
・終日遊技を行った場合における偶数設定確定演出の実行回数の期待値:3.75回
・終日遊技を行った場合における設定6確定演出の実行回数の期待値:1.2回

【図２０９】

＜第１４実施形態＞
設定３をなくして設定Ｌを設けた場合における設定値に関する演出用の置数表

(1)CZ終了時の設定値に関する演出用の置数表

演出の内容	置数(置数/100=実行確率)					
	設定L	設定1	設定2	設定4	設定5	設定6
設定関連演出	−	99	90	87	88	82
設定2以上確定演出	−	−	5	3	4	3
設定4以上確定演出	−	−	−	2	2	2
設定5以上確定演出	−	−	−	−	2	2
設定6確定演出	−	−	−	−	−	1
偶数設定確定演出	−	−	5	5	−	5
設定2否定演出	−	1	−	3	4	5

(2)AT終了時(有利区間終了時以外)の設定値に関する演出用の置数表

演出の内容	置数(置数/100=実行確率)					
	設定L	設定1	設定2	設定4	設定5	設定6
設定関連演出	−	95	80	74	78	63
設定2以上確定演出	−	−	10	5	6	5
設定4以上確定演出	−	−	−	4	4	4
設定5以上確定演出	−	−	−	−	4	4
設定6確定演出	−	−	−	−	−	5
偶数設定確定演出	−	−	10	10	−	10
設定2否定演出	−	5	−	7	8	9

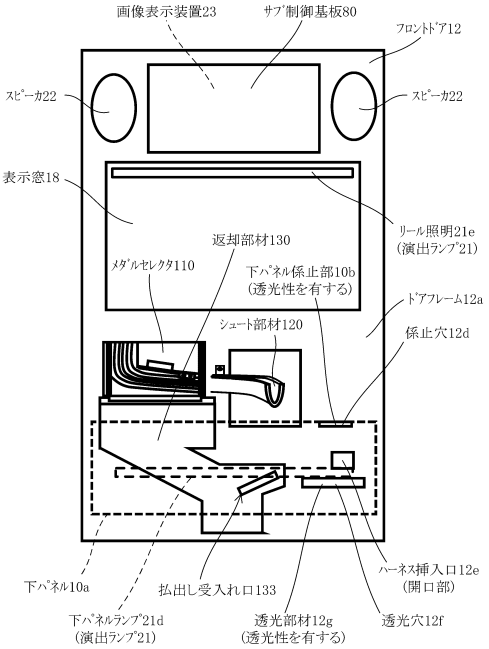
(3)AT終了時(有利区間終了時)の設定値に関する演出用の置数表

演出の内容	置数(置数/100=実行確率)					
	設定L	設定1	設定2	設定4	設定5	設定6
設定関連演出	−	93	76	66	70	51
設定2以上確定演出	−	−	12	7	8	7
設定4以上確定演出	−	−	−	6	6	6
設定5以上確定演出	−	−	−	−	6	6
設定6確定演出	−	−	−	−	−	7
偶数設定確定演出	−	−	12	12	−	12
設定2否定演出	−	7	−	9	10	11

・設定Lであるときは、設定Lであることを示す演出として、下ﾊﾟﾈﾙﾗﾝﾌﾟ21dを常時消灯させる

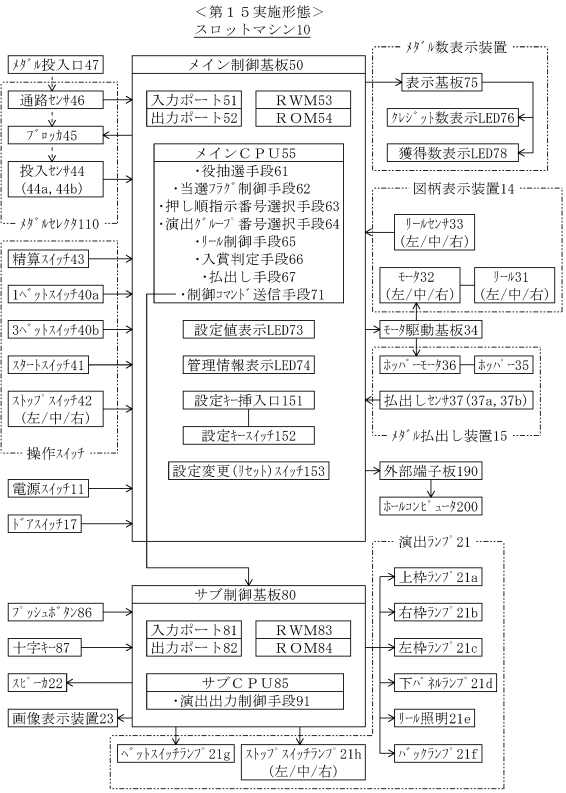
【図２１０】

＜第１４実施形態＞
フロントドアの裏面を示す図



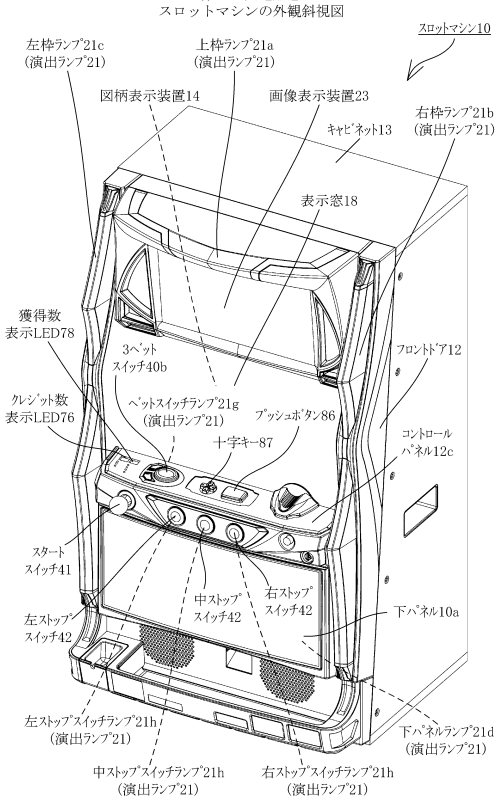
【図２１１】

＜第１５実施形態＞
スロットマシン10

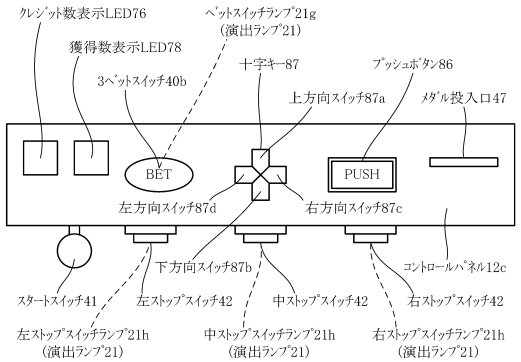


【図２１２】

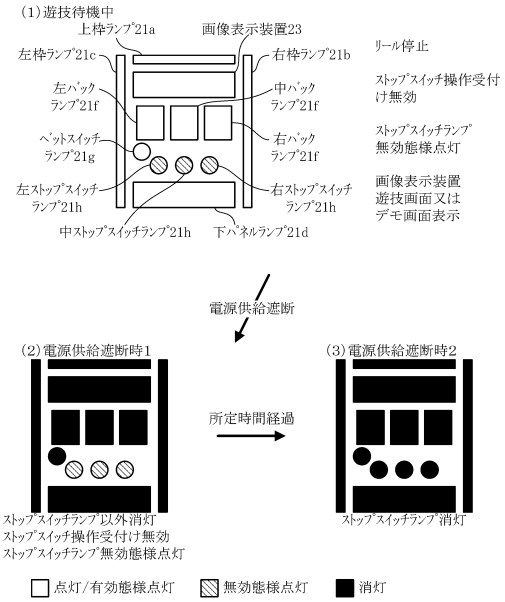
＜第１５実施形態＞
スロットマシンの外観斜視図



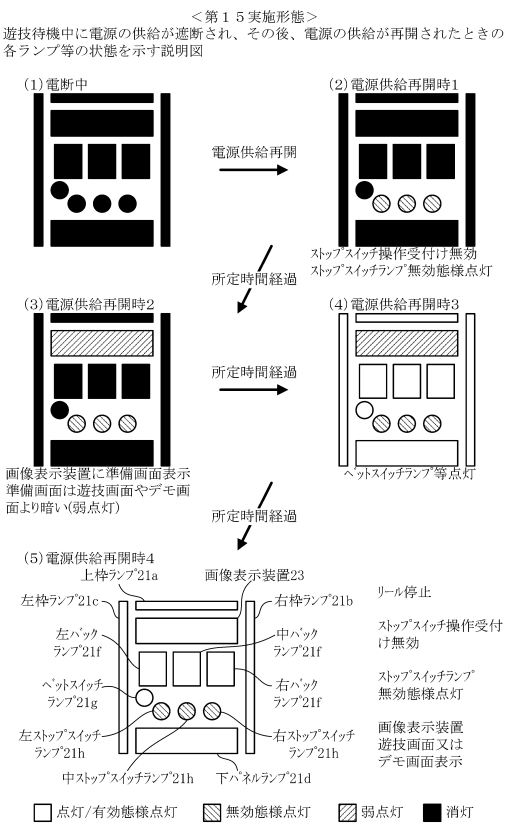
【図２１３】



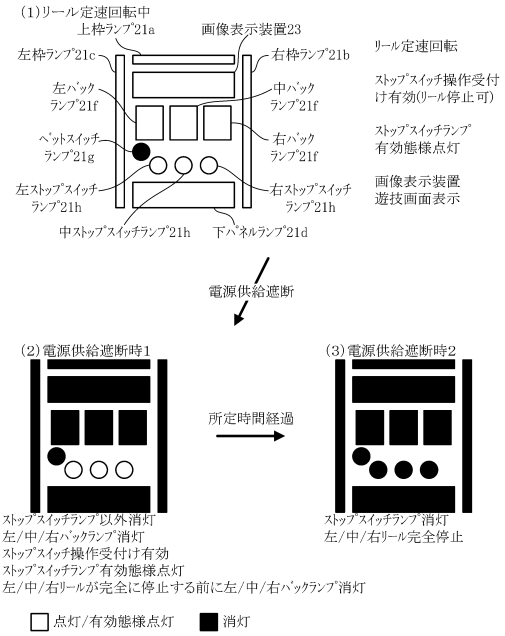
【図２１４】



【図２１５】

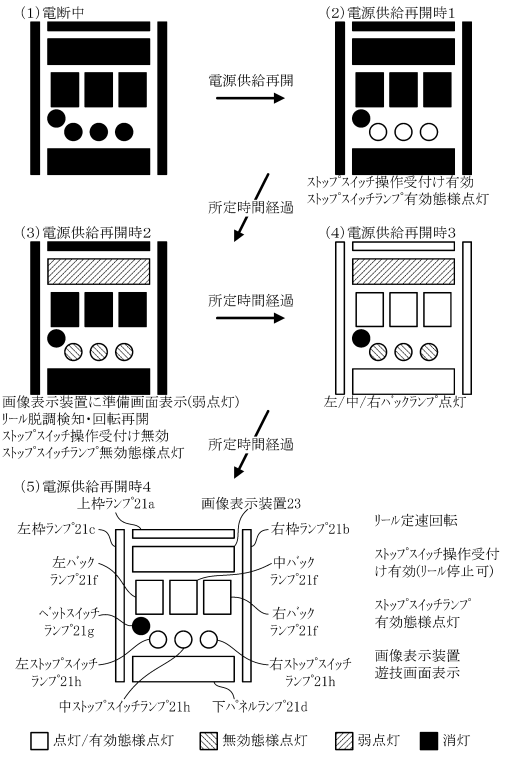


【図２１６】



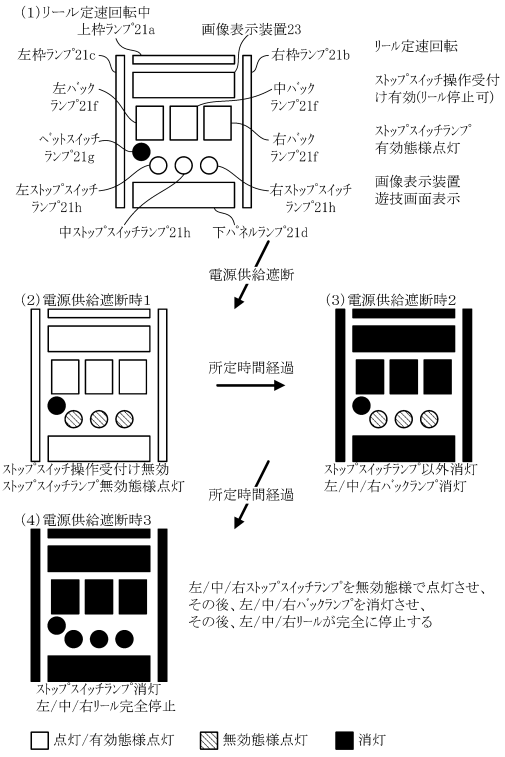
【図２１７】

＜第１５実施形態＞
リールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図



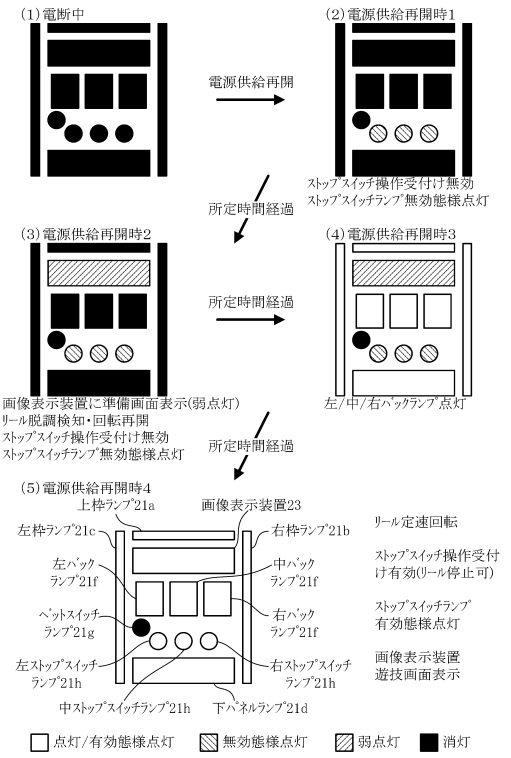
【図２１８】

＜第１５実施形態＞
リールの定速回転中に電源の供給が遮断されたときの各ランプ等の状態を示す説明図（図２１６の変形例）



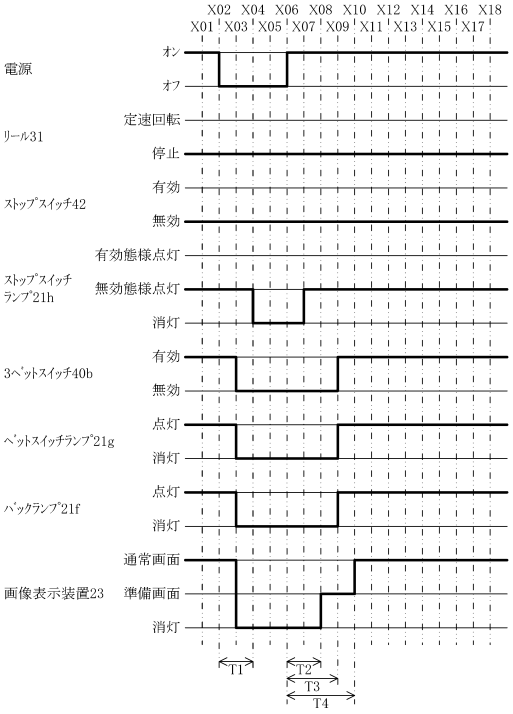
【図２１９】

＜第１５実施形態＞
リールの定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示す説明図（図２１７の変形例）



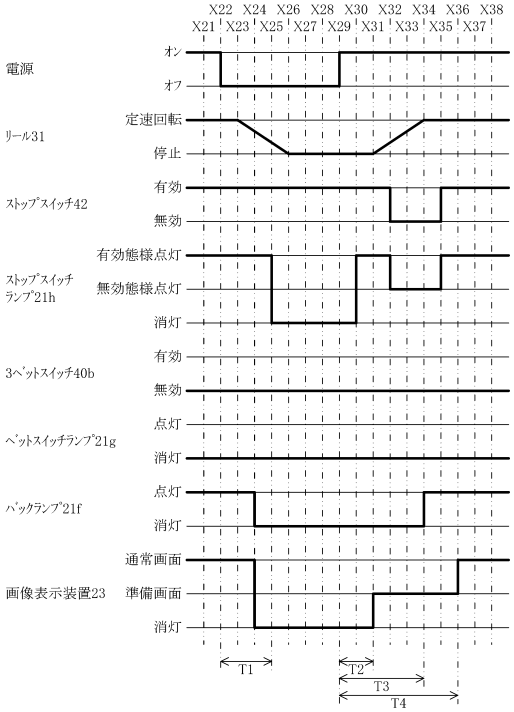
【図２２０】

＜第１５実施形態＞
遊技待機中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャート



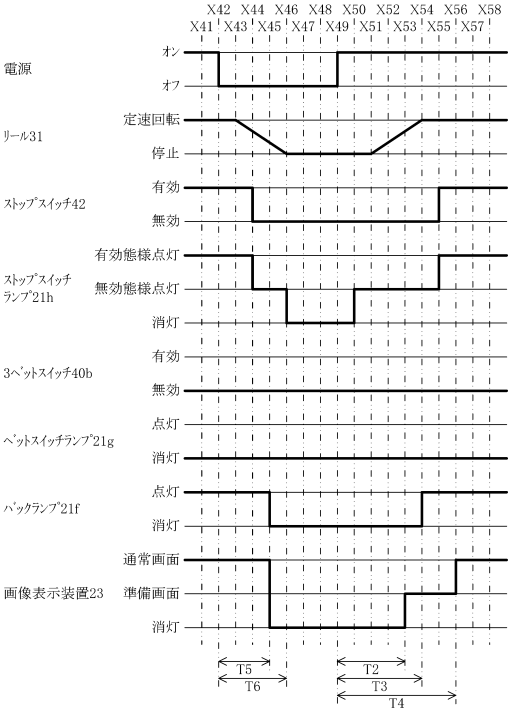
【図２２１】

＜第１５実施形態＞
リール定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャート



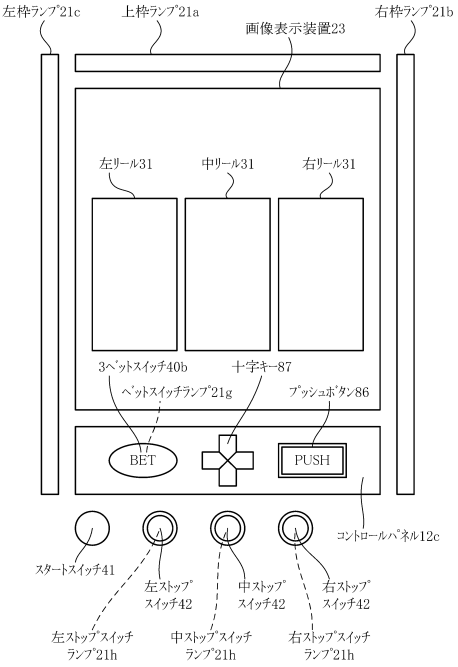
【図２２２】

＜第１５実施形態＞
リール定速回転中に電源の供給が遮断され、その後、電源の供給が再開されたときの各ランプ等の状態を示すタイムチャート（図２２１の変形例）



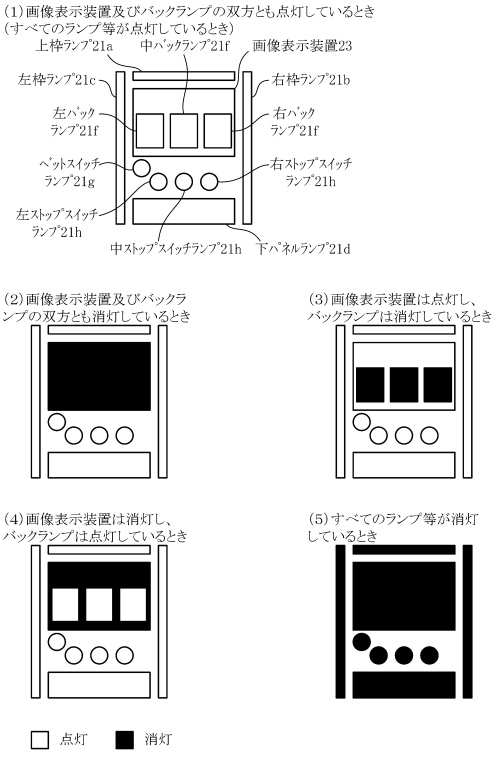
【図２２３】

＜第１５実施形態＞
リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンの正面図

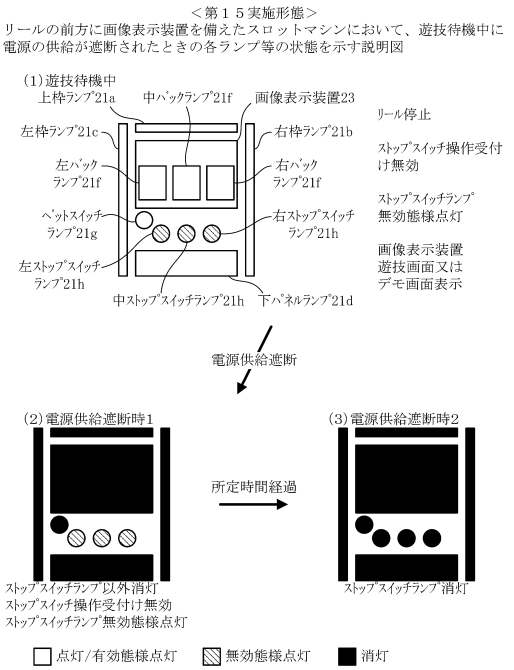


【図２２４】

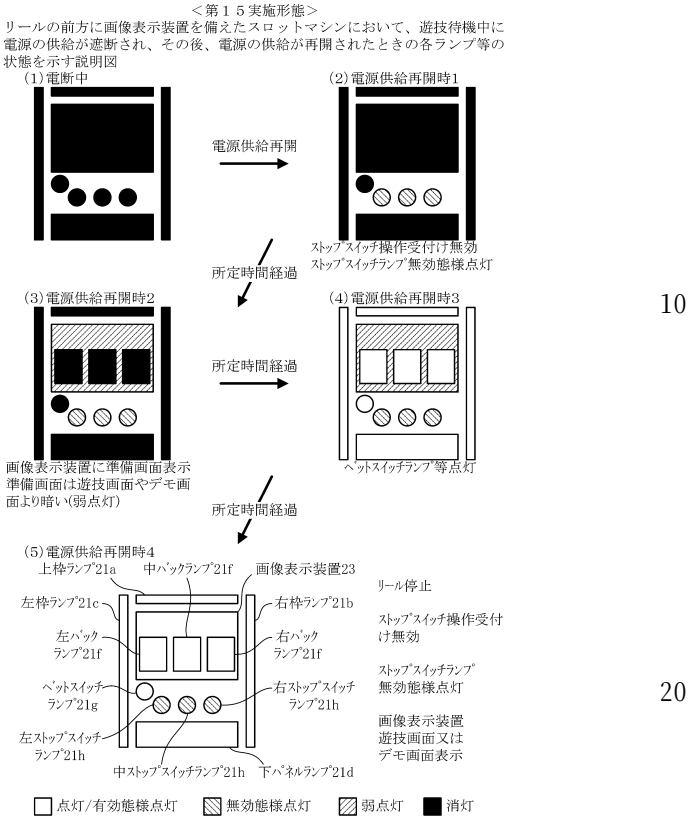
＜第１５実施形態＞
リールの前方に画像表示装置を備えたスロットマシンにおける各ランプ等の点灯時／消灯時の見え方を示す説明図



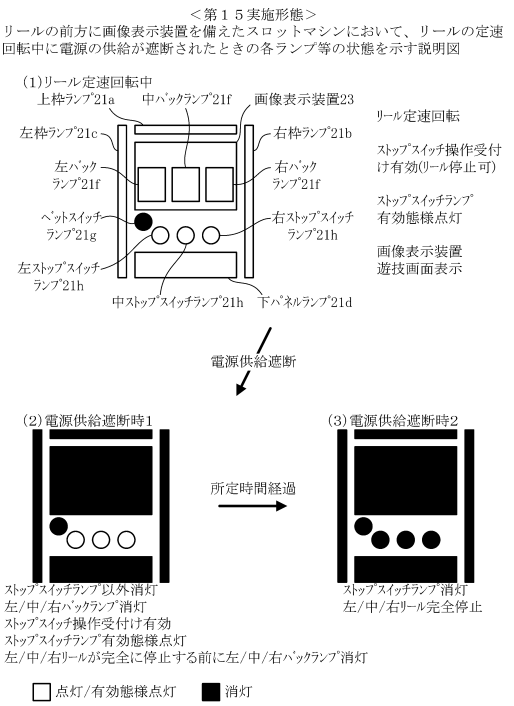
【図２２５】



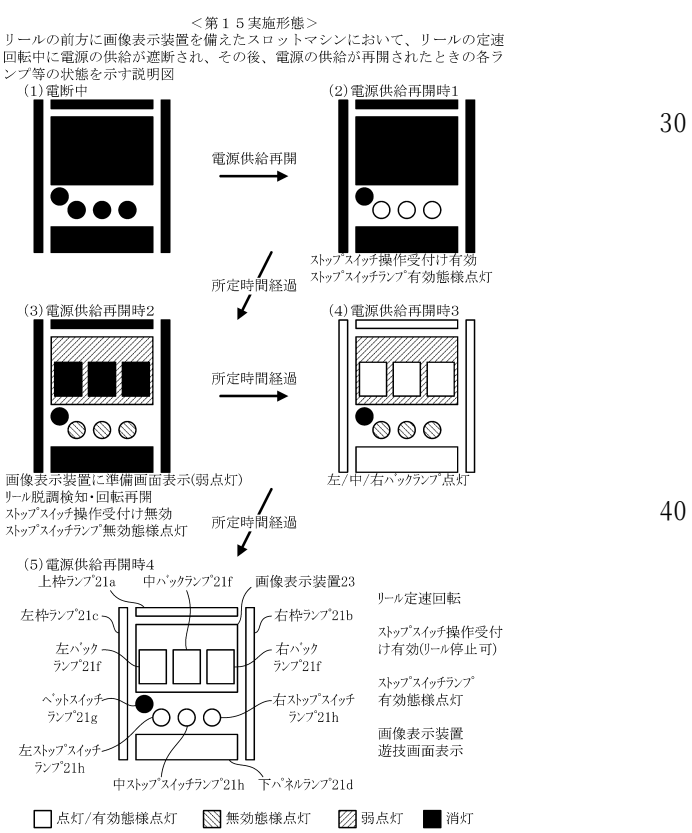
【図２２６】



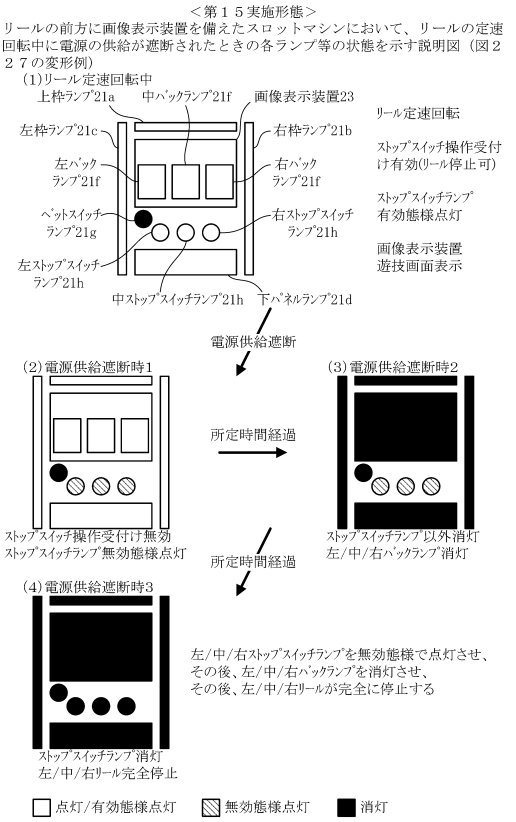
【図２２７】



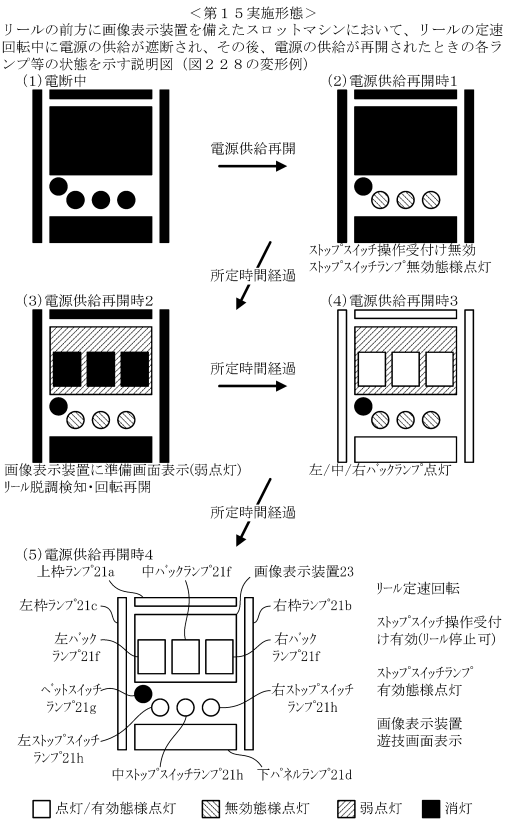
【図２２８】



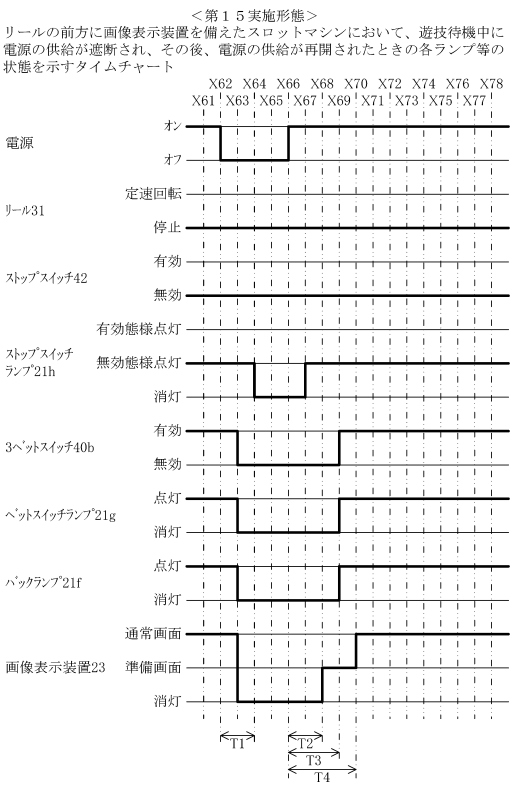
【図２２９】



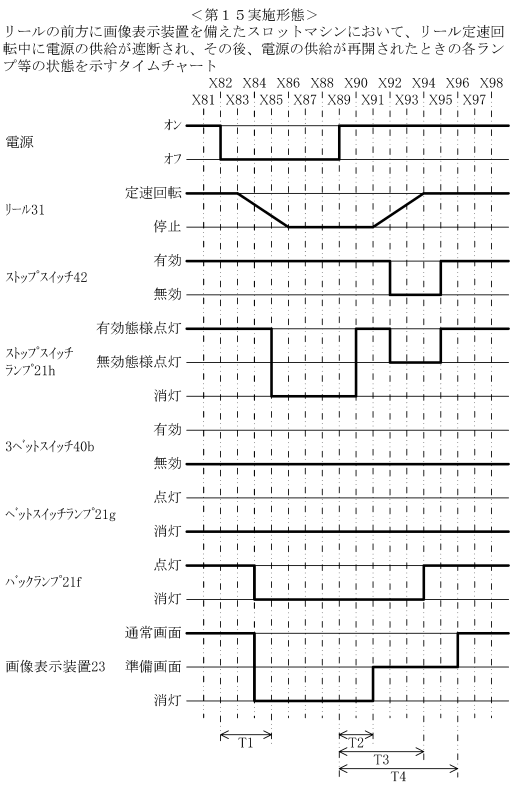
【図２３０】



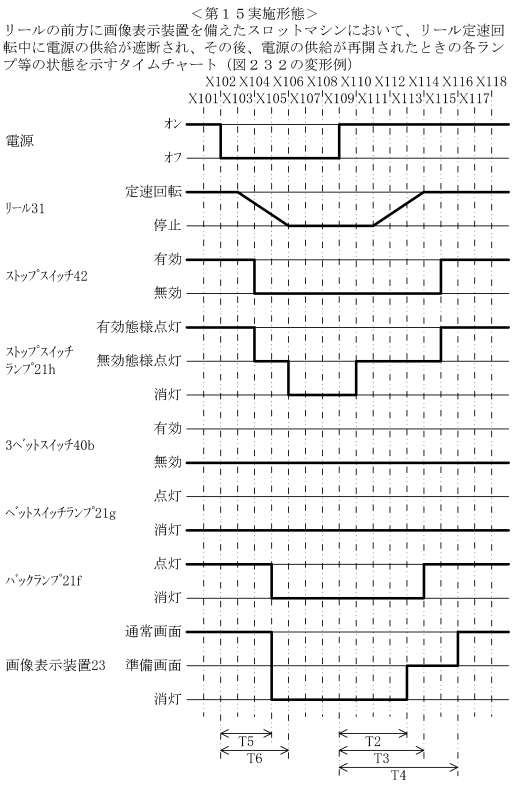
【図２３１】



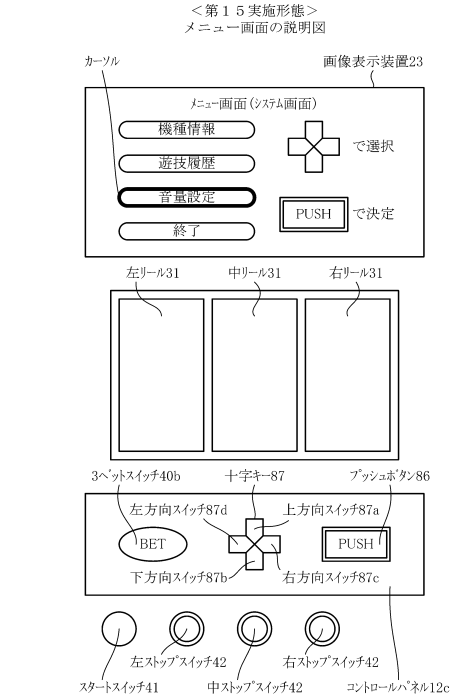
【図２３２】



【図２３３】

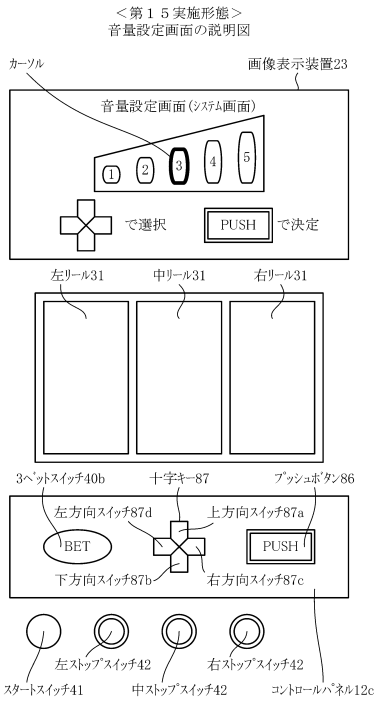


【図２３４】



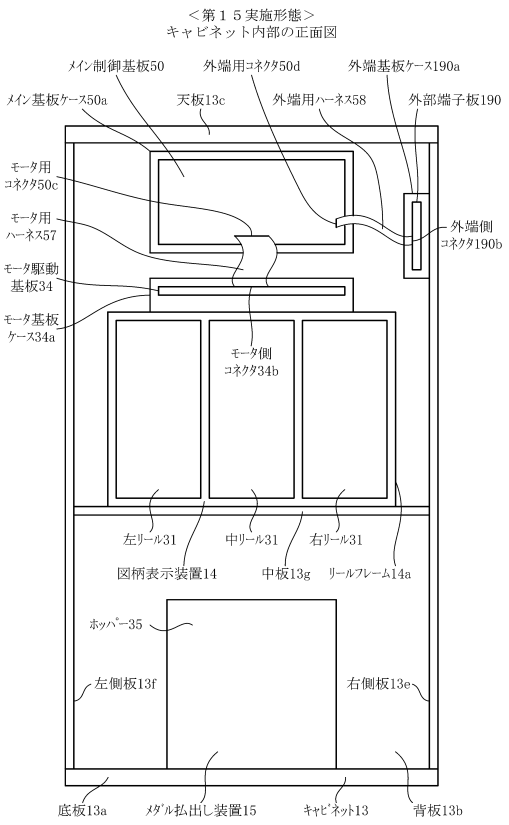
遊技待機中にプッシュボタンを操作すると画像表示装置にメニュー画面が表示される
メニュー画面で項目を選択してプッシュボタンを操作するとその項目の画面に移行する
メニュー画面で終了を選択してプッシュボタンを操作するとメニュー画面が終了する
メニュー画面を表示するためにプッシュボタンを操作すると所定音が出力される
メニュー画面で項目を選択してプッシュボタンを操作すると所定音が出力される
メニュー画面を終了するためにプッシュボタンを操作すると所定音が出力されない

【図２３５】

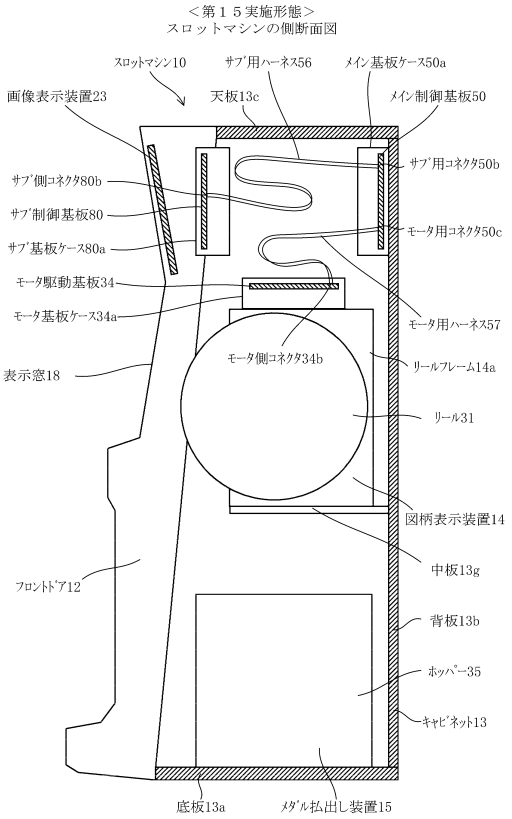


メニュー画面で十字キーを操作すると項目が選択可能となる
音量設定画面で十字キーを操作すると音量が選択可能となる
メニュー画面で項目選択のために十字キーを操作すると所定音が出力される
音量設定画面で音量選択のために十字キーを操作すると所定音が出力されない

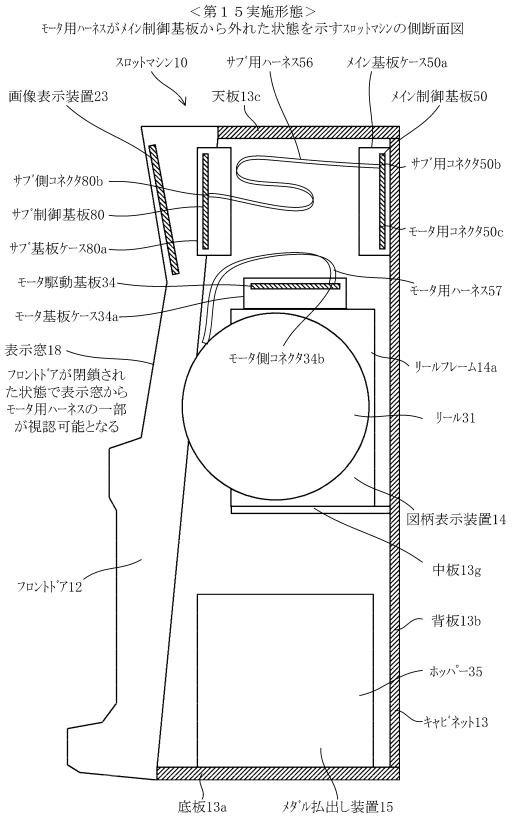
【図２３６】



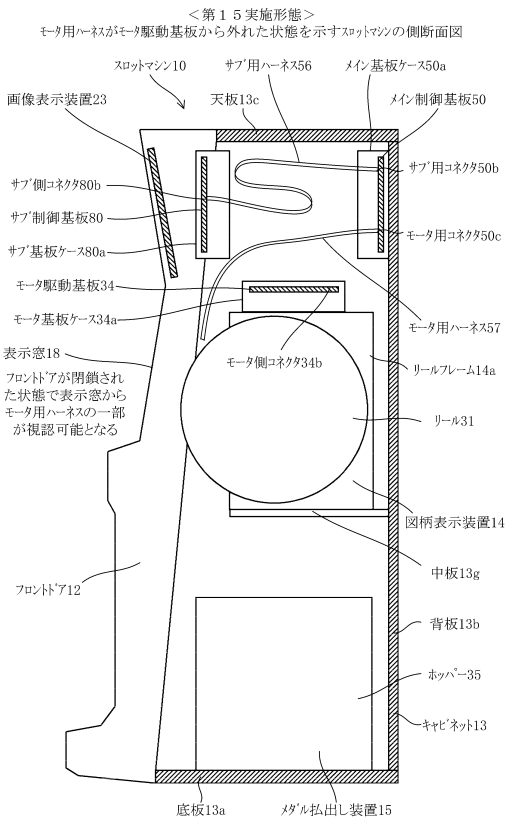
【図２３７】



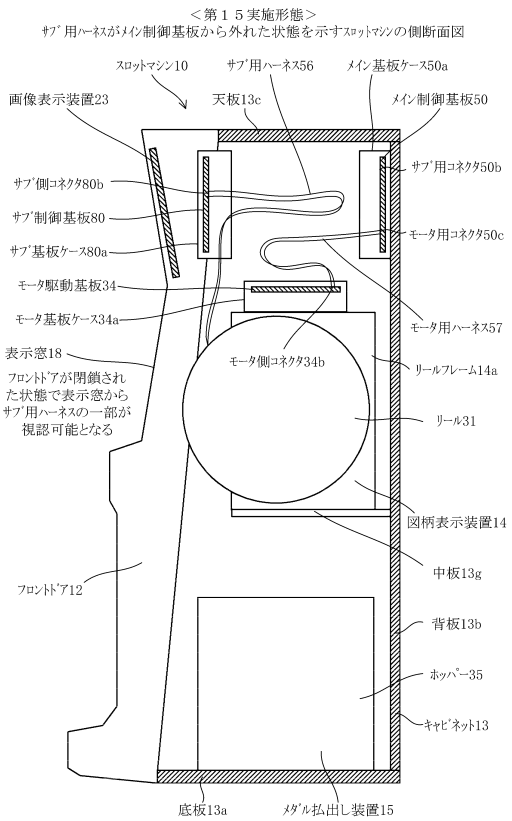
【図２３８】



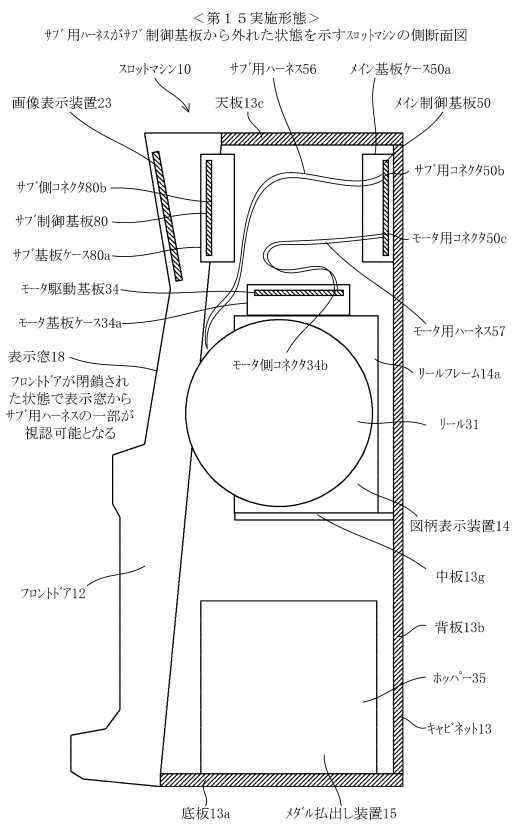
【図２３９】



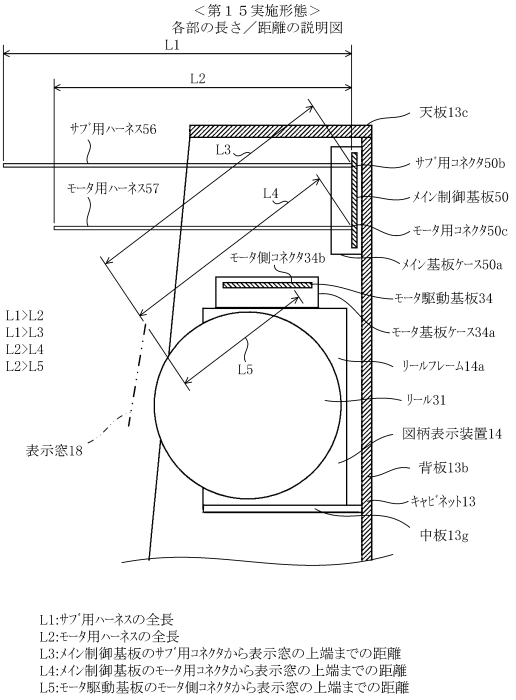
【図２４０】



【図２４１】

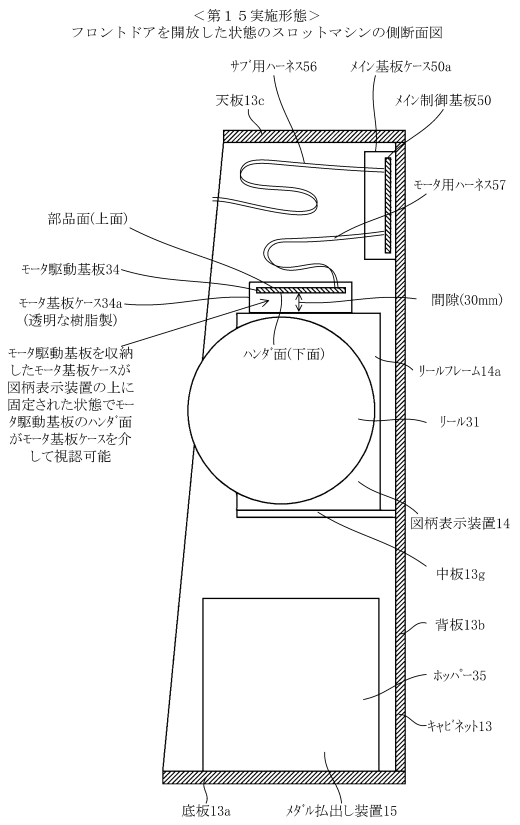


【図２４２】

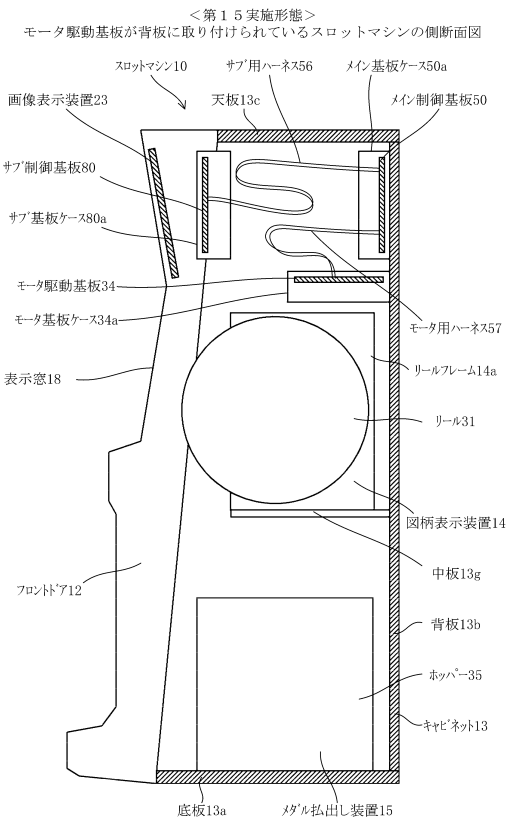


L1:ｻﾌﾞ用ﾊｰﾈｽの全長
L2:ﾓｰﾀ用ﾊｰﾈｽの全長
L3:ﾒｲﾝ制御基板のｻﾌﾞ用ｺﾈｸﾀから表示窓の上端までの距離
L4:ﾒｲﾝ制御基板のﾓｰﾀ用ｺﾈｸﾀから表示窓の上端までの距離
L5:ﾓｰﾀ駆動基板のﾓｰﾀ側ｺﾈｸﾀから表示窓の上端までの距離

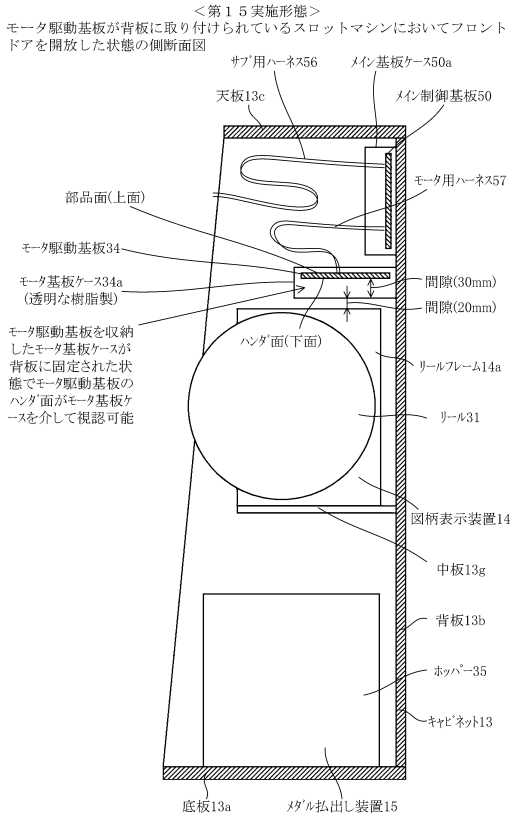
【図２４３】



【図２４４】



【図２４５】


＜第１５実施形態＞
モータ駆動基板が背板に取り付けられているスロットマシンにおいてフロントドアを開放した状態の側断面図
ｻﾌﾞ用ﾊｰﾈｽ56
ﾒｲﾝ基板ｹｰｽ50a
天板13c
ﾒｲﾝ制御基板50
ﾓｰﾀ用ﾊｰﾈｽ57
部品面(上面)
ﾓｰﾀ駆動基板34
ﾓｰﾀ基板ｹｰｽ34a
(透明な樹脂製)
間隙(30mm)
間隙(20mm)
ﾓｰﾀ駆動基板を収納したﾓｰﾀ基板ｹｰｽが背板に固定された状態でﾓｰﾀ駆動基板のﾊﾝﾀﾞ面がﾓｰﾀ基板ｹｰｽを介して視認可能
ﾊﾝﾀﾞ面(下面)
ﾘｰﾙﾌﾚｰﾑ14a
ﾘｰﾙ31
図柄表示装置14
中板13g
背板13b
ﾎｯﾊﾟｰ35
ｷｬﾋﾞﾈｯﾄ13
底板13a
ﾒﾀﾞﾙ払出し装置15