(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7364910号
(P7364910)

(45)発行日　令和5年10月19日(2023.10.19)

(24)登録日　令和5年10月11日(2023.10.11)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６７１
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ｂ

請求項の数　1　（全1088頁）

(21)出願番号　特願2020-87705(P2020-87705)
(22)出願日　令和2年5月19日(2020.5.19)
(65)公開番号　特開2021-180774(P2021-180774A)
(43)公開日　令和3年11月25日(2021.11.25)
審査請求日　令和5年3月17日(2023.3.17)
早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100113228
弁理士　中村 正
(72)発明者　和田 晋一
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　瀬藤 潤
東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　矢嶋 悠紀

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件を満たした場合に、設定値が変更可能な設定変更モードを実行可能とし、
設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能とし、
設定変更モードを実行し、設定値を第１の設定値から第１の設定値に設定変更した場合にも、１の設定変更間の出玉情報として記憶可能とし、
所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、複数回分の設定変更間の出玉情報はクリアしない
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、遊技機の１つとして、スロットマシンが知られている（たとえば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】

【文献】　特開２０１５－０１６１１０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明が解決しようとする課題は、遊技機としての性能を向上させることである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。
本発明（第５１実施形態）は、
所定条件を満たした場合（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにした場合）に、設定値が変更可能な設定変更モードを実行可能とし、
設定変更間の出玉情報を複数回分記憶可能とし（図５１６、図５２１）、
設定変更モードを実行し、設定値を第１の設定値から第１の設定値に設定変更した場合にも、１の設定変更間の出玉情報として記憶可能とし、
所定条件を満たして設定変更モードが実行された場合でも、複数回分の設定変更間の出玉情報はクリアしない（図５２２）
ことを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技機としての性能を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本実施形態において、遊技機の一例であるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図２】本実施形態において、メダル投入口から投入されたメダルが投入センサを通過するまでの様子を説明する正面図である。
【図３】第１実施形態（Ａ）において、電源断が発生したときの電圧低下をタイムチャートで説明する図である。
【図４】第１実施形態（Ｂ）において、投入センサとメダルの通過との関係を説明する図である。
【図５】第１実施形態（Ｂ）において、投入センサのオン／オフをタイムチャートで説明する図である。
【図６】第１実施形態（Ｃ）において、メダルがメダル払出し装置から排出されるときの模式図である。
【図７】第１実施形態（Ｃ）において、メダルがメダル払出し装置から送出されるときの払出しセンサのオン（検知）／オフ（非検知）の様子を示す模式図である。
【図８】第１実施形態（Ｃ）において、払出しセンサのオン／オフをタイムチャートで示す図である。
【図９】第２実施形態において、メイン制御基板と基板ケースの概略を示す分解斜視図である。
【図１０】第２実施形態において、（ａ）は、メイン制御基板を収容した基板ケースを示す平面図である。（ｂ）は、ゲート跡の例１を示すＡ－Ａ矢視断面図である。（ｃ）は、ゲート跡の例２を示すＡ－Ａ矢視断面図である。
【図１１】第３実施形態において、メイン制御基板とサブ制御基板との間に断線が発生したときの処理の流れを説明する図である。
【図１２】第４実施形態において、ストップスイッチの停止ボタンの移動を説明する断面図（模式図）であり、（ａ）は無負荷状態を示し、（ｂ）は、検知センサがオフからオンになるときの状態を示し、（ｃ）は停止ボタンを最深部まで押し込んだ状態を示し、（ｄ）は、停止ボタンの押し込みを解除して検知センサがオンからオフになるときの状態を示

す。
【図１３】第４実施形態において、停止ボタンの動きとモータの励磁状態との関係をタイムチャートで示す図であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。
【図１４】第５実施形態において、電源のオン／オフと、電圧レベルとの関係をタイムチャートで示す図であり、（ａ）はメインプログラム起動後の電源断を示し、（ｂ）はメインプログラム起動前の電源断を示す。
【図１５】第６実施形態において、（ａ）は、最後の排出メダルが固定軸及び可動軸に接する前の状態を示すメダル払出し装置の平面図であり、（ｂ）は、最後の排出メダルが固定軸及び可動軸に接する前の状態であってホッパーディスクの回転が（ａ）より進んだ状態を示すメダル払出し装置の平面図である。
【図１６】第６実施形態において、（ａ）は、最後の排出メダルが固定軸及び可動軸に接した状態を示すメダル払出し装置の平面図であり、（ｂ）は、最後の排出メダルに押されて可動軸が移動した状態を示すメダル払出し装置の平面図である。
【図１７】第６実施形態において、（ａ）は、最後の排出メダルが排出部から排出された瞬間の状態を示すメダル払出し装置の平面図であり、（ｂ）は、最後の排出メダルを排出した後、ホッパーディスクの回転が停止した状態を示すメダル払出し装置の平面図である。
【図１８】第６実施形態におけるホッパーモータの駆動信号とホッパーモータの駆動状態と排出部からのメダルの排出状況との関係を示すタイムチャートである。
【図１９】第６実施形態におけるメイン制御基板の動作とホッパーモータの駆動状態と払出しセンサの検知状態とメダルの排出タイミングとの関係を示す図である。
【図２０】第６実施形態における払出し処理の流れを示すフローチャートである。
【図２１】第６実施形態における払出し処理の流れの変形例を示すフローチャートである。
【図２２】第７実施形態において、フロントドアを閉じた状態におけるスロットマシンの側断面図であり、メイン制御基板とサブ制御基板との位置関係を説明する図である。
【図２３】第７実施形態において、フロントドアを閉じた状態でスロットマシンを正面視したときにおけるメイン制御基板上のメインＣＰＵと、サブ制御基板上の電解コンデンサとの位置関係を説明する図であり、（ａ）は、例１を示し、（ｂ）は、例２を示す。
【図２４】第７実施形態において、フロントドアを閉じた状態でスロットマシンを正面視したときにおけるメイン制御基板上のメインＣＰＵと、サブ制御基板上の電解コンデンサとの位置関係を説明する図であり、（ｃ）は、例３を示し、（ｄ）は、例４を示す。
【図２５】第８実施形態において、フロントドアを閉じた状態におけるスロットマシンの筐体下前部（図２２のＡ部）の側断面拡大図であり、キャビネットとフロントドアとの間の間隙について説明する図である。
【図２６】第９実施形態において、（ａ）は、特別役（役物）の種類及び終了条件を示す図であり、（ｂ）は、遊技状態の種類及び各遊技状態の規定数を示す図であり、（ｃ）は、設定１における内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表を示す図である。
【図２７】第９実施形態における非ＲＴ及びＲＴ（非ＡＴ）共通で用いる演出決定テーブルを示す図である。
【図２８】第９実施形態におけるＲＢ内部中及びＢＢ内部中共通で用いる演出決定テーブルを示す図である。
【図２９】第１０実施形態における管理情報表示ＬＥＤのテストパターン表示の例１を示す図である。
【図３０】第１０実施形態における管理情報表示ＬＥＤのテストパターン表示の例２を示す図である。
【図３１】第１１実施形態において、（Ａ）は、表示基板上の各種ＬＥＤを示す図であり、（Ｂ）は、管理情報表示ＬＥＤを示す図であり、（Ｃ）は、設定値表示ＬＥＤを示す図である。
【図３２】第１１実施形態において、デジット１ａ～５ａ及びデジット１ｂ～５ｂと、セグメントＡ～Ｇ及びＰとの関係を示す図である。
【図３３】第１１実施形態における出力ポートを示す図である。

【図３４】第１１実施形態において、（Ａ）は、割込みと、ＬＥＤ表示カウンタ値と、デジット信号及びセグメント信号との関係を示す図である。また、（Ｂ）は、ＬＥＤ表示要求フラグを示す図である。
【図３５】ＲＷＭに記憶されるデータのアドレス、ラベル名、名称等を示す図である。
【図３６】差数カウンタ値の概念を説明する図であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。
【図３７】差数カウンタ値と有利区間との関係を示す図であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。
【図３８】メイン制御基板によるプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）を示すフローチャートである。
【図３９】図３８中、ステップＳ２１２における設定変更処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。
【図４０】図３８中、ステップＳ２１３の電源復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）を示すフローチャートである。
【図４１】第１１実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図４２】図４１中、ステップＳ２７２における遊技開始セット処理（Ｍ_ＧＡＭＥ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。
【図４３】図４１中、ステップＳ２８１におけるＡＴ遊技回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図４４】図４１中、ステップＳ２８３における有利区間移行抽選処理を示すフローチャートである。
【図４５】図４４のステップＳ３４７における有利区間移行処理を示すフローチャートである。
【図４６】図４５のステップＳ３５５におけるＡＴ抽選処理を示すフローチャートである。
【図４７】図４６中、ステップＳ３６３におけるＡＴ初期遊技回数決定処理を示すフローチャートである。
【図４８】図４１のステップＳ２８４における押し順指示番号セット処理（Ｍ_ＯＲＤ_ＩＮＦ）を示すフローチャートである。
【図４９】図４１中、ステップＳ２９４における入賞によるメダル払出し処理（ＭＳ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を示すフローチャートである。
【図５０】図４１のステップＳ３０１における遊技終了チェック処理（Ｍ_ＧＡＭＥ_ＣＨＫ）を示すフローチャートである。
【図５１】図５０のステップＳ４１６における有利区間カウンタ管理の例１を示すフローチャートである。
【図５２】図５０のステップＳ４１６における有利区間カウンタ管理の例２を示すフローチャートである。
【図５３】割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）を示すフローチャートである。
【図５４】図５３のステップＳ４５３における電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）を示すフローチャートである。
【図５５】図５３中、ステップＳ４５３におけるＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）を示すフローチャートである。
【図５６】第１１実施形態におけるサブ差枚数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１１実施形態におけるサブ差枚数カウンタ管理処理を示すフローチャートであり、図５６に続くフローチャートである。
【図５８】第１２実施形態において、（Ａ）は役物条件装置と作動終了条件を示し、（Ｂ）はＲＴごとの規定数を示し、（Ｃ）は当選番号ごとの当選置数を示す図である。
【図５９】第１３実施形態におけるリール及びストップスイッチを含む構成の概要を示す正面図、平面図、及び右側面図である。

【図６０】第１４実施形態（Ａ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図６１】第１４実施形態（Ａ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図６２】第１４実施形態（Ｂ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図６３】第１４実施形態（Ｂ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図６４】第１４実施形態（Ｂ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図６５】第１４実施形態（Ｃ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図６６】第１４実施形態（Ｃ）における入賞によるメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を示すフローチャートである。
【図６７】第１４実施形態（Ｃ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図６８】第１４実施形態（Ｃ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図６９】第１４実施形態（Ｄ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図７０】第１４実施形態（Ｄ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図７１】第１４実施形態（Ｄ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図７２】第１４実施形態（Ｅ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図７３】第１４実施形態（Ｅ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図７４】第１４実施形態（Ｅ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図７５】第１４実施形態（Ｆ）におけるリール、操作指示ランプ及びストップスイッチを含む構成の概要を示す正面図である。
【図７６】第１４実施形態（Ｆ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図７７】第１４実施形態（Ｆ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図７８】第１４実施形態（Ｇ）において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャ

ートである。
【図７９】第１４実施形態（Ｇ）において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。
【図８０】第１５実施形態（Ａ）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。
【図８１】第１５実施形態（Ｂ）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。
【図８２】第１５実施形態（Ｃ）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。
【図８３】第１６実施形態におけるメダルセレクタ、シュート通路４８、及びシュートセンサ４９を正面から見た模式図である。
【図８４】第１７実施形態における通路形成部材の正面図である。
【図８５】第１７実施形態における通路形成部材の背面図である。
【図８６】第１７実施形態における通路形成部材の左側面図である。
【図８７】第１７実施形態における通路形成部材の図８５のＡ－Ａ矢視断面図である。
【図８８】第１８実施形態において説明するＲＷＭの記憶領域の主要なものを示す図である。
【図８９】第１８実施形態において、外部信号４及び外部信号５の出力タイミングを示すタイムチャート（例１）である。
【図９０】第１８実施形態において、外部信号４及び外部信号５の出力タイミングを示すタイムチャート（例２）である。
【図９１】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例１）である。
【図９２】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例１）であり、図３４４に続くフローチャートである。
【図９３】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例２）である。
【図９４】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例３）である。
【図９５】第１９実施形態（Ａ）におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図９６】第１９実施形態において、設定変更状態、設定変更終了音及びランプ演出、並びに後述する１遊技時間との関係を示すタイムチャートである。
【図９７】ぱちんこ遊技機を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図９８】ぱちんこ遊技機を裏面側から見た外観斜視図である。
【図９９】ぱちんこ遊技機におけるブロック図である。
【図１００】ぱちんこ遊技機の電源投入後の起動の流れを説明するフローチャートである。
【図１０１】図１００のステップＳ７０２における設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１０２】ぱちんこ遊技機における１遊技の流れを示すフローチャートである。
【図１０３】基板ケース（上ケース及び下ケース）とメイン制御基板とを、前側から見た分解斜視図である。
【図１０４】基板ケース（上ケース及び下ケース）とメイン制御基板とを、後側から見た分解斜視図である。
【図１０５】基板ケース内にメイン制御基板が収容された状態を示す外観斜視図である。
【図１０６】基板ケース内にメイン制御基板が収容された状態を前側から見た正面図である。
【図１０７】基板ケース内にメイン制御基板が収容された状態を後（裏）側から見た正面図である。

【図１０８】上ケースと下ケースとの嵌合状態を示す側面の断面図であり、（ａ）は仮嵌合状態（スライド移動前）を示し、（ｂ）は本嵌合状態（スライド移動後）を示す。
【図１０９】仮嵌合状態において、下ケース側から、側壁近傍を見た平面図である。
【図１１０】メイン制御基板のコネクタに対し、ハーネスが接続された状態を示す平面図である。
【図１１１】ハーネスとそのコネクタ端子を詳細に示す正面図である。
【図１１２】始動に関するリード線を隠す例を示す斜視図である。
【図１１３】基板ケースの上ケースと、カバーと、設定キー挿入口と、設定変更（リセット）スイッチとの位置関係を示す側面の断面図である。
【図１１４】第２３実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。
【図１１５】第２３実施形態における表示窓、有効ライン等を示す図である。
【図１１６】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（１）である。
【図１１７】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（２）である。
【図１１８】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（３）である。
【図１１９】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（４）である。
【図１２０】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（５）である。
【図１２１】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（６）である。
【図１２２】第２３実施形態における条件装置及び当選役を示す図（１）である。
【図１２３】第２３実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（２）である。
【図１２４】第２３実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（３）である。
【図１２５】第２３実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（４）である。
【図１２６】第２３実施形態における置数表（非ＲＴ）を示す図である。
【図１２７】第２３実施形態における置数表（ＲＴ１）を示す図である。
【図１２８】第２３実施形態における置数表（１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中）を示す図である。
【図１２９】第２３実施形態における置数表（１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中）を示す図である。
【図１３０】第２３実施形態における置数表（１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中）を示す図である。
【図１３１】第２３実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。
【図１３２】第２３実施形態におけるメイン遊技状態の遷移を示す図である。
【図１３３】第２３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図（１）である。
【図１３４】第２３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図（２）である。
【図１３５】第２３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図（３）である。
【図１３６】第２３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図（４）である。
【図１３７】第２３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図（５）である。
【図１３８】第２３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図（６）である。
【図１３９】第２３実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートである。
【図１４０】第２３実施形態におけるスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）を示すフローチャートである。
【図１４１】第２３実施形態における図柄停止信号セット（S_IF_SET）を示すフローチャートである。
【図１４２】第２３実施形態における停止受付指定テーブル１（TBL_ORD_INF1）及び

停止受付指定テーブル２（（TBL_ORD_INF1））を示す図である。
【図１４３】第２３実施形態における待機演出開始（M_TARPIC_EXE）を示すフローチャートである。
【図１４４】第２３実施形態におけるリール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）を示す図である。
【図１４５】第２３実施形態におけるリール演出実行タイマテーブル１～８（TBL_TARPIC_TM1～TM8 ）を示す図である。
【図１４６】第２３実施形態におけるリール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を示すフローチャートである。
【図１４７】第２３実施形態における停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）を示すフローチャートである。
【図１４８】図１３９のステップＳ７５３における遊技終了チェック処理（M_GAME_CHK）を示すフローチャートである。
【図１４９】図１４８のステップＳ９４１におけるメイン遊技状態遊技終了時処理を示すフローチャートである。
【図１５０】図１４９のステップＳ９５７における有利区間終了準備（M_ADVEND_STBY ）を示すフローチャートである。
【図１５１】第２３実施形態における割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートである。
【図１５２】第２３実施形態におけるリール駆動管理（I_REEL_ADM）を示すフローチャートである。
【図１５３】第２３実施形態におけるリール制御データアドレスセット（C_RLDAT_SET）を示すフローチャートである。
【図１５４】第２３実施形態におけるリール駆動制御（I_REEL_CTL）を示すフローチャートである。
【図１５５】図１５４に続くフローチャートである。
【図１５６】第２３実施形態における加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）を示す図である。
【図１５７】第２３実施形態におけるリール駆動パルス更新（I_PULSE_INC ）を示すフローチャートである。
【図１５８】第２３実施形態におけるリール駆動パルステーブル（TBL_REEL_PULSE）を示す図である。
【図１５９】第２３実施形態における減速開始検査（I_REDUCE_CHK）を示すフローチャートである。
【図１６０】第２３実施形態におけるのめり込み防止出力を示すフローチャートである。
【図１６１】第２３実施形態における対決演出出力制御を示すフローチャートである。
【図１６２】第２３実施形態における音量設定を説明する図である。
【図１６３】第２３実施形態における管理者モードの音量設定を示すフローチャートである。
【図１６４】メインＣＰＵのハードウェアの構造を示す図である。
【図１６５】図１６４のＲＯＭ、及びＲＷＭの構造をより詳細に示す図である。
【図１６６】（Ａ）は、Ａ～Ｆ、Ｈ、Ｌ、Ｑレジスタを示す図であり、（Ｂ）は、Ｆレジスタの構造を示す図である。
【図１６７】（Ａ）は、命令の一例を示す図であり、（Ｂ）は命令の実行を説明する図である。
【図１６８】第２４実施形態において、命令の種類（１）を示す図である。
【図１６９】第２４実施形態において、命令の種類（２）を示す図である。
【図１７０】第２４実施形態において、命令の種類（３）を示す図である。
【図１７１】第２４実施形態において、命令の種類（４）を示す図である。
【図１７２】第２４実施形態において、有利区間（ＡＴ）に関するデータを記憶するＲＷ

Ｍの内容を示す図である。
【図１７３】第２５実施形態におけるＲＷＭの内容（１）を示す図である。
【図１７４】第２５実施形態におけるＲＷＭの内容（２）を示す図である。
【図１７５】第２５実施形態におけるＲＷＭの内容（３）を示す図である。
【図１７６】第２５実施形態における定義データ（１）を示す図である。
【図１７７】第２５実施形態における定義データ（２）を示す図である。
【図１７８】第２５実施形態における定義データ（３）を示す図である。
【図１７９】第２５実施形態における定義データ（４）を示す図である。
【図１８０】第２５実施形態で用いられる各種テーブルの概要を示す図である。
【図１８１】第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）を示す図である。
【図１８２】第１リール図柄図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）（１）を示す図である。
【図１８３】第１リール図柄図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）（２）を示す図である。
【図１８４】第１リール図柄図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）（３）を示す図である。
【図１８５】第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）を示す図である。
【図１８６】第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（１）を示す図である。
【図１８７】第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（２）を示す図である。
【図１８８】第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（３）を示す図である。
【図１８９】第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）を示す図である。
【図１９０】第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（１）を示す図である。
【図１９１】第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（２）を示す図である。
【図１９２】第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（３）を示す図である。
【図１９３】払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ）を示す図である。
【図１９４】リール停止受付チェック（M_STOP_PIC）を示すフローチャートである。
【図１９５】図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（M_STOPPIC_SET）を示すフローチャートである。
【図１９６】図１９５のステップＳ１０３３におけるリール図柄データセット（M_PICDAT_SET）を示すフローチャートである。
【図１９７】図１９６のステップＳ１０４３におけるテーブル選択（R_TBL_SEL ）を示すフローチャートである。
【図１９８】図１９６のステップＳ１０４５における４ビットデータ取得（M_4BITDAT_GET ）を示すフローチャートである。
【図１９９】図１９６のステップＳ１０５２におけるビット数カウント（M_BIT_COUNT）を示すフローチャートである。
【図２００】１ライン表示判定（M_LINE_JUDGE）を示すフローチャートである。
【図２０１】図２００のステップＳ１１０３における指定データ取得（M_SELDAT_SET）を示すフローチャートである。
【図２０２】第２５実施形態におけるＲＢ作動管理を示すフローチャートである。
【図２０３】第２６実施形態におけるＲＷＭ５３の構成を示す図である。
【図２０４】（Ａ）は図柄制御データテーブル（TBL_PIC_DAT ）を示す図であり、（Ｂ）はリール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）を示す図である。
【図２０５】第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（１）を示す図である。
【図２０６】第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（２）を示す図である。
【図２０７】第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（３）を示す図である。
【図２０８】第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（４）を示す図である。
【図２０９】第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（５）を示す図である。
【図２１０】第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（１）を示す図である。

【図２１１】第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（２）を示す図である。
【図２１２】第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（３）を示す図である。
【図２１３】第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（４）を示す図である。
【図２１４】第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（５）を示す図である。
【図２１５】第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（１）を示す図である。
【図２１６】第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（２）を示す図である。
【図２１７】第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（３）を示す図である。
【図２１８】第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（４）を示す図である。
【図２１９】第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（５）を示す図である。
【図２２０】第２６実施形態における払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）（１）を示す図である。
【図２２１】第２６実施形態における払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）（２）を示す図である。
【図２２２】第２６実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２３】図２２２のステップＳ１１３３におけるスタートスイッチ受付け時処理を示すフローチャートである。
【図２２４】図２２３のステップＳ１１４２におけるリール回転開始準備処理を示すフローチャートである。
【図２２５】図２２２のステップＳ１１３５におけるリール停止制御を示すフローチャートである。
【図２２６】図２２５のステップＳ１１６５における図柄配列アドレスバッファセットを示すフローチャートである。
【図２２７】図２２２のステップＳ１１３７における表示判定処理を示すフローチャートである。
【図２２８】第２７実施形態において、図柄配列テーブルの例１を示す図である。
【図２２９】第２７実施形態において、図柄配列テーブルの例２を示す図である。
【図２３０】第２８実施形態における表示窓及び有効ラインとＲＷＭ領域とを示す図である。
【図２３１】第２８実施形態における図柄配列を示す図である。
【図２３２】第２８実施形態における第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）を示す図である。
【図２３３】第２８実施形態における第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）を示す図である。
【図２３４】第２８実施形態における第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）を示す図である。
【図２３５】第２８実施形態における役定義を示す図である。
【図２３６】第２９実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートである。
【図２３７】第３０実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図である。
【図２３８】第３０実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートである。
【図２３９】図２３８のステップＳ１３１２におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。
【図２４０】図２３８のステップＳ１３１３における入力検査を示すフローチャートである。
【図２４１】図２３８のステップＳ１３１６における全リール停止チェックを示すフローチャートである。
【図２４２】第３１実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートである。
【図２４３】第３２実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図である。

【図２４４】第３２実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図２４５】図２４４のステップＳ１３６１におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。
【図２４６】図２４５のステップＳ１３７４における脱調検査準備を示すフローチャートである。
【図２４７】図２４６のステップＳ１３８２における脱調検査を示すフローチャートである。
【図２４８】図２４６のステップＳ１３８７における停止受付け可待ちを示すフローチャートである。
【図２４９】第３３実施形態におけるＲＷＭの内容を示す図である。
【図２５０】第３３実施形態における入力ポート０に入力される各信号を示す図である。
【図２５１】第３３実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図２５２】第３３実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）の変形例を示すフローチャートである。
【図２５３】第３４実施形態におけるＲＷＭの内容（１）を示す図である。
【図２５４】第３４実施形態におけるＲＷＭの内容（２）を示す図である。
【図２５５】（ａ）は、ストップスイッチ判定テーブル（ＴＢＬ_ＳＴＰＢＴＮ_ＣＨＫ）を示す図であり、（ｂ）は、停止受付可判定テーブルを示す図である。
【図２５６】第３４実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図２５７】図２５６のステップＳ１４２１におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。
【図２５８】図２５７のステップＳ１４３２における停止受付可検査を示すフローチャートである。
【図２５９】ストップスイッチ受付テーブル（ＴＢＬ_ＳＴＯＰ_ＢＴＮ）を示す図である。
【図２６０】第３５実施形態におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。
【図２６１】第３６実施形態におけるストップスイッチ４２の操作順序とリール３１の停止順序と図柄の停止表示とテンパイ音の出力との関係を示す模式図である。
【図２６２】第３６実施形態におけるストップスイッチ４２の操作順序とリール３１の停止順序と図柄の停止表示とテンパイ音の出力との関係を示す模式図である。
【図２６３】第３６実施形態におけるストップスイッチ４２の操作順序とリール３１の停止順序と図柄の停止表示とテンパイ音の出力との関係を示す模式図である。
【図２６４】第３６実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。
【図２６５】第３７実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。
【図２６６】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（１）である。
【図２６７】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（２）である。
【図２６８】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（３）である。
【図２６９】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（４）である。
【図２７０】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（５）である。
【図２７１】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（６）である。

【図２７２】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（７）である。
【図２７３】第３７実施形態における役等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図（８）である。
【図２７４】第３７実施形態におけるパターン図柄組合せを示す図である。
【図２７５】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（１）である。
【図２７６】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（２）である。
【図２７７】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（３）である。
【図２７８】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（４）である。
【図２７９】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（５）である。
【図２８０】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（６）である。
【図２８１】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（７）である。
【図２８２】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（８）である。
【図２８３】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（９）である。
【図２８４】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（１０）である。
【図２８５】第３７実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（１１）である。
【図２８６】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ非内部中を示す図（１）である。
【図２８７】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ非内部中を示す図（２）である。
【図２８８】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ非内部中を示す図（１）である。
【図２８９】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ非内部中を示す図（２）である。
【図２９０】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中を示す図（１）である。
【図２９１】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中を示す図（２）である。
【図２９２】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中を示す図（１）である。
【図２９３】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中を示す図（２）である。
【図２９４】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中を示す図（１）である。
【図２９５】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中を示す図（２）である。
【図２９６】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ２（１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中）を示す図（１）である。
【図２９７】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であ

り、ＲＴ２（１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中）を示す図（２）である。
【図２９８】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中を示す図（１）である。
【図２９９】第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中を示す図（２）である。
【図３００】第３７実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。
【図３０１】第３７実施形態における指示機能を示す図である。
【図３０２】第３７実施形態において、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技に、ＡＴを実行することに決定し、１ＢＢを入賞させようとする場合の画像表示例を示す図である。
【図３０３】第３８実施形態におけるＲＴ遷移図である。
【図３０４】第３８実施形態において、ＲＴ移行と、有利区間の開始及び終了と、ＡＴ当選の有無との関係を示すタイムチャートである。
【図３０５】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（１）である。
【図３０６】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（２）である。
【図３０７】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（３）である。
【図３０８】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（４）である。
【図３０９】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（５）である。
【図３１０】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（６）である。
【図３１１】第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（７）である。
【図３１２】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（１）である。
【図３１３】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（２）である。
【図３１４】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（３）である。
【図３１５】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（４）である。
【図３１６】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（５）である。
【図３１７】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（６）である。
【図３１８】第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図（７）である。
【図３１９】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ非内部中、規定数「２」を示す図（１）である。
【図３２０】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ非内部中、規定数「２」を示す図（２）である。
【図３２１】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ非内部中、規定数「３」を示す図（１）である。
【図３２２】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ非内部中、規定数「３」を示す図（２）である。
【図３２３】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「３」を示す図（１）である。

【図３２４】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「３」を示す図（２）である。
【図３２５】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「３」を示す図（１）である。
【図３２６】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「３」を示す図（２）である。
【図３２７】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「２」を示す図（１）である。
【図３２８】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「２」を示す図（２）である。
【図３２９】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「２」を示す図（１）である。
【図３３０】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「２」を示す図（２）である。
【図３３１】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＢＡ作動中、規定数「３」を示す図（１）である。
【図３３２】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＢＡ作動中、規定数「３」を示す図（２）である。
【図３３３】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＢＢ作動中、規定数「３」を示す図（１）である。
【図３３４】第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図であり、ＲＢＢ作動中、規定数「３」を示す図（２）である。
【図３３５】第３９実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。
【図３３６】第３９実施形態におけるメイン遊技状態別スタート時処理を示すフローチャートである。
【図３３７】第３９実施形態におけるメイン遊技状態別全停時処理を示すフローチャートである。
【図３３８】図３３７のステップＳ２６１５における有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図３３９】第４０実施形態において、プッシュボタンの有効管理をタイマで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。
【図３４０】第４０実施形態において、プッシュボタンの有効管理をフィードバックコマンドで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。
【図３４１】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例１）である。
【図３４２】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例２）である。
【図３４３】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例３）である。
【図３４４】遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャート（例４）である。
【図３４５】第４１実施形態におけるメインＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭの構成を説明する図である。
【図３４６】第４１実施形態におけるＲＷＭの使用領域に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
【図３４７】第４１実施形態におけるＲＷＭの使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
【図３４８】第４１実施形態におけるＲＷＭの使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図であって、図３４７に続く図である。
【図３４９】（Ａ）は、第４１実施形態における表示基板上の各種ＬＥＤを示す図であり

、（Ｂ）は、第４１実施形態における管理情報表示ＬＥＤを示す図である。
【図３５０】第４１実施形態におけるデジット１～９とセグメントＡ～Ｇ及びＰとの関係を示す図である。
【図３５１】第４１実施形態における出力ポート２～７から出力される信号を示す図である。
【図３５２】第４１実施形態におけるデジットとセグメントとの関係を示す図である。
【図３５３】（Ａ）は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）と出力ポート３から出力される信号との関係を示す図であり、（Ｂ）は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）と出力ポート６から出力される信号との関係を示す図であり、（Ｃ）は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）を示す図である。
【図３５４】第４１実施形態におけるプログラム開始処理（M_PRG_START ）を示すフローチャートである。
【図３５５】第４１実施形態における電源復帰処理（M_POWER_ON）を示すフローチャートである。
【図３５６】第４１実施形態における復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。
【図３５７】第４１実施形態における初期化処理（M_INI_SET ）を示すフローチャートである。
【図３５８】第４１実施形態における設定変更確認処理（M_RANK_CTL）を示すフローチャートである。
【図３５９】第４１実施形態における割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートである。
【図３６０】第４１実施形態における電源断処理（I_POWER_DOWN）を示すフローチャートである。
【図３６１】第４１実施形態におけるＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）を示すフローチャートである。
【図３６２】第４１実施形態におけるＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を示すフローチャートである。
【図３６３】第４１実施形態における復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。
【図３６４】第４１実施形態における比率表示準備処理（S_DSP_READY ）を示すフローチャートである。
【図３６５】第４１実施形態における点滅要求フラグ生成処理（S_LED_FLASH ）を示すフローチャートである。
【図３６６】第４１実施形態における点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH ）を示す図である。
【図３６７】第４１実施形態における比率表示タイマ更新処理（S_RATE_TIME ）を示すフローチャートである。
【図３６８】第４１実施形態における比率表示処理（S_LED_OUT ）を示すフローチャートである。
【図３６９】第４１実施形態における点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK ）を示すフローチャートである。
【図３７０】第４１実施形態の変形例における復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。
【図３７１】第４１実施形態の変形例における出力ポート２～５から出力される信号を示す図である。
【図３７２】第４１実施形態の変形例におけるＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）と出力ポート３及び６から出力される信号との関係を示す図である。
【図３７３】第４２実施形態におけるメインＣＰＵ５５の内蔵メモリを示す図であり、（

Ａ）は内蔵メモリの概要を示し、（Ｂ）は内蔵レジスタ領域を示す。
【図３７４】Ｆレジスタの詳細な構成を示す図である。
【図３７５】第４２実施形態におけるスタック領域を示す図である。
【図３７６】第４２実施形態における主要な命令を示す図である。
【図３７７】ＬＤＦ命令及びＬＤ命令の態様を示す図である。
【図３７８】ＣＡＬＬＥＸ命令の態様を示す図である。
【図３７９】従来のＣＡＬＬ命令及びＲＥＴ命令の一例を示す図である。
【図３８０】第４２実施形態におけるプログラム開始（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。
【図３８１】ＣＡＬＬＥＸ命令及びジャンプ命令を使用した例を示す図である。
【図３８２】第４３実施形態において、疑似遊技演出により、中段ラインに「７」－「７」－「７」を仮停止させる例を示す図である。
【図３８３】疑似遊技演出中の（モータの）駆動信号制御（例１）を示すタイムチャートである。
【図３８４】疑似遊技演出中の（モータの）駆動信号制御（例２）を示すタイムチャートである。
【図３８５】疑似遊技演出中における各リールのモータ駆動制御を示すタイムチャートである。
【図３８６】疑似遊技演出中におけるランプの制御を示すフローチャートである。
【図３８７】疑似遊技演出中における揺れ変動の一例を示す図である。
【図３８８】疑似遊技演出の終了後におけるランダム遅延処理を示す図である。
【図３８９】疑似遊技演出中における疑似遊技表示ランプの点灯／消灯を示す図である。
【図３９０】疑似遊技演出中における疑似遊技演出中である旨の表示を示す図である。
【図３９１】スロットマシンの正面外観を示す模式図である。
【図３９２】疑似遊技表示ランプ及び疑似遊技表示を示すタイムチャートである。
【図３９３】疑似遊技中信号及び疑似遊技進行用信号等を示すタイムチャートである。
【図３９４】第４３実施形態において、ＲＷＭ５３の記憶領域を示す図である。
【図３９５】第４３実施形態における遊技開始セット処理（Ｍ_ＧＡＭＥ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。
【図３９６】図３９５のステップＳ２８６９におけるメダル受付け開始時処理を示すフローチャートである。
【図３９７】図３９６のステップＳ２８８９におけるスタートスイッチ受付処理（Ｍ_ＳＴＡＲＴ_ＣＴＬ）を示すフローチャートである。
【図３９８】図３９７のステップＳ２９２３における疑似遊技演出処理を示すフローチャートである。
【図３９９】第４３実施形態において、図１５１のステップＳ４６６における外部信号出力を示すフローチャートである。
【図４００】第４３実施形態において、図１５１のステップＳ８４２における試験信号出力を示すフローチャートである。
【図４０１】図４００に続くフローチャートの例１を示す。
【図４０２】図４００に続くフローチャートの例２を示す。
【図４０３】第４４実施形態において、表示窓（ガラス板）から３個のリール（メインリール）が見える例を示す図である。
【図４０４】画像表示装置の領域内にリールの目視領域を形成した例である
【図４０５】第４４実施形態において、ビデオリールに該当する例を示す図である。
【図４０６】第４４実施形態において、ビデオリールに該当する例を示す図である。
【図４０７】第４４実施形態において、ビデオリールに該当する例を示す図である。
【図４０８】第４４実施形態において、ビデオリールに該当しない例を示す図である。
【図４０９】第４４実施形態において、ビデオリールに該当しない例を示す図である。
【図４１０】第４４実施形態において、サブリールの例１（誤認のおそれあり）を示す図

である。
【図４１１】第４４実施形態において、サブリールの例２（誤認のおそれあり）を示す図である。
【図４１２】第４４実施形態において、サブリールの例３（誤認のおそれあり）を示す図である。
【図４１３】第４４実施形態において、サブリールの例４（誤認のおそれなし）を示す図である。
【図４１４】第４４実施形態において、サブリールの例５（誤認のおそれなし）を示す図である。
【図４１５】第４５実施形態におけるぱちんこ遊技機の正面図である。
【図４１６】第４５実施形態におけるぱちんこ遊技機を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図４１７】第４５実施形態において、上枠ランプカバー及び右枠ランプカバーの上側部分を外した状態の右ベース部材の正面図である。
【図４１８】第４５実施形態において、上枠ランプカバー及び右枠ランプカバーの上側部分を外した状態の右ベース部材を右側から見た斜視図である。
【図４１９】第４５実施形態において、上枠ランプカバー及び右枠ランプカバーの上側部分を外した状態の右ベース部材の背面図である。
【図４２０】第４５実施形態において、上枠ランプカバー及び右枠ランプカバーの上側部分を外した状態の右ベース部材の正面上部拡大図である。
【図４２１】第４５実施形態において、上枠ランプカバー及び右枠ランプカバーの上側部分を外した状態の右ベース部材を左側から見た上部拡大斜視図である。
【図４２２】第４５実施形態において、上枠ランプカバー及び右枠ランプカバーの上側部分を外した状態の右ベース部材の左側面上部拡大図である。
【図４２３】第４５実施形態において、上枠ランプカバーを外した状態の右ベース部材の上部底面拡大図である。
【図４２４】図４２０のＡ－Ａ線断面拡大図である。
【図４２５】第４５実施形態において、上枠ランプカバー、右枠ランプカバーの上側部分及び右枠ランプ基板を外した状態の右ベース部材の正面図であり、図１１６に対応する図である。
【図４２６】第４５実施形態において、上枠ランプカバーは外し、右枠ランプカバーは取り付けた状態の右ベース部材の背面拡大図である。
【図４２７】第４５実施形態において、右枠ランプカバーのレンズ部の断面拡大図である。
【図４２８】第４５実施形態において、（ａ）は、ぱちんこ遊技機におけるはずれ時の演出パターン１を示すタイムチャートであり、（ｂ）は、ぱちんこ遊技機におけるはずれ時の演出パターン２を示すタイムチャートである。
【図４２９】第４５実施形態において、ＣＩＥ標準表色系による色度線図を用いて略同色について説明する図である。
【図４３０】第４５実施形態において、ＣＩＥ標準表色系による色度線図を用いて類似色について説明する図である。
【図４３１】図４２０のＡ－Ａ線断面の変形例を示す図であり、図４２４に対応する図である。
【図４３２】第４５実施形態の変形例におけるスロットマシンを前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。
【図４３３】第４５実施形態の変形例において、（ａ）は、スロットマシンにおける非当選時の演出パターン１を示すタイムチャートであり、（ｂ）は、スロットマシンにおける非当選時の演出パターン２を示すタイムチャートである。
【図４３４】第４６実施形態における変動テーブル１を示す図である。
【図４３５】第４６実施形態における変動テーブル２を示す図である。
【図４３６】第４６実施形態における変動テーブル３を示す図である。

【図４３７】第４６実施形態における変動テーブル４及び５を示す図である。
【図４３８】第４６実施形態における疑似遊技演出選択処理（例１）を示すフローチャートである。
【図４３９】第４６実施形態における疑似遊技演出選択処理（例２）を示すフローチャートである。
【図４４０】第４６実施形態における疑似遊技演出選択処理（例３）を示すフローチャートである。
【図４４１】第４６実施形態における特定疑似遊技演出の抽選処理を示すフローチャートである。
【図４４２】第４６実施形態において、疑似遊技演出中のバックランプ演出（例１～例３）を示す図である。
【図４４３】第４６実施形態において、疑似遊技演出中の画像表示演出（例１及び例２）を示す図である。
【図４４４】第４６実施形態において、疑似遊技演出中の画像表示演出（例３及び例４）を示す図である。
【図４４５】第４６実施形態において、疑似遊技演出中の画像表示演出（例５及び例６）を示す図である。
【図４４６】第４７実施形態におけるスロットマシンの外観を示す斜視図である。
【図４４７】第４７実施形態において、操作ボタン演出の割合を示す図である。
【図４４８】第４７実施形態において、操作ボタン演出の割合を示す図である。
【図４４９】第４７実施形態において、操作ボタン演出の流れを説明する図である。
【図４５０】図４４９に続く図である。
【図４５１】第４８実施形態において、前半演出（例１～例４共通）の流れを説明する図である。
【図４５２】第４８実施形態において、後半演出（例１）の流れを説明する図である。
【図４５３】第４８実施形態において、後半演出（例２）の流れを説明する図である。
【図４５４】第４８実施形態において、後半演出（例３）の流れを説明する図である。
【図４５５】第４８実施形態において、後半演出（例４）の流れを説明する図である。
【図４５６】第４９実施形態において、押し順正解時及び押し順不正解時における押し順画像の例１を示す図である。
【図４５７】第４９実施形態において、押し順正解時及び押し順不正解時における押し順画像の例２を示す図である。
【図４５８】第４９実施形態において、押し順正解時における押し順画像の例３を示す図である。
【図４５９】第５０実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。
【図４６０】第５０実施形態における表示窓及び有効ライン等を示す図である。
【図４６１】第５０実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（１）である。
【図４６２】第５０実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（２）である。
【図４６３】第５０実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（３）である。
【図４６４】第５０実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図（４）である。
【図４６５】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（１）である。
【図４６６】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（２）である。
【図４６７】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（３）である。
【図４６８】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（４）である。
【図４６９】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（５）である。
【図４７０】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（６）である。

【図４７１】第５０実施形態における条件装置及び当選役等を示す図（７）である。
【図４７２】第５０実施形態における置数表（非ＲＴ（１））を示す図である。
【図４７３】第５０実施形態における置数表（非ＲＴ（２））を示す図である。
【図４７４】第５０実施形態における置数表（ＲＴ１（１））を示す図である。
【図４７５】第５０実施形態における置数表（ＲＴ１（２））を示す図である。
【図４７６】第５０実施形態における置数表（ＲＴ２（１））を示す図である。
【図４７７】第５０実施形態における置数表（ＲＴ２（２））を示す図である。
【図４７８】第５０実施形態における置数表（ＲＴ３（１））を示す図である。
【図４７９】第５０実施形態における置数表（ＲＴ３（２））を示す図である。
【図４８０】第５０実施形態における置数表（ＲＴ４（１））を示す図である。
【図４８１】第５０実施形態における置数表（ＲＴ４（２））を示す図である。
【図４８２】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ作動時におけるＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１））を示す図である。
【図４８３】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ作動時におけるＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（２））を示す図である。
【図４８４】第５０実施形態における置数表（ＲＴ５（１））を示す図である。
【図４８５】第５０実施形態における置数表（ＲＴ５（２））を示す図である。
【図４８６】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｅ作動時におけるＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１））を示す図である。
【図４８７】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｅ作動時におけるＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（２））を示す図である。
【図４８８】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｅ作動時におけるＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１））を示す図である。
【図４８９】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｅ作動時におけるＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（２））を示す図である。
【図４９０】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｃ若しくは１ＢＢ－Ｄ作動時におけるＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時、又は１ＢＢ－Ｅ作動時におけるＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ作動時（１）を示す図である。
【図４９１】第５０実施形態における置数表（１ＢＢ－Ｃ若しくは１ＢＢ－Ｄ作動時におけるＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時、又は１ＢＢ－Ｅ作動時におけるＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ作動時（２）を示す図である。
【図４９２】第５０実施形態における置数表（非ＲＴ中におけるＳＢ作動時（１））を示す図である。
【図４９３】第５０実施形態における置数表（非ＲＴ中におけるＳＢ作動時（２））を示す図である。
【図４９４】第５０実施形態における置数表（ＲＴ１中におけるＳＢ作動時（１））を示す図である。
【図４９５】第５０実施形態における置数表（ＲＴ１中におけるＳＢ作動時（２））を示す図である。
【図４９６】第５０実施形態におけるＲＴ遷移図である。
【図４９７】第５０実施形態におけるＲＴの変動条件を示す図である。
【図４９８】第５０実施形態において、（１）は各遊技状態における出玉率を示す図であり、（２）は非ＡＴ中における各遊技状態の特徴を示す図である。
【図４９９】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターン（１）を示すタイムチャートである。
【図５００】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターン（２）を示すタイムチャートである。
【図５０１】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターン（３）を示すタイムチャートである。
【図５０２】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パター

ン（４）を示すタイムチャートである。
【図５０３】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターン（５）を示すタイムチャートである。
【図５０４】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターン（６）を示すタイムチャートである。
【図５０５】第５０実施形態における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターン（７）を示すタイムチャートである。
【図５０６】第５０実施形態における「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示す図である。
【図５０７】第５０実施形態における作動した１ＢＢ条件装置の種類（図柄組合せ）を示す画像の出力態様を示す図である。
【図５０８】第５０実施形態におけるメダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様を示す図である。
【図５０９】第５０実施形態におけるメダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様を示す図である。
【図５１０】第５０実施形態におけるフリーズ時の制御を示す図である。
【図５１１】第５０実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（１）を示すタイムチャートである。
【図５１２】第５０実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（２）を示すタイムチャートである。
【図５１３】第５０実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（３）を示すタイムチャートである。
【図５１４】第５０実施形態におけるチャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（４）を示すタイムチャートである。
【図５１５】第５１実施形態において、毎遊技記憶するログの項目等を示す図である。
【図５１６】第５１実施形態において、設定変更間の出玉情報を示す図である。
【図５１７】第５１実施形態において、（ａ）は設定に関する情報を示す図であり、（ｂ）は電源断に関する情報を示す図である。
【図５１８】第５１実施形態において、（ａ）はデバイスに関する情報を示す図であり、（ｂ）はイベント情報を示す図である。
【図５１９】第５１実施形態において、毎遊技記憶するログの格納ビット振分けを示す図である（３リールの場合）。
【図５２０】第５１実施形態において、毎遊技記憶するログの格納ビット振分けを示す図である（４リールの場合）。
【図５２１】第５１実施形態において、（ａ）は設定変更間の出玉情報及び設定に関する情報の記憶態様例を示す図であり、（ｂ）は電源断に関する情報の記憶態様例を示す図である。
【図５２２】第５１実施形態において、サブ制御基板のＲＷＭの保存内容とクリア条件を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。
「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。メダルをベットするには、メダル投入口４７から実際のメダルを手入れ投入するか、又はクレジット（貯留）されているメダルをベットするためにベットスイッチ４０を操作する。
一方、「クレジット（「貯留」ともいう。）」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン１０内部にメダルを貯留することをいう。本明細書では、「クレジット」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。
さらに、「投入」とは、メダルをベット又はクレジットすることをいう。
また、「規定数」とは、当該遊技で遊技を開始（実行）可能なベット数をいう。たとえ

ば、規定数「２」又は「３」である遊技では、ベット数「２」又は「３」のいずれかで遊技を開始可能であり、ベット数「１」で遊技を行うことはできない。
なお、説明の便宜上、「規定数」を「ベット数」と称する場合もある。
一方、「ベット数」というときは、「規定数」以外を指す場合もある。たとえば規定数「２」又は「３」の遊技において、１枚のメダルが投入された時点（遊技開始前）では、ベット数は「１」（その時点でベットされている数）である。
【０００９】
「手入れ」とは、遊技者が、メダル投入口４７（後述）からメダルを投入することをいう。
「手入れベット」とは、遊技者が、メダル投入口４７からメダルを手入れすることにより、メダルをベットすることをいう。
「手入れクレジット」とは、遊技者が、メダル投入口４７からメダルを手入れすることにより、メダルをクレジットすること（クレジットを加算する）ことをいう。
「ベットメダル」とは、ベットされているメダルをいう。
「貯留メダル」とは、クレジット（貯留）されているメダルをいう。
【００１０】
「貯留ベット」とは、遊技者がベットスイッチ４０（後述）を操作することにより、当該遊技でベット可能な範囲内において、クレジットされているメダルの一部又は全部を、遊技を行うためにベットすることをいう。
「自動ベット」とは、リプレイが入賞したときに、スロットマシン１０の制御処理により、前回遊技でベットされていた数のメダルを自動でベットすることをいう。
ここで、小役に対応する図柄組合せが停止表示（有効ラインに停止したことを意味する。以下同じ。）したことを「小役の入賞」と称する。一方、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、再遊技に係る条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の１つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したことを「リプレイの入賞」と称する場合がある。
「精算」とは、ベットメダル及び／又は貯留メダルを遊技者に対して払い出すことをいう。本実施形態では、精算スイッチ４３（後述）が操作されたときに精算処理を実行する。
【００１１】
「払出し」とは、役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すこと、又は上記精算によりメダルを払い出すことをいう。役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すときは、クレジットとして貯留すること（貯留メダルを加算すること、換言すれば、ＲＷＭ５３（後述）に記憶された電子データを更新すること）、及び払出し口（図示せず）から実際のメダルを払い出すことの双方を含む。メダルの払出しは、たとえば「５０」枚を限界枚数としてクレジットし、クレジット数が「５０」を超えた分のメダルは、遊技者に対して実際に払い出すように制御する。
なお、「払出し」を、「付与」と称する場合もある。したがって、「払出し数」を「付与数」と称する場合もある。
【００１２】
「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式（ＥＣＯ）遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報（電子メダル、電子データ）が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機にクレジット可能となるものである。
なお、「遊技媒体」は、「遊技価値」と称する場合もある。
【００１３】
また、遊技媒体が電子情報である場合において、「メダルの払出し」とは、遊技機に備えられた遊技媒体クレジット装置にクレジット（加算）することを意味する。したがって

、「メダルの払出し」とは、実際にメダルをホッパー３５（後述）から払い出すことのみを意味するものではなく、遊技媒体クレジット装置に、入賞役に対応する配当分の電子情報をクレジット（加算）する処理も含まれる。

【００１４】

「Ｎ－１」遊技目、「Ｎ」遊技目、「Ｎ＋１」遊技目、・・・（「Ｎ」は、２以上の整数）と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「Ｎ」遊技目であるとき、「Ｎ」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「Ｎ－１」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。さらにまた、「Ｎ＋１」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

【００１５】

本明細書において、数字の末尾（特に、８ビット）に「（Ｂ）」を付した数値は、２進数を意味する。同様に、数字の末尾に「（Ｈ）」、「Ｈ」又は「ｈ」を付した数値は、１６進数を意味する。具体的には、たとえば１０進数で「１６」を示す数値は、２進数では「００００１００００（Ｂ）」と表記し、１６進数では「１０（Ｈ）」、「１０Ｈ」又は「１０ｈ」と表記する。また、１０進数を意味する数値については、必要に応じて「１６（Ｄ）」と表記する。

ただし、２進数、１０進数、及び１６進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「（Ｂ）」、「（Ｄ）」、「（Ｈ）」、「Ｈ」又は「ｈ」の末尾記号を省略する場合がある。

【００１６】

ストップスイッチ４２の「操作態様」とは、ストップスイッチ４２の押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を意味する。

また、ストップスイッチ４２の「有利な操作態様」とは、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄組合せ）に有利／不利が生じる遊技において、払出しを有する若しくは払出し数の多い図柄組合せが停止する操作態様、有利なＲＴに移行（昇格）する図柄組合せが停止する操作態様、又は不利なＲＴに移行（転落）しない図柄組合せが停止する操作態様をいう。「有利な操作態様」は、正解操作態様、正解押し順とも称される。

【００１７】

「ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技」は、たとえば後述する図５８に示す当選番号「３」～「８」のいずれかに当選した遊技（いわゆる「押し順ベル」に当選した遊技）に相当する。また、図５８では図示していないが、たとえば複数種類のリプレイに当選した遊技（重複リプレイ当選時。いわゆる「押し順リプレイ」に当選した遊技）において、入賞したリプレイの種類によってＲＴが移行するような場合も相当する。

【００１８】

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

いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置を指す。

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

【００１９】

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

たとえば、後述する図５８（Ｂ）の当選番号「３」～「８」に示す押し順ベルが６択押し順である場合、その押し順ベル当選時の配当は図５８の例では１０枚又は１枚であるが

、これに代えて、押し順に応じて、１枚、３枚、４枚、１０枚、又は取りこぼし（非入賞）のいずれかになると仮定する。
ここで、１０枚役を入賞させるための押し順を報知することは、ストップスイッチ４２の有利な操作態様の報知であり、「指示機能の作動」に該当することはもちろんである。
一方、１枚役、３枚役、又は４枚役を入賞させるための押し順を報知することを、「有利な操作態様の報知（指示機能の作動）」としてもよく、「有利な操作態様の報知」としなくてもよい。
【００２０】
４枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利となる操作態様ではない。しかし、ベット数「３」に対して払出し数「４」となり、当該遊技の差枚数は「＋１」となるから、差枚数を増加させる操作態様であり、必ずしも不利な操作態様とはいえない。
同様に、３枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利な操作態様ではない。しかし、ベット数「３」に対して払出し数「３」となり、差枚数を現状維持する（差枚数を減少させない）操作態様であるから、必ずしも不利な操作態様とはいえない。
【００２１】
さらに同様に、１枚役を入賞させるための押し順は、１０枚役を入賞させない押し順であるから、最も有利な操作態様ではない。さらに、ベット数「３」に対して払出し数「１」となり、差枚数を減少させる操作態様である。しかし、役をとりこぼさない操作態様ともいえるので、不利な操作態様とはいえない可能性がある。
【００２２】
本実施形態では、押し順ベル当選時における指示機能の作動では、払出し数が最も多い役が入賞する操作態様（正解押し順）を報知する。
しかし、たとえば有利区間中の差枚カウンタ値（後述）が上限値（「２４００（Ｄ）」）に近づいたが、有利区間の残り遊技回数（後述する有利区間クリアカウンタ値）に余裕があるときは、押し順ベルに当選したときに、上記のようにたとえば３枚役や４枚役を入賞させる押し順を報知し、差数カウンタ値が現状維持となるように制御することが考えられる。
【００２３】
また、本実施形態において、指示機能の作動は、一の規定数に限られる。たとえば、指示機能を作動させる規定数を「３」と定めたとする。この場合、ＡＴ中の規定数「２」又は「３」の遊技において、ベット数「３」で遊技を開始し、押し順ベルに当選したときは、指示機能を作動可能である。これに対し、ベット数「２」で遊技を開始したときは、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能は作動不可能である。
【００２４】
「遊技区間」には、「通常区間（非有利区間）」と「有利区間」とを備える。なお、５．９号機では「待機区間」（有利区間抽選に当選したが、未だ有利区間に移行していない遊技区間）を設けていたが、現時点での６号機規則では、「待機区間」等は設けられていない。ただし、これに限らず、通常区間及び有利区間以外の遊技区間を設けてもよい。
「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板８０）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能に係る処理を実行しない）遊技区間を指す。換言すれば、通常区間は、操作態様を報知できない遊技区間である。ただし、役の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。
【００２５】
通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板６０と電気的に接続された所定の表示装置（ＬＥＤ等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、サブ制御基板８０に電気的に接続

された画像表示装置２３による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。
【００２６】
一方、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板６０において指示内容（ストップスイッチ４２の操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板８０に送信することができる遊技区間を指す。換言すれば、有利区間は、指示機能の作動ができる（指示機能を作動させてもよい）遊技区間、すなわちストップスイッチ４２の操作態様の表示ができる（表示してもよい）遊技区間である。
ただし、サブ制御基板８０は、メイン制御基板６０が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。
【００２７】
また、有利区間は、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。
一方、有利区間中は、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に指示機能を作動させてストップスイッチ４２の操作態様を表示してもよい。
ＡＴ（報知遊技状態）は、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチ４２の操作態様を報知する遊技状態である。したがって、ＡＴは、常に有利区間中であり、非有利区間中にＡＴが実行されることはない。
【００２８】
また、ＡＴは、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に（１００％で）ストップスイッチ４２の操作態様を報知してもよいが、所定期間における出玉率を規則で定められた範囲内にするため等に、ストップスイッチ４２の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、ストップスイッチ４２の操作態様を報知しないことも考えられる。
たとえば、ＡＴ中に差数カウンタの上限値に近づいたが、未だＡＴ遊技回数が残っているような場合には、ＡＴを延命する観点から、一時的に、ストップスイッチ４２の操作態様を報知しない（指示機能を作動させない）ことも考えられる。
【００２９】
また、有利区間とＡＴとの関係については、種々設定することができる。たとえば第１に、「有利区間＝ＡＴ」に設定することが挙げられる。この場合、有利区間に当選したことと、ＡＴに当選したこととは、等価である。そして、有利区間の１遊技目からＡＴが開始される。また、有利区間の終了とともにＡＴが終了する。
【００３０】
また第２に、「ＡＴ≠有利区間」に設定することが挙げられる。
この場合、有利区間に移行しただけでは、ＡＴの開始（実行）条件を満たさないようにし、有利区間中であることを条件に、ＡＴを実行するか否かを抽選等で決定し、ＡＴを実行することに決定したときは、当該ＡＴの所定の終了条件を満たすまでＡＴを実行することが挙げられる。なお、有利区間に移行したときに非ＡＴであるときは、たとえば、メイン遊技状態として、通常区間、前兆、ＣＺ（チャンスゾーン（ＡＴに当選しやすい期間））等に設定することが挙げられる。
【００３１】
有利区間移行後に前兆に移行するときは、必ず本前兆に移行するようにして、本前兆の所定遊技回数の終了後、ＡＴに移行してもよい。あるいは、有利区間移行時又は有利区間移行後に、本前兆とするかガセ前兆とするかを抽選等によって決定し、本前兆に決定されたときは本前兆終了後にＡＴに移行するようにしてもよい。また、ガセ前兆に決定されたときは、ガセ前兆終了後は、有利区間を維持してもよく、あるいは通常区間に移行してもよい。

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

【００３２】

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

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

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

【００３３】

ここで、有利区間の「所定の終了条件」とは、後述する差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたこと、又は後述する有利区間クリアカウンタ（有利区間中の遊技回数）が「１５００（Ｄ）」に到達したことが挙げられる。これらのいずれかの条件を満たしたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から通常区間（非有利区間）に移行する。この場合、最終遊技がＡＴであっても、有利区間の終了と同時にＡＴも終了する。

【００３４】

有利区間では、後述する有利区間表示ＬＥＤ（「区間表示器」とも称される。）７７を点灯させる。有利区間表示ＬＥＤ７７は、有利区間中は常に点灯させてもよいが、有利区間に移行した後、所定の点灯条件を満たしたときに点灯させてもよい。

ここで、「所定の点灯条件」とは、たとえば、有利区間であり、かつ、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態において、指示機能を作動させるときが挙げられる。なお、有利区間表示ＬＥＤ７７を一旦点灯させた後は、有利区間中はその点灯を維持する。

【００３５】

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

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

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

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

【００３６】

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

割込み処理において有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯する。
【００３７】
「有利区間に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。
１）有利区間の（移行）抽選
２）有利区間クリアカウンタの更新（減算、クリア）
３）差数カウンタの更新（演算、クリア）
４）有利区間種別フラグの更新
５）有利区間表示ＬＥＤ７７の制御（有利区間表示ＬＥＤフラグの更新）
【００３８】
また、「指示機能に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。
１）押し順指示情報の表示（指示機能の作動）
２）ＡＴの抽選
３）ゲーム数管理型ＡＴ（残り遊技回数が「０」となったときにＡＴを終了する仕様）の場合、ＡＴ遊技回数カウンタの更新（減算、上乗せ加算、クリア）
４）差枚数管理型ＡＴ（残り差枚数が「０」となったときにＡＴを終了する仕様）の場合、ＡＴ差枚数カウンタの更新（減算、上乗せ加算、クリア）
【００３９】
そして、現時点における規則では、有利区間に係る処理、及び指示機能に係る処理は、いずれも、以下を除き、一の遊技状態（ＲＴ）において、一の規定数で実行可能と定められている。そこで、本実施形態では、規定数「３」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行可能とし、規定数「２」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行不可能とした。
ただし、有利区間中においては、有利区間クリアカウンタの更新、及び差数カウンタの更新は、いずれの規定数であっても、実行する必要がある。
【００４０】
また、本実施形態では、役抽選結果が非当選であるとき（たとえば、後述する図２６や図５８の当選番号「０」のとき）、換言すれば、条件装置の非作動時の遊技では、有利区間に係る処理（有利区間移行抽選）を実行しないと定める。しかし、これに限らず、役抽選結果が非当選であっても有利区間に係る処理を実行してもよい。
一方、本実施形態では、役抽選結果が非当選であっても、非当選確率が所定値以上（極端に低確率でないとき。たとえば「１／１７５００」以上。）であれば、指示機能に係る処理（ＡＴ抽選処理）を実行可能とする。
【００４１】
さらにまた、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）を実行した結果、有利区間移行抽選に当選したときは、次回遊技から有利区間となる。したがって、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）を実行し、有利区間に当選した遊技で、正解押し順の報知（指示機能に係る処理）を実行することはできない。
ただし、有利区間移行抽選（有利区間に係る処理）とＡＴ抽選（指示機能に係る処理）とを一遊技で行うことは差し支えない。さらに、たとえば、特定の役抽選結果となったときは、（抽選を実行することなく）有利区間かつＡＴに決定してもよい。
【００４２】
管理情報表示ＬＥＤ（「役比モニタ」又は「比率表示器」ともいう。）７４は、たとえば後述する図３１（Ｂ）に示すように４個のＬＥＤからなり、２桁の識別セグ（下記５項目のうちのいずれの項目であるかを所定の記号等によって表示するＬＥＤ）と、２桁の比率セグ（算出された比率を表示するためのＬＥＤ）とから構成されている。
【００４３】
管理情報表示ＬＥＤ７４は、以下の１）～５）の５項目の比率を、所定時間ごとに繰り返して表示する。
１）有利区間比率（累計）（７Ｕ．）、又は指示込役物比率（累計）（７Ｐ．）のいずれか

２）連続役物比率（６０００遊技）（６ｙ．）
３）役物比率（６０００遊技）（７ｙ．）
４）連続役物比率（累計）（６Ａ．）
５）役物比率（累計）（７Ａ．）

【００４４】

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

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

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

【００４５】

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

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

役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数の総和は、指示込役物カウンタによってカウントされる。

【００４６】

さらにまた、「指示機能を作動させた遊技での払出し数」は、指示機能の作動により表示された押し順に従ってストップスイッチ４２を操作したことに基づいて、たとえば後述する図５８中、当選番号「３」～「８」の１０枚ベルが入賞したときは、指示込役物カウンタに「１０」が加算される。

これに対し、指示機能を作動させた遊技において、表示された押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２を操作したために、図５８の例における１枚ベルが入賞したときは、指示込役物カウンタに「１」が加算される。

同様に、指示機能を作動させた遊技において、表示された押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２を操作したために、当選役を取りこぼしたとき（役の非入賞時）は、指示込役物カウンタには加算されない。換言すれば、前回遊技でのカウント値のままとなる。

【００４７】

なお、後述する図２６の例において、ＡＴ中に共通ベル（当選番号「３」）に当選したときは、押し順ベルに当選したときと同様に指示機能を作動させ、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（ダミー）を表示する場合と、指示機能を作動させない場合とが挙げられる。そして、共通ベルの当選時に指示機能を作動させた場合には、当該遊技での払出し数は、指示込役物カウンタに加算される。

【００４８】

一方、共通ベルに当選した場合において、指示機能を作動させないときは、当該遊技の払出し数は、指示込役物カウンタに加算されない。ただし、総払出数しカウンタには加算される。この場合、サブ制御基板８０により、画像又は音声により正解押し順を報知する場合も含まれる。

【００４９】

「連続役物比率」とは、総払出し数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時における払出し数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「総払い出し数に対する、１ＢＢ作動中の払出し数」を指す。

たとえば、「６０００」遊技回数における総払出し数が「２０００枚」で、そのうち、「第一種特別役物（ＲＢ）」作動時の払出し数が「５００枚」であったとき、「連続役物比率（６０００遊技）」は、「２５（％）」となる。

【００５０】

また、「役物比率」とは、総払出し数に対する、役物作動時における払出し数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物（ＣＢ）、ＭＢ（２ＢＢとも称される。第二種役物連続作動装置。ＣＢが連続作動。）、ＳＢ（シングルボーナス）が含まれる。

なお、上記５項目において、その項目に該当する機能を備えていない遊技機では、比率セグを「－－」と点灯表示する。

たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率は存在しないので、比率表示番号「２」及び「４」の表示時には、比率セグを「－－」と点灯表示する。

以上のように、管理情報表示ＬＥＤ７４には、５種類の比率を表示するが、後述する図２９及び図３０に示すように、所定の条件を満たした場合の所定のタイミングでは、テストパターンを表示する。

【００５１】

また、有利区間比率及び指示込役物比率は、規則上、７０％以下にすべきことが定められている。また、役物比率は７０％以下にすべきことが記載されており、連続役物比率は６０％以下にすべきことが規定されている。

このため、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示された情報を見ることで、規則上の範囲内に収まっているか否かを確認することができる。

【００５２】

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

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

【００５３】

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

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

後述する第１２実施形態では、ＢＢ２内部中のほとんどが有利区間中となり、この有利区間中においてＡＴを実行するか否かの抽選を行う。

【００５４】

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

この場合の管理情報表示ＬＥＤ７４（性能表示モニタ）は、スロットマシン（回胴式遊技機）の場合と同様に、２桁の識別セグと、２桁の比率セグとから構成される。そして、

アウト球「６００００」個ごとのリアルタイム（計測中）のベース値（「ベース値」とは、１００個のアウト球に対してセーフ球が何個であるかを示す。）と、「６００００」個ごとの１回前、２回前、及び３回前のベース値を順次表示する。たとえばリアルタイムのベース値の識別セグを「ｂＬ．」と表示し、１回前のベース値の識別セグを「ｂ１．」と表示し、２回前のース値の識別セグを「ｂ２．」と表示し、３回前のベース値の識別セグを「ｂ３．」と表示する。

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

【００５５】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

図１は、本実施形態における遊技機の一例であるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図である。図１は、第１実施形態～第５実施形態に共通するブロック図である。

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

メイン制御基板５０は、入力ポート５１及び出力ポート５２を有し、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５等を備える（図１で図示したもののみを備える意味ではない）。メイン制御基板５０の外観や、メイン制御基板５０が基板ケース５６に収納されていることについては、第２実施形態（図９及び図１０）で説明する。

【００５６】

図１において、メイン制御基板５０と、ベットスイッチ４０等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート５１又は出力ポート５２を介して電気的に接続されている。入力ポート５１は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート５２は、モータ３２等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。

図１中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板５０に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板５０からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板８０も同様である）。

【００５７】

ＲＷＭ５３は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。

ＲＯＭ５４は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

メインＣＰＵ５５は、メイン制御基板５０上に設けられたＣＰＵ（演算機能を備えるＩＣ）を指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール３１の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。

【００５８】

また、メイン制御基板５０上には、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５及びレジスタを含むＭＰＵが搭載される。なお、ＲＷＭ５３及びＲＯＭ５４は、ＭＰＵ内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。

なお、後述するサブ制御基板８０上においても、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５を含むＭＰＵが搭載される。なお、ＲＷＭ８３及びＲＯＭ８４は、ＭＰＵ内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

【００５９】

図１において、メダル投入口４７から投入されたメダルは、メダルセレクタ内部に送られる。

なお、メダル投入口４７から投入されたメダルのメダルセレクタ内での移動については、後述する図２等で説明する。

メダルセレクタ内には、図１に示すように、通路センサ４６、ブロッカ４５、投入センサ４４（一対の投入センサ４４ａ及び４４ｂ）が設けられており（ただし、これらに限定されるものではない）、これらは、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

メダル投入口４７から投入されたメダルは、最初に、通路センサ４６に検知されるよう

に構成されている。
【００６０】
さらに、通路センサ４６の下流側には、ブロッカ４５が設けられている。ブロッカ４５は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口４７から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口４７から投入されたメダルをホッパー３５に案内するメダル通路を形成する。ブロッカ４５は、たとえば、メダルセレクタ内のメダル通路の一部に形成された開口部（メダル返却口に通じる開口部）を塞いでメダルをホッパー３５側に案内するためのメダル通路を形成する切替え部材と、その切替え部材を駆動するためのアクチュエータ等とから構成されている。
【００６１】
ここで、ブロッカ４５は、遊技中（リール３１の回転開始時から、全リール３１が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロッカ４５がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。
【００６２】
メダルセレクタ内において、ブロッカ４５のさらに下流側には、投入センサ（光学センサ）４４が設けられている。投入センサ４４は、本実施形態では所定距離を隔てて配置された一対の投入センサ４４ａ及び４４ｂからなり、メダルが一方の投入センサ４４ａにより検知されてから所定時間を経過した後に他方の投入センサ４４ｂにより検知されるように構成されている。そして、一対の投入センサ４４がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、正しいメダルが投入されたか否かを判断する。
【００６３】
また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ４０（４０ａ又は４０ｂ）、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４３が電気的に接続されている。
ここで、「操作スイッチ（又は、単に、「スイッチ」）」とは、遊技者（操作者）による操作体の操作に基づいて（外部からの力を受け）、電気信号のオン／オフを切り替える装置（電気回路及び／又は電気部品を含む）を指し、遊技者が操作する操作体の形状を限定するものではない。
【００６４】
操作スイッチがオフ状態であるときは、たとえば発光素子からの光が受光素子に入射し続けている（受光素子が光を検知し続けているときは、操作スイッチはオフ状態にある。）。そして、遊技者等により操作スイッチ（の操作体）が操作されると、発光素子からの光が受光素子に入射しない状態となる。この状態を検知したときに、操作スイッチがオン状態になったことを示す電気信号をメイン制御基板５０に送信する。なお、上記とは逆に、操作スイッチがオフ状態であるときは発光素子からの光が受光素子に入射せず、発光素子からの光が受光素子に入射したときにオン状態となるように構成してもよい。
【００６５】
本実施形態では、スタートスイッチ４１の操作体は、レバー（棒）状であり（このため、「スタートレバー（スイッチ）４１」とも称される。）、ベットスイッチ４０、ストップスイッチ４２、及び精算スイッチ４３の操作体は、押しボタン状である（このため、「ベットボタン（スイッチ）４０」、「停止（ストップ）ボタン（スイッチ）４２」、「精算ボタン（スイッチ）４３」とも称される）。なお、後述する第４実施形態では、ストップスイッチ４２の操作体（遊技者が押し込む部分）を「停止ボタン４２ａ」と称する。
【００６６】
また、図１では図示しないが、操作スイッチの操作体及び／又はその周囲若しくは近傍には、ＬＥＤ（発光手段）が設けられている。そして、その操作スイッチの操作受付けが許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチに対応するＬＥＤ等を青色発光し、その操作スイッチの操作受付けが不許可状態にあるときは、たとえばその操作スイッチのＬ

ＥＤ等を赤色発光することにより、その操作スイッチの許可／不許可状態を遊技者に示すようにしている。

【００６７】

具体的には、たとえば全リール３１が回転中であり、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態であるときは、すべてのストップスイッチ４２のＬＥＤを青色発光させ、操作可能であることを遊技者に示す。そして、１つのストップスイッチ４２が操作されると、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が停止制御される。その後、残りのストップスイッチ４２が操作可能となるのは、停止制御されたリール３１に対応するモータ３２の励磁状態が終了し、かつ、操作されたストップスイッチ４２の検知センサ４２ｅ（後述する第４実施形態）がオフになった後である。したがって、その間は、すべてのストップスイッチ４２のＬＥＤを赤色発光する。そして、操作されたストップスイッチ４２に対応するモータ３２の励磁状態が終了し、かつ、そのストップスイッチ４２に対応する検知センサ４２ｅがオフになったときは、すでに操作されたストップスイッチ４２のＬＥＤは赤色発光のままであるが、未だ操作されていないストップスイッチ４２のＬＥＤについては青色発光させる。

【００６８】

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

なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【００６９】

なお、規定数は、たとえば、役物非作動時／作動時に応じて予め定められている。具体的には、役物非作動時、ＳＢ作動時、１ＢＢ作動時は３枚、２ＢＢ作動時は２枚、等のように設定されている。１ベットスイッチ４０ａを２回操作すると２枚のメダルを投入可能であり、３回操作すると３枚のメダルを投入可能である。また、規定数が３枚であるときは、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば一時に３枚のメダルを投入可能であり、規定数が２枚であるときは、３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば一時に２枚のメダルを投入可能である。規定数未満がすでにベットされている状態で３ベットスイッチ４０ｂを操作すれば、ベット数が３枚となるようにベット処理が行われる。

【００７０】

また、スタートスイッチ４１は、（左、中、右のすべての）リール３１を始動させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ４２は、３つ（左、中、右）のリール３１に対応して３つ設けられ、対応するリール３１を停止させるときに遊技者に操作される操作スイッチである。

さらに、精算スイッチ４３は、スロットマシン１０内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者に操作される操作スイッチである。

【００７１】

また、図１に示すように、メイン制御基板５０には、表示基板７５が電気的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板５０と表示基板７５との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板５０と中継基板、及び中継基板と表示基板７５とが接続されているが、図１では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板５０と表示基板７５とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。

さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間に１つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。

【００７２】

表示基板７５には、クレジット数表示ＬＥＤ７６、及び獲得数表示ＬＥＤ７８が搭載されている。
クレジット数表示ＬＥＤ７６は、スロットマシン１０内部に貯留（クレジット）されたメダル枚数を表示するＬＥＤであり、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。
【００７３】
また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、クレジット数表示ＬＥＤ７６と同様に、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。
なお、獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁を消灯し、下位桁のみを「０」表示してもよい。
【００７４】
また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するＬＥＤとして機能する。
さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、ＡＴ中に押し順を報知する遊技では、押し順指示情報を表示する（有利な押し順を報知する）ＬＥＤとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねるＬＥＤである。ただし、これに限らず、押し順指示情報を表示する専用のＬＥＤ等を設けてもよいのはもちろんである。
なお、ＡＴ中において、有利な押し順の報知は、サブ制御基板８０に接続された画像表示装置２３によっても実行される。
【００７５】
図１において、メイン制御基板５０には、図柄表示装置のモータ（本実施形態ではステッピングモータ）３２等が電気的に接続されている。
図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では３つの）リール３１と、各リール３１をそれぞれ駆動するモータ３２と、リール３１の位置を検出するためのリールセンサ３３とを含む。
【００７６】
モータ３２は、リール３１を回転させるための駆動手段となるものであり、各リール３１の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段６５によって制御される。ここで、リール３１は、左リール３１、中リール３１、右リール３１からなり、左リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であり、中リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２であり、右リール３１を停止させるときに操作するストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２である。
【００７７】
リール３１は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。
また、各リール３１には、１個（２個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール３１のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール３１が所定位置を通過したか否かや、１回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ３３により検知される。リールセンサ３３の信号は、メイン制御基板５０に電気的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ３３を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板５０に入力され、そのリール３１が所定位置を通過したことが検知される。
【００７８】
また、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めＲＯＭ５４に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。さらに、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知した瞬間から、（ステッピング）モータ３２を何パルス駆動すれば、前記基準位置上の図柄から数えて何図柄先の図柄を有効ライン上に停止させることができるかを識

別可能となる。
【００７９】
　また、メイン制御基板５０には、メダル払出し装置が電気的に接続されている。メダル払出し装置は、メダルを溜めておくためのホッパー３５と、ホッパー３５のメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ３６と、ホッパーモータ３６から払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ３７を備える。
【００８０】
　メダル投入口４７から手入れされ、受け付けられた（正常であると判断された）メダルは、ホッパー３５内に収容されるように形成されている。
　払出しセンサ（光学センサ）３７は、本実施形態では、所定距離を隔てて配置された一対の払出しセンサ３７ａ及び３７ｂからなる。そして、メダルが払い出されるときには、そのメダルにより所定の移動部材（後述する図７の可動片３９ａ）が移動する。所定の移動部材の移動によって、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがオン／オフされる。所定時間の範囲内で払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。
【００８１】
　たとえば、ホッパーモータ３６が駆動しているにもかかわらず、一対の払出しセンサ３７のオンを検知しないときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。
　一方、払出しセンサ３７の少なくとも１つがオン信号を出力し続けたままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。
　なお、これらの動作の詳細については、後述する図６～図８で説明する。
【００８２】
　遊技者は、遊技を開始するときは、ベットスイッチ４０の操作により予めクレジットされたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口４７からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。当該遊技の規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、役抽選手段６１による抽選を行うとともに、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。
【００８３】
　そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（たとえば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。メイン制御基板５０（具体的には、後述するリール制御手段６５）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、役抽選手段６１の抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）に対応するように、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。
【００８４】
　そして、すべてのリール３１の停止時における図柄組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。
【００８５】
　次に、メイン制御基板５０の具体的構成について説明する。
　図１に示すように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、以下の役抽選手段６１等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。
【００８６】

役抽選手段６１は、当選番号の抽選（決定、選択）を行う。ここで、「役抽選手段６１による当選番号の抽選」は、風営法規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則。以下、単に「規則」という。）における「内部抽せん」と同じであり、役抽選手段６１による抽選結果は、規則における「内部抽せんにより決定した結果」と同じである。したがって、役抽選手段６１を、規則に合わせた表現で、「内部抽せん手段６１」とも称する。

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

【００８７】

役抽選手段６１は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、当選番号を決定する当選番号決定手段とを備えている。

【００８８】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば１０進数で「０」～「６５５３５」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば２００ｎ（ナノ）ｓｅｃで１カウントを行うカウンターが「０」～「６５５３５」の範囲を１サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン１０の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【００８９】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ４１が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する当選番号を決定する。

【００９０】

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

【００９１】

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

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

【００９２】

本実施形態では、当選番号ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。

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

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

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

で画像表示する。
【００９３】
なお、メイン制御基板５０が選択した押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信することができるのは、有利区間（ＡＴ）中に限られる。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段６３により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信されることはない。なお、通常区間では、押し順指示番号を選択しなくてもよい。
【００９４】
演出グループ番号選択手段６４は、当選番号に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板８０に送信するための番号を選択するものである。
ここで、当選番号に対応する演出グループ番号が予め定められている。そして、演出グループ番号選択手段６４は、スタートスイッチ４１が操作されることにより当選番号が決定すると、当該遊技の当選番号に対応する演出グループ番号を選択し、メイン制御基板５０は、選択した演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、受信した演出グループ番号に基づいて、当選役に関する演出を出力する。演出グループ番号は、上記の押し順指示番号と異なり、毎遊技選択され、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。
【００９５】
また、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、当該遊技の当選番号を送信しない。このため、サブ制御基板８０は、当該遊技の当選番号を知ることはできない。ただし、サブ制御基板８０は、毎遊技、演出ブループ番号を受信するので、受信した演出グループ番号に基づいて、演出を出力可能となる。ただし、押し順ベル又は押し順リプレイの当選時であっても、演出グループ番号から正解押し順を判断できないので、サブ制御基板８０は、演出グループ番号に基づいて正解押し順を報知することはない。これに対し、ＡＴ中は、押し順ベル又は押し順リプレイの当選時は、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、押し順指示番号を送信する。これにより、サブ制御基板８０は、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順を報知可能となる。
【００９６】
リール制御手段６５は、リール３１の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ４１の操作を検知したときに、すべて（３つ）のリール３１の回転を開始するように制御する。
さらに、リール制御手段６５は、役抽選手段６１により当選番号の決定が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン／オフを参照して、当選フラグのオン／オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ４２が操作されたときに、ストップスイッチ４２の操作を検知したときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定するとともに、モータ３２を駆動制御して、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。
【００９７】
たとえば、リール制御手段６５は、少なくとも１つの当選フラグがオンである遊技では、リール３１の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール３１を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させないようにリール３１を停止制御する。
【００９８】
ここで、「リール３１の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が実際に停止するまでの時間又はリール３１の回転量（移動図柄（コマ）数）の範囲内を意味する。
本実施形態では、リール３１は、定速時は１分間で約８０回転する速度で回転される。
そして、ストップスイッチ４２が操作されたときは、ＭＢ作動中の所定のリール３１（たとえば、中リール３１）を除き、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３

１を停止させるまでの時間が１９０ｍｓ以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ＭＢ作動中の所定のリール３１を除き、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数が４図柄に設定されている。

【００９９】

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

【０１００】

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

すなわち、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選番号に対応する役の図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール３１を停止させるまでの間に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選番号に対応する役の図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

【０１０１】

また逆に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間に直ちにリール３１を停止させると、当選番号に対応しない役の図柄組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール３１の停止時に、リール３１の停止制御の範囲内においてリール３１を回転移動制御することで、当選番号に対応しない役の図柄組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

さらに、複数の役に当選している遊技（たとえば、押し順ベル当選時）では、ストップスイッチ４２の押し順や、ストップスイッチ４２の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する役に係る図柄の引込み停止制御を行う。

【０１０２】

入賞判定手段６６は、リール３１の停止時に、有効ラインに停止したリール３１の図柄組合せが、いずれかの役に対応する図柄組合せであるか否かを判断するものである。

ここで、入賞判定手段６６は、実際に、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かを検知することはない。具体的には、当該遊技で作動した条件装置と、ストップスイッチ４２の押し順及び／又はストップスイッチ４２の操作タイミングとから、リール３１が実際に停止する前に有効ラインに停止する図柄組合せを予め判断するか、又はリール３１の停止後に有効ラインに停止した図柄組合せを予め判断する。

【０１０３】

制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対し、サブ制御基板８０で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

制御コマンドとしては、たとえばベットスイッチ４０が操作されたときの情報、スタートスイッチ４１が操作されたときの情報、押し順指示番号（ＡＴ中、かつ正解押し順を有する当選番号に当選したときのみ）、演出グループ番号、ＲＴ（遊技状態）情報、ストップスイッチ４２が操作されたときの情報、入賞した役の情報等が挙げられる。

【０１０４】

図１において、サブ制御基板８０は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。

ここで、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されており、メイン制御基板５０（制御コマンド送信手段７１）は、パラレル通信によってサブ制御基板８０に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

なお、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されることに限らず

、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電気的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【０１０５】

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

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

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

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

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

【０１０８】

図２は、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが投入センサ４４ａ及び４４ｂを通過するまでの様子を示す図であって、正面から見た模式図である。図２では、メダルセレクタの内部が見えるように図示している。また、メダルＭは、その位置に応じて、Ｍ１～Ｍ４を示している。Ｍ１の位置は、メダルＭがメダル投入口４７のメダル置き部４７ｂに置かれている状態（放たれる前の状態）を示す。すなわち、Ｍ１の位置では、正面から見て、メダルＭの外周縁の最下点とメダル置き部４７ｂの上面とが当接している。

なお、図２（及び後述する図４）において、投入センサ４４ａ及び４４ｂとして表示した略正方形の部分全体が、それぞれ投入センサ４４ａ及び４４ｂの受発光範囲（センサの目）であるものとする（それぞれ投入センサ４４ａ及び４４ｂの筐体ではない。）。

【０１０９】

また、Ｍ２の位置は、正面から見てメダルＭが見えなくなった瞬間の位置を示している。すなわち、Ｍ２の位置では、メダルＭの外周縁の最上点とメダル置き部４７ｂの上面とが重なる位置である。たとえば、メダルＭがＭ１の位置にあるときに遊技者がメダルＭから手を離すと仮定すると、メダルＭは、Ｍ１の位置から落下する。したがって、Ｍ２の位置では、遊技者の手から放れている状態であって下流側に落下（移動）している状態である。

なお、「上流側」とはメダル投入口４７側を示し、「下流側」とは投入センサ４４ｂ側（ホッパー３５側）を指すものとする。メダルＭの位置でいえば、上流側から下流側に向かって、Ｍ１→Ｍ２→Ｍ３→Ｍ４となる。

【０１１０】

図２の例では、メダルＭがＭ２に位置しているときには、通路センサ４６によってメダルＭが検知されるように通路センサ４６を配置している。

さらに、Ｍ３の位置は、投入センサ４４ａによってメダルＭが検知された瞬間（オン）の位置を示す。また、Ｍ４の位置は、投入センサ４４ｂによってメダルＭが検知されなくなった瞬間（オフ）の位置を示している。

【０１１１】

メダル投入口４７は、遊技者が遊技媒体としてのメダルＭをベット又はクレジットするときに、メダルＭをスロットマシン１０内部（メダルセレクタ）に投入する部分である。メダル投入口４７は、メダルガード部４７ａと、メダル置き部４７ｂとを備える。メダル置き部４７ｂは、複数枚（最大で１０枚程度）の重ねたメダルＭを同時に載置可能に、図面の紙面に対して垂直方向に伸びる略湾曲面（メダルＭの周縁よりもやや大きな曲率を有する曲面）を有する。

【０１１２】

メダル置き部４７ｂの前記略湾曲面と、メダルガード部４７ａのメダルＭが接触する面（図２で見えている面）は、略垂直に交差するように形成されている。

さらに、図２では表れていないが、メダル置き部４７ｂとメダルガード部４７ａとが交差する部分には、１枚のメダルＭを流下可能な開口部を有している。２枚のメダルＭを重ねた状態では前記開口部からメダルＭが落下しないが、１枚のメダルＭの厚みのときは前記開口部からメダルＭが流下するように形成されている。このため、遊技者は、たとえば重ねた複数枚のメダルＭをメダル置き部４７ｂ上に載置し、その複数枚のメダルＭをメダルガード部４７ａの方向に押し当てつつ、押し当て力を強めたり弱めたりすることで、メダル置き部４７ｂ上に載置したメダルＭを１枚ずつ前記開口部からメダルセレクタ内に落とし込むことが可能となっている。

【０１１３】

メダル投入口４７からメダルＭが投入される（下方に放たれる）と、そのメダルＭは、メダルセレクタ内の通路を流下する。メダルセレクタ内には、上流側から、通路センサ４６、投入センサ４４ａ、投入センサ４４ｂが設けられている。さらに、通路センサ４６と、投入センサ４４ａとの間（図２では、投入センサ４４ａの下側）には、上述したブロッカ４５が設けられている。

【０１１４】

メダルＭがメダルセレクタ内に入ると、最初に、通路センサ４６によって検知される。通路センサ４６は、メダル詰まりやゴト行為の有無判断するため等に設けられたセンサであり、通路センサ４６がメダルＭを検知した時から、（予め定めた）所定時間、メダルＭを検知し、さらに所定時間の経過後はメダルＭを検知しなくなったときは、正常であると判断する。これに対し、通路センサ４６がメダルを検知した後、所定時間を経過してもメダルＭを検知し続けているときは、メダル滞留エラーと判断する。また、通路センサ４６がメダルＭを検知した後、所定時間を経過する前にメダルＭを検知しなくなったときは、メダルＭの不正通過であると判断する。

【０１１５】

メダルＭがメダル通路内を流下すると、ブロッカ４５の位置に到達する。ブロッカ４５は、メダル通路において下面側に配置されている。ブロッカ４５は、オン状態（出力ポート５２のうち、ブロッカ４５に係る出力ポートがオン）であるときは、メダルＭが投入センサ４４ａ及び４４ｂによって検知可能となるようにメダル流路を形成する。換言すれば、上流側から移動してきたメダルＭを、メダル通路外に送出することなく、投入センサ４４ａ及び４４ｂ側に送る役目を持っている。

【０１１６】

これに対し、オフ状態（出力ポート５２のうち、ブロッカ４５に係る出力ポートがオフ）であるときは、ブロッカ４５は、図２中、図面の紙面に対して垂直方向にずれるように移動することにより、メダル通路に開口部（落とし穴）を形成する。これにより、ブロッカ４５がオフ状態では、メダルＭは、Ｍ３に到達する直前に、この開口部から落下し、メダル通路外に送られる（図２中、Ｍ５）。この開口部から落下したメダルＭは、投入センサ４４ａに検知されることなく、メダル返却口（図示せず）に戻される。

【０１１７】
たとえば、当該遊技の規定数がすでにベットされており、かつクレジット数が上限値に到達しているときは、それ以上のメダルのベット及びクレジットができないので、ブロッカ４５はオフ状態に制御される。これにより、その状態においてメダルＭがメダル投入口４７から投入されても、前記開口部から落下してメダル返却口に戻される。
これに対し、ブロッカ４５がオン状態であるときは、前記開口部がブロッカ４５によって塞がれているので、メダル通路内を流下するメダルＭは、ブロッカ４５上を通過し、投入センサ４４ａ及び４４ｂ側に移動可能となる。
【０１１８】
なお、本実施形態では、図２のようにブロッカ４５を配置したが、この配置に限られるものではない。ブロッカ４５のオン状態／オフ状態にかかわらず、通路センサ４６によってメダルＭを検知することができ、ブロッカ４５がオン状態であるときはメダルＭを投入センサ４４ａ及び４４ｂに案内することができ、かつ、ブロッカ４５がオフ状態であるときはメダルＭが投入センサ４４ａ及び４４ｂに検知されることなくメダル返却口に送ることができればよい。換言すれば、通路センサ４６と投入センサ４４ａとの間にブロッカ４５が位置すればよい。
【０１１９】
また、通路センサ４６は、ブロッカ４５よりも上流側に位置していればよく、ブロッカ４５がオフ状態であっても、メダル投入口４７から投入されたメダルＭを検知可能な位置に配置されていればよい。また、図２では、通路センサ４６は、メダルＭがＭ２に位置したときは、メダルＭを検知できるように配置しているが、これに限らず、メダルＭがＭ２の位置よりもさらに下流側に移動したときにメダルＭを検知するように通路センサ４６を配置することも可能である。
【０１２０】
投入センサ４４ａ及び４４ｂは、ブロッカ４５を通過したメダルＭを検知するためのセンサであり、これら２つのセンサは、所定距離を隔てて設置されている。まず、メダルＭがＭ３の位置に到達したときは、上流側の投入センサ４４ａがメダルＭを検知可能となる（オフからオンになる）。さらにメダルＭが流下すると、次に投入センサ４４ｂがメダルＭを検知する（オフからオンになる）。これら２つの投入センサ４４ａ及び４４ｂのオン／オフのタイミングを判断することにより、投入されたメダルＭが正常であるか否かを判断する。メダルＭがＭ４の位置に到達すると、投入センサ４４ａ及び４４ｂに検知されなくなる。投入センサ４４ａ及び４４ｂを通過したメダルＭは、ホッパー３５に送られる。
【０１２１】
図２において、メダルセレクタは、以下のように設計されている。
まず、メダルＭがＭ２の位置、すなわちメダルセレクタを正面から見たときに、メダルＭが視認不可能となった瞬間から、メダルＭがＭ４の位置、すなわち投入センサ４４ｂに検知されなくなる瞬間の位置に到達するまで（図２中、点線で移動軌跡を示す。）の時間を、時間Ｔ２に設定している。なお、メダルＭがＭ１に位置しているときにそのメダルＭから（初速度「０」で）手を離し、下方に放った場合の値である。よって、メダルＭがＭ２に位置するときの速度は、「０」を超える。
【０１２２】
また、メダルＭの加速度は、Ｍ２の位置からさらに下方に移動するに従って大きくなる。一方、図２中、メダル通路が垂直方向から水平方向に曲がった部分には、衝撃部材（図２では図示せず）が設けられている。この衝撃部材にメダルＭが接触すると、メダルＭの速度が減速されて、投入センサ４４ａ及び４４ｂに向かうようになっている。
そして、メダルＭがＭ３に位置する瞬間（投入センサ４４ａに検知された瞬間）から、Ｍ４に位置する瞬間（投入センサ４４ｂに検知されなくなった瞬間）までの時間を、時間Ｔ３に設定している。
【０１２３】
＜第１実施形態（Ａ）＞

図３は、本実施形態のうち、第１実施形態（Ａ）を説明するためのタイムチャートを示す図である。
図３は、スロットマシン１０の電源がオフにされたとき（たとえば、電源スイッチ１１がオフにされたときや、停電が発生したとき）の電圧レベルを示すものである。
図３において、電源が正常にオン状態になっているときの電圧を供給レベルＶ０とする。供給レベルＶ０の状態では、スロットマシン１０は、正常に作動する。
【０１２４】
図３では、時刻Ｓ１１のときに、電源断が発生した（電源の供給が遮断される事象が発生した）例を示している。本実施形態では、電源断が発生すると、時間Ｔ０で、電圧が電源断検知レベルＶ１まで低下する。
電源断が発生したとき（時刻Ｓ１１；供給レベルＶ０）から、電源断を検知するまで（時刻Ｓ１２；電源断検知レベルＶ１）までの時間Ｔ０は、少なくとも２０割込み（１割込み時間２．２３５ｍｓ×２０割込み＝４４．７ｍｓ）以上となるように設計されている。
メイン制御基板５０上には、（図示しない）電圧監視装置（電源断検出回路）が設けられている。そして、電源電圧が所定値である電源断検知レベルＶ１以下になったときには、入力ポート５１における所定のビットに電源断検知信号が入力され、その信号の入力があったか否かを検知することにより電源断を検知する。
【０１２５】
電圧が電源断検知レベルＶ１からさらに低下していき、メインＣＰＵ５５の駆動電圧限界Ｖ２未満になると、メインＣＰＵ５５を駆動することができなくなる（メインＣＰＵ５５の動作を保証できなくなる）。
図３の例では、時刻Ｓ１３で、電圧レベルがメインＣＰＵ５５の駆動電圧限界Ｖ２となり、その後、Ｌｏｗに低下する例を示している。メイン制御基板５０は、電圧が駆動電圧限界Ｖ２未満になると電源断処理を実行することができないので、電源断が時刻Ｓ１１で発生したときは、少なくとも時刻Ｓ１３までに、電源断処理を終了できるように設定している。
【０１２６】
また、電源断の検知は、２．２３５ｍｓごとに実行される割込み処理内で実行するが、２割込み連続で電源断を検知したときは、次の割込み処理で電源断処理を実行する。したがって、図３中、時刻Ｓ１２は、２回連続で割込み処理で電圧が電源断検知レベルＶ１以下であると判断され、電源断が発生したと検知したタイミングである。そして、次の割込み処理で、電源断処理を実行する。
なお、割込み処理では、以下のような処理を実行する。まず、電源断を検知したか否かを判断し、電源断を検知したときは、（通常の割込み処理に移行せずに）電源断処理に移行する。電源断処理では、まず、出力ポート５２をオフにする。出力ポート５２をオフにする処理により、ブロッカ４５がオフとなる。さらに、スタックポインタの保存処理、電源断処理済みフラグ（正常な電源断が行われたか否かを判断するためのフラグ）のセット処理、ＲＷＭ５３のチェックサムの実行処理、ＲＷＭ５３の書き込み禁止処理等を順次実行した後、リセット待ち状態（ループ処理状態）となる。このリセット待ち状態は、設計上、何も処理を行わない状態となっている。
したがって、図３に示すように、電源断を検知した割込み処理（時刻Ｓ１２）の次の割込み処理で、電源断処理が実行され、ブロッカ４５がオフにされる。
なお、電源断を検知した割込み処理の次の割込み処理で電源断処理を実行することに限らず、電源断を検知した割込み処理内で電源断処理を実行してもよい。この場合には、「Ｔ１＝Ｓ１２－Ｓ１１」となる。
【０１２７】
一方、図３では、メダルが投入された後のメダル位置（Ｍ２、Ｍ４）を併せて図示している。図２において、メダルＭがＭ１の位置にある状態で、遊技者がメダルＭから手を離したと仮定する。なお、この場合には、メダルＭは、初速度「０」で落下する。これにより、メダルＭは、メダルセレクタ内に放たれる。そして、図３では、電源断が発生した時

刻Ｓ１１と、メダルＭがＭ２の位置に到達した時刻とを一致させている。
【０１２８】
図２で示したように、メダルＭがＭ２に位置する瞬間からＭ４に位置する瞬間までの時間をＴ２としたが、図３においても同様に、メダルＭがＭ２に位置する瞬間から時間Ｔ２経過後に、メダルＭがＭ４に位置するものとする。
この場合、本実施形態では、「Ｔ２＞Ｔ１」の関係を満たすように設計している。
【０１２９】
したがって、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生すると、メダルＭがＭ４に到達する前に電源断処理が実行され、投入センサ４４ｂがメダルＭを検知しなくなる。よって、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生したときは、そのメダルＭは、投入センサ４４ｂに検知されることなくメダル返却口（下皿）に送られる。このため、そのメダルＭは、投入センサ４４ａ及び４４ｂを正常に通過することにはならない。よって、そのメダルＭについては、飲み込みが発生してしまうが、電源断の発生後（時刻Ｓ１１の後）に、メダルＭの「１」加算（ベット又はクレジットへの「１」加算）処理が実行されない。これにより、電源断の発生後にベット又はクレジット処理が実行されてしまう可能性をなくすことができる。
【０１３０】
たとえば、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生した場合において、時間Ｔ１が経過したとき（電源断処理時）に、図２中、メダルＭがＭ４の直前に位置するとき（メダルＭがＭ３の位置を通過した後のとき）は、そのメダルＭは、投入センサ４４ａには検知されるが、投入センサ４４ｂには検知されることなく、電源がオフになる。
また、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生した場合において、時間Ｔ１が経過したとき（電源断処理時）に、図２中、メダルＭがＭ３の位置よりも上流側に位置するときは、そのメダルＭは、投入センサ４４ａ及び投入センサ４４ｂのいずれにも検知されることなく、電源がオフになる。
【０１３１】
また、図２において、メダルＭがＭ２に位置する瞬間から、Ｍ３に位置する瞬間までの時間を、時間Ｔ２’とする。
この場合、「Ｔ２’＞Ｔ１」の関係を満たすように設計することが好ましい。
上記の関係に設計した場合において、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生すると、メダルＭがＭ３に到達した時点では、電源断処理が実行されることによりブロッカ４５がオフ状態となっている。したがって、そのメダルＭは、投入センサ４４ａに検知されることなくメダル通路外に送出され、メダル返却口に送られるようになる。
【０１３２】
ここで、従来技術と第１実施形態（Ａ）との相違について説明する。
従来は、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生すると、その電源断を検知してブロッカ４５をオフにしたときには、メダルＭは、すでに投入センサ４４ｂの位置を通過していた。したがって、電源断が発生した後に、メダルの「１」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）が実行されていた。しかし、電源断が発生した後にメダル加算処理を実行することは好ましくない。電源断の発生後は、遊技の進行に係るすべての処理を速やかに停止すべきだからである。
そこで、第１実施形態（Ａ）のように構成すれば、遊技者がメダル投入口４７からメダルＭを投入し、メダルＭがＭ２に位置する瞬間（投入直後）に電源断が発生したとしても、メダルの「１」加算処理が実行されないようにしたので、スロットマシン１０の機能を高めることができる。
【０１３３】
＜第１実施形態（Ｂ）＞
第１実施形態（Ｂ）は、投入センサ４４ａ及び４４ｂと、電源断との関係を定めたものである。
図４は、メダルＭが投入センサ４４ａにより検知されてから、投入センサ４４ｂにより

検知されなくなるまでの過程を示す正面図である。図４中、矢印方向は、メダルＭの進行（流下）方向を示している。
図４（ａ）は、メダルＭが投入センサ４４ａにより検知された瞬間の図を示している。このとき、投入センサ４４ａはオフからオンになった瞬間であり、投入センサ４４ｂはオフのままである。なお、この位置は、図２中、Ｍ３に相当する。
【０１３４】
次に、メダルＭが図４中、左側に進行し、図４（ｂ）に示す状態になると、投入センサ４４ａはメダルＭを検知した状態のままであり、投入センサ４４ｂがメダルＭを検知するようになる。よって、図４（ｂ）では、投入センサ４４ａはオンであり、投入センサ４４ｂはオフからオンになった瞬間である。
なお、図４では、投入センサ４４ａ及び４４ｂとメダルＭとが重なった場合であっても、投入センサ４４ａ及び４４ｂとメダルＭとの双方を実線で示しているが、メダルＭと投入センサ４４ａ及び４４ｂの位置関係を表すものではない。投入センサ４４ａ及び４４ｂは、メダルＭに対し、図４の紙面の垂直方向において手前側に配置されていてもよく、奥側に配置されていてもよい。
【０１３５】
メダルＭがさらに進行し、図４（ｃ）の状態になると、投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方によってメダルＭが検知されている状態となる。よって、この場合の投入センサ４４ａはオンであり、かつ投入センサ４４ｂもオンである。
ここで、メダルＭの直径は、たとえば、一般仕様では２５ミリメートル（いわゆる２５パイ（φ））であり、特殊仕様では３０ミリメートル（いわゆる３０パイ（φ））である。したがって、図４（ｃ）の状態になることが可能に、投入センサ４４ａと４４ｂとの間の距離を設定する必要がある。ここで、後述するように、図４（ｃ）の状態、すなわち投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方がオンとなっている（メダルＭを検知している）時間が所定の範囲内であるか否かにより、メダル投入エラーと判定するか否かを定めている。よって、投入センサ４４ａと４４ｂとの間の距離は、投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方がオンとなっている時間をどのように設定するかによっても異なる。
【０１３６】
図４（ｃ）の状態からメダルＭがさらに進むと、図４（ｄ）に示すように、投入センサ４４ａは、メダルＭを検知しなくなる。この場合、投入センサ４４ａはオンからオフになった瞬間であり、投入センサ４４ｂはオンのままである。さらにメダルＭが進行すると、図４（ｅ）に示すように、投入センサ４４ｂがメダルＭを検知しなくなる。よって、この場合には、投入センサ４４ａはオフのままであり、投入センサ４４ｂはオンからオフになった瞬間である。なお、図４（ｅ）のメダルＭの位置は、図２中、Ｍ４に相当する。
【０１３７】
図５は、投入センサ４４ａ及び４４ｂのオン／オフをタイムチャートで示す図である。図５において、時刻Ｓ２１は、投入センサ４４ａがオフからオンになった瞬間（投入センサ４４ｂのはオフのまま）であり、図４（ａ）のタイミングに相当する。
次に、投入センサ４４ｂがメダルＭを検知した（オフからオンになった）瞬間（図４（ｂ））の時刻をＳ２２とする。さらにまた、投入センサ４４ａがメダルＭを検知しなくなった（オンからオフになった）瞬間（図４（ｄ））の時刻をＳ２３とする。さらに、投入センサ４４ｂがメダルＭを検知しなくなった（オンからオフになった）瞬間（図４（ｅ））の時刻をＳ２４とする。
【０１３８】
ここで、投入センサ４４ａがメダルＭを検知している時間Ｔａ（時刻Ｓ２１からＳ２３までの間）が、６．７０５ｍｓ（３割込み）以上、１８５．５０５ｍｓ（８３割込み）未満の範囲内であれば（条件１）、メイン制御基板５０は、正常なメダルＭの通過であると判断し、この範囲から外れているときは、メダル通過エラーと判断する。
【０１３９】
また、投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方がメダルＭを検知している時間Ｔｂ（時刻Ｓ

２２からＳ２３までの間）が、４．４７ｍｓ（２割込み）以上、１１８．４５５ｍｓ（５３割込み）未満の範囲内であれば（条件２）、メイン制御基板５０は、正常なメダルＭの通過であると判断し、この範囲から外れているときは、メダル通過エラーと判断する。

【０１４０】

さらにまた、投入センサ４４ｂがメダルＭを検知している時間Ｔｃ（時刻Ｓ２２からＳ２４までの間）が、６．７０５ｍｓ（３割込み）以上、１８５．５０５ｍｓ（８３割込み）未満の範囲内であれば（条件３）、メイン制御基板５０は、正常なメダルＭの通過であると判断し、この範囲から外れているときは、メダル通過エラーとする。

上述した条件１～条件３のすべてを満たす場合には、メダルＭの通過は正常であると判断し、少なくとも１つの条件を満たさないときは、メダル通過エラーとする。

【０１４１】

また、図５に示すように、投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方がオフになったとき（時刻Ｓ２４）は、投入監視カウンタを「１」減算する。

ここで、投入監視カウンタは、上述した通路センサ４６がメダルＭを検知したときに「＋１」となり、投入センサ４４ａ及び４４ｂをメダルが正常に通過したとき（投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方が、オフ→オン→オフとなったとき。よって時刻Ｓ２４のとき。）に「－１」されるカウンタである。すなわち、正常時には、「１」と「０」とを繰り返す。

一方、通路センサ４６がメダルＭを検知せず、投入センサ４４ａ及び４４ｂのみがメダルの通過を検知したときは、投入監視カウンタは「－１」となり、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断する。

【０１４２】

また、通路センサ４６がメダルＭを検知し（投入監視カウンタ＝「＋１」）、かつ、投入センサ４４ａ及び４４ｂがメダルＭの通過を検知しなかった場合において、通路センサ４６がさらにメダルＭを検知し、投入監視カウンタが「２」以上の所定値になると、メイン制御基板５０は、メダル詰まりエラーと判断する。たとえば投入監視カウンタの正常値を「０」～「２」に設定した場合には、投入監視カウンタが「３」以上となったときは、メイン制御基板５０がメダル詰まりエラーと判断することが挙げられる。

なお、投入監視カウンタは、ブロッカ４５がオフ状態からオン状態になるときは、クリアされる。

【０１４３】

図５において、時刻Ｓ２４で、投入センサ４４ｂがオンからオフになり、投入監視カウンタが「１」減算され、メダルＭが正常に通過したと判断されたときは、メイン制御基板５０は、メダル投入処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。たとえばその時点で、ベット数が規定数未満であるときは、ベット数の「１」加算処理を実行する。具体的には、当該遊技での規定数が「３」であり、その時点でのベット数が「０」であるときは、ベット数の「１」加算処理により、ベット数を「０」から「１」に更新する。

【０１４４】

また、その時点で、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット数が最大数の「５０」に到達していないときは、クレジット数の「１」加算処理を実行する。たとえば、その時点でのクレジット数が「１０」であるときは、クレジット数を「１１」に更新する。

なお、ベット数が規定数となり、かつ、クレジット数が最大数の「５０」に到達したときは、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５をオフ状態にする。これにより、メダル投入口４７からメダルＭが投入されても、そのメダルＭは返却される。換言すれば、その場合には、メダルＭが投入されても投入センサ４４ａ及び４４ｂに検知されることはない。

【０１４５】

図５では、投入センサ４４ａ及び４４ｂのオン／オフに加えて、電源断発生時と電源断検知時のタイミングを表示している。図５では、例１及び例２を示し、いずれも、投入センサ４４ａがオフからオンになったタイミング（時刻Ｓ２１）で電源断が発生した場合を

例に挙げている。
　そして、例１では、電源断が発生した時刻Ｓ２１から、時間Ｔ１経過後に電源断を検知している。ここで、例１では、「Ｔ１＞Ｔ３」に設定されている。したがって、電源断が発生した瞬間に投入センサ４４ａがメダルＭを検知した場合において、電源断処理を開始するときは、すでにメダルＭの「１」加算処理を実行した後である。
【０１４６】
　ここで、時刻Ｓ２１からＳ２４までの時間Ｔ３は、「Ｔａ＋Ｔｃ－Ｔｂ」で表すことができる。したがって、時間Ｔ３の最小時間は、４割込みに相当し、「８．９４ｍｓ」である。
　また、時間Ｔ３の最大時間は、１１３割込みに相当し、「２５２．５５５ｍｓ」である。
　そして、例１では、必ず、時刻Ｓ２４の経過後に電源断処理が実行されるように設定する。このため、たとえば、電源断の発生（時刻Ｓ２１）から電源断処理が実行されるまでの時間Ｔ１は、１１４割込み以上となるように設定する。
【０１４７】
　以上のように設定すれば、投入センサ４４ａがメダルＭを検知した瞬間（時刻Ｓ２１）に電源断が発生しても、メダルＭの「１」加算処理の実行後に電源断処理が実行されるので、そのメダルＭは、正常にベット又はクレジットされる。よって、メダルＭの飲み込みを防止することができる。
【０１４８】
　また、例２は、例１とは逆に、メダルＭの「１」加算処理が実行される前に電源断処理を実行する例である。すなわち、例２では、「Ｔ１＜Ｔ３」の関係となるように設定する。
　時刻Ｓ２１からＳ２４までの時間Ｔ３は、上述したように、最小時間で４割込みに相当する。したがって、「Ｔ１＜Ｔ３」の関係を満たすためには、電源断の発生から３割込み以内で電源断処理を実行する必要がある。しかし、電源断の発生から３割込み以内で電源断処理を実行するように設定することは困難であるので、時間Ｔｃの最小時間が４割込みよりも長くなるように設定する。たとえば時間Ｔｃの最小時間を１５割込みに設定することが挙げられる。そして、電源断の発生（時刻Ｓ２１）から電源断処理までの時間Ｔ１を１０割込み程度に設定すれば、時刻Ｓ２１で電源断が発生したときに、時刻Ｓ２４になる前に電源断処理を実行することが可能となる。
【０１４９】
　電源断処理が実行されると、その後にメダルＭの「１」加算（ベット又はクレジット）処理は実行されない。したがって、例２では、時刻Ｓ２１の時点で（電源断の発生時に）投入センサ４４ａがメダルＭを検知したとしても、メダルＭ１の「１」加算処理は実行されない。その結果、メダルＭを飲み込んでしまうというデメリットを有するが、第１実施形態（Ａ）で説明したように、電源断が発生した後は、メダルＭの「１」加算処理等を実行することなく、できる限り速やかに電源断処理を実行することができる。
【０１５０】
　＜第１実施形態（Ｃ）＞
　第１実施形態（Ｃ）は、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂと電源断との関係を定めたものである。
　払い出すべきメダルをクレジットに加算するときはホッパーモータ３６を駆動せずに、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３内に設けられたクレジット数の記憶領域を更新する。さらに、当該記憶領域に記憶されたクレジット数に対応する数となるように、クレジット数表示ＬＥＤ７６で示す値を更新する。
【０１５１】
　そして、クレジット数が上限値「５０」に到達した後にメダルを払い出すときは、ホッパーモータ３６を駆動して、ホッパー３５からメダルを払い出す（払出し口から排出する）。この場合、メダルが１枚払い出されるごとに払出しセンサ３７ａ及び３７ｂがオン／オフを検知するように構成されている。払出しセンサ３７ａ及び３７ｂによるオン／オフの検知結果が正常の範囲内であるときは、メダルＭが１枚正しく払い出されたと判断し、

当該検知結果が正常の範囲内にないときは、メダルＭが正しく払い出されていないと判断し、メイン制御基板５０は、メダル払出しエラーと判断する。

【０１５２】

図６は、メダル払出し装置からメダルＭが払い出されるときの動作を説明する平面図である。図６では図示していないが、ホッパー３５の底面部には、ホッパーディスク（略円板状の回転ディスク）が取り付けられており、このホッパーディスクは、ホッパーモータ３６の駆動により回転される。このホッパーディスクには、メダルＭを保持可能な開口部がホッパーディスクの外周に沿って複数形成されている。そして、ホッパー３５内のメダルＭがホッパーディスクの開口部内に入り込むように構成されている。この状態でホッパーモータ３６が駆動すると、ホッパーディスクが回転するとともに、ホッパーディスクの開口部に保持されているメダルＭが１枚ずつ排出されるように構成されている。メダルＭが排出され、空になった開口部には、ホッパー３５内の新たなメダルＭが入り込む。

【０１５３】

図６において、Ｍ１に位置するメダルＭは、ホッパーディスクの開口部から排出された直後のものを示している。固定軸３８ａ及び可動軸３８ｂは、いずれも、メダル払出し装置を構成する部品である。固定軸３８ａは、メダルＭの払出し時に移動しない軸である。これに対し、可動軸３８ｂは、メダルＭが１枚払い出されるごとに往復移動する軸である。可動軸３８ｂは、無負荷状態では、図中、実線で示す位置に配置されており、かつ、ばね（図６では図示せず。後述する図７中、ばね３９ｂに相当する。）によって固定軸３８ａ側に付勢されている。ホッパーディスクの開口部から排出された直後のメダルＭ（Ｍ１）は、固定軸３８ａ及び可動軸３８ｂの双方に接する状態となる。

なお、メダルＭが、図６中、実線で示す位置（Ｍ１）に配置され、固定軸３８ａ及び可動軸３８ｂの双方に接する状態では、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間は、メダルＭの直径よりも狭い。よって、この時点では、メダルＭは、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間を通り抜けることはできない。

【０１５４】

ホッパーディスクの開口部から排出されたメダルＭには、図６中、Ｆ１方向への押出し力が作用している。そして、メダルＭにＦ１方向の押出し力が作用すると、メダルＭはＦ１方向に移動可能となり、その押出し力によって、可動軸３８ｂは、図中、Ｆ２方向に押される。なお、固定軸３８ａは移動しない。この結果、可動軸３８ｂは、メダルＭと接触した状態を維持したままで、図中、Ｆ２方向に移動する。さらに、可動軸３８ｂは、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間をメダルＭが通過可能となる位置まで移動する。換言すれば、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの隙間がメダルＭの直径よりも広くなる。このときの可動軸３８ｂの位置を、図中、２点鎖線で示す。

【０１５５】

これにより、メダルＭは、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間を通り抜けて、図中、Ｆ１方向（メダル払出し口側）に排出される。このときのメダルＭを、図６中、２点鎖線で示す（Ｍ２）。メダルＭが排出されると、可動軸３８ｂをＦ２方向に押す力が解除される。その結果、可動軸３８ｂは、前記ばねの力によって、再度、図６中、実線で示す位置まで戻される。

【０１５６】

図７は、メダル払出し装置において、上記のようにメダルＭが払いされたときの払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン（検知）／オフ（非検知）状態を説明する平面図である。図７では、メダルＭが１枚払い出されるごとに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）→（ａ）の順に可動片３９ａが動く様子を示している。

【０１５７】

図７（ａ）は、図６中、可動軸３８ｂが実線で示す位置（初期位置）に配置されているときの可動片３９ａの状態を示している。可動片３９ａは、図中、中心軸回りに回転移動可能に取り付けられているとともに、ばね３９ｂによって、時計回りに付勢されている。

可動片３９ａが図中、時計回りに付勢されると、図６の可動軸３８ｂは、図中、固定軸

３８ａ側に付勢される。
　可動片３９ａがばね３９ｂによって図７中、時計回りに付勢され、かつ可動片３９ａにばね３９ｂの引張力以外の力が作用していない状態では、可動片３９ａは、所定のストッパ（図示せず）により、図７（ａ）の位置で停止している。
【０１５８】
　図７（ａ）に示すように、可動片３９ａの図中、左側には、払出しセンサ３７ａ（図中、上側）及び３７ｂ（図中、下側）が配置されている。可動片３９ａは、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂ側に伸びるように形成されており、図７（ａ）の位置で停止しているときは、その先端部が払出しセンサ３７ａによって検知されている状態となっている。
　なお、図７中、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂは、いずれも、センサの筐体を図示しており、受発光部（センサの目）については図示を省略する。この点において、受発光部（センサの目）のみを図示した図２及び図４の投入センサ４４ａ及び４４ｂと相違する。
【０１５９】
　ここで、払出しセンサ３７ａは、可動片３９ａを検知している状態がオン状態（たとえば図７（ａ））であり、可動片３９ａを検知しなくなるとオフ状態（たとえば図７（ｂ））となるように設定されている。
　同様に、払出しセンサ３７ｂは、可動片３９ａを検知していない状態がオフ状態（たとえば図７（ａ））であり、可動片３９ａを検知するとオン状態（たとえば図７（ｃ））となるように設定されている。
　図７（ａ）の状態では、払出しセンサ３７ａは可動片３９ａを検知しておりオンの状態であり、かつ、払出しセンサ３７ｂは可動片３９ａを検知しておらずオフの状態である。
【０１６０】
　図６で説明したように、メダルＭに対し、図６中、Ｆ１方向の押出し力が作用すると、可動軸３８ｂが、図６中、Ｆ２方向に移動し始めるが、可動軸３８ｂがこのように移動すると、図７（ａ）中、可動片３９ａがばね３９ｂの付勢力に抗して反時計回りに回転を開始する。そして、図７（ｂ）の位置まで可動片３９ａが移動すると、可動片３９ａの先端は払出しセンサ３７ａ内から外に出る。これにより、払出しセンサ３７ａは可動片３９ａを検知しなくなるので、オフ状態となる。また、図７（ｂ）の位置まで可動片３９ａが回転しても、可動片３９ａの先端は払出しセンサ３７ｂには到達しない。よって、図７（ｂ）の状態では、払出しセンサ３７ａがオフ状態であり、かつ、払出しセンサ３７ｂはオフ状態である。
【０１６１】
　図６において、可動軸３８ｂがさらにＦ２方向に移動し、図６中、２点鎖線部の位置（メダルＭが固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの隙間を通過可能な位置）に到達すると、図７中、可動片３９ａがさらに反時計回りに回転し、図７（ｃ）の位置に到達する。これにより、可動片３９ａの先端が払出しセンサ３７ｂ内に入り込み、払出しセンサ３７ｂによって可動片３９ａが検知される。よって、図７（ｃ）の状態では、払出しセンサ３７ａはオフ状態であり、かつ、払出しセンサ３７ｂはオン状態となる。
【０１６２】
　図６において、メダルＭがＭ２の位置からさらに排出されると、可動軸３８ｂを図６中、Ｆ２方向に付勢する力がなくなるので、可動軸３８ｂは、図６中、実線で示す位置に戻る。このときの戻り力は、図７のばね３９ｂの力によるものである。これにより、図７中、可動片３９ａは、時計回りに回転し、可動片３９ａの先端が払出しセンサ３７ｂ外に出て、払出しセンサ３７ｂは可動片３９ｂを検知しなくなる。図７（ｄ）はこのときの状態を示している。図７（ｄ）の状態では、払出しセンサ３７ａはオフ状態であり、払出しセンサ３７ｂはオフ状態である。
【０１６３】
　そして、さらに可動片３９ａが時計回りに回転すると、可動片３９ａの先端部が払出しセンサ３７ａ内に入り込み、払出しセンサ３７ａにより可動片３９ａが検知される。これにより、図７（ａ）の状態（初期状態）に戻る。図７（ａ）の状態では、上述したように

、払出しセンサ３７ａはオン状態であり、払出しセンサ３７ｂはオフ状態である。また、この位置に戻ったときは、図６中、可動軸３８ｂは、実線の位置に戻る。

【０１６４】

図８は、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフをタイムチャートで示す図である。

図８では、メダルの払出し処理が開始されており、ホッパーモータ駆動信号がオン状態であるものとする。

図８において、時刻Ｓ３１より前は、図７（ａ）に示す状態である。時刻Ｓ３１に到達すると、図７（ｂ）に示す状態となり、払出しセンサ３７ａがオフ状態となる（払出しセンサ３７ｂはオフ状態である。）。次に、時刻Ｓ３２に到達すると、払出しセンサ３７ｂがオン状態となる。この状態は、図７（ｃ）に示す状態である。図８中、時刻Ｓ３１からＳ３２までの時間をＴｄとする。

【０１６５】

払出しセンサ３７ａがオフ状態であり、払出しセンサ３７ｂがオン状態は、時刻Ｓ３３まで続き、時刻Ｓ３３のときに払出しセンサ３７ｂがオフ状態となる。この状態は、図７（ｄ）に示す状態である。図８中、時刻Ｓ３２からＳ３３までの時間をＴｅとする。そして、時刻Ｓ３４に到達すると、図７（ａ）の状態（初期位置）に戻り、払出しセンサ３７ａがオン状態となる。図８中、時刻Ｓ３２からＳ３４までの時間をＴｆとする。

【０１６６】

メイン制御基板５０は、払出し処理において、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフ状態の時間を監視し、予め定めた時間の範囲内にないときは、メダル払出しエラーと判断する。

たとえば、図８において、時間Ｔｄは、２９．０５５ｍｓ（１３割込み）未満に設定している。したがって、払出しセンサ３７ａがオフ状態となった後、１２割込み目までに払出しセンサ３７ｂがオン状態となったときは正常であると判断するが、１２割込み目までに払出しセンサ３７ｂがオン状態とならなかったときは、メダル払出しエラーとする。

【０１６７】

また、払出しセンサ３７ａがオフ状態であり、払出しセンサ３７ｂがオン状態となっている時間Ｔｅは、１１．１７５ｍｓ（５割込み）以上、かつ６２．５８ｍｓ（２８割込み）未満に設定されている。よって、時刻Ｓ３２となったとき（払出しセンサ３７ｂがオン状態となったとき）は、払出しセンサ３７ｂがオフ状態となるまでの時間Ｔｅを監視し、時間Ｔｅが上記所定時間の範囲内でないときは、メイン制御基板５０は、メダル払出しエラーと判断する。

【０１６８】

さらに、払出しセンサ３７ｂがオン状態となった（時刻Ｓ３２）後、払出しセンサ３７ｂがオフ状態となり、かつ払出しセンサ３７ａがオン状態となるまで（時刻Ｓ３４）の時間Ｔｆは、１１．１７５ｍｓ（５割込み）以上、かつ６２．５８ｍｓ（２８割込み）未満に設定されている。よって、時刻Ｓ３２となったとき（払出しセンサ３７ｂがオン状態となったとき）は、払出しセンサ３７ｂがオフ状態となり、かつ払出しセンサ３７ａがオン状態となるまでの時間Ｔｆを監視し、時間Ｔｆが上記所定時間の範囲内でないときは、メイン制御基板５０は、メダル払出しエラーと判断する。

【０１６９】

また、図８では、図３や図５と同様に、電源断の発生から電源断処理までの時間を併せて表示している。

まず、時刻Ｓ３１のタイミング、すなわち払出しセンサ３７ａがオフ状態になったタイミングで電源断が発生したと仮定する。この場合、図３の例では、２０割込みで電源断を検知する例を説明したが、図８の例（第１実施形態（Ｃ））では、少なくとも時刻Ｓ３４を経過した後（時刻Ｓ３１から時間Ｔ１の経過時）に電源断を検知し、電源断処理を実行するように設定する。

【０１７０】

ここで、時間「Ｔｄ＋Ｔｆ」の最大時間（正常時）は、「１２＋２７＝３９」割込みで

あるので、電源断から電源断処理を実行するまでの時間Ｔ１を、たとえば４０割込み（８９．４ｍｓ）に設定する。このように設定すれば、払出しセンサ３７ａがオフ状態になった瞬間に電源断が発生しても、メダル１枚の払出し処理を正常に終了した後に電源断処理を開始することができる。すなわち、「（Ｔｄ＋Ｔｆ）＜Ｔ１」に設定することができる。

【０１７１】

従来より、メダル払出し処理中に電源断（停電等）が発生する場合があった。この場合に、メダル払出し処理と電源断との発生タイミングによっては、メダルが払い出されていないにもかかわらず、メダルが払い出されたと判断され、遊技者に損失を与えるおそれがあった。

これに対し、第１実施形態（Ｃ）では、メダルの払出し処理中に電源断が発生しても、メダルを正しく払い出すことができる。

【０１７２】

特に、メダル払出し処理が開始された時、すなわち図８中、時刻Ｓ３１のタイミングで電源断が発生しても、１枚のメダル払出し処理を終了した後に電源断を検知し、電源断処理に移行するので、たとえば払出しセンサ３７ａがオフ状態になっているときや、払出しセンサ３７ｂがオン状態になっているタイミングで電源断処理が実行されることはない。これにより、メダル払出し処理の途中で電源断処理が実行され、（１枚の）メダル払出し処理が正常終了する前に当該メダル払出し処理が中止されてしまうことをなくすことができる。

【０１７３】

なお、時間Ｔ１を必要以上に長く設定すると、次のメダルの払出し処理が実行されてしまうおそれがある。そこで、少なくとも次のメダルの払出し処理が実行される前までに、電源断処理を実行するようにする。図８において、たとえば、１枚のメダル払出し処理の周期を時間Ｔ４とし、時刻Ｓ３５のタイミングで払出しセンサ３７ａがオン状態からオフ状態になると仮定すると、「Ｔ１＜Ｔ４」となるように設定する。

【０１７４】

＜第２実施形態＞

第２実施形態は、メイン制御基板５０の基板ケースに形成されるゲート跡に関するものである。

従来技術では、基板ケースのゲート跡の形状、大きさ、及び位置等は、金型製作時に金型設計者によって、専ら、金型製造上の都合から決定されていた。

しかし、ゲート跡は、凹凸面となるため、たとえばゲート跡を狙って穴が開けられても、目視では判別できない（気づかない）場合があった。

【０１７５】

そして、ゲート跡の真下にメイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５が配置されていると、ゲート跡に穴を開けて、その穴から針金を通す等して、メインＣＰＵ５５にアクセスされてしまう（ゴト行為が行われる）おそれがあった。特に、ゲート跡が他の部分よりも肉厚が薄くなる形状とした場合には、他の部分よりも穴をあけやすくなってしまう。

そこで、第２実施形態では、基板ケースのゲート跡を利用してゴト行為が行われてしまうことを防止する。

【０１７６】

図９は、メイン制御基板５０と、基板ケース５６（上カバー５７及び下カバー５８）とを分解して示す外観斜視図である。

基板ケース５６は、上カバー５７と下カバー５８とから構成され、いずれも、透明樹脂による（射出）成型品である。よって、内部にメイン制御基板５０を収容したときは、基板ケース５６の外側から、メイン制御基板５０の状態を、目視で鮮明に確認することができる。

【０１７７】

メイン制御基板５０上には、上述したメインＣＰＵ５５、管理情報表示ＬＥＤ７４（４桁のＬＥＤ。「役比モニタ」又は「比率表示器」とも称される。）、設定値表示ＬＥＤ７

３等の電子部品が搭載されている。なお、メイン制御基板５０上には、上述したＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４等の多くの電子部品が搭載されているが、図９では図示を省略する。さらに、図９では図示しないが、メイン制御基板５０には、ベットスイッチ４０ａ及び４０ｂ、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、メダルセレクタ内の通路センサ４６、投入センサ４４ａ及び４４ｂの故障確認用ＬＥＤが実装されている。なお、故障確認用ＬＥＤは、これだけに限られるものではない。

たとえば、スタートスイッチ４１の故障確認用ＬＥＤは、スタートスイッチ４１がオフのときは消灯しており、スタートスイッチ４１が操作されたとき（スタートスイッチ４１が操作されてセンサがオンを検知しているとき）に、オン（点灯）となるＬＥＤである。

【０１７８】

なお、スタートスイッチ４１の故障確認用ＬＥＤ及び後述する他の操作スイッチやセンサの故障確認用ＬＥＤは、操作スイッチが操作されたとき（センサがオンを検知したとき）に消灯し、オフのときに点灯するように構成してもよい。

【０１７９】

また、ベットスイッチ４０ａ及び４０ｂの故障確認用ＬＥＤは、ベットスイッチ４０ａ用と４０ｂ用との２個設けられ、ベットスイッチ４０が操作されていないときは消灯しており、ベットスイッチ４０が操作され、そのときの電気信号を受信すると、点灯するＬＥＤである。

さらにまた、通路センサ４６、投入センサ４４ａ及び４４ｂの故障確認用ＬＥＤは、各センサごとに合計で３個設けられ、メダルを検知していないときは消灯しており、メダルを検知すると、点灯するＬＥＤである。

そして、管理者は、たとえばスタートスイッチ４１を操作し、メイン制御基板５０に実装されたスタートスイッチ４１の故障確認用ＬＥＤの点灯／消灯を確認することで、スタートスイッチ４１の故障（通電）の有無を確認することができる。他のスイッチ又センサについても同様である。

【０１８０】

なお、上記の故障確認用ＬＥＤは、通常中（設定変更中でなく、かつ設定確認中でもない）において、フロントドアを開放したときには、スタートスイッチ４１の操作等により点灯／消灯するようにしてもよい。あるいは、フロントドアを開放し、ドアオープンエラーとなった後、所定の操作を実行することにより、故障確認を実行できるようにしてもよい。さらに、常時（設定変更中や設定確認中であっても）、スタートスイッチ４１の操作等により点灯／消灯するようにしてもよい。

【０１８１】

また、メイン制御基板５０上には、基板の型番が表示（印刷等）されている。なお、図９では図示しないが、ＲＷＭ５３やＲＯＭ５４の上面にも同様に、型番等が表示されている。

さらにまた、メイン制御基板５０の四隅には、ねじを通すためのねじ穴５０ａが形成されている。

一方、下カバー５８の下面内側の四隅には、ねじ止めするためのボス５８ｃが形成されている。メイン制御基板５０が下カバー５８に載置されると、ねじ穴５０ａとボス５８ｃとが重なり、ねじ穴５０ａからねじを通してボス５８ｃにねじ止めすることで、メイン制御基板５０を下ケース５８に固定することができる。

【０１８２】

この状態で上カバー５７を下カバー５８に重ねると、上カバー５７と下カバー５８とが嵌合する形状に形成されている（図９では、嵌合部分の具体的形状については図示を省略している。）さらに、上カバー５７の図中左右両側にはかしめ部５７ａが設けられている。同様に、下カバー５８の図中左右行側にはかしめ部５８ａが設けられている。なお、図９では、かしめ部５７ａ及び５８ｂの具体的形状、及び詳細な形状については図示を省略する。

【０１８３】

上カバー５７と下カバー５８とを嵌合させ、かしめ部５７ａと５８ａとを用いてかしめを行うと、その後は、かしめ部５７ａ及び５８ａの少なくとも一部を破壊しないと（塑性変形させないと）上カバー５７と下カバー５８とを開放できないようになる。

これにより、メイン制御基板５０のセキュリティ性を担保することができる。

【０１８４】

また、図９に示すように、上カバー５７の上面外側には、２か所に、ゲート跡５７ｂが設けられている。なお、基板ケース５６（上カバー５７と下カバー５８とを嵌合させた状態）において、メイン制御基板５０が収容される側を「内側」と称し、外部に露出する側を「外側」と称する。

図９では、ゲート跡５７ｂは、２か所に設けているが、これに限らず、何か所に設けてもよい。

【０１８５】

ここで、「ゲート」とは、樹脂成型の際に、金型内に樹脂（湯）を流し込むときの湯口であり、ゲート跡は、樹脂成型後に、ゲートと成型品との境目に残る跡である。

基板ケース５６（上カバー５７、下カバー５８）が図９に示すような形状である場合、その金型は、図９中、上下方向に分割する金型とすることが低コストである。また、多数個取りの金型とする場合には、ピンゲートを用いることが好ましく、樹脂（湯）の流動性の観点から、成型品の中央寄りにゲートを設けることが好ましい。したがって、第２実施形態において、上カバー５７や下カバー５８のゲート位置は、図９中、側面ではなく、上面に形成している。

【０１８６】

さらに、成型時におけるゲート跡の突起の切断を考えると、ゲート跡は、外側に設けることが好ましい。

以上のことから、上カバー５７のゲート跡５７ｂは、上面外側に設けている。

また、上記と同様の理由により、下カバー５８のゲート跡５８ｂについても、下面の外側（図９中、見えている面と反対側の面）に設けている。なお、図９では、下カバー５８のゲート跡５８ｂは、上カバー５７のゲート跡５７ｂと同様に２か所に設けているが、１か所に設けてもよく、あるいは３か所以上設けてもよい。

【０１８７】

また、ゲートから金型内に樹脂（湯）を流す場合において、金型内における樹脂（湯）の広がりが均一でなく、冷却時間差が生じると、成型品に反り変形が生じるおそれがある。そこで、成型品のゲート位置は、金型内における樹脂（湯）の広がりが均一となる位置に配置することが好ましい。さらにまた、ゲートを複数箇所に設ける場合には、成型品の末端部からゲートまでの距離と、ゲート間の距離についても、できるだけ均等にすることが好ましい。

【０１８８】

図１０において、（ａ）は、基板ケース５６の上カバー５７のゲート跡５７ｂ及び下カバー５８のゲート跡５８ｂと、メイン制御基板５０との位置関係を示す平面図である。図１０（ａ）は、メイン制御基板５０が基板ケース５６内に収容された状態（メイン制御基板５０を下カバー５８に固定し、かつ、上カバー５７と下カバー５８とを嵌合させた状態を意味する。）を上から見た平面図である。また、上カバー５７の上面側から、メイン制御基板５０を透視して図示している。

【０１８９】

さらにまた、（ｂ）は、図（ａ）中、Ａ－Ａの矢視断面図の例１を示し、（ｃ）は、図（ａ）中、Ａ－Ａの矢視断面図の例２を示す。なお、これらの断面図では、図面の見やすさの観点から、ハッチングを省略する。

図１０（ａ）に示すように、メイン制御基板５０を基板ケース５６内に収容した状態では、２つのゲート跡５７ｂから上カバー５７の垂直方向（メイン制御基板５０側）（真下）には、型番表示、管理情報表示ＬＥＤ７４、設定値表示ＬＥＤ７３、メインＣＰＵ５５（ソケット）が位置しないように設定している。なお、上述したように、メイン制御基板

５０上には、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、故障確認用ＬＥＤも搭載されるが、これらの真上にもゲート跡５７ｂが位置しないようにすることが好ましい。

【０１９０】

上記のようにゲート跡５７を配置するのは、以下の理由による。

メイン制御基板５０は、スロットマシン１０が市場に設置された後も、不正改造等が行われていないかどうかを目視により確認する必要がある。特に、メインＣＰＵ５５等（ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４を含む。以下同じ。）が適合しているものであるか否かや、ゴト行為によって改変されていないかどうか等を確認する必要がある。さらに、メイン制御基板５０は、基板ケース５６内に収容され、かつ、基板ケース５６は、上述したように封印されているため、基板ケース５６の外側から目視でメイン制御基板５０を確認する必要がある。

そして、メイン制御基板５０を内部に収容した基板ケース５６は、スロットマシン１０の筐体内部において、たとえば背面内側などに取り付けられる。設定値表示ＬＥＤ７３や管理情報表示ＬＥＤ７４によって表示されている数値が見やすい位置に取り付けるためである。

【０１９１】

このため、スロットマシン１０の管理者は、上カバー５７の上面に対して垂直方向から基板ケース５６（メイン制御基板５０）を目視すると考えられる。すなわち、図１０（ａ）に示すように基板ケース５６（メイン制御基板５０）を目視すると考えられる。このため、ゲート跡５７ｂの垂直方向（真下）に、メインＣＰＵ５５等が配置されていると、ゲート跡５７によってその視認性の妨げになる可能性があるからである。特に、メインＣＰＵ５５等の上面に表示（印刷等）された情報についても、視認性が妨げられることなく目視できるようにする。

【０１９２】

なお、上カバー５７全体が透明樹脂から成型されたものであるので、ゲート跡５７ｂの真下であっても、視認性を完全に阻害するわけではない。しかし、図１０中、（ｂ）や（ｃ）に示すように、ゲート跡５７ｂの断面は凹凸面になってしまうので、ゲート跡５７ｂの真下の視認性を低下させる（平面よりは悪くなる）ことはたしかである。また、図１０（ｂ）の断面図において、突起５７ｄの上端面は切断面であるので、樹脂の切断時の応力により白化等する場合がある。したがって、この場合にもゲート跡５７ｂの真下の視認性を妨げる。

【０１９３】

また、上カバー５７の上面は、ゲート跡５７ｂを除き、透明で凹凸のない平滑面であるので、たとえばゴト行為により穴が開けられても、目視で容易に気づくことができる。

これに対し、ゲート跡５７ｂは、樹脂を切断した凹凸面である。このため、ゲート穴５７ｂに穴を開けられ、その後にたとえば樹脂材料などによってその穴が封止されると、ゲート跡５７ｂに穴が開けられたか否かを目視で容易に判別できない場合がある。このため、ゲート跡５７ｂを利用したゴト行為が行われる可能性がある。

【０１９４】

一方、ゲート跡５７ｂに穴を開けた場合、ゲート跡５７ｂの垂直方向（真下）にメインＣＰＵ５５等が位置すると、ゴト行為がしやすくなる。したがって、ゲート跡５７ｂの垂直方向（真下）にメインＣＰＵ５５等が配置されていなければ、メインＣＰＵ５５等にアクセスしにくくなり、ゴト行為を困難にすることができる。

【０１９５】

また、メイン制御基板５０の表面上に表示（印刷等）される型番も、不正の有無をチェックする上で重要な情報であるから、型番を確認しやすく（読みやすく）するために、型番表示領域の真上にはゲート跡５７ｂが配置されないようにした。さらに、型番表示の真上にゲート跡５７ｂが存在したときに、そのゲート跡５７ｂに穴を開けて基板ケース５６内にアクセスし、型番表示を不正に改変されることを防止するためにも、型番表示の真上にはゲート跡５７ｂが配置されないようにする。

【０１９６】
さらに、設定値表示ＬＥＤ７３についても、設定変更時や設定確認時に、表示された数値を見る必要がある。また、管理情報表示ＬＥＤ７４についても、有利区間比率や役物比率等が適正な範囲内に収まっているかどうかを確認するために、表示された数値を見る必要がある。よって、これらのＬＥＤの真上にゲート跡５７ｂが配置されないようにした。さらに、上記と同様に、ゲート跡５７ｂを利用してゲート跡５７ｂに穴を開け、そこから基板ケース５６内のＬＥＤにアクセスされ、ゴト行為が行われにくくするためにも、これらのＬＥＤの真上にゲート跡５７ｂが配置されないようにする。
【０１９７】
また、上述した故障確認用ＬＥＤについても、スロットマシン１０の管理者は、操作スイッチを操作してその操作スイッチに対応する故障確認用ＬＥＤが点灯するか否かを確認するので、視認性向上のためにも、故障確認用ＬＥＤの真上にゲート跡５７ｂが位置しないことが好ましい。ゲート跡５７ｂの垂直方向（真下）に故障確認用ＬＥＤが配置されないようにして、ゴト行為が行われにくくすることも、上記と同様である。
【０１９８】
図１０において、（ｂ）に示す例１及び（ｃ）に示す例２の各断面図は、ゲート跡５７ｂの外側形状は同一である。そして、（ｂ）の例１では、ゲート跡５７ｂの上面内側は、平坦面のままとしている。これに対し、（ｃ）の例２では、ゲート跡５７ｂの上面内側を、突起状に（肉厚に）形成している。
ゲート跡５７ｂの外側は、その中心部に突起５７ｄを有し、その外周部に、円筒状に沈み込むように形成されたくぼみ部５７ｃを有する。ゲートと成型品との境目は、成型時には繋がっており、成形品を金型から切り離すときに、この境目をカッターで切断する。よって、突起５７ｄの上端面は、カッターによる切断面である。ゲートと成型品との境目の切断は、成型機により射出時に自動で切断する方法と、後工程で切断する方法とがある。
【０１９９】
ここで、ゲートと成型品との境目の切断時に、切断面を完全に平滑面に加工すること、換言すれば、突起５７ｄの高さをほぼ「０」にした平滑面とすることは、コスト高となり、困難である。そこで、多少、突起５７ｄに高さが残っても、上カバー５７の上面外側より上に突出しないように、くぼみ部５７ｃを形成している。これにより、たとえば組立をする作業者が、上カバー５７に触ったときに、突起５７ｄによってけがをすることを防止することができる。
【０２００】
図１０（ｂ）に示すように、ゲート跡５７にくぼみ部５７ｃを設けたときは、その分だけ、上カバー５７の肉厚が薄くなる。このように、一部分でも肉厚が薄い部分があると、くぼみ部５７ｃに穴を開け、基板ケース５６内にアクセスするというゴト行為が容易になるおそれがある。
そこで、図１０（ｃ）の例２では、ゲート跡５７ｂを設けた上面外側の反対側（内側）に、突部５７ｅを設け、くぼみ部５７ｃの部分だけ肉厚が薄くなることを防止している。突部５７ｅを設けて肉厚が薄くなる部分を設けなければ、くぼみ部５７ｃに穴を開けるというゴト行為を困難にすることができる。
【０２０１】
また、突部５７ｅは、ゲート跡５７ｂの肉厚の一部が薄くならないようにして不正対策に寄与するだけでなく、成型時に、ディンプル（湯溜まり）としても機能する。図１０（（ｂ））において、金型のゲート（突起５７ｄに相当する位置）から樹脂（湯）が注入されたときに、その樹脂（湯）が上面内側に衝突すると、樹脂（湯）の流れが急激に変化し、安定して流動できなくなるおそれがある。そこで、ゲートの先端と対向する位置にディンプル（湯溜まり）を設けることにより、ゲートから樹脂（湯）が注入された際に、樹脂（湯）の流れが急激に変化することを少なくし、樹脂（湯）が安定して流動できるようになる。突部５７ｅは、断面四角形状、断面三角形状、断面台形状（図１０（ｃ）の場合）、断面ドーム状等、種々の形状が挙げられ、くぼみ部５７ｃを設けたことにより肉薄とな

ることを防止できる形状であれば、どのような形状であってもよい。
【０２０２】
なお、ゲート跡５７ｂの垂直方向（真下）の視認性については、ゲート跡５７の下側が平滑である方が凹凸形状よりも優れている。したがって、ゲート跡５７ｂの真下の視認性については、図１０の（ｂ）の形状の方が図１０（ｃ）の形状よりも優れている。また、図１０（ｂ）の形状は、図１０（ｃ）の形状と比較して、突部５７ｅに相当する部分を金型に形成する必要がないので、金型の形状を簡素化する（コストを低くする）ことができる。
【０２０３】
また、下カバー５８のゲート跡５８ｂについても、外側（図９中、下側）に設けるようにする。さらにまた、外側に、図１０（ｂ）に示す突起５７ｄ及びくぼみ部５７ｃが形成されるようにする。上述したように、成型品の外側に、突起５７ｄやくぼみ部５７ｃを設ける方が、成型加工上、都合がよいからである。
そして、メイン制御基板５０を下カバー５８に固定したときに、下カバー５８のゲート跡５８ｂの垂直方向に、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５等のピン位置が位置しないように設定する。下カバー５８のゲート跡５８ｂに穴を開けて、メインＣＰＵ５５等のピンにアクセスできないようにするためである。
なお、下カバー５８のゲート跡５８ｂを、図１０（ｃ）に示す形状とした場合に、図１０（ｃ）の突部５７ｅは、メイン制御基板５０のピン側を向くことになるが、メイン制御基板５０の下面側から突出するピンと突部５７ｅとが干渉（接触）しないように形成することは、勿論である。
【０２０４】
また、図１０（ａ）に示すように、上カバー５７と下カバー５８とを嵌合させた際、上カバー５７のゲート跡５７ｂと、下カバー５８のゲート跡５８ｂとは、垂直方向において重ならないように配置する（ずらす）ことが好ましい。特に、図１０（ｂ）に示すゲート跡５７ｂ及び５８ｂとした場合には、ゲート跡５７ｂ及び５８ｂの一部（くぼみ部５７ｃ）の肉厚が薄くなるが、肉厚が薄くなる部分が上カバー５７と下カバー５８とで重なっていない位置に配置することで、狙われやすい部分が重ならないようにすることができる。
また、上カバー５７のゲート跡５７ｂと、下カバー５８のゲート跡５８ｂとが垂直方向において重なっている場合には、一方のカバーを見るだけで、他方のカバーのゲート跡の位置がわかるようになってしまう。これを防止するためにも、上カバー５７のゲート跡５７ｂと、下カバー５８のゲート跡５８ｂとが垂直方向において重ならないようにしている。
【０２０５】
＜第３実施形態＞
第３実施形態は、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対してコマンドを送信する場合において、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の通信が一時的に不能となったとき（断線後、通信が復帰したときや、ノイズの影響で通信が失敗したとき等）の処理に関するものである。
上述したように、メイン制御基板５０の制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対し、押し順指示番号や、操作されたストップスイッチ４２の情報等のコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信したコマンドに基づいて、演出を出力し、遊技中は、操作スイッチの操作に合わせて演出を更新していく。
【０２０６】
ここで、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間が断線し、通信不能になる可能性がある。その原因としては、接触不良や電波ゴト等が挙げられる。サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０からコマンドを受信しなくなったときは、演出が現在の状態でストップする。また、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、両者間の通信における断線の有無を判別することは行わない。このため、メイン制御基板５０は、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間で断線が発生した場合であっても、遊技の進行（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、及びストップスイッチ４２の操作等）に応

じてサブ制御基板８０に対し、コマンドの送信処理を継続する。一方、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０からコマンドを受信しないときは、その時点での演出状態を維持する。

なお、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間が断線したときであっても、たとえばＡＴ中であれば、メイン制御基板５０は、指示機能の作動により、獲得数表示ＬＥＤ７８に、押し順指示情報を表示する。これにより、遊技者は、サブ制御基板８０が正常に機能していない場合であっても、押し順指示情報見て、正解押し順でストップスイッチ４２を操作することができる。

さらに、遊技者は、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示された押し順指示情報と、画像表示装置２３に画像表示された演出内容（正解押し順）とを対比することができるので、両者の情報が矛盾しているときは、サブ制御基板８０による画像表示に不具合が発生していることを知ることができる。

【０２０７】

たとえば「Ｎ」遊技目の途中で断線が発生し、「Ｎ＋１」遊技目の途中で通信が復帰したような場合において、メイン制御基板５０から送信するコマンドをサブ制御基板８０で受信可能になったときに、突然、演出を「Ｎ＋１」遊技目に切り替えることはできない。サブ制御基板８０は、通信が復帰したときであっても、スタートスイッチ４１の操作に係るコマンド（遊技開始を知らせるコマンド）を受信していないときは、「Ｎ＋１」遊技目が開始されたことを判別できないからである。このため、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の通信が断線した後、復帰したときは、演出の内容によっては、遊技者に誤解を与えるおそれがある。

そこで、第３実施形態では、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の通信が断線した後、復帰したときは、極力、遊技者に誤解を与えないようにしつつ、演出に違和感を与えないような演出を出力する。

【０２０８】

図１１は、第３実施形態におけるメイン制御基板５０の動作（図１１中、「メイン動作」と記載する。）とサブ制御基板８０による演出の表示（図１１中、「サブ表示」と記載する。）との関係を示す図であり、パターン１（例１）～パターン５（例５）からなる５つの例を図示している。

パターン１～パターン５では、いずれも、「Ｎ」遊技目の途中で通信不能となり（断線が生じ）、「Ｎ＋１」遊技目の途中で通信が復帰した例を示している。

また、図１１のメイン動作において、「ベット」とは、ベットスイッチ４０が操作され、規定数が有効にベットされたときを意味する。また、「スタート」とは、規定数がベットされた後、スタートスイッチ４１が操作されることにより遊技を開始したことを意味する。さらにまた、たとえば「右停止」とは、右ストップスイッチ４２が操作されたこと（右リール３１が停止すること）を意味する。

【０２０９】

さらに、サブ表示において、「押し順演出」とは、たとえば押し順ベルや押し順リプレイに当選した遊技において、正解押し順を画像表示する演出を意味する。具体的には、たとえば「右左中表示」とは、正解押し順が「右左中」の順であることを報知する演出を意味する。なお、たとえば「左中表示」とは、左ストップスイッチ４２が操作された後の演出であって、２番目に操作するストップスイッチが左、３番目に操作するストップスイッチ４２が中であることを報知する演出を意味する。

さらにまた、たとえば「右停止演出」とは、右ストップスイッチ４２が操作された旨のコマンドを受信したときに、右ストップスイッチ４２が操作された（右リール３１が停止した）ことについての演出を意味する。

【０２１０】

パターン１において、「Ｎ」遊技目でスタートスイッチ４１が操作されると、上述したように、メイン制御基板５０は、役の抽選を行う。当該遊技では、「右左中」が正解押し順となる押し順ベルに当選した例である。この場合、メイン制御基板５０は、ＡＴ中であ

れば、サブ制御基板８０に対し、正解押し順「右左中」に対応する押し順指示番号（コマンド）を送信する。サブ制御基板８０は、このコマンドを受信すると、画像表示装置２３に、「右左中」の正解押し順を表示する押し順演出を出力する。
　なお、図示しないが、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に、正解押し順「右左中」に対応する押し順指示情報を表示する（指示機能の作動）。
【０２１１】
　次に、遊技者が、正解押し順を見て、第一停止として右ストップスイッチ４２を操作したものとする（右停止）。これにより、右リール３１が停止するとともに、その旨のコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、右ストップスイッチ４２が操作された（右リール３１が停止した）演出（右停止演出）を出力し、右左中表示を、左中表示（なお、他の表示として、「－左中」、「×左中」等の表示が挙げられる。）に更新する。
　そして、パターン１では、右リール３１が停止した後、断線が発生し、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の通信が不能になった例を示している（サブ断線）。すなわち、遊技の途中で通信が不能になった例である。
【０２１２】
　メイン制御基板５０は、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との間の通信が不能になっても（サブ制御基板８０が機能していなくても）、遊技の進行が可能である。パターン１の例では、「Ｎ」遊技目において、断線の発生後、左、及び中ストップスイッチ４２がそれぞれ操作された（左、及び中リール３１が停止した）例を示している（左中停止）。
【０２１３】
　次に、「Ｎ＋１」遊技目のためのベット操作が行われ、スタートスイッチ４１が操作されたものとする。「Ｎ＋１」遊技目では、「Ｎ」遊技目と同様に、「右左中」が正解押し順である押し順ベル（又は押し順リプレイ）に当選した例を示している。なお、「Ｎ＋１」遊技目では、「Ｎ」遊技目と同様に、右左中の押し順でストップスイッチ４２を操作した例を示しているが、右左中の正解押し順を有する役に当選した場合に限らず、いかなる役抽選結果でもよい。
【０２１４】
　なお、「Ｎ＋１」遊技目で正解押し順を有する押し順ベル（又は押し順リプレイ）に当選したときは、メイン制御基板５０は、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する。このため、遊技者は、画像表示装置２３に正解押し順が画像表示されない場合であっても、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示された押し順指示情報により、正解押し順でストップスイッチ４２を操作可能となる。
【０２１５】
　「Ｎ＋１」遊技目では、遊技者は、最初に右ストップスイッチ４２を操作した例を示している。その後、２番目の左ストップスイッチ４２を操作する前に、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との通信が復帰したもとする。
　これにより、遊技者が２番目のストップスイッチ４２である左ストップスイッチ４２を操作すると、そのコマンドがサブ制御基板８０に送信される。サブ制御基板８０は、このコマンドを受信すると、受信したコマンドに対応するように画像表示を更新する。すなわち、左停止が行われた旨を画像表示する（左停止演出）。ここで、サブ制御基板８０は、既に表示していた演出の続き、すなわち「Ｎ」遊技目の演出として更新を行う。
【０２１６】
　したがって、実際には、「Ｎ＋１」遊技目の２番目のストップスイッチ４２（左）が操作されているが、サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目の２番目のストップスイッチ４２（左）が操作されたときの演出を出力する。「Ｎ」遊技目における２番目の正解押し順は左であるので、この例では、正解押し順で操作されたこととなる。よって、サブ制御基板８０は、左停止演出（押し順正解演出）を出力し、最後の中表示の演出を出力する。
【０２１７】
　そして、「Ｎ＋１」遊技目において、最後の中ストップスイッチ４２が操作されると、

その旨のコマンドがサブ制御基板８０に送信される。サブ制御基板８０は、このコマンドを受信すると、「Ｎ」遊技目の第３停止に対応する演出、すなわち中停止演出を出力する。

なお、「Ｎ＋１」遊技目に、正解押し順を有する役に当選し、かつ、その正解押し順が右左中以外の場合であっても、パターン１の状況下では、上記のように演出が出力される。すなわち、「Ｎ＋１」遊技目において、遊技者が操作した押し順が右左中であるときは、その押し順が不正解押し順に相当する場合であっても、後述するパターン２のような押し順失敗演出は出力されない。

【０２１８】

さらにまた、「Ｎ＋１」遊技目で、正解押し順を有さない役に当選した場合、又は役に非当選の場合であっても、遊技者が操作した押し順が右左中であれば、上記と同じ演出が出力される。すなわち、「Ｎ＋１」遊技目が正解押し順を有さない場合であっても、サブ制御基板８０は、（パターン１の例では、）通信が復帰した後に左ストップスイッチ４２が操作された旨のコマンドを受信したときは、左停止演出（押し順正解演出）を出力し、さらに、中表示を出力することとなる。

【０２１９】

次に、「Ｎ＋２」遊技目のためのベットが行われ、スタートスイッチ４１が操作されることにより「Ｎ＋２」遊技目が開始されると、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、「Ｎ＋２」遊技目が開始されたことに対応するコマンドを送信する。これにより、サブ制御基板８０は、「Ｎ＋２」遊技目の開始時の演出を出力する。具体的には、スタートスイッチ４１の操作時に演出グループ番号や押し順指示番号のコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、これらのコマンドを受信すると、「Ｎ」遊技目の開始時のように、押し順演出や、正解押し順の表示を行う。

【０２２０】

以上より、パターン１では、「Ｎ＋１」遊技目の第三停止時まで、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した（「Ｎ＋１」遊技目の）コマンドに基づいて、「Ｎ」遊技目の演出を継続して出力し続け、「Ｎ＋２」遊技目を開始したときに、「Ｎ＋２」遊技目の演出に更新する。

また、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、遊技終了時に、獲得枚数のコマンドを送信し、サブ制御基板８０は、ＡＴ中の獲得枚数を併せて画像表示する場合がある。このような場合には、サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目の終了時、すなわち断線中には獲得枚数のコマンドを受信できないので、「Ｎ」遊技目の終了時は、「Ｎ－１」遊技目終了時の獲得枚数を表示したままとなる。そして、通信が復帰し、「Ｎ＋１」遊技目の終了時に獲得枚数のコマンドを受信したときは、サブ制御基板８０は、「Ｎ＋１」遊技目終了時の獲得枚数となるように画像表示を更新する。

【０２２１】

パターン２では、メイン動作は、パターン１と同一である。また、断線したタイミングはパターン１と同一であるが、通信が復帰したタイミングがパターン２と異なる。パターン２では、「Ｎ＋１」遊技目において、第二停止である左停止後に通信が復帰した例である。

パターン２において、「Ｎ」遊技目におけるメイン動作及びサブ表示は、パターン１と同様であるので説明を省略する。

次に、「Ｎ＋１」遊技目では、右左中の順でストップスイッチ４２を操作するが、左第二停止後に、通信が復帰するものとする。

【０２２２】

通信が復帰する直前では、サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目の右停止演出、及び左中表示を出力中である。この状態において通信が復帰し、遊技者が「Ｎ＋１」遊技目の中ストップスイッチ４２（第三停止）を操作すると、そのコマンドがサブ制御基板８０に送信される。サブ制御基板８０は、左中表示をしているときに中停止のコマンドを受信したときは、不正解押し順であると判断し、押し順失敗演出を出力する。なお、第３実施形態では、押し順失敗演出を出力した後は、その後の押し順演出等は出力しない。

【０２２３】
なお、「Ｎ＋１」遊技で、中左右の押し順でストップスイッチ４２を操作すると仮定したとき、中左停止後に通信が復帰し、その後に右停止が行われたことによって右停止のコマンドがサブ制御基板８０に送信されたときも、上記と同様に、押し順失敗演出を出力する。サブ制御基板８０は、右停止演出及び左中表示を出力している最中であるので、この時点で右停止のコマンドを受信すると、１遊技で同一の停止コマンドを２回受信したことになる。このような場合であっても、エラー報知等を行うことなく、押し順失敗として処理し、その演出を出力する。
そして、パターン１と同様に「Ｎ＋２」遊技目を開始すると、「Ｎ＋２」遊技目の開始時のコマンドがサブ制御基板８０に送信される。これにより、サブ制御基板８０は、「Ｎ＋２」遊技目の演出を開始する。
【０２２４】
パターン３では、「Ｎ」遊技目のメイン動作及びサブ表示は、パターン１と同一である。
パターン３は、「Ｎ＋１」遊技目において、第一停止右、第二停止中の後、通信が復帰した例を示している。したがって、「Ｎ＋１」遊技目において、通信が復帰した後は、第三停止である左停止のコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目の「左中表示」を出力しているので、この状態で左停止のコマンドを受信すると、正解押し順と判断する。したがって、サブ制御基板８０は、左停止演出（押し順正解演出）を出力し、次に、中表示を出力する。
【０２２５】
しかし、メイン制御基板５０側では、「Ｎ＋１」遊技目は、左第三停止で遊技を終了する。次に、「Ｎ＋２」遊技目に移行し、「Ｎ＋２」遊技目の開始時のコマンドがサブ制御基板８０に送信されると、サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、「Ｎ＋２」遊技目開始時の演出に切り替える。よって、それまで出力していた左停止演出及び中表示をキャンセルする。また、中表示の出力中に、「Ｎ＋２」遊技目の開始時のコマンドを受信しても、エラー報知等は行わず、受信したコマンドに従って、「Ｎ＋２」遊技目の開始時の演出を出力する。
【０２２６】
パターン４は、サブ表示において、ＡＴ中の残り遊技回数を表示する例である。また、パターン４において、メイン動作、断線タイミング、及び通信復帰タイミングは、パターン３と同一である。
メイン制御基板５０は、毎遊技、遊技開始時に、ＡＴの残り遊技回数のコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から、ＡＴの残り遊技回数のコマンドを受信すると、ＡＴの残り遊技回数の表示を更新する。なお、ＡＴ中において、残り遊技回数の表示は、単独で行われるものではなく、パターン３の押し順演出とともに出力される。
【０２２７】
パターン４において、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されたとき（遊技開始時）に、サブ制御基板８０に対し、ＡＴ中の残り遊技回数のコマンドを送信する。ここで、「Ｎ」遊技目では、ＡＴの残り遊技回数が１０ゲームであるものとする。
サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目の開始時に、メイン制御基板５０から受信したコマンドに基づいて、ＡＴ中の残り遊技回数（残り１０ゲーム）を表示する。
そして、「Ｎ」遊技目の途中で断線し、その断線状態が「Ｎ＋１」遊技目の開始時も継続すると、メイン制御基板５０は、「Ｎ＋１」遊技目の開始時（スタート時）に、サブ制御基板８０に対し、ＡＴ中の残り遊技回数（９ゲーム）のコマンドを送信するための処理を実行するものの、サブ制御基板８０は、（断線のために）当該コマンドを受信できない。このため、「Ｎ＋１」遊技目では、「Ｎ」遊技目の「残り１０ゲーム」を表示したままとなる。
【０２２８】
そして、「Ｎ＋１」遊技目の途中（左中停止後）に通信が復帰し、「Ｎ＋２」遊技目に

移行すると、「Ｎ＋２」遊技目の開始時に、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、ＡＴ中の残り遊技回数（８ゲーム）のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、このコマンドを受信すると、残り１０ゲームの表示から、残り８ゲームの表示に更新する。

【０２２９】

パターン５は、メイン動作、断線タイミング、及び通信復帰タイミングはパターン４と同一であるが、「Ｎ」遊技目がＡＴの残り１ゲームであるときの例である。

メイン制御基板５０は、「Ｎ」遊技目の開始時（スタートスイッチ４１が操作されたとき）に、サブ制御基板８０に対し、ＡＴ中の残り遊技回数（残り１ゲーム）のコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、このコマンドを受信すると、（それまでの残り２ゲームの表示から）残り１ゲームの表示に更新する。

「Ｎ」遊技目の右停止後に断線が発生した場合において、メイン制御基板５０は、「Ｎ＋１」遊技目の開始時（スタートスイッチ４１が操作されたとき）に、ＡＴ中の残り遊技回数が０ゲームである旨のコマンドをサブ制御基板８０に送信するが、サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信できない（パターン４と同じ）。よって、「Ｎ＋１」遊技目の開始時には、ＡＴの残り１ゲームである旨の表示が継続される。

【０２３０】

また、サブ制御基板８０は、ＡＴを終了するときは、ＡＴ終了演出を出力する。ＡＴ終了演出は、ＡＴ中の残り遊技回数が０ゲームである旨のコマンドを（遊技開始時に）受信したことに基づいて、当該遊技の終了時に実行する。

しかし、パターン５の例では、サブ制御基板８０は、ＡＴ中の残り遊技回数が０ゲームである旨のコマンドを受信していないので、ＡＴ終了演出は出力されない。したがって、「Ｎ＋１」遊技終了時も、ＡＴの残り１ゲームである旨の演出が出力された状態となる。

【０２３１】

そして、「Ｎ＋１」遊技目が終了し、「Ｎ＋２」遊技目に移行すると、「Ｎ＋２」遊技目の開始時には、メイン制御基板５０は、通常遊技（非ＡＴ）を示すコマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、このコマンドの受信に基づいて、「残り１ゲーム」の表示を消去し、通常（非ＡＴ）演出を出力する。

なお、ＡＴ終了時には、のめり込み防止のため、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技機です。」等の画像表示を行う。しかし、パターン５の場合は、「Ｎ＋１」遊技目の終了時にサブ表示が正常に復帰していないので、当該画像表示を行うことができない。そこで、この対策としては、サブ制御基板８０側で遊技履歴を管理しておき、ＡＴの終了をまたいで次回遊技（図１１の例では、「Ｎ＋２」遊技目）に移行したときは、その遊技のスタート時に、当該画像表示を行うことが挙げられる。

【０２３２】

以上のパターン１～５において、「Ｎ」遊技目に断線が発生したときは、サブ制御基板８０は、通信復帰時まで、「Ｎ」遊技目の断線発生直前の演出を出力し続け、「Ｎ＋１」遊技目の途中で通信が復帰したときは、「Ｎ＋１」遊技目で受信したコマンドに基づいて、「Ｎ」遊技目として出力している演出の続きを出力する。したがって、たとえば、パターン１において、「Ｎ＋１」遊技目で、通信が復帰した後に左停止のコマンドを受信したときは、実際に正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたか否かにかかわらず、正解押し順演出が出力されることとなる。

【０２３３】

これに対し、たとえばパターン１において、「Ｎ＋１」遊技目で、通信復帰後に、仮に中停止のコマンドを受信したときは、その時点で出力している演出の押し順、すなわち「Ｎ」遊技目の左中表示に対しては不正解押し順となるので、実際に正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたか否かにかかわらず、押し順失敗演出が出力されることとなる。ただし、「Ｎ＋１」遊技目で押し順失敗演出が出力されたとしても、「Ｎ＋１」遊技目の正解押し順通りに遊技者がストップスイッチ４２を操作していれば、遊技者に有利となる図柄組合せが停止表示されるので、遊技者に不利益となることはない。

【０２３４】

以上のように、「Ｎ＋１」遊技目で通信が復帰したときは、「Ｎ＋１」遊技目では、断線前の（「Ｎ」遊技目の）演出を引き継ぐ演出を出力し、「Ｎ＋２」遊技目の開始時に演出をリセットする（正しい演出に戻す）。これにより、断線が発生した遊技、及び通信が復帰した遊技のいずれも、不自然な演出が出力されることを最小限に抑え、遊技者にできるだけ誤解を与えないようにすることができる。

【０２３５】

また、図１１の例では、「Ｎ」遊技目に断線が発生した後、「Ｎ＋１」遊技目に通信が復帰した例を示したが、断線発生後、２遊技以上経過したときに通信が復帰しても、図１１と同様である。

たとえば「Ｎ」遊技目に断線が発生し、「Ｎ＋ａ」遊技目（ａ＝「２」以上）に通信が復帰したときは、「Ｎ＋ａ－１」遊技目までは、「Ｎ」遊技目の断前直前の演出が出力され続ける。そして、通信が復帰する「Ｎ＋ａ」遊技目では、通信が復帰した後に受信したコマンドに基づいて、出力を継続していた「Ｎ」遊技目の演出の続きを実行する。次に、「Ｎ＋ａ＋１」遊技目の開始時に、「Ｎ＋ａ＋１」遊技目の開始時の演出（正しい演出）に更新する。

【０２３６】

＜第４実施形態＞

モータ３２は、リール３１の回転及び停止を行う場合に、加速、定速、減速、及び停止処理を行うが、これらは、いずれも励磁状態である。そして、モータ３２の回転を停止させたときに、所定時間（後述する時間Ｔ１１）、４相同時に励磁をかけた状態（以下、「４相励磁状態」という。）とする。

第４実施形態は、ストップスイッチ４２の停止ボタン４２ａの動作と、モータ３２の停止時における４相励磁状態との時間関係に関するものである。

図１２は、第４実施形態において、停止ボタン４２ａの動作と検知センサ４２ｅとの関係を示す断面図である。なお、図１２は、図面の見やすさの観点から、ハッチングを省略している。また、図１２は、第４実施形態を説明するための模式図であり、実際の製品が図１２のような構造になっていることを意味するものではない。図１２では、停止ボタン４２ａが押し込まれてから元に戻るまでの過程を（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ｄ）の順で図示している。図中、上側が遊技者側であり、下側がスロットマシン１０の内側である。図中、フロントドア１２よりも上方が遊技者から見える側である。

さらにまた、検知センサ４２ｅが移動片４２ｄを検知するラインを、点線で示している。移動片４２ｄの先端が当該点線と接触した瞬間が、検知センサ４２ｅが移動片４２ｄを検知した瞬間であるものとする。

【０２３７】

図１２（ａ）において、停止ボタン４２ａは、ストップスイッチ４２の操作体であり、遊技者がストップスイッチ４２をオンにするときに操作する（スロットマシン１０の内側に押し込む）ものである。停止ボタン４２ａの遊技者側は、スロットマシン１０の筐体前面に設けられたフロントドア１２から数ミリメートル程度、突出するように配置されている。この部分を遊技者側の正面から見ると、略円筒状となっている。停止ボタン４２ａは、無負荷状態では、（圧縮）コイルばね４２ｃのばね力により、図（ａ）中、Ｆ３方向（外方向、遊技者方向）に付勢されており、この付勢力によって停止ボタン４２ａの遊技者側の端部がフロントドア１２から突出している。この状態では、停止ボタン４２ａの図中、下面部（以下、「フランジ状部分」という。）とフロントドア１２とが当接している。

一方、ストッパ４２ｂは、フロントドア１２の内側（筐体内部）に設けられており、停止ボタン４２ａが押し込まれたときに停止ボタン４２ａと当接し、それ以上の停止ボタン４２ａの移動を禁止する部分である。

【０２３８】

停止ボタン４２ａの図中、下面側には、停止ボタン４２ａと一体で移動可能な移動片４２ｄが設けられている。さらに、移動片４２ｄの真下には、移動片４２ｄの動きを検知するための検知センサ４２ｅが配置されている。図中、（ａ）に示す無負荷状態において、

コイルばね４２ｃの付勢力によって停止ボタン４２ａがフロントドア１２側に付勢されている状態では、移動片４２ｄの先端（図中、下端）は、検知センサ４２ｅから離れた位置に配置されている。よって、図中（ａ）の状態では、検知センサ４２ｅは、移動片４２ｄを検知しておらず、オフ状態となっている。

【０２３９】

次に、図中（ｂ）に示すように、遊技者は、リール３１の回転を停止させるときは、停止ボタン４２ａを、Ｆ４方向に押し込む。これにより、コイルばね４２ｃの付勢力に抗して、停止ボタン４２ａは、図中、下方向に移動する。停止ボタン４２ａが図中、下方向に移動すると、停止ボタン４２ａと一体である移動片４２ｄもまた、図中、下方向に移動する。これにより、移動片４２ｄの先端が検知センサ４２ｅ内に入り込む。そして、移動片４２ｄの先端が検知センサ４２ｅの点線に接触すると、検知センサ４２ｅは、オフ状態からオン状態になる。図１２（ｂ）は、検知センサ４２ｅがオフ状態からオン状態になった瞬間の各部材の位置を示している。検知センサ４２ｅがオン状態になった瞬間は、停止ボタン４２ａのフランジ状部分は、ストッパ４２ｂとは未だ当接しておらず、停止ボタン４２ａとストッパ４２ｂとの間には隙間がある。

【０２４０】

図１２（ｂ）の状態からさらに停止ボタン４２ａが押し込まれると、図１２（ｃ）に示すように、停止ボタン４２ａのフランジ状部分がストッパ４２ｃと当接する。この位置が、停止ボタン４２ａを押し込んだときの最深部となる。また、図１２（ｃ）の状態では、移動片４２ｄの先端が検知センサ４２ｅによって検知されている状態が維持されているので、検知センサ４２ｅはオン状態である。

【０２４１】

図１２（ｃ）の状態から、遊技者が停止ボタン４２ａの押し込みを解除すると（図１２（ｃ）中、Ｆ４方向の力を除くと）、コイルばね４２ｃの付勢力Ｆ３によって、停止ボタン４２ａを初期位置に戻す力が作用する。これにより、停止ボタン４２ａ及び停止ボタン４２ａと一体である移動片４２ｄは、図中、上方向に移動する。その結果、移動片４２ｄの先端が検知センサ４２ｅの点線と接触しなくなり、検知センサ４２ｅは、オン状態からオフ状態となる（図１２（ｄ））。

【０２４２】

図１２（ｄ）は、検知センサ４２ｅがオン状態からオフ状態になった瞬間の各部材の配置を示している。図１２（ｄ）の状態では、停止ボタン４２ａは、最終位置まで戻っていない。図１２（ｄ）の状態からさらに停止ボタン４２ａが戻されると、停止ボタン４２ａのフランジ状部分フロントドア１２と当接し、この位置で停止ボタン４２ａが停止する。この状態が、図１２（ａ）の状態であり、停止ボタン４２ａの無負荷状態である。

なお、検知センサ４２ｅがオフ状態からオン状態になるタイミングを示す図１２（ｂ）の状態と、検知センサ４２ｅがオン状態からオフ状態になるタイミングを示す図１２（ｄ）の状態は、一般には同一であるが、わずかにズレが生じても特に問題はない。

【０２４３】

図１３は、第４実施形態において、停止ボタン４２ａの動作とモータ３２の励磁状態との関係等をタイムチャートで示す図であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。

図１３（ａ）において、停止ボタン４２ａが無負荷状態の初期位置（図１２（ａ））にあり、停止ボタン４２ａの押し込みを開始した瞬間の時刻をＳ４１とする。停止ボタン４２ａが押し込まれ、検知センサ４２ｅがオフからオンになったとき、すなわち図１２（ｂ）の状態になったときの時刻をＳ４２とする。さらにその位置から停止ボタン４２ａが押し込まれ、停止ボタン４２ａが最深部に到達したとき（図１２（ｃ）の状態となったとき）の時刻をＳ４３とする。以上の時刻Ｓ４１、Ｓ４２、及びＳ４３は、遊技者の押し込み速度に依存するものであり、一定ではない。停止ボタン４２ａをゆっくりと押し込めば、時刻Ｓ４１からＳ４３までの時間は長くなり、停止ボタン４２ａを早く押し込めば、時刻Ｓ４１からＳ４３までの時間は短くなる。

【０２４４】

次に、時刻Ｓ４４のときに、停止ボタン４２ａの押し込みを解除するものとする。なお、時刻Ｓ４４の時点では、停止ボタン４２ａは、最深部に位置しているものとする。

停止ボタン４２ａの押し込みが解除されると、上述したように、コイルばね４２ｃのばね力によって停止ボタン４２ａが初期位置に戻ろうとする力が作用する。なお、停止ボタン４２ａの押し込みを解除した瞬間から、停止ボタン４２ａの操作者は、停止ボタン４２ａに接触しないものとする。

そして、検知センサ４２ｅがオンからオフになった時、すなわち図１２（ｄ）の状態となったときの時刻をＳ４５とする。ここで、時刻Ｓ４４からＳ４５になるまでの時間をＴ１１とする。

【０２４５】

時間Ｔ１１は、コイルばね４２ｃのばね力（ばね定数）と、最深部位置から検知センサ４２ｅがオフになる位置までの停止ボタン４２ａのストローク（移動距離）とによって定まる変数である。（ａ）の例１では、時間Ｔ１１が１００ｍｓとなるように、コイルばね４２ｃのばね力（ばね定数）及び停止ボタン４２ａのストロークが設計されている。

【０２４６】

一方、ストップスイッチ４２のオン（具体的には、検知センサ４２ｅのオン）が検知されると（図１２（ｂ）の状態になると）、リール制御手段６５は、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行し、役抽選手段による役抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）に対応する位置でそのリール３１を停止させる。リール３１の停止制御を開始してから（検知センサ４２ｅのオンを検知してから）リール３１が停止するまでの時間は、上述したように、（ＭＢ遊技中の所定のリール３１を除き、）１９０ｍｓ以内（リール３１の図柄数が２１図柄の場合は移動コマ数が５コマ以内、２０図柄の場合は移動コマ数が４コマ以内）に設定されている。したがって、役抽選結果やストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置によって異なるので、リール３１の減速を開始してからリール３１が停止するまでの時間は、一定ではない。

【０２４７】

さらに、リール制御手段６５は、リール３１を所定位置に移動させた後は、モータ３２を、所定時間、４相同時に励磁をかけている（ブレーキをかけている）状態（上述した４相励磁状態）とする。

ここで、本実施形態におけるモータ３２は、４相ステッピングモータであり、モータ３２（リール３１）の回転中は、たとえば１・２相励磁を行う（なお、１・２相励磁に限られるものではない）。したがって、モータ３２の回転中も、１つの励磁状態である。そして、モータ３２の回転駆動を停止させるときは、４相励磁状態とする。

なお、リール３１を所定位置に移動させた後に、バウンドストップを行う場合（停止位置でリール３１が振動するように見せる場合）には、４相励磁状態ではなく、たとえば３相励磁状態とすることも可能である。

【０２４８】

モータ３２の回転駆動を停止した瞬間は、モータ３２やリール３１の回転時の慣性によって、停止させたい位置からオーバーするおそれがあるため、リール３１を所定位置で停止させた瞬間に、モータ３２を４相励磁状態とし、静止トルクを発生させることで、停止位置から慣性によって動かないようにする。モータ３２が４相励磁状態であるときは、次のストップスイッチ４２の操作受付けは許可されない。第一又は第二停止時に、次のストップスイッチ４２の操作受付けが許可されるのは、操作されたストップスイッチ４２の検知センサ４２ｅがオン状態からオフ状態となり（図１２（ｄ）の状態まで戻り）、かつ、回転駆動を停止したモータ３２の４相励磁状態が終了したときである。

【０２４９】

このように制御するのは、以下の理由による。

リール３１の停止位置を保持するために、モータ３２を４相励磁状態に制御するが、そのように制御しているときは、通常時より多くの負荷がかかるため、スロットマシン１０全体の負荷が大きくなってしまう。そこで、この負荷を下げるために、１つのモータ３２

の４相励磁状態を終了した後、次の停止ボタン４２ａの操作受付けを可能とするためである。

【０２５０】

図１３（ａ）の例１では、役抽選手段による役抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）が所定の結果であったとき（たとえば、押し順ベル当選時）は、４相励磁状態の開始から終了までの励磁時間Ｔ１２を、９０割込み（２．２３５×９０＝２０１．１５ｍｓ）に設定している。ここで、役抽選結果が所定の結果であったときに、４相励磁状態の励磁時間Ｔ１２が「９０割込み」に設定するのは、いずれの役抽選結果であっても励磁時間Ｔ１２は常に一定とは限らない、という意味である。

【０２５１】

よって、第４実施形態の例１では、「Ｔ１１＜Ｔ１２」となるように設定している。

ここで、時刻Ｓ４２の時点からリール３１の停止制御が開始されると、１９０ｍｓ以内でリール３１が停止する。上述したように、リール３１の図柄数が「２１」であるときの停止制御時における移動コマ数数が５コマ以内（最小１コマ）、又はリール３１の図柄数が「２０」であるときの停止制御時における移動コマ数が４コマ以内（最小１コマ）であるので、時刻Ｓ４２の時点から、約「４０」～「１９０」ｍｓ以内でリール３１が停止する。

一方、検知センサ４２ｅがオフ状態からオン状態になった時点から、停止ボタン４２ｅが最深部に到達し、停止ボタン４２ｅの押し込み力が解除されるまでの時間（時刻Ｓ４２からＳ４４までの時間）は、「４０」～「１８０」ｍｓ程度である。このため、モータ３２の４相励磁状態が開始される時刻と、停止ボタン４２ａの押し込みが解除される時刻Ｓ４４とは、近い時刻（ほぼ同時刻）である。

【０２５２】

そこで、例１では、停止ボタン４２ａの押し込みが解除されるタイミング（時刻Ｓ４４）で４相励磁状態が開始されるものとし、検知センサ４２ｅがオン状態からオフ状態になった（時刻Ｓ４５）後に、モータ３２の４相励磁状態が終了する（時間Ｔ１２が経過する）ように設計した。このため、モータ３２の４相励磁状態を終了した時には、次の停止ボタン４２ａの操作受付け可能となるように設定可能である。

このように、４相励磁状態の終了前に検知センサ４２ｅがオフ状態になるように設計すれば、４相励磁状態を終了した時点で、次の停止ボタン４２ａの操作受付けを許可することができる。これにより、遊技を高速で進行することが可能となる。

【０２５３】

これに対し、図１３（ｂ）の例２では、最深部に到達している停止ボタン４２ａの押し込みを解除した瞬間（時刻Ｓ４４）から、検知センサ４２ｅがオンからオフになるまで（時刻Ｓ４５に到達するまで）の時間Ｔ１１が、３００ｍｓに設定されている例である。したがって、例１よりも、停止ボタン４２ａの戻り時間が３倍となっている。上述したように、停止ボタン４２ａの戻り時間は、コイルばね４２ｃのばね力（ばね定数）と、停止ボタン４２ａのストロークとによって設定（調節）可能である。

【０２５４】

一方、例２では、４相励磁状態を開始してから終了するまでの時間Ｔ１２は、４５割込み（１００．５７５ｍｓ）に設定されている。

そして、例２では、例１と同様に、最深部に到達している停止ボタン４２ａの押し込みが解除される瞬間（時刻Ｓ４４）から４相励磁状態が開始されるものとし、モータ３２の４相励磁状態が終了した後に、検知センサ４２ｅがオフになるように設計した。このため、検知センサ４２ｅがオフになった時は、次の停止ボタン４２ａの操作受付け可能となるように設定可能である。

【０２５５】

このように、検知センサ４２ｅがオフになった時には４相励磁状態が終了しているように設計することで、検知センサ４２ｅがオフになった時点で、次の停止ボタン４２ａの操作受付けを許可することができる。これにより、遊技を高速で進行することが可能となる。

以上のように、例１及び例２のいずれも、それぞれ制御上のメリットを有する。
なお、図１３の例１及び例２では、４相励磁状態の開始から終了までの時間Ｔ１２が異なる例を示した。しかし、たとえば４相励磁時間Ｔ１２が一定値である場合には、「Ｔ１１＜Ｔ１２」とすれば、４相励磁状態を終了した時点で次の停止ボタン４２ａの受付けが可能となる。よって、４相励磁時間Ｔ１２が一定値である場合には、例１の方がより高速で遊技を消化可能となる。
【０２５６】
＜第５実施形態＞
第５実施形態は、電源のオン／オフと、プログラムの起動等との関係に関するものである。
図１４は、第５実施形態における制御の概略をタイムチャートで示す図である。
図１４中、（ａ）は、メインプログラム（メイン制御基板５０のプログラム）の起動後に電源断が発生したときの状態を示す図である。電源は、時刻Ｓ５１の時にオンとなり、その後、時刻Ｓ５５の時にオフになるものとする。
時刻Ｓ５１で電源が投入されると（図１中、電源スイッチ１１がオンにされると）、メイン制御基板５０及びサブ制御板８０のいずれにも電源の供給が開始され、メイン制御基板５０及びサブ制御板８０の電圧レベルが徐々に高くなり、供給レベルＶ０（電源がオンであるときのレベル）に到達する。なお、図１４中、電圧の供給レベルＶ０、電源断検知レベルＶ１、駆動電圧限界Ｖ２は、図３（第１実施形態（Ａ））と同様である。
【０２５７】
時刻Ｓ５１で電源が投入された後、メイン制御基板５０及びサブ制御板８０の電圧レベルが供給レベルＶ０に到達したときの時刻をＳ５２とする。その後、時刻Ｓ５２から時間Ｔ２２が経過した時刻Ｓ５３から、サブ制御基板８０によるサブプログラムが起動する。その後、時刻Ｓ５２から時間Ｔ２３（Ｔ２３＞Ｔ２２）が経過した時刻Ｓ５４から、メイン制御基板５０によるメインプログラムが起動する。このように、サブプログラムが先に起動し、その後にメインプログラムが起動するようにしているのは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して電源投入後の最初のコマンドを送信するときに、サブ制御基板８０側で、そのコマンドを受信可能な状態にしておくためである。
【０２５８】
次に、時刻Ｓ５５の時に電源断（電源スイッチ１１のオフ、又は停電等）が発生すると、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０の電圧レベルは徐々に低下する。電圧レベルが低下しても、駆動電圧限界Ｖ２以上の電圧であれば、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０は、電源断処理を実行可能である。
また、時刻Ｓ５５で電源断が発生したときは、図３と同様に時間Ｔ０（２０割込み）で電圧が電源断検知レベルＶ１となり、電源断が検知される（時刻Ｓ５６）。さらに、電源断の検知後、図３と同様に、たとえば１割込み後に、電源断処理が実行される。電源断処理は、時刻Ｓ５７で終了するものとする。
その後、時刻Ｓ５８に達すると、電圧が駆動電圧限界Ｖ２を下回り、プログラム（処理）を実行できない。このため、時刻Ｓ５８に達する前に、電源断処理が終了するように制御する。
【０２５９】
時刻Ｓ５４でメインプログラムが起動すると、メインＣＰＵ５５の設定、ＲＷＭ５３のチェック、前回の電源断が正常であったか否かの確認、設定キースイッチの状態の確認等を実行し、その後、割込み処理を起動する。設定キースイッチがオフであるときは、割込み処理の起動後に、電源断復帰処理（ＲＷＭ５３の所定範囲の初期化等）を実行する。これに対し、設定キースイッチがオンであるときは、割込み処理の起動後に、設定変更処理に移行する。
そして、図１４（ａ）に示すように、メインプログラムを起動した後に電源断が発生した場合において、設定キースイッチがオフであるときは、電源断復帰処理を完遂した後に、電源断処理を実行する。これにより、正常にプログラムを終了することができる。

これに対し、メインプログラムを起動した後に電源断が発生した場合において、設定キースイッチがオンであるときは、設定変更処理を開始することなく電源断処理を実行する。電源断が発生した後に設定変更処理を実行すると、不具合が発生するおそれがあるためである。

【０２６０】

また、メインプログラムを正常に実行するためには、メインプログラムの起動と同時に電源断を検知した場合であっても、メインＣＰＵ５５の設定と、ＲＷＭ５３のチェックは、必ず実行する。

さらにまた、メインプログラムの起動後は、その後に電源断が発生したとしても、割込み起動までは必ず実行する。割込み処理において電源断を検知するためである。なお、第１実施形態（Ａ）と同様に、たとえば「Ｎ」割込み目に、電源断が発生したと判断される電圧低下（電源断検知レベルＶ１）を検知し、次の「Ｎ＋１」遊技目でも当該電圧低下を検知したときは、「Ｎ＋１」割込み目で電源断を検知する（電源断と判断する）。そして、「Ｎ＋２」割込み目から、電源断処理を実行する。

【０２６１】

図１４（ａ）の例では、時刻Ｓ５４のときにメイングログラムが起動し、その後の時刻Ｓ５５で電源断が発生している。しかし、時刻Ｓ５４（メインプログラムの起動）と同時に電源断が発生しても、電圧が駆動電圧限界Ｖ２になる前に、電源断処理を完遂することができるように設定されている。

なお、図１４（ａ）において、電源投入（時刻Ｓ５１）から、電圧が供給レベルＶ０に到達するまで（時刻Ｓ５２）までの時間Ｔ２１は、電源断の発生（時刻Ｓ５５）から電圧がＬｏｗレベルになるまでの時間Ｔ２４よりも短くなるように設定されている。

また、時間Ｔ２３（電圧が供給レベルＶ０に達した時からメインプログラムが起動するまでの時間）は、時間Ｔ２４よりも短くなるように設定されている。

【０２６２】

図１４（ｂ）は、メイン制御基板５０によるメインプログラムの起動前に電源断が発生したときの例である。図１４（ｂ）の例では、時刻Ｓ５１で電源がオンにされ、時刻Ｓ５９で電源がオフにされる。ここで、時刻Ｓ５９は、図１４（ａ）の時刻Ｓ５４よりも前である。すなわち、メインプログラムの起動に必要な電源（供給レベルＶ０）が供給された後、所定時間（時間Ｔ２３）を経過する前（時刻Ｓ５４に到達する前）に電源断が発生し、電圧が低下した例である。このような場合には、メインプログラムは起動しない。よって、その後、電圧が徐々に低下し、最終的には電源がＬｏｗレベルとなる。

なお、図１４（ｂ）の例において、再度、電源が投入されたときは、正常に起動することができる。

また、図１４では図示していないが、サブプログラムが起動した直後（時刻Ｓ５３の後）であって、時刻Ｓ５４より前（メインプログラムが起動する前）のタイミングで電源断が発生することが考えられる。

上記タイミングで電源断が発生した場合には、サブプログラムは、サブプログラムの電源断処理を実行する。そして、サブ制御基板８０に供給される電圧が駆動電圧限界Ｖ２になる前にサブプログラムの電源断処理を終了することが可能となっている。

また、上記タイミングでの電源断は、メインプログラムの起動前の電源断であるので、上述したようにメインプログラムは起動しない。

【０２６３】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）本実施形態では、通路センサ４６を設けている。通路センサ４６は、メダル投入判定の精度をより高めるとともに、不正対策としても有効だからである。しかし、通路センサ４６を設けなくてもよく、一対の投入センサ４４ａ及び４４ｂのみを設けてもよい。

【０２６４】

（２）図２において、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、略水平方向に移動するメダルＭ

を検知するように構成したが、これに限られるものではない。たとえばメダルＭが略垂直下方に落下しているときに、そのメダルＭを投入センサ４４ａ及び４４ｂが検知する構成としてもよい。

（３）図２において、ブロッカ４５は、メダル通路の下面側に配置したが、これに限られるものではない。投入センサ４４ａによってメダルＭが検知される前に、メダルＭをメダル通路外に送出することができる機能を有するものであればよい。

また、図２に示すように、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、正面から見て、メダルＭの中心位置よりもやや上部を検知するように図示したが、実際の製品がこのようになっていることを意味するものではない。投入センサ４４ａ及び４４ｂは、通過するメダルＭを確実に検知できるように配置されていれば、どのように配置されていてもよい。

【０２６５】

（４）図３において、時間Ｔ２は、メダルＭがＭ２に位置する瞬間からＭ４に位置する瞬間までの時間としたが、これに限られない。たとえば、メダルＭが、図２中、Ｍ１の位置にあり、手を離した瞬間からＭ４に到達するまでの時間をＴ２とし、かつ「Ｔ２＞Ｔ１」に設定してもよい。あるいは、メダルＭが、Ｍ１とＭ２との間のいずれかの所定位置からＭ４に到達するまでの時間をＴ２とし、かつ「Ｔ２＞Ｔ１」に設定してもよい。

【０２６６】

（５）第１実施形態（Ａ）では、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生したときは、メダルＭがＭ４に到達するまでに電源断処理を実行するようにした。しかし、これに限らず、たとえば、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生したときは、メダルＭがＭ３に到達するまでに電源断処理を実行するようにしてもよい。すなわち、この場合には、電源断処理により、メダルＭは、投入センサ４４ａに検知されない。

あるいは、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生したときは、メダルＭが投入センサ４４ｂに到達するまでに電源断処理を実行するようにしてもよい。この場合には、メダルＭは、投入センサ４４ａには検知されるが、投入センサ４４ｂには検知されずに電源断処理が実行される。

【０２６７】

（６）さらにまた、第１実施形態（Ａ）において、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生し、その電源断を検知して電源断処理（ブロッカオフ）を実行するまでの時間Ｔ１を、メダルＭがＭ２の位置からブロッカ４５が設置されている位置に到達するまでの時間（この時間を「Ｔ２’」とする。）よりも短く設定することが挙げられる。このように設定すれば、メダルＭがＭ２に位置する瞬間に電源断が発生した場合において、メダルＭがＭ２の位置からブロッカ４５の位置に到達したときは、すでにブロッカ４５はオフにされているので、そのメダルを投入センサ４４ａ及び４４ｂ側に通さないようにすることができる。

なお、上記において、メダルＭ２の位置を、Ｍ１の位置で手を離した瞬間、又はＭ１とＭ２との間の所定位置としてもよい。

【０２６８】

（７）図３に示すように、第１実施形態（Ａ）では、電源断を検知した割込み処理の次の割込み処理で電源断処理（ブロッカオフ）を実行した。しかし、これに限らず、電源断を検知した割込み処理から数えて、たとえば「２」～「５」割込み処理後に電源断処理（ブロッカオフ）が実行されるように設定してもよい。あるいは、電源断を検知した割込み処理で電源断処理（ブロッカオフ）を実行してもよい。

（８）図３の第１実施形態（Ａ）において、電源断が発生したときに、電圧が供給レベルＶ０から維持レベルＶ１に到達するまでの時間Ｔ０を２０割込みとしたが、これに限られることなく、電源の性能によって、種々設定することが可能である。

【０２６９】

（９）図７の第１実施形態（Ｃ）において、メダル払出し装置によりメダルＭが払い出されるときは、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂが可動片３９ａを検知する構造とした。しかし、これに限らず、払い出されるメダルＭ自体を、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂが検

知するようにしてもよい。たとえば、払出しセンサ３７ａ及び３７を、図４に示す投入センサ４４ａ及び４４ｂのように配置して、（払い出される）メダルＭの通過を検知してもよい。

【０２７０】

また、そのように払出しセンサ３７ａ及び３７ｂを配置した場合において、メダルＭが払出しセンサ３７ａ及び３７ｂを通過するときは、

払出しセンサ３７ａオン、払出しセンサ３７ｂオフ（時刻Ｓ３１’）
払出しセンサ３７ａオン、払出しセンサ３７ｂオン（時刻Ｓ３２’）
払出しセンサ３７ａオフ、払出しセンサ３７ｂオン（時刻Ｓ３３’）
払出しセンサ３７ａオフ、払出しセンサ３７ｂオフ（時刻Ｓ３４’）
の経過をたどる。

そして、時刻Ｓ３１’からＳ３４’までの時間が、時間Ｔ１（電源断の発生から電源断処理を実行するまでの時間）より短くなるように設定する。

【０２７１】

（１０）第２実施形態において、ゲート跡５７ｂは、突起５７ｄやくぼみ部５７ｃが外側にあるように形成したが、これとは逆に、突起５７ｄやくぼみ部５７ｃが内側にあるように形成することも可能である。下カバー５８のゲート跡５８ｂも同様である。この場合、ゲート跡５７ｂを、図１０（ｂ）の形状にすれば、上カバー５７又は下カバー５８の外側は平滑面となる。一方、図１０（ｃ）の形状にすれば、上カバー５７又は下カバー５８の外側に突部５７ｅが形成される。

【０２７２】

（１１）第２実施形態では、基板ケース５６の例として、メイン制御基板５０を内部に収容した例を挙げた。しかし、メイン制御基板５０に限らず、不正を防止したい他の制御基板、例えばサブ制御基板８０の基板ケースにも第２実施形態を適用することが可能である。図１に示すように、サブ制御基板８０においても、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ５４、サブＣＰＵ８５等を備えるが、サブ制御基板８０の基板ケースにおける上カバーの上面において、ゲート跡の垂直方向（真下）に少なくともサブＣＰＵ８５を配置しないようにし、さらには、ＲＷＭ８３やＲＯＭ５４も配置しないようにすることが挙げられる。同様に、ゲート跡の垂直方向（真下）に、サブ制御基板８０の型番表示領域が重ならないようにすることが挙げられる。

【０２７３】

（１２）第３実施形態では、ＡＴ中における押し順演出及び操作されたストップスイッチ４２（停止したリール３１）の表示や、ＡＴ中における残り遊技回数を例に挙げたが、たとえばＡＴ中や特別遊技（ＢＢ遊技等）の獲得枚数、残り獲得可能枚数を表示する場合であっても、第３実施形態を適用することができる。

たとえば、「Ｎ」遊技目開始時の獲得枚数が「２００」枚であり、「Ｎ＋１」遊技目開始時の獲得枚数が「２０９」枚であり、「Ｎ＋２」遊技目開始時の獲得枚数が「２１８」枚であったと仮定する。また、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、毎遊技の開始時に、獲得枚数に関するコマンドを送信するものとする。

そして、図１１に示す例と同様に、「Ｎ」遊技目の途中で断線が発生し、「Ｎ＋１」遊技目の途中で通信が復帰したと仮定する。

【０２７４】

この場合、サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目では、獲得枚数として「２００」枚と表示する。また、「Ｎ＋１」遊技目の開始時には、獲得枚数に関するコマンドを（断線のために）受信しないので、「Ｎ＋１」遊技目も、獲得枚数「２００」枚の表示を維持する。次に、サブ制御基板８０は、「Ｎ＋２」遊技目の開始時に、獲得枚数に関するコマンドを受信すると、そのコマンドに基づいて、獲得枚数「２１８」枚の表示に更新する。

【０２７５】

（１３）第３実施形態の図１１では、「Ｎ＋２」遊技目のスタート時に画像表示を正常に復帰させる例を示した。しかし、これに限らず、「Ｎ＋１」遊技目の全停後や、その後

にベット操作が行われたときに、画像表示を正常に復帰させてもよい。あるいは、全停時や全停後にサブ制御基板８０に送信されるコマンドに基づいて、所定のタイミングで画像表示を正常に復帰させることも可能である。

【０２７６】

（１４）第３実施形態において、たとえば断線している「Ｎ＋１」遊技目の途中で、ＡＴ中の獲得可能枚数や遊技回数の上乗せ（加算）抽選に当選する場合がある。この場合に、「Ｎ＋１」遊技目は断線中であるため、サブ制御基板８０は、上乗せ抽選に当選したことに基づくコマンドを受信することができない。したがって、この場合には、たとえば「Ｎ＋２」遊技目のスタート時に、メイン制御基板５０が上乗せ（加算）抽選後の結果を示すコマンドを送信し、「Ｎ＋２」遊技目のスタート時に、サブ制御基板８０が上乗せ後の遊技情報（獲得可能枚数や遊技回数）の表示を行うことが挙げられる。

【０２７７】

（１５）第３実施形態（図１１）において、たとえば「Ｎ」遊技目の右第一停止後に断線し、「Ｎ＋１」遊技目の最初のストップスイッチ４２が操作される前に通信が復帰する場合が考えられる。そして、「Ｎ＋１」遊技目では、遊技者が右第一停止を行ったと仮定する。この場合、サブ制御基板８０は、「Ｎ＋１」遊技目で右第一停止のコマンドを受信したときは、すでに操作されたストップスイッチ４２の停止コマンドを受信したことになるので、押し順失敗演出を出力する。そして、「Ｎ＋１」遊技目の全停後のベット操作時や、「Ｎ＋２」遊技目のスタート時に、画像表示を正常なものに復帰させることが挙げられる。

【０２７８】

（１６）第３実施形態（図１１）で、ＡＴ中に獲得枚数を画像表示する場合において、断線前後における獲得枚数の画像表示の更新処理としては、たとえば以下の方法が挙げられる。

メイン制御基板５０は、払出し処理があったときは、サブ制御基板８０に対し、獲得枚数を示すコマンドを送信する。ここで、「Ｎ」遊技目の途中で断線が発生したときは、サブ制御基板８０は、「Ｎ」遊技目の獲得枚数を受信することができない。「Ｎ」遊技目の断線直前では、サブ制御基板８０は、ＡＴ中の獲得枚数として「１００」と表示していたものとする。また、ＡＴ中の「Ｎ」遊技目及び「Ｎ＋１」遊技目は、いずれも１０枚を獲得するものとする。

この場合、「Ｎ」遊技目の終了時におけるＡＴ中の獲得枚数は、本来は「１１０」となるはずであるが、「１００」のままである（断線しているため）。そして、「Ｎ＋１」遊技目の途中に通信が復帰したと仮定する。これにより、サブ制御基板８０は、「Ｎ＋１」遊技目の払出し処理時に受信した獲得枚数のコマンドに基づいて、ＡＴ中の獲得枚数を正常な値に戻すことが可能となる。ここで、「Ｎ＋１」遊技目の払出し処理時に正常な値に戻してもよく、あるいは、図１１の例と同様に、「Ｎ＋２」遊技目のスタート時に正常な値に戻してもよい。さらには、「Ｎ＋１」遊技目の払出し処理時に「１１０」に更新し、「Ｎ＋２」遊技目のスタート時に「１２０」に更新してもよい。

【０２７９】

（１７）本実施形態では、遊技機の一例としてスロットマシン１０を例示したが、たとえば、ぱちんこ遊技機についても本発明を適用可能である。パチンコ遊技機では、始動口（図柄変動表示装置による図柄変動を開始し、大当たり抽選のための乱数を取得する契機となる入賞口）、電チュー入賞口（遊技球が入賞すると、次の入賞を容易にするために一定時間開いてから閉じる役物を設けた入賞口。なお、電チューは、チューリップ形状に限られない。）、アタッカー（大当たり時に開放する大入賞口）等の各種入賞口が設けられる。そして、これらの入賞口において、第１実施形態（Ｂ）を適用することが可能である。

【０２８０】

具体的には、たとえば始動口には、入賞センサ（始動口に入賞した遊技球を最初に検知されるセンサ）と排出センサ（入賞センサによって検知された後、遊技球を検知するセンサ）とが設けられている。また、アタッカーには、Ｖ入賞センサ（アタッカーに入賞した

遊技球を最初に検知されるセンサ）と排出センサ（Ｖ入賞センサによって検知された後、遊技球を検知するセンサ）とが設けられている。
　たとえば、始動口の場合、遊技球が入賞センサに検知された瞬間に電源断が発生したときは、電源断処理が実行される前に、排出センサによって遊技球を検知できるように設定する。これにより、遊技球が入賞センサに検知された瞬間に電源断が発生しても、賞球を正しくカウントすることができる。よって、入賞口に遊技球が入賞したにもかかわらず、賞球が払い出されないことを防止することができる。アタッカーのＶ入賞センサと排出センサとについても上記と同様である。
【０２８１】
　（１８）本実施形態では、遊技機の１つとしてスロットマシン１０を例に挙げたが、スロットマシン１０は、風営法の適用を受ける第４号営業店に設置される「回胴式遊技機」（いわゆる「パチスロ遊技機」）に限られるものではなく、たとえばカジノマシンや、遊技の用に供するメダルを遊技媒体として使用しない封入式遊技機（メダルレス遊技機）にも適用することができる。
【０２８２】
　ここで、封入式遊技機（メダルレス遊技機）は、たとえば、図１中、メダル払出し装置（ホッパー３５、ホッパーモータ３６、及び払出しセンサ３７を含むユニット）をなくすることが可能となる。また、メダル投入口４７やメダルセレクタも不要にすることができる。そして、役の入賞により付与された電子メダル（電子遊技媒体）は、すべて、クレジット数表示ＬＥＤ７６に貯留されるようにする。この場合、クレジット数表示ＬＥＤ７６は、たとえば５桁から構成する（最高で「９９，９９９」枚の電子メダルを貯留可能とする）ことが考えられる。
　このようなカジノマシンや封入式遊技機（メダルレス遊技機）であっても、第１実施形態を除き、上述した実施形態及び下記実施形態のすべてについて、本願発明を適用することができる。
【０２８３】
　＜第６実施形態＞
　第６実施形態は、メイン制御基板５０によるメダル払出し装置１５の制御に関するものである。
　ここで、図１５～図１７は、第６実施形態におけるホッパーディスク１０１の位置とメダルの位置とホッパーモータ３６の駆動制御との関係を説明するための図である。
　また、図１５（ａ）は、最後の排出メダルが固定軸３８ａ及び可動軸３８ｂに接する前の状態を示すメダル払出し装置１５の平面図であり、図１５（ｂ）は、最後の排出メダルが固定軸３８ａ及び可動軸３８ｂに接する前の状態であってホッパーディスク１０１の回転が（ａ）より進んだ状態を示すメダル払出し装置１５の平面図である。
【０２８４】
　さらにまた、図１６（ａ）は、最後の排出メダルが固定軸３８ａ及び可動軸３８ｂに接した状態を示すメダル払出し装置１５の平面図であり、図１６（ｂ）は、最後の排出メダルに押されて可動軸３８ｂが移動した状態を示すメダル払出し装置１５の平面図である。
　さらに、図１７（ａ）は、最後の排出メダルが排出部から排出された瞬間の状態を示すメダル払出し装置１５の平面図であり、（ｂ）は、最後の排出メダルを排出した後、ホッパーディスクの回転が停止した状態を示すメダル払出し装置１５の平面図である。
【０２８５】
　第６実施形態では、メダル払出し装置１５は、メダルを貯留するホッパー３５と、ホッパー３５の底部に設けられているホッパーディスク１０１と、ホッパーディスク１０１を回転させるホッパーモータ３６とを備えている。また、メダル払出し装置１５がメイン制御基板５０と電気的に接続されていることは、第１実施形態と同様である。そして、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動を制御する。
【０２８６】
　また、図１５～図１７に示すように、ホッパーディスク１０１は、円盤状に形成されて

いるとともに、ホッパーディスク１０１には、ホッパー内に貯留されているメダルを保持可能な開口部である保持部１０２が、ホッパーディスク１０１の外周に沿って８個設けられている。

さらにまた、各保持部１０２は、ホッパーディスク１０１の上面から下面まで貫通する円孔状に形成されている。ホッパー３５に貯留されているメダルは、各保持部１０２の上側の開口から各保持部１０２内に入り込み、各保持部１０２にそれぞれ保持されるように形成されている。

【０２８７】

さらに、第６実施形態では、メダルの払出し処理時には、ホッパーモータ３６が駆動すると、図１５～図１７に示すホッパーディスク１０１は、時計回りに回転する。そして、ホッパーディスク１０１が時計回りに回転すると、各保持部１０２に保持されているメダルは、ホッパーディスク１０１とともに時計回りに円弧を描くように移動して、排出部１０３から順次排出される。

排出部１０３からメダルが排出されると、そのメダルが保持されていた保持部１０２が空になる。そして、空になった保持部１０２には、ホッパー３５内に貯留されている他のメダルが新たに入り込む。

【０２８８】

また、第１実施形態（Ｃ）で説明したように、メダル払出し装置１５は、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとを備えている。そして、第６実施形態では、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間が、メダルが排出される排出部１０３とされている。

図１６（ｂ）に示すように、メダルが可動軸３８ｂを押すことにより可動軸３８ｂが移動し、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間がメダルの直径より広くなると、メダルは、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間を通過する。このとき、メダルが排出部１０３から排出されることとなる。

また、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間をメダルが通過し、可動軸３８ｂが元の位置（図６中、実線で示す位置）に戻った瞬間が、メダルが排出部１０３から排出された瞬間である。可動軸３８ｂが元の位置に戻ると、排出部１０３からメダルが排出されたことが、払出しセンサ３７によって検知されることとなる。

【０２８９】

また、一の払出し処理において、排出部１０３から最後に排出されるメダルを、「最後の排出メダル」と称し、次回の払出し処理において、排出部１０３から最初に排出されるメダルを、「最初の排出メダル」と称する。

図１５～図１７では、メダルを２点鎖線で示している。そして、「Ａ」の文字を付したメダルが、一の払出し処理における最後の排出メダルであり、「Ｂ」の文字を付したメダルが、次回の払出し処理における最初の排出メダルである。

【０２９０】

また、一の払出し処理で最後の排出メダルが排出部１０３から排出された瞬間における、当該最後の排出メダルが保持されていた保持部１０２の位置を、「第１位置」と称し、一の払出し処理で最後の排出メダルが排出部１０３から排出された瞬間における、次回の払出し処理における最初の排出メダルが保持されている保持部１０２の位置を、「第２位置」と称する。

図１７（ａ）は、最後の排出メダルが排出部１０３から排出された瞬間の状態（ホッパーディスク１０１、各保持部１０２、「Ａ」～「Ｄ」の文字を付した各メダル、固定軸３８ａ、及び可動軸３８ｂの位置関係）を示している。そして、図１７（ａ）中、「Ａ」の文字を付したメダルが保持されていた保持部１０２の位置が、第１位置であり、「Ｂ」の文字を付したメダルが保持されている保持部１０２の位置が、第２位置である。

【０２９１】

そして、第６実施形態では、メイン制御基板５０は、一の払出し処理を終了するときは、次回の払出し処理における最初の排出メダルが保持されている保持部１０２が、第１位置と第２位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク１０１の回転が停止するように

、ホッパーモータ３６の駆動を制御する。
図１７（ｂ）は、最後の排出メダルを排出部１０３から排出した後、ホッパーディスク１０１の回転が停止した状態を示している。図１７（ｂ）中、第１位置及び第２位置は、それぞれ破線で示している。また、図１７（ｂ）中、「Ｂ」の文字を付したメダルは、次回の払出し処理における最初の排出メダルである。そして、図１７（ｂ）に示すように、「Ｂ」の文字を付したメダルが保持されている保持部１０２が、第１位置と第２位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク１０１の回転が停止している。
【０２９２】
ここで、第６実施形態では、ホッパーモータ３６として、ＤＣモータ（直流モータ）を用いている。
このため、払出し処理の終了時に、メイン制御基板５０からホッパーモータ３６に対し、メダルを排出するときとは逆方向の電流を流すことにより、ホッパーモータ３６の駆動を急停止させて、ホッパーディスク１０１の回転を急停止させることができる。
【０２９３】
また、上述したように、排出部１０３からメダルが排出され、可動軸３８ｂが元の位置に戻ると、その旨が払出しセンサ３７によって検知される。
このため、最後の排出メダルが排出部１０３から排出されたことを払出しセンサ３７で検知したときに、メダルを排出するときとは逆方向の電流をホッパーモータ３６に流し、ホッパーディスク１０１の回転を急停止させると、次回の払出し処理における最初の排出メダルが保持されている保持部１０２を、第２位置で停止させることができる。
【０２９４】
また、メダルを排出するときとは逆方向の電流をホッパーモータ３６に流すことにより、ホッパーモータ３６を逆方向に駆動させて、ホッパーディスク１０１を逆回転（反時計回りに回転）させることもできる。
このため、払出し処理の終了時に、次回の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部１０２が、第２位置を通り過ぎてしまったとしても、メダルを排出するときとは逆方向の電流をホッパーモータ３６に流すことにより、ホッパーディスク１０１を逆回転させて、第２位置に戻すことができる。
そして、最初の排出メダルが保持されている保持部１０２を第２位置に戻すことにより、最初の排出メダルが毎回、同じ第２位置から移動を開始するようにすることができる。これにより、払出し処理毎に、同じ動作が行われるようにすることができるので、最初の排出メダルが安定して排出されるようにすることができる。
【０２９５】
ここで、ホッパーモータ３６としてのＤＣモータは、一定の電流を流すと、駆動軸の回転が停止した状態から徐々に加速していき、その後、一定速度（定速）に到達する。
図１８は、第６実施形態において、ホッパーモータ３６の駆動信号と、ホッパーモータ３６の駆動状態と、排出部１０３からのメダルの排出状況との関係を示すタイムチャートを示す図である。
図１８中、上段のラインは、ホッパーモータ３６の駆動信号を示し、中段のラインは、ホッパーモータ３６の駆動状態を示し、下段のラインは、排出部１０３からのメダルの排出状況を示す。
【０２９６】
また、ホッパーモータ３６の駆動信号は、メイン制御基板５０が備える所定の出力ポートから出力されるデジタル信号であり、ホッパーモータ３６の駆動信号がオフからオンになると、ホッパーモータ３６に一定の電流が流れ、ホッパーモータ３６の駆動信号がオンからオフになると、ホッパーモータ３６を流れる電流が「０」になる。
さらにまた、図１８中、ホッパーモータ３６の駆動状態の「停止」は、駆動軸の回転が停止した状態を示し、ホッパーモータ３６の駆動状態の「定速」は、駆動軸の回転が一定速度（定速）に到達した状態を示す。
【０２９７】

図１８に示すように、ホッパーモータ３６の駆動信号がオフからオンになると、ホッパーモータ３６の駆動状態は、「停止」から徐々に大きくなり、その後、「定速」に至る。
また、ホッパーモータ３６の駆動状態を示すラインが斜め右上がりになっている部分は、ホッパーモータ３６の駆動軸の回転が徐々に加速していくことを示している。
【０２９８】
このように、ＤＣモータを用いたホッパーモータ３６は、駆動信号がオフからオンになると、駆動軸の回転が徐々に加速していく。
このため、最初の排出メダルを保持する保持部１０２が第２位置で停止していると、その保持部１０２が第１位置に到達するまでに、ホッパーモータ３６の駆動軸の回転が徐々に加速していくので、定速時におけるメダルの排出間隔より長い時間を要する。
すなわち、最初の排出メダルを保持する保持部１０２が第２位置で停止していると、ホッパーモータ３６の駆動開始から最初の排出メダルが排出部１０３から排出されるまでに要する時間が、ホッパーモータ３６の駆動軸が定速で回転しているときにおけるメダルの排出間隔より長くなる。
これにより、最初（１枚目）のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えてしまう可能性を有する。
【０２９９】
そこで、第６実施形態では、メイン制御基板５０は、一の払出し処理の終了時には、次回の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部１０２が、第１位置と第２位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク１０１の回転が停止するように、ホッパーモータ３６の駆動を制御する。
最初の排出メダルを保持する保持部１０２が、第１位置と第２位置との間で停止していると、第１位置に到達するまでの距離が、第２位置で停止したときより短くなる。これにより、第１位置に到達するまでの時間も、第２位置で停止したときより短くなるので、ホッパーモータ３６の駆動軸の回転が徐々に加速したとしても、最初（１枚目）のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えないようにすることができる。
【０３００】
また、最初の排出メダルを保持する保持部１０２を、第１位置と第２位置との間で停止させると、図１７（ｂ）に示すように、ホッパーディスク１０１における隣り合う２つの保持部１０２の間に相当する部分が、排出部１０３の正面に位置することとなる。
これにより、フロントドア１２の前面下部に設けられたメダル払出し口から針金等の不正器具を挿入し、この不正器具でホッパーディスク１０１の保持部１０２にアクセスしようとする不正行為（ゴト行為）が行われたとしても、ホッパーディスク１０１における隣り合う２つの保持部１０２の間に相当する部分が障壁となり、不正器具による保持部１０２へのアクセスを阻止することができる。
【０３０１】
また、ホッパーモータ３６の駆動状態が「定速」のときは、ホッパーディスク１０１は、時計回りに一定速度で回転する。このとき、各保持部１０２に保持されているメダルは、排出部１０３から等間隔で順次排出される。
さらに、図１８に示すように、ホッパーモータ３６の駆動信号がオンからオフになると、ホッパーモータ３６の駆動状態は、「定速」から徐々に小さくなり、その後、「停止」に至る。
図１８中、ホッパーモータ３６の駆動状態を示すラインが斜め右下がりになっている部分は、ホッパーモータ３６の駆動軸の回転が徐々に減速していくことを示している。
【０３０２】
このように、ＤＣモータを用いたホッパーモータ３６は、駆動信号がオンからオフになると、駆動軸の回転が徐々に減速していく。
そして、最後の排出メダルが固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間（排出部１０３）を通過し、可動軸３８ｂが元の位置に戻ることにより、最後の排出メダルが排出部１０３から排出されたことが、払出しセンサ３７によって検知されると、メイン制御基板５０は、ホ

ッパーモータ３６の駆動信号をオンからオフにする。
　これにより、ホッパーモータ３６の駆動軸の回転が徐々に減速していき、次回の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部１０２が、第１位置と第２位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク１０１の回転が停止することとなる。
【０３０３】
　また、図１８に示すように、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオフからオンにすると、その後、サブ制御基板８０に対し、払出し開始コマンドを送信する。この払出し開始コマンドは、メイン制御基板５０が払出し処理を開始したことを示すコマンドである。
　一方、サブ制御基板８０は、払出し開始コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を開始する。その後、スピーカ２２からの払出し音の出力が開始される。
【０３０４】
　また、図１８に示すように、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオンからオフにすると、その後、サブ制御基板８０に対し、払出し終了コマンドを送信する。この払出し終了コマンドは、メイン制御基板５０が払出し処理を終了したことを示すコマンドである。
　一方、サブ制御基板８０は、払出し終了コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を終了する。これにより、スピーカ２２からの払出し音の出力が終了する。
【０３０５】
　ここで、「払出し音」とは、メダルの払出しに合わせてサブ制御基板８０側から出力する音を意味するものである。払出し音として、たとえば、「プルルル」というような音をスピーカ２２から出力することができる。
　また、「払出し音の出力に関する処理」とは、出力する音を選択する処理、選択した音を出力するチャンネルを選択する処理、及び選択した音をスピーカ２２から出力する処理等の一連の処理を意味するものである。この一連の処理が実行されることにより、スピーカ２２から実際に払出し音が出力される。
【０３０６】
　そして、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオンにすると、サブ制御基板８０に払出し開始コマンドを送信し、サブ制御基板８０は、払出し開始コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を開始することにより、最初の排出メダルが排出部１０３から排出されるまでに、スピーカ２２からの払出し音の出力が開始されるようにすることができる。
【０３０７】
　また、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオフにすると、サブ制御基板８０に払出し終了コマンドを送信し、サブ制御基板８０は、払出し終了コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を終了することにより、排出部１０３からのメダルの排出が停止すると、スピーカ２２からの払出し音の出力が終了するようにすることができる。
　これにより、メダルの払出しと払出し音とが同調しているという印象を遊技者に与えることができる。
【０３０８】
　図１９は、メイン制御基板５０の動作と、ホッパーモータ３６の駆動状態と、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂの検知状態と、排出部１０３からのメダルの排出タイミングとの関係を示す図である。
　払出しのある役が入賞すると、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に払出し枚数データをセットし、ホッパーモータ３６の駆動信号をオンにする。
　たとえば、１０枚役が入賞し、１０枚のメダルを払い出すときは、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に払出し枚数データとして「１０」をセットする。
　すなわち、「Ｎ」枚（Ｎ≧１）のメダルを払い出すときは、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に払出し枚数データとして「Ｎ」をセットする。

【０３０９】
　また、ホッパーモータ３６の駆動信号がオンになると、ホッパーモータ３６は、「停止」した状態から「始動」（駆動を開始）し、「加速」を経て、「定速」に至る。
　なお、一の払出し処理の終了時には、次回の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部１０２が、第１位置と第２位置との間で停止するようにしているが、次回の払出し処理の開始時には、最初の排出メダルを保持する保持部１０２が第１位置に到達するまでには、ホッパーモータ３６が「定速」に至るようにしている。
　すなわち、最初の排出メダルを保持する保持部１０２が第１位置に到達するまでに、ホッパーモータ３６が「定速」に至るように、最初の排出メダルを保持する保持部１０２の停止位置を設定している。
【０３１０】
　そして、ホッパーモータ３６が「停止」から「加速」を経て「定速」に至った後に、最初の排出メダルを保持する保持部１０２が第１位置に到達するようにすることにより、最初の排出メダルが排出部１０３から確実に排出されるようにしている。
　さらにまた、図１９中の（ａ）のタイミングでは、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂは、いずれもオフである。
　なお、図１９中の（ａ）のタイミングは、第１実施形態（Ｃ）における図７中の（ａ）の状態に相当する。
【０３１１】
　また、第６実施形態では、払出しセンサ３７ａは、第１実施形態（Ｃ）とは異なり、ローアクティブに設定されている。すなわち、払出しセンサ３７ａは、可動片３９ａを検知している状態がオフとなり、可動片３９ａを検知していない状態がオンとなるように設定されている。
　一方、払出しセンサ３７ｂについては、第１実施形態（Ｃ）と同様に、ハイアクティブに設定されている。すなわち、払出しセンサ３７ｂは、可動片３９ａを検知していない状態がオフとなり、可動片３９ａを検知している状態がオンとなるように設定されている。
　このため、第６実施形態では、図１９中の（ａ）のタイミングでは、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂは、いずれもオフとなる。
　なお、第６実施形態では、払出しセンサ３７ａは、ローアクティブに、払出しセンサ３７ｂは、ハイアクティブに、それぞれ設定されているため、第１実施形態（Ｃ）における図８とは、払出しセンサ３７ａ信号の波形がオンオフ逆になる。
【０３１２】
　また、図１９中の（ｂ）のタイミングでは、メダルが可動軸３８ｂを押すことにより可動軸３８ｂが移動し、払出しセンサ３７ａはオンの状態、かつ、払出しセンサ３７ｂはオフの状態となる。
　なお、図１９中の（ｂ）の状態は、第１実施形態（Ｃ）における図７中の（ｂ）の状態に相当する。
　さらにまた、図１９中の（ｃ）のタイミングでは、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間がメダルの直径より広くなり、払出しセンサ３７ａはオンの状態、かつ、払出しセンサ３７ｂもオンの状態となる。このとき、固定軸３８ａと可動軸３８ｂとの間（排出部１０３）からメダルが排出される。
　なお、図１９中の（ｃ）の状態は、第１実施形態（Ｃ）における図７中の（ｃ）の状態に相当する。
【０３１３】
　さらに、図１９中の（ｄ）のタイミングでは、可動軸３８ｂがばね３９ｂに付勢されて元の位置に戻る途中にあり、払出しセンサ３７ａはオンの状態、かつ、払出しセンサ３７ｂはオフの状態となる。
　なお、図１９中の（ｄ）の状態は、第１実施形態（Ｃ）における図７中の（ｄ）の状態に相当する。
　また、図１９中の（ｅ）のタイミングでは、可動軸３８ｂがばね３９ｂに付勢されて元

の位置に戻り、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂは、いずれもオフの状態となる。このとき、メイン制御基板５０は、１枚のメダルが排出されたと判断し、払出し枚数データを更新する。

なお、図１９中の（ｅ）の状態は、第１実施形態（Ｃ）における図７中の（ａ）の状態に相当する。

【０３１４】

「Ｎ」枚のメダルを払い出すときは、「Ｎ」枚目のメダルが排出されたと判断するまで、図１９中の（ａ）～（ｅ）を繰り返す。

そして、「Ｎ」枚目のメダルが排出されたと判断すると、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオフにする。

また、ホッパーモータ３６の駆動信号がオフになると、ホッパーモータ３６は、「減速」を経て、「停止」に至る。

これにより、「Ｎ」枚のメダルの払出し処理が終了する。

【０３１５】

図２０は、第６実施形態における払出し処理の流れを示すフローチャートである。

メイン制御基板５０による払出し処理では、まず、ステップＳ１０１において、払出し数データをセットする。この処理は、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の所定の記憶領域に、払出し数データを記憶する処理である。たとえば、「Ｎ」枚（Ｎ≧１）のメダルを払い出すときは、払出し数データとして「Ｎ」を記憶する。そして、次のステップＳ１０２に進む。

【０３１６】

ステップＳ１０２では、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオンにする。ホッパーモータ３６の駆動信号がオンになると、ホッパーモータ３６が始動する。そして、次のステップＳ１０３に進む。

ステップＳ１０３では、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ａがオンか否かを判断する。上述したように、第６実施形態では、払出しセンサ３７ａは、ローアクティブに設定されており、可動片３９ａを検知していない状態（可動軸３８ｂがメダルに押されて移動した状態）がオンとなるように設定されている。

【０３１７】

ステップＳ１０３で「Ｙｅｓ」となると、次のステップＳ１０４に進み、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ｂがオフか否かを判断する。ここで、ステップＳ１０４で「Ｙｅｓ」のときは、次のステップＳ１０５に進む。これに対し、ステップＳ１０４で「Ｎｏ」のときは、エラーとなる。

ここで、払出しセンサ３７ａがオフからオンになったときに、払出しセンサ３７ｂが既にオンであると、ステップＳ１０４で「Ｎｏ」となる。この場合、排出部１０３にメダルが詰まっていること（メダル詰まりエラー）が考えられる。また、メダル詰まりエラーとなると、詰まっているメダルを取り除き（エラー要因を除去し）、リセットスイッチを操作するまで、エラーが継続する。そして、詰まっているメダルを取り除き、リセットスイッチを操作すると、エラーが解除される。

【０３１８】

なお、図２０のフローチャートでは示していないが、ステップＳ１０３で「Ｎｏ」が所定時間継続（「Ｎｏ」のまま所定時間を経過）すると、エラーとなる。この場合、ホッパー３５内のメダルが空になっていること（ホッパーエンプティエラー）が考えられる。また、ホッパーエンプティーエラーとなると、ホッパー３５内にメダルを補充し（エラー要因を除去し）、リセットスイッチを操作するまで、エラーが継続する。そして、ホッパー３５内にメダルを補充し、リセットスイッチを操作すると、エラーが解除される。

ステップＳ１０５では、メイン制御基板５０は、再び、払出しセンサ３７ａがオンか否かを判断する。ここで、ステップＳ１０５で「Ｙｅｓ」のときは、次のステップＳ１０６に進む。これに対し、ステップＳ１０５で「Ｎｏ」のときは、ステップＳ１０４で「Ｎｏ」のときと同様に、エラーとなる。

【０３１９】
ステップＳ１０６では、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ｂがオンか否かを判断する。そして、ステップＳ１０６で「Ｙｅｓ」となると、次のステップＳ１０７に進み、メイン制御基板５０は、再び、払出しセンサ３７ａがオンか否かを判断する。ここで、ステップＳ１０７で「Ｙｅｓ」のときは、次のステップＳ１０８に進む。これに対し、ステップＳ１０７で「Ｎｏ」のときは、ステップＳ１０４又はＳ１０５で「Ｎｏ」のときと同様に、エラーとなる。
【０３２０】
ステップＳ１０８に進むと、メイン制御基板５０は、今度は、払出しセンサ３７ｂがオフか否かを判断する。そして、ステップＳ１０８で「Ｙｅｓ」となると、次のステップＳ１０９に進み、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ａがオフか否かを判断する。また、ステップＳ１０９で「Ｙｅｓ」となると、ステップＳ１１０に進み、メイン制御基板５０は、払出しセンサ３７ｂがオフか否かを判断する。
ステップＳ１１０で「Ｙｅｓ」のときは、次のステップＳ１１１に進む。これに対し、ステップＳ１１０で「Ｎｏ」のときは、ステップＳ１０４、Ｓ１０５又はＳ１０７で「Ｎｏ」のときと同様に、エラーとなる。
【０３２１】
ステップＳ１１１では、メイン制御基板５０は、払出し枚数データを更新する。この処理は、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶されている払出し枚数データから「１」を減算し、減算後のデータを新たな払出し枚数データとして記憶する処理である。
次のステップＳ１１２では、メイン制御基板５０は、払出し枚数データが「０」か否かを判断する。ここで、ステップＳ１１２で「Ｙｅｓ」のときは、次のステップＳ１１３に進み、メイン制御基板５０は、ホッパーモータ３６の駆動信号をオフにする。ホッパーモータ３６の駆動信号がオフになると、ホッパーモータ３６が停止する。そして、本フローチャートによる払出し処理を終了する。これに対し、ステップＳ１１２で「Ｎｏ」のときは、ステップＳ１０３に戻る。これにより、次のメダルが払い出されることとなる。そして、ステップＳ１１２からＳ１０３に戻る処理が、払出し枚数データが「０」になるまで繰り返される。
【０３２２】
ここで、排出部１０３から排出されたメダルは、通常は、メダルシュートと称する通路を通って、メダル受け皿に案内される。
しかし、稀に、排出部１０３から排出されたメダルが、メダルシュートの内壁に当たって跳ね返り、排出部１０３に戻ってきてしまうことがある。このとき、跳ね返ったメダルが、次に排出部１０３から排出されようとしているメダルに当たり、この排出されようとしているメダルを押し戻してしまうことがある。
【０３２３】
そこで、第６実施形態では、図２０の払出し処理のフローチャートにおけるステップＳ１０３～Ｓ１１０のように、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフを、「払出しセンサ３７ａ」→「払出しセンサ３７ｂ」の順に繰り返し判断する。
これにより、排出部１０３から排出されようとしているメダルが押し戻されてしまうようなエラーを検知可能としている。
【０３２４】
たとえば、一のメダルが排出されようとしており、このメダルが可動軸３８ｂを押すことにより可動軸３８ｂが移動し、払出しセンサ３７ａはオンの状態、かつ、払出しセンサ３７ｂはオフの状態となったとする（図１９中の（ｂ）のタイミング）。このとき、このメダルの前に払い出されたメダルが跳ね返ってきてこのメダルに当たり、このメダルが押し戻されて、払出しセンサ３７ａがオフになったとする。この場合、図２０のステップＳ１０５で「Ｎｏ」となり、エラーとなる。
また、たとえば、図１９中の（ｃ）のタイミングでメダルが押し戻されて、払出しセンサ３７ａがオフになったとする。この場合、図２０のステップＳ１０７で「Ｎｏ」となり

、エラーとなる。
【０３２５】
＜第６実施形態の変形例＞
以上、本発明の第６実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）第６実施形態では、ホッパーディスク１０１に８個の保持部１０２を設けたが、保持部は８個に限らず、たとえば、５個や６個や１０個等、ホッパーディスク１０１の大きさに応じて適宜設定することができる。
（２）第６実施形態では、ホッパーディスク１０１を円盤状に形成したが、これに限らず、たとえば、ホッパーディスク１０１をスプロケット状に形成してもよい。すなわち、保持部１０２は、メダルを保持可能であれば、円孔状に限らない。
【０３２６】
（３）第６実施形態では、メダルの払出し処理時におけるホッパーディスク１０１の回転方向は時計回りとしたが、これに限らず、たとえば、ホッパーディスク１０１が反時計回りに回転して、保持部１０２に保持されているメダルが排出部１０３から順次排出されるようにしてもよい。
（４）第６実施形態では、ホッパーモータ３６としてＤＣモータ（直流モータ）を用いたが、これに限らず、たとえば、ホッパーモータ３６としてステッピングモータを用いてもよい。
【０３２７】
（５）第６実施形態における払出し処理の流れは、図２０のフローチャートに示す流れに限らず、たとえば、図２１のフローチャートに示す流れとしてもよい。このような払出し処理の流れにしても、メダルの排出を検知できる。ただし、このような払出し処理の流れでは、メダルシュートの内壁で跳ね返ったメダルによって、次に排出されようとしているメダルが押し戻されるようなエラーを検知することはできない。
なお、図２０と図２１とで、同一の内容の処理については、同一のステップ番号を付している。
（６）第１～第６実施形態、及び第１～第６実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【０３２８】
＜第７実施形態＞
キャビネット１３の内部に取り付けられたメイン制御基板５０と、フロントドア１２の裏面に取り付けられたサブ制御基板８０との配置に関するものである。
図２２は、フロントドア１２を閉じた状態におけるスロットマシン１０の側断面図であり、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との位置関係を説明するための図である。
【０３２９】
スロットマシン１０の筐体は、前面側が開口する箱形のキャビネット１３と、キャビネット１３の開口を開閉可能に取り付けられているフロントドア１２とを備えている。
また、キャビネット１３は、底板１３ａ、背板１３ｂ、右側板、左側板、及び天板等を組み立てることにより、前面側が開口する箱形に構成されている。
さらにまた、キャビネット１３の内部下方（底板１３ａの上）には、メダル払出し装置１５が配置されている。このメダル払出し装置１５は、メダルを払い出すためのものであり、メダルを貯留するホッパー３５と、ホッパー３５の底部に設けられているホッパーディスク１０１と、ホッパーディスク１０１を回転させるホッパーモータ３６とを備えている。
【０３３０】
さらに、キャビネット１３の内部における、メダル払出し装置１５より上方には、背板１３ｂ、右側板、及び左側板に支持された板状のリールベース１１０が設けられ、このリールベース１１０の上に、図柄表示装置１４が配置されている。
また、図柄表示装置１４は、四角枠形のリールフレーム１４ａを備え、このリールフレ

ーム１４ａの内側に、３個のリール３１が並設されている。
【０３３１】
さらにまた、各リール３１の回転中心部には、それぞれモータ３２が連結され、各モータ３２は、それぞれリールブラケットに固定され、各リールブラケットは、それぞれリールフレーム１４ａに支持されている。
さらに、リールフレーム１４ａの上には、透明なリール基板ケース１２１が配置され、このリール基板ケース１２１内に、リール制御基板１２０が収容されている。このリール制御基板１２０は、３個のモータ３２の駆動を制御するものである。
【０３３２】
また、キャビネット１３の内部における、図柄表示装置１４より上方には、透明なメイン基板ケース５６が配置されている。より具体的には、メイン基板ケース５６は、キャビネット１３の背板１３ｂの前面側（筐体の内面側）における、図柄表示装置１４より上方に相当する位置に固定されている。そして、メイン基板ケース５６内に、メイン制御基板５０が収容されている。
また、メイン制御基板５０は、遊技の進行を制御するものであり、入力ポート５１、出力ポート５２、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５等を備えている。さらに、メイン制御基板５０には、入力ポート５１又は出力ポート５２を介して、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、図柄表示装置１４、メダル払出し装置１５、リール制御基板１２０、サブ制御基板８０等が電気的に接続されている。
【０３３３】
また、フロントドア１２は、キャビネット１３の前面側の開口を覆うようにして、キャビネット１３の開口を開閉可能に取り付けられている。より具体的には、フロントドア１２の左側部は、ヒンジを介して、キャビネット１３の左側板の前面側に取り付けられている。そして、このヒンジを中心としてフロントドア１２が回動することにより、キャビネット１３の前面側の開口が開閉可能となるように構成されている。
【０３３４】
また、フロントドア１２の中央部には、透明な表示窓が設けられている。この表示窓は、図柄表示装置１４の前方に相当する位置に配置されている。そして、遊技者は、表示窓を通して、図柄表示装置１４の各リール３１に付された３個の図柄をそれぞれ視認することができる。
また、フロントドア１２の前面側（遊技者側）であって、表示窓の下方には、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、精算スイッチ４３、メダル投入口４７等が配置されている。
【０３３５】
さらにまた、フロントドア１２の前面側（遊技者側）の下部には、メダル払出し装置１５から払い出されたメダルが通る開口であるメダル払出し口と、メダル払出し口から払い出されたメダルを受けるメダル受け皿とが配置されている。
さらに、フロントドア１２の前面側（遊技者側）の上部には、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３等が配置されている。
【０３３６】
また、フロントドア１２の裏面の上部には、透明なサブ基板ケース８７が配置されている。より具体的には、サブ基板ケース８７は、フロントドア１２の裏面側（筐体の内面側）であって、図柄表示装置１４より上方、かつ画像表示装置２３の裏側に相当する位置に固定されている。そして、サブ基板ケース８７内に、サブ制御基板８０が収容されている。
また、サブ制御基板８０は、演出を制御するものであり、入力ポート８１、出力ポート８２、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、サブＣＰＵ８５、電解コンデンサ８６等を備えている。また、サブ制御基板８０には、入力ポート８１又は出力ポート８２を介して、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３、メイン制御基板５０等が電気的に接続されている。そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従い

、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３の出力を制御する。
【０３３７】
上述したように、キャビネット１３の内部における、図柄表示装置１４より上方には、メイン基板ケース５６が配置され、このメイン基板ケース５６内に、メイン制御基板５０が収容されている。
また、フロントドア１２の裏面における、図柄表示装置１４より上方には、サブ基板ケース８７が配置され、このサブ基板ケース８７内に、サブ制御基板８０が収容されている。
そして、図２２に示すように、フロントドア１２を閉じた状態では、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは対向するように配置されている。
また、フロントドア１２を閉じた状態における、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０との距離は、リール制御基板１２０の奥行き方向の幅より広く設定されている。
【０３３８】
ここで、サブ制御基板８０上には、蓄電用の電解コンデンサ８６が配置されている。また、電解コンデンサ８６内には、電解液が充填されている。そして、このサブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６が不具合により破裂すると、充填されている電解液が飛散するおそれがある。このとき、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置に、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６が配置されていると、この電解コンデンサ８６が不具合により破裂したときに、飛散した電解液がメインＣＰＵ５５に付着して、メインＣＰＵ５５が誤作動を起こす可能性を有する。また、電解コンデンサ８６が破裂したときの衝撃により、メインＣＰＵ５５が破損してしまう可能性も有する。
【０３３９】
そこで、第７実施形態では、サブ制御基板８０における、メインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置に、電解コンデンサ８６を配置している。
これにより、不具合により電解コンデンサ８６が破裂して、電解液が飛散しても、飛散した電解液がメインＣＰＵ５５に付着しないようにすることができ、ひいてはメインＣＰＵ５５が誤作動を起こさないようにすることができる。また、電解コンデンサ８６が破裂したときの衝撃により、メインＣＰＵ５５が破損しないようにすることができる。
また、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置に配置すると、電解コンデンサ８６からのノイズによりメインＣＰＵ５５が誤作動を起こす可能性を有するが、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置に配置することにより、電解コンデンサ８６からのノイズによってメインＣＰＵ５５が誤作動を起こすのを防止することができる。
【０３４０】
図２３（ａ）は、フロントドア１２を閉じた状態で、スロットマシン１０を正面視したときにおける、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６との位置関係の例１を示す図である。
図２３（ａ）中、破線で示す円は、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を、メイン制御基板５０上に投影したものである。
【０３４１】
図２３（ａ）に示す例１では、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６は、１個であり、垂直方向では、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５より上方に配置され、水平方向では、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５より左側に配置されている。
このように、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５に対して、垂直方向及び水平方向のいずれにおいても異なる位置に、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を配置することにより、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６の位置を、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置とすることができる。
【０３４２】
＜第７実施形態の変形例＞
以上、本発明の第７実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定され

るものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６の個数は、１個に限られるものではなく、たとえば、図２３（ｂ）に示すように、２個としてもよい。
図２３（ｂ）は、フロントドア１２を閉じた状態で、スロットマシン１０を正面視したときにおける、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６との位置関係の例２を示す図である。
【０３４３】
図２３（ｂ）においても、図２３（ａ）と同様に、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６をメイン制御基板５０上に投影したものを、破線で示している。
図２３（ｂ）中、左上の電解コンデンサ８６及び右下の電解コンデンサ８６は、いずれも、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５に対して、垂直方向及び水平方向ともに異なる位置に配置されている。
これにより、図２３（ｂ）の例２においても、サブ制御基板８０上の２個の各電解コンデンサ８６は、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置に配置されている。
【０３４４】
（２）サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６の個数は、たとえば、図２４（ｃ）に示すように、４個としてもよい。
図２４（ｃ）は、フロントドア１２を閉じた状態で、スロットマシン１０を正面視したときにおける、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６との位置関係の例３を示す図である。
サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６をメイン制御基板５０上に投影して破線の円で示していることは、図２３（ａ）及び（ｂ）と同様である。
【０３４５】
図２４（ｃ）では、サブ制御基板８０は、４個の電解コンデンサ８６を備えており、そのうち３個は、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５に対して、垂直方向及び水平方向ともに異なる位置に配置されている。また、残りの１個の電解コンデンサ８６は、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５に対して、水平方向は異なるが、垂直方向は同一の位置に配置されている。
このような配置であっても、サブ制御基板８０上の４個の電解コンデンサ８６は、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置となっている。
【０３４６】
（３）サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６は、たとえば、メイン制御基板５０から外れた位置に配置してもよい。
図２４（ｄ）は、フロントドア１２を閉じた状態で、スロットマシン１０を正面視したときにおける、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６との位置関係の例４を示す図である。
サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を投影して破線の円で示していることは、図２３（ａ）、（ｂ）及び図２４（ｃ）と同様である。
【０３４７】
図２４（ｄ）では、図２３（ａ）と同様に、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６の個数は１個であるが、図２３（ａ）と異なり、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６が、メイン制御基板５０から外れた位置に配置されている。
このように、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６が、メイン制御基板５０から外れた位置に配置されているときも、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置に配置されていることとなる。
【０３４８】
そして、図２３（ａ）、（ｂ）、図２４（ｃ）及び（ｄ）に示すように、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置に配置することにより、不具合により電解コンデンサ８６が破裂して、電解

液が飛散しても、飛散した電解液がメインＣＰＵ５５に付着しないようにすることができ、ひいてはメインＣＰＵ５５が誤作動を起こさないようにすることができる。

【０３４９】

（４）第２実施形態の図９及び図１０に示すように、メイン制御基板５０上には、管理情報表示ＬＥＤ７４（「役比モニタ」とも称される。）が配置されている。この管理情報表示ＬＥＤ７４は、有利区間比率、連続役物比率、役物比率等の管理情報を表示するものである。

また、「有利区間比率」とは、全遊技区間（通常区間＋待機区間＋有利区間）に対する有利区間の占める割合を意味し、「連続役物比率」とは、全メダル獲得数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時におけるメダル獲得数の比率を意味し、「役物比率」とは、全メダル獲得数に対する、役物作動時におけるメダル獲得数の比率を意味する。

【０３５０】

そして、サブ制御基板８０上の電解コンデンサ８６を、メイン制御基板５０上のメインＣＰＵ５５と対向する位置以外の位置であり、かつ管理情報表示ＬＥＤ７４と対向する位置以外の位置に配置するようにしてもよい。

これにより、不具合により電解コンデンサ８６が破裂して、電解液が飛散しても、飛散した電解液が管理情報表示ＬＥＤ７４に付着しないようにすることができ、ひいては管理情報表示ＬＥＤ７４に表示される管理情報が確認不能にならないようにすることができる。

また、電解コンデンサ８６が破裂したときの衝撃により、管理情報表示ＬＥＤ７４が破損しないようにすることができる。

（５）第１～第７実施形態、及び第１～第７実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０３５１】

＜第８実施形態＞

第８実施形態は、スロットマシン１０の筐体下部におけるキャビネット１３とフロントドア１２との間の間隙に関するものである。

図２５は、フロントドア１２を閉じた状態におけるスロットマシン１０の筐体下前部（図２２のＡ部）の側断面拡大図であり、キャビネット１３とフロントドア１２との間の間隙について説明する図である。

【０３５２】

図２５に示すように、キャビネット１３の下部には、フロントドア１２を閉じた状態ではフロントドア１２方向へ向けて突出している第１閉塞部１３ｃが設けられている。

すなわち、第１閉塞部１３ｃは、キャビネット１３の底板１３ａの前端部から前方へ向けて突出している板状の突出部であり、フロントドア１２を閉じた状態では、第１閉塞部１３ｃの突出方向が、フロントドア１２方向となるものである。

また、第１閉塞部１３ｃは、キャビネット１３の底板１３ａ前端部の右端から左端まで至る横長に形成されている。

さらにまた、第１閉塞部１３ｃは、板金によって形成されており、ビスによってキャビネット１３の底板１３ａの前端部に固定されている。

【０３５３】

また、図２５に示すように、フロントドア１２の下部における、第１閉塞部１３ｃより下方の位置には、フロントドア１２を閉じた状態ではキャビネット１３方向へ向けて突出している第２閉塞部１２ａが設けられている。

すなわち、第２閉塞部１２ａは、フロントドア１２の裏面下部から後方へ向けて突出している板状の突出部であり、フロントドア１２を閉じた状態では、第２閉塞部１２ａの突出方向が、キャビネット１３方向となるものである。

【０３５４】

また、第２閉塞部１２ａは、第１閉塞部１３ｃより下方の位置に配置されている。

さらにまた、第２閉塞部１２ａは、フロントドア１２の裏面下部の右端から左端まで至る横長に形成されている。

さらに、第２閉塞部１２ａも、第１閉塞部１３ｃと同様に、板金によって形成されており、ビスによってフロントドア１２の裏面下部に固定されている。

【０３５５】

また、図２５に示すように、フロントドア１２の下部における、第１閉塞部１３ｃより上方の位置には、フロントドア１２を閉じた状態ではキャビネット１３方向へ向けて突出している第３閉塞部１２ｂが設けられている。

すなわち、第３閉塞部１２ｂは、第２閉塞部１２ａと同様に、フロントドア１２の裏面下部から後方へ向けて突出している板状の突出部であり、フロントドア１２を閉じた状態では、第３閉塞部１２ｂの突出方向が、キャビネット１３方向となるものである。

【０３５６】

また、第３閉塞部１２ｂは、第２閉塞部１２ａと同様に、フロントドア１２の裏面下部の右端から左端まで至る横長に形成されている。

さらにまた、第３閉塞部１２ｂは、第２閉塞部１２ａとは異なり、第１閉塞部１３ｃより上方の位置に配置されている。

さらに、第３閉塞部１２ｂも、第１閉塞部１３ｃ及び第２閉塞部１２ａと同様に、板金によって形成されており、ビスによってフロントドア１２の裏面下部に固定されている。

【０３５７】

そして、フロントドア１２を閉じた状態では、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に第１閉塞部１３ｃが配置されるように形成されている。

このため、フロントドア１２を閉じた状態では、筐体下部におけるキャビネット１３とフロントドア１２との間の間隙は、図２５に示すように、「コ」の字の左右を反転させたように屈曲した形状となる。これにより、キャビネット１３とフロントドア１２との間の間隙から筐体内部に針金を通す等してメダル払出し装置１５等にアクセスする不正行為（ゴト行為）を防止することができる。

【０３５８】

また、キャビネット１３の左側板の前面側には、フロントドア１２の開放を検知するドアセンサが設けられている。このドアセンサは、受発光部を有する光学センサを用いて構成されており、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

さらにまた、キャビネット１３の左側板の前面側には、フロントドア１２の開閉によって前後方向に移動可能とされている検知片が設けられている。この検知片は、フロントドア１２を閉じた状態では、フロントドア１２によって後方に押し込まれ、フロントドア１２を開けた状態では、ばねに付勢されることによって前方に飛び出す。

【０３５９】

さらに、フロントドア１２を閉じた状態では、検知片は、フロントドア１２によって後方に押し込まれて、ドアセンサ内に入り込む。このとき、ドアセンサは、検知片を検知している状態となり、オフ状態となる。すなわち、ドアセンサは、ローアクティブに設定されている。

これに対し、フロントドア１２を開けた状態では、検知片は、ばねに付勢されることによって前方に飛び出して、ドアセンサ内から外に出る。このとき、ドアセンサは、検知片を検知していない状態となり、オン状態となる。

【０３６０】

そして、メイン制御基板５０は、ドアセンサがオフ状態のときは、フロントドア１２が閉じた状態であると判断し、ドアセンサがオン状態のときは、フロントドア１２が開いた状態であると判断する。

このように、フロントドア１２の開閉によって検知片が前後方向に移動し、ドアセンサがオン／オフされることにより、フロントドア１２の開閉を検知する。

【０３６１】

また、フロントドア１２を閉じた状態から開けると、検知片が押し込まれた状態から前方に移動し、ドアセンサ内に入り込んだ状態からから外に出て、ドアセンサがオフ状態からオン状態になる。

そして、ドアセンサがフロントドア１２の開放を最初に検知するときのフロントドア１２の位置を「検知開始位置」と称する。
また、ドアセンサがフロントドア１２の開放を最初に検知するときとは、ドアセンサがオフ状態からオン状態になる瞬間を意味する。
【０３６２】
そして、第８実施形態では、フロントドア１２を閉じた状態のみならず、フロントドア１２が検知開始位置にある状態でも、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に第１閉塞部１３ｃが配置されているように形成されている。
すなわち、フロントドア１２を閉じた状態から開け、ドアセンサがオフ状態からオン状態になる瞬間においても、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に第１閉塞部１３ｃが配置されているように形成されている。
【０３６３】
このため、フロントドア１２を閉じた状態から開けると、まず、ドアセンサがオフ状態からオン状態になり、その後、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間から第１閉塞部１３ｃが抜けることになる。
そして、ドアセンサがオン状態になると、メイン制御基板５０は、フロントドア１２が開いた状態であると判断して、ドア開放コマンドをサブ制御基板８０に送信し、サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、スピーカ２２及び画像表示装置２３等により、フロントドア１２が開いている旨を報知する。これにより、フロントドア１２が開いている旨をホールの店員に知らせることができる。
【０３６４】
したがって、フロントドア１２が開いている旨の報知が開始される前に、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間から第１閉塞部１３ｃが抜けることはなく、フロントドア１２が開いている旨の報知が開始される位置においても、キャビネット１３とフロントドア１２との間の間隙は屈曲した形状であるので、キャビネット１３とフロントドア１２との間の間隙から筐体内部に針金を通す等してメダル払出し装置１５等にアクセスする不正行為（ゴト行為）を防止することができる。
【０３６５】
なお、第６実施形態において、最初の排出メダルを保持する保持部１０２を、第１位置と第２位置との間で停止させることにより、ホッパーディスク１０１における隣り合う２つの保持部１０２の間に相当する部分を、排出部１０３の正面に位置させることができ、これにより、メダル払出し口から針金等を挿入してホッパーディスク１０１の保持部１０２にアクセスする不正行為を防止することができる旨を説明したが、第６及び第８実施形態の双方の構成を備えることにより、針金等を挿入してメダル払出し装置１５にアクセスする不正行為をより強固に防止することができる。
【０３６６】
ここで、第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとの距離を「ｈ１」とし、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの距離を「ｈ２」とし、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの距離を「ｈ３」とし、第２閉塞部１２ａの突出幅（奥行き）を「ｗ」とする。
また、メダルの直径を「ｄ」とし、メダルの厚さを「ｔ」とする。
なお、一般的なメダルのサイズは、直径が２４．５～２５．５ｍｍであり、厚さが１．５～２．０ｍｍである。
そして、第８実施形態では、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの距離「ｈ２」とメダルの厚さ「ｔ」との関係については、「ｈ２＞ｔ」を満たすように設定されている。
【０３６７】
ここで、ホールの店員がフロントドア１２を開けてホッパー３５にメダルを補充するときに、キャビネット１３の底板１３ａ上にメダルを落としてしまう場合を有する。
特に、キャビネット１３の前面側の開口からホッパー３５にメダルを補充するため、キャビネット１３の底板１３ａの前端付近、すなわち、第１閉塞部１３ｃ付近にメダルを落としてしまう場合を有する。

【０３６８】
このとき、「ｈ２＞ｔ」を満たすように設定していると、第１閉塞部１３ｃ付近にメダルが落ちたまま、フロントドア１２を閉じても、第１閉塞部１３ｃ付近に落ちたメダルは、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの間に入り込む。これにより、フロントドア１２やキャビネット１３が破損することなく、フロントドア１２が閉じるようにすることができる。また、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの間にメダルが挟まって、フロントドア１２が閉じなくなってしまうようなこともない。
【０３６９】
また、第８実施形態では、第２閉塞部１２ａの突出幅（奥行き）「ｗ」とメダルの直径を「ｄ」との関係については、「ｗ＜（ｄ／２）」を満たすように設定されている。
「ｗ＜（ｄ／２）」を満たすように設定することにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置することができないようにすることができる。
これにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置した状態でフロントドア１２を閉じるということが起きないようにすることができ、ひいては第２閉塞部１２ａ上に載置されたメダルによってフロントドア１２やキャビネット１３が破損するということが起きないようにすることができる。
【０３７０】
＜第８実施形態の変形例＞
以上、本発明の第８実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）第８実施形態では、ドアセンサは、受発光部を有する光学センサを用いて構成したが、これに限らず、たとえば、近接センサを用いて構成してもよい。
そして、近接センサを用いてドアセンサを構成した場合にも、フロントドア１２を閉じた状態のみならず、フロントドア１２が検知開始位置にある状態でも、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に第１閉塞部１３ｃが配置されているように構成する。
【０３７１】
（２）第８実施形態では、キャビネット１３の左側板の前面側に、フロントドア１２の開閉によって前後方向に移動可能な検知片を設けた。そして、検知片は、フロントドア１２を閉じた状態では、フロントドア１２によって後方に押し込まれて、ドアセンサ内に入り込み、フロントドア１２を開けた状態では、ばねに付勢されることによって前方に飛び出して、ドアセンサ内から外に出るようにした。しかし、これに限らない。
たとえば、キャビネット１３の左側板の前面側に、フロントドア１２の開放を検知するドアセンサを設け、フロントドア１２におけるドアセンサに対応する位置に、検知片を設けてもよい。そして、フロントドア１２を閉じた状態では、フロントドア１２に設けた検知片がドアセンサ内に入り込み、フロントドア１２を開けた状態では、フロントドア１２に設けた検知片がドアセンサ内から外に出るようにしてもよい。
【０３７２】
（３）第８実施形態では、ドアセンサは、キャビネット１３側に設けたが、これに限らず、たとえば、フロントドア１２側に設けてもよい。
（４）第８実施形態では、ドアセンサは、検知片を検知している状態では、オフ状態となり、検知片を検知していない状態では、オン状態となるようにした。すなわち、ドアセンサは、ローアクティブに設定した。しかし、これに限らない。
たとえば、第８実施形態とは逆に、ドアセンサは、検知片を検知している状態では、オン状態となり、検知片を検知していない状態では、オフ状態となるようにしてもよい。すなわち、ドアセンサは、ハイアクティブに設定してもよい。
この場合、メイン制御基板５０は、ドアセンサがオン状態のときは、フロントドア１２が閉じた状態であると判断し、ドアセンサがオフ状態のときは、フロントドア１２が開いた状態であると判断するように構成する。
【０３７３】
（５）第８実施形態では、第１閉塞部１３ｃは、キャビネット１３の底板１３ａ前端部

の右端から左端まで至る横長に形成した。また、第２閉塞部１２ａ及び第３閉塞部１２ｂは、フロントドア１２の裏面下部の右端から左端まで至る横長に形成した。しかし、これに限らない。

たとえば、第１閉塞部１３ｃは、底板１３ａの右端から中央まで至る第１の部材と、底板１３ａの中央から左端まで至る第２の部材との２つから構成してもよく、また、３分割した３つの部材から構成してもよい。

第２閉塞部１２ａ及び第３閉塞部１２ｂについても、第１閉塞部１３ｃと同様に、２つの部材から構成してもよく、３つの部材から構成してもよい。

このように、第１閉塞部１３ｃ、第２閉塞部１２ａ及び第３閉塞部１２ｂは、１つの部材から構成される場合に限らず、複数の部材から構成してもよい。

【０３７４】

また、第１閉塞部１３ｃがキャビネット１３の底板１３ａ前端部の右端から左端までは至らず、たとえば、キャビネット１３の底板１３ａ前端部の右端付近や左端付近等に第１閉塞部１３ｃが設けられていない部分を一部有していてもよい。

同様に、フロントドア１２の裏面下部において、第２閉塞部１２ａ及び第３閉塞部１２ｂが設けられていない部分を一部有していてもよい。

このように、第１閉塞部１３ｃ、第２閉塞部１２ａ、第３閉塞部１２ｂが設けられていない部分を一部有していても、キャビネット１３とフロントドア１２との間隙から筐体内部に針金を通す等してメダル払出し装置１５等にアクセスする不正行為を防止することができる。

また、第１閉塞部１３ｃは、キャビネット１３の底板１３ａの一部としてもよく、キャビネット１３の底板１３ａとは別部材としてもよい。

同様に、第２閉塞部１２ａ及び第３閉塞部１２ｂは、フロントドア１２の一部としてもよく、フロントドア１２とは別部材としてもよい。

【０３７５】

（６）第８実施形態では、フロントドア１２を閉じた状態では、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に第１閉塞部１３ｃが配置されるように形成されている。

このとき、第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとの間に間隙ができるようにしてもよく、第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとが接するようにしてもよい。

同様に、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの間に間隙ができるようにしてもよく、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとが接するようにしてもよい。

また、第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に、第１閉塞部１３ｃの全部が配置されるようにしてもよく、第１閉塞部１３ｃの一部が配置されるようにしてもよい。

【０３７６】

さらにまた、フロントドア１２を閉じた状態で、第１閉塞部１３ｃが、フロントドア１２の裏面における第２閉塞部１２ａと第３閉塞部１２ｂとの間に相当する位置に接するようにしてもよい。

さらに、第８実施形態とは逆に、フロントドア１２側に第１閉塞部１３ｃを設けるとともに、キャビネット１３側に第２閉塞部１２ａ及び第３閉塞部１２ｂを設けてもよい。

すなわち、フロントドア１２の裏面下部からキャビネット１３方向へ向けて突出する第１閉塞部１３ｃを設け、キャビネット１３の底板１３ａ前端部における第１閉塞部１３ｃより下方の位置からフロントドア１２方向へ向けて突出する第２閉塞部１２ａを設け、キャビネット１３の底板１３ａ前端部における第１閉塞部１３ｃより上方の位置からフロントドア１２方向へ向けて突出する第３閉塞部１２ｂを設けてもよい。

【０３７７】

（７）第８実施形態では、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの距離「ｈ２」とメダルの厚さ「ｔ」との関係について、「ｈ２＞ｔ」を満たすように設定した。

しかし、これに限らず、たとえば、「ｈ２＜ｔ」を満たすように設定してもよい。

「ｈ２＞ｔ」を満たすように設定すると、第１閉塞部１３ｃ付近にメダルが落ちた状態でフロントドア１２を閉じたときに、第１閉塞部１３ｃ付近に落ちたメダルは、第３閉塞

部１２ｂの後端部に当たって、キャビネット１３内に押し込まれる。これにより、フロントドア１２やキャビネット１３が破損することなく、フロントドア１２が閉じるようにすることができる。また、第１閉塞部１３ｃと第３閉塞部１２ｂとの間にメダルが挟まって、フロントドア１２が閉じなくなってしまうようなこともない。

【０３７８】

（８）第８実施形態では、第２閉塞部１２ａの突出幅（奥行き）「ｗ」とメダルの直径を「ｄ」との関係について、「ｗ＜（ｄ／２）」を満たすように設定した。

しかし、これに限らず、たとえば、「（ｄ／２）＜ｗ＜ｄ」を満たすように設定してもよい。

「（ｄ／２）＜ｗ」を満たすことにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置可能となる。また、「ｗ＜ｄ」を満たすことにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置した状態でフロントドア１２を閉じようとしても、フロントドア１２が閉じる前に、第２閉塞部１２ａ上に載置したメダルがキャビネット１３の前端部に当たるため、フロントドア１２が閉じない。

これにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルが載置されていることがホールの店員にわかるようにすることができ、ひいては第２閉塞部１２ａ上に載置されているメダルをホールの店員に取り除かせてフロントドア１２を閉じるようにすることができる。

【０３７９】

（９）第２閉塞部１２ａの突出幅（奥行き）「ｗ」とメダルの直径を「ｄ」との関係、及び第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとの距離「ｈ１」とメダルの厚さ「ｔ」との関係について、「（ｄ／２）＜ｗ」かつ「ｈ１＜ｔ」を満たすように設定してもよい。

上述したように、「（ｄ／２）＜ｗ」を満たすことにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置可能となる。また、「ｈ１＜ｔ」を満たすことにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置した状態でフロントドア１２を閉じようとしても、フロントドア１２が閉じる前に、第２閉塞部１２ａ上に載置したメダルが第１閉塞部１３ｃの前端部に当たるため、フロントドア１２が閉じない。

これにより、第２閉塞部１２ａ上にメダルが載置されていることがホールの店員にわかるようにすることができ、ひいては第２閉塞部１２ａ上に載置されているメダルをホールの店員に取り除かせてフロントドア１２を閉じるようにすることができる。

【０３８０】

（１０）第２閉塞部１２ａの突出幅（奥行き）「ｗ」とメダルの直径を「ｄ」との関係、及び第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとの距離「ｈ１」とメダルの厚さ「ｔ」との関係について、「ｄ＜ｗ」かつ「ｈ１＞ｔ」を満たすように設定してもよい。

「ｄ＜ｗ」を満たすことにより、メダル全体が第２閉塞部１２ａ上に載置可能となる。すなわち、メダルの一部が第２閉塞部１２ａからはみ出すことなく、第２閉塞部１２ａ上にメダルが載置可能となる。また、「ｈ１＞ｔ」を満たすことにより、第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとの間にメダルが挿入可能となる。

【０３８１】

このため、第２閉塞部１２ａ上にメダルを載置した状態でフロントドア１２を閉じると、第１閉塞部１３ｃと第２閉塞部１２ａとの間にメダルが収まった状態でフロントドア１２が閉じることになる。これにより、フロントドア１２やキャビネット１３が破損することなく、フロントドア１２が閉じるようにすることができる。また、第２閉塞部１２ａ上に載置されたメダルが第１閉塞部１３ｃやキャビネット１３の前端部に当たってフロントドア１２が閉じなくなってしまうようなこともない。

（１１）第１～第８実施形態、及び第１～第８実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０３８２】

＜第９実施形態＞

第９実施形態は、メイン制御基板５０側でのリール３１の停止制御と、サブ制御基板８０側での演出の出力の制御とに関するものである。

図２６（ａ）は、特別役（役物）の種類及び終了条件を示す図であり、図２６（ｂ）は、遊技状態の種類及び各遊技状態の規定数を示す図であり、図２６（ｃ）は、設定１における内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表を示す図である。

【０３８３】

図２６（ａ）に示すように、第９実施形態では、特別役（役物）として、ＢＢ（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）、ＲＢ（第一種特別役物；レギュラーボーナス）、及びＭＢ（第二種役物連続作動装置；第二種ビッグボーナス）の３つを備えている。

ここで、ＢＢは、ＲＢを連続して作動させることができる装置である。すなわち、ＢＢ遊技中は、ＲＢ遊技が連続して実行される。また、ＲＢ遊技中は、小役の当選確率が高くなる。さらにまた、ＲＢ遊技中のメダルの払出し枚数が１００枚を超えると、ＲＢ遊技が終了する。さらに、ＢＢ遊技中のメダルの払出し枚数が２５０枚を超えると、ＢＢ遊技が終了する。

【０３８４】

また、ＭＢは、ＣＢ（第二種特別役物）を連続して作動させることができる装置である。すなわち、ＭＢ遊技中は、ＣＢ遊技が連続して実行される。さらにまた、ＣＢ遊技中は、役抽選手段６１による抽選結果にかかわらず、すべての小役に重複当選した状態になるとともに、特定のリール３１（たとえば、左リール３１）について、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの時間が７５ｍｓ以内（最大移動コマ数が１コマ）になる。さらに、ＣＢ遊技は、１遊技で終了し、ＭＢ遊技中のメダルの払出し枚数が１４枚を超えると、ＭＢ遊技が終了する。

【０３８５】

また、図２６（ｂ）に示すように、第９実施形態では、遊技状態として、非ＲＴ、ＲＴ、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、ＲＢ遊技、ＢＢ遊技、及びＭＢ遊技の７つを備えている。そして、メイン制御基板５０は、これらの遊技状態の移行を制御する。

ここで、「規定数」とは、スタートスイッチ４１が操作可能（遊技開始可能）となるメダルの投入枚数を意味する。第９実施形態では、ＭＢ中の規定数は「１」に設定され、ＭＢ中以外の遊技状態での規定数は「３」に設定されている。

【０３８６】

また、「ＲＴ」とは、抽選対象となる条件装置（役物、リプレイ、小役）の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味する。

さらにまた、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、抽選対象となる条件装置の種類及びその当選確率がＲＴとは異なることを意味する。

いずれかの遊技状態において、ＲＴの開始条件を満たすと、次回遊技から、ＲＴに移行し、ＲＴにおいて、ＲＴの終了条件を満たすと、次回遊技から、非ＲＴに移行する。

【０３８７】

また、特別役に当選したときは、当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

そして、特別役に当選していない遊技を「非内部中」といい、特別役に当選したが、当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止していないとき、すなわち特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」という。

【０３８８】

また、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの間（最大移動コマ数）に、有効ラインに停止表示させたい所望の図柄を有効ラインに停止させることができる確率を「引込み率（ＰＢ）」という。

そして、適切なリール３１の位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２を操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを「ＰＢ≠１」と称する。

これに対し、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１がどの位置であっても（ストップスイッチ４２の操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ライン

に停止させる（引き込む）ことができることを「ＰＢ＝１」と称する。
【０３８９】
　また、ＢＢに当選し、ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（ＢＢが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＢＢ遊技を開始する。ＢＢ遊技中は、ＲＢ遊技が連続して実行されることにより、小役の当選確率が高くなる。そして、ＢＢ遊技中のメダルの払出し枚数が２５０枚を超えると、ＢＢ遊技を終了し、次回遊技から、ＢＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。
　さらにまた、ＢＢに当選したが、ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないと、ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、ＢＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。ＢＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「ＢＢ内部中」という。
　なお、ＢＢ内部中への移行タイミングは、適宜設定することができる。たとえば、ＢＢに当選した当該遊技で、すべてのリール３１の停止後に、ＢＢ内部中に移行させてもよく、また、ＢＢに当選した当該遊技ではＢＢ内部中に移行させず、次回遊技でＢＢ内部中に移行させてもよい。
【０３９０】
　また、ＲＢに当選し、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（ＲＢが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＲＢ遊技を開始する。ＲＢ遊技中は、小役の当選確率が高くなる。そして、ＲＢ遊技中のメダルの払出し枚数が１００枚を超えると、ＲＢ遊技を終了し、次回遊技から、ＲＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。
　さらにまた、ＲＢに当選したが、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないと、ＲＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、ＲＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。ＲＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「ＲＢ内部中」という。
　なお、ＲＢ内部中への移行タイミングは、ＢＢ内部中への移行タイミングと同様に、適宜設定することができる。たとえば、ＲＢに当選した当該遊技で、すべてのリール３１の停止後に、ＲＢ内部中に移行させてもよく、また、ＲＢに当選した当該遊技ではＲＢ内部中に移行させず、次回遊技でＲＢ内部中に移行させてもよい。
【０３９１】
　また、ＭＢに当選し、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（ＭＢが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、ＭＢ遊技を開始する。ＭＢ遊技中は、ＣＢ遊技が連続して実行される。そして、ＭＢ遊技中のメダルの払出し枚数が１４枚を超えると、ＭＢ遊技を終了し、次回遊技から、ＭＢ遊技に移行する前の遊技状態に戻る。
【０３９２】
　さらにまた、ＭＢに当選したが、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないと、ＭＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、ＭＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。ＭＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「ＭＢ内部中」という。
　なお、第９実施形態では、ＭＢに対応する図柄組合せは、「ＰＢ＝１」に設定されているため、ＭＢに当選すると、今回遊技でＭＢに対応する図柄組合せが常に有効ラインに停止するので、ＭＢ内部中となることはない。
【０３９３】
　また、第９実施形態の条件装置（役）は、大別して、特別役（役物）、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。
　さらにまた、特別役として、ＢＢ、ＲＢ、及びＭＢの３種類を有し、リプレイとして、リプレイ１、及びリプレイ２の２種類を有し、小役として、共通ベル、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベル、スイカ、チェリー１、及びチェリー２の７種類を有する。
　なお、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルを総称して、「押し順ベル」と称する。
　さらに、「条件装置」とは、役抽選手段６１による抽選で決定された当選番号に対応して作動するものである。１つの当選番号が決定されると、その当選番号に対応する１又は複数の条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する当選フラグがオンになる。

【０３９４】
図２６（ｃ）に示すように、第９実施形態では、役抽選手段６１による抽選で「０」～「１６」の中からいずれか１つの当選番号が決定され、決定された当選番号に対応する非当選からＭＢまでのいずれかの条件装置が作動する。
２種類のリプレイは、いずれも単独当選し、他の条件装置（役）と重複当選することはない。
また、ベルは、共通ベル、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルの４種類を有するが、いずれも単独当選し、他の役と重複当選することはない。
【０３９５】
さらにまた、スイカは、単独当選する場合と、ＢＢと重複当選する場合とを有する。
さらに、チェリー１は、単独当選する場合と、ＢＢと重複当選する場合とを有し、チェリー２は、単独当選する場合と、ＲＢと重複当選する場合と、ＢＢと重複当選する場合とを有する。
また、ＢＢは、単独当選する場合と、スイカ、チェリー１、又はチェリー２と重複当選する場合とを有するが、ＲＢは、単独当選することはなく、チェリー２と重複当選するのみであり、ＭＢは、単独当選するのみであり、他の役と重複当選することはない。
【０３９６】
また、「配当」とは、各条件装置に対応する図柄組合せが停止（役が入賞）したときにおけるメダルの払出し枚数を意味する。
第９実施形態では、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルについては、規定数３（ＭＢ中以外の遊技状態）と規定数１（ＭＢ中）とで配当が異なるが、それ以外は、規定数３と規定数１とで配当は同一である。
【０３９７】
なお、左正解ベルは、左第一停止が正解押し順となり、左第一停止以外が不正解押し順となる押し順ベルであり、規定数３では、正解押し順で８枚のメダルの払出し、不正解押し順で１枚のメダルの払出しとなり、また、規定数１では、正解押し順で１４枚のメダルの払出し、不正解押し順で１５枚のメダルの払出しとなる。
同様に、中正解ベルは、中第一停止が正解押し順となり、中第一停止以外が不正解押し順となる押し順ベルであり、右正解ベルは、右第一停止が正解押し順となり、右第一停止以外が不正解押し順となる押し順ベルである。
なお、共通ベルは、押し順不問で８枚のメダルの払出しとなるベルである。
【０３９８】
また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、役抽選手段６１（内部抽せん手段６１）を備える。この役抽選手段６１は、当選番号の抽選を行うものである。そして、役抽選手段６１による抽選で当選番号が決定されると、決定した当選番号に対応する条件装置が作動する。
また、役抽選手段６１（内部抽せん手段６１）による当選番号の抽選を「内部抽せん」と称することもある。
図２６（ｃ）に示すように、第９実施形態では、役抽選手段６１による抽選で、当選番号「０」～「１５」の中からいずれか１つが決定される。また、当選番号「０」～「１５」は、「非当選」～「ＭＢ」の条件装置にそれぞれ対応している。そして、当選番号が決定されると、決定した当選番号に対応する条件装置が作動する。
【０３９９】
たとえば、当選番号「１」に決定されると、当選番号「１」に対応する「リプレイ１」の条件装置が作動する。また、当選番号「８」に決定されると、当選番号「８」に対応する「スイカ＋ＢＢ」の条件装置が作動する。
なお、第１実施形態で説明したように、役抽選手段６１は、乱数発生手段と、乱数発生手段が発生させた乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段とを備え、当選番号が決定されると、決定した当選番号に対応する条件装置が作動する。

そして、たとえば、非内部中と内部中とでは、乱数抽出手段が抽出した乱数値が同一で、作動する条件装置も同一のこともあれば、乱数抽出手段が抽出した乱数値が同一でも、作動する条件装置が異なることもある。

【０４００】

また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、当選フラグ制御手段６２を備える。この当選フラグ制御手段６２は、役抽選手段６１による当選番号の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン／オフを制御するものである。

第９実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段６１による抽選で当選番号が決定されると、当選フラグ制御手段６２は、決定した当選番号に対応する条件装置に含まれる役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【０４０１】

たとえば、非ＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１」に決定したときは、当選番号「１」に対応する「リプレイ１」の条件装置に含まれる「リプレイ１」の当選フラグがオンとなり、それ以外の当選フラグはオフとなる。

同様に、非ＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１０」に決定したときは、当選番号「１０」に対応する「チェリー１＋ＢＢ」の条件装置に含まれる「チェリー１」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンとなり、それ以外の当選フラグはオフとなる。

【０４０２】

また、特別役（ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ）以外の役の当選情報は持ち越されないので、今回遊技で当選情報を持ち越さない役に当選し、その役の当選フラグがオンにされても、その役が入賞したか否かにかかわらず、今回遊技の終了時に、その当選フラグがオフにされる。

これに対し、特別役（ＢＢ、ＲＢ、ＭＢ）の当選情報は持ち越されるので、今回遊技で特別役に当選し、当選した特別役の当選フラグが一旦オンになったときは、その特別役が入賞するまで、当選フラグがオンの状態が維持され、その特別役が入賞すると、当選フラグがオフにされる。

【０４０３】

たとえば、非ＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１０」に決定したときは、当選番号「１０」に対応する「チェリー１＋ＢＢ」の条件装置に含まれる「チェリー１」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンとなるが、今回遊技で「ＢＢ」が入賞しなかったときは、今回遊技で「チェリー１」が入賞したか否かにかかわらず、今回遊技の終了時に、「チェリー１」の当選フラグはオフになり、「ＢＢ」の当選フラグのオンは維持される。この場合、次回遊技から、ＢＢ内部中に移行する。

【０４０４】

また、たとえば、ＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「９」に決定したときは、持ち越している「ＢＢ」の当選フラグに加えて、当選番号「９」に対応する「チェリー１」の条件装置に含まれる「チェリー１」の当選フラグがオンになる。すなわち、「チェリー１」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンとなる。

このため、非ＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１０」に決定（「チェリー１＋ＢＢ」に重複当選）したときと、ＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「９」に決定（「チェリー１」に単独当選）したときとで、当選フラグのオン／オフの状態は同一になる。

【０４０５】

また、ＭＢ遊技中は、当選フラグ制御手段６２は、すべての小役（共通ベル、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベル、スイカ、チェリー１、及びチェリー２の７つ）の当選フラグをオンにする。このため、役抽選手段６１による抽選で当選したものではないが、すべての小役に当選しているのと同じ状態になる。

たとえば、ＭＢ遊技中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「０」に決定し

たときは、当選番号「０」に対応する「非当選」にはいずれの役も含まれていないが、すべての小役（上記の７つの小役）の当選フラグがオンになる。
　また、たとえば、ＭＢ遊技中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１」に決定したときは、当選番号「１」に対応する「リプレイ１」の条件装置に含まれる「リプレイ１」の当選フラグに加えて、すべての小役（上記の７つの小役）の当選フラグがオンになる。
【０４０６】
　また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、リール制御手段６５を備え、このリール制御手段６５は、当選フラグのオン／オフに対応する複数の停止位置決定テーブルを備える。また、各停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置に対する、リール３１の停止位置を定めたものである。
　役抽選手段６１による抽選で当選番号が決定され、決定された当選番号に対応する条件装置に含まれる役の当選フラグのオン／オフの制御が当選フラグ制御手段６２により行われると、リール制御手段６５は、当選フラグのオン／オフに対応する停止位置決定テーブルを選択する。
【０４０７】
　そして、ストップスイッチ４２が操作されると、選択した停止位置決定テーブルと、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置とに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定し、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。
　また、リプレイ１の当選フラグがオンであり、リプレイ１以外の当選フラグがオフであるときに選択される停止位置決定テーブルは、リプレイ１に対応する図柄組合せが有効ラインに停止するように、かつリプレイ１以外の役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないように、各リール３１の停止位置を定めている。
【０４０８】
　さらにまた、左正解ベルの当選フラグがオンであり、左正解ベル以外の当選フラグがオフであるときに選択される停止位置決定テーブルは、左第一停止でストップスイッチ４２が操作されたときは、８枚のメダルの払出しとなる図柄組合せが有効ラインに停止し、左第一停止以外でストップスイッチ４２が操作されたときは、１枚のメダルの払出しとなる図柄組合せが有効ラインに停止するように、各リール３１の停止位置を定めている。
【０４０９】
　また、図２６（ｃ）の「内部抽せん置数」の欄は、各遊技状態の各当選番号の置数を示している。内部抽せん置数を「６５５３６」で割ると、当選確率となる。
　たとえば、非ＲＴにおける当選番号「４」の置数は「３０００」であるので、非ＲＴにおいて役抽選手段６１による抽選で当選番号「４」に決定され、当選番号「４」に対応する「左正解ベル」の条件装置が作動する確率は、「３０００／６５５３６」となる。
【０４１０】
　また、図２６（ｃ）の「内部抽せん置数」の欄において、「＊」印は、有利区間抽せんが実行可能であることを示す。
　ここで、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間を意味する。
　また、「指示機能」とは、「有利な操作態様」を遊技者に表示（報知）する機能を意味する。
　さらにまた、「指示機能の作動」とは、押し順ベル当選時に正解押し順を表示することを含むものである。
【０４１１】
　さらに、「有利区間抽せん」とは、有利区間に移行させるか否かを決定する抽選を意味する。
　そして、有利区間抽せんで当選し、有利区間に移行すると、指示機能を作動させること

が可能となり、押し順ベル当選時に正解押し順を報知することが可能となる。
　たとえば、非ＲＴにおける当選番号「３」（「共通ベル」）の置数「８０００」に「＊」印が付されているが、これは、非ＲＴにおいて役抽選手段６１（内部抽せん手段６１）による抽選で当選番号「３」（「共通ベル」）に決定されたときは、有利区間抽せんが実行可能であることを意味する。
【０４１２】
　また、図２６（ｃ）に示すように、非ＲＴにおいては、当選番号「０」（非当選）に決定されたとき、及び当選番号「４」～「６」（「左正解ベル」、「中正解ベル」、又は「右正解ベル」）に決定されたときは、有利区間抽せんを実行しないが、それ以外は、有利区間抽せんを実行可能である。
　さらに、ＲＴ、ＲＢ内部中、及びＢＢ内部中においては、当選番号「４」～「６」（「左正解ベル」、「中正解ベル」、又は「右正解ベル」）に決定されたときを除き、非ＲＴと置数が同一の当選番号に決定されたときは、有利区間抽せんを実行可能である。
【０４１３】
　また、ＢＢ内部中は、ＢＢの当選情報を持ち越しているため、ＢＢ内部中に当選番号「９」（「チェリー１」の単独当選）に決定されたときと、非ＲＴ（非内部中）において当選番号「１０」（「チェリー１＋ＢＢ」の重複当選）に決定されたときとでは、当選フラグのオン／オフの状態が同一になる。
　さらに、非ＲＴ（非内部中）における当選番号「１０」（「チェリー１＋ＢＢ」の重複当選）の置数と、ＢＢ内部中における当選番号「９」（「チェリー１」の単独当選）の置数とは、同一の「２００」に設定されている。
　このため、ＢＢ内部中に当選番号「９」（「チェリー１」の単独当選）に決定されたときは、有利区間抽せんを実行可能とされている。
【０４１４】
　また、ＲＢ内部中に当選番号「９」（「チェリー１」の単独当選）に決定されたときは、「チェリー１」の当選フラグと、持ち越している「ＲＢ」の当選フラグとがオンになる。
　さらに、「ＢＢ」と「ＲＢ」とは、ともに特別役（役物）であるという点で一致し、非ＲＴ（非内部中）における当選番号「１０」（「チェリー１＋ＢＢ」の重複当選）の置数と、ＲＢ内部中における当選番号「９」（「チェリー１」の単独当選）の置数とは、同一の「２００」に設定されている。
　このため、ＲＢ内部中に当選番号「９」（「チェリー１」の単独当選）に決定されたときにも、有利区間抽せんを実行可能とされている。
【０４１５】
　また、非ＲＴにおいて当選番号「１２」（「チェリー２＋ＲＢ」の重複当選）又は当選番号「１３」（「チェリー２＋ＢＢ」の重複当選）に決定されたときと、ＲＢ内部中又はＢＢ内部中に当選番号「１１」（「チェリー２」の単独当選）に決定されたときとは、「チェリー２」の当選フラグと、特別役（役物）の当選フラグとがオンになるという点で一致する。
　さらに、非ＲＴにおける当選番号「１２」（「チェリー２＋ＲＢ」の重複当選）及び当選番号「１３」（「チェリー２＋ＢＢ」の重複当選）の置数を合算すると「３００」となり、ＲＢ内部中及びＢＢ内部中における当選番号「１１」（「チェリー２」の単独当選）の置数の「３００」と一致する。
　このため、ＲＢ内部中及びＢＢ内部中に当選番号「１１」（「チェリー２」の単独当選）に決定されたときにも、有利区間抽せんを実行可能とされている。
【０４１６】
　また、図２６（ｃ）の「有利区間抽せん置数」の欄は、各当選番号の置数を示している。有利区間抽せん置数を「１６３８４」で割ると、当選確率となる。
　たとえば、非ＲＴ、ＲＢ内部中又はＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１」（「リプレイ１」の単独当選）に決定されたときに有利区間抽せんで当選する確率は、「２０／１６３８４」となる。

また、たとえば、非ＲＴ又はＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「８」（「スイカ＋ＢＢ」の重複当選）に決定されたときに有利区間抽せんで当選する確率は、「１００００／１６３８４」となる。

【０４１７】

上述したように、第９実施形態では、ＭＢに対応する図柄組合せは、「ＰＢ＝１」に設定されている。

また、図２６（ｃ）に示すように、非ＲＴ及びＲＴにおいて、ＭＢの抽選が行われるが、ＭＢに当選すると、今回遊技でＭＢに対応する図柄組合せが常に有効ラインに停止するため、ＭＢ内部中となることなく、次回遊技から、ＭＢ遊技に移行する。

さらに、図２６（ｃ）に示すように、ＭＢ遊技中は、リプレイ１又はリプレイ２の抽選が行われるとともに、役抽選手段６１による抽選結果にかかわらず、すべての小役に重複当選した状態になる。

【０４１８】

このため、ＭＢ遊技中に当選番号「１」（「リプレイ１」の単独当選）に決定されたときは、「リプレイ１」の当選フラグと、すべての小役（共通ベル、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベル、スイカ、チェリー１、及びチェリー２の７つ）の当選フラグとがオンになる。

同様に、ＭＢ遊技中に当選番号「２」（「リプレイ２」の単独当選）に決定されたときは、「リプレイ２」の当選フラグと、すべての小役の当選フラグとがオンになる。

【０４１９】

そして、ＭＢ遊技中に当選番号「１」（「リプレイ１」の単独当選）に決定されたとき、すなわち「リプレイ１」の当選フラグと、すべての小役の当選フラグとがオンになったときは、左正解ベルの当選フラグのみがオンのときと同じ停止位置決定テーブルが選択される。ただし、ＭＢ遊技中は、規定数１（１枚投入）となり、非ＲＴ等とは配当が異なり、１４枚又は１５枚の払出しとなる。

これにより、ＭＢ遊技中に当選番号「１」（「リプレイ１」の単独当選）に決定された場合において、左第一停止でストップスイッチ４２が操作されたとき（押し順正解時）は、１４枚のメダルの払出しとなる図柄組合せが有効ラインに停止し、左第一停止以外でストップスイッチ４２が操作されたとき（押し順不正解時）は、１５枚のメダルの払出しとなる図柄組合せが有効ラインに停止する。

【０４２０】

同様に、ＭＢ遊技中に当選番号「２」（「リプレイ２」の単独当選）に決定されたときは、右正解ベルの当選フラグのみがオンのときと同じ停止位置決定テーブルが選択され、右第一停止時（押し順正解時）には１４枚の払出しとなり、右第一停止以外のとき（押し順不正解時）は１５枚の払出しとなる。

そして、ＭＢ遊技中の１回目の遊技では、１４枚の払出しとなる押し順を報知し、ＭＢ遊技中の２回目の遊技では、１５枚の払出しとなる押し順を報知する。

上述したように、ＭＢ遊技の終了条件は、メダルの払出し枚数が１４枚を超えたことに設定されているため、このような報知を行うことにより、ＭＢ遊技中に２９枚のメダルが払い出されるようにすることができる。また、ＭＢ遊技中は規定数が「１」に設定されているため、払出し枚数の「２９」から投入枚数の「２」を減算した２７枚のメダルを遊技者に獲得させることができる。

【０４２１】

また、ＭＢ遊技中に遊技者に有利となる押し順を報知するためには、有利区間に移行させる必要がある。

このため、図２６（ｃ）に示すように、非ＲＴ又はＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１５」（「ＭＢ」の単独当選）に決定されたときにおける有利区間抽せんの当選確率は「１６３８４／１６３８４」、すなわち「１００％」に設定している。

【０４２２】

また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、演

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

図２６（ｃ）に示すように、当選番号に対応する演出グループ番号が予め定められている。具体的には、当選番号「０」～「３」に対応して演出グループ番号「０」～「３」が定められ、当選番号「４」～「６」に対応して演出グループ番号「４」が定められ、当選番号「７」～「１５」に対応して演出グループ番号「５」～「１３」が定められている。

そして、役抽選手段６１による抽選で当選番号が決定されると、演出グループ番号選択手段６４は、決定した当選番号に対応する演出グループ番号を選択する。

【０４２３】

また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、押し順指示番号選択手段６３を備える。この押し順指示番号選択手段６３は、役抽選手段６１による抽選で押し順ベル（左正解ベル、中正解ベル、右正解ベル）に対応する当選番号が決定されたときに、決定された当選番号に対応する押し順指示番号（正解押し順に相当する番号）を選択するためのものである。

【０４２４】

また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０のメインＣＰＵ５５は、制御コマンド送信手段７１を備える。この制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対し、サブ制御基板８０で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

第９実施形態では、制御コマンド送信手段７１は、制御コマンドとして、ベットスイッチ４０が操作されたときの情報、スタートスイッチ４１が操作されたときの情報、押し順指示番号（ＡＴ中、かつ正解押し順を有する条件装置に対応する当選番号が決定されたときのみ）、演出グループ番号、ストップスイッチ４２が操作されたときの情報、入賞した役の情報等に加えて、遊技状態（非ＲＴ、ＲＴ、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、ＲＢ中、ＢＢ中、ＭＢ中）を示す情報、演出グループ番号等をサブ制御基板８０に送信する。

【０４２５】

これにより、サブ制御基板８０側では、メイン制御基板５０側での遊技状態、及び役抽選手段６１で作動している条件装置（左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルを除く）を判断することができる。

なお、サブ制御基板８０側では、演出グループ番号により、左正解ベル、中正解ベル、又は右正解ベルのいずれかに当選したことは判断できるが、左正解ベル、中正解ベル、又は右正解ベルのいずれに当選したか（正解押し順）までは判断できない。

また、ＡＴ中は、押し順指示番号により、正解押し順を報知可能となる。

【０４２６】

また、サブ制御基板８０は、遊技中及び遊技待機中における演出の選択や出力等を制御するものである。

メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、電気的に接続されており、メイン制御基板５０（制御コマンド送信手段７１）は、サブ制御基板８０に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。

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

また、サブ制御基板８０には、入力ポート８１又は出力ポート８２を介して、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３等が電気的に接続されている。

【０４２７】

さらにまた、サブ制御基板８０のサブＣＰＵ８５は、演出出力制御手段９１等を備えており、サブ制御基板８０のＲＯＭ８４は、演出決定テーブル等を備えている。

さらに、演出決定テーブルは、出力する演出を定めたものであって、複数備えられており、演出出力制御手段９１は、いずれかの演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定し、決定した演出を出力するように制御する。

すなわち、演出出力制御手段９１は、メイン制御基板５０から受信した制御コマンド、

及びいずれかの演出決定テーブルに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従い、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３の出力を制御する。

【０４２８】

図２７は、非ＲＴ（非内部中）及びＲＴ（非ＡＴかつ非内部中）共通で用いる演出決定テーブルを示す図であり、図２８は、ＲＢ内部中及びＢＢ内部中共通で用いる演出決定テーブルを示す図である。

図２７に示すように、第９実施形態では、演出パターンとして、「演出なし」から「連続演出」までの１８種類を備えている。また、「キャラ演出（賑やかし）」から「連続演出」までの各演出パターンは、それぞれ異なる内容の演出を定めている。

たとえば、「確定演出」は、特別役に当選したことが遊技者にわかる内容の演出であり、「第一停止後告知演出」は、第一停止後（最初のストップスイッチ４２の操作後）のタイミングで出力される演出であり、「左第一停止演出」は、左ストップスイッチ４２を最初に操作すべき旨を指示する内容の演出であり、「連続演出」は、複数回の遊技にわたって連続して出力される演出である。

【０４２９】

また、図２７の「演出パターン振分け置数」の欄は、各演出グループ番号を受信したときにおける各演出パターンの振分け置数を示している。演出パターン振分け置数を「２５６」で割ると、各演出パターンの選択確率となる。なお、図２７中、各演出グループ番号の下に、対応する条件装置の名称を記載している。

たとえば、非ＲＴにおいて役抽選手段６１による抽選で当選番号「１」（「リプレイ１」の単独当選）に決定され、演出グループ番号「１」が送信されたときにおける「演出なし」の選択確率は「１２８／２５６」であり、「キャラ演出（賑やかし）」の選択確率は「２０／２５６」であり、「会話演出（賑やかし）」の選択確率も「２０／２５６」であり、「カットイン演出（強演出）」の選択確率は「０／２５６」である。

【０４３０】

上述したように、制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対して、遊技状態（非ＲＴ、ＲＴ、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、ＲＢ中、ＢＢ中、ＭＢ中）を示す情報、及び演出グループ番号を送信する。

そして、サブ制御基板８０の演出出力制御手段９１は、メイン制御基板５０から受信した遊技状態を示す情報に基づいて、遊技状態に応じた演出決定テーブルを選択し、選択した演出決定テーブルと、メイン制御基板５０から受信した演出グループ番号とに基づいて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定し、その決定に従って、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３の出力を制御する。

【０４３１】

ここで、非ＲＴ（非内部中）において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１４」（「ＢＢ」の単独当選）に決定され、演出グループ番号「１２」が送信された場合、演出出力制御手段９１は、図２７に示す非ＲＴ及びＲＴ（非ＡＴ）共通で用いる演出決定テーブルを選択し、この演出決定テーブルにおける演出グループ番号「１２」（「ＢＢ」の単独当選）の欄の置数を用いて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定する。図２７に示すように、非ＲＴにおける「ＢＢ」単独当選時には、たとえば、「４０／２５６」の確率で「連続演出」を選択する。

【０４３２】

これに対し、ＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「０」（「非当選」）に決定され、演出グループ番号「０」が送信された場合、演出出力制御手段９１は、図２８に示すＲＢ内部中及びＢＢ内部中共通で用いる演出決定テーブルを選択し、この演出決定テーブルにおける演出グループ番号「０」（「非当選」）の欄の置数を用いて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定する。図２８に示すように、ＢＢ内部中の「非当選」時には、たとえば、「８０／２５６」の確率で「確定演出」を選択する。

このように、演出出力制御手段９１は、非ＲＴ（非内部中）において役抽選手段６１で

「ＢＢ」に単独当選した遊技と、ＢＢ内部中に役抽選手段６１で「非当選」となった遊技とで、異なる演出決定テーブルを用いて、出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

【０４３３】

また、非ＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１４」（「ＢＢ」の単独当選）に決定された場合、メイン制御基板５０側では、当選フラグ制御手段６２は、当選番号「１４」に対応する「ＢＢ」の条件装置に含まれる「ＢＢ」の当選フラグをオンにし、それ以外の当選フラグをオフにする。また、リール制御手段６５は、「ＢＢ」の当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択する。この停止位置決定テーブルを「ＢＢ単独用停止位置決定テーブル」と称する。

【０４３４】

「ＢＢ単独用停止位置決定テーブル」は、ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するように、かつＢＢ以外の役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないように、各リール３１の停止位置を定めている。

そして、ストップスイッチ４２が操作されると、リール制御手段６５は、「ＢＢ単独用停止位置決定テーブル」と、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置とに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定し、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。

【０４３５】

また、ＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「０」（「非当選」）となった場合、メイン制御基板５０側では、当選フラグ制御手段６２は、持ち越している「ＢＢ」の当選フラグをオンのまま維持し、それ以外の当選フラグをオフにする。また、リール制御手段６５は、「ＢＢ」の当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択する。すなわち、非ＲＴにおいて役抽選手段６１で「ＢＢ」に単独当選したときと同一の「ＢＢ単独用停止位置決定テーブル」を選択する。

このため、ＢＢ内部中において役抽選手段６１で「非当選」となったときは、非ＲＴにおいて役抽選手段６１で「ＢＢ」に単独当選したときと同一のリール３１の停止制御が行われる。また、「同一のリール３１の停止制御が行われる」とは、各ストップスイッチ４２を同一の態様（押し順及び操作タイミング）で操作すると、各リール３１が同一の位置で停止して、同一の停止出目が表示されることを意味する。

【０４３６】

このように、非ＲＴにおいて役抽選手段６１で「ＢＢ」に単独当選したときと、ＢＢ内部中において役抽選手段６１で「非当選」となったときとで、メイン制御基板５０側では、同一の停止位置決定テーブルを用いてリール３１の停止位置を決定するが、サブ制御基板８０側では、異なる演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

これにより、メイン制御基板５０側でのリール３１の停止制御が同一でも、サブ制御基板８０側で異なる演出を出力することができ、演出を多様化することができる。

また、メイン制御基板５０側で同一のリール３１の停止制御が行われ、同一の停止出目が表示されても、サブ制御基板８０側で異なる演出が出力されることより、特別役に当選している（内部中である）ことを遊技者に推測可能にすることができる。

【０４３７】

さらにまた、非ＲＴの「ＢＢ」単独当選時と、ＢＢ内部中の「非当選」時とで、サブ制御基板８０側で異なる演出決定テーブルを選択することにより、非ＲＴ中の「ＢＢ」単独当選時には、確定演出（ＢＢに当選したことが遊技者にわかる演出）の選択確率が低い演出決定テーブルを選択するようにし、ＢＢ内部中の「非当選」時には、確定演出の選択確率が高い演出決定テーブルを選択するようにすることができる。

これにより、「ＢＢ」に当選した当該遊技では、「ＢＢ」に当選したことが遊技者にわ

かりにくくすることができ、また、ＢＢ内部中には、「ＢＢ」に当選していることが遊技者にわかりやすくすることにより、遊技者が「ＢＢ」の入賞を狙うようにし、いつまでもＢＢ内部中が続かないようにして、遊技者に不利にならないようにすることができる。

【０４３８】

また、非ＲＴにおいて、役抽選手段６１による抽選で当選番号「８」（「スイカ＋ＢＢ」の重複当選）に決定され、演出グループ番号「６」が送信された場合、演出出力制御手段９１は、図２７に示す非ＲＴ（非内部中）及びＲＴ（非ＡＴかつ非内部中）共通で用いる演出決定テーブルを選択し、この演出決定テーブルにおける演出グループ番号「６」（「スイカ＋ＢＢ」の重複当選）の欄の置数を用いて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定する。図２７に示すように、非ＲＴにおける「スイカ＋ＢＢ」重複当選時には、たとえば、「５０／２５６」の確率で「キャラ演出（賑やかし）」、「会話演出（賑やかし）」、又は「カットイン演出（強演出）」を選択し、「３０／２５６」の確率で「連続演出」を選択する。

【０４３９】

これに対し、ＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」（「スイカ」の単独当選）に決定され、演出グループ番号「５」が送信された場合、演出出力制御手段９１は、図２８に示すＲＢ内部中及びＢＢ内部中共通で用いる演出決定テーブルを選択し、この演出決定テーブルにおける演出グループ番号「５」（「スイカ」の単独当選）の欄の置数を用いて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定する。図２８に示すように、ＢＢ内部中の「スイカ」単独当選時には、たとえば、「７３／２５６」の確率で「キャラ演出（賑やかし）」、又は「会話演出（賑やかし）」を選択し、「２０／２５６」の確率で連続演出を選択する。

このように、演出出力制御手段９１は、非ＲＴ（非内部中）において役抽選手段６１で「スイカ＋ＢＢ」に重複当選した遊技と、ＢＢ内部中に役抽選手段６１で「スイカ」に単独当選した遊技とで、異なる演出決定テーブルを用いて、出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

【０４４０】

また、非内部中は、複数回の遊技にわたる連続演出を遊技者に見せることで、「ＢＢ」当選に対する遊技者の期待感を長く持続させるため、「スイカ＋ＢＢ」重複当選時における連続演出の選択確率を高く設定している。

これに対し、ＢＢ内部中は、複数回の遊技にわたる連続演出に遊技者に見せると、その分、「ＢＢ」入賞が遅れて、遊技者のメダルが減少してしまうので、「スイカ」単独当選時における連続演出の選択確率を低く設定するとともに、遊技者に早期に「ＢＢ」入賞を狙わせるために、「非当選」時における確定演出の選択確率を高く設定している。

なお、ＢＢ内部中に、遊技者のメダルが減少しないように各役の当選確率及び入賞時の払出し枚数を設定した上で、連続演出の選択確率を高く設定してもよい。

【０４４１】

また、非ＲＴ（非内部中）において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「８」（「スイカ＋ＢＢ」の重複当選）に決定した場合、メイン制御基板５０側では、当選フラグ制御手段６２は、当選番号「８」に対応する「スイカ＋ＢＢ」の条件装置に含まれる「スイカ」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグをオンにし、それ以外の当選フラグをオフにする。また、リール制御手段６５は、「スイカ」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択する。この停止位置決定テーブルを「スイカ＋ＢＢ重複用停止位置決定テーブル」と称する。

【０４４２】

「スイカ＋ＢＢ重複用停止位置決定テーブル」は、スイカ又はＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能に、かつスイカ及びＢＢ以外の役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないように、各リール３１の停止位置を定めている。

そして、ストップスイッチ４２が操作されると、リール制御手段６５は、「スイカ＋ＢＢ重複用停止位置決定テーブル」と、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３

１の位置とに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定し、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。

【０４４３】

また、ＢＢ内部中において、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」（「スイカ」の単独当選）に決定した場合、メイン制御基板５０側では、当選フラグ制御手段６２は、持ち越している「ＢＢ」の当選フラグをオンのまま維持しつつ、それに加えて、当選番号「７」に対応する「スイカ」の条件装置に含まれる「スイカ」の当選フラグをオンにし、「スイカ」及び「ＢＢ」以外の当選フラグについてはオフにする。これにより、「スイカ」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンになる。また、リール制御手段６５は、「スイカ」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択する。すなわち、非ＲＴにおいて役抽選手段６１で「スイカ＋ＢＢ」に重複当選したときと同一の「スイカ＋ＢＢ重複用停止位置決定テーブル」を選択する。

【０４４４】

このため、ＢＢ内部中に役抽選手段６１で「スイカ」に単独当選したときは、非ＲＴにおいて役抽選手段６１で「スイカ＋ＢＢ」に重複当選したときと同一のリール３１の停止制御が行われる。

このように、非ＲＴにおいて役抽選手段６１で「スイカ＋ＢＢ」に重複当選したときと、ＢＢ内部中に役抽選手段６１で「スイカ」に単独当選したときとで、メイン制御基板５０側では、同一の停止位置決定テーブルを用いてリール３１の停止位置を決定するが、サブ制御基板８０側では、異なる演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

【０４４５】

また、非ＲＴで「チェリー１＋ＢＢ」に重複当選したとき、及びＢＢ内部中に「チェリー１」に単独当選したときについても、非ＲＴで「スイカ＋ＢＢ」に重複当選したとき、及びＢＢ内部中に「スイカ」に単独当選したときと同様に、メイン制御基板５０側では、同一の停止位置決定テーブルを用いてリール３１の停止位置を決定するが、サブ制御基板８０側では、異なる演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

【０４４６】

さらにまた、非ＲＴで「チェリー２＋ＢＢ」又は「チェリー２＋ＲＢ」に重複当選したとき、及びＢＢ内部中又はＲＢ内部中に「チェリー２」に単独当選したときについても、非ＲＴで「スイカ＋ＢＢ」に重複当選したとき、及びＢＢ内部中に「スイカ」に単独当選したときと同様に、メイン制御基板５０側では、同一の停止位置決定テーブルを用いてリール３１の停止位置を決定するが、サブ制御基板８０側では、異なる演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

これにより、メイン制御基板５０側でのリール３１の停止制御が同一でも、サブ制御基板８０側で異なる演出を出力することができるので、演出を多様化することができる。

【０４４７】

なお、図２７及び図２８に示すように、非ＲＴで「スイカ」に単独当選したときと、ＢＢ内部中に「スイカ」に単独当選したときとでは、各演出パターンの振分け置数が同一であるため、各演出パターンの選択確率が同一になる。

ただし、非ＲＴで「スイカ」に単独当選したときは、「スイカ」の当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択するのに対し、ＢＢ内部中に「スイカ」に単独当選したときは、「スイカ」及び「ＢＢ」の２つの当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択する。このため、非ＲＴで「スイカ」に単独当選したときと、ＢＢ内部中に「スイカ」に単独当選したときとでは、リール３１の停止制御が異なる。

このように、非ＲＴで「スイカ」に単独当選したときと、ＢＢ内部中に「スイカ」に単独当選したときとで、サブ制御基板８０側では、各演出パターンの選択確率が同一である

が、メイン制御基板５０側では、リール３１の停止制御が異なる。

【０４４８】

以上説明したように、複数の遊技状態において、役抽選手段６１の乱数抽出手段により抽出された乱数値が同一であり、かつ役抽選手段６１の当選番号決定手段により決定された当選番号が同一であって、同一の条件装置が作動したときに、遊技状態毎のリール３１の停止制御（選択される停止位置決定テーブル）は同一であるが、各演出パターンの選択確率（選択される演出決定テーブル）が異なる場合を有する。

【０４４９】

また、複数の遊技状態において、役抽選手段６１の乱数抽出手段により抽出された乱数値が異なり、かつ役抽選手段６１の当選番号決定手段により決定された当選番号が同一であって、同一の条件装置が作動したときに、遊技状態毎のリール３１の停止制御（選択される停止位置決定テーブル）は同一であるが、各演出パターンの選択確率（選択される演出決定テーブル）が異なる場合を有する。

【０４５０】

さらにまた、複数の遊技状態において、役抽選手段６１の乱数抽出手段により抽出された乱数値が異なり、かつ役抽選手段６１の当選番号決定手段により決定された当選番号が異なって、同一の条件装置が作動したときに、遊技状態毎のリール３１の停止制御（選択される停止位置決定テーブル）は同一であるが、各演出パターンの選択確率（選択される演出決定テーブル）が異なる場合を有する。

【０４５１】

＜第９実施形態の変形例＞

以上、本発明の第９実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）第９実施形態で示した役の種類、条件装置の種類、遊技状態の種類、各遊技状態における規定数、各役の入賞時における配当、内部抽せん置数の割り振り、有利区間抽せん置数の割り振り、演出パターンの種類、各演出パターンの振分け置数の割り振り等は、あくまでも例示であり、遊技内容に応じて適宜設定することができる。

【０４５２】

（２）第９実施形態では、設定１における内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表のみを示したが、設定値として設定１から設定６までの６段階を設け、各設定値にそれぞれ異なる内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表を備えることができる。

（３）第９実施形態では、制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対して、遊技状態を示す情報、及び演出グループ番号を送信する。これにより、サブ制御基板８０側で、メイン制御基板５０側の遊技状態及び条件装置を判断して、遊技状態及び条件装置に応じた確率で演出パターンを選択する。しかし、これに限られるものではない。

たとえば、制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対して、内部抽せんで決定した当選番号を送信してもよく、内部抽せんで決定した当選番号に対応する条件装置を示す情報を送信してもよい。そして、サブ制御基板８０側では、受信した当選番号や条件装置を示す情報に基づいて、メイン制御基板５０側の条件装置を判断してもよい。

【０４５３】

また、たとえば、制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対して、内部抽せんで決定した条件装置を示す情報、及び入賞した役の情報を送信する。そして、サブ制御基板８０側では、条件装置を示す情報及び入賞した役の情報に基づいて、メイン制御基板５０側の遊技状態を判断するようにしてもよい。

さらにまた、たとえば、サブ制御基板８０は、「ＢＢ」に当選したことを示す情報を受信したが、「ＢＢ」が入賞したことを示す情報を受信しないと、メイン制御基板５０側の遊技状態がＢＢ内部中であると判断することができる。

そして、サブ制御基板８０側で判断したメイン制御基板５０側の遊技状態と、メイン制御基板５０から受信した演出グループ番号や当選番号や条件装置を示す情報とに基づいて、サブ制御基板８０側で演出パターンを選択してもよい。

【０４５４】
（４）たとえば、制御コマンド送信手段７１は、サブ制御基板８０に対して、各役に対応する当選フラグのオン／オフを示す情報、及び入賞した役の情報を送信する。そして、サブ制御基板８０側では、当選フラグのオン／オフを示す情報及び入賞した役の情報に基づいて、メイン制御基板５０側の遊技状態及び条件装置を判断するようにしてもよい。
たとえば、「ＢＢ」の当選フラグがオンであることを示す情報を受信したが、「ＢＢ」が入賞したことを示す情報を受信しないと、メイン制御基板５０側の遊技状態はＢＢ内部中であると判断することができる。
【０４５５】
また、ＢＢ内部中は「ＢＢ」の抽選を行わないため、ＢＢ内部中に「ＢＢ」の当選フラグのみがオンであることを示す情報を受信したときは、メイン制御基板５０側での内部抽せんで当選番号「０」（「非当選」）に決定したと判断することができる。
そして、サブ制御基板８０側で判断したメイン制御基板５０側の遊技状態と、同じくサブ制御基板８０側で判断したメイン制御基板５０側の条件装置とに基づいて、サブ制御基板８０側で演出パターンを選択してもよい。
【０４５６】
（５）第９実施形態では、「単独当選」とは、特別役以外の役にのみ当選し、特別役は同時には当選していないという意味で用いており、また、「重複当選」とは、特別役と特別役以外の他の役とが同時に当選しているという意味で用いている。
たとえば、ＢＢ内部中の「スイカ＋制御役１」の当選は、複数種類の役に同時に当選しているという意味では、重複当選であるが、特別役以外の役にのみ当選し、特別役は同時には当選していないので、第９実施形態でいう意味では、単独当選となる。
【０４５７】
また、非内部中の「スイカ＋制御役１＋ＢＢ」の当選（重複当選）時と、ＢＢ内部中の「スイカ＋制御役１」の当選（単独当選）時とは、メイン制御基板５０側では、当選フラグのオン／オフの状態が同一になるため、同一の停止位置決定テーブルを用いてリール３１の停止位置を決定するが、当選番号及び演出グループ番号が異なるため、サブ制御基板８０側では、異なる演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。
なお、「制御役」とは、当選フラグのオン／オフの状態を異ならせることにより、選択する停止位置決定テーブルを異ならせて、リール３１の停止制御を異ならせるための役であり、入賞させるための役ではない。
【０４５８】
（６）第９実施形態では、ＲＢ内部中及びＢＢ内部中に当選番号「１１」（「チェリー２」の単独当選）に決定されたときは有利区間抽せんを実行可能としたが、複数種類の特別役と重複当選する役の当選時には有利区間抽せんを実行しないようにしてもよい。
（７）第１～第９実施形態、及び第１～第９実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【０４５９】
＜第１０実施形態＞
第１０実施形態は、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示の制御に関するものである。
メインＣＰＵ５５は、電源投入に基づく所定のタイミング（たとえば、電源投入時、最初の割込み処理起動時、プログラム起動時等）から５秒間、設定変更状態（設定変更モード、設定変更中）、設定確認状態（設定確認モード、設定確認中）、ＲＷＭ異常エラー状態において、管理情報表示ＬＥＤ７４の全ＬＥＤを点灯状態とするよう制御する。
第２実施形態で説明したように、管理情報表示ＬＥＤ７４は、４桁のＬＥＤで構成されるため、全ＬＥＤが点灯すると、「８８８８」が表示される。これにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のＬＥＤに不具合がないかを確認可能にすることができる。
【０４６０】
また、電源投入時に設定キースイッチがオンであるときは、設定値が変更可能となる設定変更状態に移行する。さらに、設定変更状態に移行すると、管理情報表示ＬＥＤ７４の

全ＬＥＤが点灯状態となる。
　そして、電源投入に基づく所定のタイミングから５秒間とは、電源投入時に設定キースイッチがオンとなっていた場合に、電源投入から設定変更状態に移行するまでに要する時間より長い時間に設定している。
【０４６１】
　ここで、たとえば、電源投入に基づく所定のタイミングからの管理情報表示ＬＥＤ７４の全ＬＥＤの点灯期間を、電源投入から設定変更状態に移行するまでに要する時間より短い時間に設定したとする。この場合、まず、管理情報表示ＬＥＤ７４の全ＬＥＤが点灯状態となり、その後、管理情報表示ＬＥＤ７４に管理情報が一旦表示され、その後、管理情報表示ＬＥＤ７４の全ＬＥＤが再度点灯状態となる。このため、管理者（ホールの店員）が遊技機に何らかの不具合があるのではないかと疑ってしまう可能性を有する。
【０４６２】
　そこで、電源投入に基づく所定のタイミングからの管理情報表示ＬＥＤ７４の全ＬＥＤの点灯期間を５秒間に設定している。
　なお、電源投入に基づく所定のタイミングからの管理情報表示ＬＥＤ７４の全ＬＥＤの点灯期間は５秒間に限らず、電源投入から設定変更状態に移行するまでに要する時間より長い時間であれば任意の時間に設定してもよい。
【０４６３】
　以下さらに、管理情報表示ＬＥＤ７４のテストパターン表示について説明する。
　なお、第１０実施形態では、管理情報表示ＬＥＤ７４が有する４桁のＬＥＤを、左側から順に「デジット６」、「デジット７」、「デジット８」、「デジット９」と称する。
　また、管理情報表示ＬＥＤ７４が有する４桁のＬＥＤのうち、左側の２個のＬＥＤ（デジット６及び７）を「識別セグ」と称し、右側の２個のＬＥＤ（デジット８及び９）を「比率セグ」と称する。
【０４６４】
　さらにまた、
　デジット６：識別セグ上位桁
　デジット７：識別セグ下位桁
　デジット８：比率セグ上位桁
　デジット９：比率セグ下位桁
　と称する場合を有する。
　さらに、第１０実施形態において、管理情報表示ＬＥＤ７４の各ＬＥＤ（デジット）は、いずれも、セグメントＡ～Ｇ及びセグメントＤＰからなる８セグメントＬＥＤである。
【０４６５】
　管理情報表示ＬＥＤ７４のテストパターンの表示は、すべてのセグメント（セグメントＡ～Ｇ及びＤＰ）が正しく点灯及び消灯するかを確認するために行うものである。したがって、テストパターンが表示されている期間（時間）中に、すべてのセグメントについて、点灯状態と消灯状態とを有するように設定される。
　また、管理情報表示ＬＥＤ７４にテストパターンを表示する場合には、以下のいずれかのタイミングで表示する。
　（１）電源投入に基づく所定のタイミングから５秒以内
　（２）設定変更開始処理から５秒以内
　（３）設定変更（モード）中
　（４）設定確認（モード）中
　（５）ＲＷＭ異常エラー中
【０４６６】
　テストパターンとしては、第１に、所定の表示を１秒ごとに切り替え、５秒間表示することが挙げられる。なお、１つの表示を維持する時間は１秒に限定されるものではなく、また、テストパターンの表示時間は、５秒間に限定されるものではない（５秒以外であればよい）。

そして、テストパターンの表示時間である５秒間の間に、すべてのＬＥＤのすべてのセグメントが、点灯している状態と消灯している状態とを有するようにテストパターンを設定する。

また、テストパターンとして、第２に、すべてのＬＥＤのすべてのセグメントを点滅させることが挙げられる。このように設定しても、１回の点滅（点灯及び消灯）で、すべてのＬＥＤのすべてのセグメントを点灯状態と消灯状態とにすることができる。

【０４６７】

図２９は、管理情報表示ＬＥＤ７４のテストパターン表示の例１を示す図である。

なお、図２９及び後述する図３０のテストパターン表示では、点灯しているセグメントを実線で示し、消灯しているセグメントを点線で示す。また、セグメントＤＰは、点灯状態を黒丸で示し、消灯応対を白丸で示す。

また、以下の説明において、「．」は、セグメントＤＰが点灯状態であることを示し、「。」は、セグメントＤＰが消灯状態であることを示すものとする。

【０４６８】

図２９に示す例１では、テストパターンの各ＬＥＤの表示は、２種類設けられている。

その一つは、「０．」と表示するパターンである。より詳しくは、セグメントＡ～Ｆ及びＤＰが点灯しており、かつ、セグメントＧが消灯しているパターンである。

もう一つは、「－。」と表示するパターンである。より詳しくは、セグメントＧが点灯し、セグメントＡ～Ｆ及びＤＰが消灯しているパターンである。

よって、「０．」と「－。」は、それぞれ、点灯及び消灯しているセグメントが逆の関係にある。

【０４６９】

また、図２９（ａ）に示す状態では、識別セグ上位桁及び比率セグ上位桁において「０．」と表示し、識別セグ下位桁及び比率セグ下位桁において「－。」と表示している。

さらに、図２９に示す例１では、図２９（ａ）に示す表示状態を１秒間維持する。なお、１秒間のカウントは、割込み処理の回数で計測することが挙げられる。たとえば、図２９（ａ）の表示を開始したときに、カウンタに「４４７（Ｄ）」をセットし、割込み処理ごとに「１」ずつ減算し、「０」になったときは、図２９（ａ）の表示を終了することが挙げられる。これにより、「２．２３５×４４７＝９９９．０４５ｍｓ」間、図２９（ａ）の表示を維持することができる。

【０４７０】

図２９（ａ）の約１秒間の表示を終了すると、次に、図２９（ｂ）の表示に移行する。

また、図２９（ｂ）の表示は、図２９（ａ）の表示に対し、「０．」を表示するＬＥＤと、「－。」を表示するＬＥＤとを入れ替えたものである。すなわち、図２９（ｂ）の表示は、図２９（ａ）の表示とは逆に、識別セグ上位桁及び比率セグ上位桁において「－。」と表示し、識別セグ下位桁及び比率セグ下位桁において「０．」と表示している。

さらに、図２９（ａ）の場合と同様に、図２９（ｂ）に示す表示状態を、１秒間（４４７割込み）継続する。

【０４７１】

以上の図２９（ａ）及び図２９（ｂ）の表示内容を１秒ごとに切り替えて表示し、それを５秒間実行する。したがって、図２９中、（ｃ）及び（ｅ）は、（ａ）と同じ表示内容であり、また、（ｄ）は、（ｂ）と同じ表示内容である。

そして、テストパターンの表示（５秒間）を終了すると、通常の比率表示に移行する。

図２９中、（ｆ）は、「７。Ｕ．５。０。」と有利区間比率を表示した例を示している。また、有利区間比率に代えて、役物比率を表示してもよい。

【０４７２】

以上のように、ＬＥＤに「０．」及び「－。」を表示すると、すべてのセグメント（Ａ～Ｇ及びＤＰ）について、点灯状態と消灯状態とを作り出すことができるので、セグメント不良（点灯することができない、あるいは消灯することができない）を目視で容易に判断することができる。

また、比率を表示する場合において、識別セグ及び比率セグのいずれも、「０．－。」と表示したり、「－。０．」と表示したりする場合はない。したがって、テストパターンと、本来の比率表示とを混同するおそれはない。

【０４７３】

図３０は、管理情報表示ＬＥＤ７４のテストパターン表示の例２を示す図である。

図２９の例１では、１秒ごとに表示内容を変え、５秒間、テストパターンを表示した。このようなテストパターンは、上述したように、電源投入に基づく所定のタイミングから５秒以内や、設定変更開始処理から５秒以内に表示する場合に好適である。

これに対し、図３０に示すテストパターン表示の例２は、設定変更中、設定確認中、又はＲＷＭ異常エラー中のように、所定の終了条件を満たすまでテストパターンを表示するときに好適である。

なお、図２９のテストパターン表示を、所定の終了条件を満たすまで表示する場合に用いてもよいのはもちろんである。

同様に、図３０のテストパターン表示を、テストパターン表示の開始条件を満たしたときから所定期間内に表示する場合に用いてもよいのはもちろんである。

【０４７４】

図３０の例２では、すべてのＬＥＤのすべてのセグメントを点灯させた状態である「８．８．８．８．」と、すべてのＬＥＤのすべてのセグメントを消灯させた状態である「＊。＊。＊。＊。」（「＊」は、セグメントＡ～Ｇが消灯であること示す。）とを、交互に繰り返すものである。換言すれば、「８．８．８．８．」を点滅表示するパターンである。

図３０の例２では、図３０（ａ）に示す全セグメントの点灯状態を０．３秒間維持し、次に、図３０（ｂ）に示す全セグメントの消灯状態を０．３秒間維持する。そして、図３０（ａ）に示す点灯状態と図３０（ｂ）に示す消灯状態とを繰り返すことにより、点滅状態とする。

【０４７５】

第１０実施形態では、点滅間隔を０．３秒に設定している。たとえば、タイマの初期値として「１３４（Ｄ）」を設定し、２．２３５ｍｓの割込み処理ごとにタイマ値を「１」ずつ減算し、タイマ値が「０」となったときは、点灯時間又は消灯時間が経過したと判断する。これにより、割込み回数「１３４」をカウントすることにより、「２９９．４９」ｍｓをカウントすることができる。

【０４７６】

図３０のテストパターン表示の例２においても、「８．」と「＊。」とにより、全セグメントについて、点灯状態と消灯状態とを作り出すことができる。よって、セグメント不良（点灯することができない、あるいは消灯することができない）を目視で容易に判断することができる。

また、比率を表示する場合において、識別セグ及び比率セグのいずれも、「８．８．」と表示することはない。たとえば、比率が８８％に到達すると、いずれの比率であっても点滅表示となるが、その場合には、「８。８。」と表示され、セグメントＤＰは点灯しない。これに対し、「８．８．」の表示は、セグメントＤＰも点灯しているので、両者を混同することはない。

【０４７７】

なお、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示する各比率は、遊技終了時（全リール３１が停止し、払出し処理が終了した後）に更新（算出）される。そして、その後の割込み処理において更新後の比率が表示される。ここで、比率の更新直前に電源断が発生し、電源断復帰後の５秒間、テストパターンを表示するときは、テストパターンを表示している５秒間の間に、比率の更新（算出）処理を実行する。そして、テストパターンの表示を終了し、比率表示を開始するときは、電源断からの復帰後に更新した比率が表示される。

【０４７８】

＜第１１実施形態＞

図３１（Ａ）は、第１１実施形態における表示基板７５上の各種ＬＥＤを示す図であり

、同図（Ｂ）は、第１１実施形態における管理情報表示ＬＥＤ７４を示す図である。また、同図（Ｃ）は、第１１実施形態における設定値表示ＬＥＤ７３を示す図である。

図３１（Ａ）に示すように、クレジット表示ＬＥＤ７６は、デジット１ａ（上位桁）及びデジット２ａ（下位桁）から構成されている。また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、デジット３ａ（上位桁）及びデジット４ａ（下位桁）から構成されている。

ここで、「デジット」とは、表示部（ディスプレイ）を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメントＬＥＤ（いわゆる７セグ）から構成されている。

これらのデジット１ａ～４ａは、いずれも、ドットセグメント（セグメントＰ）を備える７セグメントディスプレイである。特に、デジット４ａ（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）のセグメントＰは、有利区間表示ＬＥＤ７７として機能する。

【０４７９】

デジット５ａは、６つのドットＬＥＤから構成されており、これら６つのドットＬＥＤを総称して、状態表示ＬＥＤ７９と称する。なお、図１では、クレジット数表示ＬＥＤ７６及び獲得数表示ＬＥＤ７８を図示しているが、状態表示ＬＥＤ７９は図示していない。しかし、実際には、図３１（Ａ）に示すように、表示基板７５上に、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、及び状態表示ＬＥＤ７９が搭載されている。

状態表示ＬＥＤ７９において、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ～３ベット表示ＬＥＤ７９ｃは、それぞれ、その時点でベットされているメダル枚数を表示するＬＥＤである。１枚のメダルがベットされたときは１ベット表示ＬＥＤ７９ａのみが点灯する。２枚のメダルがベットされたときは、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ及び２ベット表示ＬＥＤ７９ｂが点灯する。３枚のメダルがベットされたときは、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、及び３ベット表示ＬＥＤ７９ｃのすべてが点灯するように構成されている。

【０４８０】

また、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄは、メダルが投入され、スタートスイッチ４１を操作可能な状態となったときに点灯するＬＥＤである。したがって、メダルがベットされていない（又はリプレイの自動投入がされていない）状態では点灯しない。

投入表示ＬＥＤ７９ｅは、メダルを投入可能な状態のときに点灯するＬＥＤである。すなわち、遊技が終了し、次回遊技に移行するためのメダルが投入される前に点灯し、いわゆるベット待ち状態を示す。なお、リプレイが作動した後であってもクレジット数に応じてベット可能なときには点灯する。そして、ベット数が最大であるとき（それ以上のベットができないとき）は、投入表示ＬＥＤ７９ｅは消灯する。

【０４８１】

リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆは、リプレイの入賞時に点灯するＬＥＤであり、リプレイの入賞に基づく自動ベットが行われると、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが点灯し、自動ベット状態であることを遊技者に知らせる。

なお、図３１（Ａ）で図示していない状態表示ＬＥＤ７９として、たとえば精算表示ＬＥＤ（精算処理中に点灯するＬＥＤ）が挙げられるが、図３１（Ａ）では図示を省略する。

【０４８２】

また、図３１（Ｂ）において、管理情報表示ＬＥＤ７４は、図１０、図２９及び図３０で図示したものと同じであり、４個のデジット１ｂ～４ｂから構成されている。これらのデジット１ｂ～４ｂは、上述のデジット１ａ～４ａと同様に、ドットセグメント（セグメントＰ）を備える７セグメントディスプレイである。デジット１ｂ～４ｂは、それぞれ、情報種別上位、情報種別下位、数値上位、数値下位を表示する。

また、デジット２ｂ（情報種別下位）のセグメントＰは、桁区切り表示ＬＥＤとして機能する。桁区切り表示ＬＥＤは、情報種別と数値との区切りを明確にするために用いられる。

【０４８３】

また、デジット１ｂ～４ｂのセグメントＰは、図２９及び図３０で示したように、テストパターンを表示するときに点灯可能となる。

さらにまた、図３１（Ｃ）において、設定値表示ＬＥＤ７３は、図１０で図示したもの

と同じであり、設定変更中及び設定確認中に現設定値を表示するＬＥＤであり、１個（１桁）のデジット５ｂから構成されている。
　また、図１０で示したように、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット１ｂ～４ｂ）及び設定値表示ＬＥＤ７３（デジット５ｂ）は、メイン制御基板５０上に搭載されている。
【０４８４】
　図３２は、本実施形態において、デジット１ａ～５ａ及びデジット１ｂ～５ｂと、セグメントＡ～Ｇ及びＰとの関係を示す図である。
　７セグからなるデジットは、７個の棒状のセグメントＡ～Ｇと、１個のドット状のセグメントＰとから構成された７セグである。なお、セグメントＰを有さないセグメントＡ～ＧからなるＬＥＤを「７セグ」と称し、セグメントＰを含む８個のセグメントから構成されるＬＥＤを「８セグ」と称する場合があるが、本明細書では、８個のセグメントから構成されるＬＥＤも含めて「７セグ」と称している。
【０４８５】
　図３２に示すように、たとえばデジット１ａのうち、セグメントＡ～Ｇは、クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁の７セグを構成するとともに、セグメントＰは、未使用である。同様に、デジット２ａ及び３ａの各セグメントＡ～Ｇは、それぞれ、クレジット数表示ＬＥＤの下位桁、及び獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁の７セグを構成するとともに、セグメントＤＰは、未使用である。
　また、デジット４ａのセグメントＡ～Ｇは、獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁の７セグを構成するとともに、セグメントＰは、有利区間表示ＬＥＤ７７を構成する。
【０４８６】
　デジット５ａは、状態表示ＬＥＤ７９を構成するＬＥＤである。図３２に示すように、デジット５ａのセグメントＡが１ベット表示ＬＥＤ７９ａに対応し、セグメントＢが２ベット表示ＬＥＤ７９ｂに対応し、・・・、セグメントＦがリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆに対応する。また、デジット５ａのセグメントＧ及びＰは設けられていない。
【０４８７】
　デジット１ｂ～４ｂは、管理情報表示ＬＥＤ７４を構成し、セグメント１ｂ及び２ｂは、管理情報のうち、情報種別を表示する。また、セグメント３ｂ及び４ｂは、管理情報のうち、セグメント１ｂ及び２ｂで表示した情報種別に対応する数値を表示する。デジット１ｂ、３ｂ、及び４ｂのセグメントＰは、通常は消灯しているが、図２９及び図３０で示したように、テストパターンの表示時には点灯する。また、デジット２ｂのセグメントＰは、情報種別を示すデジット１ｂ及び２ｂと、数値を示すデジット３ｂ及び４ｂとの境界を明確にし、確認を容易にするための桁区切り表示ＬＥＤとして機能する。なお、桁区切り表示ＬＥＤは、上述したテストパターンの表示中は、他のデジットのセグメントＰと同様に点灯及び消灯を繰り返してもよいが、ずっと点灯させてもよい。
【０４８８】
　また、デジット５ｂのうち、セグメントＡ～Ｇは、設定値表示ＬＥＤ７３の７セグを構成するとともに、セグメントＰは、設定変更中に点灯するＬＥＤとなる。すなわち、設定値表示ＬＥＤ７３のうち、セグメントＰが消灯しているときは設定確認中を示し、セグメントＰが点灯しているときは、設定変更中を示している。なお、設定値表示ＬＥＤ７３のセグメントＰは、必ずしもこのような用い方に限定されるものではない。たとえば、設定値表示ＬＥＤ７３のセグメントＰは、設定変更中に設定値を確定させたときに点灯するセグメントとしてもよい。
【０４８９】
　また、図３２では、セグメントデータの構成を図示している。セグメントデータは、１バイトデータであり、Ｄ０ビットがセグメントＡに対応し、Ｄ１ビットがセグメントＢに対応し、・・・、Ｄ７ビットがセグメントＰに対応している。
　たとえば、デジット１ａに「０」と表示する場合には、セグメントＡ～Ｆを点灯させ、セグメントＧ及びＰは消灯させるので、そのセグメントデータは、「００１１１１１１（Ｂ）」となる。

【０４９０】
　また、デジット４ａに「１」と表示し、かつ、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるときは、セグメントＢ、Ｃ、及びＰを点灯させるので、そのセグメントデータは、「１００００１１０（Ｂ）」となる。
　さらにまた、遊技開始前に、３枚のメダルがベットされ、遊技開始可能であるときは、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、及び遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させるので、デジット５ａのセグメントデータは、「００００１１１１（Ｂ）」となる。
【０４９１】
　図３３は、第１１実施形態における出力ポート５２を示す図である。なお、出力ポートの種類は、図３３に示すものに限られない。
　第１１実施形態の出力ポート５２として、デジット信号を送信する出力ポートが１個（出力ポート２）と、セグメント信号を送信する出力ポートが２個（出力ポート３及び４）とが設けられている。
　出力ポート３は、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、及び状態表示ＬＥＤ７９（デジット１ａ～５ａ）のセグメント信号を送信する出力ポートである。
　また、出力ポート４は、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット１ｂ～４ｂ）及び設定値表示ＬＥＤ７３のセグメント信号を送信するための出力ポートである。
【０４９２】
　出力ポート２には、Ｄ０～Ｄ４ビットに、それぞれデジット１～５信号が割り当てられている。ここで、デジット１信号は、デジット１ａ信号及びデジット１ｂ信号の双方を含むものであり、デジット２～５信号についても同様である。したがって、たとえば出力ポート２のＤ０ビットから「１」の信号が出力されると、デジット１ａ（クレジット数表示ＬＥＤ７６（上位桁））及びデジット１ｂ（管理情報表示ＬＥＤ７４（情報種別上位））の双方に駆動信号が供給される。
【０４９３】
　また、出力ポート２において、Ｄ５～Ｄ７ビットは、未使用である。
　出力ポート３は、デジット１ａ～５ａのセグメントＡ～Ｐ信号用の出力ポートであり、Ｄ０～Ｄ７ビットにそれぞれセグメントＡ～Ｐ信号が割り当てられている。
　同様に、出力ポート４は、デジット１ｂ～５ｂのセグメントＡ～Ｐ信号用の出力ポートであり、Ｄ０～Ｄ７ビットにそれぞれセグメントＡ～Ｐ信号が割り当てられている。
　さらにまた、出力ポート５からは、外部信号１～５、データストローブ信号、メダル投入信号、メダル払出し信号が出力される。
【０４９４】
　ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板１００を介してスロットマシン１０の外部（ホールコンピュータ２００や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力するための信号である。具体的には、たとえば有利区間、ＡＴ、特定のＲＴ、役物作動中であることを示す外部信号１～３、スロットマシン１０で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号４、スロットマシン１０のフロントドアの開放を示す外部信号５を設けている。
【０４９５】
　また、データストローブ信号とは、サブ制御基板８０に送信する信号である。サブ制御基板８０は、データストローブ信号を受信すると、このデータストローブ信号の立ち上がりに基づいて、サブ制御データ信号をサブ制御基板８０に設けられたバッファから取得するように制御する。
　なお、図３３で図示した出力ポート２～５以外の出力ポート（図示せず）からは、たとえばモータ３２の信号、ブロッカ４５の信号、ホッパーモータ３６の駆動信号、条件装置信号（いわゆる当選番号）、サブ制御データ信号、試験信号等が出力される。
【０４９６】
　図３４（Ａ）は、第１１実施形態において、割込みと、ＬＥＤ表示カウンタ値と、デジ

ット信号及びセグメント信号との関係を示す図である。また、同図（Ｂ）は、ＬＥＤ表示要求フラグを示す図である。

本実施形態では、メイン制御基板５０の処理として、１遊技ごとに行うメイン処理（M_MAIN）（後述する図４１）と、このメイン処理と並行して、２．２３５ｍｓごとに１回、割込み処理（I_INTR）（後述する図５３）が実行される。

【０４９７】

ＬＥＤ表示カウンタは、１バイトデータであり、１割込みごとに更新され続けるカウンタである。ＬＥＤ表示カウンタは、デジット１（１ａ及び１ｂ）～５（５ａ及び５ｂ）のうち、どのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタである。ＬＥＤ表示カウンタの各ビットは、Ｄ０ビットがデジット１信号、Ｄ１ビットがデジット２信号、・・・、Ｄ４ビットがデジット５信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタで「１」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット１（１ａ及び１ｂ）～５（５ａ及び５ｂ）のダイナミック点灯を行う。

【０４９８】

本実施形態のＬＥＤ表示カウンタは、初期値としては、「０００１００００（Ｂ）」の値をとる。そして、ＬＥＤ表示カウンタは、割込み「１」→「２」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、ＬＥＤ表示カウンタ値のビット「１」を一桁右シフトするように更新する。また、図３４中、割込み「５」の次の割込みでは、ＬＥＤ表示カウンタは、一桁右シフトにより「０００００００（Ｂ）」となるが、当該割込み時に、ＬＥＤ表示カウンタの初期化処理を行い、ＬＥＤ表示カウンタを「０００１００００（Ｂ）」にする。これにより、割込み処理ごとに、ＬＥＤ表示カウンタは、「５」→「４」→・・・→「１」→「５」→「４」→・・・の値を繰り返す。すなわち、５割込みで１周期となる。

【０４９９】

以上より、ＬＥＤ表示カウンタ値は、

「Ｎ」割込み目　：０００１００００（Ｂ）

「Ｎ＋１」割込み目：００００１０００（Ｂ）

「Ｎ＋２」割込み目：０００００１００（Ｂ）

「Ｎ＋３」割込み目：０００００００１０（Ｂ）

「Ｎ＋４」割込み目：０００００００１（Ｂ）

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

「Ｎ＋６」割込み目：００００１０００（Ｂ）

：

となる。

【０５００】

第１１実施形態では、５割込みが１周期となって、デジット１ａ～５ａ及びデジット１ｂ～５ｂを点灯させる。具体的には、図３４（Ａ）において、たとえば割込み「１」時、すなわちＬＥＤ表示カウンタ値が「０００１００００（Ｂ）」であるときには、デジット５信号を出力する。デジット５信号の出力により、デジット５ａ及び５ｂが点灯可能となる。したがって、状態表示ＬＥＤ７９と、設定値表示ＬＥＤ７３とを点灯可能とする。次の割込み「２」時には、ＬＥＤ表示カウンタが「００００１０００（Ｂ）」となり、デジット４信号を出力し、獲得数表示ＬＥＤＤ７８の下位桁と、管理情報表示ＬＥＤ７４の数値下位桁とが点灯可能となる。

【０５０１】

また、図３４（Ｂ）は、ＬＥＤ表示要求フラグのデータ構成を示す図である。ＬＥＤ表示要求フラグは、点灯が許可されているデジットを示すデータである。図３４（Ｂ）に示すように、ＬＥＤ表示要求フラグは、Ｄ０ビット目がデジット１信号、Ｄ１ビット目がデジット２信号、・・・、Ｄ４ビット目がデジット５信号に対応する８ビットデータである。ＬＥＤ表示要求フラグの各ビットは、出力ポート２のビットと一致させている。

図３４（Ｂ）に示すように、通常中はデジット１～５が点灯可能であり、設定変更中は

デジット３～５が点灯可能であり、設定確認中は、デジット１～５が点灯可能である。なお。「通常中」とは、遊技待機中及び遊技中を指す。

【０５０２】

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

たとえば、ＬＥＤ表示カウンタが「００００１００００（Ｂ）」であり、ＬＥＤ表示要求フラグが「００００１１１１（Ｂ）（通常中）」であれば、両者をＡＮＤ演算すると、「００００１００００（Ｂ）」となり、デジット５信号のみが「１」となる。ただし、通常中（遊技待機中及び遊技中）は、出力ポート３からセグメント信号を出力して状態表示ＬＥＤ７９を点灯可能とするが、出力ポート４からはセグメント信号を出力せず、設定値表示ＬＥＤ７３（デジット５ｂ）を点灯させないように制御する。

【０５０３】

一方、設定変更中は、たとえばデジット５信号がオンとなる割込みタイミング（ＬＥＤ表示カウンタが「００００１００００（Ｂ）」）では、出力ポート４からセグメント信号を出力し、設定値表示ＬＥＤ７３（デジット５ｂ）を点灯可能とする。

また、設定変更中において、たとえばデジット３又は４信号がオンとなる割込みタイミング（ＬＥＤ表示カウンタが「０００００１００（Ｂ）」又は「００００１０００（Ｂ）」）では、それぞれデジット３信号（獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁）及びデジット４信号（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位位桁）を出力し、獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」（設定変更中であることを示す内容）を表示させる。

【０５０４】

さらにまた、ＬＥＤ表示カウンタが「００００１０００（Ｂ）」の割込みタイミング（図３４中、割込み「２」）において、出力ポート３のセグメント信号を生成するときは、有利区間表示ＬＥＤフラグの値を参照することにより行う。そして、有利区間表示ＬＥＤフラグがオンであるときは、生成したセグメント信号と「１００００００００（Ｂ）」とをＯＲ演算した値を、セグメント信号として出力ポート３から出力する。これにより、デジット４ａのセグメントＰ（有利区間表示ＬＥＤ７７）を点灯させることができる。

【０５０５】

図３５は、ＲＷＭ５３に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、並びに名称及び内容を示す図である。

なお、図３５に示すデータは、第１１実施形態の説明で用いるためのものであり、ＲＷＭ５３に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。

【０５０６】

アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」は、設定値データ（_NB_RANK）の記憶領域である。設定値が「Ｎ」のときは、設定値データとして「Ｎ－１」が記憶される。本実施形態では、設定値「１」～「６」を有する。したがって、設定値データとして、「０（Ｈ）」～「５（Ｈ）」のいずれかの値が記憶される。

そして、設定値表示ＬＥＤ７３には、設定値データに「１」を加算した「Ｎ」が設定値として表示される。

【０５０７】

アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」は、クレジット数データ（_NB_CREDIT）の記憶領域である。クレジット数データは、クレジット数表示ＬＥＤ７６に表示するためのデータである。本実施形態では、クレジット数データとして、「０」～「５０（Ｄ）」のいずれかの値が記憶される。

ここで、本実施形態では、クレジット数データとして、クレジット数を１０進数に換算した値を記憶する。たとえば、表示すべきクレジット数が「２９」であるとき、「２９（Ｈ）」という値を記憶する。換言すると、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」には、「００１０１００１（Ｂ）」を記憶する。これにより、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のＤ０～Ｄ３の下位４ビットは、クレジット数の下位桁（本例では「９」）を表示するためのデータであ

り、Ｄ４～Ｄ７の上位４ビットは、クレジット数数の上位桁（本例では「２」）を表示するためのデータである。なお、本実施形態では、クレジット数の上限値は「５０（Ｄ）」であるので、記憶されるデータ値は、「０」～「５０」の範囲となる。

そして、本実施形態では、クレジット数データそのものを記憶するＲＷＭ５３のアドレスは設けておらず、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示データとしてクレジット数データを設けている。

【０５０８】

アドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」は、獲得数データ（_NB_PAYOUT）の記憶領域である。獲得数データは、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するためのデータである。獲得数データにおいて、上述したクレジット数データと同様に、Ｄ０～Ｄ３の下位４ビットは、下位桁を表示するためのデータであり、Ｄ４～Ｄ７の上位４ビットは、上位桁を表示するためのデータである。

本実施形態では、小役の入賞時には、入賞した小役に対応する払出し数を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示するため、獲得数データとして、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶される。具体的には、小役が入賞してメダルが払い出されると、メダルの払出しに伴って獲得数データが加算されていき、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が更新される。たとえば、獲得数データとして「１（Ｈ）」が記憶されているときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に「０１」と表示される。

【０５０９】

ここで、後述するアドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」の払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL）には、たとえば８枚役が入賞したときに「８（Ｈ）」が記憶され、払出し数データは、メダル払出し時（クレジットへの加算を含む）に、「８」→「７」→・・・→「０」のように、払出し数に応じて「１」ずつデクリメントされる。

これに対し、アドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」に記憶される獲得数データは、たとえば８枚役が入賞したときに、「０」→「１」→「２」→・・・→「８」のように、メダルが１枚払い出されるごとに「１」ずつ加算される。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示も、「０」→「１」→「２」→・・・→「８」のようにカウントアップする。

【０５１０】

また、本実施形態では、設定変更中には、獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」と表示する。このため、設定変更中には、獲得数データとして、「８８」と表示するための設定変更中表示データが記憶される。獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」と表示することにより、設定変更中であることを遊技機の前面側から識別可能にするためである。さらに、「８８」と全セグメントを点灯させることにより、セグメント不良がないこと（点灯できないセグメントを有さないこと）を確認可能となる。なお、メダルの払出し数の上限値は、１５枚であるので、獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」と表示されたときは、払出し数の表示ではないことを理解することができる。

【０５１１】

さらにまた、後述する第１２実施形態において、規定数（今回遊技でベットすべきメダル数）を指示する条件を満たしたときは、遊技開始前（ベットが可能となる前、又はスタートスイッチ４１が操作される前）に、獲得数表示ＬＥＤ７８に規定数を指示（表示、報知）する。本実施形態では、規定数「２」を指示するために、獲得数表示ＬＥＤ７８に「０Ａ」と表示する。したがって、規定数を指示する場合には、獲得数データとして、「０Ａ」と表示するための指示規定数表示データが記憶される。詳細は後述するが、「０Ａ」と表示するための指示規定数表示データは、「０Ｂ（Ｈ）」である。

【０５１２】

さらに、ＡＴ中の押し順ベル等の当選時には、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する。後述する図５８で示す当選番号「３」～「８」に対応する押し順指示情報は、それぞれ「＝１」～「＝６」である。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号が記憶される。詳細は後述するが、押し順指示情報「＝１」～「＝６」に対応する押し順指示番号は、それぞれ、「

Ａ１（Ｈ）」～「Ａ６（Ｈ）」である。たとえば、当選番号「３」に当選した遊技において、押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」が記憶される。これにより、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」に対応する押し順指示情報「＝１」が獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される。

【０５１３】

また、所定のエラーが発生したときは、獲得数表示ＬＥＤ７８にエラー番号を表示する。このため、所定のエラーが発生したときは、獲得数データとして、エラー番号を表示するためのエラー番号表示データが記憶される。たとえば表示するエラー番号が「ＨＰ」であるときは、「ＨＰ」と表示するためのエラー番号表示データが獲得数データとして記憶される。

【０５１４】

アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」は、作動状態フラグ（_FL_ACTION）の記憶領域である。作動状態フラグ（_FL_ACTION）は、リプレイ及び役物の作動の有無を判別するためのフラグである。たとえば、１ＢＢの作動時は、作動状態フラグのＤ２ビットが「１」にされる。

この作動状態フラグは、後述する遊技開始セット処理で更新される（図４２中、ステップＳ３１７）。たとえば図４２のステップＳ３１３において、後述する図柄組合せ表示フラグのＤ０ビットを読み込み、Ｄ０ビットが「１」であると判断したときは、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したと判断し、作動状態フラグのＤ０ビットを「１」にする。

リプレイの作動状態フラグ（Ｄ０ビット）については、後述する図５０（遊技終了チェック処理）のステップＳ４１３でクリアされる。

また、役物の作動状態フラグも、遊技終了チェック処理でクリアされる（図５０では図示せず）。

【０５１５】

アドレス「Ｆ０３１（Ｈ）」は、図柄組合せ表示フラグ（_FL_WIN ）の記憶領域である。図柄組合せフラグは、停止表示した図柄組合せを判断するためのフラグであり、本実施形態では、Ｄ０ビットにリプレイ、Ｄ２ビットに１ＢＢが割り当てられている。したがって、作動状態フラグで割り当てたリプレイ及び１ＢＢのビットと同一ビットに、それぞれ図柄組合せ表示フラグのリプレイ及び１ＢＢのビットが割り当てられている。

図４１のメイン処理中、ステップＳ２９１では、入賞判定手段６６により、役に対応する図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。そして、停止表示した図柄組合せに応じて、図柄組合せ表示フラグを更新する。たとえばリプレイの図柄組合せが停止表示したと判断したときは、図柄組合せフラグのＤ０ビットを「１」にする。

図柄組合せ表示フラグは、次回遊技の開始時、具体的には図４１のメイン処理中、ステップＳ２７９（スタートスイッチ受付け処理）においてクリアされる。

【０５１６】

アドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」は、払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL ）の記憶領域である。払出し数データは、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたとき（図４０のステップＳ２９３）に、その払出し数に対応する値を示すデータとなる。小役が入賞したときは、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶され、メダル払出し処理が実行されることとなる。ここで、メダル１枚払出し（クレジット数への「１」加算、又は実際のメダルの（ホッパー３５からの）１枚払出し）ごとに、払出し数データは「１」ずつ減算される。すなわち、払出し処理を実行する回数としての役割を有している。これにより、メダル払出し処理が終了したときは、払出し数データは、「０」となる。

【０５１７】

アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」は、払出し数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL ）の記憶領域である。払出し枚数データバッファは、払出し数データと同様に、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、払出し数に対応する値を示すデータとなる。ここで、払出し数データバッファは、払出し数データと異なり、メダル１枚払出し処理ごと

に減算されず、最初に記憶された値が維持される。そして、その値は、次回遊技のメダル払出し枚数更新処理（図４１のステップＳ２９３）まで維持される。たとえば、当該遊技で８枚払出しの小役が入賞したときは、払出し数データバッファとして「８（Ｈ）」が記憶され、次回遊技において、役が入賞しなかったときは、払出し数データバッファとして「０」が上書きされる。

【０５１８】

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

自動ベット数データは、図４２の遊技開始セット処理中、ステップＳ３２５でセットされる。

アドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」は、ベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）の記憶領域である。ベット数データは、今回遊技でのベット数を示し、本実施形態では、「０」～「３」のいずれかが記憶される。ベット数データは、図４１のメイン処理中、ステップＳ２７６におけるメダル管理処理（投入されたメダルを検知し、ベット処理やクレジット加算処理を行う）で行われる。

【０５１９】

アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示カウンタ（_CT_LED_DSP ）の記憶領域である。ＬＥＤ表示カウンタは、図３４（Ａ）で示したものであり、上述したように、割込み処理が行われるごとに更新されていく。

アドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）の記憶領域である。ＬＥＤ表示要求フラグは、図３４（Ｂ）で示したものであり、通常中、設定変更中、又は設定確認中に応じた値をとる。

【０５２０】

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

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

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

【０５２１】

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

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

【０５２２】

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

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

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

【０５２３】

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

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

する。
　また、有利区間の最終遊技における遊技終了チェック処理時に、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯するための処理を実行する。具体的には、有利区間の終了条件を満たしたときは、有利区間表示ＬＥＤフラグ記憶領域の初期化処理（有利区間表示ＬＥＤフラグのクリア処理）を実行する。これにより、その後の割込み処理において有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯する。
【０５２４】
　さらにまた、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合の点灯タイミングは、たとえば、スタートスイッチ４１の操作時（より具体的には、リール３１の回転を開始した後、リール３１の回転が定速状態に到達するまで）である。
　ただし、これに限られるものではなく、他の点灯タイミングとしては、たとえば、
　１）スタートスイッチ４１が操作される前
　２）スタートスイッチ４１の操作後、全リール３１が定速状態となり、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能となったとき、
　３）少なくとも１つのリール３１が停止し、他の少なくとも１つのリール３１が回転中のとき、
　４）全リール３１の停止時、
　５）全リール３１が停止した後（当該遊技が終了し）、次回遊技の開始前に精算スイッチ４３が操作可能となる前
　が挙げられる。
【０５２５】
　ただし、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合には、当該遊技での当選役が決定されている必要があるので、スタートスイッチ４１の操作前（役抽選前）は除かれる。
　指示機能を作動させる遊技で有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる場合には、スタートスイッチ４１が操作され、役の抽選が実行された後になるので、リール３１の回転を開始した後、リール３１の回転が定速状態に到達するまでに有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるタイミングが、最短のタイミングとなる。
【０５２６】
　アドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」は、有利区間クリアカウンタ（_CT_ADV_CLR ）の記憶領域である。有利区間クリアカウンタは、有利区間中の遊技回数をカウントするためのデクリメントカウンタである。有利区間クリアカウンタは、通常区間中は、「０」となっており、有利区間に移行するときに、初期値として「１５００（Ｄ）」がセットされる。また、有利区間クリアカウンタは、有利区間中はもちろん、通常区間中においても、１遊技あたり「１」減算されるように設定されている。ただし、最小値は「０」である。このため、通常区間において、（減算前の）有利区間クリアカウンタが「０」であるとき、「１」を減算しても、減算後の値が「０」となるカウンタを用いている。したがって、通常区間中は、１遊技ごとに、「１」減算されるものの、「０」が維持される。換言すると、有利区間クリアカウンタに「０」が記憶されているときは、通常区間（非有利区間）である。
【０５２７】
　また、有利区間に移行すると、有利区間クリアカウンタは、初期値として「１５００（Ｄ）」がセットされるので、その次回遊技では、有利区間クリアカウンタは「１４９９（Ｄ）」となる。
　なお、有利区間クリアカウンタは、最大で初期値「１５００（Ｄ）」を記憶するので、２バイトから構成されている。換言すると、有利区間クリアカウンタに「０」以外の値が記憶されているときは、有利区間である。
【０５２８】
　アドレス「Ｆ０６５（Ｈ）」は、差数カウンタ（_SC_24HGAME ）の記憶領域である。差数カウンタは、有利区間中における差枚数の累積値に対応する値を記憶するカウンタであり、「ＭＹカウンタ」とも称される。

差数カウンタは、単に、差枚数の累積値そのものを記憶するのではなく、差枚数の累積値に「対応する値」を記憶する。たとえば、差枚数がマイナスに相当する値となったときは、その値を「０（Ｈ）」に補正する。したがって、「差枚数の累積値≠差数カウンタ値」である。

差数カウンタは、有利区間中の差枚数の累積値に対応する値が「２４００（Ｄ）」を超えたか否かを判断するためのインクリメントカウンタである。このため、差数カウンタは、２バイトの記憶領域から構成される。

【０５２９】

差数カウンタは、少なくとも有利区間中の差枚数の累積値をカウントすれば足り、非有利区間（通常区間）中のカウントはしなくてもよい。

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

【０５３０】

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

【０５３１】

具体例を挙げると（１遊技目開始時の差数カウンタ値を「０（Ｈ）」とする）、

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

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

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

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

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

のように更新される。

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

【０５３２】

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

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

【０５３３】

図３６は、差数カウンタ値の概念を説明する図（スランプグラフ）であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。図３６中、横軸は遊技回数であり、縦軸は差数である。

例１では、最初に、遊技の進行とともに差数がマイナス方向に進んだが、途中から、たとえばＡＴが開始されたことに伴い、差数が上昇に転じた例を示している。そして、差数カウンタは、遊技の進行過程において差数が最低値となった時点を「０」としてカウント

されるので、図中、矢印で示す範囲が差数の増加量として差数カウンタによってカウントされる。上述したように、本実施形態では、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたときに有利区間を終了する（次回遊技は、通常区間の遊技となるように制御する）。

【０５３４】

なお、差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたときに有利区間の終了条件を満たすので、たとえば今回遊技の終了時に差数カウンタがちょうど「２４００（Ｄ）」であるときは、今回遊技では、有利区間の終了条件を満たさない。

そして、次回遊技において、遊技機での最大の差枚数を獲得すると仮定すると、ベット数「１」、払出し数「１５」の場合であるので、当該次回遊技での差枚数は「＋１４」となり、当該次回遊技終了時における差数カウンタ値は「２４１４（Ｄ）」となる。差数カウンタが「２４１４（Ｄ）」であるときは、有利区間の終了条件を満たすと判断される。

したがって、差数カウンタの取り得る最大値は、「２４１４（Ｄ）」である。

【０５３５】

なお、差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたか否かの判断は、ＲＷＭ５３に記憶された差数カウンタ値を読み込んで判断することのみに限らず、更新等のためにレジスタに一時記憶している差数カウンタ値を判断することも含まれる（以下同じ）。

また、レジスタに一時記憶している差数カウンタ値に基づいて「２４００（Ｄ）」を超えたか否かの判断をした場合において、「２４００（Ｄ）」を超えていないと判断したときは、レジスタの差数カウンタ値をＲＷＭ５３に記憶（保存）する。これに対し、「２４００（Ｄ）」を超えていると判断したときは、その差数カウンタ値をＲＷＭ５３に記憶せず、かつ、ＲＷＭ５３に記憶された差数カウンタ値をクリアするように制御することも可能である。

【０５３６】

また、例２は、例１と同様に、遊技の進行とともに差数がマイナス方向に進んだが、途中から、たとえばＡＴが開始されたことに伴い、差数が上昇に転じた例を示している。例２では、差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたときも、差数の累積値はプラスとなっていないが、このような場合であっても有利区間を終了することとなる。すなわち、それまでの遊技の進行に伴う差数の累積値とは無関係に、差数が最低値となった時点から数えて、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えれば、有利区間を終了する（次回遊技は、通常区間の遊技となるように制御する）。

【０５３７】

なお、通常区間中に差数カウンタを更新する場合、通常区間中であっても差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超える可能性がある。たとえば特別役に何度も当選し、特別遊技を繰り返した場合にはそのようなことが生じ得る。このような場合には、

１）有利区間を開始するまで、そのまま差数カウンタ値を更新する方法と、

２）「２４００（Ｄ）」を超えたときは、その時点で、一旦、差数カウンタ値を「０」にリセットする方法と

が挙げられる。

たとえば有利区間中に差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたときは、有利区間の終了に基づいて差数カウンタをクリアするようにしたとき、その処理が、有利区間中であるか否かにかかわらず実行される処理であれば、通常区間中に差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたときであってもクリアされる。

【０５３８】

これに対し、差数カウンタをクリアする処理が、有利区間中特有の処理であれば、通常区間中に差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えても差数カウンタはクリアされない。

なお、有利区間を開始するとき（有利区間の１遊技目）は、差数カウンタをクリアする（初期値「０」をセットする。後述する図４５のステップＳ３５４。）。したがって、有利区間の開始前の差数カウンタがいくつであっても問題はない。

そして、

１）有利区間中に差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたとき、

２）有利区間の遊技回数が１５００遊技に到達したとき、
は、有利区間の終了条件を満たす。
有利区間の終了条件を満たすときは、差数カウンタをクリア（初期化）する。有利区間の終了時に差数カウンタをクリアするのは、有利区間を終了して通常区間に移行するときに、有利区間に関するデータ（値）を通常区間に持ち越さないようにするためである。差数カウンタのクリアは、後述する図５１中、ステップＳ４３５で実行される。

【０５３９】

図３７は、差数カウンタ値と有利区間との関係を示す図（スランプフラグ）であり、（ａ）は例１を示し、（ｂ）は例２を示す。
例１において、通常区間では、遊技の進行とともに差数が減少し、有利区間を開始した時点（図中、「Ａ」）から、図中、「Ｂ」に進むまでは、差数がさらに減少した例を示している。なお、有利区間の開始と同時にＡＴを開始せず、有利区間の最初はＣＺや前兆、ＡＴ準備中（たとえば、ＲＴ状態が低確率状態のとき、ＲＴ状態を低確率状態から高確率状態へ移行するためのリプレイの当選を待っている途中）から開始するような仕様の場合には、有利区間を開始した後も差数が減少する場合がある。また、ＡＴを開始した場合であっても、押し順ベルに中々当選しない状況が続いた場合には、差数が減少する場合がある。

【０５４０】

差数カウンタ値は、有利区間の開始時に初期化されるので、図中、「Ａ」の時点で「０」となっている。また、上述したように、差数が減少している状況下では、差数カウンタ値は「０」を維持する。したがって、図中、「Ａ」の地点から「Ｂ」の地点までは、差数カウンタ値は、「０」のままである。
また、「Ｂ」地点から、差数は増加に転じた例を示している。これにより、差数カウンタ値も増加する。そして、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたと判断したとき（図中、「Ｃ」地点に到達したとき）は、有利区間の終了条件を満たすと判断し、有利区間を終了する（通常区間に移行する）。

【０５４１】

このように、有利区間の開始からの差数ではなく、有利区間の開始後、差数が最低値となった時点（「Ｂ」）から差数カウンタによるプラスのカウントを開始するので、最も出玉が多くなった範囲（図３７（ａ）中、「Ｂ」から「Ｃ」までの範囲）を超えて遊技者にメダルを付与することがなくなる。これにより、遊技者の射幸心をあおらないようにすることができる。

【０５４２】

上記の点について、数値を例に挙げてより具体的に説明する。
たとえば有利区間を開始した後、抽選でＡＴが開始されるような仕様である場合、有利区間かつ非ＡＴであるときは、遊技の進行とともに差数が減少する場合がある。
たとえば遊技者Ｘが有利区間に当選し、有利区間が開始されたが、ＡＴが開始されず、差数が「－２００枚」となったところで遊技を中止したとする。

【０５４３】

次に遊技者Ｙがその遊技機で遊技を開始したところ、さらに差数が「－５０枚」となった時点でＡＴに当選し、ＡＴが開始されたとする。そして、有利区間を開始した後、差数が「＋２４００枚」を超えるまで有利区間（ＡＴ）を継続したとき、遊技者Ｙは、「２４００＋２５０＝２６５０枚」のメダルを獲得できてしまうこととなる。
よって、上記のように、有利区間を開始した後、「差数が最低値となった時点から「＋２４００枚」を超えるまで」と終了条件を設定することで、たとえば他の遊技者のはまり分も含めて獲得できてしまうことを防止し、射幸心をあおらないようにしている。

【０５４４】

図３７の（ｂ）に示す例２では、通常区間において差数が減少し、途中の「Ｄ」地点からプラスに転じ、さらに、「Ｅ」地点から有利区間を開始した例を示している。このような場合において、上述したように、通常区間も含めて差数カウンタ値を更新しているとき

は、図中、「Ｅ」の時点では差数カウンタ値がプラスとなっている。しかし、有利区間の開始時（図中、「Ｅ」）に差数カウンタ値が初期化される（クリア、すなわち「０」に更新される）。

したがって、有利区間前の増加分（「Ｄ」から「Ｅ」までの増加分）は、差数カウンタによりカウントされない。よって、「Ｅ」地点から差数カウンタがプラスカウントされ続け、「２４００（Ｄ）」を超えたときに有利区間を終了する。

【０５４５】

説明を図３５に戻す。

アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」は、ＡＴフラグ（_FL_AT_KND）の記憶領域である。ＡＴフラグは、ＡＴ中であるか否かを判別するためのフラグであり、非ＡＴ中は「０」にされ、ＡＴ中は「１」にされる。ＡＴフラグが「１」にされるタイミングは、ＡＴ抽選に当選したときであり、後述する図４６のステップＳ３６４で実行される。また、ＡＴフラグがオフにされるのは、ＡＴの最終遊技における遊技終了時であり、たとえば後述する遊技終了チェック処理（図５０のステップＳ４１５）で実行される。また、なお、有利区間終了時にクリア（初期化）されるデータには、ＡＴフラグが含まれる。

【０５４６】

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

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

【０５４７】

また、本実施形態では、ＡＴ遊技回数の初期値として、「２５５（Ｄ）」を超える場合があるため、ＡＴ遊技回数カウンタは２バイトカウンタから構成される。ＡＴ遊技回数が最大で「２５５（Ｄ）」以下であるときは、ＡＴ遊技回数カウンタを１バイトカウンタから構成してもよい。

ＡＴを開始するとき（あるいは、ＡＴ準備中に移行したとき）は、ＡＴ遊技回数カウンタに初期値がセットされる。初期値は、一定値であってもよく、ＡＴ当選時に抽選等によって決定してもよい。また、初期値を決定した後は、ＡＴ遊技回数はその後に変更されることなく「０」まで更新されるものであってもよい。あるいは、ＡＴ中に所定条件を満たしたときはＡＴ遊技回数を上乗せするようにし、上乗せ抽選で当選したとき等は、ＡＴ遊技回数を増加してもよい。この場合、その増加分を、ＡＴ遊技回数カウンタに加算する。

このＡＴ遊技回数カウンタも、有利区間の終了時にクリアされるデータに含まれる。

【０５４８】

なお、本実施形態では、ゲーム数管理型ＡＴを例示しているので、ＡＴ遊技回数カウンタを設けている。したがって、差枚数管理型ＡＴの場合には、ＡＴ遊技回数カウンタに代えて、ＡＴ差枚数カウンタを設ける。そして、ＡＴ開始時に、獲得可能な差枚数の初期値を設定する。また、上乗せに当選したときは、上乗せ差枚数を加算する。そして、払出しがあるごとに当該遊技の差枚数を減算し、ＡＴ差枚数カウンタが「０」となったときは、ＡＴを終了する。

【０５４９】

続いて、フローチャートを用いて遊技中の各処理について説明する。

図３８は、メイン制御基板５０によるプログラム開始処理（M_PRG_START ）を示すフローチャートである。電源が投入されたときは、図３８のプログラム開始処理から実行する。

図３８において、ステップＳ２０１でプログラムが開始されると、次のステップＳ２０２において、メイン制御基板５０は、レジスタを初期化する。具体的処理としては、たとえば、メインＣＰＵ５５に設けられているシリアル通信回路の通信速度の設定、割込みの種類の設定（たとえば、マスカブル割込みに設定すること等）、送信する制御コマンドに

付与するパリティビットの設定（たとえば、偶数パリティに設定すること等）が挙げられる。いいかえれば、スロットマシン１０を正常に動作させるために必要な初期値を各種レジスタに設定する。

【０５５０】

次にステップＳ２０３に進み、メイン制御基板５０は、電源断処理済フラグが正常値であるか否かを判断する。本実施形態では、電源断時に、電源断処理済フラグを記憶する（後述する図５４のステップＳ４８４）。この電源断処理済フラグは、電源オン時に、前回の電源断が正常に行われたか否かを判断するためのフラグである。そして、電源断処理済フラグが正常値であると判断したときは、ステップＳ２０４に進み、正常値でないと判断したときはステップＳ２０６に進む。

【０５５１】

ステップＳ２０４では、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出を実行する。具体的には、電源断処理時に実行したＲＷＭ５３のチェックサムと同範囲（たとえば、プログラムで使用する作業領域、未使用領域、スタック領域）のチェックサム算出を実行する。

ステップＳ２０５では、チェックサムを算出するＲＷＭ５３の範囲が完了したか否かを判定する。具体的には、現時点でのチェックサムを算出したＲＷＭ５３のアドレスから次のアドレスを指定し、次のアドレスがチェックサムを算出するアドレスであるか否かを判断する。チェックサムの算出が終了していないと判断したときはステップＳ２０４に戻って処理を継続する。一方、チェックサムを算出するＲＷＭ５３の範囲が完了したと判断したときはステップＳ２０６に進む。

【０５５２】

また、以降の処理においてもＲＷＭ５３の複数範囲（アドレス）に記憶されたデータを初期化する場合には、本実施形態では指定されたＲＷＭ５３の範囲で同様の処理を実行するものとする。

なお、ステップＳ２０３において電源断処理済フラグが正常値でないと判断されたときは、ＲＷＭ５３のチェックサム算出を実行せずに、電源断復帰データとして異常値をセットする。

【０５５３】

ステップＳ２０６では、メイン制御基板５０は、電源断復帰データを所定のレジスタ（たとえば、Ｂレジスタ）に記憶する。ここで、電源断処理済フラグが正常値であり、かつＲＷＭ５３のチェックサム算出（全範囲）が正常終了したと判断したときは、電源断復帰データとして正常値を記憶する。一方、電源断処理済フラグが異常値であったとき（ステップＳ２０３で「Ｎｏ」のとき）、又はステップＳ２０４におけるＲＷＭ５３のチェックサム算出（全範囲）時に異常があったと判断したときは、電源断復帰データとして異常値を記憶する。

【０５５４】

次のステップＳ２０７では、所定の入力ポート５１のレベルデータを所定のレジスタ（たとえば、Ａレジスタ）に記憶する。次にステップＳ２０８に進み、前記所定の入力ポート５１のレベルデータに基づいて、指定スイッチがオンであるか否かを判断する。ここで「指定スイッチ」とは、本実施形態では、前記所定の入力ポート５１のうち、ドアスイッチ（フロントドア１２（筐体）が開けられたときにオンになるスイッチ）の信号、設定ドアスイッチ（設定キースイッチに設けられたドア。なお、設定ドアはなくてもよい。）の信号、設定キースイッチ（設定キーが挿入され、所定方向に回転されることによりオンとなるスイッチ）の信号の３つである。

【０５５５】

そして、ドアスイッチの信号がオンであり（フロントドア１２が開けられており）、設定ドアスイッチの信号がオンであり（設定ドアが開けられており）、かつ、設定キースイッチの信号がオンであるときに限り、設定変更を許可する。３個すべての指定スイッチがオンであるときは、ステップＳ２１２の設定変更処理に移行可能となるが、少なくとも１つの指定スイッチがオンでないときは、ステップＳ２１２の設定変更処理に移行すること

を許可しない。
つまり、ドアスイッチの信号がオフのときや（フロントドア１２が閉じられている）、設定ドアスイッチの信号がオフのとき（設定ドアが閉じられている）にもかかわらず、設定キースイッチの信号がオンになることはあり得ず、不正の可能性が高いことから、設定変更処理への移行を許可しない。
【０５５６】
したがって、ステップＳ２０８で全指定スイッチがオンであると判断したときはステップＳ２０９に進み、オンでないと判断したときはステップＳ２１１に進む。
ステップＳ２０９では、メイン制御基板５０は、電源断復帰データが異常であるか否かを判断する。この電源断復帰データは、ステップＳ２０６でレジスタに記憶したデータである。
【０５５７】
そして、電源断復帰データが異常であると判断したときはステップＳ２１２の設定変更処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＳＥＴ）に進み、異常でないと判断したときはステップＳ２１０に進む。ステップＳ２１０では、設定変更不可フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、設定変更不可フラグは、ＲＷＭ５３に記憶されるデータの１つであって、後述する図４１のスタートスイッチ受付け処理（ステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（ステップＳ３０１）までの間は不可にされるフラグである。そして、設定変更不可フラグがオンであるときはステップＳ２１１に進み、オンでないときはステップＳ２１２の設定変更処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＳＥＴ）に進む。
なお、本実施形態では、設定変更不可フラグを設けたが、常時設定変更が可能に構成されている場合には、設定変更不可フラグを設けなくてもよい。その場合、ステップＳ２１０に相当する処理は不要となる。
【０５５８】
ステップＳ２１１では、メイン制御基板５０は、電源断復帰データが正常値であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２０９と同等の処理である。そして、電源断復帰データが正常値であると判断したときはステップＳ２１３に進んで電源復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）を行う。これに対し、電源断復帰データが正常値でないと判断したときは、「Ｅ１」エラーとなり、ステップＳ２１４に進んで復帰不可能エラー処理を行う。
【０５５９】
図３９は、図３８のステップＳ２１２における設定変更処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＳＥＴ）を示すフローチャートである。
先ず、ステップＳ２２１において、ＲＷＭ５３の使用領域内の初期化範囲として、「所定範囲」をレジスタに記憶する。ここで、「使用領域内」とは、ＲＷＭ５３の記憶領域中、遊技の進行に関係するデータを記憶するための領域を指す。図３５で示した範囲は、すべて使用領域内である。これに対し、後述する「使用領域外」とは、ＲＷＭ５３の記憶領域中、遊技の進行に関係しないデータを記憶するための領域を指す。具体的には、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の表示に関するデータを記憶した記憶領域が挙げられる。
【０５６０】
また、「所定範囲」は、電源断処理が正常に実行されたと判断したときの初期化範囲であり、設定値データ（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」）、遊技状態（たとえば、ＲＴ状態）、当選を持ちしている特別役のフラグ等を初期化しないようにした初期化範囲を「所定範囲」とする。
したがって、後述する第１２実施形態において、電源断投入前に、ＢＢ２内部中であったとき（ＢＢ２の当選フラグがオンであるとき）は、電源断が正常であれば、設定変更処理が実行されても、ＢＢ２の当選フラグは維持される。
一方、「所定範囲」には、有利区間やＡＴに関するデータは含まれない。したがって、図３５中、アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」は、ここでの初期化の対象となる。
【０５６１】

次にステップＳ２２２に進み、メイン制御基板５０は、電源断復帰データ（ステップＳ２０６で記憶した値）が正常値であるか否かを判断する。電源断復帰データが正常値であると判断されたときは、ステップＳ２２４に進み、ステップＳ２２１における「所定範囲」の記憶を維持する。一方、ステップＳ２２２において電源断復帰データが正常値でないと判断されたときはステップＳ２２３に進む。

ステップＳ２２３では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の使用領域内の初期化範囲として、「特定範囲」をレジスタに記憶する。ここで、「特定範囲」とは、電源断が正常でないと判断したときの初期化範囲であり、設定値データ（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」）を含む使用領域内の全範囲である。

【０５６２】

そして、ステップＳ２２４に進み、ステップＳ２２１でセットした所定範囲又はステップＳ２２３でセットした特定範囲の初期化（ＲＷＭ５３の使用領域内）を開始する。次のステップＳ２２５では、ステップＳ２２４で開始した初期化が終了したか否かを判断する。初期化が終了したと判断したときはステップＳ２２６に進む。

【０５６３】

ステップＳ２２６では、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を退避させる。なお、ＡＦレジスタを退避させるのは、本来、ここでは、Ｆ（フラグ）レジスタを退避させたいのであるが、命令の都合上、ＡＦレジスタを退避させている。そしてステップＳ２２７に進み、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、使用領域外の所定範囲を記憶する。また、「所定範囲」は、電源断処理が正常に実行されたと判断した場合の初期化範囲である。

【０５６４】

次のステップＳ２２８では、ステップＳ２２２と同様に、電源断復帰データ（ステップＳ２０６で記憶した値）が正常値であるか否かを判断する。電源断復帰データが正常値であると判断されたときは、ステップＳ２３０に進み、ステップＳ２２７における「所定範囲」の記憶を維持する。一方、ステップＳ２２８において電源断復帰データが正常値でないと判断されたときはステップＳ２２９に進む。

ステップＳ２２９では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の使用領域外の初期化範囲として、「特定範囲」をレジスタに記憶する。ここで、「特定範囲」は、電源断が正常でないと判断したときの初期化範囲であり、比率表示を行うための遊技回数や払出し数を記憶したリングバッファ等を含む全範囲である。

そして、ステップＳ２３０に進み、ステップＳ２２７でセットした所定範囲又はステップＳ２２９でセットした特定範囲の初期化（ＲＷＭ５３の使用領域外）を開始する。

【０５６５】

次のステップＳ２３１では、ステップＳ２３０で開始した初期化が終了したか否かを判断する。初期化が終了したと判断したときはステップＳ２３２に進む。

ステップＳ２３２では、ステップＳ２２６で退避したＡＦレジスタを復帰させる。次のステップＳ２３３で割込み処理の起動設定を行う。ここでは、ステップＳ２０２で指定した割込み処理に対応する各種レジスタの設定を行う。本実施形態では割込み処理としてタイマ割込み処理を使用しているため、タイマ割込みの周期（本実施形態では、「２．２３５ｍｓ」）を設定する処理等が含まれる。そして、このステップＳ２３３の処理後に割込み処理が実行される。いいかえれば、「割込み起動」前は、割込み処理が実行されないように構成されている。

次のステップＳ２３４では、設定変更開始時の出力要求セットを行う。この処理は、設定変更処理を開始することをサブ制御基板８０側に知らせるために、サブ制御基板８０に送信する制御コマンドをレジスタにセット（記憶）する処理である。

【０５６６】

なお、「出力要求セット」とは、サブ制御基板８０に送信するための制御コマンドをセットする処理を意味する。また、ここでの制御コマンドは、実際に送信するコマンドのみを意味しているものではなく、実際に送信するコマンドの元となるコマンドも意味してい

る。
次にステップＳ２３５に進み、メイン制御基板５０は、制御コマンドセット１を実行する。この処理は、制御コマンドバッファ（ＲＷＭ５３）に、サブ制御基板８０に送信するための制御コマンドを記憶する処理である。
【０５６７】
次にステップＳ２３６に進み、メイン制御基板５０は、設定変更開始時のための２バイト時間待ち処理（ウェイト処理）を実行する。本実施形態では、割込み回数「２２４」をカウントするまで（割込み回数ごとに「１」を減算し、セットした割込み回数が「０」となるまで）待機する。この待機は、メイン処理を先に進ませないため、遅延処理や待機処理とも呼ばれる。なお、この待機時間中（２バイト時間待ち処理中）は、メイン処理が進まないようにするが、割込み処理は実行される。
【０５６８】
このように、ステップＳ２３６で２バイト時間待ち処理（ウェイト処理）を実行するのは、メイン制御基板５０側におけるＲＷＭ５３の初期化処理は比較的短時間で終了するのに対し、サブ制御基板８０側のＲＷＭ８３の初期化処理には時間がかかるため、メイン制御基板５０側で２バイト時間待ち処理を実行している。特に、メイン制御基板５０側では、サブ制御基板８０側で初期化処理が終了したか否かを知り得ないからである。
【０５６９】
したがって、サブ制御基板８０側で未だ初期化処理中のときに、メイン制御基板５０側では初期化を既に終了し、さらに処理が進んで、メイン制御基板５０の制御処理の進行と、サブ制御基板８０の制御処理の進行とが同期しなくなることを防止することができる。
また、設定変更開始時の出力要求セット及び制御コマンドセット１の実行後、サブ制御基板８０がＲＷＭ８３の初期化を開始するが、ＲＷＭ８３の初期化が終了するために十分な時間をウェイト時間として設定する。これにより、サブ制御基板８０側でＲＷＭ８３の初期化処理を終了した後に、メイン制御基板５０側でステップＳ２３８以降の処理に進むようにする。
【０５７０】
なお、ステップＳ２３４及びＳ２３５においてセットした設定変更開始時の制御コマンドは、ステップＳ２３６の２バイト時間待ち処理中であってもサブ制御基板８０に送信される。ただし、ステップＳ２３６で２バイト時間待ち処理が実行されている間は、ステップＳ２３７以降の処理には進まない（メイン処理が進行しない）。
【０５７１】
ステップＳ２３６の２バイト時間待ち処理の終了後、ステップＳ２３７に進み、獲得数データとして、設定変更中表示データを記憶する。次にステップＳ２３８に進み、ＬＥＤ表示要求フラグに、設定変更中に対応する値「００００１１００（Ｂ）」を記憶する。
【０５７２】
ステップＳ２３７及びＳ２３８の処理により、これらの処理以降に割込み処理が実行されたときは、デジット３ａ、４ａ、及び５ｂ（獲得数表示ＬＥＤ７８及び設定値表示ＬＥＤ７３）の点灯が可能となる。
具体的には、ステップＳ２３８の処理以降に実行される割込み処理では、デジット３ａ及び４ａにそれぞれ「8」が表示（獲得数表示ＬＥＤ７８に「８８」が表示）可能となり、デジットｂ５（設定値表示ＬＥＤ７３）に現在の設定値が表示可能となる。
なお、獲得数データ及びＬＥＤ表示要求フラグは、ステップＳ２２４におけるＲＷＭ５３の使用領域内の初期化処理により初期化されているので、ステップＳ２３７より前の値は「０」である。
【０５７３】
次にステップＳ２３９に進み、割込み待ち処理を実行する。この処理は、一割込み時間（２．２３５ｍｓ）を経過するまで待機する処理である。そして、一割込み時間の経過後、ステップＳ２４０に進む。
ステップＳ２４０では、設定変更スイッチ（図１では図示せず）の操作を検出したか否

かを判断する。ここでは、設定変更スイッチを含む入力ポート５１の立ち上がりデータを判断することにより、設定変更スイッチがオンされたか否かを判断する。設定変更スイッチの操作を検出したと判断したときはステップＳ２４１に進み、検出していないと判断したときはステップＳ２４２に進む。

ステップＳ２４１では、ＲＷＭ５３の設定値データ（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」）を記憶（更新）する。設定値データが更新された後に割込み処理が実行されると、設定値表示ＬＥＤ７３には更新された値を表示する。

【０５７４】

次のステップＳ２４２では、スタートスイッチ４１の操作を検出したか否かを判断する。本実施形態では、設定変更中にスタートスイッチ４１が操作されたときは、その時点における設定値を確定させる。

スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ２４３に進み、操作されていないと判断したときはステップＳ２３９に戻る。

【０５７５】

以上の処理において、ステップＳ２３９（割込み待ち）は、設定変更スイッチの立ち上がりデータをクリアするために設けられる。

たとえば、ステップＳ２３９の処理を設けない場合、ステップＳ２４０で設定変更スイッチの立ち上がりデータがオンであると判断されると、ステップＳ２４１で設定値データを更新し、次のステップＳ２４２でスタートスイッチ４１がオンでないと判断されると、ステップＳ２４０に進んで、設定変更スイッチの立ち上がりデータがオンであるか否かが判断される。

【０５７６】

ステップＳ２４０でオンであると判断された後、１回でも割込み処理が実行されれば設定変更スイッチの立ち上がりデータはオフになる。しかし、割込み処理が実行されるまでは、ステップＳ２４０で設定変更スイッチの立ち上がりデータがオンであると判断され続ける。この結果、設定変更スイッチを１回操作しただけで、設定値データが「２」以上上がり続けてしまう。そこで、ステップＳ２３９において、割込み待ち処理を実行している。

【０５７７】

ステップＳ２４３では、設定キースイッチ（図１では図示せず）がオフにされたか否かを判断する。設定キースイッチがオフにされたと判断すると、ステップＳ２４４に進み、獲得数データをクリアする（「０」にする）。設定変更中を示す「８８」の表示を消去するためである。次にステップＳ２４５に進み、ＬＥＤ表示要求フラグに、通常中に対応する値「００００１１１１（Ｂ）」を記憶する。

【０５７８】

ステップＳ２４４の処理以降に実行される割込み処理により、デジット３ａ及び４ａ（獲得数表示ＬＥＤ７８）の表示が「８８」から「００」になる。

また、ステップＳ２４５の処理以降に実行される割込み処理により、デジット１ａ及び２ａにそれぞれ「０」が表示（クレジット数表示ＬＥＤ７６に「００」が表示）される。また、ＬＥＤ表示要求フラグのデジット５に対応するビットは「１」であるので、デジット５ａ（状態表示ＬＥＤ７９）は点灯可能である。これに対し、デジット５ｂ（設定値表示ＬＥＤ７３）は、設定変更中又は設定確認中ではないので、点灯しない。

【０５７９】

次にステップＳ２４６に進み、ステップＳ２３４と同様に、設定変更終了時の出力要求セットを行う。この処理は、設定変更処理を終了すること、及び決定された設定値に対応するデータ（具体的には、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶されている設定値データ）をサブ制御基板８０側に知らせる制御コマンドをセットする処理である。次に、ステップＳ２４７に進み、ステップＳ２３５と同様に、メイン制御基板５０は、制御コマンドセット１を実行する。そして、ステップＳ２４８に進み、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）に移行する。

【０５８０】

図４０は、図３８中、ステップＳ２１３の電源復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）を示すフローチャートである。

先ず、ステップＳ２５１では、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）を復帰させる。ここで、スタックポインタとは、電断が生じた場合に、電断発生時のデータ（例えば、レジスタ値、割込み処理前のメイン処理の命令処理等）を保存するＲＷＭ５３の領域（スタック領域）のうち、次にスタックされる領域（アドレス）を示すものを指す。

次のステップＳ２５２では、設定値データを読み込み、設定値データの範囲が正常範囲であるか（設定値１～設定値６の範囲内であるか）、換言すれば、「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データが「０（Ｈ）」～「５（Ｈ）」の範囲内であるか否かを判断する。設定値データが正常範囲であると判断したときはステップＳ２５３に進み、設定値データが正常範囲でないと判断したときは、「Ｅ６」エラーとなり、ステップＳ２６４に進み、復帰不可能エラー処理に移行する。

【０５８１】

ステップＳ２５３に進むと、ＲＷＭ５３の使用領域内における未使用領域を初期化範囲としてレジスタにセットする。そして次のステップＳ２５４において、ステップＳ２５３でセットした範囲のＲＷＭ５３の初期化を実行する。ここで、未使用領域であってもノイズ等によりＲＷＭ５３に値が記憶されてしまうことが考えられる。万が一、未使用領域に値が記憶されると、不正等のゴト行為につながるおそれがあるため、未使用領域は電源の投入時に（通常であれば１日に１回）初期化するようにしている。

次のステップＳ２５５では、ＲＷＭ５３の初期化（使用領域内の未使用領域）を終了したか否かを判断し、終了したと判断したときはステップＳ２５６に進む。

【０５８２】

ステップＳ２５６では、ＡＦレジスタの退避を行う。この処理は、上述したステップＳ２２６の処理と同様である。次のステップＳ２５７では、ＲＷＭ５３の使用領域外における未使用領域の初期化範囲をレジスタにセットする。そして次のステップＳ２５８において、ステップＳ２５７でセットした範囲のＲＷＭ５３の初期化を実行する。

次のステップＳ２５９では、ＲＷＭ５３の初期化（使用領域外の未使用領域）を終了したか否かを判断し、終了したと判断したときはステップＳ２６０に進む。ステップＳ２６０では、ＡＦレジスタの復帰を行う。この処理は、上述したステップＳ２３２の処理と同様である。

【０５８３】

次のステップＳ２６１では、所定の入力ポート５１の読み込みを行う。この処理は、電源断前の入力ポート５１の各データ（レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ）を最新のデータに更新するための処理である。

次にステップＳ２６２に進み、割込みを起動させる。この処理は、たとえばタイマ割込みの周期を設定する処理等であり、上述したステップＳ２３３と同様の処理である。

次にステップＳ２６３に進み、電源断処理済フラグをクリア、すなわち「０」にする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０５８４】

以上のプログラム開始処理、設定変更処理、及び電源復帰処理においては、

１）図３８のプログラム開始処理において、ステップＳ２０３で「Ｎｏ」と判断されるか（電源断処理済フラグが異常値のとき）、又はステップＳ２０４のチェックサム算出時に異常があったときは、ステップＳ２０６において電源断後復帰データとして異常値が記憶される。この場合、ステップＳ２０９で「Ｙｅｓ」と判断されるので、ステップＳ２１２の設定変更処理（図３９）に進む。

そして、図３９の設定変更処理では、ステップＳ２２２及びステップＳ２２８で「Ｎｏ」と判断されるので、ＲＷＭ５３の使用領域内及び使用領域外の全範囲の初期化、すなわち、「Ｆ０００（Ｈ）」以降のすべてのデータが初期化される。

【０５８５】

２）プログラム開始処理において、電源断処理済フラグが正常値であると判断され、チ

ェックサム算出も正常に行われた場合において、設定変更処理に進んだときは、図３９中、ステップＳ２２２及びステップＳ２２８で「Ｙｅｓ」と判断されるので、それぞれステップＳ２２４及びステップＳ２３０に進み、ＲＷＭ５３の指定範囲（使用領域内、及び使用領域外）が初期化される。

【０５８６】

３）プログラム開始処理において、電源断処理済フラグが正常値であると判断され、チェックサム算出も正常に行われた場合において、設定変更処理が行われないときは、ステップＳ２１３の電源復帰処理（図４０）に移行する。この場合、図４０中、ステップＳ２５２で設定値が正常であれば、通常の電源投入時におけるＲＷＭ５３の初期化（使用領域内及び使用領域外）が実行される。この初期化は、上述したように、ＲＷＭ５３の未使用領域を初期化する処理である。

【０５８７】

図４１は、本実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートである。メイン処理は、１遊技の処理である。遊技の進行中は、毎遊技、メイン処理を繰り返す。

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

【０５８８】

次のステップＳ２７２では、遊技開始セット処理（Ｍ_ＧＡＭＥ_ＳＥＴ）を行う。この処理は、後述する図４２に示す処理であり、作動状態フラグの生成、更新、保存等の処理である。

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

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

【０５８９】

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

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

【０５９０】

次のステップＳ２７７では、ソフト乱数の更新処理を行う。この処理は、役抽選手段６１で使用する乱数（ハード乱数、又は内蔵乱数）に加工（演算処理）するための加工用乱数を更新（たとえば「１」ずつ加算）する処理である。ソフト乱数は、「０」～「６５３５（Ｄ）」の範囲を有する１６ビット乱数である。なお、更新方法として、更新前の値に、割込みカウント値（割込み時にインクリメントされるカウント値（変数））を加算する処理を実行してもよい。

【０５９１】

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

【０５９２】
ステップＳ２７９では、スタートスイッチ受付け時の処理を実行する。この処理は、設定変更不可フラグをセットしたり、リール３１の回転開始時の出力要求セットや、ホールコンピュータ等に外部信号としてメダル投入信号を出力するための出力回数のセット等を行う処理である。
次のステップＳ２８０では、獲得数データをクリアする。したがって、スタートスイッチ４１が操作されると、それ以前に獲得数データとして指示規定数表示データや払出し数データが記憶されていたとしても、クリアされる。
ここで、詳細は後述するが、第１２実施形態では、遊技開始前に、獲得数表示ＬＥＤ７８に、規定数を指示（表示）する場合がある。したがって、スタートスイッチ４１の操作時に、獲得数データとして指示規定数表示データが記憶されている場合がある。そこで、スタートスイッチ４１が操作されたときは、この獲得数データをクリアし、獲得数表示ＬＥＤ７８に「００」を表示させる（又は消灯させる）処理を実行する。
また、ステップＳ２８０の時点で、獲得数データとして前回遊技の払出し数データが記憶されているときは、このステップＳ２８０において払出し数データがクリアされる。
【０５９３】
次にステップＳ２８１に進み、メイン制御基板５０は、ＡＴ遊技回数の更新処理を実行する。この処理は、後述する図４３に示す処理であり、ＡＴ中であって所定条件を満たすときは、ＡＴ遊技回数の減算を行う処理である。したがって、非ＡＴ中は、この処理は実行されない。
また、ＡＴ中に、ＡＴ遊技回数を上乗せするか否かは、ステップＳ２８２における役抽選処理による役抽選結果に基づいて行われる。たとえばレア役に当選したときに、ＡＴの上乗せ遊技回数を決定することが挙げられる。したがって、ＡＴ遊技回数を上乗せし、ＡＴ遊技回数カウンタに上乗せ分を加算するときは、ステップＳ２８２の処理後に実行される（図４１では図示を省略する）。
なお、スタートスイッチ受付け（ステップＳ２７９）の後、ステップＳ２８１でＡＴ遊技回数カウンタ更新を行うが、これに限らず、ステップＳ２８２における役抽選処理後や、全リール３１の停止後（ステップＳ２９０以降）にＡＴ遊技回数カウンタ更新を行ってもよい。
なお、差枚数管理型ＡＴの仕様において、ＡＴ差枚数カウンタを有しているときは、全リール３１の停止後、かつ入賞によるメダル払出し処理の終了後（ステップＳ３００の後）にＡＴ差枚数カウンタを更新する。
【０５９４】
ステップＳ２８２では、役抽選手段６１は、スタートスイッチ４１が操作されたタイミングで、すなわちスタートスイッチ４１の操作信号の受信時に、役の抽選（前述した「内部抽せん」に相当する。）を実行する。なお、役抽選時の乱数値はステップＳ２７９で取得する。そして、ステップＳ２８２において、取得した乱数値が、いずれかの当選役に該当する乱数値であるか否かを役抽選テーブルを用いて判定する処理を行う。
【０５９５】
次のステップＳ２８３では、メイン制御基板５０は、有利区間移行抽選処理を実行する。この処理は、後述する図４４の処理である。本実施形態では、有利区間移行抽選の際に、ＡＴ抽選を併せて実行する。なお、後述する図４４に示すように、有利区間中であるが非ＡＴ中であるとき（たとえばメイン遊技状態がＣＺのとき）は、図４４中、ステップＳ３４８において、ＡＴ抽選処理を実行する。
次にステップＳ２８４に進み、押し順指示番号セット（Ｍ_ＯＲＤ_ＩＮＦ）を行う。この処理は、図４８に示す処理であり、ＡＴ中に、当該遊技で指示機能を作動させる（獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示番号を表示する）ときに、押し順指示番号を生成して、押し順指示情報を表示等する処理である。
【０５９６】
次のステップＳ２８５では、リール回転開始準備処理を実行する。この処理は、最小遊

技時間（４．１秒）を経過したか否かを判断等する処理を実行し、最小遊技時間を経過していれば次のステップＳ２８６に進む。
ここで、ＲＷＭ５３には、最小遊技時間のタイマー値を記憶する領域が設けられており（図３５では図示せず）、初期値は、「１８３４（Ｄ）（２．２３５ｍｓ×１８３４　４０９９ｍｓ）」である。ステップＳ２７９において、最小遊技時間が「０」であると判断されると、最小遊技時間（タイマー値）として初期値「１８３４（Ｄ）」をセットする。そして、割込み処理ごとに最小遊技時間を「１」ずつ減算する。次回遊技のステップＳ２８５に進むと、最小遊技時間が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断されたときにステップＳ２８６に進む。

【０５９７】

ステップＳ２８６では、リール制御手段６５は、モータ３２を駆動制御し、リール３１の回転を開始する。そして、リール３１が定速状態に到達すると、ストップスイッチ４２の操作受付けを許可し、ステップＳ２８７に進む。
ステップＳ２８７では、リール３１の停止受付けをチェックする。ここでは、ストップスイッチ４２の操作信号を受信したか否かを検知し、操作信号を受信したときは、役の抽選結果とリール３１の位置とに基づいて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止位置を決定し、決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御する。

【０５９８】

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

【０５９９】

ステップＳ２９０では、獲得数データをクリアする（「０」にする）。たとえば、ＡＴ中に、指示機能を作動させたことにより、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示される場合がある。この場合は、ステップＳ２９０の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。
なお、獲得数表示ＬＥＤ７８を消灯させてもよい。具体的には、ＬＥＤ表示要求フラグに「００００１００１１（Ｂ）」を記憶してもよいし、セグメントデータとして、消灯用のデータを設け、そのデータを出力してもよい。

【０６００】

ステップＳ２９１では、図柄の表示判定を行う。ここでは、入賞判定手段６６により、有効ラインに、役に対応する図柄組合せが停止したか否かを判断する。
次のステップＳ２９２では、図柄の表示エラーが発生したか否かを判断し、表示エラーが発生したと判断したときはステップＳ３０４に進み、表示エラーが発生していないと判断したときはステップＳ２９３に進む。
ここで、リール３１の停止は、停止位置決定テーブルに基づき実行されるので、通常は、停止位置決定テーブルで定められた位置以外の位置でリール３１が停止する場合はない。しかし、図柄の表示判定の結果、有効ライン上に、本来表示されてはいけない図柄（蹴飛ばし図柄）が表示されたときは、異常である（「Ｅ５」エラー）と判定し、ステップＳ３０４に進み、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０６０１】

ステップＳ２９２において表示エラーが発生していないと判断され、ステップＳ２９３に進むと、払出し数の更新処理を実行する。この処理は、上述した払出し数データ及び払出し数データバッファとして、当該遊技での払出し数を記憶する処理である。
次のステップＳ２９４では、払出し手段６７は、入賞役に対応するメダルの払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を行う。この処理は、後述する図４９に示す処理である。次にステップＳ２９５に進み、割込み待ち処理を行う。次のステップＳ２９６では、割込み処理を禁止する。これらのステップＳ２９５及びＳ２９６の処理により、割込み直後に割込みが禁止される。

【０６０２】
次のステップＳ２９７では、ＡＦレジスタを退避させる。この処理は、図４０のステップＳ２５６と同様の処理である。次にステップＳ２９８に進み、比率セット処理を実行する。この「比率セット処理」とは、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に５種類の比率を表示するために、各種カウンタ値の更新や、比率計算等を実行する処理である。そして、ステップＳ２９９に進むと、ステップＳ２９７で退避したＡＦレジスタを復帰させ、次のステップＳ３００で割込みを許可（再開）する。このようにして、比率セット処理を実行する際には、ＡＦレジスタを退避させておき、かつ割込み処理を禁止した上で実行する。
【０６０３】
なお、比率セット処理の実行中に割込み処理を禁止するのは、比率セット処理は、使用領域外に記憶されたプログラムを用いる処理であり、メイン処理において使用領域外のプログラムを実行しているときに割込み処理が入ると、使用領域内のプログラムと使用領域外のプログラムとが混在してしまい、処理が複雑になってしまうためである。
【０６０４】
次にステップＳ３０１に進み、遊技終了チェック処理（_M_GAME_CHK ）を行う。この処理は、後述する図５０に示す処理であり、条件装置（当選役）フラグのクリア処理等を行う。そしてステップＳ３０２に進み、遊技終了時の出力要求セット、及び次のステップＳ３０３で制御コマンドセット１を行う。これらの処理は、１遊技が終了した旨をサブ制御基板８０に送信するための制御コマンドデータをセットする処理である。
そして、ステップＳ３０３の処理を終了すると、再度、メイン処理の先頭（ステップＳ２４８）に戻る。
【０６０５】
図４２は、図４１中、ステップＳ２７２における遊技開始セット処理（M_GAME_SET）を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ３１１では、遊技待機表示時間をセットする（ＲＷＭ５３の所定記憶領域（図３５では図示せず）に記憶する）。本実施形態の遊技待機表示時間は、「２６８４６」割込み（　６００００ｍｓ、すなわち約６０秒（１分））に設定されているので、ＲＷＭ５３の所定記憶領域に「２６８４６」をセットする。ステップＳ３０１で遊技待機表示時間がセットされると、この時点から割込み処理ごとに値が「１」ずつ減算される。
【０６０６】
遊技待機表示時間が「０」となると、図４１のステップＳ２７５（メダル投入待ち）において、獲得数データをクリアする。これにより、獲得数表示ＬＥＤ７８には「００」が表示される。たとえば、前回遊技に払い出されたメダル枚数が「８」枚であり、かつ、遊技者が精算スイッチ４３の操作により精算し、遊技を終了したとしても、約１分後には「００」が表示される。これにより、ホールの店員や別の遊技者が空き台として認識できることにより空き台を減少させることができるという効果を有する。
なお、獲得数表示ＬＥＤ７８に「００」を表示することに限らず、獲得数表示ＬＥＤ７８（上位桁及び下位桁）を消灯させてもよいし、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁を消灯し、下位桁には「０」を表示してもよい。いずれにしても、ホールの店員や別の遊技者が空き台として認識できるような表示が実行されればよい。
【０６０７】
次にステップＳ３１２に進み、押し順指示番号の初期化処理を実行する。この処理は、ＲＷＭ５３の所定記憶領域に記憶された押し順指示番号をクリアする処理である。
次のステップＳ３１３では、図柄組合せ表示フラグのデータを取得する。次のステップＳ３１４では、１ＢＢ作動図柄が表示されたか否かを判断する。この処理では、図柄組合せ表示フラグのデータのうち、１ＢＢに対応するＤ２ビットが「１」であるときは「Ｙｅｓ」と判断し、「０」であるときは「Ｎｏ」と判断する。１ＢＢ作動図柄が表示されたと判断したときはステップＳ３１５に進み、表示されていないと判断したときはステップＳ３１６に進む。

【０６０８】
ステップＳ３１５では、１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技時）の獲得可能枚数を保存する。この処理は、ＲＷＭ５３の所定記憶領域（図３５では図示せず）に、１ＢＢ遊技における獲得可能な最大枚数を記憶する処理である。そしてステップＳ３１６に進む。
ステップＳ３１６では、作動状態フラグを生成する。この処理は、図柄組合せ表示フラグに基づいて、作動状態フラグの値を生成する処理である。
さらに次のステップＳ３１７では、作動状態フラグを更新し、さらに次のステップＳ３１８において、その作動状態フラグを記憶する。この処理は、生成した作動状態フラグ（この時点では、たとえばＡレジスタに記憶されている）を、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」に記憶する処理である。これにより、それまでの作動状態フラグの情報から、ステップＳ３１７で更新した作動状態フラグの情報に置き換わる。
たとえば、１ＢＢの図柄組合せが表示されたとき（１ＢＢ入賞時）は、作動状態フラグの１ＢＢに対応するＤ２ビットが「０」から「１」となる。
【０６０９】
次のステップＳ３１９では、ＲＢ作動が開始したか否かを判断する。なお、本実施形態では、１ＢＢ遊技において、ＲＢ作動フラグは、２遊技（又は２回入賞時）の終了時にオフ（「０」）とされるが、１ＢＢ遊技の終了条件を満たしていないとき（作動状態フラグの１ＢＢに対応するＤ２ビットが「１」であるとき）は、この遊技開始セット処理において「１」にされる。ステップＳ３１９においてＲＢ作動開始時であると判断したときはステップＳ３２０に進み、ＲＢ作動開始時でないと判断したときはステップＳ３２１に進む。
【０６１０】
ステップＳ３２０では、ＲＢ作動時の遊技回数及び入賞回数を保存する。この処理は、ＲＷＭ５３に設けられているＲＢ作動時の遊技回数カウンタ（図３５では図示せず）に「２（Ｈ）」を保存（記憶）するとともに、ＲＷＭ５３に設けられているＲＢ作動時の入賞回数カウンタ（図３５では図示せず）に「２（Ｈ）」を保存（記憶）する処理である。そしてステップＳ３２１に進む。
【０６１１】
なお、これらのＲＢ作動時の遊技回数カウンタ及びＲＢ作動時の入賞回数カウンタは、いずれも、初期値として「２（Ｈ）」が設定され、それぞれ遊技回数又は入賞回数が「１」増加するごとに「１」ずつデクリメントされるカウンタである。ただし、これに限らず、これらのカウンタ値の初期値を「０」に設定し、遊技回数又は入賞回数が「１」増加するごとに「１」ずつインクリメントし、これらのカウンタ値が「２（Ｈ）」に到達したか否かを判断してもよい。
【０６１２】
次のステップＳ３２１では、規定数を指示する条件を満たすか否かを判断する。ここで、第１１実施形態では、規定数を指示する場合はない。しかし、後述する第１２実施形態では、遊技開始時に規定数を指示する場合があるので、本フローチャートに当該処理を含めている。規定数を指示する条件を満たすと判断したときはステップＳ３２２に進み、規定数を指示する条件を満たさないと判断したときはステップＳ３２３に進む。
ステップＳ３２２では、獲得数データとして指示規定数表示データを記憶する。第１２実施形態では、規定数「２」を指示する場合を有し、規定数「２」を指示するときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に「０Ａ」と表示する。そして、「０Ａ」と表示するための指示規定数表示データは、「０Ｂ（Ｈ）」と定められており（詳細は後述する）、このステップＳ３２２では、獲得数データとして「０Ｂ（Ｈ）」を記憶する。
また、規定数「２」を表示するときに「０２」と表示しないで「０Ａ」と表示するのは、払出し数、エラー番号、押し順指示情報と混同しないようにするためである。
払出し数の表示は、「０１」～「１５」のいずれかであり、下位桁に「Ａ」と表示されることはない。また、エラー番号についても、下位桁に「Ａ」と表示することはない。
【０６１３】
ここで、本実施形態におけるエラー番号（エラー発生時に、獲得数表示ＬＥＤ７８に表

示する番号）は、以下の通りである。
ＨＰ：メダル詰まりエラー
ＨＥ：メダル空エラー（ホッパー３５のメダル無し）
Ｈ０：払出しセンサ３７の異常
ＣＥ：メダル滞留エラー
ＣＰ：メダル不正通過エラー
ＣＨ：通路センサ４６の異常
Ｃ０：投入センサ４４の異常
Ｃ１：メダル異常投入エラー
ＦＥ：サブタンク（図１では図示せず）の満杯
ｄＥ：フロントドアの開放
Ｅ１：電源断復帰異常
Ｅ５：表示判定エラー
Ｅ６：設定値異常
Ｅ７：乱数エラー

【０６１４】

なお、エラーの種類は、上記に限られるものではない。また、エラー番号の上位桁が「Ｅ」であるエラーは、復帰不可能エラーを意味する。

上記のように、エラー番号の下位桁に「Ａ」が表示される場合はないので、エラー番号と指示規定数とが混同することはない。

また、指示機能の作動により獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される押し順指示情報は、「＝１」～「＝６」である。よって、押し順指示情報と指示規定数とが混同することはない。

【０６１５】

また、ステップＳ３２２において、獲得数データとして指示規定数表示データを記憶する前に、獲得数データとして前回遊技での払出し数データが記憶されている場合がある（前回遊技で小役が入賞した場合）。なお、払出し数データは、入賞によるメダル払出し処理（後述する図４９）のステップＳ３９９で記憶される。したがって、指示規定数表示データを記憶するときは、それまでの払出し数データに上書きする場合がある。ただし、これに限らず、ステップＳ３２２よりも前（たとえば、ステップＳ３１１の直前）に、獲得数データをクリアする処理を設けてもよい。

【０６１６】

次のステップＳ３２３では、ステップＳ３１３で取得した図柄組合せ表示フラグに基づいて、リプレイの図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。リプレイの図柄組合せが停止表示したと判断したときはステップＳ３２４に進み、停止表示していないと判断したときはステップＳ３２６に進む。

【０６１７】

ステップＳ３２４では、メイン制御基板５０は、ベットメダルの読み込みを行う。この処理は、前回遊技でベットされていたメダル数（ベット数データ）を読み込む処理である。次にステップＳ３２５に進み、自動ベット数データをセットする。この処理は、ステップＳ３２４で読み込んだベット数を、自動ベット数データに記憶する処理である。

次にステップＳ３２６に進み、作動状態の出力要求をセットする。次のステップＳ３２７では、制御コマンドセット１を実行する。具体的には、リプレイが作動したことや１ＢＢが作動したこと等を示す情報をサブ制御基板８０に送信する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０６１８】

なお、以前（本願出願時前を意味し、「公知」を意味するものではない。以下同じ。）は、ベット数の加算処理時、具体的には、図４１のメイン処理中、ステップＳ２７６におけるメダル管理処理において、獲得数データのクリア処理を実行していた。これにより、前回遊技で小役が入賞し、獲得数データとして、小役入賞時の払出し数データが記憶されていても、ベット数の加算処理時に獲得数データがクリアされた。

しかし、本実施形態では、メダル管理処理が実行される前に、規定数を指示する条件を満たすときは、獲得数データとして指示規定数表示データを記憶する。
そして、規定数を指示したときは、ベット処理時に、指示規定数表示データがクリアされないようにする必要がある。本実施形態では、規定数を指示したときは、少なくともスタートスイッチ４１が操作されるときまでは、規定数を指示した状態を維持するためである。
そこで、本実施形態では、メダル管理処理では獲得数データのクリア処理を実行せず、スタートスイッチ４１が操作されたときに、図４１中、ステップＳ２８０の処理で、獲得数データをクリアする。

【０６１９】

ただし、これに限らず、規定数を指示したときは、スタートスイッチ４１の操作後に指示規定数表示データをクリアするが、規定数を指示しないときは、以前と同様に、ベット数の加算処理時に（メダル管理処理で）獲得数データをクリアしてもよい。この場合には、たとえば、ベット数の加算処理において、獲得数データのクリア処理を実行する前に、今回遊技で規定数を指示したか否かを判断し、規定数を指示したと判断したときは獲得数データをクリアしないようにし、規定数を指示していないと判断したときは獲得数データをクリアすることが挙げられる。

【０６２０】

図４３は、図４１中、ステップＳ２８１におけるＡＴ遊技回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ３３１では、ＡＴフラグがオン（「１」）であるか否かを判断する。ＡＴフラグがオンであると判断したときはステップＳ３３２に進み、オンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、ＡＴ中でなければ、ＡＴ遊技回数カウンタを更新しない。

【０６２１】

ステップＳ３３２では、ベット数が「３」であるか否かを判断する。この処理は、ＲＷＭ５３のベット数データ又は自動ベット数データを読み込み、当該遊技のベット数が「３」であるか否かを判断する。ベット数が「３」であるときはステップＳ３３３に進み、ベット数が「３」でないときは本フローチャートによる処理を終了する。本実施形態では、ＡＴ中において、ベット数（規定数）「３」で遊技が行われたときに限り、ＡＴ遊技回数カウンタを更新する（指示機能に係る処理を実行する）。換言すれば、ＡＴ中であっても、ベット数（規定数）「２」で遊技が開始されたときは、ＡＴ遊技回数カウンタの更新を行わない。
これに対し、後述するように、有利区間クリアカウンタや差数カウンタは、ベット数にかかわらず、更新される。

【０６２２】

ステップＳ３３３に進むと、メイン制御基板５０は、ＡＴ遊技回数カウンタの値を「１」減算する。そして本フローチャートによる処理を終了する。
なお、差枚数管理型ＡＴの場合において、ＡＴ差枚数カウンタを設けたときも同様に、ＡＴ中であってもベット数「３」でないときは、ＡＴ差枚数カウンタを減算（更新）しない。

【０６２３】

図４４は、図４１中、ステップＳ２８３における有利区間移行抽選処理を示すフローチャートである。
なお、本実施形態では、有利区間移行抽選処理の中に、ＡＴ抽選処理（ステップＳ３４８）を設けているが、これに限らず、有利区間移行抽選処理とＡＴ抽選処理とを独立して実行してもよい。たとえば、図４１中、ステップＳ２８３を有利区間移行抽選処理のみとし、ステップＳ２８３の後にＡＴ抽選処理を実行してもよい。
まず、ステップＳ３４１では、今回遊技のベット数（規定数）が「３」であるか否かを判断する。ベット数が「３」であると判断したときはステップＳ３４２に進み、ベット数

が「３」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
　したがって、ベット数（規定数）が「３」であるときは、後述するステップＳ３４５の有利区間移行抽選やステップＳ３４７の有利区間移行処理（有利区間に係る処理）を実行可能とし、かつ、ステップＳ３４８のＡＴ抽選処理（指示機能に係る処理）を実行可能とする。しかし、ベット数（規定数）が「３」でないときは、これらの処理を実行しない。
【０６２４】
　ステップＳ３４２では、有利区間種別フラグが「０」であるか否かを判断する。有利区間種別フラグが「０」である（非有利区間である）と判断したときはステップＳ３４３に進み、有利区間種別フラグが「１」である（有利区間である）と判断したときはステップＳ３４８に進む。有利区間種別フラグが「１」であるとき（すでに有利区間中であるとき）は、有利区間移行抽選は行わないが、ＡＴ抽選は行う。
【０６２５】
　ステップＳ３４３では、今回遊技における役抽選結果で、対象抽選結果であるか否か、すなわち、有利区間の抽選対象となる役に当選したか否かを判断する。ここで、詳細な説明は省略するが、たとえば特別役に単独当選した場合、特別役及び小役に重複当選した場合、小役（レア小役）に当選した場合に、対象抽選結果であると判断する。また、対象抽選結果には、非当選を含まない。役の非当選の遊技（条件装置が非作動の遊技）では、有利区間に係る処理を実行しないためである。
　ステップＳ３４３において対象抽選結果であると判断したときはステップＳ３４４に進み、対象抽選結果でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する（すなわち、有利区間抽選を行わないか、あるいは有利区間に非当選とする）。
【０６２６】
　ステップＳ３４４では、対象抽選結果のうち、特定抽選結果であるか否かを判断する。ここで、詳細な説明は省略するが、たとえば抽選される役のうち、中段チェリー（単独当選又は特別役との重複当選）を有利区間移行抽選における確定役（必ず当選する役）に設定しておき、中段チェリーに当選したときは、特定抽選結果であると判断することが挙げられる。
　ステップＳ３４４において特定抽選結果であると判断したときはステップＳ３４７に進み、特定抽選結果でないと判断したときはステップＳ３４５に進む。換言すれば、特定抽選結果でないときは有利区間移行抽選を行い、特定抽選結果であるときは、有利区間移行抽選を行うことなく有利区間移行処理（ステップＳ３４７）を実行する（必ず有利区間に移行する）。なお、特定抽選結果であっても有利区間移行抽選を実行するとともに、１００％の確率で有利区間移行抽選に当選するように設定することも可能である。
【０６２７】
　ステップＳ３４５では、有利区間移行抽選を行う。有利区間移行抽選としては、たとえば役抽選結果に応じた置数が予め定められた抽選テーブルを用いて、役抽選等と同様に抽選を行うことが挙げられる。たとえば、当選番号「Ａ」であるときは３５％の確率で有利区間に当選し、当選番号「Ｂ」であるときは６０％の確率で有利区間に当選し、・・・等と設定することが挙げられる。
　なお、役抽選結果が有利区間の抽選対象にならない場合には、ステップＳ３４３で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ３４３で「Ｙｅｓ」の場合、すなわち有利区間移行抽選の対象となる役抽選結果であるときは、有利区間移行抽選において、最低でも「１」以上の置数を有する抽選テーブルによって抽選が行われる。ただし、有利区間移行抽選の当選確率は、「１／１７５００」以上に設定される。
【０６２８】
　次にステップＳ３４６に進み、ステップＳ３４５の抽選において有利区間に当選したか否かを判断する。有利区間に当選したと判断したときはステップＳ３４７に進み、有利区間に当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
　ステップＳ３４７では、有利区間移行処理を実行する。この処理は、図４５に示す処理であり、有利区間の当選に基づくフラグやカウンタの設定等を行う処理をである。

次のステップＳ３４８では、ＡＴ抽選を行う。この処理は、図４６に示す処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

なお、本実施形態の例に限らず、有利区間に移行するときは、（ＡＴ抽選を行うことなく）常にＡＴを開始してもよい。あるいは、有利区間に移行するときは常に非ＡＴとし、有利区間に移行した後（たとえば、所定遊技回数を消化した後）に、ＡＴを実行するか否かを抽選してもよい。

【０６２９】

図４５は、図４４のステップＳ３４７における有利区間移行処理を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ３５１では、メイン制御基板５０は、有利区間種別フラグをオン（「１」）にする。次にステップＳ３５２に進み、メイン制御基板５０は、有利区間クリアカウンタに有利区間の遊技回数初期値「１５００（Ｄ）」をセットする。

【０６３０】

次のステップＳ３５３では、差数カウンタに「０」をセットする。差数カウンタを、通常区間（非有利区間）中も更新し続け、有利区間でないときは、常時、遊技終了時に「０」をセットする場合には、ステップＳ３５３の処理は不要である。ただし、ノイズ防止等のためにも初期値「０」をセットしてもよい。

なお、有利区間終了時には、差数カウンタを含めて初期化処理が実行されるので、通常区間の開始時には差数カウンタは「０」となっている。したがって、有利区間中に限って差数カウンタを更新する仕様の場合には、有利区間開始時の差数カウンタは「０」となっているので、ステップＳ３５３の処理を省略することも可能である。

一方、本実施形態のように、非有利区間中も差数カウンタを更新し続ける場合において、有利区間移行直前であっても、差数カウンタがプラスとなっている場合がある。このため、ステップＳ３５３において差数カウンタに「０」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０６３１】

図４６は、図４４のステップＳ３４８におけるＡＴ抽選処理を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ３６１では、役抽選結果に基づいてＡＴ抽選を実行する。この抽選は、ステップＳ３４５と同様に、役抽選結果ごとに当選置数が定められた抽選テーブルを用いてＡＴ抽選を行うことが挙げられる。

なお、ＡＴ抽選は、必ずしも実行する必要はなく、たとえば、ＡＴに決定されない役抽選結果と、必ずＡＴに決定される役抽選結果とを設けてもよい。

次のステップＳ３６２では、メイン制御基板５０は、ステップＳ３６１におけるＡＴ抽選において、ＡＴに当選したか否かを判断する。ＡＴに当選したと判断したときはステップＳ３６３に進み、ＡＴに当選していないと判断したときはステップＳ３６５に進む。

【０６３２】

ステップＳ３６３では、メイン制御基板５０は、ＡＴ初期遊技回数決定処理を実行する。この処理は、後述する図４７に示す処理である。次にステップＳ３６４に進み、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態をＡＴにセットし、ＡＴフラグをオンにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

ここで、本実施形態のメイン遊技状態としては、通常（非有利区間）、ＣＺ（有利区間かつ非ＡＴ）、ＡＴ、１ＢＢ作動を備える。なお、ＡＴ当選後かつＡＴ開始前のメイン遊技状態として前兆を設けることも可能であるが、本実施形態では、説明の簡素化のため、ＡＴに当選したときは、すぐにＡＴを開始するものとする。また、メイン遊技状態の情報は、ＲＷＭ５３の所定領域（図３５では図示せず）に記憶されている。

一方、ステップＳ３６２においてＡＴに当選していないと判断され、ステップＳ３６５に進むと、メイン制御基板５０は、メイン遊技状態をＣＺに設定する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０６３３】

図４７は、図４６中、ステップＳ３６３におけるＡＴ初期遊技回数決定処理を示すフローチャートである。
図４７において、ステップＳ３７１では、今回遊技における役抽選結果が確定役の当選であるか否かを判断する。確定役は、上述したように、中段チェリー等のレア役が設定される。確定役に当選したと判断したときはステップＳ３７２に進み、確定役に当選していないと判断したときはステップＳ３７３に進む。
ステップＳ３７２では、ＡＴの初期遊技回数を「１００（Ｄ）」に設定し、ＡＴ遊技回数カウンタに記憶する。一方、ステップＳ３７３では、ＡＴの初期遊技回数を「３０（Ｄ）」に設定し、ＡＴ遊技回数カウンタに記憶する。そして、それぞれ本フローチャートによる処理を終了する。
【０６３４】
なお、図４７の例では、確定役に当選したか否かに応じてＡＴの初期遊技回数を振り分ける仕様であるが、これに限らず、役抽選結果に基づき、抽選テーブルを用いて遊技回数の抽選を実行してもよい。換言すれば、一の役抽選結果であっても、複数の遊技回数のうちいずれかの遊技回数が選択されるようにしてもよい。
また、ＡＴ中も、ＡＴ遊技回数の上乗せ抽選として、図４７に示すＡＴ遊技回数決定処理を実行してもよい。ＡＴ遊技回数の上乗せ抽選に当選したときは、決定した上乗せ数を、ＡＴ遊技回数カウンタに加算する。
【０６３５】
図４８は、図４１のステップＳ２８４における押し順指示番号セット処理（Ｍ_ＯＲＤ_ＩＮＦ）を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ３８１では、指示条件（指示機能を作動させる条件）を満たすか否かを判断する。当該遊技がＡＴであり、かつ、押し順ベルのような有利な押し順を有する役に当選したときは、指示条件を満たすと判断する。
なお、今回遊技で有利区間に当選し（図４４中、ステップＳ３４６で「Ｙｅｓ」）、かつＡＴに当選した（図４６中、ステップＳ３６２で「Ｙｅｓ」のとき）ときは、次回遊技から有利区間に移行するため、今回遊技は有利区間ではない。よって、今回遊技では指示機能を作動させることはできないため、ステップＳ３８１では「Ｎｏ」となる。
ステップＳ３８１において指示条件を満たすと判断したときはステップＳ３８２に進み、指示条件を満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【０６３６】
次のステップＳ３８２では、今回遊技のベット数が「３」であるか否かを判断する。この処理は、ＲＷＭ５３のベット数データ又は自動ベット数データを読み込むことにより、ベット数が「３」であるか否かを判断する。
ベット数が「３」であると判断したときはステップＳ３８３に進み、ベット数が「３」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。このように、本実施形態では、指示機能を作動させる（指示機能に係る処理を実行する）条件が、ベット数「３」（一の規定数）であることに設定されている。このため、たとえばＡＴ中にベット数「２」で遊技が開始され、有利な押し順を有する役（たとえば押し順ベル）に当選したときであっても、指示機能は作動しない（正解押し順は報知されない）。
【０６３７】
次のステップＳ３８３では、当選番号（条件装置番号）をセットする。役抽選処理で決定された当選番号（条件装置番号）は、ＲＷＭ５３の所定領域（図３５では図示せず）に記憶されている。そして、ステップＳ３８３では、この記憶領域に記憶された値をＡレジスタに記憶する。
次にステップＳ３８４に進み、押し順指示番号テーブル（図示せず）をセットする。ここでは、押し順指示番号テーブルの先頭アドレスをＨＬレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ３８５に進む。
【０６３８】
ステップＳ３８５では、指定アドレスデータをセットする。この処理は、ＨＬレジスタ

値にＡレジスタ値を加算した値を新たなＨＬレジスタ値とし、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータをＡレジスタに記憶する処理である。
すなわち、当選番号（条件装置番号）に記憶されたデータをオフセット値とし、押し順指示番号テーブルの先頭アドレスにオフセット値を加算して得たアドレスに対応するデータを取得する。これにより、Ａレジスタには、当選番号に対応する押し順指示番号が記憶される。
そして、ステップＳ３８６において、Ａレジスタ値（押し順指示番号）を、ＲＷＭ５３の所定領域（押し順指示番号を記憶しておく領域。図３５では図示せず。）に記憶する。
次のステップＳ３８７では、獲得数データとして、Ａレジスタ値（押し順指示番号）を記憶する。

【０６３９】
第１１実施形態では、抽選される役は、後述する図５８（第１２実施形態）と同一であるものとする。そして、ＡＴ中に当選番号「３」～「８」に当選したときは、当選番号に対応する押し順指示番号がセットされる。当選番号と、獲得数データに記憶される押し順指示番号との関係は、以下の通りである。
当選番号「３」：押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」
当選番号「４」：押し順指示番号「Ａ２（Ｈ）」
当選番号「５」：押し順指示番号「Ａ３（Ｈ）」
当選番号「６」：押し順指示番号「Ａ４（Ｈ）」
当選番号「７」：押し順指示番号「Ａ５（Ｈ）」
当選番号「８」：押し順指示番号「Ａ６（Ｈ）」

【０６４０】
たとえば、ＡＴ中に当選番号「３」に当選したときは、図４８の押し順指示番号セット処理により、獲得数データとして押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」が記憶される。これにより、後述する図５５のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）により、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」に対応する押し順指示情報「＝１」が獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される。

【０６４１】
ステップＳ３８７の後、ステップＳ３８８に進み、有利区間表示ＬＥＤフラグがオンである（点灯している）か否かを判断する。有利区間表示ＬＥＤフラグがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、有利区間表示ＬＥＤフラグがオンでないと判断したときはステップＳ３８９に進む。
ステップＳ３８９では、今回遊技の遊技状態（ＲＴやメイン遊技状態）が、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態であるか否かを判断する。なお、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態であるか否かは、予め設定されており、ここでは、予め設定された遊技状態であるか否かを判断する。具体的には、現在のＲＴやメイン遊技状態のデータは、ＲＷＭ５３の所定領域に記憶されており、このデータを読み取って、今回遊技の遊技状態が区間Ｓｉｍ出玉率「１」を超える遊技状態であるか否かを判断する。区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態であると判断したときはステップＳ３９０に進み、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップＳ３９０では、有利区間表示ＬＥＤフラグをオンにする。よって、このステップＳ３９０以降に実行される割込み処理により、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０６４２】
以上のように、指示機能を作動させる遊技において、有利区間表示ＬＥＤ７７が未だ点灯しておらず、かつ、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態であるときは、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させなければならない条件を満たすので、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させる。
ただし、これに限らず、たとえば有利区間移行抽選で当選したときは、その次回遊技の遊技開始前に有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてもよい。あるいは、有利区間に移行した後、指示機能を作動させる前や、区間Ｓｉｍ出玉率が「１」を超える遊技状態でなくて

も、任意のタイミングで（任意に設定した点灯条件を満たしたときは）、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させてもよい。

【０６４３】

図４９は、図４１中、ステップＳ２９４における入賞によるメダル払出し処理（MS_WIN_PAY）を示すフローチャートである。

先ず、ステップＳ３９１では、メイン制御基板５０は、払出し数データを取得する。この処理は、払出し数データの値をＡレジスタに記憶する処理である。

次に、ステップＳ３９２に進み、メダルの払出しがあるか否かを判断する。具体的には、払出し数データ（Ａレジスタ値）が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断したとき、すなわちメダルの払出しがないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「０」でないと判断したとき、すなわちメダルの払出しがあると判断したときは、ステップＳ３９３に進む。

【０６４４】

ステップＳ３９３では、クレジット数データの値を取得する。

次にステップＳ３９４に進み、クレジット数が限界値となっているか否かを判断する。具体的には、ステップＳ３９３で取得したクレジット数データが「５０（Ｄ）」であるときはクレジット数が限界値になっていると判断してステップＳ３９８に進み、取得したクレジット数データが「５０（Ｄ）」未満であるときはクレジット数が限界値になっていないと判断してステップＳ３９５に進む。

【０６４５】

ステップＳ３９５では、クレジットの加算時の待機時間をセットする。本実施形態では、待機時間として、約１００ｍｓを設定するために、割込み処理回数「４６」（４６×２．２３５ｍｓ＝約１００ｍｓ）を設定する。具体的には、Ｂレジスタ値として「００００００００（Ｂ）」、及びＣレジスタ値として「００１０１１１０（Ｂ）」をセットする。

次にステップＳ３９６に進み、２バイト時間待ち処理を実行する。この処理は、割込み処理ごとにＢＣレジスタ値を減算していき、「０」になるまで待機する処理である。

【０６４６】

ステップＳ３９６の２バイト時間待ち処理が終了すると、ステップＳ３９７に進み、クレジット数データの値に「１」を加算する。これにより、ステップＳ３９７の処理以降に実行される割込み処理により、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「＋１」になる。たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「０８」から「０９」になる。ステップＳ３９７の処理の後、ステップＳ３９９に進む。

【０６４７】

ステップＳ３９４からステップＳ３９８に進むと、メダル１枚払出し処理（実際のメダルをホッパー３５から遊技者に対して払い出す処理）を実行する。この処理は、ホッパーモータ３６を駆動し、図７及び図８に示したように、所定のタイミングで払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフを検知したときに、メダル１枚が正しく払い出されたと判断する。

以上の処理により、クレジット数が限界値になるまではクレジット数を加算し、クレジット数が限界であるときは、実際のメダルをホッパー３５から払い出す処理を実行する。

【０６４８】

ステップＳ３９９では、獲得数データに「１」を加算する。これにより、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「＋１」になる。たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「０２」から「０３」になる。

次のステップＳ４００では、払出し数データから「１」を減算する。このステップＳ４００では、払出し数データのみを更新し、払出し数データバッファの値については更新しない。

【０６４９】

次にステップＳ４０１に進み、メダル払出しが終了したか否かを判断する。この処理は、更新後の払出し数データが「０」となったか否かを判断する処理である。払出し数デー

タが「０」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、払出し数データが「０」でないと判断したときはステップＳ３９３に戻って処理を継続する。

【０６５０】

以上の払出し処理において、クレジット数を「１」加算する払出し処理を行うときは、ステップＳ３９５及びＳ３９６の処理により、約１００ｍｓ間の待機時間が設定される。これにより、クレジット数表示ＬＥＤ７６の表示がカウントアップするように遊技者に見せることができる。たとえば、クレジット加算前のクレジット数表示ＬＥＤ７６の表示が「０８」であり、これに８枚のメダルが加算されるときは、「表示「０８」→１００ｍｓの待機処理→表示「０９」→１００ｍｓの待機処理→・・・→１００ｍｓの待機処理→表示「１６」」となる。これに対し、クレジット数の「１」加算時に待機時間を設けないと、表示「０８」から瞬時に表示「１６」に変化したように見えてしまう。

そして、本実施形態のように、クレジット数を加算するときに、「１」加算ごとに２バイト時間待ち処理を実行することで、サブ制御基板８０側から出力する払出し音（「プルルル・・・」）と、クレジット数のカウントアップとを同調させることも可能となる。

【０６５１】

これに対し、クレジット数が最大数の「５０（Ｄ）」を超え、ステップＳ３９８の処理において実際にメダルを払い出すときは、ステップＳ３９５及びＳ３９６の２バイト時間待ち処理を設けていない。

これは、実際のメダルを１枚払い出すためには、ホッパーモータ３６を駆動して払い出すため、１枚の払出しに約１００ｍｓの時間を要するためである。よって、実際にメダルを払い出すときには、２バイト時間待ち処理を設けることなく、サブ制御基板８０側から出力する払出し音と同調させることができる。

【０６５２】

図５０は、図４１のステップＳ３０１における遊技終了チェック処理（Ｍ_ＧＡＭＥ_ＣＨＫ）を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ４１１では、条件装置のフラグ（当選情報とも称する。ＲＷＭ５３の所定領域（図３５では図示せず）に記憶されている。）をクリアする処理を行う。この処理は、特別役の条件装置以外をクリアする処理であり、特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したと判断したときは特別役の条件装置についてもクリアする処理を実行する。次のステップＳ４１２では、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆの消灯処理を行う。この処理は、ＲＷＭ５３に設けられたメダル管理フラグ（図３５では図示せず）のリプレイに対応するビットを「０」にする処理である。次にステップＳ４１３に進み、リプレイ作動フラグをクリアする。この処理は、作動状態フラグのＤ０ビットを「０」にする処理である。

【０６５３】

次のステップＳ４１４では、ＡＴ遊技回数カウンタが「０」になったか否かを判断する。ここで、ＡＴ遊技回数カウンタは、上述したように、図４１のメイン処理中、ステップＳ２８１（図４３）で更新される。このように、本実施形態では、ＡＴ遊技回数カウンタは、スタートスイッチ受付け時処理（図４１のステップＳ２７９）の後に更新しているが、これに限らず、たとえば図４１中、ステップＳ３０１（遊技終了チェック処理）の前やステップＳ３０１の処理内（たとえば図５０中、ステップＳ４１４の前）に実行してもよい。

さらに、本実施形態では、ＡＴ遊技回数カウンタを更新するゲーム数管理型ＡＴの例を示しているが、差枚数管理型ＡＴの場合には、ステップＳ４１４では、ＡＴ差枚数カウンタが「０」になったか否かを判断する。なお、ＡＴ差枚数カウンタは、入賞によるメダル払出し処理（図４１中、ステップＳ２９４）の後に更新される。

ＡＴ遊技回数カウンタが「０」であると判断したときはステップＳ４１５に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ４１６に進む。ステップＳ４１５では、ＡＴフラグをオフにする。

次にステップＳ４１６に進み、有利区間カウンタ管理を実行する。この処理は、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタの更新等を実行する処理であり、後述する図５１又は

図５２に示す処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０６５４】

図５１及び図５２は、図５０のステップＳ４１６における有利区間カウンタ管理を示すフローチャートである。図５１は例１を示し、図５２は例２を示す。

有利区間カウンタ管理では、以下の処理を実行する。

１）有利区間クリアカウンタの更新

２）差数カウンタの更新

３）有利区間の終了条件を満たすか否かの判断

４）有利区間の終了条件を満たすときは、有利区間に関するデータの初期化（クリア）

また、有利区間カウンタ管理は、ベット数（規定数）にかかわらず実行する。

なお、本実施形態では、有利区間であるか非有利区間（通常区間）であるかにかかわらず、有利区間カウンタ管理が実行されるように構成されている。しかし、有利区間中であるか否かを判断し、有利区間中のときのみ有利区間カウンタ管理を実行するように構成してもよい。

【０６５５】

図５１の例１において、ステップＳ４２１では、有利区間クリアカウンタのアドレス値をＨＬレジスタに記憶する。したがって、ＨＬレジスタに「Ｆ０６３（Ｈ）」を記憶する。

次のステップＳ４２２では、ＨＬレジスタが示すアドレスに記憶されているデータから「１」を減算する。ここでの減算は、たとえば以下のようになる。

「００１０（Ｈ）」→「１」減算→「０００Ｆ（Ｈ）」

「０００１（Ｈ）」→「１」減算→「００００（Ｈ）」（ゼロフラグ＝１）

「００００（Ｈ）」→「１」減算→「００００（Ｈ）」（キャリーフラグ＝１）

【０６５６】

上記のように、「００００（Ｈ）」から「１」を減算しても桁下がりが生じず、「００００（Ｈ）」のままを維持する。このように、減算前の値がいかなる値であっても、「１」を減算するだけの一命令（１ステップ）であるので、更新前のカウント値が「０」であるか否かの判断が不要であり、減算後にキャリーフラグの値を加算する処理も不要である。したがって、カウント値の更新に要する時間を大幅に短縮することができる。また、このように構成することによって、有利区間中であるか否かを有利区間クリアカウンタの値から判断することや、有利区間の終了条件を満たしたか否か（たとえば、有利区間の遊技を１５００遊技実行したか否かや、任意の終了条件を満たしたか否か等）の判断も不要となる。

【０６５７】

次のステップＳ４２３では、メイン制御基板５０は、減算前の有利区間クリアカウンタ値が「０」であったか否かを判断する。この処理は、ステップＳ４２２の減算処理でキャリーフラグが「１」となったか否かにより判断する。

キャリーフラグが「１」となったとき（減算前の値が「０」であるとき）はステップＳ４３６に進み、キャリーフラグが「１」でないとき（減算前の値が「０」でないとき）はステップＳ４２４に進む。なお、キャリーフラグが「１」となったとき（減算前の値が「０」であるとき）とは、今回遊技が有利区間中の遊技でない（今回遊技が非有利区間（通常区間）の遊技である）ことを意味する。

【０６５８】

ステップＳ４２４では、メイン制御基板５０は、ステップＳ４２２における減算結果（減算後）が「０」であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ４２２の減算処理でゼロフラグが「１」となったか否かにより判断する。すなわち、減算前の値が「１」であったか否かを判断する。

ゼロフラグが「１」となったときはステップＳ４３５に進み、ゼロフラグが「１」となっていないとき（減算結果が「０」でないとき）はステップＳ４２５に進む。なお、ゼロフラグが「１」となったとき（減算結果が「０」であるとき）とは、今回遊技で有利区間の遊技を終了する（次回遊技が非有利区間（通常区間）の遊技である）ことを意味する。

【０６５９】
ステップＳ４２５では、差数カウンタの値を取得する。この処理は、差数カウンタの値を読み込み、ＨＬレジスタに記憶する処理である。
次にステップＳ４２６に進み、メイン制御基板５０は、今回遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否か（リプレイが入賞したか否か）を判断する。この処理は、図柄組合せ表示フラグのＤ０ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは再遊技作動図柄が表示されたと判断する。再遊技作動図柄が表示されたと判断したときはステップＳ４３４に進み、再遊技作動図柄が表示されていないと判断したときはステップＳ４２７に進む。
【０６６０】
ステップＳ４２７では、払出し数データバッファを取得する。この処理は、払出し数データバッファを読み込み、その値をＡレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ４２８では、差数カウンタに払出し数を加算する処理を実行する。この処理は、Ａレジスタ値（払出し数データバッファ値）をＨＬレジスタ値（差数カウンタ）に加算し、加算後の値をＨＬレジスタに記憶する処理である。
【０６６１】
次にステップＳ４２９に進み、ベット数データの値を取得する。この処理は、ベット数データを読み込み、その値をＡレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ４３０では、差数カウンタからベット数を減算する。この処理は、ＨＬレジスタ値からＡレジスタ値を減算し、減算結果をＨＬレジスタに記憶する処理である。ここで、ＨＬレジスタ値が「０」未満となったときはキャリーフラグが「１」となる。
【０６６２】
次のステップＳ４３１では、ステップＳ４３０での減算結果が「０」未満となったか否かを判断する。この処理は、ステップＳ４３０の減算によりキャリーフラグが「１」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「１」であるときは減算結果が「０」未満になったと判断してステップＳ４３２に進む。一方、キャリーフラグが「１」でないとき（減算結果が「０」未満になっていないとき）はステップＳ４３３に進む。
【０６６３】
ステップＳ４３２では、ＨＬレジスタ値をクリアする（「０」にする）処理を実行する。そして、次のステップＳ４３３では、差数カウンタ値を保存する。この処理は、ＨＬレジスタ値を、差数カウンタに記憶する処理である。したがって、ステップＳ４３２を経由してステップＳ４３３に移行すると、差数カウンタは「０」になる。
次のステップＳ４３４では、メイン制御基板５０は、差数カウンタが上限値を超えたか否かを判断する。差数カウンタの上限値は、「２４００（Ｄ）」に設定されている。ここでの処理は、ＨＬレジスタ値と「２４０１（Ｄ）」との比較演算を行う。この比較演算において、ＨＬレジスタ値の方が大きいときはキャリーフラグは「０」となり、ＨＬレジスタ値の方が小さいときはキャリーフラグは「１」となる。したがって、キャリーフラグが「１」のとき（ＨＬレジスタ値の方が小さいとき）には、上限値を超えていないと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。
【０６６４】
これに対し、上限値を超えていると判断したとき（キャリーフラグが「０」のとき）は、ステップＳ４３５に進む。なお、差数カウンタが上限値を超えているときは、有利区間の終了条件を満たすこととなる。
ステップＳ４３５では、ＲＷＭ５３において、有利区間に関する記憶領域を初期化（有利区間に関するデータをクリア）する。有利区間に関するデータとしては、有利区間クリアカウンタ、有利区間種別フラグ、差数カウンタ、有利区間表示ＬＥＤフラグ、ＡＴフラグ、ＡＴ遊技回数カウンタ等が挙げられる。さらには、メイン遊技状態の情報が挙げられる。なお、有利区間に関する情報には、ＲＴ状態番号、ＬＥＤ表示カウンタ等は含まれない。具体的には、図３５中、「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ０５２（Ｈ）」は、含まれない。
【０６６５】
たとえば、ステップＳ４３５でクリアされるデータには、ＬＥＤ表示カウンタは含まれ

ない。
　ここで、ＬＥＤ表示カウンタをクリアすると仮定する。その場合、有利区間が終了することによってＬＥＤ表示カウンタが「０」になってしまう。具体的には、ＬＥＤ表示カウンタが「００００００１０（Ｂ）」のときに初期化されてしまうと、本来であれば、次の割込み処理でＬＥＤ表示カウンタが「００００００００１（Ｂ）」に更新され、ＬＥＤ表示カウンタに応じたＬＥＤ（具体的には、クレジット数表示ＬＥＤ７６の上位桁）を点灯させることが可能となるのにもかかわらず、ＬＥＤ表示カウンタが「０００１００００（Ｂ）」となってしまう。そのため、ＬＥＤ表示カウンタが「００００００００１（Ｂ）」に対応するＬＥＤの表示が遅延してしまうため、一瞬、消灯するように見えてしまうおそれがある。

【０６６６】
　さらに、ステップＳ４３５でクリアされるデータには、たとえば以下のデータは含まれない。
　１）モータ３２の励磁情報
　２）エラー発生時のエラー情報
　３）管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）を表示するためのデータ（総遊技回数カウンタ、総払出しカウンタ等）
　４）最小遊技時間（４．１秒）のタイマ値（図４１中、ステップＳ２８５でセット）
　５）入力ポート５１の情報
　６）制御コマンドバッファのデータ
　７）スタック領域のデータ
　８）外部信号の情報
　なお、以上は、代表的なデータを例示したものであり、クリアされないデータは上記データに限られるというという意味ではない。

【０６６７】
　次にステップＳ４３６に進み、メイン制御基板５０は、有利区間種別フラグが「０」（通常区間）であるか否かを判断する。有利区間種別フラグが「０」であるときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、有利区間種別フラグが「０」でないとき、特に本実施形態では有利区間種別フラグが「１」（有利区間）であると判断したときはステップＳ４３７に進む。なお、この時点で有利区間種別フラグが「１」になっているのは、今回遊技で有利区間の移行抽選に当選し、図４５中、ステップＳ３５１で有利区間種別フラグが「１」にされた場合であって、ステップＳ４２３で「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ４３６に進んだ場合が挙げられる。一方、ステップＳ４３５を経由してステップＳ４３６に進んだときは、ステップＳ４３５で有利区間種別フラグがクリアされているので、ステップＳ４３６で「Ｎｏ」と判断されることはない。

【０６６８】
　ステップＳ４３７では、有利区間クリアカウンタに初期値をセットする。この処理は、有利区間クリアカウンタに「１５００（Ｄ）」をセットする処理である。ここでは、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに「１５００（Ｄ）」を記憶する。なお、ＨＬレジスタには、ステップＳ４２１において、「Ｆ０６３（Ｈ）」がセットされている。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【０６６９】
　以上の有利区間カウンタ管理において、差数カウンタの更新に際し、最初に払出し数を加算し（ステップＳ４２８）、その後にベット数を減算している（ステップＳ４３０）。このように処理するのは、以下の理由による。
　たとえば、差数カウンタが「２（Ｄ）」である場合において、ベット数が「３（Ｄ）」、払出し数が「９（Ｄ）」であったと仮定する。
　ここで、最初に差数カウンタからベット数を減算すると、「－１（Ｄ）（実際は、「ＦＦＦ（Ｈ）」）」となり、キャリーフラグが「１」となる。そして、払出し数を加算すると、「－１（Ｄ）」に「９（Ｄ）」を加算することになるため、「８（Ｄ）」になり、

かつキャリーフラグが「１」（桁上がりが発生することを示す）となってしまう。
【０６７０】
今回遊技の差枚数は「＋６」であるので、更新前の差数カウンタ「２（Ｄ）」に対し、差枚数「＋６」を加算するだけで、キャリーフラグが「１」となり、イレギュラーな状況が発生する。換言すると、ステップＳ４３１の処理（減算結果が「０」未満か否か）を、キャリーフラグが「１」か否かで判断することができなくなる。仮に、キャリーフラグが「１」か否かで判断する場合には、桁下がりが発生していないにもかかわらず、ステップＳ４３１で「Ｙｅｓ」と判断してしまい、ステップＳ４３２において差数カウンタに初期値をセットしてしまうこととなる。なお、キャリーフラグは、減算の結果、桁上がり又は桁下がりが発生したときのいずれの場合においても「１」となるフラグである。
【０６７１】
これに対し、差数カウンタが「２（Ｄ）」の場合において、最初に払出し数「９（Ｄ）」を加算すると、その時点で差数カウンタは「１１（Ｄ）」となり、その後にベット数を減算すると、「８（Ｄ）」となる。この場合は、桁下がりが生じないので、キャリーフラグは「０」である。
以上の理由により、差数カウンタの更新に際し、最初に払出し数を加算し、その後にベット数を減算すれば、キャリーフラグを用いた簡素な処理によってステップＳ４３１の判断処理を実行することができる。
【０６７２】
また、本実施形態の有利区間カウンタ管理では、最初に有利区間カウンタの減算処理（ステップＳ４２２）を実行し、減算前の値が「０」であるとき（ステップＳ４２３で「Ｙｅｓ」のとき、すなわち非有利区間であるとき）は、差数カウンタの更新処理（ステップＳ４２５～Ｓ４３０）を実行することなく、ステップＳ４３６に進む。したがって、本実施形態では、有利区間であるか非有利区間であるかにかかわらず、有利区間カウンタ管理を実行するように構成されているが、非有利区間であるときは差数カウンタの更新処理を実行しないようにすることで、処理効率を高めている。このため、最初に有利区間クリアカウンタの減算処理を実行し、その後に差数カウンタの更新処理を行うという処理順序になっている。もちろん、有利区間中か否かを判断し、有利区間中であれば有利区間クリアカウンタの減算処理と差数カウンタの更新処理とを実行するような仕様であれば、有利区間クリアカウンタを減算する処理よりも先に差数カウンタの更新処理を実行することも可能である。
【０６７３】
また、ステップＳ４２６の判断において「Ｙｅｓ」となったとき（リプレイ入賞時）でも、ステップＳ４３４の処理を実行するよう構成されている。このようにすることによって、遊技終了時に、ノイズ等で差枚カウンタに異常値（２４００（Ｄ）を超える値）が記憶されているような状況が発生したとしても、ステップＳ４３４で「Ｙｅｓ」となり、有利区間を終了させることができる。一方、このような確認が不要である場合には、ステップＳ４２６で「Ｙｅｓ」となったときは本フローチャートの処理を終了してもよい。
【０６７４】
また、図５１の例では、ステップＳ４２６において再遊技作動図柄が停止表示したか否かを判断し、再遊技作動図柄が停止表示したと判断したときは、差数カウンタの更新処理（ステップＳ４２７～Ｓ４３０）をとばすようにして、処理の迅速化を図っている。
特に、再遊技作動図柄が停止表示した遊技では、当該遊技の払出し数を「０」（みなし払出し数）、次回遊技のベット数を「０」とみなして差数カウンタを更新することが考えられる。しかし、たとえば有利区間中に当選する役としてＳＢ（シングルボーナス）を設け、ＳＢに当選したときは、次回遊技で、ベット数を「１」とするＳＢ遊技を１遊技実行するが、このＳＢ遊技でリプレイに当選し、再遊技作動図柄が停止表示する場合がある。この場合、さらにその次回遊技はＳＢ遊技ではないのでベット数は「３」となる（ＳＢ遊技以外は、ベット数「１」では遊技不可である）。しかし、この場合には、ＳＢ遊技でのみなし払出し数とその次回遊技のベット数とが一致しないので、差数カウンタをどのよう

にカウントすべきかが問題となる。
　そこで、本実施形態では、再遊技作動図柄が停止表示した遊技では、差数カウンタを更新しないようにすることで、上記の問題を解決することができる。
【０６７５】
　図５２は、図５０のステップＳ４１６における有利区間カウンタ管理の例２を示すフローチャートである。図５２において、図５１と同様の処理には同一ステップ番号を付している。
　図５１の例１では、最初に差数カウンタに払出し数を加算し、次に、差数カウンタからベット数を減算している。
　これに対し、図５２の例２では、最初に差数カウンタからベット数を減算し、次に、差数カウンタに払出し数を加算している。
【０６７６】
　図５１の例においては、差数カウンタからベット数を減算した後に払出し数を加算すると、最終的に桁下がりが生じなくてもキャリーフラグが「１」となってしまう場合があり、演算結果が「０」であるか否かを、キャリーフラグが「１」か否かで判断することができなくなることを説明した。
　これに対し、図５２の例２では、差数カウンタからベット数を減算した（ステップＳ４３０）後に払出し数を加算する（ステップＳ４２８）とともに、ステップＳ４４１では、キャリーフラグの値を参照することなく、演算結果が「０」未満であるか否かを判断する。
　具体的には、図５２のステップＳ４４１では、ＨＬレジスタ値のうち、Ｈレジスタ（上位桁を記憶するレジスタ）値のＤ７ビット（最上位ビット）が「１」であるか否かにより、ステップＳ４４１の演算結果が「０」未満となったか否かを判断する。
【０６７７】
　たとえば、
　差数カウンタ値（ＨＬレジスタ値）＝０００００（Ｈ）（演算前）
　ベット数データ＝３（Ｈ）
　払出し数データ＝０（Ｈ）
　であったと仮定する。
　この場合、演算後の差数カウンタ値は、
　００００（Ｈ）－３（Ｈ）＝ＦＦＦＤ（Ｈ）
　となる。
　したがって、
　Ｈレジスタ値＝ＦＦ（Ｈ）（１１１１／１１１１（Ｂ））
　Ｌレジスタ値＝ＦＤ（Ｈ）（１１１１／１１０１（Ｂ））
　となる。
　なお、「／」は、２進数表記時に、４ビットごとの区切りを示す。
【０６７８】
　上記の例は、演算前のＨＬレジスタ値が「００００（Ｈ）」の場合であるが、演算前のＨＬレジスタ値が「００００（Ｈ）」でなく、かつ「今回遊技の差枚数＞ＨＬレジスタ値」である場合、たとえば、
　今回遊技の差枚数＝０３（Ｈ）
　ＨＬレジスタ値＝０００１（Ｈ）（演算前）
　であるときは、演算後のＨＬレジスタ値は、
　ＨＬレジスタ値＝ＦＦＦＥ（Ｈ）
　となる。
　したがって、
　Ｈレジスタ値＝ＦＦ（Ｈ）（１１１１／１１１１（Ｂ））
　Ｌレジスタ値＝ＦＥ（Ｈ）（１１１１／１１１０（Ｂ））
　となる。
【０６７９】

さらにまた、ＨＬレジスタ値が「０００００（Ｈ）」でなく、かつ「今回遊技の差枚数＜ＨＬレジスタ値」である場合には、たとえば第１に、
今回遊技の差枚数＝０３（Ｈ）
ＨＬレジスタ値＝０１００（Ｈ）（２５６（Ｄ））（演算前）
であるときは、演算後のＨＬレジスタ値は、
ＨＬレジスタ値＝００ＦＤ（Ｈ）
となる。
したがって、
Ｈレジスタ値＝００（Ｈ）（００００／００００（Ｂ））
Ｌレジスタ値＝ＦＤ（Ｈ）（１１１１／１１０１（Ｂ））
となる。

【０６８０】
また、第２に、
今回遊技の差枚数＝０３（Ｈ）
ＨＬレジスタ値＝００ＦＦ（Ｈ）（２５５（Ｄ））（演算前）
であるときは、演算後のＨＬレジスタ値は、
ＨＬレジスタ値＝００ＦＣ（Ｈ）
となる。
したがって、
Ｈレジスタ値＝００（Ｈ）（００００／００００（Ｂ））
Ｌレジスタ値＝ＦＣ（Ｈ）（１１１１／１１００（Ｂ））
となる。

【０６８１】
さらにまた、第３に、
今回遊技の差枚数＝０３（Ｈ）
ＨＬレジスタ値＝０９６０（Ｈ）（２４００（Ｄ））（演算前）
であるときは、演算後のＨＬレジスタ値は、
ＨＬレジスタ値＝０９５Ｄ（Ｈ）（演算後）
となる。
したがって、
Ｈレジスタ値＝０９（Ｈ）（００００／１００１（Ｂ））
Ｌレジスタ値＝５Ｄ（Ｈ）（０１０１／１１０１（Ｂ））
となる。

【０６８２】
一方、差数カウンタの上限値は、「２４００（Ｄ）」である。ここで、「２４００（Ｄ）」を２進数で表すと、
「００００／１００１／０１１０／０００００（Ｂ）」
となる。
差数カウンタの上限値は「２４００（Ｄ）」であるので、差数カウンタに「２４００（Ｄ）」を超える値が記憶されたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断され、差数カウンタはクリア化される（図５１及び図５２中、ステップＳ４３５）。
なお、今回遊技の終了時に、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」となったが、「２４００（Ｄ）」を超えなかったので有利区間の終了条件を満たさないと判断され、次回遊技に移行したとする。そして、次回遊技において、差枚数が最も増加するのは、ベット数が「１」、払出し数が「１５（Ｄ）」の場合であるので、当該遊技での差枚数は「１４（Ｄ）」となる。
よって、この場合の差数カウンタ値は、「２４１４（Ｄ）」となる。
ここで、「２４１４（Ｄ）」を２進数で表すと、
「００００／１００１／０１１０／１１１０（Ｂ）」
となる。

【０６８３】
　また、差数カウンタ値が「２４１４（Ｄ）」になると、「２４００（Ｄ）」を超えるので、当該遊技で差数カウンタはクリアされ、「０（Ｄ）」となる。
　以上より、遊技中に、差数カウンタが取り得る最大値は、「２４１４（Ｄ）」、すなわち「００００／１００１／０１１０／１１１０（Ｂ）」である。
【０６８４】
　よって、ＨＬレジスタ値が「２４１４（Ｄ）」であるときは、
　Ｈレジスタ値＝００００／１００１（Ｂ）
　Ｌレジスタ値＝０１１０／１１１０（Ｂ）
　であり、Ｈレジスタ値のＤ７ビット（最上位ビット）は、「０」となる。
　したがって、ＨＬレジスタ値すなわち差数カウンタ値が「０（Ｄ）」～「２４１４（Ｄ）」の範囲では、常に、Ｈレジスタ値のＤ７ビットは、「０」となる。
【０６８５】
　以上より、桁下がりとなった場合を除き、Ｈレジスタ値のＤ７ビット（最上位ビット）は、必ず「０」であり、「１」になることはない。
　なお、Ｈレジスタ値のＤ７ビットが「１」になるためには、差数カウンタ値は「３２７６８（Ｄ）」になる必要があり、桁下がりを除き、差数がこのような値に到達するまで有利区間が継続されることはない。
【０６８６】
　一方、上述したように、
　ベット数データ＝３（Ｈ）
　払出し数データ＝０（Ｈ）
　ＨＬレジスタ値（差数カウンタ）＝００００（Ｈ）（演算前）
　であるときは、演算後のＨＬレジスタ値は、「ＦＦＦＤ（Ｈ）」となる。
　ここで、「ＦＦＦＤ（Ｈ）」は、
　「１１１１／１１１１／１１１１／１１０１（Ｂ）」
　である。
【０６８７】
　したがって、
　Ｈレジスタ値＝１１１１／１１１１（Ｂ）
　Ｌレジスタ値＝１１１１／１１０１（Ｂ）
　であり、Ｈレジスタ値のＤ７ビットは、「１」となる。
　同様に、演算前に、
　ベット数データ＝３（Ｈ）
　払出し数データ＝０（Ｈ）
　ＨＬレジスタ値（差数カウンタ）＝０００２（Ｈ）
　であるときは、差数カウンタが更新されると、ＨＬレジスタ値は、「ＦＦＦＦ（Ｈ）」となる。
【０６８８】
　ここで、「ＦＦＦＦ（Ｈ）」は、
　「１１１１／１１１１／１１１１／１１１１（Ｂ）」
　である。
　したがって、
　Ｈレジスタ値＝１１１１／１１１１（Ｂ）
　Ｌレジスタ値＝１１１１／１１１１（Ｂ）
　であり、Ｈレジスタ値のＤ７ビットは、「１」となる。
　このように、桁下がりが生じたときは、Ｈレジスタ値のＤ７ビット（最上位ビット）は、「１」となる。
【０６８９】
　以上より、差数カウンタを更新した結果、桁下がりが生じていないときは、Ｈレジスタ

値のＤ７ビットは「０」であり、桁下がりが生じているときは、Ｈレジスタ値のＤ７ビットは「１」である。
よって、図５２のステップＳ４４１において、演算結果が「０」未満であるか否かを判断するときは、Ｈレジスタ値のＤ７ビットが「１」であるか否かを判断する。そして、Ｈレジスタ値のＤ７ビットが「１」であるときは、演算結果が「０」未満となったと判断する。
このようにすれば、演算の結果、キャリーフラグが「１」であるか否かを判断することなく、演算結果が「０」であるか否かを判断することができる。
そして、キャリーフラグを用いずに演算結果が「０」であるか否かを判断するので、差数カウンタ値に対し、ベット数を減算した後に払出し数を加算しても問題はない。

【０６９０】
また、上述から明らかであるが、差数カウンタが取り得る最大値「２４１４（Ｄ）」となっても、Ｈレジスタ値のＤ７ビット（最上位ビット）に限らず、Ｄ６ビット、Ｄ５ビット、及びＤ４ビットも、「０」となっている。
これに対し、差数カウンタ値の桁下がりが生じたときは、Ｈレジスタ値のＤ７ビット（最上位ビット）に限らず、Ｄ６ビット、Ｄ５ビット、及びＤ４ビットも、「１」となる。

【０６９１】
よって、図５２中、ステップＳ４４１では、Ｈレジスタ値のＤ７ビットが「１」であるか否かを判断することに代えて、Ｄ６ビットが「１」であるか否かを判断してもよく、Ｄ５ビットが「１」であるか否かを判断してもよく、Ｄ４ビットが「１」であるか否かを判断してもよい。いずれの場合も、当該ビットが「１」であるときは演算結果が「０」未満であることになり、「１」でないときは演算結果が「０」未満でないこととなる。
なお、以上より明らかであるが、図５１の例１（ステップＳ４３１）においても、Ｈレジスタ値のＤ７ビット（あるいは、Ｄ６、Ｄ５、又はＤ４ビット）を参照して演算結果が「０」未満であるか否かを判断することも可能である。

【０６９２】
また、図５１及び図５２から明らかなように、有利区間クリアカウンタの更新（ステップＳ４２２）、差数カウンタの更新（ステップＳ４２８及びＳ４３０）、有利区間クリアカウンタが「０」であるか否かの判断（ステップＳ４２４）、差数カウンタが上限値を超えたか否かの判断（ステップＳ４３４）、有利区間に関する情報の初期化（ステップＳ４３５）は、今回遊技でのベット数（規定数）にかかわらず、実行される。したがって、ベット数（規定数）「２」で遊技が行われた結果、有利区間クリアカウンタが「０」となったり、差数カウンタが上限値を超えた場合であっても、有利区間は終了する。

【０６９３】
図５３は、メイン制御基板５０（メインＣＰＵ５５）による割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートである。上述したように、メイン制御基板５０は、メイン処理と並行して、２．２３５ｍｓ周期（ただし、この時間周期に限定されるものではない）で、図５３に示す割込み処理を行う。
ステップＳ４５１の割込み処理に移行すると、ステップＳ４５２では、初期処理として、レジスタ値の退避及び重複割込みの禁止処理を行う。ここでは、メイン処理で使用しているメインＣＰＵ５５のレジスタを割込み処理で使用するため、現在のレジスタ値をＲＷＭ５３のスタック領域に退避する。さらに、割込み処理中に次の割込み処理が開始されないように、割込み禁止フラグをオンにする。このようにするのは、たとえば電源断処理の実行中に割込み処理の実行要求が行われるときがあるからである。

【０６９４】
次のステップＳ４５３では、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。この処理は、後述する図５４に示す処理であり、電源断検知信号の信号の入力があったか否かを検知等する処理である。
次のステップＳ４５４では、割込みカウンタ値の更新を行う。なお、割込みカウンタ値は、ＲＷＭ５３の所定領域（図３５では図示せず）に記憶されている。

次のステップＳ４５５では、タイマー計測を行う。この処理は、メイン処理でセットした時間を減算等する処理である。具体的には、たとえば最小遊技時間（４．１秒）を経過したか否か等が挙げられる。

【０６９５】

次に、ステップＳ４５６に進み、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を行う。この処理は、後述する図５５に示す処理であり、スロットマシン１０の状態に応じて、ＬＥＤ（デジット１～５）を点灯する処理である。

なお、スロットマシン１０で生じるエラーには、復帰不可能エラーと復帰可能エラーとがあり、復帰不可能エラーでは、メイン処理によりエラー表示を出力するが（たとえば、図４１のステップＳ３０４）、復帰可能エラーの表示は、割込み処理時ごとにこのＬＥＤ表示制御にて行う。

【０６９６】

次にステップＳ４５７に進み、入力ポート５１の読み込み処理を行う。これにより、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２等の操作が行われたか否かや、スイッチ信号、各種センサの入力信号が読み込まれ、入力ポート５１に基づくデータ（レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ）を生成し、ＲＷＭ５３の所定領域（図３５では図示せず）に記憶する。

【０６９７】

次のステップＳ４５８では、設定値が正常範囲であるか否かを判断する。ここでは、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶されている設定値データを読み込み、設定値データの範囲が正常範囲であるか（設定値データが「０」～「５」の範囲内であるか）否かを判断する。設定値データが正常範囲であると判断したときはステップＳ４５９に進み、設定値が正常範囲でないと判断したときはステップＳ４７０に進み、復帰不可能エラー処理に移行する。この場合のエラーは、本実施形態では「Ｅ６」エラーと称し、「Ｅ６」である旨を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。

【０６９８】

ステップＳ４５９では、内蔵乱数のチェック処理を行う。本実施形態では、内蔵乱数にエラーが発生するとオンになるフラグが設けられており、このフラグがオンであるか否かが判断される。

具体的には、たとえば役抽選用の乱数のクロック周波数異常（乱数更新が遅い場合等）を検知したときは、当該エラーフラグがオンにされる。

そして、ステップＳ４６０に進み、内蔵乱数にエラーが発生しているか否か（エラーフラグがオンか否か）を判断し、エラーが発生していないと判断されたときはステップＳ４６１に進み、エラーが発生していると判断したときは、ステップＳ４７０に進んで、復帰不可能エラー処理に移行する。このときのエラー表示内容は、「Ｅ７」となる。

【０６９９】

ステップＳ４６１では、リール３１の駆動制御を行う。この制御は、リール３１単位（左、中、右）で行われるとともに、それぞれ動作状態に応じて、停止中、定速、加速、減速、減速開始、待機が挙げられる。リール３１の駆動制御が終了するとステップＳ４６２に進み、ポート出力処理を行う。この処理は、（リール用）モータ３２、ホッパーモータ３６の励磁出力や、ブロッカ４５の励磁出力を行う。

【０７００】

次のステップＳ４６３では、入力エラーチェック処理を実行する。この処理は、各種センサに異常がないか否かを判断する処理である。

次のステップＳ４６４では、制御コマンドの送信処理を行う。この処理は、セットされた制御コマンド（ＲＷＭ５３のコマンドバッファ（図３５では図示せず）に記憶されている未送信の制御コマンド）をサブ制御基板８０に送信する処理である。

具体的には、制御コマンドがコマンドバッファにセットされると、その時点以降の割込み処理（コマンドバッファが空の場合は、原則としては、その時点の次に到来する割込み処理）において、このステップＳ４６４によって制御コマンドがサブ制御基板８０に送信

される。
【０７０１】
次のステップＳ４６５では、ＲＷＭ５３に記憶されている外部信号のためのデータをレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ４６６では、出力ポート５２（図３３中、出力ポート５）から外部信号の出力（外部集中端子板１００への信号の送信）を行う。
次にステップＳ４６７に進み、比率表示準備処理を行う。この処理は、管理情報表示ＬＥＤ７４の比率表示に係るタイマの更新や、セグメントデータの出力等を行う処理である。
【０７０２】
次のステップＳ４６８では、乱数更新処理を行う。次にステップＳ４６９に進み、ステップＳ４５２で退避したレジスタ値を復帰させ、次回割込みの許可を行う。具体的には、割込み処理開始時に記憶していたレジスタデータを復帰するとともに、次回の割込み処理を開始できるように、割込禁止フラグをオフにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【０７０３】
以上の処理に示すように、２．２３５ｍｓごとの割込み処理により、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、状態表示ＬＥＤ７９（７９ａ～７９ｆ）、設定値表示ＬＥＤ７３、管理情報表示ＬＥＤ７４の点灯／消灯が制御される。
さらに、割込み処理ごとに、サブ制御基板８０に未送信の制御コマンドがコマンドバッファに記憶されているときは、その送信処理が行われる。
【０７０４】
なお、復帰不可能エラー処理時には、割込み処理を行わない（正常復帰時まで割込み処理を中断する）。
復帰不可能エラーは、通常では起こり得ない重大なエラーであり、異常データに基づく処理（入力ポートからのデータに基づくＲＷＭ５３のデータ更新や、サブ制御基板８０への制御コマンドの送信）等を実行させないようにするために、割込み自体を禁止している。
復帰不可能エラーの発生時に、制御コマンドのバッファに未送信のコマンドが格納されていた場合は、当該コマンドをサブ制御基板８０に送信しない。バッファに格納されている制御コマンドが正しくないおそれがあるからである。
【０７０５】
図５４は、図５３のステップＳ４５３における電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）を示すフローチャートである。
ステップＳ４８１では、メイン制御基板５０は、前回の割込み処理で電源断検知信号がオンであったか否かを判断する。ここでは、メイン制御基板５０上に設けられた電圧監視装置（電源断検出回路；図示せず）により、電圧が所定値以下（図３の例では、Ｖ１以下）になったときには、所定の入力ポート５１の所定ビットに電源断検知信号が入力されるので、その信号の入力があったか否かを検知する。さらに、電源断検知信号がオンとなったときは、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶しておく。
前回の割込み処理において電源断検知信号がオンであると判断されたときはステップＳ４８２に進み、オンでないと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。
【０７０６】
ステップＳ４８２では、メイン制御基板５０は、今回の割込み処理において電源断検知信号がオンであるか否かを判断する。オンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、オンであると判断したときは、ステップＳ４８３に進む。
以上のステップＳ４８１及びＳ４８２の双方で「Ｙｅｓ」と判断したとき（２割込み連続で電源断検知信号が入力されたとき）は、電源断が発生したと判断し、ステップＳ４８３以降の処理に進む。
ステップＳ４８３では、すべての出力ポート５２の出力をオフにする。この処理により、たとえばモータ３２が駆動中（リール３１の回転中）であるときや、ホッパーモータ３６が駆動中（メダルの払出し中）であるときは、その駆動を停止する。
次にステップＳ４８４に進み、電源断処理済みフラグをＲＷＭ５３に記憶する。この処

理は、正常な電源断処理が実行されたことを示すデータをＲＷＭ５３に記憶する処理である。

【０７０７】

次のステップＳ４８５では、ＲＷＭ５３のチェックサムデータを算出する。この処理は、プログラムで使用する作業領域（ＲＷＭ５３）を含むチェックサムを算出するものであり、対象となるプログラム使用領域としては、プログラム作業領域、未使用領域、スタックエリア等が挙げられる。

そして、次のステップＳ４８６で、チェックサムの全範囲の算出が終了したか否かを判断し、終了していないと判断したときはステップＳ４８５に戻ってチェックサムの算出を継続する。一方、チェックサムの算出が終了したと判断したときはステップＳ４８７に進む。

【０７０８】

ステップＳ４８７では、算出したチェックサムを、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶する。ここで、ＲＷＭ５３に記憶するデータは、ＲＷＭ５３のチェックサム時に、プログラム使用領域の全データと、上記所定アドレスに記憶した値とを加算したとき、「０」となる１バイトデータ（補数データともいう）である。

そして、プログラム開始時に、ＲＷＭ５３のチェックサムを実行する場合は、上記と同範囲のＲＷＭ５３のプログラム使用領域の全データと、チェックサムデータとを加算する。これによって算出されるチェックサムデータが「０」であれば正常値であると判断し、「０」でなければ異常値であると判断する。

次に、ステップＳ４８８に進み、リセット待ち状態にする。電圧が所定値になると、メイン制御基板５０に設けられた電圧監視装置（電源断検出回路）からリセット信号が出力されるので、ステップＳ４８８では、そのリセット信号の出力を待つ状態となる。

【０７０９】

図５５は、図５３中、ステップＳ４５６におけるＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ４９１では、出力ポート２及び３（図３３参照）をオフにする。この処理は、出力ポート２及び３から「００００００００（Ｂ）」を出力する処理である。次のステップＳ４９２では、出力ポート４（図３３参照）をオフにする。この処理についても、上記処理と同様に、出力ポート４から「００００００００（Ｂ）」を出力する処理である。

【０７１０】

ステップＳ４９３では、ＬＥＤ表示カウンタの更新を行う。この処理は、ＬＥＤ表示カウンタのビット「１」を一桁右シフトする更新を行う。

次のステップＳ４９４では、ＬＥＤ表示カウンタが「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断したときはステップＳ４９５に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ４９６に進む。

ステップＳ４９５では、ＬＥＤ表示カウンタの初期化を行う。ここでは、ＬＥＤ表示カウンタ「００００００００（Ｂ）」を、「０００１００００（Ｂ）」にする処理を実行する。そして、ステップＳ４９６に進む。

ステップＳ４９６では、ＲＷＭ５３に記憶されたＬＥＤ表示カウンタ及びＬＥＤ表示要求フラグを取得する。ここでは、ＬＥＤ表示カウンタの値をＤレジスタに記憶し、ＬＥＤ表示要求フラグの値をＥレジスタに記憶する。

【０７１１】

次にステップＳ４９７に進み、エラー番号表示データ、ＬＥＤ表示データ、及びベット表示データを取得する。ここで、ＲＷＭ５３の記憶領域には、エラー発生時にエラー番号表示データを記憶する記憶領域と、状態表示ＬＥＤ７９のうち、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ～リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆのオン／オフを示すＬＥＤ表示データを記憶する記憶領域と、（１～３）ベット表示ＬＥＤ７９ａ～７９ｃのオン／オフを示すベット表示データを記憶する記憶領域とが設けられている。

具体的には、ＬＥＤ表示データは、以下のように構成されている。
Ｄ０：未使用
Ｄ１：未使用
Ｄ２：未使用
Ｄ３：遊技開始可能のとき「１」、遊技開始不可能のとき「０」
Ｄ４：メダル投入可のとき「１」、メダル投入不可のとき「０」
Ｄ５：リプレイ入賞時「１」、リプレイ非入賞時「０」
Ｄ６：未使用
Ｄ７：未使用
なお、ＬＥＤ表示データのＤ３～Ｄ５ビットと、図３２で示した状態表示ＬＥＤ７９のセグメントＤ～Ｆとが対応するようになっている。

【０７１２】
また、ベット表示データは、以下のように構成されている。
０枚ベット時：０００００００００
１枚ベット時：０００００００１
２枚ベット時：００００００１１
３枚ベット時：０００００１１１
なお、ベット表示データのＤ０～Ｄ２ビットと、図３２で示した状態表示ＬＥＤ７９のセグメントＡ～Ｃとが対応するようになっている。
そして、ステップＳ４９７では、エラー番号表示データを読み取ってＢレジスタに記憶する。また、ＬＥＤ表示データを読み取ってＡレジスタに記憶し、ベット表示データを読み取ってＣレジスタに記憶する。

【０７１３】
次のステップＳ４９８では、Ａレジスタ値（ＬＥＤ表示データ）とＣレジスタ値（ベット表示データ）とをＯＲ演算（合成）し、演算結果を、出力ポート３用のセグメントデータとしてセットする。Ａレジスタ値（ＬＥＤ表示データ）とＣレジスタ値（ベット表示データ）とをＯＲ演算すると、状態表示ＬＥＤ７９の点灯／消灯を示すデータとなる。そして、デジット５の表示要求があるとき（ステップＳ５１６で「Ｙｅｓ」のとき）は、このセグメントデータが出力ポート３から出力される。
次にステップＳ４９９に進み、出力ポート４用のセグメントデータをセットするレジスタをクリアする。

【０７１４】
次のステップＳ５００では、ＬＥＤ表示カウンタ値（Ｄレジスタ値）とＬＥＤ表示要求フラグ値（Ｅレジスタ値）とをＡＮＤ演算した値をＤレジスタに記憶し、その値が「０」であるか否かを判断する。「０」であると判断したときは表示要求なしと判断し、ステップＳ５１６に進む。一方、「０」でないと判断したときは表示要求ありと判断してステップＳ５０１に進む。

【０７１５】
ステップＳ５０１では、ＬＥＤセグメントテーブル２をセットする。ここで、本実施形態のＬＥＤセグメントテーブルは、エラー番号を表示するときのセグメントデータを定めたＬＥＤセグメントテーブル１と、エラー番号以外（クレジット数、払出し数、設定値、設定変更中表示、押し順指示情報、及び指示規定数）の表示を行うときのセグメントデータを定めたＬＥＤセグメントテーブル２とが設けられ、ＲＯＭ５４の使用領域内に記憶されている。そして、ステップＳ５０１では、ＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスを読み込み、その値をＨＬレジスタに記憶する。

【０７１６】
ここで、ステップＳ５０１でセットされるＬＥＤセグメントテーブル２には、以下のようにオフセット及びセグメントデータが定められている。
オフセット「０」：「０」を表示するセグメントデータ
オフセット「１」：「１」を表示するセグメントデータ

オフセット「２」：「２」を表示するセグメントデータ
オフセット「３」：「３」を表示するセグメントデータ
オフセット「４」：「４」を表示するセグメントデータ
オフセット「５」：「５」を表示するセグメントデータ
オフセット「６」：「６」を表示するセグメントデータ
オフセット「７」：「７」を表示するセグメントデータ
オフセット「８」：「８」を表示するセグメントデータ
オフセット「９」：「９」を表示するセグメントデータ
オフセット「Ａ」：「＝」を表示するセグメントデータ
オフセット「Ｂ」：「Ａ」を表示するセグメントデータ

【０７１７】

たとえば第１に、獲得数データに、払出し数データ「１０（Ｈ）」が記憶されている場合には、払出し数データの上位桁のオフセットは「１」となり、下位桁のオフセットは「０」となる。これにより、デジット３ａの点灯時には、「１」を表示するセグメントデータが取得され、デジット４ａの点灯時には、「０」を表示するセグメントデータが取得される。

また、たとえば第２に、獲得数データに、設定変更中表示データ「８８（Ｈ）」が記憶されている場合には、設定変更中表示データの上位桁のオフセットは「８」となり、下位桁のオフセットは「８」となる。これにより、デジット３ａの点灯時には、「８」を表示するセグメントデータが取得され、デジット４ａの点灯時には、「８」を表示するセグメントデータが取得される。

【０７１８】

さらにまた、たとえば第３に、獲得数データに、押し順指示番号「Ａ１（Ｈ）」が記憶されている場合には、押し順指示番号の上位桁のオフセットは「Ａ」となり、下位桁のオフセットは「１」となる。これにより、デジット３ａの点灯時には、「＝」を表示するセグメントデータが取得され、デジット４ａの点灯時には、「１」を表示するセグメントデータが取得される。

さらに、たとえば第４に、獲得数データに、指示規定数表示データ「０Ｂ（Ｈ）」が記憶されている場合には、上位桁のオフセットは「０」となり、下位桁のオフセットは「Ｂ」となる。これにより、デジット３ａの点灯時には、「０」を表示するセグメントデータが取得され、デジット４ａの点灯時には、「Ａ」を表示するセグメントデータが取得される。

【０７１９】

次にステップＳ５０２に進み、まず、設定値データを取得する。ここでは、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶された設定値データを読み込み、Ａレジスタに記憶する。次に、Ａレジスタ値に「１」を加算して、設定値表示データを生成し、Ａレジスタに記憶する。この設定値表示データは、設定値を表示するときのオフセット値となる。

後述するように、ＬＥＤセグメントテーブル１又は２の先頭アドレス値にオフセット値を加算した値の（ＬＥＤセグメントテーブル１又は２の）アドレスに記憶されたセグメントデータが取得される。

次にステップＳ５０３に進み、設定値の表示要求があるか否かを判断する。ここで、Ｄレジスタ値が「０００１００００（Ｂ）」であり、かつ設定変更中又は設定確認中のときは、設定値の表示要求があると判断する。そして、設定値の表示要求ありと判断したときはステップＳ５１４に進み、表示要求なしと判断したときはステップＳ５０４に進む。

【０７２０】

ステップＳ５０４では、クレジット数データを取得し、Ａレジスタに記憶する。次のステップＳ５０５では、上位桁用オフセットを取得する。この処理は、ステップＳ５０４で取得したクレジット数データ（Ａレジスタ値）を「１０（Ｄ）」で割る演算を実行し、Ａレジスタに商の値を記憶し、Ｅレジスタに余りの値を記憶する処理である。

次のステップＳ５０６では、クレジット数の上位桁の表示要求を有するか否かを判断す

る。この処理は、上記Ｄレジスタ値のＤ０ビット（デジット１ａに相当するビット）が「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは「Ｙｅｓ」と判断する。クレジット数の上位桁の表示要求ありと判断されたときはステップＳ５１４に進み、表示要求なしと判断されたときはステップＳ５０７に進む。

【０７２１】

ステップＳ５０７では、クレジット数の下位桁の表示要求を有するか否かを判断する。この処理は、上記Ｄレジスタ値のＤ１ビット（デジット２ａに相当するビット）が「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは「Ｙｅｓ」と判断し、ステップＳ５１３に進む。一方、クレジット数の下位桁の表示要求なしと判断したときはステップＳ５０８に進む。

【０７２２】

ステップＳ５０８では、獲得数データを読み込み、Ａレジスタに記憶する。ここで、獲得数データには、小役の入賞に基づくメダルの払出しがあったタイミングでは払出し数データが記憶されている。また、設定変更中のタイミングでは設定変更中表示データ「８８（Ｈ）」が記憶されている。さらにまた、規定数を指示するタイミングであるときは指示規定数表示データ「０Ｂ（Ｈ）」が記憶されている。さらに、指示機能を作動させている（押し順を報知している）タイミングでは押し順指示番号「＝ｘ（ｘ＝１～６のいずれか）」が記憶されている。そして、これらのいずれかのデータを取得し、Ａレジスタに記憶する。

【０７２３】

次のステップＳ５０９では、エラー表示時に該当するか否かを判断する。この処理は、Ｂレジスタ値（ステップＳ４９７で記憶したエラー番号表示データ）を読み取り、「０」であるか否かを判断し、「０」でないときはエラー表示時であると判断してステップＳ５１０に進み、「０」であるときはエラー表示時でないと判断してステップＳ５１１に進む。

ステップＳ５１０では、エラー表示用のＬＥＤセグメントテーブル１をセットする。なお、ＬＥＤセグメントテーブル１の具体的構成については説明を省略する。ステップＳ５１０では、当該ＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレスをＨＬレジスタに記憶する処理を実行する。したがって、この場合には、ステップＳ５０１でセットしたＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスに代えて、ＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレスがセット（ＨＬレジスタに記憶）される。

【０７２４】

次のステップＳ５１１では、上位桁用のオフセットを取得する。この処理は、エラー表示時であるとき（Ｂレジスタ値が「０」でないとき）は、Ｂレジスタ値を「１０（Ｄ）」で割る演算を実行し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＥレジスタに記憶する。一方、エラー表示時でないとき（Ｂレジスタ値が「０」のとき）は、Ａレジスタ値（払出し数データ、設定変更中表示データ、指示規定数表示データ、又は押し順指示番号）を「１０（Ｄ）」で割る演算を実行し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＥレジスタに記憶する。

【０７２５】

次のステップＳ５１２では、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁の表示要求があるか否かを判断する。この処理は、Ｄレジスタ値のＤ２ビット（デジット３ａに相当するビット）が「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは表示要求ありと判断する。表示要求ありと判断されたときはステップＳ５１４に進み、表示要求なしと判断されたときはステップＳ５１３に進む。

【０７２６】

ステップＳ５１３に進むと、下位桁用のオフセットを取得する。この処理は、Ｅレジスタに記憶されたデータをＡレジスタに記憶する処理である。すなわち、ＡレジスタとＥレジスタとで、上位桁値と下位桁値とを入れ替える。そしてステップＳ５１４に進む。

ステップＳ５１４では、セグメントデータを取得する。この処理は、ＨＬレジスタに記憶されたデータ（ＬＥＤセグメントテーブル１又は２の先頭アドレス）と、Ａレジスタに

記憶されたデータ（オフセット値）とを加算し、加算後のアドレスに対応する（ＬＥＤセグメントテーブル１又は２の）セグメントデータを、Ｃレジスタに記憶する処理である。

【０７２７】

次のステップＳ５１５では、出力ポート４用のセグメントデータをセットする。ここでセットするデータは、設定値（デジット５ｂ）表示用のセグメントデータである。デジット１ｂ～４ｂは、後述する比率表示処理（ステップＳ５２２）で点灯処理を行うので、ここではデジット１ｂ～４ｂのセグメントデータはセットされない。

したがって、ステップＳ５１５では、ステップＳ５０３で「Ｙｅｓ」（設定値表示要求あり）となり、ステップＳ５１４で設定値表示用のセグメントデータが取得され、Ｃレジスタに記憶されたときに、そのＣレジスタ値を出力ポート４用のセグメントデータとしてセットする。

【０７２８】

次にステップＳ５１６に進み、デジット５の表示要求があるか否かを判断する。ここで、デジット５の表示要求があるのは、Ｄレジスタ値が「０００１００００（Ｂ）」のときである。デジット５の表示要求があると判断したときはステップＳ５２０に進み、デジット５の表示要求がないと判断したときはステップＳ５１７に進む。

【０７２９】

ステップＳ５１７では、出力ポート３用のセグメントデータをセットする。ここでは、ステップＳ５１４で記憶されたＣレジスタ値を、出力ポート３用のセグメントデータとしてセットする。なお、ステップＳ５１６で「Ｙｅｓ」のとき（デジット５の表示要求ありのとき）は、ステップＳ４９８でセットしたデータが出力ポート３用のセグメントデータとなる。

【０７３０】

次のステップＳ５１８では、有利区間表示ＬＥＤ７７のデータをセットする。ここでは、有利区間表示ＬＥＤフラグの値を取得し、当該値が「０」であるか否かを判断する。有利区間表示ＬＥＤフラグの値「０」でないときは、今回の割込み処理で点灯するデジットがデジット４ａであるか否かを判断する。Ｄレジスタ値のＤ３ビットが「１」であるときは、デジット４ａの点灯タイミングであると判断する。この場合には、ステップＳ５１７でセットしたセグメントデータと、「１０００００００」とをＯＲ演算したデータを、出力ポート３用のセグメントデータとしてセットする。これにより、デジット４ａのセグメントＰ（有利区間表示ＬＥＤ７７）が点灯可能なデータがセットされる。

【０７３１】

次に、ステップＳ５１９に進み、ステップＳ５１５でセットした出力ポート４用のセグメントデータをクリアする。デジット５の表示要求がないとき（ステップＳ５１６で「Ｎｏ」のとき）は、デジット５ｂ（設定値表示ＬＥＤ７３）を点灯させないようにするためである。

そして、ステップＳ５２０に進み、出力ポート２からデジット信号を出力し、出力ポート３からセグメント信号を出力する。ここでは、Ｄレジスタ値を出力ポート２のデジットデータとしてセットし、出力ポート２から出力する。

また、出力ポート３から出力されるセグメント信号のデータは、ステップＳ４９８でセットしたデータ（デジット５点灯時）、又はステップＳ５１７でセットしたデータ（デジット１～４点灯時）である。

【０７３２】

次にステップＳ５２１に進み、出力ポート４からセグメント信号を出力する。出力ポート４から出力されるセグメント信号のデータは、ステップＳ５１５でセットしたセグメントデータ（設定値表示要求あり時）、又はステップＳ５１９でクリアされたデータ（設定値表示要求なし時）である。換言すれば、ステップＳ５１９で出力ポート４用のセグメントデータがクリアされているときは、出力ポート４からは「００００００００（Ｂ）」を出力する。

次にステップＳ５２２に進み、比率表示処理（管理情報表示ＬＥＤ７４を点灯させるた

めの処理）に移行する。なお、本実施形態では、比率表示処理については説明を省略する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【０７３３】

次に、有利区間表示ＬＥＤ７７と電源断との関係（有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯中に電源断が発生した場合）について説明する。

割込み処理において、図５４中、電源断が検知されると、ステップＳ４８３以降の処理に進むが、この場合、ＲＷＭ５３に記憶されたデータは、電源断後も保持される。

そして、電源が投入された後、図３８のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）において、設定キースイッチがオフのときはステップＳ２０８で「Ｎｏ」と判断されるので、電源断復帰が正常であれば、ステップＳ２１３の電源断復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ；図４０）に進む。

【０７３４】

図４０の電源断復帰処理では、ステップＳ２５３において、ＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされるが、この範囲は、上述したように、ＲＷＭ５３の未使用領域である。したがって、図３５中、アドレス「Ｆ０６２（Ｈ）」の有利区間表示ＬＥＤフラグは、初期化の対象外である。また、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタも同様である。

【０７３５】

図４０の電源断復帰処理において、ＲＷＭ５３の初期化が終了すると、ステップＳ２６２で割込みが起動される。したがって、ステップＳ２６２以降、２．２３５ｍｓの間隔で、図５３の割込み処理が実行される。割込み処理が実行されると、図５５のＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）中、ステップＳ４９６において、ＬＥＤ表示カウンタ値が読み込まれる。また、ステップＳ５１２で「Ｎｏ」のときが、デジット４ａの表示要求ありのときである。この場合、エラー表示時でなく（ステップＳ５０９で「Ｎｏ」）、かつ、有利区間表示ＬＥＤフラグが「１」のときは、ステップＳ５１８において、セグメントデータのＤ７ビットが「１」にされ、そのセグメントデータが出力される（ステップＳ５２０）。これにより、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯する。

以上のようにして、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯している状態で電源断となったときは、電源断復帰処理において割込み処理が実行されると、有利区間表示ＬＥＤ７７が再度点灯する。

【０７３６】

一方、電源断後、設定キースイッチがオンの状態で電源が投入されたときは、以下のようになる。

図３８のプログラム開始処理において、設定キースイッチがオンであるときは、ステップＳ２０８で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２１２の設定変更処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＳＥＴ；図３９）に移行する。

図３９において、ステップＳ２２１でＲＷＭ５３の初期化範囲が指定されるが、この初期化範囲には、アドレス「Ｆ０６２（Ｈ）」の有利区間表示ＬＥＤフラグも含まれる。なお、電源断復帰が正常でないと判断され、ステップＳ２２３に進むと、ＲＷＭ５３の全範囲（アドレス「Ｆ０６２（Ｈ）」を含む）が初期化される。

【０７３７】

よって、有利区間表示ＬＥＤフラグの初期化により、それまで点灯を示す「１」が記憶されていたとしても、消灯を示す「０」になる。

その後、図３９のステップＳ２３３では割込みが起動される。割込みが起動されると、ＬＥＤ表示制御（図５５）において、設定値表示ＬＥＤ７３の点灯タイミングとなったときに、設定値表示ＬＥＤ７３に、現設定値が表示される。そして、図３９中、ステップＳ２４０に進むと、設定値を変更可能な状態（設定変更スイッチをオンにすれば設定値が変更される状態）となる。

【０７３８】

また、図３９中、ステップＳ２３３で割込み処理が起動され、ＬＥＤ表示制御（図５５）が実行された場合において、デジット４ａの点灯タイミングとなったときでも、有利区

間表示ＬＥＤフラグの値はすでに「０」となっているので、有利区間表示ＬＥＤ７７は、消灯のままである。
　以上のように、設定キースイッチがオンの状態で電源が投入され、設定変更処理に移行したときは、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯することはない。また、設定変更処理を終了してメイン処理に移行したとしても、有利区間表示ＬＥＤ７７は消灯したままである。
【０７３９】
　また、図４１のメイン処理において、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、ステップＳ２８６からステップＳ２８９までのループ中、すなわちリール３１の回転中に電源断が生じた場合には、以下のようになる。
　割込み処理において電源断が検知されると、図５４中、ステップＳ４８３において、すべての出力ポート５２がオフにされるので、リール３１を回転させるためのモータ３２の駆動信号もオフとなる。その結果、回転中のリール３１（モータ３２）も電源断によって停止する。
【０７４０】
　次に、電源が供給されると、上述した図４０の電源復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）を経て、電源断前の状態に復帰する。これにより、出力ポート５２から、電源断前と同じモータ３２の駆動信号が出力される。ここで、電源断前のモータ３２の駆動信号は、定速状態を維持する信号である。なお、本実施形態では、モータ３２（リール３１）の定速状態では、１割込み（２．２３５ｍｓ）で１ステップ駆動であるものとする。しかし、駆動停止後のモータ３２に対し、最初から定速状態の駆動信号を出力しても、その回転トルクは弱いので、モータ３２を駆動できない。
【０７４１】
　したがって、リール３１は回転しないので、インデックスセンサ３３がリール３１のインデックスを検知しない（インデックスを切らない）。一定時間、インデックスを検知しないと判断したときは、リール３１が回転していないと判断され、モータ３２の再加速（再稼働）を実行する。モータ３２の加速は、たとえば、最初は２０割込み（２０×２．２３５＝４４．７ｍｓ）で１ステップ駆動、次は１６割込みで１ステップ駆動、さらに次は１２割込みで１ステップ駆動、・・・と徐々に少ない時間で１ステップ駆動していく方法である。加速状態は、たとえば約１００ステップ程度の時間を要する。これにより、リール３１の回転を開始することができる。
【０７４２】
　一方、電源が投入され、図４０中、ステップＳ２６２で割込みが起動すると、ＬＥＤ表示カウンタの値に基づいて、デジット１ａ～５ａがダイナミック点灯するが、割込み起動後の最初のＬＥＤ表示カウンタが、デジット３ａを点灯させる値（図３４中、「０００００１００（Ｂ）」）であるときは、その時点から４割込み後にＬＥＤ表示カウンタが「００００１０００（Ｂ）」となり、デジット４ａ（有利区間表示ＬＥＤ７７）の点灯タイミングが到来する。
【０７４３】
　一方、リール３１のインデックスがリールセンサ３３によって検知される手前で電源断となり（たとえば、残り「１」～数ステップで、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知するような場合）、電源投入後、リール３１のインデックスがリールセンサ３３によって検知されないと判断し、再加速を行ったとしても、上述したように、リール３１（モータ３２）が定速状態に至るまでには、少なくとも数十割込みを要する。
　したがって、電源投入後は、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯した後に、リール３１が定速状態となる。すなわち、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能な状態となった時点では、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯していることとなる。
【０７４４】
　また、リール３１のインデックスがリールセンサ３３から比較的離れた位置でリール３１が停止したときは、割込み起動後、リールセンサ３３がリール３１のインデックスを検知しないと判断するまで、数～数十割込みを要する。したがって、この場合には、モータ

３２の再加速前に、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯する。
以上のように、電源断からの復帰後に、リール３１が再回転して定速状態に戻るまでに、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯するように設定されている。
【０７４５】
また、図４１のメイン処理において、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、ステップＳ２９４における入賞によるメダル払出し処理において、ホッパーモータ３６の駆動中に電源断が生じた場合には、以下のようになる。なお、第６実施形態で説明したように、ホッパーモータ３６は、ＤＣモータである。
図４９に示す入賞によるメダル払出し処理において、ステップＳ３９８では、ホッパーモータ３６を駆動し、図７に示すように、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのそれぞれが可動片３９ａを正常に検知したとき（図８中、Ｓ３１～Ｓ３４）に、メダルが１枚正常に払い出されたと判断する。そして、払出し数に相当するメダルが払い出されたと判断するまで、ホッパーモータ３６は、駆動し続ける。
メダルの払出し中において、すべてのメダルが払い出される前に、割込み処理において電源断が検知されると、図５４中、ステップＳ４８３において、すべての出力ポート５２がオフにされるので、ホッパーモータ３６の駆動信号もオフとなる。これにより、メダル払出し処理は中断する。
【０７４６】
次に、電源が供給されると、上述した図４０の電源復帰処理（Ｍ_ＰＯＷＥＲ_ＯＮ）を経て、メイン処理（図４１）のステップＳ２９４（入賞によるメダル払出し処理）に復帰する。これにより、出力ポート５２から、電源断前と同じようにホッパーモータ３６の駆動信号が出力される。なお、図４１に示すように、ステップＳ２９４における入賞による払出し処理が完了するまで、メイン処理は進行しない。
一方、電源断から復帰したときは、上述したように、４割込み以内で、デジット４ａ（有利区間表示ＬＥＤ７７）の点灯タイミングが到来する。
【０７４７】
これに対し、図８に示すように、メダルを１枚払い出すことに要する時間は、一概には言えないが、おおよそ、約１００ｍｓ程度を要する。したがって、電源断から入賞によるメダル払出し処理に復帰し、残りのメダルを払い出す前までに、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯する。換言すれば、電源断からの復帰後、入賞によるメダル払出し処理が終了したときは、その時点で、有利区間表示ＬＥＤ７７は点灯している。
【０７４８】
また、電源の瞬断があったときに、有利区間表示ＬＥＤ７７が一瞬消灯してしまうことを防止する方法としては、以下の方法が挙げられる。
図５４に示すように、電源断を検知したときは、ステップＳ４８３においてすべてのポート５２の出力をオフにするので、この処理以降は、出力ポート２からのデジット信号及び出力ポート３からのセグメント信号が出力されない。これにより、デジット４ａのセグメントＰである有利区間表示ＬＥＤ７７は、消灯する。
【０７４９】
そこで、図５４のステップＳ４８８に進み、リセット待ちとなった後に、有利区間表示ＬＥＤフラグが「１」であるときは、出力ポート２からＤ３ビット（デジット４ａ）のオン信号を出力し、かつ、出力ポート３からＤ７ビット（セグメントＰ）のオン信号を出力することが挙げられる。なお、図５４中、ステップＳ４８８に進み、リセット待ちとなった後のループ処理では、割込み処理は発生しないので、この場合の有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯は、常時点灯（スタティック点灯）となる。これにより、瞬断が発生しても、有利区間表示ＬＥＤ７７が見た目上、消灯しないようにすることができる。
あるいは、図５４中、ステップＳ４８３の処理において、出力ポート２及び３をオフにしないが、他の出力ポートについてはオフにする処理を実行してもよい。このように制御しても、有利区間表示ＬＥＤ７７が瞬断で消灯しないようにすることができる。
【０７５０】

なお、本実施形態では、デジット４ａのセグメントＰを有利区間表示ＬＥＤ７７に設定し、ダイナミック点灯により有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させている。しかし、これに限らず、有利区間表示ＬＥＤ７７を別個独立したＬＥＤから構成してもよい。そして、その有利区間表示ＬＥＤ７７をスタティック点灯させ、電源断を検知したときもその有利区間表示ＬＥＤ７７に対応する出力ポートをオフにしなければ、瞬断時に有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯してしまうことを防止することができる。

【０７５１】

次に、サブ制御基板８０側の差枚数表示について説明する。サブ制御基板８０は、ＡＴ中に、差枚数を画像表示装置２３に画像表示する。このため、本実施形態において、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３には、以下の記憶領域が設けられている。

は、以下を備える。

１）ＡＴフラグ

２）サブ差枚数カウンタ

３）引戻しフラグ

４）引戻し遊技回数カウンタ

【０７５２】

メイン制御基板５０では、毎遊技、ＡＴフラグのオン／オフに対応するコマンドをサブ制御基板８０に送信する。なお、メイン制御基板５０側のＡＴフラグがオフからオンになったとき、及びオンからオフになったときのみ、コマンドを送信してもよい。

サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０からＡＴフラグのオン／オフの情報を受信して、サブ制御基板８０側で備えるＡＴフラグをオン／オフする。さらに、サブ制御基板８０は、サブ制御基板８０側のＡＴフラグがオフからオンになったこと（ＡＴフラグの立ち上がりデータ）及びオンからオフになったこと（ＡＴフラグの立ち下がりデータ）を記憶する。

【０７５３】

また、上述したように、メイン制御基板５０は、ＡＴ中は、毎遊技、ＡＴ遊技回数カウンタを更新し、ＡＴ遊技回数カウンタが「０」となったときは、ＡＴを終了する。さらに、差数カウンタが「２４００（Ｄ）」となったき、又は有利区間クリアカウンタが「０」となったときは、ＡＴ（及び有利区間）を終了する。

メイン制御基板５０は、ＡＴ及び有利区間を終了するときは、差数カウンタの初期化処理を実行するので、次回遊技から通常区間に移行したときは、差数カウンタは「０」となる。

【０７５４】

これに対し、サブ制御基板８０は、ＡＴ中の差枚数をカウントするサブ差枚数カウンタを備える。サブ差枚数カウンタは、ＡＴの開始時には「０」であり（後述する引戻し期間中にＡＴに当選し、ＡＴを開始した場合を除く。）、その後は、毎遊技、差枚数を更新する。なお、桁下がりが生じたときは、メイン制御基板５０の差数カウンタと異なり、「０」に補正することはなく、桁下がりが生じたままとする。

【０７５５】

たとえば、ＡＴを開始した場合において、

１遊技目：役の非当選（差枚数「－３」）

２遊技目：役の非当選（差枚数「－３」）

３遊技目：押し順ベルの当選（差枚数「＋５」）

４遊技目：役の非当選（差枚数「－３」）

５遊技目：押し順ベルの当選（差枚数「＋５」）

であったと仮定する。

この場合、サブ差枚数カウンタ（２バイトカウンタ）は、

１遊技目：０（Ｈ）－３（Ｈ）＝ＦＦＦＤ（Ｈ）

２遊技目：ＦＦＦＤ（Ｈ）－３（Ｈ）＝ＦＦＦＡ（Ｈ）

３遊技目：ＦＦＦＡ（Ｈ）＋５（Ｈ）＝ＦＦＦＦ（Ｈ）

４遊技目：ＦＦＦＦ（Ｈ）－３（Ｈ）＝ＦＦＦＣ（Ｈ）
５遊技目：ＦＦＦＣ（Ｈ）＋５（Ｈ）＝０００１（Ｈ）
と更新されていく。

【０７５６】
なお、リプレイ当選時は、差数カウンタと同様に、サブ差枚数カウンタを更新しない。なお、これに限らず、リプレイ入賞時の遊技では、払出し数を「０」とし、その次回遊技（再遊技時）のベット数を「０」としてサブ差枚数を算出してもよい。
さらに、上述したように、メイン制御基板５０の差数カウンタは、有利区間を終了する場合には初期化処理を実行するが、サブ制御手段８０のサブ差枚数カウンタは、ＡＴ（有利区間）を終了しても、直ちに初期化処理を実行せず、かつ、カウントも停止しない場合を有する。サブ制御基板８０は、ＡＴを終了し、かつサブ差枚数カウンタのカウントを継続するときは、引戻しフラグをオン（「１」）にする。

【０７５７】
サブ制御基板８０は、ＡＴ終了時にサブ差枚数カウンタ値を判断し、サブ差枚数カウンタ値が所定値（たとえば、「２０００（Ｄ）」）未満（又は以下）であるときは、サブ差枚数カウンタのカウントを継続する。これに対し、サブ差枚数カウンタ値が所定値を超える（又は所定値以上である）ときは、サブ差枚数カウンタをクリアする。サブ差枚数カウンタが上限値近くになってＡＴが終了した場合において、ＡＴを引き戻したときは、サブ差枚数カウンタ値がすぐに上限値に到達する可能性があるので、このような場合には、次回のＡＴに差枚数を引き継がないようにする。

【０７５８】
引戻しフラグは、ＡＴ終了後、所定遊技回数（本実施形態では「５０」遊技）以内にＡＴを引き戻したか（再当選したか否か）を判断するためのフラグである。
ＡＴ終了時には、引戻しフラグをオンにするとともに、引戻し遊技回数カウンタに「５０（Ｄ）」をセットする。引戻し遊技回数カウンタは、ＡＴ終了後の（引戻し期間中の）遊技回数をカウントするためのものである。ＡＴ終了時に引戻し遊技回数カウンタに「５０（Ｄ）」をセットし、その後は、ＡＴに当選していなければ、毎遊技、「１」を減算し続ける。そして、引戻し遊技回数カウンタが「０」となったときは、ＡＴの引戻し失敗となり、引戻しフラグをオフにし、かつ、サブ差枚数カウンタをクリア（初期化）する。
そして、サブ制御基板８０は、ＡＴ終了後、引戻しフラグがオンであるときは、サブ差枚数カウンタを更新する。

【０７５９】
また、引戻し期間中（引戻しフラグがオンのとき）に、ＢＢ等の特別役に当選し、ＢＢ遊技等の特別遊技を実行したときは、当該特別遊技中は、引戻し遊技回数カウンタを減算（更新）しない。
一方、引戻し遊技回数カウンタが「０」になる前にＡＴに当選したときは、ＡＴの引戻し成功となり、その後のＡＴでは、前回のＡＴの差枚数を引き継いだ枚数が画像表示される。
たとえば、
１回目ＡＴでの差枚数：＋１０００枚
１回目ＡＴ終了後、２回目ＡＴに当選するまでの差枚数：－１００枚
であるとき、２回目ＡＴの開始時の差枚数は、「＋９００枚」と画像表示される。

【０７６０】
また、サブ差枚数カウンタでカウントできる上限値が設定されている。本実施形態では、以下のように設定されている。
１）ＡＴ中の上限値：２４１４（Ｄ）
２）ＡＴ中に特別役に対応する図柄組合せが停止し、当該特別役に係る特別遊技での獲得可能枚数（見込み差枚数）が「２５０（Ｄ）」のときの上限値：「２４１４（Ｄ）－２５０（Ｄ）＝２１６４（Ｄ）」
３）引戻し期間中の上限値：２０００（Ｄ）

【０７６１】
上記１）に示すように、ＡＴ中にサブ差枚数カウンタ値が「２４１４（Ｄ）」を超えたときは、それ以上のサブ差枚数のカウントを中止し、サブ差枚数カウンタをクリアする。
本実施形態では、サブ差枚数カウンタ値と、画像表示装置２３に画像表示される差枚数は、連動（一致）している。たとえば、ＡＴ中にサブ差枚数カウンタが「１０００（Ｄ）」となったときは、画像表示装置２３に、「ＡＴ中獲得枚数：１０００枚」のように画像表示する。
【０７６２】
上述したように、メイン制御基板５０の差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたときは、ＡＴ（及び有利区間）を終了する。このため、差数カウンタの取り得る最大値は、「２４１４（Ｄ）」であることは、前述した通りである。
そこで、サブ制御基板８０側のサブ差枚数カウンタについても、メイン制御基板５０の差数カウンタに準じて、カウントできる最大値を「２４１４（Ｄ）」に設定している。
サブ差枚数カウンタの最大値が「２４１４（Ｄ）」であるので、画像表示装置２３に画像表示される最大差枚数は、「２４１４枚」となる。これにより、過大な差枚数が画像表示されることを防止し、著しく射幸心をあおる画像表示を防止することが可能となる。
【０７６３】
また、本実施形態において、図２６（第９実施形態）で示したように、ＢＢ遊技での獲得可能枚数が２５０枚である場合に、ＡＴ中にＢＢに当選し、ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したときは、その時点でのサブ差枚数カウンタ値を判断する。そして、サブ差枚数カウンタ値が上述した「２１６４（Ｄ）」を超えるときは、ＢＢ遊技終了時に「２４１４（Ｄ）」を超えるので、ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示した時点で、サブ差枚数カウンタをクリアする（上記２））。
【０７６４】
この場合、画像表示装置２３において、差枚数に対応する画像表示として、「おめでとう」や「祝」等を画像表示する。なお、このように、ＢＢ遊技の開始時からすでに「おめでとう」等と表示するのではなく、ＢＢ遊技の開始時にはサブ差枚数カウンタをクリアせず、「２４１４（Ｄ）」を超えるまでサブ差枚数カウンタをカウントし続け、「２４１４（Ｄ）」を超えたときにサブ差枚数カウンタをクリアして、「おめでとう」等と画像表示してもよい。
【０７６５】
さらにまた、引戻し期間中に差枚数が増加する可能性がある。たとえば引戻し期間中に特別役に当選し、特別遊技を消化した結果、差枚数カウンタ値が増加する場合が挙げられる。
特に、特定のＢＢに当選したときにＡＴに当選する仕様である場合、そのＢＢ遊技の終了後は、ＡＴに移行する。一方、そのＢＢ遊技終了時にサブ差枚数カウンタが上限値近くになっているときは、そのＢＢ遊技終了後のＡＴで差枚数を引き継いでも、すぐに上限値に到達してしまう。そこで、引戻し期間中にサブ差枚数カウンタ値が「２０００（Ｄ）」を超えたときは、サブ差枚数カウンタをクリアしている。たとえば、ＡＴ引戻し期間中に、ＡＴ付きＢＢに当選し、ＢＢ遊技を消化した場合において、ＢＢ遊技の最終遊技の終了時にサブ差枚数カウンタ値が「２０００（Ｄ）」を超えているときは、サブ差枚数カウンタをクリアする。これにより、ＢＢ終了後のＡＴでは、差枚数の表示は「０」から開始される。
【０７６６】
なお、上述したように、引戻し期間中に特別遊技に移行しても、その特別遊技中は、引戻し遊技回数カウンタを減算しない。そして、引戻し期間中に特別役に当選したときは、その特別遊技中に、サブ差枚数カウンタの更新を継続してもよく、あるいは中断してもよい。更新を中断する例としては、たとえば引戻し期間中のサブ差枚数カウンタ値が「１０００（Ｄ）」であるときにＡＴ付きＢＢに当選したときは、サブ差枚数カウンタ値を「１０００（Ｄ）」で停止する。そして、その後のＢＢ遊技で「２５０」枚を獲得しても、こ

の「２５０」枚はサブ差枚数カウンタには加算されない。よって、そのＢＢ遊技終了後にＡＴに移行したときは、差枚数は「１０００」枚から開始される。

【０７６７】

一方、サブ差枚数カウンタの更新を継続する例としては、たとえば、引戻し期間中のサブ差枚数カウンタ値が「１０００（Ｄ）」であるときにＡＴ付きＢＢに当選し、その後のＢＢ遊技で「２５０」枚を獲得したときは、ＢＢ遊技終了時のサブ差枚数カウンタは「１２５０（Ｄ）」となる。そして、そのＢＢ遊技終了後にＡＴに移行したときは、差枚数は「１２５０」枚から開始される。

また、サブ差枚数カウンタの更新を継続する場合において、たとえば引戻し期間中のサブ差枚数カウンタ値が「１８００（Ｄ）」であるときにＡＴ付きＢＢに当選し、その後のＢＢ遊技で「２５０」枚を獲得したときは、ＢＢ遊技終了時のサブ差枚数カウンタは「２０５０（Ｄ）」となり、「２０００（Ｄ）」を超える。したがって、ＢＢ遊技の終了時までにサブ差枚数カウンタはクリアされ、ＢＢ終了後のＡＴでは、差枚数の表示は「０」から開始される。

【０７６８】

また、サブ差枚数カウンタは、ベット数にかかわらず、当該遊技の差枚数を更新してもよいが、本実施形態では、所定の規定数で遊技が開始されたときに限り、当該遊技の差枚数を更新する。

ここで、メイン制御基板５０の差数カウンタは、当該遊技のベット数にかかわらず更新される。

これに対し、本実施形態では、サブ差枚数カウンタを更新する条件は、ベット数（規定数）「３」であるときと定め、ベット数（規定数）「２」で遊技が開始されたときは、その遊技では差枚数を更新しない。

【０７６９】

次に、サブ差枚数カウンタ管理処理についてフローチャートを用いて説明する。

図５６及び図５７は、第１１実施形態におけるサブ差枚数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。図５７は、図５６に続くフローチャートである。

図５６のステップＳ５３１において、サブ制御基板８０は、ＡＴフラグがオンであるか否か（現在がＡＴ中であるか否か）を判断する。ＡＴフラグがオンであると判断したときはステップＳ５３３に進み、ＡＴフラグがオンでないと判断したときはステップＳ５３２に進む。

【０７７０】

ステップＳ５３２では、サブ制御基板８０は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップＳ５３３に進み、引戻しフラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、非ＡＴ中かつ引戻しフラグがオフであるときは、サブ差枚数カウンタの更新を行わない。

【０７７１】

次のステップＳ５３３では、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０からベットコマンドを受信したか否かを判断する。メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されて当該遊技のベット数が確定したときは、当該遊技のベット数を判別可能なベットコマンドをサブ制御基板８０に送信する。このベットコマンドを受信したと判断したときはステップＳ５３４に進む。

【０７７２】

ステップＳ５３４では、受信したベットコマンドに基づいて、ベット数（規定数）が「３」であるか否かを判断する。ベット数が「３」であると判断したときはステップＳ５３５に進み、ベット数が「３」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。このように、本実施形態では、サブ差枚数カウンタが更新されるのはベット数「３」であるときに限られる。したがって、ＡＴ中や引戻し期間中であっても、ベット数が「３」以外のときは、当該遊技ではサブ差枚数カウンタを更新しない。なお、図５１及び図５２から明らかなように、メイン制御基板５０側の差数カウンタは、当該遊技でのベット

数（規定数）にかかわらず更新される。
【０７７３】
ステップＳ５３４からステップＳ５３５に進むと、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタからベット数（「３」）を減算する。次にステップＳ５３６に進み、サブ制御基板８０は、払出しコマンドを受信したか否かを判断する。図４１のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）中、ステップＳ２９１で表示判定が行われた後、メイン制御基板５０は、払出し数を判別可能な払出しコマンドをサブ制御基板８０に送信する。
ステップＳ５３６で払出しコマンドを受信したと判断したときはステップＳ５３７に進み、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタに払出し数を加算する。
次のステップＳ５３８では、サブ制御基板８０は、ＡＴフラグがオンであるか否かを判断する。オンであると判断したときはステップＳ５３９に進み、オンでないと判断したときは、図５７中、ステップＳ５４７に進む。
【０７７４】
ステップＳ５３９では、今回遊技でＡＴフラグがオンとなったか否か（ＡＴフラグの立ち上がりがオンか否か）を判断する。今回遊技でＡＴフラグがオンになったと判断したときはステップＳ５４０に進み、今回遊技でＡＴフラグがオンになっていない（ＡＴフラグの立ち上がりがオフである）と判断したときはステップＳ５４３に進む。したがって、ステップＳ５３９からステップＳ５４３に進むのは、前回遊技以前からＡＴのときである。
【０７７５】
ステップＳ５４０では、サブ制御基板８０は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップＳ５４１に進み、オンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。たとえば、今回遊技でＡＴフラグがオンとなり（ステップＳ５３９で「Ｙｅｓ」）、かつ引戻しフラグがオフであるとき（ステップＳ５４０で「Ｎｏ」、すなわち引戻し期間中でないとき）は、この時点でサブ差枚数カウンタは「０」であるから、サブ差枚数カウンタを更新する必要はないので、本フローチャートによる処理を終了する。
【０７７６】
ステップＳ５４０からステップＳ５４１に進むと、サブ制御基板８０は、引戻しフラグをオフにする。次のステップＳ５４２では、サブ制御基板８０は、引戻し遊技回数カウンタをクリアする。ここで、ステップＳ５３９で「Ｙｅｓ」であり、かつステップＳ５４０で「Ｙｅｓ」のときは、引戻し期間中にＡＴに当選した場合に相当する。したがって、この場合には、引戻しフラグをオフにし、かつ、引戻し遊技回数カウンタをクリアする。
次にステップＳ５４３に進み、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタが上限値である「２４１４（Ｄ）」を超えているか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「２４１４（Ｄ）」を超えていると判断したときはステップＳ５４６に進む。そして、ステップＳ５４６では、サブ差枚数カウンタをクリアする。このようになるのは、ＡＴ終了後の引戻し期間中に差枚数が増加し、サブ差枚数カウンタが「２４１４（Ｄ）」を超えた場合に起こり得る。
【０７７７】
一方、ステップＳ５４３において、サブ差枚数カウンタが「２４１４（Ｄ）」を超えていないと判断したときはステップＳ５４４に進み、サブ制御基板８０は、今回遊技でＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。なお、ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したときは、そのコマンドがメイン制御基板５０から送信される。
このステップＳ５４４で「Ｙｅｓ」となるのは、引戻し期間中にＡＴ付きＢＢに当選した場合である。なお、本フローチャートでは、ＢＢに当選した遊技でＢＢに対応する図柄組合せが停止表示されるものとする。
ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したと判断したときはステップＳ５４５に進み、ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【０７７８】

ステップＳ５４５では、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタが「２１６４（Ｄ）」を超えているか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「２１６４（Ｄ）」を超えていると判断したときはステップＳ５４６に進み、上述したようにサブ差枚数カウンタをクリアして本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ステップＳ５４５でサブ差枚数カウンタが「２１６４（Ｄ）」を超えていないと判断したときは（サブ差枚数カウンタ値を維持して）本フローチャートによる処理を終了する。

【０７７９】

上述したように、本実施形態のＢＢ遊技が、図２６（第９実施形態）で示すように２５０枚を超える払出しで終了する場合、ＢＢ遊技開始時にサブ差枚数カウンタが「２１６４（Ｄ）」を超えているときは、ＢＢ遊技の最終遊技までに「２４１４（Ｄ）」（上限値）を超えることになる。そこで、このフローチャートの例では、ＢＢ遊技開始時（開始前）に、ＢＢ遊技中にサブ差枚数カウンタが上限値を超えるか否かを判断し、上限値を超えると判断したときは、ＢＢ遊技開始前にサブ差枚数カウンタをクリアするものである。そして、画像表示装置２３に画像表示される差枚数は、サブ差枚数カウンタに基づくものであるので、サブ差枚数カウンタがクリアされた後のＢＢ遊技では、差枚数自体を表示しないか、又は差枚数表示の表示に代えてたとえば「おめでとう」や「祝」等と表示する。

【０７８０】

ステップＳ５３８においてＡＴフラグがオンでないと判断され、図５７のステップＳ５４７に進むと、サブ制御基板８０は、今回遊技でＡＴフラグがオフとなったか否か（ＡＴフラグの立ち下がりがオンか否か、すなわち今回遊技でＡＴを終了したか否か）を判断する。今回遊技でＡＴフラグがオフになったと判断したときはステップＳ５４８に進み、今回遊技でＡＴフラグがオフになっていない（ＡＴフラグの立ち下がりがオフである）と判断したときはステップＳ５５１に進む。

【０７８１】

ステップＳ５４８では、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であるか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であると判断したときはステップＳ５４９に進む。これに対し、「２０００（Ｄ）」未満でないと判断したときはステップＳ５５７に進む。

【０７８２】

ステップＳ５４９では、サブ制御基板８０は、引戻しフラグをオンにする。次にステップＳ５５０に進み、サブ制御基板８０は、引戻し遊技回数カウンタに初期値「５０（Ｄ）」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上のステップＳ５４８～Ｓ５５０の処理により、ＡＴ終了時に、サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であるときは、引戻しフラグをオンにして、引戻し遊技回数の初期値「５０（Ｄ）」をセットする。なお、引戻し遊技回数の初期値として「５０（Ｄ）」をセットするのは、５０遊技以内のＡＴ引戻しをＡＴの連チャン（サブ差枚数を次回のＡＴに引き継ぐ条件）とするためである。したがって、引戻し遊技回数は、仕様に応じて、「５０（Ｄ）」に限らず、「３０（Ｄ）」や「１００（Ｄ）」等、種々設定することができる。

また、ＡＴ終了時に、サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」以上であるときは、その後にＡＴを引き戻しても、引戻し後のＡＴ中にサブ差枚数カウンタが上限値を超えてしまう可能性が高いので、そのような場合には、引戻しフラグのセットを行わない。

【０７８３】

一方、ステップＳ５４８においてサブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満でないと判断してステップＳ５５７に進むと、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタをクリアする。そして本フローチャートによる処理を終了する。換言すると、ＡＴ終了時にサブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」以上であるときは、その後にＡＴに移行したとしても、サブ差枚数カウンタは、初期値「０」から開始する。

【０７８４】

また、ステップＳ５４７からステップＳ５５１に進むと、サブ制御基板８０は、今回遊

技がＢＢ作動中（ＢＢ遊技中）であるか否かを判断する。なお、図３５で示す作動状態フラグの情報は、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。
ステップＳ５５１においてＢＢ作動中でないと判断したときはステップＳ５５２に進みサブ制御基板８０は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップＳ５５３に進み、引戻しフラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【０７８５】
ステップＳ５５３では、引戻し遊技回数カウンタを「１」減算する。換言すれば、引戻し期間中において、ＢＢ作動中（ＢＢ遊技中）であるときは、引戻し遊技回数カウンタの更新（減算）処理を実行しない仕様である。なお、これに限らず、引戻し期間中のＢＢ遊技中であっても引戻し遊技回数カウンタを減算してもよい。
次のステップＳ５５４では、サブ制御基板８０は、引戻し遊技回数カウンタが「０」となったか否かを判断する。引戻し遊技回数カウンタが「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、引戻し遊技回数カウンタが「０」であると判断したときはステップＳ５５５に進む。
【０７８６】
ステップＳ５５５では、引戻しフラグをオフにする。次のステップＳ５５６では、引戻し遊技回数カウンタをクリアする。なお、ステップＳ５５４で「Ｙｅｓ」のときは、引戻し遊技回数カウンタが「０」になっているので、ステップＳ５５６における引戻し遊技回数カウンタのクリア処理を省略してもよい。ただし、後述するステップＳ５６０で「Ｎｏ」となったときは、ステップＳ５５６を経由して引戻し遊技回数カウンタをクリアする。
次にステップＳ５５７に進み、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタをクリアする。このように、引戻しフラグがオフ、引戻し遊技回数カウンタが「０」（クリア）のときは、サブ差枚数カウンタはクリアされ（「０」にされ）、その後はＡＴが開始するまで「０」を維持する。
【０７８７】
ステップＳ５５１においてＢＢ作動中であると判断され、ステップＳ５５８に進むと、サブ制御基板８０は、今回遊技がＢＢ作動中（ＢＢ遊技）の最終遊技であるか否かを判断する。ＢＢ遊技の最終遊技であるか否かの判断は、サブ制御基板８０側で、ＢＢ遊技の開始時からの払出し数を算出して判断してもよく、あるいは、メイン制御基板５０から送信されてくるコマンドに基づいて判断してもよい。
ＢＢ遊技の最終遊技であると判断したときはステップＳ５５９に進み、最終遊技でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【０７８８】
ステップＳ５５９では、サブ制御基板８０は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップＳ５６０に進み、引戻しフラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ５６０では、サブ制御基板８０は、サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であるか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であると判断したときはステップＳ５６１に進み、引戻し遊技回数カウンタを「５０（Ｄ）」に再セットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。これにより、引戻しフラグがオンであるときにＢＢ遊技を実行し、ＢＢ遊技の最終遊技でサブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であるときは、再度、次回遊技から引戻し期間（５０遊技）が新たに設定されることになる。すなわち、ＡＴ終了後に引戻し遊技回数が初期値「５０」に設定され、その引戻し期間中にＢＢ遊技を実行し、ＢＢ遊技の最終遊技で差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満であるときは、引戻し遊技回数が「５０」に再設定される。
【０７８９】
一方、ステップＳ５６０においてサブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」未満でないと判断したときは、ステップＳ５５５に進む。ステップＳ５５５以降では、引戻しフラグをオフにし、引戻し遊技回数カウンタをクリアし、サブ差枚数カウンタをクリアする。こ

れにより、引戻し期間が終了する。このように、ＢＢ遊技の最終遊技では、引戻し期間中であるときはその時点でのサブ差枚数を判断し、サブ差枚数が「２０００（Ｄ）」以上であるときは、引戻し期間を終了する。

【０７９０】

以上のサブ差枚数カウンタ管理では、ベットコマンドを受信したタイミングでサブ差枚数カウンタを更新する。すなわち、全リール３１の停止前にサブ差枚数を更新する。これに対し、差数カウンタは、遊技終了チェック処理の有利区間カウンタ管理で実行されるので、ベット数の減算についても全リール３１の停止後に実行される。

そこで、サブ差枚数カウンタについても、差数カウンタと同様に、全リール３１の停止後に、ベット数の減算と、払出し数の加算とを実行してもよい。

【０７９１】

また、サブ差枚数カウンタは、遊技終了時の差枚数がマイナスとなっても（桁下がりが生じても）、その値（桁下がりした値）を記憶する。しかし、これに限らず、差数カウンタと同様に、遊技終了時にサブ差枚数カウンタがマイナスであるとき（桁下がりが発生しているとき）は、「０」に補正してもよい。

さらにまた、サブ差枚数カウンタがマイナスとなる場合がある仕様であっても、画像表示装置２３には、差枚数「０」と表示する。

【０７９２】

この場合には、以下のように処理することが挙げられる。

サブ差枚数カウンタは、上述したように、２バイトカウンタであり、その上限値は、「２４１４（Ｄ）」すなわち「０９６Ｅ（Ｈ）」である。したがって、最上位桁の値は「０（Ｈ）」である。そこで、最上位桁の値が「０（Ｈ）」であるか否かを判断することにより、桁下がりが生じているか否かを判断することができる。そして、桁下がりが生じている（最上位桁の値が「０（Ｈ）」でない）と判断したときは、画像表示装置２３に表示する差枚数を「０」とすることが挙げられる。

【０７９３】

また、図５６及び図５７の例では、ＢＢを例に挙げているが、これに限らず、サブボーナス（ボーナス（ＢＢ）のように見せるＡＴ）であっても同様に適用することができる。サブボーナスは、遊技回数や払出し枚数又は差枚数を終了条件に設定しているものである。この場合には、ステップＳ５４４では、サブボーナス図柄が停止表示したか否かを判断する。また、ステップＳ５５１では、サブボーナス遊技中であるか否かを判断する。さらにまた、ステップＳ５５８では、サブボーナス遊技の最終遊技であるか否かを判断する。

【０７９４】

＜第１２実施形態＞

続いて、第１２実施形態について説明する。第１２実施形態は、所定の条件を満たしたときに、遊技開始前に、規定数（ベット数）を指示するものである。

なお、押し順指示情報の表示は、指示機能の作動（指示機能に係る処理）であるが、ここで、「指示機能」とは、入賞を容易にする装置である。したがって、規定数の指示は、指示機能の作動（指示機能に係る処理）ではない。ただし、これに限らず、規定数の指示を、指示機能に係る処理の１つと定義してもよい。

【０７９５】

図５８は、第１２実施形態における役物条件装置、ＲＴごとの規定数、当選置数を示す図である。

図５８（Ａ）に示すように、役物条件装置（特別役）としては、ＢＢ１及びＢＢ２を備える。ＢＢ１に当選し、ＢＢ１に対応する図柄組合せが停止すると、ＢＢ１遊技に移行する。ＢＢ１遊技は、１００枚を超える払出しで終了する。ＢＢ１遊技の終了後は、非ＲＴに移行する。

また、ＢＢ２に当選し、ＢＢ２に対応する図柄組合せが停止すると、ＢＢ２遊技に移行する。ＢＢ２遊技は、３０枚を超える払出しで終了する。ＢＢ２遊技の終了後は、非ＲＴに移行する。

【０７９６】
図５８（Ｂ）に示すように、ＲＴとしては、非ＲＴ、ＢＢ１内部中、ＢＢ２内部中、ＢＢ１作動中、ＢＢ２作動中を備える。
非ＲＴは、ＢＢ１又はＢＢ２のいずれかが当選するまで継続する。非ＲＴにおいてＢＢ１に当選するとＢＢ１内部中に移行し、ＢＢ２に当選するとＢＢ２内部中に移行する。
ＢＢ１内部中は、ＢＢ１に対応する図柄組合せが停止表示するまで継続する。ＢＢ１内部中においてＢＢ１に対応する図柄組合せが停止すると、ＢＢ１作動中すなわちＢＢ１遊技に移行する。同様に、ＢＢ２内部中は、ＢＢ２に対応する図柄組合せが停止表示するまで継続する。ＢＢ２内部中においてＢＢ２に対応する図柄組合せが停止すると、ＢＢ２作動中すなわちＢＢ２遊技に移行する。
なお、当選を持ち越すことができる特別役は、１つに限られる。したがって、ＢＢ１内部中であるときはＢＢ２は当選しない。同様に、ＢＢ２内部中であるときはＢＢ１には当選しない。
【０７９７】
図５８（Ｂ）に示すように、ＢＢ１作動中及びＢＢ２作動中（役物作動時）は、規定数は「３」に限られる。ベット数「１」又は「２」では遊技を開始することができない。
一方、役物非作動時である非ＲＴ、ＢＢ１内部中、ＢＢ２内部中の規定数は、「２」又は「３」である。これにより、規定数「２」又は「３」のいずれかであれば遊技を開始可能である。
図５８（Ｃ）において、内部抽選置数は、分母が「６５５３６」であるときの置数を示している。たとえば非ＲＴにおける当選番号「１」（通常リプレイ）の当選確率は、「９０００／６５５３６」となる。また、有利区間抽選置数は、分母が「１６３８４」であるときの置数を示している。したがって、有利区間抽選置数が「１６３８４」であるときは、「１６３８４／１６３８４」の確率で有利区間に当選することを意味する。
また、図５８（Ｃ）に示すように、非ＲＴにおいて、規定数「２」ではＢＢ２が抽選されるがＢＢ１は抽選されない。反対に、規定数「３」ではＢＢ１が抽選されるがＢＢ２は抽選されない。
【０７９８】
さらにまた、図５８（Ｃ）に示すように、非ＲＴの規定数「３」、又はＢＢ２内部中の規定数「３」のときに、有利区間の抽選が可能となっている。そして、有利区間の抽選では、役の非当選時以外は、必ず有利区間に当選するように設定されている。したがって、第１２実施形態では、遊技区間を、ほぼ有利区間とすることが可能である。換言すれば、第１２実施形態は、上述した「７Ｐ」タイプの仕様である。
【０７９９】
第１２実施形態では、ＢＢ２内部中かつ規定数「３」で遊技を進行することを想定している。そして、ＢＢ２内部中でＡＴを抽選し、ＡＴに当選したときはＡＴを実行する。さらに、当選を持ち越しているＢＢ２は入賞させないことを想定している。
たとえば、現時点で非ＲＴである場合には、非ＲＴからＢＢ２内部中に移行する（非ＲＴにおいてＢＢ２に当選する）必要がある。非ＲＴにおいてＢＢ２に当選するためには、規定数「２」で遊技を行う必要がある。
したがって、現時点で非ＲＴである場合には、規定数「２」で遊技を行ってＢＢ２に当選させ、次回遊技からＢＢ２内部中に移行させる。さらに、ＢＢ２内部中において有利区間の抽選を受けるのは、規定数「３」のときであるから、ＢＢ２内部中では規定数「３」で遊技を進行する。
【０８００】
また、規定数「２」で当選したＢＢ２は、規定数「２」でなければその図柄組合せを停止表示させることができない。同様に、規定数「３」で当選したＢＢ１は、規定数「３」でなければその図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができない。
このため、非ＲＴにおいて規定数「２」でＢＢ２に当選し、ＢＢ２内部中に移行し、規定数「３」で遊技を進行しているときは、役の非当選時であっても、ＢＢ２に対応する図

柄組合せが有効ラインに停止表示することはない。
　このように、第１２実施形態では、当選した特別役に対応する図柄組合せを停止させて特別遊技に移行し、その特別遊技でメダルを増加させる仕様ではなく、特別役は、当選を持ち越すためのもの、換言すれば、ＢＢ内部中を作り出すためのものである。
【０８０１】
　図５８（Ｃ）に示すように、非ＲＴでは、約「１／５」の確率でＢＢ２に当選することができるので、非ＲＴから早期にＢＢ２内部中に移行することができる。
　また、ＢＢ２内部中では、小役又はリプレイに当選したときに、１００％の確率で有利区間に当選する。したがって、ＢＢ２内部中では、ほとんどの遊技期間が有利区間となる。なお、有利区間の当選確率を１００％未満に設定することも、もちろん可能である。
【０８０２】
　また、指示機能を作動させる（指示機能に係る処理を実行する）ことができるのは、一の規定数、特に本実施形態では規定数「３」で遊技が行われたときに限られる。したがって、ＢＢ２内部中の有利区間中にＡＴに当選し、ＡＴが実行された場合において、規定数「３」で遊技を開始して押し順ベルに当選したときは、指示機能を作動させることにより、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示される。これに対し、ＡＴ中に規定数（ベット数）「２」で遊技を開始したときは、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能を作動させないようにする。
【０８０３】
　また、第１１実施形態と同様に、ＡＴ中に規定数「２」で遊技が行われたときであっても、当該遊技におけるベット数及び払出し数に基づいて差数カウンタを更新し、かつ、有利区間クリアカウンタを更新する。しかし、ＡＴ遊技回数カウンタ（差枚数管理型ＡＴの場合には、ＡＴ差枚数カウンタ）については更新しない。一方、ＡＴ中に規定数「３」で遊技が行われたときは、差数カウンタ、有利区間クリアカウンタ、及びＡＴ遊技回数カウンタ（差枚数管理型ＡＴの場合には、ＡＴ差枚数カウンタ）のすべてについて更新する。
　また、いずれの規定数であっても、ＲＴについては、移行条件を満たしたとき（移行条件を満たす図柄組合せが停止表示したとき）は必ず移行する。一方、メイン遊技状態（通常、ＣＺ、ＡＴ等）については、いずれの規定数であっても移行可能に設定してもよく、あるいは、一の規定数（たとえば「３」）で遊技が行われたときのみ移行可能に設定してもよい。
【０８０４】
　ＢＢ２内部中において、遊技者の操作ミスにより規定数「２」で遊技を開始し、当該遊技で役の非当選となったときは、当選を持ち越しているＢＢ２に対応する図柄組合せが停止表示可能となる。これに対し、遊技者の操作ミスにより規定数「２」で遊技を開始し、当該遊技でいずれかの役の当選となったときは、当該遊技で当選した役の入賞が優先されるので、当選を持ちしているＢＢ２に対応する図柄組合せは停止表示しない。ただし、当該遊技でリプレイに当選したときは、次回遊技もベット数「２」で遊技を行うことになるので、その次回遊技でも、当選を持ちしているＢＢ２に対応する図柄組合せが停止表示する可能性がある。
【０８０５】
　仮に、ＢＢ２内部中かつＡＴにおいて規定数「２」で遊技を開始し、ＢＢ２に対応する図柄組合せが停止表示したときは、ＢＢ２遊技を開始する。そして、ＢＢ２遊技を終了すると、非ＲＴ（ＡＴ）に移行する。そして、この非ＲＴでは、規定数「２」に対応する情報を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示し、遊技者に対し、規定数「２」で遊技を行うべきことを報知する（規定数の指示）。規定数「２」で遊技を行わせ、ＢＢ２に当選させ、ＢＢ２内部中に移行させるためである。したがって、ＡＴかつ非ＲＴでは、ＢＢ２に当選するまで規定数「２」を指示する。
【０８０６】
　上述したように、獲得数表示ＬＥＤ７８に、規定数「２」に対応する情報を表示する場合には、「０Ａ」と表示する。なお、規定数「２」の指示は、「０Ａ」に限られることな

く、払出し数、設定変更中表示「８８」、エラー番号、及び押し順指示情報のいずれとも混同しなければ、他の表示であってもよい。たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８に表示される最大メダル枚数は「１５」であるから、規定数「２」に対応する情報として、たとえば「２２」と表示してもよい。

【０８０７】

また、本実施形態では、規定数を指示するのはＡＴ中に限られ、非ＡＴ中は、規定数を指示しない。たとえばＢＢ２遊技の終了後、非ＲＴに移行した場合において、その時点でＡＴでないときは、規定数を指示しない。したがって、この場合には、遊技者の判断で、自ら規定数「２」で遊技を行い、ＢＢ２内部中に移行させる必要がある。

なお、図５８に示すように、非ＲＴかつ非有利区間の場合において、規定数「３」で遊技を行った場合に、小役又はリプレイに当選すれば、有利区間にも当選する。そして、非ＲＴかつ有利区間となったときは、（非ＡＴであっても）規定数「２」を指示してもよい。

さらに、上記に限らず、非ＲＴに移行したときは、ＡＴ／非ＡＴ、有利区間／非有利区間を問わず、規定数「２」を指示するようにしてもよい。

【０８０８】

また、非ＲＴにおいて、遊技者がベット数を「２」にしたときは規定数を指示せず、遊技者がベット数を「３」にしたときは、規定数を指示してもよい。図４１のメイン処理において、ステップＳ２７６のメダル管理処理でベット数が判断されるが、ここで、現時点のベット数が「２」であると判断されたときは規定数「２」を指示せず（獲得数データのクリア処理を実行し）、現時点でのベット数が「３」であるときは規定数「２」を指示する（獲得数データとして、指示規定数表示データを記憶する）ことが挙げられる。

【０８０９】

また、ＢＢ２遊技を終了して非ＲＴに移行する際、ＢＢ２遊技の最終遊技の終了時に、ウェイト処理を実行する場合がある。このウェイト処理中は、遊技の進行（図４１に示すメイン処理の進行）ができない。このため、ウェイト処理が終了した後に、次回遊技（非ＲＴ）の遊技開始セット処理に移行し、そこで規定数が指示される。

【０８１０】

ＡＴ中の非ＲＴにおいて、規定数「２」の指示は、ＢＢ２に当選するまで継続する。したがって、１遊技で終了する場合もあれば、複数回の遊技で行われる場合もある。

また、図５８（Ｃ）に示すように、非ＲＴにおいて規定数「２」で遊技を行ったときは、リプレイ（通常リプレイ、スイカリプレイ、チェリーリプレイ）に当選する場合がある。規定数「２」で遊技を行った結果、リプレイに当選したときは、次回遊技において規定数「２」を指示するか否かは任意である。非ＲＴかつＡＴでは、ＢＢ２に当選するまでは、リプレイに対応する図柄組合せが停止したか否かにかかわらず、遊技開始前に、規定数「２」を指示してもよい。あるいは、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、その次回遊技（再遊技）では、遊技者は、規定数（ベット数）を任意に選択できないので、その遊技では規定数を指示しないようにしてもよい。

【０８１１】

このことは、たとえば非ＲＴかつＡＴにおいて、規定数「３」で遊技を行った結果、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときも同様である。その次回遊技（再遊技）では、遊技者は、規定数（ベット数）を任意に選択できないので、この場合にも規定数を指示しないようにしてもよい。あるいは、その遊技でのベット数は選択できないとしても、注意喚起を目的として、規定数「２」を指示してもよい。

非ＲＴかつＡＴにおいて、規定数「２」で遊技が行われ、ＢＢ２に当選し、次回遊技からＢＢ２内部中に移行したときは、その後は、再度、非ＲＴに移行しない限り、規定数の指示は行わない。

【０８１２】

また、規定数を指示するタイミングは、すべてのリール３１の停止後、かつ、小役の入賞に基づく払出しがあるときは払出し処理の終了後であって、次回遊技のスタートスイッチ４１が操作される前（たとえば、メダルのベットが可能となる前（ベット受付け前））

である。したがって、ＢＢ２遊技の最終遊技で小役の入賞に基づく払出しがあった後、次回遊技（非ＲＴ）の遊技開始前に、規定数「２」を指示する。図４２（第１１実施形態）で示したように、遊技開始セット処理（MS_GAME_SET ）のステップＳ３２１において、メイン制御基板５０は、当該遊技が非ＲＴかつＡＴであるときは、規定数の指示条件を満たすと判断する。

【０８１３】

そして、図４２のステップＳ３２１において規定数の指示条件を満たすと判断したときは、ステップＳ３２２に進んで、獲得数データに、指示規定数「２」に対応する指示規定数表示データとして、「０Ｂ（Ｈ）」を記憶する。

これにより、その後のＬＥＤ表示制御（図５５）において、デジット３ａ（獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁）を点灯させるタイミングでは、指示規定数表示データ「０Ｂ（Ｈ）」のうち、ステップＳ５１１で上位桁用オフセット「０（Ｈ）」が取得され、ステップＳ５１４においてＬＥＤセグメントテーブル２に基づいて「０」を表示するセグメントデータが取得される。このセグメントデータがステップＳ５２０において出力ポート３から出力されることにより、デジット３ａ（獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁）に「０」と表示される。

【０８１４】

また、デジット４ａ（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）を点灯させるタイミングでは、指示規定数表示データ「０Ｂ（Ｈ）」のうち、ステップＳ５１３で下位桁用オフセット「Ｂ（Ｈ）」が取得され、ステップＳ５１４においてＬＥＤセグメントテーブル２に基づいて「Ａ」を表示するセグメントデータが取得される。このセグメントデータがステップＳ５２０において出力ポート３から出力されることにより、デジット４ａ（獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁）に「Ａ」と表示される。

【０８１５】

図４１のメイン処理（M_MAIN）において、ステップＳ２７２の遊技開始セット処理は、ベットが可能となる前、かつスタートスイッチ４１が操作される前の処理であるので、ベットが可能となる前、かつスタートスイッチ４１が操作される前に、指示規定数が表示される。

さらに、図４２に示すように、ステップＳ３２２で獲得数データとして指示規定数表示データを記憶した後、ステップＳ３２５において自動ベット数データがセットされる。したがって、リプレイ入賞時の次回遊技で規定数を指示するときは、自動ベットされる前に規定数が指示される。これにより、遊技者に対し、いち早く規定数を指示することができる。

また、図４１中、ステップＳ２７８でスタートスイッチ４１の操作を検知すると、ステップＳ２８０において獲得数データ（指示規定数表示データ）がクリアされる。これにより、ステップＳ２８０以降の割込み処理においては、獲得数表示ＬＥＤ７８には「００」と表示される。

【０８１６】

ここで、獲得数表示ＬＥＤ７８に、指示規定数「２」に対応する情報「０Ａ」が表示され、規定数「２」で遊技が行われたときは、ＡＴ中であっても、指示機能は作動しない。すなわち、当該遊技で押し順ベルに当選したときであっても、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報は表示されない。本実施形態において、指示機能に係る処理は、規定数「３」のときに限られるためである。したがって、獲得数表示ＬＥＤ７８に指示規定数「２」に対応する情報「０Ａ」が表示された後、スタートスイッチ４１が操作されたときは、少なくとも全リール３１の停止時までは、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は「００」である。

【０８１７】

これに対し、ＡＴかつ非ＲＴにおいて、獲得数表示ＬＥＤ７８に指示規定数「２」に対応する情報「０Ａ」が表示されたが、規定数「３」で遊技が行われ、押し順ベルに当選したときは、押し順指示情報（たとえば「＝１」）を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する。この処理は、図４１中、ステップＳ２８４で実行される。したがって、この場合の獲得数表

示ＬＥＤ７８は、遊技開始前に指示規定数「２」に対応する情報「０Ａ」を表示し、（規定数「３」で）スタートスイッチ４１が操作されると、「００」を表示した後、押し順ベルに当選すると押し順指示情報（たとえば「＝１」）を表示する。

【０８１８】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示したときは、図４１中、ステップＳ２９０（全リール停止後）にクリアされる。なお、獲得数データは、スタートスイッチ４１の操作後のステップＳ２８０においてクリアされているので、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示しない遊技では、ステップＳ２９０の処理をとばしてもよい。

そして、小役が入賞し、ステップＳ２９４において入賞によるメダル払出し処理が実行されると、獲得数データが「１」ずつ加算されていくので、それに伴って獲得数表示ＬＥＤ７８には払出し数が表示される。

【０８１９】

そして、次回遊技のステップＳ２７２における遊技開始セット処理に進むと、上述したように、規定数を指示する条件を満たすときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に指示規定数に対応する情報を表示する。なお、指示規定数に対応する情報を表示するときは、指示規定数表示データを獲得数データとして記憶するが、この時点で、獲得数データとして前回遊技の払出し数データが記憶されている場合があるので、指示規定数に対応する情報を記憶する前に、獲得数データのクリア処理を実行してもよい。たとえば図４２中、ステップＳ３１１の前に、獲得数データのクリア処理を実行することが挙げられる。

【０８２０】

なお、ＡＴかつ非ＲＴにおいて、規定数「２」が指示されたにもかかわらず、それを無視して規定数「３」で遊技を実行し、ＢＢ１に当選させ、ＢＢ１内部中に移行し、さらにはＢＢ１遊技を実行することが考えられる。

このような行為を抑制するためには、たとえばＢＢ１内部中では指示機能に係る処理を実行しないことが挙げられる。また、ＢＢ１遊技は、出玉率が「１」未満となるように設定し、ＢＢ１遊技でメダルを増加させることができないようにすることが挙げられる。

なお、どの規定数で遊技を行うかは遊技者の自由であるから、ＡＴかつ非ＲＴにおいて規定数「２」が指示された遊技において、規定数「３」で遊技を行ったとしても、遊技者にペナルティが課されることはない。

【０８２１】

なお、上記例では、規定数を指示する場合には、獲得数表示ＬＥＤ７８に（メイン制御基板５０側で）指示規定数を表示する例を示したが、これに限らず、指示規定数を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示することに加えて、液晶表示装置２３等に（サブ制御基板８０側で）指示規定数を表示してもよい。

ここで、液晶表示装置２３等に指示規定数を表示する場合の表示開始タイミングは、獲得数表示ＬＥＤ７８に指示規定数を表示する表示開始タイミングとほぼ同一（遊技開始前）に設定することが挙げられる。

さらに、液晶表示装置２３等に指示規定数を表示した後の表示終了タイミングは、獲得数表示ＬＥＤ７８に指示規定数を表示した後の表示終了タイミングと同一でもよく、異なっていてもよい。

液晶表示装置２３等に指示規定数を表示した後の表示終了タイミングとしては、

（１）スタートスイッチ４１の操作時

（２）全リール３１の停止時

（３）規定数「２」の遊技でのスタートスイッチ４１の操作時

（４）規定数「２」の遊技での全リール３１の停止時

（５）規定数「２」の遊技でＢＢ２に当選した後

（６）規定数「２」の遊技かつＢＢ２に当選した遊技での全リール３１の停止時

等が挙げられる。

また、専用の表示器に指示規定数を表示している場合には、画像表示装置２３等に、複数回の遊技をまたいで指示規定数を画像表示し続けることも可能である。

【０８２２】
＜第１３実施形態＞
上記各実施形態では、リール３１及びストップスイッチ４２の数は、それぞれ３個である。
これに対し、第１３実施形態では、リール３１及びストップスイッチ４２の数をそれぞれ４個としたものである。
図５９は、第１３実施形態におけるリール３１（３１Ａ～３１Ｄ）、ストップスイッチ４２（４２Ａ～４２Ｄ）を含む構成の概要を示す正面図、平面図、及び右側面図である。正面図では、リール３１Ａ～３１Ｄがフロントドア１２の前面によって遮られずに見えるように図示している。また、平面図では、フロントドア１２の前面より後方に位置するリール３１が見えるように図示している。また、右側面図では、メダル投入口４７の図示を省略している。
【０８２３】
図５９に示すように、フロントドア１２の前面には、コントロールパネル１２ｃを備え、このコントロールパネル１２ｃ上に、操作ボタン２４、及びメダル投入口４７が配置されている。メダル投入口４７は、図２で図示したものと同一のものとする。また、操作ボタン２４は、図１では図示していないが、サブ制御基板８０と電気的に接続され、サブ制御基板８０と双方向通信が可能となっている。たとえば、操作ボタン２４は、少なくとも一部が点灯可能に形成されており、サブ制御基板８０の制御により、操作ボタン２４の点灯態様を制御することができる。また、操作ボタン２４が操作されると、その信号がサブ制御基板８０に入力される。
そして、フロントドア１２のコントロールパネル１２ｃより下方に、スタートスイッチ４１、及び４個のストップスイッチ４２Ａ～４２Ｄが配置されている。
【０８２４】
図５９の正面図において、４つのリール３１Ａ～３１Ｄの中間点を通る鉛直方向のラインをラインＬ１（中心線）とする。ラインＬ１は、リール３１Ｂと３１Ｃとの中間位置にある。そして、リール３１Ａと３１Ｂとの間、リール３１Ｂと３１Ｃとの間、リール３１Ｃと３１Ｄとの間は、すべてＷ１（均一）である。したがって、リール３１Ａ及び３１Ｂと、リール３１Ｃ及び３１Ｄは、ラインＬ１に対して対称位置に配置されている。
また、４個のストップスイッチ４２Ａ～４２Ｄについても、ストップスイッチ４２Ａと４２Ｂとの間、ストップスイッチ４２Ｂと４２Ｃとの間、ストップスイッチ４２Ｃと４２Ｄとの間は、すべてＷ２（均一）である。そして、ストップスイッチ４２Ｂと４２Ｃとの中間位置を、ラインＬ１が通るように配置されている。
【０８２５】
また、ストップスイッチ４２間の隙間Ｗ２は、隙間Ｗ１と同一でもよく（Ｗ２＝Ｗ１）、隙間Ｗ１より大きくてもよく（Ｗ２＞Ｗ１）、あるいは隙間Ｗ１より小さくてもよい（Ｗ２＜Ｗ１）。
さらにまた、正面図において、一番左側のリール３１Ａの左端を通る鉛直方向のラインをラインＬ２とし、一番右側のリール３１Ｄの右端を通る鉛直方向のラインをラインＬ３とする。この場合、一番左側のストップスイッチ４２Ａは、ラインＬ２より右側（中央寄り）に配置されており、一番右側のストップスイッチ４２Ｄは、ラインＬ３より左側（中央寄り）に配置されている。
【０８２６】
さらに、正面図において、リール３１の間隔（中心間距離）をＷ３とすると、リール３１Ａと３１Ｂとの間、リール３１Ｂと３１Ｃとの間、及びリール３１Ｃと３１Ｄとの間はすべてＷ３（一定）である。
また、ストップスイッチ４２の間隔（中心間距離）をＷ４とすると、ストップスイッチ４２Ａと４２Ｂとの間、ストップスイッチ４２Ｂと４２Ｃとの間、及びストップスイッチ４２Ｃと４２Ｄとの間は、すべてＷ４（一定）である。
【０８２７】

さらに、図５９の正面図に示すように、スタートスイッチ４１の先端の球状体（操作部分）の一部がラインＬ２と交差するように配置されている。ただし、これに限らず、スタートスイッチ４１の先端の球状体（操作部分）を、ラインＬ２と交差することなくラインＬ２の左側（外寄り）に配置したり、ラインＬ２と交差することなくラインＬ２の右側（中央寄り）に配置してもよい。

また、正面図において、メダル投入口４７とラインＬ４とが交差するようにメダル投入口４７を配置している。ただし、これに限らず、たとえばラインＬ４と交差しないようにラインＬ４より右側（外寄り）にメダル投入口４７を配置してもよい。あるいは、ラインＬ４より左側（中央寄り）にメダル投入口４７を配置してもよい。

【０８２８】

操作ボタン２４は、横長に形成されており、操作ボタン２４の左端と接するラインをラインＬ４とし、操作ボタン２４の右端と接するラインをラインＬ５とする。

この場合、正面図において、一番左側のストップスイッチ４２Ａの一部がラインＬ４と交差するようにストップスイッチ４２Ａが配置されている。さらに、一番右側のストップスイッチ４２Ｄの一部がラインＬ５と交差するようにストップスイッチ４２Ｄが配置されている。

【０８２９】

また、平面図に示すように、コントロールパネル１２ｃにはインデックス１２ｄが形成されている。インデックス１２ｄは、刻印、印刷等から形成されており、図５９の例では、ストップスイッチ４２側を向く矢印の形をしている。さらに、左側のインデックス１２ｄは、ストップスイッチ４２Ａの中心線上に配置されている（当該中心線から多少ずれていても差し支えない）。また、右側のインデックス１２ｄは、ストップスイッチ４２Ｄの中心線上に配置されている（当該中心線から多少ずれていても差し支えない）。

【０８３０】

以上の配置により、遊技者は、操作ボタン２４の左端を目安として一番左側のストップスイッチ４２Ａを操作することができる。同様に、操作ボタン２４の右端を目安として一番右側のストップスイッチ４２Ｄを操作することができる。

あるいは、遊技者は、左側のインデックス１２ｄを目安としてストップスイッチ４２Ａを操作することができる。同様に、右側のインデックス１２ｄを目安としてストップスイッチ４２Ｄを操作することができる。

【０８３１】

リール３１及びストップスイッチ４２が３個であるときは、図５８（第１２実施形態）で示したように、最大で「３！＝６」択の押し順を設けることができる。これに対し、リール３１及びストップスイッチ４２が４個であるときは、最大で「４！＝２４」択の押し順を設けることができる。

そして、ストップスイッチ４２の押し順の数が多いほど、非ＡＴ中におけるベース（役物非作動時かつ非ＡＴ中において、イン枚数１００枚あたりのアウト枚数を指す。たとえばイン枚数１００枚に対してアウト枚数５０枚の場合は、ベース５０となる。）を下げることができる。

【０８３２】

リール３１及びストップスイッチ４２の個数を４個としたとき、抽選される押し順ベルとしては、１２３４ベル（ストップスイッチ４２Ａ→４２Ｂ→４２Ｃ→４２Ｄが正解押し順を指す。）、１２４３ベル、・・・、４３１２ベル、４３２１ベルの２４種類とすることができる。そして、図５８に示すように、各押し順ベルの当選置数を同一とすれば、各押し順ベルの当選置数を「１５００」に設定することが挙げられる。このように、各押し順ベルの当選置数を「１／４」にすることができるので、それだけ、押し順ベル当選時に、遊技者が操作した押し順が正解押し順と一致する確率を低くすることができる。

【０８３３】

ここで、リール３１及びストップスイッチ４２の個数が３個であるときは、ＡＴ中において、「１２３」や、「左中右」と画像表示することができる。このため、正解押し順を

直感的に理解しやすい。
　これに対し、リール３１及びストップスイッチ４２の個数が４個であるときに、ＡＴ中に、どのように正解押し順を報知するかについては、以下の方法が挙げられる。
【０８３４】
　たとえば第１の方法として、ストップスイッチ４２Ａ、４２Ｂ、４２Ｃ、４２Ｄを、それぞれ「１」、「２」、「３」、「４」とし、操作すべきストップスイッチ４２の順序を報知することが挙げられる。たとえば、ストップスイッチ４２の押し順が、ストップスイッチ４２Ｃ、４２Ｄ、４２Ａ、４２Ｂの順であるときは、「３４１２」と報知する（画像表示、音声による表示、ランプの色による報知の少なくとも１つとする）ことが挙げられる。あるいは、ストップスイッチ４２Ａ、４２Ｂ、４２Ｃ、４２Ｄを、それぞれ「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」とし、上記の例でいえば、「ＣＤＡＢ」と報知することが挙げられる。
【０８３５】
　また第２の方法として、リール３１の下地、及び／又はストップスイッチ４２に対し、識別するための色を付すことが挙げられる。
　たとえば、リール３１Ａの下地及び／又はストップスイッチ４２Ａの色を白色とし、リール３１Ｂの下地及び／又はストップスイッチ４２Ｂの色を青色とし、リール３１Ｃの下地及び／又はストップスイッチ４２Ｃの色を黄色とし、リール３１Ｄの下地及び／又はストップスイッチ４２Ｄの色を赤色とする（それぞれ異なる色とする）。そして、上記の例でいえば、「３４１２」という報知に代えて、「黄赤白青」と報知する（画像表示、音声による表示、ランプの色による報知の少なくとも１つとする）ことが挙げられる。
【０８３６】
　さらにまた、第３の方法として、１番目から４番目に操作すべきストップスイッチ４２のうち、４番目（最後）に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像を暗く表示する（又は隠蔽する）ことが挙げられる。この場合、「１番目に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像の明るさ＞２番目に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像の明るさ≧３番目に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像の明るさ≧４番目に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像の明るさ」に設定することが挙げられる。
　そして、１番目（最初）のストップスイッチ４２が操作されたときは、１番目のストップスイッチ４２に対応する画像を暗くし（又は隠蔽し）、かつ、４番目に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像の明るさを、３番目に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像の明るさと同程度にすることが挙げられる。
　たとえば、上記の例のように「３４１２」の押し順を画像報知するときは、最初に「３●１２」と画像表示する。なお、「●」は、「４」番目の押し順に相当する画像であって、「４」の文字が全く見えないように暗くしても（隠蔽しても）よく、あるいは、「４」の文字が識別可能な程度に薄暗くしてもよい。
【０８３７】
　「３●１２」と画像表示すると、６択時と同様の画像表示となるので、遊技者は、直感的に押し順を理解しやすくなる。そして、１番目のストップスイッチ４２Ｃが操作されたときは、以下の１）～３）のいずれかを実行することが挙げられる。
　１）操作済みのストップスイッチ４２Ｃに対応する「１」を「●」の表示に変え、それまでの「●」を「４」に変える。具体的には、「３４●２」と画像表示する。
　２）操作済みのストップスイッチ４２Ｃに対応する「１」を「－」や「○」等の表示に変え、それまでの「●」を「４」に変える。具体的には、「３４－２」や「３４○２」と画像表示する。
　３）操作済みのストップスイッチ４２Ｃに対応する「１」をブランク（画像無し）に変え、それまでの「●」を「４」に変える。具体的には、「３４＊２」（「＊」は、ブランクを意味する。）と画像表示する。
【０８３８】

また、第二停止後も上記と同様に、「３４●●」、「３４－－」、「３４○○」、「３４＊＊」と画像表示することが挙げられる。

さらに、第三停止後は、「●４●●」、「－４－－」、「○４○○」、「＊４＊＊」と画像表示することが挙げられる。

あるいは、第三停止後は、押し順の画像自体を消去することが挙げられる。

なお、上述した第１の方法のように、すべての押し順を「４３１２」と画像表示した場合であっても、ストップスイッチ４２が操作された後は、操作されたストップスイッチ４２に対応する画像を、上記１）～３）のように消去すれば、操作済みのストップスイッチ４２が理解しやすくなり、好ましい。具体的には、「４３１２」と画像表示した後、「４３●２」（ストップスイッチ４２Ｃ操作後）→「４３●●」（ストップスイッチ４２Ｄ操作後）→「４●●●」（ストップスイッチ４２Ｂ操作後）と画像表示する（「●」は、上記のように「○」、「－」、「＊」でもよい）ことが挙げられる。

【０８３９】

さらにまた、第４の方法として、四字熟語を用いて押し順を報知することが挙げられる。たとえば、四字熟語の１つとして「春夏秋冬」を使用して押し順を報知する場合、正解押し順は、「春→夏→秋→冬」の順とする。

そして、押し順が上記のように「３４１２」であるときは、上記第１の方法のように、「秋冬春夏」と報知（画像表示、音声による表示）を行うことが挙げられる。

あるいは、上記第３の方法のように、第一停止前は「秋●春夏」と画像表示し、第一停止後、「秋冬●夏」と画像表示することが挙げられる。

なお、第１の方法～第４の方法のいずれにおいても、途中で押し順ミスが生じたときは、押し順の画像をそのまま表示し続けてもよく、あるいは、押し順ミスが生じた時点で画像を消去してもよい。

【０８４０】

なお、第１３実施形態において、上記のように２４択の押し順ベルを設けるときは、押し順指示番号及び押し順指示情報は、２４種類設けられる。たとえば押し順指示情報を、「Ａ１」～「Ａ９」、「ＡＡ」、「ＡＣ」、「ＡＦ」、「Ｆ１」～「Ｆ９」、「ＦＡ」、「ＦＣ」、「ＦＦ」とすれば、２４種類を設けることができる。

【０８４１】

以上、本発明の第１１～第１３実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

Ａ．第１１実施形態

（１）非有利区間では、役抽選結果が対象抽選結果となったときのみ、有利区間の抽選を行った。このように設定したのは、上述したように、役抽選結果が非当選であったとき（内部抽せんの結果、条件装置が作動しないとき）は、有利区間に係る処理である有利区間移行抽選を行わないことが好ましいと考えたためである。したがって、必ずしもこのように設定しなければならないというわけではなく、役の非当選時に有利区間移行抽選を実行してもよい。

【０８４２】

（２）第１１実施形態では、有利区間移行抽選の後、ＡＴ抽選処理を実行した。ここで、必ず有利区間に決定される役抽選結果（当選番号）を設け、当該役抽選結果となったときは、有利区間移行抽選を実行せずに、有利区間移行処理（図４５）を実行してもよい。同様に、必ずＡＴに決定される役抽選結果（当選番号）を設け、当該役抽選結果となったときは、ＡＴ抽選を実行せずに、ＡＴセット処理（図４６中、ステップＳ３６３及びＳ３６４）を実行してもよい。

さらに、必ず有利区間かつＡＴに決定される役抽選結果（当選番号）を設け、当該役抽選結果となったときは、有利区間移行抽選やＡＴ抽選処理を実行せずに、有利区間移行処理かつＡＴセット処理を実行してもよい。

また、有利区間移行抽選に当選しない役抽選結果（当選番号）を設けた場合において、当該役抽選結果となったときであっても有利区間移行抽選を実行してもよい。この場合に

は、有利区間の当選置数を「０」に設定すればよい。
【０８４３】
（３）ＡＴに当選したときは、ＡＴの初期遊技回数を決定し、その遊技回数をＡＴ遊技回数カウンタに記憶し、ＡＴ遊技回数カウンタが「０」となったときは、ＡＴを終了した。しかし、ＡＴは、このようなゲーム数管理型ＡＴに限らず、差枚数管理型ＡＴであってもよい。差枚数管理型ＡＴの場合には、ＡＴ当選時に、獲得可能な差枚数の初期値を決定し、ＡＴ差枚数カウンタ（差数カウンタとは異なる）に記憶する。そして、払出しがあるごとにＡＴ差枚数カウンタから差枚数を減算し、ＡＴ差枚数カウンタが「０」となったときはＡＴを終了する。
このような差枚数管理型ＡＴの場合にも、一の規定数（たとえば「３」）であるときにはＡＴ差枚数カウンタを減算するが、他の規定数（たとえば「２」）であるときはＡＴ差枚数カウンタを減算しない。
【０８４４】
（４）図３９の設定変更処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＳＥＴ）では、初期化処理を実行した後に設定変更が可能な状態とした。このため、電源断前に有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯していた場合において、設定変更処理に移行したときは、設定変更が可能な状態となる前に有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯する。しかし、これに限らず、設定変更が可能な状態を終了し（図３９中、ステップＳ２４２で「Ｙｅｓ」となった後）、メイン処理に移行する前（ステップＳ２４８の前）に、有利区間表示ＬＥＤフラグのクリア（初期化）処理を実行してもよい。このようにすれば、設定値が確定した後に有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯するように制御することが可能となる。
【０８４５】
（５）有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは、それぞれ１個ずつ設けた。しかし、これに限らず、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタ（重要なカウンタ）を２個設け、整合性を確認するようにしてもよい。
たとえば、有利区間クリアカウンタとして、第１有利区間クリアカウンタと第２有利区間クリアカウンタとを設ける。有利区間中は、遊技の消化ごとに、第１有利区間クリアカウンタ及び第２有利区間クリアカウンタの双方を更新する。また、たとえば図５１及び図５２中、ステップＳ４２４の判断では、第１有利区間クリアカウンタについて判断する。第１有利区間クリアカウンタが「０」であると判断されたときは、第２有利区間クリアカウンタの値が「０」であるか否か、あるいは第１有利区間クリアカウンタと第２有利区間クリアカウンタとが同一値であるか否かを判断する。「０」である又は同一値であると判断したときは、ステップＳ４３５に進む。
【０８４６】
差数カウンタについても上記と同様である。
差数カウンタとして、第１差数カウンタと第２差数カウンタとを設ける。そして、遊技の消化ごとに、第１差数カウンタ及び第２差数カウンタの双方を更新する。また、たとえば図５１及び図５２中、ステップＳ４３４の判断では、第１差数カウンタについて判断する。第１差数カウンタが上限値を超えると判断したときは、第２差数カウンタが上限値を超えるか否か、あるいは第１差数カウンタと第２差数カウンタとが同一値であるか否かを判断する。上限値を超える又は同一値であると判断したときは、ステップＳ４３５に進む。
【０８４７】
以上のようにして、有利区間クリアカウンタ値、及び／又は差数カウンタ値を判断すれば、ノイズ等の影響によりカウンタ値が異常値（不正値）になってしまっても、有利区間クリアカウンタ値が「０」であるか否か、及び／又は差数カウンタ値が上限値を超えたか否かをより正確に判断することができる。
なお、第１有利区間クリアカウンタと第２有利区間クリアカウンタとが一致しない場合や、第１差数カウンタと第２差数カウンタとが一致しない場合には、たとえばエラー表示を行って遊技の進行（メイン処理）を停止することが挙げられる。
【０８４８】

（６）図５６のサブ差枚数管理処理において、ステップＳ５４４でＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したと判断され、ステップＳ５４５に進み、サブ差枚数カウンタが「２１６４（Ｄ）」を超えたと判断され、サブ差枚数カウンタがクリアされたときは、そのＢＢ遊技では、通常のＢＢ遊技と異なる特殊演出を出力してもよい。ＢＢ遊技中の特殊演出により、サブ差枚数カウンタがクリアされたことを遊技者に示唆することができる。

【０８４９】

また、ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示したときにはサブ差枚数カウンタを判断せず、ＢＢ遊技において、毎遊技、サブ差枚数カウンタがたとえば「２０００（Ｄ）」（閾値の一例であり、この値に限られるものではない。）を超えたか否かを判断してもよい。そして、サブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」を超えたと判断したときは、サブ差枚数カウンタをクリアし、次回遊技から特殊演出（サブ差枚数カウンタがクリアされたことを示唆する演出）を出力してもよい。

【０８５０】

さらにまた、上記の場合において、ＢＢ遊技中のサブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」を超えた遊技（未だ特殊演出は出力されていない）で電源断が発生したときは、電源断から復帰した遊技から前記特殊演出を出力してもよい。この場合、電源断からの復帰時に、サブ差枚数カウンタ値やＢＢ遊技中であることを読み込み、特殊演出を出力するか否かを判断すればよい。

【０８５１】

さらに、ＢＢ遊技中のサブ差枚数カウンタが「２０００（Ｄ）」を超える遊技のリール３１の回転中に電源断が発生したときは、電源断から復帰した遊技から前記特殊演出を出力してもよい。よって、この場合には、電源断がなかったときは次回遊技から特殊演出が出力されるが、リール３１の回転中に電源断があったときは、その遊技から特殊演出が出力されることとなる。

【０８５２】

（７）ＡＴ中に規定数「２」で遊技を行い（規定数「２」のときは指示機能が作動しない）、押し順ベルに当選し、偶然に正解押し順でストップスイッチ４２が操作され、小役の払出しがあり、差枚カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたときは、その遊技の終了時に、「ＥＮＤ」等の画像表示など、ＡＴの終了を知らせる演出を出力することが好ましい。正解押し順が報知されない遊技でＡＴが終了し、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止するためである。

【０８５３】

（８）一方、上記のように、正解押し順が報知されない遊技でＡＴが終了してしまうことをなくすため、たとえば規定数「２」で遊技を行った場合には、押し順ベルに当選し、正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたとしても、当該遊技の払出し数を「２」以下（当該遊技の差枚数が「０」以下）に設定し、当該遊技でＡＴが終了しないようにしてもよい。

【０８５４】

（９）図５６及び図５７に示すように、サブ差枚数カウンタは、ＢＢ遊技中もカウントを継続した。しかし、これに限らず、ＡＴ中にＢＢに当選し、ＢＢ遊技に移行したときは、サブ差枚数カウンタを更新しない（ＢＢ遊技中はサブ差枚数カウンタの更新を中断する）ようにしてもよい。

このようにする場合は、たとえば図５６中、ステップＳ５３１の前に、ＢＢ作動中であるか否かを判断する（作動状態フラグで判断する）。そして、ＢＢ作動中であるときは、本フローチャートによる処理を終了する。

また、ＢＢ遊技中はサブ差枚数カウンタを更新しないときは、図５７中、ステップＳ５５１、ステップＳ５５８～Ｓ５６１の処理は不要となる。そして、ステップＳ５４７で「Ｎｏ」であるときは、ステップＳ５５２に進む。

【０８５５】

Ｂ．第１２実施形態

（１）第１１実施形態と同様に、図５８において、役の抽選で非当選となったときは、有利区間の移行抽選（有利区間に係る処理）を実行しないようにした。上述したように、規則を考慮したものである。したがって、規則を考慮しなければ、役の非当選時に有利区間の移行抽選を実行してもよい。

また、図５８に示すように、有利区間の移行抽選（有利区間に係る処理）は、一の遊技状態（ＲＴ）において、一の規定数のみ（図５８の例では規定数「３」）で行うようにした。このようにしたのは、規則上、有利区間の移行抽選（有利区間に係る処理）は、一の遊技状態（ＲＴ）において、一の規定数のみと定められることを考慮したものである。したがって、この点を考慮しなければ、一の遊技状態（ＲＴ）において、複数の規定数で有利区間の移行抽選を実行してもよい。

【０８５６】

（２）第１２実施形態では、非ＲＴかつＡＴでは、規定数「２」を指示するようにした。しかし、当該遊技がＡＴ遊技の最終遊技であるときは、規定数を指示しなくてもよい。

（３）第１２実施形態では、ＢＢ２内部中で遊技を行うものとし、ＢＢ２が入賞してＢＢ２遊技に移行することは、イレギュラーなことである。しかし、これに限らず、ＢＢ２内部中でＡＴを実行した後、ＡＴの終了条件を満たしたときは、ＢＢ２を入賞させてＢＢ２遊技を実行するような仕様であってもよい。この場合において、ＢＢ２内部中でＡＴの終了条件を満たしたときは、ＡＴの終了条件を満たした遊技の終了後（全リール３１が停止し、小役入賞時は払出し処理を実行した後）、次回遊技（非ＡＴ）の開始前（ベットが可能となる前）に規定数「２」を指示し、ＢＢ２を入賞させることを促す。なお、第１２実施形態では、規定数「２」でＢＢ２に当選するため、ＢＢ２を入賞させるための規定数は「２」であるが、たとえば規定数「１」で当選するＢＢを設けた場合において、そのＢＢを入賞させるときは、規定数「１」を指示することとなる。

また、このような仕様である場合のＢＢ遊技は、メダルが増加するＢＢ遊技でもよく、メダルが減少するＢＢ遊技でもよい。

【０８５７】

（４）規定数を指示するときは、遊技開始セット処理（図４２のステップＳ３２２）において実行した。しかし、これに限らず、遊技終了チェック処理（図５０）において実行してもよい。たとえばＢＢ２遊技において、ＢＢ２遊技の最終遊技であるか否かを判断し、最終遊技であるときは、遊技終了チェック処理時に、次回遊技の規定数を指示する。ただし、ＢＢ２遊技の最終遊技において小役が入賞し、払出しがあり、獲得数表示ＬＥＤ７８に払出し数を表示するときは、払出し数の表示後に、規定数を指示する。なお、規定数を指示するＬＥＤが専用のＬＥＤであれば、獲得数表示ＬＥＤ７８に払出し数を表示している最中に、専用のＬＥＤに次回遊技の規定数を指示することができる。

さらにまた、ＢＢ２遊技の最終遊技でフリーズを実行する場合において、遊技終了時に次回遊技の規定数を指示するときは、フリーズを実行する前、フリーズの実行中、又はフリーズの終了後のいずれのタイミングであってもよい。

【０８５８】

（５）第１２実施形態のように、複数の規定数のうちのいずれかの規定数で遊技を実行可能な場合において、３（ＭＡＸ）ベットスイッチ４０ｂの機能を変更可能である。たとえば、有利区間中の遊技において、規定数「３」で遊技を行うことが有利な状況（たとえば図５８中、ＢＢ２内部中の場合）では、３（ＭＡＸ）ベットスイッチ４０ｂを、３枚ベット専用ボタンに設定してもよい。すなわち、クレジット数が「３」である場合において、有利区間中かつ規定数「３」で遊技を行うことが有利な状況では、３ベットスイッチ４０ｂを操作すると、「３」ベットされるように設定する。これに対し、クレジット数が「２」である場合において、有利区間中かつ規定数「３」で遊技を行うことが有利な状況では、３ベットスイッチ４０ｂを操作しても、「２」ベットされないように設定する。

【０８５９】

あるいは、規定数「３」で遊技を行うことが可能な状況であっても、クレジット数が「２」である場合に、３ベットスイッチ４０ｂを操作すると「２」ベットされるように設定

してもよい。特に、図５８中、非ＲＴかつＡＴでは、クレジット数が「２」である場合に３ベットスイッチ４０ｂを操作すると「２」ベットされるように設定することが好ましい。

【０８６０】

（６）第１２実施形態のように、遊技区間のほとんどを有利区間に設定する場合には、任意のタイミングで指示機能を作動させることができる。たとえば、差枚数のマイナスをカウント可能な差枚数カウンタ（差数カウンタとは異なる）を設け、所定期間の出玉率を算出する。所定期間の出玉率が所定の下限値（所定の下限値は、たとえば規則上の下限値より高く設定する）となったときは、指示機能を作動させ、出玉率を増加させるようにしてもよい。そして、出玉率が増加し、基準値まで回復したときは、指示機能の作動を終了する。

このような、所定の下限値に到達したときに指示機能を作動させることを「ＡＴ」に含めてもよく、あるいは「ＡＴ」には含めなくてもよい。ただし、指示機能を作動させることには変わりはないので、指示機能に係る処理に相当する。

【０８６１】

（７）第１２実施形態では、指示規定数に対応する情報を表示するためのＬＥＤを、獲得数表示ＬＥＤ７８とした。しかし、これに限らず、他の既存のＬＥＤに設定してもよく、あるいは指示規定数に対応する情報を表示する専用のＬＥＤを別個に設けてもよい。

指示規定数に対応する情報を表示する専用のＬＥＤを別個に設けたときは、遊技開始セット処理で指示規定数に対応する情報を表示した後、スタートスイッチ４１が操作されても、指示規定数に対応する情報を消去しなくてもよい。さらに、全リール３１が停止し、小役が入賞し、メダルの払出しがあっても、指示規定数に対応する情報を消去しなくてもよい。

また、指示規定数に対応する情報を表示する専用のＬＥＤを設けたときは、指示規定数が払出し数やエラー番号等と混同することがないので、任意の表示態様で規定数を指示することができる。たとえば、指示規定数が「２」であれば、「２」と表示することが可能である。

【０８６２】

（８）第１２実施形態では、規定数「２」を指示する例を挙げたが、遊技機の仕様によっては、規定数「１」を指示したり、規定数「３」を指示する場合も考えられる。仮に、規定数「１」～「３」のいずれも指示する可能性を有する仕様の場合には、規定数「１」を指示するときの獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を「Ａ１」とし、規定数「２」を指示する表示を「Ａ２」とし、規定数「３」を指示する表示を「Ａ３」とすること等が挙げられる。

【０８６３】

Ｃ．第１３実施形態

（１）図５９の正面図において、ラインＬ１は、４個のリール３１の中央を通り、かつ、４個のストップスイッチ４２の中央を通るように設定している。しかし、これに限らず、４個のストップスイッチ４２全体を図５８の位置よりも右寄りに配置し、たとえばストップスイッチ４２Ｂの一部がラインＬ１と交差するように配置してもよい。これとは逆に、４個のストップスイッチ４２全体を図５８の位置よりも左寄りにし、たとえばストップスイッチ４２Ｃの一部がラインＬ１と交差するように配置してもよい。

【０８６４】

（２）図５９の正面図に示すように、４つのリール３１の下方に、「１」から「４」までのローマ数字を表記しているが、このローマ数字の部分をランプとしてもよい。この場合、たとえば次に操作すべきストップスイッチが４２Ｃであるときは、ローマ数字「３」のランプを点灯させることが挙げられる。

また、「１」から「４」までのローマ数字を表記した範囲にそれぞれ異なる色を付し、ストップスイッチ４２Ａ～４２Ｄについても、ローマ数字「１」～「４」に対応する色を付すことが挙げられる。上述した例では、ストップスイッチ４２Ａの色を白色とし、ストップスイッチ４２Ｂの色を青色とし、ストップスイッチ４２Ｃの色を黄色とし、ストップスイッチ４２Ｄの色を赤色とした。この場合、ローマ数字「１」の範囲を白色とし、ロー

マ数字「２」の範囲を青色とし、ローマ数字「３」の範囲を黄色とし、ローマ数字「４」の範囲を赤色とすることが挙げられる。

【０８６５】

（３）また、リール３１の周囲を含む部分を画像表示装置２３から構成してもよい。そして、上記のようにストップスイッチ４２ごとに異なる色を付す。この場合に、押し順の報知時に、たとえばストップスイッチ４２Ｂ（青色）を指定するときは、リール３１Ｂの周囲を青色に発光させること等が挙げられる。

【０８６６】

（４）図５９の正面図において、リール３１間の間隔Ｗ３は、ストップスイッチ４２間の間隔Ｗ４よりも長く設定している。

しかし、これに限らず、リール３１間の間隔Ｗ３と、ストップスイッチ４２間の間隔Ｗ４とを、略同一に設定してもよい。あるいは、ストップスイッチ４２間の間隔Ｗ４を、リール３１間の間隔Ｗ３よりも長く設定してもよい。

【０８６７】

（５）第１３実施形態では、押し順ベルとして、最大で２４択の押し順を設けることができる。しかし、これに限らず、第一停止押し順ベルを設けることも可能である。ここで、従来技術では、第一停止押し順ベルは、３択であった。これに対し、第１３実施形態では、４択に設定することが可能となる。第一停止押し順ベルの当選時に正解押し順を画像表示するときは、たとえば正解となるストップスイッチ４２がストップスイッチ４２Ｃであれば、「××１×」と画像表示すること等が挙げられる。

【０８６８】

さらにまた、第一停止及び第二停止押し順ベル（第一停止と第二停止とに正解押し順が設定された押し順ベル）を設けることも可能である。たとえば、第一停止はストップスイッチ４２Ｃ、第二停止はストップスイッチ４２Ａ、第三停止及び第四停止は任意（ストップスイッチ４２Ｂ及び４２Ｄのいずれでも可）、のように設定される。この場合には、正解押し順を１２択に設定することができる。さらに、正解押し順を画像表示するときは、上記の例であれば、「２×１×」と画像表示すること等が挙げられる。そして、ストップスイッチ４２Ｃの操作後は、「２×－×」と画像表示すること等が挙げられる。

【０８６９】

Ｄ．その他

本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０８７０】

＜第１４実施形態＞

第１４実施形態は、押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングに関するものである。

以下、押し順指示情報の表示開始又は表示終了のタイミングが異なる第１４実施形態（Ａ）～（Ｇ）について説明する。

【０８７１】

＜第１４実施形態（Ａ）＞

図６０及び図６１は、第１４実施形態（Ａ）を説明するためのタイムチャートである。

図６０は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図６１は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

【０８７２】

ここで、第１４実施形態（Ａ）におけるハードウエア構成は、第１１実施形態の図３１～図３５に示すハードウエア構成と同様である。

また、第１４実施形態（Ａ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）、押し順指示番号セット（Ｍ_ＯＲＤ_ＩＮＦ）、入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）

、及びＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）は、第１１実施形態の図４１のメイン処理（M_MAIN）、図４８の押し順指示番号セット（M_ORD_INF ）、図４９の入賞によるメダル払出し、図５３の割込み処理（I_INTR）、及び図５５のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）と同様である。

そして、第１４実施形態（Ａ）では、第１１実施形態と同様に、ＡＴ中の押し順ベル当選時に、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示する。

【０８７３】

図５３の割込み処理（I_INTR）のステップＳ４５７で入力ポート読込み処理を実行し、このときスタートスイッチ４１がオンになっていると、その後、図４１のメイン処理（M_MAIN）のステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となる。

また、図４１に示すように、ステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となると、その後、役抽選処理（ステップＳ２８２）、有利区間移行抽選処理（ステップＳ２８３）、及び押し順指示番号セット（M_ORD_INF ）（ステップＳ２８４）を実行する。

【０８７４】

さらにまた、図４８に示すように、押し順指示番号セット（M_ORD_INF ）では、指示機能を作動させる条件を満たすと、すなわち、ＡＴ中に押し順ベル等の有利な押し順を有する役に当選すると、当選番号に対応する押し順指示番号を生成し、これを獲得数データとして記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）により、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示される。

【０８７５】

また、第１４実施形態（Ａ）では、第１１実施形態と同様に、２．２３５ｍｓごとに割込み処理（I_INTR）を実行する。さらにまた、５割込みで１周期となるように、デジット１（１ａ及び１ｂ）～５（５ａ及び５ｂ）のダイナミック点灯を行う。

このため、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたかにかかわらず、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前に、より具体的には、押し順指示番号が獲得数データとして記憶されてから５割込み（２．２３５×５＝１１．１７５ｍｓ）以内に、獲得数表示ＬＥＤ７８への押し順指示情報の表示が開始されることとなる。

【０８７６】

なお、押し順指示番号が獲得数データとして記憶された後、１割込み目で獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示されることもあれば、５割込み目で獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示されることもある。

また、図４１では図示していないが、ステップＳ２８４の押し順指示番号セット（M_ORD_INF ）とステップＳ２８５のリール回転開始準備との間で、制御コマンドセット１を実行する。この押し順指示番号セットとリール回転開始準備との間の制御コマンドセット１では、演出グループ番号又は押し順指示番号を、制御コマンドとして制御コマンドバッファに記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中の制御コマンド送信（ステップＳ４６４）により、制御コマンドバッファに記憶されている制御コマンドがサブ制御基板８０に送信される。

【０８７７】

また、第１４実施形態（Ａ）では、制御コマンドは、第１制御コマンド及び第２制御コマンドから構成されている。第１制御コマンド及び第２制御コマンドは、いずれも、１バイトのデータである。また、第１制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第２制御コマンドは、パラメータ（変数）を示すデータである。そして、第１制御コマンド及び第２制御コマンドの２バイトのデータで１つの制御コマンドを構成する。

さらにまた、第１４実施形態（Ａ）では、８ビットのパラレル通信線を２組使用し、一方のパラレル通信線で第１制御コマンドをサブ制御基板８０に送信し、他方のパラレル通信線で第２制御コマンドをサブ制御基板８０に送信する。これにより、２バイトのデータ

からなる制御コマンドを１回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信可能としている。
【０８７８】
さらに、第１４実施形態（Ａ）では、制御コマンドバッファとして、６４バイトの記憶領域をＲＷＭ５３に確保している。上述したように、第１制御コマンド及び第２制御コマンドの２バイトのデータで１つの制御コマンドを構成するため、制御コマンドバッファには、３２個の制御コマンドが記憶可能とされている。そして、割込み処理中の制御コマンド送信によって、制御コマンドバッファに記憶されている未送信の制御コマンドを、記憶された順にサブ制御基板８０に送信する。
なお、制御コマンドバッファが空のときに制御コマンドが記憶されると、その時点の次に到来する割込み処理中の制御コマンド送信により、制御コマンドがサブ制御基板８０に送信される。
【０８７９】
以上より、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたかにかかわらず、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前に、より具体的には、押し順指示番号が制御コマンドバッファに記憶されてから１割込み（２．２３５ｍｓ）程度で、押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信されることとなる。
【０８８０】
また、第１４実施形態（Ａ）では、サブ制御基板８０は、第１サブ制御基板（サブメイン制御基板）及び第２サブ制御基板（サブサブ制御基板）から構成されている。第１サブ制御基板及び第２サブ制御基板は、メイン制御基板５０の下位に属する制御基板であり、遊技中及び遊技待機中における演出の選択や出力等を制御する。また、第２サブ制御基板は、第１サブ制御基板の下位に属する制御基板である。そして、メイン制御基板５０からは、第１サブ制御基板に一方向で制御コマンドを送信し、第１サブ制御基板と第２サブ制御基板とは、双方向で通信を行う。
【０８８１】
また、第１サブ制御基板は、メイン制御基板５０から送信された制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定する。そして、第１サブ制御基板は、決定した演出に関する制御コマンドを、第２サブ制御基板に送信する。
さらにまた、第２サブ制御基板には、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３等の演出用の周辺機器が電気的に接続されている。そして、第２サブ制御基板は、第１サブ制御基板から送信された制御コマンドに基づいて演出を選択し、演出用の周辺機器から各種の演出を出力するように制御する。
【０８８２】
具体的には、第１サブ制御基板は、メイン制御基板５０から送信された制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドを所定の記憶領域に記憶（保存）する。
また、第１サブ制御基板は、１６ｍｓごとにサブメイン処理を実行しており、このサブメイン処理中のループ処理において制御コマンドの解析を行い、その結果、画像に関する制御コマンドであると判断したときは、解析結果に応じた画像コマンドをコマンドバッファに記憶する。
さらに、第１サブ制御基板は、次のサブメイン処理中のコマンド送信処理（ループ処理より前に実行される）において、コマンドバッファに記憶されている画像コマンドを第２サブ制御基板に送信する。
【０８８３】
このため、メイン制御基板５０が制御コマンドとしての押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が画像コマンドを受信するまでに、３２ｍｓ（＝サブメイン処理の周期１６ｍｓ×２）程度の時間を要する。
そして、第２サブ制御基板は、受信した画像コマンドに基づいて描画処理を実行し、画像表示装置２３に画像を表示する。

また、第１４実施形態（Ａ）では、第２サブ制御基板は、３０ｆｐｓ（frames per second）で描画処理を実行する。このため、１つの画像を画像表示装置２３に表示するのに、３３．３３ｍｓ程度の時間を要する。

【０８８４】

以上より、メイン制御基板５０が制御コマンドとしての押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が押し順を指示する画像（押し順指示画像）を画像表示装置２３に表示するまでに、６５．３３ｍｓ（＝３２ｍｓ＋３３．３３ｍｓ）程度の時間を要する。

よって、第１４実施形態（Ａ）では、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図６０に示すように、リール３１の回転開始後、かつリール３１が停止可となる前に、すなわち、リール３１の回転が定速に到達し、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態となる前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始される。

【０８８５】

これに対し、たとえば、最小遊技時間が経過する１秒前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、スタートスイッチ４１のオン（操作）からリール３１の回転開始までに１秒程度の時間を要するため、図６１に示すように、リール３１の回転開始前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始される。

また、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたかにかかわらず、先に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始され、その後に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始される。

【０８８６】

また、図４１では図示していないが、ステップＳ２８７のリール停止受付けチェックとステップＳ２８８の全リール停止チェックとの間で、制御コマンドセット１を実行する。このリール停止受付けチェックと全リール停止チェックとの間の制御コマンドセット１では、ストップスイッチ４２の操作に関する制御コマンド、及びリール３１の停止位置に関する制御コマンドを、制御コマンドバッファに記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中の制御コマンド送信（ステップＳ４６４）により、制御コマンドバッファに記憶されている制御コマンドがサブ制御基板８０に送信される。

【０８８７】

さらにまた、第１サブ制御基板は、受信した制御コマンドの解析を行い、その結果、第１ストップスイッチ４２（最初に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２）の操作に関する制御コマンドであると判断したときは、第１ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを第２サブ制御基板に送信する。

同様に、第２ストップスイッチ４２（２番目に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２）の操作に関する制御コマンドであると判断したときは、第２ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを第２サブ制御基板に送信し、第３ストップスイッチ４２（最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２）の操作に関する制御コマンドであると判断したときは、第３ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを第２サブ制御基板に送信する。

【０８８８】

そして、第２サブ制御基板は、第１ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを受信したときは、第１ストップスイッチ４２の操作に応じた画像（たとえば、第２ストップスイッチ４２の操作を促す押し順指示画像）を画像表示装置２３に表示する。

同様に、第２ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを受信したときは、第２ストップスイッチ４２の操作に応じた画像（たとえば、第３ストップスイッチ４２の操作を促す押し順指示画像）を画像表示装置２３に表示する。

【０８８９】

また、第３ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを受信したときは、たとえば、押し順指示画像の表示を終了し、第３ストップスイッチ４２の操作に応じた画像（たとえば、全リール３１停止状態に応じた画像）を画像表示装置２３に表示する。

よって、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、第３ストップスイッチ４２がオンされた後に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が終了することとなる。

【０８９０】

また、図４１に示すように、全リール３１が停止する（ステップＳ２８９で「Ｙｅｓ」となる）と、獲得数データがクリアされる（ステップＳ２９０）。たとえば、ＡＴ中の押し順ベル当選時に、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示されていたとする。この場合、ステップＳ２９０の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。

このため、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、全リール３１の停止時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が終了する。

また、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、先に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が終了し、その後に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が終了する。

【０８９１】

また、図４１に示すように、ステップＳ２９４では、入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行される。さらに、図４９に示すように、入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）中のステップＳ３９９で獲得数データに「１」を加算する。これにより、ステップＳ３９９の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「＋１」される。たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」から「０１」になる。

このため、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８にメダルの獲得枚数が表示される。

【０８９２】

なお、第１４実施形態（Ａ）では、ＡＴ中に押し順ベルに当選し、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示されていたときに、全リール３１が停止すると、獲得数データがクリアされて、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。その後、メダルの払出しまでは、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は「００」のままとなる。そして、たとえば１０枚の払出しがあるときは、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」→「０１」→「０２」→・・・→「０９」→「１０」のようにカウントアップする。

【０８９３】

以上説明したように、第１４実施形態（Ａ）では、役抽選処理（ステップＳ２８２）、及び有利区間移行抽選処理（ステップＳ２８３）を実行すると、次に押し順指示番号セット（ステップＳ２８４）を実行する。

このため、図６０及び図６１に示すように、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始することができる。すなわち、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、速やかに、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始することができる。

【０８９４】

＜第１４実施形態（Ｂ）＞

第１４実施形態（Ｂ）は、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始のタイミングが、第１４実施形態（Ａ）と異なるものであり、リール３１の回転開始時に押し順指示情報の表示を開始するものである。

図６２は、第１４実施形態（Ｂ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートであり、第１１実施形態の図４１に対応するフローチャートである。

図６２に示す第１４実施形態（Ｂ）のフローチャートにおいて、図４１と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図４１と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【０８９５】

図４１では、押し順指示番号セット、リール回転開始準備、リール回転開始の順に処理を実行するが、第１４実施形態（Ｂ）では、図６２に示すように、リール回転開始準備、押し順指示番号セット、リール回転開始の順に処理を実行する。

すなわち、第１４実施形態（Ｂ）では、ステップＳ２８４とステップＳ２８５との順序が図４１とは入れ替わっており、リール回転開始準備を実行した後に、押し順指示番号セットを実行する。

【０８９６】

図５３の割込み処理（I_INTR）のステップＳ４５７で入力ポート読込み処理が行われ、このときスタートスイッチ４１がオンになっていると、その後、図６２のメイン処理（M_MAIN）のステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となる。

また、図６２に示すように、ステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となると、その後、役抽選処理（ステップＳ２８２）、有利区間移行抽選処理（ステップＳ２８３）、制御コマンドセット１（ステップＳ６０１）、リール回転開始準備（ステップＳ２８５）、及び押し順指示番号セット（M_ORD_INF ）（ステップＳ２８４）を実行する。

【０８９７】

ステップＳ６０１では、制御コマンドセット１を実行する。この制御コマンドセット１では、演出グループ番号又は押し順指示番号を、制御コマンドとして制御コマンドバッファに記憶する。そして、ステップＳ６０１の次は、ステップＳ２８５に進む。

また、ステップＳ２８５では、リール回転開始準備を実行する。このリール回転開始準備では、まず、最小遊技時間（リール３１の回転開始時から、次回遊技でリール３１の回転を開始するまでの最小時間）のタイマ値が「０」か否かを判断する。

【０８９８】

ＲＷＭ５３には、最小遊技時間のタイマ値を記憶する領域が設けられている。また、タイマ値の初期値は、「１８３４（Ｄ）（２．２３５ｍｓ×１８３４　４０９９ｍｓ）」である。さらにまた、タイマ値は、割込み処理（２．２３５ｍｓ）ごとに「１」減算される。そして、タイマ値が「０」でないと判断したときは、再度、タイマ値が「０」か否かを判断し、タイマ値が「０」であると判断したときは、タイマ値の初期値をセットして、ステップＳ２８４に進む。

このように、ステップＳ２８５のリール回転開始準備では、最小遊技時間が経過したか否かを判断し、最小遊技時間が経過したと判断したときは、ステップＳ２８４に進む。

【０８９９】

また、図６２に示すように、第１４実施形態（Ｂ）では、ステップＳ２８７のリール停止受付けチェックを実行すると、ステップＳ６０２に進む。

ステップＳ６０２では、制御コマンドセット１を実行する。この制御コマンドセット１では、ストップスイッチ４２の操作に関する制御コマンド、及びリール３１の停止位置に関する制御コマンドを、制御コマンドバッファに記憶する。そして、ステップＳ６０２の次は、ステップＳ２８８に進む。

なお、ステップＳ２８７のリール停止受付けチェックとステップＳ２８８の全リール停止チェックとの間で制御コマンドセット１を実行することは、第１４実施形態（Ａ）で説明した通りである。

上記以外は、第１１実施形態の図４１のフローチャートと同様である。

【０９００】

図６３及び図６４は、第１４実施形態（Ｂ）を説明するためのタイムチャートである。

図６３は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１が操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図６４は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１が操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイ

ミングを示している。
【０９０１】
上述したように、第１４実施形態（Ｂ）では、ステップＳ２８３の有利区間移行抽選処理を実行すると、ステップＳ６０１に進み、制御コマンドセット１を実行する。この制御コマンドセット１では、演出グループ番号又は押し順指示番号を、制御コマンドとして制御コマンドバッファに記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理により、制御コマンドバッファに記憶されている演出グループ番号又は押し順指示番号がサブ制御基板８０に送信される。
【０９０２】
このため、第１４実施形態（Ｂ）では、図６３及び図６４に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１が操作されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１が操作されたかにかかわらず、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前に、より具体的には、押し順指示番号が制御コマンドバッファに記憶されてから１割込み（２．２３５ｍｓ）程度で、押し順指示番号がサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信されることとなる。
【０９０３】
また、第１４実施形態（Ｂ）では、ステップＳ６０１の制御コマンドセット１を実行すると、次にステップＳ２８５のリール回転開始準備を実行し、その次にステップＳ２８４の押し順指示番号セットを実行する。
このため、第１４実施形態（Ｂ）では、図６３及び図６４に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたかにかかわらず、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始されることとなる。
【０９０４】
また、第１４実施形態（Ａ）で説明したように、メイン制御基板５０が押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が画像表示装置２３に押し順指示画像を表示するまでに、６５．３３ｍｓ程度の時間を要する。このため、第１４実施形態（Ｂ）では、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図６３に示すように、リール３１の回転開始後、かつリール３１が停止可となる前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始されることとなる。
これに対し、たとえば、最小遊技時間が経過する１秒前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、スタートスイッチ４１のオン（操作）からリール３１の回転開始までに１秒程度の時間を要するため、図６４に示すように、リール３１の回転開始前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始されることとなる。
【０９０５】
さらに、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図６３に示すように、先に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始され、その後に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始される。
これに対し、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図６４に示すように、先に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始され、その後に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始される。
すなわち、スタートスイッチ４１の操作時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかによって、獲得数表示ＬＥＤ７８への押し順指示情報の表示開始と、画像表示装置２３への押し順指示画像の表示開始との順序が入れ替わる。
【０９０６】
ここで、第１４実施形態（Ａ）では、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたかにかかわらず、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始した。すなわち、スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、速やかに、獲得数表示ＬＥＤ７

８における押し順指示情報の表示を開始した。
【０９０７】
しかし、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングが早すぎると、役抽選（内部抽せん）で押し順ベル等の有利な押し順を有する役に当選したことが、スタートスイッチ４１をオン（操作）した後に遊技者にすぐにわかってしまう。
これでは、有利な押し順は有さないが、ＡＴの遊技回数の上乗せを決定する条件となるレア役の当選を待っていた遊技者を落胆させてしまうおそれがある。
【０９０８】
そこで、第１４実施形態（Ｂ）では、最小遊技時間が経過したと判断したときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶することにより、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始する。
これにより、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過するまで、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ４１の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。
【０９０９】
また、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過したと判断し、押し順指示番号を獲得数データとして記憶してから５割込み（２．２３５×５＝１１．１７５ｍｓ）以内に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始されることとなる。
さらにまた、第１４実施形態（Ｂ）では、押し順指示番号を獲得数データとして記憶する前に、押し順指示番号を制御コマンドバッファに記憶してサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信するが、メイン制御基板５０が押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が押し順指示画像を画像表示装置２３に表示するまでに、６５．３３ｍｓ程度の時間を要する。
【０９１０】
このように、押し順指示番号を獲得数データとして記憶してから、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示するまでに要する時間を「Ｘ」とし、メイン制御基板５０が押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が押し順指示画像を画像表示装置２３に表示するまでに要する時間を「Ｙ」としたときに、「Ｘ＜Ｙ」を満たすように設定している。
また、割込み処理の周期を「Ｔ」とし、割込み処理によってダイナミック点灯させるデジットの個数を「Ｎ」としたときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶してから、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示するまでに、最大で「Ｔ×Ｎ」の時間を要する。このため、「Ｔ×Ｎ＜Ｙ」を満たすように設定している。
これにより、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、先に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始され、その後に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始されるようにしている。
【０９１１】
＜第１４実施形態（Ｃ）＞
第１４実施形態（Ｃ）は、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示終了のタイミングが、第１４実施形態（Ａ）及び（Ｂ）と異なるものであり、メダルの払出し時に押し順指示情報の表示を終了するものである。
図６５は、第１４実施形態（Ｃ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートであり、第１１実施形態の図４１に対応するフローチャートである。
図６５に示す第１４実施形態（Ｃ）のフローチャートにおいて、図４１と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図４１と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
【０９１２】
図４１では、ステップＳ２８９で全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ

２９０に進み、獲得数データをクリアしたが、第１４実施形態（Ｃ）では、図６５に示すように、ステップＳ２８９で全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ２９１に進み、獲得数データをクリアすることなく、図柄の表示判定を行う。
　また、第１４実施形態（Ｃ）では、入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）（ステップＳ６０３）が、第１１実施形態の図４１及び図４９と異なる。
【０９１３】
　図５３の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）のステップＳ４５７で入力ポート読込み処理が行われ、このときスタートスイッチ４１がオンになっていると、その後、図６５のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）のステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となる。
　また、図６５に示すように、ステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となると、その後、役抽選処理（ステップＳ２８２）、有利区間移行抽選処理（ステップＳ２８３）、押し順指示番号セット（Ｍ_ＯＲＤ_ＩＮＦ）（ステップＳ２８４）、制御コマンドセット１（ステップＳ６０１）、及びリール回転開始準備（ステップＳ２８５）を実行する。
　なお、ステップＳ６０１については、第１４実施形態（Ｂ）と同様である。
【０９１４】
　また、図６５において、リール停止受付けチェック（ステップＳ２８７）の次は制御コマンドセット１（ステップＳ６０２）を実行し、その次に全リール停止チェック（ステップＳ２８８）を実行することは、第１４実施形態（Ｂ）の図６２と同様である。
　さらにまた、図６５に示すように、ステップＳ２８９で全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ２９１に進み、図柄の表示判定を行う。すなわち、第１４実施形態（Ｃ）では、全リール３１停止後に、獲得数データをクリアせずに維持する。
【０９１５】
　図６６は、第１４実施形態（Ｃ）における入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を示すフローチャートであり、第１１実施形態の図４９に対応するフローチャートである。
　図６６に示す第１４実施形態（Ｃ）のフローチャートにおいて、図４９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図４９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
【０９１６】
　図６６に示すように、第１４実施形態（Ｃ）では、ステップＳ３９１で払出し数データを取得すると、ステップＳ６１１に進み、獲得数データとして払出し数データを記憶した後に、ステップＳ３９２に進む。すなわち、第１４実施形態（Ｃ）では、ステップＳ３９１とステップＳ３９２との間で、獲得数データとして払出し数データを記憶する。
　また、図６６に示すように、第１４実施形態（Ｃ）では、ステップＳ３９８でメダル１枚払出し処理を実行するとステップＳ４００に進み、払出し数データから「１」を減算する。このため、第１４実施形態（Ｃ）では、第１１実施形態の図４９と異なり、ステップＳ３９８とステップＳ４００との間で、獲得数データに「１」を加算することはない。
【０９１７】
　図６７及び図６８は、第１４実施形態（Ｃ）を説明するためのタイムチャートである。
　図６７は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図６８は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。
　上述したように、第１４実施形態（Ｃ）では、全リール３１の停止後も、獲得数データはクリアされずに維持される。このため、図６７及び図６８に示すように、全リール３１の停止後も、獲得数表示ＬＥＤ７８には、押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示され続ける。
【０９１８】
　また、第１４実施形態（Ｃ）では、図６６のステップＳ６１１において獲得数データとして払出し数データが記憶されると、この処理以降に実行される割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）中のＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）により、獲得数表示ＬＥＤ７８にメダルの獲得枚数（

たとえば１０枚の払出し時には「１０」）が表示される。
　このため、第１４実施形態（Ｃ）では、図６７及び図６８に示すように、メダルの払出し時までは、獲得数表示ＬＥＤ７８には、押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示され続け、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が、押し順指示情報から獲得枚数（たとえば「＝１」から「１０」）に切り替わる。
　なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミング、並びに画像表示装置２３への押し順指示画像の表示開始及び表示終了のタイミングについては、第１４実施形態（Ａ）と同様である。
【０９１９】
　また、第１４実施形態（Ｃ）では、全リール３１の停止後も、獲得数データをクリアせずに維持し、図６６の入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）のステップＳ６１１において獲得数データとして払出し数データを記憶する。
　このため、図６７及び図６８に示すように、全リール３１の停止後も、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示し続けることができる。
　さらに、メダルの払出し時までは、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示し続け、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、押し順指示情報から獲得枚数に切り替えるので、獲得数表示ＬＥＤ７８を押し順指示情報及び獲得枚数の兼用の表示器としているものの、獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。
【０９２０】
　＜第１４実施形態（Ｄ）＞
　第１４実施形態（Ｄ）は、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始のタイミングが、第１４実施形態（Ａ）～（Ｄ）と異なるものであり、リール３１が停止可となったときに押し順指示情報の表示を開始するものである。
　図６９は、第１４実施形態（Ｄ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートであり、第１１実施形態の図４１に対応するフローチャートである。
　図６９に示す第１４実施形態（Ｄ）のフローチャートにおいて、図４１と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図４１と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
【０９２１】
　図６９に示すように、第１４実施形態（Ｄ）では、ステップＳ２８６においてリール３１の回転を開始するとステップＳ６０４に進み、リール３１が停止可となったか否かを判断する。すなわち、リール３１の回転が定速に到達し、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態となったか否かを判断する。そして、リール３１が停止可となったと判断したときはステップＳ２８４に進み、押し順指示番号セット（Ｍ_ＯＲＧ_ＩＮＦ ）を実行する。
　なお、ステップＳ２８４の押し順指示番号セット（Ｍ_ＯＲＧ_ＩＮＦ ）における処理の内容は、第１１実施形態及び第１４実施形態（Ａ）～（Ｃ）と同様である。
　また、ステップＳ６０１及びＳ６０２の制御コマンドセット１における処理の内容は、第１４実施形態（Ｂ）及び（Ｃ）と同様である。
【０９２２】
　図７０及び図７１は、第１４実施形態（Ｄ）を説明するためのタイムチャートである。
　図７０は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図７１は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。
　上述したように、第１４実施形態（Ｄ）では、リール３１が停止可になると、押し順指示番号セットを実行するため、図７０及び図７１に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたかにかかわらず、リール３１が停止可になると、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始される。

【０９２３】
　また、第１４実施形態（Ｄ）においても、第１４実施形態（Ａ）～（Ｃ）と同様に、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図７０に示すように、リール３１の回転開始後、かつリール３１が停止可となる前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始され、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図７１に示すように、リール３１の回転開始前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始される。
　このため、第１４実施形態（Ｄ）においても、第１４実施形態（Ａ）～（Ｃ）と同様に、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール３１が停止可となる前に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始される。
【０９２４】
　さらに、第１４実施形態（Ｄ）では、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール３１が停止可となったときに、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始される。
　このため、第１４実施形態（Ｄ）では、図７０及び図７１に示すように、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、先に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が開始され、その後に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始されることとなる。
【０９２５】
　また、第１４実施形態（Ｄ）では、リール３１が停止可となるまで、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、第１４実施形態（Ｂ）と同様に、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ４１の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。
　さらにまた、第１４実施形態（Ｄ）では、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせるものの、リール３１が停止可となったときには、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始するので、遊技者がストップスイッチ４２を操作する前に、押し順指示情報を遊技者に知らせることができる。
【０９２６】
　＜第１４実施形態（Ｅ）＞
　第１４実施形態（Ｅ）は、第１４実施形態（Ｂ）と同様に、リール３１の回転開始時に押し順指示情報の表示を開始し、第１４実施形態（Ｃ）と同様に、メダルの払出し時に押し順指示情報の表示を終了するものである。
　図７２は、第１４実施形態（Ｅ）におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートであり、第１４実施形態（Ｂ）の図６２及び第１４実施形態（Ｃ）の図６５に対応するフローチャートである。
　図７２において、ステップＳ２７１からステップＳ２８６までは、第１４実施形態（Ｂ）の図６２と同様であり、ステップＳ２８７からステップＳ３０３までは、第１４実施形態（Ｃ）の図６５と同様である。
【０９２７】
　図７３及び図７４は、第１４実施形態（Ｅ）を説明するためのタイムチャートである。
　図７３は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図７４は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。
　図７３及び図７４に示すように、第１４実施形態（Ｅ）では、第１４実施形態（Ｂ）の図６３及び図６４と同様に、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始し、第１４実施形態（Ｃ）の図６７及び図６８と同様に、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を終了する。
【０９２８】

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミング、並びに画像表示装置２３における押し順指示画像の表示開始及び表示終了のタイミングについては、第１４実施形態（Ｂ）と同様である。
また、第１４実施形態（Ｅ）では、第１４実施形態（Ｂ）と同様に、最小遊技時間が経過したと判断したときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶することにより、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始する。
このため、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過するまで、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ４１の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。
【０９２９】
さらに、第１４実施形態（Ｅ）では、第１４実施形態（Ｃ）と同様に、全リール３１の停止後も、獲得数データをクリアせずに維持し、図６６の入賞によるメダル払出し（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）のステップＳ６１１において獲得数データとして払出し数データを記憶する。
このため、全リール３１の停止後も、メダルの払出し時まで、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示し続けることができ、さらには、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、押し順指示情報から獲得枚数に切り替えるので、獲得数表示ＬＥＤ７８を押し順指示情報及び獲得枚数の兼用の表示器としているものの、獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。
【０９３０】
＜第１４実施形態（Ｆ）＞
図７５は、第１４実施形態（Ｆ）におけるリール３１、ストップスイッチ４２、及び操作指示ランプ２５を含む構成の概要を示す正面図である。
図７５に示すように、第１４実施形態（Ｆ）では、各リール３１の下方に、停止指示ランプ２５を備えている。この停止指示ランプ２５は、停止させるリール３１を指示するものであり、ＬＥＤランプによって構成されている。
【０９３１】
左リール３１の下方に設けられており、左リール３１の停止を指示するときに点灯する停止指示ランプ２５が左停止指示ランプ２５である。
同様に、中リール３１の下方に設けられており、中リール３１の停止を指示するときに点灯する停止指示ランプ２５が中停止指示ランプ２５である。
また、右リール３１の下方に設けられており、右リール３１の停止を指示するときに点灯する停止指示ランプ２５が右停止指示ランプ２５である。
そして、サブ制御基板８０は、各停止指示ランプ２５の点灯／消灯を制御する。
【０９３２】
ここで、サブ制御基板８０は、第１サブ制御基板及び第２サブ制御基板から構成され、停止指示ランプ２５は、第２サブ制御基板と電気的に接続されている。
そして、第２サブ制御基板は、第１サブ制御基板から送信された制御コマンドに基づいて、各停止指示ランプ２５の点灯／消灯を制御したり、画像表示装置２３に画像を表示する。
【０９３３】
具体的には、指示機能を作動させる条件を満たすと、すなわち、ＡＴ中に押し順ベル等の有利な押し順を有する役に当選すると、メイン制御基板５０は、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）中の制御コマンドセット１において、制御コマンドとしての押し順指示番号を制御コマンドバッファに記憶する。
そして、メイン制御基板５０は、この処理以降に実行する割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）中の制御コマンド送信（ステップＳ４６４）により、制御コマンドバッファに記憶されている制御コマンドとしての押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信する。
【０９３４】

また、第１サブ制御基板は、メイン制御基板５０から送信された制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドを所定の記憶領域に記憶（保存）する。
さらにまた、第１サブ制御基板は、１６ｍｓごとにサブメイン処理を実行しており、このサブメイン処理中のループ処理において制御コマンドの解析を行い、その結果、押し順指示番号であると判断すると、解析結果に応じたランプ制御コマンド及び画像コマンドをコマンドバッファに記憶する。

【０９３５】

さらに、第１サブ制御基板は、次のサブメイン処理中のコマンド送信処理において、コマンドバッファに記憶されているランプ制御コマンド及び画像コマンドを第２サブ制御基板に送信する。
このため、第１４実施形態（Ａ）と同様に、メイン制御基板５０が制御コマンドとしての押し順指示番号を第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板がランプ制御コマンド及び画像コマンドを受信するまでに、３２ｍｓ（＝サブメイン処理の周期１６ｍｓ×２）程度の時間を要する。

【０９３６】

そして、第２サブ制御基板は、受信したランプ制御コマンドに基づいて、（左、中、右）停止指示ランプ２５の点灯／消灯の制御を実行するとともに、受信した画像コマンドに基づいて描画処理を実行し、画像表示装置２３に画像を表示する。
たとえば、左第一停止を示すランプ制御コマンド及び画像コマンドを受信したときは、第２サブ制御基板は、左停止指示ランプ２５を点灯させ、中停止指示ランプ２５及び右停止指示ランプ２５を消灯させるとともに、左ストップスイッチ４２の操作を促す画像を画像表示装置２３に表示する。

【０９３７】

また、第１４実施形態（Ｆ）では、第２サブ制御基板は、１ｍｓごとに割込み処理を実行し、この割込み処理において各停止指示ランプ２５の点灯／消灯の制御を実行する。
このため、第２サブ制御基板は、第１サブ制御基板から送信されたランプ制御コマンドを受信してから、停止させるリール３１に対応する停止指示ランプ２５を点灯させるまでに、１ｍｓ程度の時間を要する。

【０９３８】

さらに、上述したように、メイン制御基板５０が制御コマンドを第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板がランプ制御コマンドを受信するまでに、３２ｍｓ程度の時間を要する。
このため、メイン制御基板５０が制御コマンドを第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が停止指示ランプ２５を点灯させるまでに、３３ｍｓ（＝３２ｍｓ＋１ｍｓ）程度の時間を要する。

【０９３９】

また、第１４実施形態（Ｆ）においても、第１４実施形態（Ａ）と同様に、第２サブ制御基板は、３０ｆｐｓ（frames per second ）で描画処理を実行するため、１つの画像を画像表示装置２３に表示するのに、３３．３３ｍｓ程度の時間を要する。
このため、第１４実施形態（Ｆ）においても、第１４実施形態（Ａ）と同様に、メイン制御基板５０が制御コマンドを第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が画像表示装置２３に押し順指示画像を表示するまでに、６５．３３ｍｓ（＝３２ｍｓ＋３３．３３ｍｓ）程度の時間を要する。
以上より、第１４実施形態（Ｆ）では、先に、停止指示ランプ２５が点灯し、その後に、画像表示装置２３に押し順指示画像が表示されることとなる。

【０９４０】

図７６及び図７７は、第１４実施形態（Ｆ）を説明するためのタイムチャートである。
図７６は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図７７は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及

び表示終了のタイミングを示している。

【０９４１】

図示しないが、第１４実施形態（Ｆ）においても、第１４実施形態（Ｂ）と同様に、リール回転開始準備を実行した後に、押し順指示番号セットを実行する。

このため、図７６及び図７７に示すように、第１４実施形態（Ｆ）においても、第１４実施形態（Ｂ）と同様に、スタートスイッチ４１の操作時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が開始される。

【０９４２】

また、図示しないが、第１４実施形態（Ｆ）では、第３ストップスイッチ４２のオンを検知すると、獲得数データがクリアされる。そして、この処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。

このため、第１４実施形態（Ｆ）では、図７６及び図７７に示すように、第３ストップスイッチ４２のオン（操作）時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が終了する。

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、及び制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミングについては、第１４実施形態（Ａ）～（Ｅ）と同様である。

【０９４３】

また、上述したように、メイン制御基板５０が制御コマンドを第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が停止指示ランプ２５を点灯させるまでに、３３ｍｓ程度の時間を要し、メイン制御基板５０が制御コマンドを第１サブ制御基板に送信してから、第２サブ制御基板が押し順指示画像を画像表示装置２３に表示するまでに、６５．３３ｍｓ程度の時間を要する。

【０９４４】

このため、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図７６に示すように、リール３１の回転開始後、かつリール３１が停止可となる前に、まず、停止指示ランプ２５が点灯し、その後、画像表示装置２３に押し順指示画像が表示される。

これに対し、たとえば、最小遊技時間が経過する１秒前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、スタートスイッチ４１のオン（操作）からリール３１の回転開始までに１秒程度の時間を要するため、図７７に示すように、リール３１の回転開始前に、まず、停止指示ランプ２５が点灯し、その後、画像表示装置２３に押し順指示画像が表示される。

【０９４５】

また、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図７６に示すように、まず、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示され、次に、停止指示ランプ２５が点灯し、最後に、画像表示装置２３に押し順指示画像が表示される。

これに対し、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、図７７に示すように、まず、停止指示ランプ２５が点灯し、次に、画像表示装置２３に押し順指示画像が表示され、最後に、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報が表示される。

【０９４６】

また、第１４実施形態（Ｆ）では、第１４実施形態（Ｂ）及び（Ｅ）と同様に、最小遊技時間が経過したと判断したときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶することにより、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始する。

このため、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過するまで、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ４１の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。

【０９４７】
なお、図７６及び図７７に示すように、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、先に、停止指示ランプ２５が点灯し、その後、押し順指示画像が画像表示装置２３に表示される。
停止指示ランプ２５及び画像表示装置２３のいずれも第２サブ制御基板によって制御するが、画像表示装置２３に画像を表示するためには描画処理を実行する必要があるので、その分、停止指示ランプ２５の方が早く点灯する。
【０９４８】
＜第１４実施形態（Ｇ）＞
第１４実施形態（Ｇ）は、押し順指示情報を表示するための専用の７セグメントディスプレイ（７セグ）を備える点、及び押し順指示情報の表示終了のタイミングが、第１４実施形態（Ｆ）と異なり、それ以外は、第１４実施形態（Ｆ）と同様である。
なお、押し順指示情報を表示するための専用の７セグメントディスプレイを、押し順指示ＬＥＤと称する。
また、第１４実施形態（Ｇ）では、ＲＷＭ５３に、押し順指示データの記憶領域を確保している。押し順指示データは、押し順指示ＬＥＤに押し順指示情報を表示するためのデータである。
【０９４９】
図７８及び図７９は、第１４実施形態（Ｇ）を説明するためのタイムチャートである。
図７８は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図７９は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。
【０９５０】
第１４実施形態（Ｇ）においても、第１４実施形態（Ｂ）及び（Ｆ）と同様に、リール回転開始準備を実行した後に、押し順指示番号セットを実行する。
このため、図７８及び図７９に示すように、第１４実施形態（Ｇ）においても、第１４実施形態（Ｂ）及び（Ｆ）と同様に、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール３１の回転開始時に、押し順指示情報の表示が開始される。
なお、第１４実施形態（Ｇ）では、ＲＷＭ５３の押し順指示データの記憶領域に、押し順指示番号をセットする。これにより、この処理以降に実行される割込み処理で、押し順指示ＬＥＤに、押し順指示情報が表示される。
【０９５１】
また、第１４実施形態（Ａ）～（Ｆ）では、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示していたため、メダルの払出し時までに獲得数データをクリアすることにより、獲得数表示ＬＥＤ７８にメダルの獲得枚数を表示可能としていた。
これに対し、第１４実施形態（Ｇ）では、メダルの払出し時においても、押し順指示データをクリアせずに維持するため、図７８及び図７９に示すように、メダルの払出し時にも、押し順指示ＬＥＤには、押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示され続ける。
【０９５２】
さらに、第１４実施形態（Ｇ）では、メダルの払出しが終了すると、押し順指示データをクリアする。そして、この処理以降に実行される割込み処理により、押し順指示ＬＥＤの表示が「００」になる。
このため、第１４実施形態（Ｇ）では、図７８及び図７９に示すように、メダルの払出しの後に、押し順指示ＬＥＤにおける押し順指示情報の表示が終了する。
【０９５３】
このように、第１４実施形態（Ｇ）では、押し順指示情報を獲得数表示ＬＥＤ７８には表示せず、専用の押し順指示ＬＥＤに表示するため、メダルの払出し時に押し順指示情報の表示を継続しても、メダルの獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミング、操作指示ランプ２５の表示開始及び表示終了のタイミング、並びに画像表示装置２３への押し順指示画像の表示開始及び表示終了のタイミングについては、第１４実施形態（Ｆ）と同様である。

【０９５４】

＜第１４実施形態のまとめ＞

スタートスイッチ４１がオン（操作）された時からリール３１が停止可（リール３１の回転が定速に到達し、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態）となる時までに押し順指示情報を表示すれば、遊技者がストップスイッチ４２をオン（操作）する前に、遊技者に正解押し順を知らせることができる。

このため、押し順指示情報の表示開始のタイミングとしては、

１）スタートスイッチ４１がオン（操作）された時

２）スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前

３）リール３１の回転開始時

４）リール３１の回転開始後、かつリール３１が停止可となる前

５）リール３１が停止可となる時

を挙げることができる。

【０９５５】

また、押し順指示情報を獲得数表示ＬＥＤ７８に表示する場合には、第３ストップスイッチ４２がオン（操作）された時からメダルの払出し時までに押し順指示情報の表示を終了すれば、メダルの獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。

このため、押し順指示情報の表示終了のタイミングとしては、

１）第３ストップスイッチ４２がオン（操作）された時

２）第３ストップスイッチ４２がオンされた後にオフされた時（遊技者が第３ストップスイッチ４２から手を離した時）

３）全リール３１の停止時

４）メダルの払出し時

を挙げることができる。

なお、押し順指示情報を専用の押し順表示ＬＥＤに表示する場合には、メダルの払出し時には押し順指示情報の表示を継続し、メダルの払出し後に押し順指示情報の表示を終了してもよい。

【０９５６】

また、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）で画像表示装置２３に押し順指示画像を表示するまでには、メイン制御基板５０での制御コマンドの生成、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０への制御コマンドの送信、サブ制御基板８０での制御コマンドの受信及び解析、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）での描画処理及び表示を経るため、一定の時間を要する。

したがって、メイン制御基板５０において押し順指示情報の獲得数表示ＬＥＤ７８への表示と制御コマンドのサブ制御基板８０への送信とを同時に行ったとしても、押し順指示画像の画像表示装置２３への表示は遅れることとなる。

【０９５７】

また、スタートスイッチ４１のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかによって、リール３１の回転開始と、押し順指示画像の画像表示装置２３への表示開始との順序が入れ替わることもある。

よって、押し順指示画像の画像表示装置２３への表示開始のタイミングとしては、

１）スタートスイッチ４１がオン（操作）された後、かつリール３１の回転開始前

２）リール３１の回転開始後、かつリール３１が停止可となる前

を挙げることができる。

【０９５８】

また、メイン制御基板５０がサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してから、サブ制

御基板８０（第２サブ制御基板）が押し順指示画像の画像表示装置２３への表示を終了するまでにも、一定の時間を要する。
　このため、押し順指示画像の画像表示装置２３への表示終了のタイミングは、第３ストップスイッチ４２がオン（操作）された後となる。
　そして、押し順指示情報の獲得数表示ＬＥＤ７８への表示開始タイミング、押し順指示情報の獲得数表示ＬＥＤ７８への表示終了タイミング、押し順指示画像の画像表示装置２３への表示開始タイミング、及び押し順指示画像の画像表示装置２３への表示終了タイミングについては、第１４実施形態（Ａ）～（Ｇ）で示した組合せに限らず、適宜組み合わせて設定することができる。
【０９５９】
　なお、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示している遊技において、途中で押し順ミスが生じたとしても、第３ストップスイッチ４２のオン（操作）時以降の所定時まで押し順指示情報をそのまま表示し続けてもよく、また、押し順ミスが生じた時点で押し順指示情報の表示を終了してもよい。
　同様に、画像表示装置２３に押し順指示画像を表示している遊技において、途中で押し順ミスが生じたとしても、第３ストップスイッチ４２のオン（操作）時以降の所定時まで押し順指示画像をそのまま表示し続けてもよく、また、押し順ミスが生じた時点で押し順指示画像の表示を終了してもよい。
【０９６０】
　また、３枚投入時のリプレイ入賞時には、３枚のメダルが自動ベットされて遊技開始可能となるため、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが点灯する。
　このとき、第３ストップスイッチ４２が操作されて、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示されると、まず、１ベット表示ＬＥＤ７９ａが点灯し、かつ２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが消灯した状態になる。
【０９６１】
　その後、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃが順次点灯し、最後に、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが点灯した状態になる。
　そして、３枚投入時のリプレイ入賞時には、１ベット表示ＬＥＤ７９ａが点灯し、かつ２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが消灯した状態になるときに、押し順指示情報の獲得数表示ＬＥＤ７８への表示を終了してもよい。
【０９６２】
　また、小役入賞時には、第３ストップスイッチ４２のオン時、第３ストップスイッチのオフ時、全リール３１の停止時、又はメダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を終了し、リプレイ入賞時には、１ベット表示ＬＥＤ７９ａが点灯し、かつ２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが消灯した状態になるときに、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を終了してもよい。
　すなわち、小役入賞時とリプレイ入賞時とで、押し順指示情報の表示終了タイミングを異ならせてもよい。
　もちろん、小役入賞時とリプレイ入賞時とで、押し順指示情報の表示終了タイミングを同じにしてもよい。
【０９６３】
　以上、本発明の第１４実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような変形が可能である。
　（１）第１４実施形態（Ａ）では、８ビットのパラレル通信線を２組使用し、一方のパラレル通信線で第１制御コマンドをサブ制御基板８０に送信し、他方のパラレル通信線で

第２制御コマンドをサブ制御基板８０に送信することにより、２バイトのデータからなる制御コマンドを１回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信可能とした。

【０９６４】

しかし、これに限らず、たとえば、８ビットのパラレル通信線を１組のみ使用して、２バイトのデータからなる制御コマンドをサブ制御基板８０に送信してもよい。

この場合、１回の割込み処理中の制御コマンド送信で、第１制御コマンド及び第２制御コマンドを順次送信してもよい。これにより、２バイトのデータからなる制御コマンドを１回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信することができる。

【０９６５】

また、一の割込み処理中の制御コマンド送信で、第１制御コマンドを送信し、次の割込み処理中の制御コマンド送信で、第２制御コマンドを送信してもよい。これにより、２バイトのデータからなる制御コマンドを２回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信してもよい。

さらにまた、パラレル通信に限らず、シリアル通信でメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してもよい。

さらに、電気的な接続によってメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してもよく、光通信手段を用いた接続によってメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してもよい。

【０９６６】

（２）第１４実施形態（Ａ）では、メイン制御基板５０は、制御コマンドとして押し順指示番号をサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信し、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）は、受信した押し順指示番号に基づいて描画処理を実行して、画像表示装置２３に押し順指示画像を表示した。

しかし、これに限らず、たとえば、メイン制御基板５０は、制御コマンドとして条件装置番号をサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信し、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）は、受信した条件装置番号に基づいて描画処理を実行して、画像表示装置２３に押し順指示番号を表示してもよい。

【０９６７】

また、たとえば、メイン制御基板５０は、制御コマンドとして演出グループ番号をサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信し、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）は、受信した演出グループ番号に基づいて描画処理を実行して、画像表示装置２３に押し順指示番号を表示してもよい。

（３）第１～第１４実施形態、及び第１～第１４実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【０９６８】

＜第１５実施形態＞

第１５実施形態は、メダル投入口４７から投入されたメダルの加算処理のタイミングに関するものである。

以下、メダルの加算処理のタイミングが異なる第１５実施形態（Ａ）～（Ｃ）について説明する。

【０９６９】

＜第１５実施形態（Ａ）＞

第１５実施形態（Ａ）におけるメダルセレクタの構成は、第１実施形態の図２に示すメダルセレクタの構成と同様である。

すなわち、メダル投入口４７からメダルを投入すると、そのメダルは、メダルセレクタ内のメダル通路を流下する。メダルセレクタ内のメダル通路上には、上流側から、通路センサ４６、投入センサ４４ａ、投入センサ４４ｂが設けられている。また、通路センサ４６と、投入センサ４４ａとの間には、ブロッカ４５が設けられている。

【０９７０】

メダル投入口４７から投入されたメダルは、まず、通路センサ４６を通過し、その後、

ブロッカ４５の位置に到達する。また、ブロッカ４５がオン状態であるときは、メダル通路を流下するメダルは、ブロッカ４５を通過し、その後、投入センサ４４ａ及び４４ｂの位置に到達する。

投入センサ４４ａ及び４４ｂは、所定距離を空けて設置されている。

そして、メダルが投入センサ４４ａ及び４４ｂの位置に到達する前は、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、いずれもオフである。

また、メダルがメダル通路を流下すると、まず、投入センサ４４ａはオフからオンになり、投入センサ４４ｂはオフのままとなる。

【０９７１】

さらにメダルがメダル通路を流下すると、投入センサ４４ａはオンのまま、投入センサ４４ｂはオフからオンになる。

その後、さらにメダルがメダル通路を流下すると、投入センサ４４ａはオンからオフになり、投入センサ４４ｂはオンのままとなる。

その後、さらにメダルがメダル通路を流下すると、投入センサ４４ａはオフのまま、投入センサ４４ｂはオンからオフになる。

そして、投入センサ４４ａ及び４４ｂを通過したメダルは、ホッパー３５に至る。

【０９７２】

図８０は、第１５実施形態（Ａ）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

図８０中の（ａ）のタイミングでは、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、いずれもオフである。

図８０中の（ｂ）のタイミングでは、投入センサ４４ａはオンであり、かつ投入センサ４４ｂはオフである。

図８０中の（ｂ）の状態は、第１実施形態（Ｂ）における図４中の（ａ）の状態に相当する。

また、図８０中の（ｂ）の状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板８０にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ２２からエラー音を出力する。

【０９７３】

図８０中の（ｃ）のタイミングでは、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、いずれもオンである。

図８０中の（ｃ）の状態は、第１実施形態（Ｂ）における図４中の（ｂ）又は（ｃ）の状態に相当する。

また、図８０中の（ｃ）の状態が所定時間以上継続すると、図８０中の（ｂ）のときと同様に、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板８０にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ２２からエラー音を出力する。

【０９７４】

図８０中の（ｄ）のタイミングでは、投入センサ４４ａはオフであり、投入センサ４４ｂはオンである。

図８０中の（ｄ）の状態は、第１実施形態（Ｂ）における図４中の（ｄ）の状態に相当する。

また、図８０中の（ｄ）の状態が所定時間以上継続すると、図８０中の（ｂ）及び（ｃ）のときと同様に、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板８０にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ２２からエラー音を出力する。

【０９７５】

図８０中の（ｅ）のタイミングでは、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、いずれもオフである。

図８０中の（ｅ）の状態は、第１実施形態（Ｂ）における図４中の（ｅ）の状態に相当

する。
　また、図８０中の（ｅ）の状態になると、メイン制御基板５０は、メダルが投入されたと判断し、メダルの「１」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。
　ここで、図８０中の（ｅ）の状態になった時点で、ベット数が規定数未満であるときは、メイン制御基板５０は、ベット数の「１」加算処理を実行する。たとえば、当該遊技での規定数が「３」であり、その時点でのベット数が「１」であるときは、ベット数の「１」加算処理により、ベット数を「１」から「２」に更新する。
【０９７６】
　また、図８０中の（ｅ）の状態になった時点で、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット数が最大数の「５０」に到達していないときは、メイン制御基板５０は、クレジット数の「１」加算処理を実行する。たとえば、その時点でのクレジット数が「２０」であるときは、クレジット数を「２１」に更新する。
　さらに、図８０中の（ｅ）の状態になると、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、投入コマンドを受信すると、スピーカ２２から投入音を出力する。
　図８０中の（ｅ）の状態になる前にメダル通過エラーが発生したときは、メイン制御基板５０は、メダルの「１」加算処理を実行せず、投入コマンドも送信しない。
【０９７７】
　また、メダル投入口４７から複数枚のメダルが投入されたときは、図８０中の（ａ）～（ｅ）を繰り返す。
　そして、図８０中の（ｅ）の状態で、ベット数の「１」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達したときは、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態（遊技開始可能）とし、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させる。
【０９７８】
　＜第１５実施形態（Ｂ）＞
　第１５実施形態（Ｂ）は、メダルの「１」加算処理の実行タイミングが、第１５実施形態（Ａ）と異なるものである。
　なお、第１５実施形態（Ｂ）におけるメダルセレクタの構成も、第１実施形態の図２に示すメダルセレクタの構成と同様である。
【０９７９】
　図８１は、第１５実施形態（Ｂ）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。
　図８１中の（ａ）～（ｃ）については、図８０中の（ａ）～（ｃ）と同様であるため、説明を省略し、図８１中の（ｄ）及び（ｅ）については、図８０中の（ｄ）及び（ｅ）と異なるため、以下で説明する。
【０９８０】
　図８１中の（ｄ）のタイミングでは、投入センサ４４ａはオフであり、投入センサ４４ｂはオンである。
　図８１中の（ｄ）の状態は、第１実施形態（Ｂ）における図４中の（ｄ）の状態に相当する。
　そして、第１５実施形態（Ｂ）では、図８１中の（ｄ）の状態になると、メイン制御基板５０は、メダルが投入されたと判断し、メダルの「１」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。このとき、ベット数が規定数未満であるときは、ベット数の「１」加算処理を実行し、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット数が最大数の「５０」に到達していないときは、クレジット数の「１」加算処理を実行することは、第１５実施形態（Ａ）と同様である。
【０９８１】
　さらに、第１５実施形態（Ｂ）では、図８１中の（ｄ）の状態になると、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、投入コマンドを受信すると、スピーカ２２から投入音を出力する。

ただし、第１５実施形態（Ｂ）では、図８１中の（ｄ）の状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板８０にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ２２からエラー音を出力する。

【０９８２】

このため、第１５実施形態（Ｂ）では、メダルの「１」加算処理を実行し、投入音を出力した後に、メダル通過エラーと判断し、エラー音を出力する場合を有する。

このように、図８１中の（ｄ）の状態となった時点でメダルの「１」加算処理を実行するとともに投入音を出力し、その後、図８１中の（ｄ）の状態が所定時間以上継続してエラー音を出力した場合、投入音を出力してからエラー音を出力することになるので、エラーとなってもメダルが投入されたということを投入音により遊技者に知らせることができる。

なお、図８１中の（ｂ）又は（ｃ）の状態でメダル通過エラーが発生したときは、メイン制御基板５０は、メダルの「１」加算処理を実行せず、投入コマンドも送信しない。

【０９８３】

図８１中の（ｅ）のタイミングでは、投入センサ４４ａ及び４４ｂは、いずれもオフである。

また、メダル投入口４７から複数枚のメダルが投入されたときは、図８１中の（ａ）～（ｅ）を繰り返す。

そして、ベット数の「１」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達したときは、メイン制御基板５０は、図８１中の（ｅ）の状態で、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態とし、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させる。

このため、第１５実施形態（Ｂ）では、メダルの「１」加算処理を実行し、投入音を出力するタイミングと、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態とし、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させるタイミングとが異なる。

【０９８４】

ここで、第１５実施形態（Ａ）で説明したように、図８０中の（ｅ）のタイミングで（投入センサ４４ａ及び４４ｂのいずれもオフになったときに）メダルの「１」加算処理を実行することが一般的である。

しかし、図８１中の（ｄ）の状態となる位置までメダルがメダル通路を流下すれば、そのメダルは、既にブロッカ４５を通過しているので、ホッパー３５に入る。

そこで、第１５実施形態（Ｂ）では、図８１中の（ｄ）のタイミングで（投入センサ４４ｂはオンのままであり、投入センサ４４ａがオンからオフになったときに）メダルの「１」加算処理を実行する。これにより、メダルの加算処理を実行していないのにメダルがホッパー３５に入ってしまう、いわゆるメダルの飲み込みを防止することができる。

【０９８５】

また、第１５実施形態（Ｂ）では、上述したように、図８１中の（ｄ）の状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断してサブ制御基板８０にエラーコマンドを送信し、サブ制御基板８０は、スピーカ２２からエラー音を出力する。この場合、エラー音を出力した時点では、既にメダルの加算処理を実行し、投入音を出力しているので、エラーを解除し、メダルセレクタ内に詰まったメダルをホッパー３５に入れればよい。これにより、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

【０９８６】

また、メダル投入口４７からメダルが連続して投入された場合において、クレジット数が最大数の「５０」に到達したときは、５１枚目のメダルは、ブロッカ４５の位置でメダル通路から外れ、メダル払出し口１６から返却される。

このとき、５０枚目のメダルが図８１中の（ｄ）の状態（投入センサ４４ａはオフ、かつ投入センサ４４ｂはオン）となったタイミングでクレジット数の「１」加算処理を実行し、ブロッカ４５をオフにする。これにより、５１枚目のメダルを飲み込むことなく確実にメダル払出し口１６から返却することができる。

【０９８７】
　また、第１５実施形態（Ｂ）では、図８１中の（ｄ）の状態で、ベット数の「１」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達すると、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態となる。このとき、スタートスイッチ４１を操作すると、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に開始コマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、開始コマンドを受信すると、スピーカ２２から効果音を出力する。
【０９８８】
　ここで、第１５実施形態（Ａ）のように、図８０中の（ｅ）のタイミングで、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態にするとともに、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信すると、投入音と、スタートスイッチ４１の操作に基づく効果音とが重なってしまう可能性を有する。
　そこで、第１５実施形態（Ｂ）では、図８１中の（ｄ）のタイミングで、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信し、図８１中の（ｅ）のタイミングで、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態にする。これにより、投入音と、スタートスイッチ４１の操作に基づく効果音とが重ならないようにすることができる。
【０９８９】
　＜第１５実施形態（Ｃ）＞
　第１５実施形態（Ｃ）は、メダルの「１」加算処理の実行タイミングについては、第１５実施形態（Ｂ）と同一であるが、投入音の出力タイミングが、第１５実施形態（Ｂ）と異なるものである。
　なお、第１５実施形態（Ｃ）におけるメダルセレクタの構成も、第１実施形態の図２に示すメダルセレクタの構成と同様である。
【０９９０】
　図８２は、第１５実施形態（Ｃ）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。
　図８２中の（ａ）～（ｃ）については、図８０及び図８１中の（ａ）～（ｃ）と同様であるため、説明を省略し、図８２中の（ｄ）及び（ｅ）については、図８０及び図８１中の（ｄ）及び（ｅ）と異なるため、以下で説明する。
【０９９１】
　図８２中の（ｄ）のタイミングでは、投入センサ４４ａはオフであり、投入センサ４４ｂはオンである。
　図８２中の（ｄ）の状態は、第１実施形態（Ｂ）における図４中の（ｄ）の状態に相当する。
　そして、第１５実施形態（Ｃ）では、図８２中の（ｄ）の状態になると、メイン制御基板５０は、メダルが投入されたと判断し、メダルの「１」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。このとき、ベット数が規定数未満であるときは、ベット数の「１」加算処理を実行し、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット数が最大数の「５０」に到達していないときは、クレジット数の「１」加算処理を実行することは、第１５実施形態（Ａ）及び（Ｂ）と同様である。
【０９９２】
　ただし、第１５実施形態（Ｃ）では、第１５実施形態（Ｂ）と異なり、図８２中の（ｄ）のタイミングでは、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信しない。
　そして、第１５実施形態（Ｃ）では、図８２中の（ｅ）のタイミングで、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信する。そして、サブ制御基板８０は、投入コマンドを受信すると、スピーカ２２から投入音を出力する。
【０９９３】
　ここで、図８２中の（ｄ）の状態が所定時間以上継続し、メイン制御基板５０が、メダル通過エラーと判断して、サブ制御基板８０にエラーコマンドを送信したとする。そして、サブ制御基板８０が、スピーカ２２からエラー音を出力したとする。

この場合、メダルの「１」加算処理は実行するが、投入音は出力せずに、エラー音を出力することとなる。これにより、エラー報知を優先することができる。

【０９９４】

そして、エラーを解除すると、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に投入コマンドを送信し、サブ制御基板８０は、受信した投入コマンドに基づいて、スピーカ２２から投入音を出力する。これにより、メダルが投入されたことを遊技者に知らせることができるので、遊技者を安心させることができる。

また、図８２中の（ｅ）の状態で、ベット数の「１」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達したときは、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態とし、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させることは、第１５実施形態（Ａ）及び（Ｂ）と同様である。

【０９９５】

＜第１６実施形態＞

第１６実施形態は、メダルセレクタの投入センサ４４ａ及び４４ｂを通過したメダルをホッパー３５に案内するシュート通路４８、並びにシュート通路４８の途中に設けたシュートセンサ４９に関するものである。

図８３は、メダルセレクタ、シュート通路４８、及びシュートセンサ４９を示す図であって、メダル投入口４７から投入されたメダルＭが、投入センサ４４ａ、投入センサ４４ｂ及びシュートセンサ４９を通過してホッパー３５に至る様子を示す模式図である。

【０９９６】

シュート通路４８は、メダルセレクタの投入センサ４４ａ及び４４ｂを通過したメダルＭをホッパー３５に案内する通路であり、メダルセレクタのメダル通路の下流側に接続されている。そして、メダル投入口４７から投入されたメダルＭは、メダルセレクタのメダル通路及びシュート通路３５を通ってホッパー３５に至る。

【０９９７】

シュートセンサ４９は、メダル詰まりやゴト行為の有無判断するため等に設けられたセンサであって、受発光部を有する光学センサを用いて構成されており、シュート通路４８の途中の所定位置に配置されており、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

シュート通路４８は、投入センサ４４ａ及び４４ｂを通過したメダルＭをホッパー３５に案内する通路であるから、シュートセンサ４９は、投入センサ４４ａ及び４４ｂより下流側に配置されている。

【０９９８】

第１６実施形態では、投入監視カウンタは、投入センサ４４ａ及び４４ｂがメダルＭの通過を検知したとき（投入センサ４４ａ及び４４ｂの双方がオフ→オン→オフとなったとき）に「１」加算（「＋１」）され、シュートセンサ４９がメダルＭの通過を検知したときに「１」減算（「－１」）されるカウンタである。このため、投入監視カウンタは、正常時には、「１」と「０」とを繰り返す。

なお、投入監視カウンタの「１」加算のタイミングは、投入センサ４４ｂがオンからオフになるタイミング（図４及び図８０～図８２の（ｅ）のタイミング）である。

また、投入監視カウンタの「１」加算のタイミングは、投入センサ４４ｂがオンからオフになるタイミングに限らず、たとえば、投入センサ４４ａがオフからオンになるタイミング（図４及び図８０～図８２の（ｂ）のタイミング）としてもよく、投入センサ４４ａがオンからオフになるタイミング（図４及び図８０～図８２の（ｃ）のタイミング）としてもよく、投入センサ４４ｂがオフからオンになるタイミング（図４及び図８０～図８２の（ｄ）のタイミング）としてもよい。これらのタイミングまでメダルＭが到達すれば、そのメダルＭはホッパー３５に入ると考えられるためである。

また、メダルＭがシュートセンサ４９を通過するときは、シュートセンサ４９がオフ→オン→オフとなるが、投入監視カウンタの「１」減算のタイミングは、シュートセンサ４９がオンからオフになるタイミングである。

【０９９９】

また、投入センサ４４ａ及び４４ｂがメダルＭの通過を検知し（投入監視カウンタ＝「＋１」）、かつシュートセンサ４９がメダルＭの通過を検知しなかった場合において、投入センサ４４ａ及び４４ｂがメダルＭの通過をさらに検知したときは、投入監視カウンタは「＋２」となり、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断する。

さらにまた、投入センサ４４ａ及び４４ｂがメダルＭの通過を検知せず、シュートセンサ４９のみがメダルＭの通過を検知したときは、投入監視カウンタは「－１」となり、メイン制御基板５０は、メダル通過エラーと判断する。

【１０００】

なお、メイン制御基板５０がメダル通過エラーと判断するのは、投入監視カウンタが「＋２」になったとき及び「－１」になったときに限らない。たとえば、投入監視カウンタが「＋２」以上の所定値となったとき及び「－１」以下の所定値となったときに、メイン制御基板５０がメダル通過エラーと判断するようにしてもよい。

さらに、メイン制御基板５０は、シュートセンサ４９がメダルＭを検知した後、所定時間を経過してもメダルＭを検知し続けているときは、メダル滞留エラーと判断する。そして、メイン制御基板５０は、メダル滞留エラーと判断すると、エラーが解除されるまで、遊技の進行を停止する。

【１００１】

図８３に示すように、メダル投入口４７から投入されたメダルＭは、メダル通路、及びシュート通路４８を通って、ホッパー３５に至る。このとき、投入センサ４４ａ、投入センサ４４ｂ、シュートセンサ４９を通過する。

ここで、シュート通路４８の先端でメダルＭが詰まったとする。図８３中、Ｍ１の位置は、メダル投入口４７に置かれたメダルＭの位置を示し、Ｍ２の位置は、シュート通路４８の先端で詰まったメダルＭの位置を示し、Ｍ３の位置は、シュート通路４８の先端から２枚目のメダルＭの位置を示し、Ｍ４の位置は、シュート通路４８の先端から３枚目のメダルＭの位置を示している。

【１００２】

図８３に示すように、第１６実施形態では、シュート通路４８の先端でメダルＭが詰まったときに、シュート通路４８の先端から３枚目のメダルＭ（Ｍ４）を検知可能な位置に、シュートセンサ４９を配置している。

このため、シュート通路４８の先端でメダルＭが詰まると、シュート通路４８の先端から３枚目のメダルＭ（Ｍ４）がシュートセンサ４９によって検知され、この状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板５０は、メダル滞留エラーと判断し、エラーが解除されるまで、遊技の進行を停止する。

【１００３】

たとえば、規定数が「３」であり、ベット数及びクレジット数がいずれも「０」であるときに、メダル投入口４７から３枚のメダルＭを投入したとする。この場合、投入センサ４４ａ及び４４ｂが３枚目のメダルＭの通過を検知したときに、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作を受付け可能な状態（遊技開始可能）とし、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させる。このとき、１枚目のメダルＭ（Ｍ２）がシュート通路４８の先端で詰まると、３枚目のメダルＭ（Ｍ４）は、シュートセンサ４９によって検知される。そして、この状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板５０は、メダル滞留エラーと判断し、遊技の進行を停止する。これにより、シュート通路４８にメダルＭが詰まった状態で遊技者に遊技を行わせないようにすることができる。

【１００４】

なお、シュートセンサ４９の位置は、シュート通路４８の先端でメダルＭが詰まったときに、シュート通路４８の先端から３枚目のメダルＭ（Ｍ４）を検知可能な位置に限らない。規定数を「Ｎ」とすると、シュートセンサ４９は、シュート通路４８の先端でメダルＭが詰まったときに、シュート通路４８の先端からＮ枚目のメダルＭを検知可能な位置に配置すればよい。これにより、シュート通路４８にメダルＭが詰まった状態で遊技者に遊技を行わせないようにすることができる。

【１００５】
＜第１７実施形態＞
第１７実施形態は、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルをメダル払出し口１６に案内する払出しメダル通路１３４に関するものである。
図８４は、通路形成部材１３０の正面図であり、図８５は、通路形成部材１３０の背面図であり、図８６は、通路形成部材１３０の左側面図であり、図８７は、図８５のＡ－Ａ矢視断面図である。
【１００６】
スロットマシン１０は、前面が開口する箱形のキャビネット１３と、キャビネット１３の開口を塞ぐフロントドア１２とを備えている。
また、キャビネット１３の内部下方には、メダル払出し装置１５が配置されている。
さらにまた、フロントドア１２の前面中央には、メダル投入口４７、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２等が配置され、フロントドア１２の裏面であってメダル投入口４７に対応する位置には、メダルセレクタが配置されている。
さらに、フロントドア１２の下部には、メダル払出し口１６が設けられ、フロントドア１２の前面下部には、メダル払出し口１６から払い出されたメダルを受けるメダル受け皿が設けられ、フロントドア１２の裏面下部には、通路形成部材１３０が取り付けられている。
【１００７】
また、通路形成部材１３０は、図８４及び図８５に示すように、屈曲した形状に形成されており、フロントドア１２の裏面下部の所定位置に取り付けられることにより、返却メダル通路１３２及び払出しメダル通路１３４を形成する部材である。
さらにまた、返却メダル通路１３２は、メダルセレクタのブロッカ４５によって投入不許可とされたメダルをメダル払出し口１６に案内する通路である。
さらに、払出しメダル通路１３４は、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルをメダル払出し口１６に案内する通路である。
なお、返却メダル通路１３２及び払出しメダル通路１３４は、途中で合流して１つの通路となる。
【１００８】
また、図８４及び図８５に示すように、通路形成部材１３０の上部には、上部メダル受入口１３１が設けられている。この上部メダル受入口１３１は、ブロッカ４５によって投入不許可とされたメダルを受け入れるための開口部であって、返却メダル通路１３２の上流側の端部となる開口部であり、フロントドア１２を閉じた状態でメダルセレクタのブロッカ４５の下方に位置するように形成されている。
そして、ブロッカ４５によって投入不許可とされたメダルは、上部メダル受入口１３１を通過した後、返却メダル通路１３２によって案内され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿に貯留される。
【１００９】
また、図８４及び図８５に示すように、通路形成部材１３０の中央より下側であって、正面から見て左寄り（背面から見て右寄り）の位置には、下部メダル受入口１３３が設けられている。この下部メダル受入口１３３は、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルを受け入れるための開口部であって、払出しメダル通路１３４の上流側の端部となる開口部であり、フロントドア１２を閉じた状態でメダル払出し装置１５の排出部１０３の前方に位置するように形成されている。
そして、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルは、下部メダル受入口１３３を通過した後、払出しメダル通路１３４によって案内され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿に貯留される。
【１０１０】
また、図８６及び図８７に示すように、下部メダル受入口１３３は、通路形成部材１３０の背面側に形成されており、通路形成部材１３０の前面側には、フロントドア１２の裏

面を構成する板材が配置されている。このように、下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までには、通路形成部材１３０の奥行に相当する分の距離がある。
ここで、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭは、下部メダル受入口１３３を通過して払出しメダル通路１３４を通り、フロントドア１２の裏面における下部メダル受入口１３３に対向する位置に当たって跳ね返る。このとき、下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までの距離が近いと、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭと、このメダルＭの次にメダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭとが衝突してしまう可能性を有する。
【１０１１】
そこで、第１７実施形態では、図８７に示すように、下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までの距離を「Ｌ１」とし、メダルＭの直径を「Ｄ」としたときに、「Ｌ１≧２Ｄ」を満たすように設定している。
すなわち、下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までの距離「Ｌ１」を、メダルＭの直径「Ｄ」の２倍以上に設定している。
これにより、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭと、このメダルＭの次にメダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭとが衝突しにくくなるようにしている。
【１０１２】
すなわち、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭは、重力によって下方に落下しながら、フロントドア１２の裏面方向（図８７中の右方向）に向かう。このため、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭは、射出された位置より低い位置で、フロントドア１２の裏面に当たる。さらに、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭは、重力によって下方に落下しながら、下部メダル受入口１３３方向（図８７中の左方向）に向かう。
そして、下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までの距離「Ｌ１」を、メダルＭの直径「Ｄ」の２倍以上に設定しておけば、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されてフロントドア１２の裏面方向に向かうメダルＭと、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返って下部メダル受入口１３３方向に向かうメダルＭとの高低差を十分に確保することができ、両メダルＭが衝突しにくくなるようにすることができる。
【１０１３】
また、メダル払出し装置１５の排出部１０３から短い間隔で次々をメダルＭを射出すると、たとえ下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までの距離「Ｌ１」を、メダルＭの直径「Ｄ」の２倍以上に設定していても、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭと、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭとが衝突してしまう可能性を有する。
【１０１４】
そこで、第１７実施形態では、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出したメダルＭがフロントドア１２の裏面に当たって跳ね返った後に、次のメダルＭをメダル払出し装置１５の排出部１０３から射出するように設定している。
すなわち、メダル払出し装置１５の排出部１０３からメダルＭを射出する間隔と、メダル払出し装置１５の排出部１０３からのメダルＭの射出速度と、下部メダル受入口１３３からフロントドア１２の裏面までの距離とについて、上記の関係を満たすように設定している。
【１０１５】
このように、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出したメダルＭが、射出した位置より低い位置でフロントドア１２の裏面に当たって跳ね返り、さらに低い位置に落下した後に、次のメダルＭをメダル払出し装置１５の排出部１０３から射出すれば、両メダルの距離と高低差とを十分に確保することができ、両メダルＭが衝突しにくくなるようにすることができる。
ここで、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭと、このメダルＭの次

にメダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭとが衝突すると、下部メダル受入口１３３の付近や払出しメダル通路１３４内においてメダルＭが詰まってしまう可能性を有する。

【１０１６】

そこで、本実施形態では、上述したように、両メダルＭが衝突しにくくなるように設定することにより、下部メダル受入口１３３の付近や払出しメダル通路１３４内においてメダルＭが詰まらないようにしている。

なお、本実施形態では、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭと、このメダルＭの次にメダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルＭとが衝突しにくくなるように設定しているが、排出部１０３から多数のメダルＭが連続して射出される場合において、前後のメダルＭがすべて衝突しないという意味ではなく、少なくとも１枚目のメダルＭと２枚目のメダルＭとが衝突しなければ足りるものである。小役の入賞時には、２枚の払出しとなることが最も多いため、１枚目のメダルＭと２枚目のメダルＭとが衝突しにくくなるように設定すれば、下部メダル受入口１３３の付近や払出しメダル通路１３４内においてメダルＭが詰まらないようにすることができるためである。

【１０１７】

またここで、第６実施形態で説明したように、ホッパーディスク１０１には、ホッパー内に貯留されているメダルＭを保持可能な保持部１０２が、ホッパーディスク１０１の外周に沿って複数設けられている。

そして、下記の（ａ）及び（ｂ）の条件を満たすか、又は（ａ）及び（ｃ）の条件を満たすと、メダル払出し装置１５の排出部１０３から２枚以上のメダルＭが連続して射出されることとなる。

（ａ）ホッパーディスク１０１における隣り合う２つの保持部１０２にそれぞれメダルＭが保持されていること。

（ｂ）クレジット数の上限値に到達するまでの残り枚数を「Ｎ」とし、入賞によるメダルＭの払出し枚数を「Ｍ」としたときに、「（Ｍ－Ｎ）≧２」を満たすこと。

（ｃ）クレジット数が「２」以上のときに、精算スイッチ４３が操作されたこと。

【１０１８】

たとえば、第６実施形態の図１７（ｂ）において、「Ｂ」の文字の位置にある保持部１０２と、「Ｃ」の文字の位置にある保持部１０２とに、それぞれメダルＭが保持されているときは、「Ｄ」の文字の位置にある保持部１０２にメダルＭが保持されていなくても、上記（ａ）の条件を満たすことになる。

また、たとえば、第６実施形態の図１７（ｂ）において、「Ｂ」の文字の位置にある保持部１０２にはメダルＭが保持されていないが、「Ｃ」の文字の位置にある保持部１０２と、「Ｄ」の文字の位置にある保持部１０２とに、それぞれメダルＭが保持されているときは、上記（ａ）の条件を満たすことになる。

【１０１９】

さらにまた、第６実施形態の図１７（ｂ）において、「Ｂ」の文字の位置にある保持部１０２と、「Ｃ」の文字の位置にある保持部１０２と、「Ｄ」の文字の位置にある保持部１０２とに、それぞれメダルＭが保持されているときは、上記（ａ）の条件を満たすことになる。

もちろん、ホッパーディスク１０１における全ての保持部１０２にそれぞれメダルＭが保持されているときも、上記（ａ）の条件を満たすことになる。

【１０２０】

また、たとえば、クレジット数の上限値が「５０」であり、クレジット数が「４７」のときは、クレジット数の上限値に到達するまでの残り枚数は「３」であり、このとき、払出し枚数が「５」以上の小役が入賞すると、上記（ｂ）の条件を満たすことになる。

さらにまた、たとえば、クレジット数が上限値の「５０」に既に到達しているときは、クレジット数の上限値に到達するまでの残り枚数は「０」であり、このとき、払出し枚数が「２」以上の小役が入賞すると、上記（ｂ）の条件を満たすことになる。

【１０２１】
以上より、たとえば、第６実施形態の図１７（ｂ）において、少なくとも、「Ｂ」の文字の位置にある保持部１０２と、「Ｃ」の文字の位置にある保持部１０２とに、それぞれメダルＭが保持されている状況下で、上記（ｂ）又は（ｃ）の条件を満たすと、メダル払出し装置１５の排出部１０３から２枚以上のメダルＭが連続して射出されることとなる。
また、たとえば、第６実施形態の図１７（ｂ）において、「Ｂ」の文字の位置にある保持部１０２にはメダルＭが保持されていないが、少なくとも、「Ｃ」の文字の位置にある保持部１０２と、「Ｄ」の文字の位置にある保持部１０２とに、それぞれメダルＭが保持されている状況下で、上記（ｂ）又は（ｃ）の条件を満たしたときも、メダル払出し装置１５の排出部１０３から２枚以上のメダルＭが連続して射出されることとなる。
【１０２２】
また、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出したメダルＭが、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返り、下部メダル受入口１３３付近まで戻ってくる場合を有する。この戻ってきたメダルＭが下部メダル受入口１３３を通過してしまうと、キャビネット１３の内部に落ちてしまい、遊技者に払い出すことができなくなってしまう。
そこで、第１７実施形態では、図８７に示すように、下部メダル受入口１３３の周縁部の高さを「Ｌ２」とし、メダルＭの厚さを「Ｔ」としたときに、「Ｌ２≧Ｔ」を満たすように設定している。
【１０２３】
すなわち、下部メダル受入口１３３の周縁部の高さ「Ｌ２」を、メダルＭの厚さ「Ｔ」以上に設定している。
これにより、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出したメダルＭが、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返り、下部メダル受入口１３３付近まで戻ってきても、この戻ってきたメダルＭが、下部メダル受入口１３３の周縁部に当たるようにすることができ、下部メダル受入口１３３を通過しないようにすることができる。
【１０２４】
また、メダル払出し装置１５のホッパーディスク１０１が水平面に対して傾斜して配置されているため、メダル払出し装置１５の排出部１０３からは、メダルＭが水平面に対して傾斜した状態で射出される。このため、図８４及び図８５に示すように、下部メダル受入口１３３及び払出しメダル通路１３４ついても、射出されるメダルＭの傾斜にあわせて傾斜している。
【１０２５】
ここで、傾斜した状態で射出されたメダルＭの表面及び裏面に対して垂直方向を高さ方向とする。そして、第１７実施形態では、図８７に示すように、払出しメダル通路１３４の高さを「Ｌ２」とし、メダルＭの直径を「Ｄ」としたときに、「Ｌ２＜Ｄ」を満たすように設定している。すなわち、払出しメダル通路１３４の高さ「Ｌ２」を、メダルＭの直径「Ｄ」未満に設定している。
【１０２６】
これにより、フロントドア１２の裏面に当たって跳ね返ったメダルＭが払出しメダル通路１３４内で回転しても、払出しメダル通路１３４内ではメダルＭの表面及び裏面が鉛直面と平行にならないようにすることができるので、メダルＭが払出しメダル通路１３４を塞がないようにすることができる。
なお、本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【１０２７】
＜第１８実施形態＞
第１８実施形態は、外部信号の送信処理に関するものである。
第１８実施形態では、外部信号４及び外部信号５としてオン／オフを示す信号を出力可能とする。
第１８実施形態において、外部信号４は、設定キースイッチのオン信号（設定キースイ

ッチ信号）、エラーを検出したことを示す信号、エラーの表示中であることを示す信号、又は電源スイッチ１１がオンされたこと（電源の投入を検知したこと）を示す信号である。
　また、外部信号５は、スロットマシン１０のフロントドア１２が開放されたことを示す信号（ドアスイッチのオン信号）である。
【１０２８】
　図８８は、第１８実施形態において説明するＲＷＭ５３の記憶領域の主要なものを示す図である。
　アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータは、入力ポート０のオン／オフを示すデータを記憶するための記憶領域である。入力ポート０の各ビットは、以下のように構成されている。
　Ｄ０：設定スイッチの信号（オン時「１」、オフ時「０」）
　Ｄ１：リセットスイッチの信号（オン時「１」、オフ時「０」）
　Ｄ２：設定キースイッチの信号（オン時「１」、オフ時「０」）
　Ｄ３：ドアスイッチの信号（オン時「１」、オフ時「０」）
　Ｄ４：未使用
　Ｄ５：未使用
　Ｄ６：電源断検知信号
　Ｄ７：満杯検知信号
【１０２９】
　ここで、Ｄ６ビットの「電源断検知信号」とは、電源断が発生したとき（たとえば、図５４（第１１実施形態）中、ステップＳ４８２で「Ｙｅｓ」と判断されたとき）に入力される信号である。
　また、図１では図示していないが、スロットマシン１０には、ホッパー３５からあふれたメダルを収容するサブタンクを備える。さらに、このサブタンクが満杯となったときにメダルが接触することでオンになる満杯センサを備える。そして、満杯センサがオンになったときに、入力ポート０のＤ７ビットに満杯検知信号が入力される。
　また、図８８では図示していないが、入力ポート０レベルデータの記憶領域に加えて、入力ポート０の各ビットがオフ（前回の割込み処理時）からオン（今回の割込み処理時）になったことを示すデータを記憶するための入力ポート立ち上がりデータの記憶領域や、入力ポート０の各ビットがオン（前回の割込み処理時）からオフ（今回の割込み処理時）になったことを示すデータを記憶するための入力ポート立ち下がりデータの記憶領域を設けることも可能である。
【１０３０】
　さらに、図１に示す入力ポート５１は、入力ポート０に限らず、たとえば、
　（１）ベットスイッチ４０（４０ａ及び４０ｂ）、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、精算スイッチ４３等の操作スイッチ信号が入力される入力ポート１、
　（２）通路センサ４６、投入センサ４４、払出しセンサ３７、リールセンサ３３等の信号が入力される入力ポート２
　等を備える。
　そして、個々の入力ポートに対応する入力ポートレベルデータの記憶領域が設けられている。さらに、上述したように、個々の入力ポートごとに、入力ポート立ち上がりデータや入力ポート立ち下がりデータの記憶領域を設けることも可能である。
　さらに、入力ポートレベルデータの記憶領域だけを設けた場合（入力ポート立ち上がりデータ、及び入力ポート立ち下がりデータの記憶領域を設けない場合）には、今回の割込み処理での入力ポートレベルデータの記憶領域だけでなく、前回の割込み処理での入力ポートレベルデータの記憶領域を設けてもよい。
【１０３１】
　アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」の電源断復帰時外部信号４出力時間は、電断復帰時に外部信号４を出力する時間をカウントするタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、図１中、電源スイッチ１１がオンにされ、メイン制御基板５０が電源断からの復帰を検知する

と、アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」に初期値として「１３６（Ｄ）」がセットされ、一割込みごとに「１」ずつ減算される。そして、この値が「０」になるまで、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能）と判断する。

また、第１８実施形態では、他の実施形態と同様に、割込み周期は、「２．２３５ｍｓ」である。したがって、「１３６」割込みは、「３０３．９６ｍｓ」に相当する。これにより、電源断からの復帰時には、約「３００」ｍｓ間、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【１０３２】

アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理時間は、外部信号４の出力時間を管理するためのタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、外部信号４の出力を開始するとき（上述の電源断からの復帰時を除く）に初期値「２４（Ｄ）」がセットされ、一割込みごとに「１」ずつ減算される。そして、この値が「０」になるまで、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能）と判断する。

また、「２４」割込みは、「５３．６４ｍｓ」に相当する。これにより、少なくとも「５０」ｍｓ以上、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【１０３３】

アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間は、外部信号５の出力時間を管理するためのタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、外部信号５の出力を開始するときに初期値「２４（Ｄ）」がセットされ、一割込みごとに「１」ずつ減算される。そして、この値が「０」になるまで、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能）と判断する。

上記と同様に、「２４」割込みは、「５３．６４ｍｓ」に相当する。これにより、少なくとも「５０」ｍｓ以上、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【１０３４】

また、本実施形態の電源断復帰時外部信号４出力時間、外部信号４管理時間、外部信号５管理時間は、いずれも、「２５５（Ｄ）」以下を計測するため、１バイトタイマである。そして、これらのタイマ値は、図５３の割込み処理中、ステップＳ４５５におけるタイマ計測で減算される。

ここで、第１８実施形態では、アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」～「Ｆ０１５（Ｈ）」に上記３つのタイマが配置されている。このため、タイマ計測では、最初のステップにおいて、計測開始タイマアドレスとして「Ｆ０１３（Ｈ）」をセットする。また、１バイトタイマ数として「３」をセットする。これにより、タイマ計測処理により、アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」～「Ｆ０１５（Ｈ）」を含むすべてのタイマが「１」減算される。

また、タイマ値が「０」であるときに減算処理が実行されたとき、換言すれば「００（Ｈ）」から「０」を減算したときは、「００（Ｈ）」となるようにする。

【１０３５】

アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」のエラー番号は、エラーが検出されたときに、検出されたエラーに対応する番号を記憶するための記憶領域である。図８８に示すように、エラーを検出していないときは、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」の値は、「０（Ｄ）」である。そして、たとえば「Ｅ５」エラーが検出されると、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」には、検出したエラーに対応する値「１０５（Ｄ）」が記憶される。

図８８では、エラー番号として、「Ｅ０」～「Ｅ７」を例示している。

ここで、上述した第１１実施形態では、復帰不可能エラーとして、「Ｅ１」、「Ｅ５」、「Ｅ６」、「Ｅ７」エラーを例示した。これに対し、第１８実施形態（図８８）の「Ｅ０」～「Ｅ７」エラーは、いずれも、復帰可能エラーに相当する。

【１０３６】

これらの復帰可能エラーが発生したときは、原則として、遊技の進行を停止する。また、少なくとも１つのリール３１の回転中であっても少なくとも一部のエラー（第１８実施

形態の例では、「Ｅ７」、「Ｅ６」、「Ｅ５」エラー）についてはエラーの検出を実行する。少なくとも１つのリール３１の回転中にエラーを検出したときは、全リール３１が停止するまでは遊技の進行を継続し、全リール３１が停止したときは、払出し処理を実行する前にエラー状態（エラー表示）に移行し、遊技の進行を停止する。そして、ホール店員によりエラーが除去されたときは、遊技の進行を再開する。もちろん、リール３１の回転中に、「Ｅ７」、「Ｅ６」、「Ｅ５」のいずれかのエラーが発生した場合に、遊技の進行を停止する（ストップスイッチ４２の操作による停止制御が行われない）ように構成することも可能である。

【１０３７】

図８８において、「Ｅ０」エラーは、投入センサ４４によりメダルが滞留したと判断された場合のエラーである。

「Ｅ１」エラーは、メダルが投入センサ４４ａ及び４４ｂの順序通りに通過しなかったと判断した場合のエラーである。

「Ｅ２」エラーは、サブタンクが満杯と判断した場合のエラーである。

「Ｅ３」エラーは、ホッパー３５内のメダルが空であると判断した場合のエラーである。

「Ｅ４」エラーは、メダルの払出し信号を出力している状況下において、払出しセンサ３７によりメダルが滞留した（詰まった）と判断した場合のエラーである。

「Ｅ５」エラーは、メダルの払出し信号を出力していない状況下で、払出しセンサ３７がオンになった場合のエラーである。

「Ｅ６」エラーは、ブロッカ４５がメダル流路を形成していない状況下で投入センサ４４ｂがメダルを検出した場合のエラーである。

「Ｅ７」エラーは、セレクタ通路内にメダルが滞留したと判断した場合のエラーである。

【１０３８】

以上のいずれかのエラーが検出されたときは、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に、検出したエラーに対応する番号が記憶される。アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」にエラー番号が記憶されると、記憶されたエラー番号に対応するエラー表示を行うことが可能となる。たとえば、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に記憶された番号に対応するセグメントデータを獲得数表示ＬＥＤ７８に出力し、エラー番号を表示することが挙げられる。具体的には、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」にエラー場号「１０１（Ｄ）」が記憶されているときは、割込み処理でのＬＥＤ表示制御（たとえば第１１実施形態の図５５）において、デジット３の点灯タイミングでは、デジット３の点灯データ、及び「Ｅ」と点灯表示するためのセグメントデータを出力する。また、デジット４の点灯タイミングでは、デジット４の点灯データ、及び「１」と点灯表示するためのセグメントデータを出力する。

【１０３９】

また、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」にいずれかのエラー番号が記憶されたとき（「０」でないとき）は、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

ホール店員は、発生したエラーを除去すると、リセットスイッチをオンにする。リセットスイッチがオンされたことを検出すると、発生したエラーが除去されたか否かが判断される。発生したエラーが除去されていないと判断したときは、現状（エラー表示）を維持する。これに対し、発生したエラーが除去された（エラーが発生していない）と判断したときは、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に記憶されたエラー番号をクリアする。アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」のエラー番号がクリアされたときは、エラー表示（デジット３及び４によるエラー番号の表示）を終了する。

なお、以上は、上述した他の実施形態に基づいて、獲得数表示ＬＥＤ７８にエラー番号を表示する例であるが、これに限らず、クレジット数表示ＬＥＤ７６に表示してもよく、あるいは、エラー表示専用のＬＥＤを設け、そのＬＥＤに表示してもよい。

【１０４０】

アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」のエラー検出フラグは、エラーを検出したときに、すぐにエラー状態に移行することができない場合を考慮して、エラーを検出したことを記憶して

おくための記憶領域である。図８８の例では、アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」の記憶領域におけるＤ０～Ｄ２ビットを、それぞれ、「Ｅ７」、「Ｅ６」、「Ｅ５」エラーの各検出フラグとしている。「Ｅ７」、「Ｅ６」、「Ｅ５」エラーは、いずれも、少なくとも１つのリール３１が回転している状況下においても検出される可能性のあるエラーである。

【１０４１】

ここで、たとえばリール３１が回転している状況下であっても、割込み処理により、「Ｅ５」、「Ｅ６」、又は「Ｅ７」エラーが発生したか否かの判断を行う。そして、リール３１が回転している状況下でこれらのエラーの発生を検出したときは、エラー検出フラグのエラーに対応するビットを「１」にする。エラー検出フラグが「１」であるときは、外部信号４を出力する。

ただし、リール３１が回転している状況下においてこれらのエラーを検出したときであっても、その時点ですぐにエラー状態（エラー表示）には移行せず、全リール３１が停止した後であって払出し処理が実行される前にエラー状態に移行する。

【１０４２】

全リール３１が停止したときに、エラー検出フラグのいずれかのビットが「１」になっているときは、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に、対応するエラー番号を記憶する。アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」にエラー番号が記憶されると、記憶されたエラー番号が表示される。なお、アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」にエラー検出フラグを記憶した後、エラー番号をアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に記憶したときは、アドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」のエラー検出フラグをいつクリアするかは、任意である。たとえば第１に、エラーが除去されるまで、エラー検出フラグをクリアしないことが挙げられる。この場合には、エラー検出フラグが記憶された後、かつ全リール３１の停止後は、エラー検出フラグ又はエラー番号のいずれかに基づいて外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、エラーが除去されたと判断したときは、エラー検出フラグ及びエラー番号の双方をクリアする。エラー検出フラグ及びエラー番号がクリアされると、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。ただし、エラー検出フラグ及びエラー番号の双方がクリアされている状況下であっても、たとえば、設定キースイッチがオンとなっている場合には、外部信号４をオフにしない（外部信号４としてオフを示す信号を出力しない）。

【１０４３】

また第２に、アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」にエラー検出フラグを記憶した後、エラー番号をアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に記憶したときは、アドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」のエラー検出フラグをクリアすることが挙げられる。この場合には、エラー検出フラグが記憶された後、エラー番号が記憶されるまでは、エラー検出フラグに基づいて外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。また、エラー番号が記憶され、エラー検出フラグがクリアされたときは、エラー番号に基づいて外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。その後、エラーが除去されたと判断したときは、エラー番号がクリアされる。これにより、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。ただし、エラー検出フラグ及びエラー番号の双方がクリアされている状況下であっても、たとえば、設定キースイッチがオンとなっている場合には、外部信号４をオフにしない（外部信号４としてオフを示す信号を出力しない）。

【１０４４】

なお、リール３１の回転中等にエラーを検出したときは、すぐにエラー状態（エラー表示）に移行できない（全リール３１の停止後でないとエラー状態に移行できない）が、エラーを検出したときはすぐに外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）必要があるために、エラー検出フラグを設けた。

したがって、リール３１が停止しているとき等、すぐにエラー状態に移行可能な状況下で「Ｅ５」、「Ｅ６」、「Ｅ７」エラーが発生したときは、エラー検出フラグに「１」を記憶するか否かは任意である。処理の簡素化のために、エラー状態に移行可能な状況下で

「Ｅ５」、「Ｅ６」、又は「Ｅ７」エラーが発生したときであっても、エラー検出フラグに「１」を記憶してもよい。あるいは、「Ｅ５」、「Ｅ６」、又は「Ｅ７」エラーが発生した場合において、すぐにエラー状態に移行できない状況下（たとえば少なくとも１つのリール３１の回転中）のときはエラー検出フラグに「１」を記憶し、すぐにエラー状態に移行可能な状況下（たとえば遊技待機中）であるときは、エラー番号を記憶するがエラー検出フラグには「１」を記憶しないようにしてもよい。

【１０４５】

以上のＲＷＭ５３の記憶領域において、アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」、「Ｆ０１３（Ｈ）」～「Ｆ０１５（Ｈ）」、及び「Ｆ０５１（Ｈ）」の記憶領域は、使用領域内の記憶領域である。これに対し、アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」の記憶領域は、使用領域外の記憶領域である。また、エラーを検出するためのプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域に記憶されている。

【１０４６】

図８９及び図９０は、外部信号４及び外部信号５の出力タイミングを示すタイムチャートであり、図８９は例１を示し、図９０は例２を示す。

図８９の例１において、（ａ）は、設定キースイッチのオン／オフと外部信号４の出力との関係を示している。設定キースイッチのオンを検知したときは、すぐに外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。設定キースイッチのオンを検知してから外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ１の最小値は、「０」ｍｓである。したがって、設定キースイッチのオンを検知したときは直ちに外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

また、設定キースイッチがオンであるか否かは、割込み処理において検出される。たとえば図５３（第１１実施形態）に示す割込み処理中、ステップＳ４５７の入力ポート読込処理において、入力ポート０のレベルデータが読み込まれ、設定キースイッチのレベルデータが「１」であるときは、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【１０４７】

また、設定キースイッチが一旦オンになったときは、「５０」ｍｓ以上、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）（図中、ｔ３）。したがって、設定キースイッチがオンにされた後、すぐに（たとえば「１０」ｍｓ経過後に）オフにされたとしても、少なくとも「５０」ｍｓを経過するまでは、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

そして、設定キースイッチがオフになったときは、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）ときから「５０」ｍｓ以上経過していることを条件に、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）ときから「５０」ｍｓ以上経過していれば、設定キースイッチのオフを検出した時点で外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）（図中、ｔ２）。

【１０４８】

よって、設定キースイッチのオンを検出し、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓを経過する前に設定キースイッチのオフを検出したときは、外部信号４の出力時間として最小「５０」ｍｓが経過した後、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、設定キースイッチのオンを検出し、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓ以上経過してから設定キースイッチのオフを検出したときは、すぐに外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）。

【１０４９】

（ｂ）は、エラーの検出／非検出と、外部信号４の出力との関係を示している。ここでの「エラーの検出」とは、アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」のエラー検出フラグ中、いずれかのビットが「１」であることに相当し、「エラーの非検出」とは、当該エラー検出フラグが「０」であることに相当する。

エラー検出フラグに「１」が記憶されると、すぐに外部信号４をオンにすることが可能である（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能である）。エラー検出フラグに「１」が記憶された後、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ１の最小値は「０」ｍｓである。

また、エラー検出フラグに一旦「１」が記憶されたときは、少なくとも「５０」ｍｓ間、外部信号をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間ｔ３）。また、エラー検出フラグがクリアされたときは、外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）（時間ｔ２）。なお、エラー検出フラグがクリアされるのは、上述したように、エラーが除去された場合と、エラーは除去されていないがエラー番号が記憶された場合とが挙げられる。

【１０５０】

よって、エラー検出フラグが「１」になったことを検出し、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓを経過する前にエラー検出フラグが「０」になったことを検出したときは、外部信号４の出力時間として少なくとも「５０」ｍｓが経過した後、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、エラー検出フラグが「１」になったことを検出し、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓ以上経過してからエラー検出フラグが「０」になったことを検出したときは、すぐに外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）。

【１０５１】

（ｃ）は、エラーの表示／非表示と、外部信号４の出力との関係を示している。ここでの「エラーの表示」とは、アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」のエラー番号に「０」以外の値（図８８の例では、「１００（Ｄ）」～「１０７（Ｄ）」のいずれか）が記憶されていることに相当し、「エラーの非表示」とは、当該エラー番号の値が「０」であることに相当する。なお、エラーの表示／非表示を示すフラグを記憶するための記憶領域を備えていてもよいが、本実施形態のように、エラー番号を表示するための記憶領域に記憶されているデータに基づいて、エラーの表示／非表示を判断することによって、使用する記憶領域を少なくすることが可能となる。

【１０５２】

エラー番号に「０」以外の値が記憶されたときは、すぐに外部信号４をオンにすることが可能である（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能である）。エラー番号「０」以外の値が記憶された後、外部信号４を出力するまでの時間ｔ１の最小値は「０」ｍｓである。

また、エラー番号に一旦「０」以外の値が記憶されたときは、少なくとも「５０」ｍｓ間、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間ｔ３）。また、エラー番号に「０」以外の値が記憶されてから、少なくとも「５０」ｍｓ以上、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、エラー番号がクリアされたときは、すぐに外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）（時間ｔ２）。

【１０５３】

よって、エラー番号が記憶され、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓを経過する前にエラー番号がクリアされたときは、外部信号４の出力時間として少なくとも「５０」ｍｓが経過した後、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、エラー番号が記憶され、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す

信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓ以上経過してからエラー番号がクリアされたときは、すぐに外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）。

【１０５４】

（ｄ）は、電源のオン／オフと、外部信号４の出力との関係を示している。ここで、電源がオンされたか否か（図１中、電源スイッチ１１がオンされたか否か）は、種々の検出方法が挙げられるが、この例において「電源のオン」とは、アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」に電源断復帰時外部信号４出力時間の初期値「１３６（Ｄ）」が記憶された時に相当するものとする。

電源のオンを検出したとき（電源断復帰時外部信号４出力時間に初期値が記憶されたとき）は、すぐに外部信号４をオンにすることが可能である（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能である）。電源断復帰時外部信号４出力時間に初期値が記憶された後、外部信号４を出力するまでの時間ｔ１の最小値は「０」ｍｓである。

また、電源断復帰時外部信号４出力時間に初期値が記憶されたときは、「３００」ｍｓ間、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間ｔ３）。ここでの「３００」ｍｓとは、割込み回数「１３６」に相当する。また、電源断復帰時外部信号４出力時間が「０」になったときは、すぐに外部信号４をオフにすることが可能である（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能である）（時間ｔ２）。

【１０５５】

よって、電源断復帰時外部信号４出力時間に初期値が記憶され、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、電源スイッチ１１がオフにされたことを検知したとき（入力ポート０レベルデータのＤ７ビットが「１」になったとき）は、外部信号４の出力時間として「３００」ｍｓが経過した後、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、電源断復帰時外部信号４出力時間に初期値が記憶され、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）後、外部信号４の出力時間が「３００」ｍｓを経過したときは、電源スイッチ１１がオンの状態を維持している場合であっても、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０５６】

（ｅ）は、フロントドア１２の開／閉と、外部信号５の出力との関係を示している。ここで、「フロントドア１２が開放された」とは、ドアスイッチのオンを検出した時に相当する。特に第１８実施形態では、入力ポート０レベルデータ（又は入力ポート０立ち上がりデータ）のＤ３ビットが「１」になったときに相当する。

ドアスイッチのオンを検出したときは、すぐに外部信号５をオンにすることが可能である（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能である）。ドアスイッチのオンを検出した後、外部信号５を出力するまでの時間ｔ１の最小値は「０」ｍｓである。

また、ドアスイッチのオンを検出したときは、少なくとも「５０」ｍｓ間、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間ｔ３）。これにより、フロントドア１２が開放された後、すぐにフロントドア１２が閉じられた場合であっても、少なくとも「５０」ｍｓ間は、外部信号５がオンになる（外部信号５としてオンを示す信号が出力可能となる）。

【１０５７】

よって、ドアスイッチのオンを検出し、外部信号５をオンにした（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓを経過する前にドアスイッチのオフを検出したときは、外部信号５の出力時間として少なくとも「５０」ｍｓが経過した後、外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、ドアスイッチのオンを検出し、外部信号５をオンにした（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「５０」ｍｓ以上経過してからドアスイッチのオフを検出したときは、すぐに外部信号５をオフにすることが可能である（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能である）。

【１０５８】
外部信号４や外部信号５の出力先は、ホールコンピュータ等であるが、「５０」ｍｓ以上、外部信号４又は５をオンにする（外部信号４又は５としてオンを示す信号を出力可能とする）ことにより、ホールコンピュータ（データランプ）等が外部信号４及び５を確実に受信することができる。したがって、設定キースイッチを一瞬（たとえば「５」～「１０」ｍｓ程度）オンにするような不正行為が行われたり、フロントドア１２を一瞬開放することを含む不正行為が行われても、ホールコンピュータ等で外部信号４又は５を受信することができる。
【１０５９】
図９０に示す例２は、図８９に示す例１の変形例である。
図９０において、
（ａ）に示す設定キースイッチのオンを検知したときから外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ１、
（ｂ）に示すエラー検出フラグが「１」になったときから外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ１、
（ｃ）に示すエラー番号が記憶されたときから外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ１、
（ｅ）に示すドアスイッチのオンを検出したときから外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ１
は、いずれも、「０」ｍｓに設定されている。
【１０６０】
なお、図９０では、時間ｔ１の間隔が「０」を超えるように図示しているが、実際には、たとえば（ａ）中、設定キースイッチがオフからオンになるタイミングと、外部信号４の出力がオフからオンになるタイミングは、ほぼ一致（設定キースイッチがオフからオンになるタイミングから、外部信号４の出力がオフからオンになるタイミングは、「２」割み以内に）している。
また、図中（ａ）～（ｃ）における外部信号４、及び図中（ｅ）に示す外部信号５をオンにする（外部信号４、５としてオンを示す信号を出力可能とする）時間ｔ３は、最小５０ｍｓである。この点は、図８９の例と同様である。
さらにまた、図中（ｄ）における外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）時間ｔ３は、図８９の例と同様に、「３００」ｍｓである。
【１０６１】
さらにまた、
（ａ）に示す設定キースイッチのオフを検知したときから外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ２、
（ｂ）に示すエラー検出フラグがクリアされたときから外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ２、
（ｃ）に示すエラー番号がクリアされたときから外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ２、
（ｄ）に示す電源断復帰時外部信号４出力時間が「０」になったときから外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ２、
（ｅ）に示すドアスイッチのオフを検知したときから外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）までの時間ｔ２
は、いずれも、「５０」ｍｓとなっている。
【１０６２】
このようにするには、たとえば、設定キースイッチのオフを検知したとき、エラー検出フラグがクリアされたとき、又はエラー番号がクリアされたときに、外部信号４の出力時間を管理するためのタイマ値「２４（Ｄ）」をセットし、割込み処理ごとに当該タイマ値を「１」減算し、当該タイマ値が「０」になったときは外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）ことが挙げられる。

同様に、ドアスイッチのオフを検知したときに、外部信号５の出力時間を管理するためのタイマ値「２４（Ｄ）」をセットし、割込み処理ごとに当該タイマ値を「１」減算し、当該タイマ値が「０」になったときは外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）ことが挙げられる。

【１０６３】

続いて、外部信号４及び外部信号５の出力を、フローチャートに基づいて説明する。図９１～図９４は、外部信号出力処理を示すフローチャートである。

図９１及び図９２は、外部信号出力処理の例１を示すフローチャートである。また図９２は、図９１に続くフローチャートである。さらにまた、図９３は、外部信号出力処理の例２を示すフローチャートである。さらに、図９４は、外部信号出力処理の例３を示すフローチャートである。

外部信号出力処理（ステップＳ３２２１）は、たとえば図５３中、ステップＳ４５５（タイマ計測）とステップＳ４５６（ＬＥＤ表示制御）との間に入る処理である。

【１０６４】

まず、外部信号出力処理の例１について説明する。

図９１において、ステップＳ３２３１では、設定キースイッチがオンであるか否かを判断する。この処理は、入力ポート０レベルデータのＤ２ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは設定キースイッチがオンであると判断する。設定キースイッチがオンであると判断したときはステップＳ３２３７に進み、オンでないと判断したときはステップＳ３２３２に進む。

【１０６５】

ステップＳ３２３２では、エラーを検出したか否かを判断する。この処理は、エラー検出フラグのいずれかのビットが「１」であるか否かを判断する。エラー検出フラグのいずれかのビットが「１」であると判断したときはステップＳ３２３７に進み、いずれのビットも「１」でない（エラーを検出していない）と判断したときはステップＳ３２３３に進む。

ステップＳ３２３３では、エラー表示中であるか否かを判断する。この処理は、エラー番号を読み込み、「０」であるか否かを判断する。「０」であるときはエラー表示中でないと判断してステップＳ３２３４に進み、「０」以外の値であるときはエラー表示中であると判断してステップＳ３２３７に進む。

【１０６６】

ステップＳ３２３４では、電源がオンになったときから「３００」ｍｓを経過したか否かを判断する。上述したように、電源断からの復帰が検知されると、アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」の電源断復帰時外部信号４出力時間に初期値「１３６（Ｄ）」がセットされ、割込み処理ごとに「１」ずつ減算される。そして、ステップＳ３２３４では、電源断復帰時外部信号４出力時間が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは電源がオンになったときから「３００」ｍｓを経過したと判断してステップＳ３２３５に進む。一方、電源断復帰時外部信号４出力時間が「０」でないときはステップＳ３２４１に進む。

【１０６７】

ステップＳ３２３５では、外部信号４の出力時間が所定時間を経過したか否かを判断する。ここで、アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理時間は、後述するステップＳ３２４０において「２４（Ｄ）」がセットされる。そして、ステップＳ３２３５では、この外部信号４管理時間が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断したとき（外部信号４の出力時間を経過したと判断したとき）はステップＳ３２３６に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ３２４１に進む。

ステップＳ３２３６では、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。そして（図９２の）ステップＳ３２４２に進む。

【１０６８】

これに対し、ステップＳ３２３１、Ｓ３２３２、又はＳ３２３３で「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ３２３７に進むと、今回の割込み処理で設定キースイッチがオフからオン

になったか否かを判断する。今回の割込み処理で、入力ポート０レベルデータのＤ２ビット（設定キースイッチ信号）がオンになったか否かは、たとえば第１に、入力ポート０立ち上がりデータを有する場合には、入力ポート０立ち上がりデータのＤ２ビットが「１」であるか否かを判断する。また第２に、前回割込み処理時における入力ポート０レベルデータを保存しておき、前回の割込み処理で入力ポート０レベルデータのＤ２ビットが「０」、かつ今回の割込み処理で入力ポート０レベルデータのＤ２ビットが「１」であるときは、今回の割込み処理で設定キースイッチがオフからオンになったと判断する。設定キースイッチがオフからオンになったと判断したときはステップＳ３２４０に進み、オフからオンになっていないと判断したときはステップＳ３２３８に進む。

【１０６９】

ステップＳ３２３８では、エラー検出フラグがオフからオンになったか否かを判断する。ここでは、たとえば前回の割込み処理でのエラー検出フラグを保存しておき、今回の割込み処理でのエラー検出フラグと対比演算をすることにより、今回の割込み処理でエラー検出フラグがオフからオンになったか否かを判断する。そして、エラー検出フラグがオフからオンになったと判断したときはステップＳ３２４０に進み、オフからオンになっていないと判断したときはステップＳ３２３９に進む。

【１０７０】

ステップＳ３２３９では、エラー番号が非表示（「０」）から表示（「０」以外）となったか否かを判断する。ここでは、たとえば前回の割込み処理でのエラー番号を保存しておき、今回の割込み処理でのエラー番号と対比演算をすることにより、今回の割込み処理でエラー番号が「０」から「０」以外になったか否かを判断する。そして、エラー番号が「０」から「０」以外になったと判断したときはステップＳ３２４０に進み、「０」のままであると判断されたときはステップＳ３２４１に進む。

【１０７１】

ステップＳ３２３７、Ｓ３２３８、又はＳ３２３９からステップＳ３２４０に進むと、アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理時間に、出力時間「５０」ｍｓに相当する「２４（Ｄ）」を初期値としてセットする。そしてステップＳ３２４１に進む。

ステップＳ３２４１では、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして（図９２の）ステップＳ３２４２に進む。

ステップＳ３２４２では、ドアスイッチがオンであるか否かを判断する。この処理は、入力ポート０レベルデータのＤ３ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときはドアスイッチがオンであると判断する。ドアスイッチがオンであると判断したときはステップＳ３２４５に進み、オンでないと判断したときはステップＳ３２４３に進む。

【１０７２】

ステップＳ３２４３では、外部信号５の出力時間が経過したか否かを判断する。ここで、アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間は、後述するステップＳ３２４６において「２４（Ｄ）」がセットされる。そして、ステップＳ３２４３では、この外部信号５管理時間が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断したときはステップＳ３２４４に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ３２４７に進む。

ステップＳ３２４４では、外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１０７３】

一方、ステップＳ３２４２においてドアスイッチがオンであると判断され、ステップＳ３２４５に進むと、今回の割込み処理においてドアスイッチがオフからオンになったか否かを判断する。今回の割込み処理で、入力ポート０レベルデータのＤ３ビット（ドアスイッチ信号）がオンになったか否かは、たとえば第１に、入力ポート０立ち上がりデータを有する場合には、入力ポート０立ち上がりデータのＤ３ビットが「１」であるか否かを判断する。また第２に、前回割込み処理時における入力ポート０レベルデータを保存しておき、前回の割込み処理で入力ポート０レベルデータのＤ３ビットが「０」、かつ今回の割込み処理で入力ポート０レベルデータのＤ３ビットが「１」であるときは、今回の割込み

処理でドアスイッチがオフからオンになったと判断する。ドアスイッチがオフからオンになったと判断したときはステップＳ３２４６に進み、オフからオンになっていないと判断したときはステップＳ３２４７に進む。

【１０７４】

ステップＳ３２４６では、アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間に、出力時間「５０」ｍｓに相当する「２４（Ｄ）」を初期値としてセットする。そしてステップＳ３２４７に進む。

ステップＳ３２４７では、外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１０７５】

図９３は、外部信号出力処理の例２を示すフローチャートである。

図９２の例では、

（１）ステップＳ３２３７に示すように、設定キースイッチがオフからオンになったとき、

（２）ステップＳ３２３８に示すように、エラー検出フラグがオフからオンになったとき、

（３）ステップＳ３２３９に示すように、エラー番号が新たに記憶されたとき

に、外部信号４の出力時間をセットした。

これに対し、図９３の例では、今回の割込み処理において、設定キースイッチがオンであるか否か、エラー検出フラグがオンであるか否か、及びエラー番号が記憶されているか否かに基づいて、外部信号４の出力を制御する。

【１０７６】

図９３では、図９１及び図９２と同一処理には同一ステップ番号を付している。図９３の例では、図９１及び図９２と異なるステップは設けられていない。

図９３の例では、

（１）ステップＳ３２３１において設定キースイッチがオンであると判断されたとき（アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータのＤ２ビットが「１」であるとき）、

（２）ステップＳ３２３４において、電源オンから「３００」ｍｓを経過していない（アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」の電源断復帰時外部信号４出力時間が「０」でない）とき、

（３）ステップＳ３２３３において、エラー表示中であると判断されたとき（アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」に記憶されたエラー番号が「０」以外であるとき）、

（４）ステップＳ３２３２において、エラー検出中であるとき（アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」のエラー検出フラグのいずれかのビットが「１」であるとき）

は、それぞれステップＳ３２４０に進んで、アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」に、外部信号４の出力時間「５０」ｍｓに相当する割込み回数「２４（Ｄ）」を記憶する。

【１０７７】

したがって、前回の割込み処理において、たとえばステップＳ３２３１で設定キースイッチがオンであると判断され、ステップＳ３２４０でアドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理時間に「２４（Ｄ）」がセットされた後、今回の割込み処理でもステップＳ３２３１で設定キースイッチがオンであると判断されると、ステップＳ３２４０に進んで外部信号４管理時間「２４（Ｄ）」が再セットされる。ステップＳ３２３４において電源オンから「３００」ｍｓを経過していないと判断されたとき、ステップＳ３２３３においてエラー表示中であると判断されたとき、及びステップＳ３２３３でエラー検出中であると判断されたときも同様である。そして、ステップＳ３２４０の後、ステップＳ３２４１に進む。

【１０７８】

ステップＳ３２３２でエラー検出中でないと判断されたときは、ステップＳ３２３５に進む。ステップＳ３２３５では、外部信号４の出力時間「５０」ｍｓを経過したか否かが判断される。ここでは、上述したように、アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理

時間が「０」であるときは、外部信号４の出力時間「５０」ｍｓを経過したと判断する。そして、外部信号４の出力時間が経過していればステップＳ３２３６に進んで外部信号４をオフにし（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とし）、外部信号４の出力時間が経過していなければステップＳ３２４１に進んで外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【１０７９】

次にステップＳ３２４２に進み、ドアスイッチがオンであるか否かが判断される。ドアスイッチがオンであると判断されたときはステップＳ３２４６に進み、オンでないと判断されたときはステップＳ３２４３に進む。

ステップＳ３２４６では、アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間に「２４（Ｄ）」がセットされる。この場合も上記と同様に、前回の割込み処理においてドアスイッチがオンであると判断され、ステップＳ３２４６で外部信号５管理時間として「２４（Ｄ）」がセットされた後、今回の割込み処理でもステップＳ３２４２でドアスイッチがオンであると判断されると、ステップＳ３２４６において外部信号５管理時間「２４（Ｄ）」が再セットされる。そしてステップＳ３２４７に進む。

【１０８０】

ステップＳ３２４３では、外部信号５の出力時間「５０」ｍｓを経過したか否かが判断される。ここでは、上述したように、アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間が「０」であるときは、外部信号５の出力時間「５０」ｍｓを経過したと判断する。そして、外部信号５の出力時間が経過したと判断されたときはステップＳ３２４４に進んで外部信号５をオフにし（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とし）、外部信号５の出力時間が経過していないと判断されたときはステップＳ３２４７に進んで外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、それぞれ本フローチャートによる処理を終了する。

【１０８１】

以上のように、図９１の例１では、設定キースイッチがオフからオンになったか否か、エラー検出フラグがオフからオンになったか否か、及びエラー番号が「０」から「０」以外になったか否かの各判断において、「Ｙｅｓ」と判断された割込み処理で外部信号４管理時間がセットされ、その後は、外部信号４管理時間を割込み処理ごとに「１」減算し、「０」となったときは外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

これに対し、図９３の例２では、設定キースイッチがオンであるとき、エラー検出フラグが「１」であるとき、及び「０」以外のエラー番号が記憶されているときは、外部信号４をオンにし続ける（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、設定キースイッチがオフであり、エラー検出フラグが「０」であり、かつエラー番号として「０」が記憶されているときは、外部信号４管理時間が「０」になったときに外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０８２】

換言すると、設定キースイッチがオフであり、エラー検出フラグが「０」であり、かつエラー番号として「０」が記憶されてから、「５０」ｍｓを経過するまで、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成されている。そのため、たとえば、一瞬だけ（たとえば「３」割込みだけ）、エラーを検出した場合や設定キースイッチのオンを検出した場合には、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）条件を満たした場合であっても、最低「５０」ｍｓは、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）ことができる。

【１０８３】

また、図９３に示す外部信号出力処理（割込み処理）において、ステップＳ３２４０で外部信号４に係るにタイマ値「２４（Ｄ）」がセットされた後、次回の割込み処理が実行されると、当該タイマ値が「２４（Ｄ）」から「２３（Ｄ）」に減算される。その後、当

該次の割込み処理の外部信号出力処理において、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たすときは、ステップＳ３２４０に進んで、再度、タイマ値「２４（Ｄ）」がセットされる。

【１０８４】

その後も、割込み処理ごとにタイマ値が減算されるが、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなった場合には、ステップＳ３２４０の処理は経由しないので、最終的にはタイマ値は「０（Ｄ）」になる。タイマ値が「０（Ｄ）」になったときは、ステップＳ３２３５で「Ｙｅｓ」と判断されるので、ステップＳ３２３６に進んで外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０８５】

このようにすることによって、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たしたときから、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たしている間は、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。次に、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなったときは、タイマ値は、割込み処理ごとに「０（Ｄ）」になるまで「１（Ｄ）」ずつ減算される。タイマ値が「０（Ｄ）」になるまでは、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、タイマ値が「０（Ｄ）」になると、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０８６】

以上は、外部信号５についても同様である。

図９３に示す外部信号出力処理（割込み処理）において、ステップＳ３２４６で外部信号５に係るタイマ値「２４（Ｄ）」がセットされた後、次回の割込み処理が実行されると、当該タイマ値が「２４（Ｄ）」から「２３（Ｄ）」に減算される。その後、当該次の割込み処理の外部信号出力処理において、ドアスイッチがオンであるとき（外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たすとき）は、ステップＳ３２４６に進んで、再度、タイマ値「２４（Ｄ）」がセットされる。

【１０８７】

その後も、割込み処理ごとにタイマ値が減算されるが、ドアスイッチがオフになった（外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなった）場合には、ステップＳ３２４６の処理は経由しないので、最終的にはタイマ値は「０（Ｄ）」になる。タイマ値が「０（Ｄ）」になったときは、ステップＳ３２４３で「Ｙｅｓ」と判断されるので、ステップＳ３２４４に進んで外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０８８】

このようにすることによって、ドアスイッチがオンになった（外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たした）ときから、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たしている間は、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）。次に、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなったときは、タイマ値は、割込み処理ごとに「０（Ｄ）」になるまで「１」ずつ減算される。タイマ値が「０（Ｄ）」になるまでは、外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、タイマ値が「０（Ｄ）」になると、外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）。

以上の図９３の例２では、立ち上がりデータを生成することなく、かつ、前回の割込み処理時のレベルデータ等を確認しなくてもよいので、外部信号出力処理を簡素化しつつ、

ホールコンピュータが外部信号４又は５のオンを示す信号を受信可能な時間を担保することができる。

【１０８９】

図９４は、外部信号出力処理の例３を示すフローチャートである。図９４において、図９３と同一処理を行うステップには同一番号を付し、異なる処理を行うステップには、ステップ番号にアンダーラインを付している。

図９４の例３では、外部信号４を出力するか否かを判断する際に、最初に、ステップＳ３２５１において、アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理時間が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」でないときは、ステップＳ３２４１に進んで外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。一方、外部信号４管理時間が「０」である場合において、ステップＳ３２３１、Ｓ３２３４、Ｓ３２３３、及びＳ３２３２の判断において、外部信号４の出力条件を満たすときはステップＳ３２４０に進んで、アドレス「Ｆ０１４（Ｈ）」の外部信号４管理時間に、出力時間「５０」ｍｓに相当する「２４（Ｄ）」をセットし、ステップＳ３２４１に進む。これに対し、ステップＳ３２３１、Ｓ３２３４、Ｓ３２３３、及びＳ３２３２の判断において、いずれも外部信号４の出力条件を満たさないと判断したときはステップＳ３２３６に進んで外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０９０】

外部信号５についても上記と同様に、外部信号５を出力するか否かを判断する際に、最初に、ステップＳ３２５２において、アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」でないときは、ステップＳ３２４７に進んで外部信号５をオンにする（外部信号５としてオンを示す信号を出力可能とする）。一方、外部信号５管理時間が「０」である場合において、ステップＳ３２４２でドアスイッチがオンであると判断されたときはステップＳ３２４６に進んで、アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の外部信号５管理時間に、出力時間「５０」ｍｓに相当する「２４（Ｄ）」をセットし、ステップＳ３２４７に進む。これに対し、ステップＳ３２４２でドアスイッチがオンでないと判断されたときはステップＳ３２４４に進んで外部信号５をオフにする（外部信号５としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【１０９１】

このように、図９４の例３では、セットしたタイマ値（外部信号４管理時間又は外部信号５管理時間）が「０」であるときに、外部信号４又は５の出力条件を満たすときはタイマ値をセットする。セットしたタイマ値が「０」になっても、外部信号４又は５の出力条件を満たすときは、再度、タイマ値をセットする。

図９４の例３の方法でも、図９３の例２と同様に、立ち上がりデータを生成することなく、かつ、前回の割込み処理時のレベルデータ等を確認しなくてよいので、外部信号出力処理を簡素化しつつ、ホールコンピュータが外部信号４又は５のオンを示す信号を受信可能な時間を担保することができる。

【１０９２】

以上、第１８実施形態について説明したが、第１８実施形態は、上述した内容に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）設定キースイッチがオンであるとき、エラーを検出したとき、エラーの表示中のいずれかを満たすときは、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）が、これに限らず、それぞれ個別の外部信号（たとえば外部信号４、６、７）をオンにする（外部信号４、６、７としてオンを示す信号を出力可能とする）ものであってもよい。また、設定キースイッチがオンであるとき、又はドアスイッチがオンであるときのいずれか一方又は双方を満たすときに、特定の外部信号（たとえば外部信号５、又は６）をオンにしてもよい（外部信号５、又は６としてオンを示す信号を出力可能としてもよい）。

【１０９３】

（２）アドレス「Ｆ０１３（Ｈ）」～「Ｆ０１５（Ｈ）」の各種タイマ値は、１割込み

処理ごとに「１」減算するようにしたが、これに限られず、「Ｎ（Ｎ≧２）」回の割込みごとに「Ｎ」ずつ減算したり、「Ｎ」回の割込みごとに「１」ずつ減算してもよい。たとえば外部信号４管理時間又は外部信号５管理時間として「１２（Ｄ）」をセットした後、２割込みごとに「１」を減算してもよい。

（３）第１８実施形態に記載の各種変形例及び数値は、一例であり、適宜、設計することが可能である。たとえば図８９中、時間ｔ１及びｔ２は、最小「０」ｍｓであるので、たとえば「５」ｍｓや「１０」ｍｓ等、種々設定することが可能である。

【１０９４】

また、図８９中、時間ｔ３（図中、（ａ）、（ｂ）、（ｃ）、及び（ｅ））は、最小「５０」ｍｓであるので、たとえば「７５」ｍｓや「１００」ｍｓ等、種々設定することが可能である。

特に、図８９及び図９０の時間ｔ３（図８９及び図９０中、（ａ）、（ｂ）、（ｃ）、及び（ｅ））は、ホールコンピュータ等が外部信号４及び５を確実に受信できる時間であればよく、ホールコンピュータ等の性能によっては、「５０」ｍｓ未満であってもよい。

さらにまた、図９０の時間ｔ２についても、「５０」ｍｓに限られるものではなく、仕様等に応じて種々設定することが可能である。

【１０９５】

（４）設定キースイッチがオフからオンになったとき、又は設定キースイッチがオンのときに、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）が、設定変更モードとなったときや設定確認モードとなったときに、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成してもよい。

ここで、第１８実施形態のように、設定キースイッチがオフからオンになったとき、又は設定キースイッチがオンのときに、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成したときには、リール３１の回転中に設定キースイッチがオフからオンになった場合であっても外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）。

これに対し、設定変更モードとなったときや設定確認モードとなったときに、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成したときには、リール３１の回転中に設定キースイッチがオフからオンになった場合であっても、設定キースイッチの状況に基づいて、外部信号４をオフにする（外部信号４としてオフを示す信号を出力可能とする）。ただし、エラーに基づいて外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）場合はあり得る。

【１０９６】

（５）第１８実施形態において、設定キースイッチがオンであるとき、エラーを検出したとき、エラー表示中であるとき、又は電源投入から「３００」ｍｓを経過していないとき、のいずれか１つの条件を満たすときは、外部信号４をオンにした（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とした）。しかし、これらすべての条件を設ける必要はなく、１つ又は一部の条件、たとえば設定キースイッチがオンであるときだけ、外部信号４をオンにする（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能とする）構成としてもよい。換言すれば、他の条件、たとえば電源投入から「３００」ｍｓを経過していない場合であっても、外部信号４をオンにしない（外部信号４としてオンを示す信号を出力可能としない）構成としてもよい。

（６）第１８実施形態を含む本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【１０９７】

＜第１９実施形態＞

第１９実施形態は、設定変更終了音に関するものである。

以下、設定変更終了音について、遊技機がスロットマシンである場合（第１９実施形態（Ａ））と、遊技機がぱちんこ遊技機である場合（第１９実施形態（Ｂ））とについて、それぞれ説明する。

なお、以下の説明において、「設定変更状態（「設定変更モード」、又は「設定変更処理中」とも称する。）」とは、設定値を変更可能な状態であり、かつ、遊技を開始（進行）できない遊技状態である。なお、設定変更状態では、設定値を変更することなく終了することも可能である。

また、「設定確認状態（「設定確認モード」、又は「設定確認処理中」とも称する。）」とは、設定値を変更できないが、現在の設定値を確認可能な状態である。設定確認状態では、設定変更状態と同様に、遊技を開始（進行）することはできない。

これに対し、「通常状態（「通常モード」とも称する。）」とは、設定変更状態及び設定確認状態以外の状態を指す。通常状態では、エラーが発生している等の特段の事情を除き、遊技を開始（進行）可能である。

【１０９８】

＜第１９実施形態（Ａ）：遊技機がスロットマシンである場合＞

図９５は、第１９実施形態（Ａ）におけるスロットマシン１０の制御の概略を示すブロック図であり、第１実施形態の図１に対応する図である。

図９５において、図１で図示していない構成として、ドアスイッチ１７、設定キー挿入口１５１、設定キースイッチ１５２、設定変更（リセット）スイッチ１５３を備える。なお、図１では上記構成を図示していないが、第１実施形態では上記構成が設けられていないという意味ではない。

なお、設定キー挿入口１５１、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３は、必ずしもメイン制御基板５０上に設けられている必要はなく、別装置として設けてもよい。

【１０９９】

ドアスイッチ１７は、図２２中、キャビネット１３又はフロントドア１２のいずれか一方に取り付けられている。

そして、図２２に示すように、キャビネット１３とフロントドア１２とは普段は閉じられているが、設定変更時や設定確認時には、フロントドア１２が開放される。ドアスイッチ１７は、フロントドア１２が開放されたときにオンになり、フロントドア１２の開放を検知するスイッチである。ドアスイッチ１７によりフロントドア１２の開放が検知されると、ドアオープンエラーを報知する。

また、設定キー挿入口１５１、設定キースイッチ１５２、設定変更（リセット）スイッチ１５３は、メイン制御基板５０上に搭載されている。

設定キースイッチ１５２は、設定キー挿入口１５１から設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに９０度回転させることによりオン状態になるスイッチであり、設定変更状態又は設定確認状態に移行するときに用いられるスイッチである。

【１１００】

さらにまた、設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねるスイッチである。設定変更スイッチは、設定変更状態において、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。また、リセットスイッチは、発生したエラーの除去後に、エラー発生前の状態に復旧するときに操作されるスイッチである。

以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ１５３」と称する場合と、「設定変更スイッチ１５３」と称する場合と、「リセットスイッチ１５３」と称する場合とを有する。

本実施形態では、設定変更スイッチ１５３とリセットスイッチ１５３とを一体で設けたが、これに限らず、設定変更スイッチ１５３とリセットスイッチ１５３とを別々に設けてもよい。

【１１０１】

設定確認状態に移行するときは、電源が投入された状態において、設定キー挿入口１５１に設定キーを差し込み、たとえば時計回りに９０度回転させる。これにより、設定キースイッチ１５２がオンとなる。電源が投入されている状態でドアスイッチ１７がオンとなり、かつ設定キースイッチ１５１がオンとなったときは、設定確認状態に移行する。設定

確認状態は、設定値の変更はできないが（設定変更スイッチ１５３を操作しても設定値は変わらないが）、現設定値を確認することができる。現設定値は、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。設定キーを反時計回りに回転させ、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態を終了する。

【１１０２】

また、電源がオフの状態において、設定キー挿入口１５１に設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに９０度回転し、設定キースイッチ１５２をオンの状態にして電源スイッチ１１をオンにすると、設定変更状態（図３９の設定変更処理）に移行可能となる。

【１１０３】

上記のようにスロットマシン１０の電源が投入されると、図３８に示すように、チェックサムが実行され（ステップＳ２０４）、指定スイッチがオン（ステップＳ２０８）で、かつ、電源断復帰が異常（ステップＳ２０９）又は設定変更が可能（ステップＳ２１０）であるときは、設定変更処理（設定変更状態）に移行可能となる。

【１１０４】

なお、第１９実施形態において、ステップＳ２０８における「指定スイッチ」とは、ドアスイッチ１７、及び設定キースイッチ１５２の２つのスイッチである。

あるいは、ドアスイッチ１７、及び設定キースイッチ１５２に加え、設定ドアスイッチ（設定キー挿入口１５１及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を覆うように設けられたカバーを開放したときにオンになるスイッチ）が設けられている場合には、設定ドアスイッチを含む３つのスイッチである。

なお、以下の説明では、設定ドアスイッチは設けられていないものとし、指定スイッチは、ドアスイッチ１７及び設定キースイッチ１５２であるものとする。

【１１０５】

そして、図３８中、ステップＳ２０８では、ドアスイッチ１７がオンであり、かつ設定キースイッチ１５２がオンであるときに限り、ステップＳ２０８で「Ｙｅｓ」と判断し、設定変更状態に移行可能とする。これに対し、ドアスイッチ１７及び設定キースイッチ１５２のうち、いずれか一方のみがオンであるときや、双方のスイッチがオフであるときは、ステップＳ２０８で「Ｎｏ」と判断され、設定変更状態には移行しない。

これにより、フロントドア１２を開放していないときや、設定キーを挿入していないような、ゴト行為の可能性が高い状況下では、設定変更状態には移行しない。

【１１０６】

また、図３８において、「設定変更状態の開始」とは、第１に、ステップＳ２０９で「Ｙｅｓ」と判断されたとき、又はステップＳ２１０で「Ｎｏ」と判断されたときに定めることが挙げられる。この場合、「設定変更状態」には、図３９中、ステップＳ２２１～Ｓ２３３の処理も、設定変更状態中の処理に含まれる。

あるいは第２に、図３９中、ステップＳ２３４において設定変更開始時の出力要求をセットし、ステップＳ２３５における制御コマンドセット１を実行したとき（サブ制御基板８０に対し、設定変更を開始する旨のコマンドを送信したとき）を、「設定変更状態の開始」に定めることが挙げられる。

【１１０７】

ただし、これに限らず、図３９中、ステップＳ２２１の直前を「設定変更状態の開始」と定めてもよい。また、ステップＳ２３１の直後（初期化終了時）を「設定変更状態の開始」と定めてもよい。さらにまた、ステップＳ２３３の割込み起動時、あるいはステップＳ２３３の直後（ステップＳ２３４の直前）を「設定変更状態の開始」と定めてもよい。

【１１０８】

さらにまた、図３９において、「設定変更状態の終了」とは、ステップＳ２４３において、設定キースイッチ１５２がオフになったときに定めることが挙げられる。

あるいは第２に、図３９中、ステップＳ２４６において設定変更終了時の出力要求をセットし、ステップＳ２４７における制御コマンドセット１を実行したとき（サブ制御基板８０に対し、設定変更を終了する旨のコマンドを送信したとき）を、「設定変更状態の終

了」に定めることが挙げられる。
ただし、これに限らず、ステップＳ２４２で「Ｙｅｓ」と判断されたとき（スタートスイッチ４１が操作され、設定値が確定したとき）を「設定変更状態の終了」と定めてもよい。
【１１０９】
さらに、後述するように、フロンドドア１２を閉じたことを条件に、換言すれば、ドアスイッチ１７がオンからオフになったことを条件に、設定変更状態が終了するようにしてもよい。この場合は、設定キースイッチ１５２がオフにされても、フロントドア１２が開放された状態（ドアスイッチ１７がオンのとき）では、設定変更状態は終了しない。
また、設定キースイッチ１５２をオフにした時点でフロントドア１２が閉じているとき（ドアスイッチ１７がオフのとき）は設定変更状態を終了しないことが挙げられる。ゴト行為対策のためである。
以下の説明において、第１９実施形態（Ａ）では、図３９中、ステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」と判断されたとき、すなわち設定キースイッチ１５２がオフにされたときを、「設定変更状態の終了時」とする。
【１１１０】
図３９のステップＳ２４６及びＳ２４７において、設定変更を終了した旨のコマンドがサブ制御基板８０に送信されると、サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信する。サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信すると、設定変更終了音、及び設定変更の終了を視覚的に表示する出力（演出ランプ２１による出力）を実行する。
ここで、設定変更終了音は、本実施形態では、「設定変更を終了します」という音声を、スピーカ２２から出力することに相当する。
【１１１１】
ここで、言葉（日本語）を話すスピードについては、種々の考えがあるが、たとえば１分間に３００字程度の速度が適切であるとの考えに従えば、「設定変更を終了します」という音声の出力開始から出力終了までの時間を「Ｔ０１」は、約「２０００」ｍｓ程度に設定することが挙げられる。
図９６は、第１９実施形態において、設定変更状態、設定変更終了音及びランプ演出、並びに後述する１遊技時間との関係を示すタイムチャートである。
サブ制御基板８０は、設定変更を終了した旨のコマンドを受信したときは、ただちに設定変更終了音を出力する。ここで、図３９中、ステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」と判断されると、ステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」と判断された後の最初の割込み処理（図５３）において、ステップＳ４６４で設定変更を終了した旨のコマンドが送信される。
【１１１２】
そして、サブ制御基板８０では、サブ制御基板８０側で独自に割込み処理が実行されており、割込み処理ごとに、制御コマンド（設定変更を終了した旨のコマンド）を受信したか否かを判断している。そして、設定変更を終了した旨のコマンドを受信したと判断したときは、設定変更終了音の出力を開始する。
以上の過程を経るため、図３９中、ステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」と判断されたときから、少なくとも１割込み（メイン制御基板５０による割込みを指す。１割込み時間は、「２．２３５」ｍｓ。）後に、サブ制御基板８０による設定変更終了音の出力処理、又は設定変更終了音の出力が開始される。換言すれば、図３９中、ステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」と判断された後、少なくとも１割込みを経過するまでは、設定変更終了音は出力されない。
【１１１３】
なお、図９６中、設定変更状態がオンからオフになるタイミングは、上述したように、設定キースイッチ１５２がオフになったときである。ただし、設定キースイッチ１５２がオフになった後、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０にコマンドを送信し、サブ制御基板８０が当該コマンドを受信し、設定変更終了音の出力を開始するまでの時間は、極めて短時間であることから、図９６では、設定変更状態の終了タイミングと、設定変更終

了音の出力開始タイミングを一致させている。
【１１１４】
　また、設定変更を終了したことを示す演出として、上記の設定変更終了音に加えて、演出ランプ２１を所定の点灯態様（「点灯」は、点滅を含む概念である。また、「点灯態様」は、点灯色を含む概念である。）で点灯する演出を実行する。
　ここで、演出ランプ２１による点灯を実行する場合には、少なくとも、特別役（役物）当選時に演出ランプ２１による点灯を実行する場合の点灯態様と同一にならないようにする。たとえば、特別役に当選したことを示す演出として、演出ランプ２１のうち、ランプＡを点灯態様ａで点灯するように定めているとすると、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ２１を点灯する場合には、ランプＡ以外のランプを点灯することが挙げられる。この場合、ランプＡと異なるランプを点灯させるのであれば、特別役に当選したことを示すときの点灯態様と同一態様であっても差し支えない。
【１１１５】
　また、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ２１を点灯する場合には、ランプＡを点灯させてもよい。ただし、この場合の点灯態様は、特別役に当選したことを示すときの点灯態様と異なる態様とする。
　以上のように、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ２１の点灯を実行する場合には、特別役が当選していること（当該遊技で特別役が当選したこと、又は特別役の当選を持ち越していること）を報知する演出における演出ランプ２１の点灯態様と同一にならないようにする。これにより、設定変更を終了した後、すぐに遊技を開始した場合に、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ２１の点灯を実行しても、遊技者が、特別役が当選していると混同してしまうことを防止することができる。
【１１１６】
　また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯パターンと、特別役が当選していることを示す演出ランプ２１の点灯パターンとを異ならせ、両者が混同しないようにすることが好ましい。換言すれば、設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯パターンを、他の演出には使用されない点灯パターンに設定し、当該点灯パターンを見れば、設定変更の終了を意味する演出であると理解できるようにすることが好ましい。
　さらに、演出ランプ２１については、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと特別役が当選していることを示す点灯パターンとを同一にし、演出ランプ２１以外の他のランプについては、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと特別役が当選していることを示す点灯パターンとを異ならせてもよい。
　具体的には、たとえば、設定変更を終了したことを示す場合には演出ランプ２１及び前記他のランプを全点灯させ、特別役が当選していることを報知する場合には、演出ランプ２１を点灯させるが、前記他のランプを点灯させないようにすることが挙げられる。このようにすれば、演出ランプ２１及び前記他のランプ（遊技機全般のランプ）の点灯パターンを確認することにより、管理者は、どの状態であるかを把握することができる。
【１１１７】
　さらにまた、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ２１を点灯するときは、原則として、設定変更終了音と同時に出力することが挙げられる。ただし、これに限らず、設定変更終了音を出力する前に演出ランプ２１の点灯演出を開始してもよい。あるいは、設定変更終了音の出力を開始した後、設定変更終了音の出力を終了する前に、演出ランプ２１の点灯演出を開始してもよい。さらには、設定変更終了音の出力を終了した後に、演出ランプ２１の点灯演出を開始してもよい。
　なお、図９６に示すように、以下の実施形態では、設定変更終了音の出力開始時と同時に、設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯を実行するものとする。
　また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯時間を「Ｔ０２」とすると、
　Ｔ０１＞Ｔ０２
　Ｔ０１＝Ｔ０２
　Ｔ０１＜Ｔ０２

のいずれであってもよいが、図９６に示すように、本実施形態では、「Ｔ０１＜Ｔ０２」であるものとする。たとえば時間Ｔ０１が上述したように、約「２０００」ｍｓ程度に設定したときは、時間Ｔ０２は、たとえば約「２５００」ｍｓ～約「４０００」ｍｓに設定することが挙げられる。

【１１１８】

次に、設定変更状態を終了して通常状態（遊技を開始可能な状態）に移行し、すぐに遊技を開始した場合について検討する。

以下では、図９６に示すように、設定変更状態を終了した瞬間から遊技を開始するまで（遊技の開始条件を満たすまで）に要する時間（遊技を開始するまでの準備時間）を「Ｔ１１」とする。また、遊技を開始してから（遊技の開始条件を満たしてから）遊技を終了するまでの時間（１遊技時間）を「Ｔ１２」とする。

設定変更状態では、図３９に示すように、ＲＷＭ５３に記憶されたデータはクリアされるため、たとえば設定変更開始前に、ベットデータやクレジットデータを有していても、これらを含めてクリアされる。したがって、設定変更状態の終了直後は、ベット数は「０」であり、かつクレジット数も「０」である。よって、設定変更状態の終了後は、図２に示すように、メダル投入口４７からメダルＭを投入して規定数をベットしてから遊技を開始する必要がある。

【１１１９】

ここで、通常遊技（役物非作動時）では、ベット数「３」が一般的に用いられる規定数であるが、第１９実施形態（Ａ）では、最小ベット数「１」を規定数とし、ベット数「１」で遊技を開始可能であるものとする。なお、規定数「１」であるときは、規定数「２」又は「３」であるときよりも、より早く遊技を開始することができる。

図２において、メダルＭが位置Ｍ１にあり、メダルＭがメダルセレクタ内に放たれると、第１実施形態で説明したように、メダルセレクタ内の通路を通過して、投入センサ４４ａ及び４４ｂに検知される。投入センサ４４ａ及び４４ｂによりメダルが正常に通過したと判断されると、「１」ベットされる。

【１１２０】

図２中、メダルＭが位置Ｍ１から投入され、投入センサ４４ａ及び４４ｂによって検知され、規定数がベットされるまでの時間が、遊技を開始するための準備時間「Ｔ１１」に相当する（なお、この場合の準備時間「Ｔ１１」は、フロントドア１２を閉じたり、ドアオープンエラーを解除するための操作時間を考慮していない。）。

ここで、規定数「１」である場合には１枚のメダル投入を必要とし、規定数「２」である場合には２枚のメダル投入を必要とし、規定数「３」であるときは３枚のメダル投入を必要とする。図２中、メダルＭ１の状態から、１枚のメダルを投入して「１」ベットされるまでの時間を「Ｔ１１ａ」とし、２枚のメダルを投入して「２」ベットされるまでの時間「Ｔ１１ｂ」とし、３枚のメダルを投入して「３」ベットされるまでの時間を「Ｔ１１ｃ」とすると、

Ｔ１１ａ＜Ｔ１１ｂ＜Ｔ１１ｃ

となる。

ただし、２枚又は３枚のメダルを連続投入することができるので、Ｔ１１ｂ（規定数「２」の場合）は、Ｔ１１ａ（規定数「１」の場合）の時間の２倍よりは短い時間であると考えられる。同様に、Ｔ１１ｃ（規定数「３」の場合）は、Ｔ１１ａ（規定数「１」の場合）の時間の３倍よりは短い時間であると考えられる。

【１１２１】

規定数がベットされると、スタートスイッチ４１を操作することで遊技を開始可能となるので、本実施形態では、「１」ベットされた瞬間に、スタートスイッチ４１が操作されると仮定する。よって、規定数がベットされてからスタートスイッチ４１が操作されるまでの時間は「０」とする。

図４１中、スタートスイッチ４１が操作されると（ステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」）、ステップＳ２８６でリール３１の回転を開始する。

ここで、モータ３２は、リール３１を加速させ、１分間に８０回転する速度に到達させる。１分間に８０回転する速度に到達すると、その速度で定速状態とする。リール３１が定速状態になるまでは、ストップスイッチ４２の操作受付けが禁止され、定速状態に達した後、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能となる。

スタートスイッチ４１を操作してから（リール３１の回転が開始してから）、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能となるまでの時間を「Ｔ１２ａ」とする。

【１１２２】

次に、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能になった瞬間に最初のストップスイッチ４２を操作すると仮定する。換言すれば、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能になった瞬間から最初のストップスイッチ４２が操作されるまでの時間は「０」とする。

ストップスイッチ４２が操作されると、図１３に示すように、リール停止制御時間（リール３１が停止するまでの時間）、及び４相励磁状態の時間を必要とする（なお、４相励磁状態が終了する前に、次のストップスイッチ４２の操作受付けを可能としてもよい。この例については後述する。）。これらの合計時間を「Ｔ１２ｂ」とする。

４相励磁状態が終了すると、次（２番目）のストップスイッチ４２の操作受付けが可能となる。ここで、１番目に停止するモータ３２の４相励磁状態が終了して次のストップスイッチ４２の操作受付けが可能となった瞬間に、２番目のストップスイッチ４２を操作すると仮定する。換言すれば、１番目に停止するモータ３２の４相励磁状態が終了してから２番目のストップスイッチ４２が操作されるまでの時間を「０」とする。

【１１２３】

２番目のストップスイッチ４２が操作されると、上記と同様に、リール停止制御時間及び４相励磁状態の時間である時間「Ｔ１２ｂ」を経過した後、３番目のストップスイッチ４２の操作受付けが可能となる。ここで、２番目のモータ３２の４相励磁状態が終了して次のストップスイッチ４２の操作受付けが可能となった瞬間に、３番目のストップスイッチ４２を操作すると仮定する。換言すれば、２番目に停止するモータ３２の４相励磁状態が終了してから３番目のストップスイッチ４２が操作されるまでの時間を「０」とする。

３番目のストップスイッチ４２が操作されると、上記と同様に、リール停止制御時間及び４相励磁状態の時間である時間「Ｔ１２ｂ」を必要とする。

【１１２４】

なお、最後のリール３１が停止した瞬間を１遊技の終了時と定めてもよいが、第１９実施形態（Ａ）では、最後のリール３１に対して４相励磁状態の時間を終了した時に、１遊技を終了したと定める（払出しがない場合）。

また、その遊技でいずれかの役に対応する図柄組合せが停止したときは、払出し処理が終了したとき、具体的には、図４９の処理の終了時に、遊技を終了したと定める。

なお、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、図４２に示すように、次回遊技の開始時に自動ベット処理を実行する。このため、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、遊技終了時は、自動ベット処理の終了時ではなく、３番目のリール３１に対して４相励磁状態を終了したときと定める。

【１１２５】

たとえば第１に、小役に対応する図柄組合せが停止し、クレジットへの加算処理が実行されたときは、クレジットへの加算処理の終了時が、遊技の終了時と定める。

また、小役に対応する図柄組合せが停止し、実際のメダルの払出し処理が実行されたときは、最後のメダルの払出し（ホッパー３６の駆動）を終了し、図４９中、ステップＳ４０１における「Ｙｅｓ」時（払出し枚数データが「０」であると判断したとき）を、遊技の終了時と定める。ただし、設定変更終了直後は、クレジット数は「０」であり、設定変更状態を終了してすぐに遊技を開始し、最大払出し数「１５」を有する小役が入賞したと仮定しても、払い出されるメダルはすべてクレジットされる。このため、設定変更終了直後の１遊技において、実際にメダルが払い出される場合はない。

小役に対応する図柄組合せが停止表示し、３番目のリール３１に対するモータ３２の４相励磁状態を終了したときから、メダルの払出し（クレジットへの加算）を終了するまで

の時間を「Ｔ１２ｃ」とする。
ただし、役の非入賞時（メダルの払出しがないとき）は、「Ｔ１２ｃ＝０」である。
【１１２６】
また、全リール３１の停止時に演出（当選役の告知演出等）が出力される場合には、当該演出時間は、１遊技時間には含めない。たとえば全リール３１の停止時から数秒間の演出が出力される場合であっても、最後のリール３１の停止時におけるモータ３２の４相励磁状態の終了時に（その時点で、全リール３１の停止時に出力を開始した演出が継続されている場合であっても）１遊技が終了するものとする。すなわち、１遊技の終了は、メイン制御基板５０による制御に基づくものとする。
【１１２７】
以上より、設定変更状態の終了直後から遊技を開始するための操作を行い、遊技を開始する場合には、遊技を開始するまでの準備時間「Ｔ１１」を要する。
さらに、１遊技時間「Ｔ１２」は、上述したように、
（１）スタートスイッチ４１を操作してから（リール３１の回転が開始してから）、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能となるまでの時間「Ｔ１２ａ」
（２）最初のストップスイッチ４２が操作されてから、リール３１が停止するまでの時間及び４相励磁状態の時間「Ｔ１２ｂ」
（３）２番目のストップスイッチ４２が操作されてから、リール３１が停止するまでの時間及び４相励磁状態の時間「Ｔ１２ｂ」
（４）３番目のストップスイッチ４２が操作されてから、リール３１が停止するまでの時間及び４相励磁状態の時間「Ｔ１２ｂ」
（５）小役に入賞した場合に、メダルの払出し（クレジットへの加算）を終了するまでの時間「Ｔ１２ｃ」
を要する。
よって、
Ｔ１２＝Ｔ１２ａ＋３×Ｔ１２ｂ＋Ｔ１２ｃ
となる。
なお、３つの「Ｔ１２ｂ」の時間は、同一であると仮定する。
【１１２８】
さらに、スタートスイッチ４１が操作されたときに役の抽選が行われ（図４１中、ステップＳ２８２）、この抽選でたとえば特別役（役物）に当選したときは、フリーズ（「フリーズ演出」ともいう。）を実行することが選択される場合がある。
この場合における「フリーズ」とは、一定時間、遊技の進行を停止する状態を指す。したがって、たとえばスタートスイッチ４１が操作され、役の抽選が実行され、特別役に当選し、特別役の当選に対応する演出としてフリーズを実行することに決定されたときは、リール３１の回転は開始しない。そして、フリーズの終了後にリール３１の回転が開始する。なお、フリーズにより遊技の進行を停止しているときに、サブ制御手段８０により、画像表示装置２３等を用いて演出を出力する。
この場合のフリーズ時間を「Ｔ１２ｄ」とすると、フリーズが実行されたときの１遊技時間「Ｔ１２」は、「Ｔ１２ａ＋Ｔ１２ｂ×３＋Ｔ１２ｃ＋Ｔ１２ｄ」となる。
【１１２９】
次に、１遊技時間「Ｔ１２」の最短時間を検討する。１遊技時間が最短時間になるためには、フリーズは実行されず、かつ役は入賞しないこととなる。
よって、１遊技時間「Ｔ１２」の最短時間は、「Ｔ１２ａ＋３×Ｔ１２ｂ」となる。
まず、規定数を「１」とし、図２中、メダルＭがＭ１の位置からメダルセレクタ内に投入（投下）された時から、ベットされるまでの時間（遊技を開始するために要する時間）「Ｔ１１」は、最短で約「８００」ｍｓ程度であるものと仮定する。
また、スタートスイッチ４１が操作されてからリール３１が定速となり、ストップスイッチ４２の操作受付けが許可されるまでの時間「Ｔ１２ａ」は、約「１２００」ｍｓ程度であるものと仮定する。

【１１３０】
さらにまた、ストップスイッチ４２が操作されたから、リール３１が停止制御され、モータ３２の４相励磁状態が終了する（次のストップスイッチ４２の操作受付が可能となる）までの時間「Ｔ１２ｂ」は、図１３でも例示しているが、最短で、約「１４０」ｍｓ（リール停止制御時間が最短で約「４０」ｍｓ、４相励磁状態の時間が最短で約「１００」ｍｓ）程度であるものと仮定する。
この場合、１遊技を開始するまでに要する時間及び１遊技時間（最短時間）である「Ｔ１１＋Ｔ１２」は、「８００（Ｔ１１）＋１２００（Ｔ１２ａ）＋１４０×３（Ｔ１２ｂ×３）」＝「２４２０」ｍｓ程度となる。
全リール３１の停止後にメダルの払出しがある場合や、スタートスイッチ４１の操作時にフリーズが実行される場合の１遊技時間「Ｔ１２」は、上記の時間よりも長くなる。
【１１３１】
一方、上述したように、設定変更状態を終了したときに、設定変更終了音が時間「Ｔ０１」（約「２０００」ｍｓ程度）だけ出力され、かつ、設定変更の終了を報知する演出ランプ２１の点灯が時間「Ｔ０２」（たとえば、約「２５００」～「４０００」ｍｓ程度）だけ出力される。
したがって、設定変更状態を終了した直後に遊技を開始した場合に、設定変更状態を終了した直後に出力する設定変更終了音「Ｔ０１」と、遊技を開始するための準備時間「Ｔ１１」及び１遊技時間「Ｔ１２（最短時間）」との関係は、
Ｔ０１＜Ｔ１１＋Ｔ１２
となる。
これにより、設定変更状態を終了した瞬間から遊技を開始するための操作（準備）を行い、かつ遊技を開始する準備が整った瞬間に遊技を開始した場合であっても、当該遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了していることとなる。
図９６は、上記の時間「Ｔ０１」、「Ｔ１１」、及び「Ｔ１２」の関係を示している。
【１１３２】
ここで、上記の例は、ストップスイッチ４２が操作され、４相励磁状態が終了した後に、次のストップスイッチ４２の操作受付けが可能となる例である。しかし、これに限らず、ストップスイッチ４２が操作された後、４相励磁状態を終了する前に、次のストップスイッチ４２の操作受付けを可能としてもよい。このように制御すれば、より早く遊技を消化することができる。たとえば、ストップスイッチ４２が操作された（ストップスイッチ４２の操作を受け付けた）後、次の割込み処理時に、次のストップスイッチ４２の操作受付けを可能とすることが挙げられる。
この場合、上述した「Ｔ１２ｂ」の時間のうち、４相励磁状態の時間は、ほぼ「０」と考えることができるので、「Ｔ１２ｂ（最短時間）＝４０（ｍｓ）」となる。
したがって、この場合の１遊技を開始するまでに要する時間及び１遊技時間（最短時間）である「Ｔ１１＋Ｔ１２」は、「８００（Ｔ１１）＋１２００（Ｔ１２ａ）＋４０×３（Ｔ１２ｂ×３）」＝「２１２０」ｍｓ程度となる。
よって、このように制御した場合であっても、「Ｔ０１＜Ｔ１１＋Ｔ１２」となる。
【１１３３】
また、スロットマシン１０の演出タイミングとしては、スタートスイッチ４１操作時（リール３１の回転開始時）、第１ストップスイッチ４２操作時（第１リール３１停止時）、第２ストップスイッチ４２操作時（第２リール３１停止時）、第３ストップスイッチ４２操作時（全リール３１の停止時）が挙げられるが、当該遊技の当選役を最終的に告知する演出（当該遊技で最も重要な演出）を出力するタイミングは、全リール３１の停止時が多い。
したがって、全リール３１の停止時に当該遊技の当選役を告知する演出を出力する場合には、当該演出は、設定変更終了音の出力終了後に出力されることになるので、全リール３１の停止時における演出と設定変更終了音とが重ならない（かぶらない）。よって、設定変更状態を終了した場合に直ちに遊技を開始したときであっても、全リール３１の停止

時の演出を正確に理解することができる。
【１１３４】
ただし、スタートスイッチ４１操作時や、第１又は第２ストップスイッチ４２操作時に出力する演出があるときは、当該演出の出力時期と、設定変更終了音の出力時期とが重なる場合がある。
ここで、本実施形態のスピーカ２２は、複数のチャンネルを備えている。そして、設定変更終了音を出力するチャンネルと、当選役の告知演出を出力するときのチャンネルとが異なるように設定されている。これにより、設定変更終了音の出力を開始した後、当選役の告知演出をスピーカ２２から出力する場合であっても、設定変更終了音が途中で消去されることはない。ただし、設定変更終了音と当選役の告知演出音とが重なる場合はあり得る。
【１１３５】
また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯時間Ｔ０２は、
Ｔ０２＜Ｔ１１＋Ｔ１２
Ｔ０２＝Ｔ１１＋Ｔ１２
Ｔ０２＞Ｔ１１＋Ｔ１２
のいずれも場合も考えられる。ただし、上述したように、設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯が、当選役の告知演出としての演出ランプ２１の点灯と混同しないようにすれば、問題は生じない。
【１１３６】
また、遊技を開始するまでの準備時間「Ｔ１１」は、設定変更状態を終了した後、フロントドア１２を閉じる時間や、ドアオープンエラー（フロントドア１２が開放していることを示すエラー）を解消するための時間を考慮していない。
設定変更状態を終了したときは、少なくとも、フロントドア１２は開放状態にあるはずである。したがって、設定変更状態を終了しても、スロットマシン１０側では、ドアオープンエラーを検知し、エラー報知を行う。ドアオープンエラーとなっているときに、遊技を進行（開始）することはできない。ドアオープンエラーとなっているときは、ブロッカ４５はオフ（メダルを返却する状態）に制御されているので、メダル投入口４７からメダルが投入されてもベットされない。仮にベットされている状態であるとしても、スタートスイッチ４１を操作しても遊技は開始されない。
【１１３７】
ドアオープンエラーを解除するためには、フロントドア１２を閉じ、ドアスイッチ１７をオフにする。ドアスイッチ１７がオフになった瞬間にドアオープンエラーが解消されるように構成することも可能であるが、一般には、フロントドア１２に設けられたフロントドア１２開放用のキー挿入口にキーを差し込み、フロントドア１２を開放する場合と反対回り（たとえば反時計方向）に当該キーを回転させることで、ドアオープンエラーを解消する（エラー報知を終了させる）。したがって、設定変更状態の終了後から、遊技を開始するための準備時間「Ｔ１１」には、フロンドア１２を閉じ、キーを挿入してドアオープンエラーを解除する操作時間が含まれる。ドアオープンエラーが発生したままで遊技を開始することはできないからである。
【１１３８】
なお、設定キースイッチ１５２がオフにされたことを条件に設定変更状態を終了するときは、フロントドア１２が開放していても、設定変更状態を終了することが可能である。したがって、この場合には、フロントドア１２が開放された状態で設定変更終了音の出力が開始され、かつ設定変更を終了したことを示す演出ランプ２１の点灯も開始される。
【１１３９】
これに対し、フロンドドア１２を閉じなければ、設定変更状態を終了させない仕様とすることも可能である。この場合、設定キースイッチ１５２をオフにしただけでは設定変更状態を終了せず、フロンドドア１２を閉じること（ドアスイッチ１７がオフになること）を設定変更状態の終了条件の１つに設定する。なお、フロントドア１２を閉じるだけで設

定変更状態が終了するようにしてもよい。この場合には、フロントドア１２が閉じられると（ドアスイッチ１７がオフになると）、設定変更終了音の出力を開始する。あるいは、フロントドア１２を閉じ、かつドアオープンエラーを解除したときに設定変更状態が終了するようにしてもよい。この場合には、ドアオープンエラーが解除されると、設定変更終了音の出力を開始する。

【１１４０】

フロントドア１２を閉じ、かつドアオープンエラーを解除したときに設定変更状態が終了する仕様の場合であっても、上述したように、設定変更の終了時から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ１１＋Ｔ１２」よりも設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」の方が短いので、設定変更終了直後の１遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了していることとなる。

また、設定キースイッチ１５２をオフにすれば、フロントドア１２が開放していても設定変更状態を終了する場合には、フロントドア１２の開放中から設定変更終了音の出力が開始される。したがって、その後にフロントドア１２を閉じ、ドアオープンエラーを解除した上で、時間「Ｔ１１＋Ｔ１２」を経て１遊技を終了しても、当該遊技の終了前に設定変更終了音の出力は終了している。

なお、設定変更状態の終了時から、フロントドア１２を閉じ、かつドアオープンエラーを解除するまでの（操作）時間を「Ｔ１０」とすると、設定変更状態の終了後、１遊技を開始するまでの準備時間は、「Ｔ１０＋Ｔ１１」となる。したがって、「Ｔ０１＜Ｔ１０＋Ｔ１１＋Ｔ１２」になることは、もちろんである。

【１１４１】

以上は、設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」が、設定変更状態の終了時から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ１１＋Ｔ１２」より短くなるように設定した場合である

一方、これに限らず、設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」と、設定変更状態の終了時から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ１１＋Ｔ１２」との関係は、以下のように種々設定することができる。

（１）設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」を、役抽選結果で非当選となったときの平均の時間「Ｔ１１＋Ｔ１２」よりも短く設定する。

（２）設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」を、役抽選結果で特別役の当選となったときの平均の時間「Ｔ１１＋Ｔ１２」よりも短く設定する。なお、役抽選結果で特別役の当選となったときは、上述したフリーズが実行される場合と実行されない場合とがあるので、その平均時間が「Ｔ１２」となる。たとえば特別役の当選時に、「ｐ」％の確率でフリーズが実行され、「１００－ｐ」％の確率でフリーズが実行されない場合、１遊技時間「Ｔ１２」の平均値は、

「フリーズなし時の平均の１遊技時間Ｔ１２×（１００－ｐ）／１００」＋「フリーズあり時の平均の１遊技時間Ｔ１２×ｐ／１００」

となる。

【１１４２】

＜第１９実施形態（Ｂ）：遊技機がぱちんこ遊技機である場合＞

次に、ぱちんこ遊技機における設定変更状態、設定変更終了音、及び１遊技時間との関係について説明する。

まず、ぱちんこ遊技機の概要について説明する。

図９７は、ぱちんこ遊技機５００を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。また、図９８は、ぱちんこ遊技機５００を裏面側から見た外観斜視図である。なお、図９８では、画像表示装置５４３及び遊技盤５０４を含むユニットの図示を省略し、裏面側からガラス扉５０５が見えるように図示している。さらに、図９８では、主基板ケース５５０以外の他の基板ケースの図示を適宜省略している。

さらにまた、図９９は、ぱちんこ遊技機５００におけるブロック図である。

【１１４３】

ホールにおいて、ぱちんこ遊技機５００は、一般には、島に設置される。ぱちんこ遊技

機５００は、第１に、外枠５０１と前枠５０２とを備える。外枠５０１は、ぱちんこ遊技機５００の外周を囲むように形成されている枠体である。また、前枠５０２は、外枠５０１の図９７中、前面側（遊技者側）に取り付けられている。前枠５０２は、外枠５０１の図９７中、左上端部に設けられたヒンジ機構５０３によって、外枠５０１に対して開閉可能に外枠５０１に取り付けられている。したがって、ぱちんこ遊技機５００が島に設置されたときは、外枠５０１は島に対して固定されるが、前枠５０２は、外枠５０１に対して開閉可能となり、前枠５０２の裏面側にアクセス可能となる。

【１１４４】

前枠５０２には、遊技盤５０４を備える。遊技盤５０４には、図示しないが、画像表示装置５４３、釘、役物、風車、各種入賞口（後述する始動口５３２を含む。）等が設けられている。また、前枠５０２の遊技盤５０４以外の部分には、演出ランプ５４１、スピーカ５４２、上皿５０６、下皿５０７、発射ハンドル５０８等を備える。

【１１４５】

前枠５０２の図９７中、右側縁部には、キー挿入口５２１が形成されている。

前枠５０２が外枠５０１に対して閉じられている状態（図９７に示す状態）において、キー挿入口５２１からキーを挿入し、外枠５０１と前枠５０２との解錠操作を行うことにより、前枠５０２は、外枠５０１に対して、ヒンジ機構５０３を中心軸として前方（遊技者側）に開放可能となる。前枠５０２が外枠５０１に対して開放されるときは、前枠５０２側に取り付けられている遊技盤５０４、ガラス扉５０５、演出ランプ５４１、スピーカ５４２、上皿５０６、下皿５０７、発射ハンドル５０８を含む全体が、外枠５０１に対して前方に移動するようになる。

前枠５０２が開放されると、後述する枠開放スイッチ５２３オンになる。枠開放スイッチ５２３がオンになると、枠開放エラーを報知するように構成されている。

【１１４６】

ガラス扉５０５は、遊技盤５０４の前面のうち、遊技領域を覆うように、開閉可能に取り付けられている。たとえば遊技領域において遊技球の詰まり等が発生したときに、それを解消するためである。キー挿入口５２１にキーを挿入し、ガラス扉５０５の解錠操作を行うことにより、ガラス扉５０５と遊技盤５０４との施錠が解除され、ガラス扉５０５が開放可能となる。ガラス扉５０５が開放されると、後述する扉開放スイッチ５２２がオンになる。扉開放スイッチ５２２がオンになると、扉開放エラーを報知するように構成されている。

【１１４７】

図９９のブロック図において、ぱちんこ遊技機５００では、スロットマシン１０のメイン制御基板５０に相当するメイン制御基板（主基板、主制御基板）５３０と、スロットマシン１０のサブ制御基板８０に相当するサブ制御基板（演出制御基板、演出基板）５４０とを備える。

メイン制御基板５３０、払出制御基板５２０、及びサブ制御基板５４０は、それぞれスロットマシン１０のメイン制御基板５０及びサブ制御基板８０と同様に、ＣＰＵ、ＲＷＭ、ＲＯＭ等を備える。図９９では、ＣＰＵ、ＲＷＭ、及びＲＯＭ等の図示を省略する。

【１１４８】

電源スイッチ５１１のオンに基づいて、電源基板５１０は、電力の供給を制御する。

電源基板５１０と払出制御基板（「賞球制御基板」とも称する。）５２０とは、ハーネス（１本又は２本以上のリード線（「信号線」ともいう。）からなるもの）接続されている。なお、図９９に示す各基板同士は、いずれも、ハーネス接続されているものとする。また、図９９では、中継基板の図示を省略しているが、実際には、図９９で図示した各基板は、直接接続されている場合の他に、中継基板を介して接続されている場合がある。

電源基板５１０には、発射基板５１２が接続されている。発射基板５１２は、発射装置５１３を駆動制御するための基板である。発射装置５１３は、遊技球を遊技盤５０４（遊技領域）に打ち出す装置である。発射ハンドル５０８が操作されると、その操作を検知して、発射装置５１３を駆動制御することで、遊技球を遊技領域に打ち出すようにする。

【１１４９】
電源基板５１０には、払出制御基板５２０が接続されている。そして、この払出制御基板５２０には、払出し装置５２４が接続されている。払出し装置５２４は、ＣＲユニットからの球貸しの要求があったときに要求数に対応する遊技球を貸し出し、さらに、遊技球の入賞があったときに入賞に対応する賞球を払い出す装置である。払出制御基板５２０とＣＲユニットとは、外部端子板５２５を介して接続されている。
【１１５０】
払出制御基板５２０には、扉開放スイッチ５２２及び枠開放スイッチ５２３が電気的に接続されている。なお、これらの扉開放スイッチ５２２及び枠開放スイッチ５２３は、メイン制御基板５３０に接続されていてもよい。
上述したように、ガラス扉５０５が開放されると、扉開放スイッチ５２２がオンとなり、その信号は、払出制御基板５２０に入力され、さらにメイン制御基板５３０に送信される。メイン制御基板５３０が扉開放スイッチ５２２のオンを検知すると、サブ制御基板５４０は、たとえば扉開放エラーの報知等を実行する。
また、前枠５０２が開放されると、枠開放スイッチ５２３がオンとなり、その信号は、払出制御基板５２０に入力され、さらにメイン制御基板５３０に送信される。メイン制御基板５３０が枠開放スイッチ５２３のオンを検知すると、サブ制御基板５４０は、たとえば枠開放エラーの報知等を実行する。
【１１５１】
メイン制御基板５３０には、遊技盤５０４の遊技領域内に設けられた入賞口の１つである始動口５３２への入賞を検知するための始動口スイッチ５３３が接続されている。遊技球が始動口５３２に入賞し、メイン制御基板５３０が始動口スイッチ５３３のオンを検知すると、後述するように乱数値を取得し、当否判定を実行する（抽選処理）。そして、当否判定結果に基づいて、特別図柄表示装置５３１の特別図柄の変動時間及び停止図柄を決定し、その決定結果に対応するように特別図柄表示装置５３１の変動パターン及び停止図柄を制御する。
【１１５２】
なお、遊技盤５０４上には、始動口５３２以外の入賞口として、一般入賞口や大入賞口（大当たりとなり、特別遊技中に開放される入賞口）等が挙げられるが、これらの入賞口については第１９実施形態（Ｂ）では説明を省略する。
また、特別図柄表示装置５３１は、遊技盤５０４上に設けられ、始動口スイッチ５３３がオンになったことに基づく当否判定結果を特別図柄によって表示する装置である。換言すれば、「特別図柄」とは、変動後の停止図柄によって、当否判定の結果が当選であるか非当選であるかを表示する図柄である。特別図柄表示装置５３１は、たとえば７セグメントディスプレイから構成される。
なお、特別図柄の変動開始から停止までの流れについては、後述する。
【１１５３】
メイン制御基板５３０には、設定キー挿入口５３４を有する設定キースイッチ５３５、及び設定変更（リセット）スイッチ５３６が設けられている。なお、設定キー挿入口５３４、設定キースイッチ５３５、及び設定変更（リセット）スイッチ５３６は、必ずしもメイン制御基板５３０上に設けられている必要はなく、これらを別装置として設けてもよい。
設定キースイッチ５３５は、設定キー挿入口５３４から所定の設定キーが挿入され、たとえば時計回りに９０度回転させることによりオンになるスイッチである。
【１１５４】
設定変更（リセット）スイッチ５３６は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねたスイッチである。設定変更スイッチは、設定変更状態中に設定値を変更するときに操作されるスイッチである。また、リセットスイッチは、発生したエラーの除去後、エラー発生前の状態に復旧するときに操作されるスイッチである。以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ５３６」と称する場合と、「設定変更スイッチ５３６」と称する場合と、「リセットスイッチ５３６」と称する場合とを有する。

本実施形態では、設定変更スイッチ５３６とリセットスイッチ５３６とを一体で設けたが、これに限らず、設定変更スイッチ５３６とリセットスイッチ５３６とを別々に設けてもよい。

ぱちんこ遊技機５００においては、電源がオフの状態において、設定キー挿入口５３４に設定キーを挿入し、設定キーを回転させて設定キースイッチ５３５をオンにし、かつリセットスイッチ５３６をオンにした状態で電源スイッチ５１１をオンにすることにより、設定変更状態に移行可能となる。

【１１５５】

設定変更状態に移行すると、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤ５３７に表示される。設定値表示ＬＥＤ５３７は、図１に示すスロットマシン１０において、設定値表示ＬＥＤ７３と同等のものであり、たとえば７セグメントディスプレイから構成される。

そして、設定値を変更するときは、設定変更スイッチ５３６を操作する。設定変更スイッチ５３６を１回操作（押す）ごとに設定値が「＋１」され、たとえば設定値が６段階であるときは、設定変更スイッチ５３６を押すごとに「１」→「２」→・・・→「５」→「６」→「１」→・・・と設定値が循環的に変化する。そして、設定キーをたとえば反時計方向に回動させ、設定キースイッチ５３５がオフになったときに、設定値が確定するとともに、設定変更状態が終了する。設定変更状態が終了すると、設定値表示ＬＥＤ５３７に表示されている設定値も消灯する。

【１１５６】

また、電源がオフの状態において、設定キー挿入口５３４に設定キーを挿入し、設定キーを回転させ、リセットスイッチ５３６はオフの状態で電源スイッチ５１１をオンにすると、設定確認状態に移行可能となる。設定確認状態では、設定値を変更することはできないが、現設定値が設定値表示ＬＥＤ５３７に表示される。そして、設定キーを回転させて設定キースイッチ５３５をオフにしたときは、設定確認状態が終了する。設定確認状態が終了すると、設定値表示ＬＥＤ５３７に表示されている設定値も消灯する。

なお、ぱちんこ遊技機５００においては、スロットマシン１０と異なり、電源投入後に設定キースイッチ５３５をオンにしても、設定確認状態には移行せず、設定値も表示されない。

【１１５７】

管理情報表示ＬＥＤ５３８は、スロットマシン１０における管理情報表示ＬＥＤ（役比モニタ）７４に相当するものであり、ぱちんこ遊技機５００の場合には、上述したように、性能表示モニタと称される。管理情報表示ＬＥＤ５３８は、管理情報表示ＬＥＤ７４と同様に、４個の７セグから構成されている。

【１１５８】

サブ制御基板５４０は、メイン制御基板５３０と接続され、メイン制御基板５３０から送信されてくるコマンドに基づいて演出内容を決定し、決定した演出を出力するように制御するための基板である。なお、図９９では、１つのサブ制御基板５４０を図示しているが、実際には、たとえばサブ制御基板５４０をサブメイン基板（演出全体を制御するための基板）とサブサブ基板（たとえば、画像表示装置２３の画像表示を制御するための基板）とに分けられている。

【１１５９】

演出用の周辺機器は、スロットマシン１０と同様に、演出ランプ５４１、スピーカ５４２、画像（液晶）表示装置５４３を備え、これらの出力は、サブ制御基板５４０によって制御される。

図９７に示すように、演出ランプ５４１の少なくとも一部は、前枠５０２の外周縁を覆うように取り付けられている。また、スピーカ５４２は、前枠５０２の上側に取り付けられている。さらにまた、画像表示装置５４３は、遊技盤５０４の遊技領域内において、略中央部に画像が表示されるように取り付けられている。

【１１６０】

次に、ぱちんこ遊技機５００の制御処理について説明する。

図１００は、ぱちんこ遊技機５００の電源投入後の起動の流れを説明するフローチャートである。

電源スイッチ５１１がオンにされ、電源が投入されると、ステップＳ７０１において、メイン制御基板（具体的には、メインＣＰＵに相当する。）５３０は、設定変更状態への移行条件を満たすか否かを判断する。設定変更状態の移行条件として、本実施形態では、枠開放スイッチ５２３がオンであり、設定変更キースイッチ５３５がオンであり、かつリセットスイッチ５３６がオンであることに設定されている。これらのすべての条件を満たすと判断したときはステップＳ７０２に進み、３つすべてのスイッチがオンでないと判断したときはステップＳ７０３に進む。ステップＳ７０２では、設定変更処理（設定変更状態）に移行する。そして、設定変更処理が終了したときはステップＳ７０９に進む。

【１１６１】

ステップＳ７０３では、メイン制御基板５３０は、設定確認状態への移行条件を満たすか否かを判断する。設定確認状態の移行条件として、本実施形態では、枠開放スイッチ５２３がオンであり、設定変更キースイッチ５３５がオンであり、かつリセットスイッチ５３６がオフであることに設定されている。これらの条件を満たすと判断したときは、ステップＳ７０４に進み、これらの条件を満たさないと判断したときはステップＳ７０６に進む。

【１１６２】

ステップＳ７０４に進むと、設定確認状態となり、メイン制御基板５３０は、ＲＷＭに記憶された設定値データを読込み、設定値表示ＬＥＤ５３７に現設定値を表示する。次にステップＳ７０５に進み、設定キースイッチ５３５がオフになったか否かを判断する。設定キースイッチ５３５がオフになったと判断したときは、設定確認状態の終了条件を満たすと判断し、ステップＳ７１０に進む。これに対し、設定キースイッチ５３５がオフでないと判断したときはステップＳ７０４に戻り、設定確認状態（設定値の表示）を継続する。

【１１６３】

ステップＳ７０３で「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ７０６に進むと、メイン制御基板５３０は、リセットスイッチ５３６がオンであるか否かを判断する。リセットスイッチ５３６がオンであると判断したときはステップＳ７０９に進み、オンでないと判断したときはステップＳ７０７に進む。

ステップＳ７０７では、メイン制御基板５３０のＲＷＭが正常であるか否かを判断する。電源切断時には、メイン制御基板５３０のＲＷＭに、電源断時の情報が記憶され、次に電源が投入されたときは、電源投入時の情報が電源断時の情報と一致するか否かを判断する。そして、一致しているときはＲＷＭは正常であると判断し、一致しないときはＲＷＭ異常と判断する。ＲＷＭが正常であると判断したときはステップＳ７０８に進み、ＲＷＭが正常でないと判断したときはステップＳ７０９に進む。

ステップＳ７０８では、状態復帰処理を実行する。この処理は、ソレノイド状態や、特別図柄表示装置５３１の状態等を電源断時の状態に復帰させる処理である。そしてステップＳ７１０に進む。

【１１６４】

ステップＳ７０２における設定変更処理（設定変更状態）を終了したとき、ステップＳ７０６においてリセットスイッチ５３６がオンであると判断されたとき、又はステップＳ７０７でＲＷＭが正常でないと判断されたときは、ステップＳ７０９に進み、ＲＷＭのクリア処理を実行する。この処理は、ＲＷＭの所定記憶領域内に記憶されたデータをクリアする処理（所定記憶領域を初期化する処理）である。なお、クリアされるデータには、設定値データを含まない。そしてステップＳ７１０に進む。

【１１６５】

ステップＳ７１０では、タイマ割込みを許可する。この処理は、割込み処理を許可状態にする処理である。したがって、ステップＳ７１０で割込み処理が許可された後、割込み処理タイミングが到来したときは、割込み処理が実行される。

次のステップＳ７１１では、乱数更新処理（乱数カウンタのインクリメント処理）を実

行する。この乱数は、各種抽選（停止図柄の選択、演出の選択等）に使用する。
【１１６６】
図１０１は、図１００のステップＳ７０２における設定変更処理を示すフローチャートである。本実施形態では、ステップＳ７２１の処理を開始したときを設定変更処理（設定変更状態）の開始時とする。
ステップＳ７２１では、メイン制御基板（メインＣＰＵ）５３０は、ＲＷＭに記された設定値を読み込み、設定値が正常の範囲内であるか否かを判断する。本実施形態では、設定値「１」～「６」にそれぞれ対応するＲＷＭに記憶する値を、「０」～「５」としている。
【１１６７】
たとえばＲＷＭに記憶された値が「０」であれば、設定値は「１」となる。そこで、ステップＳ７２２では、ＲＷＭに記憶された値が「０」～「５」の範囲内であるか否かを判断し、当該範囲内であると判断したときはステップＳ７２４に進む。これに対し、ＲＷＭに記憶された値が「０」～「５」の範囲内でないと判断したときは、ＲＷＭに「０」を記憶する。ＲＷＭの値が「０」であるときは設定値は「１」となる。設定値「１」は、後述するように基本設定値となる。そしてステップＳ７２４に進む。
【１１６８】
ステップＳ７２４では、メイン制御基板５３０は、ＲＷＭに記憶された値に対応する設定値を設定値表示ＬＥＤ５３７に表示する。たとえばＲＷＭの値が「０」であるときは設定値表示ＬＥＤ５３７に「１」と表示する。
次にステップＳ７２５に進み、メイン制御基板５３０は、設定変更スイッチ５３６が操作されたか否かを判断する。設定変更スイッチ５３６が操作されたと判断したときはステップＳ７２６に進み、操作されていないと判断したときはステップＳ７２９に進む。ステップＳ７２６では、設定値を「１」加算する。たとえばそれまで設定値表示ＬＥＤ５３７に「１」と表示していた場合にはステップＳ７２６の処理により表示を「１」から「２」に更新するとともに、ＲＷＭに記憶されている設定値データを「０」から「１」に更新する。なお、図１０１の例では、ステップＳ７２４において設定値「６」を表示している場合において、ステップＳ７２５で設定変更スイッチ５３６が操作されたと判断したときはステップＳ７２６の処理を飛ばしてステップＳ７２７に進むものとする。
【１１６９】
ステップＳ７２７では、設定値が上限を超えたか否かを判断する。たとえばステップＳ７２４において設定値「６」を表示しており、ステップＳ７２５で設定変更スイッチ５３５が操作されたと判断したときは、ステップＳ７２７で上限値を超えたと判断する。これに対し、ステップＳ７２４において設定値「１」～「５」を表示していた場合において、ステップＳ７２５で設定変更スイッチ５３６が操作されたと判断したときは、ステップＳ７２７では設定値の上限を超えたとは判断されない。
ステップＳ７２７において設定値の上限を超えたと判断されたときはステップＳ７２８に進み、上限を超えていないと判断したときはステップＳ７２９に進む。
【１１７０】
ステップＳ７２８では、基本設定値をセットする。すなわち、ＲＷＭの設定値データとして「０」を記憶し、設定値表示ＬＥＤ５３７に「１」を表示する。そしてステップＳ７２９に進む。
ステップＳ７２９では、メイン制御基板５３０は、設定変更処理（設定変更状態）を終了する条件を満たしたか否かを判断する。本実施形態では、設定キースイッチ５３５がオフになったときに、設定変更処理を終了する条件を満たすと判断する。したがって、ステップＳ７２９では、メイン制御基板５３０は、設定キースイッチ５３５がオンであるか否かを判断し、設定キースイッチ５３５がオンであると判断したときはステップＳ７２４に戻り、オフであると判断したときはステップＳ７３０に進む。
【１１７１】
ステップＳ７３０では、設定値表示ＬＥＤ５３７の設定値表示を非表示とする。

次にステップＳ７３１に進み、メイン制御基板５３０は、サブ制御基板５４０に対し、設定変更終了コマンドを送信する。そして本フローチャートによる処理を終了する。
サブ制御基板５４０は、設定変更終了コマンドを受信したときは、設定変更終了音をスピーカ５４２から出力するとともに、設定変更が終了したことを示すために演出ランプ５４１の点灯処理を実行する。
【１１７２】
なお、ぱちんこ遊技機５００における設定変更状態の終了タイミングは、
（１）ステップＳ７２９で「Ｙｅｓ」と判断した時（設定キースイッチ５３５がオフになったことを検知した時）。
（２）ステップＳ７３０において、設定値表示ＬＥＤ５３７による設定値の表示を非表示にした時。
（３）ステップＳ７３１において、設定変更の終了コマンドを送信した時。
のうちのいずれかに定めることが挙げられるが、第１９実施形態（Ｂ）における設定変更状態の終了タイミングは、上記（１）の「設定キースイッチ５３５がオフになったことを検知した時」と定める。
なお、これに限らず、上記（２）や（３）を設定変更状態の終了タイミングに定めてもよい。
【１１７３】
図１０２は、ぱちんこ遊技機５００における１遊技の流れを示すフローチャートである。
ぱちんこ遊技５００において、１遊技の開始タイミングは、以下のいずれかの１つとすることが挙げられる。
（１）遊技球が発射装置５１３により遊技盤５０４の遊技領域に向けて発射された時。この場合には、遊技球が遊技領域内に到達していなくても、１遊技が開始することとなる。
（２）遊技球が発射装置５１３により遊技盤５０４の遊技領域に向けて発射され、遊技球が遊技領域内に進入した時。図９７では図示を省略しているが、遊技領域の下側から左側を通り、左上までの範囲には、発射装置５１３により発射された遊技球を遊技領域内に案内するためのレールが設けられている。そして、遊技球がレールから外れた瞬間（遊技領域内に遊技球が進入した瞬間）を１遊技の開始時とする。
【１１７４】
（３）遊技球が遊技領域内に設けられた始動口５３２に入賞した時。又は、遊技球が遊技領域内に設けられた始動口５３２に入賞し、始動口スイッチ５３３がオンになった時。
以上のように、ぱちんこ遊技機５００における１遊技の開始時として、どの時点を開始時とするかについては種々挙げられるが、本実施形態では、上記（３）である「遊技球が始動口５３２に入った時」を、１遊技の開始タイミングとする。
また、１遊技の終了のタイミングは、特別図柄表示装置５３１の変動が終了し、特別図柄が停止表示された時とする。
【１１７５】
ステップＳ７４１において、メイン制御基板（メインＣＰＵ）５３０は、始動口５３２への遊技球の入賞があったか否か、すなわち始動口スイッチ５３３がオンになったか否かを判断し続ける。始動口スイッチ５３３がオンになったと判断したときはステップＳ７４２に進む。
ステップＳ７４２では、始動口スイッチ５３３がオンになったタイミングで、各種抽選処理を実行する。始動口スイッチ５３３がオンになったタイミングで乱数値が抽出され、抽出した乱数値に基づいて、大当たり抽選（大当たり又ははずれのいずれであるかの当否判定）、特別図柄抽選（特別図柄の停止図柄をどの図柄にするかの抽選）、変動パターン抽選（特別図柄の変動時間の抽選）を実行する。
【１１７６】
次のステップＳ７４３では、始動口５３２への入賞に基づく賞球処理（賞球の払出し処理）を実行する。ここでは、払出制御基板５２０が払出装置５２４を駆動制御し、所定数の遊技球を払い出す。

なお、ステップＳ７４２において実行した各種抽選処理のうち、変動時間を含む少なくとも一部の抽選結果は、サブ制御基板５４０に送信される。サブ制御基板５４０は、今回遊技の抽選結果を受信すると、その抽選結果に対応するように、演出ランプ５４１、スピーカ５４２、及び画像表示装置５４３を制御する。

【１１７７】

次にステップＳ７４４に進み、メイン制御基板５３０は、ステップＳ７４２における抽選結果に基づいて、特別図柄表示装置５３１による特別図柄の変動を開始する。なお、特別図柄表示装置５３１による特別図柄の変動は、その時点で、前回の特別図柄の変動が終了していることが条件であり、特別図柄の変動中であるときは、次回の特別図柄の変動は保留され、現在変動中の特別図柄の変動が終了した後、次の特別図柄の変動が開始される。

【１１７８】

また、ステップＳ７４５では、サブ制御基板５４０は、画像表示装置５４３によって装飾図柄の変動を実行する。装飾図柄の変動は、今回遊技における演出の一部に相当するものとなる。

ここで、ステップＳ７４２における大当たり抽選の結果を直接的に示す装置は、特別図柄表示装置５３１であり、特別図柄表示装置５３１による変動後の停止図柄には、大当たりに対応する特別図柄（たとえば「７」）と、はずれに対応する特別図柄（たとえば「－」）とが設けられている。

【１１７９】

さらに、特別図柄の変動に連動させる（シンクロする）ように、画像表示装置５４３により装飾図柄を変動させる。そして、大当たりに対応する特別図柄で停止するときは、装飾図柄についてもたとえば「７７７」のような大当たりに対応する装飾図柄で停止させる。一方、はずれ（非当選）に対応する特別図柄で停止するときは、装飾図柄についてもはずれに対応する装飾図柄（大当たりに対応する装飾図柄以外の図柄）で停止させる。特別図柄表示装置５３１は、小さめの７セグメントディスプレイから構成されているが、装飾図柄を画像表示する画像表示装置５４３の画像表示領域は、特別図柄表示装置５３１の画像表示領域よりも大きく（たとえば遊技領域内で半分以上を占める大きさに）形成されている。これにより、遊技者は、装飾図柄の停止態様を見ることにより、今回遊技が大当たりであるか否かを確認することができる。

【１１８０】

ステップＳ７４５における装飾図柄の変動は、ステップＳ７４２における抽選で決定した変動時間以内となるように制御される。そして、装飾図柄の変動が終了するとステップＳ７４６に進み、メイン制御基板５３０は、抽選で決定した変動時間だけ特別図柄を変動させた後に、抽選で決定した停止図柄となるように特別図柄の変動を終了する。

次にステップＳ７４７に進み、特別図柄の停止後処理を実行する。停止後処理としては、たとえば今回遊技が大当たりとなった場合、特別遊技に移行するための処理等が挙げられる。

【１１８１】

ぱちんこ遊技機における第１９実施形態（Ｂ）においても、スロットマシンにおける第１９実施形態（Ａ）と同様に、設定変更状態の終了後に設定変更終了音、及び設定変更の終了を示すランプの点灯を実行する。さらに、設定変更状態の終了と同時に遊技が開始されたと仮定したときに、当該遊技の終了前に、設定変更終了音の出力が終了するように構成されている。

上述したように、図１０１中、ステップＳ７２９で「Ｙｅｓ」と判断されたときに設定変更状態を終了したと仮定すると、その後、ステップＳ７３１で設定変更終了コマンドがサブ制御基板５４０に送信され、サブ制御基板５４０は、当該コマンドを受信すると、設定変更終了音のスピーカ５４２からの出力等を開始する。

【１１８２】

ステップＳ７２９で「Ｙｅｓ」と判断された時から、設定変更終了音（及び演出ランプ５４１による所定の点灯）の出力が開始されるまでの時間は、「０」ｍｓよりは長く、た

とえばステップＳ７２９で「Ｙｅｓ」と判断された時から１割込み時間（ぱちんこ遊技機５００の場合には、たとえば「４」ｍｓ）が経過したとき程度のタイミングである。換言すれば、ステップＳ７２９で「Ｙｅｓ」と判断された後、少なくとも１割込みを経過するまでは、設定変更終了音は出力されない。

そして、設定変更終了音は、第１９実施形態（Ａ）と同様に、「設定変更を終了します。」という音声を出力するものである。また、「設定変更を終了します」という音声の出力開始から出力終了までの時間を第１９実施形態（Ａ）と同様に「Ｔ０１」とすると、時間「Ｔ０１」は、第１９実施形態（Ａ）と同様に約「２０００」ｍｓ程度に設定することが挙げられる。

【１１８３】

また、設定変更を終了したことを示す演出として、上記の設定変更終了音に加えて、演出ランプ５４１を所定の点灯態様で点灯する演出を実行する。

ここで、演出ランプ５４１による点灯を実行する場合には、少なくとも、大当たり時に演出ランプ５４１による点灯を実行する場合の点灯態様と同一にならないようにする。たとえば、大当たりとなったことを示す演出として、演出ランプ５４１のうち、ランプＡを点灯態様ａで点灯するように定めているとすると、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ５４１を点灯する場合には、ランプＡ以外のランプを点灯することが挙げられる。この場合、ランプＡと異なるランプを点灯させるのであれば、大当たりとなったことを示すときの点灯態様と同一態様であっても差し支えない。

【１１８４】

また、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ５４１を点灯する場合には、ランプＡを点灯することが挙げられる。この場合の点灯態様は、大当たりとなったことを示すときの点灯態様と異なる態様とする。

以上のように、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ５４１の点灯を実行する場合には、大当たりとなったときの演出ランプ５４１の点灯態様と同一にならないようにする。これにより、設定変更を終了した後、すぐに遊技を開始した場合に、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ５４１の点灯を実行しても、遊技者が、大当たりとなったと勘違いしてしまうことを防止することができる。

【１１８５】

さらにまた、設定変更を終了したことを示す演出ランプ５４１の点灯パターンと、大当たりとなったときの演出ランプ５４１の点灯パターンとを異ならせ、両者が混同しないようにすることが好ましい。換言すれば、設定変更を終了したことを示す演出ランプ５４１の点灯パターンは、他の演出には使用されない（又は使用頻度が極めて低い）点灯パターンに設定し、当該点灯パターンを見れば、設定変更の終了を意味する演出であると理解できるようにすることが好ましい。

さらに、演出ランプ５４１については、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと大当たりとなったときの点灯パターンとを同一にしてもよいが、演出ランプ５４１以外の他のランプについては、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと大当たりとなったときの点灯パターンとを異ならせてもよい。

具体的には、たとえば、設定変更を終了したことを示す場合には演出ランプ５４１及び前記他のランプを全点灯させ、大当たりとなったときは、演出ランプ５４１を点灯させるが、前記他のランプを点灯させないようにすることが挙げられる。このようにすれば、演出ランプ５４１及び前記他のランプ（遊技機全般のランプ）の点灯パターンを確認することにより、管理者は、どの状態であるかを把握することができる。

【１１８６】

さらに、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ５４１を点灯するときは、原則として、設定変更終了音と同時に出力することが挙げられる。ただし、これに限らず、設定変更終了音を出力する前に演出ランプ５４１の点灯演出を開始してもよい。あるいは、設定変更終了音の出力を開始した後、設定変更終了音の出力を終了する前に、演出ランプ５４１の点灯演出を開始してもよい。さらには、設定変更終了音の出力を終了した

後に、演出ランプ５４１の点灯演出を開始してもよい。
　なお、第１９実施形態（Ｂ）では、設定変更終了音の出力開始時と同時に、設定変更を終了したことを示す演出ランプ５４１の点灯を実行するものとする。
【１１８７】
　また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ５４１の点灯時間を、第１９実施形態（Ａ）と同様に「Ｔ０２」とすると、
　Ｔ０１＞Ｔ０２
　Ｔ０１＝Ｔ０２
　Ｔ０１＜Ｔ０２
　のいずれであってもよいが、本実施形態では、「Ｔ０１＜Ｔ０２」であるものとする。たとえば時間「Ｔ０１」が上述したように、約「２０００」ｍｓ程度に設定したときは、時間「Ｔ０２」は、たとえば約「２５００」ｍｓ～約「４０００」ｍｓに設定することが挙げられる。
【１１８８】
　次に、設定変更状態を終了した後、できる限り早く遊技を開始した場合について説明する。
　なお、本実施形態では、設定変更状態中は、発射装置５１３を作動させて遊技球を遊技領域内に打ち出すことができないように構成されているものとする。したがって、少なくとも、設定キースイッチ５３５をオフにしない限り、遊技球を遊技領域内に打ち出すことはできない。
【１１８９】
　ただし、これに限らず、設定変更状態中であっても、発射装置５１３を作動させて遊技球を遊技領域内に打ち出すこと自体は可能となるように構成してもよい。この場合、設定変更状態中にいずれかの入賞口に遊技球が入賞したときであっても、賞球の払出しを行わないように制御することが挙げられる。また仮に、始動口５３２に遊技球が入賞したときであっても、大当たり抽選は実行せず、かつ特別図柄表示装置５３１の変動や、画像表示装置５４３による装飾図柄の変動を実行しないことが挙げられる。
【１１９０】
　設定変更状態では、上述したように少なくとも前枠５０２を開放しているが、まず第１に、前枠５０２を開放した状態であっても遊技可能であると仮定した場合について説明する。
　そして、遊技の開始のタイミングは、上述したように、遊技球が始動口５３２に入賞したときとする。
　まず、遊技を開始するまでの準備時間を、「Ｔ２１」とすると、遊技球を発射装置５１３内の発射可能位置まで案内し、前記発射可能位置から遊技球を打ち出し、始動口５３２に入賞するまでの時間の合計が時間「Ｔ２１」となる。
　この場合、時間「Ｔ２１」は、約「２０００」ｍｓ程度であると考えられる。
　なお、上記仮定では、発射装置５１３から発射された遊技球の最初の１球目が始動口５３２に入賞するものと仮定する。
【１１９１】
　遊技球が始動口５３２に入賞すると、図１０２中、ステップＳ７４１で「Ｙｅｓ」と判断され、その後、特別図柄の変動を開始し（ステップＳ７４４）、決定された変動時間だけ特別図柄が変動した後、特別図柄の変動を停止する（ステップＳ７４６）。ここで、図１０２中、ステップＳ７４１で「Ｙｅｓ」と判断された時から、ステップＳ７４６の処理を終了するまでの時間が、１遊技時間となり、この１遊技時間を「Ｔ２２」とする。
　まず、保留球を有さない状態において始動口５３２に遊技球が入賞したときに、１遊技時間「Ｔ２２」は、たとえば約「１００００」～「３００００」ｍｓ程度の範囲の中から決定されるものとする。したがって、１遊技時間「Ｔ２２」の最短時間は、「１００００」ｍｓとなる。
【１１９２】

なお、たとえば保留球が所定数（たとえば３個）以上となったときに、特別図柄の変動時間を短縮することにより、時間効率を高める短縮機能が知られているが、本実施形態では、設定変更状態の終了後の状態であるので、保留球は有さない。したがって、１遊技時間「Ｔ２２」において、特別図柄の変動時間の短縮機能は考慮しないものとする。

【１１９３】

以上より、設定変更状態を終了してから直ちに遊技を開始したときに要する時間は、「Ｔ２１＋Ｔ２２」となる。

そして、「Ｔ２１＋Ｔ２２」の最短時間は、約「１２０００」ｍｓ程度となる。

よって、

Ｔ０１（設定変更終了音の出力時時間）＜Ｔ２１＋Ｔ２２（遊技を開始するための準備時間＋１遊技の最短時間）

となる。

【１１９４】

さらにまた、設定変更状態の終了直後から（設定変更終了音の出力開始とともに）演出ランプ５４１により設定変更を終了したことを示す点灯を実行する場合も、演出ランプ５４１の点灯時間Ｔ０２と、「Ｔ２１＋Ｔ２２」との関係は、

Ｔ０２（約「２５００」～「４０００」ｍｓ）＜Ｔ２１＋Ｔ２２

となる。

これにより、設定変更状態を終了した場合に直ちに遊技を開始したときであっても、１遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了し、かつ、設定変更の終了を示す演出ランプ５４１の点灯の終了していることとなる。

図９６は、このときの時間関係を示している。

【１１９５】

また、上記の１遊技は、設定変更状態の終了後、前枠５０２を閉じるための時間や、前枠５０２を閉じた後に枠オープンエラーを解消するための操作時間を考慮していない。

スロットマシン１０と同様に、設定変更状態を終了したときは、少なくとも、前枠５０２は開放状態にあるはずである。したがって、設定変更状態を終了しても、ぱちんこ遊技機５００は、枠開放エラーを検知し、エラー報知を行う。枠開放エラーを報知しているときは、遊技を開始することはできない。なお、枠開放エラーとなっているときは、第１に、発射装置５１３を作動させないことが挙げられる。また第２に、発射装置５１３は作動可能な状態にあるが、始動口５３２に遊技球が入賞しても（始動口スイッチ５３３により遊技球が検知されても）、遊技を開始しない（抽選処理を実行しない、特別図柄表示装置５３１の変動を開始しない、賞球を払い出さない）ことが挙げられる。

【１１９６】

枠開放エラーを解除するためには、前枠５０２を閉じ、枠開放スイッチ５２３をオフにする。さらに、キー挿入口５２１にキーを差し込み、所定の操作を行うことで、枠開放エラーを解消する（エラー報知を終了させる）。したがって、設定変更状態の終了後、遊技を開始するまでの準備時間「Ｔ２１」には、前枠５０２を閉じ、キーを挿入して枠開放エラーを解除する操作時間が含まれる。設定変更状態の終了後、前枠５０２を閉じ、枠開放スイッチ５２３をオフにすることにより、枠開放エラーを解消するまでの時間を「Ｔ２０」とすると、

Ｔ０１（設定変更終了音の出力時間）＜Ｔ２０＋Ｔ２１＋Ｔ２２

Ｔ０２（演出ランプ５４１の点灯時間）＜Ｔ２０＋Ｔ２１＋Ｔ２２

となる。

【１１９７】

なお、上記の例では、設定キースイッチ５３５がオフになったときに設定変更状態を終了する例を示したが、これに限らず、前枠５０２を閉じ（枠開放スイッチ５２３をオフにし）、枠開放エラーの解除操作（キー挿入口５２１にキーを挿入し、所定方向に回転させる等の操作）を行ったことを条件に、設定変更状態を終了することも可能である。この場合には、前枠５０２を閉じ、枠開放エラーの解除操作の終了時に、設定変更状態が終了し

、設定変更終了音の出力を開始する。なお、前枠５０２を閉じることにより、枠開放スイッチ５２３がオフになったことを条件に（枠開放エラーの解除操作を行うことなく）、設定変更状態を終了してもよい。この場合には、枠開放スイッチ５２３がオフになったときに設定変更状態を終了し、設定変更終了音を出力する。

【１１９８】

したがって、前枠５０２を閉じ、かつ枠開放エラーを解除したときに設定変更状態が終了する仕様の場合であっても、上述したように、設定変更終了後から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ２１＋Ｔ２２」よりも、設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」の方が短いので、設定変更終了直後の１遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了していることとなる。

【１１９９】

以上は、１遊技時間「Ｔ２２」を最短時間で終了する場合である。

一方、これに限らず、設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」と、設定変更終了後から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ２１＋Ｔ２２」との関係は、以下のように種々設定することができる。

（１）設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」を、大当たり抽選ではずれ（非当選）となったときの平均の１遊技時間「Ｔ２２」と、準備時間「Ｔ２１」との合計時間よりも短く設定する。

たとえば、はずれとなったときの特別図柄表示装置５３１の変動時間が、「Ｔ２２（ｍｉｎ１）」～「Ｔ２２（ｍａｘ１）」の範囲であり、その平均時間を「Ｔ２２（ａｖｇ１）」とすると、

Ｔ０１＜Ｔ２１＋Ｔ２２（ａｖｇ１）

に設定することが挙げられる。

【１２００】

（２）設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」を、大当たり抽選で大当たりとなったときの平均の１遊技時間「Ｔ２２」と、準備時間「Ｔ２１」との合計時間よりも短く設定する。

たとえば、大当たりとなったときの特別図柄表示装置５３１の変動時間が、「Ｔ２２（ｍｉｎ２）」～「Ｔ２２（ｍａｘ２）」の範囲であり、その平均時間を「Ｔ２２（ａｖｇ２）」とすると、

Ｔ０１＜Ｔ２１＋Ｔ２２（ａｖｇ２）

に設定することが挙げられる。

【１２０１】

＜第２０実施形態＞

第２０実施形態は、制御基板の基板ケースに関するものである。

制御基板を収容する基板ケースとしては、観音開き方式とスライド方式とが知られているが、第２０実施形態は、スライド方式の基板ケースである。

スライド方式は、観音開き方式と比べて、制御基板の露出する面積が小さくなるので、その分だけ、不正アクセスされるポイントを少なくすることができる。

また、第２０実施形態では、上ケース５６０にメイン制御基板５３０が固定された状態で、上ケース５６０と下ケース５７０とがスライド移動する構造としている。このため、スライド移動時に露出するメイン制御基板５３０の面は、ハンダ面である。

なお、制御基板において、ＣＰＵ、コネクタその他の電子部品が搭載される面を「部品面」と称し、電子部品の足がハンダ付けされる面を「ハンダ面」と称する。

【１２０２】

第２０実施形態では、ぱちんこ遊技機５００において、メイン制御基板５３０を収容するための基板ケース５５０を例に挙げる。ただし、これに限らず、第２０実施形態の基板ケース５５０は、ぱちんこ遊技機５００において、メイン制御基板５３０に限らず、払出制御基板５２０やサブ制御基板５４０、その他のＣＰＵを搭載した制御基板であってセキュリティ性を必要とする制御基板を収容するケースに適用することができる。

【１２０３】

さらに、第２０実施形態の基板ケース５５０は、ぱちんこ遊技機５００の制御基板に限らず、スロットマシン１０のメイン制御基板５０、サブ制御基板８０、その他のＣＰＵを搭載した制御基板であってセキュリティ性を必要とする制御基板を収容するケースに適用することができる。

具体的には、スロットマシン１０のメイン制御基板５０を、ぱちんこ遊技機５００におけるメイン制御基板５３０と同一又は類似する形状に形成し、第２０実施形態の基板ケース５５０（上ケース５６０及び下ケース５７０）に収容することができる。

なお、第２実施形態（図９及び図１０）で示した基板ケース５６は、ぱちんこ遊技機５００のメイン制御基板５３０その他の制御基板にも適用することができる。さらに、第２実施形態及び第２０実施形態は、単独で実施してもよいが、第２実施形態と第２０実施形態とを同時に実施することも可能である。

【１２０４】

図１０３は、基板ケース５５０（上ケース５６０及び下ケース５７０）とメイン制御基板５３０とを、前側から見た分解斜視図である。また、図１０４は、基板ケース５５０（上ケース５６０及び下ケース５７０）とメイン制御基板５３０とを、後側から見た分解斜視図である。

さらにまた、図１０５は、基板ケース５５０内にメイン制御基板５３０が収容された状態を前側から見た外観斜視図である。さらに、図１０６は、基板ケース５５０内にメイン制御基板５３０が収容された状態を前側から見た正面図である。また、図１０７は、基板ケース５５０内にメイン制御基板５３０が収容された状態を後（裏）側から見た正面図である。

【１２０５】

ここで、「前側」とは、メイン制御基板５３０の部品面側を指し、「後（裏）側」とは、メイン制御基板５３０のハンダ面を指す。

また、「上ケース５６０」における「上」とは、メイン制御基板５３０の部品面側を指し、「前側ケース（又はカバー）」や、「部品面側ケース（又はカバー）」と称してもよい。

さらにまた、「下ケース５７０」における「下」とは、メイン制御基板５３０のハンダ面側を指し、「後（裏）側ケース（又はカバー）」や、「ハンダ面側ケース（又はカバー）」と称してもよい。

さらに、図１０３及び図１０６では、上ケース５６０にカバー５６１が取り付けられた状態を示ししており、図１０５では、カバー５６１を除いた上ケース５６０を図示している。

【１２０６】

メイン制御基板５３０には、図１０３に示すように、上述した設定変更（リセット）スイッチ５３６と、設定キー挿入口５３４とを備える。さらに、他の基板、電子部品、又は電子機器とハーネス接続するためのコネクタ５３９ａ～５３９ｈを備える。図１０３等の第２０実施形態で示す各種部品は例示であり、これらに限定されるものではない。

また、メイン制御基板５３０の四隅には、メイン制御基板５３０を上ケース５６０に取り付ける（固定する）ときにねじ止めするための穴５３０ａが形成されている。

【１２０７】

一方、上ケース５６０には、図１０３及び図１０４に示すように、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ａ～５３９ｈ、設定変更（リセット）スイッチ５３６、及び設定キー挿入口５３４がそれぞれ適切な隙間を有して通過（通り抜け）可能な開口部５６３ａ～５６３ｉが形成されている。

また、上ケース５６０において、メイン制御基板５３０が取り付けられたときに設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４が露出する部分には、カバー５６１が開閉自在に取り付けられている。なお、本実施形態では、カバー５６１の開閉をセンサ等で検知することはないが、カバー５６１の開閉をセンサで検知することも可能である。そして、当該センサがオン（カバー５６１が開放状態）となっていることを条件とし

て設定変更状態に移行可能としたり、当該センサがオン（カバー５６１が開放状態）となっていることを条件として設定変更状態を終了可能としてもよい。

【１２０８】

上ケース５６０及び下ケース５７０の一端側、具体的には、図１０３中、前側から見て左縁部には、それぞれかしめ部５６２及び５７２が設けられている。かしめ部５６２及び５７２は、それぞれ、上ケース５６０と下ケース５７０とが嵌合した状態において、両者を封止する（かしめる）ときに用いられるものである。封止した（かしめた）後は、上ケース５６０側のかしめ部５６２を破壊しなければ、上ケース５６０と下ケース５７０との嵌合を解除することができない。

さらにまた、図１０３中、前側から見て、上ケース５６０及び下ケース５７０の前記一端側（それぞれかしめ部５６２及び５７２が設けられた側）と反対側端部には、側壁５６５及び５７１が設けられている。これらの側壁５６５及び５７１は、上ケース５６０と下ケース５７０とを嵌合させたときは、当接するようになる。

【１２０９】

図１０４において、上ケース５６０の裏側には、ボス５６４（４個）が設けられている。図１０４では、２個のボス５６４が見えている。４個のボス５６４の配置間隔は、メイン制御基板５３０の４個の穴５３０ａの配置間隔と同一となっている。さらに、ボス５６４には、ねじ穴が形成されている。

図１０４に示す状態において、メイン制御基板５３０を上ケース５６０の裏側に当てると、メイン制御基板５３０の４個の穴５３０ａと、上ケース５６０の４個のボス５６４のねじ穴とが重なる。

【１２１０】

さらにこの状態では、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ａは、上ケース５６０の開口部５６３ａを貫通してそのコネクタ面が上ケース５６０の前側に露出する。

同様にして、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｂ及び５３９ｃは、上ケース５６０の開口部５６３ｂを貫通してそのコネクタ面が上ケース５５０の前側に露出する。

また、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｄ、５３９ｅ、５３９ｆは、それぞれ、上ケース５６０の開口部５６３ｃ、５６３ｄ、５６３ｅを貫通してそのコネクタ面が上ケース５６０の前側に露出する。

【１２１１】

さらにまた、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｇ、５３９ｈは、それぞれ、上ケース５６０の開口部５６３ｆ、５６３ｇを貫通してそのコネクタ面が上ケース５６０の前側に露出する。

このようにして、メイン制御基板５３０上に設けられたすべてのコネクタは、上ケース５６０に形成された開口部を貫通して上ケース５６０の前側に露出する。図１０５及び図１０６は、このときの状態を示している。

また、この場合の各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間の隙間は、いずれも、適切な隙間となるように設定されており、各コネクタ５３９ａ～５３９ｈが各開口部５６３ａ～５６３ｇを抵抗なく貫通することができ、かつ、貫通後は各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間に必要以上の隙間ができないように（たとえばコネクタと開口部との間の隙間が設計値で「０．５」ｍｍ程度に）構成されている。これにより、コネクタと開口部との間の隙間を利用してゴト行為を行うことが困難に構成されている。

【１２１２】

さらにまた、メイン制御基板５３０の設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４は、それぞれ、上ケース５６０に形成された開口部５６３ｈ及び５６３ｉを貫通して上ケース５６０の前側から接触（アクセス）可能に配置される（図１０５参照）、ただし、これらの設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４上には、図１０３及び図１０６に示すようにカバー５６１が取り付けられるので、前側に露出はしていない。ただし、カバー５６１を含む基板ケース５５０（上ケース５６０及び下

ケース５７０）は透明樹脂から形成されており、カバー５６１の外側から設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４が目視で確認可能となっている。
以上の状態において、メイン制御基板５３０のハンダ面側から穴５３０ａ（４か所）にねじを挿入し、上ケース５６０のボス５６４にねじ止めすれば、メイン制御基板５３０は、上ケース５６０に固定される。
【１２１３】
これにより、上ケース５６０と下ケース５７０とを嵌合させるときも、メイン制御基板５３０は、上ケース５６０と一体となって移動する。
このように、上ケース５６０と下ケース５７０とを嵌合させる前に、メイン制御基板５３０を上ケース５６０に固定する構造であるので、上ケースと下ケース５７０とを嵌合させるときは、上ケース５６０とメイン制御基板５３０との相対移動はない。よって、上ケース５６０側に、メイン制御基板５３０の各コネクタ５３９ａ～５３９ｈの外形よりもわずかに大きい各開口部５６３ａ～５６３ｇを形成し、当該各開口部５６３ａ～５６３ｇを各コネクタ５３９ａ～５３９ｈが貫通する構造とすることにより、各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間に必要以上の隙間が生じない構造とすることができる。たとえば、上ケース５６０と下ケース５６７０とを嵌合させた後、ゴト行為により上ケース５６０と下ケース５７０との位置関係をずらすような行為をしても、上ケース５６０とメイン制御基板５３０とは、相対的にずれないので、たとえば各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間の隙間を大きくするようなことはできない。これにより、ゴト行為を抑制することができる。
【１２１４】
次に、メイン制御基板５３０を取り付けた上ケース５６０と、下ケース５７０との嵌合方法について説明する。
図１０８は、上ケース５６０と下ケース５７０との嵌合状態を示す側面の断面図であり、（ａ）は仮嵌合状態（スライド移動前）を示し、（ｂ）は本嵌合状態（スライド移動後）を示す。
図１０８では、図面の見やすさを考慮して断面領域にハッチングを施していない。また、図中、上ケース５６０を実線で示し、下ケース５７０を２点鎖線で図示している。
図１０３及び図１０４、並びに図１０８に示すように、上ケース５６０には側壁５６５が設けられており、下ケース５７０には側壁５７１が設けられている。
【１２１５】
また、図１０３及び図１０４、並びに図１０８に示すように、上ケース５６０のうち、長手方向の下端縁（下ケース５７０側）を下縁５６０ａと称する。また、下ケース５７０のうち、長手方向の端縁を外縁５７０ａと称する。
上ケース５６０と下ケース５７０とを重ね合わせると、図１０８（ａ）に示す位置関係で重なり合うように、上ケース５６０及び下ケース５７０の形状が形成されている。上ケース５６０と下ケース５７０とを重ね合わせると、上ケース５６０の下縁５６０ａと、下ケース５７０の外縁５７０ａとが当接するように形成されている。この位置を「仮嵌合状態」と称する。仮嵌合状態では、上ケース５６０の側壁５６５と、下ケース５７０の側壁５７１との間の隙間Ｌが、数十mm程度（たとえば「１０」～「３０」mm程度）となるように形成されている。
また、仮嵌合状態では、いつでも上ケース５６０と下ケース５７０とを分離させることができる。換言すれば、図１０８（ａ）に示す状態において、下ケース５７０に対し、上ケース５６０を、部品等が干渉することなく下ケース５７０から遠ざかる方向に移動させることができる。
【１２１６】
図１０９は、仮嵌合状態において、下ケース５７０側から、側壁５６５及び側壁５７１近傍を見た平面図である。
仮嵌合状態では、図１０９に示すように、上ケース５６０と下ケース５７０とが、隙間Ｌを有しているため、この隙間Ｌから、メイン制御基板５３０のハンダ面の一端部が見え

ている。ここで、メイン制御基板５３０のコネクタ中、コネクタ５３９ｇの足をコネクタ足５３９ｇ’とし、コネクタ５３９ｈの足をコネクタ足５３９ｈ’とすると、これらのコネクタ足５３９ｇ’、及び５３９ｈ’は、それぞれ長手方向に２列の足となっている（図１０４参照）。

そして、仮嵌合状態では、図１０９に示すように、コネクタ足５３９ｇ’、及び５３９ｈ’の外側の一列のみが露出するように形成されている。換言すれば、仮嵌合状態においても、コネクタ足５３９ｇ’、及び５３９ｈ’のすべては露出せず、一部のみが露出する構造となっている。

【１２１７】

そして、図１０８（ａ）の仮嵌合状態から、上ケース５６０に対して、下ケース５７０をスライド移動が可能に構成されている。なお、スライド移動の方向は、基板ケース５５０の長手方向であり、図１０８（ａ）中、左方向である。

上ケース５６０に対して下ケース５７０をスライド移動させるときは、スライド移動の終点まで、上ケース５６０及びメイン制御基板５３０と下ケース５７０とが干渉することなく移動可能である。そして、図１０８（ｂ）に示すように、上ケース５６０の側壁５６５と、下ケース５７０の側壁５７１とが当接する位置までスライド移動させることができる。この図１０８（ｂ）の状態が本嵌合状態となる。なお、図１０７では、上ケース５６０の側壁５６５と、下ケース５７０の側壁５７１とが当接している状態（本嵌合状態）を示している。

【１２１８】

本嵌合状態になると、上ケース５６０及び下ケース５７０にそれぞれ形成された係合部材（図示せず）が係合する。これにより、下ケース５７０に対し、上ケース５６０を、下ケース５７０から遠ざかる方向に移動させることができなくなる。ただし、この状態において、上ケース５６０に対して下ケース５７０を、上記とは逆にスライド移動させることが可能であり、逆方向のスライド移動により、いつでも本嵌合状態から仮嵌合状態に戻すことができる。

【１２１９】

図１０８（ａ）に示す仮嵌合状態では、上ケース５６０のかしめ部５６２と、下ケース５７０のかしめ部５７２とは、上下方向において位置がずれているが、図１０８（ｂ）に示す本嵌合状態では、上ケース５６０のかしめ部５６２と、下ケース５７０のかしめ部５７２とが重なり合い、両者を用いてかしめが可能な状態となる。この位置でかしめ部５６２とかしめ部５７２とをかしめると、その後は上ケース５６０のかしめ部５６２を切断（破壊）しない限り、本ケース５６０と下ケース５７０とを分離したり、上ケース５６０に対して下ケース５７０をスライド移動させ、図１０８（ａ）に示す仮嵌合状態に戻したりすることはできなくなる。

【１２２０】

しかし、何らかの方法で、上ケース５６０に対して下ケース５７０をスライド移動させて仮嵌合状態に戻し、メイン制御基板５３０のハンダ面を露出させるゴト行為が考えられる。

これに対し、図１０９に示すように、コネクタ足のすべてが露出せず、コネクタ足の一部のみが露出するようにすれば、ゴト行為を困難にすることができる。

また、仮嵌合状態であっても、すべてのコネクタ足が露出するわけではなく、第２０実施形態の例では、露出するコネクタ足は、コネクタ足５３９ｇ’及び５３９ｈ’であり、それ以外のコネクタ５３９ａ、５３９ｂ、５３９ｃ、５３９ｄ、５３９ｅ、５３９ｇの足は露出しない。

【１２２１】

基板ケース５５０にスライド方式を採用した場合、スライド方向は基板ケースの長手方向となるのが通常である。この場合、スライド移動量が、露出するコネクタの足の数と関係する。

本実施形態では、図１０３に示すように、メイン制御基板５３０の外周縁近傍にコネク

タを配置している。たとえばコネクタをメイン制御基板５３０の中央部に設けたとすると、当該コネクタに対応する上ケース５６０の開口部は、４辺が側壁に囲まれた略「ロ」字状にならざるを得ない。しかし、４辺が側壁に囲まれた略ロ字状の内部にコネクタを配置すると、コネクタの抜き差しが困難となる。そこで、本実施形態では、図１０３に示すように、メイン制御基板５３０の外周縁近傍にコネクタ５３９ａ～５３９ｈを配置している。

【１２２２】

具体的には、図１０３中、メイン制御基板５３０の左縁近傍にコネクタ５３９ａを配置し、上縁近傍にコネクタ５３９ｂ、５３９ｃ、５３９ｄ、５３９ｅ、５３９ｆを配置し、右縁近傍にコネクタ５３９ｇ、５３９ｈを配置した。

そして、上ケース５６０のコネクタ用の開口部５６３は、いずれも、少なくとも外側には壁がない構造としている。たとえば、コネクタ５３９ａを貫通させる開口部５６３ａの周囲は、図１０５に示すように、図中、左側（外側）には側壁を有さない略凹状の形状となっている。

また、コネクタ５３９ｂ及び５３９ｃを貫通させる開口部５６３ｂの周囲は、図１０５に示すように、図中、上側（外側）には側壁を有さない略凹状の形状となっている。

【１２２３】

さらにまた、コネクタ５３９ｄ、５３９ｅ及び５３９ｆをそれぞれ貫通させる開口部５６３ｃ、５６３ｄ及び５６３ｅの周囲は、図１０５中、上側及び右側（外側）には側壁を有さない略Ｌ状の形状となっている。

さらに、コネクタ５３９ｇ及び５３９ｈをそれぞれ貫通させる開口部５６３ｆ及び５６３ｇの周囲は、図１０５に示すように、図中、左側（内側）にのみ側壁を有する形状となっている。これにより、コネクタの抜き差しを容易とする形状となっている。

【１２２４】

さらに、メイン制御基板５３０に対して上記のようにコネクタを配置した場合において、本実施形態のように下ケース５７０をスライド移動させるときは、最初に露出するコネクタの足は、コネクタ５３９ｇ及び５３９ｈの足（５３９ｇ’及び５３９ｈ’）である。

さらに、本実施形態よりもスライド移動量を大きくとったときは、次にコネクタ５３９ｆの足が露出するようになる。

【１２２５】

そこで本実施形態では、メイン制御基板５３０のコネクタのうち、コネクタ５３０ａ～５３９ｆについては、上ケース５０６に対して下ケース５７０をスライド移動させても、コネクタの足が露出しないようにした。なお、たとえば図１０５において、コネクタ５３９ｄ、５３９ｅ及び５３９ｆのコネクタ群を、図中、さらに左側に寄るように（コネクタ５３９ｂ及び５３９ｃに近づくように）配置すれば、本実施形態以上にスライド移動量を設けても、コネクタ５３９ｆの足が露出しないように構成することができる。

【１２２６】

また、本実施形態のように上ケース５６０に対して下ケース５７０をスライド移動させるときは、図１０５中、メイン制御基板５３０の右縁近傍に配置したコネクタ５３９ｇ及び５３９ｈの足が露出しやすくなる。そこで、本実施形態では、上ケース５６０に対してして下ケース５７０をスライド移動させたときは、コネクタ５３９ｇ及び５３９ｈの足（コネクタ足５３９ｇ’及び５３９ｈ’）は露出してしまうが、足のすべてが露出するのではなく、足の一部が露出するにとどまるようにして、ゴト行為が少しでも困難となるように構成している。

【１２２７】

スライド移動により少なくとも一部の足が露出するコネクタ数は、できる限り少ないことが好ましい。

また、１つのコネクタの足の列数を「Ｎ（Ｎは、２以上の整数）」としたとき、露出する足の数は、「Ｎ－１」以下とする（すなわち、すべてが露出しない）ことが好ましい。さらにまた、コネクタの足の列数が「１」である場合においては、当該コネクタの足は露出しないように構成することが好ましい。

あるいは、コネクタのピン数が「Ｎ」個、すなわちコネクタの足の数が「Ｎ」個である場合において、「Ｎ」個のピンのうち、第「ｎ」（「ｎ」≦「Ｎ－１」）番目のピンまでは露出するが、「ｎ＋１」番目以降のピンは露出しないように構成する（すなわち、全ピンが露出しないように構成する）ことが挙げられる。

さらに、コネクタのピンのうち、基準となる１本のピンは少なくとも露出しないように構成することが挙げられる。少なくとも１本のピンが露出しないようにすれば、すべてのピンが露出している場合よりも、ゴト行為を困難にすることができる。

【１２２８】

また、メイン制御基板がぱちんこ遊技機５００におけるメイン制御基板５３０である場合に、図９９に示すように、メイン制御基板５３０は、払出制御基板５２０、特別図柄表示装置５３１、始動口スイッチ５３３、サブ制御基板５４０等と電気的に接続されるため、これらの基板や電子部品等と接続される。接続は、リード線を用いて行われる。また、複数本のリード線が１つにまとめられてハーネスとされ、ハーネス端部にコネクタ端子を取付け、このコネクタ端子とメイン制御基板５３０上のコネクタとが接続される。

ここで、メイン制御基板５３０に接続されるリード線のうち、セキュリティ性を特に担保すべきリード線は、始動口スイッチ５３３の信号（抽選に係る信号）が入力されるリード線である。したがって、始動口スイッチ５３３の信号が入力されるコネクタについては、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも１つの足列が露出しない、あるいは少なくとも１ピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

【１２２９】

さらに、払出制御基板５２０と接続されるコネクタについても、払出しゴトを防止する観点から、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも１つの足列が露出しない、あるいは少なくとも１本のピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

さらには、メイン制御基板５３０に電力を供給するリード線（電源基板５１０とメイン制御基板５３０とが直接接続している場合には、電源基板５１０と接続されるリード線）、サブ制御基板５４０と接続しているリード線、及び外部信号を出力するための基板と接続しているリード線がそれぞれ接続される各コネクタについても、少なくとも１つの足列が露出しない、あるいは少なくとも１ピンが露出しないように構成することが好ましい。

【１２３０】

一方、メイン制御基板がスロットマシン１０におけるメイン制御基板５０である場合には、図１に示すように、メイン制御基板５０は、メダルセレクタ、各種操作スイッチ、電源スイッチ１１、メダル数表示装置、図柄表示装置、メダル払出し装置等と電気的に接続されている。

そして、メイン制御基板５０に接続されるリード線のうち、セキュリティ性を特に担保すべきリード線は、スタートスイッチ４１の信号（抽選に係る信号）が入力されるリード線である。したがって、スタートスイッチ４１の信号が入力されるリード線が接続されるコネクタについては、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも１つの足列が露出しない、あるいは少なくとも１ピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

【１２３１】

さらにまた、投入センサ４４の信号が入力されるリード線についても、クレジットゴトを防止する観点から、セキュリティ性を必要とする。したがって、投入センサ４４の信号が入力されるリード線が接続されるコネクタについては、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも１つの足列が露出しないか、あるいは少なくとも１本のピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

【１２３２】

さらに、メダル払出し装置と接続しているリード線、具体的にはホッパーモータ３６の駆動信号を出力するためのリード線や、払出しセンサ３７からの信号が入力されるリード線が接続される各コネクタについても、払出しゴトを防止する観点から、スライド移動さ

せてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも１つの足列が露出しないか、あるいは少なくとも１本のピンが露出しない）ように構成することが好ましい。
　その他、ぱちんこ遊技機５００の場合と同様に、電源に関するリード線を有するコネクタ、サブ制御基板８０と接続しているリード線を有するコネクタ、及び外部信号を送信するための基板と接続しているリード線がそれぞれ接続される各コネクタについても、少なくとも１つの足列が露出しないか、あるいは少なくとも１ピンが露出しないように構成することが好ましい。
【１２３３】
　＜第２１実施形態＞
　第２１実施形態は、リード線（「信号線」ともいう。）の太さ（径）に関するものである。
　第２１実施形態では、始動に関するリード線を最も細くし、かつ、始動に関するリード線を有する一コネクタ端子内に、始動に関するリード線と同一太さを有する他のリード線を少なくとも１本以上設け、かつ始動に関するリード線よりも太いリード線を少なくとも１本以上設けることにより、始動に関するリード線を特定しにくくし、ゴト行為（不正に始動させること、又は意図的なタイミングで始動させること）を抑制するものである。
【１２３４】
　ここで、ぱちんこ遊技機５００において、始動に関するリード線は、始動口スイッチ５３３とメイン制御基板５３０とを接続するリード線に相当する。
　また、スロットマシン１０において、始動に関するリード線は、スタートスイッチ４１とメイン制御基板５０とを接続するリード線に相当する。
　なお、「始動に関するリード線」は、実際には、２本から構成され、そのうちの１本が始動信号線となり、他の１本がＧＮＤ線となる。そして、本実施形態では、始動信号線を「始動に関するリード線」と称し、ＧＮＤ線は含まないものとする。ただし、始動に関するリード線以外のリード線には、当該ＧＮＤ線を含めてもよいものとする。
【１２３５】
　図１１０は、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｂ～５３９ｈに対し、それぞれ、ハーネスＢ～Ｈが接続された状態を示す平面図である。
　なお、図１１０では、基板ケース５５０の図示を省略している。また、図１１０では、メイン制御基板５３０を例示しているが、メイン制御基板５３０に限らず、メイン制御基板５０にも適用することができる。換言すれば、第２１実施形態は、スロットマシン１０及びぱちんこ遊技機５００のいずれにも適用することができる。
　また、ハーネスＢ～Ｈの先端にそれぞれ取り付けられたコネクタ端子を、それぞれ「ハーネスＢコネクタ端子」～「ハーネスＨコネクタ端子」と称する。
【１２３６】
　コネクタ５３９ａは、通常は、ケーブル等が接続されていないコネクタである。コネクタ５３９ａは、遊技機の取締り当局が照合装置を用いてＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ内部に記憶されたデータを確認するとき等に、当該照合装置と接続されるコネクタである。
　また、コネクタ５３９ｂ～５３９ｈは、メイン制御基板５３０に搭載されている凹コネクタであり、これらと、それぞれ、ハーネスＢコネクタ端子～ハーネスＨコネクタ端子（凸コネクタ）が接続されている。
　また、図１１１は、各ハーネスＢ～Ｈと、ハーネスＢ～Ｈコネクタ端子を詳細に示す正面図である。
　各ハーネスＢ～Ｈは、いずれも、複数本のリード線からなり、図１１１では、各リード線に番号を付している。たとえばハーネスＢは、図中、１列目（図中、上列）の９本のリード線１～９と、２列目（図中、下列）の９本のリード線１０～１８から構成されるハーネスである。
【１２３７】
　ハーネスＢ、Ｃ、Ｄ、Ｇ、Ｈの各コネクタ端子は、２列から構成されている。これに対し、ハーネスＥ、Ｆの各コネクタ端子は、１列から構成されている。

なお、図１１１に示す各ハーネス及びコネクタ端子は、例示にすぎず、コネクタ端子は、たとえば３列以上から構成されたものであってもよい。また、１列のリード線の数は、用途（信号線の数）に応じて定められるものであり、図１１１に示したものに限らず、１本としてもよく、あるいは１０本以上としてもよい。

なお、１本のリード線から構成された場合であっても、「ハーネス」と称することとする。

さらにまた、ハーネスには、各リード線がそれぞれ分離された状態のもの（結束の有無を問わない）、具体的にはディスクリートワイヤーケーブルのようなもの以外にも、たとえばフラットケーブルやリボンケーブルのようにすべてのリード線が一体的に結合されたもの（分離可能であるか否かは問わない）も含まれる。

【１２３８】

また、図１１１では、リード線として、２種類の太さを図示している。図中、単円で示すリード線は細いリード線を示し、二重円で示すリード線は太いリード線を示している。ここで、「リード線の太さ」とは、リード線の径を指すものとする。したがって、たとえば単円で示すリード線の太さを径Ｄ１、二重円で示すリード線の太さを径Ｄ２とすると、「Ｄ１＜Ｄ２」である。

なお、図１１１の例では、リード線の太さとして２種類を示しているが、これに限らず、３種類以上の太さのリード線からハーネスを構成してもよい。

【１２３９】

図１１１において、始動に関するリード線（ぱちんこ遊技機５００の場合には、始動口スイッチ５３３とメイン制御基板５３０とを接続するリード線。スロットマシン１０の場合には、スタートスイッチ４１とメイン制御基板５０とを接続するリード線。）は、ハーネスＤの７番目のリード線であるものとする。そして、始動に関するリード線は、２種類の太さのうち、細いリード線を用いている。細いリード線とすることにより、始動に関するリード線をできる限り目立たなくするためである。また、細いリード線とすることにより、不正行為（改造等）を行ったときに断線しやすくなるので、異常を容易に発見できるためである。換言すれば、太いリード線は、細いリード線と比べると不正行為を行ったときでも断線しにくく、また、束になった太いリード線である場合には、一部が断線しても発見しにくいためである。

ただし、これに限らず、始動に関するリード線を太いリード線としてもよい。あるいは、３種類の太さのリード線を用いるときは、始動に関するリード線として、中間の太さのリード線を用いてもよい。

なお、始動に関するリード線と、そのＧＮＤ線との２本のみを、一コネクタ端子に接続する場合がある。

これに対し、図１１１に示すハーネスＤは、始動に関するリード線（７番）とともに、他の複数のリード線を有している。

【１２４０】

さらに、始動に関するリード線（７番）を含むハーネスＤにおいては、始動に関するリード線（７番）の太さと同一太さのリード線を、少なくとも１本以上設けている。仮に、始動に関するリード線がコネクタＤに含まれることが知られても、どのリード線であるかまでは特定しにくくする（ゴト行為をしにくくする）ためである。この例では、２番、４番、８番のリード線を、７番のリード線（始動に関するリード線）と同一太さとしている。

【１２４１】

さらにまた、ハーネスＤの７番のリード線に隣接して、同一太さの８番のリード線を配置している。始動に関するリード線に隣接して同一太さのリード線を配置することにより、始動に関するリード線を特定しにくくするためである。なお、図１１１の例では、ハーネスＤ中、７番のリード線の右側に位置する８番のリード線を、７番のリード線と同一太さとしたが、これに限らず、６番のリード線の太さを７番のリード線の太さと同一にしてもよい。あるいは、３番のリード線の太さを７番のリード線の太さとしてもよい。ハーネスＤにおいて、７番のリード線に「隣接する」リード線とは、図１１１の例では、３番、

６番、８番のリード線に相当する。これらのリード線のうち、少なくとも１本のリード線を、７番のリード線と同一太さに設定する。

【１２４２】

さらに、ハーネスＤには、始動に関するリード線（７番）と異なる太さを有するリード線を、１本以上設ける。図１１１の例では、１番、３番、５番、及び６番のリード線が、始動に関するリード線（７番）と異なる太さを有する。始動に関するリード線の太さと異なる太さのリード線を、一コネクタ端子（ハーネスＤコネクタ端子）内に含めることで、始動に関するリード線をより特定しにくくすることができる。

【１２４３】

また、始動に関するリード線以外にも、重要な信号線、具体的には、遊技媒体の投入に関するリード線、払出しに関するリード線、外部信号を送信するためのリード線等についても、ゴト行為を防止する観点から、始動に関するリード線と同様に、一コネクタ端子内に、同一太さを有する他の信号線を１本以上設け、かつ、他の太さを有する他の信号線を１本以上設けることが好ましい。

さらにまた、始動に関するリード線と、電源用のリード線とが隣接しないように配置することが好ましい。始動に関するリード線がノイズの影響を受けにくくするためである。

ここで、「隣接しない」とは、たとえばハーネスＤの７番のリード線が始動に関するリード線であるときは、ハーネスＤの３番、６番、８番を、電源用のリード線に設定しないことが挙げられる。

【１２４４】

また、本実施形態のように、たとえばハーネスＧコネクタ端子とハーネスＨコネクタ端子とがメイン制御基板５３０上で直線状に並び、かつ両コネクタ端子間の距離が近い場合には、ハーネスＧの５番のリード線を始動に関するリード線に設定するときは、ハーネスＨの１番のリード線を電源用のリード線に設定しないことが好ましい。

一方、ハーネスＧコネクタ端子とハーネスＨコネクタ端子とがメイン制御基板５３０上で直線状に並ぶ場合であっても、両コネクタ端子間に一定の距離を有する場合には、ハーネスＧの５番のリード線を始動に関するリード線に設定し、ハーネスＨの１番のリード線を電源用のリード線に設定しても、差し支えない。

【１２４５】

さらにまた、始動に関するリード線を含むハーネスのコネクタ端子と、他のハーネスのコネクタ端子とが隣接する場合には、始動に関するリード線を含むハーネスが、前記他のハーネスの下側に配置し、始動に関するリード線ができる限り外部から隠れるように配線することが好ましい。

図１１２は、始動に関するリード線を隠す例を示す斜視図である。図１１２では、図面の簡素化のため、ハーネスＤ及びハーネスＥはいずれも１列のリード線からなり、ハーネスＤは３本のリード線からなり、ハーネスＥは５本のリード線からなるように図示している。そして、ハーネスＤのうち、ハーネスＥに一番近いリード線が始動に関するリード線に設定されているものとする。

この場合、ハーネスＤの延びる方向を、ハーネスＥ側とし、かつ、ハーネスＥがハーネスＤの上側を通るように配線する。これにより、ハーネスＤの始動に関するリード線が、極力、外部から隠れるようになり、セキュリティ性を高めることができる。

【１２４６】

＜第２２実施形態＞

第２２実施形態は、設定変更状態に関するものである。第２２実施形態の説明は、第１９実施形態と一部重複するが、改めて説明する。

まず、スロットマシン１０の場合は、設定変更状態に移行する前に、ドアスイッチ１７がオンであるか否か、設定キースイッチ１５２がオンであるか否か、リセットスイッチ１５３がオンである否かを判断し、これらすべてのスイッチがオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とする。上記３つのスイッチのうち、一部のスイッチのみがオンである場合や、いずれのスイッチもオフである場合には、設定変更状態に移行しない。これに

より、たとえばフロントドア１２にドリル等で不正に穴を開け、設定キースイッチ１５２にアクセスしても、ドアスイッチ１７がオンでなければ、設定変更状態には移行しない。
【１２４７】
　また、電源が投入された後に、ドアスイッチ１７、設定キースイッチ１５２、及びリセットスイッチ１５３のすべてをオンにしても、設定変更状態には移行しない。電源が投入された後、設定キースイッチ１５２がオンになったときは、設定確認状態に移行可能とする。設定確認状態は、現設定値を確認することができるが、設定値を変更することはできない。なお、設定確認状態に移行する場合には、ドアスイッチ１７がオンであることを条件としてもよい。さらにまた、設定確認状態に移行する場合には、リセットスイッチ１５３がオフであることを条件としてもよい。
【１２４８】
　さらに、設定変更状態の終了条件は、設定キースイッチ１５２がオンからオフになったこと、及びドアスイッチ１７がオンであることに設定されている。これにより、ドアスイッチ１７がオフ、すなわちフロントドア１２が開放されていない状態で設定変更状態が終了するような状態（ゴト行為の可能性が高い状態）をなくすことができる。
　ここで、本実施形態では、ドアスイッチ１７がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、かつ、ドアスイッチ１７がオンであることを条件に設定変更状態を終了可能とした。
　しかし、これに限らず、第１に、ドアスイッチ１７がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、設定変更状態の終了時には、ドアスイッチ１７のオン／オフ状態を判断しないようにしてもよい。
【１２４９】
　また第２に、設定変更状態に移行するときにはドアスイッチ１７のオン／オフを判断しないが、設定変更状態の終了時には、ドアスイッチ１７のオン／オフを判断し、ドアスイッチ１７がオンでなければ設定変更状態を終了できないようにしてもよい。
　さらにまた第３に、設定変更状態に移行するときにはドアスイッチ１７のオン／オフを判断しないが、ドアスイッチ１７がオンでなければ、設定変更スイッチ１５３を操作しても、設定値が変更されないように設定してもよい。
　さらに第４に、設定変更状態に移行するときにはドアスイッチ１７のオン／オフを判断せず、かつ、設定変更状態中は設定変更スイッチ１５３を操作することにより設定値を変更可能とするが、設定値を確定させるための操作であるスタートスイッチ４１を操作したときに、ドアスイッチ１７がオンでなければ、設定値が確定しない（ＲＷＭ５３に新たな設定値が記憶されない）ように設定してもよい。
【１２５０】
　また、スロットマシン１０において設定変更状態に移行するためには、リセットスイッチ１５３がオンにされた状態で電源が投入されるので、設定変更状態（設定変更処理）に移行する前、又は設定変更状態（設定変更処理）に移行した後の設定値を変更可能な状態になる前に、ＲＷＭ５３に記憶された現設定値がクリアされる。この場合、設定値データは「０」となる。したがって、設定変更状態の開始時における設定値は「１」となる。
【１２５１】
　なお、設定変更状態に移行するために、リセットスイッチ１５３をオンにして電源スイッチ１１をオンにした場合には、ＲＷＭ５３の記憶領域のうち、管理情報表示ＬＥＤ７３（役比モニタ）に表示する情報に係るデータは、クリアされない。管理情報表示ＬＥＤ７３に表示する情報に係るデータとは、遊技回数カウンタ、払出し数カウンタ（リングバッファを含む）、各比率データ等である。
【１２５２】
　また、ぱちんこ遊技機５００の場合には、電源投入時に、枠開放スイッチ５２３がオンであるか否か、設定キースイッチ５３５がオンであるか否か、及びリセットスイッチ５３６がオンであるか否かを判断し、これら３つのスイッチがオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とする。上記３つのスイッチのうち、一部のスイッチのみがオンである

場合や、いずれのスイッチもオフである場合には、設定変更状態に移行しない。これにより、前枠５０２が開放していない不正な状態では、設定キースイッチ５３５がオンにされても、設定変更状態には移行しない。

【１２５３】

特に、ぱちんこ遊技機５００の裏面側は、図９８に示すように、スロットマシン１０のような閉塞状態（図２２参照）に構成されておらず、開放された状態となっている。

このため、ホールに設置された島の状況によっては、ぱちんこ遊技機５００の裏面側に回り込んで、前枠５０２を開放することなくメイン制御基板５３０にアクセスされてしまうことも想定される。しかし、枠開放スイッチ５２３がオンでなければ、正常な状態でないと判断し、設定変更状態に移行しない（設定値を変更できない）ようにする。

【１２５４】

また、電源が投入された後に、枠開放スイッチ５２３がオン、設定キースイッチ５３５がオン、及びリセットスイッチ５３６がオンとなっても、設定変更状態に移行しない。さらにまた、電源が投入された後に、設定キー挿入口５３４に設定キーを挿入し、設定キースイッチ５３５がオンにされても、設定変更状態には移行せず、かつ、設定確認状態にも移行しない。

ぱちんこ遊技機５００の場合には、上述したように、設定キー挿入口５３４に設定キーを挿入して設定キースイッチ５３５をオンにした状態（リセットスイッチ５３６はオフ状態）で電源が投入されると、設定確認状態に移行可能とする。

【１２５５】

また、本実施形態のように前枠５０２の開放とガラス扉５０５の開放とを個別に検知可能な場合において、前枠５０２とガラス扉５０５との双方が同時に開放しているとき（すなわち、扉開放スイッチ５２２がオン、かつ枠開放スイッチ５２３がオンのとき）に、設定変更状態や設定確認状態への移行を許可する仕様としてもよい。

このように設定することにより、ぱちんこ遊技機５００の製造過程において、余計な手順を行わなくても設定値の機能を検査できるようになる。さらに、ぱちんこ遊技機５００がホールに設置された後、ホールでの盤面メンテナンスの作業中に、ガラス扉５０５をぱちんこ遊技機５００から外していても、盤面メンテナンスと並行して設定変更や設定確認ができるので、利便性を向上することができる。

【１２５６】

また、設定変更状態又は設定確認状態に移行する際に、扉開放スイッチ５２２（ガラス扉５０５が開放されたときにオンになるスイッチ）は検知しない。したがって、設定変更状態又は設定確認状態に移行する際には、ガラス扉５０５が開放されていても、あるいは閉じられていても、いずれでもよい。ただし、設定変更状態又は設定確認状態に移行する際にはガラス扉５０５を閉じると定め、設定変更状態又は設定確認状態への移行時に扉開放スイッチ５２２のオン／オフを判断し、オフであることを条件として、設定変更状態又は設定確認状態に移行可能としてもよい。

【１２５７】

さらにまた、図１０３及び図１０６に示したように、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６は、カバー５６１で覆われている。そして、設定キー挿入口５３４に設定キーを挿入するためには、カバー５６１を開放する必要がある。

そこで、カバー５６１の開閉を検知するセンサ（以下、「カバーセンサ」と称する。）を設け、カバーセンサがオンであることを条件に設定変更状態又は設定確認状態に移行可能としてもよい。

【１２５８】

ぱちんこ遊技機５００において、設定変更状態では、設定変更スイッチ５３６を操作するごとに、設定値を変更可能とする点は、スロットマシン１０と共通する。

また、スロットマシン１０では、スタートスイッチ４１の操作が設定値を確定させる操作であるが、ぱちんこ遊技機５００の場合には、設定キースイッチ５３５をオフにすることが、設定値を確定させ、かつ、設定変更状態を終了するための操作となる。

さらに、ぱちんこ遊技機５００の場合において、設定キースイッチ５３５がオンからオフになり、かつ、枠開放スイッチ５２３がオンであることを条件に、設定変更状態を終了可能とする。これにより、枠開放スイッチ５２３がオフ、すなわち前枠５０２が開放されていない状態で設定変更状態が終了するような状態（ゴト行為の可能性が高い状態）をなくすことができる。

【１２５９】

なお、本実施形態では、枠開放スイッチ５２３がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、かつ、枠開放スイッチ５２３がオンであることを条件に設定変更状態を終了可能とした。

しかし、これに限らず、第１に、枠開放スイッチ５２３がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、設定変更状態終了時には、枠開放スイッチ５２３のオン／オフ状態を判断しないようにしてもよい。

【１２６０】

また第２に、設定変更状態に移行するときには枠開放スイッチ５２３のオン／オフを判断しないが、設定変更状態の終了時には、枠開放スイッチ５２３のオン／オフを判断し、枠開放スイッチ５２３がオンでなければ設定変更状態を終了できないようにしてもよい。

さらにまた第３に、設定変更状態に移行するときには枠開放スイッチ５２３のオン／オフを判断しないが、枠開放スイッチ５２３がオンでなければ、設定変更スイッチ５３６を操作しても、設定値が変更されないように設定してもよい。

【１２６１】

さらに第４に、設定変更状態に移行するときには枠開放スイッチ５２３のオン／オフを判断せず、かつ、設定変更状態中は、設定変更スイッチ５３６を操作することにより設定値を変更可能とするが、設定値を確定させるための操作である設定キースイッチ５３５をオフにしたときに、枠開放スイッチ５２３がオンでなければ、設定値が確定しない（ＲＷＭに新たな設定値が記憶されない）ように設定してもよい。

【１２６２】

また、ぱちんこ遊技機５００の場合において、設定変更状態に移行するために、リセットスイッチ５３６がオンにされた状態で電源が投入されたとしても、ＲＷＭの記憶領域のうち、管理情報表示ＬＥＤ（性能表示モニタ）５３８に表示する情報に係るデータは、クリアされない。管理情報表示ＬＥＤ５３８に表示する情報に係るデータとは、ベース値である。

【１２６３】

さらにまた、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６は、前枠５０２の裏面側において、ヒンジ機構５０３に近い側に設けることが好ましい。このようにすれば、前枠５０２を少し開放しただけでは、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６に容易にアクセスできないようにすることができる。

たとえば図９８において、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６は、カバー５６１の内部に配置されているが、メイン制御基板５３０を正面から見たときに、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６は、メイン制御基板５３０の領域内において右寄りに配置されている。これにより、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６を、ヒンジ機構５０３寄りに配置することができる。図９８では、図中、左側が開放側となることから、図９８のように形成すれば、開放側（図中、左側）から遠い位置に設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６を配置することができる。

【１２６４】

なお、スロットマシン１０についても、上記と同様に、メイン制御基板５０上において、設定キー挿入口１５１及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を、フロントドア１２を開放したときに、フロントドア１２の回転軸寄りとなるように配置することが好ましい。たとえば図２２に示すようにメイン制御基板５０が配置され、フロントドア１２を前側（遊技者）側から見たときに左側がフロントドア１２の回転軸側となり、右側が開放側と

なる場合、フロントドア１２を開放してメイン制御基板５０を見ると、図１０（ａ）のように見える。そこで、図１０（ａ）中、左寄りに設定キー挿入口１５１及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を配置すれば、フロントドア１２の開放側から遠い位置に設定キー挿入口１５１及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を配置することができる。

【１２６５】

さらにまた、ゴト行為により設定変更状態に移行しにくいようにする対策として、たとえばぱちんこ遊技機５００においては、設定キー挿入口５３４に設定キーを挿入した後、反時計回りに設定キーを回転させることで、設定キースイッチ５３５がオンになるように構成してもよい。この場合、時計回りにも設定キーを回転可能に構成し、かつ時計回りに設定キーを回転させたときは設定変更状態に移行しないように構成すれば、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

特に、キー挿入口５２１にキーを挿入して前枠５０２を開放するときは、当該キーを時計回りに回転させることで前枠５０２が開放される構造としておけば、前枠５０２の開放時のキーの回転方向と、設定キーの回転方向とが反対方向となり、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

【１２６６】

スロットマシン１０についても、上記と同様である。

設定キー挿入口１５１に設定キーを挿入した後、反時計回りに設定キーを回転させることで、設定キースイッチ１５２がオンになるように構成してもよい。この場合、時計回りにも設定キーを回転可能に構成し、かつ時計回りに設定キーを回転させたときは設定変更状態に移行しないように構成すれば、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

特に、フロントドア１２を開放するときは、キーを時計回りに回転させることでフロントドア１２が開放される構造としておけば、フロントドア１２の開放時におけるキーの回転方向と、設定キーの回転方向とが反対方向となり、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

【１２６７】

図１１３は、基板ケース５５０の上ケース５６０と、カバー５６１と、設定キー挿入口５３４と、設定変更（リセット）スイッチ５３６との位置関係を示す側面の断面図である。なお、図１１３では、図１０８と同様に、図面の見やすさの観点から、断面にはハッチングを施していない。

図１０５及び図１１３に示すように、上ケース５６０の表面のうち、最も高い面を面Ｓ１とし、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６の開口面を面Ｓ２とする。この場合に、面Ｓ２は、面Ｓ１よりも低く形成されている。このように形成することにより、たとえば外部から針金状のものを挿入して設定キー挿入口５３４や設定変更（リセット）スイッチ５３６にアクセスしようと試みた場合に、面Ｓ１にアクセスするよりも、面Ｓ２にアクセスする方が困難となる。よって、設定ゴト行為を抑制することができる。

【１２６８】

さらに、図１０３及び図１１３に示すように、設定キー挿入口５３４及び設定変更（リセット）スイッチ５３６の上面にカバー５６１が取り付けられた場合において、カバー５６１の上面である面Ｓ３（図１１３）は、上カバー５６０の面Ｓ１よりも低い位置に配置される。

このように形成することにより、設定キー挿入口５３４や設定変更（リセット）スイッチ５３６にアクセスしようと試みた場合に、上カバー５６０とカバー５６１の間から針金状のものを挿入しようとしたり、カバー５６１を開放しようとした場合であっても、それらの行為を困難にすることができるので、設定ゴト行為を抑制することができる。

【１２６９】

以上、第１９実施形態～第２２実施形態について説明したが、これらの実施形態は、上述した内容に限らず、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

Ａ．第１９実施形態
（１）第１９実施形態において、設定確認状態を終了したときの設定確認終了音を出力するようにしてもよい。たとえば、「設定確認を終了します。」という音声を出力することが挙げられる。
さらに、設定確認状態の終了と同時に遊技を開始した場合には、
ａ）最短で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、設定確認終了音の出力を終了する。
ｂ）１遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、設定確認終了音の出力を終了する。
ｃ）特別役に当選した遊技（スロットマシン１０の場合）、又は大当たりとなった遊技（ぱちんこ遊技機５００の場合）における１遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、設定確認終了音の出力を終了する。
ように設定することが挙げられる。
【１２７０】
（２）さらに、設定確認状態の終了と同時に、演出ランプ２１（スロットマシン１０の場合）又は演出ランプ５４１（ぱちんこ遊技機５００の場合）により、設定確認状態を終了したことを示す演出を出力してもよい。この場合にも、第１９実施形態と同様に、当該ランプによる演出時間は、
ａ）最短で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、ランプ演出を終了する。
ｂ）１遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、ランプ演出を終了する。
ｃ）特別役に当選した遊技（スロットマシン１０の場合）、又は大当たりとなった遊技（ぱちんこ遊技機５００の場合）における１遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、ランプ演出を終了する。
こと等が挙げられる。
【１２７１】
（３）設定変更状態を終了したとき（又は上記例のように設定確認状態を終了したとき）は、設定変更（又は確認）終了音及びランプ演出を出力するようにしたが、これらの設定変更（又は確認）終了音及びランプ演出は、サブ制御基板８０又は５４０による制御である。
しかし、これに限らず、設定変更（又は確認）状態を終了するときは、メイン制御基板５０又は５３０によって制御される出力機器によって、設定変更（又は確認）状態を終了したことを示す出力を実行してもよい。
【１２７２】
（４）スロットマシン１０において、メイン制御基板５０上に設定キー挿入口１５１（設定キースイッチ１５２）及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を設けたが、これに限らず、メイン制御基板５０とは別個に、設定変更基板を設け、この設定変更基板上に、設定キー挿入口１５１（設定キースイッチ１５２）、設定変更（リセット）スイッチ１５３、及び設定値表示ＬＥＤ７３を設けてもよい。
ぱちんこ遊技機５００についても上記と同様である。メイン制御基板５３０とは別個に、設定変更基板を設け、この設定変更基板上に、設定キー挿入口５３４（設定キースイッチ５３５）、設定変更（リセット）スイッチ５３６、及び設定値表示ＬＥＤ５３７を設けてもよい。
【１２７３】
（５）設定変更終了音として、「設定変更を終了します」という音声を出力する例を示したが、必ずしもこの文言に限定されるものではなく、たとえば「設定値を更新しました」等であってもよい。
（６）第１９実施形態では、設定変更状態の終了後、すぐに遊技を開始する例を示しているが、実際のホール営業中は、設定変更状態の終了直後に遊技を開始することを想定していない。たとえばホール管理者が設定変更を行った後、試しに１遊技を消化してみるよ

うな場合を想定している。このような場合に、設定変更終了音及び演出ランプの出力によって設定変更状態を正しく終了したことを確認しつつ、設定変更終了音及び演出ランプによる報知と遊技で出力される演出とを混同しないようにすることを目的の１つとしている。

【１２７４】

Ｂ．第２０実施形態

（１）第２０実施形態では、上ケース５６０の下縁５６０ａと、下ケース５７０の外縁５７０ａとを当接させ、スライド移動可能とした。しかし、スライド移動前の上ケース５６０と下ケース５７０との係合方法は、種々のものが挙げられ、図１０８で示したものに限定されるものではない。また、上ケース５６０と下ケース５７０とを重ね合わせたときに、ある程度の自由度をもって重なり合うことが可能な形状としてもよい。あるいは、上ケース５６０と下ケース５７０とが特定位置でのみ重なり合う形状としてもよい。

【１２７５】

（２）メイン制御基板５３０上に各コネクタ５３９ａ～５３９ｈをどのように配置し、上ケース５６０と下ケース５７０との仮嵌合状態のときには、どのコネクタの足が露出するように設定するかは、種々の方法が挙げられる。

本実施形態のように上ケース５６０と下ケース５７０とがスライド移動する場合には、図１０９に示すように、最初に露出するコネクタの足は、コネクタ足５３９ｇ’及び５３９ｈ’である。したがって、メイン制御基板５３０上においてコネクタ５３９ｇ及び５３９ｈと対称位置に設けられているコネクタ５３９ａの場合は、スライド移動量が増加しても、そのコネクタ足は露出しない。

【１２７６】

そこで、たとえばメイン制御基板５３０上において、図１０３中、コネクタ５３９ａ側（図中、左側）から、セキュリティ性の面で重要なコネクタ（始動に関する信号線を有するコネクタ、遊技媒体の受付けや払出しに関する信号線を有するコネクタ、外部信号の出力に関する信号線を有するコネクタ、演出に関する信号線を有するコネクタ）を順次配置し、セキュリティ性の面でさほど重要でない信号線のコネクタを、コネクタ５３９ｇ及び５３９ｈに採用することが挙げられる。

【１２７７】

（３）基板ケース５５０は、かしめ部５６２及び５７２を有するものを例示したが、かしめ部を有さない基板ケース５５０であっても本実施形態を適用することができる。たとえば、ぱちんこ遊技機５００のサブ制御基板５４０を収容する基板ケースは、かしめ部を有さない場合があるが、このような基板ケースであっても第２０実施形態を適用することができる。

【１２７８】

Ｃ．第２１実施形態

（１）上記実施形態で示したコネクタの種類及び数、並びにハーネス（コネクタ端子）の種類及び数は、一例であり、これらに限定されるものではない。

たとえば図１１１において、ハーネスＢ及びＣは、すべてが太いリード線から構成されていてもよく、あるいは、すべてが細いリード線から構成されていてもよい。

また、ハーネスＥは、細いリード線のみが一列となった例を示したが、細いリード線が二列以上なったハーネス及びコネクタ端子としてもよい。

さらにまた、ハーネス及びコネクタ端子は、何列であってもよく、一列のリード線（端子）の数は、いくつでもよい。

さらに、一列に太いリード線と細いリード線とが混在するハーネスにおいて、その一列内の太いリード線は１本以上であればよく、細いリード線も１本以上あればよい。

【１２７９】

（２）本実施形態では、図１１０に示すように、メイン制御基板５３０の１個のコネクタに接続されるリード線の集合を「１本のハーネス」とした。

たとえば、コネクタ５３９ｇに接続されるハーネスＧは１本のハーネスであり、コネクタ５３９ｈに接続されるハーネスＨは１本のハーネスである。ハーネスＧとハーネスＨが

、その先で１本に結束されているような場合には、それは「ハーネス群」と称し、「１本のハーネス」とは称さない。

【１２８０】

（３）メイン制御基板５３０と他の基板とがハーネス接続されている場合において、メイン制御基板５３０上に特定のコネクタが搭載され、その特定のコネクタに対し、Ｎ本のリード線からなるハーネスのコネクタ端子が接続されていると仮定する。

一方、当該ハーネスの他端側は、Ｎ本のリード線がＮｘ本（Ｎｘ≧１）とＮｙ本（Ｎｙ≧１）とに分かれ、Ｎｘ本のリード線の先端にコネクタ端子Ｘが取り付けられ、そのコネクタ端子Ｘは他の基板と接続されており、さらに、Ｎｙ本のリード線の先端にコネクタ端子Ｙ（≠コネクタ端子Ｘ）が取り付けられ、そのコネクタ端子Ｙは他の基板（Ｎｘ本のリード線が接続された基板と同じ基板又は異なる基板）と接続されているとする。

この場合、本実施形態における「１つのハーネス」とは、メイン制御基板５３０側に接続されているＮ本のリード線の集合を指すものとする。

【１２８１】

Ｄ．第２２実施形態

（１）ぱちんこ遊技機５００では、電源投入時に設定変更状態又は設定確認状態に移行可能としたが、スロットマシン１０と同様に、電源投入後、設定キースイッチ５３５をオンにすることで設定確認状態に移行可能としてもよい。この場合においても、枠開放スイッチ５２３がオンであるか否かを判断し、オンであることを条件に設定確認状態に移行することが挙げられる。

【１２８２】

（２）上述したように、メイン制御基板５０又は５３０とは別基板で、設定変更基板を設ける場合が考えられる。この場合に、スロットマシン１０の場合には、筐体内部においてフロントドア１２の開放軸側に（開放軸寄りに）、換言すれば、遊技者側から見て開放端から遠ざかる側に、設定変更基板を配置することが好ましい。同様に、ぱちんこ遊技機５００の場合には、前枠５０２の裏面側においてヒンジ機構５０３側に（ヒンジ機構５０３寄りに）、換言すれば、遊技者側から見て開放端から遠ざかる側に、設定変更基板を配置することが好ましい。このように配置すれば、開放端から遠い位置に、設定キー挿入口１５１、５３４や、設定変更（リセット）スイッチ１５３、５３６を配置することができる。また、この場合であっても、メイン制御基板５０又は５３０は、開放端から遠い位置に配置することが好ましい。

【１２８３】

特に、メイン制御基板５０又は５３０には、それぞれ管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８が搭載されているが、管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８により表示される情報は、容易に見えないことが好ましい。したがって、メイン制御基板５０又は５３０上の管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８を開放側から遠ざかる位置に配置し、かつ、メイン制御基板５０又は５３０についても開放端から遠ざかる位置に配置することが好ましい。

ただし、メイン制御基板５０又は５３０上においてそれぞれ管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８を開放側から遠ざかる位置に配置するだけで、管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８により表示される情報を、容易に見えないようにすることが可能もある。同様に、管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８をそれぞれメイン制御基板５０又は５３０の略中央位置に搭載した場合であっても、メイン制御基板５０又は５３０を開放端から遠ざかる位置に配置するだけで、管理情報表示ＬＥＤ７４又は５３８により表示される情報を、容易に見えないようにすることも可能である。

【１２８４】

Ｅ．第１９～第２２実施形態を含む本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【１２８５】

＜第２３実施形態＞

次に、第２３実施形態について説明する。

第２３実施形態における用語の意味は、以下の通りである。
「ＲＴ」とは、抽選対象となる役の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「ＲＴ移行」とは、一のＲＴから他の一のＲＴに移行することによって、抽選対象となる少なくとも１つのリプレイの当選確率が変動することを意味する。したがって、一のＲＴにおけるリプレイの種類及びその当選確率は、そのＲＴ特有の値であり、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの種類及びその当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一のＲＴと、他の一のＲＴとで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。
【１２８６】
ＲＴは、本実施形態では、後述する図１３１に示すように、非ＲＴ、及びＲＴ１を備える。
なお、「非ＲＴ」とは、ＲＴの概念に含まれないという意味ではなく、「ＲＴ０」と等価である。したがって、本明細書において「ＲＴ」というときは、非ＲＴを含む。
また、本実施形態では、特別遊技（役物作動状態）として、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動状態）、及びＲＢ遊技（ＲＢ作動状態）を備える。１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動状態）やＲＢ遊技（ＲＢ作動状態）は、厳密にはＲＴには含まれないが、ＲＴの１つとしてもよい。
【１２８７】
なお、本実施形態のＲＢは、１ＢＢ遊技の一般遊技（ＲＢ遊技以外の遊技を意味する。）中に抽選される役であり、１ＢＢ遊技の一般遊技中にＲＢに当選し、ＲＢが入賞すると、１ＢＢ遊技中において一般遊技からＲＢ遊技に移行する。このため、１ＢＢ遊技の一般遊技で抽選されるＲＢを「ＳＲＢ（シフトＲＢ）」とも称する。
【１２８８】
さらに、ＲＴとは異なる概念であって、ＲＴと同様にメイン制御基板５０によって移行（遷移）が制御されるメイン遊技状態を備える。本実施形態のメイン遊技状態は、後述する図１３２に示すように、メイン遊技状態０～５を備える。
ＲＴとメイン遊技状態とは、連動する場合と連動しない場合とを有する。たとえばＲＴ及びメイン遊技状態双方の移行条件を満たすときは、ＲＴ及びメイン遊技状態の双方が移行する。一方、ＲＴの移行条件を満たすがメイン遊技状態の移行条件を満たさないときは、メイン遊技状態はそのままでＲＴのみが移行する。これとは逆に、メイン遊技状態の移行条件を満たすがＲＴの移行条件を満たさないときは、ＲＴはそのままでメイン遊技状態のみが移行する。
【１２８９】
第２３実施形態では、役抽選手段６１により、「当選番号」の抽選を実行する。したがって、役抽選手段６１は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称される。本実施形態の当選番号は、後述する図１２６等に示すように、当選番号「１」～「４１」を備える。
そして、当選番号が決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。たとえば図１２６において、当選番号「１」に決定されると、入賞及びリプレイ条件装置番号「１」が生成される。
【１２９０】
「条件装置番号」（「当選情報」とも称する。）には、「役物条件装置番号」と、「入賞及びリプレイ条件装置番号」とを有する。本実施形態では、後述する図１２２に示すように、役物条件装置番号として、「１」～「１７」を備える。また、後述する図１２３～図１２５に示すように、入賞及びリプレイ条件装置番号として、「１」～「２４」を備える。
そして、当選番号が決定し、条件装置番号が生成されると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動することにより、作動した条件装置に対応する役の図柄組合せが有効ラインに停止表示可能となる。
なお、本実施形態の１ＢＢ及びＲＢは、当選した遊技で入賞しない場合を有するので、それぞれ１ＢＢ及びＲＢの内部中となる場合がある。
【１２９１】

第２３実施形態において、左リール３１を第１リール３１と称する場合があり、中リール３１を第２リール３１と称する場合があり、右リール３１を第３リール３１と称する場合がある。
特に、後述するＲＷＭ５３の名称では、第１リール３１、第２リール３１、第３リール３１と称している。
【１２９２】
図１１４は、第２３実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。図１１４に示すように、本実施形態では、各リール３１は、２０コマからなる。
図１１４では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール３１において、図柄番号０番の図柄は、「リプレイ」である。さらに、図１１４では、リール３１の逆回転時における図柄番号を併せて表示している。リール３１の逆回転時における図柄番号については後述する。
【１２９３】
また、第２３実施形態では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数は「４」に設定されている。たとえば左リール３１の１番の「スイカ」が有効ラインを通過する直前に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、最大で、当該図柄から４図柄移動して、５番の「リプレイ」まで、有効ラインに停止可能となる。
したがって、たとえば１つのリール３１上で、特定図柄を５図柄間隔で４個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ４２が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。たとえば、左リール３１において、「リプレイ」は、５番、１０番、１５番、及び０番に配置されている。すなわち、左リール３１における「リプレイ」は、５図柄間隔４個配置である。したがって、左リール３１については、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。なお、このような図柄配置を「「ＰＢ＝１」配置」と称する場合がある。
【１２９４】
そして、左リール３１では、「ベルＡ」、及び「スイカ」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。
また、中リール３１では、「リプレイ」、「ベルＡ」、「チェリー」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。
さらにまた、右リール３１では、「リプレイ」、「ベルＡ」、「ベルＢ」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。
さらに、左リール３１において、３番の「黒ＢＡＲ」、８番の「特図上」、１３番の「赤７」、１８番の「青ＢＡＲ」は、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。したがって、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、「黒ＢＡＲ」、「特図上」、「赤７」又は「青ＢＡＲ」のいずれかを有効ラインに停止可能である。
中リール３１も左リール３１と同様に、「黒ＢＡＲ」、「青ＢＡＲ」、「赤７」又は「特図上」は、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。
さらに、右リール３１では、「青ＢＡＲ」又は「特図下」は、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。
【１２９５】
図１１５は、表示窓（透明窓）１８と、各リール３１の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。
表示窓１８から、内部に配置されたリール３１が透視できるようになっている。
各リール３１は、本実施形態では横方向に並列に３つ（左リール３１、中リール３１、及び右リール３１）設けられている。さらに、各リール３１は、表示窓１８から、上下に連続する３図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン１０の表示窓１７から、合計９個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。
【１２９６】
また、図１１５では、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では

、リール３１ごとに、表示窓１８から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール３１であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。

【１２９７】

さらにまた、図１１５に示すように、表示窓１８から見える９個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

ここで、「有効ライン」とは、リール３１の停止時における図柄の並びラインであって図柄組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、いずれの遊技状態であっても規定数は３枚であり、いずれの遊技状態であっても有効ラインが同一に設定されている。

第２３実施形態の有効ラインは、いわゆる右下がりの一直線状のライン（「左上段」－「中中段」－「右下段」）である。これ以外は無効ラインである。

なお、遊技状態ごとに規定数を異ならせてもよい（たとえばＢＢ作動中の規定数を「２枚」にする等）。さらに、遊技状態ごとや規定数ごとに有効ラインの位置や数を異ならせてもよい（たとえば特定の規定数では有効ラインを複数本にする等）。

【１２９８】

図１１６～図１２１は、第２３実施形態における役（役抽選手段６１で抽選される当選番号に対応する役等）の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール３１の停止時に、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（配当（利益）が付与される）。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は０枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。

【１２９９】

図１１６～図１２１において、「３枚（１）」とは、役物未作動時に相当し、特に第２３実施形態では、ＢＢ遊技以外の遊技（たとえば、ＢＢ非当選の状態であってＢＢ遊技中でない状態や、ＢＢの当選情報（条件装置番号）を持ち越している状態等）に相当する。なお、第２３実施形態では、ＢＢ遊技中にＡＴを実行する場合を有するので、ＢＢ遊技以外の遊技は非ＡＴとなる。このため、第２３実施形態において、ＢＢ遊技以外の遊技を「通常遊技（役物未作動、非ＡＴ）」と称する場合もある。ただし、通常遊技であっても、有利区間の場合と非有利区間の場合とがある。

また、「３枚（２）」とは、ＢＢ作動中（ＢＢ遊技中）のＲＢ未作動時に相当する。さらにまた、「３枚（３）」とは、ＢＢ作動中（ＢＢ遊技中）かつＲＢ作動時（ＲＢ遊技中）に相当する。

たとえば図１１６において、役番号「００１」のＢＢは、規定数３枚（１）のとき（役物未作動時）には抽選対象となるが、規定数３枚（２）及び規定数３枚（３）のときは抽選対象にならないことを意味する。

【１３００】

図１１６に示す役番号「００１」～「０１７」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として１種類のＢＢと、１６種類のＲＢ（ＲＢＡ～ＲＢＰ）とが設けられている。

第２３実施形態では、役物未作動時にはＢＢのみが抽選され、ＲＢは抽選されないので、役物未作動時からＲＢ作動時に移行する場合はない。

役物未作動時においてＢＢに当選し、ＢＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当するＢＢ作動（ＢＢ遊技）に移行する。

【１３０１】

また、１ＢＢ作動（１ＢＢ遊技）中は、ＲＢが抽選される。１ＢＢ作動中にＲＢに当選し、ＲＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、１ＢＢ作動（１ＢＢ遊技）中のＲＢ作動（ＲＢ遊技）に移行する。

なお、第２３実施形態では、１ＢＢ作動中かつＲＢ未作動時を、「１ＢＢ遊技の一般遊技」と称する場合がある。

ＲＢ作動の終了条件を満たした場合において、１ＢＢ作動の終了条件を満たすときは１ＢＢ作動を終了して役物未作動時（通常遊技）に移行する。一方、ＲＢ作動の終了条件を満たした場合において、１ＢＢ作動の終了条件を満たさないときは、１ＢＢ作動（かつＲＢ未作動時）に移行する。

【１３０２】

図１１７に示す役番号「０１８」～「０４７」は、いずれも、リプレイ（再遊技役）に相当する。第２３実施形態では、リプレイの種類として、リプレイ０１～１０を備える。図１１７に示すように、役物未作動時（３枚（１））には、リプレイ０１～１０のいずれも抽選対象となる。これに対し、１ＢＢ作動中のＲＢ未作動時（３枚（２））には、リプレイ０１のみが抽選対象となる。さらに、１ＢＢ作動中のＲＢ作動時（３枚（３））にはリプレイは抽選されない。

【１３０３】

図１１８～図１２１は、第２３実施形態の小役を示している。第２３実施形態の小役としては、小役０１～３４が設けられている。

小役０１～３４のうち、小役０１～１２は、入賞時の払出し枚数が１５枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時（後述する小役Ａ群（小役Ａ１～Ａ６）、及び小役Ｂ群（小役Ｂ１～Ｂ６）当選時）の高目ベルとなる役である。

また、小役１３～２４は、入賞時の払出し枚数が３枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時（小役Ａ群（小役Ａ１～Ａ６）当選時）の低目ベルとなる役である。

さらにまた、小役２５～３３は、入賞時の払出し枚数が１枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時（小役Ｂ群（小役Ｂ１～Ｂ６）当選時）の低目ベルとなる役である。

さらに、小役３４は、１ＢＢ作動中のＲＢ作動時（３枚（３）時）に抽選対象となる役である。

【１３０４】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役は、本実施形態では１ＢＢ及びＲＢである。１ＢＢ及びＲＢの図柄組合せは、いずれも、「ＰＢ≠１」に設定されているので、１ＢＢ又はＲＢに当選した遊技で入賞しない場合を有する。そして、１ＢＢ又はＲＢに当選したときは、それぞれ１ＢＢ又はＲＢが入賞するまでの遊技において、その１ＢＢ又はＲＢの当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【１３０５】

一方、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄組合せが入賞可能にリール３１が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

第２３実施形態では、小役又はリプレイを含む当選番号に当選したときは、常に、いずれかのリプレイ又は小役が入賞するように設定されており、取りこぼしとなる場合はない。ただし、これに限らず、取りこぼす場合を有する（「ＰＢ≠１」の）小役を設けてもよいのはもちろんである。

【１３０６】

図１２２～図１２５は、条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。

まず、役抽選手段６１では、当選番号が抽選される。当選番号は、たとえば後述する図

１２６に示すように、当選番号「１」～「４１」を備える。そして、図１２６に示すように、たとえば当選番号「１」に当選したときは、入賞及びリプレイ条件装置番号「１」に対応する条件装置「リプレイＡ」が作動可能となる。
　また、たとえば当選番号「２５」に当選したときは、役物条件装置番号「１」に対応する条件装置「１ＢＢ」が作動可能となる。
【１３０７】
　ここで、後述する図１３８に示すように、ＲＷＭ５３には、入賞及びリプレイ条件装置番号を記憶可能な記憶領域（アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」）と、役物条件装置番号を記憶可能な記憶領域（アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」）とを備える。たとえば、役物未作動時において、当選番号「１１」が当選したとする。この場合には、当選番号の値（「１１」）をアドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」に記憶することにより、入賞及びリプレイ条件装置番号を更新可能となる。また、たとえば役物未作動時において、当選番号「２５」が当選したとする。この場合には、当選番号の値に所定演算を行った値（第２３実施形態では、当選番号から「２４」を減算した値である「１」）をアドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」に記憶することにより、役物条件装置番号を更新可能となる。
【１３０８】
　第２３実施形態では、役抽選手段６１による抽選において当選した当選番号を「２５」と比較演算し、「２５」未満であると判定した場合には、アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」に当選番号を記憶可能とする。また、「２５」未満でないと判断した場合には、所定演算（上述したように、第２３実施形態では「２４」を減算すること）により当選番号から役物条件装置番号を導出可能とし、導出した役物条件装置番号をアドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」に記憶可能とする制御処理を行う。特に、第２３実施形態のように、入賞及びリプレイ条件装置番号の総数「２４」に対して、役物条件装置番号の総数「１７」の方が少ない場合には、有効的な導出方法である。
【１３０９】
　図１２２は、役物（特に第２３実施形態では１ＢＢ又はＲＢ）条件装置を示している。
　たとえば役物条件装置番号「１」に相当する１ＢＢ条件装置は、１ＢＢに当選した場合に作動可能となる役物条件装置である。この１ＢＢ条件装置が作動すると、当選役である１ＢＢが入賞可能となる。
　また、図１２２の備考欄には、役物条件装置の作動終了条件を示している。１ＢＢ条件装置は、メダルの獲得枚数が１７０枚を超えるまで継続し、メダルの獲得枚数が１７０枚を超えると１ＢＢ条件装置の作動終了条件を満たし、１ＢＢ条件装置の作動を終了する。
　同様に、ＲＢＡ条件装置～ＲＢＰ条件装置は、いずれも、１２回の遊技若しくは８回の入賞、又は１ＢＢ条件装置の作動終了に基づき終了する。
【１３１０】
　図１２３～図１２５は、入賞及びリプレイ条件装置を示している。入賞及びリプレイ条件装置番号のうち、「１」～「９」は、リプレイに係る条件装置番号であり、「１０」～「２４」は、小役に係る条件装置番号である。
　たとえば入賞及びリプレイ条件装置番号「２」に相当するリプレイＢ条件装置が作動すると、当選役にはリプレイ０１及び０２が含まれるので、リプレイ０１及び０２が入賞可能となる。なお、条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する当選役のすべてが入賞可能となるものではなく、たとえばリプレイＢ条件装置が作動したときは、第２３実施形態ではリプレイ０２が入賞可能となる。
　したがって、第２３実施形態では、複数種類のリプレイの重複当選となっても、いずれか１つのリプレイのみが入賞する。同様に、後述するように複数種類の小役の重複当選となる場合もあるが、この場合にもいずれか１つの小役のみが入賞可能となる（重複入賞しない）。
【１３１１】
　入賞及びリプレイ条件装置番号「１」に相当するリプレイＡ条件装置の作動時には、リプレイ０１のみが入賞可能となる。リプレイ０１の図柄組合せは、図１１７中、役番号「

０１８」～「０２１」である。したがって、「リプレイ」－「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」－「ベルＡ」が有効ラインに停止する。中リール３１の停止時に「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」が有効ライン（中中段）に停止すると、中上段には「リプレイ」が停止する。また、右リール３１の停止時に「ベルＡ」が有効ライン（右下段）に停止すると、右上段には「リプレイ」が停止する。よって、リプレイ０１の図柄組合せが有効ラインに停止する（リプレイ０１が入賞する）と、上段ライン（無効ライン）に「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」（上段リプレイ）が停止する。

【１３１２】

リプレイＢ条件装置の作動時には、リプレイ０２が入賞可能となる。リプレイ０２の図柄組合せは、図１１７中、役番号「０２２」である。したがって、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」（右下がりリプレイ）が有効ラインに停止する。

リプレイＣ条件装置の作動時には、リプレイ０３又は１０が入賞可能となる。ここで、備考欄に「弱チェリー」とあるのは、いわゆる角チェリー（左下段に「チェリー」が停止）の停止形となることが可能なためである。なお、左下段は有効ラインではない。リプレイ０３の左リール３１の図柄は「ベルＡ」であるが、図１１４中、左リール３１の４番の「ベルＡ」を有効ライン（左上段）に停止させると、２番の「チェリー」が左下段（無効ライン）に停止する。

【１３１３】

リプレイＤ１条件装置において、備考欄に「強チェリー１」とあるのは、いわゆる中段チェリー（左中段に「チェリー」が停止）となることが可能なためである。なお、左中段は有効ラインではない。リプレイＤ２条件装置の「強チェリー２」、及びリプレイＤ３条件装置の「強チェリー３」も同様である。

リプレイＤ１条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ０３、０４又は１０が入賞可能となる。このうち、リプレイ０４の図柄組合せは、図１１７中、役番号「０２７」～「０３０」に示すように「黒ＢＡＲ」－「赤７／チェリー」－「リプレイ／ベルＢ」である。そして、左リール３１の停止時に３番の「黒ＢＡＲ」を有効ライン（左上段）に停止させると、左中段には２番の「チェリー」が停止する。

【１３１４】

また、リプレイＤ２条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ０２、０３、０４、又は１０が入賞可能となり、リプレイＤ３条件装置の作動時にはリプレイ０３、０４、０５又は１０が入賞可能となる。

そして、リプレイＤ２条件装置又はリプレイＤ３条件装置が作動時に、リプレイ０４が入賞すると、リプレイＤ１条件装置作動時と同様に、左リール３１の停止時に左中段に２番の「チェリー」が停止する。

【１３１５】

リプレイＥ条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ０６が入賞可能となる。リプレイ０６の図柄組合せは、図１１７に示すように「スイカ」－「リプレイ／スイカ」－「赤７／スイカ／特図上／黒ＢＡＲ」である。ここで、左リール３１の「スイカ」は「ＰＢ＝１」であるため、有効ラインに必ず「スイカ」が停止する。また、中及び右リール３１の「スイカ」は「ＰＢ≠１」であるが、「スイカ」を目押しすれば有効ラインに「スイカ」が停止可能となる。

リプレイＦ条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ０７が入賞可能となる。

【１３１６】

リプレイＧ条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ０８又は０９が入賞可能となる。ここで、リプレイ０８を入賞させるために、左リール３１の停止時には８番の「特図上」が左上段に停止するように目押しをし、かつ、右リール３１の停止時には１６番の「リプレイ」が右下段に停止するように目押しをすると、リプレイ０８が入賞し、かつ、左上段及び左中段に「特図上」及び「特図下」が停止する。さらに、右上段及び右中段にも「特図上」及び「特図下」が停止する。この停止形を第２３実施形態で「最強チェリー」と称している。

【１３１７】
図１２４において、小役Ａ１条件装置～小役Ａ６条件装置の作動時には、それぞれ当選役に含まれる小役０１～０６、又は小役１３～２４のいずれかが入賞可能となる。
ここで、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動）中に小役Ａ１条件装置～小役Ａ６条件装置が作動し、かつ正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、１５枚役（当選役に含まれる小役０１～０６のいずれか）が入賞し、不正解押し順（正解押し順以外の押し順）でストップスイッチ４２が操作されたときは、３枚役（当選役に含まれる小役１３～２４のいずれか）が入賞する。
これに対し、役物未作動時では、小役Ａ１条件装置～小役Ａ６条件装置の作動時に、正解押し順は存在しない。役物未作動時において、小役Ａ１条件装置～小役Ａ６条件装置の作動時は、いずれも押し順であっても、３枚役が入賞する。
【１３１８】
なお、小役Ａ１条件装置～小役Ａ６条件装置は、１ＢＢ作動中は、ＲＢ非作動時のみ作動可能となる。したがって、小役Ａ１条件装置～小役Ａ６条件装置が作動するのは、１ＢＢ遊技の一般遊技中（ＲＢ遊技以外）である。
ここで、小役Ａ１～Ａ６条件装置と、１ＢＢ作動中における正解押し順との関係は、以下の通りである。
小役Ａ１条件装置：１２３（左中右）
小役Ａ２条件装置：１３２（左右中）
小役Ａ３条件装置：２１３（中左右）
小役Ａ４条件装置：２３１（中右左）
小役Ａ５条件装置：３１２（右左中）
小役Ａ６条件装置：３２１（右中左）
【１３１９】
たとえば１ＢＢ遊技中に小役Ａ１条件装置が作動した場合において、正解押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役０１を入賞させるために、有効ラインに「スイカ」－「チェリー」－「ベルＡ」を停止させる。これにより、下段ライン（無効ライン）には「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」が停止する。
また、不正解押し順「１３２」でストップスイッチ４２が操作された場合において、左第一停止時にはこの時点では正解押し順であるので、左リール３１の停止時には有効ラインに「スイカ」（小役０１を構成する図柄）を停止させる。次に右第二停止時には、この時点で不正解押し順となるので、当選役１３～１７のうち、左リール３１が「スイカ」である小役１７を有効ラインに停止させる。すなわち右第二停止時には「リプレイ」を右下段に停止させる。さらに、中第三停止時には「赤７／リプレイ」を中中段に停止させる。
【１３２０】
一方、不正解押し順「２１３」又は「２３１」でストップスイッチ４２が操作された場合において、中第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば小役１４を有効ラインに停止させるため、中第一停止時には中中段に「ベルＡ」を停止させる。また、左リール３１の停止時には左上段に「リプレイ」を停止させ、右リール３１の停止時には右下段に「ベルＡ／ベルＢ」を停止させる。
また、不正解押し順「３１２」又は「３２１」でストップスイッチ４２が操作された場合において、右第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば小役１７を有効ラインに停止させるため、右第一停止時には右下段に「リプレイ」を停止させる。また、左リール３１の停止時には左上段に「スイカ」を停止させ、中リール３１の停止時には中中段に「赤７／リプレイ」を停止させる。
【１３２１】
以上のように、１ＢＢ遊技中に小役Ａ１条件装置が作動した場合において、正解押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役を入賞させる。これに対し、１ＢＢ遊技中でない場合、すなわち第２３実施形態では役物非作動時（１ＢＢ非内部中、及び１ＢＢ内部中）には、小役Ａ１条件装置が作動した場合であっても、正解押し順

を有さない。したがって、役物非作動時の小役Ａ１条件装置作動時に、押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたとしても、（１５枚役を入賞させずに）３枚役を入賞させる。入賞させる３枚役としては、たとえば、「ＰＢ＝１」である小役１４又は１７が挙げられる。

【１３２２】

以上は、小役Ａ２～小役Ａ６条件装置（条件装置番号「１１」～「１５」）についても同様である。

１ＢＢ遊技中に小役Ａ２条件装置が作動した場合において、正解押し順「１３２」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０２を入賞させ、押し順「１３２」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役Ａ２条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

【１３２３】

１ＢＢ遊技中に小役Ａ３条件装置が作動した場合において、正解押し順「２１３」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０３を入賞させ、押し順「２１３」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役Ａ３条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

【１３２４】

１ＢＢ遊技中に小役Ａ４条件装置が作動した場合において、正解押し順「２３１」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０４を入賞させ、押し順「２３１」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役Ａ４条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

【１３２５】

１ＢＢ遊技中に小役Ａ５条件装置が作動した場合において、正解押し順「３１２」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０５を入賞させ、押し順「３１２」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役Ａ５条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

【１３２６】

１ＢＢ遊技中に小役Ａ６条件装置が作動した場合において、正解押し順「３２１」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０６を入賞させ、押し順「３２１」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役Ａ６条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの３枚役を入賞させる。

【１３２７】

また、１ＢＢ作動中のＳＲＢ内部中において、小役Ｂ１条件装置～小役Ｂ６条件装置（条件装置番号「１６」～「２１」）が作動し、かつ正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、１５枚役（当選役に含まれる小役０７～１２のいずれか）が入賞し、不正解押し順（正解押し順以外の押し順）でストップスイッチ４２が操作されたときは、１枚役（当選役に含まれる小役２５～３３のいずれか）が入賞する。

これに対し、役物未作動時、及び１ＢＢ作動中のＳＲＢ非内部中において、小役Ｂ１条件装置～小役Ｂ６条件装置の作動時に、正解押し順は存在しない。役物未作動時、及び１ＢＢ作動中のＳＲＢ非内部中において、小役Ｂ１条件装置～小役Ｂ６条件装置の作動時は

、いずれも押し順であっても、１枚役が入賞する。
　なお、入賞及びリプレイ条件装置番号「１６」～「２１」は、１ＢＢ作動中のうち、ＲＢ非作動時のみ抽選される。
【１３２８】
　１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ１条件装置が作動した場合において、正解押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役０７を入賞させるために、有効ラインに「スイカ」－「チェリー」－「ベルＢ」を停止させる。これにより、下段ライン（無効ライン）には「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」が停止する。
　また、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ１条件装置が作動した場合において、不正解押し順「１３２」でストップスイッチ４２が操作されたときは、左第一停止時にはこの時点では正解押し順であるので、左リール３１の停止時には有効ラインに「スイカ」（小役０７を構成する図柄）を停止させる。次に右第二停止時には、この時点で不正解押し順となるので、当選役２５、２６、２８のうち、左リール３１が「スイカ」であるたとえば小役２８を有効ラインに停止させる。すなわち右第二停止時には「ベルＡ」を右下段に停止させる。さらに、中第三停止時には「ベルＢ／スイカ」を中中段に停止させる。
【１３２９】
　一方、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ１条件装置が作動した場合において、不正解押し順「２１３」又は「２３１」でストップスイッチ４２が操作されたときは、中第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば小役２５を有効ラインに停止させるため、中第一停止時には中中段に「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」を停止させる。また、左リール３１の停止時には左上段に「リプレイ」を停止させ、右リール３１の停止時には右下段に「黒ＢＡＲ／赤７／スイカ／特図上」を停止させる。
　また、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ１条件装置が作動した場合において、不正解押し順「３１２」又は「３２１」でストップスイッチ４２が操作されたときは、右第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば上記と同様に小役２５を有効ラインに停止させる。
【１３３０】
　また、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中に小役Ｂ１～Ｂ６条件装置が作動した遊技では、正解押し順を有さない。したがって、たとえば１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中の小役Ｂ１条件装置作動時に、押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたとしても、（１５枚役である小役０７を入賞させずに）１枚役を入賞させる。入賞させる１枚役としては、たとえば、「ＰＢ＝１」である小役２５又は２８が挙げられる。
　同様に、１ＢＢ遊技中でない場合、すなわち役物非作動時（１ＢＢ非内部中、及び１ＢＢ内部中）には、小役Ｂ１条件装置が作動した遊技では、正解押し順を有さない。したがって、役物非作動時の小役Ｂ１条件装置作動時に押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたとしても、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中であるときと同様に、小役０７（１５枚役）を入賞させずに１枚役（たとえば、「ＰＢ＝１」である小役２５又は２８）を入賞させる。
【１３３１】
　以上は、小役Ｂ２条件装置～小役Ｂ６条件装置の作動時についても同様である。
　１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ２条件装置が作動した場合において、正解押し順「１３２」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０８を入賞させ、正解押し順「１３２」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役０８を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
　さらに、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中や役物非作動時に小役Ｂ２条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役０８を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
【１３３２】
　１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ３条件装置が作動した場合において、正解押し順「２１３」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役０９を入賞

させ、正解押し順「２１３」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役０９を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
　さらに、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中や役物非作動時に小役Ｂ３条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役０９を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
【１３３３】
　１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ４条件装置が作動した場合において、正解押し順「２３１」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役１０を入賞させ、正解押し順「２３１」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役１０を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
　さらに、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中や役物非作動時に小役Ｂ４条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役１０を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
【１３３４】
　１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ５条件装置が作動した場合において、正解押し順「３１２」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役１１を入賞させ、正解押し順「３１２」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役１１を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
　さらに、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中や役物非作動時に小役Ｂ５条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役１１を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
【１３３５】
　１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ６条件装置が作動した場合において、正解押し順「３２１」でストップスイッチ４２が操作されたときは１５枚役である小役１２を入賞させ、正解押し順「３２１」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役１２を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
　さらに、１ＢＢ遊技中かつＳＲＢ非内部中や役物非作動時に小役Ｂ６条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役１２を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの１枚役を入賞させる。
【１３３６】
　小役Ｃ条件装置は、ＲＢ作動（遊技）中に当選番号「２２」に当選したときに作動可能となる条件装置である。小役Ｃ条件装置作動時は、当選役に含まれる小役０１～１２のいずれか（１５枚役）を入賞させる。この場合、いずれの１５枚役を入賞させるかは任意であるが、たとえばストップスイッチ４２の押し順に応じて入賞させる小役を異ならせること等が挙げられる。
　小役Ｄ条件装置は、ＲＢ作動中に当選番号「２３」に当選したときに作動可能となる条件装置である。小役Ｄ条件装置作動時は、当選役に含まれる小役１３～２４のいずれか（３枚役）を入賞させる。この場合、いずれの３枚役を入賞させるかは任意であるが、たとえばストップスイッチ４２の押し順に応じて入賞させる小役を異ならせることが挙げられる。
　小役Ｅ条件装置は、ＲＢ作動中に当選番号「２４」に当選したときに作動可能となる条件装置である。小役Ｅ条件装置作動時は、当選役に含まれる小役２５～３４のいずれか（１枚役）を入賞させる。この場合、いずれの１枚役を入賞させるかは任意であるが、たとえばストップスイッチ４２の押し順に応じて入賞させる小役を異ならせることが挙げられる。
【１３３７】
　図１２６～図１３０は、役抽選手段６１により当選番号の抽選が行われるときの抽選テーブルにより定められる当選確率であって、ＲＴ（遊技状態）ごと及び設定値ごとの当選番号の置数を示す図（置数表）である。図１２６～図１３０で示す数値を「６５５３６」で割ると、当選確率となる。たとえば、図１２６中、当選番号「１」の置数は、全設定共

通で「４３３８」であるので、当選確率は、「４３３８／６５５３６」となる。
図１２６～図１３０において、たとえば図１２６中、当選番号「１」に当選すると、入賞及びリプレイ条件装置番号「１」、すなわちリプレイＡ条件装置が作動可能となり、リプレイ０１が入賞可能となる。
【１３３８】
なお、設定値とは、設定変更状態や設定確認状態において設定値表示ＬＥＤ７３に表示される値を指し、設定値情報としてＲＷＭ５３に記憶されている情報とは異なる。具体的には、ＲＷＭ５３に記憶されている設定値情報は、第２３実施形態では「０」～「５」の範囲である。たとえば、ＲＷＭ５３に記憶されている設定値情報が「０」のときは設定値表示ＬＥＤ７３に表示される値は「１」であり、ＲＷＭ５３に記憶されている設定値情報が「１」のときは設定値表示ＬＥＤ７３に表示される値は「２」であり、ＲＷＭ５３に記憶されている設定値情報が「２」のときは設定値表示ＬＥＤ７３に表示される値は「３」であり、ＲＷＭ５３に記憶されている設定値情報が「３」のときは設定値表示ＬＥＤ７３に表示される値は「４」であり、ＲＷＭ５３に記憶されている設定値情報が「５」のときは設定値表示ＬＥＤ７３に表示される値は「６」である。
【１３３９】
また、役抽選手段６１は、役抽選テーブルを用いて役抽選を実行する。たとえば図１２６において、当選番号１（リプレイＡ）は、設定１から設定６まで置数「４３３８」が共通していることを示しているが、このような場合には、当選番号１（リプレイＡ）が当選しているかどうかを判断するときに、１つの置数「４３３８」が役抽選テーブルに記憶されている。一方、当選番号３（リプレイＣ）のように設定１から設定６までで少なくとも一部の置数が異なる場合には、設定値に対応した置数が役抽選テーブルに記憶されている。
具体的には、役抽選テーブルには、たとえば設定１に対応するアドレス「ＸＸＸ０（Ｈ）」及び「ＸＸＸ１（Ｈ）」の２バイトのアドレスに「９４０（Ｄ）」が記憶され、設定２に対応するアドレス「ＸＸＸ２（Ｈ）」及び「ＸＸＸ３（Ｈ）」の２バイトのアドレスに「９４０（Ｄ）」が記憶され、設定３に対応するアドレス「ＸＸＸ４（Ｈ）」及び「ＸＸＸ５（Ｈ）」の２バイトのアドレスに「９４０（Ｄ）」が記憶されている。また、設定４に対応するアドレス「ＸＸＸ６（Ｈ）」及び「ＸＸＸ７（Ｈ）」の２バイトのアドレスに「９５０（Ｄ）」が記憶され、設定５に対応するアドレス「ＸＸＸ８（Ｈ）」及び「ＸＸＸ９（Ｈ）」の２バイトのアドレスに「９５０（Ｄ）」が記憶される。さらにまた、設定６に対応するアドレス「ＸＸＸＡ（Ｈ）」及び「ＸＸＸＢ（Ｈ）」の２バイトのアドレスに「９６０（Ｄ）」が記憶される。なお、上記の「ＸＸＸ０（Ｈ）」～「ＸＸＸＢ（Ｈ）」は、ＲＯＭ５４内の連続する任意のアドレスを示す。
【１３４０】
そして、たとえば設定値情報が「１」（すなわち設定２）のときには、アドレス「ＸＸＸ０（Ｈ）」を基準アドレスとし、設定値情報を２倍した値をオフセット値として、アドレス「ＸＸＸ２（Ｈ）」及び「ＸＸＸ３（Ｈ）」に記憶されている「９４０（Ｄ）」を取得し、乱数値と置数「９４０（Ｄ）」を比較演算し、当選番号３（リプレイＣ）が当選しているか否かを判断する。なお、上述した例では、置数が２バイトであるため、設定値情報を２倍にした値をオフセット値としたが、置数が１バイトである場合には、設定値情報を２倍にすることなくオフセット値とすることができる。このようにして、特定のアドレスを基準アドレスとし、設定値情報、又は設定値情報を２倍した値をオフセット値とすることにより、設定値情報に対応した置数を取得することが可能となる。
【１３４１】
特別役（１ＢＢ）に当選していない遊技において、今回遊技で当選番号「２５」に当選し、１ＢＢ条件装置が作動可能となった遊技において、当選役である１ＢＢが入賞しなかったときは、その当選は次回遊技以降に持ち越される。そして、次回遊技以降（１ＢＢ内部中）では、当選番号「２５」は抽選されず、当選番号「１」～「２１」が抽選対象となる。１ＢＢ内部中において当選番号「１」～「２１」のいずれかに当選したときは、今回遊技で当選した当選番号に対応する条件装置が作動可能となり、役物条件装置は作動しな

い。これに対し、１ＢＢ内部中において当選番号「１」～「２１」のいずれにも当選しなかったときは、当選を持ち越している１ＢＢに係る１ＢＢ条件装置が作動可能となり、１ＢＢが入賞可能となる。

【１３４２】

他の特別役であるＲＢについても上記と同様である。

１ＢＢ遊技のＲＢ非当選時の遊技において、今回遊技で当選番号「２６」～「４１」のいずれかに当選し、ＲＢＡ～ＲＢＰ条件装置が作動可能となった遊技において、当選役であるＲＢＡ～ＲＢＰが入賞しなかったときは、その当選は次回遊技以降に持ち越される。そして、次回遊技以降（ＳＲＢ内部中）では、当選番号「２６」～「４１」は抽選されず、当選番号「１０」～「２１」が抽選対象となる。ＳＲＢ内部中において当選番号「１０」～「２１」のいずれかに当選したときは、今回遊技で当選した当選番号に対応する条件装置が作動可能となり、ＲＢＡ～ＲＢＰ条件装置は作動しない。これに対し、ＳＲＢ内部中において当選番号「１０」～「２１」のいずれにも当選しなかったときは、当選を持ち越しているＲＢＡ～ＲＢＰに係るＲＢＡ～ＲＢＰ条件装置が作動可能となり、当選しているＲＢＡ～ＲＢＰが入賞可能となる。

【１３４３】

図１２６は、非ＲＴにおける置数表を示す図である。非ＲＴでは、役物については１ＢＢが抽選される（当選番号「２５」）が、ＲＢは抽選されない。ＲＢは後述する１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技中）で抽選される。

また、非ＲＴでは、リプレイの当選に対応する当選番号「１」～「９」は、いずれも抽選対象となる。また、小役の当選に対応する当選番号「１０」～「２１」が抽選対象となる。なお、当選番号「１０」～「２７」は、ＲＢ作動時以外は、いずれのＲＴ（遊技状態）でも抽選対象となる。

当選番号「２２」～「２４」は、後述する１ＢＢ遊技中のＲＢ作動時のみ抽選対象となり、それ以外のＲＴ（遊技状態）では抽選対象にならない。

【１３４４】

図１２７は、ＲＴ１における置数表を示す図である。ＲＴ１において、非ＲＴと異なる点は、当選番号「９」（リプレイＧ）が抽選されない点である。それ以外は、非ＲＴと同一である。

なお、非ＲＴ及びＲＴ１のいずれにおいても、１ＢＢ非内部中は、それぞれ図１２６及び図１２７に示す置数によって１ＢＢ（当選番号「２５」）が抽選され、当選番号「２５」に当選したとき以降（１ＢＢ内部中）の非ＲＴ及びＲＴ１では、１ＢＢ（当選番号「２５」）は抽選されない。すなわち、図１２６及び図１２７に示す置数「１９９３０」は、１ＢＢ当選後は「０」となる。

【１３４５】

図１２８は、１ＢＢ作動中のＲＢ（ＳＲＢ）非内部中の置数表を示す図である。１ＢＢ作動中のＲＢ非内部中は、１ＢＢ遊技の一般遊技中に相当する。

この遊技状態では、当選番号「２５」（１ＢＢ）は抽選されないが、すべてのＲＢ（当選番号「２６」～「４１」）が抽選される。本実施形態では、全設定値において全ＲＢが同一置数「１８０７」に設定されている。

また、１ＢＢ作動中のＲＢ非内部中では、リプレイは抽選されない。このため、当選番号「１」～「９」の置数は「０」に設定されている。

小役は、上述した非ＲＴやＲＴ１と同様に、当選番号「１０」～「２１」が抽選対象となる。また、ＲＢ遊技中の小役に相当する当選番号「２２」～「２４」は抽選されない。

【１３４６】

図１２９は、１ＢＢ作動中のＲＢ（ＳＲＢ）内部中の置数表を示す図である。１ＢＢ作動中のＲＢ内部中は、１ＢＢ作動中のＲＢ非内部中と同様に、１ＢＢ遊技の一般遊技中に相当する。

１ＢＢ作動中のＲＢ内部中は、１ＢＢに加えてＲＢも抽選されないので、当選番号「２５」～「４１」の置数はいずれも「０」である。

また、１ＢＢ作動中のＲＢ内部中は、１ＢＢ作動中のＲＢ非内部中と異なり、当選番号「１」（リプレイＡ）が抽選される。
図１３０は、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中の置数表を示す図である。１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中は、当選番号「２２」～「２４」のみが抽選される。
【１３４７】
以上の各遊技状態における出玉率について説明する。
出玉率の定義としては、種々挙げられるが、第２３実施形態では、出玉率を「アウト枚数／イン枚数」と定める。
ここで、「イン枚数」とは、ベット枚数を指し、第２３実施形態では、いずれの遊技状態であっても「３」枚である。
また、「アウト枚数」とは、払出し枚数を意味し、設計上は、払出し枚数の期待値を指す。たとえば指示機能が作動する遊技（正解押し順を報知する遊技）では、当選番号「１０」～「２１」の当選時（押し順ベル当選時）は、常に、高目ベル（第２３実施形態では１５枚ベル）が入賞するものとする。
具体的には、イン枚数が「３」、アウト枚数が「１」であるときは、出玉率は、約「０．３３」となる。
また、イン枚数が「３」、アウト枚数が「３」であるときは、出玉率は、「１」となる。
さらにまた、イン枚数が「３」、アウト枚数が「９」であるときは、出玉率は、「３」となる。
【１３４８】
また、役物（１ＢＢ）未作動時の当選番号「１０」～「１５」当選時は、常に３枚役が入賞するものとし、役物未作動時の当選番号「１６」～「２１」当選時は、常に１枚役が入賞するものとする。
さらにまた、１ＢＢ遊技中のＲＢ非内部中かつ非ＡＴ時（指示機能が作動しない遊技）において、当選番号「１０」～「１５」当選時は、「１／６」の確率で高目ベル（１５枚ベル）が入賞し、「５／６」の確率で安目ベル（３枚ベル）が入賞するものとする。なお、「１／６」としたのは、押し順が６択であるため、無作為にストップスイッチ４２を操作したときの入賞確率とするためである。また、１ＢＢ遊技中のＲＢ非内部中かつ非ＡＴ時において、当選番号「１６」～「２１」当選時は、常に１枚ベルが入賞するものとする。
【１３４９】
さらに、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中かつ非ＡＴ時（指示機能が作動しない遊技）において、当選番号「１０」～「１５」当選時は、「１／６」の確率で高目ベル（１５枚ベル）が入賞し、「５／６」の確率で安目ベル（３枚ベル）が入賞するものとする。また、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中かつ非ＡＴ時において、当選番号「１６」～「２１」当選時は、「１／６」の確率で高目ベル（１５枚ベル）が入賞し、「５／６」の確率で安目ベル（１枚ベル）が入賞するものとする。
【１３５０】
また、リプレイの図柄組合せが停止表示したときは、第１に、今回遊技でのアウト枚数を「０」、かつ次回遊技のイン枚数を「０」とする方法が挙げられる。また第２に、今回遊技でのアウト枚数を「３」、かつ次回遊技のイン枚数を「３」とする方法が挙げられる。以下の例では、後者によって算出する。
さらにまた、設定１～設定６によって出玉率が異なるが、以下では、設定１を例にして出玉率について算出する。
【１３５１】
非ＲＴにおいて、リプレイの当選に相当する当選番号「１」～「９」の合算置数は、「８９８２」である。
また、小役Ａ群の当選に相当する当選番号「１０」～「１５」の合算置数は、「１６８００」である。
さらにまた、小役Ｂ群の当選に相当する当選番号「１６」～「２１」の合算置数は、「１９８２４」である。

そして、非ＲＴの遊技状態では、当選番号「１０」～「１５」の遊技では常に３枚役が入賞し、当選番号「１６」～「２１」の遊技では常に１枚役が入賞する。
よって、１遊技あたりの払出し枚数期待値は、
３×（８９８２／６５５３６）＋３×（１６８００／６５５３６）＋１×（１９８２４／６５５３６）
１．４８３（枚）
となる。
また、出玉率は、
１．４８３／３　０．４９４
となる。

【１３５２】
次に、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中において、ＡＴ時と非ＡＴ時とで分けて出玉率を算出する。
まず、ＡＴ時は、小役Ａ群の当選に相当する当選番号「１０」～「１５」に当選した遊技では１５枚の払出しとなり、当選番号「１６」～「２１」に当選した遊技では、１枚の払出しとなる。
よって、１遊技あたりの払出し枚数期待値は、
１５×（１６８００／６５５３６）＋１×（１９８２４／６５５３６）
４．１４８（枚）
となる。
また、出玉率は、
４．１４８／３　１．３８３
となる。

【１３５３】
また、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中において、非ＡＴ時は、小役Ａ群の当選に相当する当選番号「１０」～「１５」に当選した遊技では、「１／６」の確率で１５枚の払出し、「５／６」の確率で３枚の払出しとなる。また、当選番号「１６」～「２１」に当選した遊技では、１枚の払出しとなる。
よって、１遊技あたりの払出し枚数期待値は、
１５×（１６８００／６５５３６）×（１／６）＋３×（１６８００／６５５３６）×（５／６）＋１×（１９８２４／６５５３６）
１．５８４（枚）
となる。
また、出玉率は、
１．５８４／３＝０．５２８
となる。

【１３５４】
次に、１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中において、ＡＴ時と非ＡＴ時とで分けて出玉率を算出する。
まず、ＡＴ時は、小役Ａ群の当選に相当する当選番号「１０」～「１５」に当選した遊技では１５枚の払出しとなり、当選番号「１６」～「２１」に当選した遊技でも、１５枚の払出しとなる。
よって、１遊技あたりの払出し枚数期待値は、
１５×（１６８００／６５５３６）＋１５×（１９８２４／６５５３６）
８．３８３（枚）
となる。
また、出玉率は、
８．３８３／３　２．７９４
となる。

【１３５５】

また、１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中において、非ＡＴ時は、小役Ａ群の当選に相当する当選番号「１０」～「１５」に当選した遊技では、「１／６」の確率で１５枚の払出し、「５／６」の確率で３枚の払出しとなる。また、当選番号「１６」～「２１」に当選した遊技では、「１／６」の確率で１５枚の払出し、「５／６」の確率で１枚の払出しとなる。

よって、１遊技あたりの払出し枚数期待値は、

１５×（１６８００／６５５３６）×（１／６）＋３×（１６８００／６５５３６）×（５／６）＋１５×（１９８２４／６５５３６）×（１／６）＋１×（１９８２４／６５５３６）×（５／６）

２．２９０（枚）

となる。

また、出玉率は、

２．２９０／３　０．７６３

となる。

【１３５６】

さらに、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中は、非ＡＴ時とＡＴ時とで、出玉率は同一である。

図１３０に示すように、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中は、当選番号「２２」の置数が「３３１０」で払出し数は１５枚、当選番号「２３」の置数が「１６２３０」で払出し数は３枚、当選番号「２４」の置数が「１９８２５」で払出し数は１枚である。

よって、１遊技あたりの払出し枚数期待値は、

１５×（３３１０／６５５３６）＋３×（１６２３０／６５５３６）＋１×（１９８２５／６５５３６）

１．８０３（枚）

となる。

また、出玉率は、

１．８０３／３　０．６０１

となる。

【１３５７】

以上において、出玉率が「１」を超えるときはメダルが増加する遊技状態であり、出玉率が「１」を下回るときはメダルが減少する遊技状態である。

したがって、出玉率が「１」を超える（メダルが増加する）のは、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中のＡＴ時、及び１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中のＡＴ時である。

これに対し、１ＢＢ未作動時、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中の非ＡＴ時、及び１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中の非ＡＴ時、及び１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中は、いずれも、出玉率が「１」を下回る（メダルが減少する）。

よって、出玉率の大小関係は、小さい方から順に、

（１）１ＢＢ未作動時（出玉率「０．４９４」）

（２）１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中の非ＡＴ時（出玉率「０．５２８」）

（３）１ＢＢ作動中かつＲＢ作動時（出玉率「０．６０１」）

（４）１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中の非ＡＴ時（出玉率「０．７６３」）

（５）１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中のＡＴ時（出玉率「１．３８３」）

（６）１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中のＡＴ時（出玉率「２．７９４」）

となる。

【１３５８】

上記より、

（１）ＡＴ中のＲＢ未作動時は出玉率が「１」を超えるが、非ＡＴ中は出玉率が「１」を超えることはない。

（２）ＡＴ中であっても、ＲＢを入賞させてＲＢ作動時になってしまうと、出玉率は「１」を下回る。

（３）非ＡＴ中の１ＢＢ作動時は、非ＡＴ中の１ＢＢ未作動時よりも出玉率が大きい。

したがって、たとえばＡＴを実行する権利を有することなく１ＢＢを入賞させて１ＢＢ

遊技に移行したとしても、１ＢＢ遊技の一般遊技中及びＲＢ遊技中のいずれも出玉率が「１」を下回るので、メダルを増加させることはできない。
　また、非ＡＴ中において、１ＢＢ作動時は１ＢＢ未作動時よりも出玉率が大きい。しかし、ＡＴ抽選は、１ＢＢ内部中（１ＢＢ未作動時）にのみ実行されるので、１ＢＢ作動時はＡＴ抽選を受けることができない。このため、非ＡＴ中の１ＢＢ作動時は、遊技者に不利となる。
　また、ＡＴ中（１ＢＢ作動時）において、ＲＢ内部中になると、小役Ｂ１～Ｂ６条件装置の作動時に１５枚役が入賞可能となる。よって、ＡＴ中（１ＢＢ作動時）において、ＲＢ内部中はＲＢ非内部中よりも遊技者に有利となる。
　なお、上述した出玉率は設定１で算出したが、他の設定値（設定２～６）においても、出玉率の大小関係は同じとなる。
【１３５９】
　図１３１は、第２３実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。
　非ＲＴ及びＲＴ１は、１ＢＢ未作動時に相当する。非ＲＴ及びＲＴ１は、１ＢＢの図柄組合せが停止表示するまで継続する。なお、第２３実施形態において、ＲＴの移行タイミングは、図柄組合せの停止表示時、すなわち全停時（すべてのリール３１の停止時）に設定されている。
　非ＲＴ及びＲＴ１では、１ＢＢ（上述した当選番号「２５」）が抽選されるが、１ＢＢに当選し、１ＢＢ内部中となっただけではＲＴは移行せず、それぞれ非ＲＴ又はＲＴ１が維持される。そして、非ＲＴ又はＲＴ１において、１ＢＢの図柄組合せが停止表示したときは、１ＢＢ作動時かつＲＢ非内部中（１ＢＢ遊技の一般遊技）に移行する。
【１３６０】
　１ＢＢ作動時かつＲＴ非内部中は、上述した図１２３に示すように、ＲＢＡ（当選番号「２６」）～ＲＢＰ（当選番号「４１」）が抽選される。そして、ＲＢＡ～ＲＢＰのいずれかに当選し、当選したＲＢＡ～ＲＢＰが入賞しなかったときは、１ＢＢ作動時かつＲＢ内部中に移行する。１ＢＢ作動時かつＲＢ内部中は、当選を持ち越しているＲＢの図柄組合せが停止表示するまで継続する。そして、ＲＢの図柄組合せが停止表示すると、１ＢＢ作動時かつＲＢ作動時（ＲＢ遊技）に移行する。
　なお、１ＢＢ作動時かつＲＢ非内部中においてＲＢに当選し、当該遊技でＲＢの図柄組合せが停止表示したときは、１ＢＢ作動時かつＲＢ内部中に移行することなく、１ＢＢ作動時かつＲＢ作動時に移行する。
【１３６１】
　図１２２で示したように、１ＢＢ条件装置の作動（１ＢＢ遊技）は、１７０枚を超えるメダルの獲得で終了する。また、１ＢＢ条件装置の作動中にＲＢ条件装置が作動すると（ＲＢ遊技に移行すると）、メダルの獲得が１７０枚を超えないことを条件に、１２回の遊技又は８回の入賞となるまで継続する。ＲＢ条件装置が作動した場合において、１２回の遊技又は８回の役の入賞となった場合において、１ＢＢ条件装置の作動によって１７０枚を超えるメダルが獲得されていないときは、再度、１ＢＢ条件装置作動時かつＲＢ条件装置未作動時に移行する。また、１ＢＢ条件装置作動時かつＲＢ条件装置未作動時、又は１ＢＢ条件装置作動時かつＲＢ条件装置作動時のいずれにおいても、１ＢＢ条件装置の作動によって１７０枚を超えるメダルが獲得されたときは、（ＲＢ条件装置の作動後、１２回の遊技又は８回の入賞に到達していない場合であっても）１ＢＢ条件装置の作動を終了（１ＢＢ遊技を終了）する。
【１３６２】
　１ＢＢ条件装置の作動終了後は、ＲＴ１に移行する。ＲＴ１は、１４００遊技を消化するまで、又は１ＢＢの図柄組合せが停止表示するまで継続する。ＲＴ１に移行すると、毎遊技、遊技回数をカウントし、後述するアドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」のＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME）に記憶しておく。ＲＴ１において１ＢＢの図柄組合せが停止表示したときは、上述したように、１ＢＢ作動時かつＲＢ非内部中に移行する。これに対し、ＲＴ１において１４００遊技を消化したときは、非ＲＴに移行する。一旦非ＲＴに移行したときは

、再度、１ＢＢが入賞し、１ＢＢ作動が終了した場合にＲＴ１に移行することとなる。
　なお、第２３実施形態では、ＲＴ１よりも非ＲＴの方がＡＴに当選しやすく設定されている。このため、ＲＴ１において「１４００」遊技を消化したときは、いわゆる天井に到達したこととなり、非ＲＴにおいてＡＴに当選しやすくなる。
【１３６３】
　また、ＲＴ１中に有利区間を終了する場合があるが、有利区間の終了時には、区間種別番号、有利区間クリアカウンタ、差数カウンタ（ＭＹカウンタ）、及びＡＴに関するデータがクリアされる。これに対し、ＲＴ１の遊技回数（上述した「_CT_RT_GAME」）はクリアされない。たとえば、ＲＴ１の１２００遊技目で有利区間の終了条件を満たしたときは、次回遊技は、ＲＴ１の１２０１遊技目かつ非有利区間となる。
　さらにまた、第２３実施形態では、１４００遊技の消化に基づいてＲＴ１から非ＲＴに移行する場合であっても、後述するメイン遊技状態は移行しない。たとえば、ＲＴ１の１４００遊技目において、メイン遊技状態１に滞在していたときは、次回遊技は、非ＲＴかつメイン遊技状態１となる。
【１３６４】
　ただし、ＲＴ１の１４００遊技目に、メイン遊技状態を移行する条件を満たしたときは、メイン遊技状態が移行するのはもちろんである。
　たとえば第１に、メイン遊技状態１であって、ＲＴ１かつＲＴ遊技回数が１４００遊技目において、有利区間の遊技回数が１５００遊技に到達したときは、今回遊技で有利区間が終了し、次回遊技は、非ＲＴかつメイン遊技状態０となる。
　また第２に、メイン遊技状態１であって、ＲＴ１かつＲＴ遊技回数が１４００遊技目において、ＡＴに当選したときは、次回遊技は、非ＲＴかつメイン遊技状態２（ＡＴ前兆）となる。
【１３６５】
　ここで、第２３実施形態の有利区間の移行決定は、非ＲＴ又はＲＴ１の非有利区間において実行される。特に、第２３実施形態における有利区間の移行決定では、当選番号「１」～「４」、及び「６」～「２１」の当選となったときに、通常区間から有利区間に移行するようにしている。したがって、非ＲＴ又はＲＴ１の非有利区間では、数遊技を消化すれば、ほとんどは有利区間に移行する。有利区間に一度当選すると、有利区間の終了条件を満たして非有利区間に移行しない限り、有利区間の移行決定を行わない。なお、有利区間の移行決定は、当選番号に基づく抽選によって行ってもよい。
【１３６６】
　また、第２３実施形態のＡＴ抽選は、非ＲＴ又はＲＴ１の有利区間において実行される。さらに第２３実施形態では、１ＢＢの当選を持ち越していることがＡＴ抽選の実行条件としている。換言すれば、１ＢＢ非当選時、及び１ＢＢ作動中はＡＴ抽選を実行しない。ＡＴの抽選は、レアリプレイの当選に相当する当選番号「３」～「９」の当選時に実行される。
　図１２７（ＲＴ１）において、ＡＴの当選確率は、たとえば、
　リプレイＦ条件装置作動時＜リプレイＣ条件装置作動時＜リプレイＥ条件装置作動時＜リプレイＤ（Ｄ１～Ｄ３）条件装置作動時＜リプレイＧ条件装置作動時
　のように設定されている。
【１３６７】
　具体的には、たとえば
　リプレイＦ条件装置作動時：ＡＴ当選確率１０～３０％
　リプレイＣ条件装置作動時：ＡＴ当選確率１５～３０％
　リプレイＥ条件装置作動時：ＡＴ当選確率２０～３５％
　リプレイＤ１条件装置作動時：ＡＴ当選確率３０～５０％
　リプレイＤ２条件装置作動時：ＡＴ当選確率４０～５０％
　リプレイＤ３条件装置作動時：ＡＴ当選確率３５～８０％
　リプレイＧ条件装置作動時：ＡＴ当選確率１００％

のように設定されている。各当選確率に幅があるのは、たとえば当該条件装置作動時の演出ステージ（低確率、通常確率、高確率等）で当選確率を異ならせるためである。

【１３６８】

また、非ＡＴかつＲＴ１で１４００遊技を消化し、いわゆる天井に到達し、非ＲＴに移行したときは、たとえば以下のような当選確率でＡＴが抽選される。

リプレイＦ条件装置作動時：ＡＴ当選確率９０％
リプレイＣ条件装置作動時：ＡＴ当選確率９０％
リプレイＥ条件装置作動時：ＡＴ当選確率９０％
リプレイＤ１条件装置作動時：ＡＴ当選確率７５％
リプレイＤ２条件装置作動時：ＡＴ当選確率８０％
リプレイＤ３条件装置作動時：ＡＴ当選確率８５％
リプレイＧ条件装置作動時：ＡＴ当選確率１００％

よって、ＲＴ１よりも非ＲＴの方が、ＡＴに当選しやすく設定されている。

【１３６９】

非ＲＴ又はＲＴ１においてＡＴに当選し、ＡＴの開始条件を満たした後（たとえば、ＡＴ待機カウンタが「０」となった後など）に１ＢＢの図柄組合せが停止表示して１ＢＢ作動中になると（１ＢＢ遊技に移行すると）、ＡＴを開始可能となる。そして、ＡＴは、１ＢＢ作動が終了するまで継続する。

非ＲＴ又はＲＴ１において、ＡＴを実行する権利を有することなく（ＡＴに当選することなく）１ＢＢの図柄組合せを停止表示させ、１ＢＢ作動中に移行しても、押し順ベル当選時（当選番号「１０」～「２１」当選時）に有利な押し順（１５枚役を入賞させるための押し順）は表示されない（指示機能は作動しない）。

これに対し、非ＲＴ又はＲＴ１において、ＡＴを実行する権利を有し（ＡＴに当選し）、ＡＴの開始条件を満たした後に１ＢＢの図柄組合せを停止表示させ、１ＢＢ作動中に移行したときは、ＡＴが実行され、正解押し順を有する当選番号の当選時には、１５枚役（高目ベル）を入賞させるための正解押し順が表示される（指示機能が作動する）。

なお、ＡＴを実行する権利を有していても、ＡＴの開始条件を満たしていない状況下（たとえば、ＡＴ前兆カウンタが「０」より大きい場合や、ＡＴ待機カウンタが「０」より大きい場合など）で１ＢＢの図柄組合せを停止表示させ、１ＢＢ作動中に移行しても、ＡＴは実行しない。すなわち、押し順ベル当選時に有利な押し順は表示されない（指示機能は作動しない）。

【１３７０】

ここで、ＡＴ中であって、１ＢＢ作動中のＲＢ非内部中であるときは、当選番号「１０」～「１５」（小役Ａ１～小役Ａ６）当選時には、正解押し順が表示される（指示機能の作動）。

これに対し、ＡＴ中であって、１ＢＢ作動時かつＲＢ非内部中では、当選番号「１６」～「２１」（小役Ｂ１～Ｂ６）に当選しても、指示機能は作動しない。上述したように、１ＢＢ作動時かつＲＢ非内部中において、小役Ｂ１～Ｂ６条件装置作動時は、正解押し順を有さず、いずれの押し順でストップスイッチ４２が操作されても、１枚役が入賞する（１５枚役は入賞しない）からである。

これに対し、ＡＴ中であって、１ＢＢ作動中のＲＢ内部中であるときは、当選番号「１０」～「１５」（小役Ａ１～小役Ａ６）当選時には、正解押し順が表示される（指示機能が作動する）。

同様に、ＡＴ中であって、１ＢＢ作動中のＲＢ内部中であるときは、当選番号「１６」～「２１」（小役Ｂ１～Ｂ６）当選時は、正解押し順が表示される（指示機能が作動する）。

【１３７１】

また、１ＢＢ作動中におけるＲＢの当選確率置数は、合算で「２８９１２」であり、その当選確率は、約４４％である。このため、１ＢＢ作動中となったときは、早期にＲＢに当選する。ただし、ＡＴ中は、当選したＲＢを入賞させることなく遊技を消化することが

第２３実施形態の前提となっている。１ＢＢ作動中にＲＢ内部中になると、図１２９に示すように、当選番号「１」及び「１０」～「２１」の合算の置数は、たとえば設定１で「５０４２４」である。よって、約２３％の確率で非当選となり、当該非当選となった遊技では、ＲＢの入賞可能性を有する。当該非当選となり、ＲＢの入賞可能性を有する遊技では、遊技者に対し、ＲＢが入賞する可能性を有する遊技であることを示唆する演出を出力する。遊技者は、この演出が出力されたときは、ＲＢが入賞しないようにストップスイッチ４２の停止操作を行う。なお、ＲＢの入賞可能性を有する遊技において、メイン制御基板５０側の表示器（たとえば獲得数表示ＬＥＤ７８）で目押し位置等は報知しない（指示機能は作動しない）。

仮に、１ＢＢ作動中にＲＢが入賞したときは、ＲＢ遊技に移行する。ＲＢ遊技は、上述したように、出玉率が１ＢＢ遊技の一般遊技よりも低くなる。ＲＢ遊技では、１２回の遊技又は８回の役の入賞によって終了し、その時点で１ＢＢ遊技の終了条件（１７０枚を超えるメダルの獲得）を満たしていなければ、再度、１ＢＢ遊技の一般遊技に戻る。

【１３７２】

図１３２は、第２３実施形態におけるメイン遊技状態の遷移を示す図である。

第２３実施形態のメイン遊技状態は、メイン遊技状態０～メイン遊技状態５を備える。

メイン遊技状態０は、非有利区間であり、メイン遊技状態１～メイン遊技状態５は、有利区間である。

また、メイン遊技状態２及び３は、ＡＴに当選しているが、非ＡＴの遊技状態である。また、メイン遊技状態４は、ＡＴ中の遊技状態である。さらにまた、メイン遊技状態０、１及び５は、非ＡＴであり、かつＡＴに当選していない遊技状態である。

【１３７３】

メイン遊技状態０は、非有利区間かつ非ＡＴの状態である。メイン遊技状態０では、有利区間抽選及びＡＴ抽選が実行される。メイン遊技状態０において、有利区間に当選し、かつＡＴ非当選であるときはメイン遊技状態１に移行する。これに対し、メイン遊技状態０において、有利区間に当選し、かつＡＴに当選したときは、メイン遊技状態２に移行する。

【１３７４】

メイン遊技状態１では、有利区間抽選は実行されないが、ＡＴ抽選が実行される。そして、ＡＴに当選したときは、メイン遊技状態２に移行する。また、ＡＴ当選時は、併せてＡＴセット数についても抽選され、抽選で決定したＡＴセット数がＡＴセット数カウンタに記憶される。なお、「ＡＴセット数」とは、メイン遊技状態４（ＡＴかつ１ＢＢ作動）を何回実行するかを定めたカウンタである。

これに対し、メイン遊技状態１において、ＡＴに当選することなく、有利区間の終了条件を満たしたとき（たとえば、有利区間の遊技回数が１５００遊技に到達したときや、有利区間の転落抽選に当選したとき）は、メイン遊技状態０に移行する。

【１３７５】

なお、メイン遊技状態１においてメイン遊技状態０への移行条件を満たした場合であっても、ＲＴは移行しない。たとえば、ＲＴ１かつメイン遊技状態１において、有利区間の終了条件を満たしたときは、ＲＴ１において１４００遊技に到達していない限り、次回遊技は、ＲＴ１かつメイン遊技状態０となる。

メイン遊技状態２は、ＡＴ前兆の遊技状態である。ＡＴ当選時にＡＴ前兆遊技回数がたとえば抽選等で決定され、ＡＴ前兆カウンタにセットされる。そして、メイン遊技状態２は、ＡＴ前兆カウンタが「０」になるまで実行される。ＡＴ前兆カウンタが「０」となったときは、メイン遊技状態３に移行する。

【１３７６】

メイン遊技状態３は、ＡＴ準備中の遊技状態である。メイン遊技状態３は、ＡＴ待機カウンタが「０」となり、かつ１ＢＢの図柄組合せが停止表示されるまで継続する。ここで、第２３実施形態では、ＡＴが複数セットを有する場合において、後述するメイン遊技状態４（１ＢＢ作動かつＡＴ）を終了し、メイン遊技状態３に戻ったときに、いち早く１Ｂ

Ｂの図柄組合せを停止表示させてメイン遊技状態４に移行させるのではなく、出玉が増加しすぎることを防止するために、ある程度の出玉調整（低減）を行ってからメイン遊技状態４に移行させるために、メイン遊技状態３における一定の遊技回数を確保するようしている。たとえばメイン遊技状態４からメイン遊技状態３に移行したときは、ＡＴ待機カウンタに「１」～「８」のいずれかをセットし（抽選で決定する）、１ＢＢに当選した遊技、又は小役若しくはリプレイに当選していない遊技で、「１」を減算する。そして、ＡＴ待機カウンタが「０」になった場合において、１ＢＢの内部中であるときは、１ＢＢの図柄組合せを停止表示させるための報知を行う。

なお、メイン遊技状態３において出玉調整（低減）を行う理由は、複数セットのＡＴを連続で実行すると、試射試験において不適合になりやすいためである。試射試験では、たとえば任意の「４００」遊技回数間で出玉率を「２２０」％未満にする必要がある。そのため、複数セットのＡＴを実行する場合には、１つのセットのＡＴが終了した後、ＡＴを実行しない遊技区間（出玉調整（低減）を行う期間）を経てから、次のセットのＡＴを実行するようにしている。

【１３７７】

また、メイン遊技状態３では、ＡＴセット数カウンタの加算抽選が実行される。たとえば、メイン遊技状態３においてレア役（当選番号「２」～「９」）に当選したときには、ＡＴセット数の加算抽選を実行する。そして、ＡＴセット数の加算抽選に当選したときは、ＡＴセット数カウンタに、当選したＡＴセット数を加算する。

メイン遊技状態３において、ＡＴ待機カウンタが「０」となったときは、その後の入賞及びリプレイ条件装置番号が「０」の遊技で、「「青ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示する。なお、「「青ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示するのは、１ＢＢの当選を持ち越している又は１ＢＢに当選していることが条件となる。これにより、１ＢＢの図柄組合せを停止表示させることを遊技者に促す。

【１３７８】

なお、「「青ＢＡＲ」を狙え！」を画像表示した遊技において、遊技者が１ＢＢの図柄組合せを停止表示させることができないときは、その後の入賞及びリプレイ条件装置番号が「０」の遊技で、再度、「「青ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示する。また、最初に「「青ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示した後は、ＡＴセット数の加算抽選を実行しないようにしてもよいが、第２３実施形態では、最初に「「青ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示した後であっても、１ＢＢの図柄組合せが停止表示するまでは、ＡＴセット数の加算抽選を実行する。ただし、１ＢＢの図柄組合せを意図的に引き伸ばしても遊技者にメリットがないように、ＡＴセット数の加算抽選の当選確率を設定している（ＡＴセット数の加算抽選の当選確率を、ＡＴ待機カウンタが「０」となる前よりも低く設定している）。

【１３７９】

メイン遊技状態３においてＡＴ待機カウンタが「０」となり、かつ１ＢＢの図柄組合せが停止表示したときは、メイン遊技状態４に移行する。メイン遊技状態４は、１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技）かつＡＴに相当する。したがって、メイン遊技状態４は、メダル獲得枚数が１７０枚を超えるまで実行される（図１２２参照）。メイン遊技状態４においてメダル獲得枚数が１７０枚を超えたときは、メイン遊技状態４の終了条件を満たすと判断し、その時点でのＡＴセット数カウンタやエンディングカウンタの値に基づいて、メイン遊技状態３（ＡＴ準備）、メイン遊技状態５（ＡＴ引戻し）、メイン遊技状態０（非有利区間）のいずれかに移行する。

ＡＴセット数カウンタは、メイン遊技状態４の終了時ごとに「１」ずつ減算される。そして、ＡＴセット数カウンタが「０」であるときはＡＴを実行する権利を有さないと判断し、「１」以上であるときはＡＴを実行する権利を有すると判断する。

【１３８０】

エンディングカウンタは、他の実施形態でも説明した差数カウンタ（「ＭＹカウンタ」とも称する。）及び有利区間クリアカウンタの値に基づいて設定される。有利区間は、差数カウンタが「２４００（Ｄ）」となったとき、又は有利区間の遊技回数が「１５００」

遊技となったときは終了する必要がある。そこで本実施形態では、差数カウンタ値が「１９５１（Ｄ）」を超えたとき、又は有利区間クリアカウンタ値が「２００（Ｄ）」未満となったときに、エンディングカウンタに「２」をセットする。

そして、メイン遊技状態４の終了時に、エンディングカウンタが「１」以上であるときは、「１」を減算する。エンディングカウンタが「１」から「０」になったときは、有利区間（及びＡＴ）の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態０に移行する。このように設定すれば、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」に到達する前、及び有利区間クリアカウンタが「０」になる前に有利区間を終了することができる。

【１３８１】

一方、メイン遊技状態４の終了時に、ＡＴセット数カウンタが「１」以上であり、かつ、エンディングカウンタが「１」から「０」になった場合以外は、メイン遊技状態３に移行する。メイン遊技状態３に移行したときは、ＡＴ待機カウンタ値を「０」～「８」の中から抽選で１つを決定し、セットする。

また、メイン遊技状態４の終了時に、ＡＴセット数カウンタが「０」であるときは、メイン遊技状態５（ＡＴ引戻し）に移行する。メイン遊技状態５は、非ＡＴであるが、メイン遊技状態５においてＡＴに当選したときは、それ以前のＡＴにおける獲得枚数のデータやセット数が引き継がれ、画像表示装置２３に画像表示される。

【１３８２】

メイン遊技状態５に移行したときは、ＡＴ引戻しカウンタに所定値、たとえば「５０（Ｄ）」がセットされ、毎遊技「１」減算される。メイン遊技状態５の終了条件は、ＡＴ引戻しカウンタが「０」になったこと、又はＡＴに当選したことである。

ＡＴ引戻しカウンタが「０」になった場合には、有利区間クリアカウンタ値を判断し、有利区間クリアカウンタ値が「６００（Ｄ）」未満であるときは、有利区間を終了してメイン遊技状態０に移行する。有利区間クリアカウンタ値が「６００（Ｄ）」未満であるときは、その後にＡＴに移行した場合において、有利区間の残り遊技回数が少ないために、ＡＴが継続できなくなるおそれがあることから、一旦、有利区間を終了する。上述したように、メイン遊技状態０に移行すれば、数遊技を消化すれば再度有利区間に当選し、少なくともメイン遊技状態１に移行する。

【１３８３】

これに対し、メイン遊技状態５でＡＴ引戻しカウンタが「０」になった場合において、有利区間クリアカウンタ値が「６００（Ｄ）」以上であるときは、有利区間を終了せずに、メイン遊技状態１に移行する。そして、ＡＴ抽選を継続する。

また、メイン遊技状態５でＡＴ引戻しカウンタが「０」になる前にＡＴに当選したときは、メイン遊技状態３に移行する。なお、メイン遊技状態５においてＡＴに当選したときは、メイン遊技状態２（ＡＴ前兆）に移行してもよいが、本実施形態では、メイン遊技状態３（ＡＴ準備）に移行する。メイン遊技状態３に移行したときは、上述と同様に、ＡＴ待機カウンタ値の抽選を実行し、抽選で決定した値をＡＴ待機カウンタに記憶する。

【１３８４】

なお、メイン遊技状態４又は５において、有利区間クリアカウンタが「０」になる前にメイン遊技状態０に移行させるとき、及びメイン遊技状態１において有利区間クリアカウンタが「０」になる前に有利区間の転落抽選に当選したことに基づいてメイン遊技状態０に移行させるときは、図５１の有利区間クリアカウンタ管理が実行される前に、有利区間クリアカウンタに（それまでの値にかかわらず）「１」を記憶する処理を実行する（後述する図１５０に示す有利区間終了準備）。これにより、その後、図５１の有利区間クリアカウンタ管理が実行されると、有利区間クリアカウンタ値は、「１」減算前の値が「１」、かつ「１」減算後の値が「０」となるので、有利区間の終了条件を満たすと判断され、ステップＳ４２４からステップＳ４３５に進んで、有利区間の終了に基づくＲＷＭクリア処理が実行される。

【１３８５】

なお、メイン遊技状態０又は１において、１ＢＢの図柄組合せを停止表示させても、メ

イン遊技状態４（ＡＴ）には移行しない。したがって、この場合には、メイン遊技状態０又は１、１ＢＢ作動、かつ非ＡＴとなる。

【１３８６】

図１３３～図１３８は、第２３実施形態において、ＲＷＭ５３に記憶されるデータのうち、第２３実施形態に係る主要なデータを示す図である。なお、図１３３～図１３８に示すデータは、一部のデータであり、図示したデータ以外にも、種々のデータがＲＷＭ５３に記憶される。また、以下の説明（特にＲＷＭ名称）において、「＃」は、「１」（第１リール３１）～「３」（第３リール３１）のすべてを指す場合と、「１」～「３」の任意の１つを指す場合とを有する。

また、「アドレス」の欄内にかっこ書きで示す数値は、その記憶領域のバイト数を示している。

【１３８７】

図１３３において、アドレス「Ｆ００９（Ｈ）」のＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）は、現在のＲＴを示すデータを記憶する記憶領域であり、非ＲＴであるときは「０」が記憶され、ＲＴ１であるときは「１」が記憶される。図１３１に示すように、第２３実施形態では、ＲＴ１から非ＲＴに移行する場合を有するが、ＲＴ１において「１４００」遊技に達した遊技のたとえば遊技終了時に、ＲＴ状態番号として「０」が記憶される。

また、１ＢＢ作動の終了条件を満たし、ＲＴ１に移行するときは、１ＢＢ作動の終了条件を満たした遊技の遊技終了時に、ＲＴ状態番号として「１」が記憶される。

【１３８８】

アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」のＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）は、ＲＴ１の遊技回数をカウントするためのカウンタの記憶領域である。１ＢＢ作動を終了してＲＴ１に移行したときは、この記憶領域に「１４００（Ｄ）」が記憶され、１遊技を消化するごとに「１」減算される。ＲＴ遊技回数が「０」となったときは、非ＲＴへの移行条件を満たすと判断する。

アドレス「Ｆ００Ｄ（Ｈ）」の役物条件装置番号（_NB_CND_BNS ）は、現在作動している役物の種類を示すデータを記憶する記憶領域である。ここに記憶される値は、図１２２に示す役物条件装置番号に対応する。たとえば役物未作動時には「０」が記憶され、１ＢＢ作動時には「１」が記憶され、ＲＢＡ作動時には「２」が記憶される。

【１３８９】

アドレス「Ｆ００Ｅ（Ｈ）」の１ＢＢ作動時の獲得可能枚数（_CT_BIG_PAT ）は、１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技）での残り獲得可能枚数を記憶する記憶領域である。１ＢＢ作動となったときは、この記憶領域に「１７０（Ｄ）」を記憶する。そして、１ＢＢ作動中（１ＢＢ遊技中）は、メダルの払出しがあるごとに、この記憶領域の値を減算していく。１ＢＢ作動中にこの記憶領域の値が「０」となったときは、１ＢＢ作動の終了条件を満たすと判断する。

【１３９０】

アドレス「Ｆ００Ｆ（Ｈ）」のＲＢ作動時の遊技回数（_CT_BONUS_PLAY）は、ＲＢ作動時の遊技回数をカウントするカウンタを記憶する記憶領域である。ＲＢ作動となったときは、この記憶領域に「１２（Ｄ）」を記憶し、ＲＢ作動時の「１」遊技ごとに「１」を減算する。そして、ＲＢ作動時の遊技回数が「０」となったときは、ＲＢ作動の終了条件を満たす。

アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のＲＢ作動時の入賞回数（_CT_BONUS_WIN ）は、ＲＢ作動時の役の入賞回数をカウントするカウンタを記憶する記憶領域である。ＲＢ作動となったときは、この記憶領域に「８（Ｄ）」を記憶し、ＲＢ作動時の役の入賞が１回あるごとに「１」を減算する。そして、ＲＢ作動時の入賞回数が「０」となったときは、ＲＢ作動の終了条件を満たす。

【１３９１】

アドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）は、スタートスイッチ４１及びストップスイッチ４２の信号のオン／オフを記憶する記憶領域であ

る。今回の割込み処理において、スタートスイッチ４１及び（左、中、右）ストップスイッチ４２の信号を判断し、オンであるときは「１」、オフであるときは「０」を記憶する。　アドレス「Ｆ０１５（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（前回）（_PT_IN_A_BK）は、前回の割込み処理での入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）の値を記憶する記憶領域である。

【１３９２】

アドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡは、スタートスイッチ４１及びストップスイッチ４２の信号の立ち上がりの有無を記憶する記憶領域である。前回の割込み処理時のレベルデータが「０」、かつ今回の割込み処理のレベルデータが「１」であるときは、立ち上がりデータとして「１」が記憶される。これに対し、前回の割込み処理時のレベルデータが「１」、かつ今回の割込み処理のレベルデータが「１」であるときは、立ち上がりデータは「０」である。同様に、前回の割込み処理時のレベルデータが「０」、かつ今回の割込み処理時のレベルデータが「０」であるときは、立ち上がりデータは「０」である。さらに、前回の割込み処理のレベルデータが「１」、かつ今回の割込み処理時のレベルデータが「０」であるときは、立ち上がりデータは「０」である（この場合は、立ち下がりデータが「１」となる。）。

【１３９３】

図１３４において、アドレス「Ｆ０１９（Ｈ）」の第１リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）は、第１リールに係るモータ３２のどの相に励磁をかけるかを記憶する記憶領域である。第１リールモータ信号データ中、「１」はオン（励磁をかける）、「０」はオフ（励磁をかけない）ことに相当する。この記憶領域に記憶されたデータに基づいて、割込み処理時のポート出力処理（後述する図１５１のステップＳ４６２）で、モータ３２に励磁をかける。

なお、本実施形態では、第１リールは左リール３１に相当し、第２リールは中リール３１に相当し、第３リールは右リール３１に相当する。

【１３９４】

また、第１リールモータ信号データのうち、Ｄ０ビットはφ１、Ｄ１ビットはφ２、Ｄ２ビットはφ３、Ｄ３ビットはφ４に相当する。第１リールモータ信号データには、後述する図１５８に示すリール駆動パルステーブルから選択された１つのパルスデータが記憶される。たとえば、図１５８に示すように、今回の割込み処理では、φ０及びφ３をオンにする励磁をかけるときは、アドレス「１１００（Ｈ）」のパルスデータ「００００１００１（Ｂ）」が、アドレス「Ｆ０１９（Ｈ）」に記憶される。

【１３９５】

アドレス「Ｆ０１Ａ（Ｈ）」の第２リールモータ信号データ（_PT_MOTOR2）は、第２リール（中リール３１）に係るモータ３２のどの相に励磁をかけるかを記憶する記憶領域である。その内容は、アドレス「Ｆ０１９（Ｈ）」の第１リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）と同様である。

同様に、アドレス「Ｆ０１Ｂ（Ｈ）」の第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）は、第３リール（右リール３１）に係るモータ３２のどの相に励磁をかけるかを記憶する記憶領域である。その内容は、アドレス「Ｆ０１９（Ｈ）」の第１リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）と同様である。

【１３９６】

アドレス「Ｆ０３９（Ｈ）」の第１リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TARPIC_WAIT）は、待機演出を実行するときに、第１リール３１の減速を開始するための待機時間を計測するためのタイマ値の記憶領域である。待機演出の実行開始時に、この記憶領域に所定値が記憶され、割込み処理ごとに「１」ずつ減算されていく。そして、この記憶領域の値が「０」になったことを条件として、第１リール３１の停止が許可される。換言すれば、この記憶領域の値が「０」になっていないときは、第１リール３１を停止させずに回転中を維持する。

【１３９７】

具体的には、後述する図１４５に示すリール演出実行タイマテーブル１～８のうち、停止図柄に対応するリール演出実行タイマテーブルが選択される。たとえば、後述する図１４４中、待機演出番号１時に相当する「中段「黒ＢＡＲ」揃い」に停止図柄が決定された場合には、待機演出番号１に対応するリール演出実行タイマテーブルとして、図１４５中、リール演出実行タイマテーブル１（_TBL_TARPIC_TM１）が選択される。そして、リール演出実行タイマテーブル１において、第１（左）リール３１の指定図柄位置検索待機時間は、「１４１１２（Ｄ）」であるので、この値がアドレス「Ｆ０３９（Ｈ）」に記憶される。

アドレス「Ｆ０３９（Ｈ）」の第１リール指定図柄位置検索待機時間に所定値が記憶されると、割込み処理ごとに「１」減算され、当該値が「０」になったときは、待機時間を経過したと判断される。なお、割込み処理ごとに「１」減算するのではなく、複数回の割込み処理ごとに「１」を減算する仕様としてもよい。

【１３９８】

ここで、第２３実施形態では、定速時のリール３１が１回転（３６０度回転）するのは、モータ３２の「３３６」ステップに相当する。そして、２割込みごとにモータ３２を１ステップ駆動するので、定速時のリール３１の１回転（３６０度回転）は、「６７２」割込みに相当する。

したがって、図１４５中、たとえばリール演出実行タイマテーブル１（_TBL_TARPIC_TM１）（待機演出１）が選択されたときは、最初に左リール３１が停止した後、中リール３１は、概ね１回転した後（「６７０」割込み後）に停止する。さらに、中リール３１が停止した後、右リール３１は、概ね２回転した後（「１３４０」割込み後）に停止する。他のリール演出実行タイマテーブルが選択されたときも同様に、最初のリール３１が停止した後、概ね１回転又は１回転以上回転した後に２番目のリール３１が停止する。さらに、２番目のリール３１が停止した後、概ね２回転又は２回転以上回転した後に３番目のリール３１が停止する。

また、１番目のリール３１が停止してから２番目のリール３１が停止するまでの時間よりも、２番目のリール３１が停止してから３番目のリール３１が停止するまでの時間の方が長く設定されている。これにより、３番目のリール３１がどの図柄で停止するかの期待感を遊技者に与えることや、１番目及び２番目に停止したリール３１の図柄を見て楽しむ時間（達成感）を与えることが可能となる。

【１３９９】

上記のアドレス「Ｆ０３９（Ｈ）」は、第１（左）リール指定図柄位置検索待機時間の記憶領域であるが、第２（中）リール指定図柄位置検索待機時間、及び第３（右）リール指定図柄位置検索待機時間の記憶領域として、それぞれ、アドレス「Ｆ０３Ｂ（Ｈ）」及びアドレス「Ｆ０３Ｄ（Ｈ）」が設けられている。

たとえば、上述した図１４５中、リール演出実行タイマテーブル１（_TBL_TARPIC_TM１）が選択されたときは、アドレス「Ｆ０３Ｂ（Ｈ）」には、第２（中）リール指定図柄位置検索待機時間として、「１４１１２＋６７０＝１４７８２（Ｄ）」が記憶される。同様に、アドレス「Ｆ０３Ｄ（Ｈ）」には、第３（右）リール指定図柄位置検索待機時間として、「１４１１２＋２０１０＝１６１２２（Ｄ）」が記憶される。

【１４００】

アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」の待機時間（_TM２_WAIT）は、１ＢＢの当選情報を持ち越しており、第２停止時に１ＢＢの図柄組合せが停止表示可能となった場合、換言すれば１ＢＢの図柄組合せがテンパイした場合（第２停止時に１ＢＢの図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに停止し、未だ第３停止していない場合）に、第３停止の操作受付を許可するまでの待機時間の記憶領域である。

ここで、「テンパイ」とは、１ＢＢを例に挙げると、１つのリール３１が回転中であり、残り２つのリール３１が停止した場合において、１ＢＢの図柄組合せを構成する図柄が（有効ライン上に）停止表示し、前記１つのリールの停止時に、１ＢＢの図柄組合せを構成する図柄が停止表示したときに、１ＢＢの図柄組合せが停止表示した（１ＢＢが入賞し

た）ことになる状況を指す。たとえば前記１つのリール３１が右リール３１である場合には、有効ライン上に「青ＢＡＲ（左上段）」－「青ＢＡＲ（中中段）」－「回転中」となった場合に相当する。

【１４０１】

１ＢＢの図柄組合せの停止表示が許可されている状態（メイン遊技状態３、及びＡＴ待機カウンタが「０」のとき）ではこの待機時間は設定されないが、それ以外の場合には、１ＢＢの図柄組合せがテンパイしたタイミング（第２停止時）に待機時間が設定される。初期値は「８９６（Ｄ）」である。そして、割込み処理ごとに待機時間を減算し、「０」になったときは、第３停止操作を受け付ける。

なお、第２３実施形態の割込み周期は、「１．１１７」ｍｓである。

また、第２３実施形態では、１ＢＢに対応する図柄組合せが停止表示可能となった遊技でなければ、１ＢＢはテンパイしないように設定されている。しかし、これに限らず、１ＢＢに対応する図柄組合せを停止表示することができない遊技であっても、１ＢＢがテンパイ可能としてもよい。たとえば、小役当選時の遊技で１ＢＢがテンパイ可能とすることが挙げられる。そして、１ＢＢに対応する図柄組合せを停止表示することができない遊技では、１ＢＢがテンパイしても、待機時間をセットしないようにすることも可能である。

【１４０２】

待機時間として「８９６（Ｄ）」がセットされ、１割込みごとに「１」減算されるので、１ＢＢの図柄組合せがテンパイしたタイミングから、約１秒間（１．１１７×８９６＝約１０００ｍｓ）の待機処理（第３ストップスイッチ４２が操作されても第３リール３１を停止させない処理。換言すれば、第３ストップスイッチ４２の停止操作を受け付けない処理）が実行される。

なお、リール３１が１回転（３６０度回転）するのは、上述したように、第２３実施形態ではモータ３２の「３３６」ステップに相当する。また、第２３実施形態では、モータ３２の１ステップは、２割込み（２．２３４ｍｓ）に相当し、モータ３２が「３３６」ステップだけ駆動する時間、換言すればリール３１が１回転する時間は、「２．２３４×３３６＝７５０．６２４ｍｓ」である。

よって、１ＢＢの図柄組合せがテンパイしたタイミングからの待機時間（約１０００ｍｓ）＞リール３１の１回転時間（約７５１ｍｓ）

となっている。

このように設定すれば、待機時間を最小限にしつつ、遊技者の不意な停止操作によって１ＢＢが入賞してしまうことを防止することができる。

【１４０３】

一方、待機時間は、たとえばリール３１が４回転する時間（約３秒）以下に設定することが好ましい。たとえば、第３ストップスイッチ４２を操作したときに待機時間が経過していなかったために第３リール３１が停止しなかったときは、遊技者は、改めて、注意を払って第３ストップスイッチ４２の停止操作を試みるが、その時点では、待機時間が経過していることが望ましいからである。

【１４０４】

図１３５～図１３７において、図１３５は第１リール３１のデータを示し、図１３６は第２リール３１のデータを示し、図１３７は第３リール３１のデータを示している。

図１３５において、アドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）は、第１リール３１に係るモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域である。本実施形態では、２割込み処理に１回、励磁更新タイミングを迎えるように設定されている。ただし、これに限らず、たとえば、割込み処理ごとに励磁を更新可能としてもよい。割込み処理ごとに励磁を更新可能とした場合には、割込み処理の周期を「２．２３５」ｍｓごとにすること等が挙げられる。本実施形態のように、複数回の割込み処理で１回の励磁を行う場合には、励磁更新タイミングであるか否かを判断するためのフラグとして、Ｄ７ビットを割り当てている。本実施形態では、Ｄ７ビットが「１」であるときは、非励磁更新タイミングを示し、「０」であるときは励磁更新タイミングであることを示す。

割込み処理ごとにこのデータのＤ７ビットを判断し、「０」であるときは「１」に更新し、「１」であるときは「０」に更新する。

【１４０５】

また、Ｄ０～Ｄ３の下位４ビットで、リール駆動状態番号を表している。図１３５に示すように、「０」は停止、「１」は減速、「２」は加速、「３」は加速開始、「４」は減速開始、「５」は定速を示す。たとえば、当該割込み処理が非励磁更新タイミングであり、かつリール駆動状態が定速（「５」）であるときは、「１０００００１０１（Ｂ）」が記憶される。

【１４０６】

上記のアドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」の第１リール駆動状態は、第１リール３１に係るモータ３２についてのものであるが、第２リール３１に係るモータ３２についての駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域として、アドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」（図１３６）の第２リールの駆動状態（_WK_RL2_STS ）が設けられている。

また、第３リール３１に係るモータ３２についての駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域として、アドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」（図１３７）の第３リールの駆動状態（_WK_RL3_STS ）が設けられている。

【１４０７】

アドレス「Ｆ０４Ｅ（Ｈ）」の第１リールモータインデックス（_FL_RL1_MT_IDX）は、第１リール３１のモータインデックス信号のオン／オフを記憶する記憶領域であり、前回の割込み処理で取得した信号をＤ４ビットに記憶し、今回の割込み処理で取得した信号をＤ０ビットに記憶する。

ここで、モータインデックス１信号は、第１リール３１のインデックスをリールセンサ３３が検知している状態ではオンとなり、第１リール３１のインデックスをリールセンサ３３が検知していない状態ではオフとなる信号である。

したがって、たとえば第１リールモータインデックスが「０００００００（Ｂ）」であるときは、前回の割込み処理及び今回の割込み処理のいずれも、モータインデックス１信号がオフである（リールセンサ３３がインデックスを検知していない）ことを意味する。また、第１リールモータインデックスが「０００００００１（Ｂ）」であるときは、前回の割込み処理ではモータインデックス１信号がオフであり、今回の割込み処理ではモータインデックス１信号がオンである（リールセンサ３３がインデックスを検知した）こと（立ち上がり）を意味する。

【１４０８】

さらにまた、第１リールモータインデックスが「０００１０００１（Ｂ）」であるときは、前回の割込み処理及び今回の割込み処理のいずれも、モータインデックス１信号がオンであることを意味する。

さらに、第１リールモータインデックスが「０００１０００（Ｂ）」であるときは、前回の割込み処理ではモータインデックス１信号がオンであり、今回の割込み処理ではモータインデックス１信号がオフである（立ち下がり）を意味する。

【１４０９】

上記のアドレス「Ｆ０４Ｅ（Ｈ）」の第１リールモータインデックスは、左リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１のリールモータインデックスの記憶領域として、アドレス「Ｆ０５９（Ｈ）」（図１３６）の第２リールモータインデックス（_FL_RL2_MT_IDX）が設けられている。

また、第３リール３１のリールモータインデックスを示す記憶領域として、アドレス「Ｆ０６４（Ｈ）」（図１３７）の第３リールモータインデックス（_FL_RL3_MT_IDX）が設けられている。

【１４１０】

アドレス「Ｆ０４Ｆ（Ｈ）」の第１リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL1_PLSOUT）は、第１リール３１に係るモータ３２の励磁を切り替える割込み回数に対応する値を記憶する記憶領域である。具体的には、後述する図１５６に示す加速・減速パルス出力カ

ウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）において、現在のステップ目に対応する値を、この記憶領域に記憶する。たとえば加速時の１ステップ目である場合には、アドレス「１０５８（Ｈ）」に対応する値「２５（Ｄ）」を、この記憶領域に記憶する。そして、２割込み処理ごとに「１」ずつ減算し、「０」となったときは、次の２ステップ目の値「２５（Ｄ）」をこの記憶領域に記憶し、２割込み処理ごとに「１」ずつ減算していく。さらにまた、減速時には、アドレス「１０５０（Ｈ）」に対応する値「９０（Ｄ）」をこの記憶領域に記憶し、２割込み処理ごとに「１」ずつ減算していく。ただし、リール３１の停止中、定速中、又は減速開始時には、この記憶領域に「１」が記憶され、かつ、割込み処理時に「１」減算されない。

【１４１１】

上記のアドレス「Ｆ０４Ｆ（Ｈ）」の第１リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL1_PLSOUT）は、第１リール３１に係るモータ３２についての記憶領域であるが、第２リール３１に係るモータ３２についての駆動パルス出力カウンタの記憶領域として、アドレス「Ｆ０５Ａ（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL2_PLSOUT）が設けられている。

また、第３リール３１に係るモータ３２についての駆動パルス出力カウンタの記憶領域として、アドレス「Ｆ０６５（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL3_PLSOUT）が設けられている。

【１４１２】

アドレス「Ｆ０５０（Ｈ）」の第１リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL1_PLSCHG）は、第１リール３１に係るモータ３２の加速時における駆動パルスの切替え回数を記憶する記憶領域である。後述する図１５６（加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP））に示すように、リール３１の加速時には、１ステップ目から８ステップ目まで、８回、パルスを切り替える。このため、第１リール駆動パルス切替え回数の初期値は「9」に設定され、最初に「１」が減算されて「８」になると、上述した第１リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL1_PLSOUT）には、１ステップ目に対応する値「２５（Ｄ）」が記憶される。上述したように、第１リール駆動パルス出力カウンタは、加速又は減速時には２割込み処理ごとに「１」減算される。そして、第１リール駆動パルス出力カウンタが「０」になったときは、第１リール駆動パルス切替え回数から「１」が減算される。このようにして、第１リール駆動パルス切替え回数が「０」になるまで、第１リール駆動パルス出力カウンタが「０」になるごとに「１」ずつ減算される。

【１４１３】

上記のアドレス「Ｆ０５０（Ｈ）」の第１リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL1_PLSCHG）は、第１リール３１に係るモータ３２についての記憶領域であるが、第２リール３１に係るモータ３２についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０５Ｂ（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL2_PLSCHG）が設けられている。

また、第３リール３１に係るモータ３２についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６６（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL3_PLSCHG）が設けられている。

【１４１４】

アドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」の第１リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL1_BAD）は、第１リール３１の回転が正常か異常（脱調）かを判断するためのカウンタの記憶領域である。第１リール回転不良検出カウンタには、第１リール３１が定速となったときに初期値として「０」が記憶される。そして、第１リール３１の定速中であるときは「１」加算され、「１」加算後の値が「０」となったとき（すなわち、加算前の値が「２５５（Ｄ）」であり、「１」加算した結果、桁が繰り上がり、ゼロフラグ＝「１」となったとき）は、第１リール３１の回転が正常でないと判断される。

第１リール３１が定速になった後、第１リールモータインデックス（_FL_RL1_MT_IDX）の値が変化したと判断されたときは、第１リール回転不良検出カウンタはクリアされる。

【１４１５】
上記のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」の第１リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL1_BAD）は、第１リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０５Ｃ（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL2_BAD）が設けられている。
また、第３リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL3_BAD）が設けられている。
【１４１６】
アドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」の第１リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL1_STEP）は、第１リール駆動状態が定速又は減速開始のときに、ステップ番号を記憶する記憶領域である。
第１リールモータインデックス（_FL_RL1_MT_IDX_）の立ち上がり時に、初期値（設計値）として「３」が記憶される。
また、第１リール駆動状態が定速又は減速開始の場合において、励磁更新タイミングのときに「１」減算され、「０」となったときは、１図柄分移動したと判断される。
１図柄分移動したと判断された場合において、図柄番号が「２」、「７」、「１２」、及び「１７」のときは、初期値として「１６（Ｄ）」を記憶し、それ以外の図柄番号であるときは、初期値として「１７（Ｄ）」を記憶する。
第２３実施形態のモータ３２の１回転でのステップ数は「３３６」であり、リール３１の図柄数は「２０」であるので、４図柄分については１図柄のステップ数を「１６」とし、１６図柄分については１図柄のステップ数を「１７」としている（４×１６＋１６×１７＝３３６）。つまり、ほぼ等間隔で１図柄が１６ステップになるように割り当てられているため、リール３１の停止時には、極力、図柄の中心で停止するように構成されている。
【１４１７】
上記のアドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」の第１リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL1_STEP）は、第１リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０５Ｄ（Ｈ）」（図１３６）に、第２リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL2_STEP）が設けられている。
また、第３リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６８（Ｈ）」（図１３７）に、第３リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL3_STEP）が設けられている。
【１４１８】
アドレス「Ｆ０５３（Ｈ）」の第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、現在通過している第１リール３１の図柄番号を記憶する記憶領域である。初期値としては、「２５５（Ｄ）（ＦＦ（Ｈ））」が記憶される。そして、第１リールモータインデックス（_FL_RL1_MT_IDX）に変化があったと判断された場合において、立ち上がり時（Ｄ０ビットが「１」、Ｄ４ビットが「０」）であるときは「１０（Ｄ）」が記憶され、立ち下がり時（Ｄ０ビットが「０」、Ｄ４ビットが「１」）であるときは、「０」が記憶される。
【１４１９】
このようにして、第１リールモータインデックスの値が変化するまでは、初期値として「２５５（Ｄ）」が記憶される。そして、第１リールモータインデックスの値に変化があったと判断された場合において、立ち上がり時には「１０（Ｄ）」が記憶され、立ち下がり時には「０」が記憶される。
また、第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、「１０（Ｄ）」又は「０」が記憶された後、１図柄分移動したと判断されるごとに「１」加算される。
【１４２０】
上記のアドレス「Ｆ０５３（Ｈ）」の第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、第１リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０５Ｅ（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）が設けられている。

また、第３リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６９（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）が設けられている。

【１４２１】

アドレス「Ｆ０５４（Ｈ）」の第１リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、停止位置の（４相励磁をかける）図柄番号を記憶する記憶領域である。初期値としては、「２５５（Ｄ）（ＦＦ（Ｈ））」が記憶される。そして、第１ストップスイッチ４２が操作され、停止位置が決定したときに、決定した図柄番号をこの記憶領域に記憶する。

【１４２２】

上記のアドレス「Ｆ０５４（Ｈ）」の第１リール図柄番号（停止位置用）（_NB_PL1_STPPIC）は、第１リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０５Ｆ（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL2_STPPIC）が設けられている。

また、第３リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６Ａ（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL3_STPPIC）が設けられている。

【１４２３】

アドレス「Ｆ０５５（Ｈ）」の第１リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL1_PLUS）は、第１リール３１の励磁相を決定するためのカウンタの記憶領域である。第１リール駆動パルスデータ検索用カウンタは、励磁更新タイミングごとに「１」加算される。さらに、第１リール３１が正回転のときは「０」が加算され、逆回転のときは「２５４（Ｄ）（ＦＥ（Ｈ））」が加算される。たとえば、それまでに記憶されているカウンタ値が「１００（Ｄ）」であるときは、「１」加算されることによって「１０１（Ｄ）」となる。また、第１リール３１が逆回転であるときは、「２５４（Ｄ）」が加算され、「９９（Ｄ）」となる。換言すれば、「２５４（Ｄ）」を加算することは、「１」減算することと同じである。このようにして、第１リール駆動パルスデータ検索用カウンタは、「０」～「２５５（Ｄ）」の範囲の値をとる。

【１４２４】

また、第１リール駆動パルスデータ検索用カウンタ値と「０００００１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）を実行すると、「０」～「２５５（Ｄ）」の値は、「０」～「７」の値に変換される。そして、「０」～「７」の値に対応する駆動パルスデータがセットされる。たとえば、変換後の値が「７」であるときは、図１５８中、リール駆動パルスデータテーブル（TBL_REEL_PULSE）のオフセット値「７」に相当する、アドレス「１１０７（Ｈ）」に記憶された駆動パルスデータ「００００１０００（Ｂ）」がセットされ、φ３をオンにする励磁が実行される。

【１４２５】

上記のアドレス「Ｆ０５５（Ｈ）」の第１リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL1_PLUS）は、第１リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６０（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL2_PLUS）が設けられている。

また、第３リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６Ｂ（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL3_PLUS）が設けられている。

【１４２６】

アドレス「Ｆ０５６（Ｈ）」の第１リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL1_WAIT）は、待機演出後の第１リール３１のランダム遅延用のカウンタである。

ここで、「ランダム遅延」について説明する。

待機演出を実行し、遊技者のストップスイッチ４２の操作によらずにリール３１を自動停止した場合において、リール３１の自動停止後、全リール３１を同時に（一斉に）回転させると、目押し補助につながるおそれがある。そこで、待機演出によってリール３１を自動停止させた後、リール３１を再始動するときは、各リール３１ごとに回転開始時の遅

延時間を設定し、各リール３１の回転開始タイミングがランダム（ばらばら）になるように設定する。このような制御を「ランダム遅延」と称する。

【１４２７】

待機演出を実行しないときは、この記憶領域には「０」が記憶される。また、待機演出が実行されたときは、「０」～「３３５（Ｄ）」の値の中から抽選等で値を決定し、決定した値を記憶する。そして、割込み処理ごとに「１」減算し、「０」となったときは、第１リール３１の再始動を許可する。

【１４２８】

上記のアドレス「Ｆ０５６（Ｈ）」の第１リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL1_WAIT）は、第１リール３１についての記憶領域であるが、第２リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」（図１３６）に、第２リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL2_WAIT）が設けられている。

また、第３リール３１についての記憶領域として、アドレス「Ｆ０６Ｃ（Ｈ）」（図１３７）に、第３リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL3_WAIT）が設けられている。

【１４２９】

図１３８において、アドレス「Ｆ０７０（Ｈ）」の区間種別番号（_NB_ADV_KND）は、有利区間であるか否かを示す番号を記憶する記憶領域である。有利区間であるときは「１」が記憶され、非有利区間であるときは「０」が記憶される。この記憶領域は、第１１実施形態中、図３５に示すアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」の有利区間種別フラグと同様の記憶領域である。

アドレス「Ｆ０７８（Ｈ）」のＡＴフラグ（_FL_AT）は、ＡＴの当選の有無を判断するためのフラグである。ＡＴに当選したときは「１」を記憶し、ＡＴに当選していないときは「０」を記憶する。この記憶領域は、第１１実施形態中、図３５に示すアドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」のＡＴフラグと同様の記憶領域である。

【１４３０】

アドレス「Ｆ０７Ａ（Ｈ）」の有利区間クリアカウンタ（_CT_ADV_CLR）は、有利区間の遊技回数のカウンタ（デクリメントカウンタ）の記憶領域である。有利区間に移行したときは、初期値「１５００（Ｄ）」がセットされ、有利区間中は、１遊技ごとに「１」減算される。そして、「０」となったときは、有利区間の終了条件を満たす。この記憶領域は、第１１実施形態中、図３５に示すアドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」の有利区間クリアカウンタと同様の記憶領域である。

【１４３１】

アドレス「Ｆ０７Ｃ（Ｈ）」の差数カウンタ（「ＭＹカウンタ」とも称する。）（_CT_MY）は、有利区間中における差枚数の累積値に対応する値を記憶するカウンタ（インクリメントカウンタ）である。

差数カウンタは、単に、差枚数の累積値そのものを記憶するのではなく、差枚数の累積値に「対応する値」を記憶する。たとえば、差枚数がマイナスに相当する値となったときは、その値を「０（Ｈ）」に補正する。したがって、「差枚数の累積値≠差数カウンタ値」である。換言すれば、差数カウンタは、有利区間中において、差枚数の累積値が最も減少した時点を「０」とする値を記憶する。

【１４３２】

また、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断する。よって、差数カウンタがとりえる最大値は、今回遊技で「２３９９（Ｄ）」であり、次回遊技で１５枚の払出しがあったときであり、「２４１４（Ｄ）」になる。

なお、差数カウンタは、少なくとも有利区間中の差枚数の累積値をカウントすれば足り、非有利区間（通常区間）中のカウントはしなくてもよいが、非有利区間を含めてカウントし続けるカウンタであってもよい。

この記憶領域は、第１１実施形態中、図３５に示すアドレス「Ｆ０６５（Ｈ）」の差数カウンタと同様の記憶領域である。

【１４３３】

アドレス「Ｆ０７Ｅ（Ｈ）」のメイン遊技状態番号（_NB_GAM_STS ）は、メイン遊技状態の番号を記憶する記憶領域である。図１３２に示したように、第２３実施形態では、メイン遊技状態０～５を備え、現在滞在しているメイン遊技状態の番号をこの記憶領域に記憶する。メイン遊技状態の移行があったときは、この記憶領域の値を更新する。

アドレス「Ｆ０８０（Ｈ）」のＡＴ前兆カウンタ（_CT_AT_ZN ）は、ＡＴの前兆遊技回数のカウンタの記憶領域である。ＡＴに当選すると、ＡＴ前兆遊技回数がたとえば「０」～「３３」の範囲の中から決定され、決定された遊技回数がこの記憶領域に記憶される。そして、ＡＴ前兆、すなわちメイン遊技状態２では、毎遊技、ＡＴ前兆カウンタから「１」を減算し、「０」になったときは、ＡＴ前兆（メイン遊技状態２）の終了条件を満たすと判断する。

【１４３４】

アドレス「Ｆ０９７（Ｈ）」のエンディングカウンタ（_CT_ENDING）は、後述するＡＴセット数カウンタ値が「１」以上である場合において、差数カウンタ値が「１９５１（Ｄ）」を超えたとき、又は有利区間クリアカウンタ値が「２００（Ｄ）」未満となったときに、初期値「２」をセットするカウンタの記憶領域である。

そして、メイン遊技状態４の終了時に、エンディングカウンタが「１」以上であるときは、「１」を減算する。エンディングカウンタが「１」から「０」になったときは、有利区間（及びＡＴ）の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態０に移行する。したがって、エンディングカウンタに「２」がセットされた後は、その後は、エンディングカウンタに「２」がセットＡＴを含めて、２セットまでＡＴを実行可能となる。

【１４３５】

アドレス「Ｆ０９８（Ｈ）」のＡＴ待機カウンタ（_CT_AT_WAIT ）は、ＡＴ発動を管理するためのカウンタの記憶領域である。ＡＴセット数カウンタが「１」以上である場合には、メイン遊技状態４（ＡＴ）の終了後は、メイン遊技状態３（ＡＴ準備中）に移行する。そして、このメイン遊技状態３において、１ＢＢの図柄組合せの停止表示を許可するか否かを管理する値が、ＡＴ待機カウンタ値となる。換言すれば、メイン遊技状態３において、一定数の出玉を削るためのカウンタである。ＡＴ待機カウンタは、たとえばメイン遊技状態４からメイン遊技状態３に移行したときに、「０」～「８」の範囲の中から決定し、記憶される。

【１４３６】

メイン遊技状態３では、１ＢＢに当選した遊技、又は１ＢＢ内部中において小役又はリプレイに非当選となった遊技（１ＢＢが入賞可能となった遊技）で、ＡＴ待機カウンタ値を「１」減算する。そして、ＡＴ待機カウンタが「０」となった後は、１ＢＢの図柄組合せが停止表示可能となった遊技（小役又はリプレイに当選していない遊技）で、１ＢＢの入賞を促す演出（たとえば、「「青ＢＡＲ」を狙え！」等）を出力する。１ＢＢの図柄組合せが停止表示されると、メイン遊技状態４に移行する。

【１４３７】

なお、メイン遊技状態３において、ＡＴ待機カウンタが「０」になる前に１ＢＢを入賞させてしまったときは、メイン遊技状態３のままとなり、メイン遊技状態４（ＡＴ）には移行しない。したがって、１ＢＢ作動中かつ非ＡＴ（ＡＴ準備中）となる。この場合には、１ＢＢ作動終了後にＡＴ待機カウンタが再セットされる。なお、再セットすることなく、それまで記憶していたＡＴ待機カウンタを引き継いでもよい。このようにすることにより、誤って１ＢＢに対応する図柄組合せを停止表示させてしまった場合であっても、遊技者にさらに不利益を与えることを防止することが可能となる。

【１４３８】

アドレス「Ｆ０９Ｃ（Ｈ）」のＡＴセット数カウンタ（_CT_AT_SET）は、ＡＴセット数を記憶する記憶領域である。ＡＴ当選時に、ＡＴセット数が抽選で決定され、決定されたＡＴセット数がこの記憶領域に記憶される。さらに、メイン遊技状態３（ＡＴ準備中）において、当選役に応じてＡＴセット数の加算抽選が実行され、この加算抽選に当選すると、当選した加算数をＡＴセット数カウンタに加算する。

【１４３９】
　また、メイン遊技状態４の終了時に、ＡＴセット数カウンタが「１」以上であるか否かが判断され、ＡＴセット数カウンタが「１」以上であるときは、ＡＴの継続条件を満たすと判断され、メイン遊技状態３に移行し、ＡＴセット数カウンタが「０」であるときは、ＡＴの継続条件を満たさないと判断され、メイン遊技状態５に移行する。メイン遊技状態４からメイン遊技状態３に移行するときに、ＡＴセット数カウンタを「１」減算する。
　また、ＡＴセット数が「１」以上であっても、メイン遊技状態４の終了時に、エンディングカウンタが「１」から「０」となったときは、有利区間（ＡＴ）の終了条件を満たすと判断され、メイン遊技状態０に移行するとともに、ＡＴセット数カウンタは、クリアされる。ここで、メイン遊技状態０に移行する方法、及びＡＴセット数カウンタをクリアする方法の一例としては、有利区間クリアカウンタ管理による有利区間終了時に実行されるＲＷＭ初期化処理（図５１のステップＳ４３５）が挙げられる。
【１４４０】
　アドレス「Ｆ０９Ｄ（Ｈ）」のＡＴ引戻しカウンタ（_CT_AT_BACK）は、ＡＴ引戻しとなる残り遊技回数のカウンタの記憶領域である。メイン遊技状態４からメイン遊技状態５に移行したときに、初期値「５０（Ｄ）」がセットされ、メイン遊技状態５では、毎遊技、「１」が減算される。そして、ＡＴに当選することなくＡＴ引戻しカウンタが「０」となったときは、メイン遊技状態５の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態０又は１に移行する。
　また、メイン遊技状態５においてＡＴに当選し、メイン遊技状態３に移行するときは、ＡＴ引戻しカウンタはクリアされる。
【１４４１】
　アドレス「Ｆ０９Ｅ（Ｈ）」の待機演出種別（_WK_PRD）は、待機演出番号の種別を記憶する記憶領域である。
　ここで、第２３実施形態における「待機演出」とは、スタートスイッチ４１が操作されたときにリール３１を逆回転させ、遊技者によるストップスイッチ４２の操作によることなく所定の図柄組合せ（たとえば、「黒ＢＡＲ」揃い）を停止表示させるリール演出（フリーズ演出とも称される。）である。なお、待機演出として、スタートスイッチ４１が操作されたときにリール３１を正回転させ、遊技者によるストップスイッチ４２の操作によることなく所定の図柄組合せ（たとえば、「黒ＢＡＲ」揃い）を停止表示させるものが含まれていてもよい。あるいは、待機演出として、スタートスイッチ４１が操作されたときにリール３１を正回転させ、遊技者によるストップスイッチ４２の操作によることなく所定の図柄組合せ（たとえば、「黒ＢＡＲ」揃い）を停止表示させるものだけから構成されていてもよい。
【１４４２】
　待機演出には、ＡＴ当選確定を示す演出として実行する場合（たとえば、「黒ＢＡＲ」揃いや「赤７」揃いを停止表示させること）や、ＡＴ当選期待度を煽る演出として実行する場合（たとえば、「「スイカ」揃いを停止表示させること等）が挙げられる。
　待機演出を実行することに決定された場合において、「１」～「４」のいずれかの待機演出番号（後述するアドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」）が決定されたときは「２」を記憶し、「５」～「８」のいずれかの三役番号（後述するアドレス「Ｆ０Ａ１（Ｈ）」）が決定されたときは「３」を記憶する。また、後述する図１４３の待機演出開始（M_TARPIC_EXE）において、ステップＳ８３５でクリアされる。
【１４４３】
　アドレス「Ｆ０９Ｆ（Ｈ）」の検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）は、待機演出において、正回転であるか逆回転であるかを定めるデータを記憶する記憶領域である。待機演出が正回転であるときは「０」が記憶され、逆回転であるときは「ＦＥ（Ｈ）」が記憶される。
　待機演出を開始する場合において、上述した待機演出種別（_WK_PRD）に記憶された値が「０」であるか否かを判断し、「０」でないとき、すなわち待機演出（第２３実施形

態では、逆回転）を実行するときは、検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）に「ＦＥ（Ｈ）」が記憶される。
　また、待機演出終了時は、この記憶領域がクリアされる（「０」が記憶される）。
【１４４４】
　アドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」の待機演出番号（_NB_PRD_NO）は、ＡＴ当選確定を示す待機演出を管理する番号の記憶領域である。図１３８に示すように、停止図柄に応じて、「１」～「４」が記憶される。なお、待機演出番号「４」は、一旦「赤７」揃いを停止表示させた後、再変動させて「黒ＢＡＲ」揃いを停止表示させる番号に相当する。当選したＡＴのセット数と、待機演出により停止表示される図柄組合せとが関連するように設定される。
【１４４５】
　アドレス「Ｆ０Ａ１（Ｈ）」の三役番号（_NB_TRIO）は、ＡＴ当選期待度を示す待機演出を管理する番号の記憶領域である。たとえばメイン遊技状態１において、レアリプレイ（図１２６中、当選番号「３」～「９」）に当選したときは、当該遊技終了時に、三役番号を抽選で決定し、セットする。たとえば三役番号「５」に決定されたときは、次回遊技を開始するためのスタートスイッチ４１の操作を契機として、待機演出により中段「スイカ」揃いを停止表示させる。ＡＴ当選期待度と、待機演出により停止表示される図柄組合せとが関連するように設定される。
【１４４６】
　アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」の入賞及びリプレイ条件装置番号（_NB_CND_NOR）は、今回遊技で当選番号が決定し、今回遊技で作動するリプレイ及び入賞条件装置が決定したときに、その番号を記憶する記憶領域である。図１２６に示すように、当選番号「１」～「２４」に当選したときは、それぞれ「１」～「２４」が当該遊技の入賞及びリプレイ条件装置番号として記憶される。
　アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」の役物条件装置番号（_NB_CRRT_BNS）は、役物に当選したときに、役物条件装置番号を記憶する記憶領域である。図１２６に示すように、当選番号「２５」～「４１」に当選したときは、それぞれ「１」～「１７」が当該遊技の役物条件装置番号として記憶される。
【１４４７】
　アドレス「Ｆ０ＡＢ（Ｈ）」の最小遊技時間（_TM2_GAME）は、１回の最小遊技時間を監視するタイマであり、最小遊技時間を経過したと判断したときに、割込み回数「３６７２（Ｄ）」をカウントするために、初期値をセットする（後述する図１４０のステップＳ７６７）。なお、本実施形態の最小遊技時間は、約「４．１」秒に設定されている（１．１１７ｍｓ×３６７２　４１００ｍｓ）。
　今回遊技で最小遊技時間がセットされると、次回遊技では、最小遊技時間が「０」になっていることを条件に、リール３１の回転が開始する。
【１４４８】
　以上のＲＷＭ５３のデータのうち、有利区間を終了するときは、有利区間及びＡＴに関するデータは、クリアされる。
　なお、第２３実施形態においても、第１１実施形態と同様に、遊技終了時には遊技終了チェック処理（図１４８）が実行され、ステップＳ９４５における有利区間クリアカウンタ管理が実行される。有利区間クリアカウンタ管理は、図５１又は図５２に示す処理と同様である。
【１４４９】
　したがって、有利区間クリアカウンタ（アドレス「Ｆ０７Ａ（Ｈ）」の「_CT_ADV_CLR」）が「０」になったとき（図５１又は図５２中、ステップＳ４２４で「Ｙｅｓ」のとき）は、ステップＳ４３５に進んで、有利区間及びＡＴに関するＲＷＭ５３のデータをクリアする。
　第２３実施形態では、有利区間終了時にクリアされるデータとしては、区間種別番号（_NB_ADV_KND）、ＡＴフラグ（_FL_AT）、差数カウンタ（ＭＹカウンタ）（_CT_MY

）、ＡＴ前兆カウンタ（_CT_AT_ZN ）、エンディングカウンタ（_CT_ENDING）、ＡＴ待機カウンタ（__CT_AT_WAIT）、ＡＴセット数カウンタ（__CT_AT_SET ）、ＡＴ引戻しカウンタ（_CT_AT_BACK ）、待機演出種別（_WK_PRD ）、待機演出番号（_NB_PRD_NO）、三役番号（_NB_TRIO）が挙げられる。

これに対し、有利区間終了時にクリアされないデータとしては、ＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）、ＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）、メイン遊技状態番号（_NB_GAM_STS ）が挙げられる。

したがって、上述したように、今回遊技がＲＴ１の１０００遊技目であり、今回遊技で有利区間を終了すると、次回遊技は、非有利区間かつＲＴ１の１００１遊技目となる。

【１４５０】

また、電源のオン／オフや、設定変更処理によっても、ＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）及びＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）は初期化されない。

よって、たとえばＲＴ１の１０００遊技目で電源がオフにされ、設定変更処理が実行された上で復帰しても、復帰後の１遊技目は、ＲＴ１の１００１遊技目から開始される。ただし、これに限らず、設定変更処理が実行された場合には、ＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）は初期化しないがＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）は初期化してもよい。あるいは、設定変更処理が実行された場合には、ＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）及びＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）の双方を初期化してもよい。

【１４５１】

さらに、電源のオン／オフだけではＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）及びＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）は初期化しないが、設定変更処理が実行されたときは、少なくともＲＴ遊技回数（_CT_RT_GAME ）については初期化してもよい。

なお、電源がオン／オフされると、画像表示装置２３に画像表示される（非ＡＴの）遊技回数は「０」にされる。この点については後述する。

【１４５２】

続いて、第２３実施形態において、フローチャートを用いて遊技中の各処理について説明する。

図１３９は、メイン制御基板５０によるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートである。このフローチャートは、第１１実施形態の図４１に相当する。図１３９では、図４１と同一処理については同一ステップ番号を付している。また、図１３９において、図４１と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付している。

以下、図４１と相違する点を主として説明する。

図１３９において、ステップＳ２７８でスタートスイッチ４１が操作されたと判断されると、ステップＳ７５１に進み、スタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）を実行する。なお、スタートスイッチ４１が操作されたと判断するのは、図１３３中、アドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）のＤ６ビットが「１」となったときである。

【１４５３】

そして、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）に進むと、後述する図１４０の処理に移行する。

次に、ステップＳ７５２に進み、リール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を実行する。この処理は、後述する図１４６に示す処理である。そして、次のステップＳ２８９において全リール３１が停止したと判断されるまで、各リール３１ごとにリール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を実行する。

また、図１３９において、第２３実施形態における遊技終了チェック処理（M_GAME_CHK）（ステップＳ７５３）は、後述する図１４８に示す処理を実行する。

【１４５４】

図１４０は、図１３９のステップＳ７５１におけるスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）を示すフローチャートである。

ステップＳ７６１では、当選役の抽選処理を実行する。この処理は、役抽選手段６１に

より、当選番号の抽選を行う処理である。たとえば今回遊技が非ＲＴであるときは、図１２６に示す置数表に従い、当選番号を決定する。当選番号を決定したときは、決定した当選番号に対応する入賞及びリプレイ条件装置番号を、アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」の記憶領域に記憶し、決定した当選番号に対応する役物条件装置番号を、アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」の記憶領域に記憶する。

【１４５５】

次のステップＳ７６２では、メイン制御基板５０は、有利区間の移行決定を行う。上述したように、当選番号「１」～「４」、及び「６」～「２１」の当選となったときに、通常区間から有利区間に移行することに決定する。

ここで、有利区間に移行することに決定したときは、区間種別番号（アドレス「Ｆ０７０（Ｈ）」）に「１」をセットする。

【１４５６】

次のステップＳ７６３では、メイン遊技状態の遊技開始時処理を実行する。この処理は、今回遊技のメイン遊技状態に応じて、抽選や、カウンタの更新等の処理を実行する。

たとえばメイン遊技状態０、１、又は５であるときは、ＡＴ抽選を実行する。上述したように、レアリプレイ（当選番号「３」～「９」のいずれか）となったときに、置数「１」以上を有するＡＴ抽選を実行することが挙げられる。そして、ＡＴに当選したときは、ＡＴフラグ（アドレス「Ｆ０７８（Ｈ）」）を「１」にし、抽選で決定したＡＴセット数をアドレス「Ｆ０９Ｃ（Ｈ）」に記憶する。

【１４５７】

また、メイン遊技状態２であるときは、ＡＴ前兆カウンタ（アドレス「Ｆ０８０（Ｈ）」）から「１」を減算する。

さらにまた、メイン遊技状態３であるときは、ＡＴ待機カウンタ（アドレス「Ｆ０９８（Ｈ）」）から「１」を減算する。

さらに、メイン遊技状態５であるときは、ＡＴ引戻しカウンタ（アドレス「Ｆ０９Ｄ（Ｈ）」）から「１」を減算する。

【１４５８】

次のステップＳ７６４では、図柄停止信号セット（S_IF_SET）を実行する。この処理は、後述する図１４１に示す処理であり、ストップスイッチ４２の操作タイミングや押し順に関する試験信号を試験機側に出力するための処理である。なお、遊技機が実際にホール（店舗）に設置されたときは、遊技機は試験機と接続されていないので、試験信号が実際に試験機で受信されることはない。しかし、図柄停止信号セット（S_IF_SET）は、メイン処理のプログラム内に存在しているため、遊技機がホールに設置された後も、毎遊技、ストップスイッチ４２の操作タイミングや押し順に関する試験信号を出力するための処理自体は実行される。

次のステップＳ７６５では、待機演出開始（M_TARPIC_EXE）を実行する。この処理は、後述する図１４３に示す処理であり、スタートスイッチ４１操作時に待機演出を実行する処理に相当する。

【１４５９】

次のステップＳ７６６では、メイン制御基板５０は、最小遊技時間を経過したか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０ＡＢ（Ｈ）」に記憶された値が「０」となっているか否かを判断する処理である。最小遊技時間が「０」になったと判断したときはステップＳ７６７に進む。ステップＳ７６７では、アドレス「Ｆ０ＡＢ（Ｈ）」に、最小遊技時間の初期値「３６７２（Ｄ）」を記憶する。この時点から、割込み処理ごとに「１」ずつ減算され、次回遊技のステップＳ７６６において、最小遊技時間が「０」になったか否かが判断される。次のステップＳ７６８では、メイン制御基板５０は、加速開始状態をセットする。この処理は、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）、及び第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）に、加速開始を示す「３」（００００００１１（Ｂ））を記憶する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１４６０】
図１４１は、図１４０中、ステップＳ７６４における図柄停止信号セット（S_IF_SET）を示すフローチャートである。
ここで、図１４１の説明に先立ち、停止受付指定テーブル１及び２について説明する。
図１４２は、図柄停止信号テーブルを示す図であり、（Ａ）は、図柄停止信号テーブル１（TBL_ORD_INF1）を示し、（Ｂ）は、図柄停止信号テーブル２（TBL_ORD_INF2）を示す。
【１４６１】
図１４１（Ａ）に示すように、停止受付指定テーブル１（TBL_ORD_INF1）には、２種類の図柄停止信号データが記憶されている。さらに、各図柄停止信号データは、いずれも、４個のデータから構成されている。
まず、（１）の「役物条件装置番号＝１、並びにメイン遊技状態番号３及びＡＴ待機カウンタ＝０」のときの図柄停止信号データは、「０，１６，７，２」というデータである。ここで、「役物条件装置番号＝１、並びにメイン遊技状態番号３及びＡＴ待機カウンタ＝０」とは、１ＢＢ内部中であり、メイン遊技状態３（ＡＴ準備中）であり、かつＡＴ待機カウンタが「０」であること、すなわち１ＢＢを入賞可能な状況であるときを指す。
このデータは、「青ＢＡＲ」揃いを有効ラインに狙うためのデータである。
図柄停止信号データの４個のデータは、「押し順，左リール３１の停止操作位置，中リール３１の停止操作位置，右リール３１の停止操作位置」というデータとなっている。
【１４６２】
まず、押し順のデータは、「０」～「５」を有する。「０」は押し順１２３、「１」は押し順１３２、・・・、「５」は押し順３２１を示す。ここで、（Ａ）の停止受付指定テーブル１（TBL_ORD_INF1）の各図柄停止信号データは、実際には指示機能が作動していない遊技のときの図柄停止信号データであるが、押し順として押し順１２３に設定している。なお、押し順１２３の代わりに、他の押し順を示す押し順のデータとしてもよい。
また、左リール３１の停止操作位置、中リール３１の停止操作位置、及び右リール３１の停止操作位置は、いずれも、下段に狙う図柄番号を指している。
たとえば停止受付指定テーブル１の（１）の図柄停止信号データのうち、左リール３１の停止操作位置を示すデータは「１６」である。ここで、図１１４に示すように、左リール３１の１６番の「スイカ」が左下段に停止するように狙うと、有効ライン（左上段）には１８番の「青ＢＡＲ」が停止可能となる。
なお、上記の例では下段を中心とした停止操作位置を示すデータを記憶しているが、中段や上段を中心とした停止操作位置を示すデータを記憶していてもよい。いずれの場合であっても、本実施形態の有効ラインは右下がりという変則ラインであるのに対し、停止操作位置を示すデータは、横一直線に設定されており（有効ラインに沿って設定されてはおらず）、試験機側が試験信号に従って試験を行う際に、有効ラインに左右されずに予め定められたタイミングで停止操作することができる。これにより、試験機側の処理負担や、遊技機側の処理負担を軽減することができる。
【１４６３】
また、図柄停止信号データのうち、中リール３１の停止操作位置を示すデータは「７」である。中リール３１の７番の「スイカ」が中下段に停止するように狙うと、有効ライン（中中段）には８番の「青ＢＡＲ」が停止可能となる。
さらにまた、図柄停止信号データのうち、右リール３１の停止操作位置を示すデータは「２」である。右リール３１の２番の「青ＢＡＲ」が右下段に停止するように狙うと、有効ライン（右下段）には、この「青ＢＡＲ」が停止可能となる。
よって、上記の図柄停止信号データは、押し順１２３で「青ＢＡＲ」揃いを狙うためのデータである。
【１４６４】
なお、１ＢＢ内部中であり、かつ今回遊技で小役及びリプレイに当選していない遊技であれば、上記の図柄停止信号データに基づいて各リール３１を停止させれば、「青ＢＡＲ

」揃いが停止表示する。一方、１ＢＢ内部中であっても、今回遊技で小役及びリプレイのいずれかに当選している遊技では、上記の図柄停止信号データに基づいて各リール３１を停止させても、「青ＢＡＲ」揃いは停止表示されない。

【１４６５】

また、（２）の図柄停止信号データ「０，６，１２７，１２７」は、上記（１）以外の条件における図柄停止信号データである。この図柄停止信号データは、「青ＢＡＲ」揃いをさせないようにした図柄停止信号データである。

図柄停止信号データ「０，６，１２７，１２７」において、「０」は、上記と同様に押し順１２３を示すデータである。また、左リール３１の停止位置を示すデータは「６」である。ここで、図１１４に示すように、左リール３１の６番の「スイカ」が左下段に停止するように狙うと、１８番の「青ＢＡＲ」が有効ラインに停止することはない。

さらにまた、中及び右リール３１の停止操作位置を示すデータ「１２７」は、操作タイミングが不問（任意の操作位置）であることを意味する。よって、左リール３１については「青ＢＡＲ」が有効ラインに停止しないように設定しているので、中及び右リール３１のストップスイッチ４２の操作タイミングは任意であることを意味している。なお、中リール３１、及び右リール３１の停止操作位置を示すデータを「１２７」としているが、任意の操作位置でなく、予め定められた停止操作位置を示すデータを記憶しておくことも可能である。

【１４６６】

以上のように、図柄停止信号は、ストップスイッチ４２の押し順、及び各リール３１の停止操作位置を含む信号であり、試験機に送信する試験信号である。試験機側では、この図柄停止信号（試験信号）を受信すると、この図柄停止信号に従ってストップスイッチ４２を操作するシミュレーションを実行する。そして、その図柄停止信号に従ってストップスイッチ４２を操作するシミュレーションを実行したとき、正しい位置でリール３１が停止するか否かの判断（確認）や、出玉率が適正の範囲内であるか否かの判断（確認）を行う。また、最小遊技時間が経過したか否かを判断する前に図柄停止信号を出力することにより、試験機側では、最小遊技時間が経過した後に、すぐに停止操作を行うことが可能となる。

【１４６７】

また、図１４２（Ｂ）の停止受付指定テーブル２（TBL_ORD_INF2）には、６種類の図柄停止信号データが記憶されており、それぞれ、押し順１２３、押し順１３２、・・・、押し順３２１に対応している。

ＡＴ中に当選番号「１０」に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に当選番号「１６」に当選したときは、押し順１２３に相当する図柄停止信号データ「０，１２７，１２７，１２７」が選択される。

また、ＡＴ中に当選番号「１１」に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に当選番号「１７」に当選したときは、押し順１３２に相当する図柄停止信号データ「１，１２７，１２７，１２７」が選択される。

さらにまた、ＡＴ中に当選番号「１２」に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に当選番号「１８」に当選したときは、押し順２１３に相当する図柄停止信号データ「２，１２７，１２７，１２７」が選択される。

【１４６８】

さらに、ＡＴ中に当選番号「１３」に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に当選番号「１９」に当選したときは、押し順２３１に相当する図柄停止信号データ「３，１２７，１２７，１２７」が選択される。

同様に、ＡＴ中に当選番号「１４」に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に当選番号「２０」に当選したときは、押し順３１２に相当する図柄停止信号データ「４，１２７，１２７，１２７」が選択される。

さらに同様に、ＡＴ中に当選番号「１５」に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に当選番号「２１」に当選したときは、押し順３１２に相当する図柄停止信号データ「

５，１２７，１２７，１２７」が選択される。
【１４６９】
このように、ＡＴ中に押し順報知を行う場合の遊技においては、押し順に対応した押し順のデータと、停止操作位置が任意であることを示す停止操作位置データとを出力するための処理が実行される。そして、停止操作位置が任意であることを示す停止操作位置データを出力することにより、試験機側の試験と、実際に遊技機がホールに設置された後に遊技者が行う遊技方法との乖離を少なくすることが可能となる。
【１４７０】
説明を図１４１に戻し、図柄停止信号セット（S_IF_SET ）について説明する。
まず、ステップＳ７７１では、図１４１（Ｂ）で示した停止受付指定テーブル２をセットする。
次のステップＳ７７２では、押し順指示を有するか否かを判断する。ここで、ＡＴ中に小役Ａ群に当選したとき、又はＡＴ中かつＳＲＢ内部中に小役Ｂ群に当選したときは、ＲＷＭ５３の所定記憶領域に押し順指示番号（図１３３～図１３８では図示せず）が記憶されるので、この押し順指示番号をＡレジスタに記憶する。そして、Ａレジスタ値が「０」でないときは「Ｙｅｓ」（押し順指示あり）と判断し、「０」であるときは「Ｎｏ」（押し順指示なし）と判断する。
押し順指示ありと判断されたときはステップＳ７７３に進み、押し順指示なしと判断されたときはステップＳ７７５に進む。
【１４７１】
ステップＳ７７３では、オフセット値をセットする。ここで、押し順１２３、１３２、・・・、３２１の６つの押し順に対し、それぞれ押し順指示番号が「１」、「２」、・・・、「６」に定められているものとする。この場合、オフセット値は、「０」、「１」、・・・、「５」となる。したがって、Ａレジスタから「１」を減算し、オフセット値をセットする。
次にステップＳ７７４に進み、オフセット値に対応する図柄停止信号データを取得する。たとえば、オフセット値「０」に対応する図柄停止信号データは、図１４２（Ｂ）中、「０，１２７，１２７，１２７」であり、オフセット値「１」に対応する図柄停止信号データは「１，１２７，１２７，１２７」であり、・・・、オフセット値「５」に対応する図柄停止信号データは「５，１２７，１２７，１２７」である。そしてステップＳ７８１に進む。
【１４７２】
一方、ステップＳ７７２からステップＳ７７５に進むと、停止受付指定テーブル１をセットする。この処理は、最初にステップＳ７７１でセットした停止受付指定テーブル２に代えて、停止受付指定テーブル１をセットする処理である。
次にステップＳ７７６に進み、入賞及びリプレイ条件装置番号が「０」であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」に記憶された入賞及びリプレイ条件装置番号（_NB_CND_NOR ）が「０」であるか否かを判断する。「０」あると判断したとき（すなわち今回遊技で小役又はリプレイに当選していないとき）はステップＳ７７７に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ７８０に進む。
【１４７３】
ステップＳ７７７では、役物条件装置番号が「１」であるか否か（１ＢＢに当選しているか否か）を判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」に記憶された役物条件装置番号（_NB_CRRT_BNS）が「１」であるか否かを判断する。「１」であると判断したときはステップＳ７７８に進み、「１」でないと判断したときはステップＳ７８０に進む。
【１４７４】
ステップＳ７７８では、今回遊技で１ＢＢの入賞が許可されているか否かを判断する。ここで、「１ＢＢの入賞が許可されている」とは、メイン遊技状態３（ＡＴ準備中）であり、かつ、ＡＴ待機カウンタが「０」であることに相当する。したがって、アドレス「Ｆ

０７Ｅ（Ｈ）」（メイン遊技状態番号）の値が「３」であるか否か、及びアドレス「Ｆ０９８（Ｈ）」（ＡＴ待機カウンタ）の値が「０」であるか否かを判断する。メイン遊技状態番号３かつＡＴ待機カウンタが「０」であると判断したときは、ステップＳ７７９に進み、メイン遊技状態番号３かつＡＴ待機カウンタが「０」でないと判断したときはステップＳ７８０に進む。

ステップＳ７７９では、図柄停止信号データ「０，１６，７，２」を取得する。そしてステップＳ７８１に進む。一方、ステップＳ７８０では、図柄停止信号データ「０，６，１２７，１２７」を取得する。そしてステップＳ７８１に進む。

【１４７５】

次のステップＳ７８１では、シリアル通信回路データレジスタをセットする。ここでは、メインＣＰＵ５５が内蔵しているチップのシリアル通信回路における送信用レジスタのアドレスを、所定のレジスタに記憶する処理を行う。

次にステップＳ７８２に進み、試験信号のうち、押し順を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「０，１６，７，２」であるときは、送信用レジスタのアドレスに、押し順データ「０」を書き込む処理である。

次にステップＳ７８３に進み、試験信号のうち、第１リール３１（本実施形態では左リール３１）の停止操作位置を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「０，１６，７，２」であるときは、送信用レジスタのアドレスに、左リール３１の停止操作位置「１６（Ｄ）」を書き込む処理である。

【１４７６】

次にステップＳ７８４に進み、第２リール３１（本実施形態では中リール３１）の停止操作位置を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「０，１６，７，２」であるときは、送信用レジスタのアドレスに、中リール３１の停止操作位置「７」を書き込む処理である。

次にステップＳ７８５に進み、第３リール３１（本実施形態では右リール３１）の停止操作位置を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「０，１６，７，２」であるときは、送信用レジスタのアドレスに、右リール３１の停止操作位置「２」を書き込む処理である。

そして本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ７８２～Ｓ７８５において、押し順及びリール３１の停止操作位置が送信用レジスタに書き込まれることにより、これらのデータを試験機に送信するための処理が実行される。なお、後述する図１５１の割込み処理（I_INTR）において、ステップＳ８４２の試験信号出力で、これらのデータを試験機に送信するための処理が実行されるようにしてもよい。

【１４７７】

以上のようにして、１ＢＢの入賞が許可されている状況下では、１ＢＢを入賞させるための図柄停止信号データを送信し、１ＢＢの入賞が許可されていない状況下では、１ＢＢを入賞させないための図柄停止信号データを送信する。これにより、市場での遊技者の打ち方に沿った試験信号を送信することができる。よって、試験機での出玉と市場での出玉とをより近づけることができる。

【１４７８】

なお、図１４１の処理は、メイン処理中の一処理であるので、毎遊技、行われる。そして、スロットマシン１０と試験機とが電気的に接続されているときは、図１４１の処理により、毎遊技、図柄停止信号（試験信号）が試験機に出力される。

これに対し、スロットマシン１０と試験機とが接続されていないとき、たとえばスロットマシン１０がホールに設置されたときであっても、毎遊技、図１４１の処理が実行される。ただし、スロットマシン１０と試験機とは接続されていないので、図柄停止信号（試験信号）が外部に出力されることはない。

【１４７９】

図１４３は、図１４０中、ステップＳ７６５における待機演出開始（M_TARPIC_EXE

）を示すフローチャートである。
先ず、ステップＳ８２１では、待機演出種別を取得する。この処理は、アドレス「Ｆ０９Ｅ（Ｈ）」の待機演出種別（_WK_PRD）のデータをＡレジスタに記憶する処理である。
次にステップＳ８２２に進み、待機演出種別が「０」であるか否かを判断する。ここでは、Ａレジスタ値が「０」であるか否かを判断する。そして、Ａレジスタ値が「０」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、「０」でないと判断したときはステップＳ８２３に進む。待機演出種別が「０」であるときは、スタートスイッチ４１操作時の待機演出がないことを意味し、「０」でないときは、待機演出があることを意味する。
【１４８０】
ステップＳ８２３では、検索用カウンタ更新補正データに「－２」を保存する。この処理は、アドレス「Ｆ０９Ｆ（Ｈ）」の検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）に「ＦＥ（Ｈ）」を記憶する処理である。「ＦＥ（Ｈ）」は、逆回転するためのデータとなる。
次のステップＳ８２４の「制御コマンドセット１」は、たとえば図４１（第１１実施形態）のステップＳ３０３と同様に、コマンドをサブ制御基板８０に送信するための処理である。ここでは、アドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」の待機演出番号（_NB_PRD_NO）、又はアドレス「Ｆ０Ａ１（Ｈ）」の三役番号（_NB_TRIO）の情報をサブ制御基板８０に送信する。
次のステップＳ８２５では、「Ｆ０Ａ１（Ｈ）」の三役番号（_NB_TRIO）に「０」を記憶する。
【１４８１】
次にステップＳ８２６に進み、リール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）に基づいて、アドレス「Ｆ０５４（Ｈ）」、「Ｆ０５Ｆ（Ｈ）」及び「Ｆ０６Ａ（Ｈ）」の第＃リール図柄番号(停止位置用)（_NB_RL#_STPPIC）に指定位置（リール３１の停止位置）を保存する。
図１４４は、ＲＯＭ５４に記憶されたリール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）を示す図である。図１４４に示すように、リール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）には、待機演出番号に対応する指定位置（停止位置）が記憶されている。そして、この「指定位置（停止位置）」は、図柄番号に相当する。
たとえば、図中、アドレス「１０００（Ｈ）」～「１００２（Ｈ）」は、待機演出番号（_NB_PRD_NO）が「１」（「黒ＢＡＲ」揃い）であるときの各リール３１の停止図柄指定位置を示す。そして、アドレス「１０００（Ｈ）」に記憶された値「８（Ｈ）」は左リール３１の停止図柄指定位置を示し、アドレス「１００１（Ｈ）」の「８（Ｈ）」は中リール３１の停止図柄指定位置を示し、アドレス「１００２（Ｈ）」の「３（Ｈ）」は右リール３１の停止図柄指定位置を示す。
【１４８２】
また、正回転時の図柄番号と、逆回転時の図柄番号とは、相違する。第２３実施形態では、各リール３１に設けられたインデックス（「イニシャル」又は「検出片」とも称する。）は、リール３１の全周（３６０度）のうち、約半周（約１８０度）の範囲に形成されている。そして、インデックスの検知／非検知により、リール３１が約半周回転すれば、リール３１の現在位置を把握できるようにしている。
詳細は後述するが、図１５５（リール駆動制御）のステップＳ８９７及びＳ８９９において、第＃リールモータインデックスの立ち上がりを検知したとき（インデックスを検知したとき）の基準図柄番号は、「１０」に設定されている。同様に、第＃リールモータインデックスの立ち下がりを検知したときの基準図柄番号は、「０」に設定されている。
【１４８３】
したがって、リール３１が正回転している場合において、第＃リールモータインデックスの立ち上がりを検知した瞬間には、図柄番号「１０」の図柄（たとえば、図１１４中、

左リール３１では「リプレイ」）が中段を通過していると判断する。
　同様に、リール３１が正回転している場合において、第＃リールモータインデックスの立ち下がりを検知した瞬間には、図柄番号「０」の図柄（たとえば、図１１４中、左リール３１では「リプレイ」）が中段を通過していると判断する。
【１４８４】
　これに対し、リール３１が逆回転している場合において、第＃リールモータインデックスの立ち上がりを検知した瞬間に、図柄番号「１０」の図柄が通過していると判断したときは、実際には、図１１４に示すように、正回転時の図柄番号「１」の図柄が通過していることとなる。同様に、第＃リールモータインデックスの立ち下がりを検知した瞬間に、図柄番号「０」の図柄が通過していると判断したときは、実際には、正回転時の図柄番号「１１」番が中段を通過するようになる。
　このように、図１１４に示すように、リール３１の正回転時と逆回転時とで、第＃リールモータインデックスの立ち上がり時及び立ち下がり時に、中段を通過する図柄番号が相違する（９図柄分のズレがある）ことになる。このため、図１４４のリール演出データテーブルでは、そのズレを考慮して停止位置を記憶する。たとえば、リール３１の逆回転時に図柄番号「８」番で停止させるように定めると、実際には、図１１４に示すように、図柄番号「３」番で停止させることができる。
【１４８５】
　そして、図１４４のリール演出データテーブルは、待機演出時、すなわちリール３１の逆回転時の停止図柄位置を定めている。たとえば、図１４４中、待機演出番号「１」時の停止図柄位置を「８，８，３」と定めると、実際には、「黒ＢＡＲ（正回転時の「３」番）」－「黒ＢＡＲ（正回転時の「３」番）」－「黒ＢＡＲ（正回転時の「８」番）」が停止する。
　待機演出番号「１」以外の「２」～「８」についても、上記と同様である。
　たとえば待機演出番号「２」であるときは、停止図柄位置は「１８，１８，８」であるが、逆回転時の図柄番号「１８」は正回転時の図柄番号「１３」（赤７）に相当し、逆回転時の図柄番号「８」は正回転時の図柄番号「３」（赤７）に相当する。
　以上のようにして、図１４３中、ステップＳ８２６では、リール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）に基づいて、リール図柄番号(停止位置用)を記憶する。
【１４８６】
　説明を図１４３に戻す。
　ステップＳ８２６の後、ステップＳ８２７に進み、指定図柄位置検索待機時間を保存する。なお、「指定図柄位置検索待機時間」は、上述したように、待機演出を開始した（リール３１を回転させた）後、リール３１の指定図柄位置（停止位置）を検索するまでの待機時間（換言すれば、概ね、リール３１の回転時間）である。
　図１４５は、ＲＯＭ５４に記憶されたリール演出実行タイマテーブル１（TBL_TARPIC_TM1）～リール演出実行タイマテーブル８（TBL_TARPIC_TM8）を示す図である。図１４５に示すデータ値は、１０進数である。リール演出実行タイマテーブル１（TBL_TARPIC_TM1）～リール演出実行タイマテーブル８（TBL_TARPIC_TM8）は、それぞれ、待機演出番号「１」～「８」に対応している。たとえば、待機演出番号「１」時は、リール演出実行タイマテーブル１（TBL_TARPIC_TM1）が用いられる。
　また、図１４５中、たとえばアドレス「１０１８（Ｈ）」と「１０１９（Ｈ）」、「１０１Ａ（Ｈ）」と「１０１Ｂ（Ｈ）」、及び「１０１Ｃ（Ｈ）」と「１０１Ｄ（Ｈ）」は、それぞれ左リール３１、中リール３１、右リール３１のタイマ値を示している。なお、図１４５では、左リール３１のタイマ値を基準として、左リール３１のタイマ値に対してどれだけタイマ値が大きいかを示しているが、実際には、アドレス「１０１８（Ｈ）」と「１０１９（Ｈ）」、「１０１Ａ（Ｈ）」と「１０１Ｂ（Ｈ）」、「１０１Ｃ（Ｈ）」と「１０１Ｄ（Ｈ）」の各タイマ値は、「１４１１２（Ｄ），１４７８２（Ｄ），１６１２２（Ｄ）」である。
【１４８７】

このタイマ値は、リール３１の減速を開始するまでの待機時間を指定している。たとえば、待機演出番号「１」時に、左リール３１は、待機演出の開始から「１４１１２（Ｄ）」経過後、すなわち「１．１１７×１４１１２＝約１５７６３ｍｓ」経過後に減速開始可能となることを示している。

なお、このタイマ値は、待機演出におけるリール３１の加速中にも減算される。リール３１の加速処理には、後述する図１５６に示すように、１～８ステップ目までで合計「６２回×２割込み＝約１３９ｍｓ」を要する。そして、各リール３１のタイマ値は、少なくとも、この加速処理に要する時間よりも長い時間に設定されている。

また、リール演出実行タイマテーブル１～４では、中リール３１の待機時間は、左リール３１の待機時間よりも長く設定されている。さらに、右リール３１の待機時間は、中リール３１の待機時間よりも長く設定されている。これにより、リール３１が停止するときは、「左→中→右」の順で停止する。また、リール演出実行タイマテーブル５～８は、中リール３１の待機時間は、右リール３１の待機時間よりも長く設定されている。さらに、左リール３１の待機時間は、中リール３１の待機時間よりも長く設定されている。これにより、リール３１が停止するときは、「右→中→左」の順で停止する。

このように、リール演出実行タイマテーブルで各リール３１の待機時間を設定することにより、リール３１の停止順を定めることができ、リール３１の停止順や停止タイミングに規則性を持たせることができる。

これに対し、各リール３１の待機時間を設定していない場合には、リール３１を始動させた後、十分な定速時間を確保できなくなり、リール３１の回転中に必要な演出を出力できなくなる。また、指定図柄位置が停止位置に来た順からリール３１を停止させると、たとえば「右→左→中」のようにばらばらに停止してしまう場合がある。

【１４８８】

さらに、１番目に停止するリール３１の待機時間と２番目に停止するリール３１の待機時間との差は、リール演出実行タイマテーブル１で「６７０」割込み、リール演出実行タイマテーブル２～４で「１００８」割込み、リール演出実行タイマテーブル５～８で「１１７６」割込みに設定されている。そして、リール３１の１回転あたりの割込み回数は上述したように「６７２」である。したがって、１番目のリール３１が停止した後、２番目のリール３１は、概ね１回転又はそれ以上回転した後に停止するように設定されている。

さらに、２番目に停止するリール３１の待機時間と３番目に停止するリール３１の待機時間との差は、リール演出実行タイマテーブル１で「１３４０」割込み、リール演出実行タイマテーブル２～４で「１００８」割込み、リール演出実行タイマテーブル５～７で「１１７６」割込み、リール演出実行タイマテーブル８で「１８４８」割込みに設定されている。したがって、２番目のリール３１が停止した後、３番目のリール３１は、概ね２回転又はそれ以上回転した後に停止するように設定されている。

【１４８９】

なお、たとえば左リール３１が停止した後、中リール３１が脱調した（第２リール回転不良検出カウンタにより異常が発生したと判断された）場合であっても、設定したタイマ値は、この間も減算されていく。そして、脱調した後、なかなか定速に達することができず、タイマ値が「０」となっても中リール３１を停止させることができなかった場合において、右リール３１のタイマ値が「０」となったときは、イレギュラーとして、中リール３１よりも先に右リール３１を停止させるようにする。したがって、この場合のリール３１の停止順は、「左→右→中」となる。脱調等のイレギュラー時にはこのように対応することにより、待機演出に要する時間を、脱調により不用意に延長しないようにすることができる。これにより、遊技を開始できるまでの時間を短縮することができる。

【１４９０】

さらにまた、各リール演出実行タイマテーブルの４番目のタイマ値、たとえばリール演出実行タイマテーブル１では、アドレス「１０１Ｅ（Ｈ）」と「１０１Ｆ（Ｈ）」によって記憶されている値は、全停後の待機時間を示している。たとえば待機演出番号「１」時には、全停後、「１．１１７×５３７１＝約５９９９ｍｓ」経過後に再始動可能となる。

そして、図１４３のステップＳ８２７では、たとえば待機演出番号「１」であるときは、アドレス「Ｆ０３９（Ｈ）」と「Ｆ０３Ａ（Ｈ）」の第１リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TAR1_WAIT）に「１４１１２（Ｄ）」を記憶し、アドレス「Ｆ０３Ｂ（Ｈ）」と「Ｆ０３Ｃ（Ｈ）」の第２リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TAR2_WAIT）に「１４７８２（Ｄ）」を記憶し、アドレス「Ｆ０３Ｄ（Ｈ）」と「Ｆ０３Ｅ（Ｈ）」の第３リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TAR3_WAIT）に「１６１２２（Ｄ）」を記憶する。

【１４９１】

次のステップＳ８２８では、加速開始をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）割込みを禁止する。

（２）Ａレジスタに「１０００００１１（Ｂ）」を記憶する。

（３）アドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」の第１リール駆動番号（_WK_RL1_STS ）にＡレジスタ値を記憶する。

（４）アドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」の第２リール駆動番号（_WK_RL2_STS)にＡレジスタ値を記憶する。

（５）アドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」の第３リール駆動番号（_WK_RL3_STS ）にＡレジスタ値を記憶する。

（６）割込みを許可する。

ここで、上記（３）～（５）間に割込み処理が入ってしまうと、一斉にリール３１が回転開始しなくなるためである。このため、リール駆動番号の更新中に割込み処理が入らないようにしている。

上記処理により、第１リール駆動番号（_WK_RL1_STS ）～第３リール駆動番号（_WK_RL3_STS ）は、いずれも「１０００００１１（Ｂ）」となり、次の割込み処理において「００００００１１（Ｂ）」となったときに、各リール３１の加速が実際に実行される。

【１４９２】

加速開始時は、リール駆動番号の下位４桁は、「００１１（Ｂ）」であるが、次に加速になると「００１０（Ｂ）」となり、定速になると「０１０１（Ｂ）」となる。

リール３１が定速になった後、ステップＳ８２７で設定したリール指定図柄位置検索待機時間に到達するまで定速状態を維持し、リール指定図柄位置検索待機時間が「０」になったときは、リールの減速を開始する。リール３１の減速開始時は、リール駆動番号は「０１００（Ｂ）」となり、減速状態に移行すると「０００１（Ｂ）」となる。そして、リール３１が停止すると、リール駆動番号は「００００（Ｂ）」となる。

【１４９３】

次のステップＳ８２９では、全リール３１終了チェックを実行する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ａレジスタに「０」を記憶する。

（２）Ａレジスタ値と、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）との論理和（ＯＲ）演算をする。そして、論理和の結果をＡレジスタに記憶する。

（３）Ａレジスタ値と、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）との論理和演算をする。そして、論理和の結果をＡレジスタに記憶する。

（４）Ａレジスタ値と、第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）との論理和演算をする。そして、論理和の結果をＡレジスタに記憶する。

（５）Ａレジスタ値と「０１１１１１１１（Ｂ）」の論理積（ＡＮＤ）演算をする。

【１４９４】

ここで、全リール３１が停止すると、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）、及び第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）は、いずれも、「１０００００００（Ｂ）」又は「０００００００（Ｂ）」となる。よって、上記（５）の演算において演算結果が「０」になるのは、全リール３１が停止したときのみである。

なお、上記（５）の演算で、全リール３１が停止したか否かを判断するための論理積を

演算する置数としては、「０１１１１１１１（Ｂ）」に限らず、「０００１１１１（Ｂ）」であっても、上記と同様の演算結果が得られる。換言すると、下位４ビットが「０」であるか否かを判断することにより、全リール３１が停止したか否かを判断することが可能となる。

また、本実施形態では、２割込みに１回の割合で実際のリール駆動制御を実行するので、リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）の最上位ビットが割込み処理ごとに「０」又は「１」となる。よって、このような仕様に限らず、たとえば最上位ビットが常に「０」である場合には、全リール３１が停止したか否かを判断するための論理積を演算する置数として「１１１１１１１１（Ｂ）」を用いることも可能である。

【１４９５】

次のステップＳ８３０では、全リール３１が停止したか否かを判断する。この処理は、上記（５）の演算結果が「０」であるとき（ゼロフラグが「１」であるとき）は、全リール３１が停止したと判断する。

ステップＳ８３０で全リール３１が停止したと判断されたときはステップＳ８３１に進み、ステップＳ８３０で全リール３１が停止していないと判断されたときは、再度、ステップＳ８２９の上記処理を実行する。

ステップＳ８３１では、演出終了待ち時間をセットする。この処理は、今回の待機演出における待機演出番号に対応する演出終了待ち時間をリール演出実行タイマテーブル（TBL_TARPIC_TM1～8 ）から取得し、ＢＣレジスタに記憶する処理である。たとえば、今回の待機演出における待機演出番号が「１」であるときは、図１４５中、リール演出実行タイマテーブル１（TBL_TARPIC_TM1 ）のアドレス「１０１Ｅ（Ｈ）」及び「１０１Ｆ（Ｈ）」によって記憶されている値「５３７１（Ｄ）」（演出終了時待ち時間）をＢＣレジスタに記憶する。

【１４９６】

次にステップＳ８３２に進み、２バイト時間待ちを実行する。この処理は、割込み処理ごとにＢＣレジスタ値を「１」減算する処理を、ＢＣレジスタ値が「０」になるまで実行する処理である。

そして、ＢＣレジスタ値が「０」になったときは、２バイト時間待ちを終了してステップＳ８３３に進む。

ステップＳ８３３では、待機演出種別ＲＷＭアドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、待機演出番号（_NB_PRO_NO）のアドレスである「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」を記憶する処理である。

次のステップＳ８３４では、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（すなわち、待機演出番号（_NB_PRO_NO））に記憶された値が「４」であるか否かを判断する。「４」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、「４」でないと判断したときはステップＳ８３５に進む。

ここで、待機演出として待機演出番号「４」が選択されているときは、図１４４に示すように、「赤７」揃い後、「黒ＢＡＲ」揃いをする待機演出である。したがって、待機演出番号「４」のときは、待機演出開始処理に係るデータをクリアしたり図柄番号を初期化する処理を行うことなく、次の処理に進む。

【１４９７】

一方、ステップＳ８３５に進んだときは、アドレス「Ｆ０９Ｅ（Ｈ）」の待機演出種別（_WK_PRD ）、アドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」の待機演出番号（_NB_PRO_NO）、及びアドレス「Ｆ０９Ｆ（Ｈ）」の検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV ）をクリアする。具体的には、上記各アドレスに「０」を記憶する処理を実行する。

次にステップＳ８３６に進み、図柄番号（通過位置用）及び図柄番号（停止位置用）のデータを初期化する。

具体的には、

アドレス「Ｆ０５３（Ｈ）」の第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）、

アドレス「Ｆ０５４（Ｈ）」の第１リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL1_STPPIC）、
アドレス「Ｆ０５Ｅ（Ｈ）」の第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）、
アドレス「Ｆ０５Ｆ（Ｈ）」の第２リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL2_STPPIC）、
アドレス「Ｆ０６９（Ｈ）」の第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）、
アドレス「Ｆ０６Ａ（Ｈ）」の第３リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL3_STPPIC）
のすべてに、初期値である「１１１１１１１１（Ｂ）」（ＦＦ（Ｈ））を記憶する。

【１４９８】

次にステップＳ８３７に進み、ランダム遅延時間をセットする。この処理は、アドレス「Ｆ０５６（Ｈ）」の第１リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL1_WAIT）、アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」の第２リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL2_WAIT）、アドレス「Ｆ０６Ｃ（Ｈ）」の第３リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL3_WAIT）に、それぞれ、抽選で決定した値をセットする。具体的には、「０」～「３３５（Ｄ）」の中からいずれか１つの値を決定し、上記３つのアドレスにそれぞれ値を記憶する。上記アドレスに値が記憶されると、割込み処理ごとに「１」減算され、「０」になったときに、リール３１が再始動可能となる。

【１４９９】

以上の図１４３に示す待機演出開始処理は、図１４０に示すように、最小遊技時間を経過しているか否かの判断（ステップＳ７６６）の前に実行される。換言すれば、待機演出開始処理は、最小遊技時間を経過していない場合であっても実行される。そして、待機演出の終了後、ステップＳ７６６において最小遊技時間を経過しているか否かを判断する。なお、第２３実施形態では、図１４５に示すタイマ値によって待機演出を実行するので、待機演出の終了時には最小遊技時間（４．１秒）は必ず経過していることとなる。

このように、待機演出を実行するときは、最小遊技時間を待たずに開始するようにしているので、たとえばホールの閉店に近い時間で待機演出が実行されたときでも、遊技者に不快な思いをさせてしまうことを低減することができる。

【１５００】

図１４６は、図１３９のステップＳ７５２におけるリール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を示すフローチャートである。

先ず、ステップＳ７９１では、アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」と「Ｆ０４２（Ｈ）」によって記憶されている待機時間（_TM2_WAIT ）が「０」であるか否か（ゼロフラグが「１」か否か）を判断する。「０」であるときはステップＳ７９２に進み、「０」でないときは本フローチャートによる処理を終了する。換言すれば、アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」と「Ｆ０４２（Ｈ）」によって記憶されている待機時間（_TM2_WAIT ）が「０」でない限り、ストップスイッチ４２が操作されたとしてもリール３１の停止処理を実行しない。

【１５０１】

このように制御するのは、以下の理由による。

第２３実施形態では、非ＲＴ又はＲＴ１中の１ＢＢ非内部中は、図１２６及び図１２７に示すように、比較的高確率で（「１９９３０／６５５３６」で）１ＢＢに当選する。１ＢＢに当選し、１ＢＢ内部中となった場合において、当該遊技で小役又はリプレイに当選していない遊技（入賞及びリプレイ条件装置番号が「０」の遊技）では、１ＢＢの図柄組合せが停止表示可能となる。

一方、第２３実施形態では、１ＢＢ遊技でＡＴを実行する。このため、非ＡＴ中であるときは、１ＢＢ内部中であっても、１ＢＢを入賞させたくない。仮に、非ＡＴ中に１ＢＢが入賞してしまった場合であっても、１ＢＢ遊技自体は実行されるが、ＡＴは実行されない。また、１ＢＢ作動中は、ＡＴの抽選が実行されないので、非ＡＴ中に１ＢＢ作動中に

なることは、遊技者に不利となる。１ＢＢ作動時は、１ＢＢ未作動時に比べて、上述したようにわずかに出玉率は高くなるが、ＡＴの抽選が実行されない遊技期間であるので、実質上、遊技者に不利となる。

【１５０２】

そこで、１ＢＢの図柄組合せを停止表示が許可されていないとき、具体的には、メイン遊技状態が「３」（ＡＴ準備中）でないとき、又はメイン遊技状態が「３」であってもＡＴ待機フラグが「０」でないときは、１ＢＢの図柄組合せが停止表示されることをできるだけ避けるために、１ＢＢの図柄組合せがテンパイした（２つのリール３１の停止時に、１ＢＢに係る図柄「青ＢＡＲ」が有効ラインに停止した）場合に、第３ストップスイッチ４２が操作されてもその停止操作が有効にならない期間を設けている。

【１５０３】

ステップＳ７９１において待機時間が「０」であると判断され、ステップＳ７９２に進むと、全モータのインデックス通過チェックを行う。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）をＡレジスタに記憶する。

（２）Ａレジスタ値と第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）との論理和（ＯＲ）演算をする。そして、演算結果をＡレジスタに記憶する。

（３）Ａレジスタ値と第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）との論理和（ＯＲ）演算をする。そして、演算結果をＡレジスタに記憶する。

（４）Ａレジスタ値に「１」を加算する。

【１５０４】

ここで、第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）、Ａレジスタ値と第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）、及び第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）は、第＃リールモータインデックスに変化がある前は、「ＦＦ（Ｈ）」すなわち「１１１１１１１１（Ｂ）」となっている。

したがって、少なくとも１つのデータが「１１１１１１１１（Ｂ）」であれば、上記（３）までの演算結果は「１１１１１１１１（Ｂ）」となり、（４）に示すように「１」を加算すると「０」になる。したがって、少なくとも１つのリール３１について、第＃リールモータインデックスに変化がある前は、上記演算結果が「０」となり、すべてのリール３１について、第＃リールモータインデックに変化があった後は、上記演算結果は「０」以外の値となる。

【１５０５】

なお、上述したように、第＃リールモータインデックスに変化があったときは、第＃リール図柄番号（通過位置用）には、「１０（Ｄ）」（立ち上がり時）又は「０」（立ち下がり時）が記憶される。そして、１図柄分移動したと判断されるごとに、第＃リール図柄番号（通過位置用）は「１」減算される。このようにして、第＃リールモータインデックスの変化後は、第＃リール図柄番号（通過位置用）は、「０」（００００００００（Ｂ））～「１９（Ｄ）」（０００１００１１（Ｂ））を循環することになる。したがって、第＃リールモータインデックスの変化後は、上記の（１）～（３）の論理和演算で「１１１１１１１１（Ｂ）」になることはない。

【１５０６】

また、上記（４）の演算の他の方法として、「１１１００００（Ｂ）」と論理積（ＡＮＤ）演算を行う方法が挙げられる。この方法であれば、演算結果が「０」でない場合には、後述するステップＳ７９３で「Ｎｏ」と判断することが可能となる。さらにまた、上記（４）の演算の他の方法として、左に「１」ビットシフトする演算する方法が挙げられる。この方法であれば、演算結果が「０」でない場合には、後述するステップＳ７９３で「Ｎｏ」と判断することが可能となる。つまり、第＃リールモータインデックスに変化がある前は、第＃リール図柄番号（通過位置用）の上位３ビットは「１１１」となっていることから、上記（４）の演算で上位３ビットのうち少なくとも１ビットが「１」であるか否かを判断する。そして、上位３ビット中に「１」があれば後述するステップＳ７９３で

ストップスイッチ４２の停止受付が可能にならず、上位３ビット中に「１」がなければ停止受付可能と判断することが可能となる。

【１５０７】

次にステップＳ７９３に進み、ストップスイッチ４２の停止受付が可能であるか否かを判断する。この判断は、ステップＳ７９２の上記（４）の演算において「０」であるか（ゼロフラグが「１」であるか）否かを判断する。換言すれば、全リール３１について、第＃リールモータインデックスに変化があったときは、ストップスイッチ４２の停止受付が許可される。

ステップＳ７９３において、ストップスイッチ４２の停止受付が可能であると判断したときはステップＳ７９４に進み、ストップスイッチ４２の停止受付が可能でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５０８】

ステップＳ７９４では、アドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）のＤ０～Ｄ２ビットの値に基づいて、（未だ停止制御されていないリール３１に対応する）ストップスイッチ４２の操作が行われたか否かを判断する。ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ７９５に進み、ストップスイッチ４２が操作されていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ７９５では、今回遊技の役抽選結果（アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」及び「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」）、並びにストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール位置に基づいて、停止位置を決定する。

次にステップＳ７９６に進み、停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）に移行する。

【１５０９】

図１４７は、図１４６のステップＳ７９６における停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）を示すフローチャートである。

このフローチャートは、上述したように、１ＢＢの図柄組合せがテンパイしている場合において、１ＢＢの図柄組合せを停止表示させてもよい状況下であるときは１ＢＢを図柄組合せが停止表示されることを制限しないが、１ＢＢの図柄組合せを停止表示させたくない状況下では、第３ストップスイッチ４２が有効になるまでの待ち時間をセットするものである。ここで待ち時間がセットされ、待ち時間を経過する前に第３ストップスイッチ４２が操作されたときは、図１４６のステップＳ７９１で「Ｎｏ」となり、第３リール３１の停止制御が実行されない。

【１５１０】

まず、ステップＳ８０１では、第２ストップスイッチ４２の停止操作が行われた後であるか否かを判断する。ここでは、図１４６のステップＳ７９４において、立ち上がりありと判断されたストップスイッチ４２が第２ストップスイッチ４２（２番目に操作されたストップスイッチ４２）であるか否かを判断する。ステップＳ８０１において第２停止後であると判断したときはステップＳ８０２に進み、第２停止後でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５１１】

ステップＳ８０２では、１ＢＢが入賞可能であるか否かを判断する。具体的には、第２停止時に、１ＢＢの図柄組合せが有効ラインにテンパイしたか否か又はテンパイするか否かを判断する。たとえばテンパイしたか否かを判断するときは、第２リール３１の停止後に、第１リール３１及び第２リール３１の「青ＢＡＲ」（１ＢＢの図柄組合せを構成する図柄）がいずれも有効ラインに停止しているときは、１ＢＢがテンパイした（１ＢＢが入賞可能）と判断する。一方、第２リール３１が停止する前であっても（停止したか否かにかかわらず）、テンパイするか否かを判断してもよい。たとえば、第１リール３１の停止時に「青ＢＡＲ」が有効ラインに停止しており、かつ、第２リール３１の「青ＢＡＲ」が有効ラインに停止可能な操作タイミングで第２ストップスイッチ４２が操作されたときは、１ＢＢがテンパイする（１ＢＢが入賞可能）と判断する。

１ＢＢが入賞可能であると判断したときはステップＳ８０３に進み、１ＢＢが入賞可能

でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【１５１２】
ステップＳ８０３では、今回遊技の入賞及びリプレイ条件装置番号（_NB_CND_NOR）が「０」であるか否かを判断する。ここでは、アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」の値が「０」であるか否かを判断する。入賞及びリプレイ条件装置番号が「０」であると判断したときはステップＳ８０４に進み、「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
したがって、ステップＳ８０２において１ＢＢがテンパイしたと判断された場合であっても、小役当選時の遊技ではステップＳ８０３で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ８１０で待機時間は設定されない。第２３実施形態では、小役に当選した遊技では、小役優先制御（１ＢＢの当選を持ち越している遊技において小役に当選した遊技では、小役の入賞を優先し、１ＢＢを入賞させない制御）が実行されることから、１ＢＢが入賞することはない。よって、小役に当選した遊技では、待機時間を設ける必要がない。
ステップＳ８０４では、役物条件装置番号（_NB_CRRT_BNS）を取得する。この処理は、アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」の値を取得し、Ａレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ８０５では、取得した役物条件装置番号が「２」未満であるか否か、換言すれば「１」であるか否かを判断する。ここでは、Ａレジスタ値と「２」との比較演算を行い、Ａレジスタの方が小さいと判断したときは、「Ｙｅｓ」と判断してステップＳ８０６に進み、「Ｎｏ」と判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【１５１３】
なお、第２３実施形態では、役物条件装置番号が「１」でない限り、１ＢＢの図柄組合せがテンパイしないように構成されている。したがって、今回遊技で役物条件装置番号が「０」であるときは、ステップＳ８０２で「Ｎｏ」と判断されるように構成されている。このため、ステップＳ８０５では、役物条件装置番号が「１」であるか否かを判断することなく（もちろん、ステップＳ８０５において役物条件装置番号が「１」であるか否かを判断してもよい）、「２」未満であるか否かを判断している。
【１５１４】
ステップＳ８０６では、メイン遊技状態番号を取得する。この処理は、アドレス「Ｆ０７Ｅ（Ｈ）」のメイン遊技状態（_NB_GAM_STS）の値をＡレジスタに記憶する処理である。そしてステップＳ８０７に進み、Ａレジスタ値が「３」（ＡＴ準備中）であるか否かを判断する。ここでは、Ａレジスタ値と「３」との比較演算を行い、Ａレジスタ値と「３」とが同一値であるときは「Ｙｅｓ」と判断する。メイン遊技状態番号が「３」であると判断したときはステップＳ８０８に進み、「３」でないと判断したときはステップＳ８０９に進む。
【１５１５】
ステップＳ８０８では、アドレス「Ｆ０９８（Ｈ）」のＡＴ待機カウンタ（_CT_AT_WAIT）の値を取得する。そして、ＡＴ待機カウンタ値が「０」であるか否かを判断する。ＡＴ待機カウンタ値が「０」であるときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ＡＴ待機カウンタが「０」でないと判断したときはステップＳ８０９に進む。
ステップＳ８０９では、ＨＬレジスタに「８９６（Ｄ）」を記憶する。次にステップＳ８１０に進み、アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」と「Ｆ０４２（Ｈ）」の待機時間（_TM2_WAIT）にＨＬレジスタ値（８９６（Ｄ））を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。
アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」と「Ｆ０４２（Ｈ）」に待機時間が記憶されると、割込み処理ごとに「１」ずつ減算される。また、ここでセットした時間が、図１４６のステップＳ７９１で「０」となったか否かが判断される。
以上の処理において、メイン遊技状態が「３」であり、かつＡＴ待機カウンタが「０」であるときは、待機時間は記憶されない。すなわち、この場合は、１ＢＢの入賞が許可されている状態である。
【１５１６】

図１４８は、図１３９のステップＳ７５３における遊技終了チェック処理（M_GAME_CHK）を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ９４１では、メイン遊技状態遊技終了時処理を実行する。この処理は、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断等する処理であり、後述する図１４９に示す処理である。
次にステップＳ９４２に進み、１ＢＢ作動管理を実行する。１ＢＢ作動管理は、今回遊技が１ＢＢ遊技であるときに、１ＢＢ遊技の終了条件を満たすか否か等を判断する処理である。具体的には、作動状態フラグ（第２３実施形態では、第１１実施形態と同様に、図３５に示す「FL_ACTION 」を備える。）のＤ２ビットが「１」であるか否かに基づいて、１ＢＢ作動中であるか否かを判断する。
１ＢＢ作動中であると判断したときは、１ＢＢ作動時の獲得可能枚数（アドレス「Ｆ００Ｅ（Ｈ）」の「_CT_BIG_PAY 」）を読み込み、「０」となったか否かを判断する。
そして、獲得可能枚数が「０」になったと判断したとき（獲得可能枚数が１ＢＢ作動終了条件を満たすとき）は、作動状態フラグのＤ２ビットをクリアする処理を実行する。
【１５１７】
次にステップＳ９４３に進み、ＲＢ作動時であるか否かを判断する。ここでは、作動状態フラグ（図３５）のＤ３ビットが「０」であるか否かを判断することにより、ＲＢ作動時であるか否かを判断する。ＲＢ作動時でない（ＲＢ作動状態フラグが「０」）と判断したときはステップＳ９４５に進み、ＲＢ作動時であると判断したときはステップＳ９４４に進む。
【１５１８】
ステップＳ９４４では、ＲＢ作動管理を実行する。この処理は、アドレス「Ｆ００Ｆ（Ｈ）」のＲＢ作動時の遊技回数が「１２」、又はアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のＲＢ作動時の入賞回数が「８」に到達したか否かを判断し、ＲＢの遊技回数が「１２」未満であり、かつ小役の入賞回数が「８」未満であると判断したときは、ステップＳ９４４の処理を終了し、ステップＳ９４５に進む。これに対し、ステップＳ９４４において、ＲＢの遊技回数が「１２」、又は小役の入賞回数が「８」のいずれかに到達したと判断したときは、作動状態フラグのＤ３ビットを「０」にし、ステップＳ９４５に進む。
ステップＳ９４５は、有利区間クリアカウンタ管理を実行する。この処理は、第１１実施形態で示した図５１又は図５２に示す処理であり、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタの更新処理や、有利区間の終了条件を満たしたときの初期化処理等を実行する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【１５１９】
図１４９は、図１４８のステップＳ９４１におけるメイン遊技状態遊技終了時処理を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ９５１では、アドレス「Ｆ０７Ａ（Ｈ）」と「Ｆ０７Ｂ（Ｈ）」の有利区間クリアカウンタ（_CT_ADV_CLR ）が「６００」未満となったか否かを判断する。「６００」未満であると判断したときはステップＳ９５２に進み、「６００」未満でないと判断したときはステップＳ９５５に進む。
ステップＳ９５２では、メイン遊技状態１（有利区間通常（非ＡＴ））であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０７Ｅ（Ｈ）」のメイン遊技状態番号が「１」であるか否かを判断する処理である。メイン遊技状態１であると判断したときはステップＳ９５７に進み、メイン遊技状態１でないと判断したときはステップＳ９５３に進む。
【１５２０】
ステップＳ９５３では、メイン遊技状態５（ＡＴ引戻し）であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０７Ｅ（Ｈ）」のメイン遊技状態番号が「５」であるか否かを判断する処理である。メイン遊技状態５であると判断したときはステップＳ９５４に進み、メイン遊技状態５でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ９５４では、ＡＴ引戻しカウンタが「０」であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０９Ｄ（Ｈ）」の値が「０」であるか否かを判断する処理である。Ａ

Ｔ引戻しカウンタが「０」であると判断したときはステップＳ９５７に進み、「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５２１】

一方、ステップＳ９５１からステップＳ９５５に進むと、メイン遊技状態４の終了条件を満たすか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ００Ｅ（Ｈ）」の１ＢＢ作動時の獲得可能枚数が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときはメイン遊技状態４（１ＢＢ作動）の終了条件を満たすと判断する。メイン遊技状態４の終了条件を満たすと判断したときはステップＳ９５６に進み、メイン遊技状態４の終了条件を満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ９５６では、エンディングカウンタが「１」から「０」になったか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０９７（Ｈ）」のエンディングカウンタが今回遊技で「１」から「０」に更新されたか否かを判断する。エンディングカウンタが「１」から「０」になったと判断したときはステップＳ９５７に進み、エンディングカウンタが「１」から「０」になっていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ９５７では、有利区間終了準備（Ｍ_ＡＤＶＥＮＤ_ＳＴＢＹ）を実行する。この処理は、後述する図１５０に示す処理である。そして、有利区間終了準備を実行した後、本フローチャートによる処理を終了する。

【１５２２】

図１５０は、図１４９のステップＳ９５７における有利区間終了準備（Ｍ_ＡＤＶＥＮＤ_ＳＴＮＢＹ）を示すフローチャートである。

ステップＳ９６１では、有利区間クリアカウンタに「１」を保存する。この処理は、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタに「１（Ｈ）」を記憶する。これにより、Ｈレジスタ値は「０（Ｈ）」、Ｌレジスタ値は「１（Ｈ）」となる。

（２）次に、有利区間クリアカウンタの下位アドレス（Ｆ０７Ｂ（Ｈ））にＬレジスタ値「１（Ｈ）」を記憶し、上位アドレス（Ｆ０７Ａ（Ｈ））にＨレジスタ値「０（Ｈ）」を記憶する。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。以上より、有利区間クリアカウンタの上位バイトは「００００００００（Ｂ）」となり、下位バイトは「００００００００１（Ｂ）」となる。

【１５２３】

以上の有利区間終了準備により、有利区間クリアカウンタに「１」を保存することで、有利区間の終了条件を満たすか否かを示すデータをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶することが不要となる。

仮に、有利区間の終了条件を満たすか否かを示すデータをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶したとき、それだけ、ＲＷＭ５３の容量を圧迫することになる。

また、有利区間の終了条件を満たしたときに、有利区間の終了条件を満たすことを示すデータをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶する処理が必要となる。さらに、毎遊技、前記所定アドレスに記憶されたデータを読み込んで、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断する処理が必要となる。よって、それだけ、プログラム容量を必要とし、ＲＯＭ５４の容量を圧迫することになる。

【１５２４】

一方、第２３実施形態では、有利区間終了準備において有利区間クリアカウンタに「１」を保存するだけで、それ以降に実行されるたとえば図５１の有利区間カウンタ管理において、ステップＳ４２２で「１」減算処理が実行されると、減算前の値が「１」、かつ減算後の値が「０」となるので、ステップＳ４２３で「Ｎｏ」、かつステップＳ４２４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ４３５に進んで、有利区間終了時におけるＲＷＭ５３のクリア処理を実行できるようになる。

【１５２５】

図１５１は、第２３実施形態における割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）を示すフローチャートであ

り、第１１実施形態の図５３に相当するフローチャートである。図１５１において、図５３と同一の処理には同一ステップ番号を付している。
図１５１では、図５３のステップＳ４６１におけるリール駆動制御を、ステップＳ８４１のリール駆動管理（I_REEL_ADM）とし、この具体的処理について詳述する。
また、図１５１では、ステップＳ８４２において試験信号出力を備える。なお、第１１実施形態の図５３では、当該処理を省略しており、第１１実施形態では試験信号出力が設けられていないわけではない。
ステップＳ８４２の試験信号出力には、今回遊技での押し順及びリール３１の指示位置のデータの出力が含まれていてもよい。また、たとえば条件装置情報等の出力が含まれていてもよいが、第２３実施形態では説明を省略する。
【１５２６】
さらにまた、第２３実施形態では、割込み周期は、「１．１１７」ｍｓであり、他の実施形態（２．２３５ｍｓ）と異なる。
ここで、割込み周期が「２．２３５」ｍｓであるときは、毎割込みごとにリール３１の駆動制御を実行するが（たとえば第１１実施形態において、図５３のステップＳ４６１）、第２３実施形態のように割込み周期が「１．１１７」ｍｓであるときは、２割込みに１回の割合でリール３１の駆動制御（後述する図１５４のステップＳ８７２以降の処理）を実行する。
【１５２７】
図１５２は、図１５１のステップＳ８４１におけるリール駆動管理（I_REEL_ADM）を示すフローチャートである。
ここで、図１５２（後述する図１５３、図１５４～図１５５、図１５７、図１５９を含む。）に示すプログラムは、待機演出時のリール制御に限らず、通常のリール制御でも使用される。したがって、待機演出専用のプログラムを設けることなく、図１５２に示すプログラムで通常のリール制御と待機演出（リール３１の逆回転）とを実行することが可能となる。
図１５２において、ステップＳ８５１では、リール数をセットする。なお、リール数は「3」である。ここでは、Ｃレジスタに、「００００００１００（Ｂ）」を記憶する処理を行う。
次のステップＳ８５２では、リール制御データアドレスセット（C_RLDAT_SET ）を実行する。この処理は、後述する図１５３に示す処理であり、各レジスタに、制御対象となるリール駆動状態の値又はそのアドレスを記憶する処理である。ステップＳ８５２の処理により、各レジスタ値は、以下のようになる。
Ａレジスタ値：制御対象となるリール３１のリール駆動状態（_WK_RL#_STS ）の値
ＤＥレジスタ値：制御対象となるリール３１のリール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のアドレス
ＨＬレジスタ値：制御対象となるリール３１のリール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のアドレス
【１５２８】
次のステップＳ８５３では、リール駆動制御（I_REEL_CTL）を実行する。この処理は、実際にリールの加速、定速、減速、停止等を行う処理であり、後述する図１５４～図１５５に示す処理である。
次のステップＳ８５４では、ステップＳ８５２及びＳ８５３の処理を、全リール３１について実行したか否かを判断する。この処理は、まず、Ｃレジスタ値を右に「１」シフトする処理を実行する。たとえば、初期値は上記のように「００００００１００（Ｂ）」であるので、１回目のステップＳ８５４では、右に「１」シフトにより「００００００１０（Ｂ）」となる。次に、右に「１」シフト後の値が「０」となったか否かを判断する。「０」であると判断したときは、全リール３１についてステップＳ８５２及びＳ８５３の処理を実行したと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。一方、「０」でないと判断したときは、ステップＳ８５２に戻る。

【１５２９】
図１５３は、図１５２のステップＳ８５２におけるリール制御データアドレスセット（C_RLDAT_SET）を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ８６１では、先頭ＲＷＭアドレス要求セットを行う。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS）のアドレス、すなわち「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」を記憶する。
（２）Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する。なお、Ｃレジスタ値の初期値は、上述したように「００００００１００（Ｂ）」である。
（３）Ａレジスタ値を右に「１」シフトし、その結果をＡレジスタに記憶する。これにより、最初の演算では、Ａレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」となる。
（４）Ａレジスタ値に「１１（Ｄ）」を乗算し、乗算結果をＡレジスタに記憶する。ここで、「００００００１０（Ｂ）」すなわち「２（Ｄ）」に「１１（Ｄ）」を乗算すると、「２２（Ｄ）」すなわち「１６（Ｈ）」となる。
【１５３０】
なお、この「１１（Ｄ）」は、ＲＷＭ５３に記憶されるアドレス間隔に基づくものである。具体的には、第１リール駆動状態を記憶するアドレスが「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」であり、第１リールに関する各種情報は「Ｆ０５７（Ｈ）」まで記憶されている。また、第２リール駆動状態を記憶するアドレスが「Ｆ０５８（Ｈ）」であり、第２リールに関する各種情報は「Ｆ０６２（Ｈ）」まで記憶されている。さらにまた、第３リール駆動状態を記憶するアドレスが「Ｆ０６３（Ｈ）」であり、第３リールに関する各種情報は「Ｆ０６Ｄ（Ｈ）」まで記憶されている。
このように、第１リール駆動状態を記憶するアドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」から第２リール駆動状態を記憶するアドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」の間隔は「１１」アドレスであること、及び、第２リール駆動状態を記憶するアドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」から第３リール駆動状態を記憶するアドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」の間隔は「１１」アドレスであることによる。これによって、以降の処理によって、同じ処理を繰り返し実行することによって、たとえば、制御対象リールとなるリール駆動状態情報を取得することが可能となる。
【１５３１】
さらに、各リール３１ごとの各種情報も、同一間隔で配置されている。たとえば、第１リール駆動パルス出力カウンタのアドレスは、第１リール駆動状態のアドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」に「2」を加算したアドレス「Ｆ０４Ｅ（Ｈ）」である。同様に、第２リール駆動パルス出力カウンタのアドレスは、第２リール駆動状態のアドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」に「2」を加算したアドレス「Ｆ０５Ａ（Ｈ）」である。さらに同様に、第３リール駆動パルス出力カウンタのアドレスは、第３リール駆動状態のアドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」に「2」を加算したアドレス「Ｆ０６５（Ｈ）」である。他の情報についても同様である。
これにより、たとえば後述するステップＳ８８１（図１５４）では、第＃リール駆動状態のアドレスに「6」を加算して、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）のアドレスを求める演算を行うが、たとえば第１リール３１については、第１リール駆動状態のアドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」に「6」を加算して、第１リール図柄番号（通過位置用）のアドレス「Ｆ０５３（Ｈ）」を求めることができる。同様に、第２リール３１については、第２リール駆動状態のアドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」に「6」を加算して、第２リール図柄番号（通過位置用）のアドレス「Ｆ０５Ｅ（Ｈ）」を求めることができる。
このように、同じモジュールを繰返し実行することにより、３リール分の処理が実行可能となる。
【１５３２】
次にステップＳ８６２に進み、指定アドレスデータをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、加算結果をＨＬレジスタに記憶する。１回目の演算では、Ａレジスタ値は「１６（Ｈ）」であるので、ＨＬレジスタ値「Ｆ０４

Ｄ（Ｈ）」に「１６（Ｈ）」を加算すると、「Ｆ０６３（Ｈ）」となる。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
（３）Ｈレジスタ値をＤレジスタに記憶する。
（４）Ｌレジスタ値をＥレジスタに記憶する。
この処理により、
Ａレジスタ値：第３リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）の値
ＨＬレジスタ値：第３リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）のアドレス値（Ｈレジスタ値が上位アドレス、Ｌレジスタ値が下位アドレス）である「Ｆ０６３（Ｈ）」
ＤＥレジスタ値：第３リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）のアドレス値（Ｄレジスタ値が上位アドレス、Ｅレジスタ値が下位アドレス）である「Ｆ０６３（Ｈ）」
となる。
そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【１５３３】
図１５３のリール制御データアドレスセット（Ｃ_ＲＬＤＡＴ_ＳＥＴ）は、図１５２中、ステップＳ８５４で「Ｙｅｓ」と判断されるまで、合計３回実行される。
リール制御データアドレスセット（Ｃ_ＲＬＤＡＴ_ＳＥＴ）による２回目の演算では、以下のようになる。
（１）ステップＳ８６１
ａ）ＨＬレジスタに、第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）のアドレス、すなわち「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」を記憶する。
ｂ）Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する。２回目は、Ｃレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」である。
ｃ）Ａレジスタ値を右に「１」シフトし、その結果をＡレジスタに記憶する。これにより、Ａレジスタ値は「０００００００１（Ｂ）」となる。
ｄ）Ａレジスタ値に「１１（Ｄ）」を乗算し、乗算結果をＡレジスタに記憶する。ここで、「０００００００１（Ｂ）」すなわち「１（Ｄ）」に「１１（Ｄ）」を乗算すると、「１１（Ｄ）」すなわち「０Ｂ（Ｈ）」となる。
【１５３４】
（２）ステップＳ８６２
ａ）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、加算結果をＨＬレジスタに記憶する。ここで、２回目の演算では、Ａレジスタ値は「０Ｂ（Ｈ）」であるので、ＨＬレジスタ値「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」に「０Ｂ（Ｈ）」を加算すると、「Ｆ０５８（Ｈ）」となる。
ｂ）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
ｃ）Ｈレジスタ値をＤレジスタに記憶する。
ｄ）Ｌレジスタ値をＥレジスタに記憶する。
この処理により、
Ａレジスタ値：第２リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）の値
ＨＬレジスタ値：第２リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のアドレス値（Ｈレジスタ値が上位アドレス、Ｌレジスタ値が下位アドレス）である「Ｆ０５８（Ｈ）」
ＤＥレジスタ値：第２リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のアドレス値（Ｄレジスタ値が上位アドレス、Ｅレジスタ値が下位アドレス）である「Ｆ０５８（Ｈ）」
となる。
【１５３５】
リール制御データアドレスセット（Ｃ_ＲＬＤＡＴ_ＳＥＴ）の３回目の演算では、以下のようになる。
（１）ステップＳ８６１
ａ）ＨＬレジスタに、第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）のアドレス、すなわち「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」を記憶する。
ｂ）Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する。３回目は、Ｃレジスタ値は「００００００１（Ｂ）」である。

ｃ）Ａレジスタ値を右に「１」シフトし、その結果をＡレジスタに記憶する。これにより、Ａレジスタ値は「００００００００（Ｂ）」となる。
ｄ）Ａレジスタ値に「１１（Ｄ）」を乗算し、乗算結果をＡレジスタに記憶する。ここで、「００００００００（Ｂ）」に「１１（Ｄ）」を乗算すると、「０」となる。
【１５３６】
（２）ステップＳ８６２
ａ）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、加算結果をＨＬレジスタに記憶する。ここで、３回目の演算では、Ａレジスタ値は「０」であるので、ＨＬレジスタ値「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」に「０」を加算すると、「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」となる。
ｂ）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
ｃ）Ｈレジスタ値をＤレジスタに記憶する。
ｄ）Ｌレジスタ値をＥレジスタに記憶する。
この処理により、
Ａレジスタ値：第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ1_ＳＴＳ）の値
ＨＬレジスタ値：第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ1_ＳＴＳ）のアドレス値（Ｈレジスタ値が上位アドレス、Ｌレジスタ値が下位アドレス）である「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」
ＤＥレジスタ値：第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ1_ＳＴＳ）のアドレス値（Ｄレジスタ値が上位アドレス、Ｅレジスタ値が下位アドレス）である「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」
となる。
【１５３７】
図１５４及び図１５５は、図１５２のステップＳ８５３におけるリール駆動制御（Ｉ_ＲＥＥＬ_ＣＴＬ）を示すフローチャートである。図１５５は、図１５４に続くフローチャートである。
図１５４において、ステップＳ８７１では、今回の割込み処理が励磁更新タイミングであるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を行う。
（１）Ａレジスタ値（第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）の値）と「１０００００００（Ｂ）」との排他的論理和（ＸＯＲ）演算を行い、演算結果をＡレジスタに記憶する。
これにより、演算前のＡレジスタ値のＤ７ビットが「０」であるときは当該演算により「１」となり、演算前のＡレジスタ値のＤ７ビットが「１」であるときは当該演算により「０」となる。また、Ｄ０～Ｄ６ビットは、演算前後で変わらない。
（２）Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）が示すアドレス）に記憶する。
（３）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているＤ７（最上位）ビット目が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、励磁更新タイミングであると判断する。
【１５３８】
以上より、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ７ビットは、割込み処理ごとに、「０」又は「１」の値をとる。したがって、２割込みに１回、Ｄ７ビットが「０」となり、励磁更新タイミングが到来するようになっている。
そして、励磁更新タイミングであると判断したときはステップＳ８７２に進み、励磁更新タイミングでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。換言すれば、リール駆動制御（Ｉ_ＲＥＥＬ_ＣＴＬ）のステップＳ８７２以降の処理は、２割込みに１回実行される。したがって、ステップＳ８７２以降の処理において更新されるカウンタやデータは、２割込みごとに更新可能となる。なお、モータ３２を駆動するための制御（出力ポートからの出力処理）は、毎割込みごとに実行される。
【１５３９】
次のステップＳ８７２では、リール回転開始待機カウンタを取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値をスタック領域に退避する。
（２）ＨＬレジスタ値に「９」を加算して、ＨＬレジスタ値を、第＃リール回転開始待機カウンタ（_ＣＴ_ＲＬ＃_ＷＡＩＴ）のアドレス値にする。

次にステップＳ８７３に進み、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたカウンタ値のカウントダウン（「１」減算）を実行する。
なお、第＃リール回転開始待機カウンタ（_CT_RL＃_WAIT ）には、待機演出なし時は「０」が記憶されており、待機演出あり時は、待機演出後の第＃リール３１のランダム遅延用のカウンタ値が記憶されている。
そしてステップＳ８７４に進み、リール回転開始時待機があるか否かを判断する。ここでは、ステップＳ８７３における「１」減算前の値が「０」でないとき（キャリーフラグが「１」にならなかったとき）は、リール回転開始時待機なしと判断し、ステップＳ８７５に進む。一方、リール回転開始時待機ありと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５４０】
次のステップＳ８７５では、リール３１が停止中であるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）スタック領域に退避していた値（第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のアドレス値）を、ＨＬレジスタに復帰させる。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
（３）Ａレジスタ値が「０」であるとき、リール３１が停止中であると判断する。
なお、ステップＳ８７５に進んだときは、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のＤ７ビットは「０」である。
ステップＳ８７５においてリール３１が停止中でないと判断したときはステップＳ８７６に進み、リール３１が停止中であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５４１】
ステップＳ８７６では、リール３１が加速中又は減速中であるか否かを判断する。ここでは、Ａレジスタ値（第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）の値）が「３」未満であるときは、リール３１が加速中又は減速中であると判断する。
リール３１が加速中又は減速中であると判断したときはステップＳ８８２に進み、リール３１が加速中又は減速中でないと判断したときはステップＳ８７７に進む。

【１５４２】
ステップＳ８７７では、リール３１が定速中又は減速開始かを判断する。ここでは、Ａレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、「０」でないときは、リール３１が定速中又は減速開始であると判断し、「０」であるときは、リール３１が定速中又は減速開始でないと判断する。
リール３１が定速中又は減速開始であると判断したときはステップＳ８９２に進み、リール３１が定速中又は減速開始でないと判断したときはステップＳ８７８に進む。
ステップＳ８７８では、加速セット処理を実行する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）Ｅレジスタ値をＬレジスタに記憶する。なお、Ｅレジスタ値は、リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）の下位アドレス値であるので、この処理により、ＨＬレジスタには、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のアドレスが記憶される。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに「２（Ｄ）」を記憶する。これにより、リール駆状態を示す値が「２」（加速に相当する値）となる。

【１５４３】
次のステップＳ８７９では、リール駆動パルス出力カウンタ及びリール駆動パルス切替え回数を初期化する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値に「２」を加算した値が示すアドレスに、「１」を記憶する。ここで、ＨＬレジスタ値に「２」を加算した値が示すアドレスは、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）のアドレスとなる。
（２）ＨＬレジスタ値に「３」を加算した値が示すアドレスに、「９」を記憶する。ここで、ここで、ＨＬレジスタ値に「３」を加算した値が示すアドレスは、第＃リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL#_PLSCHG）のアドレスとなる。

【１５４４】
次にステップＳ８８０に進み、待機演出中であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０９Ｅ（Ｈ）」の待機演出種別（_WK_PRD）が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは待機演出中でないと判断する。待機演出中でないと判断したときはステップＳ８８１に進み、待機演出中であると判断したときはステップＳ８８２に進む。
ステップＳ８８１では、図柄番号（通過位置用）及び図柄番号（停止位置用）の初期化を行う。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値に「６」を加算したアドレスに、初期値「２５５（Ｄ）」（ＦＦ（Ｈ））を記憶する。ここで、ＨＬレジスタ値に「６」を加算したアドレスは、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）のアドレスである。
（２）ＨＬレジスタ値に「７」を加算したアドレスに、初期値「２５５（Ｄ）」（ＦＦ（Ｈ））を記憶する。ここで、ＨＬレジスタ値に「７」を加算したアドレスは、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）のアドレスである。
【１５４５】
次のステップＳ８８２では、リール駆動パルス出力カウンタを「１」減算する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値を、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）のアドレスにする。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを「１」減算する。
次にステップＳ８８３に進み、リール駆動パルス出力カウンタが「０」であるか否かを判断する。この処理は、上記（２）における「１」減算した結果が「０」であるか否かを判断する。「０」であると判断したときはステップＳ８８４に進み、「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【１５４６】
次のステップＳ８８４では、リール駆動パルス切替え回数が「０」であるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値を、第＃リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL#_PLSCHG）のアドレス値にする。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
（３）Ａレジスタ値をＢレジスタに記憶する。
（４）Ａレジスタ値が「０」であると判断したときは、リール駆動パルス切替え回数が「０」であると判断する。
リール駆動パルス切替え回数が「０」であると判断したときはステップＳ９１４（図１５５）に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ８８５に進む。
【１５４７】
ステップＳ８８５では、リール駆動パルス切替え回数を「１」減算する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL#_PLSCHG）のアドレス）に記憶されているデータを「１」減算する処理である。また、「１」減算した値をＡレジスタに記憶する。
次のステップＳ８８６では、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）をセットする。
図１５６は、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）を示す図である。
図１５６において、アドレス「１０５０（Ｈ）」の数値「９０（Ｄ）」は、減速時のパルス出力カウンタ値を示している。また、アドレス「１０５８（Ｈ）」～「１０５１（Ｈ）」の各数値は、加速時の１～８ステップ目までのパルス出力カウンタ値を示している。
そして、ステップＳ８８６では、ＨＬレジスタに、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）の先頭アドレス「１０５０（Ｈ）」を記憶する。
【１５４８】
次のステップＳ８８７では、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_U

Ｐ）から、指定データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値（１０５０（Ｈ））にＡレジスタ値（第＃リール駆動パルス切替え回数）を加算した値のアドレスに記憶されているデータ（パルス出力カウンタ値）を、Ｂレジスタに記憶する処理である。

次にステップＳ８８８に進み、リール駆動パルス出力カウンタを保存する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＬレジスタにＥレジスタ値を記憶する。

（２）ＨレジスタにＤレジスタ値を記憶する。

この処理により、ＨＬレジスタには、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のアドレスが記憶される。

（３）Ｂレジスタ値（パルス出力カウンタ値）を、ＨＬレジスタ値に「２」を加算した値が示すアドレスに記憶する。

ここで、ＨＬレジスタ値が示すアドレスは、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のアドレスであり、これに「２」を加算したアドレスは、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_ＣＴ_ＲＬ#_ＰＬＳＯＵＴ）のアドレスとなる。

【１５４９】

次のステップＳ８８９では、加速が終了したか否かを判断する。この処理は、Ａレジスタ値（第＃リール駆動パルス切替え回数）が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは加速を終了したと判断する。加速を終了したと判断したときはステップＳ８９０に進み、加速を終了していないと判断したときはステップＳ８９２に進む。

ステップＳ８９０では、定速をセットする。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ））に「５」を記憶する。

次のステップＳ８９１では、リール回転不良検出カウンタをクリアする。この処理は、ＨＬレジスタ値に「４」を加算した値のアドレス（第＃リール回転不良検出カウンタ（_ＣＴ_ＲＬ#_ＢＡＤ）のアドレス）に「０」を記憶する処理である。

次のステップＳ８９２では、リール駆動パルス更新（Ｉ_ＰＵＬＳＥ_ＩＮＣ）を行う。この処理は、後述する図１５７に示す処理である。

【１５５０】

次にステップＳ８９３に進み、リール３１が定速中であるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＬレジスタにＥレジスタ値を記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値に「１」を加算した値が示すアドレス（第＃リールモータインデックス（_ＦＬ_ＲＬ#_ＭＴ_ＩＤＸ））に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。

（３）ＨＬレジスタ値に「４」を加算する。これにより、ＨＬレジスタ値は、第＃リール回転不良検出カウンタ（_ＣＴ_ＲＬ#_ＢＡＤ）のアドレスとなる。

（４）ＤＥレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータが「５」であるときは、定速中であると判断する。

ここで、ＤＥレジスタ値が示すアドレスは、上記ステップＳ８８８において、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のアドレスとなっている。

定速中であると判断したときはステップＳ８９４に進み、定速中でないと判断したときはステップＳ９０３に進む。

【１５５１】

ステップＳ８９４では、リール回転不良検出カウンタに「１」を加算する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値を「１」加算する処理である。

次に図１５５のステップＳ８９５に進み、リール回転不良検出時であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ８９４においてリール回転不良検出カウンタに「１」を加算した結果が「０」であるか否かを判断し、「０」であるとき（ゼロフラグが「１」であるとき）は、リール回転不良検出時であると判断する。

リール回転不要検出時であると判断されたときはステップＳ８７８に進んで、再度、加速処理を実行する。これに対し、リール回転不良検出時でないと判断したときはステップＳ８９６に進む。

【１５５２】
ステップＳ８９６では、第＃リールモータインデックス（モータインデックス＃信号）に変化があるか否かを判断する。この処理は、Ａレジスタ値（第＃リールモータインデックス（_FL_RL#_MT_IDX）の値）に基づいて、モータインデックス＃信号に変化があるか否かを判断し、変化ありと判断したときはステップＳ８９７に進み、変化なしと判断したときはステップＳ９０３に進む。
ステップＳ８９７では、インデックス通過時の基準図柄番号「１０」及び基準ステップ数「３」をセットする。この処理は、Ｄレジスタに「１０（Ｄ）」を記憶し、Ｅレジスタに「３（Ｄ）」を記憶する処理である。
ここで、Ｄレジスタに記憶される「１０（Ｄ）」は、この後、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）に記憶される値である。また、Ｅレジスタに記憶される「３（Ｄ）」は、この後、第＃リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）に記憶される値であり、いずれも設計値である。
【１５５３】
次のステップＳ８９８では、第＃リールモータインデックスの立ち上がり時であるか否かを判断する。この処理は、Ａレジスタ値（第＃リールモータインデックス（_FL_RL#_MT_IDX）の値）に基づいて、Ｄ０ビットが「１」、Ｄ４ビットが「０」であるときは、第＃リールモータインデックスの立ち上がり時であると判断する。第＃リールモータインデックスの立ち上がり時であると判断したときはステップＳ９００に進み、第＃リールモータインデックスの立ち上がり時でないと判断したときはステップＳ８９９に進む。
【１５５４】
ステップＳ８９９では、インデックス通過時の基準図画番号「０」及び基準ステップ数「３」をセットする。この処理は、Ｄレジスタに「０」を記憶し、Ｅレジスタに「３（Ｄ）」を記憶する処理である。すなわち、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）になる値に「０」を記憶し、第＃リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）になる値に「３（Ｄ）」を記憶する。
次のステップＳ９００では、第＃リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD ）をクリアする。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD ）のアドレス）に記憶されているデータに「０」を記憶する処理である。
【１５５５】
次のステップＳ９０１では、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PLUS）を取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値に「４」を加算した値のアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する処理である。
ここで、ＨＬレジスタ値は、上記のように第＃リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD ）のアドレス値であり、このアドレス値に「４」を加算すると、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PLUS）のアドレス値となる。
【１５５６】
次のステップＳ９０２では、インデックス通過時基準図柄番号及び基準ステップ数を保存する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値に「１」を加算した値のアドレスに、Ｅレジスタ値を記憶する。ここで、ＨＬレジスタ値に「１」を加算した値のアドレスは、第＃リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）である。このアドレスに、Ｅレジスタ値「３」を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値に「２」を加算した値のアドレスに、Ｄレジスタ値を記憶する。ここで、ＨＬレジスタ値に「２」を加算した値のアドレスは、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）である。このアドレスに、Ｄレジスタ値（第＃リールモータインデックスの立ち上がり時はステップＳ８９７でセットした「１０（Ｄ）」、立ち下がり時はステップＳ８９９でセットした「０」）を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。
以上のようにして、ステップＳ８９６～Ｓ９０２が実行されると、第＃リールモータイ

ンデックスの立ち上がり時及び立ち下がり時ごとに、第＃リールの１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）、及び第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）に、それぞれ基準値（設計値）がセットされる。

【１５５７】

このように、第２３実施形態では、リールモータインデックスの立ち上がり時及び立ち下がり時の双方を検知し、それぞれ１図柄のステップ番号及び通過位置用図柄番号を更新するので、リールモータインデックスの立ち上がり時のみを検知する場合と比べて、リール３１が１回転する前に停止できる場合がある。また、リール３１の回転に不具合があった場合でも、すぐに補正することが可能となる。

なお、上述したように、リール駆動制御（I_REEL_CTL）は、通常時（正回転時）であるか待機演出時（逆回転時）であるかにかかわらず実行される。したがって、ステップＳ８９８では、通常時（正回転時）であるか待機演出時（逆回転時）であるかにかかわらず、立ち上がり時であるか否かが判断され、ステップＳ９０２では、立ち上がり時又は立ち上がり時に応じてそれぞれ所定値がセットされる。

【１５５８】

一方、ステップＳ８９３で定速中でないと判断されたとき、及びステップＳ８９６で第＃リールモータインデックスに変化がないと判断されたときは、ステップＳ９０３に進む。ステップＳ９０３では、インデックスが通過済みであるか否か（リールセンサ３３がインデックスを検知した後であるか否か）を判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値に「２」を加算した値のアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。

ＨＬレジスタ値は、第＃リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD ）のアドレス値であり、このアドレス値に「２」を加算すると、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）のアドレス値となる。

（２）Ａレジスタに記憶されている値に「１」を加算する。

（３）上記（２）の「１」加算の結果、「０」であるときは、第＃リールモータインデックスが初期値から変化していないので、インデックスが通過していないと判断する。

【１５５９】

ここで、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）には、上述したように、初期値「２５５（Ｄ）」（ＦＦ（Ｈ））が記憶され、第＃リールモータインデックスの値が変化したときは、ステップＳ９０２において「０」又は「１０（Ｄ）」が記憶され、その後は、「０」～「１９（Ｄ）」を循環する。換言すれば、第＃リールモータインデックスの値が変化した後は、リール３１が正常に回転している状況下であれば、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）が「２５５（Ｄ）」になることはない（脱調により、再度、加速処理を実行した場合は、初期値として「２５５（Ｄ）」が再度記憶される）。

そこで、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）に「１」を加算したときに「０」になれば、第＃リールモータインデックスが未だ変化していないと判断することが可能となる。

【１５６０】

ステップＳ９０３において、インデックスが通過済みであると判断したときはステップＳ９０４に進み、未だ通過していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ９０４では、１図柄ステップ数を「１」減算する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、加算した結果をＨＬレジスタに記憶する。ここで、「１」加算前のＨＬレジスタ値は、第＃リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD ）のアドレス値であるので、「１」加算すると、第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP）のアドレス値となる。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値を「１」減算する。

【１５６１】
次のステップＳ９０５では、１図柄分動いたか否かを判断する。ここでは、ステップＳ９０４の「１」減算の結果、第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP）の値が「０」となったとき（ゼロフラグが「１」となったとき）は、１図柄分動いたと判断する。１図柄分動いたと判断したときはステップＳ９０６に進み、１図柄分動いていない（上記減算結果が「０」でない）と判断したときはステップＳ９０９に進む。
ステップＳ９０６では、１図柄ステップ数「１６（Ｄ）」を保存する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP））に「１６（Ｄ）」を記憶する処理である。
【１５６２】
次のステップＳ９０７では、図柄番号を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、加算後の値をＨＬレジスタに記憶する。これにより、ＨＬレジスタ値が示すアドレスは、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）となる。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値に「１」を加算する特殊加算処理を実行する。ここで、「特殊加算処理」とは、この例では、上限値が「１９（Ｄ）」（図柄番号の最大値に相当）に設定され、「１９（Ｄ）」に「１（Ｄ）」を加算すると「０」になる演算である。具体的には、以下のように演算する。
例１）０＋１＝１
例２）１０＋１＝１１
例３）１９＋１＝０
これにより、図柄番号の最大値であるか否かを判断することなく、「０」～「１９（Ｄ）」の間を循環させることができる。
【１５６３】
次にステップＳ９０８に進み、１図柄ステップ数を補正する。なお、ステップＳ９０６では、第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP））に「１６（Ｄ）」を記憶している。
ここで、第２３実施形態では、図柄番号が「２」、「７」、「１２」、及び「１７」の４図柄については１図柄のステップ数を「１６」に設定し、他の１６図柄については、１図柄のステップ数を「１７」に設定している。
そこで、ステップＳ９０８では、ステップＳ９０７における更新後の図柄番号を判断し、図柄番号が「２」、「７」、「１２」、及び「１７」であるときは、ステップＳ９０６において第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP））に記憶した「１６（Ｄ）」を維持する。これに対し、上記４つの図柄番号以外の図柄番号であるときは、第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP））に「１７（Ｄ）」を記憶する。
なお、リール３１の１周分のステップ数は、モータ３２のステップ数に合わせて「３３６」に設定している。また、図柄数は、「２０」である。そこで、４図柄についてはステップ数を「１６」とし、１６図柄についてはステップ数を「１７」にすることで、
１６×４＋１７×１６＝３３６
となるように設定している。
【１５６４】
次のステップＳ９０９では、減速開始図柄位置となったか否かを判断する。ここでは、通過図柄番号と減速開始図柄とを比較するため、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値（第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC））から「１」を減算し、減算結果をＨＬレジスタ値とする。これにより、ＨＬレジスタ値は、第＃リールの１図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP））のアドレスとなる。
さらに、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値をＢレジスタに記憶する。なお、ここで第＃リールの１図柄のステップ数をＢレジスタに記憶するのは、後述するステップＳ９１０における減速開始検査（I_REDUCE_CHK）の処理で使用するためである。
（２）ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、加算した結果をＨＬレジスタ値とする。これ

により、ＨＬレジスタ値は、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）のアドレスとなる。
（３）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値をＡレジスタに記憶する。
（４）ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、加算した結果をＨＬレジスタ値とする。
（５）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）に記憶されている値とＡレジスタ値とを比較し、同一値であれば「Ｙｅｓ」と判断する。

【１５６５】
次のステップＳ９１０では、減速開始検査（I_REDUCE_CHK）を実行する。この処理は、減速を開始可能な条件を満たしているか否かの検査であり、後述する図１５９に示す処理である。
そして、次のステップＳ９１１では、減速開始時であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ９１０の減速開始検査の結果、ゼロフラグが「１」であるときは、減速開始時であると判断する。
なお、詳細は後述するが、待機演出種別が「０」であるときは、ゼロフラグが「１」となる。また、待機演出種別が「０」でない場合（逆回転の待機演出時）において、第＃リール指定図柄位置検索待機時間（TM2_TAR#_WAIT ）が「０」、かつ現在のステップ数が「１３」（設計値）であるときは、ゼロフラグが「１」になる。

【１５６６】
減速開始時であると判断したときはステップＳ９１２に進み、減速開始時でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ９１２では、減速をセットする。この処理は、Ａレジスタに「１」を記憶する処理である。
次のステップＳ９１３では、減速時パルスデータをセットする（４相オン）。この処理は、Ｂレジスタに「００００１１１１（Ｂ）」を記憶する処理である。
次のステップＳ９１４では、リール駆動状態をセットする。この処理は、Ａレジスタ値をＤＥレジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。ここで、ＤＥレジスタ値は、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のアドレスである。これにより、第＃リール駆動状態が「１」（減速を示す値）となる。

【１５６７】
次にステップＳ９１５に進み、リール駆動パルスをセットする。この処理は、Ｂレジスタ値を、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶する処理である。
次のステップＳ９１６では、減速開始状態から減速中の状態となったか否かを判断する。この処理は、Ｂレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、「０」でないときは、減速開始から減速中になったと判断する。減速開始から減速中になったと判断したときはステップＳ９１７に進み、そうでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
上記のように、ステップＳ９１３ではＢレジスタに「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されるので、ステップＳ９１３を経由してステップＳ９１６に進んだときは、「０」でないと判断され、減速開始から減速中となったと判断される。これに対し、ステップＳ８８４で「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ９１４に進んだときは、ステップＳ８８４においてＢレジスタ値が「０」になっているので、ステップＳ９１６では「Ｎｏ」と判断される。
ステップＳ９１７では、リール回転停止時の出力要求をセットする。この処理は、停止するリール３１の図柄番号をサブ制御基板８０に送信するための処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１５６８】
図１５７は、図１５４のステップＳ８９２におけるリール駆動パルス更新（I_PULSE_INC ）を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ９２１では、リール駆動パルスデータ検索用カウンタに「１」を加算する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値に「８」を加算し、加算結果をＨＬレジスタに記憶する。ここで、「８」加算前のＨＬレジスタ値は、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレス値であり、「８」を加算すると、ＨＬレジスタ値は、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）のアドレス値となる。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値に「１」を加算する。

ここで、たとえば、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）に記憶されている値が「２５５（Ｄ）」であった場合には、「１」を加算した結果、「０」となる。

【１５６９】

次にステップＳ９２２に進み、検索用カウンタ更新補正データを加算する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）アドレス「Ｆ０９Ｆ（Ｈ）」の検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）の値をＡレジスタに記憶する。ここで、検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）の値が「０」であるときは、正回転のデータであることを意味し、「ＦＥ（Ｈ）」であるときは逆回転のデータであることを意味する。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値（第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS））に、Ａレジスタ値を加算し、加算結果をＡレジスタに記憶する。

【１５７０】

ここで、リール３１が正回転時であるときは、Ａレジスタ値は「０」であるので、Ａレジスタ値は、加算前のＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値と同一値となる。

これに対し、リール３１が逆回転時であるときは、Ａレジスタ値は「ＦＥ（Ｈ）」であるので、実質的に、加算前のＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値から「２」を減算した値となる。

たとえば、

ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値：１００（Ｄ）

Ａレジスタ値：ＦＥ（Ｈ）すなわち２５４（Ｄ）

であるとき、

Ａレジスタ値は、「９８（Ｄ）」となる。

【１５７１】

次のステップＳ９２３では、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）を更新する。この処理は、Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。

以上のステップＳ９２１～Ｓ９２３の処理により、正回転時には、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）が「１」加算され、逆回転時には、「１」減算される。

次にステップＳ９２４に進み、リール駆動パルスデータ検索用オフセットを生成する。この処理は、Ａレジスタ値と、「０００００１１１（Ｂ）」の論理積（ＡＮＤ）演算を実行する処理である。そして、論理積演算の結果をＡレジスタに記憶する。

Ａレジスタ値は、第＃リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）の値であり、「０」～「２５５（Ｄ）」の範囲をとる値である。この値と「０００００１１１（Ｂ）」とを論理積（ＡＮＤ）演算すると、演算結果は、「０」～「７」の値となる。

【１５７２】

具体的には、たとえば以下のようになる。

例１）Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」であるときは、「００００１１１（Ｂ）」と論理積（ＡＮＤ）演算すると、「０００００００（Ｂ）」となる。

例２）Ａレジスタ値が「０００００１０（Ｂ）」であるときは、「００００１１１（Ｂ）」と論理積（ＡＮＤ）演算すると、「０００００１０（Ｂ）」となる。

例３）Ａレジスタ値が「０００１００００１（Ｂ）」であるときは、「００００１１１（Ｂ）」と論理積（ＡＮＤ）演算すると、「０００００００１（Ｂ）」となる。

例４）Ａレジスタ値が「１１１１１１１１１（Ｂ）」であるときは、「０００００１１１（Ｂ）」と論理積（ＡＮＤ）演算すると、「０００００１１１（Ｂ）」となる。
すなわち、論理積（ＡＮＤ）演算後の値の最大値は、「０００００１１１（Ｂ）」（７（Ｄ））である。

【１５７３】

次にステップＳ９２５に進み、リール駆動パルステーブルをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、リール駆動パルステーブル（TBL_REEL_PULSE）のアドレスを記憶する処理である。
図１５８は、リール駆動パルステーブル（TBL_REEL_PULSE）を示す図である。図１５８に示すように、リール駆動パルステーブル（TBL_REEL_PULSE）には、８種類のリール駆動パルスデータが記憶されている。リール駆動パルスデータのうち、上位４ビット（Ｄ４～Ｄ７ビット）は、未使用ビットである。また、Ｄ０ビットはφ０のデータに対応し、Ｄ１ビットはφ１のデータに対応し、Ｄ２ビットはφ２のデータに対応し、Ｄ３ビットはφ３のデータに対応する。そして、「１」はオン、「０」はオフを示す。
たとえば、アドレス「１１００（Ｈ）」に記憶された「００００１００１（Ｂ）」は、φ０及びφ３がオンを意味する。なお、φ０～φ３は、４相ステッピングモータの励磁相に相当する。
そして、ステップＳ９２５では、ＨＬレジスタに、リール駆動パルステーブル（TBL_REEL_PULSE）の先頭アドレスである「１１００（Ｈ）」を記憶する。

【１５７４】

次のステップＳ９２６では、リール駆動パルスデータを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値にＡレジスタを加算した結果をＨＬレジスタ値とし、ＨＬレジスタ値が示すアドレスの値をＢレジスタに記憶する処理である。
ここで、Ａレジスタ値は、ステップＳ９２４において生成したオフセット値（「０」～「２５５（Ｄ）」の範囲のリール駆動パルスを、「０」～「７」に変換した値）である。
たとえばＡレジスタ値が「１」であるときは、ＨＬレジスタ値「１１００（Ｈ）」に「１（Ｈ）」を加算した「１１０１（Ｈ）」の値「００００００１（Ｂ）」をＢレジスタに記憶する。
次にステップＳ９２７に進み、リール駆動パルスデータをセットする。この処理は、Ｂレジスタ値を、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶する処理である。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【１５７５】

図１５９は、図１５５のステップＳ９１０における減速開始検査（I_REDUCE_CHK）を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ９３１では、待機演出種別が「０」であるか否かを判断する。ここでは、アドレス「Ｆ０９Ｅ（Ｈ）」の待機演出種別（_WK_PRD ）に記憶されている値が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、「Ｙｅｓ」と判断して本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「０」でないと判断したときはステップＳ９３２に進む。
ステップＳ９３２では、検索待機間が「０」であるか否かを判断する。この処理は、第＃リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TAR#_WAIT）が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは「Ｙｅｓ」と判断してステップＳ９３３に進む。一方、「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５７６】

ステップＳ９３３では、減速開始ステップ数「１３（Ｄ）」をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）Ａレジスタに「１３（Ｄ）」をセットする。
（２）Ｂレジスタ値と比較演算する。
そして、本フローチャートによる処理を終了する。
なお、Ｂレジスタ値は、図１５５のステップＳ９０９で記憶した、第＃リールの１図柄

のステップ数（_NB_RL#_STEP）である。そして、比較演算の結果、「０」となった場合には、ゼロフラグが「１」となる。ゼロフラグが「１」となったときは、図１５５中、ステップＳ９１１で「Ｙｅｓ」と判断される。換言すれば、現在のステップ数が「１３（Ｄ）」（設計値）となったときに減速を開始するように設定されている。

【１５７７】

続いて、サブ制御基板８０の第２３実施形態特有の制御について説明する。

（１）のめり込み防止の出力

第２３実施形態では、ＡＴの１セット終了後、次のセットの開始前に、のめり込み防止の出力を行う場合がある。ここで、「のめり込み防止の出力」とは、第２３実施形態では、画像表示装置２３に、「ぱちんこ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」等を画像表示することに相当する。なお、画像表示のみに限らず、「ぱちんこ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」等を音声出力してもよい。画像表示のみ、音声のみ、画像表示及び音声の双方等、いずれであってもよいが、少なくとも画像表示を実行することが好ましいと解されている。

のめり込み防止の出力は、一般に、一定枚数以上のメダルが払い出されたときに実行されるものであることから、第２３実施形態では、１セットのＡＴ（メイン遊技状態４、１ＢＢ作動）が終了したときに、のめり込み防止の出力条件を満たしていれば、のめり込み防止出力を実行する。

【１５７８】

図１６０は、サブ制御基板８０によるＡＴ中ののめり込み防止出力を制御するフローチャートである。

まず、ステップＳ９７１では、ＡＴ中であるか否かを判断する。ＡＴ中であると判断したときはステップＳ９７２に進み、ＡＴ中でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から、メイン遊技状態に関するコマンドを受信する。メイン遊技状態「４」である旨のコマンドを受信したときは、ＡＴ中であると判断する。

【１５７９】

ステップＳ９７２では、ＡＴを継続する旨の報知を出力したか否かを判断する。第２３実施形態では、次回のＡＴが確定している場合、換言すれば、ＡＴセット数カウンタが「１」以上である場合において、ＡＴ中に、次回もＡＴが実行されることを示す報知を出力する場合（ＡＴ継続を報知する場合）と出力しない場合とを有する。

サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から、ＡＴセット数カウンタのコマンドを受信する。そして、次回のＡＴが確定していない状況下（ＡＴセット数カウンタが「０」のとき）はＡＴ継続報知を出力する場合はないが、次回のＡＴが確定している状況下（ＡＴセット数カウンタが「１」以上のとき）は、たとえば抽選等によりＡＴ継続報知を出力するか否かを決定する。ＡＴ継続報知を出力することに決定したときは、ＡＴ継続報知を出力するための演出を選択し、当該演出を出力する。

【１５８０】

ＡＴ継続報知を出力する例としては、たとえばメインキャラクタと敵キャラクタとが対決し、メインキャラクタが勝つ演出等が挙げられる。メインキャラクタと敵キャラクタとが対決し、メインキャラクタが勝つ演出が出力されたときは、次回のＡＴが確定し、今回のＡＴでＡＴが終了する場合はない（ただし、報知された押し順通りに遊技者がストップスイッチ４２を操作しなかった場合には、有利区間クリアカウンタ管理により、今回のＡＴの途中で有利区間自体が終了する可能性がある。）。また、メインキャラクタと敵キャラクタとが対決し、メインキャラクタが負ける演出が出力されたときは、今回のＡＴでＡＴが終了する場合と、ＡＴが継続する場合とを有する。

【１５８１】

ステップＳ９７２において、ＡＴ継続報知を出力したと判断したときはステップＳ９７３に進み、ＡＴ継続報知を出力していないと判断したときはステップＳ９７４に進む。

ステップＳ９７３では、ＡＴ継続報知フラグをオンにする。なお、ＡＴ継続報知フラグは、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３の記憶領域内に備えるものであり、ＡＴ継続を報知したか否かを判断するためのフラグである。

【１５８２】

ステップＳ９７４では、１セットのＡＴが終了したか否かを判断する。この判断は、メイン制御基板５０から送信されてくるコマンドに基づいて、メイン遊技状態「４」の終了条件を満たしたとき（１ＢＢ遊技の作動終了時（遊技終了時））に、１セットのＡＴが終了したと判断する。１セットのＡＴが終了したと判断したときはステップＳ９７５に進み、終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ９７５では、ＡＴ継続報知フラグがオンであるか否かを判断する。ＡＴ継続報知フラグがオンでないと判断したときはステップＳ９７６に進み、オンであると判断したときはステップＳ９７７に進む。

【１５８３】

ステップＳ９７６では、ＡＴ終了演出を出力する。ここで、「ＡＴ終了演出」とは、ＡＴを終了して非ＡＴに移行することを示唆する演出である。したがって、この時点でＡＴセット数カウンタが「１」以上であっても、ＡＴ継続報知フラグがオンでないとき、換言すれば、今回のセットのＡＴ中にＡＴ継続報知を出力していないときは、ＡＴ終了演出を出力する。なお、ＡＴ終了演出が出力されたからといって、ＡＴが必ず終了するとは限らない。

【１５８４】

次にステップＳ９７８に進み、上述したのめり込み防止演出を出力する。

次のステップＳ９７９では、ＡＴセット数を有するか否か（ＡＴセット数カウンタが「１」以上であるか否か）を判断する。ＡＴセット数を有さないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ＡＴセット数を有すると判断したときは、ステップＳ９８０に進む。

ステップＳ９８０では、ＡＴ復活演出を出力する。すなわち、ステップＳ９７６ではＡＴ終了演出を出力したが、そのＡＴ終了演出を否定するための逆転演出を出力する。

一方、ステップＳ９７５においてＡＴ継続報知フラグがオンであると判断したときは、ステップＳ９７７に進んでＡＴ継続報知フラグをクリアし、本フローチャートによる処理を終了する。なお、ステップＳ９７７を経由するときは、既にＡＴ継続報知を出力しているので、ステップＳ９８０のようなＡＴ復活演出を出力する必要はない。ただし、１セットのＡＴの終了時には、ＡＴが継続することを示す演出を改めて出力してもよいのはもちろんである。

【１５８５】

また、ステップＳ９７６のＡＴ終了演出、ステップＳ９７８ののめり込み防止演出、及びステップＳ９８０のＡＴ復活演出は、遊技者の操作によることなく、所定時間ごとに順次出力してもよい。あるいは、ＡＴ終了演出及びのめりこみ防止演出の出力後は、遊技者の操作スイッチ（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、精算スイッチ４３）の操作を待ち、操作スイッチが操作されたときは、ステップＳ９７９に進むようにしてもよい。

また、ステップＳ９７８ののめり込み防止出力は、一定時間確保される。たとえばステップＳ９７８に進んだときは、所定のタイマ値を設定し、当該所定のタイマ値を割込み処理ごとに減算し、所定のタイマ値が「０」になったことを条件としてステップＳ９７８の処理を終了することが挙げられる。

具体的には、のめり込み防止の出力は、少なくとも３秒間は継続することが好ましい。

また、のめり込み防止を出力している最中に電源断が行われた場合には、電源復帰時にはのめり込み防止の出力は行わない。のめり込み防止を出力している最中に電源断が行われ、その後に電源が復帰した場合には、上記の所定のタイマ値はクリアされる（クリアされている）。

【１５８６】

したがって、操作スイッチが操作されたときにステップＳ９７８からＳ９７９に移行す

る仕様とした場合であっても、操作スイッチが操作された時点では所定のタイマ値が「０」になっていないときは、ステップＳ９７８ののめり込み防止を出力し続ける。そして、所定のタイマ値が「０」となったときに、ステップＳ９７９に進むようにする。

また、ステップＳ９７８ののめり込み防止の出力を開始してから、所定のタイマ値が「０」になっても、操作スイッチが操作されなかったときは、のめり込み防止の出力を維持してもよく、あるいは、遊技機メーカのロゴマークの表示等のデモ画面に切り替えてもよい。

【１５８７】

また、１ＢＢ遊技が終了したときは、メイン制御基板５０は、約１秒間のウェイト処理（「フリーズ処理」、「待機処理」ともいう。）を実行する。このウェイト処理を実行している期間は、いずれの操作スイッチを操作しても、その操作に基づく制御は実行されない。また、このウェイト処理を実行している期間に、メダルが投入された場合であっても、メダルは返却されるようにブロッカ４５が制御される。このようなメイン制御基板５０の制御がサブ制御基板８０の制御と異なるのは、このウェイト処理を実行している途中（たとえば、ウェイト処理の開始から「０．３」秒後）に電源断が行われ、その後に電源が復帰した場合（設定変更モードに移行しない電源復帰時）には、引き続きウェイト処理を実行する点である。メイン制御基板５０側で管理しているタイマは、ウェイト処理中に電源断が行われ、その後に電源が復帰した場合（設定変更モードに移行しない電源復帰）には、クリアされない。一方、設定変更モードに移行する電源復帰では、ウェイト処理のタイマ値はクリアされている。

【１５８８】

以上のように制御することにより、のめり込み防止の出力は一定時間確保されるので、遊技者に対し、のめり込み防止の画像表示を確実に見せることができる。

なお、メイン制御基板５０によるウェイト処理は約１秒間であり、のめり込み防止の出力が約３秒間である場合、のめり込み防止の出力中であっても、ウェイト処理が終了すれば操作スイッチの操作が有効になる。したがって、ウェイト処理の終了後すぐに操作スイッチが操作されたときは、のめり込み防止の出力を継続しつつ、次の演出を実行する場合がある。たとえばステップＳ９７８でのめり込み防止の出力を開始した後、メイン制御基板５０によるウェイト処理が終了し、操作スイッチが有効になり、たとえばベットスイッチ４０の操作に基づいてステップＳ９８０のＡＴ復活演出を出力するような場合には、のめり込み防止を出力しつつ、ＡＴ復活演出を出力する。

【１５８９】

第２３実施形態では、のめり込み防止の出力は、ＡＴ終了演出を出力したことを条件としている。したがって、ステップＳ９７５で「Ｙｅｓ」の場合には、ＡＴ終了演出を出力しないので（ステップＳ９７６を実行しないので）、のめり込み防止表示も出力しない。

【１５９０】

以上のように、１セットのＡＴの終了時に、次回のＡＴの継続を遊技者に報知しているとき（遊技者がＡＴの継続を知っているとき）は、のめり込み防止出力を実行せず、それ以外の場合には、ＡＴ終了画面を出力することを条件としてのめり込み防止を出力するので、のめり込み防止の出力の有無からＡＴの継続を判断できないようにすることができる。

換言すれば、のめり込み防止が出力されるとＡＴが終了し、のめり込み防止が出力されなければＡＴが終了しないようにすると、のめり込み防止出力の有無によってＡＴの継続がわかってしまうからである。

また、遊技者がＡＴの継続を知っているときには、のめり込み防止の出力をしても効果が薄いため、無駄な出力を行わなくて済むという効果もある。

【１５９１】

（２）対決演出の出力（演出結末の出力タイミングの変動）

第２３実施形態では、ＡＴ中に、次回もＡＴが継続するか否かを示す演出として、対決演出を出力する場合がある。

第２３実施形態の対決演出は、主人公側キャラクタと敵キャラクタとが対決し、主人公

側キャラクタが勝利した場合には次回もＡＴが継続することを示す演出となる。ここで、主人公側キャラクタが勝利した演出を出力したときは、上述したＡＴ継続報知を出力したことを意味し、ＡＴ継続報知フラグをオンにする。これに対し、敵キャラクタが勝利した場合には、次回もＡＴが継続することは確定しない。ただし、敵キャラクタが勝利した場合であっても、今回のセットでＡＴが終了することを意味するものではない。敵キャラクタが勝利した場合には、その時点ではＡＴ継続報知フラグをオンにしない。

【１５９２】

対決演出を出力する場合において、対決演出の結末（主人公キャラクタが勝利するか否かを示す演出）を出力する遊技では、以下のようにして、演出の出力タイミングを制御する。

まず、主人公キャラクタが勝利するか否かを示す演出を出力する遊技では、スタートスイッチ４１が操作されたときに、タイマの計測を開始する。タイマの計測は、サブ制御基板８０のうちのサブメイン基板のタイマによって実行する。なお、図１中、サブ制御基板８０は、サブメイン基板と、当該サブメイン基板の下位に属する基板であって画像表示装置２３を制御することに特化した画像制御基板（サブサブ基板）とを備える。

【１５９３】

次に、サブ制御基板８０のサブメイン基板は、全リール３１が停止したことを示すコマンドをメイン制御基板５０から受信する。サブメイン基板は、タイマ値が１０秒を経過したか否かを判断し、１０秒を経過したと判断したときは、サブサブ基板に対し、画像進行を許可するコマンド（主人公キャラクタが勝利するか否か、換言すれば対決演出の結末の出力を許可するコマンド）を送信する。サブサブ基板は、当該コマンドを受信したときに、主人公キャラクタが勝利するか否かを示す演出を出力する。

一方、全リール３１が停止したことを示すコマンドを受信した場合において、タイマ値が１０秒を経過していないときは、タイマ値が１０秒を経過するまで待機する。そして、タイマ値が１０秒を経過したときは、サブメイン基板は、サブサブ基板に対し、上記コマンドを送信する。

なお、「１０秒」は、一例であり、５秒や１５秒等、種々設定することができる。

【１５９４】

図１６１は、対決演出出力の制御を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ９９１では、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されると、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０（サブメイン基板）に対し、スタートスイッチ４１が操作されたことを示すコマンドが送信されるので、当該コマンドを受信したときは、スタートスイッチ４１が操作されたと判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ９９２に進む。

ここで、サブメイン基板は、スタートスイッチ４１が操作されたことを示すコマンドを受信したときは、今回遊技で出力する演出を選択し、選択した演出に対応するコマンドをサブサブ基板に送信する。サブサブ基板は、受信したコマンド（演出に対応するコマンド）に基づいて演出の出力を制御する。また、サブメイン基板は、ストップスイッチ４２が操作されたことを示すコマンドをメイン制御基板５０から受信すると、サブサブ基板に対し、ストップスイッチ４２が操作されたことを示すコマンドを送信する。サブサブ基板は、ストップスイッチ４２が操作されたことを示すコマンドを受信したときは、必要に応じて演出を切り替える（演出内容によっては切り替えない場合もある。）。

【１５９５】

ステップＳ９９２では、今回遊技が対決演出の結末を出力する遊技であるか否かを判断する。この処理は、前回遊技以前に対決演出をすでに出力しており、今回遊技が対決演出の結末を示す演出を出力する遊技に該当するか否かを判断する。対決演出の結末を出力する遊技であると判断したときはステップＳ９９３に進み、対決演出の結末を出力する遊技でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【１５９６】

ステップＳ９９３では、サブメイン基板は、タイマ値をセットする。そして、割込み処

理ごとにタイマ値を減算する。たとえばサブメイン基板の割込み周期が１ｍｓであると仮定すると、タイマ値として「１００００（Ｄ）」をセットし、割込み処理ごとに「１」ずつ減算することが挙げられる。そしてステップＳ９９４に進む。

ステップＳ９９４では、全リール３１が停止したか否かを判断する。全リール３１が停止するとメイン制御基板５０からサブ制御基板８０（サブメイン基板）に対し、全リール３１が停止したことを示すコマンド（以下、「全リール停止コマンド」と称する。）が送信されるので、当該全リール停止コマンドを受信したときは、全リール３１が停止したと判断する。全リール停止コマンドを受信したと判断したときはステップＳ９９５に進む。

【１５９７】

なお、メイン処理において全リール３１が停止したか否かの判断は、図１３９のステップＳ２８９で実行される。

ここで、全リール３１が停止したと判断するのは、以下のパターンが挙げられる。

（１）最終停止操作されたストップスイッチ４２のレベルデータがオフであるとき。

（２）全ストップスイッチ４２のレベルデータがオフであるとき。

（３）全ストップスイッチ４２のレベルデータがオフであり、かつ、他のスイッチ（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、及び精算スイッチ４３）のレベルデータがオフであるとき。

（４）上記（１）～（３）のいずれかに加え、すべてのリール３１について、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）が停止を示す情報（「０」）であるとき。

そして、第２３実施形態では、上記（２）＋（４）の条件を満たすときに、メイン制御基板５０は、全リール３１が停止したと判断し、全リール停止コマンドをサブメイン基板に送信する。

【１５９８】

ステップＳ９９５では、タイマ値が「０」となったか否かを判断する。タイマ値が「０」になっていないと判断したときはタイマ値が「０」になったと判断されるまで待機する。そして、タイマ値が「０」になったと判断したときはステップＳ９９６に進む。ステップＳ９９６では、サブメイン基板は、サブサブ基板に対して、対決演出の結末の出力を許可するコマンドを送信する。サブサブ基板は、当該コマンドを受信すると、対決演出の結末を出力する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【１５９９】

以上により、全リール停止コマンドを受信したときにタイマ値が「０」であるとき（スタートスイッチ４１の操作時から１０秒以上を経過しているとき）は、全リール停止コマンドを受信した後に対決演出の結末が出力される。これに対し、全リール停止コマンドを受信したときにタイマ値が「０」になっていないときは、全リール停止コマンドを受信した後であっても、タイマ値が「０」になるのを待って対決演出の結末が出力される。

なお、第２３実施形態では、タイマ値が「０」になった後であっても全リール停止コマンドを受信するまでは対決演出の結末を出力しないが、これに限らず、タイマ値が「０」になったときは全リール停止コマンドを受信する前でも対決演出の結末を出力してもよい。

【１６００】

上述したように、全リール停止コマンドは、全ストップスイッチ４２のレベルデータがオフであり、かつすべてのリール３１について第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）が停止を示す情報であるときに、メイン制御基板５０からサブメイン基板に送信されるように構成されている。

これにより、対決演出の結末を出力する遊技では、遊技者は、最後のストップスイッチ４２（最後に操作した（された）ストップスイッチ４２を意味する。以下同じ。）を長押しし、離したタイミングで（ただし、スタートスイッチ４１の操作時から１０秒を経過していることが条件になる）、対決演出の結末を出力させることが可能となる。

したがって、対決演出の結末をすぐに見たくないと考える遊技者は、最後のストップスイッチ４２を押し続ければ（手を離さなければ）、対決演出の結末は、出力されない。そして、最後のストップスイッチ４２から手を離したタイミングで、対決演出の結末を出力

することができる。
一方、これに限らず、最後のストップスイッチ４２がオンになったとき（最後のストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンになったとき）に、全リール停止コマンドが送信されるようにしてもよい。このようにすれば、最後のストップスイッチ４２をオンにしたタイミングで対決演出の結末を出力することが可能となる。
【１６０１】
（３）音量の設定
第２３実施形態では、スピーカ２２からの音量を設定可能に構成されている。音調の設定は、スロットマシン１０の設置管理者（ホール責任者）が音調設定を行う管理者（店長）モードと、スロットマシン１０で遊技を行う遊技者が音調設定を行う遊技者モードとを備える。
図１６２において、（Ａ）は、音調設定に係る管理者モードを示す画像表示装置２３による画像表示を示し、（Ｂ）は、音調設定に係る遊技者モードを示す画像表示装置２３による画像表示を示す図である。
【１６０２】
図中、（Ａ）において、管理者モードの音調設定は、電源をオン／オフした場合、設定キースイッチをオンにして電源をオン／オフしたことにより実行可能となる設定変更状態、又は設定キースイッチをオンにしたことにより実行可能となる設定確認状態のうち、少なくとも１つの状況下で実行可能となるシステムメニューのうちの１つである。
管理者モードとして選択可能な音量は、「大きい」、「標準」、「小さい」の３つである（もちろん、この３段階に限られるものではない）。
管理者は、スロットマシン１０の十字キーを用いて音量を選択し、チャンスボタンを押すと、その音量が確定するように構成されている。
ここで、図１には図示していないが、サブ制御基板８０には、十字キー（「選択ボタン」とも称する。）及びチャンスボタン（「演出ボタン」、「決定ボタン」とも称する。）が電気的に接続されている。十字キーは、メニュー画面等でカーソル位置を動かすときに操作するスイッチである。また、チャンスボタンは、演出を発展させるときに操作するスイッチであり、メニュー画面等で選択した対象を決定するときに操作するスイッチとしても用いられる。
【１６０３】
また、管理者モードでは、十字キーを使用して音量が変更されたときは、変更後の音量でテスト音を出力する。テスト音の種類としては、たとえばカーソル移動音でもよいが、予め定めた所定の音（パターン）を出力してもよい。たとえば、現在選択されている音量が「通常」である場合において、十字キーを操作して、カーソル位置が「音量」から「大きい」に変更されたときは、「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。これにより、管理者は、「大きい」音量がどの程度であるかを把握可能となる。カーソル位置が「通常」から「小さい」に変更されたときも同様に、「小さい」に対応する音量でテスト音を出力する。このようにすれば、管理者は、設定した音量がどの程度であるかを確認可能となる。
【１６０４】
また、テスト音の音量は、所定の演出音の音量を基準としている。ここで、「所定の演出音」とは、たとえば、スタートスイッチ４１の操作時に出力される遊技開始音、ストップスイッチ４２の操作時に出力される停止音、図柄組合せのテンパイ音、役の入賞音（又は払出し音）、ＡＴ中のＢＧＭの音等が挙げられる。
したがって、たとえば管理者モードで音量が「標準」に設定され、後述する遊技者モードで音量が「音量３」に設定された場合に、テスト音の音量が８０デシベルであるとすると、遊技時の所定の演出音の音量も、概ね８０デシベルに設定されることになる。これに対し、エラー音については後述する。
【１６０５】
また、管理者モードでたとえば「大きい」が選択されている場合において、十字キーの

操作によりカーソル位置がさらに上側に移動させる操作が行われたとしても、カーソル位置は「大きい」を維持する。ただし、「大きい」が選択されている場合において、十字キーの操作によりカーソルを上側に移動させる操作が行われたときは、再度、「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。

そして、「大きい」、「標準」、「小さい」のいずれかの音量が選択されている場合において、チャンスボタンを操作すると、その音量で確定してもよい。なお、「大きい」、「標準」、「小さい」のいずれかの音量が選択されている場合において、十字キーによりカーソル位置を右側に移動させると、「閉じる」を選択可能となる。カーソル位置を「閉じる」にしてチャンスボタンを操作すると、その音量で確定してもよい。この場合、管理者モードの音量設定を終了し、システムメニュー（図示せず）に戻る。また、「閉じる」ではなく、他の項目（たとえば、省エネモード等）の設定にカーソル位置を移動させることができる場合に、カーソル位置を「他の項目の設定」に移動させ、チャンスボタンを操作すると、そのときにカーソル位置が示していた音量で確定してもよい。この場合、管理者モードの音量設定を終了し、他の項目の設定（図示せず）に移行する。

【１６０６】

管理者モードにより選択された音量は、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３の所定領域に記憶可能に構成されている。この所定領域は、設定変更や電源断では消去されないように構成されている。このように構成することにより、ホール側は、音量を一度設定すれば、新たに音量を設定し直す作業を省くことが可能となる。また、メイン制御基板５０側では、復帰不可能エラーが発生し、設定変更に伴うＲＷＭ５３のクリア処理によって、設定値を含む記憶領域を初期化した場合であっても、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３の前記所定領域は初期化しないようにしてもよい。また、管理者モードにおいて音量を選択する場合に、たとえば、「大きい」、「標準」、「小さい」のうち、「大きい」に十字キーを合わせたときに、前記所定領域に「大きい」に対応するデータを記憶可能としてもよく、あるいは、音量が確定したときに前記所定領域に「大きい」に対応するデータを記憶可能としてもよい。

【１６０７】

以上のようにして管理者モードにより音量が設定された後、遊技者は、遊技待機時に、音量を設定することが可能である。図１６２（Ｂ）は、このときの表示画面（遊技者モード）を図示している。

遊技待機時に、たとえば十字キーを操作すると、メニュー画面を表示し（図１６２では図示せず）、そのメニュー画面から「音調設定」を選択することで、音量設定の画面に移行することができる。

遊技者モードの音量設定では、「音量１」～「音量５」の５段階で設定することができる。十字キーでカーソルを移動させて音量を選択し、チャンスボタンでその音量を確定させることは、管理者モードと同様である。なお、管理者モードでは、カーソルを移動させるごとに選択された音量に対応するテスト音を出力したが、遊技者モードでは行わない。ただし、これに限らず、遊技者モードでも管理者モードと同様に、選択された音量に対応するテスト音を出力してもよい。

【１６０８】

図１６２（Ｃ）は、管理者モードの音量設定値と、遊技者モードの音量設定値との関係を示す図である。図中、たとえば管理者モードにおいて音量が「大きい」に設定され、かつ、遊技者モードにおいて音量が「音量５」に設定されたときの音量を「１００」（基準値）としている。なお、図１６２（Ｃ）に示す各数値は、音量に対応する値を示すものであり、デシベル（ｄＢ）そのものを示す値ではない。

図１６２（Ｃ）の例では、最大音量は「１００」であり、最小音量は「２０」である。なお、各モードにおける音量や、最大値と最小値との範囲は、これに限らず、種々設定することができる。

図１６２（Ｃ）に示すように、第２３実施形態の特徴的な点の１つは、遊技者が「音量１」を選択したときは、管理者モードにおいて音量が「大きい」に設定されていたとして

も、最小の音量「２０」に設定される点である。このように、遊技者モードの音量設定において最低音量（音量１）が選択されたときは、管理者モードでの音量設定値にかかわらず、最小音量に設定される。

【１６０９】

換言すれば、

ａ）管理者モードで音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードで「音量１（最小音量）」に設定された場合（設定パターンＡ）と、

ｂ）管理者モードで音量が「標準」に設定され、かつ遊技者モードで「音量１（最小音量）」に設定された場合（設定バターンＢ）と、

ｃ）管理者モードで音量が「小さい」に設定され、かつ遊技者モードで「音量１（最小音量）」に設定された場合（設定パターンＣ）と

で、出力される所定の演出音の音量は、いずれも「２０」で同一である。

ただし、これに限らず、設定パターンＡ時の音量を「２２」、設定パターンＢ時の音量を「２１」、設定パターンＣ時の音量を「２０」に設定する等、わずかに異なるように設定してもよい。

いずれにしても、設定パターンＡ～Ｃの場合に出力される所定の演出音の音量は、略同一（「略同一」は、「同一」を含む概念とする。）である。たとえば、最大音量を「１００」としたとき、最小音量は「２０」を基準とした「±３」の範囲内となるようにしている。

【１６１０】

したがって、遊技者は、できる限り小さな音量で遊技を行いたい場合には、「音量１」を選択することで、ホール間の音量の設定差に影響されることなく、最小音量で遊技を行うことができる。

なお、最小音量「２０」は、一般的なホール内の環境下（ある程度騒がしい環境下）において、通常の聴力を有する遊技者が、キャラクタのセリフ、正解押し順、「狙え！」等の音声を聞き取ることが可能な音量である。

【１６１１】

図１６２（Ｃ）に示すように、第２３実施形態の特徴的な点の１つは、音量の大きさの変化の度合いである。たとえば管理者モードで音量が「標準」に設定されている場合において、遊技者モードで「音量１」から「音量２」に変更すると、音量は「２０」から「５０」となる（上昇量「３０」）。一方、遊技者モードで「音量４」から「音量５」に変更すると、音量は「８０」から「９０」になる（上昇量「１０」）。このように、最小音量である「音量１」から「音量２」に変更した場合には、「音量１」以外の音量から一段階大きな音量に変更した場合よりも、上昇量が大きくなるように設定されている。よって、最小音量から他の音量に変更することにより、すぐに大きめの音量に変更することが可能となる。

なお、図１６２（Ｃ）の例では、管理者モードで音量が「小さい」に設定されている場合には、遊技者モードで「音量１」から「音量２」に変更した場合と、「音量１」以外の音量から一段階大きな音量に変更した場合とで、いずれも、音量の上昇量は「５」に設定されている。このように、管理者モードの音量設定によっては、遊技者モードで「音量１」から「音量２」に変更したときが最も上昇量が大きいとは限らない。

一方、管理者モードで音量が「小さい」に設定された場合において、遊技者モードでの音量を、たとえば、

音量１：２０
音量２：３０
音量３：３５
音量４：４０
音量５：４５

のように設定し、「音量１」から「音量２」に変更したときが最も上昇量が大きくなるようにすることも可能である。

【１６１２】
第２３実施形態では、管理者モードで音量を設定した後、遊技者モードで音量を設定しない場合には、遊技者モードの音量はデフォルトとして「音量５」に設定される。
また、遊技をしない時間（遊技待機状態）が１０分間続くと、遊技者モードのそれまでの音量設定はクリアされ、デフォルトである「音量５」に戻る。遊技者が入れ替わった場合には、音量をデフォルトに戻すためである。したがって、遊技者モードのデフォルトは「音量３」等でもよい。
また、スロットマシン１０の電源のオン／オフが行われたときは、遊技者モードの音量は、デフォルトである「音量５」に設定される。
これに対し、管理者モードの音量は、再設定をしない限り、直前の値が維持される。たとえば、管理者モードにおいて音量を「小さい」に設定したときは、電源のオン／オフや、設定変更、設定確認後も、音量「小さい」が維持される。
【１６１３】
図１６３は、管理者モードにおける音量設定の制御を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ１００１では、現音量を読み込む。たとえば、「小さい」は「０」、「標準」は「１」、「大きい」は「２」がＲＷＭ８３の所定領域に記憶されており、この音量設定データを読み込む。次にステップＳ１００２に進み、現音量を画像表示する。たとえばＲＷＭ８３に記憶された音量データが「１」であるときは、図１６２（Ａ）の例のように現設定値が「標準」であることを画像表示する。
次にステップＳ１００３に進み、十字キーが操作されたか否かを判断する。操作されたと判断したときはステップＳ１００４に進み、操作されていないと判断したときはステップＳ１００７に進む。
【１６１４】
ステップＳ１００４では、音量の設定変更が可能であるか否かを判断する。たとえば現音量の設定が「標準」である場合において、十字キーによりさらに上が選択されたときは音量の設定変更が可能であると判断する。一方、現音量の設定が「大きい」である場合において、十字キーによりさらに上が選択されたときは音量の設定変更が不可能であると判断する。音量の設定変更が可能であると判断したときはステップＳ１００５に進み、音量の設定変更が不可能であると判断したときはステップＳ１００６に進む。
ステップＳ１００５では、音量の設定値を更新する。上記のように、現音量の設定が「標準」である場合において、十字キーによりさらに上が選択されたときは、音量の設定を「大きい」に更新する。そしてステップＳ１００６に進む。
【１６１５】
ステップＳ１００６では、現在の設定の音量でテスト音を出力する。上記のように、たとえば音量が「標準」から「大きい」に変更されたときは、変更後の「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。これに対し、たとえば現音量が「大きい」に設定されている場合において、十字キーでさらに上の音量が選択された場合（ステップＳ１００４で「Ｎｏ」の場合）には、現音量の「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。
次に、ステップＳ１００７に進み、チャンスボタンが操作された否かを判断する。チャンスボタンが操作されたと判断したときは本フローチャートによる処理（管理者モードによる音量設定）を終了する。これに対し、チャンスボタンが操作されていないと判断したときはステップＳ１００３に戻る。
【１６１６】
以上の音量設定は、所定の演出音に対するものである。これに対し、エラー（復帰可能エラー及び復帰不可能エラー）音の音量は固定とし、上記の管理者モードや遊技者モードでの音量設定により変化しないように構成されている。たとえばゴト行為を行う者が、ゴト行為を行う前に、上述する遊技者モードで音量を最小音量に設定する場合が考えられるからである。
たとえば、エラー音については、一律に、管理者モードで「大きい」に設定され、かつ遊技者モードで音量５」に設定されたときの「１００」に対応する音量に設定することが

挙げられる（たとえば、エラー音は、一律に、「９０」デシベルに設定する等）。
ただし、これに限らず、遊技者モードではエラー音の音量を変更できないが、管理者モードではエラー音の音量を設定可能としてもよい。ただし、管理者モードでエラー音を最も低い音量に設定されたとしても、エラー音は、周囲に十分に届き渡る程度の音量に設定される。
また、図１６２（Ａ）で示す管理者モードにおいて音量（「大きい」、「標準」、「小さい」）を設定すると、同時にエラー音の音量も変化（「大きい」、「標準」、「小さい」に応じた音量に変化）するようにしてもよい。あるいは、管理者モードにおいて、エラー音の音量を設定する専用のメニュー画面を設けてもよい。
【１６１７】
（４）１ＢＢの図柄組合せがテンパイしたときの演出
サブ制御基板８０は、１ＢＢがテンパイしたときは、フラッシュ（演出ランプ２１による発光）及びテンパイ音（スピーカ２２からのサウンド）を出力する。フラッシュ及びテンパイ音は、メイン遊技状態４（ＡＴ、１ＢＢ作動）への移行条件を満たしているか否かにかかわらず実行される。これにより、遊技者は、何気なく遊技を進行している場合に、偶然に１ＢＢがテンパイしたときであっても、１ＢＢがテンパイした事実を知ることができる。
【１６１８】
さらに、上述したように、１ＢＢがテンパイした場合において、メイン遊技状態４への移行条件を満たしているときは、第３ストップスイッチ４２を操作しても第３リール３１の停止操作を受け付けない待機時間は設定されないが、メイン遊技状態４への移行条件を満たしていないときは、当該待機時間が設定される（図１４７のステップＳ８０９～Ｓ８１０）。これにより、遊技者の不意な停止操作によって１ＢＢが入賞してしまうことを防止することができる。
【１６１９】
また、ＡＴへの移行条件を満たしている場合には、上述したように、「「青ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示され、かつ、「狙え」という音声も併せて出力される。
ここで、遊技中は、メイン遊技状態４への移行条件を満たしていない場合の方が多いことから、１ＢＢがテンパイするごとに、上述したフラッシュ及びテンパイ音が出力されると、遊技者は、フラッシュ及びテンパイ音が、１ＢＢの入賞を回避するための演出であると認識する可能性も考えられる。
しかし、メイン遊技状態４への移行条件を満たしていれば、「「青ＢＡＲ」を狙え！」の画像表示、及び「狙え」という音声が出力されることから、同時にフラッシュ及びテンパイ音が出力されているとしても、遊技者は、今回遊技では、１ＢＢを入賞させてよいと認識することができる。
【１６２０】
なお、１ＢＢがテンパイした場合において、メイン遊技状態４への移行条件を満たしていないときはフラッシュ及びテンパイ音を出力し、メイン遊技状態４への移行条件を満たしているときはこれらのフラッシュ及びテンパイ音を出力しないことが考えられる。しかし、図柄組合せを停止させないための演出は、規則上、認められていないことから、第２３実施形態では、１ＢＢがテンパイしたときは、メイン遊技状態４への移行条件を満たすか否かにかかわらず、一律に、フラッシュ及びテンパイ音を出力している。
【１６２１】
（５）１ＢＢ遊技中（ＡＴの開始条件を満たす場合／満たさない場合）の演出
サブ制御基板８０は、メイン遊技状態４への移行条件を満たしている場合において、１ＢＢの図柄組合せが停止表示したときは、次回遊技からＡＴ（１ＢＢ遊技）を開始する。
メイン遊技状態４（ＡＴ、１ＢＢ遊技）に移行した場合において、ＳＲＢに当選する前は、小役Ａ群（当選番号「１０」～「１５」）に当選したときは正解押し順を報知する。報知方法としては、たとえば正解押し順を画像表示し、かつ、次に操作するストップスイッチ４２がどのストップスイッチ４２であるかを音声により出力することが挙げられる。

これに対し、メイン遊技状態４（ＡＴ、１ＢＢ遊技）に移行した場合において、ＳＲＢに当選する前は、小役Ｂ群（当選番号「１６」～「２１」）に当選しても、正解押し順を報知しない。ＳＲＢに当選していない遊技では、小役Ｂ群に当選しても、正解押し順（高目ベルを入賞させるための押し順）は存在しないからである（図１２５参照）。

【１６２２】

そして、メイン遊技状態４（ＡＴ、１ＢＢ遊技）に移行した場合において、ＳＲＢに当選し、ＳＲＢの内部中となったときは、小役Ａ群当選時、及び小役Ｂ群当選時の双方で、正解押し順を報知する。ＳＲＢの当選は次回遊技以降に持ち越されるので、最初にＳＲＢに当選したときは。ＳＲＢに当選した遊技の次回遊技以降は、小役Ｂ群当選時に正解押し順が報知される。

【１６２３】

一方、メイン遊技状態４（ＡＴ、１ＢＢ遊技）に移行する条件を満たさない場合であっても、１ＢＢの図柄組合せが停止表示したときは、１ＢＢ遊技を開始する。ただし、１ＢＢが入賞した場合であってもメイン遊技状態は移行しないので、たとえばＲＴ１かつメイン遊技状態１において１ＢＢが入賞したときは、１ＢＢ作動かつメイン遊技状態１となる。

【１６２４】

メイン遊技状態４に移行することなく１ＢＢ遊技に移行したときは、メイン制御基板５０は指示機能を作動させず、サブ制御基板８０はＡＴを実行しない。したがって、正解押し順を有する小役（ＳＲＢ非内部中は小役Ａ群、ＳＲＢ内部中は小役Ａ群及び小役Ｂ群）に当選したときであっても、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示番号は表示されず、画像表示装置２３等の演出出力機器で正解押し順も報知されない。

また、メイン遊技状態４に移行することなく１ＢＢ遊技に移行したときは、サブ制御基板８０は、非ＡＴ中の通常の演出内容（それまでの演出内容）を維持する。したがって、遊技者側から見れば、１ＢＢ遊技中であっても通常遊技（非ＡＴ、非特別遊技）が継続している感覚となる。

【１６２５】

（６）ＲＴ１（非ＡＴ）における遊技回数の表示

上述したように、ＲＴ１では遊技回数をカウントし、ＲＴ１における遊技回数が「１４００」に到達したときは、ＲＴ１の終了条件を満たすと判断して非ＲＴに移行する。

ＲＴ１は、１ＢＢ作動終了（ＡＴの終了）とともに開始する。このため、ＲＴ１の遊技回数は、実質的に、非ＡＴの遊技回数となる。

そして、第２３実施形態では、非ＡＴの遊技回数を画像表示装置２３により画像表示する。これにより、遊技者は、非ＡＴとなってから何遊技経過したかを容易に知ることができる。また、いわゆる天井である「１４００」遊技（非ＲＴに移行するまでの遊技）に到達するまで残り何遊技であるかを容易に知ることができる。

【１６２６】

なお、ＲＴ１中に有利区間を終了して非有利区間に移行する場合があるが、有利区間の終了時にＲＴ１の遊技回数（アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」の「_CT_RT_GAME」）は、クリアされない。したがって、ＲＴ１中に有利区間から非有利区間に移行した場合であっても、ＲＴ１の遊技回数は維持され、非有利区間への移行後も継続してカウントされる。この非有利区間から有利区間に移行したときも同様である。

【１６２７】

また、第２３実施形態では、画像表示装置２３に画像表示する非ＡＴの遊技回数は、アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」のＲＴ遊技回数「_CT_RT_GAME」のデータを用いずに、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３に記憶している。１ＢＢ作動終了時に、ＲＷＭ８３における非ＡＴの遊技回数（インクリメントカウンタ）として初期値「０」をセットし、遊技の消化に従ってこの遊技回数を更新するとともに、非ＡＴの遊技回数として画像表示装置２３に記憶する。

しかし、電源がオン／オフされたときは、設定変更処理が実行されたか否かにかかわらず、電源断からの復帰時に、サブ制御基板８０は、ＲＷＭ８３の所定領域の初期化を実行

し、非ＡＴの遊技回数のデータも初期化（クリア）する。したがって、電源断からの復帰時には、画像表示装置２３に表示される非ＡＴの遊技回数は「０」になる。
　また、遊技機の仕様や遊技履歴等を表示可能なメニュー画面において、遊技履歴の１つとして非ＡＴの遊技回数を表示可能とし、この遊技回数は、画像表示装置２３に画像表示される遊技回数と同一である（ＲＷＭ８３に記憶された非ＡＴの遊技回数のデータに基づいて表示する）。したがって、電源がオン／オフされたときは、メニュー画面で表示される非ＡＴの遊技回数も「０」となる。
【１６２８】
　したがって、たとえばＲＷＭ５３（メイン制御基板５０側）でのＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」が「１００」、画像表示装置２３に表示された非ＡＴの遊技回数が「１００」である場合において、電源がオン／オフされると、ＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」は「１００」を維持するが、画像表示装置２３に表示される「０」になる。次に、最初の１遊技目が実行されると、ＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」は「１０１」に更新され、画像表示装置２３に表示される遊技回数は「１」に更新される。このように、電源がオン／オフされたときは、ＲＷＭ５３におけるＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」と、画像表示装置２３に表示される非ＡＴの遊技回数（ＲＷＭ８３に記憶されている遊技回数）とが相違するようになる。このように構成することにより、朝一（ホールの開店時）において、天井までの残り遊技回数がどの程度であるのかを把握できないようにすることが可能となる。
【１６２９】
　また、第２３実施形態では、設定変更処理が実行されたときであっても、ＲＴ状態番号「_NB_RT_STS」、及びＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」はクリアされない。ただし、これに限らず、設定変更処理を実行したときは、ＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」をクリアしてもよい。設定変更処理を実行したときにＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」をクリアすれば、設定変更処理後のＲＴ１の遊技回数「_CT_RT_GAME」のデータと、画像表示装置２３に表示される非ＡＴの遊技回数とが一致するようになる。このように構成することにより、朝一（ホールの開店時）の遊技回数から天井に到達するまでの遊技回数を把握できるようになるので、朝一に遊技者がその台で遊技を行うか否かの動機付けにする（判断材料とする）ことが可能となる。
【１６３０】
　以上、第２３実施形態について説明したが、第２３実施形態は、上記内容に限らず、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
　（１）小役Ａ群の当選時は、１ＢＢ作動中に正解押し順を有する役とし、小役Ｂ群は、１ＢＢ作動中かつＳＲＢ内部中に正解押し順を有する役とした。しかし、これに限らず、小役Ｂ群についても、小役Ａ群のように、１ＢＢ作動中に（ＳＲＢ内部中であるか否かにかかわらず）正解押し順を有する役としてもよい。
　これとは逆に、小役Ａ群についても、小役Ｂ群のように、１ＢＢ作動中かつＳＲＢ内部中に限り、正解押し順を有する役としてもよい。
【１６３１】
　（２）１ＢＢ未作動時、非ＡＴかつ１ＢＢ作動時、及びＡＴかつ１ＢＢ作動時の出玉率は、例示であり、上記実施形態に限定されるものではない。ただし、ＡＴに当選していないにもかかわらず、１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技）に移行することを防止するため、非ＡＴかつ１ＢＢ作動時の出玉率は、「１」未満であることが好ましい。
　一方、１ＢＢ作動時となったときは、非ＡＴであっても１ＢＢ未作動時よりも出玉率を高く設定することで、「１ＢＢ作動によって、遊技者に有利な状態となる」という遊技機の原則を満たすものとなる。
【１６３２】
　（３）上記実施形態では、非ＡＴかつ１ＢＢ作動中や、ＡＴかつ１ＢＢ作動中にはＡＴ抽選を実行していないが、これに限らず、非ＡＴかつ１ＢＢ作動中であってもＡＴ抽選を実行してもよい。ただし、非ＡＴ中に安易に１ＢＢ作動とされないようにするために、非

ＡＴかつ１ＢＢ作動中におけるＡＴ当選確率は、１ＢＢ未作動時のＡＴ当選確率よりも低く設定することが好ましい。

さらに、ＡＴかつ１ＢＢ作動中には、ＡＴセット数の上乗せ抽選を実行することが可能である。

【１６３３】

（４）ＡＴかつ１ＢＢ作動中において、ＳＲＢ内部中になった場合であっても、第２３実施形態では、ＳＲＢを入賞させないで遊技を消化することが前提となっている。ＳＲＢを入賞させ、ＲＢ遊技に移行すると、出玉率が低下してしまうからである。

ここで、ＡＴ、１ＢＢ作動、かつＳＲＢ内部中にＳＲＢがテンパイしたときは、ＳＲＢの入賞を回避するために、図１４７に示す処理を用いて待機時間を設定してもよい。

一方、ＡＴを実行する権利を有することなく１ＢＢ遊技に移行した場合において、ＳＲＢに当選したときは、ＳＲＢがテンパイした場合であっても、ＳＲＢの入賞を回避するための処理（待機時間の設定）を実行しなくてもよい。

また、ＡＴ、１ＢＢ作動、かつＳＲＢ内部中にＳＲＢがテンパイしたときは、１ＢＢがテンパイしたときと同様に、フラッシュや音の出力による遊技者への注意喚起処理を実行してもよい。

【１６３４】

（５）上記実施形態では、ＡＴへの移行条件を満たしていない場合において、１ＢＢがテンパイしたときの待機時間を「８９６（Ｄ）」（約１０００ｍｓ）に設定した。その理由は、リール３１が定速時に１回転する時間は、「１．１１７×２×３３６＝約７５０ｍｓ」であることから、リール３１の１回転時間よりも待機時間を長く設定するためである。このように設定すれば、第２ストップスイッチ４２を操作した後、第３リール３１の「青ＢＡＲ」の図柄が最初に有効ライン上に到達したときには、待機時間を未だ経過していないので、そのタイミングで第３ストップスイッチ４２が操作されたとしても、１ＢＢの入賞を回避することができる。

しかし、これに限らず、待機時間は任意に設定することが可能である。たとえば、１ＢＢの入賞を回避するための十分な時間を確保するため、約３秒程度に設定してもよい。

【１６３５】

（６）図１４７の停止図柄セット（Ｍ_ＳＴＯＰＰＩＣ_ＳＥＴ）の例では、ステップＳ８０１で第２ストップスイッチ４２の停止操作が行われたと判断したことを条件として、ステップＳ８１０で待機時間を記憶した。この場合、ステップＳ８０２の判断は、１ＢＢがテンパイするタイミングで第２ストップスイッチ４２が操作されたときに「Ｙｅｓ」と判断する場合と、実際に第２リール３１が停止し、１ＢＢが実際にテンパイしたときに「Ｙｅｓ」と判断する方法の２通りが挙げられるが、いずれであってもよい。

たとえば、ステップＳ８０２において、第２リール３１が実際に停止する前に「Ｙｅｓ」と判断した場合において、ステップＳ８１０の時点で、第２リール３１が未だ停止していない場合と、第２リール３１がすでに停止している場合とが挙げられる。

【１６３６】

（７）１ＢＢのテンパイ時に待機時間を設定し、待機時間内は第３リール３１を停止させないことは、１ＢＢ内部中のスペックでも利用することができる。

ここで、「１ＢＢ内部中スペック」とは、１ＢＢの当選を持ち越しつつ遊技を実行し、非ＡＴ及びＡＴのいずれも、１ＢＢ内部中のまま実行するものである。１ＢＢ内部中スペックの場合は、１ＢＢを入賞させないで遊技を進行することが前提となっている。このような場合に、図１４７のステップＳ８１０に示すように待機時間を設定し、図１４６のステップＳ７９１に示すように待機時間を経過していなければ停止図柄セット（Ｍ_ＳＴＯＰＰＩＣ_ＳＥＴ）に移行しない構成とすれば、１ＢＢ内部中から１ＢＢ作動状態に移行してしまうことを効果的に抑制することができる。

【１６３７】

（８）待機演出は、リール３１を逆回転させることにより行った。しかし、これに限らず、待機演出におけるリール３１の回転方向は、正回転であってもよい。待機演出を正回

転で実行する場合（リール３１を逆回転させない仕様とした場合）には、図１３８中、アドレス「Ｆ０９Ｆ（Ｈ）」の検索用カウンタ更新補正データの記憶領域、図１４３中、ステップＳ８２３の処理（検索用カウンタ更新補正データの記憶）、及び図１５９中、ステップＳ９３３の処理（減速開始ステップ数の補正）は、不要となる。

ただし、待機演出を逆回転で行えば、遊技者は、待機演出であると容易に認識することができる。また、待機演出を正回転で行っても、通常の遊技の回転速度と異なる回転速度で実行すれば、遊技者は、待機演出であると用意に認識することができる。

また、待機演出では、図１４４に示すリール演出データテーブルを用いて、各リール３１に対し、どの図柄番号で停止させるかを事前に設定するので、待機演出前のリール３１の停止位置は不問である。換言すれば、待機演出の実行前（前回遊技）の停止出目がばらばらであっても、待機演出によって、所定の図柄組合せ（たとえば「黒ＢＡＲ」揃い）が停止表示するようになっている。すなわち、待機演出を実行する遊技の前回遊技で、準備目を停止させること等は不要である。

【１６３８】

（９）のめり込み防止出力は、上述した例に限定されることなく、たとえばＡＴ継続報知を出力した場合であっても実行してもよい。あるいは、ＡＴ終了演出を出力していない場合であっても、のめり込み防止出力を実行してもよい。

【１６３９】

（１０）図１６１に示す対決演出出力制御において、この例では、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいてタイマ値をセットした（ステップＳ９９１及びＳ９９３）。しかし、これに限らず、他の操作スイッチ、たとえばベットスイッチ４０や第１又は第２ストップスイッチ４２の操作に基づいてタイマ値をセットしても（タイマをカウントしても）よい。

また、いずれかの操作スイッチが操作されたときにタイマ値をセットする（タイマのカウントを開始する）のではなく、操作スイッチが操作された後の所定のタイミングからタイマのカウントを開始してもよい。

【１６４０】

たとえば第１に、操作スイッチがベットスイッチ４０であるときは、ベットスイッチ４０が操作されたときから１秒経過後にタイマのカウントを開始してもよい。

また第２に、操作スイッチがスタートスイッチ４１であるときは、スタートスイッチ４１が操作された後、今回遊技の演出の出力が開始されたタイミングでタイマのカウントを開始してもよい。

さらにまた第３に、操作スイッチが第１又は第２ストップスイッチ４２であるときは、第１又は第２ストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止時や、第１又は第２ストップスイッチ４２の操作に基づく演出が開始されたタイミングで、タイマのカウントを開始してもよい。

【１６４１】

（１１）また、対決演出の結末を出力するタイミングとしては、第２３実施形態では、タイマ値が「０」であるときは、第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったとき（手を離されたとき）とした。しかし、これに限らず、第３ストップスイッチ４２がオンからオフになる前に、他の（操作済みの）ストップスイッチ４２が操作されたときには、第３ストップスイッチ４２がオンからオフになっても対決演出の結末を出力しないようにしてもよい。たとえば、遊技者本人が第３ストップスイッチ４２を押し続け、対決演出の結末を出力しないようにしている最中に、隣の遊技者（友人）が、いたずらで他のストップスイッチ４２を操作することで演出結末が出力されなくなるという新たな遊技を提供することができる。

【１６４２】

（１２）さらにまた、対決演出の結末を出力する遊技において、第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったことに基づいて払出し処理が実行され、ホッパーエラー（メダルなし）となったときは、演出結末の出力を中断し、ホッパーエラーが解除された後に

演出結末の続きを出力するか、又はホッパーエラーが解除された後に改めて最初から演出結末を出力する。
　また、タイマ値が「０」になる直前に第３ストップスイッチ４２がオンからオフにされ、払出し処理が実行されるときは、払出し処理の実行中もタイマは計測される。このため、払出し処理中にタイマ値が「０」となったときは、タイマ値が「０」になったことに基づいて（払出し処理が終了しているか否かにかかわらず）演出結末が出力される。
【１６４３】
　（１３）さらに、対決演出の結末を出力する遊技において、第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったことに基づいて演出結末の出力を開始したが、これに限らず、第３ストップスイッチ４２がオンになったとき、又は第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったときに、たとえばプッシュボタン（サブボタン）のアイコンを画像表示し（この時点では演出結末を出力せず）、プッシュボタンが操作されたときに演出結末が出力されるようにしてもよい。
【１６４４】
　（１４）図１３２の例では、メイン遊技状態５（ＡＴ引戻し）において、ＡＴ引戻しカウンタが「０」、かつ有利区間クリアカウンタが「６００」未満であるときは、メイン遊技状態０に移行するようにした。しかし、これに限らず、メイン遊技状態５において、ＡＴ引戻しカウンタが「０」になったときは、有利区間クリアカウンタの値にかかわらず、有利区間クリアカウンタをクリアし、メイン遊技状態０に移行してもよい。また、メイン遊技状態１において、高確の場合には、有利区間クリアカウンタが「６００」未満になってもメイン遊技状態１を終了しない（メイン遊技状態０に移行しない）ようにしてもよい。
　（１５）第２３実施形態では、リール３１の数が３個であるため、図１４７のステップＳ８０１では、第２停止後であるか否かを判断した。しかし、これに限らず、図５９（第１３実施形態）に示すように４個のリール３１から構成した場合には、図１４７のステップＳ８０１では、第３停止後であるか否かを判断することになる。
【１６４５】
　（１６）第２３実施形態では、管理者モードにおける音量設定を３段階としたが、これに限らず、何段階（たとえば５段階、１０段階等）としてもよい。また、遊技者モードにおける音量設定を５段階としたが、これに限らず、何段階（たとえば３段階、１０段階等）としてもよい。
　（１７）第２３実施形態で挙げた数値（設定値、タイマ値等）は、いずれも例示であり、この値に限定されることを意味するものではない。
　（１８）第２３実施形態は、単独で実施される場合の他、他の第１～第２２実施形態と組み合わせて実施することが可能である。
【１６４６】
　＜第２４実施形態＞
　図１６４は、図１のスロットマシン１０におけるメインＣＰＵ５５のハードウェア構成を示す図である。
　また、図１６５は、図１６４におけるＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３の構造をより詳細に示す図である。
　第２４実施形態では、内蔵メモリのアドレスや、ＲＷＭ５３の記憶領域に記憶されているデータを１６進数で表記するときは、１６進数を示す「（Ｈ）」（「hexadecimal」の頭文字）を付す。
【１６４７】
　図１６４において、メインＣＰＵ５５は、１チップマイクロプロセッサ（ＭＰＵ）（以下、必要に応じて、単に「チップ」ともいう。）からなり、その内部には、ＡＬＵ（演算装置）５５ｄと、内蔵メモリとを備える（これらに限定されるものではない）。なお、内蔵メモリというときは、特記しない限り、ユーザメモリを指すものとする。
　メインＣＰＵ５５は、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行う。具体的には、投入されたメダルの制御処理、役の抽選処理、リール３１の駆動制御処理、及び入賞

時の払出し処理等を実行する。
【１６４８】
　ＡＬＵ５５ｄは、メインＣＰＵ５５のうち、論理演算や四則演算等を実行する演算装置である。また、図１６４に示すように、メインＣＰＵ５５内の内部バス（アドレスバス、データバス、及びコントロールバスを含む。）５５ａとＡＬＵ５５ｄがつながり、かつ内部バス５５ａと内蔵メモリ内の所定の記憶領域とがつながっている。ここで、「つながる（繋がる）」とは、情報の通信が可能な経路を形成していることを指す（以下同じ）。内蔵メモリの全記憶領域と内部バス５５ａとがつながっていてもよく、あるいは、内蔵メモリの一部の記憶領域（たとえば、秘匿性を持たせた記憶領域を除く。）と内部バス５５ａとがつながっていてもよい。
【１６４９】
　内蔵メモリ内の所定の記憶領域が、内部バス５５ａ及びＡＬＵ５５ｄとつながっているときは、前記所定の記憶領域に記憶されている情報は、メインＣＰＵ５５で実行されるプログラムによって外部に出力（送信）することが可能である。
　なお、上記の「メインＣＰＵ５５で実行されるプログラム」は、メインＣＰＵ５５内の内蔵メモリ（たとえばＲＯＭ５４）に記憶されたプログラム、又はメインＣＰＵ５５（スロットマシン１０）外に記憶されているが、メインＣＰＵ５５によりそのプログラムを実行させることが可能に構成されている場合の双方を含む。
【１６５０】
　図１６４では図示していないが、メインＣＰＵ５５のメモリ領域は、ブート領域とユーザ領域とに分けられている。ブート領域は、チップの製造者が使用する記憶領域であり、ブートＲＯＭ、及びブートＲＷＭ等を備えていてもよい。
　たとえば、ブートＲＯＭには、セキュリティをチェックするためのプログラム、故障を診断するためのプログラム、及び認証や照合を実行するためのプログラム等が格納されていてもよい。また、ブートＲＷＭは、ブートプログラムのワーク領域（データ領域、スタック領域等）として使用されてもよい。
【１６５１】
　ユーザ領域は、スロットマシン１０の製造者が使用する記憶領域（ただし、ユーザ領域のすべてを、スロットマシン１０の製造者が使用するとは限らない。）であり、（内蔵）ＲＯＭ５４、（内蔵）ＲＷＭ５３、内蔵レジスタエリア５６、及びデコードエリア５７等を有する。なお、ＲＯＭ及びＲＷＭその他の記憶手段は、１チップマイクロプロセッサ内部に設けられるもの以外に、１チップマイクロプロセッサの外部（メイン制御基板５０上）に設けられていてもよい。
【１６５２】
　内蔵メモリのユーザ領域は、図１６４に示すように、アドレス「０００００（Ｈ）」～「ＦＦＦＦ（Ｈ）」の記憶領域から構成される。ここで、ユーザ領域の「１」アドレスは、「１」バイトの記憶容量を有している。したがって、ユーザ領域全体で、「６５５３６」バイトである。
　ユーザ領域のＲＯＭ５４及びその後に続く未使用領域、ＲＷＭ５３及びその後に続く未使用領域、内蔵レジスタエリア５６及びその後に続く未使用領域、デコードエリア５７及びその後に続く未使用領域のアドレスは、ユーザ領域内で連続している。
　なお、ユーザ領域において、図１６４及び図１６５で示すＲＯＭ５４やＲＷＭ５３の記憶容量、及び各領域の記憶容量は、一例であり、これに限定されるものではない。
【１６５３】
　ＲＯＭ５４は、ユーザ、すなわちスロットマシン１０の製造者が作成したプログラム（ユーザプログラム）を記憶する記憶領域である。
　ＲＯＭ５４の記憶容量は、本実施形態では約「１２Ｋバイト」に設定されており、アドレス「０００００（Ｈ）」～「２ＦＦＦ（Ｈ）」の連続する記憶領域を有する。
　ＲＯＭ５４の記憶領域は、図１６５に示すように、使用領域と使用領域外とを有する。さらに、使用領域及び使用領域外のいずれも、制御領域及びデータ領域を有する。なお、

使用領域の制御領域を第１制御領域と称し、使用領域外の制御領域を第２制御領域と称する場合もある。

【１６５４】

「使用領域」とは、不正な改造その他の変更を防止するために必要な情報以外の情報が記憶され、又は記憶されることとなる記憶領域を指す（ＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３において同じ）。

また、「制御領域」とは、使用領域のうち、データ領域以外の記憶領域を指し、メイン制御基板５０により実行される各種プログラムが記憶される領域である。制御領域は、「プログラム領域」と称する場合もある。具体的には、遊技の進行や演出に関するプログラム（メイン処理（たとえば図４１）や割込み処理（たとえば図５３）を実行するためのプログラム）が記憶されている。したがって、後述する図１６８～図１７１に示すプログラムの命令は、ＲＯＭ５４の使用領域における制御領域に記憶されている。

さらにまた、「データ領域」とは、使用領域のうち、プログラム以外の情報のみが記憶され、又は記憶されることとなる記憶領域を指し、プログラムの実行時に使用されるデータが記憶される領域である。

【１６５５】

さらに、使用領域外における制御領域（第２制御領域）には、遊技の進行に関係しないプログラム、たとえば管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）を点灯制御するためのプログラム、試験時に用いられるプログラム、及び不正防止のためのプログラム等が記憶されている。

また、ＲＯＭ５４のプログラム管理領域は、メインＣＰＵ５５がユーザプログラムを実行するのに必要な情報等を格納する領域である。プログラム管理領域には、ヘッダ、メーカーコード、製品コード、プログラムコードエンドアドレス等が格納される。

【１６５６】

ＲＷＭ５３は、ユーザプログラムのワーク領域として使用される。ＲＷＭ５３は、バックアップ機能を有しており、チップ（スロットマシン１０）の電源切断後も、ＲＷＭ５３に記憶されている情報を保持可能となっている。

ＲＷＭ５３の記憶領域は、図１６５に示すように、ＲＯＭ５４と同様に、使用領域と使用領域外とを有する。さらに、使用領域及び使用領域外のいずれも、それぞれ作業領域とスタック領域とを有する。

ＲＷＭ５３の使用領域における作業領域には、たとえば図３５（第１１実施形態）や、図１３３～図１３８（第２３実施形態）に示したような、遊技に必要なデータを記憶するための記憶領域を有する（なお、図３５中、有利区間に関するデータの記憶領域の一部は、図１３８と重複している。）。

【１６５７】

また、ＲＷＭ５３の使用領域のうち、スタック領域は、レジスタの値を退避させ、その後に再度当該レジスタに値を戻すときに用いられたり、あるいは、所定の命令を実行する際に当該命令の実行後に戻るべき呼び出し元のアドレス（戻り番地、戻りアドレスとも称してもよい）を記憶するとき等に使用される領域である。

さらにまた、ＲＷＭ５３の使用領域外における作業領域には、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に比率を表示するためのデータ、具体的には、リングバッファ、遊技回数カウンタ、払出し数カウンタ、比率データ等の記憶領域を有する。

ＲＷＭ５３の記憶容量は、第２４実施形態では約「１Ｋバイト」に設定されており、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の記憶領域を有する。

【１６５８】

ここで、図１６５に示すように、ＲＷＭ５３の使用領域中、作業領域は、アドレス「Ｆ００（Ｈ）」～「Ｆ１ＣＦ（Ｈ）」の範囲を有するが、図３５（第１１実施形態）や図１３３～図１３８（第２３実施形態）に示すように、遊技の進行に必要なデータを記憶するための記憶領域のほとんどは、上位アドレスが「Ｆ０（Ｈ）」の記憶領域である。

一方、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に比率を表示するためのデータの記憶領

域は、上位アドレスが「Ｆ２（Ｈ）」の記憶領域である。
【１６５９】
図１６４において、ＲＷＭ５３から未使用領域を隔てて連続する内蔵レジスタエリア５６は、本実施形態ではアドレス「ＦＥ００（Ｈ）」～「ＦＥＢＦ（Ｈ）」の記憶領域を有し、第２４実施形態では「１９２バイト」の記憶容量を有している。
さらに、内蔵レジスタエリア５６から未使用領域を隔てて連続するデコードエリア５７は、アドレス「ＦＥＤ０（Ｈ）」～「ＦＥＦＤ（Ｈ）」の「４６バイト」からなる記憶領域である。
【１６６０】
また、図１６４に示すように、メインＣＰＵ５５には、汎用レジスタ領域（記憶領域）が設けられている。汎用レジスタ領域は、内蔵メモリ外に設けてもよく、内蔵メモリ内、たとえば内蔵レジスタエリア５６内に設けてもよい。
汎用レジスタ領域に設けられているレジスタは、Ａレジスタ、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｆレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタ、及びＱレジスタ（各１バイト）から構成される（ただし、レジスタの種類は、これに限定されるものではない）。他の汎用レジスタとしては、ＳＰ（スタックポインタ）が挙げられるが、第２４実施形態では説明を省略する。
【１６６１】
上述したＲＯＭ５４、ＲＷＭ５３、内蔵レジスタエリア５６、デコードエリア５７、及び汎用レジスタは、内部バス５５ａにつながっており、メインＣＰＵ５５によって実行されるプログラム（メインプログラム）によって、アクセス可能となっている。このため、メインプログラムによって、ＲＯＭ５４に記憶された情報の読み込みが可能である。また、メインプログラムによって、ＲＷＭ５３に記憶された情報の読み込み及びＲＷＭ５３への情報の書き込みが可能である。さらにまた、メインプログラムによって、内蔵レジスタエリア５６の情報の読み込みが可能である（ただし、一部の領域に限る）。さらに、メインプログラムによって、デコードエリア５７の情報の読み込み及びデコードエリア５７への情報の書き込みが可能である。同様に、メインプログラムによって、レジスタの情報の読み込み及びレジスタへの情報の書き込みが可能である。
【１６６２】
また、電源スイッチ１１がオフにされたときに、レジスタにデータが記憶されていたとしても、電源スイッチ１１のオン時にこれらのレジスタ値は「０」に初期化される。
第２４実施形態では、スロットマシン１０の電源スイッチ１１がオンにされたときは、電源投入時点でのＱレジスタ値は「０（Ｈ）」であるが、電源投入直後からユーザプログラムが起動するまでの間の所定のタイミングで、Ｑレジスタに初期値「Ｆ０（Ｈ）」が記憶される。
【１６６３】
さらにまた、電源断後、電源スイッチ１１がオンにされたときは、ユーザ領域の未使用領域が初期化される。ここで、未使用領域であってもノイズ等によりデータが記憶されてしまうことが考えられる。万が一、未使用領域に値が記憶されると、不正等のゴトにつながる可能性がある。これらのことから、電源の投入時に（通常であれば１日に１回）に未使用領域を初期化するようにしている。
【１６６４】
図１６６は、レジスタを詳しく説明するための図である。図中、（Ａ）は、Ａ～Ｆ、Ｈ、Ｌ、Ｑレジスタを示している。
本実施形態のメインＣＰＵ５５では、演算時に一時的にデータを記憶するためのレジスタとして、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、Ｌレジスタ（７個のレジスタ）が使用可能である。また、Ｆレジスタは、キャリーフラグ及びゼロフラグを有するフラグレジスタである。さらにまた、Ｑレジスタは、上述したように、ＲＷＭ５３の使用領域中、作業領域の上位アドレス「Ｆ０（Ｈ）」が記憶され、命令の際に利用されるレジスタである。
ここで、ＡレジスタとＦレジスタ、ＢレジスタとＣレジスタ、ＤレジスタとＥレジスタ

、ＨレジスタとＬレジスタは、それぞれ、ペアレジスタと称される。なお、Ｆレジスタは、特定のフラグの値を記憶するためのレジスタであり、Ａレジスタとともに２バイト値がＡＦレジスタに記憶されることはない。

【１６６５】

Ａレジスタは、１バイト値を記憶するときに用いられる。たとえば、図１４１（第２３実施形態）のステップＳ７７２に示す処理でＡレジスタが用いられている。

これに対し、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタは、ペアレジスタとして２バイトデータが記憶される場合がある。ここで、ＢＣレジスタに２バイトデータが記憶される場合には、Ｂレジスタが上位、Ｃレジスタが下位となる。同様に、ＤＥレジスタに２バイトデータが記憶される場合には、Ｄレジスタが上位、Ｅレジスタが下位となる。さらに同様に、ＨＬレジスタに２バイトデータが記憶される場合には、Ｈレジスタが上位、Ｌレジスタが下位となる。

【１６６６】

たとえば、ＢＣレジスタに２バイトデータを記憶する例としては、図１４３（第２３実施形態）のステップＳ８３１において、演出終了待ち時間の２バイト待ち処理を実行するときに、演出終了待機時間（２バイトデータ）をＢＣレジスタに記憶する例が挙げられる。

なお、１バイトデータを記憶する場合であっても、ペアレジスタを用いる場合がある。たとえば図４９（第１１実施形態）のステップＳ３９５において、割込み処理回数「４６」を記憶するために、Ｂレジスタに「００００００００（Ｂ）」、及びＣレジスタに「００１０１１１０（Ｂ）」（４６（Ｄ）に相当）を記憶する例が挙げられる。１バイトデータであっても２バイトからなるペアレジスタにデータを記憶するのは、２バイト待ち処理のプログラムを流用するためである。

【１６６７】

一方、ＢＣレジスタは、常にペアレジスタとして用いられることに限らず、単独で用いられる場合もある。たとえば図５５（第１１実施形態）のステップＳ４９７に示すように、エラー番号表示データをＢレジスタに記憶し、ベット表示データをＣレジスタに記憶する例が挙げられる。

以上は、ＤＥレジスタ、及びＨＬレジスタについても同様である。

【１６６８】

Ｆレジスタは、フラグレジスタと称される。図１６６（Ｂ）は、Ｆレジスタの構造を示す図である。

本実施形態では、図１６６（Ｂ）に示すように、Ｆレジスタの「Ｄ０」ビット（最下位ビット）がキャリーフラグ（Ｃ）に設定されている。ここで、「キャリーフラグ（Ｃ）」とは、演算により、桁下がりが生じた場合や桁上がり（桁あふれとも称する）が生じた場合に「１」となるフラグである。

なお、本実施形態において、キャリーフラグを「Ｃ」と略称する場合がある。本実施形態において「Ｃ」というときは、キャリーフラグを意味し、Ｃレジスタを意味しない。Ｃレジスタを指すときは「Ｃレジスタ」という。ただし、後述する命令において、ＢＣレジスタを「ＢＣ」と称する場合がある。

また、後述する命令において、「Ｃ」とは、「キャリーフラグが「１」となった場合（キャリーが発生した場合）」を意味する。一方、「ＮＣ」とは、「キャリーフラグが「１」でない場合（キャリーが発生していない場合）」を意味する。

【１６６９】

たとえば、図５１（第１１実施形態）のステップＳ４３４では、ＨＬレジスタ値（差数カウンタ値）と「２４０１（Ｄ）」との比較演算に応じて、キャリーフラグが変化する。図５１のステップＳ４３４において、ＨＬレジスタ値と「２４０１（Ｄ）」との比較演算では、ＨＬレジスタ値から「２４０１（Ｄ）」を減算する処理を実行する。したがって、ＨＬレジスタ値が「２４００（Ｄ）」以下のときにはキャリーフラグは「１」となり、ＨＬレジスタ値が「２４０１（Ｄ）」以上になるとキャリーフラグは「０」となる。

たとえばＨＬレジスタ値が「２４００（Ｄ）」の場合には、

「２４００（Ｄ）」－「２４０１（Ｄ）」＝「－１（Ｄ）」、キャリーフラグ＝「１」
となる。
また、ＨＬレジスタ値が「２４０２（Ｄ）」の場合には、
「２４０２（Ｄ）」－「２４０１（Ｄ）」＝「１（Ｄ）」、キャリーフラグ＝「０」
となる。
【１６７０】
したがって、演算結果が「１」であるので、桁下がりは生じず、キャリーフラグは「０」である（ＦレジスタのＤ０ビットが「０」である。）。
一方、ＨＬレジスタ値が「２４０２（Ｄ）」の場合には、
「２４０１（Ｄ）」－「２４０２（Ｄ）」＝「－１（Ｄ）」（実際には、「ＦＦＦＦ（Ｈ）」
となり、桁下がりが生じ、キャリーフラグは「１」となる（ＦレジスタのＤ０ビットが「１」になる。）。
【１６７１】
また、演算結果に桁下がりや桁上がりが生じない場合であっても、キャリーフラグが「１」になる場合がある。
たとえば図５１（第１１実施形態）のステップＳ４２２の処理では、「００００（Ｈ）」から「１」を減算しても桁下がりが生じず、「００００（Ｈ）」のままを維持する特殊演算を実行する。ただし、ステップＳ４２２の処理では、「００００（Ｈ）」から「１」を減算したときは、キャリーフラグが「１」となる。
キャリーフラグが一旦「１」となったときは、次に他の演算が実行され、キャリーフラグが「０」になるまで維持される（キャリーフラグをクリアする処理は実行しない）。
【１６７２】
また、図１６６（Ｂ）に示すように、Ｆレジスタの「Ｄ７」ビット（最上位ビット）がゼロフラグ（Ｚ）に設定されている。ここで、「ゼロフラグ（Ｚ）」とは、演算結果が「０」となったときに「１」となるフラグである。
また、後述する命令において、「Ｚ」とは、「ゼロフラグが「１」となった場合（演算結果が「０」である場合）」という条件を意味する。一方、「ＮＺ」とは、「ゼロフラグが「１」でない場合（演算結果が「０」でない場合）」という条件を意味する。
たとえば図５１（第１１実施形態）のステップＳ４２２の処理では、演算前の値が「０００１（Ｈ）」であり、「１」減算して「００００（Ｈ）」となったときは、ゼロフラグが「１」になる。
【１６７３】
キャリーフラグと同様に、ゼロフラグが一旦「１」となったときは、次に他の演算が実行され、ゼロフラグが「０」になるまで維持される（ゼロフラグをクリアする処理は実行しない）。
なお、Ｆレジスタは、本実施形態では、Ｄ０ビット（キャリーフラグ）及びＤ７ビット（ゼロフラグ）のみが用いられており、Ｄ１～Ｄ６ビットは未使用である。ただし、これに限らず、Ｆレジスタの他のビットを他のフラグに使用することも可能である。
【１６７４】
また、Ｑレジスタは、上述したように、「Ｆ０（Ｈ）」（ＲＷＭ５３において、使用領域の作業領域の上位アドレス）が記憶されるレジスタであり、第２４実施形態では、ＲＷＭ５３の記憶領域のうち、上位アドレスが「Ｆ０（Ｈ）」であるデータを読み出すときの命令で用いられる。特に第２４実施形態では、ＲＷＭ５３の使用領域内の作業領域の上位アドレスのほとんどは、「Ｆ０（Ｈ）」に設定されている。たとえば最初の「Ｆ０００（Ｈ）」は、図３５（第１１実施形態）に示すように設定値データ（_NB_RANK）に設定されている。
【１６７５】
図３５、及び図１３３～図１３８（第２３実施形態）に示す例では、各データが記憶される記憶領域の上位アドレスは、いずれも「Ｆ０＃＃（Ｈ）」（「＃」は、「０」～「Ｆ

」の任意の値。）である。Ｑレジスタに「Ｆ０（Ｈ）」が一旦記憶された場合において、命令でＲＷＭ５３の記憶領域のうち、上位アドレス「Ｆ０（Ｈ）」を指定するときは、Ｑレジスタを指定する。

なお、ＲＷＭ５３の使用領域において、作業領域の主たる上位アドレスが「Ｆ０（Ｈ）」でない場合、たとえば「Ｅ１（Ｈ）」であるような場合には、これに合わせて、Ｑレジスタには「Ｅ１（Ｈ）」が記憶される。

【１６７６】

また、Ｑレジスタに「Ｆ０（Ｈ）」が記憶された場合において、たとえばＲＷＭ５３の使用領域中、上位アドレスが「Ｆ０（Ｈ）」以外の記憶領域に遊技の進行に関係する所定のデータが記憶されており、当該データにアクセスする必要がある場合には、以下の方法が挙げられる。

たとえば第１に、読み込みたいデータが記憶されているアドレスをたとえばＨＬレジスタに記憶し、プログラムの命令では、ＨＬレジスタ値を指定する（ＨＬレジスタに記憶されている内容を読み込む命令にする）ことが挙げられる。

【１６７７】

また第２に、上位アドレスが「Ｆ０（Ｈ）」以外の記憶領域のデータにアクセスする場合に、一時的に、Ｑレジスタ値を「Ｆ０（Ｈ）」から他の値（アクセスしたいデータが記憶されたアドレスの上位アドレス）に変更し、その後に命令でＱレジスタを指定することにより、その上位アドレスの記憶領域のデータにアクセスことが挙げられる。そして、この命令の終了後は、たとえばＱレジスタ値を「Ｆ０（Ｈ）」に戻すことが挙げられる。

【１６７８】

図１６７は、「ＬＤＱ　Ａ，（２０（Ｈ））」という命令を説明するための図である。

この命令は、アドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」に保存（記憶）されている内容（「中身」、「データ」とも称される。以下同じ。）を、Ａアドレスに保存（記憶）する命令に相当する。

ここで、「ＬＤＱ　Ａ，（２０（Ｈ））」という記述全体を、「命令」と称する。

また、当該命令が実際にＲＯＭ５４に記憶されるときには、コード化（「０」又は「１」の２値化データ）して記憶される。命令がＲＯＭ５４に記憶される態様での２値化データを「命令コード」と称する。

【１６７９】

また、命令は、命令情報と識別情報とを含む。この例では、「ＬＤＱ　Ａ，」が命令情報に相当し、「（２０（Ｈ））」が識別情報に相当する。

「ＬＤＱ　Ａ，（２０（Ｈ））」という命令において、「ＬＤ」は転送を意味し、「Ｑ」は上位アドレスを指し、「（２０（Ｈ））」はアクセスする下位アドレスを指している。識別情報のかっこ書き内に、命令のオペランド（演算の対象となる変数）が指定され、それがアクセスする下位アドレスとなる。また、「Ａ」は、保存先のレジスタ（この例では、Ａレジスタ）を示している。

したがって、Ａレジスタに保存するデータは、アドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」の内容となる。

【１６８０】

以上の場合において、図１６７（Ｂ）に示すように、アドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」には、データ「ｎ」が記憶されているとする。この場合、「ＬＤＱ　Ａ，（２０（Ｈ））」という命令により、Ａレジスタに「ｎ」が保存される。「ｎ」を保存する前にＡレジスタに何らかのデータが記憶されている場合には、Ａレジスタに「ｎ」が上書きされる。

【１６８１】

続いて、第２４実施形態における命令の具体例について説明する。

図１６８～図１７１は、第２４実施形態における命令の種類を示す図であり、１番～３７番までの３７種類を示す。なお、これらの命令は一例であり、図１６８～図１７１に示す３７種類に限定されるものではなく、さらに多くの命令が設けられている。

まず、１番目及び２番目の命令は、「ＪＴＱ」命令を示す。

１番目の「ＪＴＱ　ＮＺ，（ｋ），ｅ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容（以下、演算の対象となるアドレスに記憶されている内容を、「対象アドレス値」と略称する。）が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合（ＮＺ）には、ｅ（アドレス）に処理を移行することを実行する命令である。

【１６８２】

また、最後の「ｅ」は、移行先アドレスを示している。たとえば移行先アドレスが「００１０（Ｈ）」である場合、「ｅ」は「００１０（Ｈ）」（２バイト）と記述される。

さらにまた、「ＮＺ」は、分岐命令における条件記号である。以下で説明する分岐命令の条件記号としては、以下が挙げられる。

ＮＺ：演算結果が「０」でない場合、換言すればゼロフラグが「１」でない場合

Ｚ：演算結果が「０」である場合、換言すればゼロフラグが「１」である場合

ＮＣ：演算結果が桁下がりにならなかった場合、換言すればキャリーフラグが「１」でない場合

Ｃ：演算結果が桁下がりになった場合、換言すればキャリーフラグが「１」である場合

【１６８３】

上記命令において、対象アドレス値が「０」であるか否かを判断するには、対象アドレス値から「０」を減算し（対象アドレス値－「０」）、ゼロフラグが「１」でないときは、対象アドレス値が「０」でないと判断し、ｅ（アドレス）に移行する。

たとえば、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」に記憶されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合には、アドレス「００１０（Ｈ）」に移行する場合には、当該命令は、「ＪＴＱ　ＮＺ，（０１（Ｈ）），００１０（Ｈ）」となる。

この場合、Ｑレジスタ値「Ｆ０（Ｈ）」を上位とし、「０１（Ｈ）」を下位とするアドレス、すなわちアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」に記憶されている内容が「０」であるか否かを判断する。

そして、ここでは、

「アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」の内容」－「０」

を演算する。

【１６８４】

「Ｆ００１（Ｈ）」にたとえば「１（Ｈ）」が記憶されているときは、「１－０≠０」となり、ゼロフラグは「０」である。よって、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」に記憶されている内容は「０」でないと判断し、アドレス「００１０（Ｈ）」に処理を移行する。

これに対し、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」にたとえば「０（Ｈ）」が記憶されている場合には、「０－０＝０」となり、ゼロフラグは「１」となる。よって、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」に記憶されている内容は「０」であると判断し、処理を終了する（アドレス「００１０（Ｈ）」に処理を移行せず、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。）。

【１６８５】

なお、対象アドレス値が「０」であるか否かを判断する方法として、対象アドレスに記憶されている内容から「０」を減算し、ゼロフラグが「１」であるときは対象アドレスに記憶されている内容が「０」である（あるいは、ゼロフラグが「１」でないときは対象アドレスに記憶されている内容が「０」でない）と判断する方法は、以下に示す命令において、「ＮＺ」や「Ｚ」の条件記号を有する場合には、同様の演算を行う。

【１６８６】

また、上記命令の実行前後で、ＲＷＭ５３に記憶された内容は変化しない。「ＪＴＱ　ＮＺ，（ｋ），ｅ」の命令が実行される場合において、当該命令前後で、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容は変化しない。

さらにまた、命令の実行中に割込み処理の周期が到来しても、当該命令が終了するまでは、割込み処理は実行されないように構成されている。命令の実行中に割込み処理の周期が到来したときは、その命令が終了するまで割込み処理を待機し、その命令の終了後に割込み処理を実行する。

【１６８７】
命令で実行される演算により、ゼロフラグやキャリーフラグは、命令の演算結果に対応する値となるが、命令が終了するまでは、命令の演算結果に対応するゼロフラグやキャリーフラグの値が変化しないようにする必要がある。換言すれば、命令の実行によってゼロフラグやキャリーフラグが変化した後、当該命令が終了する前に割込み処理が実行され、その割込み処理によってゼロフラグやキャリーフラグが変化してしまう（当該命令の演算結果に対応するゼロフラグやキャリーフラグが、割込み処理に基づく演算によって壊れてしまう）。これを防止するため、命令の実行中には割込み処理が実行されないようにしている。
【１６８８】
第２４実施形態では、１番目の上記命令に限らず、図１６８～図１７１に示すすべての命令について、命令の実行中は割込み処理の周期が到来した場合であっても割込み処理を実行せず、当該命令の終了後に割込み処理を実行する。
たとえば、少なくとも「Ｎ」番目の命令と「Ｎ＋１」番目の命令と間が割込み禁止期間でなく、「Ｎ」番目の命令と「Ｎ＋１」番目の命令とが連続して実行される場合において、「Ｎ」番目の命令の実行中に割込み処理の周期が到来した場合には、「Ｎ」番目の命令が終了するまでは割込み処理を実行せず、「Ｎ」番目命令の終了後に割込み処理を実行する。さらに、この割込み処理の実行中は、「Ｎ＋１」番目の命令は実行しない。その割込み処理が終了した後、「Ｎ＋１」番目の命令を実行する。
一方、少なくとも「Ｎ」番目の命令と「Ｎ＋１」番目の命令と間が割込み禁止期間に設定されており、「Ｎ」番目の命令と「Ｎ＋１」番目の命令とが連続して実行される場合において、「Ｎ」番目の命令の実行中に割込み処理の周期が到来したときは、「Ｎ」番目の命令の終了後には割込み処理を実行せず、割込み禁止期間が終了してから、割込み処理を実行する。ここで、上述した割込み禁止期間とは、たとえば、ＤＩ命令からＥＩ命令までの期間などが該当する。
なお、図１６８～図１７１に示す命令は、メイン処理に限らず、割込み処理で実行してもよい。
【１６８９】
２番目の命令である「ＪＴＱ　Ｚ，（ｋ），ｅ」は、１番目の命令における条件記号「ＮＺ」が「Ｚ」となっている点が異なり、それ以外は１番目の命令と同じである。この命令では、１番目の命令とは逆に、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であると判断したとき、すなわちゼロフラグが「１」であるときは、ｅ（アドレス）に処理を移行する。これに対し、対象アドレス値が「０」でないと判断したときは処理を終了する。
【１６９０】
２番目の命令の例としては、たとえば図１４７（第２３実施形態）のステップＳ８０３が挙げられる。ステップＳ８０３は、アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」に記憶された値（入賞及びリプレイ条件装置番号）が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断したときは、ステップＳ８０４に進む。したがって、たとえばステップＳ８０４の命令がアドレス「００１１（Ｈ）」に記憶されている場合には、ステップＳ８０３の命令は、「ＪＴＱ　Ｚ，（Ａ９（Ｈ）），００１１（Ｈ）」となる。
【１６９１】
３番目及び４番目の命令は、「ＲＴＱ」命令を示す。
これらの命令は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断する点は、１番目及び２番目の命令と同一であるが、命令に定められた条件を満たしたときは、呼び出し元に移行する点で、１番目及び２番目の命令と相違する。
まず、３番目の「ＲＴＱ　ＮＺ，（ｋ）」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合（ＮＺ）には処理を終了し、呼び出し元に移行する。

ここで、この３番目の命令のように、命令の終了後に呼び出し元に移行する場合には、命令の開始時に、当該命令の終了後に戻るアドレス（呼び出し元；２バイト）を、スタック領域に記憶する。

【１６９２】

また、「０」であるか否かを判断する方法は、上記「ＪＴＱ」命令と同様であり、「対象アドレス値－「０」」を演算する。

そして、３番目の「ＲＴＱ　ＮＺ，（ｋ）」は、対象アドレス値（Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容）が「０」でないと判断したとき、換言すればゼロフラグが「１」でないときは、処理を終了して呼び出し元に移行し、ゼロフラグが「１」であるときには、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。

また、４番目の「ＲＴＱ　Ｚ，（ｋ）」は、ゼロフラグが「１」であるときは、処理を終了して呼び出し元に移行し、ゼロフラグが「１」でないときには、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。

【１６９３】

４番目の命令の例としては、たとえば図１４７（第２３実施形態）のステップＳ８０８が挙げられる。ステップＳ８０８では、アドレス「Ｆ０９８（Ｈ）」（ＡＴ待機カウンタ）の値が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、呼び出し元である図１３９のステップＳ２８９に移行する。したがって、たとえばステップＳ２８９の命令がアドレス「００２１（Ｈ）」に記憶されている場合には、図１４７のステップＳ８０８の命令は、「ＲＴＱ　Ｚ，（９８（Ｈ））」となり、スタック領域には、呼び出し元のアドレスである「００２１（Ｈ）」が保存されている。

【１６９４】

５番目～８番目は、「ＲＣＰ」命令を示す。

５番目の命令「ＲＣＰ　ＮＺ，Ａ，ｎ」は、Ａレジスタ値（Ａレジスタに保存されている内容を示す。以下同じ。）と「ｎ」とを比較し、ゼロフラグが「１」でないときは処理を終了し、呼び出し元に移行する命令である。なお、Ａレジスタ値と「ｎ」とを比較する点は、６番目～８番目の命令においても同じである。

このＲＣＰ命令における「比較」は、「Ａレジスタ値－「ｎ」」を演算する。

例１）

Ａレジスタ値＝６

ｎ＝５

であるときは、「ＲＣＰ　ＮＺ，Ａ，５」という命令となる。

この場合、Ａレジスタ値から「５」を引く演算を実行する。

よって、

６－５＝１（≠０）

となり、ゼロフラグは「０」である。

ゼロフラグが「０」であるので、呼び出し元、すなわちスタック領域に保存されたアドレス（２バイト）に移行する。

例２）

Ａレジスタ値＝４

ｎ＝５

であるときは、「ＲＣＰ　ＮＺ，Ａ，５」という命令となる。

この場合、Ａレジスタ値から「５」を引く演算を実行する。

よって、

４－５＝－１（ＦＦ（Ｈ））（≠０）

となり、ゼロフラグは「０」である。

ゼロフラグが「０」であるので、呼び出し元、すなわちスタック領域に保存されたアドレス（２バイト）に移行する。

例３）

Ａレジスタ値＝５
ｎ＝５
であるときは、「ＲＣＰ　ＮＺ，Ａ，５」という命令となる。
この場合、Ａレジスタ値から「５」を引く演算を実行する。
よって、
５－５＝０
となり、ゼロフラグは「１」である。
ゼロフラグが「１」であるので、呼び出し元、すなわちスタック領域に保存されたアドレス（２バイト）に移行せず、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。

【１６９５】
さらに、上記命令（以下の６番目～８番目の命令も同様である。）では、Ａレジスタ値から「ｎ」を引く演算を実行しているが、当該演算後も、Ａレジスタ値は変化しない。たとえば上記の例１では、Ａレジスタ値「４」からｎ「５」を引く演算を実行しても、Ａレジスタ値は「４」のままである。
このように、ＲＣＰ命令によってＡレジスタ値は変化しないので、ＲＣＰ命令の後に、Ａレジスタ値を引き続き使用することができる。

【１６９６】
６番目の命令である「ＲＣＰ　Ｚ，Ａ，ｎ」は、５番目の命令に対し、ゼロフラグが「１」であるときは呼び出し元に移行する命令である点で相違する。Ａレジスタ値と「ｎ」との対比は、５番目の命令と同じである。
また、７番目の命令である「ＲＣＰ　ＮＣ，Ａ，ｎ」は、Ａレジスタ値と「ｎ」とを対比し、キャリーフラグが「１」でないときは、呼び出し元に移行する命令である。

【１６９７】
この命令の例としては、たとえば図１４７（第２３実施形態）のステップＳ８０５が挙げられる。ステップＳ８０５では、Ａレジスタ値に役物条件装置番号が記憶されており、「ｎ」は「２」である。よって、ステップＳ８０５は、「ＲＣＰ　ＮＣ，Ａ，２」という命令になる。
ここで、
例１）
Ａレジスタ値（役物条件装置番号）がたとえば「２」（ＲＢＡ当選時、又はＲＢＡの当選情報を持ち越しているとき）であるときは、
２－２＝０
となり、キャリーフラグは「０」である。
よって、キャリーフラグが「０」であるので、呼び出し元に移行する。この場合の呼び出し元は、リール停止受付チェック（Ｍ_ＳＴＯＰ_ＣＨＫ）（図１４６）の後、すなわち図１３９中、ステップＳ２８９の命令が記憶されたアドレスとなる。
例２）
Ａレジスタ値（役物条件装置番号）がたとえば「０」であるときは、
０－２＝－２（ＦＥ（Ｈ））
となり、キャリーフラグは「１」である。
よって、キャリーフラグが「１」であるので、呼び出し元には移行せずに、次の命令（ステップＳ８０６の命令）を実行する。
例３）
Ａレジスタ値（役物条件装置番号）がたとえば「３」であるときは、
３－２＝１
となり、キャリーフラグは「０」である。
よって、キャリーフラグが「０」であるので、呼び出し元に移行する。この場合の呼び出し元は、リール停止受付チェック（Ｍ_ＳＴＯＰ_ＣＨＫ）（図１４６）の後、すなわち図１３９中、ステップＳ２８９の命令が記憶されたアドレスとなる。

さらにまた、８番目の「ＲＣＰ　Ｃ，Ａ，ｎ」は、７番目の命令における「ＮＣ」が「Ｃ」になった命令であり、キャリーフラグが「１」であるときは、呼び出し元に移行し、キャリーフラグが「０」であるときは、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。

【１６９８】

９番目及び１０番目の「ＬＤＷＱ」命令は、連続する２アドレスに所定値を保存する命令である。この命令において、「ＬＤ」は、上述したように転送を意味し、「Ｗ」は、対象アドレスが２アドレスであることを示す。

この命令では、レジスタに空きがない場合（レジスタに値が記憶されている状況）であっても実行可能である。また、たとえば仮保存しているデータを実際に採用し、保存する場合等にも使用可能である。

９番目の命令である「ＬＤＷＱ　（ｋ），（ｋ’）」は、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ’」を下位としたアドレスと、当該アドレスに「１」を加算したアドレス、換言すれば、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ’＋１」を下位としたアドレスにそれぞれ記憶されている内容を、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ」を下位とするアドレスと、当該アドレスに「１」を加算したアドレス、換言すれば、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレスにそれぞれ保存する命令である。

【１６９９】

たとえば、

上位アドレス「Ｑ」、下位アドレス「ｋ’」に保存されている内容：ｘ

上位アドレス「Ｑ」、下位アドレス「ｋ’＋１」に保存されている内容：ｙ

である場合には、

上位アドレス「Ｑ」、下位アドレス「ｋ」の記憶領域に「ｘ」を保存し、

上位アドレス「Ｑ」、下位アドレス「ｋ＋１」の記憶領域に「ｙ」を保存する

命令となる。

【１７００】

１０番目の命令である「ＬＤＷＱ　（ｋ），ｍｎ」は、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ」を下位としたアドレスと、当該アドレスに「１」を加算したアドレス、換言すれば、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレスに、「ｍｎ」（２バイト値）を記憶する命令である。

この命令は、たとえば２バイト記憶領域に２バイトタイマ値を記憶する場合に用いられる。

【１７０１】

この命令の例としては、たとえば、図１４０（第２３実施形態）のステップＳ７６７において、アドレス「Ｆ０ＡＢ（Ｈ）」及び「Ｆ０ＡＣ（Ｈ）」に、最小遊技時間の初期値「３６７２（Ｄ）」を記憶する処理が挙げられる。

ここで、「３６７２（Ｄ）」＝「０Ｅ５８（Ｈ）」であるので、上記例の命令は、「ＬＤＷＱ　（ＡＢ（Ｈ）），０Ｅ５８（Ｈ）」となり、アドレス「Ｆ０ＡＢ（Ｈ）」に「０Ｅ（Ｈ）」が保存され、かつ「Ｆ０ＡＣ（Ｈ）」に「５８（Ｈ）」が保存される。

【１７０２】

また、たとえば１ＢＢ作動時の獲得枚数の初期値をセットする場合等にも、この命令が用いられる。たとえば図１３３（第２３実施形態）では、第２３実施形態における１ＢＢの獲得可能枚数は１７０枚であるので、１ＢＢの獲得枚数を保存する記憶領域は、アドレス「Ｆ００Ｅ（Ｈ）」の１バイト記憶領域となっている。しかし、これに限らず、１ＢＢの獲得可能枚数が２５６枚以上であるときは、１ＢＢの獲得可能枚数を記憶するための記憶領域は、２バイトとなる。そして、１ＢＢ遊技の開始時に、１ＢＢ作動時の獲得可能枚数（２バイト値）の初期値が当該記憶領域に保存される。

【１７０３】

１１番目及び１２番目は、「ＪＴＷＱ」命令を示す。この命令は、連続する２つのアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、判断結果に応じて「ｅ」アド

レスに処理を移行する命令である。この命令は、たとえば２バイトタイマが経過したか否かを判断する場合に使用することが挙げられる。

まず、１１番目の命令である「ＪＴＷＱ　ＮＺ，（ｋ），ｅ」は、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ」を下位としたアドレスに保存されている内容、及び当該アドレスに「１」を加算したアドレスの内容、換言すれば、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレスに保存されている内容（すなわち２バイトデータ）が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行し、「０」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行せずに、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。

【１７０４】

ここで、「０」であるか否かの判断は、「「２バイトデータ値」－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」であるときは、２バイトデータ値が「０」であると判断する。以下の１２番目～１４番目の命令においても同様である。

１２番目の命令である「ＪＴＷＱ　Ｚ，（ｋ），ｅ」は、２バイトデータが「０」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する点で、１１番目の命令と相違する。

この命令の例としては、たとえば図１４０（第２３実施形態）のステップＳ７６６が挙げられる。ステップＳ７６６は、アドレス「Ｆ０ＡＢ（Ｈ）」及び「Ｆ０ＡＣ（Ｈ）」に記憶された２バイトデータが「０」となっているか否かを判断する処理である。そして、「０」であると判断したときは、ｅ（アドレス）、この例では、次のステップＳ７６７の命令が記憶されているアドレスに移行する。一方、「０」でないと判断したときは、ｅ（アドレス）に処理を移行せずに、この例では、次のステップＳ７６６の命令が記憶されているアドレスに移行する。

【１７０５】

１３番目及び１４番目は、「ＲＴＷＱ」命令である。この命令は、連続する２つのアドレスに保存されている内容（２バイトデータ）が「０」であるか否かを判断し、判断結果に応じて呼び出し元に移行する命令である。すなわち、上記の１１番目及び１２番目の命令は、命令に定められた条件を満たす場合にはｅ（アドレス）に移行するものであるが、この１３番目及び１４番目の命令は、命令に定められた条件を満たす場合には呼び出し元に移行する点で、１１番目及び１２番目の命令と相違する。この命令も、１１番目及び１２番目の命令と同様に、たとえば２バイトタイマ待ちに利用されることが挙げられる。

【１７０６】

１３番目の命令である「ＲＴＷＱ　ＮＺ，（ｋ）」は、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ」を下位としたアドレスに保存されている内容、及び当該アドレスに「１」を加算したアドレスに保存されている内容、換言すれば、Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレスに保存されている内容（すなわち２バイトデータ）が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合には、呼び出し元に移行し、「０」である場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。

この命令の例としては、たとえば図１４６（第２３実施形態）のステップＳ７９１が挙げられる。ステップＳ７９１では、アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」及び「Ｆ０４２（Ｈ）」の内容（待機時間）が「０」であるか否か（ゼロフラグが「１」か否か）を判断し、「０」でない場合には、図１４６のフローチャートによる処理を終了して、呼び出し元、この例では、図１３９中、ステップＳ２８９の命令が記憶されているアドレスに移行する。一方、アドレス「Ｆ０４１（Ｈ）」及び「Ｆ０４２（Ｈ）」の内容（待機時間）が「０」であるか否か（ゼロフラグが「１」か否か）を判断し、「０」である場合には、図１４６のステップＳ７９２の命令（ステップＳ７９１の次の命令）を実行する。

また、１４番目の命令である「ＲＴＷＱ　Ｚ，（ｋ）」は、２バイトデータ値が「０」である場合には、呼び出し元に移行し、「０」でない場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する点で、１１番目の命令と相違する。それ以外は、１３番目の命令と同じである。

【１７０７】
図１６９において、１５番目及び１６番目の「ＩＣＰＬＤＳ」命令は、対象レジスタ値と「ｎ」（１バイト値）とを比較し、演算結果に応じて所定の処理を実行する命令である。
まず、１５番目の命令である「ＩＣＰＬＤＳ　Ａ，ｎ」は、Ａレジスタに記憶されている内容と「ｎ」とを比較する。この１５番目の命令としては、以下に示すパターン１～３が挙げられる（ただし、この３パターンに限定されるものではない。）。
【１７０８】
＜パターン１＞
Ａレジスタに記憶されている内容に「１」を加算した値と「ｎ」とを比較し、「Ａレジスタ値＋１」が「ｎ」を超えていた場合には、Ａレジスタに「ｎ」の値をセットする。
ここでは、「ｎ」から、Ａレジスタ値に「１」を加算した値を減算し（「ｎ」－「Ａレジスタ値＋１」）、キャリーフラグが「１」となったときは、Ａレジスタに「ｎ」の値をセットし、キャリーフラグが「１」とならなかったときは、Ａレジスタに「ｎ」の値をセットしない。
この命令は、たとえば、何らかのカウンタを、所定条件を満たすごとに（たとえば１遊技ごとに）「１」加算し、その値が「ｎ」（上限値）を超えたときは、その状態を維持し続けるような場合が挙げられる。具体的には、パラメータ（たとえば遊技回数）が天井に到達したときは、その天井状態を維持しつつ、天井状態であるときは、毎遊技、特定の抽選を実行すること等が挙げられる。
【１７０９】
＜パターン２＞
ａ）Ａレジスタに記憶されている内容が「１」未満である場合には、Ａレジスタに記憶されている内容に「１」を加算して（Ａレジスタ値＝Ａレジスタ値＋１）処理を終了する。
ｂ）Ａレジスタに記憶されている内容が「１」以上である場合には、Ａレジスタに「ｎ」（１バイト値）にセットして（Ａレジスタ値＝「ｎ」）処理を終了する。
ここでは、Ａレジスタに記憶されている内容から「１」を減算し（Ａレジスタ値－「１」）、キャリーフラグが「１」であるときは、Ａレジスタに記憶されている内容が「１」未満であると判断する。あるいは、Ａレジスタに記憶されている内容から「０」を減算し（Ａレジスタ値－「０」）、ゼロフラグが「１」であるときは、Ａレジスタに記憶されている内容が「１」未満であると判断する。
また、Ａレジスタに記憶されている内容から「１」を減算し（Ａレジスタ値－「１」）、キャリーフラグが「０」であるときは、Ａレジスタに記憶されている内容が「１」以上であると判断する。
【１７１０】
＜パターン３＞
ａ）Ａレジスタに記憶されている内容が「ｎ」（１バイト値）未満である場合には、Ａレジスタに記憶されている内容に「１」を加算して処理を終了する。
ｂ）Ａレジスタに記憶されている内容が「ｎ」であった場合には、そのまま処理を終了する。
ｃ）Ａレジスタに記憶されている内容が「ｎ」を超えていた場合には、Ａレジスタに「ｎ」（１バイト値）にセットして処理を終了する。
【１７１１】
ここで、Ａレジスタに記憶されている内容から「ｎ」を減算し（Ａレジスタ値－「ｎ」）、キャリーフラグが「１」であるときは、Ａレジスタに記憶されている内容が「ｎ」未満であると判断する。
また、Ａレジスタに記憶されている内容から「ｎ」を減算し（Ａレジスタ値－「ｎ」）、ゼロフラグが「１」であるときは、Ａレジスタに記憶されている内容が「ｎ」であると判断する。
さらにまた、Ａレジスタに記憶されている内容から「ｎ」を減算し（Ａレジスタ値－「ｎ」）、キャリーフラグが「０」であり、かつゼロフラグが「０」であるときは、Ａレジ

スタに記憶されている内容が「ｎ」を超えていたと判断することができる。
【１７１２】
　１６番目の命令である「ＩＣＰＬＤＳ　（ＨＬ），ｎ」は、１５番目の命令における「Ａ」（Ａレジスタ値（１バイトデータ））が、「（ＨＬ）」（ＨＬレジスタ値（２バイトデータ））となった命令である。それ以外は、１５番目の命令と同じである。
　なお、ＨＬレジスタは、２バイトデータ（たとえば、アドレス値など）を記憶する際にしばしば用いられ、その一例として、上記命令では「ＨＬ」となっている。しかし、これに限らず、他のペアレジスタ（ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ）を指定する命令であってもよい。この場合には、それぞれ「ＩＣＰＬＤＳ　（ＢＣ），ｎ」、「ＩＣＰＬＤＳ　（ＤＥ），ｎ」となる。
　また、このことは、以下に説明する「ＨＬ」レジスタを指定する命令（２６番目、２９番目、３０番目）も同様である。
【１７１３】
　以下、１５番目の命令と説明が一部重複するが、改めて１６番目の命令について説明する。
　「ＩＣＰＬＤＳ　（ＨＬ），ｎ」は、ＨＬレジスタに記憶されている内容と「ｎ」とを比較する。この命令としては、以下に示すパターン１～３が挙げられる（ただし、この３パターンに限定されるものではない。）。
【１７１４】
　＜パターン１＞
　ＨＬレジスタに記憶されている内容に「１」を加算した値と「ｎ」（１バイト値）とを比較し、「ＨＬレジスタ値＋１」が「ｎ」を超えていた場合には、ＨＬレジスタに「ｎ」の値をセットする。ＨＬレジスタに「ｎ」がセットされると、Ｈレジスタ値は「０」、Ｌレジスタ値は「ｎ」となる。
　ここでは、「ｎ」から、ＨＬレジスタ値に「１」を加算した値を減算し（「ｎ」－「ＨＬレジスタ値＋１」）、キャリーフラグが「１」となったときは、ＨＬレジスタに「ｎ」の値をセットし、キャリーフラグが「１」とならなかったときは、ＨＬレジスタに「ｎ」の値をセットしない。
【１７１５】
　＜パターン２＞
　ａ）ＨＬレジスタに記憶されている内容が「１」未満である場合には、ＨＬレジスタに記憶されている内容に「１」を加算して（ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋１）処理を終了する。
　ｂ）ＨＬレジスタに記憶されている内容が「１」以上である場合には、ＨＬレジスタに「ｎ」（１バイト値）にセットして（ＨＬレジスタ値＝「ｎ」）処理を終了する。
　ここでは、ＨＬレジスタに記憶されている内容から「１」を減算し（ＨＬレジスタ値－「１」）、キャリーフラグが「１」であるときは、ＨＬレジスタに記憶されている内容が「１」未満であると判断する。あるいは、ＨＬレジスタに記憶されている内容から「０」を減算し（ＨＬレジスタ値－「０」）、ゼロフラグが「１」であるときは、ＨＬレジスタに記憶されている内容が「１」未満であると判断する。
　また、ＨＬレジスタに記憶されている内容から「１」を減算し（ＨＬレジスタ値－「１」）、キャリーフラグが「０」であるときは、ＨＬレジスタに記憶されている内容が「１」以上であると判断する。
【１７１６】
　＜パターン３＞
　ａ）ＨＬレジスタに記憶されている内容が「ｎ」（１バイト値）未満である場合には、ＨＬレジスタに記憶されている内容に「１」を加算して処理を終了する。
　ｂ）ＨＬレジスタに記憶されている内容が「ｎ」であった場合には、そのまま処理を終了する。
　ｃ）ＨＬレジスタに記憶されている内容が「ｎ」を超えていた場合には、ＨＬレジスタ

に「ｎ」（１バイト値）にセットして処理を終了する。
【１７１７】
ここで、ＨＬレジスタに記憶されている内容から「ｎ」を減算し（ＨＬレジスタ値－「ｎ」）、キャリーフラグが「１」であるときは、ＨＬレジスタに記憶されている内容が「ｎ」未満であると判断する。
また、ＨＬレジスタに記憶されている内容から「ｎ」を減算し（ＨＬレジスタ値－「ｎ」）、ゼロフラグが「１」であるときは、ＨＬレジスタに記憶されている内容が「ｎ」であると判断する。
さらにまた、ＨＬレジスタに記憶されている内容から「ｎ」を減算し（ＨＬレジスタ値－「ｎ」）、キャリーフラグが「０」であり、かつゼロフラグが「０」であるときは、ＨＬレジスタに記憶されている内容が「ｎ」を超えていたと判断することができる。
【１７１８】
１７番目～２０番目の命令である「ＪＣＰＱＲ」命令は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算し、その結果に応じて、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令である。
この「ＪＣＰＱＲ」命令は、ＡレジスタやＨＬレジスタを使用せずに条件分岐ができるため、レジスタが足りていない状況下でも実行可能である。
【１７１９】
まず、１７番目の命令である「ＪＣＰＱＲ　ＮＺ，（ｋ），ｎ，ｅ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」でない場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令である。
この命令では、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、ゼロフラグが「１」でないときは、ｅ（アドレス）に処理を移行し、ゼロフラグが「１」であるときは、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。
また、１８番目の命令である「ＪＣＰＱＲ　Ｚ，（ｋ），ｎ，ｅ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令である。
この命令では、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、ゼロフラグが「１」であるときは、ｅ（アドレス）に処理を移行し、ゼロフラグが「１」でないときは、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。
【１７２０】
さらにまた、１９番目の命令である「ＪＣＰＱＲ　ＮＣ，（ｋ），ｎ，ｅ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生しなかった場合（キャリーフラグが「０」の場合）には、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令である。
この命令では、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、キャリーフラグが「０」であるときは、ｅ（アドレス）に処理を移行し、キャリーフラグが「１」であるときは、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。
さらに、２０番目の命令である「ＪＣＰＱＲ　Ｃ，（ｋ），ｎ，ｅ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生した場合（キャリーフラグが「１」の場合）には、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令である。
ここでは、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、キャリーフラグが「１」であるときは、ｅ（アドレス）に処理を移行し、キャリーフラグが「１」でないときは、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。
【１７２１】
図１７０において、２１番目～２４番目の命令は、「ＲＣＰＱ」命令である。
「ＲＣＰＱ」命令は、対象アドレス値から「ｎ」を減算し、その減算結果に応じて、処理を終了する命令である。
よって、「ＲＣＰＱ」命令は、命令に定められた条件を満たす場合は処理を終了する点

で、１７番目～２０番目の命令である「ＪＣＰＱＲ」命令のように、ｅ（アドレス）に移行する命令と相違する。

【１７２２】

「ＲＣＰＱ」命令は、対象アドレス値を直接比較する命令であるため、上述の「ＪＣＰＱＲ」命令と同様に、レジスタに空きがない場合でも実行可能である。

２１番目の命令である「ＲＣＰＱ　ＮＺ，（ｋ），ｎ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」でない場合には、処理を終了する（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始する）命令である。

ここでは、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、ゼロフラグが「１」でないときは、処理を終了し、ゼロフラグが「１」であるときは、次の命令（スタック領域に記憶されている戻り番地に対応した命令ではない命令、具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。

また、２２番目の命令である「ＲＣＰＱ　Ｚ，（ｋ），ｎ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」である場合には、処理を終了する命令である。

ここでは、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、ゼロフラグが「１」であるときは、処理を終了し、ゼロフラグが「１」でないときは、次の命令（スタック領域に記憶されている戻り番地に対応した命令ではない命令、具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。

【１７２３】

さらにまた、２３番目の命令である「ＲＣＰＱ　ＮＣ，（ｋ），ｎ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生していない場合（キャリーフラグが「０」の場合）場合には、処理を終了する（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始する）命令である。

ここでは、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、キャリーフラグが「１」でないときは、処理を終了し、キャリーフラグが「１」であるときは、次の命令（スタック領域に記憶されている戻り番地に対応した命令ではない命令、具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。

さらに、２４番目の命令である「ＲＣＰＱ　Ｃ，（ｋ），ｎ」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「ｎ」未満である場合には、処理を終了する（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始する）命令である。

ここでは、「対象アドレス値－「ｎ」」を演算し、キャリーフラグが「１」であるときは、処理を終了し、キャリーフラグが「１」でないときは、次の命令（スタック領域に記憶されている戻り番地に対応した命令ではない命令、具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する。

【１７２４】

２５番目の命令である「ＬＤＱ　（ｋ），（ｋ’）」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋ’を下位としたアドレスに保存されている内容を、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存する命令である。

たとえば、

上位アドレス「Ｑ」、下位アドレス「ｋ’」に保存されている内容：ｘ

である場合には、

上位アドレス「Ｑ」、下位アドレス「ｋ」の記憶領域に「ｘ」を保存する命令である。

この命令は、レジスタが空いていない状況下で、ＲＷＭの所定アドレス（コピー元）の値を、他のアドレス（コピー先）に移したい場合等に用いられる。

【１７２５】

２６番目の「ＣＬＲＨＬ　（ＨＬ），ｎ」は、ＨＬレジスタが示すアドレスから、「ｎ

」アドレス先まで、換言すれば「ＨＬ＋ｎ」アドレスまで、各アドレスの内容を「０」にする（クリアする）命令である。この場合、「０」を保存する前の内容を見ることは行わず、「０」を保存するアドレスの内容が「０」であるか否かにかかわらず、「０」を保存する。

【１７２６】

このような処理は、たとえば図５１（第１１実施形態）のステップＳ４３５のように、ＲＷＭ５３の一連のアドレス（有利区間及びＡＴに関するデータを記憶しておくためのアドレス）の内容を、順次、「０」にする場合に用いられる。

また、遊技開始時に、所定範囲のアドレスのＲＷＭクリアを実行する場合にも使用可能である。

さらにまた、この命令における「ｎ」は、１バイト値であるが、たとえば「ｎ」が２バイト値にも適用可能である場合には、設定変更時における所定範囲のアドレスのＲＷＭクリア（たとえば、図３９（第１１実施形態）のステップＳ２２４）にも使用可能である。

【１７２７】

図１７２は、第２４実施形態における、有利区間及びＡＴに関するデータを記憶しておくためのＲＷＭ５３のアドレスを示す図である。図１７２に示すように、有利区間及びＡＴに関するデータを記憶しておくためのアドレス、換言すれば、図５１のステップＳ４３５におけるＲＷＭ初期化処理で初期化の対象となるアドレスが、連続するようにする。そして、ステップＳ４３５の処理では、アドレス「Ｆ０７０（Ｈ）」から「Ｆ０７Ｂ（Ｈ）」までの記憶領域に「０」を保存する処理を実行する。たとえば図１７２の例では、「ＣＬＲＨＬ　（Ｆ０７０（Ｈ）），Ｂ（Ｈ）」となる。

【１７２８】

また、「ＣＬＲＨＬ　（Ｆ０７０（Ｈ）），Ｂ（Ｈ）」という命令において、命令の開始時におけるＨＬレジスタ値は、「Ｆ０７０（Ｈ）」であるが、この命令の終了後のＨＬレジスタの値もまた、「Ｆ０７０（Ｈ）」である。すなわち、この命令によって、ＨＬレジスタ値は変化しない。これにより、次の命令でもＨＬレジスタ値を使用する場合には、そのまま使用することができる。

【１７２９】

これに対し、従来技術において、基準アドレスがＨＬレジスタに記憶されており、基準アドレスから「ｎ」アドレス先までのアドレスのデータを順次クリアする場合には、以下のように処理していた。

たとえば、上記のようにＨＬレジスタ値が「Ｆ０７０（Ｈ）」であり、「Ｂ（Ｈ）」アドレス先までのアドレス、すなわち「Ｆ０７Ｂ（Ｈ）」までのアドレスのデータをクリアする場合には、

ＨＬレジスタ値（Ｆ０７０（Ｈ））が示すアドレスに「０」を保存
↓
ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋１
ＨＬレジスタ値（Ｆ０７１（Ｈ））が示すアドレスに「０」を保存
↓
ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋１
ＨＬレジスタ値（Ｆ０７２（Ｈ））が示すアドレスに「０」を保存
↓
：
↓
ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋１（Ｆ０７Ｂ（Ｈ））
ＨＬレジスタ値（Ｆ０７Ｂ（Ｈ））が示すアドレスに「０」を保存

となる。

【１７３０】

したがって、アドレス「Ｆ０７０（Ｈ）」から「Ｆ０７Ｂ（Ｈ）」までの記憶領域に「０」を保存したとき、当該命令の終了時におけるＨＬレジスタ値は、「Ｆ０７Ｂ（Ｈ）」

である。
よって、次の命令で、再度、「Ｆ０７０（Ｈ）」を基準アドレスとして何らかの命令を実行する場合には、ＨＬレジスタに、再度、「Ｆ０７０（Ｈ）」を保存し直す必要があった。
一方、「ＣＬＲＨＬ　（ＨＬ），ｎ」の命令では、最初にセットしたＨＬレジスタ値が命令の終了後も維持されるので、ＨＬレジスタ値を基準アドレス値に戻す処理は不要である。よって、プログラム容量の削減、及び処理時間の短縮を図ることができる。
【１７３１】
図１７０において、２７番目の命令である「ＤＣＰＬＤＱ　（ｋ），０」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」でない場合には「１」を減算する命令である。
ここで、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かは、「対象アドレス値－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」である場合には、対象アドレスに記憶されている内容が「０」であると判断する。そして、「０」でない場合には「１」を減算する。
【１７３２】
この命令には、以下の２つのパターンが考えられる。
＜パターン１＞
Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」である場合には、「１」減算を行わない。
＜パターン２＞
「１」を減算した結果、キャリーフラグが「１」となった場合には、対象アドレスに「０」を保存する。この場合は、減算前の内容が「０」であることを意味する。
これらのいずれを採用してもよい。
【１７３３】
２８番目の命令である「ＤＣＰＷＬＤＱ　（ｋ），０」は、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスと、前記アドレス＋１（Ｑレジスタの内容を上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレス）に保存されている内容が「０」でない場合には「１」を減算する命令である。
この２８番目の命令は、２バイトデータから「１」を減算する点で、１バイトデータから「１」を減算する２７番目の命令と相違する。それ以外の点、たとえば上記パターン１及びパターン２は、この命令についても当てはまる。
【１７３４】
２９番目及び３０番目の命令は、「ＬＤＷＱ」命令を示す。
２９番目の命令である「ＬＤＷＱ　（ｋ），（ＨＬ＋ｄ）」は、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）」のアドレスの内容を、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存し、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）＋１」のアドレスの内容を、Ｑレジスタを上位、「ｋ」を下位としたアドレス＋１（Ｑレジスタを上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレス）に保存する命令である。
この命令は、たとえば入力ポート５１から値を取り出し、対象アドレスに保存するときに用いることが挙げられる。
【１７３５】
たとえば、
ＨＬ＝５１（Ｈ）
ｄ＝１
Ｆ０５２（Ｈ）（ＨＬ＋ｄ）の内容＝１（Ｈ）
Ｆ０５３（Ｈ）（ＨＬ＋ｄ＋１）の内容＝２（Ｈ）
ｋ＝６０（Ｈ）
である場合には、アドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」に記憶されている値「１（Ｈ）」を、アドレス「Ｆ０６０（Ｈ）」に記憶し、アドレス「Ｆ０５３（Ｈ）」に記憶されている値「

２（Ｈ）」を、アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」に記憶する。
【１７３６】
　３０番目の命令である「ＬＤＷＱ　（ＨＬ＋ｄ），（ｋ）」は、上記２９番目の命令に対し、「ｋ」と「ＨＬ＋ｄ」とが逆になっている命令であって、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスの内容を、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）」のアドレスに保存し、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレス＋１（Ｑレジスタを上位、「ｋ＋１」を下位としたアドレス）の内容を、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）＋１」のアドレスに保存する命令である。
　この命令は、たとえば出力ポート５２に出力するときに、対象アドレスから直接データを書き込む場合に用いることが挙げられる。
　たとえば、
　ｋ＝６０（Ｈ）
　Ｆ０６０（Ｈ）の内容＝１（Ｈ）
　Ｆ０６１（Ｈ）の内容＝２（Ｈ）
　ＨＬ＝５１（Ｈ）
　ｄ＝１
　である場合には、アドレス「Ｆ０６０（Ｈ）」に記憶されている値「１（Ｈ）」を、アドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」に記憶し、アドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」の内容「２（Ｈ）」を、アドレス「Ｆ０５３（Ｈ）」に記憶する。
【１７３７】
　図１７１において、３１番目～３６番目の命令における「ｃｃ」とは、「ＮＺ」又は「Ｚ」のいずれかを示す。
　３１番目の命令において、「ＪＴ　ＮＺ，（ＤＥ），ｅ」は、ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」でない場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令であり、「０」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行せず、次の命令（具体的には、当該命令の次のアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
　ここで、「ＤＥレジスタの内容を演算し」とは、ＤＥレジスタ値が「０」であるか否かを判断する演算である。本実施形態では、「ＤＥレジスタ値－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」でない場合には、ＤＥレジスタの内容は「０」でないと判断する。
【１７３８】
　一方、「ＪＴ　Ｚ，（ＤＥ），ｅ」は、上記とは逆の命令であり、ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」である場合、換言すればゼロフラグが「１」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する命令であり、ゼロフラグが「１」でない場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行せず、次の命令（具体的には、当該命令の次のアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
　なお、３１番目の命令では、２バイトデータを記憶したレジスタを指定するため、「ＤＥ」としているが、これに限らず、ＢＣレジスタやＨＬレジスタを指定してもよい。この場合には、それぞれ「ＪＴ　ｃｃ，（ＢＣ），ｅ」、「ＪＴ　ｃｃ，（ＨＬ），ｅ」となる。
　また、このことは、以下の３２番目の命令についても同様である。
【１７３９】
　３２番目の命令は、命令の条件を満たす場合には処理を終了する点で、ｅ（アドレス）に処理を移行する３１番目の命令と相違する。その他は、３１番目の命令と同じである。
　３２番目の命令において、「ＲＴ　ＮＺ，（ＤＥ），ｅ」は、ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」でない場合には、処理を終了する（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始する）命令であり、「０」である場合には、次の命令（具体的には、当該命令の次のアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
　ここで、「ＤＥレジスタの内容を演算し」は、上記と同様である。
　また、「ＲＴ　Ｚ，（ＤＥ），ｅ」は、ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」である場合には、処理を終了する（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始する）命令であり、「０」でない場合には、次の命令（具体的には、当該命令の次のアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。

【１７４０】
３３番目の命令において、「ＪＴＱ　ＮＺ，（ｋ），ｅ」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容を演算し、「０」でない場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行し、「０」である場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
ここで、「Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容を演算し」とは、「対象レジスタが示すアドレスの内容－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」でない場合には、Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容が「０」でないと判断する。
【１７４１】
一方、３３番目の命令において、「ＪＴＱ　Ｚ，（ｋ），ｅ」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容を演算し、「０」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行し、「０」でない場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。ここでは、上記と同様に、「対象レジスタが示すアドレスの内容－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」ある場合には、Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容が「０」であると判断する。
【１７４２】
３４番目の命令は、命令の条件を満たす場合には処理を終了する点で、ｅ（アドレス）に処理を移行する３３番目の命令と相違する。その他は、３３番目の命令と同じである。
３４番目の命令において、「ＲＴＱ　ＮＺ，（ｋ）」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容を演算し、「０」でない場合には、処理を終了し（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始し）、「０」である場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
また、「ＲＴＱ　Ｚ，（ｋ）」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位とするアドレスに保存されている内容を演算し、「０」である場合には、処理を終了し（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始し）、「０」でない場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
これらの命令では、「対象レジスタが示すアドレスの内容－「０」」を演算し、ゼロフラグの値に応じて処理を終了する。
【１７４３】
３５番目の「ＲＴＷ」命令は、対象レジスタに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、判断結果に応じて処理を終了する命令である。
この命令としては、たとえばレジスタにタイマ値を記憶し、タイマ値が経過したか否かを判断する場合に用いることが挙げられる。
３５番目の命令において、「ｓｓ」とは、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、又はＨＬレジスタのいずれかを示す。
たとえば、「ＲＴＷ　ＮＺ，（ＢＣ）」の命令は、ＢＣレジスタの内容を演算し、「０」でない場合には、処理を終了し（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始し）、「０」である場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。
【１７４４】
ここで、「ＢＣレジスタの内容を演算し」とは、ＢＣレジスタ値が「０」であるか否かを判断する演算である。本実施形態では、「ＢＣレジスタ値－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」でない場合には、ＢＣレジスタの内容は「０」でないと判断する。ＤＥレジスタの内容を演算する「ＲＴＷ　ＮＺ，（ＤＥ）」、ＨＬレジスタの内容を演算する「ＲＴＷ　ＮＺ，（ＨＬ）」も上記と同様である。
【１７４５】
また、「ＲＴＷ　Ｚ，（ＢＣ）」は、ＢＣレジスタの内容を演算し、「０」である場合

には、処理を終了する命令である。ＢＣレジスタの内容の演算は、「ＢＣレジスタ値－「０」」を演算し、ゼロフラグが「１」である場合には、ＢＣレジスタの内容は「０」であると判断する。ＤＥレジスタの内容を演算する「ＲＴＷ　Ｚ，（ＤＥ）」、ＨＬレジスタの内容を演算する「ＲＴＷ　Ｚ，（ＨＬ）」も上記と同様である。

【１７４６】

３６番目の「ＲＢＩＴＱ」命令は、対象アドレスに保存されている内容の所定ビットが「０」であるか否かを判断し、判断結果に応じて処理を終了する命令である。この命令は、レジスタ値を直接判断しない（見ない）ので、レジスタに空きがない状況下であっても使用可能な命令である。

３６番目の命令において、「ＲＢＩＴＱ　ＮＺ，ｂ，（ｋ）」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のうち、「ｂ」（０～７ビットのいずれか）が「０」でない場合には、処理を終了し（次の命令は、スタック領域に記憶されている戻り番地から開始し）、「ｂ」（０～７ビットのいずれか）が「０」である場合には、次の命令（具体的には、当該命令に連続したアドレスに記憶されている命令）を実行する命令である。

たとえばＤ１ビットが「０」であるか否かを判断する命令は、「ＰＢＩＴＱ　ＮＺ，１，（ｋ）」となる。ここでは、対象ビット値から「０」を減算し、ゼロフラグが「０」である場合には対象ビット値は「０」でないと判断する。

【１７４７】

これとは逆に、「ＲＢＩＴＱ　Ｚ，ｂ，（ｋ）」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のうち、「ｂ」（０～７ビットのいずれか）が「０」である場合には、処理を終了する命令である。この場合にも、対象ビット値から「０」を減算し、ゼロフラグが「１」である場合には対象ビット値は「０」であると判断する。

【１７４８】

３７番目の「ＢＩＴＱ」命令は、対象アドレスに保存されている内容の何番目のビットが立っているか（「１」であるか）、あるいはいくつビットが立っているか（「１」であるビットが何個あるか）を調べるための命令である。

「ＢＩＴＱ　Ａ，（ｋ）」は、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のうち、「Ａ」の内容の位置を検査する命令である。

この命令では、主として以下の２パターンが考えられる。

【１７４９】

＜パターン１＞

パターン１としては、対象アドレスに保存されている内容のうち、指定したビットが「１」であるか否かを検査する。

たとえば、「ＢＩＴＱ　３，（ｋ）」という命令である場合、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のＤ３ビットが「１」であるか否かを検査する命令となる。

＜パターン２＞

また、パターン２としては、対象アドレスに保存されている内容のうち、「１」であるビット数を検索し、「１」であるビット数をＡレジスタに記憶する。

【１７５０】

以上説明した１番～３７番の命令は、２値化（コード化）され、命令コードとしてＲＯＭ５４に記憶される。そして、図１６７（Ａ）に示したように、命令は、命令情報と識別情報とからなるので、命令がコード化された場合には、命令情報コードと識別情報コードとからなる。

ここで、第２４実施形態では、命令がコード化された場合、命令コードの最上位ビットを含むコードは、命令情報コードと定める。

命令コードのうち、最上位ビットを含むコードが命令情報コードであれば、メインＣＰＵ５５は、命令コードを最上位ビットから読み込んだときに、どの命令を実行すればよいかをいち早く判断することが可能となる。

命令コードの配列としては、たとえば、「（命令情報コード）（識別情報コード）（命令情報コード）」としたり、あるいは、「（命令情報コード）（識別情報コード）」とすることが挙げられる。

【１７５１】

ただし、上記に限らず、命令をコード化した場合に、命令コードの最下位ビットを、命令情報コードを含むと定めてもよい。

この場合の命令コードの配列としては、たとえば「（識別情報コード）（命令情報コード）」としたり、「（命令情報コード）（識別情報コード）（命令情報コード）」とすることが挙げられる。この場合には、命令コードを読み込むときに、最初に最下位ビットを含むコードを読み込むことで、メインＣＰＵ５５は、その命令コードでは、どの命令を実行すればよいかをいち早く判断することが可能となる。

【１７５２】

以上、第２４実施形態について説明したが、第２４実施形態は、上記内容に限らず、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）Ｑレジスタの初期値は「Ｆ０（Ｈ）」としたが、これに限らず、ＲＷＭ５３の使用領域における作業領域の上位アドレス値に応じて異なる。たとえば、ＲＷＭ５３の使用領域における作業領域の上位アドレスが「Ｅ１（Ｈ）」に設定される場合には、Ｑレジスタの初期値は「Ｅ１（Ｈ）」となる。

（２）図１６６（Ｂ）に示したＦレジスタにおけるキャリーフラグ（Ｃ）及びゼロフラグ（Ｚ）に対応するビットは、例示であり、これに限定されるものではない。たとえばＤ３ビットがキャリーフラグ（Ｃ）であり、Ｄ４ビットがゼロフラグ（Ｚ）であってもよい。

（３）第２４実施形態では、図１６８～図１７１で例示した命令に限定されるものではなく、スロットマシン１０のプログラムを実行する上で、さらに多くの命令が設けられている。

また、図１６８～図１７１で例示した命令は、例示した記述に限定されるものではない。

（４）第２４実施形態では、遊技機としてスロットマシン１０（図１）を例示しているが、ぱちんこ遊技機５００（図９９）でも実施することが可能である。

【１７５３】

＜第２５実施形態＞

続いて、本発明の第２５実施形態について説明する。

第２５実施形態は、第１に、入賞役（有効ラインに停止する図柄組合せ）の判定方法についての発明である。また第２に、小役入賞時における払出し数の判定方法についての発明である。

第２５実施形態では、スロットマシン１０の基本構成は、第２３実施形態を流用する。したがって、第２５実施形態は、図１１４～図１６３を含むものである。

なお、本明細書（すべての実施形態を含む）及び特許請求の範囲において、リール３１又は図柄の「停止時」とは、当該リールに対応するストップスイッチ４２が停止操作されたとき、ストップスイッチ４２の停止操作が検出されたとき（レベルデータ又は立ち上がりデータがオンになったとき）、ストップスイッチ４２の停止操作に基づいて図柄の停止位置が決定されたとき、図柄の停止位置が決定されてから図柄（リール３１）が未だ停止していないとき（これから停止するとき、たとえば減速中のとき）、モータ３２への出力状態がリール３１を停止するための励磁状態（たとえば４相励磁状態（第４実施形態参照）。以下この段落において同じ。）であるとき、リール３１を停止するための励磁状態を終了したとき、実際にリール３１が停止しているときや図柄が停止表示されているとき（リール３１を停止するための励磁状態が終了した後（モータ３２への励磁出力を行っていないとき）のすべてを含む意味（いずれかの意味）であるものとする。

したがって、リール３１又は図柄の「停止時」と称したときは、実際にリール３１又は図柄が停止しているとは限らない。

【１７５４】

また、第１実施形態の最初で説明した事項と一部重複するが、改めて説明すると、本明

細書及び特許請求の範囲のすべてにおいて、「払出し（払い出す）」とは、実際にメダルをホッパー３５から払い出すことのみならず、クレジットを加算することも含まれる。さらに、遊技機がメダルを使用しない管理遊技機（封入式遊技機、メダルレス遊技機、ＥＣＯ遊技機とも称される場合がある。以下同じ。）である場合には、電子遊技媒体を付与することも含まれる。

このため、本明細書（すべての実施形態を含む）及び特許請求の範囲において、「払出し」とは、「付与」と称することもできる。したがって、たとえば「払出し枚数テーブル」は、「付与数テーブル」と称することもできる。

【１７５５】

図１７３～図１７５は、第２５実施形態におけるＲＷＭ５３の内容を示す図である。なお、図１７３～図１７５では、前述した他の実施形態において説明済みの内容も一部含まれる。

図１７３～図１７５において、アドレスの下にかっこ書きで記載した数値は、当該アドレスの記憶領域のバイト数を示す（図１３３～図１３８と同じ）。

図１７３において、アドレス「Ｆ００Ｃ（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）は、役物の作動の有無を判別するためのフラグの記憶領域であり、図３５（第１１実施形態）で示した作動状態フラグに対応するものである。

第２５実施形態では、Ｄ３ビットが１ＢＢ、Ｄ４ビットがＲＢ（ＲＢＡ～ＲＢＰ）に対応している。第１１実施形態と同様に、作動状態フラグは、遊技開始セット処理で更新される（図１３９のステップＳ２７２）。また、遊技終了チェック処理でクリアされる（図１４８では図示せず）。

【１７５６】

アドレス「Ｆ００Ｆ（Ｈ）」のＲＢ作動時の遊技回数（_CT_BONUS_PLAY）、及びアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のＲＢ作動時の入賞回数（_CT_BONUS_WIN ）は、それぞれ図１３３（第２５実施形態）で示したものと同じ記憶領域である。第２５実施形態では、後述する図２０２に示すように、ＲＢ作動時の入賞回数の更新方法が他の実施形態と異なっている。

【１７５７】

アドレス「Ｆ０１Ｅ（Ｈ）」の停止受付情報データ（_PT_STOP_STS）は、ストップスイッチ４２が受付け可能であるか否かを記憶する記憶領域である。

停止受付情報データのＤ０～Ｄ２ビットに、それぞれ第１（左）～第３（右）ストップスイッチ４２が割り当てられている。リール３１の回転開始前、及びリール３１の回転開始から定速となりストップスイッチ４２の操作受付が可能となるまでは「０」となり、ストップスイッチ４２の操作受付が可能となったときは、「１」となる。

なお、「ストップスイッチ４２の操作受付が可能となるまで」とは、当該リール３１に対応するインデックスセンサを検出して、図柄番号が格納されるまで（インデックスを検出していないいずれかのリール３１があっても、インデックスを検出した他のリール３１があるときには、当該他のリール３１を停止できるようにしてもよい）や、全リール３１に対応するインデックスセンサを検出して、図柄番号が格納されるまでなどが挙げられる。

特に本実施形態では、図１４０（第２３実施形態）中、ステップＳ７６７で最小遊技時間をＲＷＭ５３に保存した後に、停止受付情報データに初期値として「００００００１１（Ｂ）」をセットする。そして、たとえば第１（左）ストップスイッチ４２が操作されたときは、停止受付情報データは、第１ストップスイッチ４２に対応するビットが「０」となり、「００００００１０（Ｂ）」に更新される。

この停止受付情報データは、入力ポート立ち上がりデータＡ（図１３３）のＤ０～Ｄ２ビット以外のビットをマスクするときに使用される場合もある。

【１７５８】

アドレス「Ｆ０２３（Ｈ）」の払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL ）、及びアドレス「Ｆ０２４（Ｈ）」の払出し枚数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL ）は、それぞれ、図３５（第１１実施形態）で示した払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL ）及び払出し

数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL）と同じ記憶領域である。
改めて説明すると、いずれかの小役が入賞し、払出し枚数が決定すると、払出し枚数データ及び払出し枚数データバッファに、それぞれ払出し枚数（同一値）が記憶される。払出し枚数データは、メダルが１枚払い出される（クレジットの加算を含む）ごとに「１」減算され、払出し処理が終了すると「０」となる。これに対し、払出し枚数データバッファは、払出し処理が実行されても減算されることはなく、払出し処理後も初期値が維持される。払出し枚数データバッファは、次回遊技の遊技終了時に更新（上書き）される。なお、この払出し枚数データバッファの値を用いて払出し枚数を更新し、上述した指示込役物比率（累計）、連続役物比率（６０００遊技）、役物比率（６０００遊技）、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）を算出することができる。

【１７５９】
アドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、リール３１の停止を受け付けたか否かを判断するためのフラグの記憶領域である。リール停止受付が終了していないときは「１」となり、リール停止受付済みとなったときは「０」となる。したがって、リール３１の回転中においていずれのリール３１の停止受付けもしていないときは「０００００１１１（Ｂ）」となり、たとえば第１（左）リール３１の停止受付けをしたときは、「０００００１１０（Ｂ）」となる。

【１７６０】
アドレス「Ｆ０ＡＦ（Ｈ）」の停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL）は、制御中又は停止受付け時のリール番号を記憶する記憶領域である。リール３１の制御中及び停止受付け時でないときは「０」となり、たとえば第３ストップスイッチ４２が操作され、第３リール３１の停止受付をしたとき、あるいは第３リール３１の停止制御中であるときは、「００００００１１（Ｂ）」（３（Ｄ））となる。

【１７６１】
アドレス「Ｆ０Ｂ４（Ｈ）」の制御図柄番号（_BF_PICTURE）は、基準位置に停止した図柄番号を記憶する記憶領域である。ここで、第２５実施形態における基準位置は、「下段」である。また、「左下段」－「中下段」－「右下段」のラインを第２５実施形態における「基準ライン」と称する。
一方、図１３５～図１３７において、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）は、中段に停止した図柄の図柄番号を示している。
よって、
「制御図柄番号（_BF_PICTURE）＝「第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）」－「１」
の関係となる。
具体的には、図１１５（Ａ）に示す位置で第１（左）リール３１が停止している場合において、第１リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL1_STPPIC）は、「１３（Ｄ）（赤７）」となり、制御図柄番号（_BF_PICTURE）は、「１２（Ｄ）（ベルＢ）」となる。

【１７６２】
図１７４及び図１７５において、アドレス「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」～「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」の停止図柄データ（第１群～第９群）（_WK_STOP_PIC1～9）は、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するためのデータ（停止図柄データ）を記憶する記憶領域である。
第２５実施形態では、図１１６～図１２１に示すように、役として、
１ＢＢ
ＲＢ（ＲＢＡ～ＲＢＰ）
リプレイ（リプレイ０１～リプレイ１０）
小役（小役０１～小役３４）
が設けられている。
そして、役の図柄組合せに係る図柄群としては、以下のように定める。
図柄１群：ＲＢＡ～ＲＢＨ作動図柄

図柄２群：ＲＢＩ～ＲＢＰ作動図柄
図柄３群：１ＢＢ作動図柄、及びリプレイ０１～リプレイ０７作動図柄
図柄４群：リプレイ０８～リプレイ１０作動図柄
図柄５群：小役０１～小役０８作動図柄
図柄６群：小役０９～小役１６作動図柄
図柄７群：小役１７～小役２４作動図柄
図柄８群：小役２５～小役３２作動図柄
図柄９群：小役３３及び小役３４作動図柄
なお、図１７４及び図１７５では、「作動図柄」と表記しているが、「作動図柄」は「図柄組合せ」と同じ意味である。以下、必要に応じて、「図柄組合せ」又は「作動図柄」と称する。また、停止することに決定された図柄組合せ、あるいは実際に停止している図柄組合せを「停止図柄組合せ」と称する場合がある。

【１７６３】

停止図柄データ（第１群）及び停止図柄データ（第２群）は、ＲＢＡ～ＲＢＰに対応する。
たとえば、全リール３１の停止時に、停止図柄データ（第１群）が「００００００００（Ｂ）」であるときは、ＲＢＡ～ＲＢＨの図柄組合せは有効ラインに停止していないことを意味する。一方、全リール３１の停止時に、停止図柄データ（第１群）が「００００００１０（Ｂ）」であるときは、ＲＢＢの図柄組合せが有効ラインに停止していることを意味する。
また、停止図柄データ（第３群）は、Ｄ０ビットが１ＢＢに対応し、Ｄ１～Ｄ７ビットがそれぞれリプレイ０１～リプレイ０７に対応するビットである。

【１７６４】

さらにまた、停止図柄データ（第４群）は、Ｄ０～Ｄ２ビットがそれぞれリプレイ０８～リプレイ１０に対応するビットである。Ｄ４～Ｄ７ビットは、未使用である。
さらに、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）の各ビットに、小役０１～小役３４に対応するビットを割り当てている。停止図柄データ（第９群）のＤ２～Ｄ７ビットは、未使用である。
そして、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第４群）に、払出しのない役（１ＢＢ、ＲＢ、及びリプレイ）を割り当て、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）に、払出しを有する小役を割り当てている。
このように、停止図柄データの記憶領域を切り分けることにより、払出しのある役のいずれかの図柄組合せが有効ラインに停止する場合に、払出し枚数の決定を簡素化することができ、また、特別役物（ＲＢ）が作動しているときの小役の入賞回数のカウントを簡素化することができる（詳細は後述する）。
また、払出しを有する停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）において、停止図柄データ（第５群）のＤ０～Ｄ７ビット（小役０１～小役０８）、及び停止図柄データ（第６群）のＤ０～Ｄ３ビット（小役０９～小役１２）は、１５枚の払出しに相当する。
さらにまた、停止図柄データ（第６群）のＤ４～Ｄ７ビット（小役１３～小役１６）、及び停止図柄データ（第７群）のＤ０～Ｄ７ビット（小役１７～小役２４）は、３枚の払出しに相当する。
さらに、停止図柄データ（第８群）のＤ０～Ｄ７ビット（小役２５～小役３２）、及び停止図柄データ（第９群）のＤ０～Ｄ１ビット（小役３３～小役３４）は、１枚の払出しに相当する。

【１７６５】

第２５実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されたことを契機に役抽選処理を行い（図１４０中、ステップＳ７６１）、当選番号に基づいて役物条件装置番号の保存と入賞及びリプレイ条件装置番号の保存を行った後、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）に初期値を設定する。ここでは、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第９群）の

全作動図柄に対応するビットを「１」とする。
　具体的には、
　停止図柄データ（第１群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第２群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第３群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第４群）：０００００１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第５群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第６群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第７群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第８群）：１１１１１１１１（Ｂ）
　停止図柄データ（第９群）：０００００００１１（Ｂ）
　に設定する。
【１７６６】
　そして、リール３１の停止位置が決定された後に（実際にリール３１が停止した後であってもよい）、有効ラインに停止する可能性のなくなった役に対応するビットを「０」に更新する。たとえば左リール３１の停止時に、有効ラインに停止する図柄が「リプレイ」であるときは、図１１６に示すように、すべてのＲＢ（ＲＢＡ～ＲＢＰ）の図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がなくなる。この場合には、左リール３１の停止時に、有効ラインに停止する図柄が「リプレイ」である時点で、
　停止図柄データ（第１群）：０００００００００（Ｂ）
　停止図柄データ（第２群）：０００００００００（Ｂ）
　に更新される。
【１７６７】
　また、たとえば中リール３１の停止時に、有効ラインに停止する図柄が「赤７」であるときは、図１１６に示すように、ＲＢのうち、ＲＢＡ～ＲＢＨ、及びＲＢＭ～ＲＢＰの図柄組合せが有効ラインに停止する可能性がなくなる。一方、ＲＢのうち、ＲＢＩ～ＲＢＬの図柄組合せは、有効ラインに停止する可能性を有している。したがって、この場合の中リール３１の停止時には、
　停止図柄データ（第１群）：０００００００００（Ｂ）
　停止図柄データ（第２群）：０００００１１１１（Ｂ）
　に更新される。
【１７６８】
　このようにして、各リール３１の停止位置が決定した後に、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第９群）を更新し、すべてのリール３１の停止位置が決定した後に、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第９群）のすべてが「０００００００００（Ｂ）」であるときは、当該遊技において役に対応する図柄組合せは有効ラインに停止していない（役が入賞していない）と判断される。
　一方、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第９群）のうちのいずれかのビットが「１」であるときは、当該ビットに対応する役の図柄組合せが有効ラインに停止していると判断される。
　さらに、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第４群）のデータのうちのいずれかのビットが「１」であるときは、当該遊技ではメダル払出しがないと判断される。
　これに対し、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）のデータのうちのいずれかのビットが「１」であるときは、当該遊技ではメダル払出しがあると判断される。
【１７６９】
　ここで、本実施形態では、
　小役０１～小役１２：１５枚の払出し
　小役１３～小役２４：３枚の払出し
　小役２５～小役３４：１枚の払出し
　である。

よって、停止図柄データ（第５群）のいずれかのビット、又は停止図柄データ（第６群）のＤ０～Ｄ３ビットのいずれかが「１」であるときは、１５枚の払出しと判断される。
また、停止図柄データ（第６群）のＤ４～Ｄ７ビット、又は停止図柄データ（第７群）のＤ０～Ｄ７ビットのいずれかが「１」であるときは、３枚の払出しと判断される。
さらにまた、停止図柄データ（第８群）のＤ０～Ｄ７ビット、又は停止図柄データ（第９群）のＤ０～Ｄ１ビットのいずれかが「１」であるときは、１枚の払出しと判断される。

【１７７０】

図１７６～図１７９は、第２５実施形態における定義データを示す図である。定義データにおいて、「ＥＱＵ」とは、記号を整数の値をもつものと定義するアセンブラ命令であり、「イコール（ｅｑｕａｌ；等しい）」を意味する。

図１７６は、リール図柄定義、及び図柄定義を示す。

リール図柄定義では、第２５実施形態における１０種類の図柄に対する記号と、数値との関係を示している。たとえば、「青ＢＡＲ」図柄は、記号で示す場合は「@ZGR_01 」であり、数値で示す場合は「０」となる。

また、図柄定義では、図柄１群～図柄９群の各記号と数値との関係を示している。たとえば「@_PIC1」は、図柄１群を示す記号である。上述したように、たとえば図柄１群は、ＲＢＡ～ＲＢＨからなり、各ビット（Ｄ０～Ｄ７）は、それぞれＲＢＡ～ＲＢＨに対応している。そして、図柄１群の数値のたとえばＤ０ビットは、ＲＢＡに対応するビットである。

【１７７１】

図１７７～図１７９は、図柄１群～図柄９群のうちの各作動図柄の定義データを示す。各図柄群の各ビットは、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第９群）の各作動図柄に対応するビットと一致している。

上述のように、たとえば停止図柄データ（第１群）のＤ０ビットは、ＲＢＡ作動図柄に対応するビットであるが、図柄１群のうち、ＲＢＡ作動図柄を示す記号「@SRB_A」の数値は、Ｄ０ビットが「１」である「００００００００１（Ｂ）」に定められている。同様に、ＲＢＢ作動図柄「@SRB_B」に対応する数値は、Ｄ１ビットが「１」である「００００００１０（Ｂ）」に定められ、・・・、ＲＢＨ作動図柄「@SRB_H」に対応する数値は、Ｄ７ビットが「１」である「１００００００００（Ｂ）」に定められている。

【１７７２】

なお、定義データにおいて、「@SRB」とは、シフトＲＢ（ＳＲＢ）作動図柄を指す記号であり、実質的に、ＲＢＡ作動図柄～ＲＢＰ作動図柄を指している。

また、たとえば「@SRB_A_H」は、ＲＢＡ作動図柄～ＲＢＨ作動図柄を指している。その数値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」であり、これは、停止図柄データ（第１群）のすべてのビットが「１」である場合に等しい。

さらにまた、「@1BB」とは、１ＢＢ作動図柄を指す記号である。

さらに、「@REP」とは、リプレイ作動図柄を指す記号である。そして、たとえば「@REP_01」とは、リプレイ０１作動図柄を指す記号となる。

また、図１７８において、「@WIN」とは、小役作動図柄を指す記号である。そして、たとえば「@WIN_01 」とは、小役０１作動図柄を指す記号となる。

以上のようにして、各図柄群の各作動図柄等の記号と数値とが定義されている。

【１７７３】

図１８０は、第２５実施形態で用いられる各種テーブルの概要を示す図である。

なお、以下に説明するすべてのテーブルは、ＲＯＭ５４の所定アドレスに記憶されているものである。

図１８０（Ａ）に示すリール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）は、各リール３１の停止図柄を検索する際に、各リール３１ごとに、目的のテーブルの先頭アドレス（オフセット値）を特定するためのテーブルである。

たとえば、第１リール３１の停止図柄を検索する際には、アドレス「１２００（Ｈ）」に記憶された値（オフセット値）が参照される。当該オフセット値は「３（Ｈ）」である

ので、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）の第１リール３１を示すアドレス「１２００（Ｈ）」にオフセット値「３（Ｈ）」を加算した値が示すアドレス「１２０３（Ｈ）」が、第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）の先頭アドレスとして特定される。図１８０（Ｂ）に示すように、第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）は、アドレス「１２０３（Ｈ）」～「１２０Ｃ（Ｈ）」に記憶されており（詳細は後述する）、先頭アドレスはアドレス「１２０３（Ｈ）」である。

【１７７４】

また、第２リール３１の停止図柄を検索する際には、アドレス「１２０１（Ｈ）」に記憶された値（オフセット値）が参照される。当該オフセット値は「３９（Ｈ）」であるので、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）の第２リール３１を示すアドレス「１２０１（Ｈ）」にオフセット値「３９（Ｈ）」を加算した値が示すアドレス「１２３Ａ（Ｈ）」が、第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）の先頭アドレスとして特定される（図１８０（Ｂ））。

同様に、第３リール３１の停止図柄を検索する際には、アドレス「１２０３（Ｈ）」に記憶された値（オフセット値）が参照される。当該オフセット値は「８Ｄ（Ｈ）」であるので、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）の第３リール３１を示すアドレス「１２０２（Ｈ）」にオフセット値「８Ｄ（Ｈ）」を加算した値が示すアドレス「１２８Ｆ（Ｈ）」が、第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）の先頭アドレスとして特定される（図１８０（Ｂ））。

【１７７５】

以上のように、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）の３つのアドレスには、それぞれ第１～第３リール３１の図柄配列テーブルの先頭アドレスを特定するためのオフセット値が記憶されている。

そして、第１リール３１に対応する第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）、第２リール３１に対応する第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）、及び第３リール３１に対応する第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）が設けられている。

これらの第＃リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_#）は、基準位置に停止する図柄番号から、有効ラインに停止する図柄を特定するときに用いられるテーブルである（詳細については後述する）。

【１７７６】

さらに、図１８０（Ｂ）に示すように、第＃リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_#）に連続するアドレスに、第＃リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_#）が設けられている。

第＃リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_#）の各データは、リール図柄データ情報、リール図柄データ情報＋テーブルオフセット、図柄データから構成される。これらのデータの詳細については、後述する。

【１７７７】

図１８１は、第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）を示す図である。図１８１では、図１７６で示したリール図柄定義を併せて示している。

ここで、第＃リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_#）の各アドレスに記憶されているデータを「図柄データ」と称する。この「図柄データ」は、図柄の種別を識別可能なデータである。

第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）、並びに後述する第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）及び第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）は、いずれも、「１０」アドレスからなるテーブルであり、「１０」アドレスによって０番図柄～１９番図柄（２０個の図柄）を特定している。換言すれば、１アドレスで２個の図柄データを特定している。

【１７７８】

図１８１において、図中、「＊１６」とは、上位４ビットを示している。たとえば、アドレス「１２０３（Ｈ）」では、上位４ビットが「@ZGR_08 」（２番図柄、「チェリー

」）であり、下位４ビットが「@ZGR_02 」（３番図柄、「黒ＢＡＲ」）であることを示す。
　なお、図１１４に示すように、左リール３１において、２番図柄は「チェリー」であり、３番図柄は「黒ＢＡＲ」である。
　そして、定義データより、「@ZGR_08 」は、「７（Ｈ）」すなわち「０１１１（Ｂ）」である。また、「@ZGR_02 」は、「１（Ｈ）」すなわち「０００１（Ｂ）」である。
　よって、アドレス「１２０３（Ｈ）」は、上位４ビットが「０１１１（Ｂ）」、かつ下位４ビットが「０００１（Ｂ）」であるので、実際には、「０１１１／０００１（Ｂ）」が記憶されている（「／」は、上位４ビットと下位４ビットとの境を示す。）。
【１７７９】
　ここで、たとえば左（第１）リール３１の停止時に、基準位置（下段）に停止する図柄が１番の「スイカ」であるとき、有効ラインに停止する図柄は、３番の「黒ＢＡＲ」となる（図１１４及び図１１５参照）。
　この場合に、基準位置（下段）に１番の「スイカ」が停止するときは、後述するプログラム（フローチャート）によって、有効ラインに停止する図柄に相当する値は、アドレス「１２０３（Ｈ）」の下位４ビットの値（「@ZGR_02 」、すなわち「黒ＢＡＲ」）であると特定されるように構成されている。
　また、たとえば基準位置（下段）に２番の「チェリー」が停止するときは、有効ラインに停止する図柄に相当する値は、アドレス「１２０４（Ｈ）」の上位４ビットの値、すなわち「@ZGR_05 」（ベルＡ）であると特定されるように構成されている。
【１７８０】
　図１８１に示すように、本実施形態では、２０個の図柄データを１０アドレスに記憶している。すなわち、１アドレスにおいて、上位４ビットで１図柄データ、下位４ビットで１図柄データを特定している。このように構成することにより、図柄データを記憶するＲＯＭ５４の容量を削減することが可能となる。また、本実施形態では、図１８１に示すように、図柄の種類は１６種類未満である１０種類（@ZGR_01～@ZGR_10）であるので、「００００（Ｂ）」～「１０１０（Ｂ）」の範囲で表すことができる。よって、上位４ビットと下位４ビットに記憶することが可能となるので、ＲＯＭ５４の容量を削減することができる。
　ただし、これに限らず、２０個の図柄データを２０アドレスに記憶してもよい。この場合には、１アドレスあたり、１図柄データを記憶することとなる。この例は、後述する図２２８（第２７実施形態の例１）で示している。
【１７８１】
　図１８２～図１８４は、第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）を示す図である。図１８２～図１８４、及び後述する図１８６～図１８８、図１９０～図１９２において、「；//」は、当該値を記憶しているアドレスが存在しないことを意味する。たとえば、アドレス「１２０Ｆ（Ｈ）」は、図柄１群の「青ＢＡＲ」に対応する値を記憶しているアドレスであるが、図柄１群の「黒ＢＡＲ」～「特図下」に対応する値を記憶しているアドレスは存在せず、次のアドレス「１２１０（Ｈ）」は、図柄２群のリール図柄データ情報の値を記憶しているアドレスとなっている。換言すると、図面は、説明を容易にするための図面であるので、図面に記載されているデータすべてがＲＯＭ５４に記憶されているわけではない（「；//」で記載されているデータや定義データは、ＲＯＭ５４には記憶されていない）。
【１７８２】
　なお、「；//」の内容についてもアドレスを設け、データを記憶する場合には、「０」が記憶される。その場合、後述するリール図柄データ情報、及びテーブルオフセットのデータ（たとえば、「１２０Ｄ（Ｈ）」や「１２０Ｅ（Ｈ）」）は、不要となる。具体的には、予め定められた順序で各図柄に対応した（各図柄を有する図柄組合せは何であるかを特定するための）図柄組合せデータが記憶される。たとえば、図柄１群において、左リール３１に「青ＢＡＲ」を含む図柄組合せデータであればアドレス「ＸＸＸ０（Ｈ）」、左

リール３１に「黒ＢＡＲ」を含む図柄組合せデータであればアドレス「ＸＸＸ１（Ｈ）」、・・・、左リール３１に「特図上」を含む図柄組合せデータであればアドレス「ＸＸＸ８（Ｈ）」、左リール３１に「特図下」を含む図柄組合せデータであればアドレス「ＸＸＸ９（Ｈ）」のように、図柄個数に対応したアドレス（本例では、１０アドレス）間隔で、図柄組合せデータを各図柄群ごとに記憶することができる。ただし、この例では、データが「０」である場合にもＲＯＭ５４に記憶することになるので、ＲＯＭ５４の容量が増加するものの、ＲＯＭ５４に記憶したデータから再検証する際には、当該検証が容易になる。

【１７８３】

ここで、第＃リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_#）の各アドレスにおいて、たとえば図１８２の第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）中、図柄１群を例に挙げると、最初のアドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」並びに「１２０Ｅ（Ｈ）」のＤ７及びＤ６ビットに記憶されているデータを、「リール図柄データ情報」と称する。

また、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のＤ５～Ｄ０ビットに記憶されているデータを、「テーブルオフセット」と称する。

さらにまた、アドレス「１２０Ｆ（Ｈ）」に記憶されているデータを、「図柄組合せデータ」と称する。

【１７８４】

まず、アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」のＤ０～Ｄ７ビットと、次のアドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のＤ６及びＤ７ビットが、リール図柄データ情報に相当し、１０種類の図柄に対応している。

具体的には、

（１）アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」のリール図柄データ情報

Ｄ７：青ＢＡＲ

Ｄ６：黒ＢＡＲ

Ｄ５：赤７

Ｄ４：リプレイ

Ｄ３：ベルＡ

Ｄ２：ベルＢ

Ｄ１：スイカ

Ｄ０：チェリー

（２）アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のリール図柄データ情報

Ｄ７：特図上

Ｄ６：特図下

となっている。

【１７８５】

そして、リール図柄データ情報のうち、ビット「１」に対応する図柄データが、アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」及び「１２０Ｅ（Ｈ）」に続くアドレスに記憶されていることを意味する。たとえば、アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」及び「１２０Ｅ（Ｈ）」に記憶されているリール図柄データ情報のうち、アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」に記憶されたリール図柄データ情報のＤ７ビットのみが「１」となっている。したがって、次のアドレス「１２０Ｆ（Ｈ）」には、アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」のリール図柄データ情報のうちのＤ７ビットについての図柄組合せデータ（「青ＢＡＲ」のデータ）が記憶されている。

【１７８６】

また、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のデータのうち、下位６ビット（Ｄ０～Ｄ５）が、テーブルオフセット値となっている。

たとえばアドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」に記憶されたテーブルオフセット値は「３（Ｈ）」である。本実施形態では、リール図柄データ情報とテーブルオフセット値とを理解しやすくするために、リール図柄データ情報とテーブルオフセット値とを分けて表記している。たとえばアドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のデータでは、リール図柄データ情報が「０００

０００００（Ｂ）」であり、テーブルオフセット値が「０３（Ｈ）」である。そして、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」には、実際には、リール図柄データ情報とテーブルオフセット値とを論理和したデータ、すなわち「０００００００１１（Ｈ）」が記憶されている。

【１７８７】

以上のリール図柄データ情報、及びリール図柄データ情報＋テーブルオフセットは、図柄２群～図柄９群についても同様である。さらに、第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（図１８６～図１８８）、及び第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（図１９０～図１９２）の各図柄１群～図柄９群についても同様である。

【１７８８】

ここで、図１８２に示す第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）の図柄１群について、より詳しく説明する。

最初のアドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」のＤ０～Ｄ７ビットと、次のアドレス（１２０Ｅ（Ｈ））のＤ６及びＤ７ビットには、第１（左）リール３１のどの図柄が図柄１群の図柄組合せを構成する図柄であるかを示している。

図柄１群の図柄組合せは、

ＲＢＡ：「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」

ＲＢＢ：「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「赤７」

ＲＢＣ：「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「スイカ」

ＲＢＤ：「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「特図上」

ＲＢＥ：「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」

ＲＢＦ：「青ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」－「赤７」

ＲＢＧ：「青ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」－「スイカ」

ＲＢＨ：「青ＢＡＲ」－「黒ＢＡＲ」－「特図上」

である（図１１６参照）。

【１７８９】

よって、図柄１群の図柄組合せでは、第１（左）リール３１の図柄はすべて「青ＢＡＲ」である。

このことから、「青ＢＡＲ」に相当するアドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」のＤ７ビットが「１」であり、他のＤ６～Ｄ０ビットは「０」となっている。

同様に、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のＤ７及びＤ６ビットが「０」である。

また、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」の下位６ビットで示すテーブルオフセット値は、次の図柄群（この例では図柄２群）のアドレスまでの数値を指している。アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」に記憶されたテーブルオフセット値は「３（Ｈ）」であるが、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」に「３（Ｈ）」を加算したアドレス「１２１１（Ｈ）」が、図柄２群のテーブルオフセットを記憶したアドレスとなる。

同様に、アドレス「１２１１（Ｈ）」には、図柄３群のテーブルオフセットを記憶したアドレスまでのオフセット値「３（Ｈ）」が記憶されている。すなわち、アドレス「１２１１（Ｈ）」＋「３（Ｈ）」＝「１２１４（Ｈ）」（図柄３群のテーブルオフセットを記憶したアドレス）となる。

さらに同様に、アドレス「１２１４（Ｈ）」には、図柄４群のテーブルオフセットを記憶したアドレスまでのオフセット値「８（Ｈ）」が記憶されている。すなわち、アドレス「１２１４（Ｈ）」＋「８（Ｈ）」＝「１２１Ｃ（Ｈ）」（図柄４群のテーブルオフセットを記憶したアドレス）となる（以下、説明を省略する）。

【１７９０】

このようにして、最初の２アドレスには、

最初のアドレス：「青ＢＡＲ」～「チェリー」のリール図柄データ情報

次のアドレス：「特図上」及び「特図下」のリール図柄データ情報、及び次の図柄群のテーブルオフセットが記憶されたアドレスまでのオフセット値

が記憶されている。

このように、「次のアドレス」には、リール図柄データ情報と次の図柄群のテーブルオ

フセットが記憶されたアドレスまでのオフセット値という、２つの全く異なるデータを記憶しているが、当該２つのデータの対応するビットが異なるために、制御処理に支障をきたすことはない。そして、このような記憶方法を採用すれば、ＲＯＭ５４の容量を削減することが可能となる。

なお、図柄数が８以下の場合には、「最初のアドレス」でリール図柄データ情報を記憶し、「次のアドレス」で次の図柄群のテーブルオフセットが記憶されたアドレスまでのオフセット値を記憶してもよい。また、図柄数が９以上の場合には、「最初のアドレス」でリール図柄データ情報を記憶し、「次のアドレス」でもリール図柄データ情報を記憶し、さらに「その次のアドレス」で、次の図柄群のテーブルオフセットが記憶されたアドレスまでのオフセット値を記憶する（この場合、全部で３アドレスとなる。）等、種々のパターンを採用することが可能である。

【１７９１】

さらに、次のアドレスである「１２０Ｆ（Ｈ）」には、第１（左）リール３１に「青ＢＡＲ」の図柄を有する図柄組合せは何であるかを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。

上述したように、図柄１群の８個の図柄組合せにおいて、第１（左）リール３１の図柄は、いずれも「青ＢＡＲ」である。よって、アドレス「１２０Ｆ（Ｈ）」には、第１（左）リール３１が「青ＢＡＲ」である役の種類を指す「@SRB_A_H」（ＲＢＡ～ＲＢＨ）が記憶されている。

なお、「@SRB_A_H」は、図１７７に示したように、図柄１群のすべてに係る作動図柄を意味し、この記号に対応する値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」である。よって、実際には、アドレス「１２０Ｆ（Ｈ）」には「１１１１１１１１（Ｂ）」が記憶されている。

【１７９２】

第１リール図柄組合せテーブルのうち、図柄２群についても、図柄１群と同様に定められている。

次に、第１リール図柄組合せテーブルのうち、図柄３群について説明する。

まず、アドレス「１２１３（Ｈ）」のＤ７～Ｄ０ビット、及びアドレス「１２１４（Ｈ）」のＤ７及びＤ６ビットは、

（１）アドレス「１２１３（Ｈ）」のリール図柄データ情報

Ｄ７：「１」（青ＢＡＲ）

Ｄ６：「１」（黒ＢＡＲ）

Ｄ５：「０」（赤７）

Ｄ４：「１」（リプレイ）

Ｄ３：「１」（ベルＡ）

Ｄ２：「０」（ベルＢ）

Ｄ１：「１」（スイカ）

Ｄ０：「０」（チェリー）

（２）アドレス「１２１４（Ｈ）」のリール図柄データ情報

Ｄ７：「１」（特図上）

Ｄ６：「０」（特図下）

となっている。

よって、図柄３群（１ＢＢ、又はリプレイ０１～リプレイ０７の図柄組合せ）のうち、第１（左）リール３１の図柄は、「青ＢＡＲ」、「黒ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベルＡ」、「スイカ」、又は「特図上」のいずれかであることを指している。

【１７９３】

実際には、

１ＢＢ：「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」

リプレイ０１：「リプレイ」－「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」－「ベルＡ」

リプレイ０２：「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」

リプレイ０３：「ベルＡ」－「赤７／チェリー」－「リプレイ／ベルＢ」

リプレイ０４：「黒ＢＡＲ」－「赤７／チェリー」－「リプレイ／ベルＢ」
リプレイ０５：「特図上」－「リプレイ」－「ベルＡ」
リプレイ０６：「スイカ」－「リプレイ／スイカ」－「赤７／スイカ／特図上／黒ＢＡＲ」
リプレイ０７：「リプレイ」－「リプレイ」－「ベルＡ」
である（図１１６及び図１１７参照）。

【１７９４】

そして、リール図柄データ情報のうち、「１」となっているビット（図柄）に対応する図柄組合せデータが、アドレス「１２１５（Ｈ）」以降のアドレスに記憶されている。
具体的には、
（１）アドレス「１２１３（Ｈ）」のリール図柄データ情報
Ｄ７：「１」（青ＢＡＲ）→アドレス「１２１５（Ｈ）」
Ｄ６：「１」（黒ＢＡＲ）→アドレス「１２１６（Ｈ）」
Ｄ５：「０」（赤７）→アドレスなし（図柄組合せデータなし）
Ｄ４：「１」（リプレイ）→アドレス「１２１７（Ｈ）」
Ｄ３：「１」（ベルＡ）→アドレス「１２１８（Ｈ）」
Ｄ２：「０」（ベルＢ）→アドレスなし（図柄組合せデータなし）
Ｄ１：「１」（スイカ）→アドレス「１２１９（Ｈ）」
Ｄ０：「０」（チェリー）→アドレスなし（図柄組合せデータなし）
（２）アドレス「１２１４（Ｈ）」のリール図柄データ情報
Ｄ７：「１」（特図上）→アドレス「１２１Ａ（Ｈ）」
Ｄ６：「０」（特図下）→アドレスなし（図柄組合せデータなし）
となっている。

【１７９５】

まず、アドレス「１２１５（Ｈ）」には、第１（左）リール３１の図柄が「青ＢＡＲ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄３群において、第１（左）リール３１の図柄が「青ＢＡＲ」である図柄組合せは、上記のように１ＢＢであるので、アドレス「１２１５（Ｈ）」には、「@1BB」が記憶されている。「@1BB」は、図１７７に示すように、「００００００００１（Ｂ）」であり、当該値がアドレス「１２１５（Ｈ）」に記憶されている。
次に、アドレス「１２１６（Ｈ）」には、第１（左）リール３１の図柄が「黒ＢＡＲ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄３群において、第１（左）リール３１の図柄が「黒ＢＡＲ」である図柄組合せは、上記のようにリプレイ０４であるので、アドレス「１２１６（Ｈ）」には、「@REP_04 」が記憶されている。「@REP_04 」は、図１７７に示すように、「０００１００００（Ｂ）」であり、当該値がアドレス「１２１６（Ｈ）」に記憶されている。

【１７９６】

また、図柄３群には、第１（左）リール３１の図柄が「赤７」である図柄組合せがないことから、第１（左）リール３１の図柄が「赤７」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。
次のアドレス「１２１７（Ｈ）」には、第１（左）リール３１の図柄が「リプレイ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄３群において、第１（左）リール３１の図柄が「リプレイ」である図柄組合せは、上記のようにリプレイ０１、リプレイ０２、及びリプレイ０７であるので、アドレス「１２１７（Ｈ）」には、「@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07」が記憶されている。「@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07」は、図１７７に示すように、「００００００１０（Ｂ）」ＯＲ「０００００１００（Ｂ）」ＯＲ「１００００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２１７（Ｈ）」には、「１００００１１０（Ｂ）」が記憶されている。

【１７９７】

次のアドレス「１２１８（Ｈ）」には、第１（左）リール３１の図柄が「ベルＡ」であ

る図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄３群において、第１（左）リール３１の図柄が「ベルＡ」である図柄組合せは、上記のようにリプレイ０３であるので、アドレス「１２１８（Ｈ）」には、「@REP_03 」が記憶されている。「@REP_03 」は、図１７７に示すように、「００００１０００（Ｂ）」であり、アドレス「１２１８（Ｈ）」には当該値が記憶されている。

また、図柄３群には、第１（左）リール３１の図柄が「ベルＢ」である図柄組合せがないことから、第１（左）リール３１の図柄が「ベルＢ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

【１７９８】

次のアドレス「１２１９（Ｈ）」には、第１（左）リール３１の図柄が「スイカ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄３群において、第１（左）リール３１の図柄が「スイカ」である図柄組合せは、上記のようにリプレイ０６であるので、アドレス「１２１９（Ｈ）」には、「@REP_06 」が記憶されている。「@REP_06 」は、図１７７に示すように、「０１０００００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２１９（Ｈ）」には当該値が記憶されている。

【１７９９】

また、図柄３群には、第１（左）リール３１の図柄が「チェリー」である図柄組合せがないことから、第１（左）リール３１の図柄が「チェリー」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

次のアドレス「１２１Ａ（Ｈ）」には、第１（左）リール３１の図柄が「特図上」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄３群において、第１（左）リール３１の図柄が「特図上」である図柄組合せは、上記のようにリプレイ０５であるので、アドレス「１２１Ａ（Ｈ）」には、「@REP_05 」が記憶されている。「@REP_05 」は、図１７７に示すように、「００１０００００（Ｂ）」であり、アドレス「１２１Ａ（Ｈ）」には当該値が記憶されている。

【１８００】

また、図柄３群には、第１（左）リール３１の図柄が「特図下」である図柄組合せがないことから、第１（左）リール３１の図柄が「チェリー」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

以上のようにして、他の図柄群についても、リール図柄データ情報、リール図柄データ情報＋テーブルオフセット、及び図柄組合せデータが記憶されている。

そして、第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）は、アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」～「１２３９（Ｈ）」まで設けられている（図１８０、図１８２～図１８４）。

【１８０１】

図１８５は、第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）を示す図であり、第１リール３１の図１８１に相当する図である。図１８５では、図１７６に示したリール図柄定義を併せて示している。

たとえば第２（中）リール３１の停止時に、基準位置（下段）に停止する図柄が１番の「チェリー」であるとき、有効ラインに停止する図柄は、２番の「スイカ」となる（図１１４及び図１１５参照）。

この場合において、基準位置（下段）に１番の「チェリー」が停止するときは、後述するプログラム（フローチャート）によって、有効ラインに停止する図柄に相当する値は、アドレス「１２３Ａ（Ｈ）」の下位４ビットの値であると特定されるように構成されている。アドレス「１２３Ａ（Ｈ）」の下位４ビットは、「@ZGR_07 」すなわち「スイカ」に相当する（図１１４参照）。

また、基準位置（下段）に２番の「スイカ」が停止するときは、有効ラインに停止する図柄に相当する値は、アドレス「１２３Ｂ（Ｈ）」の上位４ビットの値であると特定されるように構成されている。アドレス「１２３Ｂ（Ｈ）」の上位４ビットは、「@ZGR_02 」すなわち「黒ＢＡＲ」に相当する。

【１８０２】

図１８６～図１８８は、第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）を示す図であり、第１リール３１の図１８２～図１８４に相当する図である。
第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）では、図１８７の図柄４群を例に挙げて説明する。
最初のアドレス「１２５５（Ｈ）」のＤ０～Ｄ７ビットと、次のアドレス「１２５６（Ｈ）」のＤ６及びＤ７ビットには、第２（中）リール３１のどの図柄が図柄４群の図柄組合せを構成する図柄であるかを示している。
図柄４群の図柄組合せは、
リプレイ０８：「特図上」－「リプレイ」－「リプレイ」
リプレイ０９：「ベルＡ」－「赤７／チェリー」－「青ＢＡＲ／特図下」
リプレイ１０：「リプレイ」－「赤７／チェリー」－「ベルＢ」
である（図１１７参照）。
【１８０３】
よって、図柄４群の図柄組合せにおいて、第２（中）リール３１の図柄は、「リプレイ」、「赤７」、又は「チェリー」である。
このことから、アドレス「１２５５（Ｈ）」のリール図柄データ情報のうち、「赤７」に対応するＤ５ビット、「リプレイ」に対応するＤ４ビット、「チェリー」に対応するＤ０ビットが「１」であり、リール図柄データ情報の他のビットは「０」となっている。
また、図柄４群のテーブルオフセットが記憶されたアドレス「１２５６（Ｈ）」から、図柄５群のテーブルオフセットが記憶されたアドレス「１２５Ｂ（Ｈ）」は、５つ先であるので、アドレス「１２５６（Ｈ）」に記憶されているテーブルオフセット値は、「５（Ｈ）」である。
【１８０４】
図柄４群には、第２（中）リール３１の図柄が「青ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」である図柄組合せがないことから、第２（中）リール３１の図柄が「青ＢＡＲ」又は「黒ＢＡＲ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。
アドレス「１２５５（Ｈ）」及びアドレス「１２５６（Ｈ）」に続く最初のアドレス「１２５７（Ｈ）」には、第２（中）リール３１の図柄が「赤７」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄４群において、第２（中）リール３１の図柄が「赤７」である図柄組合せは、リプレイ０９及びリプレイ１０であるので、アドレス「１２５７（Ｈ）」には、「@REP_09 OR @REP_10」が記憶されている。図１７８に示すように、「@REP_09 」は「００００００１０（Ｂ）」であり、「@REP_10 」は「０００００１００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２５７（Ｈ）」には「００００１１０（Ｂ）」が記憶されている。
【１８０５】
次のアドレス「１２５８（Ｈ）」には、第２（中）リール３１の図柄が「リプレイ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄４群において、第２（中）リール３１の図柄が「リプレイ」である図柄組合せは、リプレイ０８であるので、アドレス「１２５８（Ｈ）」には、「@REP_08 」が記憶されている。図１７８に示すように、「@REP_08 」は「００００００１（Ｂ）」であるので、アドレス「１２５８（Ｈ）」には当該値が記憶されている。
次に、図柄４群には、第２（中）リール３１の図柄が「ベルＡ」、「ベルＢ」又は「スイカ」である図柄組合せがないことから、第２（中）リール３１の図柄が「ベルＡ」、「ベルＢ」又は「スイカ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。
【１８０６】
次のアドレス「１２５９（Ｈ）」には、第２（中）リール３１の図柄が「チェリー」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄４群において、第２（中）リール３１の図柄が「チェリー」である図柄組合せは、リプレイ０９及びリ

プレイ１０であるので、アドレス「１２５９（Ｈ）」には、「@REP_09 OR @REP_10」が記憶されている。図１７８に示すように、「@REP_09 」は「００００００１０（Ｂ）」であり、「@REP_10 」は「０００００１００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２５９（Ｈ）」には「０００００１１０（Ｂ）」が記憶されている。

【１８０７】

次に、図柄４群には、第２（中）リール３１の図柄が「特図上」である図柄組合せがないことから、第２（中）リール３１の図柄が「特図上」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

さらに、第２（中）リール３１には、「特図下」は存在しない（図１１４参照）ことから、第２（中）リール３１の図柄が「特図下」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

以上のようにして、第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）は、アドレス「１２４４（Ｈ）」～「１２８Ｅ（Ｈ）」から構成されている（図１８０、図１８６～図１８８）。

【１８０８】

図１８９は、第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）を示す図であり、第１リール３１の図１８１に相当する図である。図１８９では、図１７６に示したリール図柄の定義データを併せて示している。

そして、たとえば右（第３）リール３１の停止時に、基準位置（下段）に停止する図柄が１番の「リプレイ」であるとき、有効ラインに停止する図柄も１番の「リプレイ」となる（図１１４及び図１１５参照）。

この場合において、基準位置（下段）に１番の「リプレイ」が停止するときは、後述するプログラム（フローチャート）によって、有効ラインに停止する図柄に相当する値は、アドレス「１２８Ｆ（Ｈ）」の下位４ビットの値であると特定されるように構成されている。アドレス「１２８Ｆ（Ｈ）」の下位４ビットは、「@ZGR_04 」すなわち「リプレイ」に相当する（図１１４参照）。

また、基準位置（下段）に２番の「青ＢＡＲ」が停止するときは、有効ラインに停止する図柄に相当する値は、アドレス「１２９０（Ｈ）」の上位４ビットの値であると特定されるように構成されている。アドレス「１２９０（Ｈ）」の上位４ビットは、「@ZGR_01 」すなわち「青ＢＡＲ」に相当する。

【１８０９】

なお、図１８１、図１８５、及び図１８９に示すように、第＃リール図柄配列テーブルでは、それぞれ、先頭アドレスで特定している図柄番号が異なっている。

具体的には、第１リール図柄配列テーブルの先頭アドレス「１２０３（Ｈ）」では、２番図柄から図柄データを記憶している。制御図柄番号（BF_PICTURE）が「０」であるときは、左リール３１における有効ライン上の図柄の図柄番号は２番になるためである。

また、第２リール図柄配列テーブルの先頭アドレス「１２３Ａ（Ｈ）」では、１番図柄から図柄データを記憶している。制御図柄番号（BF_PICTURE）が「０」であるときは、中リール３１における有効ライン上の図柄の図柄番号は１番になるためである。

さらにまた、第３リール図柄配列テーブルの先頭アドレス「１２８Ｆ（Ｈ）」では、０番図柄から図柄データを記憶している。制御図柄番号（BF_PICTURE）が「０」であるときは、右リール３１における有効ライン上の図柄の図柄番号は０番になるためである。

【１８１０】

このように、図柄配列テーブルに記憶しておく図柄データを、必要に応じてずらして（差分を考慮して）記憶しておくことで、取得した制御図柄番号（BF_PICTURE）ごとに補正を行う（差分を加算又は減算する）必要がなくなる。よって、基準位置（下段）に停止する図柄の図柄番号に基づいた簡単な演算により、有効ライン上の図柄データを取得することが可能となり、プログラム処理の簡素化及びＲＯＭ５４の容量の削減を図ることができる。

また、各リール３１の図柄配列テーブルに記憶される図柄データの順番は、基準ライン

と有効ラインとに応じて定められる。なお、基準ライン（基準位置）や有効ラインは自由に定めることができる。ただし、基準ラインは、水平ラインであることが好ましい。

ここで、本実施形態の有効ラインは、図１１５に示すように「左上段」－「中中段」－「右下段」である。また、基準ラインは、「左下段」－「中下段」－「右下段」である。このため、第１リール図柄配列テーブルでは差分が「＋２」となり、第２リール図柄配列テーブルでは差分が「＋１」となり、第３リール図柄配列テーブルでは差分が「０」となる。換言すれば、差分は、有効ラインの位置と基準位置とのずれ量（段数）を指す。

したがって、たとえば有効ラインが仮に「左中段」－「中中段」－「右中段」であるときは、各リール３１の図柄配列テーブルの差分は、いずれも「＋１」となる。この場合、各リール３１の図柄配列テーブルには、いずれも１番図柄の図柄データから順に記憶される。また、たとえば基準ラインが中段ライン（「左中段」－「中中段」－「右中段」）であり、かつ、有効ラインが「左中段」－「中中段」－「右中段」であるときは、各リール３１の図柄配列テーブルの差分は、いずれも「０」となる（差分を有さない）。この場合、各リール３１の図柄配列テーブルには、いずれも０番図柄の図柄データから順に記憶される。

以上は、後述する図２２８（第２７実施形態の例１）についても当てはまる。

【１８１１】

一方、後述する図２２９（第２７実施形態の例２）に示すように、左リール３１、中リール３１、及び右リール３１の各図柄配列テーブルにおいて、いずれも、図柄番号「０」の図柄データから順に記憶しておき、かつ、各リール３１に対応する差分データを記憶しておく方法も挙げられる。そして、図柄データを取得するときは、基準位置に停止する図柄の図柄番号に対して当該リール３１の差分データを加算又は減算することにより、有効ライン上の図柄の図柄データを取得する。このようにした場合には、有効ラインに変更があっても、差分データを変更するだけでよいので、開発工数を削減することができる。

【１８１２】

図２２９（第２７実施形態の例２）において、差分データは、上述した「差分」の値に相当する。すなわち、各リール３１の図柄配列テーブルにおいて、左リール３１の差分データは「＋２」であり、中リール３１の差分データは「＋１」であり、右リール３１の差分データは「０」である。

したがって、上述と同様に、基準ラインが「左下段」－「中下段」－「右下段」であり、有効ラインがたとえば「左中段」－「中中段」－「右中段」であるときは、各リール３１の図柄配列テーブルの差分データは、いずれも「＋１」となる。また、基準ラインがたとえば中段ライン（「左中段」－「中中段」－「右中段」）であり、かつ、有効ラインがたとえば「左中段」－「中中段」－「右中段」であるときは、各リール３１の図柄配列テーブルの差分データは、いずれも「０」となる。この場合には、差分データを設ける必要はなく、差分データを加算又は減算する処理も不要となる。

【１８１３】

図１９０～図１９２は、第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）を示す図であり、第１リール３１の図１８２～図１８４に相当する図である。

第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）では、図１９１の図柄５群を例に挙げて説明する。

最初のアドレス「１２Ｂ５（Ｈ）」のＤ０～Ｄ７ビットと、次のアドレス「１２Ｂ６（Ｈ）」のＤ６及びＤ７ビットには、第３（右）リール３１のどの図柄が図柄５群の図柄組合せを構成する図柄であるかを示している。

図柄５群の図柄組合せは、

小役０１：「スイカ」－「チェリー」－「ベルＡ」

小役０２：「スイカ」－「ベルＡ」－「青ＢＡＲ／特図下」

小役０３：「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」

小役０４：「スイカ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」

小役０５：「ベルＡ」－「リプレイ」－「青ＢＡＲ／特図下」

小役０６：「ベルＡ」－「ベルＡ」－「青ＢＡＲ／特図下」
小役０７：「スイカ」－「チェリー」－「ベルＢ」
小役０８：「スイカ」－「ベルＡ」－「黒ＢＡＲ／赤７／スイカ／特図上」
である（図１１８参照）。

【１８１４】

よって、図柄５群の図柄組合せにおける第３（右）リール３１の図柄は、「ベルＡ」、「青ＢＡＲ」、「特図下」、「ベルＢ」、「黒ＢＡＲ」、「赤７」、「スイカ」又は「特図上」である。

このことから、アドレス「１２Ｂ５（Ｈ）」のリール図柄データ情報のうち、「青ＢＡＲ」に相当するＤ７ビット、「黒ＢＡＲ」に対応するＤ６ビット、「赤７」に相当するＤ５ビット、「ベルＡ」に相当するＤ３ビット、「ベルＢ」に相当するＤ２ビット、「スイカ」に相当するＤ１ビットが「１」となっている。

また、アドレス「１２Ｂ６（Ｈ）」のリール図柄データ情報のうち、「特図上」に相当するＤ７ビット、及び「特図下」に対応するＤ６ビットが「１」となっている。

さらにまた、図柄６群のテーブルオフセットが記憶されたアドレス「１２Ｃ０（Ｈ）」は、図柄５群のテーブルオフセットが記憶されたアドレス「１２Ｂ６（Ｈ）」から１０アドレス先であるので、アドレス「１２Ｂ６（Ｈ）」に記憶されているテーブルオフセット値は、「０Ａ（Ｈ）」である。

【１８１５】

図柄５群には、第３（右）リール３１の図柄が「リプレイ」である図柄組合せがないことから、第３（右）リール３１の図柄が「リプレイ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

また、右リール３１には「チェリー」が設けられていないことから（図１１４参照）、第３（右）リール３１の図柄が「チェリー」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されているアドレスは設けられていない。

まず、アドレス「１２Ｂ５（Ｈ）」及び「１２Ｂ６（Ｈ）」に続く最初のアドレス「１２Ｂ７（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「青ＢＡＲ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「青ＢＡＲ」である図柄組合せは、小役０２、小役０５、及び小役０６であるので、アドレス「１２Ｂ７（Ｈ）」には、「@WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06」が記憶されている。図１７８に示すように、「@WIN_02」は「００００００１０（Ｂ）」であり、「@WIN_05」は「０００１００００（Ｂ）」であり、「@WIN_06」は「００１００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２Ｂ７（Ｈ）」には「００１１００１０（Ｂ）」が記憶されている。

【１８１６】

次のアドレス「１２Ｂ８（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「黒ＢＡＲ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「黒ＢＡＲ」である図柄組合せは、小役０８であるので、アドレス「１２Ｂ８（Ｈ）」には、「@WIN_08」が記憶されている。図１７８に示すように、「@WIN_08」は「１００００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２Ｂ８（Ｈ）」には当該値が記憶されている。

次のアドレス「１２Ｂ９（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「赤７」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「赤７」である図柄組合せは、小役０８であるので、アドレス「１２Ｂ９（Ｈ）」には、上記と同様に、「１００００００（Ｂ）」が記憶されている。

【１８１７】

次のアドレス「１２ＢＡ（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「ベルＡ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「ベルＡ」である図柄組合せは、小役０１、小役０３、及

び小役０４であるので、アドレス「１２ＢＡ（Ｈ）」には、「@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04 」が記憶されている。図１７８に示すように、「@WIN_01 」は「０００００００１（Ｂ）」であり、「@WIN_03 」は「０００００１００（Ｂ）」であり、「@WIN_04 」は「００００１０００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２ＢＡ（Ｈ）」には「００００１１０１（Ｂ）」が記憶されている。

【１８１８】

次のアドレス「１２ＢＢ（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「ベルＢ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「ベルＢ」である図柄組合せは、小役０７であるので、アドレス「１２ＢＢ（Ｈ）」には、「@WIN_07 」が記憶されている。図１７８に示すように、「@WIN_07 」は「０１０００００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２ＢＢ（Ｈ）」には当該値が記憶されている。

次のアドレス「１２ＢＣ（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「スイカ」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「スイカ」である図柄組合せは、小役０８であるので、アドレス「１２ＢＣ（Ｈ）」には、「@WIN_08 」が記憶されている。図１７８に示すように、「@WIN_08 」は「１００００００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２ＢＣ（Ｈ）」には当該値が記憶されている。

【１８１９】

次のアドレス「１２ＢＤ（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「特図上」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「特図上」である図柄組合せは、小役０８であるので、アドレス「１２ＢＣ（Ｈ）」と同様に、アドレス「１２ＢＤ（Ｈ）」には「１０００００００（Ｂ）」が記憶されている。

次のアドレス「１２ＢＥ（Ｈ）」には、第３（右）リール３１の図柄が「特図下」である図柄組合せを特定するための図柄組合せデータが記憶されている。図柄５群において、第３（右）リール３１の図柄が「特図下」である図柄組合せは、小役０２、小役０５、及び小役０６であるので、アドレス「１２ＢＥ（Ｈ）」には、「@WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06 」が記憶されている。図１７８に示すように、「@WIN_02 」は「００００００１０（Ｂ）」であり、「@WIN_05 」は「０００１００００（Ｂ）」であり、「@WIN_06 」は「００１０００００（Ｂ）」であるので、アドレス「１２ＢＥ（Ｈ）」には「００１１００１０（Ｂ）」が記憶されている。

以上のようにして、第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）は、アドレス「１２９９（Ｈ）」～「１２ＤＥ（Ｈ）」から構成されている（図１８０、図１９０～図１９２）。

【１８２０】

図１９３は、払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ）を示す図である。第２５実施形態では、有効ラインに停止する図柄組合せが決定された後、換言すれば、すべてのリール３１の停止位置が決定し、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC1～9）を更新した後、当該図柄組合せに対応する払出しを有するか否かを、この払出し枚数テーブルを用いて判断する。

まず、アドレス「１４００（Ｈ）」に記憶された「６」は、検査回数を意味する。払出しを有するか否かを、最大で６回検査するという意味である。

この６回とは、

１回目：小役０１～小役０８（１５枚）（停止図柄データ（第５群）のＤ０～Ｄ７）
２回目：小役０９～小役１２（１５枚）（停止図柄データ（第６群）のＤ０～Ｄ３）
３回目：小役１３～小役１６（３枚）（停止図柄データ（第６群）のＤ４～Ｄ７）
４回目：小役１７～小役２４（３枚）（停止図柄データ（第７群）のＤ０～Ｄ７）
５回目：小役２５～小役３２（１枚）（停止図柄データ（第８群）のＤ０～Ｄ７）
６回目：小役３３～小役３４（１枚）（停止図柄データ（第９群）のＤ０～Ｄ１）

に相当する。

特に、（停止図柄データ（第６群）において、Ｄ０～Ｄ３ビット（小役０９～小役１２）と、Ｄ４～Ｄ７ビット（小役１３～小役１６）は、払出し枚数が異なることから、分けて検査する。

【１８２１】

次のアドレス「１４０１（Ｈ）」は、上位３ビット（＊３２）が移行バイト数を示し、下位５ビットが払出し枚数を示している。ここでは、上位３ビットが「０＊３２」であるので「０００（Ｂ）」であり、下位５ビットは払出し枚数が「１５（Ｄ）」であるので「０１１１１（Ｂ）」である。よって、実際には、アドレス「１４０１（Ｈ）」には、「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されている。

【１８２２】

移行バイト数と払出し数との構成は、アドレス「１４０３（Ｈ）」、「１４０５（Ｈ）」、「１４０７（Ｈ）」、「１４０９（Ｈ）」、「１４０Ｂ（Ｈ）」も同じである。たとえば「１４０７（Ｈ）」では、上位３ビット（移行バイト数）が「１＊３２」であるので「００１（Ｂ）」であり、下位５ビット（払出し枚数）は「３（Ｄ）」であるので「０００１１（Ｂ）」となる。よって、アドレス「１４０７（Ｈ）」には、「００１０００１１（Ｂ）」が記憶されている。

【１８２３】

ここで、「移行バイト数」とは、その停止図柄データのアドレスからの移行バイト数を意味する。この例では、停止図柄データのアドレスの初期値は、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」である。停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）～停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、払出しのない役（ＲＢ、１ＢＢ、又はリプレイ）であるから、払出しを有するか否かの検査対象にはならない。よって、検査対象となる停止図柄データの初期値は、停止図柄データ（第５群）のアドレスとなる。本実施形態では、払出しを有する役（小役）の図柄群を、第５群～第９群にまとめていることにより、払出し処理を簡素化することができる。

このため、たとえばアドレス「１４０１（Ｈ）」で指定される移行バイト数は「０」であるが、これは、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」から移行させない、という意味である。

また、アドレス「１４０３（Ｈ）」で指定される移行バイト数は「１」であるので、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」に「１」を加算して、検査対象となるアドレスは、「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ））となる。

【１８２４】

さらにまた、「指定データ」とは、検査対象となる図柄組合せに対応するビット（検査データ）を意味する。たとえばアドレス「１４０２（Ｈ）」は、「@_PIC5」であるので、図１７６に示すように、「１１１１１１１１（Ｂ）」である。

この場合、全リール３１の停止時における停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）と、アドレス「１４０２（Ｈ）」に記憶されているデータ、すなわち停止図柄データ（第５群）の検査データ「１１１１１１１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算する。そして、演算結果が「０」であるときは、第５群の図柄組合せに対応する払出しはないと判断する。一方、演算結果が「０」でないときは、アドレス「１４０１（Ｈ）」の下位５ビットに記憶されている値、すなわち「１５」枚の払出しがあると判断する。

【１８２５】

次のアドレス「１４０３（Ｈ）」では、移行バイト数は「１」、払出し数は「１５」である。また、指定データ（アドレス「１４０４（Ｈ）」）は、「@WIN_09_12」である。よって、アドレス「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」の停止図柄データ（第６群）と、「@WIN_09_12」すなわち「００００１１１１（Ｂ）」（図１７８）とをＡＮＤ演算した結果、「０」でないときは、１５枚を払い出すことを意味する。

上述したように、停止図柄データ（第６群）は、小役０９～小役１６であるが、これらの小役のうち、小役０９～小役１２の入賞時の払出し数が１５枚であり、小役１３～小役

１６の入賞時の払出し数は３枚であることから、アドレス「１４０４（Ｈ）」では、１５枚の払出し対象となる小役として、小役０９～小役１２を指定している。

【１８２６】

次のアドレス「１４０５（Ｈ）」では、移行バイト数は「０」、払出し数は「３」である。また、指定データ（アドレス「１４０６（Ｈ）」）は、「@WIN_13_16」である。よって、アドレス「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」の停止図柄データ（第６群）と、「@WIN_13_16」すなわち「１１１１００００（Ｂ）」（図１７８）とをＡＮＤ演算した結果、「０」でないときは、３枚を払い出すことを意味する。

以上のようにして、アドレス「１４０７（Ｈ）」～「１４０Ｃ（Ｈ）」においても、残りの小役と払出し数について、移行バイト数、取得データ、及び指定データが定められている。

【１８２７】

続いて、第２５実施形態における制御処理（プログラム）を、フローチャートを用いて説明する。

図１９４は、リール停止受付チェック（M_STOP_PIC）を示すフローチャートである。第２５実施形態では、図１３９（第２３実施形態）中、ステップＳ７５２に進んだときは、図１９４のフローチャートに進む。

なお、図１９４において、ステップＳ１０１３は図１４６のステップＳ７９２と同じである。また、ステップＳ１０１４は図１４６のステップＳ７９３と同じである。さらにまた、ステップＳ１０１７は、図１４６のステップＳ７９４と同じである。

さらに、図１９４では図示を省略するが、ステップＳ１０１２の後、図１４６のステップＳ７９１の処理（待機時間を経過したか否かの判断）を実行する。

【１８２８】

ここで、図１４６のステップＳ７９１に示す待機処理とは、１ＢＢの入賞を許可する条件が成立していない場合において１ＢＢがテンパイしたときは待機時間を設定し（図１４７のステップＳ８０９及びＳ８１０）、その待機時間を経過したか否かの判断である。

これに対し、図１９４のステップＳ１０１２に示す待機時間は、ステップＳ１０１１における割込み待ち処理を終了したか否かの判断である。

また、図１９４では、ステップＳ１０２４の停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）に進むと、図１９５の処理を実行するが、第２５実施形態の停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）は、図１４７の処理に加えて、図１９５の処理を実行するものとする。

【１８２９】

以下、説明の一部が図１４６の説明と重複するが、図１９４の処理について説明する。

図１９４のリール停止受付チェック（M_STOP_PIC）は、ストップスイッチ４２が停止受付可能であるか否かを判断し、ストップスイッチ４２の操作を検知すると、停止図柄セット処理に移行する処理である。

図１９４において、ステップＳ１０１１では、割込み待ち処理を実行する。割込み待ち処理は、図３９（第１１実施形態）のステップＳ２３９の処理と同じである。ただし、第２５実施形態では、第２３実施形態と同様に、割込み周期は「１．１１７５」ｍｓである。そして、次のステップＳ１０１２では、次の割込みが到来したか否か（割込み待ちの待機時間が「０」となったか否か）を判断する。次の割込みが到来していないと判断したときは本フローチャートを終了する。これに対し、ステップＳ１０１１で割込み待ち処理を開始した後、次の割込みが到来したときはステップＳ１０１３に進む。

【１８３０】

なお、この割込み待ち処理により、複数のストップスイッチ４２が同時に押されたときでも、複数のリール３１が同時に停止しないようにすることができる。ステップＳ１０１５以降の処理によって１つのリール３１について停止制御が実行され、次にステップＳ７９４に戻ると、ステップＳ１０１１の割込み待ち処理によって、立ち上がりデータＡがクリアされるためである。

また、ステップＳ１０１２以降の処理は一遍に実行されるので、次の割込み待ち処理（

ステップＳ１０１１）までは、割込み処理が実行されないようにする（実行されにくくする）ことができる。これにより、最初にステップＳ１０１６で立ち上がりデータＡを取得した後、次にステップＳ１０１６で立ち上がりデータＡを取得するまでの間に割込み処理が入り、最初のステップＳ１０１６で取得したデータと次のステップＳ１０１６で取得したデータとが異なってしまうことをなくすことができる。

【１８３１】

ステップＳ１０１３では、全モータインデックス通過チェックを行う。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）（図１３５）をＡレジスタに記憶する。

（２）Ａレジスタ値と第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）（図１３６）とのＯＲ（論理和）演算をする。そして、演算結果をＡレジスタに記憶する。

（３）Ａレジスタ値と第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）（図１３７）とのＯＲ（論理和）演算をする。そして、演算結果をＡレジスタに記憶する。

（４）Ａレジスタ値に「１」を加算する。

【１８３２】

ここで、第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）、第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）、及び第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）は、第＃リールモータインデックスに変化がある前は、「ＦＦ（Ｈ）」すなわち「１１１１１１１１（Ｂ）」となっている。

したがって、少なくとも１つのデータが「１１１１１１１１（Ｂ）」であれば、上記（３）までの演算結果は「１１１１１１１１（Ｂ）」となり、（４）に示すように「１」を加算すると「０」になる。このため、少なくとも１つのリール３１について、第＃リールモータインデックスに変化がある前は、上記演算結果が「０」となり、すべてのリール３１について、第＃リールモータインデックに変化があった後は、上記演算結果は「０」以外の値となる。

【１８３３】

なお、第＃リールモータインデックスに変化があったときは、第＃リール図柄番号（通過位置用）には、図１５５のステップＳ８９７に示すように、「１０（Ｄ）」（立ち上がり時）又は「０」（立ち下がり時）が記憶される。そして、１図柄分移動したと判断されるごとに、第＃リール図柄番号（通過位置用）は「１」減算される。このようにして、第＃リールモータインデックスの変化後は、第＃リール図柄番号（通過位置用）は、「０」（００００００００（Ｂ））～「１９（Ｄ）」（０００１００１１（Ｂ））を循環することになる。したがって、第＃リールモータインデックスの変化後は、上記の（１）～（３）のＯＲ演算で「１１１１１１１１（Ｂ）」になることはない。

【１８３４】

次にステップＳ１０１４に進み、ストップスイッチ４２の停止受付けが可能であるか否かを判断する。この判断は、ステップＳ１０１３の上記（４）の演算において「０」であるか（ゼロフラグが「１」であるか）否かを判断する。「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、ストップスイッチ４２の停止受付けが可能でないと判断する。換言すれば、全リール３１について、第＃リールモータインデックスに変化があったときは、ストップスイッチ４２の停止受付けが許可される。

ステップＳ１０１４において、ストップスイッチ４２の停止受付けが可能であると判断したときはステップＳ１０１５に進み、ストップスイッチ４２の停止受付けが可能でないと判断したときはステップＳ１０２１に進む。

【１８３５】

ステップＳ１０１５では、第１リール番号及び第１リールビットのセットを行う。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタに、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のアドレス「ＦＯＡＤ（Ｈ）」を記憶する。

（２）Ｂレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
ここで、Ｂレジスタ値は、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）の値（「１」（第１リール３１）～「３」（第３リール３１）のいずれか）に対応する値である。
（３）Ｃレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
ここで、Ｃレジスタ値は、ストップスイッチ４２に対応する値である。Ｃレジスタ値が「００００００００１（Ｂ）」のときは第１（左）リール３１に対応し、「００００００１０（Ｂ）」のときは第２（中）リール３１に対応し、「０００００１００（Ｂ）」のときは第３（右）リール３１に対応する。

【１８３６】

次にステップＳ１０１６に進み、図１３３におけるアドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）を取得する。ここでは、入力ポート立ち上がりデータＡの値をＡレジスタに記憶する。
次のステップＳ１０１７では、ストップスイッチ４２の立ち上がりがあるか否か（ストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンであるか否か）を判断する。
ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０ＡＤ（Ｈ））に記憶されているデータ（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ））と、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ）とをＡＮＤ（論理積）演算する。その演算結果をＡレジスタ値に記憶する。
（２）Ａレジスタ値とＣレジスタ値をＡＮＤ（論理積）演算する。演算結果をＡレジスタ値に記憶する。

【１８３７】

ここで、たとえばステップＳ１０１６～Ｓ１０１９のループ処理が１回目のときは、Ｃレジスタ値は「００００００００１（Ｂ）」であるので、第１（左）リール３１に対応するストップスイッチ４２の立ち上がりデータがＡレジスタ値に記憶される。
また、当該ループ処理が２回目のときは、Ｃレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」に更新されており、第２（中）リール３１に対応するストップスイッチ４２の立ち上がりデータがＡレジスタ値に記憶される。
さらにまた、当該ループ処理が３回目のときは、Ｃレジスタ値は「０００００１００（Ｂ）」に更新されており、第３（右）リールに対応するストップスイッチ４２の立ち上がりデータがＡレジスタ値に記憶される。
さらに、当該ループ処理が３回目のステップＳ１０１９では、Ｃレジスタ値は「００００１０００（Ｂ）」に更新され、全リール３１の処理が終了した（ステップＳ１０１９で「Ｙｅｓ」）と判断される。
（３）上記（２）の演算の結果、「０」でない（ゼロフラグ≠「１」）と判断したときは、ストップスイッチ４２の立ち上がりありと判断し、ステップＳ１０２２に進む。一方、演算の結果、「０」である（ゼロフラグ＝「１」）と判断したときは、ストップスイッチ４２の立ち上がりなしと判断し、ステップＳ１０１８に進む。

【１８３８】

ステップＳ１０１８では、次のリール番号及びリールビットをセットする。この処理は、Ｂレジスタ値に「１」を加算する処理である。したがって、１回目のステップＳ１０１６～Ｓ１０１９のループ時には、「００００００００１（Ｂ）」から「００００００１０（Ｂ）」に更新され、２回目のループ時には、「００００００１０（Ｂ）」から「００００００１１（Ｂ）」に更新される。

【１８３９】

次にステップＳ１０１９に進み、全リール３１について処理を終了したか否かを判断する。
ここでは、以下の処理を実行する。
（１）Ｃレジスタ値を左に「１」ずらすシフト演算を行う。したがって、１回目のループ時には「００００００００１（Ｂ）」から「００００００１０（Ｂ）」に更新され、２回目のループ時には「００００００１０（Ｂ）」から「０００００１００（Ｂ）」に更新さ

れ、３回目のループ時は「００００００１００（Ｂ）」から「００００１０００（Ｂ）」に更新される。
（２）Ｃレジスタ値のＤ３ビットが「１」のとき、「Ｙｅｓ」（全リール３１の処理が終了した）と判断する。
ステップＳ１０１９で「Ｎｏ」と判断されたときはステップＳ１０１６に戻り、「Ｙｅｓ」と判断されたときはステップＳ１０２０に進む。
【１８４０】
ステップＳ１０２０では、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）を取得する。この時点で、ＨＬレジスタにはリール停止フラグのアドレス値が記憶されているので（ステップＳ１０１５）、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値をＡレジスタに記憶する。
次にステップＳ１０２１に進み、停止受付情報データ（_PT_STOP_STS）を保存する。この処理は、Ａレジスタ値をアドレス「Ｆ０１Ｅ（Ｈ）」（停止受付情報データ（_PT_STOP_STS））に記憶する処理である。この処理により、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）の値と停止受付情報データ（_PT_STOP_STS）の値が同一となる。
そして本フローチャートによる処理を終了する。
【１８４１】
一方、ステップＳ１０１７においてストップスイッチ４２の立ち上がりがあると判断され、ステップＳ１０２２に進むと、ストップスイッチ４２の受付けを実行する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）を最新の情報にする。
ここでは、Ａレジスタ値（ステップＳ１０１７において、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）と入力ポート立ち上がりデータＡとをＡＮＤ演算し、さらにその演算結果とＣレジスタ値とをＡＮＤ演算した値）と、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）とをＸＯＲ（排他的論理和）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶し、かつＡレジスタ値をリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）に記憶する。
【１８４２】
たとえば、ステップＳ１０１７において、
リール停止フラグ：００００００１１（Ｂ）
入力ポート立ち上がりデータＡ：０００００００１（Ｂ）
であるとき、両者をＡＮＤ演算すると、「０００００００１（Ｂ）」となる。
さらに、Ｃレジスタ値が「０００００００１（Ｂ）」である場合、両者をＡＮＤ演算すると、「０００００００１（Ｂ）」となる。
さらに、この値と、リール停止フラグ「００００００１１（Ｂ）」とをＸＯＲ演算すると、「００００００１０（Ｂ）」となる。この値が更新後のリール停止フラグとなる。
（２）停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）を最新の情報に更新する。この処理は、Ｂレジスタ値を停止／制御リール番号データに記憶する処理である。
【１８４３】
次にステップＳ１０２３に進み、図柄組合せ制御を実行する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）（図１３５～図１３７）に「減速開始」すなわち「４（Ｄ）」をセットする。
（２）停止位置となる図柄番号を、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）（図１３５～図１３７）に保存する。
（３）第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）から「１」を減算した値をＡレジスタ値に記憶する。なお、図柄番号「０」から「１」を減算した場合には、「１９（Ｄ）」（図柄番号の最大値）となるように減算（特殊減算）を実行する。
この処理は、第＃リール図柄番号（停止位置用）（中段）から「１」を減算することによって制御図柄番号（_BF_PICTURE ）（下段）を求める演算である。この時点で、Ａレジスタに制御図柄番号が記憶される。たとえば、第＃リール図柄番号（停止位置用）が「４」であるときには、制御図柄番号として「３」が記憶される。また、第＃リール図柄番

号（停止位置用）が「０」であるときには、制御図柄番号として「１９」が記憶される。
　そして、ステップＳ１０２４の停止図柄セット（Ｍ_STOPPIC_SET）（図１９５）に進む。
【１８４４】
　図１９４の例では、複数のストップスイッチ４２が同時押しされた場合でも、１つのリール３１に対応してリール停止制御を実行することができる。
　ここで、「同時押し」とは、同一割込み処理において、複数（この例では２つとする）のストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンになった場合を指す。
　以下に、
　１．全リール３１の回転中に、左及び中ストップスイッチ４２が同時押しされた場合
　２．左リール３１が停止しており、中及び右リール３１が回転中の場合において、中及び右ストップスイッチ４２が同時押しされた場合
　３．左リール３１が停止しており、中及び右リール３１が回転中の場合において、左及び中ストップスイッチ４２が同時押しされた場合
　の例を挙げて説明する。
【１８４５】
　１．全リール３１の回転中に、左及び中ストップスイッチ４２が同時押しされた場合
　図１９４において、ステップＳ１０１４で「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ１０１５に進むと、上述したように、
　（１）ＨＬレジスタに、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」を記憶する。
　（２）Ｂレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
　（３）Ｃレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
【１８４６】
　次のステップＳ１０１６では、入力ポート立ち上がりデータＡの値をＡレジスタに記憶する。ここで、左及び中ストップスイッチ４２が同時押しされたときは、入力ポート立ち上がりデータＡ（Ａレジスタ値）は、「００００００１１（Ｂ）」である。
　次のステップＳ１０１７では、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０ＡＤ（Ｈ））に記憶されているデータ（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））と、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ）とをＡＮＤ（論理積）演算する。その演算結果をＡレジスタ値に記憶する。
　この時点でのリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は「００００００１１（Ｂ）」である。よって、この値とＡレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算すると、「００００００１１（Ｂ）」となる。この演算後の値がＡレジスタ値となる。
　（２）Ａレジスタ値とＣレジスタ値をＡＮＤ（論理積）演算し、演算結果をＡレジスタ値に記憶する。よって、Ａレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」とＣレジスタ値「００００００１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算結果「００００００１（Ｂ）」をＡレジスタ値とする。
【１８４７】
　そして、ステップＳ１０１７では、上記演算の結果、「０」でないので（ゼロフラグ≠「１」）、ストップスイッチ４２の立ち上がりありと判断し、ステップＳ１０２２に進む。
　ステップＳ１０２２では、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）を最新の情報にする。
　ここでは、Ａレジスタ値（００００００１（Ｂ））と、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）（００００００１１（Ｂ））とをＸＯＲ（排他的論理和）演算し、その演算結果「００００００１０（Ｂ）」をＡレジスタに記憶し、かつＡレジスタ値をリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）に記憶する。
　次に、Ｂレジスタ値（００００００１（Ｂ））を停止／制御リール番号データに記憶する。
【１８４８】
　以上のようにして、全リール３１の回転中に左及び中ストップスイッチ４２が同時押し

されたときは、左ストップスイッチ４２の操作に対応する左リール３１の停止制御が実行される。換言すれば、中ストップスイッチ４２の操作に対応する中リール３１の停止制御は、このタイミングでは実行されない。
　また、ステップＳ１０２２の処理により、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、左ストップスイッチ４２が受付済み「０」を示すデータ「０００００１１０（Ｂ）」に更新される。
　さらにまた、左リール３１の停止制御の実行後、再度、ステップＳ７５２に戻ったときは、一般的には、一割込み時間を経過しているので、立ち上がりデータＡはクリアされている。しかし、仮に一割込み時間を経過する前であっても、ステップＳ７５２に進んだときは、ステップＳ１０１１及びＳ１０１２により立ち上がりデータＡがクリアされるので、再度、中ストップスイッチ４２が操作されない限り、中リール３１の停止制御は実行されない。
【１８４９】
　２．左リール３１が停止しており、中及び右リール３１が回転中の場合において、中及び右ストップスイッチ４２が同時押しされた場合
　図１９４において、ステップＳ１０１４で「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ１０１５に進むと、上述したように、
　（１）ＨＬレジスタに、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」を記憶する。
　（２）Ｂレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
　（３）Ｃレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
【１８５０】
　次のステップＳ１０１６では、入力ポート立ち上がりデータＡの値をＡレジスタに記憶する。ここで、中及び右ストップスイッチ４２が同時押しであるので、入力ポート立ち上がりデータＡ（Ａレジスタ値）は、「００００００１１０（Ｂ）」である。
　次のステップＳ１０１７では、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０ＡＤ（Ｈ））に記憶されているデータ（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ））と、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ）とをＡＮＤ（論理積）演算する。その演算結果をＡレジスタ値に記憶する。
　この時点でのリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は「００００００１１０（Ｂ）」である。よって、この値とＡレジスタ値「００００００１１０（Ｂ）」とをＡＮＤ演算すると、「００００００１１０（Ｂ）」となる。この演算後の値がＡレジスタ値となる。
　（２）Ａレジスタ値とＣレジスタ値をＡＮＤ（論理積）演算し、演算結果をＡレジスタ値に記憶する。よって、Ａレジスタ値「００００００１１０（Ｂ）」とＣレジスタ値「００００００００１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算結果「００００００００（Ｂ）」をＡレジスタ値とする。
【１８５１】
　そして、ステップＳ１０１７では、上記演算の結果、「０」であるので（ゼロフラグ＝「１」）、ストップスイッチ４２の立ち上がりなしと判断し、ステップＳ１０１８に進む。
　ステップＳ１０１８では、Ｂレジスタ値に「１」を加算する。したがって、Ｂレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」に更新される。
　次にステップＳ１０１９に進み、全リール３１について処理を終了したか否かを判断する。
　ここでは、まず、Ｃレジスタ値を左に「１」ずらすシフト演算を行う。したがって、Ｃレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」に更新される。
　次に、Ｃレジスタ値のＤ３ビットが「１」であるか否かを判断し、ここでは「１」でないので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０１６に進む。
【１８５２】
　２回目のステップＳ１０１６では、入力ポート立ち上がりデータＡの値をＡレジスタに記憶する。よって、Ａレジスタ値は「０００００１１０（Ｂ）」となる。

次のステップＳ１０１７では、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０ＡＤ（Ｈ））に記憶されているデータ（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））と、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ）とをＡＮＤ（論理積）演算する。その演算結果をＡレジスタ値に記憶する。
この時点でのリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は「００００００１１０（Ｂ）」である。よって、この値とＡレジスタ値「００００００１１０（Ｂ）」とをＡＮＤ演算すると、「００００００１１０（Ｂ）」となる。この値がＡレジスタ値となる。
（２）Ａレジスタ値「００００００１１０（Ｂ）」とＣレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」とをＡＮＤ（論理積）演算し、演算結果をＡレジスタ値に記憶する。よって、Ａレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」となる。

【１８５３】
そして、ステップＳ１０１７では、上記演算の結果、「０」でないので（ゼロフラグ≠「１」）、ストップスイッチ４２の立ち上がりありと判断し、ステップＳ１０２２に進む。
ステップＳ１０２２では、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）を最新の情報にする。この処理は、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）の値「００００００１１０（Ｂ）」とをＸＯＲ（排他的論理和）演算し、その演算結果「００００００１００（Ｂ）」をＡレジスタに記憶し、かつＡレジスタ値をリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）に記憶する。
次に、Ｂレジスタ値（００００００１０（Ｂ））を停止／制御リール番号データに記憶する。

【１８５４】
以上のようにして、左リール３１が停止しており、かつ中及び右リール３１の回転中に中及び右ストップスイッチ４２が同時押しされたときは、中ストップスイッチ４２の操作に対応する中リール３１の停止制御が実行される。換言すれば、右ストップスイッチ４２の操作に対応する右リール３１の停止制御は、このタイミングでは実行されない。
また、ステップＳ１０２２の処理により、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、左及び中ストップスイッチ４２が受付済み「０」を示すデータ「００００００１００（Ｂ）」に更新される。
さらにまた、中リール３１の停止制御の実行後、再度、ステップＳ７５２に戻ったときは、上記のように立ち上がりデータＡがクリアされるので、再度、右ストップスイッチ４２が操作されない限り、右リール３１の停止制御は実行されない。

【１８５５】
３．左リール３１が停止しており、中及び右リール３１が回転中の場合において、左及び中ストップスイッチ４２が同時押しされた場合
図１９４において、ステップＳ１０１４で「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ１０１５に進むと、
（１）ＨＬレジスタに、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」を記憶する。
（２）Ｂレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。
（３）Ｃレジスタに「００００００００１（Ｂ）」を記憶する。

【１８５６】
次のステップＳ１０１６では、入力ポート立ち上がりデータＡの値をＡレジスタに記憶する。ここで、左及び中ストップスイッチ４２が同時押しであるので、入力ポート立ち上がりデータＡ（Ａレジスタ値）は、「００００００１１（Ｂ）」である。
次のステップＳ１０１７では、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０ＡＤ（Ｈ））に記憶されているデータ（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））と、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ）とをＡＮＤ（論理積）演算する。その演算結果をＡレジスタ値に記憶する。
この時点でのリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は「００００００１１０（Ｂ）」である。よって、この値とＡレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算すると、

「００００００１０（Ｂ）」となる。この演算後の値がＡレジスタ値となる。
（２）Ａレジスタ値とＣレジスタ値をＡＮＤ（論理積）演算し、演算結果をＡレジスタ値に記憶する。よって、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」とＣレジスタ値「００００００００１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算結果「００００００００（Ｂ）」をＡレジスタ値とする。
【１８５７】
そして、ステップＳ１０１７では、上記演算の結果、「０」であるので（ゼロフラグ＝「１」）、ストップスイッチ４２の立ち上がりなしと判断し、ステップＳ１０１８に進む。
ステップＳ１０１８では、Ｂレジスタ値に「１」を加算する。したがって、Ｂレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」に更新される。
次にステップＳ１０１９に進み、全リール３１について処理を終了したか否かを判断する。
ここでは、まず、Ｃレジスタ値を左に「１」ずらすシフト演算を行う。したがって、Ｃレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」に更新される。
次に、ＣレジスタのＤ３ビットが「１」であるか否かを判断し、ここでは「１」でないので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０１６に進む。
【１８５８】
２回目のステップＳ１０１６では、入力ポート立ち上がりデータＡの値をＡレジスタに記憶する。よって、Ａレジスタ値は「００００００１１（Ｂ）」となる。
次のステップＳ１０１７では、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０ＡＤ（Ｈ））に記憶されているデータ（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））と、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ）とをＡＮＤ（論理積）演算する。その演算結果をＡレジスタ値に記憶する。
この時点でのリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は「００００００１０（Ｂ）」である。よって、この値とＡレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算すると、「００００００１０（Ｂ）」となる。この値がＡレジスタ値となる。
（２）Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」とＣレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」とをＡＮＤ（論理積）演算し、演算結果をＡレジスタ値に記憶する。よって、Ａレジスタ値は「００００００１０（Ｂ）」となる。
【１８５９】
そして、ステップＳ１０１７では、上記演算の結果、「０」でないので（ゼロフラグ≠「１」）、ストップスイッチ４２の立ち上がりありと判断し、ステップＳ１０２２に進む。
ステップＳ１０２２では、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）を最新の情報にする。この処理は、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）の値「０００００１１０（Ｂ）」とをＸＯＲ（排他的論理和）演算し、その演算結果「０００００１００（Ｂ）」をＡレジスタに記憶し、かつＡレジスタ値をリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）に記憶する。
次に、Ｂレジスタ値（００００００１０（Ｂ））を停止／制御リール番号データに記憶する。
【１８６０】
以上のようにして、左リール３１が停止しており、かつ中及び右リール３１の回転中に左及び中ストップスイッチ４２が同時押しされたときは、中ストップスイッチ４２の操作に対応する中リール３１の停止制御が実行される。換言すれば、すでに停止している左リール３１に対応する左ストップスイッチ４２が操作されても、左リール１の停止制御が実行されることはない。
また、ステップＳ１０２２の処理により、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、左及び中ストップスイッチ４２が受付済み「０」を示すデータ「０００００１００（Ｂ）」に更新される。
以上のようにして、ストップスイッチ４２が同時押しされた場合であっても、１つのリール３１のみを停止制御することができる。

【１８６１】
図１９５は、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（M_STOPPIC_SET）を示すフローチャートである。
この処理は、今回停止するリール３１に基づいて、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC1～9）を更新する処理である。
ステップＳ１０３１では、制御図柄番号（_BF_PICTURE）を保存する。この処理は、Ａレジスタ値を制御図柄番号（_BF_PICTURE）に記憶する処理である。ここで、Ａレジスタ値には、図１９４のステップＳ１０２３において、制御図柄番号（_BF_PICTURE）が記憶されている。
【１８６２】
次のステップＳ１０３２では、図柄群数をセットする。本実施形態の図柄群は、第１群～第９群からなるので、この処理は、Ｂレジスタに「９」を記憶する処理である。次にステップＳ１０３３に進み、リール図柄データセット（M_PICDAT_SET）を実行する。この処理は、後述する図１９６に示す処理であり、第＃リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_#）のいずれか１つのアドレスを特定し、当該アドレスに記憶されている図柄組合せデータを取得する処理である。この処理で取得された図柄組合せデータは、Ａレジスタに記憶される。
また、ステップＳ１０３２でＢレジスタに「９」を記憶した後、次のステップＳ１０３３を実行する前に、Ｂレジスタ値をスタック領域に退避する。そして、ステップＳ１０３３のリール図柄データセット（M_PICDAT_SET）を実行した後、スタック領域に退避したＢレジスタ値を復帰させる。ステップＳ１０３３では、新たにＢレジスタを使用するとともに、Ｂレジスタに記憶した値を再度使用するためである。
【１８６３】
次にステップＳ１０３４に進み、更新対象図柄群に応じた停止図柄データのＲＷＭアドレスをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）の「１」アドレス前のアドレス「Ｆ０Ｂ６（Ｈ）」を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値にＢレジスタ値を加算する。そして、加算した結果をＨＬレジスタ値とする。
【１８６４】
ここで、ステップＳ１０３２ではＢレジスタに「９」が記憶されるので、１回目のステップＳ１０３４では、
ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値「Ｆ０Ｂ６（Ｈ）」＋「９（Ｈ）」＝「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」
となり、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレスとなる。また、後述するステップＳ１０３６ではＢレジスタ値から「１」が減算され、Ｂレジスタ値が「０」になるまで、ステップＳ１０３３～Ｓ１０３６が繰り返される。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）から停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）まで、リール図柄データセット（M_PICDAT_SET）が繰返し実行される。
【１８６５】
ステップＳ１０３５では、停止図柄データを保存する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）Ａレジスタ値（ステップＳ１０３３で取得した図柄組合せデータ）と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータ（停止図柄データ（_WK_STOP_PIC））とのＡＮＤ（論理積）演算を行う。そして、演算結果をＡレジスタに記憶する。
（２）Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）に記憶する。これにより、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）が更新される。
【１８６６】
次にステップＳ１０３６に進み、図柄群数分の処理を終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ｂレジスタ値から「１」を減算し、減算結果をＢレジスタ値とする。
（２）Ｂレジスタ値が「０」であるとき、「Ｙｅｓ」（図柄群数分の処理を終了した）と判断し、本フローチャートを終了する。一方、「Ｎｏ」（図柄群数分の処理を終了していない）と判断したときは、ステップＳ１０３３に戻って、次の図柄群に対応するリール図柄データセット（M_PICDAT_SET）を実行する。

【１８６７】

図１９６は、図１９５のステップＳ１０３３におけるリール図柄データセット（M_PICDAT_SET）を示すフローチャートである。
上述したように、本フローチャートを実行する前に、Ｂレジスタ値をスタック領域に退避する。
リール図柄データセットは、今回の図柄群に対応する図柄組合せデータを取得する処理である。たとえば、今回の処理が、
停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）＝「１」（第１（左）リール）
制御図柄番号（_BF_PICTURE ）＝「３」（下段に停止する図柄番号）
第３群（Ｂレジスタ値＝「３」）
であるものとする。
なお、以下の例は、上記条件のもとで処理を行った場合を説明するものであり、
停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）＝「１」、「２」、「３」のいずれか
制御図柄番号（_BF_PICTURE ）＝「０」～「１９」のいずれか
Ｂレジスタ値＝「０」～「９」のいずれか
である場合にも、同様の方法で図柄組合せデータを取得することができる。

【１８６８】

上記のように制御図柄番号（_BF_PICTURE ）が「３」であるときは、有効ラインに停止する図柄番号は「５」となり、該当図柄は「リプレイ」となる。
この場合、リール図柄データセットの処理により、図１８２中、アドレス「１２１７（Ｈ）」のデータ「@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07 」、すなわち「１００００１１０（Ｂ）」がＡレジスタに記憶されることとなる。

【１８６９】

図１９６において、ステップＳ１０４１では、停止／制御リール番号データを取得する。この処理は、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）をＡレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ１０４２では、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（図１８０（Ａ））をセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）の先頭アドレスから「１」を減算したアドレス「１１ＦＦ（Ｈ）」を記憶する処理である。
次にステップＳ１０４３に進み、テーブル選択（R_TBL_SET ）を実行する。この処理は、後述する図１９７に示す処理である。この処理により、ＨＬレジスタには、第＃リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_#）の先頭アドレス、具体的には、
１２０３（Ｈ）：第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）の先頭アドレス
１２３Ａ（Ｈ）：第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）の先頭アドレス
１２８Ｆ（Ｈ）：第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）の先頭アドレス
のいずれかの値が記憶される。

【１８７０】

次にステップＳ１０４４に進み、制御図柄番号を取得する。この処理は、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）に記憶されている値をＡレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ１０４５では、４ビットデータ取得（M_4BITDAT_GET ）を実行する。この処理は、後述する図１９８に示す処理である。この処理を実行すると、Ａレジスタには、有効ライン上の図柄に対応した図柄データが記憶される。
次のステップＳ１０４６では、リール図柄データ検索回数をセットする。この処理は、

Ａレジスタ値（図柄データ）をＣレジスタ値に記憶する処理である。図柄データを記憶したＣレジスタ値は、後述するビット数カウント（Ｍ_ＢＩＴ_ＣＯＵＮＴ）で使用される。

【１８７１】

次にステップＳ１０４７に進み、図柄組合せテーブルのオフセットをセットする。この処理は、Ａレジスタ値に「１１（Ｄ）」を記憶する処理である。たとえば、第１リール図柄配列テーブル（ＴＢＬ_ＰＩＣＡＲＧ_1）の先頭アドレスは「１２０３（Ｈ）」であるが、この位置から、最初のテーブルオフセットが記憶されているアドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」までが「１１」アドレスあるので、「１１」としている。

【１８７２】

次のステップＳ１０４８では、指定アドレスデータをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算する。そして、加算した結果をＨＬレジスタ値とする。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。

ここで、ステップＳ１０４３においてＨＬレジスタに「１２０３（Ｈ）」（第１リール図柄配列テーブル（ＴＢＬ_ＰＩＣＡＲＧ_1）の先頭アドレス）が記憶されていた場合には、

ＨＬレジスタ値＝１２０３（Ｈ）＋１１（Ｄ）＝１２０Ｅ（Ｈ）

となる。

よって、Ａレジスタ値は、「００００００１１（Ｂ）」となる。なお、上述したように、アドレス「１２０３（Ｈ）」のデータのうち、上位２ビットはリール図柄データ情報であり、下位６ビットはテーブルオフセット値を示す。

【１８７３】

次にステップＳ１０４９に進み、次の図柄組合せテーブルのオフセットを生成する。この処理は、Ａレジスタ値と「００００００１１（Ｂ）」のＡＮＤ（論理積）演算を行う。そして演算結果をＡレジスタに記憶する。これにより、たとえば上記例では、Ａレジスタ値は「００００００１１（Ｂ）」となる。

次のステップＳ１０５０では、図柄群数の図柄組合せテーブルを取得したか否かを判断する。この処理は、Ｂレジスタ値から「1」を減算し、減算結果が「0」でないときは、「Ｎｏ」（図柄群数の図柄組合せテーブルを取得していない）と判断する。

ここで、上記例のように、ＨＬレジスタ値が「１２０Ｅ（Ｈ）」であり、Ｂレジスタ値がたとえば「3」である場合を例に挙げて、ステップＳ１０４８～Ｓ１０５０のループ処理を説明する。

（１）１回目

ステップＳ１０４８では、

ＨＬレジスタ値＝１２０３（Ｈ）＋１１（Ｄ）＝１２０Ｅ（Ｈ）

となる。

ステップＳ１０４９では、

Ａレジスタ値＝３（Ｈ）

となる。

ステップＳ１０５０では、

Ｂレジスタ値＝３－１＝２

となる。

したがって、「Ｎｏ」と判断され、ステップＳステップＳ１０４８に戻る。

【１８７４】

（２）２回目

ステップＳ１０４８では、

ＨＬレジスタ値＝１２０Ｅ（Ｈ）＋３（Ｄ）＝１２１１（Ｈ）

となる。

ステップＳ１０４９では、

Ａレジスタ値＝００００００１１（Ｂ）

となる。
ステップＳ１０５０では、
Ｂレジスタ値＝２－１＝１
となる。
したがって、「Ｎｏ」と判断され、ステップＳステップＳ１０４８に戻る。
【１８７５】
（３）３回目
ステップＳ１０４８では、
ＨＬレジスタ値＝１２１１（Ｈ）＋３（Ｄ）＝１２１４（Ｈ）
となる。
ステップＳ１０４９では、
Ａレジスタ値＝８（Ｈ）（００００１０００（Ｂ））
となる。
ステップＳ１０５０では、
Ｂレジスタ値＝１－１＝０
となる。
したがって、「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳステップＳ１０５１に進む。
これにより、図柄３群のテーブルオフセット「８（Ｈ）」がＡレジスタに記憶される。
また、ステップＳ１０５０で「Ｙｅｓ」となったときは、ＨＬレジスタ値をスタック領域に退避する。この時点でのＨＬレジスタ値は、「リール図柄データ情報＋テーブルオフセット」を記憶しているアドレス値である。
【１８７６】
ステップＳ１０５１では、リール図柄組合せテーブルを補正する。この処理は、ＨＬレジスタ値を「１」減算する処理である。よって、たとえば上記例では、
ＨＬレジスタ値＝１２１４（Ｈ）－１（Ｈ）＝１２１３（Ｈ）
となる。
次にステップＳ１０５２に進み、ビット数カウント（Ｍ_ＢＩＴ_ＣＯＵＮＴ）を実行する。この処理は、後述する図１９９に示す処理であり、リール図柄データ情報のうち、「１」となっているビット数が何個あるかをカウントする処理である。たとえば、アドレス「１２１３（Ｈ）」のデータ「１１０１１０１０（Ｂ）」に対してビット数カウントを実行すると、「５」とカウントされる。ビット数カウントの実行後は、Ａレジスタにビット数が記憶される。
ステップＳ１０５２のビット数カウントの終了後、ＨＬレジスタ値、及びＢＣレジスタ値をスタック領域から復帰する。
【１８７７】
次のステップＳ１０５３では、検査最終ビットがオンであるか否かを判断する。この処理は、キャリーフラグが「１」であるか否かを判断し、キャリーフラグが「１」であるときは「Ｙｅｓ」と判断する。
詳細は後述するが、ビット数カウント（Ｍ_ＢＩＴ_ＣＯＵＮＴ）では、リール図柄データ情報に対し、今回停止する図柄に対応する数だけ左に「１」シフトし、最後の左「１」シフト時に「１」が出たときはキャリーフラグが「１」となるように構成されている。たとえばアドレス「１２１３（Ｈ）」のリール図柄データ情報「１１０１１０１０（Ｂ）」のうち、今回停止する図柄が「リプレイ」であるときは、「リプレイ」に対応する４回、左に「１」シフトする。よって、この場合には、４回目の左「１」シフトでキャリーフラグが「１」となる。
ステップＳ１０５３においてキャリーフラグが「１」でないと判断したときはステップＳ１０５４に進み、キャリーフラグが「１」であると判断したときはステップＳ１０５５に進む。換言すると、ステップＳ１０５３では、左リール３１に「リプレイ」を含む図柄組合せであって第３群に属する図柄組合せがあるかどうかを判断している。この場合、キャリーフラグが「１」でないときは当該図柄組合せなしと判断し、キャリーフラグが「１

」であるときは当該図柄組合せありと判断する。
　ステップＳ１０５４では、リール図柄データをセットする。この処理は、Ａレジスタ値とＡレジスタ値とのＸＯＲ（排他的論理和）演算を実行し、Ａレジスタ値を「０」にする。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【１８７８】
　一方、ステップＳ１０５５では、指定アドレスデータをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算する。加算した結果をＨＬレジスタ値とする。
　（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
　ここで、ＨＬレジスタ値は、ステップＳ１０５０で「Ｙｅｓ」となったときに退避した値であり、リール図柄データ情報及びテーブルオフセットを記憶しているアドレスである。また、Ａレジスタ値は、ステップＳ１０５２のビット数カウントにおいて、オンとなったビット数が記憶されている。たとえばＨＬレジスタ値が「１２１４（Ｈ）」であり、Ａレジスタ値が「３（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２１７（Ｈ）」となる。
　したがって、アドレス「１２１７（Ｈ）」のデータは、「@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07」、すなわち「１００００１１０（Ｂ）」であり、当該値がＡレジスタに記憶される。
【１８７９】
　図１９７は、図１９６のステップＳ１０４３におけるテーブル選択（R_TBL_SEL）を示すフローチャートである。
　図１９７において、ステップＳ１０６１では、指定アドレスデータをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算する。加算した結果をＨＬレジスタ値とする。
　（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
　図１９６のステップＳ１０４２では、ＨＬレジスタには「１１ＦＦ（Ｈ）」が記憶される。また、Ａレジスタ値は、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL）の値であり、「１」、「２」又は「３」のいずれである。
　よって、ステップＳ１０６１の処理により、ＨＬレジスタ値は、「１２００（Ｈ）」、「１２０１（Ｈ）」、又は「１２０２（Ｈ）」のいずれかとなる。
　また、上記（２）の処理により、Ａレジスタには、図１８０（Ａ）に示すいずれかのオフセット値が記憶される。
【１８８０】
　次にステップＳ１０６２に進み、指定アドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、加算した結果をＨＬレジスタ値とする処理である。たとえばＨＬレジスタ値が「１２００（Ｈ）」であり、Ａレジスタ値（オフセット値）が「３（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２０３（Ｈ）」となり、第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）の先頭アドレスとなる。また、ＨＬレジスタ値が「１２０１（Ｈ）」であり、Ａレジスタ値（オフセット値）が「３９（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２３Ａ（Ｈ）」となり、第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）の先頭アドレスとなる。さらにまた、ＨＬレジスタ値が「１２０２（Ｈ）」であり、Ａレジスタ値（オフセット値）が「８Ｄ（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２８Ｆ（Ｈ）」となり、第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）の先頭アドレスとなる。
　そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【１８８１】
　図１９８は、図１９６のステップＳ１０４５における４ビットデータ取得（M_4BITDAT_GET）を示すフローチャートである。
　この処理は、停止する図柄に対応する制御図柄番号（_BF_PICTURE）に基づいて、第

＃リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_#）を用いて、有効ラインに停止する図柄の図柄データを取得する処理である。
　たとえば、左リール３１の停止操作受付に基づいて、有効ラインに停止する図柄が３番の「黒ＢＡＲ」であると決定された遊技では、図１８１中、アドレス「１２０３（Ｈ）」の下位４ビットデータに相当する図柄データ「@ZGR_02 」が取得される。図１８１のリール図柄定義に示すように、「@ZGR_02 」は、「黒ＢＡＲ」に相当する図柄データである。また、「@ZGR_02 」は、リール図柄定義に示すように、実際の数値は「１（Ｈ）」である。
【１８８２】
　図１９８において、ステップＳ１０７１では、当該テーブルオフセットを生成する。この処理は、Ａレジスタ値を右に「１」シフトする命令を行う処理である。
　ここで、本処理の前には、図１９６のステップＳ１０４４において、Ａレジスタには制御図柄番号（_BF_PICTURE ）が記憶されている。
　したがって、Ａレジスタ値がたとえば「００００００００１（Ｂ）」（奇数）の場合には、右に「１」シフトすると、キャリーフラグが「１」になる。また、Ａレジスタ値がたとえば「００００００１０（Ｂ）」（偶数）の場合には、右に「１」シフトすると、キャリーフラグは「０」である。さらにまた、Ａレジスタ値がたとえば「００００００１１（Ｂ）」（奇数）の場合には、右に「１」シフトすると、キャリーフラグが「１」になる。
　そして、右に「１」シフト後の値をＡレジスタに記憶する。
【１８８３】
　次のステップＳ１０７２では、指定データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する処理である。
　ここで、ＨＬレジスタには、図１９６のステップＳ１０４３（図１９７）により、第＃リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_#）の先頭アドレスが記憶されている。また、Ａレジスタ値は、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）を右に「１」シフトした値である。したがって、ＨＬレジスタ値がたとえば「１２０３（Ｈ）」であり（図１８１参照）、Ａレジスタ値がたとえば「１」（制御図柄番号（_BF_PICTURE ）が「３」）であるときは、演算後のＡレジスタ値は、「１２０４（Ｈ）」のアドレスのデータ、すなわち「@ZGR_05 * 16 + @ZGR_04」となる。
　ここで、図１８１に示すように、「@ZGR_05 」（上位４ビット）は「０１００（Ｂ）」（４（Ｈ））であり、「@ZGR_04 」（下位４ビット）は「００１１（Ｂ）」（３（Ｈ））であるので、Ａレジスタ値は、「０１００／００１１（Ｂ）」となる。
【１８８４】
　次のステップＳ１０７３では、テーブルデータ検索番号が奇数であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ１０７１の処理によって、キャリーフラグが「１」であったか否かを判断し、キャリーフラグが「１」であったときは、奇数であると判断する。テーブルデータ検索番号が奇数であると判断したときはステップＳ１０７５に進み、奇数でないと判断したときはステップＳ１０７４に進む。
　ステップＳ１０７４では、偶数時のデータを取得する。この処理は、ステップＳ１０７２で取得したデータ（Ａレジスタ値）の上位４ビットと下位４ビットとを入れ替える処理である。
　たとえばＡレジスタ値が上記例のように「０１００／００１１（Ｂ）」である場合において、ステップＳ１０７４の処理を実行すると、「００１１／０１００（Ｂ）」となる。
【１８８５】
　ステップＳ１０７５では、指定データを生成する。この処理は、Ａレジスタ値と「００００１１１１（Ｂ）」のＡＮＤ（論理積）演算を実行し、演算結果をＡレジスタ値に記憶する処理である。この処理により、上位４ビットがマスクされる。
　たとえばＡレジスタ値が上記のように「０１０００００１１（Ｂ）」であるときは、この値と「０００００１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ（論理積）演算を実行して、Ａレジスタ値は

「０００００００１１（Ｂ）」となる。
　そして本フローチャートによる処理を終了する。
【１８８６】
　図１９９は、図１９６のステップＳ１０５２におけるビット数カウント（Ｍ_ＢＩＴ_ＣＯＵＮＴ）を示すフローチャートである。
　ここで、ビット数カウントの処理直前において、ＨＬレジスタ値は、図１９６のステップＳ１０５１で更新されたデータであり、リール図柄データ情報の先頭アドレス値（たとえば左リール３１の第１群の場合には、図１８２中、「１２０Ｄ（Ｈ）」）である。
　また、Ｃレジスタ値は、図１９６のステップＳ１０４６の処理によって、ステップＳ１０４５の４ビットデータ取得で取得した４ビットデータとなっている。
【１８８７】
　図１９９において、ステップＳ１０８１では、検査回数をセットする。この処理は、Ｃレジスタ値に「１」を加算し、加算した結果をＣレジスタ値とする処理である。
　次のステップＳ１０８２では、オンビット数の初期値として、「０」をセットする。この処理は、Ａレジスタ値とＡレジスタ値のＸＯＲ（排他的論理和）演算を行うことにより、Ａレジスタ値を「０」にする処理である。
　次にステップＳ１０８３に進み、処理回数をセットする。この処理は、Ｂレジスタに「８」を記憶する処理である。ここでの「８」とは、ビット数に相当する値である。
【１８８８】
　次のステップＳ１０８４では、検査データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＤレジスタに記憶する処理である。したがって、Ｄレジスタ値は、リール図柄データ情報となる。
　次にステップＳ１０８５に進み、当該ビットがオンであるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）Ｄレジスタ値を左に「１」シフトする演算を行う。
　（２）上記演算の結果、キャリーフラグが「１」であるときは「Ｙｅｓ」と判断する。
【１８８９】
　ステップＳ１０８５において当該ビットがオンであると判断したときはステップＳ１０８６に進み、オンでないと判断したときはステップＳ１０８７に進む。
　ステップＳ１０８６では、オンビット数に「１」を加算する。この処理は、Ａレジスタ値に「１」を加算する処理である。
　次のステップＳ１０８７では、検査回数から「１」を減算する。この処理は、Ｃレジスタ値から「１」を減算し、減算結果をＣレジスタ値とする処理である。
　次にステップＳ１０８８に進み、検査を終了するか否かを判断する。この処理は、Ｃレジスタ値が「０」であるか否か（ゼロフラグが「１」であるか否か）を判断する。Ｃレジスタ値が「０」（ゼロフラグが「１」）であると判断したときは、検査を終了すると判断し、本フローチャートによる処理を終了する。
　これに対し、検査を終了しないと判断したときはステップＳ１０８９に進む。
【１８９０】
　ステップＳ１０８９では、処理回数を終了したか否かを判断する。この処理は、Ｂレジスタ値から「１」を減算し、減算した結果が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断したときは処理回数をしたと判断する。処理回数を終了していないと判断したときはステップＳ１０８５に進む。これに対し、処理回数を終了したと判断したときはステップＳ１０９０に進む。
　ステップＳ１０９０では、ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、加算後の値をＨＬレジスタ値とする。そしてステップＳ１０８３に進む。
【１８９１】
　以上のビット数カウントの処理を、具体例を用いて説明する。
　なお、以下では一例を挙げて説明するが、どのリール３１の第何群の図柄であっても、下記と同様にして処理を実行することができる。

この具体例では、
ＨＬレジスタ値＝１２１３（Ｈ）（第１リール３１の図柄３群）
Ｃレジスタ値＝３（リプレイ）（ステップＳ１０８１により、「４」）
であるものとする。
この場合、
（１）１回目
ステップＳ１０８３：Ｂレジスタ値＝８（初期値）
ステップＳ１０８４：Ｄレジスタ値「１１０１１０１０（Ｂ）」（アドレス「１２１３（Ｈ）に記憶されている図柄データ）
ステップＳ１０８５：Ｄレジスタ値を左「１」シフト、キャリーフラグ＝１、よって「Ｙｅｓ」
ステップＳ１０８６：Ａレジスタ値＝０＋１＝１
ステップＳ１０８７：Ｃレジスタ値＝４－１＝３
ステップＳ１０８８：ゼロフラグ≠１、よって「Ｎｏ」
ステップＳ１０８９：Ｂレジスタ値＝８－１＝７、よって「Ｎｏ」
（２）２回目
ステップＳ１０８５：Ｄレジスタ値を左「１」シフト、キャリーフラグ＝１、よって「Ｙｅｓ」
ステップＳ１０８６：Ａレジスタ値＝１＋１＝２
ステップＳ１０８７：Ｃレジスタ値＝３－１＝２
ステップＳ１０８８：ゼロフラグ≠１、よって「Ｎｏ」
ステップＳ１０８９：Ｂレジスタ値＝７－１＝６、よって「Ｎｏ」
（３）３回目
ステップＳ１０８５：Ｄレジスタ値を左「１」シフト、キャリーフラグ≠１、よって「Ｎｏ」
ステップＳ１０８７：Ｃレジスタ値＝２－１＝１
ステップＳ１０８８：ゼロフラグ≠１、よって「Ｎｏ」
ステップＳ１０８９：Ｂレジスタ値＝６－１＝５、よって「Ｎｏ」
（４）４回目
ステップＳ１０８５：Ｄレジスタ値を左「１」シフト、キャリーフラグ＝１、よって「Ｙｅｓ」
ステップＳ１０８６：Ａレジスタ値＝２＋１＝３
ステップＳ１０８７：Ｃレジスタ値＝１－１＝０
ステップＳ１０８８：ゼロフラグ＝１、よって「Ｙｅｓ」（処理終了）
となる。

【１８９２】

この場合、ビット数カウントを終了し、図１９６中、ステップＳ１０５３に進むと、キャリーフラグが「１」であるので、ステップＳ１０５５に進む。
ステップＳ１０５５では、
ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値「１２１４（Ｈ）」＋Ａレジスタ値「３（Ｈ）」＝１２１７（Ｈ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値が示すアドレス「１２１７（Ｈ）」のデータ＝@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07 （１００００１１０（Ｂ））
となる。
以上のようにして、ビット数カウントでは、停止図柄が決定したときに、停止図柄に対応する第＃リール３１の第Ｎ群の図柄組合せデータが特定される。

【１８９３】

続いて、各ストップスイッチ４２が操作されたときに、図１９５に示す停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）によって、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）がどのように更新されるかについて、具体例を挙げて説明する。

以下の説明では、
１．役の非入賞時の例
１－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
１－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
１－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
２．特別役（ＲＢＡ）の入賞時の例
２－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
２－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
２－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
３．リプレイ（リプレイ０１）の入賞時の例
３－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
３－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
３－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
４．小役の入賞時（押し順ベル当選時の押し順正解時）の例
４－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
４－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
４－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
５．小役の入賞時（押し順ベル当選時時の押し順不正解時）の例
５－１．右ストップスイッチ４２の停止操作時
５－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
５－３．左ストップスイッチ４２の停止操作時
の順に説明する。

【１８９４】

１．役の非入賞時

この例では、役抽選の結果、当選番号「２６」に決定された遊技であって、左リール３１の中段を図柄番号「１８」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号「１７」の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、その後、右リール４１の中段を図柄番号「１９」の図柄が通過しているときにストップスイッチ４２が操作されたことにより、
左リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：１（スイカ）
中リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：０（ベルＡ）
右リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：２（青ＢＡＲ）
がそれぞれ停止するものとする。

この場合、有効ライン上の図柄組合せは、「黒ＢＡＲ（３番）」－「チェリー（１番）」－「青ＢＡＲ（２番）」となり、役の非入賞となる。

また、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の初期値は、
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）：「００００１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）：「００００００１１（Ｂ）」
である。

【１８９５】

１－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時

図１９５の停止図柄セットにおいて、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「１」が記憶される。

ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
（１回目）
ステップＳ１０３３の処理により、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄９群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２３６（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（初期値は、「００００００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１８９６】
（２回目）
ステップＳ１０３３の処理により、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄８群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２３０（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１８９７】
（３回目）
ステップＳ１０３３の処理により、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄７群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２２Ｂ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１８９８】
（４回目）
ステップＳ１０３３の処理により、Ａレジスタに、アドレス「１２２６（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１０００００（Ｂ）」（@WIN_15）が記憶される。これは、左リール３１の図柄６群には、「黒ＢＡＲ」として小役１５が存在することを意味する。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「０１０００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１８９９】

（５回目）

ステップＳ１０３３の処理により、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄５群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２２０（Ｈ）」参照）。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９００】

（６回目）

ステップＳ１０３３の処理により、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄４群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２１Ｂ（Ｈ）」参照）。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（初期値は、「０００１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９０１】

（７回目）

ステップＳ１０３３での処理により、Ａレジスタに、アドレス「１２１６（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１００００（Ｂ）」（@REP_04 ）が記憶される。これは、左リール３１の図柄３群には、「黒ＢＡＲ」としてリプレイ０４が存在することを意味する。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「０００１００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９０２】

（８回目）

ステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄２群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２１０（Ｈ）」参照）。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ

）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９０３】
（９回目）
ステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄１群には、「黒ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２０Ｄ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【１９０４】
以上のような処理により、左ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０００１００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０１００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
以上のことから、左ストップスイッチ４２の停止操作時に有効ラインに「黒ＢＡＲ」が停止するときは、図柄３群又は図柄６群の図柄組合せの停止可能性を有するが、それ以外の図柄群の図柄組合せの停止可能性を有さないことがわかる。
【１９０５】
次に、図１９５の停止図柄セット中、ステップＳ１０３３のリール図柄データセット（図１９６）について、一例を挙げて説明する。
上記のうち、４回目のステップＳ１０３３（図柄６群）を例に挙げる。なお、この場合のＢレジスタ値は「６」である。
図１９６において、ステップＳ１０４１では、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）すなわち「１」をＡレジスタに記憶する。
次のステップＳ１０４２では、ＨＬレジスタに、「１１ＦＦ（Ｈ）」を記憶する。
次にステップＳ１０４３に進み、テーブル選択（R_TBL_SET ）を実行する。この処理により、ＨＬレジスタには、第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）の先頭アドレス「１２０３（Ｈ）」が記憶される。
【１９０６】
次にステップＳ１０４４に進み、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）すなわち「１」をＡレジスタに記憶する。
次のステップＳ１０４５では、４ビットデータ取得（M_4BITDAT_GET ）を実行する。この処理により、Ａレジスタには、「黒ＢＡＲ」に相当する図柄データ「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。
次のステップＳ１０４６では、Ａレジスタ値（図柄データ）をＣレジスタ値に記憶する

。よって、Ｃレジスタ値は「００００００００１（Ｂ）」となる。
【１９０７】
　次にステップＳ１０４７に進み、Ａレジスタ値に「１１（Ｄ）」（オフセット値）を記憶する。
　次のステップＳ１０４８では、ＨＬレジスタ値＝「１２０３（Ｈ）」（第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）の先頭アドレス）＋「１１（Ｄ）」（オフセット値）＝「１２０Ｅ（Ｈ）」となる。
　また、Ａレジスタ値は、アドレス「１２０Ｅ（Ｈ）」のデータの下位６ビットのテーブルオフセット値となり、「００００００１１（Ｂ）」となる。
【１９０８】
　次のステップＳ１０４９では、Ａレジスタ値と「００００００１１（Ｂ）」のＡＮＤ（論理積）演算を行い、演算結果をＡレジスタに記憶する。これにより、Ａレジスタ値は「００００００１１（Ｂ）」となる。
　次のステップＳ１０５０では、Ｂレジスタ値から「１」を減算し、減算結果が「０」でないときは、「Ｎｏ」（図柄群数の図柄組合せテーブルを取得していない）と判断する。
　ここで、最初の時点では、
　ＨＬレジスタ値＝１２０Ｅ（Ｈ）
　Ｂレジスタ値＝６
　である。
　しがって、ステップＳ１０４８～Ｓ１０５０のループ処理は、以下のようになる。
　（１回目）
　ＨＬレジスタ値＝１２０Ｅ（Ｈ）
　Ａレジスタ値＝３（Ｈ）
　Ｂレジスタ値＝６－１＝５（「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０４８に戻る）
　（２回目）
　ＨＬレジスタ値＝１２０Ｅ（Ｈ）＋３（Ｄ）＝１２１１（Ｈ）
　Ａレジスタ値＝３（Ｈ）
　Ｂレジスタ値＝５－１＝４（「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０４８に戻る）
　（３回目）
　ＨＬレジスタ値＝１２１１（Ｈ）＋３（Ｄ）＝１２１４（Ｈ）
　Ａレジスタ値＝８（Ｈ）（００００１０００（Ｂ））
　Ｂレジスタ値＝４－１＝３（「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０４８に戻る）
【１９０９】
　（４回目）
　ＨＬレジスタ値＝１２１４（Ｈ）＋８（Ｄ）＝１２１Ｃ（Ｈ）
　Ａレジスタ値＝５（Ｈ）（００００１０００（Ｂ））
　Ｂレジスタ値＝３－１＝２（「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０４８に戻る）
　（５回目）
　ＨＬレジスタ値＝１２１Ｃ（Ｈ）＋５（Ｄ）＝１２２１（Ｈ）
　Ａレジスタ値＝４（Ｈ）
　Ｂレジスタ値＝２－１＝１（「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０４８に戻る）
　（６回目）
　ＨＬレジスタ値＝１２２１（Ｈ）＋４（Ｄ）＝１２２５（Ｈ）
　Ａレジスタ値＝７（Ｈ）
　Ｂレジスタ値＝１－１＝０（「Ｙｅｓ」と判断され、ステップＳ１０５１に進む）
【１９１０】
　ここで、ＨＬレジスタ値「１２２５（Ｈ）」をスタック領域に退避する。
　ステップＳ１０５１では、ＨＬレジスタ値＝「１２２５（Ｈ）」－「１（Ｈ）」＝「１２２４（Ｈ）」となる。
　ステップＳ１０５２では、ビット数カウント（M_BIT_COUNT ）を実行する。ここで

は、アドレス「１２２４（Ｈ）」のデータ「０１１１１０１０（Ｂ）」に対してビット数カウントを実行する。この例では「１」とカウントされるので、Ａレジスタ値は「１」となる。
　この後、ＨＬレジスタ値、及びＢＣレジスタ値をスタック領域から復帰する。
【１９１１】
　次のステップＳ１０５３では、キャリーフラグが「１」であるので、「Ｙｅｓ」と判断される。
　ステップＳ１０５５では、ＨＬレジスタ値「１２２５（Ｈ）」にＡレジスタ値「１」を加算した値「１２２６（Ｈ）」が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
　したがって、アドレス「１２２６（Ｈ）」のデータ「@WIN_15 」すなわち「０１００００００（Ｂ）」がＡレジスタに記憶される。
　なお、このＡレジスタ値「０１０００００００（Ｂ）」は、その後、停止図柄セット（_M_STOPPIC_SET）において、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）に記憶されている初期値「１１１１１１１１（Ｂ）」とＡＮＤ（論理積）演算される。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のデータは、「１１１１１１１１（Ｂ）」から「０１０００００００（Ｂ）」に更新される。
【１９１２】
　次に、上記例において、ステップＳ１０４５の４ビットデータ取得（M_4BITDAT_GET）（図１９８）の具体例を説明する。
　本処理の前には、
　Ａレジスタ＝１（制御図柄番号（_BF_PICTURE ））
　ＨＬレジスタ＝１２０３（Ｈ）（第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）の先頭アドレス）
　となっている。
　図１９８において、ステップＳ１０７１では、Ａレジスタ値を右に「１」シフトする。これにより、キャリーフラグが「１」になる。また、Ａレジスタ値は「０００００００００（Ｂ）」となる。
【１９１３】
　ステップＳ１０７２では、ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。ＨＬレジスタ値は「１２０３（Ｈ）」、Ａレジスタ値は「０」であるので、演算後のＡレジスタ値は、「１２０３（Ｈ）」のアドレスのデータ「@ZGR_08*16 + @ZGR_02」すなわち「０１１１／０００１（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０７３では、上記演算によりキャリーフラグが「１」であるので、ステップＳ１０７５に進む。
　ステップＳ１０７５では、Ａレジスタ値と「００００１１１１（Ｂ）」のＡＮＤ（論理積）演算を実行する。これにより、Ａレジスタ値は、「０００００／０００１（Ｂ）」となり、「黒ＢＡＲ」に相当する図柄データ「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。
【１９１４】
　次に、上記例において、図１９６のステップＳ１０５２におけるビット数カウント（M_BIT_COUNT ）（図１９９）の具体例を説明する。
　ビット数カウントの直前において、
　ＨＬレジスタ＝１２２４（Ｈ）（図１９６のステップＳ１０５１で更新されたデータ）
　Ｃレジスタ＝０００００００１（Ｂ）（図１９６の４ビットデータ取得（ステップＳ１０４５）で取得した図柄データ）
　となっている。
　図１９９において、ステップＳ１０８１では、Ｃレジスタ値に「１」を加算し、加算した結果をＣレジスタ値とする。これにより、Ｃレジスタ値は「２」となる。
　ステップＳ１０８２では、Ａレジスタ値を「０」にする。
　ステップＳ１０８３では、Ｂレジスタに「８」を記憶する。

【１９１５】
ステップＳ１０８４では、ＨＬレジスタ値「１２２４（Ｈ）」が示すアドレスに記憶されているデータをＤレジスタに記憶する。したがって、Ｄレジスタ値は、「０１１１１０１０（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０８５では、Ｄレジスタ値を左に「１」シフトする。これにより、キャリーフラグは「０」であるので、「Ｎｏ」と判断し、ステップＳ１０８７に進む。
ステップＳ１０８７では、Ｃレジスタ値から「１」を減算する。これにより、Ｃレジスタ値は「１」となる。
ステップＳ１０８８に進み、Ｃレジスタ値が「０」でないので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１０８９に進む。
ステップＳ１０８９では、Ｂレジスタ値から「１」を減算する。これにより、Ｂレジスタ値は「７」となり、「０」でないのでステップＳ１０８５に戻る。
【１９１６】
ステップＳ１０８５では、Ｄレジスタ値を左に「１」シフトする。キャリーフラグが「１」であるので、「Ｙｅｓ」と判断する。
よって、ステップＳ１０８６に進み、Ａレジスタ値に「１」を加算する。これにより、Ａレジスタ値は「１」になる。
ステップＳ１０８７では、Ｃレジスタ値から「１」を減算する。これにより、Ｃレジスタ値は「０」となる。
ステップＳ１０８８に進み、Ｃレジスタ値が「０」であるので「Ｙｅｓ」と判断され、本フローチャートによる処理を終了する。
そして、図１９６のステップＳ１０５３に進むと、検査最終ビットがオンであると判断され、ステップＳ１０５５に進む。
ステップＳ１０５５では、指定アドレスデータをセットする。
ここでは、スタック領域から復帰したＨＬレジスタ値「１２２５（Ｈ）」にＡレジスタ値「１」を加算した値「１２２６（Ｈ）」をＨＬレジスタ値とし、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。よって、Ａレジスタ値は、アドレス「１２２６（Ｈ）」のデータ、すなわち「０１０００００（Ｂ）」となる。
【１９１７】
１－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
中ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：０（ベルＡ）
有効ライン上に停止する図柄：「チェリー（１番）」
であるものとする。
また、この時点における停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）は、上述のように、
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０００１０００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０１０００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「０００００００（Ｂ）」
である。
【１９１８】
この場合、中リール３１の停止時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「０」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。

１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９１９】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００１１００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００１１００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９２０】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７Ｆ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９２１】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄６群には、「チェリー」が存在しないことを意味する（アドレス「１２５Ｆ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「０１０００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９２２】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２５Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１０００００１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１０００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ

値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「０００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は、「０００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９２３】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２５９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「０００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「０００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９２４】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２５３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１１０００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１１０００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（０００１００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「０００１００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９２５】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「０００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄２群には、「チェリー」が存在しないことを意味する（アドレス「１２４８（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「０００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「０００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９２６】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「０００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄１群には、「チェリー」が存在しないことを意味する（アドレス「１２４４（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「０００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「０００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断される

ので、停止図柄セットを終了する。
【１９２７】
以上の処理により、中ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０００１００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「黒ＢＡＲ」が停止し、かつ、中リール３１の停止時に有効ラインに「スイカ」が停止するときは、リプレイ０４に対応する図柄組合せの停止可能性を有することがわかる。
【１９２８】
１－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
右ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：２（青ＢＡＲ）
有効ライン上に停止する図柄：「青ＢＡＲ（２番）」
であるものとする。
この場合、右ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「２」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「０００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、右リール３１の図柄９群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２ＤＡ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９２９】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｄ３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００１１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００１１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３０】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＣＡ（Ｈ）」の図

柄組合せデータ「０００１１０１０（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１１０１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３１】
　４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｃ１（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（「０１０００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３２】
　５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２Ｂ７（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００１１００１０（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００１１００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３３】
　６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２Ｂ１（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１０（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３４】
　７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２Ａ７（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3）（「０００１００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）は、

「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３５】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、右リール３１の図柄２群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２９Ｆ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９３６】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、右リール３１の図柄１群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２９９（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【１９３７】
以上の処理により、右ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「黒ＢＡＲ」が停止し、中リール３１の停止時に有効ラインに「スイカ」が停止し、かつ、右リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止するときは、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止していない（役の非入賞であること）がわかる。
【１９３８】
２．特別役の入賞時
次に、特別役の入賞時における停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の更新について説明する。
この例では、役抽選の結果、当選番号「２６」に決定された遊技であって、左リール３１の中段を図柄番号「１６」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号「５」の図柄が通過しているときに中スト

ップスイッチ４２が操作され、その後、右リール３１の中段を図柄番号「７」の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより、ＲＢＡが入賞するものとし、
左リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：１６（スイカ）
中リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：７（ベルＢ）
右リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：８（黒ＢＡＲ）
がそれぞれ停止するものとする。
この場合、有効ライン上の図柄組合せは、「青ＢＡＲ（１８番）」－「青ＢＡＲ（８番）」－「黒ＢＡＲ（８番）」となる。
また、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の初期値は、
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）：「００００１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）：「００００００１１（Ｂ）」
である。

【１９３９】
２－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
左ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「１６（Ｄ）」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２３８（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「０００００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「０００００１０（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４０】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「０００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄８群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２３０（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４１】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「０００００

００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄７群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２２Ｂ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４２】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄６群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２２４（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４３】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄５群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２２０（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４４】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄４群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２１Ｂ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「０００１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４５】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２１５（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄３群には、「青ＢＡＲ」として１ＢＢが存在することを意味する。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「０００００００１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４６】

８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２１２（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１１１１１１１（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄２群には、「青ＢＡＲ」としてＲＢＩ～ＲＢＰが存在することを意味する。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１１１１１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「１１１１１１１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９４７】

９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２０Ｆ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１１１１１１１（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄１群には、「青ＢＡＲ」としてＲＢＡ～ＲＢＨが存在することを意味する。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１１１１１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「１１１１１１１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。

【１９４８】

以上の処理により、左ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０００００００１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「０００００１０（Ｂ）」
以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止するときは、図柄１群～図柄３群、及び図柄９群の図柄組合せの停止可能性を有するが、図柄４群～図柄８群の図柄組合せの停止可能性を有さないことがわかる。

【１９４９】

２－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時
中ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、

図柄制御番号（_BF_PICTURE）：７（ベルＢ）
有効ライン上に停止する図柄：「青ＢＡＲ（８番）」
であるものとする。
この場合、中ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「７」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
ステップＳ１０３３（１回目）では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄９群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２８Ｂ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「０００００００１０（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５０】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１１１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５１】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５２】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７１（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻

る。
【１９５３】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄５群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２５Ａ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５４】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄４群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２５５（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５５】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２４Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3）（００００００００１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）は、「００００００００１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５６】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄２群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２４８（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９５７】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２４６（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１１１１（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の第１群には、「青ＢＡＲ」の図柄としてＲＢＡ～ＲＢＤが存在することを意味する。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００１１１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【１９５８】
以上の処理により、中ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「００００００００１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止し、かつ、中リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止するときは、ＲＢＡ～ＲＢＤ、及び１ＢＢに対応する図柄組合せの停止可能性を有することがわかる。
【１９５９】
２－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
右ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：８（黒ＢＡＲ）
有効ライン上に停止する図柄：「黒ＢＡＲ（８番）」
であるものとする。
この場合、右ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「８」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
ステップＳ１０３３（１回目）では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＤＣ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６０】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｄ４（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１０００１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１０００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「００００００００（Ｂ）」）との

ＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６１】
　３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＣＢ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１１０００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６２】
　４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｃ２（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６３】
　５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２Ｂ８（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６４】
　６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６５】
　７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２Ａ８（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１０００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第

３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「００００００１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６６】
　８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２Ａ１（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１１１１１（Ｂ）」が記憶される。これは、右リール３１の図柄２群には、「黒ＢＡＲ」の図柄として、ＲＢＩ～ＲＢＭが存在することを意味する。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１１１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９６７】
　９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２９Ｂ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１０００１（Ｂ）」が記憶される。右リール３１の図柄１群には、「黒ＢＡＲ」の図柄として、ＲＢＡ又はＲＢＥが存在することを意味する。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１０００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「０００１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００００１（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【１９６８】
　以上の処理により、右ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
　停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００１（Ｂ）」
　停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
　停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
　以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止し、中リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止し、かつ、右リール３１の停止時に有効ラインに「黒ＢＡＲ」が停止するときは、ＲＢＡに対応する図柄組合せが有効ラインに停止することがわかる。
【１９６９】
　３．リプレイの入賞時
　次に、リプレイの入賞時における停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の更新について

説明する。
この例では、役抽選の結果、当選番号「１」に決定された遊技であって、左リール３１の中段を図柄番号「１１」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号「５」の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、その後、右リール３１の中段を図柄番号「２」の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより、リプレイ０１が入賞するものとし、
左リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：１３（赤７）
中リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：７（ベルＢ）
右リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：４（ベルＡ）
がそれぞれ停止するものとする。
この場合、有効ライン上の図柄組合せは、「リプレイ（１５番）」－「青ＢＡＲ（８番）」－「ベルＡ（４番）」となる。
また、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の初期値は、
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）：「００００１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）：「００００００１１（Ｂ）」
である。
【１９７０】
３－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
左ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「１３（Ｄ）」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「9」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「０００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「０００００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７１】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２３３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１０００００１（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄８群には、「リプレイ」図柄を有する役として、小役２５、小役３１、及び小役３２が存在することを意味する。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１０００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、

「１１０００００１（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７２】
　３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２２Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１００１１００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄７群には、「リプレイ」図柄を有する役として、小役１９、小役２０、小役２３、及び小役２４が存在することを意味する。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１００１１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「１１００１１００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７３】
　４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２２８（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１０１０００００（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄６群には、「リプレイ」図柄を有する役として、小役１４及び小役１６が存在することを意味する。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１０１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「１０１０００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７４】
　５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７５】
　６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２１Ｄ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4）（００００１１１１（Ｂ））とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「０００００１００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻

る。
【１９７６】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２１７（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００１１０（Ｂ）」が記憶される。これは、左リール３１の図柄３群には、「リプレイ」図柄を有する役として、リプレイ０１、リプレイ０２、及びリプレイ０７が存在することを意味する。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００１１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「１００００１１０（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７７】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９７８】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【１９７９】
以上の処理により、左ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「１００００１１０（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「０００００１００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「１０１０００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「１１００１１００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「１１０００００１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
【１９８０】
３－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時

中ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：７（ベルＢ）
有効ライン上に停止する図柄：「青ＢＡＲ（８番）」
であるものとする。
この場合、中ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「７」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄９群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２８Ｂ（Ｈ）」参照）。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９８１】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「１１０００００１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９８２】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「１１００１１００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９８３】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７１（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「１０１０００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「１００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９８４】

５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄５群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２５Ａ（Ｈ）」参照）。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９８５】

６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄４群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２５５（Ｈ）」参照）。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4）（「００００００１００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９８６】

７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２４Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１１（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3）（「１００００１１０（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）は、「００００００１０（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９８７】

８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。これは、中リール３１の図柄２群には、「青ＢＡＲ」が存在しないことを意味する（アドレス「１２４８（Ｈ）」参照）。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９８８】

９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２４６（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１１１（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）は、「００００１１１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【１９８９】
以上の処理により、中ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）：「００００００１０（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）：「１００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）：「０００００００１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）：「００００００００（Ｂ）」
よって、第２停止時点で、入賞可能性を有する役は、リプレイ０１、小役１６、及び小役２５となる。
【１９９０】
３－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
右ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE）：４（ベルＡ）
有効ライン上に停止する図柄：「ベルＡ（４番）」
であるものとする。
この場合、右ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「４」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＤＥ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９９１】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｄ７（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１０００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１０００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（「００００００００１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、

「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９９２】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９９３】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｃ４（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（「１００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９９４】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２ＢＡ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１０１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１０１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９９５】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【１９９６】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２ＡＢ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１０１０００１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１０１０００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3）（「０００００１０（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）は、「０００００１０（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９９７】

８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「０００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【１９９８】

９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「０００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1）（「０００００００（Ｂ）」とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。

【１９９９】

以上の処理により、右ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。

停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）：「０００００１０（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）：「０００００００（Ｂ）」

以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「リプレイ」が停止し、中リール３１の停止時に有効ラインに「青ＢＡＲ」が停止し、かつ、右リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＡ」が停止するときは、リプレイ０１に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することがわかる。

【２０００】

次に、「４．小役の入賞時（押し順ベル当選時の押し順正解時）」を説明するにあたり、押し順ベル当選時のリール停止制御について説明する。
ここでは、役抽選の結果、当選番号「１０」に決定された場合を例に挙げて説明する。
第２５実施形態で引用する第２３実施形態では、押し順ベル（当選番号「１０」～「２１」）当選時は、いずれも、「ＰＢ＝１」で小役が入賞し、取りこぼしは生じないように

設定されている。
　一般に、当選番号「１０」のように、払出し枚数が異なる複数の小役が重複当選したときのリール３１の停止制御としては、以下の方法が挙げられる。
　第１優先として、当選している図柄組合せを構成する（当該リール３１の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール３１を停止させる。
【２００１】
　次に、当選している図柄組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させることができないとき（第１優先を採用することができないとき）は、第２優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール３１を停止制御する。
　ここで、「枚数優先」とは、重複当選している役の図柄組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄組合せを構成する当該リール３１の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）ことをいう。このため、当選番号「１０」の当選時には、小役０１が払出し枚数の最も多い（１５枚の）図柄組合せに相当する。
　一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄組合せ数が最も多くなるように、当該リール３１の図柄を有効ラインに停止させることをいう。
　本実施形態では、有効ライン数は１本であるので、当選しているすべての役に対応する図柄組合せを有効ラインに停止させること（第１優先）ができないので、枚数優先又は個数優先によりリール３１を停止制御する。
　そして、押し順ベル当選時において、押し順正解時は枚数優先でリール３１を停止制御し、押し順不正解時は個数優先でリール３１を停止制御する。
【２００２】
　小役Ａ１条件装置作動時の遊技（１ＢＢ遊技中）で、左第一停止であるときは、この時点で押し順正解であるので、有効ライン（上段）に「スイカ」を停止させる。図１１４に示すように、左リール３１の「スイカ」は、５図柄間隔の４個配置（以下、「ＰＢ＝１」配置と称する。）であるので、いずれのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても「ＰＢ＝１」で「スイカ」を上段に停止させることができる。
【２００３】
　次に、中第二停止であるときは、この時点で押し順正解であるので、有効ライン（中段）に「チェリー」を停止させる。図１１４に示すように、中リール３１の「チェリー」は、「ＰＢ＝１」配置であるので、いずれのタイミングで中ストップスイッチ４２が操作されても「ＰＢ＝１」で「チェリー」を中段に停止させることができる。
　さらに次に、右第三停止であるときは、押し順正解であるので、有効ライン（下段）に「ベルＡ」を停止させる。図１１４に示すように、右リール３１の「ベルＡ」は、「ＰＢ＝１」配置であるので、いずれのタイミングで右ストップスイッチ４２が操作されても「ＰＢ＝１」で「ベルＡ」を下段に停止させることができる。
【２００４】
　一方、左第一停止後、右第二停止であるときは、この時点で押し順不正解となるので、左リール３１の図柄が「スイカ」であり、かつ、小役Ａ１条件装置に含まれる当選役（小役０１を除く）のいずれかを有効ラインに停止させる。
　図１２４に示すように、小役Ａ１条件装置に含まれる当選役（小役０１を除く）は、
　小役１３：「赤７」－「ベルＡ」－「ベルＡ／ベルＢ」
　小役１４：「リプレイ」－「ベルＡ」－「ベルＡ／ベルＢ」
　小役１５：「黒ＢＡＲ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」
　小役１６：「リプレイ」－「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」－「青ＢＡＲ」
　小役１７：「スイカ」－「赤７／リプレイ」－「リプレイ」
　である。
【２００５】
　よって、左リール３１の図柄が「スイカ」である小役１７を停止させる。
　図１１４に示すように、右リール３１の「リプレイ」は、「ＰＢ＝１」配置であるので、いずれのタイミングで右ストップスイッチ４２が操作されても「ＰＢ＝１」で「リプレ

イ」を下段に停止させることができる。
さらに次に、中第三停止時には、有効ライン（中段）に「赤７／リプレイ」を停止させる。図１１４に示すように、中リール３１の「リプレイ」は、「ＰＢ＝１」配置であるので、いずれのタイミングで中ストップスイッチ４２が操作されても「ＰＢ＝１」で「リプレイ」を中段に停止させることができるので、「リプレイ」を有効ラインに停止させると定めることが挙げられる。よって、小役１７を入賞させることができる。なお、「赤７」を有効ラインに停止可能なタイミングで中ストップスイッチ４２が操作されたときは、「赤７」を有効ラインに停止させてもよいのはもちろんである。
【２００６】
これに対し、小役Ａ１条件装置作動時の遊技（１ＢＢ遊技中）で、中第一停止であるときは、この時点で押し順不正解となるので、有効ライン（中段）には、小役１３～小役１７に係るいずれかの図柄を停止させる。この場合には、個数優先の実行により、「ベルＡ」を有効ラインに停止させる。中リール３１の「ベルＡ」は、「ＰＢ＝１」配置であるので、いずれのタイミングで中ストップスイッチ４２が操作されても「ＰＢ＝１」で「ベルＡ」を中段に停止させることができる。
次に、左第二停止であるときは、「赤７」、「リプレイ」及び「黒ＢＡＲ」は各１個ずつ設けられているので優劣はなく、いずれか１つに定めることができる。そこで、「ＰＢ＝１」配置となっている「リプレイ」を有効ライン（上段）に停止させる。
次に、右第三停止では、「ベルＡ／ベルＢ」を有効ライン（下段）に停止させる。右リール３１については、「ベルＡ」と「ベルＢ」のいずれも「ＰＢ＝１」配置であるので、いずれを停止させてもよい。
【２００７】
一方、中第一停止後、右第二停止であるときは、個数優先によって「ベルＢ」を下段に停止させる。上述したように、右リール３１の「ベルＢ」は、「ＰＢ＝１」配置である。
さらに、左第三停止時には、「赤７」、「リプレイ」又は「黒ＢＡＲ」のいずれかを停止させる。たとえば、「ＰＢ＝１」配置となっている「リプレイ」を停止させるように定めることが挙げられる。なお、「赤７」又は「黒ＢＡＲ」が有効ラインに停止可能なタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されたときは、それぞれ「赤７」又は「黒ＢＡＲ」を有効ラインに停止させてもよいのはもちろんである。
【２００８】
また、小役Ａ１条件装置作動時の遊技（１ＢＢ遊技中）で、右第一停止であるときは、この時点で押し順不正解となるので、有効ライン（下段）には、小役１３～小役１７に係るいずれかの図柄を停止させる。この場合には、個数優先の実行により、「ベルＢ」を有効ラインに停止させる。
次に、左第二停止であるときは、「赤７」、「リプレイ」又は「黒ＢＡＲ」のいずれかを停止させる。この場合、上記と同様に、「ＰＢ＝１」配置となっている「リプレイ」を有効ライン（上段）に停止させると定めることが挙げられる。
そして、中第三停止時には、「ベルＡ」を有効ライン（中段）に停止させる。
一方、右第一停止の後、中第二停止であるときは、「ベルＡ」を有効ライン（中段）に停止させる。
次に、左第三停止時には、「赤７」、「リプレイ」又は「黒ＢＡＲ」のいずれかを停止させる。この場合、上記と同様に、「ＰＢ＝１」配置となっている「リプレイ」を有効ライン（上段）に停止させると定めることが挙げられる。
【２００９】
以上のようにして、１ＢＢ遊技中の小役Ａ１条件装置作動時には、
押し順１２３：小役０１入賞（１５枚）
押し順１３２：小役１７入賞（３枚）
押し順２１３：小役１４入賞（３枚）
押し順２３１：小役１４入賞（３枚）
押し順３１２：小役１４入賞（３枚）

押し順３２１：小役１４入賞（３枚）
となる。
【２０１０】
また、通常遊技中（非特別遊技中）に当選番号「１０」に当選したときは、正解押し順を有さないので、個数優先によりリール３１を停止制御する。
たとえば通常遊技中に当選番号「１０」に当選し、押し順「１２３」でストップスイッチ４２が操作されたときは、左第一停止時には、個数優先により「リプレイ」を有効ライン（上段）に停止させる。
次に、中第二停止時には、「ベルＡ」、「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」のいずれかを停止させる。ここで、小役１６に係る「青ＢＡＲ／黒ＢＡＲ／赤７／特図上」を有効ラインに停止させると、右リール３１の停止時に、「青ＢＡＲ」が「ＰＢ≠１」配置となるため、有効ラインに停止させることができないおそれがある。そこで、中第二停止時には、「ベルＡ」を有効ライン（中段）に停止させる。
次に、右第三停止時には、「ベルＡ／ベルＢ」を有効ライン（下段）に停止させる。これにより、小役１４の入賞となる。
【２０１１】
４．小役の入賞時（押し順ベル当選時の押し順正解時）
次に、小役が入賞する際の各ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の更新について説明する。
この例では、図１２４において、１ＢＢ遊技中に当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置が作動する遊技において、正解押し順「１２３」でストップスイッチが操作され、１５枚役である小役０１が入賞するものとする。
また、左リール３１の中段を図柄番号「８」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号「８」の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、その後、右リール３１の中段を図柄番号「２」の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより、
左リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：９（ベルＡ）
中リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：１０（ベルＡ）
右リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：４（ベルＡ）
がそれぞれ停止するものとする。
この場合、有効ライン上の図柄組合せは、「スイカ（１１番）」－「チェリー（１１番）」－「ベルＡ（４番）」となる。
また、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の初期値は、
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「０００００００１１（Ｂ）」
である。
【２０１２】
４－１．左ストップスイッチ４２の停止操作時
左ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「９（Ｄ）」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００

０００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「００００００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１３】
　２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２３４（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１１０１０（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１１０１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、「０００１１０１０（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１４】
　３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２２Ｆ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１１（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「００００００１１（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１５】
　４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２２Ａ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１０（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「００００００１０（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１６】
　５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス１２２３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１００１０１１（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１００１０１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（初期値は、「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PI

C5）は、「１１００１０１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１７】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4）（０００１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１８】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２１９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１０００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）は、「０１０００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０１９】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０２０】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【２０２１】
以上の処理により、左ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。

停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０１０００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「１１００１０１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０００００１０（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「０００００１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「０００１１０１０（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」

【２０２２】

４－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時

中ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：１０（ベルＡ）
有効ライン上に停止する図柄：「チェリー（１１番）」
であるものとする。

この場合、中ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。

図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「１０（Ｄ）」が記憶される。

ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「9」がセットされる。

１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００００１（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「8」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０２３】

２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００１１００００（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００１１００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「０００１１０１０（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「０００１００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「7」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０２４】

３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７Ｆ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１０（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「００００００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００１０（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「6」に更新され、ステップＳ１０３３に戻

る。
【２０２５】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「００００００１０（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０２６】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２５Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１０００００１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１０００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「１１００１０１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は、「０１０００００１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０２７】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２５９（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０２８】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２５３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１１０００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１１０００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「０１０００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０２９】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「００００００００（Ｂ）」）との

ＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０３０】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【２０３１】
以上の処理により、中ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「０１０００００１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「０００００１０（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「０００１００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
よって、第２停止操作時に、入賞可能性を有する役は、小役０１、小役０７、小役１８、及び小役２９となる。
【２０３２】
４－３．右ストップスイッチ４２の停止操作時
右ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：４（ベルＡ）
有効ライン上に停止する図柄：「ベルＡ（４番）」
であるものとする。
この場合、右ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「４」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＤＥ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０３３】

２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｄ７（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１０００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１０００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「０００１００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０３４】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「０００００００１０（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０３５】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｃ４（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０３６】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＢＡ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１１０１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１１０１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「０１０００００１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は、「００００００００１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０３７】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０３８】

７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＡＢ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１０１０００１０（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１０１０００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「０００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０３９】

８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「０００００００（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「０００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０４０】

９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「０００００００（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「０００００００（Ｂ）」とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「０００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。

【２０４１】

以上の処理により、右ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。

停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「０００００００１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「０００００００（Ｂ）」

以上のことから、左リール３１の停止時に有効ラインに「スイカ」が停止し、中リール３１の停止時に有効ラインに「チェリー」が停止し、かつ、右リール３１の停止時に有効ラインに「ベルＡ」が停止するときは、小役０１に対応する図柄組合せが有効ラインに停

止することがわかる。
【２０４２】
５．小役の入賞時（押し順ベル当選時の押し順不正解時）
この例では、図１２４において、１ＢＢ遊技の一般遊技中に当選番号「１０」に決定され、小役Ａ１条件装置が作動する遊技において、不正解押し順「３２１」でストップスイッチが操作され、上記例のように３枚役である小役１４の図柄組合せ「リプレイ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」が入賞するものとする。
また、左リール３１の中段を図柄番号「１」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、中リール３１の中段を図柄番号「７」の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、右リール３１の中段を図柄番号「１９」の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより（押し順は、右→中→左）、
左リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：３（黒ＢＡＲ）
中リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：９（リプレイ）
右リール３１の停止時の図柄制御番号（_BF_PICTURE）：０（ベルＢ）
がそれぞれ停止するものとする。
この場合、有効ライン上の図柄組合せは、「リプレイ（５番）」－「ベルＡ（１０番）」－「ベルＢ（０番）」となる。
また、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）の初期値は、
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）：「００００１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）：「１１１１１１１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）：「００００００１１（Ｂ）」
である。
【２０４３】
５－１．右ストップスイッチ４２の停止操作時
右ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE）：０（ベルＢ）
有効ライン上に停止する図柄：「ベルＢ（０番）」
であるものとする。
この場合、右ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「０」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「００００００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０４４】

２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０４５】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０４６】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｃ５（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１１１００１１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「0」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「０１１１００１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０４７】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＢＢ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１０００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は「０１０００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０４８】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２Ｂ３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００１００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4 ）（「０００１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「００００１００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０４９】

７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２ＡＣ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００１１０００（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００１１０００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「０００１１０００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０５０】

８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は「０００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０５１】

９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。

ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。

ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「１１１１１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は「０００００００（Ｂ）」となる。

ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。

【２０５２】

以上の処理により、右ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。

停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「０００１１０００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「０００００１００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「０１０００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０１１１００１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「０００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「０００００００（Ｂ）」

【２０５３】

５－２．中ストップスイッチ４２の停止操作時

中リール３１の停止時には、上述したように、

図柄制御番号（_BF_PICTURE）：９（リプレイ）
有効ライン上に停止する図柄：「ベルＡ（１０番）」
であるものとする。
この場合、中ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「８（Ｄ）」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
１回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８Ｄ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「００００００１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０５４】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２８６（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１０００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０５５】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７Ｄ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１１００１００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１１００１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０５６】
４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２７５（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０１１１１０１１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０１１１１０１１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6）（「０１１１００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）は、「０１１１００１１（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。

【２０５７】
５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２５Ｄ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１０１０１１１０（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１０１０１１１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5）（「０１０００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０５８】
６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4）（「０００００１００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０５９】
７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3）（「０００１１０００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６０】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2）は、「０００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６１】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1）（「０００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1）は、

「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【２０６２】
以上の処理により、中ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「０１１１００１１（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
【２０６３】
５－３．左ストップスイッチ４２の停止操作時
左ストップスイッチ４２の停止操作時には、上述したように、
図柄制御番号（_BF_PICTURE ）：３（黒ＢＡＲ）
有効ライン上に停止する図柄：「リプレイ（５番）」
であるものとする。
この場合、左ストップスイッチ４２の停止操作時には、以下のように処理が進められる。
図１９５において、ステップＳ１０３１では、Ａレジスタ値（図柄制御番号）に「３（Ｄ）」が記憶される。
ステップＳ１０３２では、Ｂレジスタ（図柄群数）に「９」がセットされる。
ステップＳ１０３３（１回目）では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には、「０００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＦ（Ｈ）」（停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC9 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「８」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６４】
２回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２３３（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１０００００１（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＥ（Ｈ）」（停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１０００００１（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC8 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「７」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６５】
３回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２２Ｅ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１１００１１００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」（停止図柄データ（第

７群）（_WK_STOP_PIC7 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１１００１１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC7 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「６」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６６】
　４回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２２８（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１０１０００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」（停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１０１０００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC6 ）（「０１１１００１１（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）は、「００１０００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「５」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６７】
　５回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）には、「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC5 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「４」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６８】
　６回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタには、アドレス「１２１Ｄ（Ｈ）」の図柄組合せデータ「０００００１００（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０ＢＡ（Ｈ）」（停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「０００００１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC4 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「３」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０６９】
　７回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタに、アドレス「１２１７（Ｈ）」の図柄組合せデータ「１００００１１０（Ｂ）」が記憶される。
　ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ９（Ｈ）」（停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）のアドレス）が記憶される。
　ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「１００００１１０（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC3 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
　ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「２」に更新され、ステップＳ１０３３に戻

る。
【２０７０】
８回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ８（Ｈ）」（停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC2 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「１」に更新され、ステップＳ１０３３に戻る。
【２０７１】
９回目のステップＳ１０３３では、Ａレジスタ（図柄組合せデータ）に「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
ステップＳ１０３４では、ＨＬレジスタ値に「Ｆ０Ｂ７（Ｈ）」（停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）のアドレス）が記憶される。
ステップＳ１０３５では、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスのデータ（_WK_STOP_PIC1 ）（「００００００００（Ｂ）」）とのＡＮＤ演算を行う。これにより、停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）は、「００００００００（Ｂ）」となる。
ステップＳ１０３６では、Ｂレジスタ値が「０」に更新され、「Ｙｅｓ」と判断されるので、停止図柄セットを終了する。
【２０７２】
以上の処理により、左ストップスイッチ４２の停止操作時における停止図柄データは、以下のようになる。
停止図柄データ（第１群）（_WK_STOP_PIC1 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第２群）（_WK_STOP_PIC2 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第３群）（_WK_STOP_PIC3 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第４群）（_WK_STOP_PIC4 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：「００１０００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：「００００００００（Ｂ）」
停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：「００００００００（Ｂ）」
よって、小役１４が入賞していることを示すデータとなる。
【２０７３】
以上のように停止図柄データが定まるようにしたことにより、電源断が発生しても、電源断から復帰した後に、すでに記憶している停止図柄データを用いて遊技を正しく再開することができる。
たとえば、図１９４に示すように、停止位置を決定することに決まったとき（ステップＳ１０１７で「Ｙｅｓ」となったとき）から、停止位置を決定し、停止図柄データの更新（図１９５のステップＳ１０３５）を含む処理（図１９４のステップＳ１０２４の停止図柄セット）が完了するまでの間に電源断処理が実行される電圧（たとえば、９．２Ｖ。以下同じ。）まで低下した場合（なお、通常は１２Ｖの電圧が印加されている。）であっても、（割込み待ち処理によって）割込み処理が実行されないように構成されているため、電源断処理が実行される前に、停止位置の決定や停止図柄データの更新がなされる。したがって、当該処理後に電源断処理が実行され、決定した停止位置にリール３１が停止しなかった場合であっても、停止図柄データはすでに更新されているので、その後に電源が復帰した場合に、正常な払出し処理が実行可能となる。

【２０７４】
　また、全リール３１が定速回転している状況下において、複数のストップスイッチ４２が同時に操作された場合であっても、一つのストップスイッチ４２の操作しか受け付けないようにしているので、たとえば停止位置を決定することに決まったとき（図１９４のステップＳ１０１７で「Ｙｅｓ」となったとき）から、停止位置を決定し、停止図柄データの更新（図１９５のステップＳ１０３５）を含む処理（図１９４のステップＳ１０２４の停止図柄セット）が完了するまでの間に電源断処理が実行される電圧まで低下したときに、決定した停止位置にリール３１が停止しなかった場合であっても、当該リール３１は１つだけであるので、複数のリール３１が決定した停止位置に停止しないという状況を回避することが可能となる。
【２０７５】
　さらにまた、たとえば全リール３１が定速回転している状況下で、左リール３１に対応するストップスイッチ４２が操作された後に電源断が発生し、電源断処理が実行された場合であっても、停止図柄データは更新されていることから、電源断復帰後は、電源断発生前の停止図柄データを用いて、中リール３１の停止操作及び右リール３１の停止操作に基づいて、停止図柄データの更新を再開することができる（遊技を再開することができる）。
【２０７６】
　ここで、一般的に、１つのレジスタに保持できるデータは、１バイトデータであり、遊技機（メイン制御基板５０）の１チップマイクロプロセッサ（Ｚ８０）で使用可能な汎用レジスタは７種類である。このように、汎用レジスタの種類を超えた停止図柄データの個数（本実施形態では９個）を有する図柄組合せデータを保持するためには、停止図柄データをＲＷＭ５３に記憶しておくことが必要である。
　停止図柄データを汎用レジスタに記憶した場合には、電源断が発生し、その後に電源復帰した場合には、停止図柄データ（汎用レジスタに記憶した値）はクリアされる（初期値に設定される。たとえば「０」にされる。）。このため、停止図柄データを汎用レジスタに記憶した場合において、たとえば左リール３１に対応するストップスイッチ４２が操作された後に電源断が発生し、電源断処理が実行された場合には、電源復帰後に、遊技が再開できなくなる可能性が高くなる。
　また、停止図柄データをＲＷＭ５３に記憶した場合には、ストップスイッチ４２の停止操作ごとに停止図柄データを更新していくため、開発段階において、停止操作ごとに停止位置が正しいか否かをＲＷＭ５３の停止図柄データを検査することによって確認可能となる。
【２０７７】
　以上のようにして、有効ラインに停止する図柄組合せが特定されると、停止図柄データに基づいて、払出し枚数を決定する。
　図２００は、１ライン表示判定（Ｍ_ＬＩＮＥ_ＪＵＤＧＥ）を示すフローチャートである。この処理は、全リール３１が停止した後、払出し処理の前に実行される。たとえば、図１３９中、ステップＳ２９１の処理に相当する。
　この処理により、停止図柄データ（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ）から、払出し枚数が決定される。
　図２００において、ステップＳ１１０１では、払出し枚数テーブルをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、図１９３で示した払出し枚数テーブル（ＴＢＬ_ＷＩＮ_ＣＴＬ ）の先頭アドレス「１４００（Ｈ）」を記憶する処理である。
【２０７８】
　次にステップＳ１１０２に進み、停止図柄データ５（「５」は、第５群を意味する。）ＲＷＭアドレスをセットする。この処理は、ＤＥレジスタに、停止図柄データ（第５群）（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ５ ）のアドレス「ＦＯＢＢ（Ｈ）」を記憶する処理である。
　本実施形態では、停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第４群）には、入賞時に払出しを有する役は存在せず、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）にのみ、入賞時に払出しを有する役が存在する。このため、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）のいずれかのビットが「１」であるか否かを判断するために、

初期値として、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）のアドレスをセットする。

【２０７９】

次にステップＳ１１０３に進み、指定データ取得（M_SELDAT_SET）を実行する。この処理は、後述する図２０１に示す処理であり、払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ）から払出し数に対応する指定データを特定する処理である。

次にステップＳ１１０４に進み、払出し枚数データを保存する。ここで、ステップＳ１１０３の処理の終了時には、Ａレジスタに、払出し枚数に相当する値が記憶されている。このため、この処理は、Ａレジスタ値を、アドレス「Ｆ０２３（Ｈ）」の払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL ）に記憶する処理である。

次にステップＳ１１０５に進み、払出し枚数バッファを保存する。この処理は、Ａレジスタ値を、アドレス「Ｆ０２４（Ｈ）」の払出し枚数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL ）に記憶する処理である。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【２０８０】

図２０１は、図２００のステップＳ１１０３における指定データ取得（M_SELDAT_SET）を示すフローチャートである。図２０１では、参考として、図１９３で示した払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ）を併せて図示している。

図２０１において、ステップＳ１１１１では、検査回数をセットする。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＢレジスタに記憶する処理である。ＨＬレジスタ値は「１４００（Ｈ）」であり、アドレス「１４００（Ｈ）」に記憶されているデータは「６（Ｈ）」であるので、Ｂレジスタには「６（Ｈ）」が記憶される。

払出し枚数の検査を行う際には、

１回目：停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）の１５枚役（１１１１１１１１（Ｂ））

２回目：停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）の１５枚役（０００１１１１１（Ｂ））

３回目：停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）の３枚役（１１１１０００００（Ｂ））

４回目：停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）の３枚役（１１１１１１１１（Ｂ））

５回目：停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）の１枚役（１１１１１１１１（Ｂ））

６回目：停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）の１枚役（００００００１１（Ｂ））

に分けて最大で６回検査を行うため、検査回数を「６」に設定している。

【２０８１】

次のステップＳ１１１２では、テーブルアドレスを更新する。この処理は、ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、「１」加算後の値をＨＬレジスタ値とする。これにより、ＨＬレジスタ値は「１４０１（Ｈ）」となる。

次にステップＳ１１１３に進み、テーブルデータを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する処理である。１回目のステップＳ１１１３では、ＨＬレジスタ値は「１４０１（Ｈ）」であるので、アドレス「１４０１（Ｈ）」に記憶されているデータである「０＊３２＋１５」（実際には、「０００１１１１（Ｂ）」）をＡレジスタに記憶する。

次にステップＳ１１１４に進み、Ａレジスタ値を「３２（Ｄ）」で除算する。そして、商をＡレジスタに記憶し、余りをＣレジスタに記憶する。これにより、１回目は、Ａレジスタ値「０」、Ｃレジスタ値「１５（Ｄ）」となる。このＣレジスタ値が、入賞役があった場合の払出し枚数に相当する。

【２０８２】

次にステップＳ１１１５に進み、ＲＷＭデータを取得する。ここでは、以下の処理を実

行する。
（１）ＤＥレジスタ値（停止図柄データのアドレス値）にＡレジスタに加算し、加算した結果をＤＥレジスタ値とする。
（２）ＤＥレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
したがって、１回目のステップＳ１１１５では、ＤＥレジスタ値は、図２００のステップＳ１１０２で記憶された「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」であり、Ａレジスタ値は「０」であるので、加算後のＤＥレジスタ値は「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」である。
次に、「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」が示すアドレスに記憶されているデータ（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ））をたとえば「００００００１（Ｂ）」とすると、Ａレジスタ値は「００００００１（Ｂ）」となる。
【２０８３】
次にステップＳ１１１６に進み、テーブルアドレスを更新する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、「１」加算後の結果をＨＬレジスタ値とする。１回目のステップＳ１１１６では、この処理前のＨＬレジスタ値は「１４０１（Ｈ）」であるので、「１」加算により、ＨＬレジスタ値は「１４０２（Ｈ）」となる。
（２）Ａレジスタ値と、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値とのＡＮＤ（論理積）を行う。ＡＮＤ演算を行った結果、「０」であった場合には、ゼロフラグが「１」となり、「０」でない場合には、ゼロフラグが「１」とならない。
ここで、アドレス「１４０２（Ｈ）」に記憶された値「@_PIC5」は、停止図柄データ（第５群）の全ビットを「１」にした値に相当する（図１７６参照）。したがって、この値と、Ａレジスタ値（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）の実際の値）とをＡＮＤ演算すれば、第５群のいずれかの役が入賞しているか否かを判定可能となる。
【２０８４】
次にステップＳ１１１７に進み、取得データをセットする。この処理は、Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ１１１８では、指定データがあるか否かを判断する。ここでは、（ステップＳ１１１６の演算の結果、）ゼロフラグが「１」でない場合には、指定データがあると判断する。指定データがあると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、指定データがないと判断したときはステップＳ１１１９に進む。
【２０８５】
ステップＳ１１１９では、検査回数を終了したか否かを判断する。この処理は、Ｂレジスタ値を「１」減算した結果、「０」でない場合には「Ｎｏ」（検査回数を終了してしない）と判断する。検査回数を終了したと判断したときはステップＳ１１２０に進み、検査回数を終了していないと判断したときはステップＳ１１１２に戻る。
ステップＳ１１２０では、取得データなしをセットする。この処理は、Ｂレジスタ値をＡレジスタ値に記憶する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。
ここで、ステップＳ１１２０に進んだときは、検査回数を終了しているので、Ｂレジスタ値は「０」となっている。よって、Ａレジスタ値が「０」となる。このＡレジスタ値が払出し枚数に相当する。このように、払出し枚数がない図柄組合せが停止表示した場合には、検査回数のデータ「０」を流用して、払出枚数データを記憶することが可能となる。
【２０８６】
次に、図２００に示す１ライン表示判定を、具体例を挙げて説明する。
この例では、小役１９が入賞（小役１９に対応する図柄組合せが停止）しているものとする。
したがって、１ライン表示判定が実行される前は、
停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ）：００００００００（Ｂ）
停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6 ）：００００００００（Ｂ）
停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）：０００００１００（Ｂ）
停止図柄データ（第８群）（_WK_STOP_PIC8 ）：００００００００（Ｂ）

停止図柄データ（第９群）（_WK_STOP_PIC9 ）：０００００００（Ｂ）
となっている。
なお、モータ３２の不具合や電源断により、実際に有効ライン上に停止している図柄組合せが小役１９に対応する図柄組合せと異なる図柄組合せであっても、停止図柄データ（第７群）（_WK_STOP_PIC7 ）に記憶されているデータは「０００００１００（Ｂ）」となっているため、小役１９に対応した払出し制御を実行可能としている。
【２０８７】
この場合、図２００のステップＳ１１０１（払出し枚数テーブルセット）では、ＨＬレジスタ値に「１４００（Ｈ）」を記憶する。
ステップＳ１１０２（停止図柄データ５ＲＷＭアドレスセット）では、ＤＥレジスタ値に「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」を記憶する。
ステップＳ１１０３（指定データ取得）に進むと、図２０１のステップＳ１１１１（検査回数セット）に進み、Ｂレジスタ値に「６」を記憶する。
次のステップＳ１１１２（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０１（Ｈ）」に更新する。
次のステップＳ１１１３（テーブルデータ取得）では、Ａレジスタに、アドレス「１４０１（Ｈ）」に記憶されているデータ「１５（Ｄ）」を記憶する。
【２０８８】
次のステップＳ１１１４（除算）では、Ａレジスタ値「１５（Ｄ）」を「３２（Ｄ）」で除算し、商「０」をＡレジスタに記憶し、余り「１５（Ｄ）」をＣレジスタに記憶する。
次のステップＳ１１１５（ＲＷＭデータ取得）では、ＤＥレジスタ値「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」にＡレジスタ値「０」を加算するので、ＤＥレジスタ値は「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」のままとなる。
次に、アドレス「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」に記憶されているデータ（停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5 ））「０００００００（Ｂ）」をＡレジスタに記憶する。
【２０８９】
次のステップＳ１１１６（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０２（Ｈ）」に更新する。
また、Ａレジスタ値「０００００００（Ｂ）」とＨＬレジスタ値「１４０２（Ｈ）」が示すアドレスに記憶されている値「１１１１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ（論理積）を行う。これにより、ゼロフラグが「１」となる。
ステップＳ１１１７（取得データセット）では、Ｃレジスタ値「１５（Ｄ）」をＡレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１８（指定データあり？）では、ゼロフラグが「１」であるので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１１９に進む。
ステップＳ１１１９（検査回数終了？）では、Ｂレジスタ値から「１」を減算し、「５」に更新する。そして、Ｂレジスタ値は「０」でないので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１１２に戻る。
【２０９０】
ステップＳ１１１２（２回目）（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０３（Ｈ）」にする。
次のステップＳ１１１３（テーブルデータ取得）では、Ａレジスタに、アドレス「１４０３（Ｈ）」に記憶されているデータ「４７（Ｄ）」を記憶する。
ステップＳ１１１４（除算）では、Ａレジスタ値「４７（Ｄ）」を「３２（Ｄ）」で除算する。その結果、商「１（Ｄ）」をＡレジスタに記憶し、余り「１５（Ｄ）」をＣレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１５（ＲＷＭデータ取得）では、ＤＥレジスタ値「Ｆ０ＢＢ（Ｈ）」にＡレジスタ値「１（Ｈ）」を加算し、ＤＥレジスタ値を「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」にする。
そして、「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」に記憶されているデータ（停止図柄データ（第６群）のデータ「０００００００（Ｂ）」）をＡレジスタに記憶する。

【２０９１】
ステップＳ１１１６（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０４（Ｈ）」に更新する。
また、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」とＨＬレジスタ値が示すアドレス「１４０４（Ｈ）」に記憶されている値「００００１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ（論理積）を行う。これにより、ゼロフラグが「１」となる。
ステップＳ１１１７（取得データセット）では、Ｃレジスタ値「１５（Ｄ）」をＡレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１８（指定データあり？）では、ゼロフラグが「１」であるので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１１９に進む。
ステップＳ１１１９（検査回数終了？）では、Ｂレジスタ値を「１」減算し、「４」に更新する。そして、Ｂレジスタ値は「０」でないので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１１２に戻る。
【２０９２】
ステップＳ１１１２（３回目）（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０５（Ｈ）」に更新する。
次のステップＳ１１１３（テーブルデータ取得）では、Ａレジスタに、アドレス「１４０５（Ｈ）」に記憶されているデータ「３（Ｄ）」を記憶する。
ステップＳ１１１４（除算）では、「３（Ｄ）」を「３２（Ｄ）」で除算する。その結果、商「０」をＡレジスタに記憶し、余り「３（Ｄ）」をＣレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１５（ＲＷＭデータ取得）では、ＤＥレジスタ値「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」にＡレジスタ値「０（Ｈ）」を加算し、ＤＥレジスタ値を「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」とする。
そして、「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」に記憶されているデータ（停止図柄データ（第６群）のデータ「００００００００（Ｂ）」）をＡレジスタに記憶する。
【２０９３】
ステップＳ１１１６（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０６（Ｈ）」に更新する。
また、Ａレジスタ値「００００００００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレス「１４０６（Ｈ）」に記憶されている値「１１１１０００（Ｂ）」とのＡＮＤ（論理積）を行う。これにより、ゼロフラグが「１」となる。
ステップＳ１１１７では、Ｃレジスタ値「３（Ｄ）」をＡレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１８では、ゼロフラグが「１」であるので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１１９に進む。
ステップＳ１１１９では、Ｂレジスタ値を「１」減算し、「３」に更新する。そして、Ｂレジスタ値は「０」でないので「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１１２に戻る。
【２０９４】
ステップＳ１１１２（４回目）（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０７（Ｈ）」に更新する。
次のステップＳ１１１３（テーブルデータ取得）では、Ａレジスタに、アドレス「１４０７（Ｈ）」に記憶されているデータ「３５（Ｄ）」を記憶する。
ステップＳ１１１４（除算）では、「３５（Ｄ）」を「３２（Ｄ）」で除算する。その結果、商「１」をＡレジスタに記憶し、余り「３（Ｄ）」をＣレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１５（ＲＷＭデータ取得）では、ＤＥレジスタ値「Ｆ０ＢＣ（Ｈ）」にＡレジスタ値「１（Ｈ）」を加算し、ＤＥレジスタ値を「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」とする。
そして、「Ｆ０ＢＤ（Ｈ）」に記憶されているデータ（停止図柄データ（第７群）のデータ「０００００１００（Ｂ）」）をＡレジスタに記憶する。
【２０９５】
ステップＳ１１１６（テーブルアドレス更新）では、ＨＬレジスタ値を「１４０８（Ｈ）」に更新する。
また、Ａレジスタ値「０００００１００（Ｂ）」と、ＨＬレジスタ値が示すアドレス「

１４０８（Ｈ）」に記憶されている値「１１１１１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ（論理積）を行う。これにより、ゼロフラグは「０」となる。
ステップＳ１１１７では、Ｃレジスタ値「３（Ｄ）」をＡレジスタに記憶する。
ステップＳ１１１８では、ゼロフラグが「０」であるので、指定データありと判断され、図２００のステップＳ１１０４に進む。なお、この時点では、Ａレジスタには「３（Ｄ）」が記憶されている。
図２００のステップＳ１１０４では、Ａレジスタ値「３（Ｄ）」を、アドレス「Ｆ０２３（Ｈ）」の払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL）に記憶する。
次のステップＳ１１０５では、Ａレジスタ値「３（Ｄ）」を、アドレス「Ｆ０２４（Ｈ）」の払出し枚数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL）に記憶する。
以上の処理により、小役１７の入賞時には、払出し枚数「３（Ｄ）」が払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL）及び払出し枚数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL）に記憶される。

【２０９６】

以上のようにして、最初は、１５枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されたか否かを判断し、１５枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されていないと判断した場合には、次に、３枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されたか否かを判断する。また、上記の例では、３枚役を構成する小役１９に対応する図柄組合せが停止表示されたと判断されることにより、それ以降の処理は実行されていないが、仮に、３枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されていないと判断した場合には、次に、１枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されたか否かを判断する。
一方、１５枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されたか否かを判断し、１５枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されたと判断した場合には、３枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示されたか否かを判断しないようにしている。このように構成することによって、処理時間の短縮化を図ることができる。

【２０９７】

また、１５枚役を構成するいずれかの図柄組合せが停止表示したか否かを、停止図柄データ（第５群）（_WK_STOP_PIC5）及び停止図柄データ（第６群）（_WK_STOP_PIC6）の２つのアドレスのデータ（ただし、停止図柄データ（第６群）については、当該アドレスの一部のビットデータ）に基づいて判断している。このように、１つのアドレスでは同じ払出し枚数を付与する図柄組合せデータが格納できない場合には、連続してアドレスを配置することにより、たとえば１５枚を払い出す図柄組合せデータがあるか否かを連続して判断することができる。換言すれば、停止図柄データ（第５群）と停止図柄データ（第６群）との間には、３枚役を構成する図柄組合せデータや１枚役を構成する図柄組合せデータを記憶するアドレスを設けていない。

【２０９８】

さらにまた、同一アドレスにおいて、同じ払出し枚数に関してはビットも連続していることにより、たとえば１５枚役のビットを「Ｘ」、３枚役のビットを「Ｙ」としたとき、「ＸＸＸＹＹＸＸＸ（Ｂ）」のように、複数個のビット「Ｘ」の間にビット「Ｙ」は配置されない。仮に、同一アドレス内で１５枚役のビット「Ｘ」、３枚役のビット「Ｙ」を配置する場合には、たとえば「ＸＸＸＸＸＹＹＹ（Ｂ）」又は「ＹＹＹＸＸＸＸＸ（Ｂ）」のように配置される。
このようにビットを配置することにより、開発段階において、払出し枚数の誤りを防止することが可能となる。
また、払出し枚数の多い図柄組合せから判断することによって、遊技者に不利益を生じさせないようにすることが可能となる。たとえば、実際には当選番号「１０」に決定され、小役０１に対応する図柄組合せが停止表示しているにもかかわらず、ノイズにより小役０１に対応するビットだけでなく、小役２５に対応するビットも「１」となっている場合であっても、払出し枚数の多い図柄組合せから判断したときには、小役０１に対応する図柄組合せが停止表示したと判断された時点で払出し枚数の判断を終了するので、小役０１

に対応する１５枚を払い出すことができる。
【２０９９】
図２０２は、第２５実施形態におけるＲＢ作動管理を示すフローチャートである。この処理は、図１４８（第２３実施形態）のステップＳ９４４に相当する処理である。図１４８で示したように、遊技終了チェック処理（Ｍ_ＧＡＭＥ_ＣＨＫ）において、ＲＢ作動状態フラグが「０」でないとき（ステップＳ９４３で「Ｎｏ」のとき）は、ＲＢ作動管理が実行される。
図２０２の例は、停止図柄データに基づいて、ＲＢ作動時の入賞回数を更新するものである。
図２０２において、ステップＳ１２０１では、ＲＢ作動時であるか否かを判断する。ここでは、作動状態フラグ（_ＦＬ_ＡＣＴＩＯＮ）のＤ４ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときはＲＢ作動時であると判断する。ＲＢ作動時であると判断したときはステップＳ１２０１に進み、ＲＢ作動時でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ１２０２では、ＲＢ作動時の遊技回数から「１」を減算する。この処理は、ＲＢ作動時の遊技回数（_ＣＴ_ＢＯＮＵＳ_ＰＬＡＹ）を「１」減算する処理である。
次のステップＳ１２０３では、ＲＢ作動時の遊技回数が「０」であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ１２０２の処理においてゼロフラグが「１」となったか否かを判断し、ゼロフラグが「１」であるときはＲＢ作動時の遊技回数が「０」になったことを意味する。
そして、ＲＢ作動時の遊技回数が「０」でないときはステップＳ１２０４に進み、「０」であるときはステップＳ１２１１に進む。
【２１００】
次のステップＳ１２０４では、停止図柄データ（第５群）（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ５）が「０」であるか否かを判断する。「０」であるときはステップＳ１２０５に進み、「０」でないときはステップＳ１２０９に進む。
ステップＳ１２０５では、停止図柄データ（第６群）（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ６）が「０」であるか否かを判断する。「０」であるときはステップＳ１２０６に進み、「０」でないときはステップＳ１２０９に進む。
次のステップＳ１２０６では、停止図柄データ（第７群）（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ７）が「０」であるか否かを判断する。「０」であるときはステップＳ１２０７に進み、「０」でないときはステップＳ１２０９に進む。
ステップＳ１２０７では、停止図柄データ（第８群）（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ８）が「０」であるか否かを判断する。「０」であるときはステップＳ１２０８に進み、「０」でないときはステップＳ１２０９に進む。
次に、ステップＳ１２０８では、停止図柄データ（第９群）（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ９）が「０」であるか否かを判断する。「０」でないときはステップＳ１２０９に進み、「０」であるときは本フローチャートによる処理を終了する。
【２１０１】
ステップＳ１２０９では、ＲＢ作動時の入賞回数から「１」を減算する。この処理は、ＲＢ作動時の入賞回数（_ＣＴ_ＢＯＮＵＳ_ＷＩＮ）を「１」減算する処理である。
次にステップＳ１２１０に進み、ＲＢ作動時の入賞回数が「０」となったか否かを判断する。この処理は、ステップＳ１２０９の処理においてゼロフラグが「１」となったか否かを判断し、ゼロフラグが「１」であるときはＲＢ作動時の入賞回数が「０」になったことを意味する。
そして、ＲＢ作動時の入賞回数が「０」でないときは本フローチャートによる処理を終了し、「０」であるときはステップＳ１２１１に進む。
【２１０２】
ステップＳ１２１１に進むと、ＲＢ作動の終了条件を満たすので、ＲＢ作動状態フラグをクリアする。この処理は、作動状態フラグのＤ４ビットを「０」にする処理である。そ

して本フローチャートによる処理を終了する。
以上のようにして、ＲＢ作動時の入賞回数を更新する際に、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）を用いて更新することが可能となる。停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第９群）のいずれかが「０」でないときは、払出しを有する役（本実施形態では小役０１～３４のいずれか）が入賞したことを意味するので、ＲＢ作動時の入賞回数を更新する条件を満たすからである。
【２１０３】
＜第２６実施形態＞
第２６実施形態は、第２５実施形態の変形例を示す。
また、第２６実施形態では、図柄配列、役の種類、役に対応する図柄組合せ、役に対応する払出し枚数、定義データ（図１７６～図１７９）は、第２５実施形態と同一とする。
図２０３は、第２６実施形態におけるＲＷＭ５３の構成を示す図である。図２０３のＲＷＭ５３の種類は、以下の説明で用いるものを示したものであり、これらに限られることを意味するものではない。
図２０３において、第２５実施形態（図１７３～図１７５）と同一記憶領域は、同一アドレスとしている。第２５実施形態と同一アドレスの記憶領域については、特に必要である場合を除き、説明を省略する。
【２１０４】
アドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」～「Ｆ０Ａ５（Ｈ）」に示す図柄配列アドレスバッファ１～３（_BF_PICARG_ADR1～3）は、リール３１の停止時における図柄組合せデータを特定するためのアドレスを記憶する記憶領域である。「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」及び「Ｆ０Ａ１（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1 ）は、第１（左）リール３１用であり、「Ｆ０Ａ２（Ｈ）」及び「Ｆ０Ａ３（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ２（_BF_PICARG_ADR2 ）は、第２（中）リール３１用であり、「Ｆ０Ａ４（Ｈ）」及び「Ｆ０Ａ５（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ３（_BF_PICARG_ADR3 ）は、第３（右）リール３１用である。
スタートスイッチ４１の操作受付け時には、図柄配列アドレスバッファに、図柄制御データテーブル（TBL_PIC_DAT ）（後述）の先頭アドレス「１２００（Ｈ）」が記憶される。
また、停止受付け時には、図柄配列アドレスバッファに、第＃リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_#）（後述）のいずれかのアドレスが記憶される。
【２１０５】
図２０４において、（Ａ）は、図柄制御データテーブル（TBL_PIC_DAT ）を示す図であり、（Ｂ）は、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH ）を示す図である。
図柄制御データテーブルの各アドレスに記憶されているデータは、第２５実施形態の停止図柄データ（第１群）～停止図柄データ（第９群）の初期値に相当する。
第２６実施形態における図柄群（第１群～第９群）は、第２５実施形態と同一である。すなわち、
第１群：ＲＢＡ～ＲＢＨ
第２群：ＲＢＪ～ＲＢＰ
第３群：１ＢＢ、リプレイ０１～リプレイ０７
第４群：リプレイ０８～リプレイ１０（Ｄ０～Ｄ２）、未使用（Ｄ３～Ｄ７）
第５群：小役０１～小役０８
第６群：小役０９～小役１６
第７群：小役１７～小役２４
第８群：小役２５～小役３２
第９群：小役３３～小役３４（Ｄ０～Ｄ１）、未使用（Ｄ２～Ｄ７）
となっている。
【２１０６】

たとえばアドレス「１２００（Ｈ）」には、「１１１１１１１１（Ｂ）」が記憶されているが、この値は、停止図柄データ（第１群）の初期値「１１１１１１１１（Ｂ）」に相当する。
よって、アドレス「１２０３（Ｈ）」のデータ（図柄４群）Ｄ４～Ｄ７ビット、及びアドレス「１２０８（Ｈ）」のデータ（図柄９群）のＤ２～Ｄ７ビットは、「０」であり、それ以外のビットは「１」となっている。
【２１０７】
リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブルは、第＃リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_#）の先頭アドレスを特定するためのデータテーブルである。
詳細は後述するが、
第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）：アドレス「１３００（Ｈ）」～「１３Ｂ３（Ｈ）」
第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）：アドレス「１３Ｂ４（Ｈ）」～「１４６７（Ｈ）」
第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）：アドレス「１４６８（Ｈ）」～「１５１Ｂ（Ｈ）」
から構成されている。
そして、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブルでは、第＃リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_#）の先頭アドレスの１つ前のアドレス値を特定したものである。
【２１０８】
図２０５～図２０９は、第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）を示す図である。
また、図２１０～図２１４は、第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）を示す図である。
さらにまた、図２１５～図２１９は、第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）を示す図である。
第＃リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_#）は、リール３１ごとに、有効ラインに停止する図柄の図柄番号に対し、当該図柄番号の図柄が第＃リール３１の図柄に相当する役がどの役であるかを、第１群～第９群のすべてについて定めたものである。
これらの第＃リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_#）の各アドレスに記憶されている図柄組合せデータは、第２５実施形態における第＃リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_#）の各アドレスに記憶されている図柄組合せデータと同様のものである。
【２１０９】
また、左リール３１については、制御図柄番号（BF_PICTURE）が「０」であるときは、有効ライン上の図柄は、図柄番号２番の「チェリー」に相当する。このため、アドレス「１３００（Ｈ）」以降において、
アドレス「１３００（Ｈ）」～「１３０８（Ｈ）」：２番図柄「チェリー」（第１群～第９群）
アドレス「１３０９（Ｈ）」～「１３１１（Ｈ）」：３番図柄「青ＢＡＲ」（第１群～第９群）
アドレス「１３１２（Ｈ）」～「１３１Ａ（Ｈ）」：４番図柄「ベルＡ」（第１群～第９群）
：
アドレス「１３９９（Ｈ）」～「１３Ａ１（Ｈ）」：１９番図柄「ベルＡ」（第１群～第９群）
アドレス「１３Ａ２（Ｈ）」～「１３ＡＡ（Ｈ）」：０番図柄「リプレイ」（第１群～第９群）
アドレス「１３ＡＢ（Ｈ）」～「１３Ｂ３（Ｈ）」：１番図柄「スイカ」（第１群～第９群）

の順で第１リール図柄検索テーブルが構成されている。
【２１１０】
また、各図柄ごとに、９アドレスずつ割り当てられており、それぞれ第１群～第９群に相当する。たとえば２番図柄「チェリー」では、
アドレス「１３００（Ｈ）」が第１群、
アドレス「１３０１（Ｈ）」が第２群、
：
アドレス「１３０８（Ｈ）」が第９群
と割り当てられている。
よって、第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）では、図柄数「２０」×図柄群数「9」＝「１８０」個のアドレス（１３００（Ｈ）～１３Ｂ３（Ｈ））が割り当てられている。第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）、及び第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）も同様である。
【２１１１】
さらに、各アドレスに記憶されている図柄組合せデータは、リール３１の停止時に有効ラインにその図柄番号の図柄が停止するとき、第Ｎ群の図柄群では、どの役の図柄組合せを構成する図柄になり得るかを定めている。
たとえばアドレス「１３００（Ｈ）」の図柄組合せデータは「0」であるが、これは、左リール３１の停止時に有効ラインに２番の「チェリー」が停止するとき、第１群の役（ＲＢＡ～ＲＢＨ）の図柄組合せを構成する図柄にはなり得ないことを意味する。
一方、アドレス「１３０７（Ｈ）」（第８群）の図柄組合せデータは、「@WIN_27 OR WIN_30」（００１００１００（Ｂ））である。このため、左リール３１の停止時に２番の「チェリー」が停止するときは、第８群の役のうち、小役２７及び小役３０の図柄組合せを構成する図柄になり得ることを意味する（図１２１参照）。
したがって、同一のリール３１の同一の図柄については、同一の図柄組合せデータとなる。具体的には、たとえば図２０５中、アドレス「１３１Ｂ（Ｈ）」～「１３２３（Ｈ）」は、５番図柄「リプレイ」についての図柄組合せデータを記憶しているが、同じ「リプレイ」図柄であるアドレス「１３４８（Ｈ）」～「１３５０（Ｈ）」（１０番図柄「リプレイ」）、アドレス「１３７５（Ｈ）」～「１３７Ｄ（Ｈ）」（１５番図柄「リプレイ」）、アドレス「１３Ａ２（Ｈ）」～「１３ＡＡ（Ｈ）」（０番図柄「リプレイ」）も、アドレス「１３１Ｂ（Ｈ）」～「１３２３（Ｈ）」の図柄組合せデータと同一となっている。
【２１１２】
上述したように、第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）では、２番図柄（チェリー）から図柄組合せデータを記憶している。制御図柄番号（BF_PICTURE）が「0」であるときは、左リール３１における有効ライン上の図柄は２番になるためである。
これに対し、図２１０～図２１４に示す第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）では、１番図柄「チェリー」から図柄組合せデータが記憶されている。制御図柄番号（BF_PICTURE）が「0」であるときは、中リール３１における有効ライン上の図柄は１番になるためである。
同様に、第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）では、０番図柄「ベルＢ」から図柄組合せデータが記憶されている。制御図柄番号（BF_PICTURE）が「0」であるときは、右リール３１における有効ライン上の図柄は０番になるためである。
このように、左、中及び右のリール図柄検索テーブルで記憶しておく図柄データを、オフセット（差分）を持たせて（図柄番号をずらして）記憶しておく（差分を考慮して記憶しておく）ことで、取得した制御図柄番号（BF_PICTURE）ごとに補正を行う（差分を加算又は減算する）必要がなくなる。よって、プログラム処理の簡素化及びＲＯＭ５４の容量の削減を図ることができる。
なお、後述する図２２９（第２７実施形態の例２）に示すように、左リール３１、中リール３１、及び右リール３１の各図柄配列テーブルにおいて、いずれも、図柄番号「0」の図柄データから順に記憶しておき、かつ、各リール３１に対応する差分データを記憶し

ておく方法も挙げられる。そして、図柄データを取得するときは、基準位置に停止する図柄の図柄番号に対して当該リール３１の差分データを加算又は減算することにより、有効ライン上の図柄の図柄データを取得する。このようにした場合には、有効ラインに変更があっても、差分データを変更するだけでよいので、開発工数を削減することができる。

【２１１３】

なお、本実施形態の有効ラインは、図１１５に示すものであるので、左、中及び右の各リール図柄検索テーブルにおいて、オフセット（差分）を、左リール３１は「＋２」、中リール３１は「＋１」、右リール３１は「０」にしている。換言すれば、オフセット値は、有効ラインの位置と基準位置とのずれ量（段数）を指す。

したがって、たとえば制御図柄番号（BF_PICTURE）が下段に停止する図柄を示し、かつ、有効ラインが「左中段」－「中中段」－「右中段」であるときは、左、中及び右の各リール図柄検索テーブルにおいて、各オフセットは「＋１」となる。

また、たとえば制御図柄番号（BF_PICTURE）が中段に停止する図柄を示し、かつ、有効ラインが「左中段」－「中中段」－「右中段」であるときは、左、中及び右の各リール図柄検索テーブルにおいて、オフセットは不要（あるいは、「０」）となる。

【２１１４】

次に、第２６実施形態における図柄配列アドレスバッファの具体例について説明する。

たとえば、有効ライン上に「リプレイ（５番）」－「チェリー（１６番）」－「ベルＢ（０番）」が停止すると仮定する。

この場合、図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1 ）には、第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）の５番図柄（リプレイ）の先頭アドレス「１３１Ｂ（Ｈ）」の１つ前のアドレス「１３１Ａ（Ｈ）」が記憶される。

また、図柄配列アドレスバッファ２（_BF_PICARG_ADR2 ）には、第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）の１６番図柄（チェリー）の先頭アドレス「１４３Ｂ（Ｈ）」の１つ前のアドレス「１４３Ａ（Ｈ）」が記憶される。

さらにまた、図柄配列アドレスバッファ３（_BF_PICARG_ADR3 ）には、第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）の０番図柄（ベルＢ）の先頭アドレス「１４６８（Ｈ）」の１つ前のアドレス「１４６７（Ｈ）」が記憶される。

なお、どのような処理を経て、上記値が記憶されるかについては後述する。

【２１１５】

図２２０及び図２２１は、第２６実施形態における払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ）を示す図である。

第２６実施形態では、すべての役ごとに１アドレスを設け、払出し枚数を記憶している。アドレス「１６００（Ｈ）」を図柄１群のＲＢＡの払出し数「０」とし、順次、図柄１群の全役、図柄２群の全役、・・・、図柄９群の全役のアドレスを設け、それぞれ払出し数を記憶している。

なお、図柄４群では、ビットに対応させるため、アドレス「１６１８（Ｈ）」～「１６１Ａ（Ｈ）」を、Ｄ０～Ｄ２ビットに対応するリプレイ０８、リプレイ０９、リプレイ１０とし、アドレス「１６１Ｂ（Ｈ）」～「１６１Ｆ（Ｈ）」を、Ｄ３～Ｄ７ビットに対応する未使用領域としている。

そして、たとえば小役０１入賞時には、アドレス「１６２０（Ｈ）」が特定されるようになっており、アドレス「１６２０（Ｈ）」に記憶されている「１５（Ｄ）」が払出し枚数として払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL ）に記憶される。

【２１１６】

次に、第２６実施形態における制御処理を、フローチャートを用いて説明する。

図２２２は、第２６実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。図２２２のフローチャートは、第２６実施形態に係る処理を中心に示すものであり、図２２２で示された処理のみを行うという意味ではない。

メイン処理は、メイン制御基板５０が１遊技あたり１回実行する処理であり、たとえば第２３実施形態の図１３９に相当する処理である。

図２２２において、ステップＳ１１３１の遊技開始時処理は、図１３９中、ステップＳ２７１及びＳ２７２に相当する処理であり、作動状態フラグの更新処理等を実行する（たとえば、図４２参照）。

次のステップＳ１１３２では、メダル受付け開始時処理を実行する。この処理は、たとえば図１３９のステップＳ２７３～Ｓ２７６に示す処理であり、メダルが投入されたか否かやベットスイッチ４０が操作されたか否かの検知処理や、メダルが投入されたときやベットスイッチ４０が操作されたときにベット数の更新処理を行う。

【２１１７】

次のステップＳ１１３３では、スタートスイッチ受付け時処理を実行する。この処理は、後述する図２２３に示す処理であり、図１３９のステップＳ７５１と同様の処理を実行する。具体的には、スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときに、所定の抽選処理等を実行する。ただし、後述する図２２３では、図１４０に示す処理を簡素化して記載している。

次にステップＳ１１３４に進み、リール３１の回転を開始する。次のステップＳ１１３５では、リール停止制御を行う。この処理は、後述する図２２５に示す処理であり、ストップスイッチ４２の操作を検知したときに、対応するリール３１を、当選番号に基づいて図柄を所定位置に停止させるための処理である。

次のステップＳ１１３６では、全リール３１が停止した否かを判断し（図１３９のステップＳ２８９に相当）、全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ１１３７に進み、全リール３１が停止していないと判断したときはステップＳ１１３５に戻る。

【２１１８】

ステップＳ１１３７では、表示判定処理を行う。この処理は、後述する図２２７に示す処理であり、図１３９のステップ２９１に相当する処理である。

次のステップＳ１１３８では、遊技終了チェック処理を行う。この処理は、図１３９のステップ７５３に相当する処理である。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【２１１９】

図２２３は、図２２２のステップＳ１１３３におけるスタートスイッチ受付け時処理を示すフローチャートである。

図２２３において、ステップＳ１１４１では、遊技開始時処理を実行する。この処理は、当選番号（役）の抽選、有利区間（ＡＴ）の抽選等を実行する処理であり、図１４０中、ステップＳ７６１～Ｓ７６８の処理を含む処理に相当する。

次のステップＳ１１４２では、リール回転開始準備処理を実行する。この処理は、後述する図２２４に示す処理であり、上述した図柄配列アドレスバッファ１～３（_BF_PICARG_ADR1～3）に初期値を設定する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【２１２０】

図２２４は、図２２３のステップＳ１１４２におけるリール回転開始準備処理を示すフローチャートである。

図２２４において、ステップＳ１１５１では、図柄制御データテーブル（TBL_PIC_DAT）をセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、図柄制御データテーブルの先頭アドレス「１２００（Ｈ）」を記憶する処理である。

次にステップＳ１１５２に進み、図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1）に、図柄制御データテーブルのアドレスを保存する。この処理は、アドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ１に、ＨＬレジスタ値（１２００（Ｈ））を記憶する処理である。

次のステップＳ１１５３では、図柄配列アドレスバッファ２（_BF_PICARG_ADR2）に、図柄制御データテーブルのアドレスを保存する。この処理は、アドレス「Ｆ０Ａ２（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ２に、ＨＬレジスタ値（１２００（Ｈ））を記憶する処理である。

次のステップＳ１１５４では、図柄配列アドレスバッファ３（_BF_PICARG_ADR3）

に、図柄制御データテーブルのアドレスを保存する。この処理は、アドレス「Ｆ０Ａ４（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ３に、ＨＬレジスタ値（１２００（Ｈ））を記憶する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上の処理により、リール回転開始時の初期値として、

図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1 ）：１２００（Ｈ）

図柄配列アドレスバッファ２（_BF_PICARG_ADR2 ）：１２００（Ｈ）

図柄配列アドレスバッファ３（_BF_PICARG_ADR3 ）：１２００（Ｈ）

が記憶される。

【２１２１】

図２２５は、図２２２のステップＳ１１３５におけるリール停止制御を示すフローチャートである。

図２２５において、ステップＳ１１６１では、回転中のリール３１に対してストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。この処理の詳細については説明を省略するが、第２５実施形態の図１９４で示したように、入力ポート立ち上がりデータＡを検出し、回転中のリール３１に対応するストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンになったときは、このステップＳ１１６１で「Ｙｅｓ」と判断する。

ステップＳ１１６１においてストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ１１６２に進み、ストップスイッチ４２が操作されていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【２１２２】

ステップＳ１１６２では、（操作された）ストップスイッチ４２に対応する値を、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に保存する。たとえば左ストップスイッチ４２であれば「１」が保存される。

次のステップＳ１１６３では、停止図柄決定処理を実行する。この処理は、ストップスイッチ４２が操作されたタイミングや当該遊技における当選番号等に基づいて、リール３１の停止位置を決定する処理である。この処理により、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）に、中段に停止させる図柄番号が記憶される。

次のステップＳ１１６４では、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）に図柄番号を記憶する。この処理は、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）から「１」を減算して制御図柄番号（_BF_PICTURE ）を算出し、記憶する。なお、当該演算において、「０」から「１」を減算したときは、「１９（Ｄ）」になる特殊演算を実行する。

次にステップＳ１１６５に進み、図柄配列アドレスバッファセットを行う。この処理は、後述する図２２６に示す処理であり、リール図柄配列テーブルアドレスを取得し、記憶する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【２１２３】

図２２６は、図２２５のステップＳ１１６５における図柄配列アドレスバッファセットを示すフローチャートである。

図２２６において、ステップＳ１１７１では、停止／制御リール番号データを取得する。この処理は、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に記憶されている値をＡレジスタに記憶する処理である。

次にステップＳ１１７２に進み、停止／制御リール番号データに応じた図柄配列アドレスバッファにＲＷＭアドレスをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ａレジスタ値とＡレジスタ値を加算し、加算した結果をＡレジスタ値とする。換言すると、当該処理は、Ａレジスタ値２倍する処理である。

（２）図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1 ）のアドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」から「２」アドレスずらしたアドレス「Ｆ０９Ｅ（Ｈ）」値をＤＥレジスタに記憶する。

（３）ＤＥレジスタ値にＡレジスタ値を加算する。加算した結果をＤＥレジスタ値とする。

これにより、たとえば停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）が「１」で

あるときは、ＤＥレジスタ値は、「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」となる。
　また、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）が「２」であるときは、ＤＥレジスタ値は、「Ｆ０Ａ２（Ｈ）」となる。
　さらにまた、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）が「３」であるときは、ＤＥレジスタ値は、「Ｆ０Ａ４（Ｈ）」となる。
　このステップＳ１１７２の処理により、ＤＥレジスタには、リール３１に対応する図柄配列アドレスバッファ（_BF_PICARG_ADR# ）のアドレスが記憶される。
【２１２４】
　次のステップＳ１１７３では、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブルをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）の先頭アドレス「１２０９（Ｈ）」から「２」を減算した値「１２０７（Ｈ）」を記憶する処理である。
　次のステップＳ１１７４では、停止／制御リール番号データに応じたリール図柄配列テーブルアドレスを取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、加算した結果をＨＬレジスタ値とする。
　たとえば、Ａレジスタ値が「２」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２０９（Ｈ）」となる。
　また、Ａレジスタ値が「４」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２０Ｂ（Ｈ）」となる。
　さらにまた、Ａレジスタ値が「６」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２０Ｄ（Ｈ）」となる。
　したがって、リール３１に対応するリール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）のアドレスがＨＬレジスタに記憶される（図２０４（Ｂ）参照）。
【２１２５】
　（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを、ＨＬレジスタ値に記憶する。
　たとえば、ＨＬレジスタ値が「１２０９（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１２ＦＦ（Ｈ）」となる。
　また、ＨＬレジスタ値が「１２０Ｂ（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１３Ｂ３（Ｈ）」となる。
　さらにまた、ＨＬレジスタ値が「１２０Ｄ（Ｈ）」であるときは、ＨＬレジスタ値は「１４６７（Ｈ）」となる。
【２１２６】
　次にステップＳ１１７５に進み、制御図柄番号に応じたリール図柄配列テーブルアドレスを取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）制御図柄番号（_BF_PICTURE ）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
　（２）Ａレジスタ値を「９」倍し、その演算結果をＡレジスタに記憶する。ここで、「９」倍するのは、図柄群数に対応している。
　（３）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、加算した結果をＨＬレジスタ値とする。
【２１２７】
　上記処理を、具体例（例１～例３）を挙げて説明する。
　（例１）
　左リール３１において、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）が「１０」（１２番の「ベルＢ」が有効ラインに停止）であるときは、
　１２ＦＦ（Ｈ）＋１０×９（Ｄ）（５Ａ（Ｈ））＝１３５９（Ｈ）
　となり、左リール３１の１２番の「ベルＢ」に対応する先頭アドレス「１３５Ａ（Ｈ）」の１つ前のアドレスとなる。
　（例２）
　また、中リール３１において、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）が「１０」（１１番の

「チェリー」が有効ラインに停止）であるときは、
　１３Ｂ３（Ｈ）＋１０×９（Ｄ）＝１４０Ｄ（Ｈ）
　となり、中リール３１の１１番の「チェリー」に対応する先頭アドレス「１４０Ｅ（Ｈ）」の１つ前のアドレスとなる。
　（例３）
　さらにまた、右リール３１において、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）が「１０」（１０番の「ベルＢ」が有効ラインに停止）であるときは、
　１４６７（Ｈ）＋１０×９（Ｄ）＝１４Ｃ１（Ｈ）
　となり、右リール３１の１０番の「ベルＢ」に対応する先頭アドレス「１４Ｃ２（Ｈ）」の１つ前のアドレスとなる。
　このようにして、ステップＳ１１７５では、当該リール３１の停止図柄番号に対応する先頭アドレスの１つ目のアドレス値がＨＬレジスタに記憶される。
【２１２８】
　次にステップＳ１１７６に進み、停止／制御リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に応じた図柄配列アドレスバッファを取得する。この処理は、ＤＥレジスタ値が示すアドレスに、ＨＬレジスタ値を記憶する処理である。
　なお、ステップＳ１１７２で示したように、
　停止／制御リール番号データ「１」→ＤＥレジスタ値「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」
　停止／制御リール番号データ「２」→ＤＥレジスタ値「Ｆ０Ａ２（Ｈ）」
　停止／制御リール番号データ「３」→ＤＥレジスタ値「Ｆ０Ａ４（Ｈ）」
　である。
　よって、左リール３１の場合に、上記例１では、アドレス「Ｆ０Ａ０（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ１に「１３５９（Ｈ）」が記憶される。
　また、中リール３１の場合に、上記例２では、アドレス「Ｆ０Ａ２（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ２に「１４０Ｄ（Ｈ）」が記憶される。
　さらにまた、右リール３１の場合に、上記例３では、アドレス「Ｆ０Ａ４（Ｈ）」の図柄配列アドレスバッファ３に「１４Ｃ１（Ｈ）」が記憶される。
　そして本フローチャートによる処理を終了する。
【２１２９】
　以上のように、各リールの図柄配列アドレスバッファに、図柄組合せデータが記憶されているアドレス値が記憶されることにより、電源断が発生しても、電源断から復帰した後に、すでに記憶されているアドレス値を用いて遊技を正しく再開することができる。
　たとえば、全リール３１が定速回転している状況下で、左リール３１に対応するストップスイッチ４２が操作された後に電源断が発生し、電源断処理が実行された場合であっても、図柄配列アドレスバッファ１には左リール３１の図柄組合せデータが記憶されているアドレス値が記憶されているので、電源断復帰後は、中リール３１の停止操作及び右リール３１の停止操作に基づいて、図柄配列アドレスバッファ２及び３にアドレス値を記憶する処理を再開することができる（遊技を再開することができる）。
【２１３０】
　なお、図柄組合せデータが記憶されているアドレス値（図柄配列アドレスバッファに記憶される値）を汎用レジスタに記憶した場合には、電源断が発生し、その後に電源復帰した場合には、当該アドレス値（汎用レジスタに記憶した値）はクリアされる（初期値に設定される。たとえば「０」にされる。）。このため、図柄組合せデータが記憶されているアドレス値を汎用レジスタに記憶した場合において、たとえば左リール３１に対応するストップスイッチ４２が操作された後に電源断が発生し、電源断処理が実行された場合には、電源復帰後に、遊技が再開できなくなる可能性が高くなる。
　また、ＲＷＭ５３に図柄配列アドレスバッファを設けて図柄組合せデータが記憶されているアドレス値を記憶した場合には、ストップスイッチ４２の停止操作ごとに、図柄配列アドレスバッファにアドレス値が記憶されていくため、開発段階において、停止操作ごとに停止位置が正しいか否かをＲＷＭ５３の図柄配列アドレスバッファを検査することによ

って確認可能となる。
【２１３１】
図２２７は、図２２２のステップＳ１１３７における表示判定処理を示すフローチャートである。
この処理は、図柄配列アドレスバッファに記憶されたアドレス値に基づいて図柄組合せデータを決定し、その図柄組合せデータに対応する役が払出しを有するか否かを判定する処理である。
図２２７において、ステップＳ１１８１では、図柄群数に「９」をセットする。この処理は、Ｂレジスタに「９」を記憶し、Ｃレジスタに「８」を記憶する。Ｃレジスタの「８」は、ビット数に対応する値である。
次のステップＳ１１８２では、図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1 ）を取得する。この処理は、ＨＬレジスタに、図柄配列アドレスバッファ１に記憶された図柄組合せデータを記憶する処理である。
【２１３２】
次にステップＳ１１８３に進み、図柄群数に応じた第１リール図柄配列テーブルデータを取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値にＢレジスタ値を加算し、その加算結果をＨＬレジスタ値とする。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている図柄組合せデータをＡレジスタ値に記憶する。
たとえばＨＬレジスタ値が「１２ＦＦ（Ｈ）」であるときは、「１２ＦＦ（Ｈ）＋９（Ｈ）＝１３０８（Ｈ）」となるので、アドレス「１３０８（Ｈ）」に記憶された「@WIN_33 」すなわち「００００００１（Ｂ）」をＡレジスタに記憶する。
【２１３３】
次のステップＳ１１８４では、図柄配列アドレスバッファ２（_BF_PICARG_ADR2 ）を取得する。この処理は、ＨＬレジスタに、図柄配列アドレスバッファ２に記憶された図柄組合せデータを記憶する処理である。
次にステップＳ１１８５に進み、図柄群数に応じた第２リール図柄配列テーブルデータの論理積を実行する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値にＢレジスタ値を加算し、加算結果をＨＬレジスタ値とする。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている図柄組合せデータと、Ａレジスタ値とのＡＮＤ（論理積）演算を実行する。その演算結果をＡレジスタ値とする。
【２１３４】
次のステップＳ１１８６では、図柄配列アドレスバッファ３（_BF_PICARG_ADR3 ）を取得する。この処理は、ＨＬレジスタに、図柄配列アドレスバッファ３に記憶された図柄組合せデータを記憶する処理である。
次にステップＳ１１８７に進み、図柄群数に応じた第３リール図柄配列テーブルデータの論理積を実行する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値にＢレジスタ値を加算し、加算結果をＨＬレジスタ値とする。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている図柄組合せデータと、Ａレジスタ値とのＡＮＤ（論理積）演算を実行する。その演算結果をＡレジスタ値とする。
なお、この時点で、演算結果が「０」であるときは、ゼロフラグが「１」となる。
【２１３５】
以上のステップＳ１１８１～Ｓ１１８７の処理により、たとえばＢレジスタ値が「９」であるときは、左リール３１の停止図柄データの第９群の図柄組合せデータと、中リール３１の停止図柄データの第９群の図柄組合せデータと、右リール３１の停止図柄データの第９群の図柄組合せデータとをＡＮＤ演算することとなる。
具体的には、たとえば、
Ｂレジスタ値＝９
図柄配列アドレスバッファ１（_BF_PICARG_ADR1 ）＝１２ＦＦ（Ｈ）（２番図柄（チェリー））

図柄配列アドレスバッファ２（_BF_PICARG_ADR2 ）＝１３Ｂ３（Ｈ）（１番図柄（チェリー））
図柄配列アドレスバッファ３（_BF_PICARG_ADR3 ）＝１４８２（Ｈ）（３番図柄（赤７））
であるときには、
アドレス「１３０８（Ｈ）」の図柄組合せデータ（@WIN_33 ）
ＡＮＤ
アドレス「１３ＢＣ（Ｈ）」の図柄組合せデータ（@WIN_33 ）
ＡＮＤ
アドレス「１４８Ｂ（Ｈ）」の図柄組合せデータ（@WIN_33 ）
により、論理積データは、「@WIN_33 」（００００００００１（Ｂ））となる。
一方、仮に、アドレス「１３０８（Ｈ）」、アドレス「１３ＢＣ（Ｈ）」、又はアドレス「１４８Ｂ（Ｈ）」の図柄組合せデータうちのいずれかの図柄組合せデータが「０」であるときは、ＡＮＤ演算により、論理積データは「０」となる。

【２１３６】

次にステップＳ１１８８に進み、論理積データが「０」であるか否かを判断する。この処理は、ゼロフラグが「１」であるか否かを判断し、ゼロフラグが「１」であるときは「Ｙｅｓ」と判断する。論理積データが「０」であると判断したときはステップＳ１１９５に進み、論理積データが「０」でないと判断したときはステップＳ１１８９に進む。
ステップＳ１１９５では、図柄群数から「１」を減算する。この処理は、Ｂレジスタ値を「１」減算する処理を実行する。
次のステップＳ１１９６では、図柄群数が「０」となったか否かを判断する。この処理は、ステップＳ１１９５におけるＢレジスタから「１」を減算した結果が「０」であるか否かを判断する。「１」減算後のＢレジスタ値が「０」であるときは「Ｙｅｓ」（図柄群数が「０」となった）と判断する。
ステップＳ１１９６において図柄群数が「０」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、図柄群数が「０」でないと判断したときはステップＳ１１８２に戻る。

【２１３７】

これに対し、ステップＳ１１８８からステップＳ１１８９に進むと、図柄群数に応じた払出枚数テーブルアドレスをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）Ｂレジスタ値に、Ｃレジスタ値「８」を乗算する。そして、乗算した結果をＢＣレジスタに記憶する。
（２）ＨＬレジスタに、払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ）の先頭アドレス「１６００（Ｈ）」から「８」を減算し、さらに「１」を減算した結果を記憶する。したがって、ＨＬレジスタに、「１５Ｆ７（Ｈ）」を記憶する。
（３）ＨＬレジスタ値に、ＢＣレジスタ値を加算する。
次にステップＳ１１９０に進み、テーブルアドレスを「１」加算する。この処理は、ＨＬレジスタ値に「１」を加算し、加算結果をＨＬレジスタ値とする処理である。

【２１３８】

ここで、上記ステップＳ１１８９及びＳ１１９０では、
「１６００（Ｈ）」－「８（Ｈ）」－「１（Ｈ）」＋Ｂレジスタ値（図柄群の値）×Ｃレジスタ値「８」（１つの図柄群に含まれるデータ数）＋「１（Ｈ）」
＝「１６００（Ｈ）」＋（図柄群の値－１）×（１つの図柄群に含まれるデータ数「８」）
を演算している。
以下に、具体例として、例１及び例２を挙げる。
（１）例１
ステップＳ１１８９に進んだときのＢレジスタ値が「１」（図柄１群）であるときは、
１６００（Ｈ）＋（１－１）×８＝１６００（Ｈ）

となり、図柄１群の先頭アドレスが指定される。
（２）例２
ステップＳ１１８９に進んだときのＢレジスタ値が「５」（図柄５群）であるときは、
１６００（Ｈ）＋（５－１）×８＝１６００（Ｈ）＋２０（Ｈ）（３２（Ｄ））
＝１６２０（Ｈ）
となり、図柄５群の先頭アドレスが指定される。
【２１３９】
次のステップＳ１１９１では、論理積データを右に「１」シフトする。この処理は、Ａレジスタ値のビットを右に「１」シフトする処理である。
そして、次のステップＳ１１９２において、上記の右に「１」シフトする処理によってキャリーフラグが「１」となったか否かを判断する。キャリーフラグが「１」となったと判断したときは、「Ｙｅｓ」と判断してステップＳ１１９３に進む。一方、キャリーフラグが「１」でないと判断したときはステップＳ１１９０に戻る。
【２１４０】
ステップＳ１１９３では、払出し枚数が「０」であるか否かを判断する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータが「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、払出し数が「０」と判断する。払出し数が「０」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、払出し数が「０」でないと判断したときはステップＳ１１９４に進む。
ステップＳ１１９４では、払出し枚数データを保存する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスが示す値を、払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL ）に記憶する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【２１４１】
上記ステップＳ１１９０～Ｓ１１９２の具体例として、例１及び例２を挙げる。
（１）例１（小役３３の図柄組合せの停止時）
最初のステップＳ１１９０において、Ｂレジスタ値「９」、論理積データが「@WIN_33」（００００００１（Ｂ））であるとき、ＨＬレジスタ値は「１６４０（Ｈ）」となる。
次のステップＳ１１９１で論理積データ「００００００１（Ｂ）」を右に１ビットシフトすると、キャリーフラグが「１」となるので、ステップＳ１１９２では「Ｙｅｓ」と判断される。よって、ステップＳ１１９４において、ＨＬレジスタ値が示すアドレス「１６４０（Ｈ）」に記憶されたデータ「１」が払出し枚数データとして記憶される。
【２１４２】
（２）例２（小役０３の図柄組合せの停止時）
最初のステップＳ１１９０において、Ｂレジスタ値「５」、論理積データが「@WIN_03」（０００００１００（Ｂ））であるとき、ＨＬレジスタ値は「１６２０（Ｈ）」となる。
次のステップＳ１１９１で論理積データ「０００００１００（Ｂ）」を右に１ビットシフトして「００００００１０（Ｂ）」とすると、キャリーフラグは「０」であるので、ステップＳ１１９２では「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１９０に戻る。
ステップＳ１１９０（２回目）では、ＨＬレジスタ値は「１６２１（Ｈ）」となる。次のステップＳ１１９１では、論理積データ「００００００１０（Ｂ）」を右に１ビットシフトして「００００００１（Ｂ）」とすると、キャリーフラグは「０」であるので、ステップＳ１１９２では「Ｎｏ」と判断され、ステップＳ１１９０に戻る。
ステップＳ１１９０（３回目）では、ＨＬレジスタ値は「１６２２（Ｈ）」となる。次のステップＳ１１９１では、論理積データ「００００００１（Ｂ）」を右に１ビットシフトすると、キャリーフラグは「１」となるので、ステップＳ１１９２では「Ｙｅｓ」と判断される。よって、ステップＳ１１９４において、ＨＬレジスタ値「１６２２（Ｈ）」が示すアドレスに記憶されているデータ「１５（Ｄ）」が払出し枚数データとして記憶される。
【２１４３】
以上の表示判定処理を、具体例（下記の第１例及び第２例）を挙げて説明する。

（例１）
役抽選により、当選番号「１０」に決定された遊技において、左リール３１の中段を図柄番号「１０」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号「９」の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、その後、右リール３１の中段を図柄番号「３」の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより、有効ラインに「スイカ（１１番）」－「チェリー（１１番）」－「ベルＡ（４番）」が停止し、小役０１（１５枚）が入賞したものとする。
この場合、図２２６の図柄配列アドレスバッファセットでは、以下のようになる。
１．左リール３１
ステップＳ１１７１では、Ａレジスタ値＝「１」（停止／制御リール番号データ）となる。
ステップＳ１１７２では、
（１）Ａレジスタ値＝１×２＝２
（２）ＤＥレジスタ値＝Ｆ０９Ｅ（Ｈ）
（３）ＤＥレジスタ値＝ＤＥレジスタ値＋Ａレジスタ値＝Ｆ０Ａ０（Ｈ）
ステップＳ１１７３では、
ＨＬレジスタ値＝１２０７（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７４では、
（１）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１２０９（Ｈ）
（２）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値が示すアドレスの値＝１２ＦＦ（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７５では、
（１）Ａレジスタ値＝「９」（制御図柄番号（_BF_PICTURE））
（２）Ａレジスタ値＝Ａレジスタ値×９＝８１（Ｄ）（５１（Ｈ））
（３）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１３５０（Ｈ）
となる。
【２１４４】
２．中リール３１
ステップＳ１１７１では、Ａレジスタ値＝「２」（停止／制御リール番号データ）となる。
ステップＳ１１７２では、
（１）Ａレジスタ値＝２×２＝４
（２）ＤＥレジスタ値＝Ｆ０９Ｅ（Ｈ）
（３）ＤＥレジスタ値＝ＤＥレジスタ値＋Ａレジスタ値＝Ｆ０Ａ２（Ｈ）
ステップＳ１１７３では、
ＨＬレジスタ値＝１２０７（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７４では、
（１）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１２０Ｂ（Ｈ）
（２）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値が示すアドレスの値＝１３Ｂ３（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７５では、
（１）Ａレジスタ値＝「１０（Ｄ）」（制御図柄番号（_BF_PICTURE））
（２）Ａレジスタ値＝Ａレジスタ値×９＝９０（Ｄ）（５Ａ（Ｈ））
（３）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）
となる。
【２１４５】
３．右リール３１

ステップＳ１１７１では、Ａレジスタ値＝「３」（停止／制御リール番号データ）となる。
ステップＳ１１７２では、
（１）Ａレジスタ値＝３×２＝６
（２）ＤＥレジスタ値＝Ｆ０９Ｅ（Ｈ）
（３）ＤＥレジスタ値＝ＤＥレジスタ値＋Ａレジスタ値＝Ｆ０Ａ４（Ｈ）
ステップＳ１１７３では、
ＨＬレジスタ値＝１２０７（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７４では、
（１）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１２０Ｄ（Ｈ）
（２）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値が示すアドレスの値＝１４６７（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７５では、
（１）Ａレジスタ値＝「４（Ｄ）」（制御図柄番号（_BF_PICTURE））
（２）Ａレジスタ値＝Ａレジスタ値×９＝３６（Ｄ）（２４（Ｈ））
（３）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）
となる。
【２１４６】
以上より、
図柄配列アドレスバッファ１：１３５０（Ｈ）
図柄配列アドレスバッファ２：１４０Ｄ（Ｈ）
図柄配列アドレスバッファ３：１４８Ｂ（Ｈ）
となる。
この場合、図２２７において、ステップＳ１１８１では、
Ｂレジスタ値＝９
Ｃレジスタ値＝８
をセットする。
（１回目）
ステップＳ１１８２では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）
となる。
次のステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋９（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５９（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０（ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値）
となる。
【２１４７】
次のステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
次のステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）＋９（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４１６（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００００００００１（Ｂ）（@WIN_33）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ（@WIN_33）　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１４８】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。

次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋９（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９４（Ｈ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値（@WIN_34）　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝９－１＝８
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。

【２１４９】
（２回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋８（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５８（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０００１１０１０（Ｂ）（@WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29）
となる。

【２１５０】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）＋８（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４１５（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００１１００００（Ｂ）（@WIN_29 OR @WIN_30）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０００１００００（Ｂ）
となる。

【２１５１】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋８（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９３（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００００１０００（Ｂ）（@WIN_28）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝８－１＝７
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。

【２１５２】
（３回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、

ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋７（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５７（Ｈ）
Ａレジスタ値＝００００００１１（Ｂ）（@WIN_17 OR @WIN_18 ）
となる。
【２１５３】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）＋７（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４１４（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００００００１０（Ｂ）（@WIN_18 ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝００００００１０（Ｂ）
となる。
【２１５４】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋７（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９２（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝７－１＝６
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１５５】
（４回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋６（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５６（Ｈ）
Ａレジスタ値＝００００００１０（Ｂ）（@WIN_10 ）
となる。
【２１５６】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）＋６（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４１３（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
【２１５７】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）

となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋６（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９１（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００１１００００（Ｂ）（@WIN_13 OR @WIN_14）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝６－１＝５
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１５８】
（５回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋５（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５５（Ｈ）
Ａレジスタ値＝１１００１０１１（Ｂ）（@WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_07_08）
となる。
【２１５９】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１４０Ｄ（Ｈ）＋５（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４１２（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０１０００００１（Ｂ）（@WIN_01 OR @WIN_07）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０１０００００１（Ｂ）
となる。
【２１６０】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋５（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９０（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００００１１０１（Ｂ）（@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０００００００１（Ｂ）
となる。
よって、ゼロフラグ≠「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１１８９に進む。
ステップＳ１１８９では、
ＢＣレジスタ値＝Ｂレジスタ値（図柄群の値）×Ｃレジスタ値（１つの図柄群に含まれるデータ数）＝５×８＝４０（Ｄ）（２８（Ｈ））

ＨＬレジスタ値＝１５Ｆ７（Ｈ）
ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋ＢＣレジスタ値＝１５Ｆ７（Ｈ）＋２８（Ｈ）＝１６１Ｆ（Ｈ）
となる。
【２１６１】
ステップＳ１１９０では、
ＨＬレジスタ値＝１６１Ｆ（Ｈ）＋１（Ｈ）＝１６２０（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１９１では、Ａレジスタ値「００００００００１（Ｂ）」を右に１シフトすると、「００００００００（Ｂ）」となり、キャリーフラグが「１」となる。
ステップＳ１１９２では、キャリーフラグが「１」であるので「Ｙｅｓ」と判断してステップＳ１１９３に進む。
ステップＳ１１９３では、
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝１５（Ｄ）
であるので、払出し数が「０」でないと判断し、ステップＳ１１９４に進む。
ステップＳ１１９４では、「１５（Ｄ）」を払出し枚数データ（_NB_PAY_MEDAL）に記憶する。
以上により、小役０１の入賞時には、払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）のアドレス「１６２０（Ｈ）」が特定され、払出し枚数「１５（Ｄ）」が記憶される。
【２１６２】
次に、表示判定処理の第２例として、役抽選により、当選番号「２６」に決定された遊技において、左リール３１の中段を図柄番号「１０」の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号「２」の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、その後、右リール３１の中段を図柄番号「３」の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより、有効ラインに「スイカ（１１番）」－「黒ＢＡＲ（３番）」－「ベルＡ（４番）」が停止し、役の非入賞となった例を示す。この図柄組合せは、第１例の図柄組合せに対し、中リール３１の図柄のみが異なる。
まず、中リール３１について、図２２６の図柄配列アドレスバッファセットにより、以下のようになる。
【２１６３】
ステップＳ１１７１では、Ａレジスタ値＝「２」（停止／制御リール番号データ）となる。
ステップＳ１１７２では、
（１）Ａレジスタ値＝２×２＝４
（２）ＤＥレジスタ値＝Ｆ０９Ｅ（Ｈ）
（３）ＤＥレジスタ値＝ＤＥレジスタ値＋Ａレジスタ値＝Ｆ０Ａ２（Ｈ）
ステップＳ１１７３では、
ＨＬレジスタ値＝１２０７（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７４では、
（１）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１２０Ｂ（Ｈ）
（２）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値が示すアドレスの値＝１３Ｂ３（Ｈ）
となる。
ステップＳ１１７５では、
（１）Ａレジスタ値＝「２（Ｄ）」（制御図柄番号（_BF_PICTURE））
（２）Ａレジスタ値＝Ａレジスタ値×９＝１８（Ｄ）（１２（Ｈ））
（３）ＨＬレジスタ値＝ＨＬレジスタ値＋Ａレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）
となる。
【２１６４】

よって、
図柄配列アドレスバッファ１：１３５０（Ｈ）
図柄配列アドレスバッファ２：１３Ｃ５（Ｈ）
図柄配列アドレスバッファ３：１４８Ｂ（Ｈ）
となる。
この場合、図２２７において、ステップＳ１１８１では、
Ｂレジスタ値＝９
Ｃレジスタ値＝８
をセットする。
（１回目）
ステップＳ１１８２では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）
となる。
次のステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋９（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５９（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０（ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値）
となる。
【２１６５】
次のステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３５Ｃ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
次のステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋９（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３ＣＥ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１６６】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋９（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９４（Ｈ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値（@WIN_34）　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝９－１＝８
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１６７】
（２回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋８（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５８（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０００１１０１０（Ｂ）（@WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29）
となる。
【２１６８】
ステップＳ１１８４では、

ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋８（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３ＣＤ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０００００１１１（Ｂ）（@WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27 ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０００００００１０（Ｂ）
となる。
【２１６９】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋８（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９３（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００００１０００（Ｂ）（@WIN_28 ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝８－１＝７
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１７０】
（３回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋７（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５７（Ｈ）
Ａレジスタ値＝００００００１１（Ｂ）（@WIN_17 OR @WIN_18 ）
となる。
【２１７１】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋７（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３ＣＣ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０００１００００（Ｂ）（@WIN_21 ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１７２】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋７（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９２（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値

＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝７－１＝６
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１７３】
（４回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋６（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５６（Ｈ）
Ａレジスタ値＝００００００１０（Ｂ）（@WIN_10）
となる。
【２１７４】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋６（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３ＣＢ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝１０００００００（Ｂ）（@WIN_16）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
【２１７５】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋６（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９１（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００１１００００（Ｂ）（@WIN_13 OR @WIN_14）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値
＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝６－１＝５
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１７６】
（５回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋５（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５５（Ｈ）
Ａレジスタ値＝１１００１０１１（Ｂ）（@WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_0

7_08）
となる。
【２１７７】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋５（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３ＣＡ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１７８】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋５（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９０（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝００００１１０１（Ｂ）（@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04 ）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝５－１＝４
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１７９】
（６回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる。
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋４（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５４（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１８０】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋４（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３Ｃ９（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１８１】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、

ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋４（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４９１（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝４－１＝３
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。

【２１８２】
（７回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋３（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５３（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０１０００００００（Ｂ）（@REP_06）
となる。

【２１８３】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋３（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３Ｃ８（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０００００００１０（Ｂ）（@REP_01）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。

【２１８４】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋３（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４８Ｅ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝１０１０００１０（Ｂ）（@REP_01 OR @REP_05 OR @REP_07）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝３－１＝２
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。

【２１８５】
（８回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋２（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５２（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０

となる。
【２１８６】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋２（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３Ｃ７（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１８７】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋２（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４８Ｄ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝２－１＝１
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｎｏ」（Ｂレジスタ値≠０）となり、ステップＳ１１８２に戻る。
【２１８８】
（９回目）
ステップＳ１１８２では、ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ１の値）となる
ステップＳ１１８３では、
ＨＬレジスタ値＝１３５０（Ｈ）＋１（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３５１（Ｈ）
Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１８９】
ステップＳ１１８４では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ２の値）
となる。
ステップＳ１１８５では、
ＨＬレジスタ値＝１３Ｃ５（Ｈ）＋１（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１３Ｃ６（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝１１１１０００００（Ｂ）（@SRB_E_H）
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０
となる。
【２１９０】
次のステップＳ１１８６では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）（図柄配列アドレスバッファ３の値）
となる。
次のステップＳ１１８７では、
ＨＬレジスタ値＝１４８Ｂ（Ｈ）＋１（Ｈ）（ＨＬ＋Ｂ）＝１４８Ｃ（Ｈ）
ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ＝０
Ａレジスタ値＝ＨＬレジスタ値のアドレスが示すデータ　ＡＮＤ　Ａレジスタ値＝０

となる。
よって、ゼロフラグ＝「１」である。
このため、ステップＳ１１８８で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１１９５に進み、
Ｂレジスタ値＝１－１＝０
となる。
ステップＳ１１９６で「Ｙｅｓ」（Ｂレジスタ値＝０）となり、本フローチャートによる処理を終了する。
これにより、払出し枚数データは、「０」のままとなる。

【２１９１】
＜第２７実施形態＞
第２７実施形態は、図柄配列テーブルに関するものである。
図２２８及び図２２９は、第２７実施形態における図柄配列テーブルを示す図である。図柄配列テーブルは、各アドレスに、図柄番号に対応する図柄データを記憶している。第２７実施形態では、各アドレスに記憶されている図柄データの具体的内容については省略する。
第２５実施形態における図柄配列テーブルは、以下のように構成されている。
（１）第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）（図１８１）
１２０３（Ｈ）：２番図柄＋３番図柄
１２０４（Ｈ）：４番図柄＋５番図柄
：
１２０Ｂ（Ｈ）：１８番図柄＋１９番図柄
１２０Ｃ（Ｈ）：０番図柄＋１番図柄
（２）第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）（図１８５）
１２３Ａ（Ｈ）：１番図柄＋２番図柄
１２３Ｂ（Ｈ）：３番図柄＋４番図柄
：
１２４２（Ｈ）：１７番図柄＋１８番図柄
１２４３（Ｈ）：１９番図柄＋０番図柄
（３）第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）（図１８９）
１２８Ｆ（Ｈ）：０番図柄＋１番図柄
１２９０（Ｈ）：２番図柄＋３番図柄
：
１２９７（Ｈ）：１６番図柄＋１７番図柄
１２９８（Ｈ）：１８番図柄＋１９番図柄

【２１９２】
上記からわかるように、第１（左）リール３１については、先頭アドレス（１２０３（Ｈ））には２番図柄（上位４ビット）が記憶されている。このように設定しているのは、制御図柄番号（_BF_PICTURE ）の基準位置が下段であるので、左リール３１では、基準位置である下段に０番図柄が停止するとき、有効ライン（上段）には２番図柄が停止するためである。
また、第２（中）リール３１については、先頭アドレス（１２３Ａ（Ｈ））には１番図柄（上位４ビット）が記憶されている。中リール３１では、基準位置である下段に０番図柄が停止するとき、有効ライン（中段）には１番図柄が停止するためである。
同様に、第３（右）リール３１については、先頭アドレス（１２８Ｆ（Ｈ））には０番図柄（上位４ビット）が記憶されている。右リール３１では、基準位置と有効ライン上の位置が一致するためである。

【２１９３】
第２５実施形態における図１８１、図１８５、図１８９の例は、１アドレスあたり２図柄のデータ（上位４ビットに１つの図柄データ、下位４ビットに１つの図柄データ）を記憶している。

一方、１アドレスに１図柄データを記憶する場合には、図２２８や図２２９に示すように構成される。

第２７実施形態の図柄配列テーブルでは、説明の簡素化のため、左リール３１の図柄データについてはアドレス「１０００（Ｈ）」から開始し、中リール３１の図柄データについてはアドレス「１１００（Ｈ）」から開始し、右リール３１の図柄データについてはアドレス「１２００（Ｈ）」から開始するものとする。

【２１９４】

図２２８は、第２５実施形態の図柄配列テーブルにおいて、アドレスあたり１図柄のデータとしたときの例（例１）を示す図である。図２２８に示すように、左リール３１の図柄データについては、先頭アドレスから順に、図柄番号２番の図柄データから記憶される。また、中リール３１の図柄データについては、先導アドレスから順に、図柄番号１番の図柄データから記憶される。さらにまた、右リール３１の図柄データについては、先頭アドレスから順に、図柄番号０番の図柄データから記憶される。

【２１９５】

このように、左、中、及び右リール３１の図柄配列テーブルにおいて、先頭アドレスの図柄データの図柄番号をずらすことで、基準位置（基準ライン上の位置）に停止する図柄の図柄番号をオフセット値として、有効ラインに停止する図柄の図柄番号を取得することが可能となる。

たとえば、左リール３１の停止時に、基準位置（下段）に図柄番号０の図柄が停止するときは、有効ライン（上段）に停止する図柄の図柄番号として、「１０００（Ｈ）（先頭アドレス値）」＋「０（図柄番号）」＝「１０００（Ｈ）」により、アドレス「１０００（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号２用）を取得することが可能である。

同様に、左リール３１の停止時に基準位置（下段）に図柄番号１０の図柄が停止するときは、有効ライン（上段）に停止する図柄の図柄番号として、「１０００（Ｈ）」＋「１０（Ｄ）」＝「１００Ａ（Ｈ）」により、アドレス「１００Ａ（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号１２用）を取得することが可能である。

【２１９６】

中リール３１については、たとえば中リール３１の停止時に基準位置（下段）に図柄番号０の図柄が停止するときは、有効ライン（中段）に停止する図柄の図柄番号として、「１１００（Ｈ）（先頭アドレス値）」＋「０（図柄番号）」＝「１１００（Ｈ）」により、アドレス「１１００（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号１用）を取得することが可能である。

同様に、中リール３１の停止時に基準位置（下段）に図柄番号１０の図柄が停止するときは、有効ライン（中段）に停止する図柄の図柄番号として、「１１００（Ｈ）」＋「１０（Ｄ）」＝「１１０Ａ（Ｈ）」により、アドレス「１１０Ａ（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号１１用）を取得することが可能である。

【２１９７】

また、右リール３１については、右リール３１の基準位置（下段）に図柄番号０の図柄が停止するときは、有効ライン（下段）に停止する図柄の図柄番号として、「１２００（Ｈ）（先頭アドレス値）」＋「０（図柄番号）」＝「１２００（Ｈ）」により、アドレス「１２００（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号０用）を取得することが可能である。

同様に、右リール３１の停止時に基準位置（下段）に図柄番号１０の図柄が停止するときは、有効ライン（下段）に停止する図柄の図柄番号として、「１２００（Ｈ）」＋「１０（Ｄ）」＝「１２０Ａ（Ｈ）」により、アドレス「１２０Ａ（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号１０用）を取得することが可能である。

【２１９８】

なお、本例の有効ラインは、「左上段」－「中中段」－「右下段」であるので、上記のように図柄データをずらしているが、有効ラインがたとえばＶライン状の「左上段」－「中下段」－「右上段」からなる場合には、

（１）左リール３１の図柄配列テーブル
１０００（Ｈ）：図柄番号２用
１００１（Ｈ）：図柄番号３用
：
（２）中リール３１の図柄配列テーブル
１１００（Ｈ）：図柄番号０用
１１０１（Ｈ）：図柄番号１用
：
（３）右リール３１の図柄配列テーブル
１２００（Ｈ）：図柄番号２用
１２０１（Ｈ）：図柄番号３用
：
とすればよい。

【２１９９】

図２２９は、図柄配列テーブルにおいて、左、中、及び右リール３１の図柄データをずらさない例（例２）を示す図である。また、この例では、基準ラインを「左上段」－「中上段」－「右上段」とする（有効ラインは図２２８と同じ）。

そして、図２２９に示すように、左、中、及び右リール３１の各図柄配列テーブルでは、いずれも、図柄データは、図柄番号０用の図柄データから順に記憶されている。

一方、この例では、最終アドレスに、差分データを記憶している。

例２の場合には、基準位置に停止する図柄番号に差分データを加算して、有効ラインに停止する図柄番号を取得することが可能となる。

【２２００】

たとえば左リール３１の基準位置に図柄番号０の図柄が停止するときは、「１０００（Ｈ）（先頭アドレス値）」＋「０（図柄番号）」＋「０（差分データ）」＝「１０００（Ｈ）」により、アドレス「１０００（Ｈ）」に記憶されている図柄データ（図柄番号０用）を取得することが可能となる。

同様に、左リール３１の基準位置に図柄番号１０の図柄が停止するときは、「１０００（Ｈ）」＋「１０（Ｄ）」＋「０」＝「１００Ａ（Ｈ）」により、アドレス「１００Ａ（Ｈ）」に記憶されているデータ（図柄番号１０用）を取得することが可能である。

【２２０１】

また、中リール３１については、中リール３１の基準位置に図柄番号０の図柄が停止するときは、「１１００（Ｈ）（先頭アドレス値）」＋「０（図柄番号）」＋「１（差分データ）」＝「１１０１（Ｈ）」により、アドレス「１１０１（Ｈ）」に記憶されているデータ（図柄番号１用）を取得することが可能である。

同様に、中リール３１の基準位置に図柄番号１０の図柄が停止するときは、「１１００（Ｈ）」＋「１０（Ｄ）」＋「１」＝「１１０Ｂ（Ｈ）」に記憶されているデータ（図柄番号１１用）を取得することが可能である。

【２２０２】

さらにまた、右リール３１については、右リール３１の基準位置に図柄番号０の図柄が停止するときは、「１２００（Ｈ）（先頭アドレス値）」＋「０（図柄番号）」＋「２（差分データ）」＝「１２０２（Ｈ）」により、アドレス「１２０２（Ｈ）」に記憶されているデータ（図柄番号２用）を取得することが可能。

同様に、右リール３１の基準位置に図柄番号１０の図柄が停止するときは、「１２００（Ｈ）」＋「１０」＋「２」＝「１２０Ｃ（Ｈ）」により、アドレス「１２０Ｃ（Ｈ）」に記憶されているデータ（図柄番号１２用）を取得することが可能である。

以上のように、基準位置に停止する図柄の図柄番号から、有効ラインに停止する図柄の図柄番号を取得するためには、図柄配列データにおける図柄データを予めずらして記憶しておく方法や、図柄配列データにおける図柄データをずらさずに記憶しておき、差分データを用いて図柄番号を取得する方法等が挙げられる。

【２２０３】
以上の第２７実施形態において、図２２８の例１では、先頭アドレスで特定している図柄データの図柄番号が異なっている。このように、第１リール３１、第２リール３１、及び第３リール３１の図柄配列テーブルに記憶しておく図柄データを、図柄番号をずらして記憶しておく（差分を考慮して記憶しておく）ことで、取得した制御図柄番号（BF_PICTURE）ごとに補正を行う（差分を加算又は減算する）必要がなくなる。よって、プログラム処理の簡素化及びＲＯＭ５４の容量の削減を図ることができる。
【２２０４】
一方、図２２９の例２のように、左リール３１、中リール３１、及び右リール３１の各図柄配列テーブルにおいて、いずれも、図柄番号０の図柄データから順に記憶しておき、図柄データを取得するときは、基準位置に停止する図柄の図柄番号に対して当該リール３１の差分データを加算又は減算するようにした場合には、有効ラインに変更があっても、差分データを変更するだけでよいので、開発工数を削減することができる。
【２２０５】
また、第２７実施形態（第２５実施形態を含む）の例では、規定数によって有効ラインが変化しない例である。これに対し、規定数によって有効ラインが変化する場合には、たとえば以下のようにする。
まず、図２２８の例１（第２５実施形態を含む）の場合には、規定数ごとに図柄配列テーブルを設けることが挙げられる。
また、図２２８の例２の場合には、規定数ごとに差分データを設けることが挙げられる。特に、図２２８の例２の場合には、規定数によって図柄配列テーブルが変化しない（規定数が変化しても図柄配列テーブルは同じである）ので、記憶領域の増大を抑制することができる。
【２２０６】
さらに、第２７実施形態（第２５実施形態を含む）の例では、有効ライン数が１本である例を示したが、有効ライン数が複数本である場合には、たとえば以下のようにする。
まず、図２２８の例１（第２５実施形態を含む）の場合には、有効ラインごとに図柄配列テーブルを設けることが挙げられる。
また、図２２８の例２の場合には、有効ラインごとに差分データを設けることが挙げられる。特に、図２２８の例２の場合には、有効ラインが増加しても図柄配列テーブルが変化しない（有効ラインが変化しても図柄配列テーブルは同じである）ので、記憶領域の増大を抑制することができる。
さらにまた、規定数によって有効ラインの位置や本数が変化する場合において、図２２８の例１（第２５実施形態を含む）の場合には、すべての有効ラインごとに図柄配列テーブルを設け、たとえば所定の規定数の場合にはどの（１又は複数の）図柄配列テーブルを用いるかを指定することが挙げられる。
同様に、図２２８の例２の場合には、すべての有効ラインごとに差分データを設け、たとえば所定の規定数の場合にはどの（１又は複数の）差分データを用いるかを指定することが挙げられる。
【２２０７】
＜第２８実施形態＞
上述した第２５～第２７実施形態は、有効ラインは１本である。
これに対し、第２８実施形態では、有効ラインを複数本有する場合について説明する。
図２３０は、第２８実施形態における表示窓１８及び有効ラインとＲＷＭ領域とを示す図である。図中（Ａ）は、表示窓１８内の各図柄とＲＷＭ領域との関係を示し、（Ｂ）は、有効ラインＬ１～Ｌ５とＲＷＭ領域との関係を示している。
第２８実施形態では、図１１５に示した第２３実施形態と同様に表示窓１８内に「３×３」の９図柄が表示されるものである。
【２２０８】
図中（Ａ）に示すように、各停止位置（図柄）ごとに、１つのＲＷＭ（記憶）領域が設

けられている。たとえば左リール３１では、上段「１」のＲＷＭ領域は「_WK_PIC_LFT1」、中段「２」のＲＷＭ領域は「_WK_PIC_LFT2」、下段「３」のＲＷＭ領域は「_WK_PIC_LFT3」と定められている。よって、全９個の停止位置（図柄）に対応する９個のＲＷＭ領域がも設けられている。また、各ＲＷＭ領域は、２バイトから構成されている。

さらに、図中（Ｂ）に示すように、有効ラインごとにＲＷＭ領域が設けられている。第２８実施形態における有効ラインは、Ｌ１～Ｌ５の５本である。そして、たとえば右下がりの有効ラインＬ１のＲＷＭ領域は「_WK_PIC_L1」である。

さらにまた、全有効ラインにたいするＲＷＭ領域「_WK_ALL_PIC」が設けられている。「_WK_ALL_PIC」は、「_WK_PIC_L1」から「_WK_PIC_L5」までをＯＲ（論理和）演算することによって求められる値である。

【２２０９】

図２３１は、第２８実施形態における図柄配列を示す図である。図１１４に示した第２３実施形態では、１リール３１あたりの図柄数は「２０」であるが、第２８実施形態では、図柄数は「２１」である。

また、図２３２は、第２８実施形態における第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）を示す図であり、第２５実施形態における図１８１に相当する。

また、図２３３は、第２８実施形態における第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）を示す図であり、第２５実施形態における図１８５に相当する。

さらにまた、図２３４は、第２８実施形態における第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）を示す図であり、第２５実施形態における図１８９に相当する。

【２２１０】

図２３２において、左リール３１の第１図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）では、先頭アドレスから順に、図２３１の図柄番号「０」から「２０」に向かって、各図柄の図柄データが設けられている（アドレス「１２００（Ｈ）」～「１２２８（Ｈ）」）とともに、最後の２つのデータは、図柄番号「０」及び「１」の図柄データである。したがって、アドレス「１２２Ａ（Ｈ）」の図柄データはアドレス「１２００（Ｈ）」の図柄データと同一であり、アドレス「１２２Ｃ（Ｈ）」の図柄データはアドレス「１２０１（Ｈ）」の図柄データと同一である。

中リール３１の第２図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）、及び右リール３１の第３図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）についても、第１図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）と同様に、先頭アドレスから順に、図柄番号「０」の図柄データ、図柄番号「１」の図柄データ、・・・、図柄番号「２０」の図柄データ、図柄番号「０」の図柄データ、図柄番号「１」の図柄データが配列されている。

【２２１１】

そして、たとえば左リール３１の停止時に、上段に図柄番号「０」の「ベル」、中段に図柄番号「１」のリプレイ、下段に図柄番号「２」の「ブランク」が停止するときは、

_WK_PIC_LFT1＝００００１０００（Ｂ）、００００００１（Ｂ）（ベル）

_WK_PIC_LFT2＝００００００１１（Ｂ）、００００００１（Ｂ）（リプレイ）

_WK_PIC_LFT3＝００００００００（Ｂ）、００００００００（Ｂ）（ブランク）

が記憶される。

中リール３１及び右リール３１の停止時も同様である。

また、各リール３１が停止するとき、各記憶領域に図柄データを記憶する方法としては、以下の方法が挙げられる。

（例１）上段を基準とする方法

たとえば左リール３１の停止時に、上段に停止する図柄の図柄データに対応するアドレスを特定する。具体的には、上段に停止する図柄の図柄データに対応するアドレスが「１２００（Ｈ）」である場合、「_WK_PIC_LFT1」には、アドレス「１２００（Ｈ）」に記憶されている図柄データを記憶する。

次に、「_WK_PIC_LFT2」には、上記アドレス「１２００（Ｈ）」に「２（Ｈ）」を加算したアドレス「１２０２（Ｈ）」に記憶されている図柄データを記憶する。

【２２１２】
さらに、「_WK_PIC_LFT3」には、上記アドレス「１２００（Ｈ）」に「４（Ｈ）」を加算したアドレス「１２０４（Ｈ）」に記憶されている図柄データを記憶する。
なお、上段に停止する図柄の図柄番号が「０」であるときは、アドレス「１２２Ａ（Ｈ）」に記憶された図柄データではなく、アドレス「１２００（Ｈ）」に記憶された図柄データを使用する。同様に、上段に停止する図柄の図柄番号が「１」であるときは、アドレス「１２２Ｃ（Ｈ）」に記憶された図柄データではなく、アドレス「１２０２（Ｈ）」に記憶された図柄データを使用する。
【２２１３】
（例２）下段を基準とする方法
たとえば左リール３１の停止時に、下段に停止する図柄の図柄データに対応するアドレスを特定する。具体的には、下段に停止する図柄の図柄データに対応するアドレスが「１２０４（Ｈ）」である場合、「_WK_PIC_LFT3」には、アドレス「１２０４（Ｈ）」に記憶されている図柄データを記憶する。
次に、「_WK_PIC_LFT2」には、上記アドレス「１２０４（Ｈ）」から「２（Ｈ）」を減算したアドレス「１２０２（Ｈ）」に記憶されている図柄データを記憶する。
さらに、「_WK_PIC_LFT1」には、上記アドレス「１２０４（Ｈ）」から「４（Ｈ）」を減算したアドレス「１２００（Ｈ）」に記憶されている図柄データを記憶する。
【２２１４】
なお、下段に停止する図柄の図柄番号が「０」であるときは、アドレス「１２００（Ｈ）」に記憶された図柄データではなく、アドレス「１２２Ａ（Ｈ）」に記憶された図柄データを使用する。同様に、上段に停止する図柄の図柄番号が「１」であるときは、アドレス「１２０２（Ｈ）」に記憶された図柄データではなく、アドレス「１２２Ｃ（Ｈ）」に記憶された図柄データを使用する。
以上の例１及び例２のいずれの方法であっても、各リール３１ごとに、１つの段の図柄データを基準として、他の段の図柄データを取得することができる。
そして、図２３２～図２３４のように、図柄番号数を超えて図柄組合せデータを記憶しておく（図柄番号２０の図柄組合せデータの次に再度図柄番号０の図柄組合せデータを記憶し、さらにその次に再度図柄番号１の図柄組合せデータを記憶しておく）ことにより、たとえば、下段に図柄番号０の図柄が停止する場合であっても、中段に停止することとなる図柄番号２０の図柄組合せデータ、及び上段に停止することとなる図柄番号１９の図柄組合せデータを容易に取得することが可能となる。
【２２１５】
次に、有効ラインに停止する図柄組合せデータを特定する方法について説明する。
なお、たとえば有効ラインＬ１の図柄組合せデータ「_WK_PIC_L1」の左リール３１の図柄データを「_WK_PIC_L1_L」、中リール３１の図柄データを「_WK_PIC_L1_C」、右リール３１の図柄データを「_WK_PIC_L1_R」とする。他の有効ラインＬ２～Ｌ５についても同様に設ける。
まず、役抽選の結果、「ベル」－「ベル」－「ベル」が有効ライン上に停止可能となる当選番号に決定され、左リール３１の中段を図柄番号２０の図柄が通過しているときに左ストップスイッチ４２が操作され、その後、中リール３１の中段を図柄番号１の図柄が通過しているときに中ストップスイッチ４２が操作され、その後、右リール３１の中段を図柄番号３の図柄が通過しているときに右ストップスイッチ４２が操作されたことにより、全リール３１の停止時に、
「１」（左上段）：図柄番号「０」（ベル）
「２」（左中段）：図柄番号「１」（リプレイ）
「３」（左下段）：図柄番号「２」（ブランク）
「４」（中上段）：図柄番号「２」（ベル）
「５」（中中段）：図柄番号「３」（青チェリー）
「６」（中下段）：図柄番号「４」（リプレイ）

「７」（右上段）：図柄番号「４」（ベル）
「８」（右中段）：図柄番号「５」（リプレイ）
「９」（右下段）：図柄番号「６」（赤チェリー）
が停止すると仮定する。
【２２１６】
この場合、各停止位置に対応する記憶領域に記憶される図柄データは、
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＬＦＴ１：００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＬＦＴ２：０００００１１（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＬＦＴ３：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＣＥＮ１：００１１１０００（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＣＥＮ２：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＣＥＮ３：００１１００１１（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＲＩＧ１：００１１１００１（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＲＩＧ２：００１１００１０（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_ＲＩＧ３：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
【２２１７】
有効ラインＬ１については、
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ１_Ｌ＝_ＷＫ_ＰＩＣ_ＬＦＴ１：００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ１_Ｃ＝_ＷＫ_ＰＩＣ_ＣＥＮ２：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ１_Ｒ＝_ＷＫ_ＰＩＣ_ＲＩＧ３：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
そして、上位バイト同士（３つ）のＡＮＤ（論理積）演算、及び下位バイト同士（３つ）のＡＮＤ演算を実行した値を、「_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ１」とする。
具体的には、「００００１０００（Ｂ）」ＡＮＤ「００１１００００（Ｂ）」ＡＮＤ「００１１００００（Ｂ）」を上位バイトとする。
また、「０００００００（Ｂ）」ＡＮＤ「０００００００（Ｂ）」ＡＮＤ「０００００００（Ｂ）」を下位バイトする。その演算結果を「_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ１」とする。
したがって、
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ１：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
【２２１８】
さらに、このデータと、「_ＷＫ_ＡＬＬ_ＰＩＣ 」とのＯＲ（論理和）演算により、「_ＷＫ_ＡＬＬ_ＰＩＣ 」を更新する。「_ＷＫ_ＡＬＬ_ＰＩＣ 」は、最初の演算前は「０」となっている。
ＯＲ演算では、上位１バイトデータ同士のＯＲ演算、及び下位１バイトデータ同士のＯＲ演算を行う。
よって、
_ＷＫ_ＡＬＬ_ＰＩＣ ＝０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
【２２１９】
次に、有効ラインＬ２については、
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ２_Ｌ＝_ＷＫ_ＰＩＣ_ＬＦＴ１：００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ２_Ｃ＝_ＷＫ_ＰＩＣ_ＣＥＮ１：００１１１０００（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）
_ＷＫ_ＰＩＣ_Ｌ２_Ｒ＝_ＷＫ_ＰＩＣ_ＲＩＧ１：００１１１００１（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）

となる。
したがって、
_WK_PIC_L2：００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
また、更新後の「_WK_ALL_PIC」（有効ラインＬ１のときの「_WK_ALL_PIC」とＯＲ演算を行う）は、
_WK_ALL_PIC ＝００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
【２２２０】
有効ラインＬ３については、
_WK_PIC_L3_L＝_WK_PIC_LFT2：０００００１１（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）
_WK_PIC_L3_C＝_WK_PIC_CEN2：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_WK_PIC_L3_R＝_WK_PIC_RIG2：００１１００１０（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
したがって、
_WK_PIC_L3：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
また、更新後の「_WK_ALL_PIC」は、
_WK_ALL_PIC ＝００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
【２２２１】
有効ラインＬ４については、
_WK_PIC_L4_L＝_WK_PIC_LFT3：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_WK_PIC_L4_C＝_WK_PIC_CEN3：００１１００１１（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_WK_PIC_L4_R＝_WK_PIC_RIG3：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
したがって、
_WK_PIC_L4：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
また、更新後の「_WK_ALL_PIC」は、
_WK_ALL_PIC ＝００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
【２２２２】
有効ラインＬ５については、
_WK_PIC_L5_L＝_WK_PIC_LFT3：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_WK_PIC_L5_C＝_WK_PIC_CEN2：００１１００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
_WK_PIC_L5_R＝_WK_PIC_RIG1：００１１１００１（Ｂ）、０００００００１（Ｂ）
となる。
したがって、
_WK_PIC_L5：０００００００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。

また、更新後の「_WK_ALL_PIC」は、
_WK_ALL_PIC＝００００１０００（Ｂ）、０００００００（Ｂ）
となる。
以上により、５本の有効ラインＬ１～Ｌ５の図柄組合せデータを演算（合成）したときの「_WK_ALL_PIC」が算出され、この図柄組合せデータが、いずれかの有効ラインに停止する図柄組合せのデータとなる。

【２２２３】

図２３５は、第２８実施形態における役定義を示す図である。
「_WK_ALL_PIC」の上位バイトと小役又はリプレイの役定義とを１つずつＡＮＤ（論理積）演算を実行し、「０」であれば当該役は入賞していないと判断し、「０」でなければ当該役が入賞していると判断する。
また、「_WK_ALL_PIC」の下位バイトと役物の役定義とを１つずつＡＮＤ（論理積）演算を実行し、「０」であれば当該役物は入賞していないと判断し、「０」でなければ当該役物が入賞していると判断する。

【２２２４】

また、上記判断は、すべての小役、リプレイ、役物について実行してもよいが、重複入賞がない仕様であるときは、当該役が入賞していると判断された時点で、それ以降の演算を中止してもよい。
上記例では、「_WK_ALL_PIC」の上位バイトは「００００１０００（Ｂ）」であるので、小役又はリプレイの役定義とＡＮＤ演算すると、小役Ｂの役定義とＡＮＤ演算したときに「００００１０００（Ｂ）」≠「０」となり、小役Ｂが入賞していると判断する。
また、「_WK_ALL_PIC」の下位バイトは「０００００００（Ｂ）」であるので、いずれの役物の役定義とＡＮＤ演算しても「０」となる。

【２２２５】

また、役抽選の結果、小役Ｃ（赤チェリー）又は小役Ｄ（青チェリー）に対応する図柄組合せが停止表示可能な当選番号に決定された遊技において、重複入賞なしとする仕様であれば、左リール３１の停止時に、「赤チェリー」又は「青チェリー」が「１」（左上段）、「２」（左中段）、「３」（左下段）のいずれに停止しても、払出し枚数は一律（たとえば２枚）となる。
これに対し、役抽選の結果、小役Ｃ又は小役Ｄに対応する図柄組合せが停止表示可能な当選番号に決定された遊技において、重複入賞ありとする仕様であれば、左リール３１の停止時に、「赤チェリー」又は「青チェリー」が「２」（左中段）に停止すれば、有効ラインＬ３の単入賞となる。一方、「赤チェリー」又は「青チェリー」が「１」（左上段）に停止すれば、有効ラインＬ１及びＬ２の重複入賞となる。同様に、「赤チェリー」又は「青チェリー」が「３」（左下段）に停止すれば、有効ラインＬ４及びＬ５の重複入賞となる。
そして、単入賞の場合には２枚の払出しとなり、重複（２重複）入賞の場合には、４枚の払出しとなる。
このような場合に払出し枚数を算出する方法としては、以下の方法が挙げられる。

【２２２６】

（第１の方法）
小役Ｃ（赤チェリー）及び小役Ｄ（青チェリー）は、単独入賞しない（左中段に「赤チェリー」や「青チェリー」が停止しない）ようにし、重複入賞のみとなる（左リール３１の「赤チェリー」や「青チェリー」の停止時には、左上段又は左下段のいずれかに停止する）ようにすることが挙げられる。
この場合、小役Ｃ又は小役Ｄの入賞時の払出し枚数を「２」枚に設定した場合において、小役Ｃ又は小役Ｄの入賞時は必ず２重複入賞となるので、払出し枚数を事前に「４」枚に設定しておくことが挙げられる。

【２２２７】

（第２の方法）

小役Ｃ又は小役Ｄの入賞時には、左リール３１の「青チェリー」又は「赤チェリー」の図柄の停止位置を判断することが挙げられる。
たとえば、「_WK_PIC_LFT1」、「_WK_PIC_LFT2」、及び「_WK_PIC_LFT3」の図柄データを判断し、「_WK_PIC_LFT2」（左中段）の図柄データが小役Ｃ又は小役Ｄに対応する図柄データであるときは、２枚の払出しとする。
一方、「_WK_PIC_LFT1」又は「_WK_PIC_LFT3」（左上段又は左下段）の図柄データが小役Ｃ又は小役Ｄに対応する図柄データであるときは、４枚の払出しとすることが挙げられる。
【２２２８】
（第３の方法）
有効ラインの１ラインごとに、入賞役及び払出し枚数を判断することが挙げられる。
左リール３１の停止時に左中段に「（赤又は青）チェリー」が停止するときは、「_WK_PIC_L3」の図柄組合せデータのみが、「０」以外のデータとなる。これにより、２枚の払出しと判断する。
一方、左リール３１の停止時に左上段に「（赤又は青）チェリー」が停止するときは、「_WK_PIC_L1」の図柄組合せデータ、及び「_WK_PIC_L2」の図柄組合せデータが、「０」以外のデータとなる。これにより、「_WK_PIC_L1」の図柄組合せデータに基づいて２枚の払出しと判断し、「_WK_PIC_L2」の図柄組合せデータに基づいて２枚の払出しと判断する。そして、両者を合計して、４枚の払出しとする。
【２２２９】
このように設定したときには、たとえば小役Ｃ又は小役Ｄ（チェリー）と小役Ａ（ベル）が重複入賞するように設定した場合にも用いることができる。
たとえば左リール３１の停止時に上段に図柄番号３番の「赤チェリー」が停止し、かつ、有効ラインＬ３に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止する場合には、ベルの払出し枚数を８枚と仮定すると、
「_WK_PIC_L1」の図柄組合せデータ：２枚の払出し
「_WK_PIC_L2」の図柄組合せデータ：２枚の払出し
「_WK_PIC_L3」の図柄組合せデータ：８枚の払出し
となり、合計１２枚の払出しとすることができる。
【２２３０】
また、１遊技での払出し枚数上限値がたとえば１５枚に設定されており、かつ、小役Ｃ又は小役Ｄ単独入賞時の払出し枚数が８枚に設されていると仮定する。
この場合、小役Ｃ又は小役Ｄの単独入賞時は８枚の払出しとなる。
また、小役Ｃ又は小役Ｄの２重複入賞時は、「８×２＝１６」枚となるが、上限値１５枚が優先され、１５枚の払出しとする。具体的には、「８＋８」の演算結果「１６」と上限値「１５」との比較演算を実行し、上限値を超えている場合には、上限値に設定する方法が挙げられる。
【２２３１】
さらにまた、第２８実施形態において、記憶領域「_WK_PIC_LFT1」～「_WK_PIC_RIG3」、「_WK_PIC_L1」～「_WK_PIC_L3」、及び「_WK_ALL_PIC 」の初期化タイミングは、たとえば、払出し処理が終了した後であって、次回遊技においてリール３１の停止操作が可能となるまでである。たとえば、払出し処理が終了した後の所定のタイミング、スタートスイッチ４１が操作された後の所定のタイミング、又はリール３１の回転が開始した後の所定のタイミングに設定することが挙げられる。
【２２３２】
さらに、第２８実施形態において、図２３０（Ａ）に示す９個の記憶領域「_WK_PIC_LFT1」～「_WK_PIC_RIG3」と、「_WK_ALL_PIC 」とを設けるが、有効ラインごとの記憶領域「_WK_PIC_L1」～「_WK_PIC_L5」は設けないことも可能である。
この場合には、以下のように演算する方法が挙げられる。
まず、「_WK_PIC_LFT1」、「_WK_PIC_CEN2」、及び「_WK_PIC_RIG3」の上位

バイト同士（３つ）のＡＮＤ（論理積）演算、及び下位バイト同士（３つ）のＡＮＤ演算を実行した値を、たとえばＨＬレジスタに記憶する（たとえばＨレジスタに上位バイト、Ｌレジスタ値に下位バイトを記憶する。）。

さらに、このデータと「_WK_ALL_PIC 」とのＯＲ（論理和）演算により、「_WK_ALL_PIC 」を更新する。「_WK_ALL_PIC 」は、初期値は「０」となっている。

ＯＲ演算では、上位１バイトデータ同士のＯＲ演算、及び下位１バイトデータ同士のＯＲ演算を行う。

これにより、「_WK_ALL_PIC 」に、有効ラインＬ１上の図柄組合せデータが反映される。

【２２３３】

次に、「_WK_PIC_LFT1」、「_WK_PIC_CEN1」、及び「_WK_PIC_RIG1」の上位バイト同士（３つ）のＡＮＤ（論理積）演算、及び下位バイト同士（３つ）のＡＮＤ演算を実行した値をＨＬレジスタに記憶する。

さらに、このデータと「_WK_ALL_PIC 」とのＯＲ（論理和）演算により、「_WK_ALL_PIC 」を更新する。

これにより、「_WK_ALL_PIC 」に、有効ラインＬ２上の図柄組合せデータが反映される。

次に、「_WK_PIC_LFT2」、「_WK_PIC_CEN2」、及び「_WK_PIC_RIG2」の上位バイト同士（３つ）のＡＮＤ（論理積）演算、及び下位バイト同士（３つ）のＡＮＤ演算を実行した値をＨＬレジスタに記憶する。

さらに、このデータと「_WK_ALL_PIC 」とのＯＲ（論理和）演算により、「_WK_ALL_PIC 」を更新する。

これにより、「_WK_ALL_PIC 」に、有効ラインＬ３上の図柄組合せデータが反映される。

【２２３４】

次に、「_WK_PIC_LFT3」、「_WK_PIC_CEN3」、及び「_WK_PIC_RIG3」の上位バイト同士（３つ）のＡＮＤ（論理積）演算、及び下位バイト同士（３つ）のＡＮＤ演算を実行した値をＨＬレジスタに記憶する。

さらに、このデータと「_WK_ALL_PIC 」とのＯＲ（論理和）演算により、「_WK_ALL_PIC 」を更新する。

これにより、「_WK_ALL_PIC 」に、有効ラインＬ４上の図柄組合せデータが反映される。

次に、「_WK_PIC_LFT3」、「_WK_PIC_CEN2」、及び「_WK_PIC_RIG1」の上位バイト同士（３つ）のＡＮＤ（論理積）演算、及び下位バイト同士（３つ）のＡＮＤ演算を実行した値をＨＬレジスタに記憶する。

さらに、このデータと「_WK_ALL_PIC 」とのＯＲ（論理和）演算により、「_WK_ALL_PIC 」を更新する。

これにより、「_WK_ALL_PIC 」に、有効ラインＬ５上の図柄組合せデータが反映される。

以上のように演算を実行すれば、記憶領域「_WK_PIC_L1」～「_WK_PIC_L5」を設ける必要がないので、ＲＷＭ５３の記憶領域を削減することができる。

【２２３５】

以上、本発明の第２５～第２８実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）たとえば第２５実施形態では、１ＢＢ、ＲＢ、リプレイ、小役の数に基づいて、停止図柄データ（_WK_STOP_PIC）を９個（第１群～第９群）から構成したが、これは、役の種類や数に応じて種々設定することができる。

たとえば役の役が８個以下である場合には、停止図柄データを１バイトデータから構成することが可能となる。

【２２３６】

また、第２５実施形態では、リプレイと小役とを分けるため、停止図柄データ（第４群）のＤ３～Ｄ７ビットを未使用とし、小役０１以降に対応するビットを、停止図柄データ（第５群）以降に設けた。しかし、これに限らず、停止図柄データ（第４群）のＤ３ビットを小役０１入賞図柄、Ｄ４ビットを小役０２入賞図柄、・・・として、未使用ビットなくし、停止図柄データのＲＷＭ記憶領域を節約してもよい。

この場合において、払出し枚数データを算出する際には、停止図柄データ（第４群）のデータと「１１１１１０００（Ｂ）」とをＡＮＤ演算し、リプレイ作動図柄に係るデータをマスクすることが挙げられる。

【２２３７】

あるいは、上記とは逆に、

停止図柄データ（第５群）：小役０１入賞図柄～小役０８入賞図柄（１５枚払出し）
停止図柄データ（第６群）：小役０９入賞図柄～小役１２入賞図柄（１５枚払出し）
停止図柄データ（第７群）：小役１３入賞図柄～小役２０入賞図柄（３枚払出し）
停止図柄データ（第８群）：小役２１入賞図柄～小役２４入賞図柄（３枚払出し）
停止図柄データ（第９群）：小役２５入賞図柄～小役３２入賞図柄（１枚払出し）
停止図柄データ（第１０群）：小役３３入賞図柄～小役３４入賞図柄（１枚払出し）

とし、一つの停止図柄データ内に、払出し枚数が異なるデータを含まないように分けることも可能である。

なお、このようにした場合には、停止図柄データ（第５群）～停止図柄データ（第１０群）のアドレスは、連続していることが好ましい。

【２２３８】

（２）図２０１に示す指定データ取得（Ｍ_ＳＥＬＤＡＴ_ＳＥＴ）では、ステップＳ１１１８において指定データがあると判断されると、フローチャートを終了するようにした。しかし、たとえば小役の重複入賞を有する仕様であるときには、指定データがあると判断された場合であっても、フローチャートを終了せず、すべての停止図柄データに対して払出し枚数を判断する。一方、小役の重複入賞がない仕様では、図２０１に示すように、指定データがあると判断された時点でフローチャートを終了することができる。

また、小役の重複入賞を有する仕様である場合において、１遊技での最大払出し枚数を１５枚に設定しているときには、以下の方法が挙げられる。

第１に、小役０１等の１５枚役（１遊技での最大払出し枚数）が入賞したと判断されたときは、本実施形態と同様に指定データ取得を終了することが挙げられる。

【２２３９】

第２に、すべての停止図柄データに対して払出し枚数を判断し、小役が入賞していると判断されるごとに、払出し枚数を合算して記憶（たとえば、払出し枚数データ（_ＮＢ_ＰＡＹ_ＭＥＤＡＬ）やＡレジスタ等の汎用レジスタに記憶）しておき、最後に、合算値が「１５（Ｄ）」を超えるときは払出し枚数を「１５（Ｄ）」に補正する（上限値に設定する）ことが挙げられる。あるいは、小役が入賞していると判断されるごとに払出し枚数を合算し、合算値が「１５（Ｄ）」を超えるか否かを判断し、合算値が「１５（Ｄ）」を超えるときは払出し枚数を「１５（Ｄ）」に補正して指定データ取得を終了し、合算値が「１５（Ｄ）」を超えないときは指定データ取得を継続することが挙げられる。

【２２４０】

（３）第２７実施形態では、図２３２～図２３４に示すように、リール図柄配列テーブルの各図柄組合せデータのアドレスは、２バイトから構成した。しかし、これに限らず、図柄組合せ数が８種類以下であるときは、１バイトから構成可能となる。

【２２４１】

（４）第２５実施形態において、停止図柄セット（図１９５）の実行後、１ライン表示判定（図２００）に移行するまでに、たとえば以下の処理を実行することが挙げられる。

図１７３に示した例では、作動状態フラグにはリプレイを設けていないが、図３５（第１１実施形態）に示すように、作動状態フラグのたとえばＤ０ビットにリプレイに係るフラグを設ける。

そして、全リール３１が停止した後、作動状態フラグをチェックし、リプレイ、１ＢＢ、ＲＢに係る作動状態フラグがオンであるときは、１ライン表示判定（図２００）に進まないようにする。これにより、小役の入賞時又は役の非入賞時に限り、１ライン表示判定に進むようにすることができる。

【２２４２】

（５）図２２９では、図柄配列テーブルの最終アドレスに、差分データの記憶領域を設けた。しかし、これに限らず、差分データを図柄配列テーブル外に記憶してもよいのは、もちろんである。

【２２４３】

（６）図１７３において、アドレス「Ｆ００Ｃ（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）に、小役（払出しのある役）の入賞があると判断した場合には「１」となり、入賞がないと判断した場合には「０」となるビット領域を設けてもよい。その場合、ＲＢ作動中の遊技において、当該ビット領域のデータが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のＲＢ作動時の入賞回数を更新する（たとえば「１」減算、又は「１」加算する）ように構成し、「０」のときは、ＲＢ作動時の入賞回数を更新しないように構成することができる。

【２２４４】

（７）図１９４のステップＳ１０１７に示すように、ストップスイッチ４２の立ち上がりデータに基づいて停止位置を決定した。ここで、立ち上がりデータではなく、レベルデータを採用することも可能である。

ただし、立ち上がりデータではなくレベルデータを採用した場合には、たとえば、リール３１が一定速度に達する前からストップスイッチ４２が操作され続け、その後、リール３１が一定速度に達し、リール３１の停止操作が受付可能となったときのタイミングで、操作され続けているストップスイッチ４２に対応したリール３１が停止制御されることとなる。このため、遊技者の技量とは無関係にリール３１が停止してしまうこととなる。この場合には、リール３１の停止操作が受付可能となるタイミングを調整することによって、遊技者の技量とは関係なく目押しを要する図柄組合せ（たとえば１ＢＢの図柄組合せ）が停止可能となってしまう場合もある。これに対し、立ち上がりデータに基づいて停止位置を決定すれば、上記のような問題は生じない。よって、このような観点からは、立ち上がりデータに基づいて停止位置を決定する方が好ましいといえる。

【２２４５】

（８）図１９４の例では、ストップスイッチ４２の立ち上がりデータに基づいて、停止位置を決定することに決まったとき（ステップＳ１０１７で「Ｙｅｓ」となったとき）から、停止位置を決定し、停止図柄データの更新（図１９５のステップＳ１０３５）を含む処理（図１９４のステップＳ１０２４の停止図柄セット）が完了するまで、割込み処理が入らないように割込み待ち処理を実行した（ステップＳ１０１１）。しかし、これに限らず、割込み待ち処理に替えて、その期間中は、割込み処理が実行されないように割込み禁止としてもよい。

【２２４６】

（９）第２５実施形態では、停止図柄データの更新を第９群から実行した。しかし、これに限らず、第１群から実行してもよい。

具体的には、図１９５において、ステップＳ１０３２ではＢレジスタに「９」をセットし、ステップＳ１０３６ではＢレジスタ値を「１」減算したが、これに代えて、ステップＳ１０３２ではＢレジスタに「１」をセットし、ステップＳ１０３６ではＢレジスタ値を「１」加算する処理を実行すればよい。この場合、ステップＳ１０３６において、「１」加算後のＢレジスタ値が「１０（Ｄ）」となったときは処理を終了すればよい。

なお、上記は、第２６実施形態における表示判定処理（図２２７）についても当てはまる。具体的には、図２２７では、ステップＳ１１８１でＢレジスタに「９」をセットし、ステップＳ１１９５ではＢレジスタ値を「１」減算し、ステップＳ１１９６ではＢレジスタ値が「０」であるか否かを判断した。これに代えて、ステップＳ１１８１でＢレジスタ

に「１」をセットし、ステップＳ１１９５ではＢレジスタ値を「１」加算し、ステップＳ１１９６ではＢレジスタ値が「１０（Ｄ）」であるか否かを判断し、Ｂレジスタ値が「１０（Ｄ）」となったときは処理を終了すればよい。

【２２４７】

（１０）上記実施形態では、遊技機の１つとしてスロットマシン１０を例に挙げたが、スロットマシン１０は、風営法の適用を受ける第４号営業店に設置される「回胴式遊技機」（いわゆる「パチスロ遊技機」）に限られるものではなく、たとえばカジノマシンにも適用することができる。さらに、遊技機が回胴式遊技機であるか否かにかかわらず、遊技機がメダルを使用しない管理遊技機にも適用することができる。

（１１）第２５～第２８実施形態を含む本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【２２４８】

＜第２９実施形態＞

以下、第２９～第３６実施形態の説明において、左リール３１を第１リール３１と称し、中リール３１を第２リール３１と称し、右リール３１を第３リール３１と称する場合を有する。

また、第２９～第３６実施形態の説明において、左ストップスイッチ４２を第１ストップスイッチ４２と称し、中ストップスイッチ４２を第２ストップスイッチ４２と称し、右ストップスイッチ４２を第３ストップスイッチ４２と称する場合を有する。

【２２４９】

さらにまた、第２９～第３６実施形態の説明において、「＃」は、「１」～「３」のすべてを指す場合と、「１」～「３」の任意の１つを指す場合とを有する。

さらに、後述する図２３７、図２４３、図２４９、図２５３、図２５４中、「アドレス」の欄内にかっこ書きで示す数値は、その記憶領域のバイト数を示している。

また、後述する図２３７、図２４３、図２４９、図２５３、図２５４中、「Ｄ０」～「Ｄ７」は、８ビットデータのＤ０ビットからＤ７ビットをそれぞれ示している。

【２２５０】

第２９実施形態は、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前は、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行せず、その所定期間の経過後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行するものである。

ここで、「４相励磁出力」とは、第４実施形態及び図１３における「４相励磁状態」と同じ意味である。

また、「４相励磁出力を行う所定期間」とは、第４実施形態及び図１３における「４相励磁状態開始から４相励磁状態終了までの時間」と同じ意味である。

【２２５１】

本実施形態においても、他の実施形態と同様に、スロットマシン１０は、３個のリール３１（左リール３１、中リール３１、右リール３１）を備えるとともに、各リール３１にそれぞれ対応して３個のストップスイッチ４２（左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２）を備えている。

また、リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。

さらにまた、本実施形態においても、第４実施形態及び第２３実施形態と同様に、リール３１を回転させるためのモータ３２は、４相ステッピングモータであり、リール３１及びモータ３２の回転中は、１相励磁と２相励磁とを交互に行う１－２相励磁出力を行い、リール３１及びモータ３２を停止させるときは、４相に同時に励磁をかける４相励磁出力を行う。

【２２５２】

さらに、本実施形態においても、第２５実施形態と同様に、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）中のリール停止受付チェック（Ｍ_ＳＴＯＰ_ＣＨＫ）（図１９４）のステップＳ１０１３において、全モータインデックス通過チェックが行われる。

ここで、すべてのリール３１について、第＃リールモータインデックスに変化があった後は、第１リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）（図１３５）、第２リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）（図１３６）、及び第３リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）（図１３７）の値が、いずれも「ＦＦ（Ｈ）（１１１１１１１１（Ｂ））」以外の値となる。このため、これらの値を順次論理和（ＯＲ）演算した演算結果に「１」を加算すると、「０」以外の値となる。

【２２５３】

また、図１９４のステップＳ１０１４では、ストップスイッチ４２の操作の受付け（停止受付け）が可能であるか否かの判断が行われる。ステップＳ１０１３の演算結果が「０」以外の値であるときは、ステップＳ１０１４で「Ｙｅｓ」となる。その後、ストップスイッチ４２が操作されると、図１９４のステップＳ１０１７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１０２２に進んで、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる。

【２２５４】

本実施形態においても、第４実施形態及び第２３実施形態で説明したように、ストップスイッチ４２が操作される（ストップスイッチ４２の停止ボタン４２ａが押し込まれる）と、検知センサ４２ｅがオフからオンになり、ストップスイッチ４２の信号がオフからオンになって、アドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）（図１３３）に「１」が記憶される。

たとえば、左ストップスイッチ４２が操作されると、左ストップスイッチ４２の信号がオフからオンになって、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ０ビットに「１」が記憶される。このとき、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２、及びスタートスイッチ４１が操作されていなければ、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）は、「００００００００１（Ｂ）」となる。

【２２５５】

また、中ストップスイッチ４２が操作されると、中ストップスイッチ４２の信号がオフからオンになって、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ１ビットに「１」が記憶される。このとき、左ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２、及びスタートスイッチ４１が操作されていなければ、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）は、「００００００１０（Ｂ）」となる。

【２２５６】

さらにまた、左ストップスイッチ４２及び中ストップスイッチ４２の２個が操作されると、左ストップスイッチ４２及び中ストップスイッチ４２の双方の信号がオフからオンになって、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方にそれぞれ「１」が記憶される。このとき、右ストップスイッチ４２、及びスタートスイッチ４１が操作されていなければ、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）は、「００００００１１（Ｂ）」となる。

【２２５７】

そして、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）が「０」から「１」になり、アドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）に「１」が記憶されると、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断される。

たとえば、前回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ０ビットが「０」であり、今回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ０ビットが「１」であるときは、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）のＤ０ビットに「１」が記憶される。これにより、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断される。

【２２５８】

また、前回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ１ビットが「０」であり、今回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ１ビットが「１」であるときは、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）のＤ１ビットに「１」が記憶される。これにより、中ストップスイッチ４２の

操作が受け付けられたと判断される。
【２２５９】
さらにまた、前回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方が「０」であり、今回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方が「１」であるときは、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方に「１」が記憶される。これにより、左ストップスイッチ４２及び中ストップスイッチ４２の２個の操作が同時に受け付けられたと判断される。
【２２６０】
なお、本実施形態においても、第２３実施形態と同様に、割込み処理の周期は、「１．１１７ｍｓ」に設定されている。そして、この「１．１１７ｍｓ」の間に、左ストップスイッチ４２及び中ストップスイッチ４２の双方の信号がオフからオンになると、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方に「１」が記憶されて、左ストップスイッチ４２及び中ストップスイッチ４２の２個の操作が同時に受け付けられたと判断される。
【２２６１】
また、ストップスイッチ４２が操作されると、ストップスイッチ４２の信号がオフからオンになるとしたが、逆に、オンからオフになるようにしてもよい。すなわち、ストップスイッチ４２の信号は、アクティブハイに限らず、アクティブローにしてもよい。そして、ストップスイッチ４２の信号がオンからオフになると、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断されるようにしてもよい。
すなわち、「ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる」とは、アクティブハイの場合には、ストップスイッチ４２の信号がオフからオンになることを意味し、アクティブローの場合には、ストップスイッチ４２の信号がオンからオフになることを意味する。ストップスイッチ４２に限らず、他のスイッチについても同様である。
【２２６２】
そして、図１９４のステップＳ１０２２において、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）に「１」が記憶される）と、次のステップＳ１０２３に進む。
ステップＳ１０２３では、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図１３５～図１３７）に、「減速開始」を示す「４（Ｄ）」が記憶される。
【２２６３】
また、ステップＳ１０２３では、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置が決定され、決定された停止位置に応じた図柄番号が、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）（図１３５～図１３７）に記憶される。
【２２６４】
たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選すると、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動して、１５枚の払出しとなる小役０１、又は３枚の払出しとなる小役１３～１７のいずれかが入賞可能となる。
ここで、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動時）の一般遊技中に小役Ａ１条件装置が作動し、かつ正解押し順（左中右）でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役０１（１５枚役）が入賞し、不正解押し順（正解押し順以外の押し順）でストップスイッチ４２が操作されたときは、小役１３～１７のいずれか（３枚役）が入賞する。
これに対し、役物未作動時には、小役Ａ１条件装置の作動時に、正解押し順は存在せず、いずれも押し順であっても、小役１３～１７のいずれか（３枚役）が入賞する。
そして、役物未作動時の小役Ａ１条件装置作動時において、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間に、有効ラインから最大移動コマ数の範囲内に、たとえば、小役１３を構成する図柄が位置していると、その図柄の図柄番号が、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）に記憶される。

【２２６５】
さらに、ステップＳ１０２３の処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中のリール駆動制御（I_REEL_CTL）（図１５４）のステップＳ９０９において、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になったと判断されると、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）（図１３４）に、減速時パルスデータである「００００１１１１（Ｂ）」（４相オン）が記憶されるとともに、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図１３５～図１３７）に、「減速」を示す「１（Ｄ）」が記憶される。
そして、その後に実行される割込み処理（I_INTR）中のステップＳ４６２のポート出力処理において、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶された「００００１１１１（Ｂ）」に基づいて、モータ３２のφ１～φ４の４相に同時に励磁をかける４相励磁出力が行われる。これにより、モータ３２にブレーキをかけて、リール３１及びモータ３２の回転を停止させる。
【２２６６】
このように、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になると、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されて、４相励磁出力が行われる。
このため、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたからといって、直ぐに４相励磁出力が行われるわけではない。
【２２６７】
なお、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になったときに限らず、たとえば、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されて、４相励磁出力が行われるようにしてもよい。
【２２６８】
また、本実施形態では、４相励磁出力は、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されている間、「１．１１７ｍｓ」の割込み処理ごとに行われる。
さらにまた、減速開始時には、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）（図１３５～図１３７）に、アドレス「１０５０（Ｈ）」に対応する「９０（Ｄ）」（減速時パルス出力カウンタ）（図１５６）が記憶され、その後、２割込みごとに、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「１」減算される。
【２２６９】
そして、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「０」になると、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に、停止時のパルスデータである「０００００００００（Ｂ）」が記憶されるとともに、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に、「停止」を示す「０（Ｄ）」が記憶される。これにより、４相励磁出力が終了する。
【２２７０】
このように、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「１」以上であり、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されている間は、４相励磁出力が継続し、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「０」になり、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に「０００００００００（Ｂ）」が記憶されると、４相励磁出力は停止する。
また、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「０」になり、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に停止時パルスデータ「０００００００

００（Ｂ）」が記憶され、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に「停止」を示す「０（Ｄ）」が記憶され、４相励磁出力が終了している状態は、リール３１が停止している状態である。

【２２７１】

また、本実施形態では、割込み処理の周期は、「１．１１７ｍｓ」に設定されており、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値は、２割込みごとに「１」減算される。

このため、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「９０（Ｄ）」から「０（Ｄ）」になるまでには、「１．１１７×２×９０＝２０１．０６ｍｓ」を要するので、「２０１．０６ｍｓ」の間、４相励磁出力が継続し、「２０１．０６ｍｓ」を経過すると、４相励磁出力が終了することになる。

すなわち、本実施形態では、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う「所定期間」は、「２０１．０６ｍｓ」に相当する。

【２２７２】

なお、割込み処理の周期は、「１．１１７ｍｓ」に限らず、また、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値の減算は、２割込みごとに限らない。

たとえば、割込み処理の周期を「２．２３５ｍｓ」に設定するとともに、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値を１割込みごとに「１」減算してもよい。

【２２７３】

また、ストップスイッチ４２が離される（押し込まれていたストップスイッチ４２の停止ボタン４２ａから遊技者の手が離されて、停止ボタン４２ａが元の位置（図１２（ａ）の位置）に戻る）と、検知センサ４２ｅがオンからオフになり、ストップスイッチ４２の信号がオンからオフになって、アドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）（図１３３）に「０」が記憶される。

すなわち、「ストップスイッチ４２が離される」とは、アクティブハイの場合には、ストップスイッチ４２の信号がオンからオフになることを意味し、アクティブローの場合には、ストップスイッチ４２の信号がオフからオンになることを意味する。ストップスイッチ４２に限らず、他のスイッチについても同様である。

【２２７４】

そして、本実施形態では、最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、最後に停止するリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）は、最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行せず、その所定期間の経過後（４相励磁出力の終了後）に、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行する。

このため、最後に停止するリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っている所定期間内（４相励磁出力中）に、最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行せず、その所定期間の経過後（４相励磁出力の終了後）に、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行する。

【２２７５】

また、本実施形態では、スタートスイッチ４１及び３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２のうち、いずれかの操作が受け付けられていると、図２３６のステップＳ１３０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１以降の処理に進まないので、最後に停止するリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否かにかかわらず、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行しない。

そして、最後に停止するリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が

経過し、かつスタートスイッチ４１及び３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２が離されると、図２３６のステップＳ１３０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９１以降の処理に進むので、表示判定処理、及び入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

【２２７６】

図２３６は、第２９実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。

図２３６に示す第２９実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【２２７７】

また、第２９実施形態のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）においても、図１３９のステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２３６では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。

以下、図１３９と異なる点を主として説明する。

【２２７８】

図２３６に示すように、第２９実施形態では、ステップＳ７５２のリール停止受付チェック（Ｍ_ＳＴＯＰ_ＣＨＫ）を実行すると、次にステップＳ１３０１に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_ＰＴ_ＩＮ_Ａ_ＬＶ）（図１３３）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１３０２に進む。

【２２７９】

ステップＳ１３０２では、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値とマスクデータ「０１０００１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１３０３に進む。

ここで、ステップＳ１３０２で用いるマスクデータ「０１０００１１１（Ｂ）」は、Ｄ０ビット、Ｄ１ビット、Ｄ２ビット、及びＤ６ビット以外のビットデータをマスクする（「０」にする）ためのデータである。すなわち、入力ポートレベルデータＡ（_ＰＴ_ＩＮ_Ａ_ＬＶ）のデータと「０１０００１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行うことにより、Ｄ０ビット（左ストップスイッチ信号）、Ｄ１ビット（中ストップスイッチ信号）、Ｄ２ビット（右ストップスイッチ信号）、及びＤ６ビット（スタートスイッチ信号）以外のビットデータをマスクする（「０」にする）ことができる。

【２２８０】

ステップＳ１３０３では、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４Ｄ（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）（図１３５）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１３０４に進む。

ステップＳ１３０４では、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０５８（Ｈ）」の第２リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）（図１３６）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１３０５に進む。

【２２８１】

ステップＳ１３０５では、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０６３（Ｈ）」の第３リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）（図１３７）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１３０６に進む。

【２２８２】

ステップＳ１３０６では、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値とマスクデータ「０１１１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行う。そして、次のステップＳ１３０７に進む。

ここで、ステップＳ１３０６で用いるマスクデータ「０１１１１１１１（Ｂ）」は、Ｄ７ビットのビットデータをマスクする（「０」にする）ためのデータである。すなわち、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）のデータと「０１１１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行うことにより、Ｄ７ビット（励磁更新タイミングであるか否かを示すデータ）をマスクする（「０」にする）ことができる。

【２２８３】

ステップＳ１３０７では、ゼロフラグが「１」であるか否かを判断する。すなわち、ステップＳ１３０６における論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０」か否かを判断する。

そして、ゼロフラグが「１」（ステップＳ１３０６の論理積演算の結果が「０」）であるときは、すべてのリール３１が停止したと判断し、ステップＳ１３０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９１の表示判定に進む。これにより、その後のステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。

【２２８４】

すなわち、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のデータ、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）のデータ、及び第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）のデータが、いずれも停止を示すデータであるときは、すべてのリール３１が停止したと判断し、表示判定や入賞時のメダル払出し処理が実行可能となる。

【２２８５】

これに対し、ゼロフラグが「１」でないときは、いずれかのリール３１が停止していないと判断し、ステップＳ１３０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ７５２のリール停止受付チェック（M_STOP_CHK）に戻る。この場合、ステップＳ７５２以降の処理を繰り返すことになる。これにより、ステップＳ２９１の表示判定には進まないので、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）も実行しない。

【２２８６】

すなわち、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のデータ、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）のデータ、及び第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）のデータのうち、いずれかのデータが停止を示すデータでないときは、入賞時のメダル払出し処理を実行しない。

たとえば、左リール３１及び中リール３１は停止し、右リール３１については、右ストップスイッチ４２の操作を受け付けたものの、まだ減速開始の状態であるときや、減速中（４相励磁出力中）であるときは、入賞時のメダル払出し処理を実行しない。

【２２８７】

ここで、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）（図１３３）のＤ０ビット、Ｄ１ビット、Ｄ２ビット、及びＤ６ビットがいずれも「０」であるとき、すなわち、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、右ストップスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号がいずれもオフであるとき、ステップＳ１３０２の論理積（ＡＮＤ）演算の結果は「００００００００（Ｂ）」になる。

【２２８８】

また、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）、及び第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）がいずれも「００００００００（Ｂ）」又は「１００００００００（Ｂ）」であるとき、すなわち、全リール３１が停止しているとき、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）、及び第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）を順次論理和（ＯＲ）演算し、その結果とマスクデータ「０１１１１１１１（Ｂ）」とを論理積（ＡＮＤ）演算した結果が「０００００００００（Ｂ）」になる。

【２２８９】

よって、ステップＳ１３０６の論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「００００００００（Ｂ）」になるのは、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、右ストップスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号がいずれもオフであり、かつ全リール３１が停止しているときのみである。そして、このときにのみ、ステップＳ１３０７で「Ｙｅｓ」となり

、ステップＳ２９１の表示判定、及びステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

【２２９０】

また、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、右ストップスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号のうち、１以上の信号がオンであるとき、すなわち、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２、及びスタートスイッチ４１のうち、１以上のスイッチの操作が受け付けられているときは、たとえ全リール３１が停止していても、ステップＳ１３０６の論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「００００００００（Ｂ）」にならない。

【２２９１】

具体的には、たとえば、最後に停止するリール３１のモータ３２を含むすべてのリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わっても、最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままであれば、ステップＳ１３０６の論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０００００００００（Ｂ）」にならない。

この場合、ステップＳ１３０７で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２９１の表示判定、及びステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）のいずれも実行しない。

【２２９２】

また、たとえば、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）のモータ３２を含むすべてのリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わっても、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状況で、最初に停止したリール３１（たとえば左リール３１）に対応するストップスイッチ４２を操作し、その後、最初に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作したまま、最後に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を離しても、最初に停止したリール３１に対応するストップスイッチが操作されているため、ステップＳ１３０６の論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０００００００００（Ｂ）」にならない。

【２２９３】

この場合も、ステップＳ１３０７で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２９１の表示判定、及びステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）のいずれも実行しない。

このように、いずれかのストップスイッチ４２が操作されている状況下では、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行されないようにすることにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２２９４】

また、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、右ストップスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号がいずれもオフであっても、すなわち、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２、及びスタートスイッチ４１がいずれも離されていても、停止していないリール３１が１個以上あれば、ステップＳ１３０６の論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０００００００００（Ｂ）」にならない。

【２２９５】

具体的には、たとえば、最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２を含むすべてのストップスイッチ４２、及びスタートスイッチ４１が離されても、最後に停止するリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わらなければ、ステップＳ１３０６の論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０００００００００（Ｂ）」にならない。

この場合、ステップＳ１３０７で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２９１の表示判定、及びステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）のいずれも実行しない。

【２２９６】

ここで、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（

図１２４）が作動して、１５枚の払出しとなる小役０１、又は３枚の払出しとなる小役１３～１７のいずれかが入賞可能となったとする。
　さらに、２個のリール３１が停止し（リール３１を停止させるための励磁出力が終了し）、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚の払出しとなる小役１３に対応する図柄組合せ（図１１９）が停止表示可能となったとする。
【２２９７】
　このような状況下において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）は、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。
　このため、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っている所定期間内に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。
　そして、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過した後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。
【２２９８】
　また、図４９に示すように、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）では、ステップＳ３９３において、クレジット数データを取得し、次のステップＳ３９４では、取得したクレジット数データが「５０（Ｄ）」であるか否かを判断する。すなわち、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かを判断する。
　そして、クレジット数が上限値「５０」に到達しているときは、ステップＳ３９４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ３９８のメダル１枚払出し処理に進む。この場合、ステップＳ３９７のクレジット数を加算する処理には進まない。
【２２９９】
　これに対し、クレジット数が上限値「５０」に到達していないときは、ステップＳ３９４で「Ｎｏ」となる。この場合、ステップＳ３９７のクレジット数を加算する処理に進み、ステップＳ３９８のメダル１枚払出し処理には進まない。
　また、ステップＳ３９８のメダル１枚払出し処理に進むと、第１実施形態（Ｃ）で説明したように、ホッパーモータ３６の駆動信号を出力する処理を実行し、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。さらに、払出しセンサ３７ａ及び３７ｂのオン／オフを検知することにより、ホッパー３５から１枚のメダルが払い出されたと判断する。
【２３００】
　このように、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）では、クレジット数が上限値「５０」に到達するまでは、クレジット数を加算する処理を実行し、クレジット数が上限値「５０」に到達すると、ホッパーモータ３６の駆動信号を出力する処理を実行し、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。
　また、ホッパーモータ３６を駆動させてホッパー３５からメダルを払い出すときと、クレジット数を加算するときとで、途中まで共通の処理を実行する。これにより、処理を簡素化することができるので、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。
【２３０１】
　すなわち、クレジット数が上限値「５０」であるときに、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選して小役Ａ１条件装置が作動し、２個のリール３１が停止している状況下で、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚のメダルの付与が行われる小役１３に対応する図柄組合せが停止表示される遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための励磁出力を行う所定期間が経過する前の所定のタイミン

グで、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離された場合であっても、３個目のリール３１を停止させるための励磁出力を行う所定期間の経過後に、ホッパー３５の駆動信号を出力する駆動信号出力処理を実行する。

【２３０２】

これにより、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁をかけている間は、ホッパーモータ３６を駆動させず、モータ３２の４相励磁の終了後に、ホッパーモータ３６を駆動させることができるので、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確保することができる。

【２３０３】

これに対し、クレジット数が「０」であるときに、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選して小役Ａ１条件装置が作動し、２個のリール３１が停止している状況下で、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚のメダルの付与が行われる小役１３に対応する図柄組合せが停止表示される遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための励磁出力を行う所定期間が経過する前の所定のタイミングで、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離された場合であっても、３個目のリール３１を停止させるための励磁出力を行う所定期間の経過後に、クレジット数を加算する加算処理を実行する。

【２３０４】

この場合、ホッパー３５の駆動信号出力処理を実行しないが、同じ条件（全リール３１の停止、各種スイッチ（スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２）の信号オフ）で、クレジット数の加算処理を実行することにより、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）までの処理を共通化することができる。すなわち、遊技開始時のクレジット数を判断することなく、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）までの処理を共通化することができるので、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。

【２３０５】

また、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動して、１５枚の払出しとなる小役０１、又は３枚の払出しとなる小役１３～１７のいずれかが入賞可能となったとする。

さらに、２個のリール３１が停止し、３個目のリール３１（第３リール３１）に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚の払出しとなる小役１３に対応する図柄組合せ（図１１９）が停止表示可能となったとする。

【２３０６】

このような状況下（２個のリール３１が停止している状況下）において、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままであれば、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）を実行しない。そして、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）を実行可能となる。

【２３０７】

このように、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示される遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作し続けられると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）が実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２３０８】

また、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過した

か否かにかかわらず、スタートスイッチ４１及び３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２のうちのいずれかの操作が受け付けられていると、図２３６のステップＳ１３０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１以降の処理に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。

そして、スタートスイッチ４１及び３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２がすべて離され、かつ３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過すると、図２３６のステップＳ１３０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９１以降の処理に進むので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

【２３０９】

このように、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示される遊技において、スタートスイッチ４１及び３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２のうちのいずれかの操作が続けられると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行されず、スタートスイッチ４１及び３個の（左、中、右）ストップスイッチ４２がすべて離されると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２３１０】

なお、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況下において、電源スイッチ１１が意図せずにオフとなり電源断処理が実行されてしまった場合であっても、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況で、電源スイッチ１１をオンとすることにより、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行可能となる。

これにより、意図しないタイミングで電源断が発生した場合であっても、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２３１１】

同様に、たとえば、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）のモータ３２を含むすべてのリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わっても、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状況で、最初に停止したリール３１（たとえば左リール３１）に対応するストップスイッチ４２を操作し、その後、最初に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作したまま、最後に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を離したときは、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。そして、最初に停止したリール３１（たとえば、左リール３１）に対応するストップスイッチ４２が離されると（少なくともすべてのストップスイッチが離されると）、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２３１２】

また、本実施形態においても、第６実施形態と同様に、メダル払出し装置１５は、メダルを貯留するホッパー３５と、ホッパー３５の底部に設けられているホッパーディスク１０１と、ホッパーディスク１０１を回転させるためのホッパーモータ３６と、メダルの払出しを検知するための払出しセンサ３７ａ及び３７ｂとを備えている。

さらにまた、メイン制御基板５０は、メダル払出し装置１５と電気的に接続されており、ホッパーモータ３６の駆動を制御する。

【２３１３】

さらに、ホッパーモータ３６は、ＤＣモータ（直流モータ）であり、ホッパーモータ３６の駆動信号をオンにし、ホッパーモータ３６に電流を流すと、駆動軸の回転が停止した

状態から徐々に加速していき、やがて一定速度（定速）に到達する。その後、ホッパーモータ３６の駆動信号をオフにすると、駆動軸の回転が定速の状態から徐々に減速していき、やがて停止する。

なお、駆動軸の回転を停止させるときに、ホッパーモータ３６に対し、メダルを払い出すときとは逆方向の電流を流すことにより、駆動軸の回転を急停止させることも可能である。

【２３１４】

ここで、リール３１を停止させるためにモータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うのに必要な電流の最大値は、１個のモータ３２につき、「５００～８００ｍＡ」に設定されている。

また、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流の最大値は、「２．５～４．０Ａ（２５００～４０００ｍＡ）」に設定されている。

さらにまた、メイン制御基板５０側で制御するランプやＬＥＤ（たとえば、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８等）を点灯させている状態では、「１Ａ」の電流を必要とする。

【２３１５】

そして、メイン制御基板５０側で「１０Ａ」を超える電流が流れると、メイン制御基板５０に備えられている保護回路は、過電流（過負荷）と判断して、電源を落とす（オフにする）ように設定されている。

このときの電源断では、電源断処理が実行されない場合を有する。仮に、遊技中（たとえば、クレジット数が「５０」の状況であって、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、全リール３１が停止して、３枚のメダルを付与する図柄組合せが停止表示した場合であって、入賞時のメダル払出し処理（ホッパーモータ３６を駆動させてメダルを払い出す処理）を実行する直前）に、このような電源断が発生し、電源断処理が実行されなかった場合には、電源断から復帰しても、復帰不可能エラーとなり、復帰不可能エラーを解除（設定変更処理を実行）した後には、電源断が発生したときの状態で遊技を復帰させることができない（たとえば、３枚のメダルを付与する処理が実行されない）ようになってしまい、遊技者に不利益を与えてしまう場合を有する。

【２３１６】

なお、メイン制御基板５０側で過電流が流れると、電源基板のヒューズが切れるように構成してもよい。この場合、ヒューズが切れると、電源スイッチ１１をオンにしても、電源断から復帰しなくなってしまう（故障してしまう）。

また、サブ制御基板８０側では、メイン制御基板５０側とは別に電源の管理が行われている。

【２３１７】

このように、ホッパーモータ３６（ＤＣモータ）を駆動させるために必要な電流の最大値は、リール３１を停止させるためにモータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うのに必要な電流の最大値より大きく設定されている。

このため、ホッパーモータ３６を駆動させるときは、そのために必要な電流を確保するために、他に大きな電流を必要とする制御を実行しないようにすることが好ましい。

【２３１８】

そこで、上述したように、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行せず、その所定期間の経過後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行するようにしている。

【２３１９】

これにより、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁をかけている間は、ホッパ

ーモータ３６（ＤＣモータ）を駆動させず、モータ３２の４相励磁の終了後に、ホッパーモータ３６を駆動させることができるので、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確保することができる。すなわち、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確実に確保することができ、ひいては、ホッパーモータ３６を確実に駆動させることができる。

【２３２０】

また、第２３実施形態で説明したように、割込み処理（I_INTR）中のステップＳ８４１のリール駆動管理（I_REEL_ADM）（図１５１、図１５２）において、右リール３１、中リール３１、左リール３１の順に、３個のリール３１のモータ３２（ステッピングモータ）の駆動制御が順次行われる。これにより、１回の割込み処理で、３個のモータ３２の駆動制御が実行可能となっている。

そして、割込み処理（I_INTR）中のステップＳ４６２のポート出力処理（図１５１）において、３個のモータ３２に対して駆動信号を同時に出力可能となっている。

【２３２１】

これにより、３個のリール３１及びモータ３２の回転を一斉に開始し、その後、これらをいずれも定速で回転させることが可能となっている。

また、３個のリール３１が定速で回転している場合において、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたときは、他の２個のリール３１を定速で回転させたまま、操作が受け付けられたストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行って回転を停止させることが可能となっている。

【２３２２】

さらにまた、３個のリール３１が定速で回転している場合において、いずれか２個のストップスイッチ４２が順次素早く操作されたときは、残りの１個のリール３１を定速で回転させたまま、先に操作が受け付けられたストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行って回転を停止させ、その４相励磁出力が終了したか否かにかかわらず、後に操作が受け付けられたストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行って回転を停止させることが可能となっている。

【２３２３】

さらに、１個目のリール３１が停止し、２個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、２個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、２個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたときは、その所定期間が経過する前であっても、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を実行可能となっている。

このように、いずれかのリール３１を停止させるために、そのリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過する前に、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けて、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を実行可能とすることにより、遊技をスムーズに進行させることができる。

【２３２４】

また、上述したように、１個のモータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うのに必要な電流の最大値は、「５００～８００ｍＡ」であるから、３個のモータ３２に４相励磁出力を行うのに必要な電流の最大値は、「１５００～２４００ｍＡ」となる。

そして、１個のホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流の最大値は、「２５００～４０００ｍＡ」であるから、１個のモータ３２に４相励磁出力を行うのに必要な電流の最大値は、１個のホッパーモータ３６を駆動させるのに必要な電流の最大値より小さい。また、３個のモータ３２に４相励磁出力を行うのに必要な電流の最大値は、１個のホッパーモータ３６を駆動させるのに必要な電流の最大値より小さい。

このため、たとえ３個のモータ３２に同時に４相励磁出力を行っても、これらを停止させるために十分な電流を確保することができる。

【２３２５】

以上、本発明の第２９実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）上記実施形態では、ステップＳ１３０１において、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）（図１３３）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶したが、これに限らない。

たとえば、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、右ストップスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号が入力される入力ポート５１のデータをＡレジスタに直接記憶してもよい。

【２３２６】

（２）上記実施形態では、ステップＳ１３０２において、Ａレジスタ値とマスクデータ「０１０００１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行ったが、これに限らない。

たとえば、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）（図１３３）のＤ３ビットに、３ベットスイッチ４０ｂの信号のオン／オフを示すデータを記憶する。同様に、Ｄ４ビットに、１ベットスイッチ４０ａの信号のオン／オフを示すデータを記憶し、Ｄ５ビットに、精算スイッチ４３の信号のオン／オフを示すデータを記憶し、Ｄ７ビットに、ドアスイッチ１７の信号のオン／オフを示すデータを記憶する。

【２３２７】

そして、ステップＳ１３０１において、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）のデータをＡレジスタに記憶し、次のステップＳ１３０２において、Ａレジスタ値とマスクデータ「１１１１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行ってもよい。

これにより、スタートスイッチ４１、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２に加えて、１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ、ドアスイッチ１７の信号のいずれかがオンのときにも、図２３６のステップＳ１３０７で「Ｎｏ」と判断されるようにすることができる。すなわち、図２３６のステップＳ２９１の表示判定や、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）に進まないようにすることができる。

【２３２８】

（３）上記実施形態では、ステップＳ１３０６において、Ａレジスタ値とマスクデータ「０１１１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行ったが、これに限らない。

たとえば、ステップＳ１３０６において、マスクデータとして、「００００１１１１（Ｂ）」を用いても、上記と同様の演算結果が得られる。

また、本実施形態では、２割込みに１回の割合でリール駆動制御（I_REEL_CTL）を実行するので、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のＤ７ビットが割込み処理ごとに「０」又は「１」となる。よって、このような仕様に限らず、たとえば、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のＤ７ビットが常に「０」である場合には、ステップＳ１３０６において、マスクデータとして、「１１１１１１１１（Ｂ）」を用いることも可能である。

【２３２９】

（４）たとえば、最後に停止するリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）が「１００００００（Ｂ）」又は「０００００００（Ｂ）」となったときに、４相励磁出力が終了したと判断し、リール３１が停止したと判断するようにしてもよい。

そして、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV）が「０００００００（Ｂ）」であり、かつ最後に停止するリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）が「１００００００（Ｂ）」又は「０００００００（Ｂ）」のときに、図２３６のステップＳ２９１の表示判定や、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）に進むようにしてもよい。

【２３３０】

（５）たとえば、最後に停止するリール３１の第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）が「０００００００（Ｂ）」となったとき、すなわち、モータ３２のφ１～φ４のデータがいずれも「０」になったときに、４相励磁出力が終了したと判断し、リール

３１が停止したと判断するようにしてもよい。
　そして、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）が「００００００００（Ｂ）」であり、かつ最後に停止するリール３１の第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）が「００００００００（Ｂ）」のときに、図２３６のステップＳ２９１の表示判定や、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）に進むようにしてもよい。
【２３３１】
　（６）たとえば、すべてのリール３１の第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）が「００００００００（Ｂ）」となったときに、すべてのモータ３２の４相励磁出力が終了し、すべてのリール３１が停止したと判断するようにしてもよい。
　すなわち、第１リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）、第２リールモータ信号データ（_PT_MOTOR2）、及び第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）を順次論理和（ＯＲ）演算し、その結果が「００００００００（Ｂ）」になったときに、すべてのモータ３２の４相励磁出力が終了し、すべてのリール３１が停止したと判断するようにしてもよい。
　そして、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）が「００００００００（Ｂ）」であり、かつすべてのリール３１の第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）が「００００００００（Ｂ）」のときに、図２３６のステップＳ２９１の表示判定や、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）に進むようにしてもよい。
【２３３２】
　（７）たとえば、最後に停止するリール３１の第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）が「００００００００（Ｂ）」となったときに、４相励磁出力が終了したと判断し、リール３１が停止したと判断するようにしてもよい。
　そして、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）が「００００００００（Ｂ）」であり、かつ最後に停止するリール３１の第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）が「００００００００（Ｂ）」のときに、図２３６のステップＳ２９１の表示判定や、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）に進むようにしてもよい。
　なお、繰り返しになるが、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）は、割込み処理で更新（減算）される。この点は、他の実施形態でも同様である。
【２３３３】
　（８）たとえば、すべてのリール３１の第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）が「００００００００（Ｂ）」となったときに、すべてのモータ３２の４相励磁出力が終了し、すべてのリール３１が停止したと判断するようにしてもよい。
　すなわち、第１リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL1_PLSOUT）、第２リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL2_PLSOUT）、及び第３リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL3_PLSOUT）を順次論理和（ＯＲ）演算し、その結果が「００００００００（Ｂ）」になったときに、すべてのモータ３２の４相励磁出力が終了し、すべてのリール３１が停止したと判断するようにしてもよい。
　そして、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）が「００００００００（Ｂ）」であり、かつすべてのリール３１の第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）が「００００００００（Ｂ）」のときに、図２３６のステップＳ２９１の表示判定や、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）に進むようにしてもよい。
【２３３４】
　（９）上記実施形態では、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）に、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けて、その他のストップスイッチ４２に対応

するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を実行可能としたが、これに限らない。
たとえば、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過する前は、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しないようにしてもよい。
【２３３５】
また、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を開始するまでの間は、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しないようにすることもできる。
さらにまた、いずれかのリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行っている所定期間内は、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しないようにすることもできる。
【２３３６】
ここで、上記実施形態のように、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）に、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けて、その他のストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を実行可能とすると、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまうことがある。
【２３３７】
具体的には、たとえば、３個のリール３１が定速で回転している場合において、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２の順に、これらが素早く操作されたとする。そして、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、その後、左リール３１が停止する前に、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたとする。このとき、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、左リール３１が停止するまでの移動図柄数（すべりコマ数）が「４」に設定され、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、中リール３１が停止するまでの移動図柄数が「０」に設定されたとする。このようなときに、先に中リール３１が停止し、その後に左リール３１が停止することがある。
【２３３８】
そこで、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過する前は、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しないようにすると、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまうことを防止することができる。
【２３３９】
同様に、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を開始するまでの間は、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しないようにしたときも、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまうことを防止することができる。
また、いずれかのリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行っている所定期間内は、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しないようにしたときも、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまうことを防止することができる。
【２３４０】
（１０）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うとしたが、これに限らない。

リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、たとえば、１相励磁出力を行ってもよく、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよい。また、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えて、強めのブレーキをかけることにより、リール３１及びモータ３２の回転を停止させるようにしてもよい。

（１１）第１～第２９実施形態、及び第１～第２９実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【２３４１】

＜第３０実施形態＞

第３０実施形態は、ＲＷＭ５３の第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）（図２３７）に記憶されているデータに基づいて、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否かを判断する。また、４相励磁出力を行う所定期間内は、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。そして、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に記憶されているデータが「０」になると、４相励磁出力を行う所定期間が経過した（４相励磁出力が終了した）と判断し、その後、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行するものである。

【２３４２】

リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。

図２３７は、第３０実施形態において、ＲＷＭ５３に記憶されるデータのうち、第３０実施形態に係る主要なデータを示す図である。なお、図２３７に示すデータは、一部のデータであり、図示したデータ以外にも、種々のデータがＲＷＭ５３に記憶される。

図２３７中、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD ）は、入力ポート２の各ビットに入力される投入センサ１信号（Ｄ０ビット）、投入センサ２信号（Ｄ１ビット）、満杯検知信号（Ｄ３ビット）、及び打ち止め解除信号（Ｄ４ビット）のオン／オフを記憶する記憶領域である。

【２３４３】

投入センサ１信号は、投入センサ４４ａ（図２）がメダルを検知するとオンになり、メダルを検知していないときはオフになる信号を意味する。

また、投入センサ２信号は、投入センサ４４ｂ（図２）がメダルを検知するとオンになり、メダルを検知していないときはオフになる信号を意味する。

さらにまた、ホッパー３５からあふれたメダルを収容するサブタンクと、このサブタンクが満杯になったときにメダルが接触することでオンになる満杯センサとを備えており、満杯検知信号は、満杯センサにメダルが接触するとオンになり、メダルが接触していないときはオフになる信号を意味する。

【２３４４】

さらに、通常遊技と、遊技者にとって有利となる特別遊技（１ＢＢ遊技）とを実行可能であり、通常遊技から特別遊技に移行したときは、特別遊技の終了時に打ち止めとなり、遊技の進行を止めることが可能である。打ち止めとなる条件は、特別遊技の終了時に限らず、適宜設定することができる。また、打ち止め解除スイッチを備えており、打ち止めとなる条件を満たしたときは、打ち止め解除スイッチを操作することにより、打ち止めを解除して、遊技を進行可能にすることができる。そして、打ち止め解除信号は、打ち止め解除スイッチが操作されるとオンになり、離されるとオフになる信号を意味する。なお、打ち止め解除スイッチは、設定スイッチ１３やリセットスイッチ１４などの他のスイッチと兼用にすることができる。

【２３４５】

そして、今回の割込み処理において、入力ポート２の各ビットに入力される信号を読み込んで、投入センサ１信号、投入センサ２信号、満杯検知信号、及び打ち止め解除信号のオン／オフを判断し、オンであるときは、対応するビットに「１」を記憶し、オフであるときは、対応するビットに「０」を記憶する。

【２３４６】
図２３７中、アドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD）は、入力ポート４の各ビットに入力される設定・リセットスイッチ信号（Ｄ１ビット）、精算スイッチ信号（Ｄ３ビット）、１ベットスイッチ信号（Ｄ４ビット）、２ベットスイッチ信号（Ｄ５ビット）、３ベットスイッチ信号（Ｄ６ビット）、及びスタートスイッチ信号（Ｄ７ビット）のオン／オフを記憶する記憶領域である。
設定・リセットスイッチ信号は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねる設定変更（リセット）スイッチ１５３の信号を意味する。
【２３４７】
精算スイッチ信号は、精算スイッチ４３が操作されるとオンになり、離されるとオフになる信号を意味する。
また、１ベットスイッチ信号は、１ベットスイッチ４０ａが操作されるとオンになり、離されるとオフになる信号を意味する。
【２３４８】
さらにまた、３ベットスイッチ信号は、３ベットスイッチ４０ｂが操作されるとオンになり、離されるとオフになる信号を意味する。
さらに、２枚のメダルを投入するための２ベットスイッチを備えており、２ベットスイッチ信号は、２ベットスイッチが操作されるとオンになり、離されるとオフになる信号を意味する。
さらにまた、スタートスイッチ信号は、スタートスイッチ４１の信号を意味する。
【２３４９】
そして、今回の割込み処理において、入力ポート４の各ビットに入力される信号を読み込んで、設定・リセットスイッチ信号、精算スイッチ信号、１ベットスイッチ信号、２ベットスイッチ信号、３ベットスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号のオン／オフを判断し、オンであるときは、対応するビットに「１」を記憶し、オフであるときは、対応するビットに「０」を記憶する。
【２３５０】
図２３７中、アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」の入力ポート３レベルデータ（_PT_IN3_OLD）は、入力ポート３の各ビットに入力される第１ストップスイッチ信号（Ｄ０ビット）、第２ストップスイッチ信号（Ｄ１ビット）、及び第３ストップスイッチ信号（Ｄ２ビット）のオン／オフを記憶する記憶領域である。
【２３５１】
第＃ストップスイッチ信号は、第＃ストップスイッチ４２が操作されるとオンになり、離されるとオフになる信号を意味する。
そして、今回の割込み処理において、入力ポート３の各ビットに入力される信号を読み込んで、第１ストップスイッチ信号、第２ストップスイッチ信号、及び第３ストップスイッチ信号のオン／オフを判断し、オンであるときは、対応するビットに「１」を記憶し、オフであるときは、対応するビットに「０」を記憶する。
【２３５２】
図２３７中、アドレス「Ｆ００７（Ｈ）」のリール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）は、リール３１の停止順番を管理するデータを記憶する記憶領域である。
後述する図２３８のステップＳ１３１１において、リール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）が初期化（クリア、初期値「０」がセット）される。その後、後述する図２３９のステップＳ１３２３が実行されるごとに、リール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）の値が「１」加算される。そして、リール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）の値がリール数「３」になると、後述する図２３８のステップＳ１３１５で「Ｙｅｓ」となる。
【２３５３】
図２３７中、アドレス「Ｆ００８（Ｈ）」の停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL）は、停止受付け時のリール番号を示すデータを記憶する記憶領域である。

第１ストップスイッチ信号がオンになる（第１ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる）と、後述する図２３９のステップＳ１３２２において、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL）に、第１リール３１を示す「１（Ｄ）」が記憶される。

【２３５４】

また、第２ストップスイッチ信号がオンになる（第２ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる）と、後述する図２３９のステップＳ１３２２において、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL）に、第２リール３１を示す「２（Ｄ）」が記憶される。

さらに、第３ストップスイッチ信号がオンになる（第３ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる）と、後述する図２３９のステップＳ１３２２において、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL）に、第３リール３１を示す「３（Ｄ）」が記憶される。

【２３５５】

図２３７中、アドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」の第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）は、第１リール３１の４相励磁出力時間を管理するタイマである。すなわち、第１リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定時間を計測するデータを記憶する記憶領域である。

第１リール３１の減速開始時（第１リール３１のモータ３２への４相励磁出力の開始時）に、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）に、初期値「１０８（Ｄ）」がセットされる。その後、割込み処理が実行されるごとに、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）の値が「１」減算される。また、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）の値が「１」以上であるときは、割込み処理ごとに、第１リール３１のモータ３２に４相励磁出力が行われる。そして、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）の値が「０」になると、第１リール３１のモータ３２への４相励磁出力が終了する。

【２３５６】

本実施形態では、割込み処理の周期は、「２．２３５ｍｓ」に設定されており、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）の値は、割込み処理ごとに「１」減算される。

このため、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）の値が「１０８（Ｄ）」から「０（Ｄ）」になるまでには、「２．２３５×１０８＝２４１．３８ｍｓ」を要するので、「２４１．３８ｍｓ」の間、４相励磁出力が継続し、「２４１．３８ｍｓ」を経過すると、４相励磁出力が終了することになる。

すなわち、本実施形態では、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う「所定期間」は、「２４１．３８ｍｓ」に相当する。

【２３５７】

また、図２３７中、アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の第２リール管理タイマ（_WK_RL2_TIME）は、第２リール３１の４相励磁出力時間を管理するタイマである。すなわち、第２リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定時間を計測するデータを記憶する記憶領域である。

さらに、図２３７中、アドレス「Ｆ０４０（Ｈ）」の第３リール管理タイマ（_WK_RL3_TIME）は、第３リール３１の４相励磁出力時間を管理するタイマである。すなわち、第３リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定時間を計測するデータを記憶する記憶領域である。

これらの内容は、アドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」の第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）と同様である。

【２３５８】

図２３８は、第３０実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。

図２３８に示す第３０実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【２３５９】

また、第３０実施形態のメイン処理（M_MAIN）においても、図１３９のステップＳ２

９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２３８では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。
以下、図１３９と異なる点を主として説明する。
【２３６０】
図２３８に示すように、第３０実施形態では、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受付処理（Ｍ_ＳＴＡＲＴ_ＣＴＬ）を実行すると、次にステップＳ１３１１に進み、メイン制御基板５０は、リール停止順番データ（_ＮＢ_ＳＴＯＰ_ＯＲＤＥＲ）を初期化（クリア、初期値「０」をセット）する。そして、次のステップＳ１３１２に進む。
ステップＳ１３１２に進むと、メイン制御基板５０は、リール停止受付チェックを実行する。この処理は、後述する図２３９に示す処理である。そして、ステップＳ１３１２のリール停止受付チェックが終了すると、次にステップＳ１３１３に進む。
【２３６１】
ステップＳ１３１３に進むと、メイン制御基板５０は、入力検査を実行する。この処理は、後述する図２４０に示す処理である。そして、ステップＳ１３１３の入力検査が終了すると、次にステップＳ１３１４に進む。
ステップＳ１３１４では、メイン制御基板５０は、入力ポートレベルデータあり（フラグレジスタのキャリーフラグに「１」がセットされている）か否かを判断する。
ここで、後述する図２４０のステップＳ１３３７に進むと、フラグレジスタのキャリーフラグ用のビットに「１」がセットされる。このステップＳ１３３７でセットされるキャリーフラグは、入力ポートレベルデータありを示すフラグとしての役割を有する。
なお、フラグレジスタは、何らかの演算処理が実行されると更新される。このため、キャリーフラグ用のビットが「１」であっても、別の演算処理によって「０」に更新される場合を有する。
【２３６２】
投入センサ１信号、投入センサ２信号、打ち止め解除信号、第１ストップスイッチ信号、第２ストップスイッチ信号、第３ストップスイッチ信号、設定・リセットスイッチ信号、精算スイッチ信号、１ベットスイッチ信号、２ベットスイッチ信号、３ベットスイッチ信号、スタートスイッチ信号のいずれかがオンであると、後述する図２４０のステップＳ１３３７において、入力ポートレベルデータありを示すフラグがセットされる（フラグレジスタのキャリーフラグ用のビットに「１」がセットされる）。
【２３６３】
これに対し、上記の信号がいずれもオフであるときは、後述する図２４０のステップＳ１３３７をスキップするので、入力ポートレベルデータありを示すフラグはセットされない。
なお、後述する図２４０のステップＳ１３３７において、入力ポートレベルデータありを示すフラグをセットするときにチェックする信号は、上記の信号に限らず、適宜設定することができる。
たとえば、打ち止め解除信号や設定・リセットスイッチ信号など、上記の信号の一部については、入力ポートレベルデータありを示すフラグをセットするときにチェックしなくてもよい。
逆に、上記の信号に加えて、たとえば、ドアスイッチ１７や設定キースイッチ１５２などの他のスイッチの信号を、入力ポートレベルデータありを示すフラグをセットするときにチェックしてもよい。
【２３６４】
そして、ステップＳ１３１４において、キャリーフラグ用のビットに「１」がセットされているときは、入力ポートレベルデータあり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ１３１３に戻る。この場合、ステップＳ１３１３及びステップＳ１３１４の処理を繰り返す。
なお、ステップＳ１３１３の入力検査に戻り、何らかの演算処理が実行されると、フラグレジスタが更新される。これにより、キャリーフラグ用のビットが「１」であっても、別の演算処理によって「０」に更新される場合を有する。

【２３６５】
これに対し、ステップＳ１３１４において、キャリーフラグ用のビットに「１」がセットされていないときは、入力ポートレベルデータなし（「Ｎｏ」）と判断し、次のステップＳ１３１５に進む。
これにより、上記の信号のいずれかがオンであるときは、ステップＳ１３１５には進まず、上記の信号がいずれもオフになると、ステップＳ１３１５に進むようにすることができる。
【２３６６】
ステップＳ１３１５に進むと、メイン制御基板５０は、リール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）の値とリール数「３」とが同一値であるか否かを判断する。すなわち、すべてのリール３１について停止制御を実行したか否かを判断する。
ここで、リール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）の値とリール数「３」とが同一値でないと判断したときは、ステップＳ１３１２に戻る。これにより、すべてのリール３１について停止制御を実行するまで、ステップＳ１３１２からステップＳ１３１５までの処理を繰り返す。そして、リール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）の値とリール数「３」とが同一値であると判断したときは、すべてのリール３１について停止制御を実行したと判断して、ステップＳ１３１６に進む。
【２３６７】
ステップＳ１３１６に進むと、メイン制御基板５０は、全リール停止チェックを実行する。この処理は、後述する図２４１に示す処理である。そして、ステップＳ１３１６の全リール停止チェックが終了すると、次にステップＳ２９１に進む。
ステップＳ２９１では、メイン制御基板５０は、表示判定を実行する。すなわち、役に対応する図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。そして、次のステップＳ２９２に進む。
【２３６８】
また、ステップＳ２９２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９３の処理を実行すると、ステップＳ２９４に進む。
ステップＳ２９４に進むと、メイン制御基板５０は、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行する。すなわち、クレジット数が上限値「５０」に到達していないときは、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達しているときは、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。
【２３６９】
図２３９は、図２３８のステップＳ１３１２におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。
ステップＳ１３２１では、メイン制御基板５０は、停止受付けがあったか否かを判断する。すなわち、第１ストップスイッチ４２～第３ストップスイッチ４２のいずれかの操作が受け付けられたか否かを判断する。
具体的には、メイン制御基板５０は、アドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」の入力ポート３レベルデータ（_PT_IN3_OLD ）のＤ０ビット（第１ストップスイッチ信号）、Ｄ１ビット（第２ストップスイッチ信号）、Ｄ２ビット（第３ストップスイッチ信号）のいずれかがオンであるか否かを判断する。そして、停止受付けがあるまで、ステップＳ１３２１を繰り返し、停止受付けがあると、次のステップＳ１３２２に進む。
【２３７０】
ステップＳ１３２２に進むと、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ信号に応じた停止リール番号データを保存する。
具体的には、第１ストップスイッチ信号がオンである（第１ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる）と、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に、第１リール３１を示す「１（Ｄ）」を記憶する。

【２３７１】
　また、第２ストップスイッチ信号がオンである（第２ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる）と、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に、第２リール３１を示す「２（Ｄ）」を記憶する。
　さらに、第３ストップスイッチ信号がオンである（第３ストップスイッチ４２の操作が受け付けられる）と、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に、第３リール３１を示す「３（Ｄ）」を記憶する。
　そして、ストップスイッチ信号に応じた停止リール番号データを保存すると、次のステップＳ１３２３に進む。
【２３７２】
　ステップＳ１３２３では、メイン制御基板５０は、アドレス「Ｆ００７（Ｈ）」のリール停止順番データ（_NB_STOP_ORDER）の値に「１」を加算する。そして、次のステップＳ１３２４に進む。
　ステップＳ１３２４に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け時の処理を実行する。この処理では、今回遊技の役抽選結果と、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間の第＃リール３１の位置とに基づいて、第＃リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、第＃リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データを更新する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【２３７３】
　より具体的には、図２３９のステップＳ１３２４における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理を実行する。すなわち、ステップＳ１３２１でオンと判断されたストップスイッチ４２に対応するリール３１について、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（M_STOPPIC_SET ）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_WK_STOP_PIC1～9）を更新する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【２３７４】
　なお、ステップＳ１３２４の処理（第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断すると、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に初期値「１０８（Ｄ）」をセットし、第＃リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を開始する。
　また、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第＃リール管理タイマに初期値「１０８（Ｄ）」をセットし、第＃リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を開始してもよい。
【２３７５】
　図２４０は、図２３８のステップＳ１３１３における入力検査を示すフローチャートである。
　ステップＳ１３３１では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD ）（図２３７）に記憶されているデータを取得する。そして、次のステップＳ１３３２に進む。
【２３７６】
　ステップＳ１３３２に進むと、メイン制御基板５０は、投入センサ１信号、投入センサ２信号、打ち止め解除信号がオンであるか否かを判断する。
　具体的には、取得した入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD ）のＤ０ビット（投

入センサ１信号）、Ｄ１ビット（投入センサ２信号）、Ｄ４ビット（打ち止め解除信号）が「１」であるか否かを判断する。
　そして、ステップＳ１３３２において、いずれかの信号がオンであると判断したときは、ステップＳ１３３７に進み、いずれの信号もオフであると判断したときは、次のステップＳ１３３３に進む。
【２３７７】
　ステップＳ１３３３では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００Ａ（Ｈ）」の入力ポート３レベルデータ（_PT_IN3_OLD ）（図２３７）に記憶されているデータを取得する。そして、次のステップＳ１３３４に進む。
　ステップＳ１３３４に進むと、メイン制御基板５０は、第１ストップスイッチ信号、第２ストップスイッチ信号、第３ストップスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。
【２３７８】
　具体的には、取得した入力ポート３レベルデータ（_PT_IN3_OLD ）のＤ０ビット（第１ストップスイッチ信号）、Ｄ１ビット（第２ストップスイッチ信号）、Ｄ２ビット（第３ストップスイッチ信号）が「１」であるか否かを判断する。
　そして、ステップＳ１３３４において、いずれかの信号がオンであると判断したときは、ステップＳ１３３７に進み、いずれの信号もオフであると判断したときは、次のステップＳ１３３５に進む。
【２３７９】
　ステップＳ１３３５では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD ）（図２３７）に記憶されているデータを取得する。そして、次のステップＳ１３３６に進む。
　ステップＳ１３３６に進むと、メイン制御基板５０は、設定・リセットスイッチ信号、精算スイッチ信号、１ベットスイッチ信号、２ベットスイッチ信号、３ベットスイッチ信号、スタートスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。
【２３８０】
　具体的には、取得した入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD ）のＤ１ビット（設定・リセットスイッチ信号）、Ｄ３ビット（精算スイッチ信号）、Ｄ４ビット（１ベットスイッチ信号）、Ｄ５ビット（２ベットスイッチ信号）、Ｄ６ビット（３ベットスイッチ信号）、Ｄ７ビット（スタートスイッチ信号）が「１」であるか否かを判断する。
　そして、ステップＳ１３３６において、いずれかの信号がオンであると判断したときは、ステップＳ１３３７に進み、いずれの信号もオフであると判断したときは、本フローチャートによる処理を終了する。
【２３８１】
　ステップＳ１３３７では、メイン制御基板５０は、入力ポートレベルデータありを示すフラグをセットする。具体的には、フラグレジスタのキャリーフラグ用のビットに「１」をセットする。ここで、入力ポートレベルデータありを示すフラグ（キャリーフラグ）をセットすると、図２３８のステップＳ１３１４で「Ｙｅｓ」となる。これに対し、ステップＳ１３３７をスキップすると、入力ポートレベルデータありを示すフラグ（キャリーフラグ）がセットされないので、図２３８のステップＳ１３１４で「Ｎｏ」となる。そして、ステップＳ１３３７を実行すると、本フローチャートによる処理を終了する。
【２３８２】
　図２４１は、図２３８のステップＳ１３１６における全リール停止チェックを示すフローチャートである。
　ステップＳ１３４１では、メイン制御基板５０は、停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に応じた第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のアドレスをセットする。
　具体的には、ステップＳ１３４１では、メイン制御基板５０は、まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００８（Ｈ）」の停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
【２３８３】

ここで、ステップＳ１３１６に進む時点では、アドレス「Ｆ００８（Ｈ）」の停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）には、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１のリール番号が記憶されている。
たとえば、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２が第３（右）ストップスイッチ４２であるときは、ステップＳ１３１６に進む時点では、アドレス「Ｆ００８（Ｈ）」の停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）には、第３（右）リール３１を示す「３（Ｄ）」が記憶されている。
【２３８４】
次に、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）のアドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」から「１６（Ｄ）」を減算した結果である「Ｆ０１０（Ｈ）」をＨＬレジスタに記憶する。この「Ｆ０１０（Ｈ）」が、基準アドレスとなる。
次に、Ａレジスタ値に「１６（Ｄ）」を乗算し、その結果をＡレジスタに記憶する。
次に、ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算し、その結果をＨＬレジスタに記憶する。
そして、次のステップＳ１３４２に進む。
【２３８５】
ステップＳ１３４２に進むと、メイン制御基板５０は、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に記憶されているデータが「０」であるか否かの判断を行う。
そして、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に記憶されているデータが「０」になるまで、ステップＳ１３４２の処理を繰り返し、第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に記憶されているデータが「０」になると、本フローチャートによる処理を終了する。
このようにして、本実施形態では、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のデータが「０」になると、本フローチャートによる処理を終了する。
【２３８６】
具体的には、ステップＳ１３４２では、メイン制御基板５０は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME））に記憶されているデータが「０」であるか否かを判断する。
そして、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータが「０」でない（「Ｎｏ」）ときは、再度、ステップＳ１３４２の処理を実行する。すなわち、ステップＳ１３４２の処理を繰り返す。
【２３８７】
これに対し、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータが「０」である（「Ｙｅｓ」）ときは、本フローチャートによる処理を終了する。
また、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME））に記憶されているデータが「０」になると、図２３８のステップＳ２９１の表示判定に進み、その後、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）に進む。
これにより、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過した後に、表示判定、及び入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。
【２３８８】
より具体的には、たとえば、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００８（Ｈ）」の停止リール番号データ（_NB_STOP_REEL ）（図２３７）に、第３（右）リール３１を示す「３（Ｄ）」が記憶されていたとする。すなわち、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２が第３（右）ストップスイッチ４２であったとする。この場合、ステップＳ１３４１の処理により、まず、Ａレジスタに「３（Ｄ）」が記憶される。
【２３８９】
次に、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）のアドレス「Ｆ０２０（Ｈ）」から「１６（Ｄ）」を減算した結果である「Ｆ０１０（Ｈ）」がＨＬレジスタに記憶される。この「Ｆ０１０（Ｈ）」が、基準アドレスとなる。

次に、Ａレジスタ値「３（Ｄ）」に「１６（Ｄ）」を乗算した結果である「４８（Ｄ）」がＡレジスタに記憶される。
次に、ＨＬレジスタ値「Ｆ０１０（Ｈ）」にＡレジスタ値「４８（Ｄ）」を加算した結果である「Ｆ０４０（Ｈ）」がＨＬレジスタに記憶される。
【２３９０】
そして、次のステップＳ１３４２に進み、ＨＬレジスタ値「Ｆ０４０（Ｈ）」が示すアドレスに記憶されているデータ、すなわち第３リール管理タイマ（_WK_RL3_TIME）に記憶されているデータが「０」であるか否かの判断を行う。
ここで、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第３リール管理タイマ（_WK_RL3_TIME））に記憶されているデータが「０」でない（「Ｎｏ」）ときは、再度、ステップＳ１３４２の処理を実行する。すなわち、ステップＳ１３４２の処理を繰り返す。この場合、図２３８のステップＳ２９１以降の処理に進まない。
【２３９１】
これに対し、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第３リール管理タイマ（_WK_RL3_TIME））に記憶されているデータが「０」である（「Ｙｅｓ」）ときは、本フローチャートによる処理を終了する。
また、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（第３リール管理タイマ（_WK_RL3_TIME））に記憶されているデータが「０」になると、図２３８のステップＳ２９１に進み、その後、ステップＳ２９４に進む。
これにより、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過した後に、表示判定、及び入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。
【２３９２】
ここで、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動して、１５枚の払出しとなる小役０１、又は３枚の払出しとなる小役１３～１７のいずれかが入賞可能となったとする。
さらに、２個のリール３１が停止し（２個のリール３１について、リール３１を停止させるための励磁出力が終了している状況下において）、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚の払出しとなる小役１３に対応する図柄組合せ（図１１９）が停止表示可能となったとする。
【２３９３】
このような状況下で、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）は、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、図２４１のステップＳ１３４２で「Ｎｏ」となり、図２３８のステップＳ２９１以降の処理に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。
すなわち、３個目のリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に記憶されているデータが「１」以上であるときは、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が継続し、図２４１のステップＳ１３４２を繰り返すため、図２３８のステップＳ２９１以降の処理に進まないので、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。
【２３９４】
そして、３個目のリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）に記憶されているデータが「０」になると、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了し、図２４１のステップＳ１３４２で「Ｙｅｓ」となり、図２３８のステップＳ２９１に進むので、その後のステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。
また、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）では、クレジット数が上限値「５

０」に到達するまでは、クレジット数を加算する処理を実行し、クレジット数が上限値「５０」に到達すると、ホッパーモータ３６の駆動信号を出力する処理を実行し、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。

【２３９５】

このように、本実施形態においても、第２９実施形態と同様に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行せず、その所定期間の経過後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行する。

【２３９６】

これにより、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁をかけている間は、ホッパーモータ３６（ＤＣモータ）を駆動させず、モータ３２の４相励磁の終了後に、ホッパーモータ３６を駆動させることができるので、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確保することができる。すなわち、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確実に確保することができ、ひいては、ホッパーモータ３６を確実に駆動させることができる。

【２３９７】

また、本実施形態では、入力ポート３及び入力ポート４に信号が入力されるスイッチ（設定・リセットスイッチ１５３、精算スイッチ４３、１ベットスイッチ４０ａ、２ベットスイッチ、３ベットスイッチ４０ｂ、スタートスイッチ４１、（左、中、右）ストップスイッチ４２）のうち、いずれかの操作が受け付けられていると、図２３８のステップＳ１３１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３１５以降の処理に進まないので、最後に停止するリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否かにかかわらず、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。

【２３９８】

そして、入力ポート３及び入力ポート４に信号が入力されるスイッチがすべて離されると、図２３８のステップＳ１３１４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１３１５以降の処理に進み、このとき、最後に停止するリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過すると、表示判定処理、及び入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２３９９】

また、本実施形態では、第＃リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定時間を計測するデータを記憶する第＃リール管理タイマ（_ＷＫ_ＲＬ#_ＴＩＭＥ）を備えている。この第＃リール管理タイマ（_ＷＫ_ＲＬ#_ＴＩＭＥ）は、４相励磁出力を行う所定時間を計測するデータ専用の記憶領域である。

そして、第＃リール管理タイマ（_ＷＫ_ＲＬ#_ＴＩＭＥ）に記憶されているデータが「１」以上である（「０」でない）ときは、第＃リール３１のモータ３２の４相励磁出力を継続し、第＃リール管理タイマ（_ＷＫ_ＲＬ#_ＴＩＭＥ）に記憶されているデータが「０」になると、第＃リール３１のモータ３２の４相励磁出力を終了する。

【２４００】

これにより、第＃リール管理タイマ（_ＷＫ_ＲＬ#_ＴＩＭＥ）に記憶されているデータをチェックすることで、第＃リール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否か（４相励磁出力を行っているか否か）を容易に判断することができる。

特に、本実施形態では、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応する

リール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のデータのみチェックするので、４相励磁出力が終了したか否かを判断するための処理を簡素化することができ、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。

【２４０１】

なお、２個のリール３１が停止し（２個のリール３１について、リール３１を停止させるための励磁出力が終了している状況下において）、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示可能となった状況下において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状態が継続したとする。

【２４０２】

この場合、図２４０のステップＳ１３３４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３３７で入力ポートレベルデータありを示すフラグ（キャリーフラグ）がセットされる。そして、図２３８のステップＳ１３１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３１３及びステップＳ１３１４の処理を繰り返し、ステップＳ１３１５以降の処理に進まないので、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。

そして、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、図２３８のステップ１３１４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１３１５以降の処理に進むので、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。

【２４０３】

同様に、たとえば、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）のモータ３２を含むすべてのリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わっても、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状況で、最初に停止したリール３１（たとえば左リール３１）に対応するストップスイッチ４２を操作し、その後、最初に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作したまま、最後に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を離したときは、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。

そして、最初に停止したリール３１（たとえば、左リール３１）に対応するストップスイッチ４２が離されると（少なくともすべてのストップスイッチが離されると）、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。

【２４０４】

このように、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示される遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作し続けられると、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）が実行可能となる。

同様に、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示される遊技において、いずれかのリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作し続けられると、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）が実行されず、すべてのリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）が実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２４０５】

なお、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況下において、電源スイッチ１１が意図せずにオフとなり電源断処理が実行されてしまった場合であっても、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況で、電源スイッチ１１をオンとすることにより、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、

入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行可能となる。
　これにより、意図しないタイミングで電源断が発生した場合であっても、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。
【２４０６】
　また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、遊技を実行可能なベット数が賭けられた後に、まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）（図２３７）に記憶されているデータを取得し、取得したデータが「０」か否かを判断する。
　さらにまた、取得したデータが「０」であると判断したときは、次に、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ４_ＯＬＤ）（図２３７）に記憶されているデータを取得し、取得したデータと「０１１１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」であるか否かを判断する。
　さらに、上記の論理積演算の結果が「０」であると判断したときは、次に、スタートスイッチ４１の立ち上がりデータがオンであるか否かを判断する。
【２４０７】
　そして、スタートスイッチ４１の立ち上がりデータがオンであると判断したときは、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行する。
　これに対し、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）に記憶されているデータが「０」でないと判断したとき、上記の論理積演算の結果が「０」でないと判断したときは、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。
　これにより、遊技を実行可能なベット数が賭けられた後であって、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）の操作が受け付けられている状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合に、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しないようにすることができる。
【２４０８】
　また、本実施形態においても、第１１実施形態及び第１９実施形態（Ａ）で説明したように、設定キースイッチ１５２を備える。
　そして、第１１実施形態及び第１９実施形態（Ａ）で説明したように、電源が投入された状態で、ベット数が賭けられていない状況下で、フロントドア１２を開けて、ドアスイッチ１７をオンにし、さらに、設定キー挿入口１５１に設定キーを差し込み、たとえば時計回りに９０度回転させて、設定キースイッチ１５２をオンにすると（設定キースイッチ１５２の信号がオンになると）、設定確認状態（設定確認モード）に移行する。
【２４０９】
　なお、ベット数が賭けられているときは、図４１のステップＳ２７４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７５のメダル投入待ち処理に進まないので、設定キースイッチ１５２をオンにしても、設定確認状態には移行しない。
　設定確認状態は、設定値の変更はできないが（設定変更スイッチ１５３を操作しても設定値は変わらないが）、現設定値を確認することができる。現設定値は、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。設定キーを反時計回りに回転させ、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態を終了する。
【２４１０】
　そして、上述したように、本実施形態では、リール３１の回転開始制御を実行するときには、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）に記憶されているデータ、及びアドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ４_ＯＬＤ）に記憶されているデータをチェックするが、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータについてはチェックしない。
【２４１１】
　たとえば、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェック

しないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないこと等が挙げられる。

【２４１２】

このため、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた後であって、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合には、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行可能とする。

【２４１３】

ここで、ベットスイッチ４０を操作した後、ベットスイッチ４０を離したにもかかわらず、ベットスイッチ４０の劣化により、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態となってしまうおそれがある。

そして、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態では、本実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されても、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

【２４１４】

同様に、精算スイッチ４３を操作した後、精算スイッチ４３を離したにもかかわらず、精算スイッチ４３の劣化により、精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったときについても、スタートスイッチ４１が操作されても、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

これにより、遊技者は、スタートスイッチ４１を操作しても、リール３１が回転しないので、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。そして、遊技者がその旨をホールの店員に伝えることにより、ホールの店員も、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。

なお、ベットスイッチ４０や精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったとしても、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、エラー報知は行わない。このようなときにエラー報知を行うと、煩わしいという思いを遊技者に与えてしまうおそれがあるためである。

【２４１５】

また、遊技の途中で設定キースイッチ１５２がオンになる（設定キースイッチ１５２の信号がオンになる）ことは、通常は考えられず、仮に設定キースイッチ１５２の信号が入力された（設定キースイッチ１５２の信号がオンである）としても、ノイズである可能性が高い。このため、本実施形態では、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた状態で、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合には、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行可能とする。

これにより、ノイズによって遊技の進行を中断しないようにすることができる。

【２４１６】

一方、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下では、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることに基づいて所定の外部信号（たとえば、エラー等を知らせるための外部信号４（第１１実施形態の図３３））を出力することにより、ホールコンピュータ等に知らせることはできる。よって、ホールの店員等は、所定の外部信号が出力されたスロットマシン１０において、何らかのエラーが発生したことを把握することができる。

なお、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下において、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることを特定可能な所定の外部信号（たとえば、外部信号Ｘ（第

１１実施形態の図３３の外部信号１～５以外））を出力するように構成してもよい。
【２４１７】
　また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、リール３１の停止受付け不可の時間が経過したタイミングにおいて、まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD）（図２３７）に記憶されているデータを取得し、取得したデータが「０」か否かを判断する。
　さらにまた、取得したデータが「０」であると判断したときは、次に、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD）（図２３７）に記憶されているデータを取得し、取得したデータと「１１１１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」であるか否かを判断する。
　さらに、上記の論理積演算の結果が「０」であると判断したときは、次に、第＃ストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンであるか否かを判断する。
【２４１８】
　そして、第＃ストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンであると判断したときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行する。
　これに対し、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD）に記憶されているデータが「０」でないと判断したとき、上記の論理積演算の結果が「０」でないと判断したときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。
　これにより、複数のリール３１が定速で回転し、かつスタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２））の操作が受け付けられた場合に、第＃ストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２））の操作に基づく第＃リール３１（たとえば、左リール３１）の停止制御を実行しないようにすることができる。
【２４１９】
　また、上述したように、本実施形態では、第＃リール３１の停止制御を実行するときには、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD）に記憶されているデータ、及びアドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD）に記憶されているデータをチェックするが、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータについてはチェックしない。
【２４２０】
　たとえば、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないこと等が挙げられる。
【２４２１】
　このため、複数のリール３１が定速で回転し、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合には、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とする。
【２４２２】
　ここで、スタートスイッチ４１を操作した後、スタートスイッチ４１を離したにもかかわらず、スタートスイッチ４１の劣化により、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態となってしまうおそれがある。
　そして、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態では、本実施形態では、第＃ストップスイッチ４２が操作されても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づ

く第＃リール３１の停止制御を実行しない。
【２４２３】
同様に、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）を操作した後、ベットスイッチ４０を離したにもかかわらず、ベットスイッチ４０の劣化により、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態になったとき、及び精算スイッチ４３を操作した後、精算スイッチ４３を離したにもかかわらず、精算スイッチ４３の劣化により、精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったときについても、第＃ストップスイッチ４２が操作されても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。
【２４２４】
これにより、遊技者は、第＃ストップスイッチ４２を操作しても、第＃リール３１が停止しないので、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。そして、遊技者がその旨をホールの店員に伝えることにより、ホールの店員も、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。
なお、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったとしても、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、エラー報知は行わない。このようなときにエラー報知を行うと、煩わしいという思いを遊技者に与えてしまうおそれがあるためである。
【２４２５】
また、遊技の途中で設定キースイッチ１５２がオンになる（設定キースイッチ１５２の信号がオンになる）ことは、通常は考えられず、仮に設定キースイッチ１５２の信号が入力された（設定キースイッチ１５２の信号がオンである）としても、ノイズである可能性が高い。このため、本実施形態では、複数のリール３１が定速で回転し、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合には、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とする。
これにより、ノイズによって遊技の進行を中断しないようにすることができる。
【２４２６】
一方、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下では、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることに基づいて所定の外部信号（たとえば、エラー等を知らせるための外部信号４（第１１実施形態の図３３））を出力することにより、ホールコンピュータ等に知らせることはできる。よって、ホールの店員等は、所定の外部信号が出力されたスロットマシン１０において、何らかのエラーが発生したことを把握することができる。
なお、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下において、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることを特定可能な所定の外部信号（たとえば、外部信号Ｘ（第１１実施形態の図３３の外部信号１～５以外））を出力するように構成してもよい。
【２４２７】
以上、本発明の第３０実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）上記実施形態では、全リール停止チェックにおいて、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のデータのみチェックしたが、これに限らない。
たとえば、全リール停止チェックにおいて、すべてのリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のデータをチェックしてもよい。
【２４２８】
具体的には、全リール停止チェックにおいて、まず、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
次に、Ａレジスタ値と、第２リール管理タイマ（_WK_RL2_TIME）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタ値に記憶する。

次に、Ａレジスタ値と、第３リール管理タイマ（_WK_RL3_TIME）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタ値に記憶する。

【２４２９】

そして、Ａレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、Ａレジスタ値が「０」でない（「Ｎｏ」）と判断したときは、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する処理に戻る。すなわち、第１リール管理タイマ（_WK_RL1_TIME）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する処理以降の処理を繰り返す。この場合、図２３８のステップＳ２９１以降の処理に進まない。

これに対し、Ａレジスタ値が「０」である（「Ｙｅｓ」）と判断したときは、全リール停止チェックを終了し、図２３８のステップＳ２９１に進み、その後、ステップＳ２９４に進む。これにより、表示判定、及び入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を順次実行する。

【２４３０】

ここで、左リール３１が停止し、中リール３１及び右リール３１が定速で回転している場合において、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２の順に、これらが素早く操作されたとする。そして、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、その後、中リール３１が停止する前に、右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたとする。このとき、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、中リール３１が停止するまでの移動図柄数（すべりコマ数）が「４」に設定され、右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、右リール３１が停止するまでの移動図柄数が「０」に設定されたとする。このようなときに、先に右リール３１が停止し、その後に中リール３１が停止することがある。

【２４３１】

すなわち、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が２番目（先）に停止し、２番目に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が３番目（最後）に停止することがある。

この場合、上記実施形態のように、全リール停止チェックにおいて、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のデータのみチェックしても、すべてのリール３１についての４相励磁出力が終了したことを判断することができない。

【２４３２】

そこで、この変形例（１）のように、全リール停止チェックにおいて、すべてのリール３１についての第＃リール管理タイマ（_WK_RL#_TIME）のデータをチェックすることにより、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまっても、すべてのリール３１についての４相励磁出力が終了したことを判断することができ、すべてのリール３１についての４相励磁出力を行う所定期間が経過した後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行することができる。

【２４３３】

（２）上記実施形態では、図２４０のステップＳ１３３７において、入力ポートレベルデータありを示すフラグとして、フラグレジスタのキャリーフラグ用のビットに「１」をセットしたが、これに限らない。

たとえば、入力ポートレベルデータありを示すフラグとして、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に所定の情報を記憶してもよい。

この場合、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶した所定の情報は、フラグレジスタのビットデータのように何らかの演算処理が実行されるとクリアされるものではないので、たとえば、図２４０の入力検査におけるステップＳ１３３１より前に、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶した所定の情報をクリアする処理を実行する。

【２４３４】

（３）上記実施形態では、複数のリール３１が定速で回転し、かつスタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けら

れた場合に、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しないとした。
しかし、これに限らず、たとえば、複数のリール３１が定速で回転し、かつスタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合に、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。
【２４３５】
これにより、たとえば、最初に左ストップスイッチ４２を操作し、２番目に中ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、左ストップスイッチ４２を操作したときに、スタートスイッチ４１の劣化等により、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態であることによって、最初に中ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうことを防止することができる。
【２４３６】
特に、ＡＴ機において、最初に左ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、最初に中ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうと、押し順ミスとなり、遊技者に不利益を与えてしまうところ、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられていても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とすることにより、ＡＴ中の押し順ミスとなるような事態の発生を防止することができる。
【２４３７】
具体的には、たとえば、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動時）の一般遊技中に、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動した遊技では、正解押し順は、左中右となるが、このとき、最初に左ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、最初に中ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうと、押し順ミスとなり、小役１３～１７のいずれか（３枚役）が入賞する。
これでは、遊技者に不利益を与えてしまうところ、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられていても、左ストップスイッチ４２の操作に基づく左リール３１の停止制御を実行可能とすることにより、正解押し順となり、小役０１（１５枚役）が入賞するので、ＡＴ中の押し順ミスとなるような事態の発生を防止することができる。
たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１６」に当選し、小役Ｂ１条件装置（図１２５）が作動した場合についても同様である。
【２４３８】
なお、この変形例のように、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能にした場合においても、設定キースイッチ１５２の信号のオン／オフにかかわらず、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。また、設定キースイッチ１５２の信号がオンのときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しないようにしてもよい。
【２４３９】
（４）たとえば、第１のストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、その後、第１のストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状況下で、第２のストップスイッチ４２の操作を受付け可能にするとともに、第２のストップスイッチ４２の操作に基づいて、対応するリール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。
【２４４０】
これにより、たとえば、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２の順序で操作したにもかかわらず、中ストップスイッチ４２を操作したときに、ストップスイッチ４２の劣化等により、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状態であることによって、２番目に右ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうことを防止することができる。
【２４４１】
特に、ＡＴ機において、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストッ

プスイッチ４２の順序で停止操作を行った場合において、２番目に中ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、２番目に右ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうと、押し順ミスとなり、遊技者に不利益を与えてしまうところ、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状態であっても、他のストップスイッチ４２の操作を受付け可能にするとともに、この他のストップスイッチ４２の操作に基づいて、対応するリール３１の停止制御を実行可能とすることにより、ＡＴ中の押し順ミスとなるような事態の発生を防止することができる。

【２４４２】

具体的には、たとえば、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動時）の一般遊技中に、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動した遊技では、正解押し順は、左中右となるが、このとき、２番目に中ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、２番目に右ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうと、押し順ミスとなり、小役１３～１７のいずれか（３枚役）が入賞する。

これでは、遊技者に不利益を与えてしまうところ、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていても、中ストップスイッチ４２の操作に基づく中リール３１の停止制御を実行可能とすることにより、正解押し順となり、小役０１（１５枚役）が入賞するので、ＡＴ中の押し順ミスとなるような事態の発生を防止することができる。

たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１６」に当選し、小役Ｂ１条件装置（図１２５）が作動した場合についても同様である。

【２４４３】

なお、この変形例のように、第１のストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状況下で、第２のストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行可能にした場合においても、設定キースイッチ１５２の信号のオン／オフにかかわらず、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。また、設定キースイッチ１５２の信号がオンのときは、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行しないようにしてもよい。

【２４４４】

（５）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うとしたが、これに限らない。

リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、たとえば、１相励磁出力を行ってもよく、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよい。また、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えて、強めのブレーキをかけることにより、リール３１及びモータ３２の回転を停止させるようにしてもよい。

【２４４５】

（６）図２３７に示した入力ポート２～４レベルデータの各ビットの内容や配置は、あくまでも例示であり、この内容や配置に限定されるものではない。入力ポート２～４レベルデータの各ビットの内容や配置は、適宜設定することができる。

たとえば、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD）のＤ４ビットについて、打ち止め解除信号のオン／オフを記憶せず、未使用にしてもよい。

【２４４６】

また、たとえば、アドレス「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD）について、Ｄ１ビットに設定・リセットスイッチ信号のオン／オフを記憶せず、Ｄ０～Ｄ２ビットを未使用にしてもよい。

さらにまた、たとえば、「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD）のＤ０～Ｄ２ビットに第１～第３ストップスイッチ信号のオン／オフをそれぞれ記憶するようにしてもよい。

さらに、入力ポート２～４レベルデータの各ビットの内容や配置に応じて、図２４０に

おける入力検査のフローチャートも適宜変更することができる。
【２４４７】
なお、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートと、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２の信号が入力される入力ポートとを異ならせることが好ましいが、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２の信号が入力される入力ポートに設定キースイッチ１５２の信号が入力されるようにしてもよい。
また、上記実施形態では、ＲＷＭ５３の入力ポート２～４レベルデータの記憶領域に記憶されているデータを取得して、各信号のオン／オフを判断したが、ＲＷＭ５３に記憶されているデータを取得するのではなく、入力ポート２～４に入力される信号を直接取得して、各信号のオン／オフを判断してもよい。
【２４４８】
（７）図２４０の入力検査のフローチャートにおいて、ステップＳ１３３１では、アドレス「Ｆ００５（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD ）のデータを取得し、ステップＳ１３３２では、投入センサ１信号、投入センサ２信号、打ち止め解除信号がオンであるか否かを判断したが、たとえば、ステップＳ１３３１及びＳ１３３２の処理を行わなくてもよい。
【２４４９】
また、たとえば、「Ｆ００６（Ｈ）」の入力ポート４レベルデータ（_PT_IN4_OLD ）のＤ０～Ｄ２ビットに第１～第３ストップスイッチ信号のオン／オフをそれぞれ記憶するとともに、Ｄ３ビットに精算スイッチ信号、Ｄ４ビットに１ベットスイッチ信号、Ｄ５ビットに２ベットスイッチ信号、Ｄ６ビットに３ベットスイッチ信号、Ｄ７ビットにスタートスイッチ信号のオン／オフをそれぞれ記憶する。
そして、たとえば、図２４０の入力検査のフローチャートにおいて、ステップＳ１３３１～Ｓ１３３４の処理を行わず、ステップＳ１３３５～Ｓ１３３７の処理のみを行うようにしてもよい。
（８）第１～第３０実施形態、及び第１～第３０実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【２４５０】
＜第３１実施形態＞
第３１実施形態は、ＲＷＭ５３の第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）（図１３４）に記憶されているデータに基づいて、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否かを判断する。また、４相励磁出力を行う所定期間内は、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。そして、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶されているデータが、停止時パルスデータ「００００００００（Ｂ）」になると、４相励磁出力を行う所定期間が経過した（４相励磁出力が終了した）と判断し、その後、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行するものである。
【２４５１】
リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。
図２４２は、第３１実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。
図２４２に示す第３１実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
【２４５２】
また、第３１実施形態のメイン処理（M_MAIN）においても、図１３９のステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２４２では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。

以下、図１３９と異なる点を主として説明する。

【２４５３】

図２４２に示すように、第３１実施形態では、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受付処理（Ｍ_ＳＴＡＲＴ_ＣＴＬ）を実行すると、次はステップＳ１３５１に進む。

ステップＳ１３５１に進むと、メイン制御基板５０は、リール停止受付チェックを実行する。この処理は、第２５実施形態の図１９４のリール停止受付チェック（Ｍ_ＳＴＯＰ_ＣＨＫ）と同様の処理である。

具体的には、図１９４のステップＳ１０１６～Ｓ１０１７に相当する処理により、図１３３のアドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_ＰＴ_ＩＮ_Ａ_ＵＰ）のデータを取得し、Ｄ０～Ｄ２ビット（左、中、右ストップスイッチ信号）のいずれかがオンであるか否かを判断する。これにより、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたか否かを判断する。

【２４５４】

また、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断すると、次に、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、第＃リール図柄番号（停止位置用）（図１３５～図１３７）に記憶する。

さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（Ｍ_ＳＴＯＰＰＩＣ_ＳＥＴ）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_ＷＫ_ＳＴＯＰ_ＰＩＣ1～9）を更新する。

そして、ステップＳ１３５１の処理（第２５実施形態の図１９４のリール停止受付チェック（Ｍ_ＳＴＯＰ_ＣＨＫ）に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、第＃リール図柄番号（通過位置用）（図１３５～図１３７）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断すると、第＃リールモータ信号データ（_ＰＴ_ＭＯＴＯＲ#）（図１３４）に、減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」（４相オン）をセットする。これにより、第＃リール３１のモータ３２への４相励磁出力を開始する。

【２４５５】

なお、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第＃リールモータ信号データに減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」をセットして、第＃リール３１のモータ３２への４相励磁出力を開始してもよい。

そして、ステップＳ１３５１のリール停止受付チェックが終了すると、次にステップＳ１３５２に進む。

【２４５６】

ステップＳ１３５２に進むと、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１について、ステップＳ１３５１のリール停止受付チェックが終了したか否かを判断する。すなわち、すべてのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたか否かを判断する。

ここで、ステップＳ１３５２において、すべてのリール３１についてのリール停止受付チェックが終了していないと判断したときは、ステップＳ１３５１に戻る。この場合、ステップＳ１３５１及びステップＳ１３５２の処理を繰り返す。

これに対し、ステップＳ１３５２において、すべてのリール３１についてのリール停止受付チェックが終了したと判断したときは、次のステップＳ１３５３に進む。

【２４５７】

ステップＳ１３５３では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０１２（Ｈ）」の入力ポートレベルデータＡ（_ＰＴ_ＩＮ_Ａ_ＬＶ）（図１３３）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１３５４に進む。

ステップＳ１３５４に進むと、メイン制御基板５０は、いずれかのストップスイッチ信号がオンである（いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている）か否か

を判断する。
【２４５８】
　具体的には、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と「００００００１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」であるか否かを判断する。これにより、いずれかのストップスイッチ信号がオンであるか否か、すなわち、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられているか否かを判断する。
　そして、上記の論理積演算の結果が「０」でないときは、いずれかのストップスイッチ信号がオンである（いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている）と判断し、ステップＳ１３５４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３５３に戻る。
　これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」であるときは、いずれのストップスイッチ信号もオフである（いずれのストップスイッチ４２の操作も受け付けられていない）と判断し、ステップＳ１３５４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１に進む。
【２４５９】
　ここで、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、及び右ストップスイッチ４２のうち、少なくとも１つの操作が受け付けられているときは、少なくとも１つのストップスイッチ信号がオンになり、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）のＤ０～Ｄ２ビットの少なくとも１つが「１」になる。
　また、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）のＤ０～Ｄ２ビットの少なくとも１つが「１」であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」にならない。
　そして、上記の論理積演算の結果が「０」でないときは、ステップＳ１３５４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３５３に戻る。すなわち、ステップＳ１３５３及びステップＳ１３５４の処理を繰り返す。この場合、ステップＳ２９１以降の処理に進まないので、表示判定は実行されず、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）も実行されない。
【２４６０】
　これに対し、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、及び右ストップスイッチ４２がいずれも離されているときは、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、及び右ストップスイッチ信号がいずれもオフになり、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）のＤ０～Ｄ２ビットがいずれも「０」になる。
　また、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）のＤ０～Ｄ２ビットがいずれも「０」であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」になる。
　そして、上記の論理積演算の結果が「０」であるときは、ステップＳ１３５４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１に進む。
【２４６１】
　ステップＳ２９１に進むと、メイン制御基板５０は、表示判定を実行する。
　具体的には、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたか否かを判断する。また、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、メダルの払出し数（付与数）を決定する。そして、ステップＳ２９２に進む。
　なお、決定したメダルの払出し数（付与数）は、所定のレジスタにのみ記憶（保存）し、ＲＷＭ５３には記憶（保存）しないようにしてもよく、また、ＲＷＭ５３に記憶（保存）してもよい。
【２４６２】
　また、ステップＳ２９２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９３の処理を実行すると、ステップＳ１３５５に進む。
　ステップＳ１３５５では、メイン制御基板５０は、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力中か否かを判断する。
　具体的には、メイン制御基板５０は、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）（図１３４）を取得し、その値が「０」であるか否かを判断する。
【２４６３】
　そして、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）の値が「０」でないときは、

４相励磁出力中であると判断し、ステップＳ１３５５で「Ｙｅｓ」となり、再度、ステップＳ１３５５の処理を実行する。
　これに対し、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）の値が「０」であるときは、４相励磁出力中でないと判断し、ステップＳ１３５５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。
【２４６４】
　ここで、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２が、右ストップスイッチ４２であるとする。この場合、ステップＳ１３５５では、メイン制御基板５０は、右リール３１に対応する第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）（図１３４）を取得する。
　また、右リール３１の減速開始時には、第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）に、減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」（４相オン）が記憶され、４相励磁出力を行う所定期間が経過すると、第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）に、停止時パルスデータ「０００００００（Ｂ）」が記憶される。
【２４６５】
　そして、第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）の値が「０」でないときは、ステップＳ１３５５で「Ｙｅｓ」となり、再度、ステップＳ１３５５の処理を実行する。すなわち、ステップＳ１３５５の処理を繰り返す。この場合、ステップＳ２９４には進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行しない。
　これに対し、第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）の値が「０」であるときは、ステップＳ１３５５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。これにより、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行可能となる。
【２４６６】
　ステップＳ２９４に進むと、メイン制御基板５０は、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行する。すなわち、クレジット数が上限値「５０」に到達していないときは、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達しているときは、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。
【２４６７】
　ここで、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動して、１５枚の払出しとなる小役０１、又は３枚の払出しとなる小役１３～１７のいずれかが入賞可能となったとする。
　さらに、２個のリール３１が停止し、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚の払出しとなる小役１３に対応する図柄組合せ（図１１９）が停止表示可能となったとする。
【２４６８】
　このような状況下で、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、３個目のリール３１に対応する第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行うことを示す減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」（４相オン）が記憶されているときは、図２４２のステップＳ１３５５で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９４に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行しない。
【２４６９】
　すなわち、３個目のリール３１に対応する第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に、減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されているときは、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が継続し、図２４２のステップＳ１３５５を繰り返すため、ステップＳ２９４に進まないので、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）処理を実行しない。

【２４７０】
そして、３個目のリール３１に対応する第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶されているデータが、停止時パルスデータ「００００００００（Ｂ）」になると、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了し、図２４２のステップＳ１３５５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進むので、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行可能となる。
また、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）では、クレジット数が上限値「５０」に到達するまでは、クレジット数を加算する処理を実行し、クレジット数が上限値「５０」に到達すると、ホッパーモータ３６の駆動信号を出力する処理を実行し、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。
【２４７１】
このように、本実施形態においても、第２９実施形態及び第３０実施形態と同様に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているタイミングや、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う前のタイミング）に、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行せず、その所定期間の経過後に、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行する。
これにより、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁をかけている間は、ホッパーモータ３６（ＤＣモータ）を駆動させず、モータ３２の４相励磁の終了後に、ホッパーモータ３６を駆動させることができるので、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確保することができる。すなわち、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確実に確保することができ、ひいては、ホッパーモータ３６を確実に駆動させることができる。
【２４７２】
また、本実施形態では、第＃リール３１の減速開始時には、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に、減速時パルスデータ「０００１１１１（Ｂ）」（４相オン）が記憶され、４相励磁出力を行う所定期間が経過すると、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に、停止時パルスデータ「００００００００（Ｂ）」が記憶される。
そして、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」が記憶されているときは、第＃リール３１のモータ３２の４相励磁出力を継続し、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶されているデータが停止時パルスデータ「００００００００（Ｂ）」になると、第＃リール３１のモータ３２の４相励磁出力を終了する。
【２４７３】
これにより、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶されているデータをチェックすることで、第＃リール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否か（４相励磁出力を行っているか否か）を容易に判断することができる。
特に、本実施形態では、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）のデータのみチェックするので、４相励磁出力が終了したか否かを判断するための処理を簡素化することができ、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。
【２４７４】
また、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されれば、図２４２のステップＳ１３５４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１に進むので、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っている状況下であっても、表示判定を実行する。そし

て、表示判定において、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたか否かを判断し、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、メダルの払出し数（付与数）を決定する。

【２４７５】

さらに、ステップＳ２９１でメダルの払出し数（付与数）を決定した後、ステップＳ１３５５に進み、３個目のリール３１に対応する第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶されているデータをチェックすることで、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了したか否かを判断する。

そして、３個目のリール３１に対応する第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶されているデータが、停止時パルスデータ「０００００００００（Ｂ）」になると、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了したと判断し、図２４２のステップＳ１３５５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行可能となる。

【２４７６】

このように、本実施形態では、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されれば、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行っている状況下であっても、表示判定を実行して、メダルの払出し数（付与数）を決定し、その後、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了すると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行する。

これにより、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了する前に、メダルの払出し数（付与数）を決定することができるので、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されてから、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行するまでの時間を短縮することができる。

【２４７７】

なお、２個のリール３１が停止し、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示可能となった状況下において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状態が継続したとする。

【２４７８】

この場合、図２４２のステップＳ１３５４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３５３及びステップＳ１３５４を繰り返し、ステップＳ２９１以降の処理に進まないので、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、表示判定を実行せず、したがって、払出し数も決定せず、また、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）も実行しない。

そして、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、図２４２のステップ１３５４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１以降の処理に進むので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_WIN_PAY ）を実行可能となる。

【２４７９】

具体的には、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動して、１５枚の払出しとなる小役０１、又は３枚の払出しとなる小役１３～１７のいずれかが入賞可能となったとする。

さらに、２個のリール３１が停止し（リール３１を停止させるための励磁出力が終了し）、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、３枚の払出しとなる小役１３に対応する図柄組合せ（図１１９）が停止表示可能となったとする。

【２４８０】

このような状況下において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を含むいずれかのストップスイッチ４２又はスタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態が継続したとする。

この場合、図２４２のステップＳ１３５４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３５３及

びステップＳ１３５４を繰り返し、ステップＳ２９１以降の処理に進まないので、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過したか否かにかかわらず、表示判定を実行せず、したがって、払出し数も決定せず、また、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）も実行しない。

【２４８１】

そして、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を含むすべてのストップスイッチ４２及びスタートスイッチ４１が離されると、図２４２のステップ１３５４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９１以降の処理に進み、さらに、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過すると、図２４２のステップＳ１３５５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進むので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

【２４８２】

このように、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示される遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作し続けられると、表示判定、及び入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、表示判定、及び入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２４８３】

なお、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況下において、電源スイッチ１１が意図せずにオフとなり電源断処理が実行されてしまった場合であっても、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況で、電源スイッチ１１をオンとすることにより、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行可能となる。

これにより、意図しないタイミングで電源断が発生した場合であっても、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２４８４】

同様に、たとえば、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）のモータ３２を含むすべてのリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わっても、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状況で、最初に停止したリール３１（たとえば左リール３１）に対応するストップスイッチ４２を操作し、その後、最初に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作したまま、最後に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を離したときは、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。そして、最初に停止したリール３１（たとえば、左リール３１）に対応するストップスイッチ４２が離されると（少なくともすべてのストップスイッチが離されると）、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２４８５】

以上、本発明の第３１実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）上記実施形態では、ステップＳ１３５５において、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リールモータ信号データ（_ＰＴ_ＭＯＴＯＲ#）のデータのみチェックしたが、これに限らない。

たとえば、ステップＳ１３５５において、すべてのリール３１についての第＃リールモ

ータ信号データ（_PT_MOTOR#）のデータをチェックしてもよい。
【２４８６】
具体的には、ステップＳ１３５５において、まず、第１リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
次に、Ａレジスタ値と、第２リールモータ信号データ（_PT_MOTOR2）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタ値に記憶する。
次に、Ａレジスタ値と、第３リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタ値に記憶する。
【２４８７】
そして、Ａレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、Ａレジスタ値が「０」でないときは、いずれかのリール３１のモータ３２について４相励磁出力中であると判断し、ステップＳ１３５５で「Ｙｅｓ」となり、再度、ステップＳ１３５５の処理を実行する。この場合、ステップＳ２９４に進まない。
これに対し、Ａレジスタ値が「０」であるときは、いずれのリール３１のモータ３２についても４相励磁出力中でないと判断し、ステップＳ１３５５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。これにより、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行する。
【２４８８】
ここで、第３０実施形態の変形例（１）で説明したように、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が２番目に停止し、２番目に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１が３番目（最後）に停止することがある。
この場合、上記実施形態のように、ステップＳ１３５５において、３番目（最後）に操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）のデータのみチェックしても、すべてのリール３１についての４相励磁出力が終了したことを判断することができない。
【２４８９】
そこで、この変形例（１）のように、ステップＳ１３５５において、すべてのリール３１についての第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）のデータをチェックすることにより、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまっても、すべてのリール３１についての４相励磁出力が終了したことを判断することができ、すべてのリール３１についての４相励磁出力を行う所定期間が経過した後に、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行することができる。
【２４９０】
（２）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うとしたが、これに限らない。
リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、たとえば、１相励磁出力を行ってもよく、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよい。また、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えて、強めのブレーキをかけることにより、リール３１及びモータ３２の回転を停止させるようにしてもよい。
（３）第１～第３１実施形態、及び第１～第３１実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【２４９１】
＜第３２実施形態＞
第３２実施形態は、３番目（最後）のストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、そのストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続している状況下であっても、メダルの払出し数（付与数）を決定可能とし、メダルの払出し数を決定した後に、いずれかのストップスイッチ４２が操作されているか否かを判断し、いずれのストップスイッチ４２も操作されていないと判断した場合に、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY

）を実行するものである。
【２４９２】
リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。
図２４３は、第３２実施形態において、ＲＷＭ５３に記憶されるデータのうち、第３２実施形態に係る主要なデータを示す図である。なお、図２４３に示すデータは、一部のデータであり、図示したデータ以外にも、種々のデータがＲＷＭ５３に記憶される。
図２４３中、アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）は、第１（左）リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域である。
【２４９３】
Ｄ０～Ｄ１ビットの２ビットで、第１リール３１のモータ３２の駆動状態を示す。図２４３に示すように、「０（Ｄ）」は、第１リール３１のモータ３２が定速状態であり、かつ第１リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知した後であることを示す。「１（Ｄ）」は、第１リール３１のモータ３２が加速中又は定速状態であり、かつ第１リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知する前であることを示す。「３（Ｄ）」は、第１リール３１のモータ３２が脱調状態であることを示す。
【２４９４】
Ｄ２ビットは、待機演出の実行時であるか否かを示し、「１」は、待機演出の実行時であることを示し、「０」は、待機演出の実行時でないことを示す。
Ｄ３ビットは、減速開始時であるか否かを示し、「１」は、減速開始時であることを示し、「０」は、減速開始時でないことを示す。
【２４９５】
Ｄ５ビットは、脱調準備中（リール３１の回転に異常が発生している状態）であるか否かを示し、「１」は、脱調準備中であることを示し、「０」は、脱調準備中でないことを示す。
Ｄ６ビットは、第１リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知したか否かを示し、「１」は、検知したことを示し、「０」は、検知していないことを示す。
Ｄ７ビットは、第１リール３１のモータ３２が停止又は減速中であるか否かを示し、「１」は、停止又は減速中でない（加速中又は定速状態である）ことを示し、「０」は、停止又は減速中であることを示す。
【２４９６】
待機演出の開始時に、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ２ビットに「１」がセットされる。
また、第１ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたときに、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ３ビットに「１」がセットされる（減速開始状態となる）。
さらにまた、第１リール図柄番号（通過位置用）の更新時に、第１リール図柄番号（通過位置用）が「０」を下回ったときは、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ５ビットに「１」がセットされる。
【２４９７】
さらに、第１リール３１のリールセンサ３３の信号を、第１リールセンサ信号と称する。第１リールセンサ信号は、第１リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知している状態ではオンになり、第１リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知していない状態ではオフになる。そして、第１リールセンサ信号がオンからオフになるときに、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ６ビットに「１」がセットされる。
また、第１リール３１の回転開始時に、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）に、「８１（Ｈ）」（「１０００００８１（Ｂ）」）がセットされる。
【２４９８】
さらにまた、第１リール３１のモータ３２が定速状態であり、かつＤ６ビットが「１」であるときに、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）に、「８０（Ｈ）」（「１０００００００（Ｂ）」）がセットされる。

さらに、減速開始状態（Ｄ３ビットが「１」のとき）において、第１リール図柄番号（通過位置用）と第１リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったときは、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）に、「０（Ｈ）」（「００００００００（Ｂ）」）がセットされる。すなわち、第１リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力の開始時に、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）に、「０（Ｈ）」がセットされる。

なお、第１リール図柄番号（通過位置用）と第１リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつ第１リール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第１リール駆動状態に「０（Ｈ）」をセットしてもよい。

【２４９９】

また、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ５ビットが「１」であり、かつＤ６ビットが「０」であるときは、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）に、「８３（Ｈ）」（「１０００００１１（Ｂ）」）がセットされる。

さらにまた、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ６ビットが「１」であるときは、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）のＤ５ビット及びＤ６ビットに「０」がセットされる。

【２５００】

図２４３中、アドレス「Ｆ０７７（Ｈ）」の第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）は、第２（中）リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域であり、アドレス「Ｆ０８７（Ｈ）」の第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）は、第３（右）リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域である。これらの内容は、アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）と同様である。

【２５０１】

図２４３中、アドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD ）は、入力ポート２の各ビットに入力される第１ストップスイッチ信号（Ｄ０ビット）、第２ストップスイッチ信号（Ｄ１ビット）、第３ストップスイッチ信号（Ｄ２ビット）、第１リールセンサ信号（Ｄ４ビット）、第２リールセンサ信号（Ｄ５ビット）、及び第３リールセンサ信号（Ｄ６ビット）のオン／オフを記憶する記憶領域である。

【２５０２】

第＃ストップスイッチ信号は、第＃ストップスイッチ４２が操作される（停止ボタン４２ａが押し込まれる）とオンになり、第＃ストップスイッチ４２が離される（押し込まれていた停止ボタン４２ａが離されて元の位置に戻る）とオフになる。

第＃リールセンサ信号は、第＃リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知するとオンになり、インデックスを検知していないときはオフになる。

そして、割込み処理において、入力ポート２の各ビットに入力される信号を読み込んで、各信号のオン／オフを判断し、オンであるときは、対応するビットに「１」を記憶し、オフであるときは、対応するビットに「０」を記憶する。

【２５０３】

図２４４は、第３２実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。

図２４４に示す第３２実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【２５０４】

また、第３２実施形態のメイン処理（M_MAIN）においても、図１３９のステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２４４では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。

以下、図１３９と異なる点を主として説明する。

【２５０５】

図２４４に示すように、第３２実施形態では、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受

付処理（Ｍ_ＳＴＡＲＴ_ＣＴＬ）を実行すると、次にステップＳ１３６１に進む。
ステップＳ１３６１に進むと、メイン制御基板５０は、リール停止受付チェックを実行する。この処理は、後述する図２４５に示す処理である。そして、ステップＳ１３６１のリール停止受付チェックが終了すると、ステップＳ２９１に進む。
【２５０６】
ステップＳ２９１に進むと、メイン制御基板５０は、表示判定を実行する。
具体的には、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたか否かを判断する。また、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、メダルの払出し数（付与数）を決定する。そして、ステップＳ２９２に進む。
なお、決定したメダルの払出し数は、所定のレジスタにのみ記憶（保存）し、ＲＷＭ５３には記憶しないようにしてもよく、また、ＲＷＭ５３に記憶するようにしてもよい。
【２５０７】
また、ステップＳ２９２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９３の処理を実行すると、ステップＳ１３６２に進む。
ステップＳ１３６２に進むと、メイン制御基板５０は、いずれかのストップスイッチ信号がオンである（いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている）か否かを判断する。
【２５０８】
具体的には、ステップＳ１３６２では、メイン制御基板５０は、まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）（図２４３）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
次に、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と「００００００１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。これにより、いずれかのストップスイッチ信号がオンであるか否か、すなわち、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられているか否かを判断する。
【２５０９】
そして、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、いずれかのストップスイッチ信号がオンである（いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている）と判断し、ステップＳ１３６２で「Ｙｅｓ」となり、再度、ステップＳ１３６２の処理を実行する。すなわち、ステップＳ１３６２の処理を繰り返す。
これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、いずれのストップスイッチ信号もオフである（いずれのストップスイッチ４２の操作も受け付けられていない）と判断し、ステップＳ１３６２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。
【２５１０】
ここで、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、及び右ストップスイッチ４２のうち、少なくとも１つの操作が受け付けられているときは、少なくとも１つのストップスイッチ信号がオンになり、入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）のＤ０～Ｄ２ビットの少なくとも１つが「１」になる。
また、入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）のＤ０～Ｄ２ビットの少なくとも１つが「１」であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）。
そして、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、ステップＳ１３６２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３６２の処理を繰り返す。この場合、ステップＳ２９４に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）は実行されない。
【２５１１】
これに対し、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、及び右ストップスイッチ４２がいずれも離されているときは、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、及び右ストップスイッチ信号がいずれもオフになり、入力ポート２レベルデータ（_

PT_IN2_OLD）のＤ０～Ｄ２ビットがいずれも「０」になる。
　また、入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD）のＤ０～Ｄ２ビットがいずれも「０」であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」になる（ゼロフラグが「１」になる）。
　そして、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、ステップＳ１３６２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。
【２５１２】
　ステップＳ２９４に進むと、メイン制御基板５０は、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行する。すなわち、クレジット数が上限値「５０」に到達していないときは、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達しているときは、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。
【２５１３】
　図２４５は、図２４４のステップＳ１３６１におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。
　ステップＳ１３７１では、メイン制御基板５０は、リール駆動状態検査を実行する。
　まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS）（図２４３）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。
　次に、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０７７（Ｈ）」の第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS）（図２４３）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。
【２５１４】
　次に、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０８７（Ｈ）」の第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS）（図２４３）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。
　最後に、Ａレジスタ値と、「８３（Ｈ）」（「１００００１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行う。
　そして、次のステップＳ１３７２に進む。
【２５１５】
　ステップＳ１３７２に進むと、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１が停止又は減速中であるか否かを判断する。
　具体的には、ステップＳ１３７１におけるＡレジスタ値と「８３（Ｈ）」（「１０００００１１（Ｂ）」との論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。
【２５１６】
　そして、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、すべてのリール３１が停止又は減速中であると判断し、ステップＳ１３７２で「Ｙｅｓ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。
　これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、いずれかのリール３１のモータ３２が停止又は減速中でない（加速中又は定速状態である）と判断し、ステップＳ１３７２で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１３７３に進む。
【２５１７】
　ここで、２個のリール３１のモータ３２が既に停止している（停止済みである）とする。また、３個目（最後）のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたが、そのリール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力がまだ行われていない（４相励磁出力前である）とする。すなわち、３個目（最後）のリール３１のモータ３２がまだ定速状態であるとする。
　この場合、既に停止している２個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS

）（図２４３）は、「００００００００（Ｂ）」であるが、３個目（最後）のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）は、「１０００１０００（Ｂ）」であるので、すべてのリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）を論理和（ＯＲ）演算した結果は、「１０００１０００（Ｂ）」となる。

【２５１８】

したがって、「１０００１０００（Ｂ）」と「８３（Ｈ）」（「１００００１１（Ｂ）」とを論理積（ＡＮＤ）演算した結果は、「１００００００（Ｂ）」となり、「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）ので、ステップＳ１３７２で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１３７３に進む。

よって、図２４４のステップＳ２９１には進まないので、表示判定を実行せず、メダルの払出し数（付与数）も決定しない。

【２５１９】

また、２個のリール３１のモータ３２が既に停止している（停止済みである、リール３１を停止させるための４相励磁出力が終了している）とする。そして、３個目（最後）のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、そのリール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が既に行われた（４相励磁出力後である）とする。すなわち、３個目（最後）のリール３１のモータ３２も既に停止しているとする。

この場合、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）は、いずれも「００００００００（Ｂ）」であるので、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）を論理和（ＯＲ）演算した結果は、「００００００００（Ｂ）」となる。

【２５２０】

したがって、「００００００００（Ｂ）」と「８３（Ｈ）」（「１００００１１（Ｂ）」とを論理積（ＡＮＤ）演算した結果は、「００００００００（Ｂ）」となり、「０」になる（ゼロフラグが「１」になる）ので、ステップＳ１３７２で「Ｙｅｓ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。

よって、図２４４のステップＳ２９１に進むので、表示判定を実行し、メダルの払出し数（付与数）も決定可能となる。

【２５２１】

また、図２４５のステップＳ１３７３に進むと、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断する。

具体的には、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と、「０３（Ｈ）」（「００００００１１（Ｂ）」）との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。これにより、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断する。

【２５２２】

そして、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、少なくとも１つのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後でないと判断し、ステップＳ１３７３で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１３７４に進む。

これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であると判断し、ステップＳ１３７３で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３７４をスキップして、ステップＳ１３７５に進む。

【２５２３】

ここで、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態であり、かつリールセンサ３３がインデックスを検知した後であるときは、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）は、いずれも「８０（Ｈ）」（「１００００００（Ｂ）」）である。

この場合、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）を

論理和（ＯＲ）演算した結果は、「１００００００００（Ｂ）」となる。
　このため、ステップＳ１３７３に進んだ時点では、Ａレジスタ値は、「１０００００００（Ｂ）」である。
【２５２４】
　したがって、ステップＳ１３７３において、Ａレジスタ値と、「０３（Ｈ）」（「００００００１１（Ｂ）」）との論理積（ＡＮＤ）演算を行うと、その結果は「０」になり（ゼロフラグが「１」になり）、ステップＳ１３７３で「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ１３７４をスキップして、ステップＳ１３７５に進む。
　よって、ステップＳ１３７５の処理（停止受付け時の処理）を実行可能となるので、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行可能となる。
【２５２５】
　また、３個のリール３１とも、モータ３２が定速状態であるが、少なくとも１個のリール３１について、リールセンサ３３がインデックスをまだ検知していない（検知前である）とする。
　この場合、インデックス検知前のリール３１の第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）（図２４３）は、「８１（Ｈ）」（「１００００００１（Ｂ）」）であるから、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）（図２４３）を論理和（ＯＲ）演算した結果は、「１００００００１（Ｂ）」となる。
　このため、ステップＳ１３７３に進んだ時点では、Ａレジスタ値は、「１００００００１（Ｂ）」である。
【２５２６】
　したがって、ステップＳ１３７３において、Ａレジスタ値と、「０３（Ｈ）」（「００００００１１（Ｂ）」）との論理積（ＡＮＤ）演算を行うと、その結果は「００００００１（Ｂ）」となり、「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）ので、ステップＳ１３７３で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１３７４に進む。
　よって、ステップＳ１３７４の処理（脱調検査準備）が行われ、ステップＳ１３７５の処理（停止受付け時の処理）は実行しないので、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御も実行しない。
【２５２７】
　また、リール３１が定速状態であるときは、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）は、「１００００００００（Ｂ）」であり、リール３１が停止しているときは、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）は、「０００００００００（Ｂ）」である。
　このため、１個のリール３１が既に停止し（リール３１を停止させるための４相励磁出力が終了し）、残りの２個のリール３１が定速状態である状況下や、２個のリール３１が既に停止し（リール３１を停止させるための４相励磁出力が終了し）、残り１個のリール３１が定速状態にある状況下においても、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）の論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果と「０００００００１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行ったときに、同一の結果「０００００００００（Ｂ）」となる。
　これにより、既に停止しているリール３１があっても、同一の処理で、停止受付け可能か否かを判断することができるので、処理を簡素化することができ、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。
【２５２８】
　ステップＳ１３７４に進むと、メイン制御基板５０は、脱調検査準備を実行する。この処理は、後述する図２４６に示す処理である。そして、ステップＳ１３７４の脱調検査準備が終了すると、次にステップＳ１３７５に進む。
　ステップＳ１３７５に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け時の処理を実行する。この処理では、今回遊技の役抽選結果と、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間の第＃リール３１の位置とに基づいて、第＃リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、第＃リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データを更新する。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【２５２９】
より具体的には、図２４５のステップＳ１３７５における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０１６、ステップＳ１０１７、ステップ１０２２、ステップＳ１０２３、及びステップＳ１０２４に相当する処理を実行する。
すなわち、図１９４のステップＳ１０１６に相当する処理により、図１３３におけるアドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）を取得する。
次に、図１９４のステップＳ１０１７に相当する処理により、ストップスイッチ４２の立ち上がりがあるか否か（ストップスイッチ４２の立ち上がりデータがオンであるか否か）を判断する。
また、ストップスイッチ４２の立ち上がりあり（図１９４のステップＳ１０１７で「Ｙｅｓ」に相当）と判断すると、立ち上がりありと判断したストップスイッチ４２に対応するリール３１について、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。
さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（M_STOPPIC_SET）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_WK_STOP_PIC1～9）を更新する。
そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【２５３０】
なお、ステップＳ１３７５の処理（第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０１６～Ｓ１０２４に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断すると、第＃リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を開始する。
また、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第＃リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を開始してもよい。
【２５３１】
図２４６は、図２４５のステップＳ１３７４及び後述する図２４８のステップＳ１４０４における脱調検査準備を示すフローチャートである。
ステップＳ１３８１では、メイン制御基板５０は、第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS）（図２４３）のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」をセットする。そして、次のステップＳ１３８２に進む。
【２５３２】
ステップＳ１３８２に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ１３８１でセットしたアドレスを参照し、第１（左）リール３１について、脱調検査を実行する。この処理は、後述する図２４７に示す処理である。そして、ステップＳ１３８２の脱調検査が終了すると、次にステップＳ１３８３に進む。
ステップＳ１３８３では、メイン制御基板５０は、第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS）（図２４３）のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０７７（Ｈ）」をセットする。そして、次のステップＳ１３８４に進む。
【２５３３】
ステップＳ１３８４に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ１３８３でセットしたアドレスを参照し、第２（中）リール３１について、脱調検査を実行する。この処理は、後述する図２４７に示す処理であり、ステップＳ１３８２と同一内容の処理である。そして、ステップＳ１３８４の脱調検査が終了すると、次にステップＳ１３８５に進む。
ステップＳ１３８５では、メイン制御基板５０は、第３リール駆動状態（_WK_RL3_ST

Ｓ）（図２４３）のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０８７（Ｈ）」をセットする。そして、次のステップＳ１３８６に進む。

【２５３４】

ステップＳ１３８６に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ１３８５でセットしたアドレスを参照し、第３（右）リール３１について、脱調検査を実行する。この処理は、後述する図２４７に示す処理であり、ステップＳ１３８２及びステップＳ１３８４と同一内容の処理である。そして、ステップＳ１３８６の脱調検査が終了すると、次にステップＳ１３８７に進む。

ステップＳ１３８７に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け可待ちを実行する。この処理は、後述する図２４８に示す処理である。そして、ステップＳ１３８７の停止受付け可待ちが終了すると、本フローチャートによる処理を終了する。

【２５３５】

図２４７は、図２４６のステップＳ１３８２、ステップＳ１３８４及びステップＳ１３８６における脱調検査を示すフローチャートである。

ステップＳ１３９１では、メイン制御基板５０は、脱調状態であるか否かを判断する。そして、脱調状態であると判断したときは、次のステップＳ１３９２に進み、脱調状態でないと判断したときは、ステップＳ１３９２をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。

【２５３６】

ステップＳ１３９２に進むと、メイン制御基板５０は、脱調状態であると判断したリール３１について、再加速のためのパラメータをセットする。これにより、脱調状態であると判断したリール３１のモータ３２に対して、再度、加速させるための励磁出力を行う。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【２５３７】

図２４８は、図２４６のステップＳ１３８７における停止受付け可待ちを示すフローチャートである。

ステップＳ１４０１では、メイン制御基板５０は、リール駆動状態検査を実行する。この処理は、図２４５のステップＳ１３７１と同様の処理である。

すなわち、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS）（図２４３）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。

次に、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０７７（Ｈ）」の第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS）（図２４３）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。

【２５３８】

次に、Ａレジスタ値と、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０８７（Ｈ）」の第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS）（図２４３）に記憶されているデータとの論理和（ＯＲ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。

最後に、Ａレジスタ値と、「８３（Ｈ）」（「１０００００１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行う。

そして、次のステップＳ１４０２に進む。

【２５３９】

ステップＳ１４０２に進むと、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断する。この処理は、図２４５のステップＳ１３７３と同様の処理である。

すなわち、Ａレジスタ値と、「０３（Ｈ）」（「００００００１１（Ｂ）」）との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。これにより、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断する。

【２５４０】

そして、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは

、少なくとも１つのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後でない判断し、ステップＳ１４０２で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１４０３に進む。
　これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であると判断し、ステップＳ１４０２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４０３及びステップＳ１４０４をスキップして、本フローチャートによる処理を終了する。
【２５４１】
　ステップＳ１４０３に進むと、メイン制御基板５０は、脱調状態であるか否かを判断する。そして、脱調状態であると判断したときは、次のステップＳ１４０４に進み、脱調状態でないと判断したときは、ステップＳ１４０１に戻る。
　ステップＳ１４０４に進むと、メイン制御基板５０は、脱調検査準備を実行する。この処理は、上述した図２４６に示す処理である。そして、ステップＳ１４０４の脱調検査準備を終了すると、本フローチャートによる処理を終了する。
【２５４２】
　このように、本実施形態では、２個のリール３１が停止し（リール３１を停止させるための４相励磁出力が終了し）、３個目（最後）のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、そのリール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が行われたときは、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）（図２４３）は、いずれも「０００００００（Ｂ）」となるので、これらを論理和（ＯＲ）演算した結果は、「０００００００（Ｂ）」となる。
　そして、「０００００００（Ｂ）」と「８３（Ｈ）」（「１００００１１（Ｂ）」とを論理積（ＡＮＤ）演算した結果は、「０００００００（Ｂ）」となるので、図２４５のステップＳ１３７２で「Ｙｅｓ」となり、図２４４のステップＳ２９１の表示判定に進むので、メダルの払出し数（付与数）を決定可能である。
【２５４３】
　また、本実施形態では、３個目のリール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を行う期間が経過していなくても（４相励磁出力中であっても）、４相励磁出力が開始された時点で、３個目のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）は「０００００００（Ｂ）」となることから、図２４５のステップＳ１３７２で「Ｙｅｓ」となり、図２４４のステップＳ２９１の表示判定に進むので、メダルの払出し数（付与数）を決定可能となる。
【２５４４】
　さらにまた、本実施形態では、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続していても（ストップスイッチ４２が離されずに押されたままであっても）、４相励磁出力が開始されれば、３個目のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）は「０００００００（Ｂ）」となるので、図２４５のステップＳ１３７２で「Ｙｅｓ」となり、図２４４のステップＳ２９１の表示判定に進み、メダルの払出し数（付与数）を決定可能となる。
　これにより、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、メダルの払出し数（付与数）を決定するまでの時間を短縮することができ、その後のメダルの払出し（付与）をスムーズに実行することができる。
【２５４５】
　たとえば、ＡＴ中に役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動した遊技において、左リール３１、中リール３１の順に２個のリール３１が停止し、３個目（最後）の右リール３１に対応する右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、１５枚の払出しとなる小役０１に対応する図柄組合せ（図１１８）が停止表示可能となったとする。
　このような状況下で、３個目のリール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が開始されれば、その４相励磁出力を行う期間が経過しなくても、また、３個目のリー

ル３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続していても、メダルの払出し数を決定可能となる。

【２５４６】

また、図２４４のステップＳ２９１でメダルの払出し数を決定し、その後、ステップＳ１３６２に進み、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_PT_IN2_OLD）（図２４３）に記憶されているデータに基づいて、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられているか否かを判断する。

【２５４７】

そして、ステップＳ１３６２において、いずれのストップスイッチ４２（最後に操作されたストップスイッチ４２を含むすべてのストップスイッチ４２）の操作も受け付けられていないと判断したときは、ステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行する。これにより、ステップＳ２９１で決定した払出し数（付与数）のメダルを払い出す（付与する）。このとき、クレジット数が上限値「５０」に到達していなければ、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達していれば、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２５４８】

なお、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況下において、電源スイッチ１１が意図せずにオフとなり電源断処理が実行されてしまった場合であっても、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されている状況で、電源スイッチ１１をオンとすることにより、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）が実行されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）が実行可能となる。

これにより、意図しないタイミングで電源断が発生した場合であっても、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２５４９】

同様に、たとえば、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）のモータ３２を含むすべてのリール３１のモータ３２の４相励磁出力が終わっても、最後に停止するリール３１（たとえば右リール３１）に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状況で、最初に停止したリール３１（たとえば左リール３１）に対応するストップスイッチ４２を操作し、その後、最初に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作したまま、最後に停止したリール３１に対応するストップスイッチ４２を離したときは、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力を行う所定期間が経過しても、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行しない。そして、最初に停止したリール３１（たとえば、左リール３１）に対応するストップスイッチ４２が離されると（少なくともすべてのストップスイッチが離されると）、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２５５０】

また、本実施形態では、第＃リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶可能な第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図２４３）を各リール３１ごとに備えている。

そして、図２４５のステップＳ１３７３において、メイン制御基板５０は、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）を論理和（ＯＲ）演算した結果と、「０３（Ｈ）」（「００００００１１（Ｂ）」）との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果

が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。
　これにより、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断する。
【２５５１】
　そして、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」（ゼロフラグが「１」）になる。この場合、ステップＳ１３７３で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３７５に進み、停止受付け時の処理を実行可能となるので、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行可能となる。
【２５５２】
　すなわち、すべてのリール３１が定速回転している場合において、すべてのリール３１についてインデックスの検知後であるときは、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）を論理和（ＯＲ）演算し、その結果と「０３（Ｈ）」（「０００００１１（Ｂ）」）とを論理積（ＡＮＤ）演算すると、その結果は「０」になる（ゼロフラグが「１」になる）。このとき、ストップスイッチ４２が操作されると、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行可能となる。
　換言すると、すべてのリール３１が定速回転している場合において、すべてのリール３１についてインデックスの検知後であるときは、ステップＳ１３７３で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３７５に進み、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０１６、ステップＳ１０１７、ステップ１０２２、及びステップＳ１０２３に相当する処理を実行する。
【２５５３】
　これに対し、いずれかのリール３１について、リールセンサ３３がインデックスをまだ検知していない（検知前である）ときは、上記の論理積演算の結果は「０」（ゼロフラグが「１」）にならない。この場合、ステップＳ１３７３で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１３７４に進み、脱調検査準備が行われる。そして、ステップＳ１３７５には進まないので、停止受付け時の処理を実行せず、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御も実行しない。
【２５５４】
　すなわち、すべてのリール３１が定速回転している場合であっても、いずれかのリール３１について未だインデックスを検知していないときは、３個のリール３１の第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）を論理和（ＯＲ）演算し、その結果と「０３（Ｈ）」（「０００００１１（Ｂ）」）とを論理積（ＡＮＤ）演算すると、その結果は「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）。このとき、ストップスイッチ４２が操作されても、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行しない。
　換言すると、すべてのリール３１が定速回転している場合であっても、いずれかのリール３１について未だインデックスを検知していないときは、ステップＳ１３７３で「Ｎｏ」となり、この場合、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０１６、ステップＳ１０１７、ステップ１０２２、及びステップＳ１０２３に相当する処理を実行しない。
【２５５５】
　このように、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否か、すなわち、停止受付け可能か否かを簡単な演算によって判断することができるので、処理を簡素化することができ、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。
【２５５６】
　以上、本発明の第３２実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
　（１）たとえば、図２４５のステップＳ１３７３において、まず、図１３３のアドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）を取得して、ストップスイッチ４２の立ち上がりがあるか否か（ストップスイッチ４２の立ち上がりデー

タがオンであるか否か）を判断し、ストップスイッチ４２の立ち上がりありと判断すると、次に、Ａレジスタ値と、「０３（Ｈ）」（「０００００００１１（Ｂ）」）との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」（ゼロフラグが「１」）であるか否かを判断することにより、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断してもよい。

【２５５７】

すなわち、先に、ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断し、その後、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断してもよい。

そして、上記の論理積演算の結果が「０」（ゼロフラグが「１」）でないときは、ステップＳ１３７３で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１３７４に進み、上記の論理積演算の結果が「０」（ゼロフラグが「１」）であるときは、ステップＳ１３７３で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１３７４をスキップして、ステップＳ１３７５に進む。

【２５５８】

また、この変形例（１）のように、図２４５のステップＳ１３７３において、先に、ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断し、その後、すべてのリール３１について、モータ３２が定速状態かつリールセンサ３３がインデックス検知後であるか否かを判断する場合、図２４５のステップＳ１３７５における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップ１０２２、及びステップＳ１０２３に相当する処理を実行する。すなわち、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。

【２５５９】

（２）上記実施形態では、図２４４のステップＳ１３６２において、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられているか否かを判断し、いずれのストップスイッチ４２の操作も受け付けられていないと判断したときは、図２４４のステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）に進んだが、これに限らない。

【２５６０】

たとえば、入力ポート２にスタートスイッチ信号を入力し、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）（図２４３）のいずれかのビットにスタートスイッチ信号のオン／オフを記憶可能とする。

また、図２４４のステップＳ１３６２では、入力ポート２レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ２_ＯＬＤ）に記憶されているデータに基づいて、スタートスイッチ４１及び３個のストップスイッチ４２のいずれかの操作が受け付けられているか否かを判断する。

【２５６１】

そして、いずれかのスイッチの操作が受け付けられていると判断したときは、ステップＳ１３６２の処理を繰り返し、いずれのスイッチの操作も受け付けられていないと判断したときは、図２４４のステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）に進むようにしてもよい。

これにより、ストップスイッチ４２のみならず、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられているときにも、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行されないようにすることができる。

そして、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２５６２】

（３）図２４４のステップＳ１３６２において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２（最後に操作されたストップスイッチ４２）の操作が受け付けられているか否かを判断し、そのストップスイッチ４２（最後に操作されたストップスイッチ４２）の操作が受け付けられていないと判断したときは、図２４４のステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）に進むようにしてもよい。

【２５６３】
たとえば、ＡＴ中に役抽選手段６１で当選番号「１０」に当選し、小役Ａ１条件装置（図１２４）が作動した遊技において、左リール３１、中リール３１の順に２個のリール３１が停止し、３個目（最後）の右リール３１に対応する右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、１５枚の払出しとなる小役０１に対応する図柄組合せ（図１１８）が停止表示可能となったとする。
このような状況下で、３個目のリール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が開始されれば、その４相励磁出力を行う期間が経過しなくても、また、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２（最後に操作されたストップスイッチ４２）の操作が受け付けられた状態が継続していても、メダルの払出し数を決定可能となる。
【２５６４】
また、図２４４のステップＳ２９１でメダルの払出し数を決定し、その後、ステップＳ１３６２に進み、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２（最後に操作されたストップスイッチ４２）の操作が受け付けられているか否かを判断する。
そして、ステップＳ１３６２において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２（最後に操作されたストップスイッチ４２）の操作が受け付けられていないと判断したときは、ステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行する。これにより、ステップＳ２９１で決定した払出し数（付与数）のメダルを払い出す（付与する）。
【２５６５】
このとき、クレジット数が上限値「５０」に到達していなければ、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達していれば、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。
これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。
【２５６６】
（４）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うとしたが、これに限らない。
リール３１及びモータ３２を停止させるときに、リール３１を停止させるための励磁出力として、たとえば、１相励磁出力を行ってもよく、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよい。また、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えて、強めのブレーキをかけることにより、リール３１及びモータ３２の回転を停止させるようにしてもよい。
【２５６７】
（５）上記実施形態では、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力の開始時に、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）に「０（Ｈ）」をセットしたが、これに限らず、たとえば、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力の終了時に、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）に「０（Ｈ）」をセットしてもよい。
（６）第１～第３２実施形態、及び第１～第３２実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【２５６８】
＜第３３実施形態＞
第３３実施形態は、２個のリール３１が停止し（リール３１を停止させるための励磁出力が終了し）、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示されたときに、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続している状況下であっても、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了した後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行するものである。そして、３個目

のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離された後に、遊技結果に関する演出を出力する場合を有するものである。

【２５６９】

また、第３３実施形態では、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、及び有効ラインが、第２３実施形態と異なる。

具体的には、第３３実施形態では、役は、大別して、特別役（役物）、リプレイ（再遊技役）、小役を有している。また、特別役として、１ＢＢ（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）を有し、小役として、ベル、スイカ、チェリーを有している。

【２５７０】

また、１ＢＢに対応する図柄組合せは、「赤７」－「赤７」－「赤７」に設定され、リプレイに対応する図柄組合せは、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」に設定され、ベルに対応する図柄組合せは、「ベル」－「ベル」－「ベル」に設定され、スイカに対応する図柄組合せは、「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」に設定され、チェリーに対応する図柄組合せは、「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」に設定されている。

なお、「ＡＮＹ」は、いずれの図柄でもよいこと（任意の図柄）を意味する。

【２５７１】

有効ラインは、上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上がりライン、右下がりラインの５ラインを有している。

１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、１ＢＢ遊技を開始する。

また、１ＢＢに当選したが、１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示しないと、１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するまで、１ＢＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。１ＢＢの当選情報を持ち越している遊技状態を「１ＢＢ内部中」という。

【２５７２】

さらにまた、リプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示すると、メダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。

さらに、ベルの払出し枚数は、１５枚に設定され、スイカの払出し枚数は、７枚に設定され、チェリーの払出し枚数は、１枚に設定されている。

また、リプレイ、ベルは、いずれも単独当選し、他の役と重複当選することはない。

さらにまた、スイカは、単独当選する場合と、１ＢＢと重複当選する場合とを有し、チェリーは、単独当選する場合と、１ＢＢと重複当選する場合とを有する。

さらに、１ＢＢは、単独当選する場合と、スイカ、又はチェリーと重複当選する場合とを有する。

【２５７３】

また、第３３実施形態では、役抽選手段６１による抽選で、当選番号「０」～「７」の中からいずれか１つが決定される。そして、当選番号が決定されると、決定された当選番号に対応する条件装置が作動する。

当選番号「０」は、非当選に対応し、当選番号「１」は、リプレイの単独当選に対応し、当選番号「２」は、ベルの単独当選に対応し、当選番号「３」は、スイカの単独当選に対応し、当選番号「４」は、チェリーの単独当選に対応する。

また、当選番号「５」は、１ＢＢの単独当選に対応し、当選番号「６」は、「１ＢＢ＋スイカ」の重複当選に対応し、当選番号「７」は、「１ＢＢ＋チェリー」の重複当選に対応する。

【２５７４】

たとえば、役抽選手段６１による抽選で当選番号「１」に決定されると、当選番号「１」に対応するリプレイ条件装置が作動し、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示可能となる。

また、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」に決定されると、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動し、１ＢＢに対応する図柄組合せ、又はチ

ェリーに対応する図柄組合せが停止表示可能となる。
　なお、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」に決定された遊技では、チェリーに対応する図柄組合せは停止表示可能であるが、１ＢＢに対応する図柄組合せは停止表示しないように構成してもよい。
【２５７５】
　図２４９は、第３３実施形態において、ＲＷＭ５３に記憶されるデータのうち、第３３実施形態に係る主要なデータを示す図である。
　図２４９中、アドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、各リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作（停止操作）が受け付けられたか否かを示すデータを記憶する記憶領域である。
【２５７６】
　Ｄ０ビットは、第１（左）リール３１の停止操作が受け付けられたか否かを示し、「０」は、停止操作が受け付けられていないことを示し、「１」は、停止操作が受け付けられたこと（受付け済み）を示す。
　また、Ｄ１ビットは、第２（中）リール３１の停止操作が受け付けられたか否か示し、Ｄ２ビットは、第３（右）リール３１の停止操作が受け付けられたか否かを示す。これらの内容は、Ｄ０ビットと同様である。
【２５７７】
　なお、図２４９のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、図１７３のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）とは、ビットの「０」と「１」とが逆になっている。すなわち、図１７３では、「１」は、停止操作が受け付けられていないことを示し、「０」は、停止操作が受け付けられたこと（受付け済み）を示すが、図２４９では、「１」は、停止操作が受け付けられたこと（受付け済み）を示し、「０」は、停止操作が受け付けられていないことを示す。
【２５７８】
　左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のＤ０ビットに「１」がセットされる。同様に、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ１ビットに「１」がセットされ、右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ２ビットに「１」がセットされる。
　また、予め定めたタイミング（たとえば、遊技終了ごとや遊技開始ごと）で、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）を初期化（クリア、初期値「００００００００（Ｂ）」をセット）する。
【２５７９】
　図２５０は、第３３実施形態において、入力ポート０に入力される各信号を示す図である。
　なお、図２５０に示す入力ポート０に入力される信号の種類や配置は、あくまでも例示であり、入力ポート０に入力される信号の種類や配置は、適宜設定することができる。
　また、入力ポート０に対応するレベルデータの記憶領域をＲＷＭ５３に備え、このレベルデータの記憶領域に記憶されたデータを取得して処理に用いてもよい。
　図２５１は、第３３実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。
　図２５１に示す第３３実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
【２５８０】
　また、第３３実施形態のメイン処理（M_MAIN）においても、図１３９のステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２５１では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。
　以下、図１３９と異なる点を主として説明する。
【２５８１】

図２５１に示すように、第３３実施形態では、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受付処理（Ｍ_START_CTL ）を実行すると、次はステップＳ１４１１に進む。

ステップＳ１４１１に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付けがあったか否かを判断する。すなわち、第１ストップスイッチ４２～第３ストップスイッチ４２のいずれかの操作が受け付けられたか否かを判断する。

具体的には、メイン制御基板５０は、入力ポート０のデータを取得し、Ｄ０ビット（第１ストップスイッチ信号）、Ｄ１ビット（第２ストップスイッチ信号）、Ｄ２ビット（第３ストップスイッチ信号）のいずれかがオンであるか否かを判断する。そして、停止受付けがあるまで、ステップＳ１４１１を繰り返し、停止受付けがあると、次のステップＳ１４１２に進む。

【２５８２】

ステップＳ１４１２に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け時の処理を実行する。この処理では、役抽選結果と、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間の第＃リール３１の位置とに基づいて、第＃リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、第＃リール図柄番号（停止位置用）（図１３５～図１３７）にセットする。さらに、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データを更新する。

【２５８３】

より具体的には、図２５１のステップＳ１４１２における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理を実行する。すなわち、ステップＳ１４１１でオンと判断されたストップスイッチ４２に対応するリール３１について、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（Ｍ_STOPPIC_SET ）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_WK_STOP_PIC1～9）を更新する。

【２５８４】

なお、ステップＳ１４１２の処理（第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断すると、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）（図１３５～図１３７）に、減速時パルス出力カウンタ「９０（Ｄ）」（図１５６）をセットし、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）（図１３４）に、減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」（４相オン）をセットし、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS ）（図１３５～図１３７）に、「減速」を示す「１（Ｄ）」をセットする。

【２５８５】

また、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第＃リール駆動パルス出力カウンタに、減速時パルス出力カウンタ「９０（Ｄ）」をセットし、第＃リールモータ信号データに、減速時パルスデータ「００００１１１１（Ｂ）」をセットし、第＃リール駆動状態に、「減速」を示す「１（Ｄ）」をセットしてもよい。

【２５８６】

その後、第＃リール３１のモータ３２への４相励磁出力を開始する。

また、本実施形態では、割込み処理の周期は、「１．１１７ｍｓ」に設定されており、２割込みごとに、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値を「１」減算する。

そして、第＃リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）の値が「０」にな

ると、第＃リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）（図１３４）に、停止時のパルスデータ「０００００００００（Ｂ）」をセットし、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に、「停止」を示す「０（Ｄ）」をセットする。これにより、４相励磁出力が終了する。

【２５８７】

そして、ステップＳ１４１２の停止受付け時の処理を実行すると、次にステップＳ１４１３に進み、メイン制御基板５０は、４相励磁出力中であるか否かを判断する。

具体的には、ステップＳ１４１１で第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断し、ステップＳ１４１２で第１（左）リール３１のモータ３２を停止させるための処理を実行したときは、ステップＳ１４１３では、第１リール３１のモータ３２が４相励磁出力中であるか否かを判断する。

【２５８８】

そして、４相励磁出力中であると判断したときは、再度、ステップＳ１４１３の処理を実行し、４相励磁出力中でない（４相励磁出力が終了した）と判断したときは、次のステップＳ１４１４に進む。

ここで、ステップＳ１４１１で第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断したときは、ステップＳ１４１３では、第１リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）（図１３５）の値が「０」か否かを判断することにより、第１（左）リール３１のモータ３２の４相励磁出力が終了したか否かを判断することができる。

【２５８９】

また、ステップＳ１４１３において、第１リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）（図１３４）が「０００００００００（Ｂ）」（停止時パルスデータ）か否かを判断することにより、第１（左）リール３１のモータ３２の４相励磁出力が終了したか否かを判断することもできる。

さらにまた、ステップＳ１４１３において、第１リール駆動状態（_WK_RL#_STS）（図１３５）が「０（Ｄ）」（停止）か否かを判断することにより、第１（左）リール３１のモータ３２の４相励磁出力が終了したか否かを判断することもできる。

【２５９０】

なお、本実施形態では、ステップＳ１４１３において、第＃リール３１のモータ３２の４相励磁出力が終了したと判断するまで、ステップＳ１４１３の処理を繰り返し、次のステップＳ１４１４には進まない。

このため、いずれかのリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行っている期間中は、他のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作を受け付けず、他のリール３１の停止制御を実行しない。

たとえば、第１（左）リール３１に４相励磁出力を行っている期間中は、第２（中）ストップスイッチ４２及び第３（右）ストップスイッチ４２の操作を受け付けず、したがって、第２（中）リール３１及び第３（右）リール３１の停止制御も実行しない。

【２５９１】

ステップＳ１４１４に進むと、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１について、ストップスイッチ４２の操作（停止操作）が受け付けられたか否かを判断する。

そして、ステップＳ１４１４において、少なくとも１個のリール３１について、停止操作が受け付けられていないと判断したときは、ステップＳ１４１１に戻る。この場合、ステップＳ１４１１～ステップＳ１４１４の処理を繰り返す。

これに対し、ステップＳ１４１４において、すべてのリール３１について、停止操作が受け付けられたと判断したときは、ステップＳ２９１に進む。

【２５９２】

ここで、ステップＳ１４１４では、メイン制御基板５０は、図２４９のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶し、「００００００１１１（Ｂ）」と比較する。

そして、両者が同一値でないときは、少なくとも１個のリール３１について、停止操作が受け付けられていないと判断し、ステップＳ１４１４で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１

４１１に戻る。
　これに対し、両者が同一値であるときは、すべてのリール３１について、停止操作が受け付けられたと判断し、ステップＳ１４１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９１に進む。
【２５９３】
　また、本実施形態では、１個のリール３１の停止操作が受け付けられるごとに、ステップＳ１４１３で４相励磁出力中であるか否かを判断し、４相励磁出力が終了したと判断したときに、次のリール３１の停止操作を受付け可能とする。
　これにより、いずれかのリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行っている間は、他のリール３１の停止操作を受け付けることができないようにしている。
【２５９４】
　ステップＳ２９１に進むと、メイン制御基板５０は、表示判定を実行する。
　具体的には、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたか否かを判断する。また、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、メダルの払出し数（付与数）を決定する。そして、ステップＳ２９２に進む。
【２５９５】
　また、ステップＳ２９２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９３の処理を実行すると、ステップＳ２９４に進む。
　ステップＳ２９４に進むと、メイン制御基板５０は、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行する。すなわち、クレジット数が上限値「５０」に到達していないときは、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達しているときは、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。そして、ステップＳ１４１５に進む。
【２５９６】
　ステップＳ１４１５に進むと、メイン制御基板５０は、入力ポート０の信号がオフか否かを判断する。
　具体的には、メイン制御基板５０は、入力ポート０のデータを取得し、「００００００００（Ｂ）」であるか否かを判断する。
　そして、入力ポート０のデータが「００００００００（Ｂ）」でないときは、いずれかの信号がオンである（ストップスイッチ４２を含むいずれかのスイッチの操作が受け付けられている）と判断し、ステップＳ１４１５で「Ｎｏ」となり、再度、ステップＳ１４１５の処理を実行する。
【２５９７】
　これに対し、入力ポート０のデータが「００００００００（Ｂ）」であるときは、いずれの信号もオフである（ストップスイッチ４２を含むいずれのスイッチの操作も受け付けられていない）と判断し、ステップＳ１４１５で「Ｙｅｓ」となり、次のステップＳ１４１６に進む。
　ステップＳ１４１６に進むと、メイン制御基板５０は、遊技終了に関するコマンド（遊技終了コマンド）をコマンドバッファにセットする。また、遊技終了コマンドは、コマンドバッファにセットされると、その後に実行される割込み処理で、サブ制御基板８０に送信される。
【２５９８】
　また、サブ制御基板８０は、遊技終了コマンドを受信すると、遊技結果に関する演出を実行する場合を有する。
　具体的には、たとえば、役抽選手段６１による抽選で当選番号「５」に当選し、当選番号「５」に対応するＢＢ条件装置が作動したとする。この場合、スタートスイッチ４１が操作され、役抽選手段６１による抽選が行われ、ＢＢ条件装置が作動した時点で、ＢＢ条件装置の作動に関するコマンド（ＢＢ作動コマンド）がメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。これにより、サブ制御基板８０側において、ＢＢ条件

装置が作動したと判断することができる。
【２５９９】
　また、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動したとする。この場合、１ＢＢに対応する図柄組合せ、又はチェリーに対応する図柄組合せが停止表示可能となる。
　なお、上述したように、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」に当選した遊技では、チェリーに対応する図柄組合せは停止表示可能であるが、１ＢＢに対応する図柄組合せは停止表示しないように構成してもよい。
　そして、スタートスイッチ４１が操作され、役抽選手段６１による抽選が行われ、「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した時点で、１ＢＢ作動コマンドとチェリー作動コマンドとがメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。これにより、サブ制御基板８０側において、１ＢＢ条件装置が作動したと判断することができる。
【２６００】
　また、サブ制御基板８０は、１ＢＢ作動コマンドとチェリー作動コマンドとを受信した遊技では、１ＢＢ条件装置の当選の報知に関する演出抽選を行う。この演出抽選では、１ＢＢ条件装置の当選を報知するか否か、報知のタイミング、及び報知の態様などを決定する。
　ここで、たとえば、演出抽選により、遊技終了のタイミングで、演出ランプを点灯させて、１ＢＢ条件装置の当選を報知することに決定したとする。この場合、サブ制御基板８０は、予め定められたコマンド（たとえば、遊技終了コマンド）を受信すると、演出ランプを点灯させて、１ＢＢ条件装置の当選を報知する。
【２６０１】
　このように、本実施形態では、２個のリール３１が停止し、３個目（最後）のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられて、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが停止表示されたときは、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続していても、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了すれば、ステップＳ１４１３で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４１４で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２９１以降の処理に進む。このため、メダルの払出し数（付与数）を決定し、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）で払い出す（付与する）。
　これにより、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続していても、メダルの払出し数（付与数）の決定、及びメダルの払出し（付与）をスムーズに実行することができる。
【２６０２】
　たとえば、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した遊技において、２個のリール３１（たとえば、左リール３１、中リール３１）が停止している状況下で、３個目のリール３１（たとえば、右リール３１）に対応するストップスイッチ４２（右ストップスイッチ４２）の操作が受け付けられて、チェリーに対応する「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」の図柄組合せが有効ラインの中段ラインに停止表示されたとする。
【２６０３】
　この場合、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続している状況下であっても、３個目のリール３１を停止させるための４相励磁出力が終了した後に、メダルの払出し枚数「１」を決定し、１枚のメダルを払い出す。このとき、クレジット数が上限値「５０」に到達していなければ、クレジット数を「１」加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達していれば、ホッパーモータ３６を駆動させて、１枚のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。
【２６０４】
　また、本実施形態では、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が

受け付けられた状態が継続していても、メダルの払出し数（付与数）の決定、及びメダルの払出し（付与）を実行可能であるが、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた状態が継続していると、ステップＳ１４１５で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４１６に進まないので、予め定められたコマンド（たとえば、遊技終了コマンド）をサブ制御基板８０に送信しない。このため、サブ制御基板８０側において、予め定められたコマンド（たとえば、遊技終了コマンド）を受信したことに基づく演出を実行することはない。

【２６０５】

そして、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されると（少なくとも、すべてのストップスイッチ４２が操作されていない状況となった場合には）、ステップＳ１４１５で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４１６に進むので、予め定められたコマンド（たとえば、遊技終了コマンド）をサブ制御基板８０に送信可能となる。このため、サブ制御基板８０側において、予め定められたコマンド（たとえば、遊技終了コマンド）を受信したことに基づく演出を実行可能となる。

【２６０６】

特に、役抽選手段６１で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した遊技において、チェリーに対応する「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」の図柄組合せが有効ラインの中段ラインに停止表示され、チェリー入賞に対応する１枚のメダルの払出し（付与）が行われた後であっても、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離された後に、演出ランプを点灯させて、１ＢＢ条件装置の当選を報知する場合を有する。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、遊技結果に関する演出が実行されるようにすることができる。

【２６０７】

なお、当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離されたタイミングで１ＢＢ条件装置の作動を報知しない場合を有していてもよい。

また、１ＢＢ条件装置が作動したが、１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示しないと、１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示するまで、１ＢＢの当選情報を次回遊技に持ち越す。

【２６０８】

たとえば、役抽選手段６１による抽選で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した遊技では、スタートスイッチ４１が操作され、役抽選手段６１による抽選が行われ、「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した時点で、１ＢＢ作動コマンドがメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。

また、３個目のリール３１（たとえば、右リール３１）に対応するストップスイッチ４２（たとえば、右ストップスイッチ４２）の操作が受け付けられた状況が、メダルの払出し処理を実行した後も継続している場合には、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２が離された後に、遊技終了コマンドがメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。

【２６０９】

さらに、サブ制御基板８０は、１ＢＢ作動コマンドとチェリー作動コマンドとを受信すると、１ＢＢ条件装置の作動の報知に関する演出抽選を行う。このとき、遊技終了のタイミングで、演出ランプを点灯させて、１ＢＢ条件装置の当選を報知することに決定したとする。

そして、サブ制御基板８０は、予め定められたコマンド（たとえば、遊技終了コマンド）を受信すると、演出ランプを点灯させて、１ＢＢ条件装置の当選を報知する。

【２６１０】

また、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した遊技において、３個目のリール３１（たとえ

ば、右リール３１）に対応するストップスイッチ４２（たとえば、右ストップスイッチ４２）を操作している（押している）間に、他のストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２）を操作し（押し）、他のストップスイッチ４２を操作した（押した）状態で、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を離したとする。

この場合、他のストップスイッチ４２を操作した（押した）状態では、遊技終了コマンドをサブ制御基板８０に送信せず（遊技結果に関する演出を実行せず）、他のストップスイッチ４２を含むすべてのストップスイッチ４２を離すと、遊技終了コマンドをサブ制御基板８０に送信可能となる（遊技結果に関する演出を実行可能となる）。

【２６１１】

また、ホッパーモータ３６が駆動して、実際のメダルがホッパー３５から払い出されるときには、メダルがぶつかり合って大きな音がしたり、払出しに伴う払出し演出音を出力するため、１ＢＢ条件装置の作動を示す演出（遊技結果に関する演出）の音が聞こえにくくなってしまうが、本実施形態では、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作し続けると、メダルの払出しは行われても、遊技結果に関する演出は実行されず、その後、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を離すと、遊技結果に関する演出が実行される。

このため、メダルの払出しが行われた後に、遊技結果に関する演出が実行されるようにすることができるので、演出の音を聞き取りやすくすることができる。

【２６１２】

また、本実施形態では、４相励磁出力中は、ステップＳ１４１３で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９４には進まない。このため、４相励磁出力中は、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）を実行せず、４相励磁出力の終了後に、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ ）を実行する。

これにより、４相励磁出力中は、ホッパーモータ３６が駆動せず、４相励磁出力の終了後に、ホッパーモータ３６が駆動するので、ホッパーモータ３６を駆動させるために必要な電流を確保することができる。

【２６１３】

また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、遊技を実行可能なベット数が賭けられた後に、まず、入力ポート０のデータを取得し、取得したデータが「１００００００００（Ｂ）」であるか否かを判断する。

そして、取得したデータが「１００００００００（Ｂ）」であるときは、スタートスイッチ信号のみがオンであると判断し、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行する。

【２６１４】

これに対し、たとえば、３ベットスイッチ４０ｂの操作が受け付けられている状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられると、入力ポート０のデータが「１１００００００（Ｂ）」になる。この場合、スタートスイッチ信号とスタートスイッチ信号以外の信号（３ベットスイッチ信号）とがオンであると判断し、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

【２６１５】

これにより、遊技を実行可能なベット数が賭けられた後であって、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）の操作が受け付けられている状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合に、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しないようにすることができる。

【２６１６】

また、本実施形態においても、第１１実施形態及び第１９実施形態（Ａ）で説明したように、設定キースイッチ１５２を備える。

そして、第１１実施形態及び第１９実施形態（Ａ）で説明したように、電源が投入された状態で、ベット数が賭けられていない状況下で、フロントドア１２を開けて、ドアスイッチ１７をオンにし、さらに、設定キー挿入口１５１に設定キーを差し込み、たとえば時

計回りに９０度回転させて、設定キースイッチ１５２をオンにすると（設定キースイッチ１５２の信号がオンになると）、設定確認状態（設定確認モード）に移行する。

【２６１７】

なお、ベット数が賭けられているときは、図４１のステップＳ２７４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７５のメダル投入待ち処理に進まないので、設定キースイッチ１５２をオンにしても、設定確認状態には移行しない。

設定確認状態は、設定値の変更はできないが（設定変更スイッチ１５３を操作しても設定値は変わらないが）、現設定値を確認することができる。現設定値は、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。設定キーを反時計回りに回転させ、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態を終了する。

【２６１８】

また、本実施形態では、入力ポート０には、設定キースイッチ１５２の信号は入力されていない。

さらにまた、本実施形態では、リール３１の回転開始制御を実行するときには、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータについてはチェックしない。

【２６１９】

たとえば、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないこと等が挙げられる。

【２６２０】

このため、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた後であって、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合には、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行可能とする。

【２６２１】

ここで、ベットスイッチ４０を操作した後、ベットスイッチ４０を離したにもかかわらず、ベットスイッチ４０の劣化により、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態となってしまうおそれがある。

そして、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態では、本実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されても、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

【２６２２】

これにより、遊技者は、スタートスイッチ４１を操作しても、リール３１が回転しないので、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。そして、遊技者がその旨をホールの店員に伝えることにより、ホールの店員も、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。

なお、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態になったとしても、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、エラー報知は行わない。このようなときにエラー報知を行うと、煩わしいという思いを遊技者に与えてしまうおそれがあるためである。

【２６２３】

また、遊技の途中で設定キースイッチ１５２がオンになる（設定キースイッチ１５２の信号がオンになる）ことは、通常は考えられず、仮に設定キースイッチ１５２の信号が入力された（設定キースイッチ１５２の信号がオンである）としても、ノイズである可能性が高い。このため、本実施形態では、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベッ

ト数）が賭けられた状態で、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合には、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行可能とする。

これにより、ノイズによって遊技の進行を中断しないようにすることができる。

【２６２４】

一方、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下では、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることに基づいて所定の外部信号（たとえば、エラー等を知らせるための外部信号４（第１１実施形態の図３３））を出力することにより、ホールコンピュータ等に知らせることはできる。よって、ホールの店員等は、所定の外部信号が出力されたスロットマシン１０において、何らかのエラーが発生したことを把握することができる。

なお、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下において、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることを特定可能な所定の外部信号（たとえば、外部信号Ｘ（第１１実施形態の図３３の外部信号１～５以外））を出力するように構成してもよい。

【２６２５】

また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、図２５１のステップＳ１４１１において、入力ポート０のデータを取得し、Ｄ０ビット（第１ストップスイッチ信号）、Ｄ１ビット（第２ストップスイッチ信号）、Ｄ２ビット（第３ストップスイッチ信号）のいずれかがオンであるか否かを判断する。

そして、Ｄ０～Ｄ２ビットのいずれか１つのみが「１」であるときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行する。

【２６２６】

これに対し、Ｄ０～Ｄ２ビットのうち２つ以上が「１」であるときや、Ｄ０～Ｄ２ビットのうちの１つに加え、Ｄ３～Ｄ７ビットのうちの１つ以上が「１」であるときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。

特に、Ｄ０～Ｄ２ビットのうちの１つに加え、Ｄ５～Ｄ７ビットのうちの１つ以上が「１」であるときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。

【２６２７】

これにより、複数のリール３１が定速で回転し、かつベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）やスタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合に、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しないようにすることができる。

【２６２８】

同様に、複数のリール３１が定速で回転し、かつ左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられている状況下で、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合に、中ストップスイッチ４２の操作に基づく中リール３１の停止制御を実行しないようにすることができる。

【２６２９】

また、本実施形態では、入力ポート０には、設定キースイッチ１５２の信号は入力されていない。

さらにまた、本実施形態では、第＃リール３１の停止制御を実行するときには、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータについてはチェックしない。

たとえば、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェッ

クしないこと等が挙げられる。
【２６３０】
　このため、複数のリール３１が定速で回転し、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合には、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とする。
【２６３１】
　ここで、スタートスイッチ４１を操作した後、スタートスイッチ４１を離したにもかかわらず、スタートスイッチ４１の劣化により、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態となってしまうおそれがある。
　そして、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態では、本実施形態では、第＃ストップスイッチ４２が操作されても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。
【２６３２】
　同様に、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）を操作した後、ベットスイッチ４０を離したにもかかわらず、ベットスイッチ４０の劣化により、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態になったときについても、第＃ストップスイッチ４２が操作されても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。
【２６３３】
　これにより、遊技者は、第＃ストップスイッチ４２を操作しても、第＃リール３１が停止しないので、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。そして、遊技者がその旨をホールの店員に伝えることにより、ホールの店員も、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。
　なお、ベットスイッチ４０やスタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態になったとしても、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、エラー報知は行わない。このようなときにエラー報知を行うと、煩わしいという思いを遊技者に与えてしまうおそれがあるためである。
【２６３４】
　また、遊技の途中で設定キースイッチ１５２がオンになる（設定キースイッチ１５２の信号がオンになる）ことは、通常は考えられず、仮に設定キースイッチ１５２の信号が入力された（設定キースイッチ１５２の信号がオンである）としても、ノイズである可能性が高い。このため、本実施形態では、複数のリール３１が定速で回転し、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合には、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とする。
　これにより、ノイズによって遊技の進行を中断しないようにすることができる。
【２６３５】
　一方、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下では、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることに基づいて所定の外部信号（たとえば、エラー等を知らせるための外部信号４（第１１実施形態の図３３））を出力することにより、ホールコンピュータ等に知らせることはできる。よって、ホールの店員等は、所定の外部信号が出力されたスロットマシン１０において、何らかのエラーが発生したことを把握することができる。
　なお、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下において、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることを特定可能な所定の外部信号（たとえば、外部信号Ｘ（第１１実施形態の図３３の外部信号１～５以外））を出力するように構成してもよい。
【２６３６】
　以上、本発明の第３３実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定さ

れるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）図２５２は、第３３実施形態におけるメイン制御基板５０によるメイン処理（M_MAIN）の変形例を示すフローチャートである。
図２５２に示す第３３実施形態の変形例のフローチャートにおいて、図２５１と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図２５１と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
以下、図２５１と異なる点を主として説明する。
【２６３７】
図２５２に示す第３３実施形態の変形例では、ステップＳ２９１の表示判定を実行し、ステップＳ２９２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９３の処理を実行すると、ステップＳ１４１７に進み、メイン制御基板５０は、特定条件装置が作動しているか否かを判断する。
ここで、特定条件装置が作動している状態として、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「６」に当選し、当選番号「６」に対応する「１ＢＢ＋スイカ」条件装置が作動している状態、及び役抽選手段６１で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動している状態を挙げることができる。
【２６３８】
そして、特定条件装置が作動している（当選番号「６」又は「７」に当選した）ときは、ステップＳ１４１７で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ１４１５に進み、特定条件装置が作動していない（特定条件装置とは異なる所定条件装置が作動している）ときは、ステップＳ１４１７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４１５をスキップして、ステップＳ２９４に進む。
なお、所定条件装置が作動している状態として、たとえば、役抽選手段６１で当選番号「３」に当選し、当選番号「３」に対応するスイカ条件装置が作動している状態、及び役抽選手段６１で当選番号「４」に当選し、当選番号「４」に対応するチェリー条件装置が作動している状態を挙げることができる。
【２６３９】
ステップＳ１４１５に進むと、メイン制御基板５０は、入力ポート０の信号がオフか否かを判断する。すなわち、ストップスイッチ４２を含むいずれかのスイッチの操作が受け付けられているか否かを判断する。
そして、いずれかのスイッチの操作が受け付けられていると判断したときは、再度、ステップＳ１４１５の処理を実行し、いずれのスイッチの操作も受け付けられていないと判断したときは、ステップＳ２９４に進む。
【２６４０】
ステップＳ２９４に進むと、メイン制御基板５０は、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY）を実行する。すなわち、メダルの払出し（付与）を実行する。このとき、クレジット数が上限値「５０」に到達していなければ、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達していれば、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。そして、ステップＳ１４１６に進む。
ステップＳ１４１６に進むと、メイン制御基板５０は、遊技終了コマンドをコマンドバッファにセットする。上述したように、遊技終了コマンドは、コマンドバッファにセットされると、その後に実行される割込み処理で、サブ制御基板８０に送信される。
【２６４１】
このように、図２５２に示す第３３実施形態の変形例では、ステップＳ２９１の表示判定の処理を実行した後、ステップＳ２９４の入賞時のメダル払出し（M_WIN_PAY）の処理を実行する前に、特定条件装置が作動しているか否かを判断し、特定条件装置が作動していると判断したときは、次に、いずれかのスイッチの操作が受け付けられているか否かを判断する。そして、いずれのスイッチの操作も受け付けられていないと判断すると、ステップＳ２９４に進む。

このため、特定条件装置が作動している遊技において、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作し続けると、メダルの払出しは行われず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を離すと、メダルの払出しが行われる。

【２６４２】

これに対し、特定条件装置が作動していない遊技では、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作し続けても、メダルの払出しが行われる。

これにより、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作し続けてもメダルが払い出されたか、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作し続けているときはメダルが払い出されず、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を離すとメダルが払い出されたかによって、特定条件装置が作動しているか否かを判別可能にすることができる。

【２６４３】

たとえば、役抽選手段６１で当選番号「４」に当選し、当選番号「４」に対応するチェリー条件装置が作動した遊技において、チェリーに対応する「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」の図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、３個目のリール３１（たとえば、右リール３１）に対応するストップスイッチ４２（たとえば、右ストップスイッチ４２）を操作し続けても、メダルが払い出される。

【２６４４】

これに対し、役抽選手段６１で当選番号「７」に当選し、当選番号「７」に対応する「１ＢＢ＋チェリー」条件装置が作動した遊技において、チェリーに対応する「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」の図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、３個目のリール３１（たとえば、右リール３１）に対応するストップスイッチ４２（たとえば、右ストップスイッチ４２）を操作し続けていると、メダルが払い出されない。そして、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を離すと、メダルが払い出される。

【２６４５】

これにより、チェリーに対応する「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」の図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときに、３個目のリール３１に対応するストップスイッチ４２を操作し続けても、メダルが払い出されたか否かによって、１ＢＢ条件装置が作動したか否かを判別可能にすることができる。

【２６４６】

（２）上記実施形態では、ステップＳ１４１５において、第１ストップスイッチ４２、第２ストップスイッチ４２、第３ストップスイッチ４２、１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ、スタートスイッチ４１のいずれかの操作が受け付けられているか否かを判断したが、これに限らない。

たとえば、ステップＳ１４１５において、第１ストップスイッチ４２、第２ストップスイッチ４２、第３ストップスイッチ４２についてのみ、操作が受け付けられているか否かを判断するようにしてもよい。

【２６４７】

（３）上記実施形態では、ステップＳ１４１６において、遊技終了コマンドをコマンドバッファにセットした。そして、遊技終了コマンドをサブ制御基板８０に送信し、サブ制御基板８０側で、遊技結果に関する演出を制御した。しかし、これに限らない。

たとえば、遊技結果に関する演出を、メイン制御基板５０側で制御してもよい。そして、ステップ１４１８において、メイン制御基板５０により、遊技結果に関する演出を実行するようにしてもよい。

【２６４８】

（４）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２を停止させるときに、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うとしたが、これに限らない。

リール３１及びモータ３２を停止させるときに、たとえば、１相励磁出力を行ってもよく、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよい。また、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替

えて、強めのブレーキをかけることにより、リール３１及びモータ３２の回転を停止させるようにしてもよい。
（５）第１～第３３実施形態、及び第１～第３３実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【２６４９】
＜第３４実施形態＞
第３４実施形態は、リール３１の駆動状態を示すデータを記憶可能な第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）を各リール３１ごとに備え、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に記憶されているデータと「４０（Ｈ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を実行し、その結果が「０」になったときは、インデックスを検知したと判断し、その結果が「０」にならなかったときは、インデックスを検知していないと判断するものである。
【２６５０】
そして、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に記憶されているデータと「４０（Ｈ）」との論理積演算を実行した結果、「０」にならなかったときは、ストップスイッチ４２が操作されても、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行しないものである。
【２６５１】
リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。
図２５３及び図２５４は、第３４実施形態において、ＲＷＭ５３に記憶されるデータのうち、第３４実施形態に係る主要なデータを示す図である。なお、図２５３及び図２５４に示すデータは、一部のデータであり、図示したデータ以外にも、種々のデータがＲＷＭ５３に記憶される。
なお、図２５４中、「Ｄ０」～「Ｄ１５」は、１６ビットデータのＤ０ビットからＤ１５ビットをそれぞれ示している。
【２６５２】
図２５３中、アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS）は、第１（左）リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域である。
Ｄ０ビットは、４相励磁による減速中であるか否かを示し、「１」は、４相励磁による減速中であることを示し、「０」は、４相励磁による減速中でないことを示す。
Ｄ１ビットは、２相励磁による減速中であるか否かを示し、「１」は、４相励磁による減速中であることを示し、「０」は、４相励磁による減速中でないことを示す。
Ｄ５ビットは、減速中であるか否かを示し、「１」は、減速中であることを示し、「０」は、減速中でないことを示す。
【２６５３】
４相励磁による減速中も、Ｄ１ビットは「１」になる。
また、２相励磁による減速中、及び４相励磁による減速中のいずれにおいても、Ｄ５ビットは「１」になる。
これにより、２相励磁による減速中は、Ｄ０ビットは「０」、Ｄ１ビット及びＤ５ビットは「１」になる。
また、４相励磁による減速中は、Ｄ０ビット、Ｄ１ビット及びＤ５ビットがいずれも「１」になる。
【２６５４】
本実施形態では、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になると、まず、２相励磁出力を行う。これにより、モータ３２に弱めのブレーキをかける。その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替える。これにより、モータ３２に強めのブレーキをかけて、リール３１及びモータ３２の回転を停止させる。
このようにして、本実施形態では、モータ３２の負荷を軽減するようにしている。
【２６５５】

また、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になると、Ｄ５ビットが「１」になる。
さらに、Ｄ５ビットが「１」であり、第＃リール１３の１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）が「１６」未満であるときに、２相励磁出力を行う。このとき、Ｄ１ビットが「１」になる。すなわち、２相励磁による減速中となり、Ｄ０ビットは「０」、Ｄ１ビット及びＤ５ビットは「１」になる。
【２６５６】
そして、Ｄ５ビットが「１」であり、第＃リール１３の１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）が「１６」以上になると、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えられる（２相励磁による減速が終了する）。このとき、Ｄ１ビット及びＤ５ビットは「１」のまま、Ｄ０ビットが「１」になる。すなわち、４相励磁による減速中となり、Ｄ０ビット、Ｄ１ビット及びＤ５ビットがいずれも「１」になる。
【２６５７】
なお、２相励磁による減速中となる２相励磁減速期間を計時（カウント）し、この２相励磁減速期間が経過した後に、４相励磁による減速を開始してもよい。
また、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になったときに限らず、たとえば、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、２相励磁出力を行って、モータ３２に弱めのブレーキをかけるとともに、Ｄ５ビットを「１」にしてもよい。
【２６５８】
Ｄ２ビットは、定速中であるか否かを示し、「１」は、定速中であることを示し、「０」は、定速中でないことを示す。
加速処理が終了すると、Ｄ２ビットが「１」になる。
減速開始（第＃リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になるまでの間）、減速中、２相励磁による減速中、及び４相励磁による減速中も、Ｄ２ビットは「１」である。
【２６５９】
なお、第＃リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）が予め定めた値（たとえば、「３」）になるまでの間を、減速開始とし、その間、Ｄ２ビットを「１」にしてもよい。
【２６６０】
Ｄ３ビットは、加速中であるか否かを示し、「１」は、加速中であることを示し、「０」は、加速中でないことを示す。
Ｄ４ビットは、回転準備の状態であるか否かを示し、「１」は、回転準備の状態であることを示し、「０」は、回転準備の状態でないことを示す。
Ｄ６ビットは、インデックス検知前であるか否かを示し、「１」は、インデックス検知前であることを示し、「０」は、インデックス検知前でない（インデックス検知後である）ことを示す。
【２６６１】
スタートスイッチ４１の操作が受け付けられると、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に、「５０（Ｈ）」（「０１０１０００（Ｂ）」）がセットされる。
その後、第＃リール３１のモータ３２の加速開始時に、第＃リール駆動状態（_WK_RL#_STS）に、「４８（Ｈ）」（「０１００１０００（Ｂ）」）がセットされる。

スタートスイッチ４１の操作が受け付けられてから、第＃リール３１のモータ３２の加速が開始するまでの間が、回転準備の状態となる。この間、Ｄ４ビットが「１」になる。そして、第＃リール３１のモータ３２の加速が開始すると、Ｄ３ビットが「１」になり、Ｄ４ビットが「０」になる。

その後、第＃リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知すると、第＃リールセンサ信号の立ち上がり時に、Ｄ６ビットが「１」から「０」になる。

【２６６２】

Ｄ７ビットは、減速開始の状態であるか否かを示し、「１」は、減速開始の状態であることを示し、「０」は、減速開始の状態でないことを示す。

第＃リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ７ビットが「１」になる。

第＃リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから、第＃リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）と、第＃リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）とが同一値になるまでの間が、減速開始の状態である。

また、減速中、２相励磁による減速中、及び４相励磁による減速中も、Ｄ７ビットは「１」である。

【２６６３】

図２５３中、アドレス「Ｆ０６８（Ｈ）」の第２リール駆動状態（_WK_RL2_STS ）は、第２（中）リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域であり、アドレス「Ｆ０６９（Ｈ）」の第３リール駆動状態（_WK_RL3_STS ）は、第３（右）リール３１のモータ３２の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域である。これらの内容は、アドレス「Ｆ０６７（Ｈ）」の第１リール駆動状態（_WK_RL1_STS ）と同様である。

【２６６４】

図２５４中、アドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）は、入力ポート０の各ビットに入力される第１ストップスイッチ信号（Ｄ０ビット）、第２ストップスイッチ信号（Ｄ１ビット）、第３ストップスイッチ信号（Ｄ２ビット）、１ベットスイッチ信号（Ｄ３ビット）、３ベットスイッチ信号（Ｄ４ビット）、スタートスイッチ信号（Ｄ５ビット）、精算スイッチ信号（Ｄ６ビット）のオン／オフを記憶する記憶領域である。

【２６６５】

第＃ストップスイッチ信号は、第＃ストップスイッチ４２が操作される（停止ボタン４２ａが押し込まれる）とオンになり、第＃ストップスイッチ４２が離される（押し込まれていた停止ボタン４２ａが離されて元の位置に戻る）とオフになる。

１ベットスイッチ信号、３ベットスイッチ信号、スタートスイッチ信号、精算スイッチ信号についても、第＃ストップスイッチ信号と同様に、対応するスイッチが操作されるとオンになり、対応するスイッチが離されるとオフになる。

そして、割込み処理において、入力ポート０の各ビットに入力される信号を読み込んで、各信号のオン／オフを判断し、オンであるときは、対応するビットに「１」を記憶し、オフであるときは、対応するビットに「０」を記憶する。

【２６６６】

図２５４中、アドレス「Ｆ０９５（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、各リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作（停止操作）が受け付けられたか否かを示すデータを記憶する記憶領域である。

Ｄ０ビットは、第１（左）リール３１の停止操作が受け付けられたか否かを示し、「１」は、停止操作が受け付けられていないことを示し、「０」は、停止操作が受け付けられたこと（受付け済み）を示す。

また、Ｄ１ビットは、第２（中）リール３１の停止操作が受け付けられたか否か示し、Ｄ２ビットは、第３（右）リール３１の停止操作が受け付けられたか否かを示す。これらの内容は、Ｄ０ビットと同様である。

【２６６７】
遊技開始ごとに、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）に、初期値「００００００１１１（Ｂ）」がセットされる。
そして、第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のＤ０ビットに「０」がセットされる。同様に、第２（中）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ１ビットに「０」がセットされ、第３（右）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ２ビットに「０」がセットされる。
【２６６８】
図２５５（ａ）は、ストップスイッチ判定テーブル（TBL_STPBTN_CHK）を示す図である。ストップスイッチ判定テーブル（TBL_STPBTN_CHK）に記憶されているデータは、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータと比較されるものであり、両データが一致するか否かによって、ストップスイッチ４２の操作が有効であるか否かを判定するときに用いられるものである。
図２５５（ｂ）は、停止受付可判定テーブルを示す図である。停止受付可判定テーブルに記憶されているデータは、各リール３１がインデックスの検知前か検知後かの検査を行うときに用いられるものであり、この検査によってリール３１の停止受付けが可能であるか否かを判定するときに用いられるものである。
【２６６９】
図２５６は、第３４実施形態におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。
図２５６に示す第３４実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
【２６７０】
また、第３４実施形態のメイン処理（M_MAIN）においても、図１３９のステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２５６では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。
以下、図１３９と異なる点を主として説明する。
【２６７１】
図２５６に示すように、第３４実施形態では、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）を実行すると、次にステップＳ１４２１に進む。
ステップＳ１４２１に進むと、メイン制御基板５０は、リール停止受付チェックを実行する。この処理は、後述する図２５７に示す処理である。そして、ステップＳ１４２１のリール停止受付チェックが終了すると、ステップＳ２９１に進む。
【２６７２】
ステップＳ２９１に進むと、メイン制御基板５０は、表示判定を実行する。
具体的には、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたか否かを判断する。また、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、メダルの払出し数（付与数）を決定する。そして、ステップＳ２９２に進む。
なお、決定したメダルの払出し数は、所定のレジスタにのみ記憶（保存）し、ＲＷＭ５３には記憶しないようにしてもよく、また、ＲＷＭ５３に記憶するようにしてもよい。
【２６７３】
また、ステップＳ２９２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９３の処理を実行すると、ステップＳ１４２２に進む。
ステップＳ１４２２に進むと、メイン制御基板５０は、いずれかのストップスイッチ信号がオンである（いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている）か否かを判断する。
具体的には、ステップＳ１４２２では、メイン制御基板５０は、まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）（図２５４）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。

次に、メイン制御基板５０は、Ａレジスタ値と「００００００１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。これにより、いずれかのストップスイッチ信号がオンであるか否か、すなわち、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられているか否かを判断する。

【２６７４】

そして、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、いずれかのストップスイッチ信号がオンである（いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている）と判断し、ステップＳ１４２２で「Ｙｅｓ」となり、再度、ステップＳ１４２２の処理を実行する。すなわち、ステップＳ１４２２の処理を繰り返す。

これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、いずれのストップスイッチ信号もオフである（いずれのストップスイッチ４２の操作も受け付けられていない）と判断し、ステップＳ１４２２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。

【２６７５】

ここで、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、及び右ストップスイッチ４２のうち、少なくとも１つの操作が受け付けられているときは、少なくとも１つのストップスイッチ信号がオンになり、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）のＤ０～Ｄ２ビットの少なくとも１つが「１」になる。

また、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）のＤ０～Ｄ２ビットの少なくとも１つが「１」であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）。

そして、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、ステップＳ１４２２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４２２の処理を繰り返す。この場合、ステップＳ２９４以降の処理に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）は実行されない。

【２６７６】

これに対し、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、及び右ストップスイッチ４２がいずれも離されているときは、左ストップスイッチ信号、中ストップスイッチ信号、及び右ストップスイッチ信号がいずれもオフになり、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）のＤ０～Ｄ２ビットがいずれも「０」になる。

また、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）のＤ０～Ｄ２ビットがいずれも「０」であるときは、上記の論理積演算の結果は「０」になる（ゼロフラグが「１」になる）。

そして、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、ステップＳ１４２２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進む。

【２６７７】

ステップＳ２９４に進むと、メイン制御基板５０は、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行する。すなわち、クレジット数が上限値「５０」に到達していないときは、クレジット数を加算し、クレジット数が上限値「５０」に到達しているときは、ホッパーモータ３６を駆動させて、実際のメダルをホッパー３５から払い出す。なお、クレジット数が上限値「５０」に到達しているか否かの判断は、たとえば、図４９のステップＳ３９４において行う。

【２６７８】

ここで、本実施形態では、ステップＳ２９１で表示判定を行い、その後、ステップＳ１４２２でいずれかのストップスイッチ信号がオンであるか否かを判断し、いずれのストップスイッチ信号もオフであるときに、ステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行する。

このため、３番目（最後）のストップスイッチ４２の操作が受け付けられている状態が継続していても、メダルの払出し数（付与数）を決定可能であるが、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている場合には、ステップＳ１４２２で「Ｙｅｓ」と

なり、ステップＳ２９４に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。そして、すべてのストップスイッチ４２が離されると、ステップＳ１４２２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）が実行可能となる。

【２６７９】

また、たとえば、３番目（最後）のストップスイッチ４２（たとえば、右ストップスイッチ４２）の操作が受け付けられた状況で、他のストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２）を操作し、その後、他のストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２）を操作したまま、３番目（最後）のストップスイッチ４２（たとえば、右ストップスイッチ４２）を離したとする。

この場合、他のストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２）の操作が受け付けられている状態が継続していても、メダルの払出し数（付与数）を決定可能であるが、他のストップスイッチ４２（たとえば、左ストップスイッチ４２）の操作が受け付けられているため、ステップＳ１４２２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９４に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。

【２６８０】

このように、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられている状況下では、ステップＳ１４２２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２９４に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行しない。

そして、すべてのストップスイッチ４２が離されると、ステップＳ１４２２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（Ｍ_ＷＩＮ_ＰＡＹ）を実行可能となる。

これにより、遊技者の所望のタイミングで、クレジット数の加算又はホッパー３５からのメダルの払出しが行われるようにすることができる。

【２６８１】

図２５７は、図２５６のステップＳ１４２１におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。

ステップＳ１４３１では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）（図２５４）が「０」であるか否かを判断する。

具体的には、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）（図２５４）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶し、Ａレジスタ値が「０」であるか否かを判断する。

【２６８２】

そして、「０」でないと判断したときは、ステップＳ１４３１で「Ｎｏ」となり、再度、ステップＳ１４３１の処理を実行する。すなわち、「Ｙｅｓ」となるまで、ステップＳ１４３１の処理を繰り返す。

これに対し、「０」であると判断したときは、ステップＳ１４３１で「Ｙｅｓ」となり、次のステップＳ１４３２に進む。

【２６８３】

このように、本実施形態では、ステップＳ１４３１で入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）のデータが「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断したときに、ステップＳ１４３２に進む。

これにより、入力ポート０に入力されるいずれかのスイッチの信号がオンである（いずれかのスイッチの操作が受け付けられている）状況下では、リール３１の停止制御を実行しないようになっている。

なお、ステップＳ１４３１では、ＲＷＭ５３の入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）に記憶されているデータを取得するのではなく、入力ポート０に入力される信号のデータを直接取得してもよい。

【２６８４】

ステップＳ１４３２に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付可検査を実行する。この処理は、後述する図２５８に示す処理である。そして、ステップＳ１４３２の停止受付可検査が終了すると、次にステップＳ１４３３に進む。

ステップＳ１４３３に進むと、メイン制御基板５０は、検査データがあるか否かを判断する。

具体的には、ステップＳ１４３３では、ゼロフラグが「１」であるか否かを判断する。すなわち、後述する図２５８のステップＳ１４５４における論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０」であるか否かを判断する。

【２６８５】

そして、ゼロフラグが「１」でないときは、検査データがあると判断し、ステップＳ１４３３で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４３９の停止受付可検査に進む。

これに対し、ゼロフラグが「１」であるときは、検査データがないと判断し、ステップＳ１４３３で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４３４に進む。

ステップＳ１４３４に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD）（図２５４）が「０」であるか否かを判断する。

【２６８６】

具体的には、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD）（図２５４）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶し、Ａレジスタ値が「０」であるか否かを判断する。

そして、「０」であると判断したときは、ステップＳ１４３４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４３２に戻る。これにより、ステップＳ１４３２からステップＳ１４３４までの処理を繰り返すことになる。

これに対し、「０」でないと判断したときは、ステップＳ１４３４で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１４３５に進む。

【２６８７】

ステップＳ１４３５に進むと、メイン制御基板５０は、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD）に記憶されているデータと、ストップスイッチ判定テーブルに記憶されているいずれかのデータとが一致する（一致データあり）か否かを判断する。

具体的には、まず、ステップＳ１４３４でＡレジスタに記憶したデータと、ストップスイッチ判定テーブルの先頭（１行目）に記憶されている「００００００１００（Ｂ）」とが一致するか否かを判断する。

そして、一致すると判断したときは、第３（右）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、次のステップＳ１４３６に進む。

【２６８８】

これに対し、一致しないと判断したときは、次に、ステップＳ１４３４でＡレジスタに記憶したデータと、ストップスイッチ判定テーブルの２行目に記憶されている「００００００１０（Ｂ）」とが一致するか否かを判断する。

そして、一致すると判断したときは、第２（中）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、次のステップＳ１４３６に進む。

これに対し、一致しないと判断したときは、次に、ステップＳ１４３４でＡレジスタに記憶したデータと、ストップスイッチ判定テーブルの３行目に記憶されている「００００００００１（Ｂ）」とが一致するか否かを判断する。

【２６８９】

そして、一致すると判断したときは、第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、次のステップＳ１４３６に進む。

これに対し、一致しないと判断したときは、ストップスイッチ判定テーブルに記憶されているいずれのデータとも一致しない（一致データなし）と判断し、ステップＳ１４３１に戻る。これにより、ステップＳ１４３１からステップＳ１４３５までの処理を繰り返すことになる。

【２６９０】
たとえば、第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）のデータが「００００００００１（Ｂ）」になる。
この場合、ストップスイッチ判定テーブルの３行目に記憶されている「００００００００１（Ｂ）」と一致するので、第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、ステップＳ１４３６に進む。
【２６９１】
また、たとえば、第１（左）ストップスイッチ４２及び第２（中）ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられると、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）のデータが「００００００１１（Ｂ）」になる。
この場合、ストップスイッチ判定テーブルに記憶されているいずれのデータとも一致しないので、一致データなしと判断し、ステップＳ１４３１に戻る。
【２６９２】
このように、本実施形態では、複数のストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたときや、ストップスイッチ４２及び他のスイッチ（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ、スタートスイッチ４１、精算スイッチ４３）の操作が同時に受け付けられたときは、ステップＳ１４３５で一致データなしと判断され、ステップＳ１４３１に戻る。
これにより、本実施形態では、複数のストップスイッチ４２が同時に操作されたときや、ストップスイッチ４２と他のスイッチとが同時に操作されたときは、リール３１の停止制御を実行しないようにしている。
【２６９３】
すなわち、すべてのリール３１について、定速で回転し、かつインデックスを検知して、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態になっていたとしても、複数のストップスイッチ４２が同時に操作されたときや、ストップスイッチ４２と他のスイッチとが同時に操作されたときは、ステップＳ１４３５で一致データなしと判断し、ステップＳ１４３１に戻り、リール３１の停止制御を実行しない。
【２６９４】
ステップＳ１４３６に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け済みのリール３１についてのストップスイッチ信号がオンになった（ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた）か否かを判断する。
具体的には、ステップＳ１４３４でＡレジスタに記憶したデータと、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９５（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のデータとの論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）か否かを判断する。
【２６９５】
そして、上記の論理積演算の結果が「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、停止受付け済みのリール３１についてのストップスイッチ信号がオンになったと判断し、ステップＳ１４３６で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４３１に戻る。これにより、ステップＳ１４３１からステップＳ１４３６までの処理を繰り返すことになる。この場合、ステップＳ１４３７に進まないので、リール３１の停止制御を実行しない。
【２６９６】
これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、停止受付け済みでない（停止受付け可能な）リール３１についてのストップスイッチ信号がオンになったと判断し、ステップＳ１４３６で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４３７に進む。この場合、リール３１の停止制御を実行可能となる。
このようにして、本実施形態では、既に停止操作が受け付けられたストップスイッチ４２に対応するリール３１についての停止制御は実行せず、まだ停止操作が受け付けられていないストップスイッチ４２に対応するリール３１についての停止制御を実行するようにしている。

【２６９７】
ステップＳ１４３７に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け時の処理を実行する。この処理では、今回遊技の役抽選結果と、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間の第＃リール３１の位置とに基づいて、第＃リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、第＃リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データを更新する。
【２６９８】
より具体的には、図２５７のステップＳ１４３７における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理を実行する。すなわち、ステップＳ１４３４～Ｓ１４３６でオンと判断されたストップスイッチ４２に対応するリール３１について、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（Ｍ_STOPPIC_SET ）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_ＷＫ_STOP_PIC1～9）を更新する。
【２６９９】
なお、ステップＳ１４３７の処理（第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断すると、第＃リール３１のモータ３２に対し、２相励磁による減速を行い、その後、４相励磁による減速に切り替える。
【２７００】
また、第＃リール図柄番号（通過位置用）と第＃リール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつ第＃リール１３の１図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、第＃リール３１のモータ３２に対し、２相励磁による減速を行い、その後、４相励磁による減速に切り替えるようにしてもよい。
【２７０１】
そして、ステップＳ１４３７の停止受付け時の処理を実行すると、次にステップＳ１４３８に進み、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１が停止したか否かを判断する。
具体的には、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９５（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のデータが「０」であるか否かを判断する。
ここで、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のデータが「０」でないときは、いずれかのリール３１が停止していないと判断し、ステップＳ１４３８で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４３１に戻る。これにより、ステップＳ１４３１以降の処理を繰り返すことになる。
【２７０２】
これに対し、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のデータが「０」であるときは、すべてのリール３１が停止したと判断し、ステップＳ１４３８で「Ｙｅｓ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。
本フローチャートによる処理を終了すると、図２５６のステップＳ２９１に進み、表示判定を実行する。そして、図２５６のステップＳ２９１の表示判定において、役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたか否かを判断し、メダルの払出し（付与）が行われる図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、メダルの払出し数（付与数）を決定する。
【２７０３】
上述したように、３番目（最後）のストップスイッチ４２の操作が受け付けられている状態が継続していても、図２５６のステップＳ２９１に進むので、メダルの払出し数（付与数）を決定可能である。

しかし、３番目（最後）のストップスイッチ４２の操作が受け付けられている状態が継続していると、図２５６のステップＳ１４２２で「Ｙｅｓ」となり、図２５６のステップＳ２９４に進まないので、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）を実行しない。
そして、すべてのストップスイッチ４２が離されると、図２５６のステップＳ１４２２で「Ｎｏ」となり、図２５６のステップＳ２９４に進み、入賞時のメダル払出し処理（M_WIN_PAY ）が実行可能となる。

【２７０４】

また、図２５７のステップＳ１４３９に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付可検査を実行する。この処理は、後述する図２５８に示す処理である。そして、ステップＳ１４３９の停止受付可検査が終了すると、次にステップＳ１４４０に進む。
ステップＳ１４４０に進むと、メイン制御基板５０は、検査データがあるか否かを判断する。
具体的には、ステップＳ１４４０では、ゼロフラグが「１」であるか否かを判断する。すなわち、後述する図２５８のステップＳ１４５４における論理積（ＡＮＤ）演算の結果が「０」であるか否かを判断する。

【２７０５】

そして、ゼロフラグが「１」でないときは、検査データがあると判断し、ステップＳ１４４０で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４３９の停止受付可検査に戻る。これにより、ステップＳ１４３９及びステップＳ１４４０の処理を繰り返すことになる。
これに対し、ゼロフラグが「１」であるときは、検査データがないと判断し、ステップＳ１４４０で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４３１に戻る。これにより、ステップＳ１４３１以降の処理を繰り返すことになる。

【２７０６】

図２５８は、図２５７のステップＳ１４３２及びステップＳ１４３９における停止受付可検査を示すフローチャートである。
ステップＳ１４５１では、メイン制御基板５０は、停止受付可判定テーブル（図２５５（ｂ））をセットする。そして、次のステップＳ１４５２に進む。
ステップＳ１４５２に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付可判定テーブルから検査回数を取得する。具体的には、停止受付可判定テーブルの先頭（１行目）に記憶されている検査回数「３」を取得してＢレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１４５３に進む。

【２７０７】

ステップＳ１４５３に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付可判定テーブルからマスクデータ及び検査ＲＷＭアドレスの下位アドレスを取得する。具体的には、停止受付可判定テーブルの２行目～４行目に記憶されているマスクデータ「４０（Ｈ）」を取得してＣレジスタに記憶するとともに、検査ＲＷＭアドレスの下位アドレス「LOW_WK_RL1_STS」～「LOW_WK_RL1_STS」（「６７（Ｈ）」～「６９（Ｈ）」）を取得してＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１４５４に進む。

【２７０８】

ここで、１回目の検査では、２行目に記憶されているマスクデータ「４０（Ｈ）」及び検査ＲＷＭアドレスの下位アドレス「LOW_WK_RL1_STS」（「６７（Ｈ）」）を取得し、２回目の検査では、３行目に記憶されているマスクデータ「４０（Ｈ）」及び検査ＲＷＭアドレスの下位アドレス「LOW_WK_RL2_STS」（「６８（Ｈ）」）を取得し、３回目の検査では、４行目に記憶されているマスクデータ「４０（Ｈ）」及び検査ＲＷＭアドレスの下位アドレス「LOW_WK_RL3_STS」（「６９（Ｈ）」）を取得する。
なお、１回目の検査を行った後、後述するステップＳ１４５６で「Ｎｏ」となると、次は２回目の検査を行い、その後、ステップＳ１４５６で再度「Ｎｏ」となると、次は３回目の検査を行う。このようにして、リール３１ごとに検査（インデックスの検知前か検知後かをチェック）する。

【２７０９】

ステップＳ１４５４に進むと、メイン制御基板５０は、検査ＲＷＭアドレスが示す記憶領域のデータを取得する。具体的には、Ａレジスタ値を下位アドレスとするＲＷＭ５３の記憶領域に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１４５５に進む。

ここで、１回目の検査では、第１リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）のデータをＡレジスタに記憶する。また、２回目の検査では、第２リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のデータをＡレジスタに記憶し、３回目の検査では、第３リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）のデータをＡレジスタに記憶する。

【２７１０】

ステップＳ１４５５に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ１４５４で取得したデータとマスクデータとの論理積（ＡＮＤ）演算を行う。具体的には、ステップＳ１４５５では、ステップＳ１４５４でＡレジスタに記憶した第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のデータと、ステップＳ１４５３でＣレジスタに記憶したマスクデータ「４０（Ｈ）」（「０１０００００００（Ｂ）」）との論理積演算を行う。そして、次のステップＳ１４５６に進む。

【２７１１】

ここで、第＃リール３１の回転が定速に到達したが、第＃リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知する前であるときは、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ６ビットは「１」である。このため、上記の論理積演算の結果は「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）。

また、第＃リール３１の回転が定速に到達した後に、第＃リール３１のモータ３２に脱調が発生したときは、再加速処理を行う。このとき、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ６ビットに「１」をセットして、再加速処理を行う。この場合も、上記の論理積演算の結果は「０」にならない（ゼロフラグが「１」にならない）。

【２７１２】

これに対し、第＃リール３１の回転が定速に到達し、第＃リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知した後であるときは、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ６ビットは「０」である。このため、上記の論理積演算の結果は「０」になる（ゼロフラグが「１」になる）。

ステップＳ１４５６に進むと、メイン制御基板５０は、検査データありか否かを判断する。具体的には、ステップＳ１４５５で実行した論理積演算の結果が「０」であるか否かを判断し、「０」である（ゼロフラグが「１」である）ときは、検査データなしと判断し、ステップＳ１４５６で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１４５７に進む。

【２７１３】

ここで、リール３１の回転が定速に到達し、かつリールセンサ３３がインデックスを検知した後であるとき、リール３１を停止させるための４相励磁出力を行っているとき、及びリール３１が停止済みであるときは、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ６ビットが「０」であるため、上記の論理積演算の結果が「０」（ゼロフラグが「１」）になる。この場合、ステップＳ１４５６で「Ｎｏ」となり、次のステップＳ１４５７に進む。

これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」でない（ゼロフラグが「１」でない）ときは、検査データありと判断し、ステップＳ１４５６で「Ｙｅｓ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。

【２７１４】

ステップＳ１４５７に進むと、メイン制御基板５０は、検査回数が終了したか否かを判断する。具体的には、Ｂレジスタ値から「１」を減算し、その結果をＢレジスタに記憶する。そして、Ｂレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、検査回数が終了したと判断し、ステップＳ１４５７で「Ｙｅｓ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。

これに対し、Ｂレジスタ値が「０」でないときは、検査回数が終了していないと判断し、ステップＳ１４５７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４５３に戻る。この場合、ステッ

プＳ１４５３以降の処理を繰り返すことになる。
【２７１５】
　また、ステップＳ１４５６で「Ｙｅｓ」（検査データあり）となって、本フローチャートによる処理を終了したときは、図２５７のステップＳ１４３３で「Ｙｅｓ」となり、図２５７のステップＳ１４４０でも「Ｙｅｓ」となる。このため、図２５７のステップ１４３７に進まないので、リール３１の停止制御を実行しない。すなわち、リールセンサ３３がインデックスを検知する前であるときは、リール３１の停止制御を実行しない。
【２７１６】
　また、たとえば、第１（左）リール３１は、停止済みであり、第２（中）リール３１は、定速回転中かつインデックス検知後であり、第３（右）リール３１も、定速回転中かつインデックス検知後であるとする。
　この場合、第１リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）のＤ６ビットは「０」であるため、１回目の検査で、第１リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）のデータと「４０（Ｈ）」（「０１０００００００（Ｂ）」）との論理積演算の結果は「０」（ゼロフラグが「１」）になる。
【２７１７】
　また、第２リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のＤ６ビットも「０」であるため、２回目の検査で、第２リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のデータと「４０（Ｈ）」との論理積演算の結果は「０」になる。
　さらに、第３リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）のＤ６ビットも「０」であるため、３回目の検査で、第３リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）のデータと「４０（Ｈ）」との論理積演算の結果は「０」になる。
　そして、３回目の検査において、ステップＳ１４５６で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４５７で「Ｙｅｓ」となって、本フローチャートによる処理を終了する。
【２７１８】
　また、たとえば、第１（左）リール３１は、停止済みであり、第２（中）リール３１は、定速回転中かつインデックス検知前であり、第３（右）リール３１も、定速回転中かつインデックス検知後であるとする。
　この場合、上述したように、１回目の検査で、第１リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）のデータと「４０（Ｈ）」との論理積演算の結果は「０」になる。
【２７１９】
　しかし、第２リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のＤ６ビットは「１」であるため、２回目の検査で、第２リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）のデータと「４０（Ｈ）」との論理積演算の結果は、「０１０００００００（Ｂ）」になる（「０」にならない）。
　そして、２回目の検査において、ステップＳ１４５６で「Ｙｅｓ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。
【２７２０】
　このように、図２５８に示す停止受付検査で、リール３１ごとに、インデックスの検知前か検知後かを検査（チェック）する。そして、共通の処理で各リール３１の検査を行うことができるので、処理を簡素化することができ、プログラムによるＲＯＭの使用量を削減することができる。
【２７２１】
　以上説明したように、本実施形態では、リール３１の駆動状態を示すデータを記憶可能な第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）（図２５３）を各リール３１ごとに備えている。また、図２５８のステップＳ１４５５において、第＃リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）に記憶されているデータと、マスクデータ「４０（Ｈ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を実行する。
　ここで、第＃リール３１の回転が定速に到達し、第＃リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知した後であるときは、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ６ビットは「０」である。このため、上記の論理積演算の結果は「０」（ゼロフラグが「１

」）になる。このとき、インデックスを検知した後であると判断し、図２５８のステップＳ１４５６で「Ｎｏ」となる。

【２７２２】

これに対し、第＃リール３１の回転が定速に到達したが、第＃リール３１のリールセンサ３３がインデックスを検知する前であるときは、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のＤ６ビットは「１」である。このため、上記の論理積演算の結果は「０」（ゼロフラグが「１」）にならない。このとき、インデックスを検知する前である判断し、図２５８のステップＳ１４５６で「Ｙｅｓ」となる。

そして、上記の論理積演算の結果が「０」（ゼロフラグが「１」）にならなかったときは、図２５７のステップＳ１４３３及びステップＳ１４４０で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ１４３７に進まないので、ストップスイッチ４２が操作されても、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行しない。

【２７２３】

すなわち、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）に、リール３１の駆動状態に関する情報として、定速状態であっても、インデックスの検知前か検知後かを識別可能な情報を記憶しており、第＃リール駆動状態（ＷＫ_ＲＬ#_ＳＴＳ）のデータを用いて所定演算を実行すると、インデックスの検知前と検知後とで、所定演算の結果が異なるようにしている。

そして、所定演算の結果によって、インデックスの検知前か検知後かを判断し、ひいてはリール３１の停止制御を実行可能か否かを判断することにより、簡易な演算処理によって、リール３１の停止制御を実行可能か否かを判断可能にすることができる。

【２７２４】

また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた後に、まず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０９０（Ｈ）」の入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）（図２５４）に記憶されているデータを取得し、取得したデータが「０」か否かを判断する。

さらにまた、取得したデータが「０」でないと判断したときは、次に、入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）のデータと「１１０１１１１１（Ｂ）」との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果が「０」であるか否かを判断する。

【２７２５】

そして、上記の論理積演算の結果が「０」であると判断したときは、スタートスイッチ信号のみがオンであると判断し、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行する。

これに対し、入力ポート０レベルデータ（_ＰＴ_ＩＮ０_ＯＬＤ）のデータが「０」であると判断したとき、上記の論理積演算の結果が「０」でないと判断したときは、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

【２７２６】

これにより、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた後であって、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）、（左、中、右）ストップスイッチ４２、精算スイッチ４３の操作が受け付けられている状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合に、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しないようにすることができる。

【２７２７】

また、本実施形態においても、第１１実施形態及び第１９実施形態（Ａ）で説明したように、設定キースイッチ１５２を備える。

そして、第１１実施形態及び第１９実施形態（Ａ）で説明したように、電源が投入された状態で、ベット数が賭けられていない状況下で、フロントドア１２を開けて、ドアスイッチ１７をオンにし、さらに、設定キー挿入口１５１に設定キーを差し込み、たとえば時計回りに９０度回転させて、設定キースイッチ１５２をオンにすると（設定キースイッチ１５２の信号がオンになると）、設定確認状態（設定確認モード）に移行する。

【２７２８】

なお、ベット数が賭けられているときは、図４１のステップＳ２７４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７５のメダル投入待ち処理に進まないので、設定キースイッチ１５２をオンにしても、設定確認状態には移行しない。

設定確認状態は、設定値の変更はできないが（設定変更スイッチ１５３を操作しても設定値は変わらないが）、現設定値を確認することができる。現設定値は、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。設定キーを反時計回りに回転させ、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態を終了する。

【２７２９】

そして、上述したように、リール３１の回転開始制御を実行するときに、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータをチェックするが、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしない。

たとえば、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないこと等が挙げられる。

【２７３０】

このため、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた後であって、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたときは、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行可能とする。

【２７３１】

ここで、ベットスイッチ４０を操作した後、ベットスイッチ４０を離したにもかかわらず、ベットスイッチ４０の劣化により、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態となってしまうおそれがある。

そして、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態では、本実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されても、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

【２７３２】

同様に、（左、中、右）ストップスイッチ４２や精算スイッチ４３の劣化により、これらの操作が受け付けられたままの状態になったときに、スタートスイッチ４１が操作されても、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行しない。

これにより、遊技者は、スタートスイッチ４１を操作しても、リール３１が回転しないので、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。そして、遊技者がその旨をホールの店員に伝えることにより、ホールの店員も、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。

なお、ベットスイッチ４０や（左、中、右）ストップスイッチ４２や精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったとしても、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、エラー報知は行わない。このようなときにエラー報知を行うと、煩わしいという思いを遊技者に与えてしまうおそれがあるためである。

【２７３３】

また、遊技の途中で設定キースイッチ１５２がオンになる（設定キースイッチ１５２の信号がオンになる）ことは、通常は考えられず、仮に設定キースイッチ１５２の信号が入力された（設定キースイッチ１５２の信号がオンである）としても、ノイズである可能性が高い。このため、本実施形態では、遊技を実行可能なベット数（規定数に対応するベット数）が賭けられた状態で、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７

がオフである）状況下で、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられた場合には、スタートスイッチ４１の操作に基づくリール３１の回転開始制御を実行可能とする。
　これにより、ノイズによって遊技の進行を中断しないようにすることができる。
【２７３４】
　一方、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下では、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることに基づいて所定の外部信号（たとえば、エラー等を知らせるための外部信号４（第１１実施形態の図３３））を出力することにより、ホールコンピュータ等に知らせることはできる。よって、ホールの店員等は、所定の外部信号が出力されたスロットマシン１０において、何らかのエラーが発生したことを把握することができる。
　なお、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下において、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることを特定可能な所定の外部信号（たとえば、外部信号Ｘ（第１１実施形態の図３３の外部信号１～５以外））を出力するように構成してもよい。
【２７３５】
　また、本実施形態では、メイン制御基板５０は、図２５７のリール停止受付チェックのステップＳ１４３５において、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータと、ストップスイッチ判定テーブルに記憶されているいずれかのデータとが一致する（一致データあり）か否かを判断する。
　そして、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータと、ストップスイッチ判定テーブルの先頭（１行目）に記憶されている「００００００１００（Ｂ）」とが一致すると判断したときは、第３（右）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、ステップＳ１４３６に進む。
【２７３６】
　また、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータと、ストップスイッチ判定テーブルの２行目に記憶されている「００００００１０（Ｂ）」とが一致すると判断したときは、第２（中）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、ステップＳ１４３６に進む。
　さらに、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータと、ストップスイッチ判定テーブルの３行目に記憶されている「００００００００１（Ｂ）」とが一致すると判断したときは、第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられていると判断し、ステップＳ１４３６に進む。
【２７３７】
　これに対し、ストップスイッチ判定テーブルに記憶されているいずれのデータとも一致しない（一致データなし）と判断したときは、ステップＳ１４３１に戻る。
　これにより、複数のリール３１が定速で回転し、かつスタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合に、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。
【２７３８】
　また、上述したように、第＃リール３１の停止制御を実行するときに、入力ポート０レベルデータ（_PT_IN0_OLD ）に記憶されているデータをチェックするが、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしない。
　たとえば、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートのデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないことや、設定キースイッチ１５２の信号が入力される入力ポートに対応するＲＷＭ５３のレベルデータのうち、設定キースイッチ１５２の信号に対応するビットはチェックしないこと等が挙げられる。
【２７３９】
　このため、複数のリール３１が定速で回転し、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている

（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合には、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とする。

【２７４０】

ここで、スタートスイッチ４１を操作した後、スタートスイッチ４１を離したにもかかわらず、スタートスイッチ４１の劣化により、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態となってしまうおそれがある。

そして、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態では、本実施形態では、第＃ストップスイッチ４２が操作されても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。

【２７４１】

同様に、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ、３ベットスイッチ４０ｂ）を操作した後、ベットスイッチ４０を離したにもかかわらず、ベットスイッチ４０の劣化により、ベットスイッチ４０の操作が受け付けられたままの状態になったとき、及び精算スイッチ４３を操作した後、精算スイッチ４３を離したにもかかわらず、精算スイッチ４３の劣化により、精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったときについても、第＃ストップスイッチ４２が操作されても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しない。

【２７４２】

これにより、遊技者は、第＃ストップスイッチ４２を操作しても、第＃リール３１が停止しないので、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。そして、遊技者がその旨をホールの店員に伝えることにより、ホールの店員も、スロットマシン１０に何らかの異常が発生していることを認識することができる。

なお、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、精算スイッチ４３の操作が受け付けられたままの状態になったとしても、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０のいずれも、エラー報知は行わない。このようなときにエラー報知を行うと、煩わしいという思いを遊技者に与えてしまうおそれがあるためである。

【２７４３】

また、遊技の途中で設定キースイッチ１５２がオンになる（設定キースイッチ１５２の信号がオンになる）ことは、通常は考えられず、仮に設定キースイッチ１５２の信号が入力された（設定キースイッチ１５２の信号がオンである）としても、ノイズである可能性が高い。このため、本実施形態では、複数のリール３１が定速で回転し、設定キースイッチ１５２の信号が入力され（設定キースイッチ１５２の信号がオンであり）、かつフロントドア１２が閉じている（ドアスイッチ１７がオフである）状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合には、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とする。

これにより、ノイズによって遊技の進行を中断しないようにすることができる。

【２７４４】

一方、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下では、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることに基づいて所定の外部信号（たとえば、エラー等を知らせるための外部信号４（第１１実施形態の図３３））を出力することにより、ホールコンピュータ等に知らせることはできる。よって、ホールの店員等は、所定の外部信号が出力されたスロットマシン１０において、何らかのエラーが発生したことを把握することができる。

なお、設定キースイッチ１５２の信号がオンである状況下において、設定キースイッチ１５２の信号がオンであることを特定可能な所定の外部信号（たとえば、外部信号Ｘ（第１１実施形態の図３３の外部信号１～５以外））を出力するように構成してもよい。

【２７４５】

以上、本発明の第３４実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）上記実施形態では、複数のリール３１が定速で回転し、かつスタートスイッチ４

１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合に、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しないとした。

しかし、これに限らず、たとえば、複数のリール３１が定速で回転し、かつスタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた場合に、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。

【２７４６】

これにより、たとえば、最初に左ストップスイッチ４２を操作し、２番目に中ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、左ストップスイッチ４２を操作したときに、スタートスイッチ４１の劣化等により、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられたままの状態であることによって、最初に中ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうことを防止することができる。

【２７４７】

特に、ＡＴ機において、最初に左ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、最初に中ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうと、押し順ミスとなり、遊技者に不利益を与えてしまうところ、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられていても、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能とすることにより、ＡＴ中の押し順ミスとなるような事態の発生を防止することができる。

【２７４８】

なお、この変形例のように、スタートスイッチ４１の操作が受け付けられている状況下で、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能にした場合においても、設定キースイッチ１５２の信号のオン／オフにかかわらず、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。また、設定キースイッチ１５２の信号がオンのときは、第＃ストップスイッチ４２の操作に基づく第＃リール３１の停止制御を実行しないようにしてもよい。

【２７４９】

（２）上記実施形態では、複数のストップスイッチ４２の操作が受け付けられているときは、リール３１の停止制御を実行しないとした。

しかし、これに限らず、たとえば、第１のストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、その後、第１のストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状況下で、第２のストップスイッチ４２の操作を受付け可能にするとともに、第２のストップスイッチ４２の操作に基づいて、対応するリール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。

【２７５０】

これにより、たとえば、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２の順序で操作したにもかかわらず、中ストップスイッチ４２を操作したときに、ストップスイッチ４２の劣化等により、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状態であることによって、２番目に右ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうことを防止することができる。

【２７５１】

特に、ＡＴ機において、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２の順序で停止操作を行った場合において、２番目に中ストップスイッチ４２を操作したにもかかわらず、２番目に右ストップスイッチ４２が操作されたと判断されてしまうと、押し順ミスとなり、遊技者に不利益を与えてしまうところ、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたままの状態であっても、他のストップスイッチ４２の操作を受付け可能にするとともに、この他のストップスイッチ４２の操作に基づいて、対応するリール３１の停止制御を実行可能とすることにより、ＡＴ中の押し順ミスとなるような事態の発生を防止することができる。

【２７５２】

なお、この変形例のように、第１のストップスイッチ４２の操作が受け付けられたまま

の状況下で、第２のストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行可能にした場合においても、設定キースイッチ１５２の信号のオン／オフにかかわらず、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行可能にしてもよい。また、設定キースイッチ１５２の信号がオンのときは、ストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の停止制御を実行しないようにしてもよい。

【２７５３】

（３）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２（ステッピングモータ）を停止させるときに、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えて、強めのブレーキをかけるとしたが、これに限らない。

リール３１及びモータ３２を停止させるときに、たとえば、１相励磁出力を行ってもよく、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよく、４相励磁出力を行ってもよい。

（４）第１～第３４実施形態、及び第１～第３４実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【２７５４】

＜第３５実施形態＞

第３５実施形態は、複数のストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたときに、いずれのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行可能とするかを決定するための情報を記憶しているストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）（図２５９）を備えている。

【２７５５】

そして、複数のリール３１が定速で回転している状況下において、第１の（いずれか１つの）ストップスイッチ４２の操作と第２の（第１と異なる他の１つの）ストップスイッチ４２の操作とが同時に受け付けられた場合には、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）を用いて取得した情報に基づいて、第１のストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行可能とする。

【２７５６】

また、第１の（いずれか１つの）ストップスイッチ４２に対応するリール３１が停止し、第２の（第１と異なる他の１つの）ストップスイッチ４２に対応するリール３１が定速で回転している状況下において、第１のストップスイッチ４２の操作と第２のストップスイッチ４２の操作とが同時に受け付けられた場合には、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）を用いて取得した情報に基づいて、第２のストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行可能とする。

【２７５７】

リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。

第３５実施形態においても、第２５実施形態の図１７３と同様に、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）を備える。

リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、各リール３１に対応するストップスイッチ４２の操作（停止操作）が受け付けられたか否かを示すデータを記憶する記憶領域である。

各ビットの内容は、第２５実施形態の図１７３と同様である。

【２７５８】

遊技開始ごとに、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）に、初期値「０００００１１１（Ｂ）」がセットされる。

そして、第１（左）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のＤ０ビットに「０」がセットされる。同様に、第２（中）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ１ビットに「０」がセットされ、第３（右）ストップスイッチ４２の操作が受け付けられると、Ｄ２ビットに「０」がセットされる。

【２７５９】

図２５９は、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）を示す図である。

ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）に記憶されているデータは、複数のストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたときに、いずれのストップスイッチ４２に対応するリール３１の停止制御を実行可能とするかを決定するときに用いられるものである。

また、図２５９中、「００００００１（Ｂ）」は、第１（左）リール３１の停止制御を実行することを示すデータであり、「００００００１０（Ｂ）」は、第２（中）リール３１の停止制御を実行することを示すデータであり、「００００１００（Ｂ）」は、第３（右）リール３１の停止制御を実行することを示すデータである。

【２７６０】

続いて、第３５実施形態における制御処理を、フローチャートを用いて説明する。

図２６０は、第３５実施形態におけるリール停止受付チェックを示すフローチャートである。第３５実施形態では、図１３９のステップＳ７５２のリール停止受付チェックに代えて、図２６０のステップＳ１４６０のリール停止受付チェックを実行する。

ステップＳ１４６１では、メイン制御基板５０は、図１７３のアドレス「Ｆ０ＡＤ（Ｈ）」のリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）に記憶されているデータを取得し、Ｂレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ１４６２に進む。

【２７６１】

ステップＳ１４６２に進むと、メイン制御基板５０は、回転中のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたか否かを判断する。

具体的には、まず、図１３３のアドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）に記憶されているデータをＡレジスタに記憶する。

次に、Ａレジスタ値とＢレジスタ値との論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。すなわち、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）に記憶されているデータと、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）に記憶されているデータとの論理積（ＡＮＤ）演算を行い、その結果をＡレジスタに記憶する。

【２７６２】

そして、上記の論理積演算の結果が「０」（ゼロフラグが「１」）でないときは、回転中のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断し、ステップＳ１４６２で「Ｙｅｓ」となり、次のステップＳ１４６３に進む。

これに対し、上記の論理積演算の結果が「０」（ゼロフラグが「１」）であるときは、回転中のリール３１に対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられていないと判断し、ステップＳ１４６２で「Ｎｏ」となり、本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ１４６３に進むと、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）をセットする。具体的には、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）の先頭アドレス「１１０１（Ｈ）」から「１」を減算した「１１００（Ｈ）」（基準アドレス）をＨＬレジスタにセットする。そして、次のステップＳ１４６４に進む。

【２７６３】

ステップＳ１４６４に進むと、メイン制御基板５０は、指定アドレスデータをセットする。ここで、ステップＳ１４６４に進んだ時点におけるＨＬレジスタ値（「１１００（Ｈ）」）を基準アドレスとし、Ａレジスタ値をオフセット値とする。また、基準アドレスにオフセット値を加算して得たアドレスを、指定アドレスとする。そして、ステップＳ１４６４では、まず、ＨＬレジスタ値（基準アドレス）にＡレジスタ値（オフセット値）を加算し、その結果（指定アドレス）をＨＬレジスタに記憶する。次に、ＨＬレジスタ値（指定アドレス）が示すアドレスに記憶されているデータを取得してＡレジスタに記憶する。このときのＡレジスタ値は、停止制御を行うリール３１を示す。そして、次のステップＳ１４６５に進む。

【２７６４】

ステップＳ１４６５に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け時の処理を実行する。ここで、ステップＳ１４６５に進んだ時点におけるＡレジスタ値は、停止制御を行うリ

ール３１を示す。そして、ステップＳ１４６５では、Ａレジスタ値が示すリール３１について、役抽選結果と、対応するストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。そして、次のステップＳ１４６６に進む。さらに、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データを更新する。

【２７６５】

より具体的には、図２６０のステップＳ１４６５における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理を実行する。すなわち、ステップＳ１４６２でオンと判断されたストップスイッチ４２に対応するリール３１について、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（Ｍ_STOPPIC_SET ）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_WK_STOP_PIC1～9）を更新する。

【２７６６】

なお、ステップＳ１４６５の処理（第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、リール図柄番号（通過位置用）とリール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断されると、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が開始される。

リール図柄番号（通過位置用）とリール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつリール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を開始してもよい。

ステップＳ１４６６に進むと、メイン制御基板５０は、リール停止フラグを更新する。具体的には、Ａレジスタ値が示すリール３１に対応するリール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）のビットを「０」に更新する（書き換える）。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【２７６７】

ここで、すべてのリール３１が定速で回転しており、すべてのストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態であるとする。このとき、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、「０００００１１１（Ｂ）」になっている。

このような状況下において、第１（左）ストップスイッチ４２及び第２（中）ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。

【２７６８】

ここで、前回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）（図１３３）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方が「０」であり、今回の割込み処理時における入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方が「１」であるときは、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）のＤ０ビット及びＤ１ビットの双方に「１」が記憶される。これにより、第１ストップスイッチ４２及び第２ストップスイッチ４２の２個の操作が同時に受け付けられたと判断される。

この場合、入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）は、「００００００１１（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００００１１（Ｂ）」になる。

【２７６９】

さらに、この「００００００１１（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０３（Ｈ）」になる。

そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１

０３（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００００１（Ｂ）」である。この「００００００００１（Ｂ）」は、上述したように、第１（左）リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第１リール３１の停止制御が実行される。

【２７７０】

このように、すべてのリール３１が定速で回転している状況下において、第１ストップスイッチ４２及び第２ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたときは、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）を用いて取得した情報に基づいて、第１ストップスイッチ４２に対応する第１リール３１の停止制御が実行される。

【２７７１】

また、第１リール（左リール３１）が停止し、第２（中）リール３１及び第３（右）リール３１が定速で回転し、第２（中）ストップスイッチ４２及び第３（右）ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態であるとする。このとき、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、「００００００１１０（Ｂ）」になっている。

【２７７２】

このような状況下において、第１ストップスイッチ４２及び第２ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。この場合、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）は、「００００００１１（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００００１０（Ｂ）」になる。

さらに、この「００００００１０（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０２（Ｈ）」になる。

【２７７３】

そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１０２（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００１０（Ｂ）」である。この「００００００１０（Ｂ）」は、上述したように、第２リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第２リール３１の停止制御が実行される。

このように、第１リール３１が停止し、第２リール３１及び第３リール３１が定速で回転している状況下において、第１ストップスイッチ４２及び第２ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたときは、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN ）を用いて取得した情報に基づいて、第２ストップスイッチ４２に対応する第２リール３１の停止制御が実行される。

【２７７４】

また、すべてのリール３１が定速で回転しており、すべてのストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態において、第１ストップスイッチ４２及び第３ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。

この場合、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ）は、「００００００１１１（Ｂ）」であり、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ）は、「００００００１０１（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP ））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP ））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００００１０１（Ｂ）」になる。

【２７７５】

さらに、この「００００００１０１（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０５（Ｈ）」になる。

そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１０５（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００００１（Ｂ）」であり、第１リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第１リール３１の停止制御が実行される。

【２７７６】
　また、すべてのリール３１が定速で回転しており、すべてのストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態において、第２ストップスイッチ４２及び第３ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。
　この場合、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、「００００００１１（Ｂ）」であり、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）は、「００００００１０（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００００１０（Ｂ）」になる。
【２７７７】
　さらに、この「００００００１０（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０６（Ｈ）」になる。
　そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１０６（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００１０（Ｂ）」であり、第２リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第２リール３１の停止制御が実行される。
【２７７８】
　また、すべてのリール３１が定速で回転しており、すべてのストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態において、すべてのストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。
　この場合、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、「００００００１１（Ｂ）」であり、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）も、「００００００１１（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００００１１（Ｂ）」になる。
【２７７９】
　さらに、この「００００００１１（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０７（Ｈ）」になる。
　そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１０７（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００１（Ｂ）」であり、第１リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第１リール３１の停止制御が実行される。
【２７８０】
　また、第１リールは停止し、第２リール３１及び第３リール３１は定速で回転し、第２ストップスイッチ４２及び第３ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態において、第１ストップスイッチ４２及び第３ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。
　この場合、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、「００００００１０（Ｂ）」であり、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）は、「００００００１０１（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００００１００（Ｂ）」になる。
【２７８１】
　さらに、この「００００００１００（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０４（Ｈ）」になる。
　そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１０４（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００１００（Ｂ）」であり、第３リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第３リール３１の停止制御が実行される。
【２７８２】

また、第１リールは停止し、第２リール３１及び第３リール３１は定速で回転し、第２ストップスイッチ４２及び第３ストップスイッチ４２の操作が受付け可能な状態において、第２ストップスイッチ４２及び第３ストップスイッチ４２の操作が同時に受け付けられたとする。

この場合、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、「００００１１０（Ｂ）」であり、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）も、「００００１１０（Ｂ）」であるから、ステップＳ１４６２において、Ａレジスタ値（入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP））とＢレジスタ値（リール停止フラグ（_FL_STOP_LP））との論理積（ＡＮＤ）演算が行われると、その結果は「００００１１０（Ｂ）」になる。

【２７８３】

さらに、この「００００１１０（Ｂ）」をオフセット値として基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算すると、その結果（指定アドレス）は「１１０６（Ｈ）」になる。

そして、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）におけるアドレス「１１０６（Ｈ）」に対応するデータは、図２５９に示すように、「００００００１０（Ｂ）」であり、第２リール３１の停止制御を実行することを示すデータであるから、ステップＳ１４６５に進むと、第２リール３１の停止制御が実行される。

【２７８４】

ここで、リール停止フラグ（_FL_STOP_LP）は、「００００００００（Ｂ）」、「０００００００１（Ｂ）」、「００００００１０（Ｂ）」、「０００００１００（Ｂ）」、「００００００１１（Ｂ）」、「０００００１０１（Ｂ）」、「０００００１１０（Ｂ）」、「０００００１１１（Ｂ）」の８通りある。

また、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）も、３個のストップスイッチ４２の信号のみに着目すると、「００００００００（Ｂ）」、「００００００００１（Ｂ）」、「００００００１０（Ｂ）」、「０００００１００（Ｂ）」、「００００００１１（Ｂ）」、「０００００１０１（Ｂ）」、「０００００１１０（Ｂ）」、「０００００１１１（Ｂ）」の８通りとなる。

【２７８５】

このため、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_A_UP）とリール停止フラグ（_FL_STOP_LP）とを論理積（ＡＮＤ）演算した結果も、「００００００００（Ｂ）」、「００００００００１（Ｂ）」、「００００００１０（Ｂ）」、「０００００１００（Ｂ）」、「００００００１１（Ｂ）」、「０００００１０１（Ｂ）」、「０００００１１０（Ｂ）」、「０００００１１１（Ｂ）」の８通りとなる。

【２７８６】

そして、上記の論理積演算の結果が「００００００００（Ｂ）」であるときは、ステップＳ１４６２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ１４６３以降の処理に進まないから、基準アドレス（「１１００（Ｈ）」）に加算されるオフセット値は、「１（Ｄ）」～「７（Ｄ）」のいずれかとなる。

よって、各リール３１の駆動状態がどのような状態にあり、複数のストップスイッチ４２がどのような組合せで同時に操作されても、ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）を用いて取得した情報に基づいて、いずれか１個のリール３１の停止制御を適切に実行することができる。

【２７８７】

＜第３６実施形態＞

第３６実施形態は、第１のタイミングで第１の（いずれか１つの）リール３１に対応するストップスイッチ４２が操作され、その後、第１のリール３１が停止する前に、第２のタイミングで第２の（第１と異なる他の）リール３１に対応するストップスイッチ４２が操作された場合において、第２のリール３１が停止した後に、第１のリール３１が停止する場合を有するものである。

【２７８８】

また、リール３１の図柄配列、有効ライン、役の種類、役の図柄組合せ、払出し枚数、

条件装置、当選役、ＲＴ及びメイン遊技状態については、第２３実施形態と同様である。
　そして、第２のリール３１が停止した後に第１のリール３１が停止した結果、特定の図柄組合せ（たとえば、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」）を構成する図柄が一直線上に停止表示する場合には、第１のリール３１が停止するタイミングに応じて所定の演出（たとえば、テンパイ音）を出力可能に構成されているものである。
【２７８９】
　図２６１～図２６３は、第３６実施形態におけるストップスイッチ４２の操作順序とリール３１の停止順序と図柄の停止表示とテンパイ音の出力との関係を示す模式図である。
　本実施形態では、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられた後、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を行う所定期間が経過する前（たとえば、４相励磁出力を行っているタイミングや、４相励磁出力を行う前のタイミング）に、他のストップスイッチ４２の操作を受け付けて、その他のストップスイッチ４２に対応するリール３１のモータ３２に４相励磁出力を実行可能に構成されている。
　このため、本実施形態では、ストップスイッチ４２の操作順序と、リール３１の停止順序とが入れ替わってしまう場合を有する。
【２７９０】
　たとえば、役抽選手段６１で当選番号「２５」に当選し、当選番号「２５」に対応する１ＢＢ条件装置が作動し、１ＢＢに対応する「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せが有効ラインに停止表示可能となった遊技において、図２６１（ａ）～（ｃ）に示すように、３個のリール３１が定速で回転している場合において、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２の順に、これらが素早く操作されたとする。また、最初に左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられ、その後、左リール３１が停止する前に、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたとする。このとき、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから左リール３１が停止するまでの移動図柄数（すべりコマ数）が「４」に設定され、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられてから中リール３１が停止するまでの移動図柄数が「０」に設定されたとする。このようなときに、先に中リール３１が停止し、その後に左リール３１が停止する場合を有する。
【２７９１】
　さらに、先に中リール３１が停止したときに、図２６１（ｂ）に示すように、中段に「青ＢＡＲ」が停止表示され、その後に左リール３１が停止したときに、図２６１（ｃ）に示すように、上段に「青ＢＡＲ」が停止表示されたとする。すなわち、右下がりの一直線状の有効ラインに、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せを構成する図柄が停止表示されたとする。
【２７９２】
　ここで、２個のリール３１が停止し、残り１個のリール３１が回転中である場合において、役に対応する図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに停止表示され、残り１個のリール３１が停止したときに、その役に対応する図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに停止表示されると、その役に対応する図柄組合せが停止表示されることとなる状況を、「テンパイ」と称する。すなわち、２個のリール３１が停止したときに、役に対応する図柄組合せの一部が有効ラインに停止表示されることを、テンパイと称する。
　なお、４個のリール３１を有する場合には、３個のリール３１が停止したときに、役に対応する図柄組合せの一部が有効ラインに停止表示されることを、テンパイと称する。つまり、Ｎ個のリール３１を有する場合には、Ｎ－１個のリール３１が停止したときに、役に対応する図柄組合せの一部が有効ラインに停止表示されることを、テンパイと称する。
【２７９３】
　そして、図２６１（ｃ）に示すように、中リール３１が停止した後に左リール３１が停止した結果、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せを構成する図柄が右下がりの有効ラインに停止表示された場合に、中リール３１が停止するタイミングではなく、左リール３１が停止するタイミングに応じて、テンパイ時（特に、特別役に対応す

る図柄組合せを構成する図柄のテンパイ時）に特有の効果音であるテンパイ音を出力する。すなわち、ストップスイッチ４２の操作順序ではなく、リール３１の停止順序に基づいて、テンパイ音を出力する。

【２７９４】

たとえば、役抽選手段６１で当選番号「２５」に当選し、当選番号「２５」に対応する１ＢＢ条件装置が作動し、１ＢＢに対応する「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せが有効ラインに停止表示可能となった遊技において、最初に左ストップスイッチ４２が操作されたときにのみ、左リール３１の上段に「青ＢＡＲ」が停止表示可能に設定されているとする。

この場合、左リール３１が最初に停止したときに、左リール３１の上段に「青ＢＡＲ」が停止表示されると、遊技者は、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せに対応する条件装置が作動していると認識することができる。

【２７９５】

さらにまた、本実施形態では、左リール３１が最初に停止したときに、左リール３１の上段に「青ＢＡＲ」が停止表示されると、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せに対応する条件装置が作動していることを示す確定演出（たとえば、「いちかくぅ～」や「おめでとう」などの音声を出力する演出）を実行する。

しかし、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せに対応する条件装置が作動している遊技において、図２６１（ａ）～（ｃ）に示すように、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２の順序で操作したにもかかわらず、中リール３１、左リール３１の順序で停止したときは、左リール３１の上段に「青ＢＡＲ」が停止表示されても、確定演出を実行しない。

【２７９６】

また、本実施形態では、特定の図柄組合せを構成する図柄が一直線状の無効ラインに停止表示されたときに、テンパイ時と同様の効果音を出力する。

たとえば、役抽選手段６１で当選番号「２」に当選し、当選番号「２」に対応するリプレイＢ条件装置が作動し、リプレイ０１又は０２のいずれかが入賞可能となった遊技において、図２６２（ａ）～（ｃ）に示すように、３個のリール３１が定速で回転している場合において、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２の順に、これらが素早く操作されたとする。そして、左ストップスイッチ４２が第１のタイミングで操作され（左リール３１の移動図柄数が「４」に設定され）、中ストップスイッチ４２が第２のタイミングで操作された（中リール３１の移動図柄数が「１」に設定された）とする。

【２７９７】

また、先に中リール３１が停止したときに、図２６２（ｂ）に示すように、中段に「リプレイ」が停止表示されるとともに、下段に「青ＢＡＲ」が停止表示され、その後に左リール３１が停止したときに、図２６２（ｃ）に示すように、上段に「リプレイ」が停止表示されるとともに、下段に「青ＢＡＲ」が停止表示されたとする。すなわち、下段の一直線状の無効ラインに、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せを構成する図柄が停止表示されたとする。このような場合、中リール３１が停止するタイミングではなく、左リール３１が停止するタイミングに応じて、テンパイ時と同様の効果音を出力する。

【２７９８】

たとえば、役抽選手段６１で当選番号「２」に当選し、当選番号「２」に対応するリプレイＢ条件装置が作動し、リプレイ０１又は０２のいずれかが入賞可能となった遊技において、図２６３（ａ）～（ｄ）に示すように、３個のリール３１が定速で回転している場合において、左ストップスイッチ４２、中ストップスイッチ４２、右ストップスイッチ４２の順に、これらが素早く操作されたとする。そして、左ストップスイッチ４２が第１のタイミングで操作され（左リール３１の移動図柄数が「４」に設定され）、中ストップスイッチ４２が第２のタイミングで操作され（中リール３１の移動図柄数が「１」に設定され）、右ストップスイッチ４２が第３のタイミングで操作された（右リール３１の移動図

柄数が「０」に設定された）とする。このようなときに、最初に中リール３１が停止し、２番目に右リール３１が停止し、最後に左リール３１が停止する場合を有する。

【２７９９】

さらに、最初に中リール３１が停止したときに、図２６３（ｂ）に示すように、中段に「リプレイ」が停止表示されるとともに、下段に「青ＢＡＲ」が停止表示され、２番目に右リール３１が停止したときに、図２６３（ｃ）に示すように、下段に「リプレイ」が停止表示されるとともに、中段に「青ＢＡＲ」が停止表示され、最後に左リール３１が停止したときに、図２６３（ｄ）に示すように、上段に「リプレイ」が停止表示されるとともに、下段に「青ＢＡＲ」が停止表示されたとする。

【２８００】

図２６３（ａ）～（ｄ）に示す例では、左リール３１の下段、及び中リール３１の下段に「青ＢＡＲ」が停止表示されるから、仮にストップスイッチ４２の操作順序と同じ、左リール３１、中リール３１、右リール３１の順序で停止したならば、中リール３１が停止した時点で、テンパイ時と同様の効果音を出力する。

しかし、ストップスイッチ４２の操作順序と異なり、中リール３１、右リール３１、左リール３１の順にリール３１が停止すると、２番目に右リール３１が停止した時点では、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せを構成する図柄が一直線状の無効ラインに停止表示されていないので、テンパイ時と同様の効果音を出力しない。

【２８０１】

図２６４は、第３６実施形態におけるメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）を示すフローチャートであり、第２３実施形態の図１３９に対応するフローチャートである。

図２６４に示す第３６実施形態のフローチャートにおいて、図１３９と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図１３９と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【２８０２】

また、第３６実施形態のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）においても、図１３９のステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理を実行するが、図２６４では、ステップＳ２９５～ステップＳ３００の処理の図示を省略している。

以下、図１３９と異なる点を主として説明する。

【２８０３】

図２６４に示すように、第３６実施形態では、ステップＳ７５１のスタートスイッチ受付処理（Ｍ_ＳＴＡＲＴ_ＣＴＬ）を実行すると、次にステップＳ１４４１に進む。

ステップＳ１４４１に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付けがあったか否かを判断する。すなわち、第１ストップスイッチ４２～第３ストップスイッチ４２のいずれかの操作が受け付けられたか否かを判断する。

【２８０４】

具体的には、メイン制御基板５０は、図１３３のアドレス「Ｆ０１７（Ｈ）」の入力ポート立ち上がりデータＡ（_ＰＴ_ＩＮ_Ａ_ＵＰ）のＤ０ビット（左ストップスイッチ信号）、Ｄ１ビット（中ストップスイッチ信号）、Ｄ２ビット（右ストップスイッチ信号）のいずれかがオンであるか否かを判断する。ここで、いずれかのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたと判断したときは、次のステップＳ１４４２に進む。これに対し、いずれのストップスイッチ４２の操作も受け付けられていないと判断したときは、ステップＳ１４４２及びステップＳ１４４３をスキップして、ステップＳ１４４４に進む。

【２８０５】

ステップＳ１４４２に進むと、メイン制御基板５０は、停止受付け時の処理を実行する。この処理では、役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）（図１３５～図１３７）にセットする。さらに、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データを更新する。

【２８０６】

より具体的には、図２６４のステップＳ１４４２における停止受付け時の処理では、第２５実施形態の図１９４におけるステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理を実行する。すなわち、ステップＳ１４４１でオンと判断されたストップスイッチ４２に対応するリール３１について、図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２３に相当する処理により、今回遊技の役抽選結果と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置とに基づいて、リール３１の停止位置を決定し、決定した停止位置に応じた図柄番号を、リール図柄番号（停止位置用）に記憶する。さらに、図１９４のステップＳ１０２４における停止図柄セット（Ｍ_STOPPIC_SET ）に相当する処理により、有効ラインに停止する図柄組合せを判断するための停止図柄データ（_ＷＫ_STOP_PIC1～9）を更新する。

【２８０７】

なお、ステップＳ１４４２の処理（図１９４のステップＳ１０２２～Ｓ１０２４に相当する処理）以降に実行される割込み処理により、リール図柄番号（通過位置用）とリール図柄番号（停止位置用）とが同一値になったと判断されると、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が開始される。

また、リール図柄番号（通過位置用）とリール図柄番号（停止位置用）とが同一値になり、かつリール１３の１図柄のステップ番号が予め定めた値（たとえば、「３」）になったときに、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力を開始してもよい。

【２８０８】

そして、ステップＳ１４４２の停止受付け時の処理を実行すると、次にステップＳ１４４３に進み、メイン制御基板５０は、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドをコマンドバッファにセットする。

ここで、停止受付けコマンドは、たとえば、いずれのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたかを示す情報、及びストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置を示す情報を含むものであったり、いずれのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたかを示す情報、及びストップスイッチ４２の操作が受け付けられたリール３１の停止位置を判断可能な情報を含むものである。

なお、ステップＳ１４４２の処理以降に実行される割込み処理により、コマンドバッファにセットされた停止受付けコマンドがサブ制御基板８０に送信される。

【２８０９】

そして、ステップＳ１４４３の停止受付けコマンドセット処理を実行すると、次にステップＳ１４４４に進み、メイン制御基板５０は、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が開始されたか否かを判断する。ここで、いずれかのリール３１のモータ３２について４相励磁出力が開始されたと判断したときは、次のステップＳ１４４５に進む。これに対し、いずれのリール３１のモータ３２についても４相励磁出力が開始されていないと判断したときは、ステップＳ１４４５をスキップして、ステップＳ１４４６に進む。

【２８１０】

ステップＳ１４４５に進むと、メイン制御基板５０は、リール３１のモータ３２を停止させるための４相励磁出力が開始されたことを示す停止コマンドをコマンドバッファにセットする。

ここで、停止コマンドは、いずれのリール３１のモータ３２について４相励磁出力が開始されたかを示す情報を含むものである。

なお、ステップＳ１４４５の処理以降に実行される割込み処理により、コマンドバッファにセットされた停止コマンドがサブ制御基板８０に送信される。

【２８１１】

ステップＳ１４４６に進むと、メイン制御基板５０は、すべてのリール３１が停止したか否かを判断する。

そして、ステップＳ１４４６において、少なくとも１個のリール３１が停止していないと判断したときは、ステップＳ１４４１に戻る。この場合、ステップＳ１４４１以降の処

理を繰り返す。
　これに対し、ステップＳ１４４６において、すべてのリール３１が停止したと判断したときは、ステップＳ２９１の表示判定に進む。
【２８１２】
　ここで、役抽選手段６１による当選番号の抽選が行われ、決定した当選番号に応じた条件装置が作動すると、メイン制御基板５０は、作動した条件装置に対応する条件装置コマンドをサブ制御基板８０に送信する。これにより、サブ制御基板８０は、いずれの条件装置が作動したかを判断することができる。
　また、図２６１（ａ）～（ｃ）に示す例では、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して、まず、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドが送信され、次に、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドが送信され、次に、中リール３１が停止することを示す停止コマンドが送信され、最後に、左リール３１が停止することを示す停止コマンドが送信される。
【２８１３】
　さらにまた、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から停止受付けコマンドを受信すると、条件装置コマンド及び停止受付けコマンドに基づいて、いずれのリール３１がいずれの位置で停止するかを判断することができる。これにより、たとえば、左リール３１の「青ＢＡＲ」が上段に停止表示されることや、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せを構成する図柄がテンパイすることを判断することができる。
【２８１４】
　さらに、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から停止コマンドを受信すると、各リール３１の停止順序及び停止タイミングを判断することができる。
　そして、サブ制御基板８０は、条件装置コマンド及び停止受付けコマンドから判断した各リール３１の停止位置、並びに停止コマンドから判断した各リール３１の停止順序及び停止タイミングに基づいて、テンパイ音を出力したり、テンパイ時と同様の効果音を出力することができる。
【２８１５】
　図２６１（ａ）～（ｃ）に示す例では、サブ制御基板８０は、左リール３１が停止することを示す停止コマンドに基づいて、左リール３１の停止タイミングを判断し、この左リール３１の停止タイミングで、テンパイ音を出力する。
　これにより、ストップスイッチ４２の操作順序とリール３１の停止順序とが異なっても、遊技者に違和感を与えない適切なタイミングでテンパイ音やテンパイ時と同様の効果音を出力することができる。
【２８１６】
　また、図２６３（ａ）～（ｃ）に示す例では、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して、まず、左ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドが送信され、次に、中ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドが送信され、次に、右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドが送信される。次に、中リール３１が停止することを示す停止コマンドが送信され、次に、右リール３１が停止することを示す停止コマンドが送信され、最後に、左リール３１が停止することを示す停止コマンドが送信される。
【２８１７】
　さらに、サブ制御基板８０は、右ストップスイッチ４２の操作が受け付けられたことを示す停止受付けコマンドに基づいて、右リール３１の「青ＢＡＲ」が中段に停止表示されると判断し、その後、右リール３１が停止することを示す停止コマンドに基づいて、右リール３１が２番目に停止すると判断する。
　そして、サブ制御基板８０は、右リール３１が停止した時点では、「青ＢＡＲ」が一直線状の無効ラインに２個揃わないと判断し、テンパイ時と同様の効果音を出力しないようにすることができる。
【２８１８】

ここで、図２６３（ａ）～（ｄ）に示す例では、左リール３１の下段、及び中リール３１の下段に「青ＢＡＲ」が停止表示される。
このため、ストップスイッチ４２の操作順序と同じ、左リール３１、中リール３１、右リール３１の順序でリール３１が停止したならば、中リール３１が停止した時点で、「青ＢＡＲ」が下段の一直線状の無効ラインに停止表示されることになる。
しかし、図２６３（ａ）～（ｄ）に示す例では、最初に中リール３１が停止するので、この時点でテンパイ時と同様の効果音を出力すると、遊技者に違和感を与えてしまう。
【２８１９】
また、図２６３（ａ）～（ｄ）に示す例では、２番目に停止するのは右リール３１であり、この時点で「青ＢＡＲ」が一直線状の無効ラインに２個揃わないことが確定するので、テンパイ時と同様の効果音を出力すると、遊技者に違和感を与えてしまう。
そして、本実施形態では、サブ制御基板８０は、各リール３１の停止コマンドに基づいて、中リール３１、右リール３１、左リール３１の順にリール３１が停止すると判断し、１番目に中リール３１が停止した時点でも、２番目に右リール３１が停止した時点でも、「青ＢＡＲ」が一直線状の無効ラインに２個揃っていないと判断して、テンパイ時と同様の効果音を出力しないので、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。
【２８２０】
また、第１実施形態で説明したように、メイン制御基板５０側でＡＴの制御及び管理を行うスロットマシン１０では、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、当選番号や条件装置コマンドを送信せずに、演出グループ番号を送信する。
この場合、演出グループ番号と、ストップスイッチ４２の操作が受け付けられた瞬間のリール３１の位置を示す情報とから、リール３１の停止位置を判断することはできない。
【２８２１】
そこで、メイン制御基板５０側でＡＴの制御及び管理を行うスロットマシン１０では、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、いずれのストップスイッチ４２の操作が受け付けられたかを示す情報、及びストップスイッチ４２の操作が受け付けられたリール３１の停止位置を判断可能な情報を含む停止受付けコマンドを送信する。
そして、サブ制御基板８０は、受信した停止受付けコマンドに含まれるリール３１の停止位置を判断可能な情報に基づいて、いずれのリール３１がいずれの位置で停止するかを判断することができる。これにより、たとえば、左リール３１の「青ＢＡＲ」が上段に停止表示されることや、「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」－「青ＢＡＲ」の図柄組合せを構成する図柄がテンパイすることを判断することができる。
【２８２２】
以上、本発明の第３６実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）上記実施形態では、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信した停止コマンドに基づいて、各リール３１の停止順序及び停止タイミングを判断し、適切なタイミングでテンパイ音やテンパイ時と同様の効果音を出力した。
【２８２３】
しかし、これに限らず、たとえば、メイン制御基板５０から受信した条件装置コマンド及び停止受付けコマンドに基づいて、各リール３１の停止位置、停止順序、及び停止タイミングを判断してもよい。そして、条件装置コマンド及び停止受付けコマンドから判断した各リール３１の停止位置、停止順序、及び停止タイミングに基づいて、テンパイ音やテンパイ時と同様の効果音を出力してもよい。
この場合、各リール３１の停止コマンドをメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信しないようにすることもできる。
【２８２４】
（２）上記実施形態では、リール３１及びモータ３２を停止させるときに、モータ３２（ステッピングモータ）に４相励磁出力を行うとしたが、これに限らない。
リール３１及びモータ３２を停止させるときに、たとえば、１相励磁出力を行ってもよ

く、２相励磁出力を行ってもよく、３相励磁出力を行ってもよい。また、まず、２相励磁出力を行って、弱めのブレーキをかけ、その後、２相励磁出力から４相励磁出力に切り替えて、強めのブレーキをかけることにより、リール３１及びモータ３２の回転を停止させるようにしてもよい。

【２８２５】

（３）第２９～第３６実施形態では、３個のリール３１を備えたが、リール３１は、３個に限らず、たとえば、４個以上としてもよい。

（４）第２９～第３６実施形態では、遊技機として、スロットマシン１０を例に挙げたが、これに限らない。たとえば、遊技媒体として遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも、本願発明を適用することができる。

（５）第１～第３６実施形態、及び第１～第３６実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【２８２６】

＜第３７実施形態＞

次に、第３７実施形態について説明する。

第３７実施形態は、当選を持ち越している特別役（１ＢＢ）の入賞を押し順によって回避する仕様のスロットマシンである。

第３７実施形態において、「ＲＴ」、「非ＲＴ」、「当選番号」、「条件装置番号（「役物条件装置番号」及び「入賞及びリプレイ条件装置番号」）の意味は、第２３実施形態と同様である。

また、他の実施形態と同様に、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間（通常区間）では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。したがって、下記において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行する場合は、有利区間であるものとする。

さらにまた、第３７実施形態では、第２３実施形態と同様に、特別遊技（役物作動状態）として、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動状態）、及びＲＢ遊技（ＲＢ作動状態）を備える。１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動状態）やＲＢ遊技（ＲＢ作動状態）は、厳密にはＲＴには含まれないが、ＲＴの１つとしてもよい。

なお、第３７実施形態及び後述する実施形態において、「役物未作動時」とは、当選しているが未だ作動していない状態を含むものとする。たとえば１ＢＢに当選していない場合や、１ＢＢに当選して１ＢＢ内部中となっているが、１ＢＢ遊技中でない場合には「１ＢＢ未作動時」と称し、１ＢＢ遊技中である場合には「１ＢＢ作動時」と称する。ＲＢについても同様である。

【２８２７】

また、第３７実施形態のＲＢは、１ＢＢ遊技の一般遊技（１ＢＢ遊技において、ＲＢ遊技以外の遊技を意味する。）中に抽選される役であり、１ＢＢ遊技の一般遊技中にＲＢに当選し、ＲＢが入賞すると、１ＢＢ遊技中において一般遊技からＲＢ遊技に移行する。このため、ＲＢは、シフトＲＢ（ＳＲＢ）とも称される。

第３７実施形態では、第２３実施形態と同様に、役抽選手段６１により当選番号の抽選を実行する。第３７実施形態の当選番号は、後述するたとえば図２８６及び図２８７に示すように、当選番号「０」～「１００」（「０」は非当選（いわゆるハズレ）に相当する。）を備える。

そして、当選番号が決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。たとえば図２８６において、当選番号「４」に決定されると、役物条件装置番号「１」（図２７５）並びに入賞及びリプレイ条件装置番号「２」（図２７６）が生成される。

【２８２８】

図２６５は、第３７実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。図２６５に示すように、第３７実施形態では、各リール３１は、２０コマからなる。また、図２６５では、図１１４と同様に図柄番号を併せて図示している。

また、第３７実施形態では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数は「４」に設定されている。

【２８２９】

したがって、第２３実施形態と同様に、たとえば１つのリール３１上で、特定図柄を５図柄間隔で４個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ４２が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。具体的には、左リール３１において、「リプレイ」は、５番、１０番、１５番、及び０番に配置されている。すなわち、左リール３１における「リプレイ」は、５図柄間隔４個配置である。したがって、左リール３１については、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。なお、このような図柄配置を「「ＰＢ＝１」配置」と称する場合がある。一方、このような図柄配置になっていない場合を、「「ＰＢ≠１」配置」と称する場合がある。

【２８３０】

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

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

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

さらに、中リール３１において、１番の「ブランク」、６番の「黒ＢＡＲ」、１１番の「赤７」、１６番の「チェリー」は、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。したがって、どのタイミングで中ストップスイッチ４２が操作されても、「ブランク」、「黒ＢＡＲ」、「赤７」又は「チェリー」のいずれかを有効ラインに停止可能である。右リール３１についても同様である。

【２８３１】

さらにまた、中リール３１では、「スイカＡ」又は「スイカＢ」は、これら２図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

さらに、右リール３１では、「青ＢＡＲ」、「スイカＡ」又は「スイカＢ」は、これら３図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

また、第３７実施形態における有効ラインは、図１１５に示す第２３実施形態と同一（「左上段」－「中中段」－「右下段」の１ライン）であるので、図示を省略する。

【２８３２】

図２６６～図２７３は、第３７実施形態における役（役抽選手段６１で抽選される当選番号に対応する役等）等の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

まず、図２６６に示すように、第３７実施形態の遊技状態としては、役物未作動時、１ＢＢ作動時のＲＢ（役物）未作動時、ＲＢ作動時が挙げられ、これらの遊技状態の規定数は、いずれも「３」枚に設定されている。

図２６６～図２７４において、「３枚（１）」とは、役物未作動時に相当し、特に第３７実施形態では、１ＢＢ遊技以外の遊技に相当する。

【２８３３】

また、「３枚（２）」とは、１ＢＢ作動中（１ＢＢ遊技中）のＲＢ未作動時に相当する。さらにまた、「３枚（３）」とは、１ＢＢ作動中（１ＢＢ遊技中）かつＲＢ作動時（ＲＢ遊技中）に相当する。

たとえば図２６６において、役番号「００１」の１ＢＢは、規定数３枚（１）のとき（役物未作動時）には抽選対象となるが、規定数３枚（２）及び規定数３枚（３）のときは抽選対象にならないことを意味する。

【２８３４】

図２６６中、役番号「００１」～「００３」は、特別役（役物）に相当する。本実施形態では、特別役として１種類の１ＢＢと、２種類のＲＢ（ＲＢＡ及びＲＢＢ）とが設けられている。

役物未作動時において１ＢＢに当選し、１ＢＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する１ＢＢ作動（１ＢＢ遊技）に移行する。

また、１ＢＢ作動（１ＢＢ遊技）中は、ＲＢが抽選される。１ＢＢ作動中にＲＢに当選し、ＲＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、１ＢＢ作動（１ＢＢ遊技）中のＲＢ作動（ＲＢ遊技）に移行する。

【２８３５】

なお、１ＢＢ作動中かつＲＢ未作動時を、「１ＢＢ遊技の一般遊技」と称する場合がある。そして、１ＢＢ遊技の一般遊技のうち、ＲＢに当選していない状態を１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中と称し、ＲＢに当選している状態を１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中と称する場合がある。

ＲＢ作動の終了条件を満たした場合において、１ＢＢ作動の終了条件を満たすときは１ＢＢ作動を終了して役物未作動時（通常遊技）に移行する。一方、ＲＢ作動の終了条件を満たした場合において、１ＢＢ作動の終了条件を満たさないときは、１ＢＢ作動（かつＲＢ未作動時）に移行する。

【２８３６】

図２６６に示す役番号「００４」～図２６９に示す役番号「１４９」は、いずれも、リプレイ（再遊技役）に相当する。第３７施形態では、リプレイの種類として、リプレイ０１～１５を備える。図２６６～図２６９に示すように、役物未作動時（３枚（１））、及び１ＢＢ作動時のＲＢ未作動時（３枚（２））には、リプレイ０１～１５のいずれも抽選対象となる。これに対し、１ＢＢ作動中のＲＢ作動時（３枚（３））にはリプレイは抽選されない。

また、いずれのリプレイも、図柄組合せが「ＰＢ＝１」に設定されている。たとえばリプレイ０３の図柄組合せは、「チェリー」－「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」－「ベルＡ」であるが、左リール３１の「チェリー」及び右リール３１の「ベルＡ」は、「ＰＢ＝１」配置である。また、中リール３１の「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」は、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。

【２８３７】

図２７０～図２７３は、第３７実施形態の小役を示している。第３７実施形態の小役としては、小役００１～小役１１８が設けられている。

小役００１～小役００８は、入賞時の払出し枚数が７枚に設定されており、小役のうちの最大払出し枚数に設定されている。小役００１～小役００８は、いわゆる押し順ベル当選時（後述）の高目ベルとなる役である。

また、小役００９～小役１１７は、入賞時の払出し枚数が１枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時の低目ベル等となる役である。

さらにまた、小役１１８は、１ＢＢ作動時かつＲＢ作動時にのみ抽選される特殊役であり、入賞時の払出し枚数が１枚に設定されている。

【２８３８】

上述した各役において、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とがあるが、これらは、上述した他の実施形態と同様である。１ＢＢ及びＲＢは次回遊技以降に持越し可能な役であり、小役及びリプレイは、次回遊技以降に持越し不可能な役である。

【２８３９】

図２７４は、第３７実施形態におけるパターン図柄組合せを示す図である。第３７実施形態では、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチ４２を操作した場合には、上述した１枚役が入賞する場合と、役の非入賞となる場合（とりこぼし）とを有する。そして、役の非入賞となった場合には、図２７４に示すパターン図柄組合せのいずれかが表示される。パターン図柄組合せは、こぼし目とも称される。詳細は後述するが、パターン図柄組合せは、ＲＴ移行条件の１つに設定されている。

図２７４において、パターン図柄組合せは役自体ではないが、説明の便宜上、図２６６～図２７４の通し番号として、パターン図柄組合せに対しても役番号を付している。

【２８４０】
図２７５～図２８５は、条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。
まず、役抽選手段６１では、当選番号が抽選される。当選番号は、たとえば後述する図２８６及び図２８７に示すように、当選番号「０」～「１００」を備える。そして、たとえば図２８６中、当選番号「４」に当選したときは、役物条件装置番号「１」（図２７５）に対応する条件装置「１ＢＢ」、並びに入賞及びリプレイ条件装置番号「２」（図２７６）に対応する条件装置「リプレイＢ」が作動可能となる。
【２８４１】
図２７５は、役物（特に第３７実施形態では１ＢＢ及びＲＢ）条件装置を示している。
役物条件装置番号「１」に相当する１ＢＢ条件装置は、１ＢＢに当選した場合に作動可能となる役物条件装置である。この１ＢＢ条件装置が作動すると、当選役である１ＢＢが入賞可能となる。
また、図２７５の備考欄には、役物条件装置の作動終了条件を示している。１ＢＢ条件装置は、メダルの獲得枚数が２１８枚を超えるまで継続し、メダルの獲得枚数が２１８枚を超えると１ＢＢ条件装置の作動終了条件を満たし、１ＢＢ条件装置の作動を終了する。
同様に、ＲＢＡ条件装置及びＲＢＢ条件装置は、いずれも、８回の入賞若しくは１２回の遊技、又は１ＢＢ条件装置の作動終了に基づき終了する。
【２８４２】
図２７６～図２８５は、入賞及びリプレイ条件装置を示している。入賞及びリプレイ条件装置番号のうち、「１」～「１９」は、リプレイに係る条件装置番号であり、「２０」～「９８」は、小役に係る条件装置番号である。
たとえば入賞及びリプレイ条件装置番号「１」に相当するリプレイＡ条件装置の当選役には、リプレイ０１～０７（７種類のリプレイ）が含まれる。このように、１つの条件装置に複数の当選役が含まれる場合、当該条件装置の作動時には、当選役のうちすべての役に対応する図柄組合せが停止可能としてもよく、あるいは、一部（少なくとも１つ）の役に対応する図柄組合せが停止可能としてもよい。
本実施形態では、複数種類のリプレイの重複当選となっても、いずれか１つのリプレイのみが入賞する。同様に、後述するように複数種類の小役の重複当選となる場合もあるが、この場合には、本実施形態では小役が重複入賞する場合はなく、いずれか１つの小役のみが入賞可能となる。
【２８４３】
リプレイＡ条件装置～リプレイＫ条件装置において、備考欄には、押し順と停止図柄組合せ（リプレイの種類）との関係を併せて示している。備考欄中、たとえば「左１st」とは、左第一停止を意味する。
第３７実施形態では、いずれの押し順（左第一停止、中第一停止、右第一停止）でもリプレイが入賞する。
また、リプレイＡ条件装置～リプレイＩ条件装置の備考欄において、右第一停止中、「?」、「○」は、「青ＢＡＲ」が中段に停止可能であるか否か（「○」は、「青ＢＡＲ」が中段に停止可能であり、「?」は、「青ＢＡＲ」が中段に停止しない）を示している。詳細な説明については割愛するが、第３７実施形態では、１ＢＢ作動中に、リプレイＡ～リプレイＩ条件装置の作動時に、右押し（右第一停止）かつ「青ＢＡＲ」を中段に狙わせる演出を出力し、中段に停止した「青ＢＡＲ」のリール３１や数に応じて、有利さを示唆する演出を出力する。
【２８４４】
リプレイＡ条件装置には、当選役としてリプレイ０１～０７が含まれ、リプレイＡ条件装置の作動時には、本実施形態では、左又は中第一停止時にはリプレイ０１又はリプレイ０２を停止させ、右第一停止時にはリプレイ０１を停止させる。
リプレイ０１の図柄組合せは、図２６６中、役番号「００４」～「００７」である。したがって、リプレイ０１の入賞時には、「リプレイ」－「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」－「ベルＡ」が有効ラインに停止する。中リール３１の停止時に「黒ＢＡＲ／赤

７／ブランク／チェリー」が有効ライン（中中段）に停止すると、中上段には「リプレイ」が停止する。また、右リール３１の停止時に「ベルＡ」が有効ライン（右下段）に停止すると、右上段には「リプレイ」が停止する。よって、リプレイ０１の図柄組合せが有効ラインに停止する（リプレイ０１が入賞する）と、上段ライン（無効ライン）に「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」（上段リプレイ）が停止する。

一方、リプレイ０２の入賞時には、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が有効ラインに停止する。

【２８４５】

なお、リプレイ０１及びリプレイ０２のいずれも、「ＰＢ＝１」であるので、任意の方を停止させることができる。したがって、リプレイＡ条件装置作動時において、左又は中第一停止時には、ストップスイッチ４２の押し順や操作タイミングに応じて、リプレイ０１を停止させる場合とリプレイ０２を停止させる場合とを割り振っており、停止出目を多様化させている。このことは、以下に説明するリプレイＢ～リプレイＫ条件装置作動時における左又は中第一停止時にも同様に当てはまる。

【２８４６】

また、リプレイＡ条件装置作動時に、右第一停止では、いずれのリール３１も、中段に「青ＢＡＲ」は停止しない。右リール３１の停止時に４番の「青ＢＡＲ」を中段に狙って右ストップスイッチ４２を操作すると、３番の「ベルＢ」は右下段には停止せず、５番の「ベルＡ」が右下段に停止する。同様に、中リール３１の停止時に１９番の「青ＢＡＲ」を中段に狙って中ストップスイッチ４２を操作すると、１９番の「青ＢＡＲ」は中中段には停止せず、１番の「ブランク」が中中段に停止する。

さらに同様に、左リール３１の停止時に１６番の「青ＢＡＲ」を中段に狙って左ストップスイッチ４２を操作すると、１７番の「チェリー」は左上段には停止せず、０番の「リプレイ」が左上段に停止する。これにより、リプレイ０１が停止する。

【２８４７】

リプレイＢ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０８を含み、その停止制御は、リプレイＡ条件装置作動時と同じである。また、逆押しをしたときに、リプレイＡ条件装置作動時と同様に、「青ＢＡＲ」が中段に停止する場合はない。

リプレイＣ条件装置は、当選役として、リプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ０９を含み、リプレイＣ条件装置の作動時において、左又は中第一停止時にはリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０４が停止可能となる。

【２８４８】

リプレイＣ条件装置作動時に、右第一停止では、図２７６に示すように、右リール３１のみ、中段に「青ＢＡＲ」が停止する。右リール３１の停止時に４番の「青ＢＡＲ」を中段に狙って右ストップスイッチ４２を操作すると、その位置で右リール３１が停止し、３番の「ベルＢ」が右下段（有効ライン）に停止する。また、中中段には「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」が停止し、「青ＢＡＲ」は停止しない。さらにまた、左上段には「チェリー／ベルＡ」が停止し、左中段には「青ＢＡＲ」は停止しない。

【２８４９】

リプレイＤ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１０を含み、リプレイＤ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時は役番号「０２１」のリプレイ０５が停止可能となる。

リプレイＤ条件装置作動時の右第一停止時は、中リール３１のみ、中中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。一方、右リール３１の停止時に４番の「青ＢＡＲ」を中段に狙ったときは、この位置では停止せず（３番の「ベルＢ」は右下段には停止せず）、右下段には「ベルＡ」が停止する。また、左上段には「リプレイ」が停止し、左中段には「青ＢＡＲ」は停止しない。これにより、役番号「０２１」のリプレイ０５が停止する。

【２８５０】

リプレイＥ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１１を

含み、リプレイＥ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０３が停止可能となる。
　リプレイＥ条件装置作動時の右第一停止時は、左リール３１のみ、左中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。左中段に「青ＢＡＲ」が停止すると、左上段（有効ライン）には「チェリー」が停止する。また、右リール３１には「ベルＡ」が有効ラインに停止し、中リール３１には「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」が有効ラインに停止する。
　リプレイＦ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１２を含み、リプレイＦ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時は役番号「０２２」のリプレイ０５が停止可能となる。
【２８５１】
　リプレイＦ条件装置作動時の右第一停止時は、右及び中リール３１の中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。右リール３１の中段に「青ＢＡＲ」が停止すると右下段には「ベルＢ」が停止する。中リール３１の停止時には「青ＢＡＲ」が中段に停止する。さらにまた、左リール３１の停止時には左上段に「リプレイ」が停止し、左中段には「青ＢＡＲ」は停止しない。これにより、役番号「０２２」のリプレイ０５が停止する。
【２８５２】
　リプレイＧ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１３を含み、リプレイＧ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０４が停止可能となる。
　リプレイＧ条件装置作動時の右第一停止時は、右及び左リール３１について、中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。右リール３１の停止時に右中段に「青ＢＡＲ」が停止すると右下段には「ベルＢ」が停止する。また、中リール３１の停止時に中中段に「青ＢＡＲ」を狙うと「青ＢＡＲ」は停止せずに「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」が停止する。さらにまた、左リール３１の停止時に左中段に「青ＢＡＲ」が停止したときは左上段には「チェリー」が停止する。
【２８５３】
　リプレイＨ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１４を含み、リプレイＨ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０５が停止可能となる。
　リプレイＨ条件装置作動時の右第一停止時は、中及び左リール３１について、中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。右リール３１の停止時には右下段には「ベルＡ」が停止し、右中段に「青ＢＡＲ」は停止しない。
　また、中リール３１の停止時に中中段に「青ＢＡＲ」を狙うとその位置で停止する。さらにまた、左リール３１の停止時に左中段に「青ＢＡＲ」を狙うとその位置で停止し、左上段には「チェリー」が停止する。これにより、役番号「０２３」のリプレイ０５が停止する。
【２８５４】
　リプレイＩ条件装置は、当選役としてリプレイ０１～リプレイ０７及びリプレイ１５を含み、リプレイＩ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０５が停止可能となる。
　リプレイＩ条件装置作動時の右第一停止時は、右、中及び左リール３１について、中段に「青ＢＡＲ」が停止可能となる。右リール３１の停止時には右中段に「青ＢＡＲ」を狙うとその位置で停止し、右下段には「ベルＢ」が停止する。
　また、中リール３１の停止時に中中段に「青ＢＡＲ」を狙うとその位置で停止する。さらにまた、左リール３１の停止時に左中段に「青ＢＡＲ」を狙うとその位置で停止し、左上段には「チェリー」が停止する。これにより、中段ラインに「青ＢＡＲ」揃いとなり、役番号「０２４」のリプレイ０５が停止する。
【２８５５】
　リプレイＪ条件装置は、当選役としてリプレイ０１、リプレイ０２及びリプレイ１５を

含み、リプレイＪ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ１５が停止可能となる。
　また、右第一停止時には、右、中及び左リール３１の中段に「赤７」が停止可能となる。右リール３１の中段に「赤７」が停止したときは右下段には「ベルＡ」が停止する。また、中リール３１の中段に「赤７」を狙うとその位置で停止する。さらにまた、左リール３１の中段に「赤７」を狙うとその位置で停止し、左上段には「ベルＢ」が停止する。これにより、役番号「１４７」のリプレイ１５が停止し、中段に「赤７」揃いが停止する。
　たとえばＡＴに関する抽選（ＡＴ遊技回数の上乗せ等）に当選する等、遊技者に有利となる条件が成立した場合において、リプレイＪ条件装置の作動時に、遊技者に対し、「赤７」を目押しさせる演出を出力し、「赤７」揃いを見せるようにする。
【２８５６】
　リプレイＫ条件装置は、当選役としてリプレイ０１及びリプレイ０２を含み、リプレイＫ条件装置の作動時には、左又は中第一停止時はリプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となり、右第一停止時はリプレイ０１が停止可能となる。
　また、右第一停止時には、右及び中リール３１の中段に「赤７」が停止可能となるが、左リール３１の中段には「赤７」は停止しない。右リール３１の中段に「赤７」が停止したときは右下段には「ベルＡ」が停止する。また、中リール３１の中段には「赤７」が停止可能となる。さらにまた、左リール３１の中段に「赤７」を狙ったときは、１５番の「リプレイ」が左上段に停止して「赤７」は左中段には停止しない。これにより、役番号「００５」のリプレイ０１が停止する。
　リプレイＫ条件装置作動時においても、リプレイＪ条件装置作動時と同様に、「赤７」を目押しさせる演出を出力し、「赤７」揃いを見せないようにする。
【２８５７】
　リプレイＬ条件装置の作動時には、リプレイ０８を有効ラインに停止させる。ここで、リプレイ０８を有効ラインに停止させたときに、有効ラインに「スイカＡ／スイカＢ」－「スイカＡ／スイカＢ」－「スイカＡ／スイカＢ」が停止可能となる。
　また、リプレイＭ条件装置の作動時には、リプレイ０９を有効ラインに停止させる。ここで、リプレイ０９を有効ラインに停止させたときに、有効ライン上にはスイカ図柄が揃わないが、「左上段」－「中中段」－「右上段」に「スイカＡ／スイカＢ」－「スイカＡ／スイカＢ」－「スイカＡ／スイカＢ」が停止可能となる。
【２８５８】
　リプレイＮ条件装置の作動時には、リプレイ０６が停止可能となり、有効ラインに「リプレイ」－「ベルＡ／ベルＢ」－「ベルＡ／ベルＢ」からなるチャンス目を停止させる。
　リプレイＯ条件装置の作動時には、リプレイ０７が停止可能となり、リプレイＮ条件装置の作動時と同様に、有効ラインに「リプレイ」－「ベルＡ／ベルＢ」－「ベルＡ／ベルＢ」からなるチャンス目を停止させる。
　リプレイＰ条件装置の作動時には、リプレイ１０が停止可能となり、有効ラインに「リプレイ」－「スイカＡ／スイカＢ」－「スイカＡ／スイカＢ」からなるチャンス目を停止させる。
　チャンス目の信頼度は、「強チャンス目＞チャンス目Ａ　チャンス目Ｂ」である。後述する図２８６において、当選番号「１６」～「１８」当選時に、チャンス目を出現させるとともに、ＡＴ抽選を実行する。このため、ＡＴ当選期待度は、「当選番号「１８」＞当選番号「１６」　「１７」」となっている。
【２８５９】
　リプレイＱ条件装置は、当選役としてリプレイ１１及びリプレイ１２を含み、リプレイＱ条件装置作動時には、リプレイ１１又はリプレイ１２を停止させるようにする。左リール３１の停止時に左上段に「チェリー」を狙うと（リプレイ１１）その位置で停止する。また、左リール３１の停止時に左上段に「ベルＡ」を狙うと（リプレイ１２）その位置で停止し、左下段には「チェリー」が停止する。左上段又は左下段の「チェリー」の停止形（角チェリー）が弱チェリーを表すようにする。

リプレイＲ条件装置は、当選役としてリプレイ１１～リプレイ１３を含み、リプレイＲ条件装置作動時には、リプレイ１１、又はリプレイ１３のいずれかを停止させるようにする。左リール３１の停止時に左上段に８番若しくは１８番の「ブランク」（リプレイ１３）、又は３番の「黒ＢＡＲ」（リプレイ１３）を停止可能とし、左中段に「チェリー」を停止可能とする。この停止形（中段チェリー）が強チェリーを表すものとなる。

リプレイＳ条件装置は、当選役としてリプレイ１１～リプレイ１４を含み、リプレイＳ条件装置作動時には、リプレイ１１、リプレイ１３又はリプレイ１４のいずれかを停止させるようにする。リプレイＲ条件装置作動時と同様に、左中段に「チェリー」（強チェリー）を停止可能とする。

【２８６０】

以上のリプレイ条件装置においては、図２８６に示すように、リプレイＡは単独当選し、１ＢＢと重複当選しない。

これに対し、リプレイＢ～リプレイＳは、非内部中では常に１ＢＢと重複当選する。１ＢＢ条件装置とリプレイＢ～リプレイＳ条件装置が同時に作動する遊技では、リプレイＢ～リプレイＳ条件装置に基づくリール停止制御が優先され、常にいずれかのリプレイが入賞し、１ＢＢが入賞する場合はない。

一方、１ＢＢ当選後の内部中遊技（図２９０、図２９２）では、リプレイＡ～リプレイＳ条件装置作動時の遊技では、１ＢＢ条件装置も作動しているが、リプレイの入賞が優先され、常にリプレイが入賞し、１ＢＢが入賞する場合はない。

【２８６１】

１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中では、図２９６に示すように、リプレイＡ～リプレイＳ条件装置作動時の遊技では、同時に役物条件装置が作動する場合はなく（リプレイＡ～リプレイＳが単独当選し）、常にリプレイが入賞する。

１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中において、リプレイＡ～リプレイＳ条件装置作動時の遊技では、同時にＲＢＡ又はＲＢＢ条件装置も作動するが、リプレイの入賞が優先され、常にリプレイが入賞し、ＲＢＡ又はＲＢＢが入賞する場合はない。

【２８６２】

いわゆる押し順ベルの条件装置は、以下の種類から構成されている。

小役Ａ群条件装置：小役Ａ０１条件装置～小役Ａ２４条件装置

小役Ｂ群条件装置：小役Ｂ０１条件装置～小役Ｂ２４条件装置

小役Ｃ群条件装置：小役Ｃ０１条件装置～小役Ｃ２４条件装置

たとえば、後述する図２８６中、当選番号「２２」に当選した遊技では、小役Ａ０１条件装置が作動する遊技となる。

まず、小役Ａ０１条件装置～小役Ａ２４条件装置と、正解押し順との関係は、以下の通りである。

小役Ａ０１条件装置～小役Ａ０４条件装置：正解押し順１２３（左中右）

小役Ａ０５条件装置～小役Ａ０８条件装置：正解押し順１３２（左右中）

小役Ａ０９条件装置～小役Ａ１２条件装置：正解押し順２１３（中左右）

小役Ａ１３条件装置～小役Ａ１６条件装置：正解押し順２３１（中右左）

小役Ａ１７条件装置～小役Ａ２０条件装置：正解押し順３１２（右左中）

小役Ａ２１条件装置～小役Ａ２４条件装置：正解押し順３２１（右中左）

以下、いくつかの条件装置を抜粋して、当該条件装置作動時のリール停止制御について説明する。

【２８６３】

図２７７（図２７８以降の図も同様である）において、たとえば小役Ａ０１条件装置の備考欄中、「１２３」とは、押し順１２３（左中右）を示す。また、たとえば「２－－」とは、第一停止が「２（中）」で、第二及び第三停止が任意であることを示す。

図２７７において、小役Ａ０１条件装置は、小役００１、００９～０１６、０２５、０２６、０４１、０４２、０６５、０６６（合計１５個）の当選役を含むものであり、押し順に応じて、それぞれ所定の小役が入賞可能となる条件装置である。

小役Ａ０１条件装置作動時において、押し順１２３時には、「ＰＢ＝１（１／１）」で小役００１を入賞させる。一方、押し順１３２時には、「１／２」の割合で小役００９～小役０１６が入賞可能となる。換言すれば、押し順１３２時には、「１／２」の割合で役の非入賞となり、上述したパターン図柄組合せが出現する。

小役Ａ０１条件装置作動時において、左第一停止時には、小役００１の左リール図柄である「リプレイ」を左上段に停止させる。次に、中第二停止時には、「ベルＡ」を中中段に停止させる。さらに、右第三停止時には、「スイカＡ／スイカＢ／青ＢＡＲ」を右下段に停止させる。これにより、「ＰＢ＝１」で小役００１が入賞する。

なお、小役００１入賞時には、有効ラインには「リプレイ」－「ベルＡ」－「スイカＡ／スイカＢ／青ＢＡＲ」が停止するが、中段ラインには「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＡ」が停止する。

【２８６４】

一方、左第一停止時に「リプレイ」を左上段に停止させた後、右第二停止であるときは、小役００９～小役０１６のいずれかを入賞可能とするために、右下段に、「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」を停止させる。これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置であるので、右第二停止時にはこれらのいずれかの図柄を常に右下段に停止させる。

次に、中第三停止時には、小役００９～小役０１６のいずれかを入賞可能とするために、中中段に、「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」を停止させる。そして、小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。

【２８６５】

たとえば第１に、「リプレイ」－「回転中」－「黒ＢＡＲ」となっているときは、中中段に「黒ＢＡＲ／赤７」を停止させることができれば、小役０１０又は小役０１２の入賞となるが、中中段に「黒ＢＡＲ／赤７」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

そして、「リプレイ」－「回転中」－「黒ＢＡＲ」となっている場合において、中リール３１の停止時に「黒ＢＡＲ／赤７」が停止する割合は「１／２」である。

停止形が「リプレイ」－「黒ＢＡＲ／赤７」－「黒ＢＡＲ」となったときは、小役０１０又は小役０１２の入賞となる。

一方、「リプレイ」－「回転中」－「黒ＢＡＲ」となっている場合において、中リール３１の停止時に「黒ＢＡＲ／赤７」を停止させることができないときは、「ベルＢ」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルＢ」－「黒ＢＡＲ」となり、パターン０２（役番号「３０１」）となる。

【２８６６】

第２に、「リプレイ」－「回転中」－「赤７」となっているときは、中中段に「黒ＢＡＲ／赤７」を停止させることができれば、小役００９又は小役０１１の入賞となるが、中中段に「黒ＢＡＲ／赤７」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

そして、「リプレイ」－「回転中」－「赤７」となっている場合において、中リール３１の停止時に「黒ＢＡＲ／赤７」が停止する割合は「１／２」である。

停止形が「リプレイ」－「黒ＢＡＲ／赤７」－「赤７」となったときは、小役００９又は小役０１１の入賞となる。

一方、「リプレイ」－「回転中」－「赤７」となっている場合において、中リール３１の停止時に「黒ＢＡＲ／赤７」を停止させることができないときは、「ベルＢ」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルＢ」－「赤７」となり、パターン０２（役番号「３００」）となる。

【２８６７】

第３に、「リプレイ」－「回転中」－「ブランク」となっているときは、中中段に「ブランク／チェリー」を停止させることができれば、小役０１３又は小役０１５の入賞となるが、中中段に「ブランク／チェリー」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。

そして、「リプレイ」－「回転中」－「ブランク」となっている場合において、中リール３１の停止時に「ブランク／チェリー」が停止する割合は「１／２」である。
停止形が「リプレイ」－「ブランク／チェリー」－「ブランク」となったときは、小役０１３又は小役０１５の入賞となる。
一方、「リプレイ」－「回転中」－「ブランク」となっている場合において、中リール３１の停止時に「ブランク／チェリー」を停止させることができないときは、「ベルＢ」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルＢ」－「ブランク」となり、パターン０２（役番号「３０２」）となる。

【２８６８】

第４に、「リプレイ」－「回転中」－「チェリー」となっているときは、中中段に「ブランク／チェリー」を停止させることができれば、小役０１４又は小役０１６の入賞となるが、中中段に「ブランク／チェリー」を停止させることができないときは、役の非入賞となる。
そして、「リプレイ」－「回転中」－「チェリー」となっている場合において、中リール３１の停止時に「ブランク／チェリー」が停止する割合は「１／２」である。
停止形が「リプレイ」－「ブランク／チェリー」－「チェリー」となったときは、小役０１４又は小役０１６の入賞となる。

【２８６９】

一方、「リプレイ」－「回転中」－「チェリー」となっている場合において、中リール３１の停止時に「ブランク／チェリー」を停止させることができないときは、「ベルＢ」を停止させる。これにより、停止形は「リプレイ」－「ベルＢ」－「チェリー」となり、パターン０２（役番号「３０３」）となる。
以上より、小役Ａ０１条件装置作動時における押し順１３２時には、「１／２」の割合で小役００９～小役０１６が入賞し、「１／２」の割合でパターン０２が停止する（役の非入賞となる）。

【２８７０】

また、小役Ａ０１条件装置作動時において、中第一停止時は、図２７７に示すように、「１／８」の割合で小役０２５～小役０２６の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。
具体的には、中第一停止時は、中中段に「ベルＢ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、中第一停止後の左停止時には左上段に「赤７」を引き込む。左リール３１の「赤７」は１箇所のみに設けられているので、引込み率すなわち停止割合は「１／４」となる。
さらにまた、中第一停止後の右停止時には右下段に「赤７／黒ＢＡＲ」を引き込む。右リール３１の「赤７／黒ＢＡＲ」は５図柄間隔で各１箇所に設けられているので、引込み率すなわち停止割合は「１／２」となる。
一方、「回転中」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ」となった場合において、左停止時に「赤７」を停止させることができないときは、「リプレイ」（ＰＢ＝１）を停止させる。

【２８７１】

また、「赤７」－「ベルＢ」－「回転中」となった場合において、右停止時に「赤７／黒ＢＡＲ」を停止させることができないときは、「ベルＡ」（ＰＢ＝１）を停止させる。
以上より、中第一停止時に「赤７」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ」が停止する割合は「１／８」となる。
また、小役０２５～小役０２６の非入賞時の停止形は、
「リプレイ」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ」（パターン０２）
「赤７」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（パターン０３）
のいずれかとなる。

【２８７２】

さらにまた、小役Ａ０１条件装置作動時において、右第一停止時は、図２７７に示すように、「１／８」の割合で小役０４１～小役０４２の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、右第一停止時は、右下段に「ベルＢ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、右第一停止後の左停止時には左上段に「赤７」を引き込む。上記のように、「赤７」の引込み率は「１／４」である。
さらにまた、右第一停止後の中停止時には中中段に「赤７／黒ＢＡＲ」を引き込む。上記のように、「赤７／黒ＢＡＲ」の引込み率は「１／２」となる。
一方、「回転中」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」となった場合において、左停止時に「赤７」を停止させることができないときは、「リプレイ」（ＰＢ＝１）を停止させる。

【２８７３】

また、「赤７」－「回転中」－「ベルＢ」となった場合において、中停止時に「赤７／黒ＢＡＲ」を停止させることができないときは、「リプレイ」（ＰＢ＝１）を停止させる。
以上より、右第一停止時に「赤７」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」が停止する割合は「１／８」となる。
また、小役０４１～小役０４２の非入賞時の停止形は、
「リプレイ」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」（パターン０５）
「赤７」－「リプレイ」－「ベルＢ」（パターン０４）
のいずれかとなる。

【２８７４】

次に、小役Ａ０１条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず小役００１を入賞させるように停止制御する。小役００１を入賞させるときの停止制御は、正解押し順１２３時と同様である。
一方、小役Ａ０１条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中の一般遊技中（ＲＢ非内部中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役０６５又は小役０６６を入賞させるように停止制御する。小役０６５及び小役０６６は、通常遊技中（役物未作動時）には停止しないが、小役Ａ０１条件装置に含まれる当選役であるので、１ＢＢ遊技中に限り、小役０６５又は小役０６６を停止可能としている。条件装置に含まれる小役の当選役については、いずれかの遊技状態で出現可能とする必要があるためである。このことは、小役Ａ０２～小役Ａ２４条件装置の小役０６７～小役１１２についても同様である。
また、小役０６５又は小役０６６のように、１ＢＢ遊技中の一般遊技中（ＲＢ非内部中）に入賞可能となる役は、「ＰＢ≠１」（左リール３１の「赤７」は「１／４」で停止、中及び右リール３１の図柄は「ＰＢ＝１」。よって入賞割合は「１／４」。）である。

【２８７５】

小役Ａ０２～小役Ａ０４条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順１２３時には小役００１（高目ベル（７枚役））を入賞させる。また、第一停止押し順正解（左）かつ第二停止押し順不正解（右）の場合には、「１／２」の割合で１枚役を入賞させ、「１／２」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となるように制御する。
また、第一停止押し順不正解（中又は右）の場合には、「１／８」の割合で１枚役を入賞させ、「７／８」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となるように制御する。

【２８７６】

小役Ａ０５条件装置作動時において、正解押し順１３２時には、「ＰＢ＝１」で小役００２を入賞させる。小役００２の入賞時には、有効ライン上に「リプレイ」－「ベルＡ」－「リプレイ」が停止するが、中段ラインには、「ベルＡ」－「ベルＡ」－「ベルＢ」が停止する。
一方、押し順１２３時には、「１／２」の割合で小役００９～小役０１６を入賞させ、「１／２」の割合で役の非入賞となる（パターン図柄組合せの停止）。
小役Ａ０５条件装置作動時において、左第一停止時には、小役００２の左リール図柄である「リプレイ」を左上段に停止させる。次に、右第二停止時には、「リプレイ」を右下段に停止させる。さらに、中第三停止時には、「ベルＡ」を中中段に停止させる。これにより、「ＰＢ＝１」で小役００２が入賞する。

【２８７７】

一方、左第一停止時に「リプレイ」を左上段に停止させた後、中第二停止であるときは、小役００９～小役０１６のいずれかを入賞可能とするために、中中段に、「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」を停止させる（合算で「ＰＢ＝１」）。

次に、右第三停止時には、右下段に、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させ、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。

この場合、中中段に「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」のいずれも図柄が停止しても、テンパイしている小役を停止させることができる割合は「１／２」である。たとえば「リプレイ」－「赤７」－「回転中」となった場合には、「１／２」の割合で「赤７／黒ＢＡＲ」を停止させ、小役０１１又は小役０１２を入賞させることができる。

よって、小役Ａ０５条件装置作動時における押し順１２３時には、「１／２」の割合で小役００９～小役０１６が入賞し、「１／２」の割合でパターン図柄組合せが停止する（役の非入賞となる）。

【２８７８】

また、小役Ａ０５条件装置作動時において、中第一停止時は、図２７７に示すように、「１／８」の割合で小役０３３～小役０３４の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、中第一停止時は、中中段に「ベルＢ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、中第一停止後の左停止時には左上段に「赤７」を引き込む（割合「１／４」）。

さらにまた、中第一停止後の右停止時には右下段に「赤７／黒ＢＡＲ」を引き込む（割合「１／２」）。

一方、小役０３３～小役０３４の非入賞時の停止形は、

「リプレイ」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ」（パターン０２）

「赤７」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（パターン０３）

のいずれかとなる。

【２８７９】

さらにまた、小役Ａ０５条件装置作動時において、右第一停止時は、図２７７に示すように、「１／８」の割合で小役０４９～小役０５０の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。

具体的には、右第一停止時は、右下段に「ベルＢ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、右第一停止後の左停止時には左上段に「赤７」を引き込む。上記のように、「赤７」の引込み率は「１／４」である。

さらにまた、右第一停止後の中停止時には中中段に「ブランク／チェリー」を引き込む。「ブランク／チェリー」の引込み率は「１／２」となる。

以上より、右第一停止時に「赤７」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」が停止する割合は「１／８」となる。

一方、小役０４９～小役０５０の非入賞時の停止形は、

「リプレイ」－「赤７／黒ＢＡＲ」－「ベルＢ」（パターン０５）

「赤７」－「リプレイ」－「ベルＢ」（パターン０４）

のいずれかとなる。

【２８８０】

さらにまた、小役Ａ０５条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず小役００２を入賞させるように停止制御する。この場合の停止制御は、正解押し順１２３時と同様である。

一方、小役Ａ０５条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中の一般遊技中（ＲＢ非内部中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役０７５又は小役０７６を入賞させるように停止制御する。

【２８８１】

小役Ａ０６～小役Ａ０８条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順１３２時には小役００２（高目ベル（７枚役））を入賞させる。また、第一停止押し順正解（左

）かつ第二停止押し順不正解（中）の場合には、「１／２」の割合で１枚役が入賞し、「１／２」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となる。
　また、第一停止押し順不正解（中又は右）の場合には、「１／８」の割合で１枚役が入賞し、「７／８」の割合で取りこぼし（パターン図柄組合せ表示）となる。
【２８８２】
　小役Ａ０９条件装置作動時において、正解押し順２１３時には、「ＰＢ＝１」で小役００３又は小役００４を入賞させる。一方、押し順２３１時には、「１／２」の割合で小役０２５～小役０３２を入賞させ、「１／２」の割合で役の非入賞となる（パターン図柄組合せの停止）。
　小役Ａ０９条件装置作動時において、中第一停止時には、小役００３の中リール図柄である「ベルＢ」を中中段に停止させる（ＰＢ＝１）。次に、左第二停止時には、「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」（いずれも「ＰＢ≠１」）を停止可能であるときはそれぞれ「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」を停止させる。「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」を停止させることができないときは「ベルＡ」（ＰＢ＝１）を停止させる。
　次に、右第三停止時に、「ベルＡ／青ＢＡＲ」－「ベルＢ」－「回転中」となっているときは、「ベルＢ」を右下段に停止させる（ＰＢ＝１）。これにより、小役００３が入賞する。
【２８８３】
　また、右第三停止時に、「ベルＢ」－「ベルＢ」－「回転中」となっているときは、「ベルＡ」を右下段に停止させる（ＰＢ＝１）。これにより、小役００４が入賞する。
【２８８４】
　小役００３の入賞時には、有効ライン上に「ベルＡ／青ＢＡＲ」－「ベルＢ」－「ベルＢ」が停止する。
　また、小役００４の入賞時には、有効ライン上に「ベルＢ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（ベル揃い）が停止する。
　なお、上記の小役Ａ０９条件装置作動時以外にも、後述する小役Ａ１７条件装置作動時における正解押し順３１２時等、入賞可能となる小役を２種類有し、かつ、いずれか一方の小役だけで「ＰＢ＝１」となっている場合を有するが、停止出目の多様化を図るため、「ＰＢ≠１」の小役を停止可能であるときは、当該小役を停止させる場合がある。
【２８８５】
　一方、中第一停止時に「ベルＢ」を中中段に停止させた後、右第二停止であるときは、小役０２５～小役０３２のいずれかを入賞可能とするために、右下段に、「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」を停止させる（合算で「ＰＢ＝１」）。
　次に、左第三停止時には、左上段に、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させ、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。
　この場合、右下段に「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」のいずれの図柄が停止しても、テンパイしている小役を停止させることができる割合は「１／２」である。たとえば「回転中」－「ベルＢ」－「赤７」となった場合には、「１／２」の割合で「赤７／青ＢＡＲ」を停止させ、小役０２５又は小役０２７を入賞させることができる。
　よって、小役Ａ０９条件装置作動時における押し順２３１時には、「１／２」の割合で小役０２５～小役０３２が入賞し、「１／２」の割合でパターン図柄組合せが停止する（役の非入賞となる）。
【２８８６】
　また、小役Ａ０９条件装置作動時において、左第一停止時は、図２７８に示すように、「１／８」の割合で小役００９～小役０１０の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。
　具体的には、左第一停止時は、左上段に「リプレイ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、左第一停止後の中停止時には中中段に「黒ＢＡＲ」を引き込む（割合「１／４」）。
　さらにまた、左第一停止後の右停止時には右下段に「赤７／黒ＢＡＲ」を引き込む（割

合「１／２」）。
　一方、小役００９～小役０１０の非入賞時の停止形は、
　「リプレイ」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ」（パターン０２）
　「リプレイ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（パターン０３）
　のいずれかとなる。
【２８８７】
　さらにまた、小役Ａ０９条件装置作動時において、右第一停止時は、図２７８に示すように、「１／８」の割合で小役０５７の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。
　具体的には、右第一停止時は、右下段に「リプレイ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、右第一停止後の左停止時には左上段に「スイカＡ／スイカＢ」を引き込む。「スイカＡ／スイカＢ」の引込み率は「１／２」である。
　さらにまた、右第一停止後の中停止時には中中段に「黒ＢＡＲ」を引き込む。「黒ＢＡＲ」の引込み率は「１／４」となる。
　以上より、右第一停止時に「スイカＡ／スイカＢ」－「黒ＢＡＲ」－「リプレイ」が停止する割合は「１／８」となる。
　一方、小役０５７の非入賞時の停止形は、
　「スイカＡ／スイカＢ／赤７／青ＢＡＲ」－「リプレイ」－「リプレイ」（パターン０４）
　「リプレイ」－「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」－「リプレイ」（パターン０１）
　のいずれかとなる。
【２８８８】
　次に、小役Ａ０９条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず小役００３又は小役００４を入賞させるように停止制御する。この場合の停止制御は、正解押し順２１３時と同様である。
　一方、小役Ａ０９条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中の一般遊技中（ＲＢ非内部中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役０８１又は小役０８２を入賞させるように停止制御する。
【２８８９】
　小役Ａ１０～小役Ａ１２条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順２１３時には小役００３又は小役００４（高目ベル（７枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（中）かつ第二停止押し順不正解（右）の場合には、「１／２」の割合で１枚役を入賞させ、「１／２」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　また、第一停止押し順不正解（左又は右）の場合には、「１／８」の割合で１枚役を入賞させ、「７／８」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　さらにまた、上記と同様に、小役Ａ１３～小役Ａ１６条件装置作動時においては、正解押し順２３１時には小役００５（高目ベル（７枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（中）かつ第二停止押し順不正解（左）の場合には、「１／２」の割合で１枚役を入賞させ、「１／２」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　また、第一停止押し順不正解（左又は右）の場合には、「１／８」の割合で１枚役を入賞させ、「７／８」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
【２８９０】
　小役Ａ１７条件装置作動時において、正解押し順３１２時には、「ＰＢ＝１」で小役００６又は小役００７を入賞させる。一方、押し順３２１時には、「１／２」の割合で小役０４１～小役０４８を入賞させ、「１／２」の割合で役の非入賞となる（パターン図柄組合せの停止）。
　小役Ａ１７条件装置作動時において、右第一停止時には、小役００６及び小役００７の右リール図柄である「ベルＢ」を右下段に停止させる。次に、左第二停止時には、「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」（いずれも「ＰＢ≠１」）を停止可能であるときは「青ＢＡＲ」又

は「ベルＢ」を左上段に停止させ、「青ＢＡＲ」又は「ベルＢ」を停止させることができないときは「ベルＡ」（ＰＢ＝１）を左上段に停止させる。
　さらに、中第三停止時に、「青ＢＡＲ／ベルＡ」－「回転中」－「ベルＢ」であるときには「ベルＡ」を中中段に停止させる。これにより、小役００６が入賞する。
　一方、中第三停止時に、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＢ」であるときには「リプレイ」を中中段に停止させる。これにより、小役００７が入賞する。
【２８９１】
　一方、右第一停止時に「ベルＢ」を右下段に停止させた後、中第二停止であるときは、小役０４１～小役０４８のいずれかを入賞可能とするために、中中段に、「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」を停止させる（合算で「ＰＢ＝１」）。
　次に、左第三停止時には、左上段に、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させ、テンパイしている小役に対応する図柄を停止させることができないときは、パターン図柄組合せに対応する図柄を停止させる。
　この場合、中中段に「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」のいずれの図柄が停止しても、テンパイしている小役を停止させることができる割合は「１／２」である。たとえば「回転中」－「赤７」－「ベルＢ」となった場合には、「１／２」の割合で「赤７／青ＢＡＲ」を停止させ、小役０４２又は小役０４４を入賞させることができる。
　よって、小役Ａ１７条件装置作動時における押し順３２１時には、「１／２」の割合で小役０４１～小役０４８が入賞し、「１／２」の割合でパターン図柄組合せが停止する（役の非入賞となる）。
【２８９２】
　また、小役Ａ１７条件装置作動時において、左第一停止時は、図２７９に示すように、「１／８」の割合で小役００９又は小役０１１の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。
　具体的には、左第一停止時は、左上段に「リプレイ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、左第一停止後の中停止時には中中段に「黒ＢＡＲ／赤７」を引き込む（割合「１／２」）。
　さらにまた、左第一停止後の右停止時には右下段に「赤７」を引き込む（割合「１／４」）。
　一方、小役００９又は小役０１１の非入賞時の停止形は、
　「リプレイ」－「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」－「リプレイ」（パターン０１）
　「リプレイ」－「ベルＢ」－「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」（パターン０２）
　のいずれかとなる。
【２８９３】
　さらにまた、小役Ａ１７条件装置作動時において、中第一停止時は、図２７９に示すように、「１／８」の割合で小役０３７又は小役０３９の入賞となり、「７／８」の割合で役の非入賞（パターン図柄組合せの停止）となる。
　具体的には、中第一停止時は、右下段に「ベルＢ」を停止させる（ＰＢ＝１）。また、中第一停止後の左停止時には左上段に「スイカＡ／スイカＢ」を引き込む（引込み率「１／２」）。
　さらにまた、中第一停止後の右停止時には右下段に「赤７」を引き込む（引込み率「１／４」）。
　一方、小役０３７又は小役０３９の非入賞時の停止形は、
　「スイカＡ／スイカＢ／赤７／青ＢＡＲ」－「ベルＢ」－「ベルＡ」（パターン０３）
　「リプレイ」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」（パターン０２）
　のいずれかとなる。
【２８９４】
　次に、小役Ａ１７条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中のＲＢ内部中（一般遊技中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず小役００６又は小役００７を入賞させる

ように停止制御する。この場合の停止制御は、押し順正解３１２時と同様である。
　一方、小役Ａ０１条件装置作動時において、１ＢＢ遊技中の一般遊技中（ＲＢ非内部中）は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、小役０９７又は小役０９８（入賞割合「１／４」）を入賞させるように停止制御する。
【２８９５】
　小役Ａ１８～小役Ａ２０条件装置作動時においても、上記と同様に、正解押し順３１２時には小役００６又は小役００７（高目ベル（７枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（右）かつ第二停止押し順不正解（中）の場合には、「１／２」の割合で１枚役を入賞させ、「１／２」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　また、第一停止押し順不正解（左又は中）の場合には、「１／８」の割合で１枚役を入賞させ、「７／８」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　また、小役Ａ２１～小役Ａ２４条件装置作動時においては、正解押し順３２１時には小役００８（高目ベル（７枚役））を入賞させ、第一停止押し順正解（右）かつ第二停止押し順不正解（左）の場合には、「１／２」の割合で１枚役を入賞させ、「１／２」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　また、第一停止押し順不正解（左又は中）の場合には、「１／８」の割合で１枚役を入賞させ、「７／８」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
【２８９６】
　小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に類似する条件装置であり、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置と同様に、正解押し順では７枚役を入賞させ、第一停止押し順正解かつ第二停止押し順不正解の場合には「１／２」の割合で１枚役を入賞させ、「１／２」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　また、第一停止押し順不正解の場合には、「１／８」の割合で１枚役を入賞させ、「７／８」の割合でパターン図柄組合せを停止させる。
　小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に対し、当選役として小役１１６を加えたものであり、それ以外は小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置と同じである。
　また、小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に対し、役物未作動時における正解押し順及び不正解押し順は同一である。さらに、小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に対し、役物未作動時における正解押し順時の入賞役、並びに不正解押し順時に入賞可能となる役及びその入賞率についても同一である。
【２８９７】
　たとえば小役Ｂ０１条件装置は、正解押し順１２３では「ＰＢ＝１」で小役００１を入賞させる点で、小役Ａ０１条件装置と同じである。
　また、小役Ｂ０１条件装置は、不正解押し順１３２では「１／２」の割合で小役００９～小役０１６を入賞可能とする点は小役Ａ０１条件装置と同じである。
　さらにまた、小役Ｂ０１条件装置は、不正解押し順中第一停止では「１／８」の割合で小役０２５～小役０２６を入賞可能とする点は小役Ａ０１条件装置と同じである。
　さらに、小役Ｂ０１条件装置は、不正解押し順右第一停止では「１／８」の割合で小役０４１～小役０４２を入賞可能とする点は小役Ａ０１条件装置と同じである。
【２８９８】
　一方、小役Ｂ０１条件装置～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に対し、役物作動時の入賞役が相違する。
　小役Ｂ０１～小役Ｂ０４条件装置では、１ＢＢ作動中は、左第一停止のときは「ＰＢ＝１」で小役００１を入賞させる。
　また、小役Ｂ０５～小役Ｂ０８条件装置では、１ＢＢ作動中は、左第一停止のときは「ＰＢ＝１」で小役００２を入賞させる。
　さらにまた、小役Ｂ０９～小役Ｂ１２条件装置では、１ＢＢ作動中は、中第一停止のときは「ＰＢ＝１」で小役００３又は小役００４を入賞させる。

さらに、小役Ｂ１３～小役Ｂ１６条件装置では、１ＢＢ作動中は、中第一停止のときは「ＰＢ＝１」で小役００５を入賞させる。
また、小役Ｂ１７～小役Ｂ２０条件装置では、１ＢＢ作動中は、右第一停止のときは「ＰＢ＝１」で小役００６又は小役００７を入賞させる。
さらにまた、小役Ｂ２１～小役Ｂ２４条件装置では、１ＢＢ作動中は、右第一停止のときは「ＰＢ＝１」で小役００８を入賞させる。
【２８９９】
小役Ｃ０１～小役Ｃ２４条件装置は、それぞれ小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置に類似する条件装置であり、小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置と同様に、役物未作動時において、正解押し順では７枚役を入賞させ、不正解押し順では１枚役又は取りこぼしとなる条件装置である。
小役Ｃ０１～小役Ｃ２４条件装置は、それぞれ、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に対し、当選役として小役１１７を加えたものであり、それ以外は小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置と同じである。
さらに、小役Ｃ０１～小役Ｃ２４条件装置は、それぞれ、小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置と同一の停止制御が実行される条件装置である。
【２９００】
小役Ｄ０１～小役Ｄ０４条件装置は、図２８７及び図２８９に示すように、１ＢＢの非内部中遊技では、１ＢＢ条件装置と同時に作動する（１ＢＢと、小役Ｄ１～小役Ｄ４のいずれか１つとが重複当選する）場合を有する。
また、小役Ｄ０１～小役Ｄ０４条件装置は、図２９１及び図２９３に示すように、１ＢＢの内部中遊技（１ＢＢ条件装置が作動している遊技）で作動する（１ＢＢ内部中に、小役Ｄ１～小役Ｄ４のいずれか１つが単独当選する）場合を有する。
さらにまた、小役Ｄ０１～小役Ｄ０４条件装置は、図２９５及び図２９７に示すように、１ＢＢ作動中に作動する場合を有する。
【２９０１】
小役Ｄ１条件装置は、１ＢＢ未作動時（非内部中及び内部中）において、左第一停止時は、「ＰＢ＝１」で、小役０２５～小役０４０を停止させる。
これに対し、１ＢＢ未作動時において、中又は右第一停止時は、１ＢＢを最大表示させる。ここで、「１ＢＢを最大表示」とは、１ＢＢの図柄組合せをできる限り有効ラインに停止させる停止制御である。たとえば、中第一停止であるときは、「スイカＢ」を中中段に停止させる。その後、左停止時は「ベルＢ」を左上段に停止させ、右停止時は「ベルＡ」を右下段に停止させる。ここで、左リール３１の「ベルＢ」及び中リール３１の「スイカＢ」は「ＰＢ≠１」である。一方、右リール３１の「ベルＡ」は「ＰＢ＝１」である。よって、１ＢＢの図柄組合せは「ＰＢ≠１」である。
【２９０２】
たとえば「回転中」－「回転中」－「ベルＡ」となった場合において、中リール３１の停止時に「スイカＢ」を停止させることができないときは、「黒ＢＡＲ／赤７／ブランク／チェリー」（合算で「ＰＢ＝１」）を停止させ、さらに、左リール３１の停止時には「赤７／青ＢＡＲ／スイカＡ／スイカＢ」（合算で「ＰＢ＝１」）を停止させ、小役１１５を入賞させる。
一方、「ベルＢ」－「回転中」－「ベルＡ」となった場合において、中リール３１の停止時に「スイカＢ」を停止させることができないときは、「青ＢＡＲ／スイカＡ」を停止させ（「スイカＢ／青ＢＡＲ／スイカＡ」で「ＰＢ＝１」）、小役１１３を入賞させる。
同様に、「回転中」－「スイカＢ」－「ベルＡ」となった場合において、左リール３１の停止時に「ベルＢ」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させ（「チェリー／ベルＢ」で「ＰＢ＝１」）、小役１１４を入賞させる。
よって、１ＢＢを停止させることができないときは、小役１１３～小役１１５のいずれかが停止可能となるので、役の取りこぼし（非入賞）は生じない。
【２９０３】

また、小役Ｄ１条件装置は、１ＢＢ作動時には、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、「ＰＢ＝１」で１枚役を入賞させる。この場合には、小役０２５～小役０４０である「赤７／青ＢＡＲ／スイカＡ／スイカＢ」－「ベルＢ」－「赤７／黒ＢＡＲ／ブランク／チェリー」を停止させる（合算で「ＰＢ＝１」）。

【２９０４】

小役Ｄ２条件装置は、１ＢＢ未作動時において、中第一停止時は、「ＰＢ＝１」で、小役０２５～小役０４０を停止させる。

これに対し、１ＢＢ未作動時において、左又は右第一停止時は、１ＢＢを最大表示させる。１ＢＢを停止させることができないときは、小役１１３～小役１１６を入賞させる（役の取りこぼしは生じない）。

また、小役Ｄ２条件装置は、１ＢＢ作動時には、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、「ＰＢ＝１」で１枚役を入賞させる。この場合には、小役０２５～小役０４０を停止させる。

【２９０５】

小役Ｄ３条件装置は、１ＢＢ未作動時において、押し順３１２時は、「ＰＢ＝１」で小役１１５を入賞させる。一方、１ＢＢ未作動時において、押し順３１２以外の場合は、１ＢＢを最大表示させる。１ＢＢを停止させることができないときは、小役１１３～小役１１５又は小役１１７を入賞させる（役の取りこぼしは生じない）。

また、小役Ｄ３条件装置は、１ＢＢ作動時には、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、「ＰＢ＝１」で１枚役を入賞させる。この場合には、小役０２５～小役０４０を停止させる。

【２９０６】

小役Ｄ４条件装置は、１ＢＢ未作動時において、押し順３２１時は、「ＰＢ＝１」で小役１１５を入賞させる。一方、１ＢＢ未作動時において、押し順３２１以外の場合は、１ＢＢを最大表示させる。１ＢＢを停止させることができないときは、小役１１３～小役１１７を入賞させる（役の取りこぼしは生じない）。

また、小役Ｄ４条件装置は、１ＢＢ作動時には、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、「ＰＢ＝１」で１枚役を入賞させる。この場合には、小役０２５～小役０４０を停止させる。

【２９０７】

小役Ｅ条件装置は、当選役として小役００９～０２３、０２５～０３９、０４１～０５５を含むが、これらすべての役の図柄組合せを合算しても図柄配列上「ＰＢ≠１」となっている。よって、小役Ｅ条件装置の作動時には、目押しが必要であり、「ＰＢ≠１」役となっている。

小役Ｆ条件装置は、当選役として、小役１１８を除くすべての小役００１～小役１１７を含むものであり、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、いずれかの７枚役（小役００１～小役００８）を入賞させる（ＰＢ＝１）。また、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、たとえば押し順１２３時には小役００１を入賞させ、押し順１３２時には小役００２を入賞させ、・・・と定められている。

小役Ｇ条件装置は、当選役として、小役００１～小役１１７と、１ＢＢ作動中にのみ抽選される小役１１８を含むものである。１ＢＢ作動中にのみ小役１１８が抽選されることから、小役１１８を「増加役」と称する場合がある。小役Ｇ条件装置の作動時には、「ＰＢ＝１」で小役１１８（１枚役）を入賞させる。

【２９０８】

図２８６～図２９９は、第３７実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図である。置数表では、ＲＴ（遊技状態）ごと及び設定値ごとの置数を示している。図２８６～図２９９で示す数値を「６５５３６」で割ると、当選確率となる。たとえば、図２８６中、当選番号「４」の置数は、全設定共通で「１５２４」であり、当選確率は、「１５２４／６５５３６」となる。

当選番号「０」～「１００」のうち、当選番号「０」は非当選に相当し、当選番号「１

」～「１００」はいずれかの役の当選に相当する。
　図２８６～図２９９において、たとえば図２８６中、当選番号「４」に当選すると、役物条件装置番号「１」の１ＢＢ条件装置（図２７５）、並びに、入賞及びリプレイ条件装置番号「２」のリプレイＢ条件装置（図２７６）が作動可能となり、リプレイ０１又はリプレイ０２が停止可能となる。
　なお、設定値については、上述した他の実施形態と同様である。
【２９０９】
　また、各置数表においては、有利区間の抽選（有利区間移行抽選）の有無を併せて表示している。「○」は、当該当選番号に当選したときに有利区間抽選が実行されることを意味し、「?」は、当該当選番号に当選したときに有利区間抽選が実行されないことを意味する。「－」は、抽選の対象となっていないために（置数が「０」であることにより）有利区間の抽選対象にならないことを意味する。さらに第３７実施形態では、有利区間抽選が実行されるときは、「１／１」の確率で有利区間に当選するように設定されている。
　第３７実施形態において、有利区間の抽選が実行されないのは、非当選時、ＲＢＡ、ＲＢＢ、リプレイＡ、１ＢＢ及びリプレイＢ、小役Ｇ当選時である。
【２９１０】
　ここで、非内部中と内部中とで異なる当選確率を有する当選番号については、有利区間の抽選をしないように設定している。このため、たとえば非ＲＴの非内部中と非ＲＴの内部中とで異なる当選確率となっている当選番号「３」（リプレイＡ）当選時は、有利区間移行抽選は実行しない。
　また、当選番号「４」は、役物作動時（１ＢＢ作動中）において、ＲＢ非内部中とＲＢ内部中とで当選確率が異なるため（図２９４及び図２９６参照）、当選番号「４」当選時は、有利区間移行抽選は実行しない。
【２９１１】
　同様に、当選番号「１」及び「２」は、役物作動時（１ＢＢ作動中）において、ＲＢ非内部中とＲＢ内部中とで当選確率が異なるため、当選番号「１」及び「２」当選時には有利区間移行抽選は実行しない。
　さらにまた、当選番号「１００」は、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中（図２９９）と、他の遊技状態とで当選確率が異なるため、当選番号「１００」当選時には有利区間移行抽選は実行しない。
　さらに、各遊技状態ごとの置数表において、最後の部分には、１ＢＢ、リプレイ、及び小役の合算値を示している。
【２９１２】
　まず、図２８６及び図２８７は、非ＲＴかつ非内部中（１ＢＢ非内部中）における当選番号「１」～「１００」の置数を示す図である。非内部中では、役物については１ＢＢが抽選される（当選番号「４」～「２１」、及び「９４」～「９７」）が、ＲＢ（当選番号「１」及び「２」）は抽選されない。ＲＢは後述する１ＢＢ作動中のＲＢ非内部中で抽選される。
　また、非ＲＴでは、後述するＲＴ１のときと異なり、当選番号「３」（リプレイＡ）は抽選されない。リプレイＡ以外のリプレイＢ～リプレイＳについては、１ＢＢと重複当選するように設定されている。
　また、押し順ベルに相当する当選番号「２２」～「９３」は、いずれも抽選される。また、レア小役としての小役Ｄ０１～小役Ｄ０４は、１ＢＢとの重複当選するように設定されている（当選番号「９４」～「９７」）。
　さらにまた、当選番号「９８」及び「９９」は、レア小役として抽選されるが、当選番号「１００」は、抽選されない。当選番号「１００」は、後述する１ＢＢ作動中かつＲＴ作動中でのみ抽選される。
【２９１３】
　図２８８及び図２８９は、ＲＴ１かつ非内部中における置数を示す図である。ＲＴ１かつ非内部中において、非ＲＴかつ非内部中と異なる点は、当選番号「３」（リプレイＡ）

が抽選される点である。また、非ＲＴかつ非内部中における非当選確率に対応する置数「３６３８」が当選番号「３」の当選置数となっているため、ＲＴ１かつ非内部中における非当選確率は「０」である。

図２９０及び図２９１は、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中における置数を示す図である。１ＢＢ内部中となったときは、１ＢＢは抽選されないので、当選番号「４」～「２１」は、リプレイの単独当選となる。同様に、当選番号「９４」～「９７」は、小役Ｄの単独当選となる。当選番号「４」～「２１」及び「９４」～「９７」の置数は、非ＲＴの非内部中と１ＢＢ内部中とで同一である。

なお、内部中において当選番号「４」～「２１」又は「９４」～「９７」に当選したときは、それぞれ、１ＢＢ条件装置が作動している状態で当該当選番号に対応する条件装置が作動する。したがって、非内部中において当選番号「４」～「２１」又は「９４」～「９７」に当選して作動する条件装置の組合せと、内部中において当該当選番号に当選して作動する条件装置との組合せは、同じである。

【２９１４】

図２９２及び図２９３は、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中における置数を示す図である。上記と同様に、当選番号「４」～「２１」は、リプレイの単独当選となり、当選番号「９４」～「９７」は、小役Ｄの単独当選となる。当選番号「４」～「２１」及び「９４」～「９７」の置数は、ＲＴ１の非内部中と１ＢＢ内部中とで同一である。

図２９４及び図２９５は、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中における置数を示す図である。１ＢＢ作動中は、１ＢＢ及びリプレイは抽選されないので、当選番号「３」～「２１」の置数はいずれも「０」である。また、ＲＢ非内部中では、ＲＢＡ及びＲＢＢが抽選される。さらにまた、小役の当選に相当する当選番号「２２」～「１００」の置数は、１ＢＢ未作動時の１ＢＢ内部中と同一である。さらに、非当選確率は「０」である。

【２９１５】

図２９６及び図２９７は、１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中（ＲＴ２）における置数を示す図である。ＲＢ内部中になるとＲＢは抽選されないので、当選番号「１」及び「２」の置数はいずれも「０」である。また、ＲＢ非内部中と異なり、リプレイ（単独当選）はすべて抽選される（当選番号「３」～「２１」）。ここで、当選番号「３」及び「４」の置数は、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中と「１」だけ相違する。さらにまた、小役の当選に相当する当選番号「２２」～「１００」の置数は、１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中と同様である。さらに、非当選確率は「０」である。

図２９８及び図２９９は、１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中における置数を示す図である。この遊技状態では、当選番号「９９」及び「１００」のみが抽選される。非当選確率は「１７２９１／６５５３６」である。

【２９１６】

次に、第３７実施形態におけるＲＴ遷移について説明する。

図３００は、第３７実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。まず、ＲＷＭ５３が初期化されると、非ＲＴに移行する。ここでの「ＲＷＭ初期化」とは、ＲＷＭ５３の全範囲の初期化を示し、１ＢＢに当選している情報や、ＲＴ状態を含むものである。ＲＴ状態のデータが初期化されると「０」となるが、ＲＴ状態のデータが「０」の場合は、非ＲＴに相当する。

最初の非ＲＴは、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中である。非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中は、押し順ベルに当選してパターン図柄組合せが停止するか、又は１ＢＢに当選するまで維持される。非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、パターン図柄組合せが停止する前に１ＢＢに当選したときは、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中となり、この非ＲＴかつ１ＢＢ内部中においてパターン図柄組合せが出現してもＲＴ１には移行しない。

【２９１７】

一方、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、１ＢＢに当選する前にパターン図柄組合せが出現したときは、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中に移行する。ＲＴ１に移行したときは、１ＢＢ遊技を経由しなければ非ＲＴに移行することはない。そして、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内

部中において１ＢＢに当選すると、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中となる。
　非ＲＴかつ１ＢＢ内部中、及びＲＴ１かつ１ＢＢ内部中は、１ＢＢが入賞するまで維持される。
【２９１８】
　ここで、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、１ＢＢの当選確率は、上述したように置数「１６６８２」であるので（図２８７参照）、比較的早期に当選する。
　一方、押し順ベルの当選置数の合算値（当選番号「２２」～「９３」は、「４５２１６」であり、そのうち、パターン図柄組合せが出現する割合は、
　０×１／６＋１／６×１／２＋１／３×７／８＋１／３×７／８
　　０．６６７
　である。
　よって、
　押し順ベルに当選し、パターン図柄組合せが出現する割合（置数相当値）は、
　４５２１６×０．６６７
　　３０１５９
　となる。
【２９１９】
　したがって、「パターン図柄組合せが出現する割合」／（パターン図柄が出現する割合＋１ＢＢに当選する割合）
　＝３０１５９／（３０１５９＋１６６８２）
　　０．６４４
　となる。
　よって、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中においては、約６４％の割合でＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中となり、約３６％の割合で非ＲＴかつ１ＢＢ内部中となる。
【２９２０】
　非ＲＴかつ１ＢＢ内部中、又はＲＴ１かつ１ＢＢ内部中において１ＢＢが入賞すると、１ＢＢ作動中に移行する。１ＢＢ作動中は、最初は、１ＢＢ作動かつＲＢ非内部中となる。１ＢＢ作動かつＲＢ非内部中ではＲＢが抽選される。そして、ＲＢに当選すると、１ＢＢ作動かつＲＢ内部中となり、この遊技状態がＲＴ２となる。そして、ＲＴ２において、ＲＢが入賞すると、１ＢＢ作動かつＲＢ作動中となる。
　図２７５に示すように、１ＢＢ作動は、２１８枚を超えるメダルの払出しにより終了する。また、１ＢＢ作動かつＲＢ作動中は、入賞８回又は１２回の遊技で終了する。１ＢＢ作動かつＲＢ作動の終了条件を満たし、かつ、１ＢＢ作動の終了条件を満たしていないときは、再度、１ＢＢ作動かつＲＢ非内部中に移行する。
　１ＢＢ作動において１ＢＢ作動の終了条件を満たしたときは、１ＢＢ作動を終了して非ＲＴに移行する。
【２９２１】
　図３０１は、第３７実施形態における指示機能を示す図である。指示モニタは、第３７実施形態では、１つの７セグを使用する。したがって、指示モニタは、上述した他の実施形態と同様に、獲得数表示ＬＥＤ７８の下位桁を使用してもよく、あるいは、別個に設けた専用の表示器であってもよい。
　指示機能の作動（指示モニタの点灯）は、スタートスイッチ４１操作時である。より詳しくは、スタートスイッチ４１が操作され、役の抽選が実行され、当選番号が決定した場合において、当該遊技で指示機能の作動条件を満たすと判断したときである。
　また、指示機能の作動終了（指示モニタの消灯）は、全停後（ここでは、すべてのストップスイッチ４２が遊技者の指から離された時に相当する。）である。
【２９２２】
　押し順指示番号は、「Ａ１」～「Ａ７」を有する。「Ａ１」～「Ａ６」は、６択押し順の「１２３（左中右）」～「３２１（右中左）」に対応している。たとえば小役Ａ０１条件装置作動時は、押し順指示番号「Ａ１」が選択され、指示モニタには押し順指示情報「

１」が表示される。
　また、たとえば押し順指示番号「Ａ１」が選択され、指示モニタに押し順指示情報「１」が表示されるときは、サブ表示内容（画像表示装置２３に表示される内容）は、「１・２・３」や「左・中・右」等である。
【２９２３】
　また、押し順指示番号「Ａ７」は、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中においてＡＴを実行しているときに、小役Ｄ１～Ｄ４条件装置作動時の遊技で、１ＢＢを入賞させるときの押し順指示番号であり、指示モニタには「７」と表示する。
　図２８５に示したように、小役Ｄ１条件装置作動時は、左第一停止以外で１ＢＢが最大表示となる。また、小役Ｄ２条件装置作動時は、中第一停止以外で１ＢＢが最大表示となる。さらにまた、小役Ｄ３条件装置作動時は、押し順３１２以外で１ＢＢが最大表示となる。さらに、小役Ｄ４条件装置作動時は、押し順３２１以外で１ＢＢが最大表示となる。
　そこで、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢを入賞させる場合において、小役Ｄ１条件装置作動時は、指示モニタに「７」を表示するとともに、サブ表示内容として、逆押し（「←」を表示）を示唆（報知）する。一方、小役Ｄ２～小役Ｄ４条件装置作動時は、指示モニタに「７」を表示するとともに、サブ表示内容として、順押し（「→」を表示）を示唆する。さらに、上記表示に加えて、「狙え！」のような音声及び／又は表示による示唆（報知）を実行してもよい。
【２９２４】
　図３０２は、非ＲＴ（１ＢＢ未作動時）において、ＡＴの実行中に小役Ｄ条件装置が作動し、１ＢＢを入賞させようとする場合の画像表示例を示す図である。
　図３０２の例では、まず、１ＢＢの入賞となる図柄組合せである「ベルＢ（左上段）」－「スイカＢ（中中段）」－「ベルＡ（右下段）」を表示する。
　さらに、左側には、遊技機のリール３１の図柄配列を画像表示し、各リール３１ごとに狙うべき図柄の位置を画像表示する。この例では、左リール３１は１２番（ベルＢ）、中リール３１は４番又は１４番のいずれか（スイカＢ）、右リール３１は５番、１０番、１５番、又は０番のいずれか（ベルＡ）を狙うべきことを示している。なお、図３０２では、リール３１の図柄配列上の図柄を番号のみで図示しているが、実際には、図柄が表示されている。
　さらにまた、１ＢＢの入賞を促す報知を実行する場合において、小役Ｄ１条件装置作動時は、「狙ってください」の言葉とともに逆押しの矢印を画像表示する。一方、小役Ｄ２～小役Ｄ４条件装置作動時は、「狙ってください」の言葉とともに順押しの矢印を画像表示する。
【２９２５】
　第３７実施形態では、非ＲＴ及びＲＴ１のいずれも、ＡＴ抽選を実行し、ＡＴ抽選に当選したときは、所定遊技回数の前兆を経て、ＡＴを実行する。ＡＴに当選したときやＡＴ開始時等にＡＴの初期遊技回数を決定し、ＡＴ中はＡＴ遊技回数の上乗せを実行する。ＡＴの抽選方法等についての詳細は、第３７実施形態では説明を省略する。
　ＡＴ中は、小役Ａ０１～小役Ｃ２４条件装置作動時に、７枚役を入賞させるための正解押し順を報知する。押し順の報知は、メイン制御基板５０側では、指示機能を作動させることにより指示モニタに、図３０１で示した押し順指示情報を表示する。また、サブ制御基板８０側では、画像表示装置２３に、正解押し順（「１・２・３」や「左・中・右」等）を画像表示する。
【２９２６】
　非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、１ＢＢに当選する場合は、図２８６及び図２８７中、当選番号「４」～「２１」に当選した場合（１ＢＢとリプレイとが重複当選した場合）、及び当選番号「９４」～「９７」に当選した場合（１ＢＢと小役Ｄとが重複当選した場合）である。
　非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、当選番号「４」～「２１」に当選した遊技（１ＢＢとリプレイとが重複当選した遊技）では、常にリプレイが入賞し、１ＢＢが入賞する場

合はない。また、当該遊技では、指示機能が作動したり、画像表示装置２３で特定の押し順を示唆したりする場合はない。

【２９２７】

非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技において、役の非当選時（当選番号「０」のとき）は、作動している条件装置は１ＢＢのみとなるので、当該遊技では１ＢＢが入賞可能となる。ただし、１ＢＢの図柄組合せは「ＰＢ≠１」であるので、目押しをしなければ１ＢＢは入賞しない。また、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技において、役の非当選時は、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、１ＢＢの図柄組合せを狙えば１ＢＢは入賞可能となる。

非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技において、役の非当選時に１ＢＢが入賞したときは１ＢＢ作動に移行し、１ＢＢが入賞しないときは、次回遊技以降も非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技が継続する。

そして、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技において、役の非当選時は、１ＢＢの入賞を回避するためのストップスイッチ４２の操作情報等を報知しない。ただし、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中遊技における役の非当選時（１ＢＢが入賞可能な遊技）では、１ＢＢが入賞可能であることを示唆する演出（たとえばリールフラッシュ等）を実行してもよい。

【２９２８】

また、非ＲＴ（非内部中又は内部中）において、小役Ｄ条件装置作動時（当選番号「９４」～「９７」に当選したとき）は、１ＢＢが入賞する場合がある。図２８５に示すように、たとえば第１に、小役Ｄ１条件装置作動時は、左第一停止であれば「ＰＢ＝１」で小役０２５～小役０４０のいずれか（１枚役）が入賞するが、中又は右第一停止時には、１ＢＢ最大表示となるためである。

この場合、当該遊技がＡＴ中であるか否かで報知内容が異なる。

【２９２９】

非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中でない場合に、小役Ｄ条件装置作動時は、１ＢＢの入賞を回避するために、１枚役を入賞させるための押し順を報知する。たとえば小役Ｄ１条件装置作動時は、左第一停止を報知する。具体的には、メイン制御基板５０は、図３０１中、押し順指示番号「Ａ１」又は「Ａ２」のいずれかを選択する。選択する方法としては、抽選によって、それぞれ５０％の確率で「Ａ１」又は「Ａ２」を選択することが挙げられる。そして、選択した押し順指示番号に対応する押し順指示情報を指示モニタに表示する（指示機能の作動）。

また、サブ制御基板８０は、押し順指示番号に対応する押し順を画像表示する。たとえば選択された押し順指示番号が「Ａ１」であるときは、サブ制御基板８０は、画像表示装置２３に、押し順（「１・２・３」や「左・中・右」等）を画像表示する。

【２９３０】

また、非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中でない場合に、小役Ｄ２条件装置作動時は、１ＢＢの入賞を回避するために、中第一停止を報知する。具体的には、メイン制御基板５０は、図３０１中、押し順指示番号「Ａ３」又は「Ａ４」のいずれかを選択する。選択する方法としては、上記と同様に抽選によって選択することが挙げられる。そして、選択した押し順指示番号に対応する押し順指示情報を指示モニタに表示し（指示機能の作動）、画像表示装置２３には、押し順指示番号に対応する押し順を画像表示する。

【２９３１】

さらにまた、非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中でない場合に、小役Ｄ３条件装置作動時は、１ＢＢの入賞を回避するために、押し順「３１２」を報知する。具体的には、メイン制御基板５０は、図３０１中、押し順指示番号「Ａ５」を選択する。そして、選択した押し順指示番号「Ａ５」に対応する押し順指示情報「５」を指示モニタに表示し（指示機能の作動）、画像表示装置２３には、押し順指示番号に対応する押し順「３１２」を画像表示する。

【２９３２】

さらに、非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中でない場合に、小役Ｄ４条件装置作動時は、１ＢＢの入賞を回避するために、押し順「３２１」を報知する。具体的には、メイン制御基

板５０は、図３０１中、押し順指示番号「Ａ６」を選択する。そして、選択した押し順指示番号「Ａ６」に対応する押し順指示情報「６」を指示モニタに表示し（指示機能の作動）、画像表示装置２３には、押し順指示番号に対応する押し順「３２１」を画像表示する。

以上のようにして、非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中でない場合に、小役Ｄ条件装置作動時は、指示機能の作動により１枚役を入賞させるための押し順が報知されるので、その押し順に従ってストップスイッチ４２を操作すれば、当該遊技では、当選を持ちしている１ＢＢが入賞することはない。

【２９３３】

一方、非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中である場合に、小役Ｄ条件装置作動時には、１ＢＢを入賞させるため、１ＢＢを入賞させる押し順を示唆する演出（１ＢＢを入賞させるための操作態様を遊技者が理解可能な演出）を実行する。

ここで、非ＲＴにおいて、ＡＴに当選した後、ＡＴの実行前（ＡＴ前兆中）に小役Ｄ条件装置の作動となったときは、１ＢＢを入賞させる押し順を示唆する演出を実行するか否かは、任意である。ＡＴ前兆中に１ＢＢを入賞させる押し順を示唆する演出を実行すれば、遊技者は、ＡＴの当選（これからＡＴが実行されること）を知ることができる。そこで、ＡＴの当選を遊技者に知られることを避けたいのであれば、ＡＴの開始後に、小役Ｄ条件装置が作動する遊技で、１ＢＢを入賞させる押し順を示唆する演出を実行すればよい。あるいは、ＡＴ前兆中に１ＢＢを入賞させる押し順を示唆する演出を実行し、当該演出をＡＴの当選確定演出として用いるのであれば、ＡＴ前兆中に当該演出を出力してもよい。

【２９３４】

小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢを入賞させる押し順を示唆する演出を実行する方法としては、上述した図３０２に示した内容を画像表示する。

また、この場合には、押し順指示番号「Ａ７」が選択され、指示モニタには、図３０１中、「７」が表示される。

非ＲＴにおいて、ＡＴの実行中である場合に、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢが入賞したときは、次回遊技から、１ＢＢ作動かつＡＴとなる。

【２９３５】

なお、当選番号「９４」～「９７」の合算置数は「７３６０」（当選確率が約「１１．２」％）であるので、ほとんどの場合は、ＡＴ中に当選番号「９４」～「９７」のいずれかに当選し、１ＢＢの入賞機会が付与されると考えられる。しかし、ＡＴ中に当選番号「９４」～「９７」に当選しなかったときは、非ＲＴのままＡＴが実行される。

さらにまた、非ＲＴのままＡＴが実行されている場合においても、役の非当選置数は「３６３８」であるので、役の非当選遊技となったときは、１ＢＢが入賞する可能性を有する。ＡＴ中であっても、役の非当選となった遊技では、１ＢＢを入賞させることを示唆する演出を実行しないが、仮に１ＢＢが入賞したときは、上記と同様に、１ＢＢ作動中かつＡＴの状態で遊技が進行する。

ただし、ＡＴ中の役の非当選となった遊技で、１ＢＢを入賞させることを示唆する演出（上述したリールフラッシュ等）を実行してもよい。より早期に非ＲＴから（１ＢＢ遊技を経由して）ＲＴ１に移行すれば、長期的に見て、遊技者に有利となるからである。

【２９３６】

ＡＴの実行中であるか否かにかかわらず、１ＢＢの作動を終了すると、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中に移行する。そして、１ＢＢに当選する前にパターン図柄組合せが停止すればＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中に移行し、その後に１ＢＢが当選すればＲＴ１かつ１ＢＢ内部中となる。

これに対し、パターン図柄組合せが停止する前に１ＢＢに当選したときは、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中となり、その後は、ＡＴに当選し、ＡＴの実行に基づいて１ＢＢが入賞するまでは、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中が維持される。

【２９３７】

また、上述したように、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中と、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中とでは、出玉率が相違する。このため、１ＢＢ作動を終了して非ＲＴに移行した後、非ＲＴかつ１

ＢＢ内部中に移行したか、又はＲＴ１かつ１ＢＢ内部中に移行したかによって、出玉率の有利／不利が生じる。具体的には、非ＲＴの方がＲＴ１よりも出玉率が低くなる。
そこで第３７実施形態では、非ＲＴかつ１ＢＢ内部中に移行したときは、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中の出玉率に近づけるため、押し順ベル当選時（小役Ａ０１～小役Ｃ２４条件装置作動時）に、所定割合で正解押し順を報知する（指示機能を作動させる）。
また、非ＲＴでは役の非当選を有し、非ＲＴかつ非ＡＴでは役の非当選時に１ＢＢの入賞を回避するように目押しが必要となる。このため、非ＲＴからＲＴ１への移行を促すためにも、非ＲＴでＡＴを開始したときは、１ＢＢが入賞可能な遊技で１ＢＢの入賞を指示する。
なお、１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中の置数は、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中の置数と略同一となっている。このため、１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中においてＡＴを実行すれば、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中においてＡＴを実行することと変わらない出玉が得られる。

【２９３８】

ここで、非ＲＴとＲＴ１とにおける出玉率等について説明する。
非ＲＴでは、上述したように、非当選確率は、「３６３８／６５５３６」である。これに対し、ＲＴ１における非当選確率は「０」である。また、非ＲＴとＲＴ１とで、小役の当選確率は同一である。したがって、出玉率は、非ＲＴよりもＲＴ１の方が高くなる。
ここで、「出玉率」とは、前述した第２３実施形態と同様に、「アウト枚数／イン枚数」と定める。そして、「イン枚数」とは、ベット枚数（規定数）を指し、役物未作動時は「３」枚である。

【２９３９】

また、「アウト枚数」とは、払出し枚数の期待値を指す。たとえば押し順ベル当選時は、「１／６」の割合で正解押し順となって７枚役が入賞するものとする。また、第一停止正解かつ第二停止不正解の場合（割合「１／６」）には、「１／２」の割合で１枚役が入賞し、かつ「１／２」の割合で取りこぼしになるものとする。さらにまた、第一停止不正解（割合「２／３」）の場合には、割合「１／８」で１枚役が入賞し、割合「７／８」で取りこぼしになるものとする。

【２９４０】

さらに、リプレイの図柄組合せが停止表示したときは、第１に、今回遊技でのアウト枚数を「０」、かつ次回遊技のイン枚数を「０」とする方法が挙げられる。また第２に、今回遊技でのアウト枚数を「３」、かつ次回遊技のイン枚数を「３」とする方法が挙げられる。以下の例では、後者によって算出する。
さらにまた、設定１～設定６によって出玉率が異なるが、上記は、設定１を例にして出玉率を算出している。

【２９４１】

非ＲＴの払出し枚数期待値は、以下の通りである。
（ａ）リプレイに基づく払出し枚数期待値
８９７８／６５５３６
（ｂ）押し順ベルに基づく払出し枚数期待値
４５２１６／６５５３６×（７×１／６＋１×１／２×１／６＋１×１／３×１／８＋１×１／３×１／８）
（ｃ）小役Ｄに基づく払出し枚数期待値
１８４０／６５５３６×１×４
なお、小役Ｄ条件装置作動時は、１枚役が「ＰＢ＝１」で入賞するものとする。
（ｄ）小役Ｅ及び小役Ｆに基づく払出し枚数期待値
３４０／６５５３６×１＋４／６５５３６×７
なお、小役Ｅ条件装置作動時は、１枚役が「ＰＢ＝１」で入賞するものとする。
以上より、非ＲＴにおける払出し枚数期待値は、約「１．４４８８」となる。
よって、出玉率は、
１．４４８８／３　０．４８２９（４８．２９％）

となる。
【２９４２】
一方、ＲＴ１では、リプレイの当選確率のみが異なる。
ＲＴ１において、リプレイに基づく払出し枚数期待値は、
１２６１６／６５５３６
である。
したがって、ＲＴ１における払出し枚数期待値は、約「１．６１５３」となる。
よって、出玉率は、
１．６１５３／３　０．５３８４（５３．８４％）
となる。
【２９４３】
また、ＲＴ１と非ＲＴとで、払出し枚数期待値の差は、
１．６１５３－１．４４８８＝０．１６６５
となる。
よって、押し順ベル当選時に、払出し枚数期待値を「０．１６６５」だけ増加させるために、ｘ回に１回の割合で正解押し順を報知する場合、
４５２１６／６５５３６×７×１／ｘ＝０．１６６５
を満たせばよい。
【２９４４】
なお、上記計算式では、非ＲＴの出玉率とＲＴ１の出玉率とを同一にするための正確な値は算出できない（正解押し順となる確率が高くなる場合には、その分、不正解押し順となる確率が低くなるので、不正解押し順の確率からその分を減じる必要がある。）が、計算式の簡素化のため、近似値を算出するものとする。
よって、
ｘ　２９
となる。
すなわち、押し順ベル当選時に、２９回に１回の割合（約３．４５％）で正解押し順を報知すれば、非ＲＴとＲＴ１とで、払出し枚数期待値（出玉率）を略同一にすることが可能となる。
【２９４５】
このため、第３７実施形態では、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中では、ＡＴ中でない限り、押し順ベル当選時に正解押し順を報知しない（指示機能を作動させない）。これに対し、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中では、約３．４５％の割合で、正解押し順を報知する（指示機能を作動させる）。
なお、このように制御するには、たとえば押し順ベル当選時に、約３．４５％の確率で当選する抽選を実行し、当該抽選に当選したときは、正解押し順を報知することが挙げられる。
【２９４６】
また第２に、押し順ベルの合算置数は、上述したように「４５２１６」であるから、その約３．４５％に相当する「１５６０」に相当する置数について正解押し順を報知するように予め設定することが挙げられる。
たとえば、小役Ｂ２４の置数「１５２０」と、小役Ｃ１５～小役Ｃ２４の合計値数「１０×４」との合算値が「１５６０」であるから、小役Ｂ２４及び小役Ｃ１５～小役Ｃ２４の当選時に、正解押し順を報知するように予め設定しておくことが挙げられる。
【２９４７】
第３７実施形態では、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中となったときは、１ＢＢを入賞させないで、１ＢＢ内部中のままで遊技を消化することを前提としている。
また、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中では、上述したように非当選確率は「０」であるので、役の非当選となったことに基づいて１ＢＢが入賞する場合はない。ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中において、１ＢＢが入賞する可能性を有するのは、小役Ｄ条件装置作動時である。そこ

で、小役Ｄ条件装置作動時は、１ＢＢを入賞させないための押し順であって、１枚役を（ＰＢ＝１で）入賞させるための押し順を報知する。この点は、非ＲＴ中と同様である。

【２９４８】

なお、非ＲＴかつ１ＢＢ非内部中において、パターン図柄組合せが停止したことに基づいて、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中となった後は、以下のようになる。

まず、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中において、当選番号「４」～「２１」に当選した遊技（１ＢＢとリプレイとが重複当選した遊技）では、常にリプレイが入賞し、１ＢＢが入賞する場合はない。また、当該遊技では、指示機能が作動したり、画像表示装置２３で特定の押し順を示唆する場合はない。したがって、当該遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず常にリプレイが入賞し、１ＢＢが入賞する場合はない。そして、次回遊技より、ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中となる。

また、ＲＴ１かつ１ＢＢ非内部中において、当選番号「９４」～「９７」に当選した遊技（１ＢＢと小役Ｄとが重複当選した遊技）では、１ＢＢの入賞を回避する押し順が指示されるので、当該押し順に従えば１ＢＢが入賞する場合はない。

【２９４９】

以上より、第３７実施形態では、指示機能の作動及び押し順の示唆演出として、以下を実行する。なお、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間（通常区間）では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。下記において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行するのは、有利区間であるものとする。

（１）非ＲＴ中

ａ）非ＡＴ中

小役Ｄ条件装置作動時に、１枚役を入賞させる（１ＢＢを入賞させない）ために指示機能を作動させ、１枚役を入賞させる押し順を報知する。

また、小役Ａ１～小役Ｃ２４条件装置作動時に、ＲＴ１の出玉率に近づけるため、所定割合（上記例では２９回に１回の割合）で、指示機能を作動させ、７枚役を入賞させる押し順を報知する。ただし、後述するように、指示機能を作動させない場合があってもよい。

ｂ）ＡＴ中

小役Ａ１～小役Ｃ２４条件装置作動時に、指示機能を作動させ、７枚役を入賞させる押し順を報知する。ただし、後述するように、指示機能を作動させない場合があってもよい。

また、小役Ｄ条件装置作動時に、１ＢＢを入賞させるための押し順示唆演出を実行する（ＡＴ前兆中に実行してもよい）。この場合、指示モニタには「７」を表示する。

【２９５０】

（２）ＲＴ１中

ａ）非ＡＴ中

小役Ｄ条件装置作動時に、１枚役を入賞させる（１ＢＢを入賞させない）ために指示機能を作動させ、１枚役を入賞させる押し順を報知する。

ｂ）ＡＴ中

小役Ａ１～小役Ｃ２４条件装置作動時に、指示機能を作動させ、７枚役を入賞させる押し順を報知する。ただし、後述するように、指示機能を作動させない場合があってもよい。

また、小役Ｄ条件装置作動時に、１枚役を入賞させる（１ＢＢを入賞させない）ために指示機能を作動させ、１枚役を入賞させる押し順を報知する。

【２９５１】

指示込役物比率は、１７５０００回の遊技において７０％未満にする必要がある。このため、１７５０００回の遊技における指示込役物比率が所定値以上（たとえば６８％以上）である場合には、指示込役物比率が所定割合（たとえば６５％未満）となるまで、押し順ベル当選時の指示機能の作動を実行しないことが挙げられる。

あるいは、正解押し順でストップスイッチ４２を操作したときに、１枚小役や３枚小役が入賞するような条件装置を設けておき、指示込役物比率が所定値以上（たとえば６８％以上）である場合には、７枚役については指示機能を作動させないが、１枚役や３小役を

入賞可能とする条件装置作動時には、指示機能を作動させてもよい。
　また、指示込役物比率が所定値以上（たとえば６８％以上）である場合には、指示機能を作動させないものの、たとえば、小役Ａ１条件装置作動時に、「１・？・？」と画像表示し、指示機能を作動させない場合よりは７枚役の入賞確率を高める報知を実行することが挙げられる。
【２９５２】
　第３７実施形態のような仕様に設定すれば、１ＢＢ内部中であってもリプレイの当選確率を低く設定することができる。これにより、その分、押し順ベルの当選確率を高くすることができるので、瞬発率の高い遊技機とすることができる。
　また、小役Ｄ条件装置作動時には、指示機能を作動させることで１ＢＢの入賞を回避できるので、目押しによって１ＢＢの入賞を回避する仕様と比較して、１ＢＢの入賞回避を容易に行うことができる。ただし、後述する第３８実施形態と比較すると、１ＢＢが誤入賞する可能性が第３８実施形態よりも高くなる。
【２９５３】
　なお、第３７実施形態より明らかであるが、非ＡＴ中であっても指示機能を作動させる場合がある。一方、ＡＴ中であっても指示機能を作動させない場合があってもよい。
　よって、「非ＡＴ」とは必ずしも指示機能を作動させない遊技状態ではない。同様に、「ＡＴ」とは、必ずしも指示機能を作動させる遊技状態ではない。
　ただし、非ＡＴ中は、指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させない割合の方が指示機能を作動させる割合よりも高いことは明らかである。
　同様に、ＡＴ中は、指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させる割合の方が指示機能を作動させない割合よりも高いことは明らかである。
　ここで、上記の「指示機能を作動させる（作動させない）割合」とは、特に、小役Ａ～小役Ｃ条件装置作動時（押し順ベル当選時）における割合を示している。
　換言すれば、非ＡＴにおいて小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢの入賞を回避するために指示機能を作動させる割合（１００％）と、ＡＴにおいて小役Ｄ条件装置作動時に指示機能を作動させる割合（１００％）とは、同一である。ここで、ＡＴかつＲＴ１では、小役Ｄ条件装置作動時に、１ＢＢの入賞を回避するように指示機能を作動させる。これに対し、非ＲＴかつＡＴでは、小役Ｄ条件装置作動時に、１ＢＢの入賞を促すように指示機能を作動させる。
【２９５４】
　なお、非ＡＴにおいて指示機能を作動させる割合は常に一定ではなく、第３７実施形態では、ＲＴ１よりも非ＲＴの方が指示機能を作動させる割合が高い。具体的には、ＲＴ１では原則として非ＡＴ中における小役Ａ～小役Ｃ条件装置作動時に指示機能を作動させる割合は「０」である。一方、非ＲＴかつ非ＡＴでは、所定割合（上述した例では、約２９回に１回の割合）で小役Ａ～小役Ｃ条件装置作動時に指示機能を作動させる。
　なお、上記の解釈には、１７５０００回の遊技における指示込役物比率がずっと所定値（たとえば６８％以上）であったために、ＡＴ中であってもほとんど指示機能を作動させることができないような極めて稀なケースは除かれる。
【２９５５】
　以上のような第３７実施形態の非ＡＴ（指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させない割合の方が指示機能を作動させる割合よりも高い状態）を、「第１報知制御状態」と称する場合がある。
　また、第３７実施形態のＡＴ（指示機能を作動させることが可能な当選番号の当選時に、指示機能を作動させる割合の方が指示機能を作動させない割合よりも高い状態）を、「第２報知制御状態」と称する場合がある。
　いずれにせよ、第３７実施形態において、「非ＡＴ」は、指示機能を作動させない場合と指示機能を作動させる場合との双方を有する遊技状態である。同様に、「ＡＴ」は、指示機能を作動させない場合と指示機能を作動させる場合との双方を有する遊技状態である。
【２９５６】

＜第３８実施形態＞
第３８実施形態は、有利区間の１遊技目で、現在のＲＴがどのＲＴであるかを確認し、ＲＴに応じて、ＡＴに係る決定（優遇、冷遇等）を実行するものである。「ＡＴに係る決定（優遇、冷遇等）」は、以下の例では、ＡＴ天井遊技回数に関するものである。
第３８実施形態では、ＡＴ天井遊技回数が設けられている。ここで、「ＡＴ天井遊技回数」とは、有利区間中の非ＡＴにおいてＡＴに当選することなく到達可能な最大（上限）遊技回数をいう。非ＡＴにおいてＡＴ天井遊技回数に到達すると、ＡＴ（ここでは、後述する「第１段階のＡＴ」を意味する。）を実行することに決定し、（第１段階の）ＡＴを発動させる。なお、ＡＴ天井遊技回数に到達したときは、すぐに（第１段階の）ＡＴを発動させてもよく、あるいは、所定遊技回数の前兆を経由して（第１段階の）ＡＴを発動させてもよい。
また、第３８実施形態では、ＡＴとして、第１段階のＡＴと第２段階のＡＴとを有する。第１段階のＡＴは、１ＢＢ未作動時に抽選されるＡＴである。そして、第１段階のＡＴに当選し、１ＢＢ遊技に移行すると、１ＢＢ遊技中に第１段階のＡＴを実行しつつ、１ＢＢ遊技中に第２段階のＡＴを抽選する。第１段階のＡＴは１ＢＢ遊技の終了とともに終了する。第２段階のＡＴに当選したときは、１ＢＢ遊技の終了後の１ＢＢ未作動時に、第２段階のＡＴを実行する。
【２９５７】
図３０３は、第３８実施形態におけるＲＴ遷移図である。
ここで、第３７実施形態では、遊技状態が非ＲＴであるときに限り、ＡＴ実行後に１ＢＢを入賞させるが、ＲＴ１に滞在しているときには１ＢＢを入賞させない仕様であった。
これに対し、第３８実施形態では、１ＢＢ内部中（図３０３中、ＲＴ２）において、有利区間であって第１段階のＡＴに当選していないときは、１ＢＢを入賞させないようにする。たとえば第３７実施形態と同様に、小役Ｄ条件装置の作動時に、１ＢＢを入賞させない押し順を報知する。
一方、１ＢＢ内部中（図３０３中、ＲＴ２）において、第１段階のＡＴに当選したときは、いずれのＲＴに滞在していても１ＢＢを入賞させ、１ＢＢ遊技において第１段階のＡＴを実行する。さらに、ＡＴかつ１ＢＢ遊技中（特に、後述するＲＢ内部中であるＲＴ３）において、第２段階のＡＴを実行するかを抽選等で決定する。そして、当該抽選に当選したときは、１ＢＢ遊技終了後のＲＴ１又はＲＴ２において第２段階のＡＴを実行する。一方、当該抽選に当選しなかったときは、１ＢＢ遊技の終了時に第１段階のＡＴを終了する。すなわち、この場合には、第２段階のＡＴには移行しない。
【２９５８】
図３０３に示すように、１ＢＢ未作動時（通常遊技中）のＲＴとして、非ＲＴ、ＲＴ１及びＲＴ２を備える。非ＲＴは、ＲＷＭ初期化後に移行する遊技状態（ＲＴの１種）であり、ＲＴ１は、１ＢＢ遊技終了後に移行する１ＢＢ非内部中のＲＴである。ＲＴ２は、非ＲＴ又はＲＴ１において１ＢＢに当選したときに移行する１ＢＢ内部中のＲＴである。
【２９５９】
ＲＴ２において１ＢＢが入賞すると、１ＢＢ作動かつＲＢ非内部中に移行する。第３８実施形態の１ＢＢ遊技は、最初に一般遊技を実行し、この一般遊技でＲＢの抽選を実行する。ＲＢに当選すると、ＲＴ３（１ＢＢ作動かつＲＢ内部中）に移行する。そして、当選を持ち越しているＲＢが入賞すると、１ＢＢ作動かつＲＢ作動に移行する。
１ＢＢ作動は、１ＢＢ遊技での獲得枚数が所定枚数に到達したことに設定されている。また、ＲＢ作動は、２回の遊技又は２回の入賞によって終了し、ＲＢ作動終了時に１ＢＢ作動の終了条件を満たしていないときは再度１ＢＢ作動かつＲＢ非内部中に移行する。
１ＢＢ作動の終了条件を満たしたときは、１ＢＢ作動を終了してＲＴ１（１ＢＢ後ＲＴ）に移行する。ＲＴ１において１ＢＢに当選したときは、ＲＴ２に移行する。
【２９６０】
なお、第３８実施形態の条件装置の種類や置数については説明を省略するが、たとえば、第３７実施形態で説明した条件装置及び置数と同じとすることも可能である。

たとえば、図３０３中、非ＲＴ（ＲＷＭ初期化後ＲＴ）の置数は、図２８６及び図２８７に示す置数とすることが挙げられる。また、図３０３中、ＲＴ１（１ＢＢ後ＲＴ）の置数は、図２８８及び図２８９に示す置数とすることが挙げられる。さらにまた、図３０３中、ＲＴ２（１ＢＢ内部中ＲＴ）の置数は、図２９２及び図２９３に示す置数とすることが挙げられる。

【２９６１】

さらに、図３０３中、１ＢＢ作動かつＲＢ非内部中の置数は、図２９４及び図２９５に示す置数とすることが挙げられる。

また、図３０３中、ＲＴ３（１ＢＢ作動かつＲＢ内部中）の置数は、図２９６及び図２９７に示す置数とすることが挙げられる。

さらにまた、図３０３中、１ＢＢ作動かつＲＢ作動の置数は、図２９８及び図２９９に示す置数とすることが挙げられる。

【２９６２】

第３８実施形態では、非ＲＴ又はＲＴ１においてＡＴに当選したときは、１ＢＢに当選するまで待機する。

また、ＲＴ２において、第１段階のＡＴに当選していないときは、小役Ｄ条件装置の作動時に、第３７実施形態と同様に、１ＢＢの入賞を回避するように指示機能を作動させる。

そして、第１段階のＡＴに当選したときは、小役Ｄ条件装置の作動時に、１ＢＢの入賞を示唆する演出（１ＢＢを入賞させるための操作態様を遊技者が理解可能な演出）を実行する。

非ＲＴ又はＲＴ１においてＡＴに当選し、その後に１ＢＢに当選したときも同様である。

【２９６３】

また、１ＢＢ作動かつＲＢ内部中（ＲＴ３）において第２段階のＡＴに当選し、１ＢＢ遊技を終了してＲＴ１に移行し、このＲＴ１において第２段階のＡＴを実行する場合には、当該第２段階のＡＴの実行中に１ＢＢに当選し、ＲＴ２に移行したとしても、小役Ｄ条件装置の作動時に１ＢＢを入賞させるための演出を出力することはなく、第１段階のＡＴに当選していないときと同様に１ＢＢの入賞を回避するように指示機能を作動させる。

【２９６４】

第３８実施形態では、電源のオン／オフや設定変更が実行されても、１ＢＢの当選情報は消去されない。したがって、電源のオン／オフや設定変更が行われたとしても、非ＲＴには移行しない。工場出荷時の後、非ＲＴに移行するのは、ＲＷＭ５３の抜き差しが行われる等、意図しない事象の発生時に、ＲＷＭ５３の記憶領域の全範囲が初期化された場合に限られる。なお、ＲＷＭ５３の抜き差しが行われたときは、ゴト行為対策として、設定値情報を含むＲＷＭ５３の記憶領域の全範囲を初期化する。

ここで、本実施形態では、図１中、メインＣＰＵ５５、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４が１チップで構成されており、当該チップを抜き差しした場合には、ＲＷＭ５３の記憶領域の全範囲が初期化（全データが消去）されるように構成されている。このため、ＲＷＭ５３の記憶領域の全範囲が初期化された場合には、ゴト行為のような不正行為が行われた可能性がある。

【２９６５】

図３０４は、第３８実施形態において、ＲＴ移行と、有利区間の開始及び終了と、ＡＴ当選の有無との関係を示すタイムチャートである。

図３０３で示すＲＴ遷移図の例では、１ＢＢ作動かつＲＢ内部中（ＲＴ３）にＲＢが入賞すると、１ＢＢ作動かつＲＢ作動に移行することを示したが、実際には、ＲＢ内部中ではＲＢを入賞させずに１ＢＢ作動かつＲＢ内部中のまま遊技を継続させるようにする。

【２９６６】

また、上述したように、有利区間かつ１ＢＢ未作動時（非ＲＴ、ＲＴ１、又はＲＴ２）において第１段階のＡＴ抽選を実行し、第１段階のＡＴ抽選に当選したときは、１ＢＢを入賞させて１ＢＢ遊技に移行させ、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴ抽選を実行する。この第２段階のＡＴ抽選に当選したときは、１ＢＢ遊技の終了後のＲＴ１に

おいて第２段階のＡＴを開始する。一方、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴ抽選に当選しなかったときは、１ＢＢ遊技（１ＢＢ作動）の終了とともに第１段階のＡＴを終了し、第２段階のＡＴは実行されない。

【２９６７】

図３０４において、「非有利」とは、非有利区間（通常区間）を示している。同様に、「有利」とは、有利区間を示している。また、図３０４の例では、説明の簡素化のため、非有利区間では１遊技目に有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、次回遊技では有利区間になるものとする。ただし、実際には、非有利区間において、当該遊技の当選役に基づいて有利区間移行抽選を行うので、非有利区間の１遊技目に必ずしも有利区間移行抽選に当選するとは限らない。

通常ルートにおいて、非ＲＴとなるのは、最初の工場出荷時のときのみである。非ＲＴの１遊技目は非有利区間であるが、当該１遊技目に有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、２遊技目から有利区間に移行するものとする。また、非ＲＴにおいて１ＢＢに当選すると、次回遊技からＲＴ２（１ＢＢ内部中ＲＴ）に移行する。そして、ＲＴ２において第１段階のＡＴ抽選に当選すると、１ＢＢを入賞させる。１ＢＢが入賞すると、１ＢＢ遊技のＲＢ非内部中に移行する。１ＢＢ遊技の非内部中遊技では、この例では第２段階のＡＴ抽選を実行しない。ＲＢに当選し、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中に移行すると、第２段階のＡＴ抽選を実行する。

１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において、図３０４では、ルートＡ、ルートＢ、ルートＣ、及びルートＥの４種類を図示している。

【２９６８】

ルートＡは、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中に第２段階のＡＴに当選した例を示している。この場合には、１ＢＢ遊技を終了し、ＲＴ１に移行すると、第２段階のＡＴを開始する。そして、この例では、第２段階のＡＴ中に１ＢＢに当選し、ＲＴ２に移行した後、ＲＴ２において第２段階のＡＴが終了した例である。ＲＴ２において第２段階のＡＴを終了するときは、同時に有利区間を終了させる。そして、次回遊技で、再度、有利区間移行抽選が実行され、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、有利区間に移行させている。

なお、第３８実施形態において、有利区間を意図的に終了させる場合には、図１４９及び図１５０（第２３実施形態）に示すように、メイン遊技状態の遊技終了時処理において有利区間終了準備（M_ADVEND_STBY ）を実行することにより、有利区間クリアカウンタに「１」を保存する。これにより、有利区間クリアカウンタ管理において、減算後の有利区間クリアカウンタ値が「０」となり、有利区間の終了処理（指示機能に関するＲＷＭ領域（たとえば、メイン遊技状態、差数カウンタ等の記憶領域）の初期化）が実行される。

ルートＡの場合には、有利区間の１遊技目がＲＴ２である例である。有利区間の１遊技目がＲＴ２であるときは、ＡＴ天井遊技回数は、高く（たとえば「７７７」遊技に）設定される。

【２９６９】

ルートＢは、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴに非当選であったときの例（１）を示している。この場合には、１ＢＢ遊技を終了し、ＲＴ１に移行しても第２段階のＡＴは開始しない。そして、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴに当選しなかったときは、有利区間の終了抽選を実行する。ルートＢは、有利区間の終了抽選に当選しなかった例である。この場合には、ルートＢに示すように、ＲＴ１において１ＢＢに当選したとき（ＲＴ１の終了時）に有利区間を終了させる。そして、次回遊技のＲＴ２の１遊技目で有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、有利区間に移行させる。この場合は、ルートＡと同様に、有利区間の１遊技目がＲＴ２であるので、ＡＴ天井遊技回数は、ルートＡと同じ（たとえば「７７７」遊技）となる。

【２９７０】

ルートＣは、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴに非当選であったときの

例（２）を示している。
　ルートＢ及びルートＣは、いずれも、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴ非当選となった例を示しているが、ルートＣは、たとえば主人公が特殊な負け方をする演出を実行するか否かの抽選に当選し、当該演出が実行されたような例である。このような場合には、ＡＴ天井遊技回数を優遇するように設定される。ここで、ＡＴ天井遊技回数を優遇するか否かを判断するためのフラグ（ＡＴ天井優遇フラグ）を有しており、ルートＣのように、第２段階のＡＴに非当選であったが上記のような特殊な演出が実行されたような場合には、ＡＴ天井優遇フラグをオンにする。
【２９７１】
　ルートＣでは、ルートＢと同様に、１ＢＢ遊技を終了し、ＲＴ１に移行してもＡＴは開始しない。しかし、ルートＣでは、ＡＴ天井優遇フラグがオンになっているので、１ＢＢ遊技の終了時に有利区間を終了するように設定されている。換言すれば、ＡＴ天井優遇フラグがオフであるときは、１ＢＢ遊技終了時に有利区間を維持するように設定されている。
　そして、１ＢＢ遊技の終了後、ＲＴ１に移行するが、このＲＴ１の１遊技目で、有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、有利区間に移行させる。この場合は、ルートＢと異なり、有利区間の１遊技目がＲＴ１であるので、ＡＴ天井遊技回数は低く（たとえば「３３３」遊技に）設定される。
【２９７２】
　ルートＥは、イレギュラーボーナスの例を示している。上述したように、ＲＴ２において第１段階のＡＴ抽選に当選したときは、１ＢＢを入賞させるようにするが、ルートＥは、ＲＴ２において第１段階のＡＴ抽選に当選していないにもかかわらず１ＢＢを（誤って）入賞させてしまったときの例である。この場合には、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において第２段階のＡＴ抽選は実行しないか又は冷遇し、有利区間終了抽選も実行しない。したがって、１ＢＢ遊技の終了後、ＲＴ１、さらにはＲＴ２に移行しても、有利区間のままである。
【２９７３】
　ルートＤは、上述した通常ルートとは異なる特殊ルートを示している。
　上述したように、設定変更が実行されたときは、ＲＴ情報、及び１ＢＢの当選持越し情報は維持される。ただし、設定変更により有利区間に係る情報は消去されるので、非有利区間に移行する。したがって、通常ルートの最初のＲＴ２に示すように、ＲＴ２かつ有利区間であるときに設定変更が行われたときは１遊技目は非有利区間であるが、この最初の遊技で有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、次回遊技から有利区間に移行させる。
　したがって、ホールに設置された後に非ＲＴとなったときは、不正行為（ゴト行為）の可能性が高い。そこで、非ＲＴにおいて有利区間移行抽選が実行され、有利区間に移行したときは、ＡＴ天井遊技回数は、ルートＡと同様に高く（たとえば「７７７」遊技に）設定される。
【２９７４】
　さらに、非ＲＴにおいて非有利区間から有利区間に移行したときは、有利区間の１遊技目のＲＴ情報を記憶しておき、最初に１ＢＢ遊技に移行し、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中（ＲＴ３）に移行したときは、第２段階のＡＴには非当選とする（ＡＴ非当選（３））。さらに、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中において有利区間を終了させ、非有利区間とした後、当該非有利区間において有利区間移行抽選を実行し、有利区間移行抽選に当選し、有利区間への移行が決定すると、次回遊技から有利区間に移行させる。１ＢＢ遊技のＲＢ内部中に有利区間に移行したときは、ＡＴ天井遊技回数は高く設定される。
　このように設定することにより、不正行為によって意図せずに容易に出玉が獲得されてしまうことを防止できる。
　なお、特殊ルートとなったときであっても、１ＢＢに当選して１ＢＢ内部中となった後、設定変更が実行されれば、ＲＴ２（通常ルート）に移行することができる。
【２９７５】

以上のように、図３０４の例では、有利区間の１遊技目がどのＲＴであるかに応じて、ＡＴ天井遊技回数を異ならせている。
具体的には、
有利区間の１遊技目が非ＲＴであるとき（特殊ルート）：ＡＴ天井高
有利区間の１遊技目がＲＴ１であるとき（ルートＣ）：ＡＴ天井低
有利区間の１遊技目がＲＴ２であるとき（ルートＡ、Ｂ）：ＡＴ天井高
有利区間の１遊技目が１ＢＢ遊技中であるとき（ルートＤ）：ＡＴ天井高
に設定されている。
このように設定することにより、有利区間の１遊技目がどのＲＴであるかに応じて、ＡＴ当選までの期待値を異ならせることができる。

【２９７６】
したがって、たとえばＡＴに関する決定を優遇するか否かの抽選等を実行し、この抽選に当選したときは、所定のフラグをオンにする。所定のフラグがオンであるときには、所定のＲＴ（上記の例では１ＢＢ遊技のＲＢ内部中）において有利区間を終了させる。そして、有利区間の終了後はすぐに有利区間移行抽選に当選するように設定しておけば、所望のＲＴで有利区間に移行させることができる。これにより、ＡＴに関する決定の優遇を任意に実行できるようになる。

【２９７７】
なお、上記例では、有利区間の１遊技目がＲＴ１であるときはＡＴ天井を低くし、有利区間の１遊技目がＲＴ１以外のＲＴであるときはＡＴ天井を高くしたが、これに限らず、たとえば有利区間の１遊技目がＲＴ１であるときはＡＴ天井を低くし、有利区間の１遊技目がＲＴ２であるときはＡＴ天井を通常に設定し、有利区間の１遊技目がＲＴ１及びＲＴ２以外のＲＴであるときはＡＴ天井を高くする等、より細かく分けてもよい。また、ＡＴ天井に限らず、有利区間の１遊技目がＲＴ１であるときはＡＴ当選確率を高確率とし、有利区間の１遊技目がＲＴ２であるときはＡＴ当選確率を通常確率とし、有利区間の１遊技目がＲＴ１及びＲＴ２以外のＲＴであるときはＡＴ当選確率を低確率とすること等も挙げられる。
なお、第３８実施形態では、有利区間の１遊技目のＲＴに応じてＡＴに係る決定（優遇、冷遇等）を実行する例を示したが、これに限らず、有利区間に当選した遊技において作動している条件装置やＲＴに応じてＡＴに係る決定を実行してもよい。
また、有利区間移行時のＲＴ情報を保持し、有利区間の１遊技目に当該ＲＴ情報に応じてＡＴに係る決定（優遇、冷遇等）を実行してもよい。

【２９７８】
＜第３９実施形態＞
上述した第３７実施形態では、役物未作動時における規定数は、どの遊技状態（ＲＴ）であっても「３」枚であった（図２６６等参照）。
これに対し、第３９実施形態では、１ＢＢに当選するまでは規定数「２」で遊技を実行し、１ＢＢに当選した後（１ＢＢ内部中）は規定数「３」で遊技を実行することを前提とする。
規定数「２」で１ＢＢに当選したときは、規定数「２」の遊技に限り、１ＢＢが入賞可能となる。換言すれば、規定数「２」で１ＢＢに当選した後、規定数「３」で遊技を実行しているときは、役の非当選時の遊技であっても当該１ＢＢが入賞することはない。
そこで、第３９実施形態では、規定数「２」で１ＢＢを当選させた後、規定数「３」で遊技を実行する。規定数「３」における１ＢＢ内部中遊技では１ＢＢが入賞する場合はなく、１ＢＢ内部中のままで非ＡＴとＡＴとを繰り返す。なお、規定数が異なるために１ＢＢが入賞しないようにする仕様は、上述した第１２実施形態（図５８）と同じである。

【２９７９】
第３９実施形態におけるリール３１の図柄配列は、第３７実施形態（図２６５）と同一である。
また、第３９実施形態では、役構成が第３７実施形態と異なる。

図３０５～図３１１は、第３９実施形態における役の図柄組合せ及び払出し枚数等を示す図である。
第３９実施形態では、１ＢＢとして、２種類の１ＢＢＡ及び１ＢＢＢを備える。図３０５に示すように、役物未作動時において、１ＢＢＡは、規定数「３」の遊技で抽選される１ＢＢであり、１ＢＢＢは、規定数「２」の遊技で抽選される１ＢＢである。
また、第３９実施形態では、１ＢＢ作動中は、（ＲＢに対応する図柄組合せを停止させることなく）ＲＢが連続作動するタイプのものであるので、ＲＢに対応する図柄組合せは設けられていない。
【２９８０】
第３９実施形態において、リプレイは、リプレイ０１～リプレイ１２が設けられている。
ここで、役番号「００３」のリプレイ０１～役番号「０２７」のリプレイ０７は、第３７実施形態の役番号「００４」のリプレイ０１～役番号「０２８」のリプレイ０７と同一の図柄組合せである。
また、役番号「０２８」のリプレイ０８～役番号「０９１」のリプレイ１２は、第３７実施形態の役番号「０８６」のリプレイ１１～役番号「１４９」のリプレイ１５と同一の図柄組合せである。
【２９８１】
小役は、小役００１～小役１１７を有する。小役００１～小役００８は、１５枚役である点で第３７実施形態と相違する。
また、役番号「０９２」の小役００１～役番号「２１５」の小役１１２は、第３７実施形態の役番号「１５０」の小役００１～役番号「２７３」の小役１１２と同一の図柄組合せである。
さらにまた、役番号「２１６」の小役１１３～役番号「２６２」の小役１１７は、第３９実施形態固有の小役である。
【２９８２】
図３１２～図３１８は、第３９実施形態における条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。
まず、図３１２は、役物（特に第３９実施形態では１ＢＢＡ及び１ＢＢＢ）条件装置を示している。
役物条件装置番号「１」に相当する１ＢＢＡ条件装置は、１ＢＢＡに当選した場合に作動可能となる役物条件装置である。この１ＢＢＡ条件装置が作動すると、当選役である１ＢＢＡが入賞可能となる。
同様に、役物条件装置番号「２」に相当する１ＢＢＢ条件装置は、１ＢＢＢに当選した場合に作動可能となる役物条件装置であり、１ＢＢＢ条件装置が作動すると、１ＢＢＢが入賞可能となる。
【２９８３】
１ＢＢＡ条件装置作動時は、ＲＢＡが連続作動となり、３３枚を超える払出しで終了条件を満たす。したがって、ＲＢＡに対応する役物条件装置番号は設けられていない。
同様に、１ＢＢＢ条件装置作動時は、ＲＢＢが連続作動となり、７枚を超える払出しで終了条件を満たす。したがって、ＲＢＢに対応する役物条件装置番号は設けられていない。
また、ＲＢＡ及びＲＢＢは、いずれも、２回の遊技又は２回の入賞で終了するか、又は１ＢＢの作動終了によって終了する。
ＲＢＡ又はＲＢＢの作動が終了し、１ＢＢの作動終了条件を満たしていない場合には、再度、それぞれＲＢＡ又はＲＢＢが作動する。
【２９８４】
図３１３～図３１８は、入賞及びリプレイ条件装置を示している。入賞及びリプレイ条件装置番号のうち、「１」～「１６」は、リプレイに係る条件装置番号であり、「１７」～「７０」は、小役に係る条件装置番号である。
リプレイに係る条件装置番号「１」～「９」は、第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１」～「９」に対し、含まれる当選役が一部相違するものを有するが、

ストップスイッチ４２の押し順に応じて停止可能となるリプレイの種類は第３７実施形態と同一である。また、右第一停止時に「青ＢＡＲ」が停止可能となるリール３１についても同一である。

【２９８５】

リプレイに係る条件装置番号「１０」は、右第一停止で「赤」揃いとなるときに停止するリプレイがリプレイ１２である点で、第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１０」と相違する。

リプレイに係る条件装置番号「１１」は、第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１１」と同一である。

【２９８６】

リプレイに係る条件装置番号「１２」は、第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１４」に対し、含まれる当選役が第３７実施形態と相違するものの、出現可能なチャンス目は第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１４」と同一である。

同様に、リプレイに係る条件装置番号「１３」は、第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１５」に対し、含まれる当選役が第３７実施形態と相違するものの、出現可能なチャンス目は第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１５」と同一である。

リプレイに係る条件装置番号「１４」～「１６」は、それぞれ第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１７」～「１９」に対し、含まれる当選役が第３７実施形態と相違するものの、出現可能な停止形（左上段チェリー又は左中段チェリー）はそれぞれ第３７実施形態におけるリプレイに係る条件装置番号「１７」～「１９」と同一である。

【２９８７】

第３９実施形態における押し順ベルに係る条件装置は、小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置、及び小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置が設けられているが、第３７実施形態における小役Ｃ０１～小役Ｃ２４条件装置は設けられていない。

小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置は、それぞれ、第３７実施形態における小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置に対し、含まれる当選役、及びストップスイッチ４２の押し順に対応する入賞可能な役が同一に設定されている。ただし、第３９実施形態では、１ＢＢ作動中（ＲＢＡ作動中及びＲＢＢ作動中）には小役Ａ０１～小役Ａ２４条件装置が作動する場合はない（後述する図３３１～図３３４に示すように、当選番号「１９」～「４２」は、１ＢＢ作動中には抽選されない。）点で、第３７実施形態と相違する。

【２９８８】

また、小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ、第３７実施形態における小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置に対し、当選役に小役１１３が含まれ、かつ当選役に小役１１６が含まれない点で、第３７実施形態と相違する。ただし、小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置は、それぞれ、第３７実施形態における小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置に対し、ストップスイッチ４２の押し順に対応する入賞可能な役が同一に設定されている。また、第３９実施形態では、１ＢＢ作動中（ＲＢＡ作動中及びＲＢＢ作動中）には小役Ｂ０１～小役Ｂ２４条件装置が作動する場合はない（後述する図３３１～図３３４に示すように、当選番号「４３」～「６６」は、１ＢＢ作動中には抽選されない。）点で、第３７実施形態と相違する。

【２９８９】

小役Ｃ条件装置は、当選役として小役１１３及び１１４を含み、「ＰＢ≠１」である条件装置である。小役Ｃ条件装置作動時は、目押しにより、「スイカＡ／Ｂ」－「スイカＡ／Ｂ」－「スイカＡ／Ｂ」（スイカ揃い）を停止可能である。

小役Ｄ条件装置は、当選役として小役１１５を含み、強チャンス目Ａである「スイカＡ／Ｂ」－「スイカＡ／Ｂ」－「リプレイ」（スイカ揃い崩れ）を停止可能とする条件装置である。強チャンス目Ａは、小役１１５（３枚役）に相当する。

小役Ｅ条件装置は、当選役として小役１１６を含み、強チャンス目Ｂである「リプレイ

」－「スイカＡ／Ｂ」－「スイカＡ／Ｂ」（スイカ揃い崩れ）を停止可能とする条件装置である。強チャンス目Ｂは、小役１１６（３枚役）に相当する。

【２９９０】

小役Ｆ条件装置は、当選役として小役００９～０５６（１枚役）を含むが、これらすべての役の図柄組合せを合算しても図柄配列上「ＰＢ≠１」となっている。よって、小役Ｆ条件装置の作動時には、目押しが必要であり、「ＰＢ≠１」役となっている。

小役Ｇ条件装置は、当選役として、小役１１７を除くすべての小役００１～小役１１６を含むものであり、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、いずれかの１５枚役（小役００１～小役００８）を入賞させる（ＰＢ＝１）。また、ストップスイッチ４２の押し順に応じて、たとえば押し順１２３時には小役００１を入賞させ、押し順１３２時には小役００２を入賞させ、・・・と定められている。

小役Ｈ条件装置は、当選役として、小役００９～１１４と、１ＢＢ作動中にのみ抽選される小役１１７を含むものである。１ＢＢ作動中にのみ小役１１７が抽選されることから、小役１１７を「増加役」と称する場合がある。小役Ｈ条件装置の作動時には、「ＰＢ＝１」で小役１１７（１枚役）を入賞させる。

【２９９１】

図３１９～図３３４は、第３９実施形態における置数表（各当選番号ごとの当選確率）を示す図である。第３９実施形態では、役物未作動時は、規定数「２」と規定数「３」とのいずれでも遊技可能である。このため、第３９実施形態において、役物未作動時の遊技状態では、規定数「２」と規定数「３」との双方の置数表を示している。

第３９実施形態では、非ＲＴかつ非内部中遊技では、規定数「２」で遊技を実行させ、１ＢＢＢに当選すると、次回遊技からＲＴ１に移行する。そしてＲＴ１では、規定数「３」で遊技を実行させる。

【２９９２】

まず、図３１９及び図３２０は、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」での置数を示す図である。

図３１９において、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」では、１ＢＢとして１ＢＢＢのみが抽選される（１ＢＢＡは抽選されない）。また、リプレイは、リプレイＡのみが抽選される。非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」では、１ＢＢＢの当選確率は「１６３８４／６５５３６」であるから、早期に１ＢＢＢに当選する。

なお、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」の遊技において、１ＢＢＢに当選した遊技では、１ＢＢＢが入賞する場合がある。１ＢＢＢに当選した遊技で１ＢＢＢが入賞しなかった場合には、次回遊技からＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中に移行し、その後は１ＢＢＢが入賞することはない（ただし、これに限らず、１ＢＢＢを入賞可能としてもよい。）。これに対し、１ＢＢＢに当選した遊技で１ＢＢＢが入賞したときは、１ＢＢ遊技を経由して、再度、非ＲＴかつ非内部中の遊技に戻るようにする。

図３２１及び図３２２は、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「３」での置数を示す図である。上述したように、非ＲＴかつ非内部中では規定数「２」で遊技を実行させたいが、規定数「３」でも遊技が可能である。このため、非ＲＴかつ非内部中において規定数「３」で遊技を実行したときは、図３２１及び図３２２に示す当選確率となる。

【２９９３】

なお、置数表において、その遊技状態において意図しない規定数であるときは、「イレギュラー」と表記している。

非ＲＴかつ非内部中及び規定数「３」では、１ＢＢＢは抽選されずに１ＢＢＡが抽選される。１ＢＢＡの当選確率は「１７０６５／６５５３６」であるため、早期に１ＢＢＡに当選する。詳細は後述するが、非ＲＴかつ非内部中において１ＢＢＡに当選し、１ＢＢＡの当選を持ち越したときは、次回遊技移行も非ＲＴのままであり、ＲＴ１には移行しない。

【２９９４】

図３２３及び図３２４は、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」での置数を示す図である。

ここで、規定数「２」で当選した１ＢＢＢは、規定数「２」の遊技でなければ入賞しないように設定されている。同様に、規定数「３」で当選した１ＢＢＡは、規定数「３」の遊技でなければ入賞しないように設定されている。

したがって、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」において１ＢＢＢに当選し、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中となった場合において、規定数「３」で遊技を実行していれば、１ＢＢＢが入賞することはない。

【２９９５】

図３２３に示すように、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」では、「１７０６５／６５５３６」の確率で非当選となるが、非当選遊技でも規定数「３」であるので１ＢＢＢは入賞しない。

第３９実施形態では、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」で遊技を実行し続けることを前提としており、この遊技状態においてＡＴ抽選を実行し、ＡＴに当選すると、ＡＴをその終了条件を満たすまで実行する。換言すれば、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」において、非ＡＴとＡＴとを繰り返すことを前提とする。

【２９９６】

図３２５及び図３２６は、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中及び規定数「３」での置数を示す図である。非ＲＴかつ非内部中において、１ＢＢＡは規定数「３」の遊技で当選しているので、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中及び規定数「３」では、役の非当選となったときに、１ＢＢＡを入賞可能である。

図３２７及び図３２８は、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中及び規定数「２」での置数を示す図である。上述したように、１ＢＢＡは規定数「３」で当選した特別役であるので、この規定数「２」の遊技状態では、役の非当選の遊技であっても１ＢＢＡが入賞することはない。

【２９９７】

図３２９及び図３３０は、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「２」での置数を示す図である。上述したように、第３９実施形態では、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」での遊技を前提としている。しかし、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中は、規定数「２」でも遊技が可能となっているので、この規定数「２」に対応する置数についても定められている。

ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「２」では、役の非当選確率は「０」に設定されている。よって、規定数「２」であっても当選を持ち越している１ＢＢＢが入賞する場合はない。

【２９９８】

ここで、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」（図３２３及び図３２４）における出玉率は、以下の通りである。

（ａ）リプレイに基づく払出し枚数期待値

８９７８／６５５３６×３（　０．４１１）

（ｂ）押し順ベルに基づく払出し枚数期待値

３８４７２／６５５３６×（１５×１／６＋１×１／２×１／６＋１×１／３×１／８＋１×１／３×１／８）（　１．５６５）

（ｃ）小役Ｃに基づく払出し枚数期待値

６５６／６５５３６×１（　０．０１）

なお、小役Ｃ条件装置作動時は、１枚役が「ＰＢ＝１」で入賞するものとする。

（ｄ）小役Ｄ及び小役Ｅに基づく払出し枚数期待値

１６４／６５５３６×３×２（　０．０１５）

（ｅ）小役Ｇに基づく払出し枚数期待値

３７／６５５３６×１５（　０．００８４７）

以上より、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」における払出し枚数期待値は、約「２」となる。

よって、出玉率は、

２／３　０．６７
となる。
【２９９９】
一方、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「２」（図３２９及び図３３０）における出玉率は、以下の通りである。
（ａ）リプレイに基づく払出し枚数期待値
２５６３２／６５５３６×３（　１．１７３）
（ｂ）押し順ベルに基づく払出し枚数期待値
９６００／６５５３６×（１５×１／６＋１×１／２×１／６＋１×１／３×１／８＋１×１／３×１／８）（　０．３９１）
（ｃ）小役Ｆに基づく払出し枚数期待値
３０７５４／６５５３６×１（　０．４６９３）
なお、小役Ｆ条件装置作動時は、１枚役が「ＰＢ＝１」で入賞するものとする。
以上より、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「２」における払出し枚数期待値は、約「２」となる。
【３０００】
よって、出玉率は、
２／３　０．６７
となる。
これにより、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中において、規定数「２」又は規定数「３」のいずれであっても、出玉率は略同一であるので、出玉率について有利／不利は生じない。
ただし、有利区間移行抽選及びＡＴ抽選は、規定数「３」の遊技でのみ実行する。したがって、規定数「２」で遊技を実行しても遊技者にメリットはない。
【３００１】
図３３１及び図３３２は、ＲＢＡ作動中の規定数「３」での置数を示す図である。なお、ＲＢＡ作動中は、規定数「３」でのみ遊技が可能である。
非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中において、規定数「３」で遊技を実行するときには、役の非当選時に１ＢＢＡの図柄組合せを目押しすれば、１ＢＢＡを入賞させることができる。１ＢＢＡが入賞すると、次回遊技から、１ＢＢＡ作動中となる。１ＢＢＡ作動中は、ＲＢＡが連続作動する状態となる。
なお、ＲＢＡ作動中における出玉率は、以下の通りである。
（ａ）リプレイに基づく払出し枚数期待値
１５７１／６５５３６×３（　０．０７１９）
（ｂ）小役Ｇに基づく払出し枚数期待値
６４５０／６５５３６×１５（　１．４７６）
（ｃ）小役Ｈに基づく払出し枚数期待値
３３０４５／６５５３６×１（　０．５０４）
以上より、ＲＢＡ作動中における払出し枚数期待値は、約「２」となる。
よって、出玉率は、
２／３　０．６７
となる。
【３００２】
これにより、非ＲＴにおいて意図的に規定数「３」で遊技を実行して１ＢＢＡに当選させ、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中において１ＢＢＡを入賞させ、１ＢＢＡ遊技を実行したとしても、出玉率は「１」を超えないので、遊技者にメリットはない。
さらに、第３９実施形態では、非ＲＴかつ非内部中遊技、非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中遊技、及び１ＢＢＡ作動中は、ＡＴ抽選を実行しない。これにより、遊技者は、これらの遊技状態ではＡＴ当選のメリットを受けることができないので、これらのイレギュラーな状態で遊技を消化するメリットはない。
【３００３】

ただし、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中において、遊技者が、３枚のメダルを投入しようとしたが操作ミスによって２枚のメダルを投入しただけでスタートスイッチ４２を操作した場合や、１ベットスイッチ４０ａを２回操作しただけでスタートスイッチ４２を操作したような場合には、規定数「２」で遊技が実行される場合がある。ただし、当該遊技では、ＡＴ抽選を実行しないという不利益を有する。また、この場合には、後述する演出によって、遊技者が、規定数「２」で遊技をしたことを知らせるようにする。

【３００４】

図３３３及び図３３４は、ＲＢＢ作動中の規定数「３」での置数を示す図である。上述したように、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中では、１ＢＢＢが入賞することはない。しかし、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」の遊技では、図３１９に示すように、１ＢＢＢが単独当選する。したがって、１ＢＢＢに単独当選した遊技において１ＢＢＢの図柄組合せを目押しすれば、１ＢＢＢを入賞可能である。１ＢＢＢを入賞させたときは１ＢＢ遊技に移行する。１ＢＢＢの入賞に基づく１ＢＢ遊技では、上述したようにＲＢＢが連続作動する状態となる。ＲＢＢ作動中は、図３３３及び図３３４に示す置数に従って抽選が実行される。

【３００５】

図３３５は、第３９実施形態におけるＲＴ遷移を示す図である。

ＲＷＭ初期化が実行されると、非ＲＴ（かつ非内部中）に移行する。なお、図３３５における「ＲＷＭ初期化」とは、電源断復帰を正常に行うことができない場合の設定変更処理時に行われる（復帰不可能エラー発生時の）ＲＷＭ初期化を意味する。

換言すれば、図３３５に示すＲＷＭ初期化が実行されるのは、ＲＷＭ５３の抜き差し（ゴト行為）を行ったり、復帰不可能エラーが発生したことに基づいてＲＷＭ５３の全範囲を初期化した場合である。それ以外のたとえば電源のオン／オフや、通常の設定変更処理が実行された場合には、１ＢＢの当選持ち越し情報は消去されずに維持される。ただし、設定変更処理が実行された場合には、１ＢＢの当選持ち越し情報を消去してもよい。

【３００６】

図３３５に示すＲＷＭ初期化が実行されると、ＲＴ情報も消去され、非ＲＴかつ非内部中となる。

非ＲＴかつ非内部中では、上述したように、規定数「２」で遊技を行うことを前提としている。非ＲＴかつ非内部中において規定数「２」で遊技を行ったときは、１ＢＢＢに当選するまで非ＲＴかつ非内部中を維持する。そして、１ＢＢＢに当選したときは、次回遊技から、ＲＴ１（１ＢＢＢ内部中）に移行する。なお、１ＢＢＢに当選した遊技で１ＢＢＢを入賞させたときは、次回遊技から１ＢＢ作動中（ＲＢＢ作動中）となる。なお、上述したように、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」の遊技において、１ＢＢＢに当選した遊技で１ＢＢＢが入賞する場合を有するので、図３３５では、１ＢＢＢが入賞して１ＢＢ作動中に移行する場合を図示している。１ＢＢＢが入賞して１ＢＢＢ作動中に移行したときは、ＲＢＢの連続作動となる。１ＢＢＢ作動の終了条件を満たしたときは、非ＲＴかつ非内部中に移行する。

【３００７】

一方、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」の遊技において１ＢＢＢに当選し、当該遊技で１ＢＢＢが入賞せず、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中に移行したときは、上述したように、規定数「２」及び規定数「３」のいずれの場合も１ＢＢＢの図柄組合せが停止表示することはない。よって、ＲＷＭ初期化されない限り、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中が維持される。市場では、ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中がずっと続く。

【３００８】

これに対し、非ＲＴかつ非内部中において、意図しない規定数「３」で遊技を行い、１ＢＢＡに当選すると、非ＲＴのままで、次回遊技から非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中に移行する。非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中となったときは、１ＢＢＡを入賞させて１ＢＢＡ遊技を経由しない限り、ＲＴ１に移行することはない。

非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中は、１ＢＢＡの図柄組合せが停止表示（入賞）するまで継続

される。１ＢＢＡの図柄組合せが停止表示すると、１ＢＢＡ作動中となる。そして、１ＢＢＡ作動中は、ＲＢＡの連続作動となる。１ＢＢＡ作動の終了条件を満たしたときは、非ＲＴかつ非内部中に移行する。

【３００９】

次に、第３９実施形態における制御処理について説明する。以下に説明する制御処理は、規定数「２」と規定数「３」との相違点を示すものである。

図３３６は、第３９実施形態におけるメイン遊技状態別スタート時処理を示すフローチャートである。この処理は、メイン処理、たとえば図４１（第１１実施形態）中、ステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」と判断された後に実行される処理である。なお、図３３６の処理が実行される前に、役抽選処理が実行されているものとする。

図３３６において、ステップＳ２６０１では、今回遊技で１ＢＢに当選したか否かが判断される。上述したように、１ＢＢに当選するのは、非ＲＴかつ非内部中遊技のときである。今回遊技で１ＢＢに当選したと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了し、１ＢＢに当選しなかったと判断されたときはステップＳ２６０２に進む。なお、ステップＳ２６０１において、今回遊技以前に１ＢＢに当選し、既に１ＢＢ内部中となっている場合は「Ｎｏ」と判断される。

【３０１０】

ステップＳ２６０２では、今回遊技が１ＢＢ作動中であるか否かを判断する。１ＢＢ作動中であると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了し、１ＢＢ作動中でないと判断されたときはステップＳ２６０３に進む。

ステップＳ２６０３では、今回遊技の規定数が３枚であるか否かを判断する。規定数が３枚であると判断したときはステップＳ２６０４に進み、規定数が３枚でない（換言すれば、２枚である）と判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ２６０４では、今回遊技のメイン遊技状態が「０」であるか否かを判断する。第３９実施形態では、非有利区間（通常区間）であるときはメイン遊技状態が「０」であり、有利区間であるときはメイン遊技状態は「１」以上であるものとする。したがって、ステップＳ２６０４では、今回遊技が有利区間であるか否かを判断している。ステップＳ２０６４においてメイン遊技状態が「０」であると判断されたときはステップＳ２６０６に進み、メイン遊技状態が「０」でないと判断されたときはステップＳ２６０５に進む。

【３０１１】

なお、図３１９及び図３２０に示すように、非ＲＴかつ非内部中及び規定数「２」の遊技では、有利区間抽選は実行されないので、たとえばＲＷＭ初期化に基づいて非ＲＴかつ非内部中となったときは、非有利区間（通常区間）である。そして、１ＢＢＢに当選し、次回遊技からＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中及び規定数「３」に移行したときは、図３２３及び図３２４に示すように、役の非当選時及びリプレイＡ、Ｂ当選時以外は有利区間抽選が実行される。さらに、第３９実施形態では、有利区間移行抽選は、たとえばリプレイＣ～Ｐ当選時は「９０００／１６３８４」、小役Ａ～Ｇ当選時は「１２０００／１６３８４」の確率で当選するように置数が設定されている。よって、１～２遊技を消化すれば有利区間に当選するように設定されている。

【３０１２】

図３３６において、ステップＳ２６０５では、指示処理を実行する。ここでは、今回遊技が指示機能を作動させる遊技に相当するか否かを判断し、指示機能を作動させる遊技であるときは、指示機能に係る処理を実行する。この処理は、たとえば図４８（第１１実施形態）で示した押し順指示番号セット処理を含む処理である。そしてステップＳ２６０６に進む。

ステップＳ２６０６では、メイン遊技状態に応じたスタート時処理を実行する。たとえば今回遊技がメイン遊技状態「０」（非有利区間）であるときは有利区間移行抽選を実行し、有利区間かつ非ＡＴであるときはＡＴ抽選を実行し、有利区間かつＡＴであるときはＡＴ上乗せ抽選を実行等する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【３０１３】

図３３６の処理から明らかなように、規定数「３」枚のときはメイン遊技状態に応じたスタート時処理を実行するが、規定数「３」枚でないとき（「２」枚であるとき）はメイン遊技状態に応じたスタート時処理は実行されない。

具体的には、規定数「２」であるときは、第１に、非有利区間であっても有利区間移行抽選は実行されない。このことは、図３１９～図３３０からも明らかである。また第２に、有利区間であるか否かにかかわらず、ＡＴに関する抽選は実行されない。さらにまた第３に、ＡＴ中であっても、ＡＴに関する抽選（ＡＴ中の遊技回数の上乗せ抽選等）は実行されない。

【３０１４】

図３３７は、第３９実施形態におけるメイン遊技状態別全停時処理を示すフローチャートである。この処理は、メイン処理、たとえば図４１（第１１実施形態）中、ステップＳ３０１における遊技終了チェック処理に相当するものである。全停時処理は、ステップＳ３０１の遊技終了チェック処理に相当する図５０に示すように、各種フラグのクリア処理等を含むが、図３３７では第３９実施形態に関連する処理のみを示している。

図３３７において、ステップＳ２６１１では、今回遊技で１ＢＢに当選したか否かが判断される。この処理は、ステップＳ２６０１と同様の処理である。今回遊技で１ＢＢに当選したと判断されたときはステップＳ２６１５に進み、１ＢＢに当選しなかったと判断されたときはステップＳ２６１２に進む。なお、ステップＳ２６１１において、今回遊技以前に１ＢＢに当選し、既に１ＢＢ内部中となっている場合は「Ｎｏ」と判断される。

【３０１５】

ステップＳ２６１２では、今回遊技が１ＢＢ作動中であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２６０２と同様の処理である。１ＢＢ作動中であると判断されたときはステップＳ２６１５に進み、１ＢＢ作動中でないと判断されたときはステップＳ２６１３に進む。

ステップＳ２６１３では、今回遊技の規定数が３枚であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２６０３と同様の処理である。規定数が３枚であると判断したときはステップＳ２６１４に進み、規定数が３枚でない（換言すれば、２枚である）と判断したときはステップＳ２６１５に進む。

【３０１６】

ステップＳ２６１４では、メイン遊技状態に応じた全停時処理を実行する。この処理は、たとえばメイン遊技状態の更新処理、ＡＴに係る更新処理（ＡＴ遊技回数カウンタの更新、ＡＴフラグの更新、引戻し遊技回数カウンタの更新、ＣＺ遊技回数カウンタの更新等）を行う。この処理は、たとえば第２３実施形態では図１４９のステップＳ９５１～Ｓ９５６の処理に相当する。そしてステップＳ２６１５に進む。

ステップＳ２６１５では、有利区間クリアカウンタ処理を実行する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【３０１７】

以上の処理において、メイン遊技状態に応じた全停時処理は、規定数「３」のときだけ実行され、規定数「２」では実行されない。したがって、たとえばＡＴ中に規定数「２」で遊技を実行したときは、ＡＴ遊技回数カウンタは更新されないこととなる。ただし、後述するように、ＡＴ獲得枚数（後述する差数カウンタに基づく値）は更新される。

一方、規定数「２」又は「３」のいずれであっても、ステップＳ２６１５における有利区間クリカウンタ管理処理が実行されるので、後述する有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは更新される。

【３０１８】

図３３８は、図３３７のステップＳ２６１５における有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。ここでの有利区間クリアカウンタ管理処理は、図５１や図５２（第１１実施形態）とほぼ同様の処理であるが、改めて説明する。

ステップＳ２６２１では、有利区間クリアカウンタから「１」を減算する。次にステップＳ２６２２に進み、ステップＳ２６２１における「１」減算前の有利区間クリアカウン

タ値が「０」であるか否かを判断する。「０」であると判断したときはステップＳ２６２３に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ２６２５に進む。

【３０１９】

ステップＳ２６２３では、メイン遊技状態が「０」であるか否かを判断する。上述したように、メイン遊技状態が「０」であるときは非有利区間（通常区間）であることを意味する。また、今回遊技の遊技開始時にメイン遊技状態が「０」であっても、有利区間の移行抽選に当選したときは、ステップＳ２６２３の時点ではメイン遊技状態は「０」以外の値となっている。

メイン遊技状態が「０」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、メイン遊技状態が「０」でないと判断したときはステップＳ２６２４に進む。ステップＳ２６２４では、有利区間クリアカウンタに、有利区間の遊技回数の上限値（初期値）「１５００（Ｄ）」を保存（セット）する。そして本フローチャートによる処理を終了する。減算前の有利区間クリアカウンタ値が「０」であり、かつメイン遊技状態が「０」でないときは、今回遊技で有利区間移行抽選に当選したことを意味する。

【３０２０】

一方、ステップＳ２６２２において減算前の値が「０」でないと判断され、ステップＳ２６２５に進むと、減算結果（「１」減算後の有利区間クリアカウンタ値）が「０」であるか否かを判断する。「０」であると判断したときは、有利区間の終了条件（遊技回数「１５００」）を満たすのでステップＳ２６２９に進む。これに対し、減算結果が「０」でないと判断したときはステップＳ２６２６に進む。

ステップＳ２６２６では、今回遊技でリプレイが表示されたか否かを判断する。リプレイが表示されたときは差数カウンタを更新しないためである。リプレイが表示されたと判断したときはステップＳ２６２８に進み、リプレイが表示されていないと判断したときはステップＳ２６２７に進む。

【３０２１】

ステップＳ２６２７では、差数カウンタに、「払出し数－規定数」を加算し、差数カウンタ値を更新する。加算後の差数カウンタ値がマイナスとなったときは「０」に補正する。すなわち、差数カウンタの下限値は「０」である。そしてステップＳ２６２８に進む。

ステップＳ２６２８では、差数カウンタが「２４００（Ｄ）」を超えたか否かを判断する。なお、リプレイの表示時は今回遊技では差数カウンタが更新されていないためにステップＳ２６２８を飛ばしてもよいが、第１１実施形態と同様に、確認のため、差数カウンタの上限値判断を実行している。

【３０２２】

差数カウンタ値が「２４００」を超えると判断したときは、有利区間の終了条件を満たすため、ステップＳ２６２９に進む。一方、差数カウンタ値が「２４００」を超えていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ２６２９では、指示機能に係るパラメータをすべて「０」にする。この処理は、たとえば図５１（第１１実施形態）中、ステップＳ４３５と同様の処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【３０２３】

以上のように、有利区間クリアカウンタ管理処理は、規定数が「２」又は「３」のいずれであっても実行されるので、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは必ず更新される。ここで、ＡＴ中の獲得枚数は、差数カウンタに基づいてカウントされる。たとえば、ＡＴの１遊技目の差数カウンタ値（通常は「０」）を、獲得数「０」として算出する。これにより、ＡＴ中に画像表示装置２３上に表示される獲得枚数は、差数カウンタ値に基づく値となっている。そして、規定数が「２」又は「３」のいずれであっても差数カウンタは更新されるので、規定数が「２」又は「３」のいずれであってもＡＴ中の獲得枚数は更新される。これに対し、上述したように、ＡＴ中に規定数「３」で遊技を行ったときはＡＴ遊技回数は更新されるが、ＡＴ中に規定数「２」で遊技を行ったときはＡＴ遊技回数は更新されない。ただし、この場合にも、更新されない状態であるがＡＴ遊技回数は画像表

示装置２３上に表示されている。
　また、ＡＴ中に規定数「２」で遊技を行ったときは、ＡＴ中の遊技回数は更新されないので、ＡＴ遊技回数に基づくＡＴの終了条件を満たすことはないが、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは更新されるので、有利区間クリアカウンタ又は差数カウンタに基づく有利区間の終了条件を満たすことにより、ＡＴ及び有利区間が終了する場合がある。
【３０２４】
　次に、規定数「２」で遊技が実行されたときの特有の制御について説明する。
　（１）規定数「２」における遊技での特有画像の表示
　規定数「２」で遊技が開始されたときは、規定数「２」特有の演出（たとえば、静止画像又は静止画像に近い特有画像を表示し、音声なし又は特有の音声とすることが挙げられる。以下、規定数「２」特有の画像を「特有画像」と称する。）に切り替えることが挙げられる。さらにこの場合、「２枚がけ遊技中」等の文字を画像表示することが挙げられる。当該特有の演出が規定数「２」のときにのみ実行されれば、遊技者は、誤って規定数「２」で遊技を行ってしまったことをすぐに知ることができる。また、特有画像を出力することで、ＡＴ抽選が実行されないことを遊技者に示唆することができる。
　なお、本実施形態における「特有画像」とは、「１枚絵」等と称される場合もあるが、完全な静止画像に限られず、画像の一部が動いているような場合を含む。たとえば特有画像としてキャラクタを表示した場合において、キャラクタの髪が風でなびいているような場合や、キャラクタが定期的にまばたきをするような場合が挙げられる。
【３０２５】
　なお、規定数「２」で遊技が実行されたときは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、演出コマンドを送信しないようにしてもよい。このようにすることで、規定数「２」の遊技では、前回遊技の演出がそのまま出力され続ける。あるいは、規定数「２」に対応する演出を出力するときは、規定数「２」で遊技が実行されたことを示す特定のコマンドを送信してもよい。
【３０２６】
　ここで、ＲＴ１（非ＡＴ中）における規定数「２」の遊技では、特有画像を表示するが、非ＲＴ（非内部中）における規定数「２」の遊技では、通常の演出（１ＢＢ内部中のときに規定数「３」で遊技が行われたときの演出と同じ演出）を出力することが挙げられる。本実施形態では、非ＲＴでは１ＢＢＢを当選させるために規定数「２」で遊技を行うことを前提（正常）としていることから、非ＲＴ中は、規定数「２」で遊技が行われたときに実行される演出に基づいて、正常な遊技状態に滞在しているか否かを判断することができる。
　また、ＡＴ終了時や１ＢＢ遊技終了時に、のめり込み防止表示を出力する場合がある。のめり込み防止表示中に規定数「２」で遊技が実行されたときは、特有画像よりも前にのめり込み防止表示を出力する（特有画像とのめり込み防止表示とで、のめり込み防止表示のレイヤーの方を前にする。）。これにより、のめり込み防止表示が特有画像によって遮蔽されないので、のめり込み防止表示を確実に表示することができる。
【３０２７】
　また、規定数「２」で遊技が実行されたときは、スタートスイッチ４１の操作により規定数が確定するために、スタートスイッチ４１の操作と同時（遊技開始と同時）に特有画像を表示する。この特有画像は、少なくとも第３ストップスイッチ４２操作時（全停時）まで継続し、払出し処理終了時や、次回遊技のためのベット処理が実行されたときに特有画像の表示を終了することが挙げられる。
【３０２８】
　（２）非ＡＴ中における画像表示
　遊技ごとに「１」以上のポイントを付与し（当選役等に応じて付与ポイント数が異なる）、溜まったポイント数に応じてＡＴ抽選を実行することが挙げられる。この場合、規定数「３」の遊技ではポイントを付与するが、規定数「２」の遊技ではポイントを付与しない。したがって、規定数「２」の遊技では、ポイント数は更新されない。

【３０２９】
（３）ＡＴ天井遊技回数カウンタ
非ＡＴ中の遊技回数をカウントし、当該遊技回数が所定値に到達したときはＡＴを発動する天井機能を有する場合において、天井までの遊技回数をカウントするＡＴ天井遊技回数カウンタについては、規定数「３」の遊技では更新するが、規定数「２」の遊技では更新しないことが挙げられる。
【３０３０】
（４）前兆カウンタ
ガセ前兆及び本前兆中に、ＡＴ発動予定までの残り遊技回数を画像表示する場合がある。この遊技回数は、前兆カウンタにより管理される。そして、規定数「３」の遊技では前兆カウンタを更新し、残り遊技回数（画像）を更新するが、規定数「２」の遊技では前兆カウンタを更新せず、かつ残り遊技回数（画像）を更新しない。
（５）ＡＴに関する抽選
非ＡＴ中は、上述したように、規定数「３」ではＡＴに関する抽選を実行可能とするが、規定数「２」ではＡＴに関する抽選を実行しない。
【３０３１】
（６）スタートスイッチ４１の操作時の演出
スタートスイッチ４１操作時に、役抽選を実行し、役抽選結果に対応する演出を実行する場合において、規定数「３」で遊技が開始されたときは、役抽選結果に対応する演出を実行するが、規定数「２」で遊技が開始されたときは、役抽選結果に対応する演出を実行しない。ただし、規定数「２」で遊技が開始されたときは、規定数「２」で遊技が開始されたことに対応する特有の演出（上述した特有画像の表示等）を実行する場合がある。
また、連続演出の実行中において、スタートスイッチ４１操作時に演出を進行（発展）させるようにセットされている場合に、規定数「３」で遊技が開始されたときは、連続演出を進行するが、規定数「２」で遊技が開始されたときは、連続演出を進行しない。この場合には、それまでの（前回遊技の終了時における）演出を維持するか、又は規定数「２」で遊技が開始されたことに対応する特有の演出を実行することが挙げられる。
さらにまた、連続演出の実行中において、規定数「２」で遊技が行われた後、次回遊技が規定数「３」で行われたときは、当該次回遊技では連続演出を実行する。
具体的には、３遊技間の連続演出が実行可能な場合において、１遊技目の遊技を規定数「３」で行ったときは１遊技目の連続演出を実行する。次に、２遊技目の遊技を規定数「２」で行ったときは、２遊技目の連続演出は実行されず、特有の演出を実行する。そして、３遊技目の遊技を規定数「３」で行ったときは、３遊技目の連続演出を実行する。
【３０３２】
（７）ＡＴ中の演出
ＡＴ中に規定数「２」で遊技を行った場合には、上述したように、ＡＴ遊技回数の更新は行わない。すなわち、ＡＴ遊技回数カウンタを更新しない。これにより、ＡＴの残り遊技回数が減算されないので、遊技者が誤って規定数「２」で遊技を行ってしまってもＡＴ遊技回数を損することはない。なお、ＡＴ遊技回数カウンタを更新しないものの、ＡＴ中は、ＡＴ遊技回数の表示自体は行っている。
また、ＡＴ中は、獲得枚数を表示し続け、遊技開始時及び遊技終了時に、ＡＴ中の獲得枚数を更新する。ＡＴ中の獲得枚数は、上述したように差数カウンタ値に基づいて更新される。ただし、これに限らず、サブ制御基板８０に獲得枚数カウンタを設け、サブ制御基板８０の獲得枚数カウンタに基づいて（サブ制御基板８０側で独自に）ＡＴ中の獲得枚数を更新することも可能である。
【３０３３】
（８）ＡＴ中に、獲得枚数の節目を画像表示する場合（たとえば、「１０００枚ゲット！」等）に、規定数「３」で獲得枚数１０００枚を達成したときは「１０００枚ゲット！」等を画像表示するが、規定数「２」で獲得枚数１０００枚を達成したときは「１０００枚ゲット！」等を画像表示しないことが挙げられる。

この場合には、それ以降の規定数「３」の遊技で「１０００枚ゲット！」を画像表示する。たとえば獲得枚数が１０００枚に到達したことを表示済みであるか否かを示すフラグを設ける。そして、規定数「３」で獲得枚数１０００枚になったときは当該フラグをオンにするが、規定数「２」で獲得枚数１０００枚になったときは当該フラグをオンにしない。その後に規定数「３」の遊技が行われ、「１０００枚ゲット！」を画像表示して、当該フラグをオンにする。規定数「２」の遊技で獲得枚数１０００枚になった後の規定数「３」の遊技では、リプレイ表示時や役の非入賞時であっても「１０００枚ゲット！」を画像表示してもよい。もちろん、その後の規定数「３」の遊技で役の入賞を待って「１０００枚ゲット！」を画像表示してもよい。

【３０３４】

（９）エンディングフラグを有する場合

有利区間クリアカウンタに基づいて、たとえば有利区間の遊技回数が「１４００」～「１４５０」程度となったときにエンディングフラグをセットし、ＡＴ中の場合には、もうすぐＡＴを終了することや、次のセットのＡＴに移行しないことを遊技者に報知する場合がある。ここで、規定数「２」で遊技を行った結果、エンディングフラグをセットすべき遊技回数に到達したときは、エンディングフラグをセットしてもよく、セットしなくてもよい。エンディングフラグをセットしたときには、演出をエンディング用に切替え可能となるので、規定数「２」で遊技を行っても有利区間の終了が近づいていることを遊技者に報知できる。一方、エンディングフラグをセットしないときは、演出がエンディング用に切り替わることはない。ただし、その後に規定数「３」で遊技を行ったときにはエンディングフラグがセットされる。この場合には、演出がエンディング用に切り替わってからＡＴが終了するまでの遊技回数が、ずっと規定数「３」で遊技を行っていた場合よりも少なくなる。

【３０３５】

また、有利区間クリアカウンタに基づいて、有利区間の遊技回数上限値（１５００遊技）間近になったときに、カウントダウン表示を実行する場合がある。このカウントダウンは、規定数「２」でも実行することが挙げられる。ただし、規定数「２」のときのカウントダウンと規定数「３」のときのカウントダウンとで、異なる画像表示を行うことが可能である。たとえば規定数「２」のときのカウントダウンは、上述した特有画像を表示することが挙げられる。

【３０３６】

（１０）有利区間終了時の演出

有利区間の最終遊技が規定数「２」であったときは、有利区間の終了画面を画像表示してもよく、あるいは画像表示しなくてもよい。

（１１）有利区間終了後の演出

有利区間を終了した後、非有利区間の１遊技目を規定数「２」で実行したときは、非有利区間に移行したことを示す演出（画像表示）を実行する。さらに、非有利区間の２遊技目も規定数「２」で遊技が実行されたときは、非有利区間の１遊技目の演出を維持する。これにより、有利区間から非有利区間に移行するときは、規定数「２」で遊技が行われた場合であっても、その旨を遊技者に報知することができる。

【３０３７】

（１２）非ＲＴにおいて１ＢＢに当選し、かつ当該遊技で１ＢＢを入賞させた場合には、１ＢＢ遊技が終了するまで、１ＢＢ遊技中であることを示す特有画像と獲得枚数を画像表示する。獲得枚数の更新も行う。また、この場合の１ＢＢ遊技中は、規定数「３」で遊技が行われたとしても（第３９実施形態の１ＢＢ遊技は、規定数「３」に限られる。）、通常の１ＢＢ遊技中の演出は実行しない。このようなケースのように、規定数「３」であっても通常の演出が実行されない場合がある。このように制御することで、当該１ＢＢ遊技がイレギュラーな遊技であることを遊技者に知らせることができる。

【３０３８】

＜第４０実施形態＞

第４０実施形態は、プッシュボタン（「演出スイッチ」、「演出ボタン」、「サブボタン」等とも称する。）の有効管理に関するものである。

図１（第１実施形態）及び図９５（第１９実施形態（Ａ））では、プッシュボタンの図示を省略したが、実際には、サブ制御基板８０に対し、プッシュボタンが電気的に接続されている。また、サブ制御基板８０とプッシュボタンとは、双方向通信が可能に構成されている。

プッシュボタンは、その操作が行われたことに基づいて演出を進行（発展）させる場合等に用いられる。プッシュボタンの操作に基づき演出を進行させる場合には、プッシュボタンを画像表示するとともに、その時点における演出を維持するようにする。そして、プッシュボタンが操作されたときは、プッシュボタンの画像表示を消去するとともに、演出を進行させる。以下、必要に応じて、このような演出を「プッシュボタン演出」と称する。なお、プッシュボタン演出は、１遊技で１回実行される場合と、１遊技で複数回実行される場合とがある。

【３０３９】

また、図１及び図９５において、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対する一方向通信である。ここで、サブ制御基板８０は、図１及び図９５では１枚基板のように図示されているが、１枚基板の場合だけでなく、第１４実施形態で説明したように、サブメイン基板（第１サブ制御基板）とサブサブ基板（第２サブ制御基板）とに分けられている場合もある。一方、サブ制御基板８０が、サブメイン基板（第１サブ制御基板）とサブサブ基板（第２サブ制御基板）とを含む１枚基板からなる場合もある。サブ制御基板８０がサブメイン基板（第１サブ制御基板）とサブサブ基板（第２サブ制御基板）とに分けられている場合には、サブメイン基板（第１サブ制御基板）とサブサブ基板（第２サブ制御基板）とは、双方向通信が可能に構成されている。

なお、メイン制御基板５０は、メイン制御手段５０、主制御基板５０、主制御手段５０とも称する。

また、サブ制御基板８０は、サブ制御手段８０、副制御基板８０、副制御手段８０とも称する。

さらにまた、サブメイン基板は、第１副制御基板、第１副制御手段、演出制御基板、演出制御手段とも称する。

さらに、サブサブ基板は、第２副制御基板、第２副制御手段、画像制御基板、画像制御手段とも称する。

【３０４０】

また、１枚のサブ制御基板８０上に、サブメインＣＰＵとサブサブＣＰＵとを搭載している場合には、サブメインＣＰＵとサブサブＣＰＵとが双方向通信可能に構成されていることはもちろんである。

以下、「サブメイン基板（第１サブ制御基板）又はサブメインＣＰＵ」を単に「サブメイン」と称し、サブサブ基板（第２サブ制御基板）又はサブサブＣＰＵを単に「サブサブ」と称する。

なお、サブメインは、演出全体を統括・制御する基板（ＣＰＵ）である。また、サブサブは、サブメインの下位に属し、演出のうち、映像の制御に特化した基板（ＣＰＵ）である。

【３０４１】

サブメインは、演出抽選を実行し、演出を決定すると、サブサブに対し、決定した演出に対応する演出指定コマンド（サブサブ側で実行すべき演出を特定可能なコマンド）を送信する。サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、当該演出指定コマンドに従って映像を選択し、映像を画像表示する。ここで、サブメインが演出指定コマンドを送信した時から、サブサブが映像の画像表示を開始するまでの間には、遅延（タイムラグ）が発生する。映像の出力処理等に一定の時間を要するためである。

また、サブメインは、プッシュボタンを常時有効にしているわけではなく、所定時間の

範囲内で有効にする。プッシュボタンは、たとえばストップスイッチ４２と同様に、常時オン／オフは検知されるが、有効でないときは、たとえオンされてもその操作は無視される。

【３０４２】

ここで、サブメインがサブサブに対して演出指定コマンドを送信した時にプッシュボタンを有効にし、サブサブがプッシュボタンの映像を画像表示した場合には（この映像により、遊技者に対し、プッシュボタンが有効であることを報知し、プッシュボタンの操作を促すものとなる。）、サブメインがプッシュボタンを有効にしたタイミングと、サブサブがプッシュボタンに係る映像の画像表示を開始したタイミングとの間にずれが生じる。そこで、第４０実施形態では、このずれを解消するために、以下の方法を採用する。

【３０４３】

第１の方法は、サブメインのタイマ値に基づいてプッシュボタンを有効にする方法（タイマ管理）である。具体的には、ＲＷＭ５３に、タイマ値を記憶する記憶領域を設け、演出指定コマンドを送信する際（送信する前、送信時、又は送信後）に当該記憶領域にタイマ値（初期値）をセットする。そして、一定時間ごと（たとえば割込み処理ごと）にタイマ値を減算していき、タイマ値が所定値（たとえば「０」）となったときは、所定時間を経過したと判断し、プッシュボタンを有効にする。一方、サブサブは、演出指定コマンドを受信したときから前記所定時間を経過したタイミングで映像を表示すれば、映像の表示タイミングとプッシュボタンが有効になるタイミングとを略一致させることができる。なお、プッシュボタンを有効にするタイミングを、映像の表示開始タイミングよりもわずかに早くしてもよい。

また、タイマ管理の場合において、１遊技で複数回のプッシュボタン演出を実行する場合がある。

【３０４４】

なお、演出によっては、１遊技で、Ｎ１秒（たとえば「３」秒）経過時にプッシュボタンを有効にし、次にＮ２秒（たとえば「１０」秒）経過時にプッシュボタンを有効にする場合がある。この場合には、上記記憶領域にＮ２秒に対応するタイマ値を記憶し、タイマ値がＮ１秒経過に相当する値となったときはプッシュボタンを有効にし、次に、タイマ値がＮ２秒経過に相当する値（たとえば「０」）となったときはプッシュボタンを有効にする。

さらに、Ｎ１秒（たとえば「３」秒）経過時にプッシュボタンを有効にする場合と、Ｎ２（たとえば「１０」）秒経過時にプッシュボタンを有効にする場合とがある。このように、演出指定コマンドによってタイマ値が異なる場合には、それぞれＮ１秒経過に相当する値、及びＮ２秒経過に相当する値を上記記憶領域に記憶するが、この場合の記憶領域は同一の記憶領域である。

【３０４５】

ここで、タイマ管理の場合において、タイマによる計時中に電源断が発生したときは、

（１）電源断からの復帰後にタイマ計測を再開する方法（この場合には、電源断時にその時点におけるタイマ値を保持し、電源断からの復帰時にも、当該タイマ値を保持している）と、

（２）電源断からの復帰時に改めてタイマ値の初期値（電源断前に選択された演出指定コマンドで定められているタイマ値の初期値）を設定し、電源断からの復帰後にタイマによる計時を開始する方法と、

（３）電源断からの復帰時にタイマ値をクリアし、電源断からの復帰後はタイマ値を計時しない方法（この場合には、プッシュボタン演出を実行しない）と

が挙げられる。

ここで、上記（２）の場合には、タイマ値の初期値をセットしたときに、サブサブに対して演出指定コマンドを再送信する。

また、上記（３）の場合には、プッシュボタンは操作されなかったものとみなして復帰する場合と、操作されたものとみなして復帰する場合とが挙げられる。プッシュボタンは

操作されたものとみなして復帰する場合は、プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する。

【３０４６】

さらに、タイマによる計時中に電源断が発生した場合において、電源断時の遊技状態が遊技者に有利な特定の遊技状態（ＣＺや、前兆の最終遊技であるとき等）であるときは、電源断からの復帰時に、特定画像（上述した「１枚絵」等）を表示する。このように制御するには、たとえば電源断からの復帰時に、メイン遊技状態のデータや、前兆カウンタ値を参照することで判断する。

なお、上述したメイン遊技状態の記憶領域や、前兆カウンタの記憶領域は、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３、及びサブ制御基板８０のＲＷＭ８３の双方に設けられている。メイン制御基板５０は、毎遊技、たとえばスタートスイッチ４１の操作時に、メイン遊技状態の情報や、前兆カウンタ値をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、これらの情報を受信すると、サブ制御基板８０側のＲＷＭ８３に記憶する。したがって、電源断からの復帰時に、サブ制御基板８０側でメイン遊技状態の情報や前兆カウンタ値を保持していれば、サブ制御基板８０側で電源断前のメイン遊技状態や前兆カウンタ値を判断することができる。したがって、この場合には、電源断からの復帰時に、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対してメイン遊技状態の情報や前兆カウンタ値を改めて送信することはしない。

【３０４７】

また、スタートスイッチ４１が操作され、指示機能の作動により正解押し順が報知された後、最初のストップスイッチ４２が操作される前（全リール３１の回転中）に電源断が発生した場合において、電源断から復帰したときには、再度、全リール３１の回転状態に復帰する。この場合には、再度、指示機能が作動し、サブ制御基板８０は、正解押し順を画像表示する。よって、この場合には特定画像は表示しない。

一方、すべてのリール３１が停止した後、次回遊技のベットが行われる前に電源断が発生した場合には、電源断から復帰したときに、特定画像を表示する。メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対して、リール３１の停止コマンドが送信され、サブ制御基板８０は、当該停止コマンドに基づく情報を記憶している。したがって、サブ制御基板８０は、電源断からの復帰時に、停止コマンドに基づく情報（サブ制御基板８０で記憶している情報）に基づいて、全リール３１の回転中に復帰するのか、又は全リール３１の停止状態に復帰するのかを判断することができる。

【３０４８】

なお、特定画像の表示は、タイマによる計時中に限らなくてもよい。電源断からの復帰時（ここでは、上述したように、全リール３１の停止時かつベットが行われる前に電源断が発生し、当該電源断から復帰した場合に相当する。）に特定画像を表示すれば、ホール管理者や遊技者は、電源断時の遊技状態が遊技者に有利な特定の遊技状態であったことを一目で知ることができる。また、有利な特定の遊技状態において遊技者が意図しない電源断が発生した場合に、この電源断からの復帰時に通常画面を表示してしまうと、電源断に基づきリセットがかかって有利な特定の遊技状態がクリアされてしまった（通常の遊技状態に移行してしまった）と遊技者が誤認することを防止することができる。

【３０４９】

また、第２の方法は、サブメインが上記タイマを持たず、フィードバックコマンドを用いる方法である。具体的には、サブサブは、映像を選択した際（映像の出力処理の開始前、開始時、又は開始後）に、サブメインに対してフィードバックコマンド（プッシュボタンに係る映像の生成が完了した旨のコマンド）を送信する。そして、サブメインは、このフィードバックコマンドを受信したときにプッシュボタンを有効化する。特に、第１の方法では、タイマ値を記憶する記憶領域をＲＷＭ５３に設ける必要があるが、フィードバックコマンドを送信する方法では、当該記憶領域を設ける必要がないというメリットがある。また、タイマ管理による方法では、演出指定コマンドごとにタイマ値を設けておく必要があるが、フィードバックコマンドを送信する方法では、演出指定コマンドの数が増大し

ても、個々のタイマ値を管理することが不要となり、容量を削減することができる。
【３０５０】
上記第２の方法では、プッシュボタン演出のみならず、映像表示開始タイミングと、ランプの点灯態様変更タイミングや、音量変更タイミングとを同期させることがより容易となる。
ここで、画像表示を行う場合において、サブメインは、サブサブに対し、背景（ステージ画面）演出（２系演出とも称される）に係るコマンドと、キャラクタ演出（４系演出とも称される）に係るコマンドとを送信する。サブサブは、それぞれ背景演出に係るコマンドを受信すると背景に係る映像生成を実行するとともに、キャラクタ演出に係るコマンドを受信するとキャラクタに係る映像生成を実行する。
【３０５１】
そして、背景及びキャラクタの双方の映像の生成が終了すると、サブサブは、サブメインに対し、フィードバックコマンド（映像完了コマンド）を送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、その映像の表示開始に対応する演出、たとえばランプの点灯態様を変更したり、音量を変更する。したがって、映像と、ランプや音声との同期をより正確にとることが可能となる。
【３０５２】
また、プッシュボタン演出の中には、フェード演出を実行する場合がある。なお、フェード演出を実行するか否かは、演出指定コマンドによって定められている。ここで、プッシュボタンのフェード演出とは、導入演出（演出初期）中に、最終的な表示態様以外の態様でプッシュボタンを画像表示し、この画像表示の時点ではプッシュボタンが未だ有効化されていない状態の演出である。この導入演出では、たとえばプッシュボタン演出がこれから発生することを示唆する演出を実行する。
フェード演出を実行した後、最終的なプッシュボタンの画像を表示する際（表示する前、表示した時、又は表示した後）に、サブサブは、サブメインに対し、フィードバックコマンドを送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効にする。
【３０５３】
サブメインは、プッシュボタンが操作されたと判断すると、プッシュボタンが操作されたことを示すコマンドをサブサブに送信する。また、サブメインは、プッシュボタンが操作されたことを検知すると、プッシュボタンを無効化する。ここで、プッシュボタンが１回操作されればプッシュボタンが操作されたと判断してプッシュボタンを無効化する場合と、プッシュボタンを有効化してからプッシュボタンを無効化するまでの所定時間、何回操作されてもプッシュボタンの操作を有効とする場合とがある。後者の場合には、プッシュボタンが１回操作されるごとに、演出を変化させる場合がある。
【３０５４】
そして、プッシュボタンが無効化されると、その後のプッシュボタンの無効期間中は、遊技者によりプッシュボタンが操作されてもサブサブに対してプッシュボタンの操作コマンドを送信しない。
また、プッシュボタン演出を実行した場合において、遊技者がプッシュボタンを操作しなかった場合には、次回遊技に移行するまでは、プッシュボタンは有効となっている。ここで、「次回遊技に移行するまで」とは、たとえば、今回遊技でリプレイが停止しなかったときは「次回遊技のベットが行われるまで」に相当し、今回遊技でリプレイが停止したときは「次回遊技でスタートスイッチ４１が操作されるまで」に相当する。
なお、「次回遊技に移行するまで」のタイミングとしては、今回遊技でリプレイが停止しなかったときと、今回遊技でリプレイが停止したときとで、同一としてもよい。たとえば、どちらのタイミングも「次回遊技でスタートスイッチ４１が操作されるまで」としてもよい。
【３０５５】
図３３９は、第４０実施形態において、プッシュボタンの有効管理をタイマで行う場合

のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。図中、２本の２点鎖線は、それぞれメイン側とサブメイン側との区切り、及びサブメイン側とサブサブ側との区切りを示す線である（後述する図３４０～図３４４も同様である。）。

【３０５６】

図３３９において、遊技者によりスタートスイッチ４１が操作されると、メイン（メイン制御基板５０）は、その信号を検知し、役抽選を実行する。そして、抽選結果コマンドをサブメインに送信する。サブメインは、抽選結果コマンド（今回遊技の役抽選結果）に応じて演出抽選を実行する。この例では、プッシュボタン演出を有する演出に決定されたものとする（以下の例も同様である）。サブメインは、サブサブに対し、決定した演出に対応する演出指定コマンドを送信する。また、演出指定コマンドの送信と同時に、決定した演出に対応するタイマ値（プッシュボタンを有効にするまでの時間の計測）を開始する。計測時間は、決定した演出によって定められており、この例では時間Ｔ０１である。

【３０５７】

サブメインは、タイマが時間Ｔ０１を計測したと判断したときは、プッシュボタンを有効化する。

一方、サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始する。また、サブサブが受信した演出指定コマンドには、演出開始から時間Ｔ０１経過後にプッシュボタンの表示を開始する旨が定められている。したがって、サブサブは、この演出指定コマンドに従って、演出開始から時間Ｔ０１経過後にプッシュボタンの表示を開始する。これにより、演出開始時から、プッシュボタンが有効になるタイミングと、プッシュボタンの表示が開始されるタイミングとを、略同一にすることができる。

遊技者によりプッシュボタンが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとプッシュボタンを無効化する。さらに、サブメインは、プッシュボタン操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、プッシュボタン操作コマンドを受信すると、演出を発展させる（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する）。さらに、プッシュボタンの表示を終了する。

【３０５８】

なお、演出指定コマンドを送信するタイミングは、演出指定コマンドで定められた演出実行タイミングよりも前であれば、スタートスイッチ４１の操作時に限らず、ストップスイッチ４２の操作時（第一停止時、第二停止時、又は第三停止時のいずれか）でもよい。このことは、以下の例も同様である。

また、スタートスイッチ４１の操作時からプッシュボタンが操作される前の間に、ストップスイッチ４２の操作等、遊技者による他の操作（プッシュボタン操作以外の操作）が行われることが考えられる。この場合には、遊技者による前記他の操作の後であっても、プッシュボタンの操作により演出が発展する。換言すえば、プッシュボタンの操作による演出の発展は、遊技者による前記他の操作の影響を受けない。このことは、以下の例も同様である。

【３０５９】

図３４０は、第４０実施形態において、プッシュボタンの有効管理をフィードバックコマンドで行う場合のスロットマシンの例を示すタイムチャートである。図３４０の例では、図３３９の例と異なり、サブメインは、プッシュボタンを有効にする時間を計測するためのタイマを有していない。

図３４０において、遊技者によりスタートスイッチ４１が操作されると、メインは、その信号を検知し、役抽選を実行する。そして、抽選結果コマンドをサブメインに送信する。サブメインは、抽選結果コマンド（当該遊技の役抽選結果）に応じて演出抽選を実行する。サブメインは、サブサブに対し、決定した演出に対応する演出指定コマンドを送信する。

【３０６０】

サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始する。また、サブサブが受信した演出指定コマンドには、演出開始から時間Ｔ０１経過後にプッシュボタ

ンの表示を開始する旨が定められている。したがって、サブサブは、この演出指定コマンドに従って、演出開始から時間Ｔ０１経過後にプッシュボタンの表示を開始する。サブサブは、プッシュボタンの表示を開始すると、フィードバックコマンド（プッシュボタンの表示が完了した、あるいはプッシュボタンの表示を開始した旨のコマンド）をサブメインに送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効化する。これにより、プッシュボタンの表示が開始されたタイミングとプッシュボタンを有効化するタイミングとを略同一にすることができる。

【３０６１】

遊技者によりプッシュボタンが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとプッシュボタンを無効化する。さらに、サブメインは、プッシュボタン操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、プッシュボタン操作コマンドを受信すると、演出を発展させる（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する）。さらに、プッシュボタンの表示を終了する。

【３０６２】

図３４１～図３４４は、遊技機がぱちんこ遊技機であるときのプッシュボタン有効管理を示すタイムチャートである。ぱちんこ遊技機においても、スロットマシン１０と同様に、メイン、サブメイン、サブサブを備える。具体的には、「メイン」は、図９９（第１９実施形態（Ｂ））のメイン制御基板５３０に相当する。また、図９９中、サブ制御基板５４０は、サブメインとサブサブとを有する。サブメインは演出ランプ５４１やスピーカ５４２の出力を制御し、サブサブは、画像表示装置５４３の出力を制御する。

【３０６３】

図３４１は、第４０実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例１を示すタイムチャートであり、タイマ管理によりプッシュボタンを有効化する例である。したがって、図３４１は、スロットマシン１０の図３３９に対応する例である。この図３４１及び後述する図３４２は、１遊技中に２回、プッシュボタンを有効化する例を示している。

図３４１において、遊技球が始動口５３２（図９９）に入球して始動口スイッチ５３３（図９９）がオンになると、メインは、特別図柄表示装置５３１（図９９）の変動を開始するとともに、大当たり抽選や変動パターン抽選を実行する。メインは、変動パターンを決定すると、サブメインに対し、変動パターンコマンドを送信する。

【３０６４】

サブメインは、受信した変動パターンに基づいて、演出抽選を実行し、演出を決定し、決定した演出に対応する演出指定コマンドをサブサブに送信する。この例において指定された演出は、予告Ａ～Ｄ→ノーマルリーチ→スーパーリーチの順に出力する演出であるものとする。なお、「予告」とは、その種類に応じて、その後のノーマルリーチやスーパーリーチの出現頻度や、当選期待度を示唆する演出である。また、「ノーマルリーチ」とは、その種類に応じて当選期待度が低～中を示唆する演出である。さらにまた、「スーパーリーチ」とは、その種類に応じて当選期待度が中～高を示唆する演出である。これらの各演出の実行中は、演出図柄を変動させる。また、サブメインは、演出指定コマンドの送信時点からの時間をタイマで計測する。そして、時間Ｔ１１経過後にプッシュボタンを有効化する。

【３０６５】

サブサブは、演出指定コマンドを受信すると、予告Ａ、Ｂ→予告Ｃ、Ｄ→ノーマルリーチ→スーパーリーチの順に演出（映像）を実行する。

また、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ１１を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。この例では、予告Ｃ及びＤの途中にプッシュボタンの表示を開始するものである。サブメインからサブサブに送信される演出指定コマンドには、演出開始時から時間Ｔ１１経過後にプッシュボタンの表示を開始するように定められている。これにより、演出開始時から時間Ｔ１１の時点で、サブメインにおけるプッシュボタンの有効化タイミングと、サブサブにおけるプッシュボタンの表示開

始タイミングとを略一致させることが可能となる。

【３０６６】

また、この例では、１回目のプッシュボタン演出時には、遊技者はプッシュボタンを操作しなかった例を示している（後述する図３４２も同様である）。サブメインは、プッシュボタンを有効化すると、プッシュボタンを有効化した時点からタイマを用いて計時を行う。この例では、プッシュボタンの有効時間は時間Ｔ１３であり、プッシュボタンを有効化した時から時間Ｔ１３を経過する前にプッシュボタンが操作されたときはプッシュボタンの操作に対応する演出を実行し、プッシュボタンを有効化した時から時間Ｔ１３を経過してもプッシュボタンが操作されなかったときはプッシュボタンを無効化する。

プッシュボタンを有効化した時から時間Ｔ１３を経過してもプッシュボタンが操作されなかったために、サブメインは、プッシュボタンを無効化する。そして、プッシュボタンの無効コマンドをサブサブに送信する。これにより、サブサブは、プッシュボタンの表示を終了する。

【３０６７】

なお、図３４１では図示していないが、プッシュボタンを有効化した時から時間Ｔ１３を経過する前にプッシュボタンが操作されたときは、サブメインは、プッシュボタンを無効化するとともに、プッシュボタンの操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、このコマンドを受信すると、演出を発展させ（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行し）、プッシュボタンの表示を終了する。

【３０６８】

さらにまた、サブメインは、演出指定コマンドの送信時点からの時間をタイマで計測し続けており、演出指定コマンドの送信時点から時間Ｔ１２経過後にプッシュボタンを有効化する。そして、サブメインは、プッシュボタンを有効化すると、プッシュボタンを有効化した時点からタイマを用いて計時を行う。この例では、プッシュボタンの有効時間は時間Ｔ１４であり、プッシュボタンを有効化した時から時間Ｔ１４を経過する前にプッシュボタンが操作されたときはプッシュボタンの操作に対応する演出を実行するが、プッシュボタンを有効化した時から時間Ｔ１４を経過してもプッシュボタンが操作されなかったときはプッシュボタンを無効化する。

【３０６９】

一方、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ１２を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。この例では、スーパーリーチの途中でプッシュボタンの表示を開始するものである。サブメインからサブサブに送信される演出指定コマンドには、演出開始時から時間Ｔ１２経過後にプッシュボタンの表示を開始するように定められている。これにより、上記と同様に、時間Ｔ１２の時点で、サブサブにおけるプッシュボタンの表示開始タイミングと、サブメインにおけるプッシュボタンの有効化タイミングとを略一致させることが可能となる。

そして、この例では、プッシュボタンが有効化されてから時間Ｔ１４を経過する前に遊技者によりプッシュボタンが操作された例を示している。

なお、図３４１中、時間Ｔ１４（有効時間）内にプッシュボタンが操作された場合は、時間Ｔ１４のタイマ計時を終了する。図３４１では、時間Ｔ１４の有効時間の範囲がわかるように便宜上図示している（この点は、図３４２の時間Ｔ１４、図３４３の時間Ｔ１４、及び図３４４の時間Ｔ４３についても同様である。）。

【３０７０】

遊技者によりプッシュボタンが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとプッシュボタンを無効化する。さらに、サブメインは、プッシュボタン操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、プッシュボタン操作コマンドを受信すると、演出を切り替える（プッシュボタンの操作に対応する演出を実行する）。さらに、プッシュボタンの表示を終了する。

その後、サブサブは、サブメインから受信した演出指定コマンドに基づいて演出を実行し続け、演出指定コマンドに従って演出を終了する。

一方、メインは、特別図柄表示装置５３１の変動を停止すると、サブメインに対し、変動停止コマンドを送信する。さらに、この変動停止コマンドは、サブメインからサブサブにも送信される。これにより、サブメイン及びサブサブは、メイン側での変動が終了したことを知ることができる。

【３０７１】

図３４２は、第４０実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例２を示すタイムチャートである。この例は、図３４１と異なり、プッシュボタンを有効化するためのタイマを用いずにフィードバックコマンドによりプッシュボタンを有効化する例である。それ以外は図３４１と同様である。

図３４２において、メインは、特別図柄の変動を開始するとともに、大当たり抽選や変動パターン抽選を実行する。メインは、変動パターンを決定すると、サブメインに対し、変動パターンコマンドを送信する。

サブメインは、受信した変動パターンに基づいて、演出抽選を実行し、演出を指定し、演出指定コマンドをサブサブに送信する。

【３０７２】

サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ１１を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。そして、プッシュボタンの表示を開始すると、サブメインに対し、フィードバックコマンド（プッシュボタンの表示が完了した、あるいはプッシュボタンの表示を開始した旨のコマンド）を送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効にする。これにより、タイマによることなく、演出開始時から時間Ｔ１１の時点で、サブメインによるプッシュボタンの有効化タイミングと、サブサブによるプッシュボタンの表示を開始するタイミングとを略一致させることができる。

【３０７３】

また、サブメインは、プッシュボタンを有効化すると、プッシュボタンを有効化した時点からタイマを用いて計時を行う。時間Ｔ１３を経過した後、サブメインは、プッシュボタンを無効化する。そして、プッシュボタンの無効コマンドをサブサブに送信する。これにより、サブサブは、プッシュボタンの表示を終了する。

【３０７４】

同様に、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ１２を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。そして、プッシュボタンを表示すると、サブメインに対し、フィードバックコマンドを送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンを有効にする。この後の処理は、上述した図３４１と同様であるので、説明を省略する。

【３０７５】

図３４３は、第４０実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例３を示すタイムチャートであり、この例は、図３４２と同様にフィードバックコマンドによりプッシュボタンを有効化する例である。

図３４３において、メインは、特別図柄の変動を開始するとともに、大当たり抽選や変動パターン抽選を実行する。メインは、変動パターンを決定すると、サブメインに対し、変動パターンコマンドを送信する。

【３０７６】

サブメインは、受信した変動パターンに基づいて、演出抽選を実行し、演出を指定し、演出指定コマンドをサブサブに送信する。図３４３の例では、図３４２の例と異なり、演出指定コマンドを分割して送信する。最初の演出指定コマンドは、予告Ａ及びＢを出力するためのものである。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、予告Ａ及びＢに係る演出を実行する。また、サブメインは、最初の演出指定コマンドの送信と同時にタイマによって計時を開始する。

次に、サブメインは、時間Ｔ３１を経過したと判断すると、サブサブに対し、予告Ｃ及びＤを出力するための演出指定コマンドを送信する。この演出指定コマンドを受信すると

、サブサブは、予告Ｃ及びＤに係る演出を実行する。
　さらに、サブメインは、最初の演出指定コマンドの送信時から時間Ｔ３２を経過したと判断すると、サブサブに対し、ノーマルリーチを出力するための演出指定コマンドを送信する。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、ノーマルリーチに係る演出を実行する。
【３０７７】
　さらに、サブメインは、最初の演出指定コマンドの送信時から時間Ｔ３３を経過したと判断すると、サブサブに対し、スーパーリーチを出力するための演出指定コマンドを送信する。この演出指定コマンドを受信すると、サブサブは、スーパーリーチに係る演出を実行する。
　このようにして、サブメインは、サブサブに対し、演出指定コマンドを４回送信し、サブサブは、演出指定コマンドを受信するごとに、演出を順次切り替えていく。
　さらにまた、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ１２を経過したと判断すると、プッシュボタンの表示を開始する。そして、それ以降の処理は図３４２の例と同一であるので説明を省略する。
【３０７８】
　図３４４は、第４０実施形態におけるぱちんこ遊技機において、プッシュボタンの有効管理の例４を示すタイムチャートである。この例では、プッシュボタンが天井方向に飛び出る機能を備えている。このプッシュボタンは、通常のプッシュボタンと同様に、プッシュ操作を行うことが可能である。さらに、プッシュボタンが天井方向に飛び出し、プッシュボタンがレバー状に変形し、遊技者がレバー操作を行うことが可能に形成されている。
　図３４４において、メインは、変動を開始して各種抽選を実行し、変動パターンコマンドをサブメインに送信する。サブメインは、変動パターンコマンドを受信すると、演出を抽選で決定し、演出指定コマンドをサブサブに送信する。演出指定コマンドの概要は、図３４１と同様である。
【３０７９】
　サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ４１を経過したタイミングで、フィードバックコマンドをサブメインに送信する。このフィードバックコマンドは、サブメインに対し、プッシュボタンをレバー状に変形させることを要求するものである。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、プッシュボタンをレバー状に変形することを開始する。サブメインは、プッシュボタンをレバー状に変形することを完了したときは、演出指定コマンドをサブサブに送信する。この演出指定コマンドは、プッシュボタンをレバー状に変形することを完了した旨のコマンドである。また、サブサブは、演出指定コマンドに基づいて、演出開始時から時間Ｔ４２を経過したタイミングで、レバーの表示を開始する。さらに、サブサブは、サブメインから上述した演出指定コマンド（プッシュボタンをレバー状に変形することを完了した旨のコマンド）を受信していることを条件として、フィードバックコマンドをサブメインに送信する。このフィードバックコマンドは、レバーを有効にするためのコマンドである。
【３０８０】
　サブメインは、上記フィードバックコマンドを受信すると、レバーを有効化する。さらに、レバーを有効化した時から、レバーの有効時間の計測を開始する。この例では、レバーの有効時間は、時間Ｔ４３に設定されている。
　そして、この例では、レバーが有効化されてから時間Ｔ４３を経過する前に遊技者によりレバーが操作された例を示している。
　遊技者によりレバーが操作されると、その信号がサブメインに送信される。サブメインは、この信号を受信するとレバーを無効化する。さらに、サブメインは、レバー操作コマンドをサブサブに送信する。サブサブは、レバー操作コマンドを受信すると、演出を発展させる（レバーの操作に対応する演出を実行する）。さらに、レバーの表示を終了する。
　その後、サブサブは、サブメインから受信した演出指定コマンドに基づいて演出を実行し続け、演出指定コマンドに従って演出を終了する。

【３０８１】
一方、メインは、特別図柄表示装置５３１の変動を停止すると、サブメインに対し、変動停止コマンドを送信する。さらに、この変動停止コマンドは、サブサブにも送信される。これにより、サブメイン及びサブサブは、メイン側での変動が終了したことを知ることができる。
また、図３４４では図示しないが、サブメインは、レバーを無効化した後、遊技終了時までに、レバーの変形を元に戻してプッシュボタンの形態に戻す処理を実行する。
【３０８２】
以上、第３７～第４０実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
Ａ．第３７実施形態
（１）第３７実施形態では、非ＡＴにおける非ＲＴとＲＴ１とにおいて、非ＲＴでは所定割合で押し順ベル当選時に正解押し順を報知し、ＲＴ１では押し順ベル当選時に正解押し順を報知しない仕様とした。しかし、これに限らず、非ＡＴかつＲＴ１においても、特定割合で押し順ベル当選時に正解押し順を報知する仕様としてもよい。非ＡＴ中に、非ＲＴ及びＲＴ１のいずれでも、押し順ベル当選時に正解押し順を報知する場合を有するようにすれば、遊技者に対し、現在のＲＴが非ＲＴであるかＲＴ１であるかをわかりにくくすることができる。この場合に、非ＡＴかつＲＴ１において押し順ベル当選時に正解押し順を報知する割合を「ｘ」とし、非ＡＴかつ非ＲＴにおいて押し順ベル当選時に正解押し順を報知する割合を「ｙ」としたとき、「ｙ＝ｘ＋前記所定割合（実施形態では、約３．４５％）」とすればよい。
【３０８３】
（２）ＡＴ中において、１７５０００回の遊技における指示込役物比率が所定値以上（たとえば６８％以上）である場合には、指示込役物比率が所定割合（たとえば６５％未満）となるまで、押し順ベル当選時に指示機能を作動させなくてもよいとした。しかし、このような場合に指示機能を全く作動させないのではなく、指示機能の作動割合を少なくしてもよい。たとえば、抽選によって指示機能を作動させるか否かを決定してもよい。換言すれば、ＡＴ中において、１７５０００回の遊技における指示込役物比率が所定値以上（たとえば６８％以上）であるときには、指示機能の作動割合を「０％」にするのではなく、「１００％」未満にすればよい。
【３０８４】
（３）ＡＴかつ非ＲＴにおいて、小役Ｄ条件装置作動時には、１ＢＢの入賞を示唆する演出を実行し、役の非当選時（当該遊技の当選番号が「０」の場合）には、１ＢＢの入賞を示唆する演出を実行していない。しかし、これに限らず、ＡＴかつ非ＲＴにおける役の非当選時に、規則に抵触しない範囲内において、１ＢＢを入賞させることが可能である（１ＢＢを入賞させてもよい）状態であることを遊技者が理解可能な演出を実行してもよい。このようにすれば、ＡＴかつ非ＲＴにおいて、小役Ｄ条件装置の作動を待つことなく１ＢＢを入賞させることが可能となる。
【３０８５】
（４）ＡＴかつ非ＲＴにおいて、１ＢＢを入賞させた後、１ＢＢ遊技の実行中は、ＡＴの終了条件を満たさない限り、ＡＴ中の演出を継続する。したがって、ＡＴかつ１ＢＢ遊技中に押し順ベルに当選したときは、指示機能の作動によって正解押し順を報知する。
一方、１ＢＢ遊技中にＡＴの終了条件を満たしたときは、次回遊技からは、非ＡＴかつ１ＢＢ遊技となる。この場合には、押し順ベルに当選しても指示機能を作動させない。よって、正解押し順は報知されない。
また、ＡＴかつ１ＢＢ遊技中において、ＲＢに当選した遊技では、ＲＢの入賞を回避すべきことを示唆する演出を実行してもよい。ＲＢが入賞してＲＢ遊技に移行すると、出玉率が低下するためである。
【３０８６】
（５）ＡＴかつＲＴ１において、小役Ｄ条件装置作動時に、遊技者が誤って１ＢＢを入

賞させてしまったときは、そのままＡＴを継続する場合と、ペナルティとしてＡＴを終了する場合とが挙げられる。

前者の場合は、上述したＡＴかつ１ＢＢ遊技と同様に、ＡＴの終了条件を満たさない限り、押し順ベルに当選したときは、指示機能の作動によって正解押し順を報知する。一方、１ＢＢ遊技中にＡＴの終了条件を満たしたときは、次回遊技からは、非ＡＴかつ１ＢＢ遊技となる。この場合には、押し順ベルに当選しても指示機能を作動させない。よって、正解押し順は報知されない。

また、後者の場合には、非ＡＴかつ１ＢＢ遊技となる。非ＡＴかつ１ＢＢ遊技では、押し順ベルに当選しても指示機能を作動させない。よって、正解押し順は報知されない。

【３０８７】

（６）第３７実施形態では、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢを入賞可能とした。このため、非ＲＴかつ非ＡＴ中やＲＴ１中には、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢを入賞させないように指示機能を作動させ、非ＲＴかつＡＴ中には、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢの入賞を促すように指示機能を作動させた。しかし、これに限らず、非ＲＴかつ非ＡＴ中やＲＴ１中に、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢを入賞させないための指示機能を作動させず、また、非ＲＴかつＡＴ中に、小役Ｄ条件装置作動時に１ＢＢの入賞を促すための指示機能を作動させないことも可能である。さらには、指示機能は作動させないが、１ＢＢの入賞を回避することを示唆する演出や、１ＢＢの入賞を促す示唆演出（リールフラッシュや音声等による演出）を実行することが可能である。

この場合には、小役Ｄ条件装置作動時には指示機能を作動させず、小役Ａ～Ｃ条件装置作動時にのみ指示機能を作動させることとなる。したがって、この場合には、非ＲＴかつ非ＡＴ中は、所定割合（上述の例では約２９回に１回の割合）で小役Ａ～Ｃ条件装置作動時に指示機能を作動させるが、ＲＴ１かつ非ＡＴでは、指示機能を作動させる割合を「０」にすることも可能である。

【３０８８】

（７）第３７実施形態では、１７５０００回の遊技における指示込役物比率を７０％未満にするために、１７５０００回の遊技における指示込役物比率がたとえば６８％以上になったときは、ＡＴ中であっても指示機能の作動を規制してもよいとした。しかし、このような規制は任意であり、ＡＴ中における指示機能を作動させる割合を「１００」％にしてもよい。

以上より、「指示機能を作動させる割合」は、「０」の場合があってもよく、「１００」％の場合があってもよい。

【３０８９】

Ｂ．第３８実施形態

（１）第３８実施形態では、ＲＴ遷移の例として図３０３を示したが、これに限らず、役物未作動時のＲＴとして少なくとも複数のＲＴを有する場合に、どのＲＴにおいて非有利区間から有利区間に移行したかによって、ＡＴに関する抽選の有利度を変えることが可能である。

また、第３８実施形態では、１ＢＢ遊技のＲＢ内部中にＡＴ抽選を実行したが、これに限らず、ＲＢ非内部中やＲＢ作動中にＡＴ抽選を実行することも可能である。さらにまた、どの遊技状態においてどのような条件を満たしたときに、ＡＴに関する有利度をどのように変えるかについても任意に設定することが可能である。

たとえば１ＢＢ遊技中に特殊役を抽選し、この特殊役に当選したときは、ＡＴに関する抽選を優遇することが挙げられる。また、特定遊技状態で非有利区間から有利区間に移行したときにＡＴに関する抽選を優遇することに予め定めておけば、１ＢＢ遊技中に特殊役に当選したときには、その後、特定遊技状態に移行したときに、非有利区間から有利区間に移行させればよい。

【３０９０】

Ｃ．第３９実施形態

（１）第３９実施形態において、非ＲＴの規定数「２」のときは、ＲＴ１の規定数「３

」のときと同じ演出を実行し、意図する規定数であることを遊技者に示すようにした。ここで、非ＲＴにおいて規定数「３」の遊技では、特有画像を表示すること等によって、意図しない規定数であることを遊技者に知らせてもよい。

（２）非ＡＴかつＲＴ１において規定数「２」で遊技を行った場合には、ＡＴ抽選を実行しないようにした。しかし、これに限らず、ＡＴ抽選自体は実行するが、ＡＴ当選確率を冷遇する（当選確率は「０」を超えるが、ほとんど当選しない確率にする）ことも可能である。

また、ＡＴ中に遊技回数の上乗せ抽選を実行する場合において、規定数「２」で遊技を行ったときは、上乗せ抽選を実行しない場合と、上乗せ抽選自体は実行するが上乗せ当選確率を冷遇する場合とが挙げられる。

【３０９１】

Ｄ．第４０実施形態

（１）第４０実施形態では、サブサブからサブメインに対し、フィードバックコマンドを送信する場合の例として、プッシュボタンの画像表示を開始したことを例示した。

しかし、これに限らず、たとえば第１に、上述した４系演出の表示完了のタイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、４系演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

また第２に、上述したプッシュボタンのフェード演出開始タイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、フェード演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

【３０９２】

さらにまた第３に、ぱちんこ遊技機において、画像表示装置２３に保留球に対応する画像を表示し、保留球に対応する画像を変化させる（たとえば色を変化させる）ことにより、当該保留球の大当たり期待度が高いことを示唆する保留球昇格演出を実行する場合がある。この場合に、保留球昇格演出の開始タイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、保留球昇格演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

さらに第４に、ぱちんこ遊技機において、大当たり確定を示唆するＶ表示演出を実行する場合がある。この場合に、Ｖ表示演出の開始タイミングでフィードバックコマンドを送信することが挙げられる。これにより、Ｖ表示演出の開始タイミングに合わせて、ランプの点灯態様や音量変更が可能となる。

【３０９３】

Ｅ．その他

（１）第１～第４０実施形態、及びこれらの各実施形態の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

（２）第３７～第４０実施形態では、遊技機の例としてスロットマシン１０、及びぱちんこ遊技機５００の例に挙げたが、たとえばカジノマシンや、遊技の用に供するメダルを遊技媒体として使用しない封入式遊技機（メダルレス遊技機）等にも適用することが可能である。

【３０９４】

＜第４１実施形態＞

第４１実施形態では、第１９実施形態（Ａ）と同様に、図９５に示すように、電源スイッチ１１、ドアスイッチ１７、設定キー挿入口１５１、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３を備えている。

また、ドアスイッチ１７、設定キースイッチ１５２、及び設定変更（リセット）スイッチ１５３は、入力ポート５１を介して、メイン制御基板５０と電気的に接続されている。

【３０９５】

電源スイッチ１１は、電源をオン／オフするときに操作されるスイッチである。

以下の説明では、電源スイッチ１１をオンにすることを、「電源を投入する」、「電源をオンにする」又は「電源の供給を再開する」と称する場合を有する。

また、電源スイッチ１１をオフにすることを、「電源をオフにする」又は「電源の供給を遮断する」と称する場合を有する。

【３０９６】

ドアスイッチ１７は、フロントドア１２（図２２参照）の開放を検知するスイッチであって、キャビネット１３（図２２参照）又はフロントドア１２に取り付けられている。

フロントドア１２は、通常は閉じられているが、たとえば、電源投入時、設定変更時、設定確認時、エラー発生時、メダル補給時等には、フロントドア１２が開放される。

【３０９７】

そして、フロントドア１２が閉じられている状態では、ドアスイッチ１７がオフになるとともに、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになるように設定されている。これにより、フロントドア１２の開放を検知することができる。

なお、フロントドア１２が閉じられている状態では、ドアスイッチ１７がオンになるとともに、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオフになるように設定することにより、フロントドア１２の開放を検知するようにしてもよい。

【３０９８】

設定キースイッチ１５２は、設定値を変更可能な設定変更状態（「設定変更モード」若しくは「設定変更中」とも称する。）又は設定値を変更できないが確認可能な設定確認状態（「設定確認モード」若しくは「設定確認中」とも称する。）に移行させるときに用いられるスイッチである。

設定キー挿入口１５１から設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに９０度回転させることにより、設定キースイッチ１５２がオン（「第１態様」とも称する。）になり、この状態から設定キーを反時計回りに９０度回転させることにより、設定キースイッチ１５２がオフ（「第２態様」とも称する。）になるように設定されている。

【３０９９】

設定変更（リセット）スイッチ１５３は、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３を兼ねるスイッチである。

設定変更スイッチ１５３は、設定変更状態において、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。

また、リセットスイッチ１５３は、発生したエラーの除去後に、エラー発生前の状態に復帰させる（エラー状態を解除する）ときに操作されるスイッチである。

さらにまた、ＲＷＭクリアスイッチ１５３は、ＲＷＭ５３における所定の記憶領域を初期化（クリア）するときに操作されるスイッチである。

【３１００】

以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ１５３」と称する場合と、「設定変更スイッチ１５３」と称する場合と、「リセットスイッチ１５３」と称する場合と、「ＲＷＭクリアスイッチ１５３」と称する場合とを有する。

また、設定キースイッチ１５２や設定変更スイッチ（リセットスイッチ／ＲＷＭクリアスイッチ）１５３等の各種スイッチがオンの状態であることを「操作されている」と称し、オフの状態であることを「操作されていない」と称する場合を有する。

なお、本実施形態では、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３を一体としたが、これに限らず、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３を別々に設けてもよい。

【３１０１】

また、第４１実施形態では、「遊技区間」として、「通常区間」と「有利区間」とを有している。

「通常区間」は、指示機能に係る信号を周辺基板（たとえば、サブ制御基板８０）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能を作動させない）遊技区間である。すなわち、通常区間は、ストップスイッチ４２の有利な操作態様を報知しない遊技区間である。なお、通常区間を「非有利区間」と称する場合を有する。

「有利区間」は、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間である。すなわち、有利区間は、ストップスイッチ４２の操作態様（たとえば正解押し順）を報知可能な遊技区間である。

【３１０２】

また、第４１実施形態では、有利区間であることを遊技者に表示可能な有利区間表示ＬＥＤ７７を備えている。通常区間では、有利区間表示ＬＥＤ７７は消灯し、有利区間では、有利区間表示ＬＥＤ７７は点灯する。すなわち、有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯しているときは通常区間であることを示し、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しているときは有利区間であることを示す。このように、第４１実施形態では、有利区間表示ＬＥＤ７７の表示態様（消灯又は点灯）と遊技区間（通常区間又は有利区間）とは、一対一の関係で対応している。

たとえば、図３１に示すように、獲得数表示ＬＥＤ７８のデジット４ａのセグメントＰを有利区間表示ＬＥＤ７７として用いることができる。また、獲得数表示ＬＥＤ７８とは別個独立して有利区間表示ＬＥＤ７７を設けることもできる。

【３１０３】

なお、通常区間から有利区間に移行してもすぐには有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させず、有利区間に移行した後、所定の条件を満たしたとき（たとえば、ストップスイッチ４２の有利な操作態様の報知を開始するとき）に、有利区間表示ＬＥＤ７７を点灯させるようにしてもよい。この場合、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しているときは有利区間であることを示すが、有利区間表示ＬＥＤ７７が消灯しているときは、通常区間である場合と有利区間である場合とを有する。

【３１０４】

図３４５は、第４１実施形態におけるメインＣＰＵ５５、ＲＯＭ５４、及びＲＷＭ５３の構成を説明する図である。

第１９実施形態（Ａ）の図９５で示したように、メイン制御基板５０上に、メインＣＰＵ５５、ＲＷＭ５３、及びＲＯＭ５４を備えている。

また、図３４５に示すように、メイン制御基板５０上には、１チップマイクロプロセッサ（以下、単に「チップ」という。）が搭載されており、このチップ内に、メインＣＰＵ５５を備えている。さらにまた、メインＣＰＵ５５は、内蔵メモリーを有し、この内蔵メモリーは、（内蔵）ＲＯＭ５４と（内蔵）ＲＷＭ５３とを有している。さらに、ＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３のアドレスは、連続している。

【３１０５】

ＲＯＭ５４の記憶領域は、使用領域と使用領域外とを有し、また、使用領域及び使用領域外は、それぞれ、制御領域とデータ領域とを有している。

ここで、「使用領域」は、遊技の進行に関係する情報が記憶される記憶領域である。

また、「制御領域」は、メイン制御手段５０により実行される各種プログラムが記憶される記憶領域であり、「プログラム領域」とも称する。

さらにまた、「データ領域」は、プログラム以外の情報が記憶される記憶領域であり、プログラムの実行時に使用されるデータが記憶される記憶領域である。

【３１０６】

さらに、「使用領域外」は、遊技の進行に関係しない情報が記憶される記憶領域であり、たとえば、後述する管理情報表示ＬＥＤ７４の点灯を制御するためのプログラム、試験時に用いられるプログラムや、及び不正防止のためのプログラム等が記憶される記憶領域である。

また、「使用領域外」は、使用領域と同様に、制御領域とデータ領域とを有している。使用領域の制御領域を「第１制御領域」又は「第１プログラム領域」と称し、使用領域外の制御領域を「第２制御領域」又は「第２プログラム領域」と称する場合も有する。

さらにまた、使用領域の制御領域（第１制御領域、第１プログラム領域）に記憶されるプログラムを「第１プログラム」と称し、使用領域外の制御領域（第２制御領域、第２プログラム領域）に記憶されるプログラムを「第２プログラム」と称する場合も有する。

【３１０７】
ＲＯＭ５４の使用領域の制御領域に記憶されているプログラム（第１プログラム）の実行中は、ＲＯＭ５４の使用領域のデータ領域に記憶されているデータの参照（アクセス）は許可しつつ、ＲＯＭ５４の使用領域外のデータ領域に記憶されているデータの参照は禁止している。
同様に、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域に記憶されているプログラム（第２プログラム）の実行中は、ＲＯＭ５４の使用領域外のデータ領域に記憶されているデータの参照は許可しつつ、ＲＯＭ５４の使用領域のデータ領域に記憶されているデータの参照は禁止している。
【３１０８】
ＲＷＭ５３の記憶領域は、ＲＯＭ５４と同様に、使用領域と使用領域外とを有し、また、使用領域及び使用領域外は、それぞれ、作業領域とスタック領域とを有している。
図３４５に示すように、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」が使用領域であり、アドレス「Ｆ２００（Ｈ）」～「Ｆ２０Ｆ（Ｈ）」が未使用領域であり、アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」が使用領域外である。
【３１０９】
ＲＯＭ５４の使用領域の制御領域に記憶されているプログラム（第１プログラム）の実行中は、ＲＷＭ５３の使用領域に記憶されているデータについては、参照（アクセス）も書き換え（上書き）も許可しているが、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されているデータについては、参照は許可しつつ、書き換えは禁止している。
同様に、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域に記憶されているプログラム（第２プログラム）の実行中は、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されているデータについては、参照も書き換えも許可しているが、ＲＷＭ５３の使用領域のデータについては、参照は許可しつつ、書き換えは禁止している。処理が複雑にならないようにするためである。
【３１１０】
また、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中に、プログラムの暴走等によって、ＲＷＭ５３の使用領域のデータの書き換え（上書き）が行われてしまうことを防止するために、ＲＷＭ５３の使用領域と使用領域外との間に未使用領域を設けている。
さらに、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中に割込み処理が入ると、割込み処理によってＲＷＭ５３の使用領域のデータの書き換え（上書き）が行われる可能性があるため、使用領域外のプログラム（第２プログラム）の実行中は、割込み処理を禁止している。
【３１１１】
また、図３４５に示すように、ＲＯＭ５４には、使用領域及び使用領域外の他に、その他の領域としてプログラム管理エリア等を有している。
さらにまた、図３４５に示すように、ＲＷＭ５３には、使用領域及び使用領域外の他に、その他の領域として未使用領域等を有している。
【３１１２】
さらに、内蔵メモリー全体の記憶領域のうち、ＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３以外の領域として、内蔵レジスタエリアや、未使用領域等を有している。
また、内蔵レジスタエリアには、たとえばＡレジスタ～Ｌレジスタ、及び送信用レジスタ等が設けられている。
【３１１３】
図３４６は、第４１実施形態において、ＲＷＭ５３の使用領域に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図であり、第１１実施形態の図３５に対応する図である。
使用領域のアドレスは、図３４５に示すように、「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」の範囲に設定されている。
なお、図３４６に示すデータは、第４１実施形態の説明で用いるためのものであり、ＲＷＭ５３の使用領域に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。

以下、図３４６について、第１１実施形態の図３５と同一のデータは説明を省略し、第１１実施形態の図３５と異なるデータについて説明する。

【３１１４】

アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」は、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）が記憶される１バイトの記憶領域である。第１１実施形態で説明したように、設定値が「Ｎ」のときは、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「Ｎ－１」が記憶される。そして、設定値データ（_NB_RANK）に「１」を加算した「Ｎ」が、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）として、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」に記憶される。

【３１１５】

本実施形態では、設定値「１」～「６」を有し、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「０（Ｄ）」～「５（Ｄ）」のいずれかの値が記憶され、アドレス「Ｆ００１（Ｈ）」には、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）として、「１（Ｄ）」～「６（Ｄ）」のいずれかの値が記憶される

そして、設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）の値が、設定値として設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。

【３１１６】

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

後述する図３４９（Ａ）に示すように、第４１実施形態では、表示基板７５上に、状態表示ＬＥＤ７９として、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、投入表示ＬＥＤ７９ｅ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆの６個のＬＥＤを備えている。

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

【３１１７】

図３４６に示すように、状態表示ＬＥＤ点灯データのＤ０ビットには、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄが割り当てられ、Ｄ１ビットには、投入表示ＬＥＤ７９ｅが割り当てられ、Ｄ２ビットには、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが割り当てられている。この状態表示ＬＥＤ点灯データの各ビットは、後述する図３５３（Ａ）のＬＥＤ表示カウンタ１の各ビットと一致している。

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

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

【３１１８】

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

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

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

また、ＬＥＤ表示カウンタ１の各ビットは、Ｄ０ビットがデジット１信号、Ｄ１ビットがデジット２信号、・・・、Ｄ４ビットがデジット５信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタ１で「１」となっているビットに対応するデジ

ットを点灯させるように、デジット１～５のダイナミック点灯を行う。
【３１１９】
　第４１実施形態では、ＬＥＤ表示カウンタ１は、初期値として、「０００１００００（Ｂ）」の値をとる。そして、ＬＥＤ表示カウンタ１は、割込み「１」→「２」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、ＬＥＤ表示カウンタ１のビット「１」を一桁右シフトするように更新する。また、割込み「５」の次の割込みでは、ＬＥＤ表示カウンタ１は、一桁右シフトにより「０００００００（Ｂ）」となるが、当該割込み時に、ＬＥＤ表示カウンタ１の初期化処理を行い、ＬＥＤ表示カウンタ１を「０００１００００（Ｂ）」にする。これにより、割込み処理ごとに、ＬＥＤ表示カウンタ１は、「５」→「４」→・・・→「１」→「５」→「４」→・・・の値を繰り返す。すなわち、５割込みで１周期となる。
【３１２０】
　以上より、ＬＥＤ表示カウンタ１の値は、
　「Ｎ」割込み目　：０００１００００（Ｂ）
　「Ｎ＋１」割込み目：００００１０００（Ｂ）
　「Ｎ＋２」割込み目：０００００１００（Ｂ）
　「Ｎ＋３」割込み目：０００００００１０（Ｂ）
　「Ｎ＋４」割込み目：０００００００１（Ｂ）
　「Ｎ＋５」割込み目：０００００００００（Ｂ）→０００１００００（Ｂ）（初期化；「Ｎ」割込み目と同一値）
　「Ｎ＋６」割込み目：００００１０００（Ｂ）
　：
　となる。
【３１２１】
　第４１実施形態では、５割込みが１周期となって、デジット１～５をダイナミック点灯させる。具体的には、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００１００００（Ｂ）」のときは、デジット５信号を出力する。そして、デジット５信号の出力により、デジット５（設定値表示ＬＥＤ７３）が点灯可能（デジット１～４は消灯）となる。次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタが「００００１０００（Ｂ）」となり、デジット４信号を出力し、デジット４（獲得数表示ＬＥＤＤ７８の下位桁）が点灯可能（デジット１～３及び５は消灯）となる。
【３１２２】
　アドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）の記憶領域である。ＬＥＤ表示要求フラグは、通常中、設定変更中又は設定確認中に応じた値をとる。
　第４１実施形態では、通常中は、デジット１～４を点灯させ、デジット５は点灯させないため、「００００１１１１（Ｂ）」の値をとる。また、設定変更中及び設定確認中は、デジット５を点灯させ、デジット１～４は点灯させないため、「０００１００００（Ｂ）」の値をとる。
【３１２３】
　アドレス「Ｆ１Ｄ０（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」の４８バイトの記憶領域は、使用領域のスタック領域である。
【３１２４】
　ここで、管理情報表示ＬＥＤ７４は、「役比モニタ」又は「比率表示器」とも称するものであって、４個のＬＥＤ（左側から順にデジット６～９）から構成されている。
　また、管理情報表示ＬＥＤ７４を構成する４個のＬＥＤのうち、左側の２個のＬＥＤ（デジット６及び７）は、「識別セグ」とも称するものであって、情報種別を表示するものであり、また、右側の２個のＬＥＤ（デジット８及び９）は、「比率セグ」とも称するものであって、算出した比率を表示するものである。
【３１２５】
　さらにまた、

デジット６：識別セグ上位桁
デジット７：識別セグ下位桁
デジット８：比率セグ上位桁
デジット９：比率セグ下位桁
と称する場合も有する。

【３１２６】

そして、第４１実施形態では、管理情報表示ＬＥＤ７４には、管理情報として、以下の１）～６）の６項目の情報を所定時間ごとに繰り返し表示する。

１）指示込役物比率（累計）（７Ｐ．）
２）連続役物比率（６０００遊技）（６ｙ．）
３）役物比率（６０００遊技）（７ｙ．）
４）連続役物比率（累計）（６Ａ．）
５）役物比率（累計）（７Ａ．）
６）役物等状態比率（累計）（５Ｈ．）

【３１２７】

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

ここで、「累計」とは、それまでにカウントし続けた数値の総和を指し、本実施形態では、少なくとも「１７５０００」遊技回数以上になるまではカウントする。

そして、累計が「１７５０００」遊技回数に満たないときは、たとえば点滅表示によって比率セグに比率を表示し、「１７５０００」遊技回数以上であるときは、たとえば点灯表示によって比率セグに比率を表示する。

累計は、「１７５０００」遊技回数以上となった後も、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶可能な値（上限値）に到達するまで加算し続ける。

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

【３１２８】

「指示込役物比率」とは、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数との合計を、総払出し数で割った値である。

なお、役物を搭載していないスロットマシンでは、「指示込役物比率」は、指示機能を作動させた遊技での払出し数を総払出し数で割った値となる。

また、役物作動時の払出し数と、指示機能を作動させた遊技での払出し数の総和は、指示込役物カウンタによってカウントする。

【３１２９】

「指示機能を作動させた遊技での払出し数」については、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順でストップスイッチ４２が操作されたことに基づいて、たとえば１５枚役が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「１５」を加算する。

第２３実施形態の図１２４を例に説明すると、１ＢＢ遊技中に小役条件装置Ａ１～小役Ａ６条件装置が作動し、指示機能を作動させた（正解押し順（１５枚役が入賞する押し順）を表示した）遊技において、表示した押し順（正解押し順）でストップスイッチ４２が操作され、１５枚役（小役０１～小役０６のいずれか）が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「１５」を加算する。

【３１３０】

これに対し、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたために、たとえば３枚役が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「３」を加算する。

第２３実施形態の図１２４を例に説明すると、１ＢＢ遊技中に小役条件装置Ａ１～小役Ａ６条件装置が作動し、指示機能を作動させた（正解押し順を表示した）遊技において、

表示した押し順と異なる押し順（不正解押し順）でストップスイッチ４２が操作されたために、３枚役（小役１３～小役２４のいずれか）が入賞したときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「３」を加算する。

【３１３１】

また、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたために、当選役を取りこぼしたときは（役の非入賞時には）、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタは、前回遊技と同じ値となる。

第２３実施形態の図１２４の例では、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは３枚役が入賞するが、たとえば、不正解押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは役の非入賞となる（いずれの役も入賞しない）ように構成することもできる。そして、１ＢＢ遊技中に小役条件装置Ａ１～小役Ａ６条件装置が作動し、指示機能を作動させた（正解押し順を表示した）遊技において、表示した押し順と異なる押し順（不正解押し順）でストップスイッチ４２が操作されたために、当選役を取りこぼしたときは（役の非入賞時には）、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタの値は、前回遊技と同じ値となる。

【３１３２】

なお、本実施形態では、指示機能を作動させた遊技において、表示した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたために、当選役を取りこぼしたときは、指示込役物カウンタ及び総払出し（累計）カウンタに払出し枚数「０」を加算する処理を実行することにより、両カウンタの値が前回遊技と同じ値になるようにしている。

当選役を取りこぼしたときに、払出し枚数の加算処理をスキップする仕様としてもよいが、この場合、払出し枚数の加算処理の前に当選役を取りこぼしたか否かの判断処理を入れ、取りこぼしたと判断したときは、払出し枚数の加算処理をスキップするようにプログラムを構成する必要があるので、その分、ＲＯＭ５４の使用量が多くなり、メインＣＰＵ５５の処理負担も増大してしまう。

そこで、本実施形態では、当選役を取りこぼしたときは、両カウンタに払出し枚数「０」を加算する処理を実行する。これにより、当選役を取りこぼしたか否かの判断処理を入れることなく、両カウンタの値を前回遊技と同じ値にすることができるので、ＲＯＭ５４の使用量を削減することができ、メインＣＰＵ５５の処理負担も軽減することができる。

【３１３３】

「連続役物比率」とは、総払出し数に対する、第一種特別役物（ＲＢ）の作動時における払出し数の比率をいう。

たとえば、「６０００」遊技回数における総払出し数が「２０００枚」で、そのうち、「第一種特別役物（ＲＢ）」作動時の払出し数が「５００枚」であったとき、「連続役物比率（６０００遊技）」は、「２５（％）」となる。

【３１３４】

「役物比率」とは、総払出し数に対する、役物作動時における払出し数の比率をいう。

ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物（ＲＢ）に加えて、第二種特別役物（ＣＢ）、ＭＢ（２ＢＢとも称される。第二種役物連続作動装置。ＣＢが連続作動。）、ＳＢ（シングルボーナス）が含まれる。

【３１３５】

「役物等状態比率」とは、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計を、総遊技回数で割った値である。

また、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との総和は、役物等状態カウンタによってカウントする。

なお、上記６項目において、その項目に該当する機能を備えていない遊技機では、比率セグを「－－」と点灯表示する。

たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率は存在しないので、比率表示番号「２」及び「４」の表示時には、比率セグを「－－」と点灯表示する。

【３１３６】
規則上、指示込役物比率は７０％未満に、役物比率も７０％未満に、連続役物比率は６０％未満に、役物等状態比率は５０％未満に、設定すべきとされている。
そして、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示された情報を見ることで、規則上の範囲内に収まっているか否かを確認することができる。
【３１３７】
また、ホールコンピュータ３００等のスロットマシン１０の外部の機器で各種比率情報を把握可能にするために、各種比率情報を外部信号として出力可能に構成してもよい。
たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に表示する指示込役物比率データ、連続役物比率（累計）データ、役物比率（累計）データ、及び役物等状態比率データ等を外部信号として出力可能に構成してもよい。このとき、予め定められた遊技回数（たとえば、連続役物比率（累計）データ、及び役物比率（累計）データについては「１７５００回」、指示込役物比率データ、及び役物等状態比率データについては「１７５０００回」等）を満たしていない場合には、現在の比率情報と異なる所定の情報（たとえば、「ＦＦ（Ｈ）」等）を外部信号として出力し、予め定められた遊技回数を満たした場合には、各種比率情報を外部信号として出力可能にしてもよい。
さらに、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）には表示しない有利区間比率データも外部信号として出力可能に構成してもよい。この場合、有利区間の遊技回数をカウントする有利区間遊技回数カウンタや、総遊技回数に対する有利区間の遊技回数比率を示す有利区間比率データの記憶領域をＲＷＭ５３の使用領域外に設けてもよい。
【３１３８】
図３４７及び図３４８は、第４１実施形態において、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、及び名称を示す図である。
使用領域外のアドレスは、図３４５に示すように、「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の範囲に設定されている。
なお、図３４７及び図３４８に示すデータは、第４１実施形態の説明で用いるためのものであり、ＲＷＭ５３の使用領域外に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。
【３１３９】
アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」の４００ゲームカウンタは、４００ゲームを区切りとして、遊技回数を加算するものである。この４００ゲームカウンタは、「０」～「３９９（Ｄ）」を循環するカウンタであって、毎遊技、「１」ずつ加算される。そして、４００ゲームカウンタの値が「３９９（Ｄ）」のときに「１」が加算されると、４００ゲームカウンタの値は「０」になる。
【３１４０】
なお、上記とは逆に、４００ゲームカウンタの初期値として「３９９（Ｄ）」をセットし、毎遊技、「１」ずつ減算してもよい。この場合、４００ゲームカウンタの値が「０」となったときは、４００ゲームを実行したと判断する。そして、４００ゲームカウンタの値が「０」のときに「１」を減算すると、４００ゲームカウンタに初期値「３９９（Ｄ）」をセットする。
【３１４１】
アドレス「Ｆ２１２（Ｈ）」のリングバッファ番号は、当該遊技でメダルの払出しがあったときに、そのメダルの払出し枚数を何番目のリングバッファに加算するかを指定するためのものである。
具体的には、アドレス「Ｆ２１２（Ｈ）」には、リングバッファ番号として、「０」～「１４（Ｄ）」のいずれかが記憶される。
【３１４２】
アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」～「Ｆ２３０（Ｈ）」は、総払出しリングバッファ０～１４の記憶領域である。総払出しリングバッファ０～１４は、１５個のリングバッファから構成されている。各総払出しリングバッファは、２バイトで構成されている。たとえば、

総払出しリングバッファ０は、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」及び「Ｆ２１４（Ｈ）」からなり、アドレス「Ｆ２１３（Ｈ）」が下位桁、アドレス「Ｆ２１４（Ｈ）」が上位桁となる。図３４７及び図３４８において、バイト数が「２」以上の記憶領域については、最下位のアドレス番号を表示している。

【３１４３】

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

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

【３１４４】

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

【３１４５】

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

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

【３１４６】

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

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

【３１４７】

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

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

【３１４８】

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

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

【３１４９】

アドレス「Ｆ２７６（Ｈ）」～「Ｆ２７８（Ｈ）」の連続役物払出し（６０００回）カウンタは、６０００遊技間における連続役物作動時での払出し枚数をカウントするカウンタである。
アドレス「Ｆ２７９（Ｈ）」～「Ｆ２７Ｂ（Ｈ）」の役物払出し（６０００回）カウンタは、６０００遊技間における役物作動時での払出し枚数をカウントするカウンタである。
【３１５０】
そして、連続役物非作動時かつ役物非作動時に払出しがあったときは、総払出し（６０００回）カウンタのみが更新（加算）され、連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタは更新されない。
また、連続役物非作動時かつ役物作動時に払出しがあったときは、総払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタが更新され、連続役物払出し（６０００回）カウンタは更新されない。
さらにまた、連続役物作動時に払出しがあったときは、総払出し（６０００回）カウンタ、役物払出し（６０００回）カウンタ、及び連続役物払出し（６０００回）カウンタのすべてが更新される。
【３１５１】
総払出し（６０００回）カウンタ、連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタの値は、４００遊技ごとに更新される。
まず、最初の１遊技目から６０００遊技目までにメダルの払出しがあったときは、それぞれ、連続役物作動時／非作動時、役物作動時／非作動時に応じて、総払出し（６０００回）カウンタ、連続役物払出し（６０００回）カウンタ、及び役物払出し（６０００回）カウンタに記憶（加算）される。
６０００遊技目の終了時には、連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）が算出される。この算出後、当該遊技から「４００×１５－１」遊技（５９９９遊技）前から「４００×１５－４００」遊技（５６００遊技）前までの４００遊技回数間における各払出し数が、総払出し（６０００回）カウンタ値、連続役物払出し（６０００回）カウンタ値、及び役物払出し（６０００回）カウンタ値からそれぞれ減算される。
【３１５２】
たとえば６０００遊技目であるとき、総払出し（６０００回）カウンタ値から、総払出しリングバッファ０（Ｆ２１３（Ｈ）～Ｆ２１４（Ｈ））値が減算される。そして、総払出しリングバッファ０（Ｆ２１３（Ｈ）～Ｆ２１４（Ｈ））値はクリアされる。さらに、６００１遊技目から６４００遊技目までの払出し数は、総払出しリングバッファ０、及び総払出し（６０００回）カウンタに加算される。
【３１５３】
同様に、６０００遊技目となったときは、連続役物払出し（６０００回）カウンタ値から、連続役物払出しリングバッファ０（Ｆ２３１（Ｈ）～Ｆ２３２（Ｈ））値が減算される。そして、連続役物払出しリングバッファ０の値はクリアされる。さらに、６００１遊技目から６４００遊技目までの連続役物作動時の払出し数は、連続役物払出しリングバッファ０、及び連続役物払出し（６０００回）カウンタに加算される。
【３１５４】
さらに同様に、６０００遊技目となったときは、役物払出し（６０００回）カウンタ値から、役物払出しリングバッファ０（Ｆ２４Ｆ（Ｈ）～Ｆ２５０（Ｈ））値が減算される。そして、役物払出しリングバッファ０の値はクリアされる。さらに、６００１遊技目から６４００遊技目までの役物作動時の払出し数は、役物払出しリングバッファ０、及び役物払出し（６０００回）カウンタに加算される。
【３１５５】
より具体的に説明すると、たとえば総払出しリングバッファには、以下の遊技回数間における払出し枚数が記憶される。
総払出しリングバッファ０：「１」遊技目～「４００」遊技目
総払出しリングバッファ１：「４０１」遊技目～「８００」遊技目

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

【３１５６】

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

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

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

総払出し（６０００回）カウンタ＝Σ１－Ｚ１

の演算を実行する。

また、

総払出しリングバッファ０＝０（クリア）

の演算を実行する。

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

【３１５７】

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

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

【３１５８】

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

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

【３１５９】

そして、上記と同様に、この時点における総払出し（６０００回）カウンタに記憶された値をΣ２、総払出しリングバッファ１に記憶された値をＺ２とすると、

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

【３１６０】

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

【３１６１】

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

【３１６２】

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

【３１６３】

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

【３１６４】

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

【３１６５】

アドレス「Ｆ２８５（Ｈ）」～「Ｆ２８７（Ｈ）」の役物等状態カウンタは、役物作動時の遊技回数と、役物連続作動装置の作動時の遊技回数との合計をカウントするカウンタであり、３バイトで構成されている。
アドレス「Ｆ２８８（Ｈ）」の指示込役物比率データは、総払出し数に対する、役物作

動時の払出し数と指示機能を作動させた遊技での払出し数との合計の比率である指示込役物比率を記憶する記憶領域である。

【３１６６】

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

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

【３１６７】

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

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

【３１６８】

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

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

【３１６９】

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

１バイト（８ビット）データのうち、「Ｄ０」ビットが遊技回数の上限フラグに割り当てられ、「Ｄ１」ビットが払出し枚数の上限フラグに割り当てられている。「Ｄ２」～「Ｄ７」ビットは、第４１実施形態では未使用である。

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

【３１７０】

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

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

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

【３１７１】

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

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

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

【３１７２】

指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率は、本来、（ばらつきを少なくするために）１７５０００ゲーム間での比率であることが望ましいが、１７５０００ゲーム未満での遊技回数で算出した比率であるときは、そのことを示すために、識別セグを点滅表示する。

同様に、連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）は、本来、６０００回間での比率であるが、６０００回未満での遊技回数で算出した比率であるときは、そのことを示すために、識別セグを点滅表示する。

【３１７３】

また、指示込役物比率、役物比率（累計）、及び役物比率（６０００回）については、表示される値が「７０」以上であるときは、比率セグを点滅表示するように制御する。

さらにまた、連続役物比率（累計）、及び連続役物比率（６０００回）については、表示される値が「６０」以上であるときは、比率セグを点滅表示するように制御する。

さらに、役物等状態比率については、表示される値が「５０」以上であるときは、比率セグを点滅表示するように制御する。

【３１７４】

上記のように設定したのは、本実施形態のスロットマシンでは、指示込役物比率、及び役物比率については「７０」％未満となるように設計し、連続役物比率については「６０」％未満となるように設計し、役物等状態比率については「５０」％未満となるように設計しており、実測値が設計値の範囲内に収まっていないときは、比率セグを点滅表示させることによってそのことを知らせるためである。

【３１７５】

また、点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビットは指示込役物比率点滅フラグ、Ｄ１ビットは連続役物比率（６０００回）点滅フラグ、・・・、Ｄ７ビットは１７５０００回点滅フラグに対応している。

たとえば、算出された指示込役物比率が「７０」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ０ビットは「０」となり、「７０」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ０ビットが「１」となる。

同様に、算出された連続役物比率（６０００回）が「７０」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ１ビットは「０」となり、「７０」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ１ビットが「１」となる。

【３１７６】

また、算出された役物等状態比率が「５０」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ５ビットは「０」となり、「５０」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ５ビットが「１」となる。

さらにまた、総遊技回数カウンタ値が「６０００」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ６ビットが「１」となり、「６０００」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ６ビットが「０」となる。

さらに、総遊技回数カウンタ値が「１７５０００」未満であるときは、点滅要求フラグのＤ７ビットが「１」となり、「１７５０００」以上であるときは、点滅要求フラグのＤ７ビットが「０」となる。

【３１７７】

アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号は、当該割込み処理で表示する比率に対応する番号を記憶する記憶領域である。

当該割込み処理で表示する比率が指示込役物比率であるときは、アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号に「１」を記憶する。同様に、連続役物比率（６０００回）であるときは「２」を記憶し、役物比率（６０００回）であるときは「３」を記憶し、連続役物比率（累計）であるときは「４」を記憶し、役物比率（累計）であるときは「５」を記憶し、役物等状態比率であるときは「６」を記憶する。

【３１７８】

アドレス「Ｆ２９３（Ｈ）」の点滅切替えフラグは、当該割込み処理時に識別セグ又は

比率セグを点滅表示する場合、点灯又は消灯のいずれの時であるかを判断するためのフラグである。
　本実施形態では、点滅表示するときは、約０．３秒ごとに点灯と消灯とを繰り返すように設定されている。そして、点灯中の約０．３秒間は、点滅切替えフラグが「０」（点灯を示す値）となり、消灯中の約０．３秒間は、点滅切替えフラグが「１」（消灯を示す値）となるように設定される。
【３１７９】
　アドレス「Ｆ２９４（Ｈ）」の表示切替え時間は、一つの比率を表示する時間である約５秒間をカウントするカウンタであり、割込み処理が１回行われるごとに「１」更新するカウンタである。
　本実施形態では、指示込役物比率表示（約５秒間）→役物連続比率（６０００回）表示（約５秒間）→・・・→役物比率（累計）表示（約５秒間）→役物等状態比率表示（約５秒間）→指示込役物比率（約５秒間）→・・・を繰返し表示し続ける。
　このため、約５秒を経過したか否か、すなわち表示する比率の切替え時間に到達したか否かを判断するために、表示切替え時間を記憶する。
【３１８０】
　アドレス「Ｆ２９６（Ｈ）」の点滅切替え時間は、上述したように、識別セグや比率セグを点滅表示する場合に、約０．３秒間をカウントするカウンタであり、割込み処理が１回行われるごとに「１」更新するカウンタである。
【３１８１】
　アドレス「Ｆ２９７（Ｈ）」は、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）が記憶される１バイトの記憶領域である。
　ＬＥＤ表示カウンタ２は、デジット６～９のうち、いずれのデジットを点灯させるかを定めるためのカウンタであり、１割込みごとに更新され続ける。ＬＥＤ表示カウンタ２の各ビットは、Ｄ０ビットがデジット６信号、Ｄ１ビットがデジット７信号、Ｄ２ビットがデジット８信号、Ｄ３ビットがデジット４信号に割り当てられている。そして、一割込み処理では、ＬＥＤ表示カウンタ２で「１」となっているビットに対応するデジットを点灯させるように、デジット６～９のダイナミック点灯を行う。
【３１８２】
　第４１実施形態では、ＬＥＤ表示カウンタ２は、初期値として、「００００１０００（Ｂ）」の値をとる。そして、ＬＥＤ表示カウンタ２は、割込み「１」→「２」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、ＬＥＤ表示カウンタ２のビット「１」を一桁右シフトするように更新する。また、割込み「４」の次の割込みでは、ＬＥＤ表示カウンタ２は、一桁右シフトにより「０００００００００（Ｂ）」となるが、当該割込み時に、ＬＥＤ表示カウンタ２の初期化処理を行い、ＬＥＤ表示カウンタ２を「００００１０００（Ｂ）」にする。これにより、割込み処理ごとに、ＬＥＤ表示カウンタ２は、「４」→「３」→「２」→「１」→「４」→・・・の値を繰り返す。すなわち、４割込みで１周期となる。
【３１８３】
　以上より、ＬＥＤ表示カウンタ２の値は、
　「Ｎ」割込み目　：００００１０００（Ｂ）
　「Ｎ＋１」割込み目：０００００１００（Ｂ）
　「Ｎ＋２」割込み目：００００００１０（Ｂ）
　「Ｎ＋３」割込み目：０００００００１（Ｂ）
　「Ｎ＋４」割込み目：０００００００００（Ｂ）→００００１０００（Ｂ）（初期化；「Ｎ」割込み目と同一値）
　「Ｎ＋５」割込み目：０００００１００（Ｂ）
　：
　となる。
【３１８４】
　第４１実施形態では、４割込みが１周期となって、デジット６～９をダイナミック点灯

させる。具体的には、ＬＥＤ表示カウンタ２の値が「００００１０００（Ｂ）」のときは、デジット９信号を出力する。そして、デジット９信号の出力により、デジット９（比率セグ下位桁）が点灯可能となる。次の割込み処理時には、ＬＥＤ表示カウンタが「００００１００（Ｂ）」となり、デジット８信号を出力し、デジット８（比率セグ上位桁）が点灯可能となる。また、ＬＥＤ表示カウンタが「００００００１０（Ｂ）」のときは、デジット７信号を出力して、デジット７（識別セグ下位桁）が点灯可能となり、ＬＥＤ表示カウンタが「００００００１（Ｂ）」のときは、デジット６信号を出力して、デジット６（識別セグ上位桁）が点灯可能となる。

【３１８５】

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

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

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

【３１８６】

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

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

【３１８７】

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

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

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

【３１８８】

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

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

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

【３１８９】
そして、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を実行するときに、使用領域のスタックポインタをスタックポインター時保存バッファ２に記憶し、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を終了して使用領域のプログラム（第１プログラム）に戻るときに、スタックポインター時保存バッファ２から使用領域のスタックポインタを復帰させる。
【３１９０】
アドレス「Ｆ３Ｅ８（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の２４バイトの記憶領域は、使用領域外のスタック領域である。
【３１９１】
続いて、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータの初期化について説明する。
ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは、電源の供給の遮断／再開（電源のオン／オフ、電源スイッチ１１のオン／オフ）だけでは初期化されずに維持される。
また、復帰可能エラー状態からの復帰時にも、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持される。
【３１９２】
さらに、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰異常と判断されたとする。この場合、後述する図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進み、電源断復帰異常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。また、電源断復帰異常時であるので、図３５４のステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。
このため、後述する図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域における設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）を含む全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。
復帰不可能エラー状態からの復帰時にも、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰異常と判断されたときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。
【３１９３】
また、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１２では「Ｎｏ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。
このため、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。
【３１９４】
よって、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」のデータは、初期化されずに維持される。
換言すると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」（比率表示番号）は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示が開始される。

【３１９５】
　また、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。
　このため、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。
【３１９６】
　換言すると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」（比率表示番号）は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示が開始される。
【３１９７】
　よって、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰正常と判断されたときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。
　このため、設定キーを所持していなくても、また、設定変更状態に移行させなくても、設定変更状態に移行させるための操作を行って電源断復帰正常と判断されたときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３を初期化することができる。
【３１９８】
　また、有利区間終了時には、有利区間に関するデータが記憶されているＲＷＭ５３の使用領域の所定範囲（たとえば図３４６のアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」）の初期化処理が実行される。
　また、有利区間が終了しても、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」は初期化されない。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに有利区間が終了し、有利区間に関するデータが記憶されているＲＷＭ５３の使用領域の所定範囲（たとえば図３４６のアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」）の初期化処理が実行されても、管理情報表示ＬＥＤ７４に表示される表示項目は、役物比率（累計）データの次は、役物等状態比率データ（比率表示番号「６」）となる。
【３１９９】
　また、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されたとする。すなわち、通常の電源のオン／オフを行ったとする。この場合、ＲＷＭ５３の初期化処理は実行されないため、電源断時におけるＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータが維持される。
　このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰正常と判断されると、電源断時の状態に復帰するので、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、役物比率（累計）データが表示され、その次に、役物比率（累計）データの次の表示項目である役物等状態比率データ（比率表示番号「６

」）が表示される。
【３２００】
　また、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されたとする。この場合、図３５４のステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１に進み、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）が実行される（復帰不可能エラー状態となる）ので、ＲＷＭ５３の初期化処理は実行されない。さらに、本実施形態では、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）が実行されると、割込み処理が禁止され（図３５６のステップＳ１４９０）、出力ポート０～７の出力がオフにされる（図３５６のステップＳ１４９５）。
　このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されると、割込み処理は禁止され、出力ポート０～７の出力がオフにされるので、管理情報表示ＬＥＤ７４は消灯したままとなる。
【３２０１】
　なお、たとえば、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）において、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９にそれぞれ「８」を表示するようにしてもよい。この場合、電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４に「８８８８」が表示される。
【３２０２】
　また、たとえば、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に移行しても、割込み処理を禁止せず、出力ポート０～７の出力もオフにせずに維持するようにしてもよい。この場合、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオフの状態で電源をオンにして、電源断復帰異常と判断されても、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、役物比率（累計）データが表示され、その次に、役物比率（累計）データの次の表示項目である役物等状態比率データ（比率表示番号「６」）が表示される。
【３２０３】
　図３４９（Ａ）は、第４１実施形態における表示基板７５上の各種ＬＥＤを示す図であり、同図（Ｂ）は、第４１実施形態における管理情報表示ＬＥＤ７４を示す図である。この図３４９は、第１１実施形態の図３１に対応する図である。
　図３４９（Ａ）に示すように、第４１実施形態では、表示基板７５上に、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、及び状態表示ＬＥＤ７９を備えている。
　クレジット数表示ＬＥＤ７６は、デジット１（上位桁）及びデジット２（下位桁）から構成され、獲得数表示ＬＥＤ７８は、デジット３（上位桁）及びデジット４（下位桁）から構成されている。また、デジット１～４は、ドットセグメントを備えていない７セグメントディスプレイを用いている。
　なお、デジット１～４は、ドットセグメントを備えた７セグメントディスプレイを用いて構成しつつ、ドットセグメントを点灯させないようにしてもよい。
【３２０４】
　また、状態表示ＬＥＤ７９として、１ベット表示ＬＥＤ７９ａ、２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、投入表示ＬＥＤ７９ｅ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆを備え、これらは、６個のＬＥＤから構成されている。
　さらにまた、有利区間表示ＬＥＤ７７は、図３４９には現れていないが、図３５０に示すように、デジット４のセグメントＰを用いて構成されている。
　さらに、設定値表示ＬＥＤ７３は、図３４９には現れていないが、図１に示すように、メイン制御基板５０上に設けられており、デジット５から構成されている。また、デジッ

ト５は、ドットセグメントを備えていない７セグメントディスプレイを用いている。
なお、デジット５は、ドットセグメントを備えた７セグメントディスプレイを用いて構成しつつ、ドットセグメントを点灯させないようにしてもよい。
【３２０５】
図３４９（Ｂ）に示すように、管理情報表示ＬＥＤ７４は、デジット６（識別セグ上位桁）、デジット７（識別セグ下位桁）、デジット８（比率セグ上位桁）、及びデジット９（比率セグ下位桁）から構成されている。
また、デジット６～９は、ドットセグメント（セグメントＰ）を備える７セグメントディスプレイを用いている。
さらに、デジット７（識別セグ下位桁）のセグメントＰは、桁区切り表示ＬＥＤとして機能する。桁区切り表示ＬＥＤは、情報種別（識別セグ）と比率（比率セグ）との区切りを明確にするために用いられる。
【３２０６】
図３５０は、第４１実施形態におけるデジット及びセグメントの詳細を説明する図であり、第１１実施形態の図３２に対応する図である。
第４１実施形態では、デジット１～５の７セグメントディスプレイ自体は、セグメントＡ～Ｇから構成され、ドットセグメント（セグメントＰ）を備えていない。
ただし、デジット１のセグメントＰは、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを構成し、デジット２のセグメントＰは、投入表示ＬＥＤ７９ｅを構成し、デジット３のセグメントＰは、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆを構成し、デジット４のセグメントＰは、有利区間表示ＬＥＤ７７を構成している。
【３２０７】
図３５１は、第４１実施形態における出力ポート２～７を示す図であり、第１１実施形態の図３３に対応する図である。
第４１実施形態では、デジット信号を出力する出力ポートが２個（出力ポート３及び６）設けられ、さらに、セグメント信号を出力する出力ポートが２個（出力ポート４及び７）設けられていることを特徴とする。
第４１実施形態では、第１１実施形態と異なり、デジット１～９を設けている。
また、デジット１～５のセグメントを、セグメント１（セグメント１Ａ～１Ｐ）とし、デジット６～９のセグメントを、セグメント２（セグメント２Ａ～２Ｐ）とする。
【３２０８】
また、第４１実施形態では、出力ポート３は、デジット１～５用のデジット信号（デジット１～５信号）を出力する出力ポートとし、出力ポート６は、デジット６～９用のデジット信号（デジット６～９信号）を出力する出力ポートとしている。
さらに、第４１実施形態では、出力ポート４は、デジット１～５用のセグメント信号（セグメント１Ａ～１Ｐ信号）を出力する出力ポートとし、出力ポート７は、デジット６～９用のセグメント信号（セグメント２Ａ～２Ｐ信号）を出力する出力ポートとしている。
そして、デジット１～５を点灯させるときは、出力ポート３からデジット信号を出力し、かつ出力ポート４からセグメント１信号を出力する。
また、デジット６～９を点灯させるときは、出力ポート６からデジット信号を出力し、かつ出力ポート７からセグメント２信号を出力する。
【３２０９】
次に、外部信号について説明する。「外部信号」とは、外部集中端子板１００を介してスロットマシン１０の外部（ホールコンピュータ２００や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力する信号である。
図３５１に示すように、第４１実施形態では、出力ポート５から外部信号１～６を出力する。具体的には、出力ポート５のＤ０ビット（外部信号１）には「設定変更中信号」を割り当て、Ｄ１ビット（外部信号２）には「設定確認中信号」を割り当てている。Ｄ２～Ｄ５ビットについても、図３５１に示す各信号をそれぞれ割り当てている。
【３２１０】

「設定変更中信号」は、設定変更中であること、及び設定変更が行われたことを示す外部信号である。設定変更中信号は、設定変更中、及び設定変更後の１遊技の終了時（すべてのリール３１が停止し、メダル払出し処理（図４１のステップＳ２９４の「入賞によるメダル払出し」に相当する処理）が終了する）まで継続して出力する。設定変更が行われたことを外部に確実に知らせるためである。出力ポート５のＤ０ビットが「１」のときは、設定変更中信号がオンである（設定変更中である、又は設定変更後の１遊技の終了前である）ことを示す。また、Ｄ０ビットが「０」のときは、設定変更中信号がオフである（設定変更中でなく、かつ設定変更後の１遊技の終了前でもない）ことを示す。

【３２１１】

「設定確認中信号」は、設定確認中であることを示す外部信号である。設定確認中信号は、設定確認中に出力する。出力ポート５のＤ１ビットが「１」のときは、設定確認中信号がオンである（設定確認中である）ことを示し、Ｄ１ビットが「０」のときは、設定確認中信号がオフである（設定確認中でない）ことを示す。

【３２１２】

「不正検知信号１」は、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、ドアスイッチ１７がオンのとき（フロントドア１２の開放を検知したとき）に、不正検知信号１を出力する。出力ポート５のＤ２ビットが「１」のときは、不正検知信号１がオンである（ドアスイッチ１７がオンである、フロントドア１２が開放されている）ことを示し、Ｄ２ビットが「０」のときは、不正検知信号１がオフである（ドアスイッチ１７がオフである、フロントドア１２が閉じられている）ことを示す。

【３２１３】

「不正検知信号２」は、不正検知信号１と同様に、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、復帰可能エラー状態となったときに、不正検知信号２を出力する。出力ポート５のＤ３ビットが「１」のときは、不正検知信号２がオンである（復帰可能エラー状態である）ことを示し、Ｄ３ビットが「０」のときは、不正検知信号２がオフである（復帰可能エラー状態でない）ことを示す。

【３２１４】

「不正検知信号３」は、不正検知信号１及び２と同様に、不正のおそれがあることを示す外部信号である。たとえば、復帰不可能エラー状態となったときに、不正検知信号３を出力する。出力ポート５のＤ４ビットが「１」のときは、不正検知信号３がオンである（復帰不可能エラー状態である）ことを示し、Ｄ４ビットが「０」のときは、不正検知信号３がオフである（復帰不可能エラー状態でない）ことを示す。

【３２１５】

「セキュリティ信号」は、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかがオンであることを示す外部信号である。設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかを出力しているときは、同時に、セキュリティ信号も出力する。出力ポート５のＤ５ビットが「１」のときは、セキュリティ信号がオンである（設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかを出力中である）ことを示し、Ｄ５ビットが「０」のときは、セキュリティ信号がオフである（設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれも出力していない）ことを示す。

【３２１６】

上述したように、設定変更中信号は、設定変更後の１遊技の終了時まで継続して出力する。このため、設定変更後の１遊技目の終了前に設定確認状態に移行させると、設定変更中信号及び設定確認中信号の双方が出力される。具体的には、たとえば、設定変更状態を終了して、メダル（遊技媒体、遊技価値）をベット可能な状況となったとする。このとき、ベット数が「０」である状態で、設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定変更中信号及び設定確認中信号の双方が出力される。

さらに、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３のいずれかを出力しているときは、セキュリティ信号も出力する。よって、設定変更後の１遊技目の終了前に設定確認状態に移行させると、出力ポート５のＤ０ビット、Ｄ１ビット、及びＤ５ビットが

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

【３２１７】

続いて、デジット１～９の点灯制御について説明する。

デジット１～５（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３）は、後述する図３６２のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）によって点灯を制御する。また、ＬＥＤ表示制御処理（I_LED_OUT ）は、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理である。

【３２１８】

これに対し、デジット６～９（管理情報表示ＬＥＤ７４）は、後述する図３６４の比率表示準備処理（S_DSP_READY ）によって点灯を制御する。また、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理である。

そして、第４１実施形態では、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって点灯を制御するデジット１～５と、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって点灯を制御するデジット６～９とで、使用する出力ポートを分けている。

【３２１９】

図３５２は、第４１実施形態におけるデジットとセグメントとの関係を示す図である。

第４１実施形態では、デジット１～９を有し、デジット１～５のセグメントを、セグメント１（セグメント１Ａ～１Ｐ）とし、デジット６～９のセグメントを、セグメント２（セグメント２Ａ～２Ｐ）としている。

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

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

【３２２０】

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

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

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

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

【３２２１】

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

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

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

【３２２２】

図３５３（Ａ）は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）と出力ポート３から出力される信号との関係を示す図である。また、同図（Ｂ）は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）と出力ポート６から出力される信号との関係を示す図である。さらにまた、同図（Ｃ）は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）を示す図である。

この例では、ＲＷＭ５３の使用領域にＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）（図３４６のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」）を設け、さらに、ＲＷＭ５３の使用領域外にＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）（図３４８のアドレス「Ｆ２９７（Ｈ）」）を設け

たものである。
【３２２３】
　ＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）は、デジット１信号～デジット５信号を一割込みごとに出力するためのカウンタであり、１周期が５割込みのカウンタである。
　また、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）は、デジット６信号～デジット９信号を一割込みごとに出力するためのカウンタであり、１周期が４割込みのカウンタである。
　このように、第４１実施形態では、デジット１～５を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタと、デジット６～９を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタとを、別個独立して設けている。
　また、両者のＬＥＤ表示カウンタの１周期が異なるため、デジット１～５の点灯タイミングと、デジット６～９の点灯タイミングとは相違することとなる。
【３２２４】
　ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP ）は、点灯が許可されているデジットを示すデータであり、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」に記憶されている（図３４６参照）。
　図３５３（Ｃ）に示すように、ＬＥＤ表示要求フラグは、Ｄ０ビット目がデジット１信号、Ｄ１ビット目がデジット２信号、・・・、Ｄ４ビット目がデジット５信号に対応する８ビットデータである。ＬＥＤ表示要求フラグの各ビットは、図３５１に示す出力ポート３のビットと一致させている。
　また、図３５３（Ｃ）に示すように、通常中はデジット１～４が点灯可能（デジット５は消灯）であり、設定変更中及び設定確認中はデジット５が点灯可能（デジット１～４は消灯）である。なお。「通常中」とは、遊技待機中及び遊技中を指す。
【３２２５】
　そして、割込み処理では、使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１の値とＬＥＤ表示要求フラグの値とをＡＮＤ演算し、「１」となったビットに対応するデジットが、今回の割込み処理で点灯するデジットとなる。
　たとえば、使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１の値が「００００１０００（Ｂ）」であり、ＬＥＤ表示要求フラグの値が「００００１１１１（Ｂ）（通常中）」であれば、両者をＡＮＤ演算すると、「００００１０００（Ｂ）」となり、デジット４信号のみが「１」となる。
　また、設定変更中及び設定確認中は、たとえばデジット５信号がオンとなる割込みタイミング（使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１が「０００１００００（Ｂ）」）では、出力ポート４からセグメント信号を出力して、設定値表示ＬＥＤ７３（デジット５）を点灯可能とする。
【３２２６】
　続いて、復帰可能エラー及び復帰不可能エラーについて説明する。
　「復帰可能エラー」は、電源をオン／オフすることなく復帰させることができるエラーである。復帰可能エラーとして、たとえば、
　「ＨＰ」エラー：ホッパー３５のメダル詰まり（滞留）エラー
　「ＨＥ」エラー：ホッパー３５内のメダル空エラー
　「Ｈ０」エラー：ホッパー３５の払出しセンサ３７の異常
　「ＣＥ」エラー：メダルセレクタのメダル滞留エラー
　「ＣＰ」エラー：メダルセレクタ内のメダル不正通過エラー
　「ＣＨ」エラー：メダルセレクタ内に配置されている通路センサ４６の異常
　「Ｃ０」エラー：メダルセレクタ内に配置されている投入センサ４４の異常
　「Ｃ１」エラー：メダル異常投入エラー
　「ＦＥ」エラー：サブタンクの満杯
　「ｄＥ」エラー：フロントドア１２の開放
　等が挙げられる。
　なお、復帰可能エラーは、上記したものに限定されるものではない。

【３２２７】
後述する図３５９の割込み処理（I_INTR）のステップＳ４５７で入力ポート５１の読み込み処理を実行し、各種スイッチ（スタートスイッチ４１等）及び各種センサ（投入センサ４４等）の入力信号を読み込む。その後、読み込んだ入力信号に基づいて、各種データ（レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ）を生成し、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶する。その後、割込み処理（I_INTR）のステップＳ４６３で入力エラーチェック処理を実行し、上記の各種データを参照して、いずれかの復帰可能エラーを検出したときは、検出した復帰可能エラーを示すエラー検出フラグをＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶する。
【３２２８】
また、メイン処理（M_MAIN）（第４１実施形態のメイン処理は、図４１に示す処理であるものとする。）において、スタートスイッチ４１の操作の検知前、及びすべてのリール３１の停止後のタイミングで、エラー検出フラグをチェックし、エラー検出フラグのいずれかのビットが「１」であるときは、復帰可能エラーが発生したと判断して、遊技の進行を停止し、復帰可能エラー状態とする。
なお、規定数のメダルがベットされた状況下でスタートスイッチ４１が操作されてから、すべてのリール３１が停止するまでの間に、復帰可能エラーが発生した場合には、すべてのリール３１が停止するまでは遊技の進行を継続し、すべてのリール３１が停止した後、メダル払出し処理（図４１のステップＳ２９４の「入賞によるメダル払出し」に相当する処理）を実行する前に、遊技の進行を停止し、復帰可能エラー状態としてもよい。
さらに、復帰可能エラーが発生したと判断したときは、獲得数表示ＬＥＤ７８に、発生した復帰可能エラーのエラー情報を表示する。このエラー情報の表示（エラー表示）は、図３５９の割込み処理（I_INTR）中のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）において行う。
【３２２９】
そして、復帰可能エラーの発生時には、管理者（ホールの店員）により復帰可能エラーの要因が除去され、リセットスイッチ１５３が操作されると、復帰可能エラー状態を解除して、遊技の進行を再開する。
このように、復帰可能エラーの発生時には、電源をオン／オフすることなく、また、設定キースイッチ１５２も操作することなく、復帰可能エラーの要因を除去してリセットスイッチ１５３を操作することにより、復帰可能エラー状態を解除して、遊技の進行が可能な状態に復帰させることができる。
【３２３０】
これに対し、「復帰不可能エラー」は、電源をオフにし、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにすること）を行わなければ復帰できない重大なエラーである。復帰不可能エラーとして、たとえば、
「Ｅ１」エラー：電源断からの復帰が正常でないとき（電源断復帰異常のとき）（後述する図３５４のステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」のとき）
「Ｅ５」エラー：リール３１の停止時に停止図柄が正常でないとき（表示エラーが発生したとき）
「Ｅ６」エラー：設定値が正常範囲でないとき（設定値エラーが発生したとき）（図３５９のステップＳ４５８で「Ｎｏ」のとき）
「Ｅ７」エラー：乱数エラーが発生したとき（図３５９のステップＳ４６０で「Ｙｅｓ」のとき）
等が挙げられる。
なお、復帰不可能エラーは、上記したものに限定されるものではない。
【３２３１】
いずれの復帰不可能エラーが生じても、獲得数表示ＬＥＤ７８に、エラー情報を表示する。たとえば、「Ｅ１」エラーが生じたときは、デジット３に「Ｅ」を表示し、デジット４に「１」を表示する。他の復帰不可能エラー時にも同様に表示する。
また、電源断からの復帰が正常でない（電源断復帰異常）と判断し、「Ｅ１」エラーと

判定するのは、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）中のステップＳ２７１５の処理（使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理）である。
　さらにまた、リール３１の停止時に停止図柄が正常でない（表示エラーが発生した）と判断し、「Ｅ５」エラーと判定するのは、メイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図４１の処理に相当する）中のステップＳ２９２の処理（使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理）である。
【３２３２】
　これに対し、設定値が正常範囲でない（設定値エラーが発生した）と判断し、「Ｅ６」エラーと判定するのは、図３５９の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）中のステップＳ４５８の処理（使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理）である。
　同様に、乱数値が正常でない（乱数エラーが発生した）と判断し、「Ｅ７」エラーと判定するのは、図３５９の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）中のステップＳ４６０の処理（使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理）である。
　そして、使用領域のプログラム（第１プログラム）で復帰不可能エラーと判定したときは、後述する図３５６の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を実行する。
　これに対し、使用領域外のプログラム（第２プログラム）で復帰不可能エラーと判定したときは、後述する図３６３の復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を実行する。
【３２３３】
　そして、復帰不可能エラーの発生時には、電源の供給を遮断（電源をオフに、電源スイッチ１１をオフに）し、その後、設定キースイッチ１５２をオンにした状況下で、電源の供給を再開（電源をオンに、電源スイッチ１１をオンに）する。これにより、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進む。また、復帰不可能エラーの発生時には、後述する図３６０の電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）が実行されないので、図３５４のステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。
【３２３４】
　さらに、後述する図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６で、ＲＷＭ５３の使用領域の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）を含む全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。その後、図３５７のステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進み、ここで設定値を設定し直すと、復帰不可能エラー状態が解除されて、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図４１）に進む。
　このように、復帰不可能エラーの発生時には、電源を一旦オフにし、設定キースイッチ１５２をオンにした状態で、電源をオンにすることにより、復帰不可能エラー状態を解除して、遊技の進行が可能な状態に復帰させることができる。
【３２３５】
　また、復帰可能エラーの発生時には、図３６２のＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）によってエラー表示が行われるが、復帰不可能エラーの発生時には、図３５９の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）が実行されず、したがって、ＬＥＤ表示制御（Ｉ_ＬＥＤ_ＯＵＴ）も実行されない。そして、復帰不可能エラーの発生時には、図３５６の復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）によってエラー表示が行われる。
　さらにまた、復帰可能エラー状態からの復帰時には、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるが、復帰不可能エラー状態からの復帰時には、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外の全範囲のデータが初期化される。
　なお、復帰可能エラー状態からの復帰時に、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているエラー検出フラグ等のデータは初期化してもよい。
【３２３６】
　図３５４は、第４１実施形態におけるメイン制御基板５０によるプログラム開始処理（

M_PRG_START ）を示すフローチャートである。
　電源が投入された（電源スイッチ１１がオンにされた、電源の供給が再開された）ときは、図３５４のプログラム開始処理から実行する。
　図３５４において、ステップＳ２７０１でプログラムが開始されると、次のステップＳ２７０２において、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。
【３２３７】
　次にステップＳ２７０３に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のチェックサム算出処理を実行する。
　具体的には、ステップＳ２７０３では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」のデータを加算する。
　すなわち、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」を加算する。
　そして、その結果が「０」であるときは、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常であると判断し、その結果が「０」でないときは、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常でない（異常である）と判断する。
【３２３８】
　また、ステップＳ２７０３では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」の電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF ）が「５５（Ｈ）」であるか否かを判断し、「５５（Ｈ）」であるときは、電源断処理済みフラグが正常であると判断し、「５５（Ｈ）」でないときは、電源断処理済みフラグが正常でない（異常である）と判断する。
　ここで、本実施形態では、電源断処理時に、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」に、電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF ）をセットする（図３６１のＲＷＭチェックサムセット（S_SUM_SET ）のステップＳ２７８４）。そして、ステップＳ２７０３では、電源断処理時にセットした電源断処理済みフラグが正常な値（「５５（Ｈ）」）であるか否かを判断する。
【３２３９】
　また、ステップＳ２７０３では、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果が正常（ＲＷＭ３５の使用領域及び使用領域外のデータを加算した結果が「０」）であり、かつ電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF ）が正常な値（「５５（Ｈ）」）であるときは、電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）として「５５（Ｈ）」をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」に記憶する。
　これに対し、ステップＳ２７０３において、ＲＷＭ５３のチェックサムの算出結果、及び電源断処理済みフラグのうち、少なくとも１つが正常でない（異常である）ときは、電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）として「００（Ｈ）」をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」に記憶する。そして、次のステップＳ２７０４に進む。
【３２４０】
　ステップＳ２７０４に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７０２で退避させたＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、次のステップＳ２７０５に進む。
【３２４１】
　ここで、プログラム開始処理のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域の制御領域（第１制御領域、第１プログラム領域）に記憶されている。すなわち、プログラム開始処理のプログラムは、第１プログラムである。
　これに対し、ステップＳ２７０３のＲＷＭ５３のチェックサム算出処理のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域外の制御領域（第２制御領域、第２プログラム領域）に記憶されている。すなわち、ステップＳ２７０３のチェックサム算出処理のプログラムは、第２プログラムである。
【３２４２】

このため、図３５４中、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理であるプログラム開始処理において、ステップＳ２７０３に進むと、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による処理であるＲＷＭ５３のチェックサム算出処理を実行し、このチェックサム算出処理が終了すると、使用領域のプログラム（第１プログラム）による処理であるプログラム開始処理に戻る。

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

【３２４３】

ステップＳ２７０５に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ２（Ｈ）」から電源断復帰データ（_SW_POWER_ON）を取得し、これをＡレジスタに記憶する。そして、次のステップＳ２７０６に進む。

【３２４４】

ステップＳ２７０６に進むと、メイン制御基板５０は、ドアスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、フロントドア１２が開放された状態では、ドアスイッチ１７がオンになり、ドアスイッチ信号がオンになる。そして、ドアスイッチ信号がオンである（フロントドア１２が開放された状態である）と判断したときは、次のステップＳ２７０７に進む。これに対し、ドアスイッチ信号がオフである（フロントドア１２が閉じられた状態である）と判断したときは、ステップＳ２７１５に進む。

【３２４５】

ステップＳ２７０７では、メイン制御基板５０は、設定キースイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、設定キーを設定キー挿入口１５１に挿入して時計回りに９０度回転させると、設定キースイッチ１５２がオンになり、設定キースイッチ信号がオンになる。そして、設定キースイッチ信号がオンであると判断したときは、ステップＳ２７１１に進む。これに対し、設定キースイッチ信号がオフであると判断したときは、ステップＳ２７０８に進む。

【３２４６】

ステップＳ２７０８に進むと、メイン制御基板５０は、電源断復帰異常であるか否かを判断する。具体的には、Ａレジスタの値（ステップＳ２７０５で取得した電源断復帰データ（_SW_POWER_ON））が「５５（Ｈ）」であるときは、電源断復帰異常でないと判断し、次のステップＳ２７０９に進む。これに対し、Ａレジスタの値が「００（Ｈ）」であるときは、電源断復帰異常であると判断し、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進む。なお、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の具体的な内容については後述する。

【３２４７】

ステップＳ２７０９では、メイン制御基板５０は、リセット判定データをセットする。具体的には、Ｄレジスタに「７」を記憶する。そして、次のステップＳ２７１０に進む。

ステップＳ２７１０に進むと、メイン制御基板５０は、リセットスイッチ信号がオンであるか否かを判断する。上述したように、本実施形態では、設定変更スイッチ１５３、リセットスイッチ１５３、及びＲＷＭクリアスイッチ１５３が一体のスイッチとして構成されている。そして、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンであるときは、リセットスイッチ信号がオンになり、ステップＳ２７１３に進む。これに対し、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフであるときは、リセットスイッチ信号がオフになり、ステップＳ２７２１の電源復帰処理（M_POWER_ON）に進む。なお、電源復帰処理（M_POWER_ON）の具体的な内容については後述する。

【３２４８】

ステップＳ２７１１に進むと、メイン制御基板５０は、電源断復帰異常時用のＲＷＭ５３の初期化範囲をセットする。本実施形態では、電源断復帰が異常（電源断復帰データ（_

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

【３２４９】

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

【３２５０】

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

【３２５１】

ステップＳ２７１４では、メイン制御基板５０は、設定変更可であるか否かを判断する。本実施形態では、リール３１の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図４１のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図４１のステップＳ３０１）の間は、設定変更不可に設定されており、この間は、設定変更不可フラグがオンにされる。そして、ステップＳ２７１４では、設定変更不可フラグがオンであるか否かを判断することにより、設定変更可であるか否かを判断する。そして、設定変更可でない（設定変更不可である）と判断したときは、次のステップＳ２７１５に進み、設定変更可であると判断したときは、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET ）に進む。なお、初期化処理（M_INI_SET ）の具体的な内容については後述する。

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

【３２５２】

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

【３２５３】

図３５５は、図３５４中、ステップＳ２７２１の電源復帰処理（M_POWER_ON）を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ２７２２では、メイン制御基板５０は、スタックポインタを復帰させる。本実施形態では、電源断処理時に、スタックポインタを保存する（図３６０の電源断処理（I_POWER_DOWN）のステップＳ２７７４）。そして、ステップＳ２７２２では、電源断処理時に保存したスタックポインタを復帰させる。

【３２５４】

次のステップＳ２７２３に進むと、メイン制御基板５０は、入力ポート５１の読込み処理を実行する。これにより、入力ポート５１の各データを最新のデータに更新する。
次のステップＳ２７２４では、メイン制御基板５０は、電源断処理済フラグをクリアする。そして、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図４１）に進み、本フローチャートによる処理を終了する。
なお、本実施形態では、ステップＳ２７２４の処理を実行した後、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）に進む前のタイミングで、図３５９の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）を開始する。

【３２５５】

図３５６は、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を示すフローチャートである。
復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域内に記憶されており、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、ＲＯＭ５４の使用領域外に記憶されている。すなわち、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、第１プログラムであり、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）のプログラムは、第２プログラムである。

【３２５６】

また、復帰不可能エラー処理では、割込み処理が禁止される。
復帰不可能エラーは、通常では起こり得ない重大なエラーであり、異常なデータに基づく処理（入力ポート５１からの入力信号に基づくＲＷＭ５３のデータの更新や、サブ制御基板８０への制御コマンドの送信、ＲＷＭ５３のデータに基づく出力ポートからの信号出力に基づく制御）等を実行しないようにするために、復帰不可能エラー処理では、割込み処理を禁止している。

【３２５７】

ここで、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）は、第１プログラムによる処理であり、復帰不可能エラー処理（Ｃ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）を開始すると、まず、ステップＳ１４９０の割込み禁止の処理で割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）の実行を禁止する。
これに対し、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）は、第２プログラムによる処理であり、第２プログラムの実行中は、割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）の実行が禁止されているため、復帰不可能エラー処理２（Ｓ_ＥＲＲＯＲ_ＳＴＯＰ）の開始後に割込み禁止の処理を設けていない。

【３２５８】

図３５６において、ステップＳ１４９１に進むと、メイン制御基板５０は、復帰不可能エラーの下位桁用のエラー表示データをセットする。この処理は、Ｈレジスタに、デジット４を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）を記憶する処理である。
次にステップＳ１４９２に進み、メイン制御基板５０は、復帰不可能エラーの上位桁用のエラー表示データをセットする。この処理は、Ｄレジスタに、デジット３を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「００００００１００（Ｂ）」）を記憶する処理である。

【３２５９】

さらに、このステップＳ１４９２では、メイン制御基板５０は、Ｅレジスタに、復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１Ｂ」）を記憶する。
なお、復帰不可能エラー処理に移行する前に、Ｌレジスタに、復帰不可能エラーの下位桁を表示するためのセグメントデータが記憶される。たとえば、復帰不可能エラーが「Ｅ１」エラーであるときは、下位桁（デジット４）は「１」であるので、Ｌレジスタには、「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０Ｂ」）が記憶される。
なお、以下の例では、今回の復帰不可能エラー１は「Ｅ１」エラーであるとする。

【３２６０】

以上より、Ｄ、Ｅ、Ｈ、及びＬレジスタ値は、この時点では、

Ｄレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「００００００１００（Ｂ）」）
Ｅレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１（Ｂ）」）
Ｈレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）
Ｌレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）に「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０（Ｂ）」）
となる。

【３２６１】

次のステップＳ１４９３では、メイン制御基板５０は、クリアすべき出力ポートのアドレス及び出力ポート数をセットする。本実施形態では、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）でクリアすべき出力ポートは、出力ポート０～７であり、各出力ポートごとにアドレスが設定されているので、そのアドレス及び出力ポート数（８個）をセットする。
次のステップＳ１４９４では、メイン制御基板５０は、出力ポート０～７の出力を順次オフにする。具体的には、出力ポート０～７について、１つの出力ポートずつ、出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。

【３２６２】

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

【３２６３】

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

【３２６４】

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

【３２６５】

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

【３２６６】

次にステップＳ１４９８に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待

機（ウェイト）処理を実行する。ここで、どの程度の待機を行うかについてはＬＥＤの性能にもよるが、たとえば「０．１ｍｓ」程度に設定することが挙げられる。ここでは、たとえばＢレジスタに所定値（たとえば「２５５」）を記憶し、たとえば内部システムクロックによってこの値を減算し、Ｂレジスタ値が「０」となったときは、待機時間を経過したと判断し、次のステップＳ１４９９に進む。

【３２６７】

ステップＳ１４９９では、メイン制御基板５０は、出力ポート３及び４の出力をオフ（「０」）にする。この処理は、残像防止のための処理である。

次にステップＳ１５００に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。出力ポート３及び４の出力をオフ（「０」）にした後、ＬＥＤを確実に消光させるための処理である。

【３２６８】

次にステップＳ１５０１に進み、メイン制御基板５０は、上位桁と下位桁との切替えを行う。

具体的には、ＤＥレジスタ値とＨＬレジスタ値とを入れ替える。これにより、

＜入替え前＞

Ｄレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「００００００１００（Ｂ）」）

Ｅレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１（Ｂ）」）

Ｈレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）

Ｌレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）に「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０（Ｂ）」）

＜入替え後＞

Ｄレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）を点灯させるためのデータ（デジット４信号のみを「１」としたデータ）（「００００１０００（Ｂ）」）

Ｅレジスタ値：復帰不可能エラーの下位桁（デジット４）に「１」を表示するためのセグメントデータ（「０００００１１０（Ｂ）」）

Ｈレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）を点灯させるためのデータ（デジット３信号のみを「１」としたデータ）（「００００００１００（Ｂ）」）

Ｌレジスタ値：復帰不可能エラーの上位桁（デジット３）に「Ｅ」を表示するためのセグメントデータ（「０１１１１００１（Ｂ）」）

となる。

【３２６９】

そして、ステップＳ１５０２に進み、メイン制御基板５０は、下位桁のエラー表示を行うために、出力ポート３及び４からエラー表示データを出力する。ステップＳ１４９７と同様に、出力ポート３からはＤレジスタ値を出力し、出力ポート４からはＥレジスタ値を出力する。これにより、出力ポート３からはデジット４を点灯させる「００００１０００（Ｂ）」（デジット４信号のみを「１」としたデータ）を出力し、出力ポート４からは「１」を表示するためのセグメントデータ「０００００１１０（Ｂ）」を出力する。

【３２７０】

次にステップＳ１５０３に進み、メイン制御基板５０は、ちらつき防止用の待機処理を実行する。この処理は、ステップＳ１４９８と同様である。

次にステップＳ１５０４に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ１４９９と同様に、出力ポート３及び４の出力をオフ（「０」）にする。

次のステップＳ１５０５では、メイン制御基板５０は、ちらつき防止用の待機処理を実行する。この処理は、ステップＳ１５００と同様である。そして、ステップＳ１４９７に戻る。

【３２７１】

以上の処理により、たとえば「Ｅ１」エラーであるときは、デジット３による「Ｅ」の表示と、デジット４による「１」の表示とが所定時間間隔で交互に繰り返し表示される。

なお、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OU T）は、割込み処理（I_INTR）で実行されるが、上述したように、復帰不可能エラー時には、割込み処理（I_INTR）は実行されず（禁止され）、図３５６に示すように、レジスタを用いた演算処理及びハードウェア構成により、復帰不可能エラーの表示を実行する。

【３２７２】

図３５７は、図３５４中、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET ）を示すフローチャートである。

メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２７３２において、ＲＷＭ５３の指定アドレスの初期化を実行し、次のステップＳ２７３３では、ＲＷＭ５３の初期化範囲の次のアドレスをセット（指定）し、次のステップＳ２７３４に進むと、ＲＷＭ５３の初期化範囲のすべてについて初期化を終了したか否かを判断する。そして、初期化を終了していないと判断したときは、ステップＳ２７３２に戻り、初期化を終了したと判断したときは、ステップＳ２７３５に進む。これにより、ＲＷＭ５３の初期化範囲のすべてについて初期化を終了するまで、ステップＳ２７３２～Ｓ２７３４の処理を繰り返す。

【３２７３】

上述したように、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１１又はＳ２７１３において、ＲＷＭ５３の初期化範囲（初期化範囲の先頭アドレス及びバイト数）をセットしている。

そして、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４では、ステップＳ２７１１又はＳ２７１３でセットされたＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域の初期化範囲について初期化を実行する。

なお、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４の処理は、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって実行される。このため、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域の初期化範囲についてのみ初期化を実行する。

【３２７４】

そして、ステップＳ２７３４で初期化を終了したと判断すると、次のステップＳ２７３５に進み、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。

次のステップＳ２７３６に進むと、メイン制御基板５０は、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１１又はＳ２７１３でセットされたＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化範囲の初期化を実行する。

【３２７５】

上述したように、ステップＳ２７３２～Ｓ２７３４では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域の初期化を実行するが、ステップＳ２７３６では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化を実行する。

なお、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３６の処理は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって実行される。このため、初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３６では、ＲＷＭ５３の初期化範囲のうち、使用領域外の初期化範囲についてのみ初期化を実行する。

そして、ステップＳ２７３６で使用領域外の初期化範囲の初期化を終了すると、次のステップＳ２７３７に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７３５で退避させたＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、次のステップＳ２７３８に進む。

【３２７６】

ステップＳ２７３８では、メイン制御基板５０は、リセット時であるか否かを判断する。具体的には、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」となったか否かを判断する。本実施形態では、図３５４のプログラム開始

処理（M_PRG_START）のステップＳ２７０９で、リセット判定データとして、Ｄレジスタに「７」を記憶する。さらに、図３５４のステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」のときは、Ｄレジスタの「７」を維持し、図３５４のステップＳ２７１０で「Ｎｏ」のときは、Ｄレジスタをクリア（「０」を記憶）する。そして、図３５７のステップＳ２７３８では、Ｄレジスタが「７」であるか否かを判断し、Ｄレジスタが「７」であるときは、リセット時である（図３５４のステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２７３９に進む。これに対し、Ｄレジスタが「０」であるときは、リセット時でない（図３５４のステップＳ２７１０で「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２７３９をスキップして、ステップＳ２７４０に進む。

【３２７７】

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

【３２７８】

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

【３２７９】

なお、本実施形態では、ステップＳ２７４０の処理を実行した後、ステップＳ２７４１の処理に進む前のタイミングで、図３５９の割込み処理（I_INTR）を開始する。換言すると、割込み処理（I_INTR）が開始する前には、ＲＷＭ５３の初期化範囲を初期化する処理（図３５７のステップＳ２７３２～Ｓ２７３４及びＳ２７３６の処理）は終了している。このように構成することによって、ＲＷＭ５３を初期化している最中に割込み処理（I_INTR）が実行されないようにしている。これにより、ＲＷＭ５３を初期化している最中に割込み処理（I_INTR）によってＲＷＭ５３の内容が変化する（書き換えられる、上書きされる）ことを防止することができる。

【３２８０】

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

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

【３２８１】

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

【３２８２】

そして、２バイト時間待ち処理が終了すると、次のステップＳ２７４６に進み、メイン制御基板５０は、設定コマンドをＲＷＭ５３の制御コマンドバッファにセットする。ステップＳ２７４６でセットする設定コマンドは、設定変更確認処理（M_RANK_CTL）が終

了したこと、及び設定値を示すものである。これにより、ステップＳ２７４６の処理以降に実行される割込み処理によって、制御コマンドバッファにセットされた設定コマンドがサブ制御基板８０に送信されるので、設定変更確認処理（M_RANK_CTL）が終了したこと、及び設定値をサブ制御基板８０側で判断可能にすることができる。

【３２８３】

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

そして、ステップＳ２７４７の獲得数データのクリアが終了すると、ステップＳ２４８のメイン処理（M_MAIN）（図４１）に進み、本フローチャートによる処理を終了する。

【３２８４】

図３５８は、図３５７中、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）を示すフローチャートである。

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

【３２８５】

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

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

【３２８６】

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

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

【３２８７】

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

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

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

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

【３２８８】

なお、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号のレベルデータが「０」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「１」になる。
また、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「０」になる。
【３２８９】
同様に、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「０」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「０」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「０」になる。
また、前回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「１」であり、今回の割込み処理時に、リセットスイッチ１５３の信号のレベルデータが「０」であるときは、リセットスイッチ１５３の信号の立ち下がりデータが「１」になる。
スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、設定キースイッチ１５２等の他のスイッチについても、リセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３と同様である。
【３２９０】
ステップＳ２７５５では、メイン制御基板５０は、設定確認開始時であるか否かを判断する。この処理は、設定確認時であるか又は設定変更時であるかを判断する処理である。本実施形態では、遊技開始前のベット数が「０」である状態で、設定キースイッチ１５２がオンになった場合に、Ｄレジスタに「１」が記憶されるように設定されている。そして、ステップＳ２７５５では、まず、Ｄレジスタ値をＡレジスタに記憶し、次に、Ａレジスタ値が「１」であるか否かを判断する。そして、Ａレジスタ値が「１」であるときは、設定確認時であると判断して、ステップＳ２７６０に進み、Ａレジスタ値が「１」でないとき（Ｄレジスタ値が「０」や「７」のとき）は、設定確認時でない（設定変更時である）と判断して、ステップＳ２７５６に進む。そして、Ａレジスタ値が「１」であるか否かを判断した後、Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する。上述したように、ステップＳ２７５２において、Ａレジスタ値をＣレジスタに記憶しているため、Ｃレジスタには設定値データが記憶されている。このため、Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶すると、Ａレジスタ値は、設定値データとなる。
なお、電源復帰時（電源がオンにされてプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）が開始するとき）には、Ａレジスタ～Ｌレジスタは初期値（「０」）になっている。
【３２９１】
ステップＳ２７５６に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているスタートスイッチ４１の信号の立ち上がりデータを参照する。そして、スタートスイッチ４１の信号の立ち上がりデータが「１」であるとき、すなわち、スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときは、ステップＳ２７５９に進む。これに対し、スタートスイッチ４１の信号の立ち上がりデータが「０」であるとき、すなわち、スタートスイッチ４１が操作されていないと判断したときは、ステップＳ２７５７に進む。
【３２９２】
ステップＳ２７５７では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されているリセットスイッチ（設定変更スイッチ）１５３の信号の立ち上がりデータを参照する。そして、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「１」であるとき、すなわち、リセットスイッチ１５３が操作されたと判断したときは、ステップＳ２７５８に進む。これに対し、リセットスイッチ１５３の信号の立ち上がりデータが「０」であるとき、すなわち、リセットスイッチ１５３が操作されていないと判断したときは、ステップＳ２７５２に戻る。
【３２９３】
ステップＳ２７５８に進むと、メイン制御基板５０は、設定値データに「１」を加算する。具体的には、Ａレジスタ値に「１」を加算する。上述したように、ステップＳ２７５

５の終了時には、Ａレジスタ値は、設定値データとなっている。そして、ステップＳ２７５７で「Ｙｅｓ」のとき、すなわち、設定変更（リセット）スイッチ１５３が操作されたと判断したときは、設定値データに「１」を加算する。なお、加算によりＡレジスタ値が「６」になったときは、Ａレジスタ値を「０」に書き換える。そして、ステップＳ２７５２に戻る。

【３２９４】

また、ステップＳ２７５９に進んだときは、メイン制御基板５０は、設定値データを保存する。具体的には、Ａレジスタ値をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）に記憶する。上述したように、ステップＳ２７５５の終了時には、Ａレジスタ値は、設定値データとなっている。そして、ステップＳ２７５６で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７５９に進んだ時点でも、Ａレジスタ値は、設定値データのままである。そして、ステップＳ２７５９では、Ａレジスタ値をＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に記憶する。これにより、設定値データをＲＷＭ５３に保存することができる。

【３２９５】

次のステップＳ２７６０に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の所定アドレスに記憶されている設定キースイッチ１５２の信号の立ち下がりデータを参照する。そして、設定キースイッチ１５２の信号の立ち下がりデータが「１」になるまで、すなわち、設定キースイッチ１５２がオフにされるまで、ステップＳ２７６０の処理を繰り返し、設定キースイッチ１５２の信号の立ち下がりデータが「１」になると、すなわち、設定キースイッチ１５２がオフにされると、ステップＳ２７６１に進む。

【３２９６】

ステップＳ２７６１では、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）をクリア（「０」に）する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

また、設定変更時に、本フローチャートによる処理を終了すると、図３５７のステップＳ２７４３の処理に進む。

【３２９７】

ここで、設定確認状態（設定確認モード、設定確認中）への移行について説明する。

本実施形態では、電源が投入されており（オンであり）、ドアスイッチ１７がオン（フロントドア１２が開放された状態）であり、かつベット数が「０」である状態において、設定キースイッチ１５２がオンにされると、Ｄレジスタに「１」が記憶されて、設定確認状態に移行する。設定確認状態は、設定値の変更はできない（設定変更スイッチ１５３を操作しても設定値は変わらない）が、現在の設定値を確認することができる。また、現在の設定値は、設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。そして、設定キースイッチ１５２をオフにすると、設定確認状態が終了して、メダルをベット可能な状況に戻る。

【３２９８】

より具体的には、メイン処理（M_MAIN）（図４１）において、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作の検知前のタイミングで、設定キースイッチ１５２がオンであるか否かを判断する。そして、ドアスイッチ１７がオン（フロントドア１２が開放された状態）であり、かつベット数が「０」である状態において、設定キースイッチ１５２がオンであると判断すると、図３５８の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進む。また、図３５８の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）のステップＳ２７５１～Ｓ２７５４については、上述した通りである。

【３２９９】

さらにまた、第４１実施形態では、遊技開始前のベット数が「０」である状態においては、設定キースイッチ１５２がオンにされると、Ｄレジスタに「１」が記憶されるように設定されている。そして、図３５８の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）のステップＳ２７５５に進むと、メイン制御基板５０は、設定確認開始時であるか否かを判断する。具体的には、まず、Ｄレジスタ値をＡレジスタに記憶し、次に、Ａレジスタ値が「１」であるか否かを判断する。そして、Ａレジスタ値が「１」であるときは、設定確認開始時であ

る（「Ｙｅｓ」）と判断して、ステップＳ２７６０に進む。
【３３００】
その後、設定キースイッチ１５２がオフにされるまで、ステップＳ２７６０の処理を繰り返す。その間、設定値表示ＬＥＤ７３には、現在の設定値が表示され続ける。そして、ステップＳ２７６０において、設定キースイッチ１５２がオフであると判断すると、ステップＳ２７６１に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）をクリア（「０」に）する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
また、設定確認時に、本フローチャートによる処理を終了すると、メイン処理（M_MAIN）（図４１）における、設定キースイッチ１５２がオンであるか否か（設定確認状態に移行させるか否か）の判断処理の次の処理に進む。
【３３０１】
このように、第４１実施形態では、設定変更処理と設定確認処理とを同一のモジュールで実行可能としている。すなわち、設定変更状態と設定確認状態とを同一のモジュールで作り出している。そして、Ｄレジスタに記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断している。
なお、Ｄレジスタではなく、他のレジスタに記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断してもよく、また、ＲＷＭ５３に記憶された情報に基づいて、設定変更状態とするか、又は設定確認状態とするかを判断してもよい。
【３３０２】
図３５９は、第４１実施形態におけるメイン制御基板５０による割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートであり、第１１実施形態の図５３に対応する図である。
図３５９において、図５３と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図５３と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。
以下、図５３と相違する点を主として説明する。
【３３０３】
図３５９に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４５２の次はステップＳ２７７０に進み、メイン制御基板５０は、電源断が発生したか否かを判断する。そして、電源断が発生したと判断したときは、ステップＳ２７７１に進み、メイン制御基板５０は、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。これに対し、電源断が発生していないと判断したときは、ステップＳ２７７１をスキップして、ステップＳ４５４に進む。
このように、電源断処理（I_POWER_DOWN）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。このため、割込み禁止により割込み処理（I_INTR）が実行されないときや、使用領域外のプログラム（第２プログラム）を実行中であるために割込み処理（I_INTR）が実行されないときは、電源断処理（I_POWER_DOWN）も実行されない。なお、電源断処理（I_POWER_DOWN）の具体的な内容については後述する。そして、電源断処理（I_POWER_DOWN）を終了すると、ステップＳ４５４に進む。
【３３０４】
また、図３５９に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４５５の次はステップＳ２８２１に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を実行する。このように、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。なお、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）の具体的な内容については後述する。
そして、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）を終了すると、次はステップＳ２７６５に進み、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。そして、次はステップＳ２２２１に進み、メイン制御基板５０は、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）を実行する。
【３３０５】
ここで、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）は、クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、及び設定値表示ＬＥＤ７３（デジット１～５）等の点灯を制御する処理であり、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって実行される。

これに対し、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）は、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９）の点灯を制御する処理であり、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって実行される。なお、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）の具体的な内容については後述する。そして、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）を終了すると、ステップＳ４５８に進む。

【３３０６】

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

【３３０７】

また、図３５９に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４５８で「Ｎｏ」のとき、又はステップＳ４６０で「Ｙｅｓ」のときは、ステップＳ２８１１に進み、メイン制御基板５０は、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）を実行する。復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の具体的な内容については後述する。

さらにまた、図３５９に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ４６０で「Ｎｏ」のときは、ステップＳ２７６６に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７６５で退避させたＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））を復帰させる。そして、ステップＳ４５７に進む。

【３３０８】

ここで、図３５９に示す割込み処理（I_INTR）では、ステップＳ２２２１、ステップＳ４５８、ステップＳ４５９、及びステップＳ４６０の処理は、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって実行される。

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

【３３０９】

図３６０は、図３５９中、ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）を示すフローチャートである。

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

【３３１０】

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

次のステップＳ２７７４では、メイン制御基板５０は、スタックポインタをＲＷＭ５３の使用領域の作業領域における所定アドレスに保存する。なお、このステップＳ２７７４で保存したスタックポインタは、図３５５の電源復帰処理（M_POWER_ON）のステップＳ２７２２で復帰させる。

【３３１１】

次のステップＳ２７７５に進むと、メイン制御基板５０は、ＡＦレジスタ（Ａレジスタ及びＦレジスタ（フラグレジスタ））をＲＷＭ５３の使用領域のスタック領域に退避させる。そして、次はステップＳ２７７６に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）を実行する。ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）の具体的な内容については後述する。そして、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）が終了すると、次のステップＳ２７７７に進み、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７７５で退避させたＡＦレジスタを復帰させる。そして、次のステップＳ２７７８に進む。

【３３１２】

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

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

【３３１３】

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

【３３１４】

図３６１は、図３６０中、ステップＳ２７７６のＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）を示すフローチャートである。

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

【３３１５】

ここで、ステップＳ２７８１では、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）を、スタックポインター時保存バッファ２（図３４８のアドレス「Ｆ２Ａ３（Ｈ）」）に記憶する。

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

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

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

【３３１６】

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

なお、電源復帰時に、図３５５の電源復帰処理（M_POWER_ON）のステップＳ２７２４において、電源断処理済フラグをクリア（「０」に）する。このため、このステップＳ２７２４の処理を実行した後は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」は、「００（

Ｈ）」となる。そして、電源断処理が実行されないと、電源断処理済みフラグ（_SF_POWER_OFF）がセットされないので、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ１（Ｈ）」は、「００（Ｈ）」のままとなる。

次のステップＳ２７８５に進むと、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」のＲＷＭチェックサムデータ（_SW_SUM_CHK）をクリア（「０」に）する。そして、次のステップＳ２７８６に進む。

【３３１７】

ステップＳ２７８６に進むと、メイン制御基板５０は、アドレス指定用のレジスタ（たとえばＢレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域の先頭アドレス（「Ｆ０００（Ｈ）」）をセットし、次のステップＳ２７８７に進むと、演算回数用のレジスタ（たとえばＣレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域のバイト数（チェックサム算出数）をセットし、次のステップＳ２７８８に進むと、チェックサム算出用のレジスタ（たとえばＤレジスタ）に、初期データ（「００００００００（Ｂ）」）をセットする。

【３３１８】

そして、次のステップＳ２７８９に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出処理を実行する。

本実施形態では、ＲＷＭ５３の使用領域は、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」の範囲に設定されており、次のステップＳ２７９０でＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」までチェックサム算出処理が終了したと判断するまで、ステップＳ２７８９及びＳ２７９０の処理を繰り返す。これにより、ＲＷＭ５３の使用領域（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）のチェックサムを算出する。

【３３１９】

より具体的には、本実施形態では、ステップＳ２７８９では、チェックサム算出用のレジスタ（Ｄレジスタ）値から、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値が示すデータを減算する。次のステップＳ２７９０では、演算回数用のレジスタ（Ｃレジスタ）値を更新（「１」減算）し、その結果が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断したときは、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出処理が終了したと判断して、ステップＳ２７９１に進む。これに対し、「０」でないと判断したときは、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値を更新（「１」加算）し、ステップＳ２７８９に戻る。

【３３２０】

そして、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出処理が終了すると、ステップＳ２７９１に進み、メイン制御基板５０は、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域外の先頭アドレス（「Ｆ２１０（Ｈ）」）をセットし、次のステップＳ２７９２では、演算回数用のレジスタ（Ｃレジスタ）に、ＲＷＭ５３の使用領域外のバイト数（チェックサム算出数）をセットする。

【３３２１】

そして、次のステップＳ２７９３に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３の使用領域外のチェックサム算出処理を実行する。

本実施形態では、ＲＷＭ５３の使用領域外は、アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」に設定されており、次のステップＳ２７９４でＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」までチェックサム算出処理が終了したと判断するまで、ステップＳ２７９３及びＳ２７９４の処理を繰り返す。これにより、ＲＷＭ５３の使用領域外（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」）のチェックサムを算出する。

【３３２２】

より具体的には、本実施形態では、ステップＳ２７９３に進んだ時点では、チェックサム算出用のレジスタ（Ｄレジスタ）には、ＲＷＭ５３の使用領域のチェックサム算出結果が記憶されている。そして、ステップＳ２７９３では、チェックサム算出用のレジスタ（Ｄレジスタ）値から、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値が示すデータを減算する。次のステップＳ２７９４では、演算回数用のレジスタ（Ｃレジスタ）値を更新（「１」減算）し、その結果が「０」であるか否かを判断する。そして、「０」であると判断し

たときは、ＲＷＭ５３の使用領域外のチェックサム算出処理が終了したと判断して、ステップＳ２７９５に進む。これに対し、「０」でないと判断したときは、アドレス指定用のレジスタ（Ｂレジスタ）値を更新（「１」加算）し、ステップＳ２７９３に戻る。

【３３２３】

このように、本実施形態では、ステップＳ２７８５～Ｓ２７９４の処理を実行することにより、ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ、誤り検出用データ、又は誤り検出情報とも称する）を算出する。

このＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）は、上述したように、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に加算すると「０」になる値である。

【３３２４】

そして、ＲＷＭ５３の使用領域外のチェックサム算出処理が終了すると、ステップＳ２７９５に進み、メイン制御基板５０は、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」に、ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）を記憶（保存）する。

次のステップＳ２７９６に進むと、メイン制御基板５０は、ステップＳ２７８３で退避させたレジスタを復帰させ、次のステップＳ２７９７では、ステップＳ２７８１で退避させたスタックポインタを復帰させる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【３３２５】

図３６２は、図３５９中、ステップＳ２８２１におけるＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT）を示すフローチャートである。

まず、ステップＳ２８２２において、出力ポート３及び４（図３５１）をオフにする。出力ポート３は、デジット１信号～デジット５信号に対応する出力ポートであり、出力ポート４は、セグメント１Ａ～セグメント１Ｐ信号に対応する出力ポートである。これらの出力ポート３及び４について、「００００００００（Ｂ）」を出力することで、一旦、デジット１～５の出力を行わないようにする。これにより、ＬＥＤの表示を切り替える際に、一瞬でも異なるＬＥＤが同時に点灯して見えてしまうこと（被って表示されてしまうこと）を防止している（残像防止）。

【３３２６】

次のステップＳ２８２３では、使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）（図３４６及び図３５３（Ａ））を更新する。ＬＥＤ表示カウンタ１の更新は、ビット「１」を右に一桁シフトする処理である。この更新後の値を、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」（図３４６）に記憶する。そして、ステップＳ２８２４に進む。

【３３２７】

ステップＳ２８２４では、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「００００００００（Ｂ）」であるか否かを判断する。そして、「００００００００（Ｂ）」であると判断したときは、ステップＳ２８２５に進む。これに対し、「００００００００（Ｂ）」でないと判断したときは、ステップＳ２８２５をスキップして、ステップＳ２８２６に進む。

【３３２８】

ステップＳ２８２５では、ＬＥＤ表示カウンタ１の初期化を行う。ここでは、ＬＥＤ表示カウンタ１の値を「０００１００００（Ｂ）」にして、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」（図３４６）に記憶する。そして、ステップＳ２８２６に進む。

ステップＳ２８２６では、ＲＷＭ５３に記憶されたＬＥＤ表示カウンタ１（図３４６のアドレス「Ｆ０５１（Ｈ）」）及びＬＥＤ表示要求フラグ（図３４６のアドレス「Ｆ０５２（Ｈ）」）の値を取得する。ここでは、ＬＥＤ表示カウンタ１の値をＥレジスタに記憶し、ＬＥＤ表示要求フラグの値をＡレジスタに記憶する。

【３３２９】

次にステップＳ２８２７に進み、今回表示するデジットのセグメント表示確認セットを行う。この処理は、Ａレジスタ値（ＬＥＤ表示要求フラグの値）とＥレジスタ値（ＬＥＤ表示カウンタ１の値）とをＡＮＤ演算し、今回点灯するＬＥＤのデータを作成する。

【３３３０】
たとえば、
ＬＥＤ表示カウンタ値　：００００１０００Ｂ
ＬＥＤ表示要求フラグ値：００００１１１１Ｂ
ＡＮＤ演算後　　：００００１０００Ｂ
となる。
あるいは、たとえば、
ＬＥＤ表示カウンタ値　：１００００００００Ｂ
ＬＥＤ表示要求フラグ値：００００１１１１Ｂ
ＡＮＤ演算後　　：０００００００００Ｂ
となる。
そして、その演算結果をＡレジスタに記憶する。さらに、Ａレジスタに記憶した値をＤレジスタに記憶する。
【３３３１】
次にステップＳ２８２８に進み、Ａレジスタ値（ＬＥＤ表示カウンタ１の値とＬＥＤ表示要求フラグの値とをＡＮＤ演算した値）が「０」であるか否かを判断する。ここで、「０」であるときは、表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４４に進む。これに対し、「０」でないときは、表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８２９に進む。
【３３３２】
ステップＳ２８２９では、エラー表示データを取得する。エラーが発生したときには、ＲＷＭ５３の所定アドレスにエラー表示データが記憶される。そして、ステップＳ２８２９では、ＲＷＭ５３からエラー表示データを読み取り、Ｂレジスタに記憶する。
次のステップＳ２８３０では、ＬＥＤセグメントテーブル２をセットする。本実施形態では、７セグメントディスプレイに英文字を表示するためのデータを記憶したＬＥＤセグメントテーブル１と、７セグメントディスプレイに数字を表示するためのデータを記憶したＬＥＤセグメントテーブル２とを備えており、これらはＲＯＭ５４の使用領域に記憶されている。なお、ＬＥＤセグメントテーブル１及び２の具体的構成については説明を省略する。そして、ステップＳ２８３０では、ＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスを読み込み、その値をＨＬレジスタに記憶する。
【３３３３】
次にステップＳ２８３１に進み、ＲＷＭ５３から設定値表示データ（図３４６のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」）を読み込み、Ａレジスタに記憶する。
次にステップＳ２８３２に進み、設定値表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶した上記ＡＮＤ演算した値のＤ４ビット（デジット５に相当するビット）が「１」であるか（「０００１００００（Ｂ）」であるか）否かを判断する。そして、Ｄ４ビットが「１」であるときは、設定値表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４３に進む。これに対し、Ｄ４ビットが「０」であるときは、設定値表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８３３に進む。
【３３３４】
ステップＳ２８３３では、ＲＷＭ５３からクレジット数データ（図３４６のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」）を読み込み、Ａレジスタに記憶する。
次のステップＳ２８３４では、上位桁用オフセットを取得する。この処理は、Ａレジスタ値（ステップＳ２８３３で取得したクレジット数データ）を「１０（１０進数）」で割る演算を実行し、Ａレジスタに商の値を記憶し、Ｃレジスタに余りの値を記憶する処理である。
【３３３５】
次のステップＳ２８３５では、クレジット数の上位桁の表示要求を有するか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶した上記ＡＮＤ演算した値のＤ０ビット（デジット１に相当するビット）が「１」であるか否かを判断する。そして、Ｄ０ビットが「１」で

あるときは、クレジット数上位桁の表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４３に進む。これに対し、Ｄ０ビットが「０」であるときは、クレジット数上位桁の表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８３６に進む。

【３３３６】

ステップＳ２８３６に進むと、クレジット数の下位桁の表示要求を有するか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶した上記ＡＮＤ演算した値のＤ１ビット（デジット２に相当するビット）が「１」であるか否かを判断する。そして、Ｄ１ビットが「１」であるときは、クレジット数下位桁の表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４２に進む。これに対し、Ｄ１ビットが「０」であるときは、クレジット数下位桁の表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８３７に進む。

【３３３７】

ステップＳ２８３７では、ＲＷＭ５３から獲得数データ（図３４６のアドレス「Ｆ０１１（Ｈ）」を読み込み、Ａレジスタに記憶する。

次のステップＳ２８３８では、エラー表示時であるか否かを判断する。具体的には、Ｂレジスタ値が「０」であるか否かを判断し、「０」であるときは、エラー表示時でない（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４０に進む。これに対し、Ｂレジスタ値が「０」でないときは、エラー表示時である（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８３９に進む。

【３３３８】

ステップＳ２８３９では、ＬＥＤセグメントテーブル１をセットする。ステップＳ２８３９に進んだ時点では、ＨＬレジスタには、７セグメントディスプレイに数字を表示するためのＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスが記憶されているが、エラー表示時には、７セグメントディスプレイに、エラーの種別に応じた英文字を表示する。このため、ステップＳ２８３９では、７セグメントディスプレイに英文字を表示するためのＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレスを読み込み、その値をＨＬレジスタに記憶する。これにより、ＨＬレジスタには、ステップＳ２８３０でセットしたＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレスに代えて、ＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレスがセットされることとなる。

【３３３９】

次のステップＳ２８４０では、上位桁用のオフセットを取得する。ステップＳ２８４０に進んだ時点では、Ａレジスタには、ステップＳ２８３７で取得した獲得数データが記憶され、Ｂレジスタには、ステップＳ２８２９で取得したエラー表示データが記憶されている。そして、エラー発生時でない場合には、Ａレジスタに記憶されている獲得数データを「１０（１０進数）」で割る演算を実行し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＣレジスタに記憶する。これに対し、エラー発生時には、Ｂレジスタに記憶されているエラー表示データを「１０（１０進数）」で割る演算を実行し、その商をＡレジスタに記憶し、余りをＣレジスタに記憶する。

【３３４０】

次のステップＳ２８４１では、獲得数表示ＬＥＤ７８の上位桁の表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶されている上記ＡＮＤ演算した値のＤ２ビット（デジット３に相当するビット）が「１」であるか否かを判断する。そして、Ｄ２ビットが「１」であるときは、獲得数上位桁の表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４３に進む。これに対し、Ｄ２ビットが「０」であるときは、獲得数上位桁の表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４２に進む。

【３３４１】

ステップＳ２８４２では、下位桁用のオフセットを取得する。この処理は、Ｃレジスタに記憶されたデータをＡレジスタに記憶する処理である。ステップＳ２８４２に進んだ時点では、Ａレジスタには、ステップＳ２８３４又はＳ２８４０の割り算で算出された商が記憶され、Ｃレジスタには、ステップＳ２８３４又はＳ２８４０の割り算で算出された余りが記憶されている。そして、ステップＳ２８４２では、Ｃレジスタ値（割り算の余り）をＡレジスタに記憶する。

【３３４２】
次にステップＳ２８４３に進み、セグメント出力データを取得する。具体的には、ＨＬレジスタに記憶されたデータ（ステップＳ２８３０で記憶したＬＥＤセグメントテーブル２の先頭アドレス、又はステップＳ２８３９で記憶したＬＥＤセグメントテーブル１の先頭アドレス）と、Ａレジスタに記憶されたデータ（表示データに対応するオフセット値）とを加算し、加算後のアドレスに対応するデータをＲＯＭ５４のＬＥＤセグメントテーブル１又は２から取得して、Ｄレジスタに記憶する。
【３３４３】
次にステップＳ２８４４に進み、セグメントＰの表示要求があるか否かを判断する。
具体的には、まず、ＬＥＤ表示カウンタ１（Ｅレジスタ値）のＤ３ビットが「１」（デジット４の点灯タイミング）であり、かつ有利区間表示ＬＥＤフラグ（図３４６のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０６２（Ｈ）」から取得）のＤ０ビットが「１」であるか否かを判断する。そして、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ３ビットが「１」であり、かつ有利区間表示ＬＥＤフラグのＤ０ビットが「１」であるときは、セグメントＰの表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４５に進む。
一方、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ３ビットが「１」であり、かつ有利区間表示ＬＥＤフラグのＤ０ビットが「１」でないときは、セグメントＰの表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４５をスキップして、ステップＳ２８４６に進む。
【３３４４】
次に、ＬＥＤ表示カウンタ１のＤ３ビットが「１」でない場合には、以下の処理に進む。
ＬＥＤ表示カウンタ１（Ｅレジスタ値）と状態表示ＬＥＤ点灯データ（図３４６のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０４４（Ｈ）」から取得）とをＡＮＤ演算し、ＡＮＤ演算結果が「０」か否かを判断する。そして、ＡＮＤ演算結果が「０」でないときは、セグメントＰの表示要求あり（「Ｙｅｓ」）と判断し、ステップＳ２８４５に進む。これに対し、ＡＮＤ演算結果が「０」であるときは、セグメントＰの表示要求なし（「Ｎｏ」）と判断し、ステップＳ２８４５をスキップして、ステップＳ２８４６に進む。
【３３４５】
ステップＳ２８４５に進むと、セグメントＰ出力データをセットする。具体的には、ステップＳ２８４３で取得したセグメント出力データ（Ｄレジスタ値）と「１０００００００（Ｂ）」とをＯＲ演算し、ＯＲ演算結果をＤレジスタに記憶する。これにより、セグメント出力データのＤ７ビット（セグメントＰに対応するビット）が「１」になる。
【３３４６】
そして、次のステップＳ２８４６に進み、出力ポート３からデジット信号を出力し、かつ出力ポート４からセグメント信号を出力する。具体的には、Ｅレジスタに記憶されているデータ（ＬＥＤ表示カウンタ１）をデジット信号として出力ポート３から出力し、かつＤレジスタに記憶されているデータ（セグメント出力データ）をセグメント信号として出力ポート４から出力する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【３３４７】
図３６３は、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）を示すフローチャートである。
上述したように、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）は、第２プログラムによる処理であり、第２プログラムの実行中は、そもそも割込み処理（I_INTR）の実行が禁止されているため、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の開始後に割込み禁止の処理を設けていない。この点以外は、図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）は、図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）と同様である。
なお、図３６３において、図３５６と同一の処理には同一ステップ番号を付している。
【３３４８】
図３６４は、図３５９の割込み処理（I_INTR）のステップＳ２２２１における比率表示準備（S_DSP_READY ）を示すフローチャートである。
比率表示準備（S_DSP_READY ）は、割込み処理（I_INTR）中に実行される。そして

、設定変更状態や、設定確認状態や、スタートスイッチ受付け処理（図４１のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図４１のステップＳ３０１）の間（遊技中）や、復帰可能エラー状態においても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるため、比率表示準備（S_DSP_READY ）も実行可能であるので、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に各種比率情報を表示可能である。

【３３４９】

比率表示準備（S_DSP_READY ）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２４６１において、スタックポインタ（ＳＰレジスタ）を、スタックポインタ一時保存バッファ２（図３４８のアドレス「Ｆ２Ａ３（Ｈ）」）に記憶する。

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

【３３５０】

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

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

次にステップＳ２４６４に進み、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH ）を実行する。この処理は、後述する図３６５に示す処理であり、点滅要求フラグ（アドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」）を更新する処理である。

【３３５１】

次のステップＳ２４６５では、メイン制御基板５０は、比率表示タイマ更新（S_RATE_TIME ）を行う。この処理は、後述する図３６７に示す処理であり、点滅切替えフラグ（アドレス「Ｆ２９３（Ｈ）」）、表示切替え時間（アドレス「Ｆ２９４」）、及び点滅切替え時間（アドレス「Ｆ２９６（Ｈ）」）を更新する処理である。

次のステップＳ２４６６では、メイン制御基板５０は、比率表示処理（S_LED_OUT ）を行う。この処理は、後述する図３６８に示す処理であり、当該割込み処理での比率を実際に表示（点灯又は消灯）する処理である。

【３３５２】

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

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

【３３５３】

上述したように、本実施形態では、設定変更状態、設定確認状態、スタートスイッチ受付け処理（図４１のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図４１のステップＳ３０１）の間（遊技中）、及び復帰可能エラー状態においても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるから、比率表示準備（S_DSP_READY ）も実行可能である。

このため、設定変更状態、設定確認状態、スタートスイッチ受付け処理（図４１のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図４１のステップＳ３０１）の間（遊技中）、及び復帰可能エラー状態においても、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。

【３３５４】

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

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

【３３５５】

これに対し、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、割込み処理（I_INTR）が禁止されるため、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が実行されないので、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９には、情報種別及び遊技結果に関する各種比率が表示されなくなる。

さらに、本実施形態では、復帰不可能エラー状態では、上述した図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）、又は後述する図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）のステップＳ１４９４において、出力ポート０～７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。

【３３５６】

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

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

【３３５７】

図３６５は、図３６４のステップＳ２４６４における点滅要求フラグ生成（S_LED_FLASH ）を示すフローチャートである。

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

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

【３３５８】

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

図３６６は、点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH ）を示す図である。点滅／非該当項目判定値テーブルは、６項目の比率について、それぞれ、所定値を定めている。たとえば、指示込役物比率が「７０」というのは、指示込役物比率が「７０」以上であるとき、その表示を点滅させることを意味している。

図３６６に示すように、点滅／非該当項目判定値テーブルの先頭アドレスは、「２５００（Ｈ）」である。したがって、ＤＥレジスタに、「２５００（Ｈ）」を記憶する。

【３３５９】

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

表示しないので、連続役物比率の表示時には、比率セグに「－－」を点灯表示する。
なお、第４１実施形態では、６項目すべての比率を表示するが、非該当項目を有するときは、点滅／非該当項目判定値テーブルの非該当項目に対応するＲＯＭ５４のアドレスには、「ＤＥ（Ｈ）」を記憶する。
【３３６０】
たとえば、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない遊技機では、アドレス「２５０２（Ｈ）」及び「２５０４（Ｈ）」に、図３６６中、「６０（Ｈ）」に代えて、「ＤＥ（Ｈ）」を記憶する。
このように、「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えない等、どのような遊技機であっても、点滅／非該当項目判定値テーブルの一部のデータを修正するだけで、管理情報の点灯制御を可能とする制御処理が組まれている。よって、制御プログラムを他の製品でも流用しやすくなっている。
なお、非該当項目に対応する値は、「ＤＥ（Ｈ）」に限られるものではない。
【３３６１】
次のステップＳ２４８３では、メイン制御基板５０は、比率データのＲＷＭアドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、役物等状態比率データが記憶されているアドレス（図３４８の「Ｆ２８Ｄ（Ｈ）」）を記憶する処理である。
次にステップＳ２４８４に進み、メイン制御基板５０は、点滅又は非該当項目判定値を取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＤＥレジスタ値が示すアドレスのデータを、Ａレジスタに記憶する。
（２）Ａレジスタ値を、「１」減算する。
【３３６２】
次のステップＳ２４８５では、メイン制御基板５０は、非該当項目値であるか否かを判断する。この処理は、Ａレジスタ値から「ＤＤ（Ｈ）」を減算し、演算結果が「０」（ゼロフラグ＝「１」）であるときは、非該当項目値であると判断する。
すなわち、非該当項目であるときは、上述したように、点滅／非該当項目判定値テーブルには「ＤＥ（Ｈ）」が記憶されているので、「ＤＥ（Ｈ）」から「１」を減算した後、さらに「ＤＤ（Ｈ）」を減算すると「０」となり、ゼロフラグ＝「１」となる。
【３３６３】
なお、非該当項目に対応する値として「ＤＥ（Ｈ）」以外の所定値を記憶したときは、たとえば「所定値－１－（所定値－１）」を演算し、演算結果が「０」（ゼロフラグ＝「１」）であるときは非該当項目値であると判断する。
また、「所定値」は、指示込役物比率、役物比率（累計）、役物比率（６０００回）の場合は「７０（Ｈ）」を超える値であればよく、連続役物比率（累計）、連続役物比率（６０００回）の場合は「６０（Ｈ）」を超える値であればよく、役物等状態比率の場合は「５０（Ｈ）」を超える値であればよい。
そして、非該当項目値でないと判断したときは、次のステップＳ２４８６に進み、非該当項目値であると判断したときは、ステップＳ２４８６をスキップして、ステップＳ２４８７に進む。
【３３６４】
ステップＳ２４８６では、メイン制御基板５０は、比率データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを、Ａレジスタに記憶する処理である。
次のステップＳ２４８７では、メイン制御基板５０は、比率データ又は非該当項目値を保存する。この処理は、Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。なお、この処理には、以下の意味がある。
【３３６５】
非該当項目を有する場合に、比率データが記憶されるＲＷＭ５３の記憶領域には、上記保存処理の前にはデータが記憶されていない。
たとえば「ＲＢ（第１種特別役物）」を備えていない場合には、連続役物比率（６００

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

【３３６６】

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

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

【３３６７】

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

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

【３３６８】

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

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

「ＣＹ」、Ｃレジスタ値「Ｄ７，Ｄ６，Ｄ５，Ｄ４，Ｄ３，Ｄ２，Ｄ１，Ｄ０」

を、

「Ｄ７」、Ｃレジスタ値「Ｄ６，Ｄ５，Ｄ４，Ｄ３，Ｄ２，Ｄ１，Ｄ０，ＣＹ」

とする演算を行う。

【３３６９】

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

「１」、Ｃレジスタ値「０００００００１（Ｂ）」

を、

「０」、Ｃレジスタ値「０００００００１（Ｂ）」

とする演算を行う。

したがって、Ｃレジスタ値は、「０００００００１（Ｂ）」となる。

このＣレジスタ値が最終的に点滅要求フラグとなる。

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

【３３７０】

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

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

【３３７１】

次のステップＳ２４９１では、メイン制御基板５０は、次の点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレスをセットする。この処理は、ＤＥレジスタ値を「１」加算する処理である。たとえば、最初にＤＥレジスタ値として「２５００（Ｈ）」を記憶していたときは、

本処理により、「２５０１（Ｈ）」となる。
　ここで、図３６６に示すように、役物等状態比率、役物比率（累計）、連続役物比率（累計）、役物比率（６０００回）、連続役物比率（６０００回）、指示込役物比率の順で、アドレス「２５００（Ｈ）」～「２５０５（Ｈ）」に点滅／非該当項目判定値を記憶している。
　これにより、点滅／非該当項目判定値テーブルのアドレス（ＤＥレジスタ値）の初期値を「２５００（Ｈ）」とし、次の点滅／非該当項目の判定時には「１」加算するというループ処理（ステップＳ２４８４～Ｓ２４９２）により、目的のアドレスを指定することができるので、処理を簡素化できる。
【３３７２】
　次にステップＳ２４９２に進み、メイン制御基板５０は、繰返しを終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）Ｂレジスタ値を「１」減算する。
　（２）Ｂレジスタ値が「０」でないとき、繰返しを終了していないと判断する。
　ここで、Ｂレジスタ値は、最初のステップＳ２４８１で「６」がセットされるので、繰返し回数は「６」となる。繰返しを終了したと判断したときはステップＳ２４９３に進み、繰返しを終了していないと判断したときはステップＳ２４８４に戻る。
　以上のようにして、６項目の点滅判定を行う。
【３３７３】
　６項目の点滅判定を終了してステップＳ２４９３に進むと、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタ値を取得する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）ＨＬレジスタに、総遊技回数カウンタ（アドレス「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」）の下位２バイトの値を記憶する。
　（２）Ａレジスタに、総遊技回数カウンタ（アドレス「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」）の上位１バイトの値を記憶する。
　なお、上述したように、総遊技回数カウンタは、３バイトで構成されており、「Ｆ２６Ｄ（Ｈ）」が１桁目を記憶する記憶領域であって、その値がＬレジスタに記憶される。
　また、「Ｆ２６Ｅ（Ｈ）」が２桁目を記憶する記憶領域であって、その値がＨレジスタに記憶される。
　さらにまた、「Ｆ２６Ｆ（Ｈ）」が３桁目を記憶する記憶領域であって、その値がＡレジスタに記憶される。
【３３７４】
　次のステップＳ２４９４では、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタの上位１バイトが「０」であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２４９３で記憶したＡレジスタ値が「０」であるか否かを判断する。「０」であると判断したときはステップＳ２４９５に進み、「０」でないと判断したときはステップＳ２４９６に進む。
　ステップＳ２４９５では、メイン制御基板５０は、６０００ゲームを経過したか否かを判断する。この処理は、ＨＬレジスタ値（総遊技回数カウンタの下位２バイトのデータ）から「６０００（Ｄ）」を減算する。その演算をした結果、桁下がりがあったときは、キャリーフラグ＝「１」となる。そして、キャリーフラグ＝「１」のときは、６０００ゲームを経過していないと判断し、ステップＳ２４９７に進む。
　これに対し、６０００ゲームを経過したと判断したときはステップＳ２４９６に進む。
【３３７５】
　ステップＳ２４９６では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグ用データを更新する。この処理は、ＣレジスタのＤ６ビットを「１」にする処理である。ここで、Ｃレジスタ値は、図３４８のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」の点滅要求フラグに対応する値（ただし、この時点では、ビットは反転状態にある。）となるようにする。このため、６０００ゲームを経過しているときは、Ｄ６ビットを「１」にする処理を実行する。
【３３７６】
　次のステップＳ２４９７では、メイン制御基板５０は、総遊技回数カウンタの上位１バ

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

【３３７７】

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

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

【３３７８】

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

【３３７９】

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

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

【３３８０】

ステップＳ２５００では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグ用データを更新する。この処理は、ＣレジスタのＤ７ビットを「１」にする。ＣレジスタのＤ７ビットは、図３４８のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」の点滅要求フラグのＤ７ビット（１７５０００ゲーム点滅フラグ）に対応する。そして、ステップＳ２５０１に進む。

【３３８１】

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

（１）Ａレジスタに、「０１１１１１１１（Ｂ）」を記憶する。

（２）Ａレジスタ値と、Ｃレジスタ値との排他的論理和演算（ＸＯＲ）を行い、演算結果をＡレジスタに記憶する。

【３３８２】

ステップＳ２５０１の処理の実行前は、上述したように、Ｃレジスタに記憶されているデータのうち、点滅する項目（ビット）に「０」が記憶されている。たとえば、１７５０００ゲームを経過したときは、上述したようにＤ７ビットが「１」となっているので、換言すれば、１７５０００ゲームを経過していないときは「０」となっている。

そこで、Ｃレジスタ値のビットを反転させることにより、点滅する項目（ビット）が「１」となるように点滅要求フラグを生成する。

【３３８３】

次のステップＳ２５０２では、メイン制御基板５０は、ステップＳ２５０１で生成した点滅要求フラグを保存する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタに、点滅要求フラグのアドレス（図３４８の「Ｆ２９１（Ｈ）」）を記憶する。
（２）Ａレジスタ値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（図３４８の「Ｆ２９１（Ｈ）」）に記憶する。
これにより、点滅する項目は「１」、点滅させない項目は「０」となる。このように、各ビットに対応する情報は、「１」又は「０」で表され、点滅させるか否かを含む８つの項目に関する点滅要求フラグが、図３４８のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」に記憶される。
【３３８４】
図３６７は、図３６４中、ステップＳ２４６５における比率表示タイマ更新（S_RATE_TIME）を示すフローチャートである。
比率表示タイマ更新（S_RATE_TIME）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ２５１１において、表示切替え時間を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、表示切替え時間を記憶しているアドレス（図３４８の「Ｆ２９４（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを「１」減算し、減算した結果を当該アドレスに記憶する。
この処理は、表示切替え時間として１０進数で表記したとき、「０」～「２１４４（Ｄ）」の間を循環する循環減算処理を実行するものである。
【３３８５】
このため、表示切替え時間が「０」のときに当該処理を行うと、「２１４４（Ｄ）」（８６０（Ｈ））が表示切替え時間として記憶される。
また、「０」のときに当該処理を行い、「２１４４（Ｄ）」（８６０（Ｈ））が表示切替え時間として記憶されるとき、キャリーフラグ＝「１」となる。
なお、２．２３５ｍｓごとに割込み処理が実行されるため、約４７９２ｍｓごとに「０」から「２１４４（Ｄ）」となり、キャリーフラグ＝「１」となる。
これにより、約５秒ごとに、比率表示内容の切替えが行われる。
【３３８６】
次のステップＳ２５１２では、メイン制御基板５０は、表示切替え時間が経過したか否かを判断する。この判断は、ステップＳ２５１１の処理において、キャリーフラグ＝「１」となったか否かを判断するものであり、キャリーフラグ＝「１」であるときは、表示切替え時間が経過したと判断する。
そして、表示切替え時間を経過したと判断したときはステップＳ２５１３に進み、表示切替え時間を経過していないと判断したときはステップＳ２５１８に進む。
【３３８７】
ステップＳ２５１３では、メイン制御基板５０は、点滅切替え時間を保存する。この処理は、ＨＬレジスタ値に「２」を加算したデータ（すなわち「Ｆ２９６（Ｈ）」）が示すアドレス（点滅切替え時間）に、「１３４（Ｄ）（８６（Ｈ））」を記憶する。
つまり、表示切替え時間が経過したと判断したときに、点滅切替え時間が保存されることになる。点滅切替え時間として、「２．２３５×１３４＝２９９．４９（ｍｓ）」の時間が記憶されることになる。
【３３８８】
次にステップＳ２５１４に進み、メイン制御基板５０は、点滅切替えフラグをオフにする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、点滅切替えフラグのアドレス（図３４８の「Ｆ２９３（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに「０」を記憶する。
なお、上述したように、点滅切替えフラグに記憶されているデータが「０」のときは点灯、「１」のときは消灯を指す。
すなわち、表示切替え時間が経過したタイミングで、点滅切替えフラグが「０」（点灯

）となる。
【３３８９】
次にステップＳ２５１５に進み、メイン制御基板５０は、比率表示番号を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値を「１」減算する。
換言すると、ＨＬレジスタに、比率表示番号に対応するＲＷＭ５３のアドレス（図３４８の「Ｆ２９２（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータに「１」を加算する。
この処理は、比率表示番号について、「０」～「５」の間を循環する循環加算処理を実行している。このため、比率表示番号が「５」のときに当該処理を行うと「０」が比率表示番号として記憶される。また、比率表示番号が「５」未満のときに当該処理を行うと、キャリーフラグ＝「１」となる。
【３３９０】
次のステップＳ２５１６では、メイン制御基板５０は、更新後の比率表示番号が「０」であるか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグ＝「１」のときに、比率表示番号が「０」でないと判断する。換言すると、比率表示番号が「５」のときに、ステップＳ２５１５の処理を実行すると、キャリーフラグ≠「１」（＝「０」）となり、このとき、比率表示番号が「０」であると判断する。
【３３９１】
そして、ステップＳ２５１６において、更新後の比率表示番号が「０」であると判断したときはステップＳ２５１７に進み、「０」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ２５１７では、メイン制御基板５０は、比率表示番号を補正する。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（図３４８の「Ｆ２９２（Ｈ）」）に記憶されたデータに「１」を加算する処理である。この処理により、比率表示番号に「０」が記憶されているときは、「１」に更新される。これにより、比率表示番号は、「１」～「６」を循環するものとなる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【３３９２】
ステップＳ２５１２において表示切替え時間が経過していないと判断され、ステップＳ２５１８に進むと、メイン制御基板５０は、点滅切替え時間を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタに、点滅切替え時間のアドレス（図３４８の「Ｆ２９６（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータから「１」を減算し、減算した結果を当該アドレスに記憶する。
この処理は、点滅切替え時間として１０進数で表記したとき、「０」～「１３４（Ｄ）」の間を循環する循環減算処理を実行している。
このため、点滅切替え時間が「０」のときに当該処理を行うと、「１３４（Ｄ）」（８６（Ｈ））が点滅切替え時間として記憶される。
また、「０」のときに当該処理を行い、「１３４（Ｄ）」（８６（Ｈ））が点滅切替え時間として記憶されるとき、キャリーフラグ＝「１」となる。
【３３９３】
次にステップＳ２５１９に進み、メイン制御基板５０は、点滅切替え時間が経過したか否かを判断する。この判断は、キャリーフラグが「１」であるか否かを判断し、キャリーフラグ≠「１」であるときは、点滅切替え時間を経過していないと判断する。点滅切替え時間を経過したと判断したときはステップＳ２５２０に進み、点滅切替え時間を経過していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【３３９４】
ステップＳ２５２０では、メイン制御基板５０は、点滅切替えフラグを更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタに、点滅切替えフラグのアドレス（図３４８の「Ｆ２９３（Ｈ）」）を記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレス記憶されているデータに「１」を加算し、加算した結果を当該アドレスに記憶する。
この処理は、点滅切替えフラグについて、「０」～「１」の間を循環する循環加算処理を実行している。このため、点滅切替えフラグが「１」のときにこの処理を行うと、「０」が点滅切替えフラグとして記憶される。
そして、本フローチャートによる処理を終了する。
【３３９５】
図３６８は、図３６４中、ステップＳ２４６６における比率表示処理（S_LED_OUT）を示すフローチャートである。
比率表示処理（S_LED_OUT）の処理を開始すると、メイン制御基板５０は、まず、ステップＳ１４７１において、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）（図３４８のアドレス「Ｆ２９７（Ｈ）」）の値を取得する。この処理は、ＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）の値を取得し、Ｄレジスタに記憶する処理である。
【３３９６】
次のステップＳ１４７２では、メイン制御基板５０は、比率表示要求があるか否かを判断する。ここでは、デジット６～９のいずれかの表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄレジスタに記憶したＬＥＤ表示カウンタ２の値と「００００１１１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算する。そして、そのＡＮＤ演算結果が「０」であるときは、比率表示要求なしと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ＡＮＤ演算結果が「０」でないときは、比率表示要求ありと判断し、ステップＳ１４７５に進む。
なお、第４１実施形態では、ＬＥＤ表示カウンタ２の値と「００００１１１１（Ｂ）」とのＡＮＤ演算の結果が「０」になることはないので、ステップＳ１４７２で「Ｎｏ」となることはない。
【３３９７】
次のステップＳ１４７５では、比率表示番号（図３４８のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」）を取得する。この処理は、比率表示番号を取得してＡレジスタに記憶し、さらにＡレジスタ値をＥレジスタに記憶する処理を実行する。
ここで、比率表示番号に基づいて、後述する点滅ビット検査回数が決定される。たとえば、例を挙げると、以下の通りである。
例１）
比率表示番号が「１」：指示込役物比率の点滅ビット検査回数を取得する。
例２）
比率表示番号が「２」：連続役物比率（６０００回）の点滅ビット検査回数を取得する。
例３）
比率表示番号が「５」：役物比率（総累計）の点滅ビット検査回数を取得する。
例４）
比率表示番号が「６」：役物等状態比率の点滅ビット検査回数を取得する。
また、Ａレジスタ値をＥレジスタに記憶する処理を実行することにより、Ａレジスタ値とＥレジスタ値とは同値となる。
【３３９８】
次のステップＳ２５３１では、点滅ビット検査回数テーブルのアドレスをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK）の先頭アドレスから「１」を減算したアドレスを記憶する。
図３６９は、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK）を示す図である。
図３６９に示すように、各比率ごとに、それぞれ所定値（たとえば指示込役物比率に対応する値は「８（Ｈ）」）が記憶されている。
そして、その先頭アドレスは、「２５１０（Ｈ）」である。よって、ＨＬレジスタには、「２５０Ｆ（Ｈ）」が記憶される。

【３３９９】
なお、「点滅ビット検査回数」とは、アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビット目から何ビット先に進むと、検査対象となるビットに到達するかを示す値である。
たとえば、図３６９において、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、役物等状態比率には、「８（Ｈ）」が記憶されているが、これは、点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビット目から数えて８個目のＤ７ビットの値が「１」であるか否かを判断するための値である。Ｄ７ビット目は、総遊技回数が１７５０００回に到達していないときに「１」となるフラグであり、このＤ７ビット目が「１」であるときは、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率の識別セグが点滅対象となる。
【３４００】
また、図３６９において、連続役物比率（６０００回）、役物比率（６０００回）には、「７（Ｈ）」が記憶されているが、これは、点滅要求フラグにおいて、Ｄ０ビット目から数えて７個目のＤ６ビットの値が「１」であるか否かを判断するための値である。Ｄ６ビット目は、総遊技回数が６０００回に到達していないときに「１」となるフラグであり、このＤ６ビット目が「１」であるときは、連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）の識別セグが点滅対象となる。
【３４０１】
次のステップＳ２５３２では、メイン制御基板５０は、識別セグ点滅ビット検査回数をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したデータを、ＨＬレジスタに記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Ｂレジスタに記憶する。
たとえば、Ａレジスタ値（ステップＳ１４７５で記憶している比率表示番号）が「３」であるときは、
２５０Ｆ（Ｈ）＋３（Ｈ）＝２５１２（Ｈ）（＝ＨＬレジスタ値）
７（Ｈ）（＝Ｂレジスタ値）
となる。
【３４０２】
換言すると、「２５０Ｆ（Ｈ）」が基準アドレスとなり、比率表示番号（アドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」）に記憶されたデータをオフセット値として、点滅ビット検査テーブルのアドレスを算出し、当該アドレスに記憶されているデータを取得することが可能となる。
上記例では、アドレス「２５１２（Ｈ）」に記憶されている役物比率（６０００回）のときの識別セグを点滅させるか否かを判断するための情報である「７（Ｈ）」が取得される。
【３４０３】
次にステップＳ１４７６に進み、メイン制御基板５０は、識別セグオフセットテーブルをセットする。この処理は、ＨＬレジスタに、識別セグオフセットテーブル（TBL_SEGID_DATA）の先頭アドレスを記憶する処理である。当該先頭アドレスは、「２５２０（Ｈ）」であり、このアドレスから「１」を減算した値である「２５１Ｆ（Ｈ）」をＨＬレジスタに記憶する。
【３４０４】
次のステップＳ１４７７では、メイン制御基板５０は、識別セグオフセット値を取得する。この処理は、ステップＳ１４７５でＡレジスタに記憶した比率表示番号をオフセット値として、識別セグオフセットテーブルから読み取る処理である。
具体的には、以下の処理を実行する。
（１）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したデータを、ＨＬレジスタに記憶する。
（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータをＡレジスタに記憶する。
これにより、たとえば、比率表示番号が「１」であるときは、「２５１Ｆ（Ｈ）」に「１（Ｈ）」を加算した「２５２０（Ｈ）」がＨＬレジスタに記憶され、当該アドレスに記

憶されたデータである「７Ａ（Ｈ）」がＡレジスタに記憶される。また、比率表示番号が「２」であるときは、「２５１Ｆ（Ｈ）」に「２（Ｈ）」を加算した「２５２１（Ｈ）」がＨＬレジスタに記憶され、当該アドレスに記憶されたデータである「６Ｂ（Ｈ）」がＡレジスタに記憶される。

【３４０５】

次のステップＳ１４７８では、メイン制御基板５０は、比率（１０００桁）の表示要求（デジット６の表示要求）があるか否かを判断する。ここでは、Ｄレジスタに記憶された値（ＬＥＤ表示カウンタ２の値）のＤ０ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは表示要求ありと判断する。比率（１０００桁）の表示要求ありのときはステップＳ１４８２に進み、表示要求なしのときはステップＳ１４７９に進む。

【３４０６】

ステップＳ１４７９では、メイン制御基板５０は、比率（１００桁）の表示要求（デジット７の表示要求）があるか否かを判断する。ここでは、Ｄレジスタに記憶された値（ＬＥＤ表示カウンタ２の値）のＤ１ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは表示要求ありと判断する。比率（１００桁）の表示要求ありのときはステップＳ１４８３に進み、表示要求なしのときはステップＳ２５３３に進む。

【３４０７】

ステップＳ２５３３では、メイン制御基板５０は、比率セグ点滅ビット検査回数をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）Ｅレジスタ値をＡレジスタに記憶する。

（２）Ａレジスタ値をＢレジスタに記憶する。

ここで、Ｅレジスタには、ステップＳ１４７５で取得した比率表示番号が記憶されている。よって、Ｅレジスタ、Ａレジスタ、及びＢレジスタには、同一の値が記憶される。

次にステップＳ１４８０に進む。なお、ステップＳ１４８０に進んだときは、比率（１０００桁）及び比率（１００桁）の表示要求がないとき、すなわち識別セグの表示要求がないとき（比率セグを表示するとき）である。したがって、ステップＳ１４８０では、比率データを取得する。

このステップＳ１４８０では、メイン制御基板５０は、Ｅレジスタに記憶された比率表示番号に対応する数値を取得する。たとえばＥレジスタ値が比率表示番号「１」に対応する「００００００１（Ｂ）」であるときは、指示込役物比率データを取得する。

【３４０８】

具体的な比率データの取得は、以下の通りである。

（１）ＨＬレジスタに、指示込役物比率データが記憶されているＲＷＭ５３のアドレス（図３４８の「Ｆ２８８（Ｈ）」）から「１」を減算した値（「Ｆ２８７（Ｈ）」）を記憶する。

（２）ＨＬレジスタ値にＡレジスタ値を加算したデータを、ＨＬレジスタに記憶する。

（３）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Ａレジスタに記憶する。

つまり、「Ｆ２８７（Ｈ）」を基準アドレスとし、比率表示番号をオフセット値として比率データが記憶されているＲＷＭアドレスを算出（指定）し、当該ＲＷＭアドレスに記憶されたデータをレジスタ（記憶領域）に取得（記憶）することができる。

【３４０９】

この処理により、Ａレジスタには、指示込役物比率データ、連続役物比率データ（６０００回）、役物比率データ（６０００回）、連続役物比率データ（累計）、役物比率データ（累計）、役物等状態比率のいずれかの比率を表示するためのオフセット値が記憶される。なお、このオフセット値（Ａレジスタ値）は、ステップＳ１４８４で比率表示セグメントデータを取得するときに使用する。

【３４１０】

次に、ステップＳ１４８１に進み、メイン制御基板５０は、比率（１桁）の表示要求（デジット９の表示要求）があるか否かを判断する。この処理は、Ｄレジスタに記憶した値（ＬＥＤ表示カウンタ２の値）のＤ３ビットが「１」であるか否かを判断する処理である

。比率（１桁）の表示要求ありのときはステップＳ１４８３に進み、表示要求なしのときはステップＳ１４８２に進む。
　なお、ステップＳ１４８１において比率（１桁）表示要求なしとなったときは、比率（１０桁）の表示要求があるときである。
【３４１１】
　以上の処理により、比率（１０００桁）又は比率（１０桁）の表示要求があるときはステップＳ１４８２に進み、比率（１００桁）又は比率（１桁）の表示要求があるときはステップＳ１４８３に進む。
　ステップＳ１４８２では、メイン制御基板５０は、上位桁用オフセットをセットする。ステップＳ１４８２に進んだときは、識別セグ又は比率セグの上位桁を点灯させるためである。この時点では、Ａレジスタには、識別セグオフセット値（ステップＳ１４７７）又は比率データ（ステップＳ１４８０）が記憶されている。そして、ここでは、以下の処理を実行する。
【３４１２】
　（１）Ａレジスタに記憶されている下位４ビットと上位４ビットとを入れ替える。
　たとえば、入替え前のデータが「００１１／１００１（Ｂ）」（「／」は、上位４ビットと下位４ビットとの境を示す））であるときは、下位４ビットと上位４ビットとを入れ替えると、「１００１／００１１（Ｂ）」となる。
　（２）Ａレジスタ値と「００００１１１１（Ｂ）」とをＡＮＤ演算し、演算結果をＡレジスタに記憶する。この処理は、Ａレジスタの下位４ビットをオフセット値として使用するため、上位４ビットをマスクする（「０」にする）処理である。
　識別セグオフセット値の１バイトデータ、及び比率を表示するためのオフセット値の１バイトデータのうち、上位４ビットが上位桁のオフセット値に対応し、下位４ビットが下位桁のオフセット値に対応している。そこで、上記処理を行うことにより、上位桁のセグメントデータを取得するためのオフセット値を生成する。
【３４１３】
　次のステップＳ１４８３では、メイン制御基板５０は、比率表示セグメントデータテーブルをセットする。この処理は、比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレスをＨＬレジスタに記憶する処理である。当該先頭アドレスは「２５３０（Ｈ）」であり、ＨＬレジスタに「２５３０（Ｈ）」を記憶する。なお、比率表示セグメントデータテーブルの具体的構成については説明を省略する。
【３４１４】
　次にステップＳ１４８４に進み、メイン制御基板５０は、セグメント出力データを取得する。この処理は、ＨＬレジスタ値（比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレス）に、Ａレジスタ値（オフセット値）を加算し、加算後の比率表示セグメントデータテーブルのアドレスに対応するデータをＥレジスタに記憶する処理である。
　具体的には、たとえば、
　ＨＬレジスタ値＝２５３０（Ｈ）（加算前；比率表示セグメントデータテーブルの先頭アドレス値）
　Ａレジスタ値＝５（Ｈ）
　であるときは、
　ＨＬレジスタ値＝２５３５（Ｈ）（加算後）
　Ｅレジスタ値＝０１１０１１０１（Ｂ）（「５」表示データ）
　となる。
【３４１５】
　次にステップＳ１４８５に進み、メイン制御基板５０は、セグメントＰの表示があるか否かを判断する。本実施形態では、デジット６～９を表示する際、デジット７のセグメントＰ（ドット）を常に表示するので、比率（１００桁）の表示要求ありのときは、セグメントＰの表示があると判断する。一方、比率（１桁）、比率（１０桁）、及び比率（１００桁）の表示要求ありのときは、セグメントＰの表示要求なしと判断する。

【３４１６】
ここでは、たとえばＤレジスタに記憶された値のＤ１ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときはセグメントＰの表示要求があると判断し、「１」でないときはセグメントＰの表示要求がないと判断する。具体的は、以下の処理を実行する。
（１）Ａレジスタに「００００００１０（Ｂ）」を記憶する。
（２）Ａレジスタ値とＤレジスタ値（ステップＳ１４７１で記憶したＬＥＤ表示カウンタ２の値）とをＡＮＤ演算し、演算結果が「０」でないとき、セグメントＰの表示要求があると判断する。
セグメントＰの表示要求ありと判断したときはステップＳ１４８６に進み、表示要求なしと判断したときはステップＳ２５３４に進む。
【３４１７】
ステップＳ１４８６では、メイン制御基板５０は、セグメントＰに対応する出力データをセットする。セグメントＰは、８ビットデータのうち、Ｄ７ビットに対応するので、ステップＳ１４８４で取得したセグメントデータ（Ｅレジスタ値）と、「１００００００００（Ｂ）」とをＯＲ演算し、その演算結果をＥレジスタに記憶する。
【３４１８】
次のステップＳ２５３４では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグを取得する。この処理は、点滅要求フラグ（図３４８のアドレス「Ｆ２９１（Ｈ）」）のデータをＡレジスタに記憶する処理である。
次にステップＳ２５３５に進み、メイン制御基板５０は、点滅ビット検査を行う。この処理は、Ａレジスタを右に「１」シフトさせ、シフトしてあふれた結果をキャリーフラグに記憶する処理である。すなわち、「１」シフト前のＤ０ビットの値がキャリーフラグに記憶される。よって、「１」シフト前のＤ０ビットの値が「０」であればキャリーフラグ＝「０」、「１」シフト前のＤ０ビットの値が「１」であればキャリーフラグ＝「１」となる。
【３４１９】
次のステップＳ２５３６では、メイン制御基板５０は、検査を終了したか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
（１）Ｂレジスタ値から「１」を減算する。
（２）Ｂレジスタ値が「０」であると判断したときは、検査を終了したと判断する。
検査を終了したと判断したときはステップＳ２５３７に進み、検査を終了していないと判断したときはステップＳ２５３５に戻る。
以上の処理により、最初にＢレジスタに記憶された回数だけ、点滅要求フラグの値を右シフトし、そのときにシフトしてあふれた結果がキャリーフラグに記憶される。
【３４２０】
たとえば、点滅要求フラグの値が「１００００００（Ｂ）」（Ｄ７ビット目の１７５０００回点滅フラグがオン）であり、Ｂレジスタ値が「８（Ｈ）」であるとき、
１回目：「１００００００（Ｂ）」→「０１０００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝８－１＝７（Ｈ）
２回目：「０１０００００（Ｂ）」→「００１００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝７－１＝６（Ｈ）
３回目：「００１００００（Ｂ）」→「０００１０００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝６－１＝５（Ｈ）
４回目：「０００１０００（Ｂ）」→「００００１０００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
Ｂレジスタ値＝５－１＝４（Ｈ）
５回目：「０００１０００（Ｂ）」→「０００００１００（Ｂ）」、キャリーフラグ

＝「０」
　Ｂレジスタ値＝４－１＝３（Ｈ）
　６回目：「０００００１００（Ｂ）」→「００００００１０（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
　Ｂレジスタ値＝３－１＝２（Ｈ）
　７回目：「００００００１０（Ｂ）」→「００００００００１（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「０」
　Ｂレジスタ値＝２－１＝１（Ｈ）
　８回目：「００００００００１（Ｂ）」→「００００００００（Ｂ）」、キャリーフラグ＝「１」
　Ｂレジスタ値＝１－１＝０（Ｈ）
　となる。
【３４２１】
　ステップＳ２５３７では、メイン制御基板５０は、点滅要求フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２５３６で検査を終了したと判断したときのキャリーフラグが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは点滅要求フラグがオンであると判断する。点滅要求フラグがオンであると判断したときはステップＳ２５３８に進み、点滅要求フラグがオンでないと判断したときはステップＳ１４８７に進む。
【３４２２】
　ステップＳ２５３８では、メイン制御基板５０は、点滅切換えフラグがオンであるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）点滅切替えフラグ（図３４８のアドレス「Ｆ２９３（Ｈ）」）のデータをＡレジスタに記憶する。
　（２）Ａレジスタ値が「０」であるとき（第２ゼロフラグ＝「１」）、点滅切換えフラグがオンでないと判断する。
　点滅切換えフラグがオンであると判断したときはステップＳ２５３９に進み、オンでないと判断したときはステップＳ１４８７に進む。
　なお、ステップＳ２５３７及びＳ２５３８より、
　ａ）点滅要求フラグがオフ（ステップＳ２５３７で「Ｎｏ」）であれば、ステップＳ２５３８に進まないので、点滅切替えフラグがオンであっても消灯にはならない。
　ｂ）点滅要求フラグがオン（ステップＳ２５３７で「Ｙｅｓ」）であっても、点滅切替えフラグがオフ（ステップＳ２５３８で「Ｎｏ」）であれば、点灯となる。
　ｃ）点滅要求フラグがオン（ステップＳ２５３７で「Ｙｅｓ」）であって、かつ、点滅切替えフラグがオン（ステップＳ２５３８で「Ｙｅｓ」）であれば、ステップＳ２５３９に進むので、消灯となる。
【３４２３】
　ステップＳ２５３９では、メイン制御基板５０は、セグメントデータをクリアする。この処理は、Ｂレジスタ値をＥレジスタに記憶する処理である。
　ここで、Ｂレジスタ値は、ステップＳ２５３６で検査終了と判断されたときは、必ず「０」になっている。このため、本処理は、Ｅレジスタに「０」をセットする処理となる。すなわち、点滅要求フラグがオン（「１」）であり、かつ点滅切替えフラグがオン（「１」、すなわち消灯）であるときは、当該割込み処理では、点灯対象となる表示を消灯するので、セグメントデータ（Ｅレジスタ値）を「００００００００（Ｂ）」にするため、ステップＳ２５３９の処理を実行する。そしてステップＳ１４８７に進む。
【３４２４】
　ステップＳ１４８７では、メイン制御基板５０は、デジット信号及びセグメント信号を出力するため、出力ポート７からセグメント信号を出力し、出力ポート６からデジット信号を出力する。ここでは、以下の処理を実行する。
　（１）ＤＥレジスタ値とＨＬレジスタ値とを交換する。
　ここで、Ｄレジスタには、デジット信号が記憶されている。また、Ｅレジスタには、セ

グメント信号が記憶されている。そして、
Ｄレジスタに記憶されているデータとＨレジスタに記憶されているデータを入れ替え、
Ｅレジスタに記憶されているデータとＬレジスタに記憶されているデータを入れ替える。
これにより、
Ｈレジスタには、デジット信号が記憶され、
Ｌレジスタには、セグメント信号が記憶される。
（２）Ｌレジスタ値を出力ポート７に出力し、Ｈレジスタ値を出力ポート６に出力する。
これにより本フローチャートによる処理を終了する。

【３４２５】

次に、第４１実施形態におけるリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の操作時の動作について説明する。

有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態（たとえば、メダルセレクタのメダル滞留エラー（「ＣＥ」エラー）等）となった場合において、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３が操作されて復帰可能エラー状態が解除されたとする。

この場合、上述したように、復帰可能エラー状態が解除されても、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるため、有利区間に関するデータも初期化されずに維持されるので、有利区間表示ＬＥＤ７７も点灯した状態が維持される。

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

【３４２６】

これに対し、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである（操作されている）状況下で、電源がオンにされたとする。

この場合、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。

【３４２７】

また、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。そして、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。このため、有利区間に関するデータが初期化されるので、有利区間表示ＬＥＤ７７は消灯する。ただし、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_ＮＢ_ＲＡＮＫ）は初期化されずに維持されるので、設定値は変更されない。さらに、リセット時であるため、図３５７のステップＳ２７４１では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）をスキップするので、設定変更状態にも移行しない。その後、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図４１）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。

【３４２８】

このように、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合に、リセットスイッチ１５３を操作して復帰可能エラー状態を解除すれば、有利区間での遊技を維持することができる。

これに対し、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、復帰可能エラー状態となった場合に、電源を一旦オフにし、その後、リセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにすると、復帰可能エラー状態を解除すること

ができるとともに、有利区間ではなく通常区間から遊技を再開させることができる。
　これにより、有利区間での遊技を維持するか、通常区間から遊技を再開させるかを、管理者（ホールの店員）に選択させることができる。
【３４２９】
　また、たとえば、有利区間での遊技中に（有利区間での遊技の途中で）、遊技者が遊技を止めてしまったとする。このような場合、有利区間での遊技の途中から、次の遊技者に遊技を行わせると、その遊技者が有利になり過ぎてしまう。
　一方、ホールの営業中に設定変更を行うことは、遊技者の射幸心を煽る可能性があるため、好ましくない。
　また、ホールの営業中に、遊技機の電源をオフにして稼働を停止すると、遊技機の稼働率が低下するため、ホールの経営上好ましくない。
　そこで、有利区間表示ＬＥＤ７７が点灯しており、かつメダルをベット可能な状況下で、電源を一旦オフにし、その後、リセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにする。これにより、設定変更を行うことなく、通常区間から遊技を再開させることができる。
【３４３０】
　また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである（操作されていない）状況下で、電源がオンにされたとする。
　この場合、設定変更状態（設定変更モード、設定変更中）に移行可能となり、その後、スタートスイッチ４１が操作され、設定キースイッチ１５２がオフにされて、設定変更状態が終了すると、メダルをベット可能な状況に戻る。
【３４３１】
　具体的には、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである（操作されていない）状況下で、電源がオンにされると、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進む。また、電源断復帰異常時ではないので、ステップＳ２７１２で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。さらにまた、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。
【３４３２】
　さらに、リセット時ではないため、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進む。そして、設定確認開始時ではないため、図３５８の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）のステップＳ２７５５では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７５６で「Ｙｅｓ」となるまで、ステップＳ２７５２～Ｓ２７５８の処理を繰り返す。すなわち、設定変更状態となる。その後、スタートスイッチ４１が操作されると、ステップＳ２７５６で「Ｙｅｓ」となり、さらに、設定キースイッチ１５２がオフにされると、ステップＳ２７６０で「Ｙｅｓ」となって、設定変更状態が終了する。そして、図３５７のステップＳ２７４３～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図４１）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。
【３４３３】
　また、上述したように、図４１のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）において、リール３１の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図４１のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図４１のステップＳ３０１）の間は、設定変更不可に設定されており、この間は、設定変更不可フラグがオンにされる。
　そして、設定変更不可フラグがオンであるときに、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３

はオフである状況下で、電源がオンにされても、図３５４のステップＳ２７１４で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）には移行せず、したがって、設定変更状態には移行しない。

【３４３４】

これに対し、メダルをベット可能な状況下では、設定変更不可フラグはオフであるので、このような状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオフである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に移行するので、設定変更状態に移行可能となる。

【３４３５】

また、上述したように、電源断復帰正常時に、設定変更状態に移行させるための操作を行うと、図３５４のステップＳ２７１３に進み、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」がセットされる。さらに、ＲＷＭ５３の使用領域の初期化範囲には、アドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のクレジット数データ（_ＮＢ_ＣＲＥＤＩＴ）、及びアドレス「Ｆ０４３（Ｈ）」のベット数データ（_ＮＢ_ＰＬＡＹ_ＭＥＤＡＬ）が含まれる。

【３４３６】

このため、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。

【３４３７】

また、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。

【３４３８】

さらにまた、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。

【３４３９】

さらに、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされて、設定変更状態に移行した場合には、設定変更状態が終了してメダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。

【３４４０】

また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである（操作されている）状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域の初期化処理を実行可能となり、初期化処理を実行した後は、設定変更状態には移行せずに、メダルをベット可能な状況となる。

【３４４１】
具体的には、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のプログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。また、メダルをベット可能な状況下であるから、設定変更不可フラグはオフであるので、ステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進む。
【３４４２】
そして、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６では、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。
また、リセット時であるから、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）のステップＳ２７４１では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）をスキップして、ステップＳ２７４３に進む。このため、設定変更状態には移行しない。その後、ステップＳ２７４４～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（Ｍ_ＭＡＩＮ）（図４１）に進み、メダルをベット可能な状況に戻る。
【３４４３】
また、設定変更不可フラグがオンのときに電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオンである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のステップＳ２７１４で「Ｎｏ」となるので、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）には移行せず、したがって、ＲＷＭ５３の初期化処理は実行されない。
【３４４４】
これに対し、メダルをベット可能な状況下では、設定変更不可フラグはオフであり、このような状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３はオンである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に移行するので、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。
【３４４５】
また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のステップＳ２７１３において、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」がセットされる。この初期化範囲は、電源断復帰正常時において設定変更状態に移行させるための操作を行ったときに設定される初期化範囲と同一である。
【３４４６】
すなわち、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたときと、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行される。
【３４４７】
このように、本実施形態では、設定キースイッチ１５２を操作しなくても、したがって、設定キーを所持していなくても、設定変更状態に移行させるための操作を行ったときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理を実行することができる。
また、本実施形態では、設定変更状態に移行させることなく、設定変更状態に移行するときと同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理を実行することができる。

【３４４８】
このため、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合には、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【３４４９】
また、メダルをベット可能であり、ベット数が「１」～「３」のいずれかであり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【３４５０】
さらにまた、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「１」～「５０」のいずれかである状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【３４５１】
さらに、メダルをベット可能であり、ベット数が「０」であり、かつクレジット数が「０」である状況下において、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされた場合にも、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、その後、メダルをベット可能な状況になったときに、ベット数は「０」となり、かつクレジット数も「０」となる。
【３４５２】
また、メダルをベット可能な状況下で、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたとする。すなわち、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたとする。この場合、設定変更状態に移行可能となり、その後、スタートスイッチ４１が操作され、設定キースイッチ１５２がオフにされて、設定変更状態が終了すると、メダルをベット可能な状況に戻る。
【３４５３】
図３５４に示すように、プログラム開始処理（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）では、ステップＳ２７０７で設定キースイッチ信号がオンか否かを判断し、その後、ステップＳ２７１０でリセットスイッチ信号がオンか否かを判断する。すなわち、先に、設定キースイッチ信号がオンか否かを判断し、その後で、リセットスイッチ信号がオンか否かを判断する。
このため、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、ステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１０には進まない。すなわち、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３が双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、設定キースイッチ１５２が優先される。そして、図３５７の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）に進んだときに、ステップＳ２７４１で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（Ｍ_ＲＡＮＫ_ＣＴＬ）に進むので、設定変更状態に移行可能となる。
【３４５４】

また、設定変更状態に移行したときに、設定値表示ＬＥＤ７３に最初に設定値「Ｍ」（たとえば「２」）が表示されたとする。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「Ｍ－１」であり、「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）の値は「Ｍ」である。

その後、設定変更スイッチ１５３が操作されて、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」（たとえば「３」）が表示されたとする。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「Ｍ－１」のままであり、「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）の値は「Ｎ」となる。

【３４５５】

さらに、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」が表示されている状況下で、スタートスイッチ４１が操作されることなく、電源がオフにされたとする。この場合、スタートスイッチ４１が操作されていないため、変更後の設定値データがＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」に保存（記憶）されていないので、「Ｆ０００（Ｈ）」の値は「Ｍ－１」のまま維持される。また、スタートスイッチ４１が操作されておらず、設定キースイッチ１５２もオフにされていないので、設定変更状態が終了することなく（設定変更状態に滞在したまま）、電源がオフになる。

【３４５６】

その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、電源をオン／オフしただけであり、ＲＷＭ５３の使用領域及び使用領域外のデータは初期化されずに維持されるため、電源断が発生したときと同じ状態に復帰するので、設定変更状態に復帰する。また、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）には「Ｍ－１」が記憶され、「Ｆ００１（Ｈ）」の設定値表示データ（_NB_RANK_DSP）には「Ｎ」が記憶されているので、設定変更状態に復帰したときには、設定値表示ＬＥＤ７３には設定値「Ｎ」が表示される。

【３４５７】

これに対し、設定変更状態に移行したときに、設定値表示ＬＥＤ７３に最初に設定値「Ｍ」（たとえば「２」）が表示されたとする。その後、設定変更スイッチ１５３が操作されて、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」（たとえば「３」）が表示されたとする。さらに、設定値表示ＬＥＤ７３に設定値「Ｎ」が表示されている状況下で、スタートスイッチ４１が操作されることなく、電源がオフにされたとする。ここまでは、上記の場合と同じである。そして、今度は、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンの状況下で、電源がオンにされたとする。

【３４５８】

この場合、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となるので、ステップＳ２７３１に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。そして、図３５７の初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６において、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。このため、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「Ｍ－１」のまま維持される。

また、リセット時であるから、図３５７の初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７４１では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（M_RANK_CTL ）をスキップして、ステップＳ２７４３に進む。このため、設定変更状態には移行しない。その後、ステップＳ２７４４～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（M_MAIN）（図４１）に進み、メダルをベット可能な状況となる。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）の値は「Ｍ－１」のまま維持されるから、設定値は「Ｍ」となる。

【３４５９】

また、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で電源がオンにされたとする。

この場合、復帰不可能エラー状態では、割込み処理（I_INTR）が実行されず、したがって、電源断処理（I_POWER_DOWN）も実行されないので、電源断時に、電源断処理済みフラグがセットされず、ＲＷＭチェックサムデータも保存されない。

【３４６０】

また、設定キースイッチ１５２がオフの状態で電源がオンにされているので、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０７では「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７０８に進む。さらに、電源断処理済みフラグがセットされず、ＲＷＭチェックサムデータも保存されていないので、ステップＳ２７０８では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進む。

すなわち、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で電源がオンにされると、再度、復帰不可能エラー状態となる。

【３４６１】

なお、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で電源がオンにされているものの、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）ではステップＳ２７１０には進まないので、電源断復帰処理（M_POWER_ON）が実行されることはなく、初期化処理（M_INI_SET ）が実行されることもない。

また、第２プログラムによる処理の実行中は、割込み処理（I_INTR）が実行されず、電源断処理（I_POWER_DOWN）も実行されないので、第２プログラムによる処理の実行中に電源がオフになると、その後、電源がオンにされたときに、電源断処理済みフラグがセットされておらず、ＲＷＭチェックサムデータも保存されていないので、ステップＳ２７０８では「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進む。すなわち、復帰不可能エラー状態となる。

【３４６２】

また、使用領域外のプログラム（第２プログラム）による復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の実行中に、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされると、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２８０１に進むので、使用領域のプログラム（第１プログラム）による復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）が実行されることとなる。

【３４６３】

同様に、使用領域のプログラム（第１プログラム）による復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の実行中に、電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされても、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０７で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となって、ステップＳ２８０１に進むので、使用領域のプログラム（第１プログラム）による復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）が実行されることとなる。

【３４６４】

また、復帰不可能エラー状態において電源がオフにされ、その後、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとする。

この場合、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０７で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７１１に進み、電源断復帰異常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。また、電源断復帰異常時であるので、ステップＳ２７１２で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET

）に進む。そして、図３５７の初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７３２～Ｓ２７３６において、ＲＷＭ５３の使用領域の設定値データ（_NB_RANK）を含む全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外の全範囲（アドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」の初期化処理が実行される。このため、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）は「０」になるので、設定値は「１」になる。

【３４６５】

また、リセット時ではないので、図３５７の初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７４１で「Ｎｏ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）に進み、設定変更状態に移行する。

そして、この設定変更状態において、設定変更スイッチ（リセットスイッチ／ＲＷＭクリアスイッチ）１５３が操作されることなく、電源がオフにされたとする。この場合、設定変更状態では割込み処理（I_INTR）が実行されるので、電源断処理（I_POWER_DOWN）が実行される。

その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンの状況下で、電源がオンにされたとする。この場合、電源断復帰異常時ではないので、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０８で「Ｎｏ」となる。また、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンであるので、ステップＳ２７１０では「Ｙｅｓ」となる。そして、ステップＳ２７１３に進み、電源断復帰正常時における設定変更開始時のＲＷＭ５３の初期化範囲がセットされる。

【３４６６】

また、設定変更不可フラグがオフであるので、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１４で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７３１の初期化処理（M_INI_SET ）に進む。さらに、リセット時であるので、図３５７の初期化処理（M_INI_SET ）のステップＳ２７４１で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２７４２の設定変更確認処理（M_RANK_CTL）をスキップする。このため、今度は、設定変更状態に移行しない。その後、ステップＳ２７４４～Ｓ２７４７の処理を経て、ステップＳ２４８のメイン処理（M_MAIN）（図４１）に進み、メダルをベット可能な状況となる。このとき、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）は、上述したように「０」になっているので、設定値は「１」になる。

【３４６７】

またここで、本実施形態では、図３５９の割込み処理（I_INTR）のステップＳ２７７１において、電源断処理（I_POWER_DOWN）が実行される。さらに、図３６０の電源断処理（I_POWER_DOWN）のステップＳ２７７６において、ＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）が実行される。そして、図３６１のＲＷＭチェックサムセット処理（S_SUM_SET ）において、ステップＳ２７８５～Ｓ２７９４の処理を実行することにより、ＲＷＭチェックサムデータ（補数データ）を算出し、算出したＲＷＭチェックサムデータを、ステップＳ２７９５の処理でＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」に記憶する。

【３４６８】

このＲＷＭチェックサムデータは、上述したように、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」のデータ、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」（「Ｆ２Ａ０（Ｈ）」を除く）のデータの加算値に加算すると「０」になる値である。

【３４６９】

また、本実施形態では、復帰可能エラーが発生し、復帰可能エラー状態（エラー検出フラグがオンになり、遊技の進行が停止した状態）となったとしても、上述したように、割込み処理（I_INTR）を実行可能である。このため、復帰可能エラー状態において、電源の供給が遮断される（電源がオフになる）事象が発生しても、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行可能である。

これに対し、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図３５６の復帰不可

能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、上述したように、割込み処理（I_INTR）が禁止される。このため、復帰不可能エラー状態において、電源の供給が遮断される（電源がオフになる）事象が発生した場合には、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行しない。

【３４７０】

このように、復帰不可能エラー状態において電源がオフになった場合には、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行しないことにより、その後、電源がオンになったときに、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）において、ステップＳ２７０８で電源断復帰異常であると判断して、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進むようにすることができる。

すなわち、復帰不可能エラー状態となったときは、電源をオン／オフするだけでは、再度、復帰不可能エラー状態となる。

そして、復帰不可能エラー状態となったときは、電源を一旦オフにし、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行わなければ、メダルをベット可能な状態（遊技を進行可能な状態）に復帰できないようにすることができる。

【３４７１】

また、復帰不可能エラー状態となったときは、電源をオフにし、リセットスイッチ（RWMクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにしても、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）において、ステップＳ２７０８で電源断復帰異常であると判断して、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進むため、メイン処理（M_MAIN）（図４１）には進まないので、メダルをベット可能な状態（遊技を進行可能な状態）に復帰させることができない。

【３４７２】

また、復帰可能エラーが発生し、復帰可能エラー状態（エラー検出フラグがオンになり、遊技の進行が停止した状態）となったとしても、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるが、復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラー状態（図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）が実行され、遊技の進行が停止した状態）となると、割込み処理（I_INTR）が禁止される。

さらにまた、デジット１～５（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３）の点灯を制御するＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）、及びデジット６～９（管理情報表示ＬＥＤ７４）の点灯を制御する比率表示準備処理（S_DSP_READY ）は、割込み処理（I_INTR）において実行される。

【３４７３】

このため、復帰可能エラー状態においては、割込み処理（I_INTR）を実行可能であるから、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）及び比率表示準備処理（S_DSP_READY ）も実行可能である。したがって、復帰可能エラー状態中であっても、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）により、獲得数表示ＬＥＤ７８（デジット３及び４）に、エラー情報を表示し、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４（デジット６～９）に、情報種別及び遊技結果に関する各種比率を順次表示することが可能である。

【３４７４】

これに対し、復帰不可能エラー状態では、割込み処理（I_INTR）が禁止されるため、ＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）及び比率表示準備処理（S_DSP_READY ）も実行されない。

そこで、復帰不可能エラー状態中は、上述した図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）により、獲得数表示ＬＥＤ７８（デジット３及び４）に、エラー情報を表示する。

【３４７５】

また、図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）のステップＳ１４９４において、出力ポート０～７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。

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

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

【３４７６】

以上、本発明の第４１実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）上記実施形態では、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にすることにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなるようにした。

しかし、復帰不可能エラー状態における管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示態様は、これに限らない。

【３４７７】

たとえば、復帰不可能エラー状態中は、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９にそれぞれ「８」を表示してもよい。すなわち、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「８８８８」となるようにしてもよい。

図３７０は、復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）の変形例を示すフローチャートであり、図３６３に対応する図である。

図３７０において、図３６３と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図３６３と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

以下、図３６３と相違する点を主として説明する。

【３４７８】

図３７０に示す復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）では、ステップＳ１５０５の次はステップＳ１５０６に進み、メイン制御基板５０は、デジット６に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。

具体的には、出力ポート６からは「０００００００１（Ｂ）」（デジット６信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。

【３４７９】

次にステップＳ１５０７に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。どの程度の待機を行うかについてはＬＥＤの性能にもよるが、たとえば「０．１ｍｓ」程度に設定することができる。たとえばＢレジスタに所定値（たとえば「２５５」）を記憶し、内部システムクロックによってこの値を減算し、Ｂレジスタ値が「０」となったときは、待機時間を経過したと判断し、次のステップＳ１５０８に進む。

【３４８０】

ステップＳ１５０８では、メイン制御基板５０は、出力ポート６及び７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にする。この処理は、残像防止のための処理である。

次にステップＳ１５０９に進み、メイン制御基板５０は、ＬＥＤのちらつき防止用の待機（ウェイト）処理を実行する。出力ポート６及び７の出力をオフにした後、ＬＥＤを確実に消光させるための処理である。

【３４８１】

次のステップＳ１５１０に進むと、メイン制御基板５０は、デジット７に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。
具体的には、出力ポート６からは「００００００１０（Ｂ）」（デジット７信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。
ステップＳ１５１１～Ｓ１５１３については、ステップＳ１５０７～Ｓ１５０９と同様である。
【３４８２】
そして、ステップＳ１５１４に進むと、メイン制御基板５０は、デジット８に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。
具体的には、出力ポート６からは「０００００１００（Ｂ）」（デジット８信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。
ステップＳ１５１５～Ｓ１５１７については、ステップＳ１５０７～Ｓ１５０９と同様である。
【３４８３】
そして、ステップＳ１５１８に進むと、メイン制御基板５０は、デジット９に「８」を表示するためのデータを出力ポート６及び７から出力する。
具体的には、出力ポート６からは「００００１０００（Ｂ）」（デジット９信号のみが「１」であるデータ）を出力し、出力ポート７からは「０１１１１１１１（Ｂ）」（セグメント２Ａ～２Ｇ信号が「１」であるデータ）を出力する。
ステップＳ１５１９～Ｓ１５２１については、ステップＳ１５０７～Ｓ１５０９と同様である。そして、ステップＳ１５２１の処理を実行すると、ステップＳ１４９７に戻る。
【３４８４】
このようにして、復帰不可能エラー状態中は、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９にそれぞれ「８」を表示してもよい。
そして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示がすべて「８」になるのは、復帰不可能エラー状態に特有の態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。
【３４８５】
なお、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「８８８８」ではなく、「－－－－」となるようにしてもよい。すなわち、デジット６～９のセグメントＧのみがそれぞれ点灯するようにしてもよい。
また、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「．．．．」となるようにしてもよい。すなわち、デジット６～９のセグメントＰのみがそれぞれ点灯するようにしてもよい。
さらにまた、管理情報表示ＬＥＤ７４の表示が「８．８．８．８．」となるようにしてもよい。すなわち、図３０（ａ）又は（ｃ）に示すように、デジット６～９のすべてのセグメント（セグメントＡ～Ｇ及びＰ）がそれぞれ点灯するようにしてもよい。
【３４８６】
（２）上記実施形態では、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にすることにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなるようにした。
しかし、図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）又は図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）のステップＳ１４９４において、出力ポート６及び７の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にするのではなく、維持してもよい。この場合、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示は、以下のようになる。
【３４８７】
上述したように、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９は、４割込みを１周期としてダイナミック点灯する。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～

９に「７Ｐ．６５」を表示しているときは、デジット９の「５」、デジット８の「６」、デジット７の「Ｐ．」、デジット６の「７」が順次点灯する。そして、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～８は消灯し、デジット９に「５」が点灯表示されている状況下で、復帰不可能エラー状態となったとする。この場合、デジット６～８を消灯させ、デジット９に「５」を点灯表示させる信号（デジット信号及びセグメント信号）が出力ポート６及び７から出力されている状態で、割込み処理（I_INTR）が停止する。

【３４８８】

具体的には、出力ポート６からは「００００１０００（Ｂ）」（デジット９信号が「１」で他は「０」のデータ）が出力され、出力ポート７からは「０１１０１１０１（Ｂ）」（セグメント２Ｇ、２Ｆ、２Ｄ、２Ｃ、及び２Ａ信号が「１」で他は「０」のデータ）が出力されている状態で、割込み処理（I_INTR）が停止し、その後、出力ポート６及び７から出力する信号（データ）の書き換えが行われなくなる。

このため、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、出力ポート６及び７からの信号（デジット信号及びセグメント信号）の出力が維持されるので、デジット６～８が消灯したままとなり、かつデジット９に「５」が点灯表示されたままとなる。

【３４８９】

同様に、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯している状況下で、復帰不可能エラー状態となったとする。

この場合、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、デジット６に「７」を点灯表示させ、デジット７～９を消灯させる信号（デジット信号及びセグメント信号）が出力ポート６及び７から出力された状態が継続するので、デジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯したままとなる。

【３４９０】

また、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯している状況下で、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行されたとする。そして、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２において、出力ポート６及び７の出力をオフにせずに維持したとする。この場合、上述したように、デジット６に「７」を点灯表示させ、デジット７～９を消灯させる信号（デジット信号及びセグメント信号）が出力ポート６及び７から出力された状態が継続するので、デジット６に「７」が点灯表示され、デジット７～９が消灯したままとなる。

【３４９１】

この状態で電源をオフにすると、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９は消灯する。その後、設定キースイッチ１５２がオフの状態で電源をオンにすると、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０８で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１に進み、今度は第１プログラムによる復帰不可能エラー処理が実行される。この場合、ステップＳ２７３１の初期化処理には進まないため、ＲＷＭ５３のデータは初期化されずに維持される。このため、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）も初期化されずに維持される。

【３４９２】

ここで、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において、割込み処理（I_INTR）を禁止せずに実行可能にしたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）中の比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により管理情報表示ＬＥＤ７４の点灯制御が行われるので、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９には、まず、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行される直前の比率情報、すなわち、「７Ｐ．６５」（指示込役物比率、比率表示番号「１」）が表示される。

【３４９３】

また、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行される直前に、管理情報表

示ＬＥＤ７４のデジット６～９に、「７Ｐ．６５」が、たとえば「２０００ｍｓ」間表示されていたとする。この場合、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９に、「７Ｐ．６５」が、「４７９１．８４ｍｓ」－「２０００ｍｓ」＝「２７９１．８４ｍｓ」間表示される。その後、比率表示番号「２」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY）により、管理情報表示ＬＥＤ７４に順次表示される。

【３４９４】

このように、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において比率表示準備処理（S_DSP_READY）が再開されたときは、第２プログラムによる復帰不可能エラー処理２が実行される直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

これに対し、第１プログラムによる復帰不可能エラー処理において、割込み処理（I_INTR）を禁止すると、割込み処理（I_INTR）中の比率表示準備処理（S_DSP_READY）も実行されないので、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９は消灯したままとなる。

【３４９５】

また、上述したように、指示込役物比率、連続役物比率（累計）、役物比率（累計）、及び役物等状態比率については、総遊技回数が「１７５０００」未満のときは、その識別セグを点滅表示する。連続役物比率（６０００回）、及び役物比率（６０００回）については、総遊技回数が「６０００」未満のときは、その識別セグを点滅表示する。また、指示込役物比率、役物比率（累計）、及び役物比率（６０００回）について、表示される値が「７０」以上のときは、比率セグを点滅表示する。連続役物比率（累計）、及び連続役物比率（６０００回）について、表示される値が「６０」以上のときは、比率セグを点滅表示する。役物等状態比率について、表示される値が「５０」以上のときは、比率セグを点滅表示する。また、点滅表示するときは、約０．３秒ごとに点灯と消灯とを繰り返す。

【３４９６】

このため、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯することもある。そして、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯している状況下で、すなわち、出力ポート６及び７からの出力が「００００００００（Ｂ）」（オフ）のときに、復帰不可能エラー状態となったとする。

この場合、復帰不可能エラー状態が解除されて割込み処理（I_INTR）が再開されるまで、出力ポート６及び７からの出力が「００００００００（Ｂ）」（オフ）のまま維持されるので、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９がすべて消灯したままとなる。

【３４９７】

そして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示態様が上記のようになるのは、復帰不可能エラー状態に特有の表示態様であり、これにより、管理者（ホールの店員）に、復帰不可能エラー状態となったことを知らせることができる。

【３４９８】

（３）上記実施形態では、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとき（設定変更状態に移行させるとき）と、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行した。

【３４９９】

しかし、これに限らず、設定キースイッチ１５２はオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で、電源がオンにされたとき（設定変更状態に移行させるとき）と、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときとで、ＲＷＭ５３の初期化範囲を異ならせてもよい。

たとえば、設定キースイッチ１５２はオフであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンである状況下で、電源がオンにされたときは、有利区間終了時

と同一の範囲で、ＲＷＭ５３の初期化処理を実行してもよい。
　具体的には、有利区間に関するデータが記憶されているＲＷＭ５３の使用領域の所定範囲（たとえば図３４６のアドレス「Ｆ０６１（Ｈ）」～「Ｆ０６８（Ｈ）」）の初期化処理を実行し、それ以外の範囲（たとえば図３４６のアドレス「Ｆ０１０（Ｈ）」のクレジット数データ（_NB_CREDIT）や「Ｆ０４３（Ｈ）」のベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）等）については初期化せずに維持することができる。
　いずれにせよ、設定変更状態に移行するときの初期化範囲より、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオンの状態で電源がオンにされたときの初期化範囲の方が狭くなるように設定することが好ましい。
【３５００】
　（４）上記実施形態では、図３５９の割込み処理（I_INTR）のステップＳ４５８で設定値が正常範囲であるか否かを判断し、正常範囲でないと判断したときはステップＳ２８１１の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）に進んだ。しかし、これに限らない。
　たとえば、メイン処理（M_MAIN）でスタートスイッチ４１がオンになった（操作された）と判断した直後のタイミングで設定値が正常範囲であるか否かを判断してもよい。
　具体的には、たとえば、図４１のメイン処理（M_MAIN）のステップＳ２７８で「Ｙｅｓ」となったときは、次に設定値が正常範囲であるか否かを判断し、正常範囲であると判断したときは図４１のステップＳ２７９に進み、正常範囲でないと判断したときは図３６３の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）に進むようにすることができる。
【３５０１】
　（５）上記実施形態では、設定変更状態に滞在中に電源をオフにし、その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、設定変更状態に移行させることなく、メダルをベット可能な状況に移行させた。
　しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態に滞在中に電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２をオフ、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、復帰不可能エラー状態となるようにしてもよい。
【３５０２】
　具体的には、たとえば、設定変更状態フラグを設け、設定変更状態に移行したときは、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に設定変更状態フラグをセットし、設定変更状態の終了条件を満たしたときは、設定変更状態フラグをクリアする。
　そして、設定変更状態で電源をオフにし、その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７１４において、設定変更状態フラグがオンであるか否かを判断する。そして、設定変更状態フラグがオンであると判断したときは、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進み、復帰不可能エラー状態とする。
　これにより、設定値を確定させる操作（たとえば、スタートスイッチ４１をオンにする）が行われていないのに、設定値が設定されてしまうことを防止することができる。
【３５０３】
　（６）上記実施形態では、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「０（Ｄ）」～「５（Ｄ）」のいずれかの値を記憶した。すなわち、設定値データを「０（Ｄ）」～「５（Ｄ）」で管理した。
　しかし、これに限らず、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」には、設定値データ（_NB_RANK）として、「１（Ｄ）」～「６（Ｄ）」のいずれかの値を記憶してもよい。すなわち、設定値データを「１（Ｄ）～「６（Ｄ）」で管理してもよい。
【３５０４】
　そして、設定変更状態に移行するときは、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）をクリア（「０」に）し、設定値を確定させる操作（たとえば、スタートスイッチ４１をオンにする）が行われると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ００

０（Ｈ）」に、設定値データ（_NB_RANK）として、「１（Ｄ）」～「６（Ｄ）」のいずれかの値を記憶してもよい。
　この場合、設定変更状態で電源をオフにし、その後、リセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状況下で電源をオンにしたときは、図３５９のステップＳ４５８で設定値が正常範囲でない（設定値エラーが発生した）と判断して、ステップＳ２８１１の復帰不可能エラー処理２（S_ERROR_STOP）に進み、復帰不可能エラー状態としてもよい。
【３５０５】
　（７）上記実施形態では、図３５１に示すように、デジット１～５用のデジット信号（デジット１～５信号）を出力ポート３から出力し、デジット１～５用のセグメント信号（セグメント１Ａ～１Ｐ信号）を出力ポート４から出力し、デジット６～９用のデジット信号（デジット６～９信号）を出力ポート６から出力し、デジット６～９用のセグメント信号（セグメント２Ａ～２Ｐ信号）を出力ポート７から出力した。
　そして、デジット１～５を点灯させるときは、出力ポート３からデジット信号を出力し、かつ出力ポート４からセグメント１信号を出力した。また、デジット６～９を点灯させるときは、出力ポート６からデジット信号を出力し、かつ出力ポート７からセグメント２信号を出力した。すなわち、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって点灯を制御するデジット１～５と、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって点灯を制御するデジット６～９とで、使用する出力ポートを分けた。
【３５０６】
　しかし、これに限らず、たとえば、使用領域のプログラム（第１プログラム）によって点灯を制御するデジット１～５と、使用領域外のプログラム（第２プログラム）によって点灯を制御するデジット６～９とで、使用する出力ポートを兼用としてもよい。
　図３７１は、第４１実施形態における出力ポートの変形例を示す図である。
　図３７１に示すように、デジット１～９用のセグメント信号（セグメントＡ～Ｐ信号）を出力ポート３から出力するようにしてもよい。また、デジット１～５用のデジット信号（デジット１～５信号）については、出力ポート２から出力し、デジット６～９用のデジット信号（デジット６～９信号）については、出力ポート４から出力することができる。
　この場合、復帰不可能エラー状態中は、出力ポート４（デジット６～９信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にすることにより、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９をすべて消灯したままにすることができる。
【３５０７】
　（８）上記実施形態では、図３５３に示すように、ＲＷＭ５３の使用領域に、デジット１信号～デジット５信号を出力するためのＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）を設け、ＲＷＭ５３の使用領域外に、デジット６信号～デジット９信号を出力するためのＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）を設けた。すなわち、デジット１～５を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタと、デジット６～９を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタとを、別個独立して設けた。しかし、これに限らない。
【３５０８】
　図３７２は、第４１実施形態におけるＬＥＤ表示カウンタの変形例を示す図である。
　図３７２に示すように、ＲＷＭ５３の使用領域に、１周期が５割込みのＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）を設け、このＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）の値に基づいて、デジット１信号～デジット５信号を出力するとともに、デジット６信号～デジット９信号を出力してもよい。すなわち、デジット１～５を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタと、デジット６～９を点灯させるためのＬＥＤ表示カウンタとを、兼用としてもよい。
【３５０９】
　この場合、図３６８の比率表示処理（S_LED_OUT ）のステップＳ１４７１において、ＬＥＤ表示カウンタ１（_CT_LED_DSP1）の値を取得し、Ｄレジスタに記憶する。
　次のステップＳ１４７２では、比率表示要求があるか否かを判断する。具体的には、Ｄ

レジスタに記憶したＬＥＤ表示カウンタ１の値と「１１１１０００００（Ｂ）」とをＡＮＤ演算し、ＡＮＤ演算結果が「０」のときは比率表示要求ありと判断して、ステップＳ１４７５に進み、ＡＮＤ演算結果が「０」でないときは比率表示要求なしと判断して、本フローチャートによる処理を終了する。

【３５１０】

ここで、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００００１０００（Ｂ）」、「０００００１００（Ｂ）」、「０００００００１０（Ｂ）」、又は「０００００００１（Ｂ）」であるときは、ＡＮＤ演算結果が「０」になるため、比率表示要求ありと判断して、ステップＳ１４７５に進む。

これに対し、ＬＥＤ表示カウンタ１の値が「０００１００００（Ｂ）」であるときは、ＡＮＤ演算結果が「０」にならないため、比率表示要求なしと判断して、本フローチャートによる処理を終了する。この場合、出力ポート６及び７の出力が維持されるため、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９の表示態様は、前回の割込み処理時の表示態様と同一となる。たとえば、前回の割込み処理時にデジット６に「７」を点灯表示させていたときは、今回の割込み処理時でもデジット６に「７」を点灯表示させる。

【３５１１】

なお、ステップＳ１４７２において、比率表示要求なしと判断したときは、出力ポート６（デジット６～９信号の出力ポート）及び出力ポート７（デジット６～９用のセグメント信号の出力ポート）の出力をオフ（「００００００００（Ｂ）」）にして、管理情報表示ＬＥＤ７４のデジット６～９をすべて消灯させてもよい。

【３５１２】

（９）たとえば、電源断復帰正常時である（電源断復帰異常時でない）ことを条件として、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で電源がオンにされたときと、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときとで、ＲＷＭ５３の初期化範囲を異ならせてもよい。

具体的には、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で電源がオンにされたときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、たとえば、使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」をセットする。この場合、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」については、初期化（クリア）せずに維持する。

【３５１３】

これに対し、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲として、たとえば、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）を含む、使用領域の全範囲（アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」）、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」をセットする。この場合、使用領域外のアドレス「Ｆ２１０（Ｈ）」～「Ｆ２９１（Ｈ）」については、初期化（クリア）せずに維持するが、アドレス「Ｆ０００（Ｈ）」の設定値データ（_NB_RANK）については、初期化（クリア）する。なお、この場合、設定値データ（_NB_RANK）は「０」になるので、設定値は「１」になる。これにより、設定変更状態に移行させるだけで、設定値を「１」に変更することができる。

【３５１４】

また、設定キースイッチ１５２がオンであり、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３がオフである状況下で電源がオンにされたときも、設定キースイッチ１５２及びリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３の双方ともオンの状況下で電源がオンにされたときも、いずれも、設定変更状態に移行可能にすることができる。

【３５１５】

（１０）上記実施形態では、電源断復帰正常時用のＲＷＭ５３の初期化範囲として、ＲＷＭ５３の使用領域のアドレス「Ｆ００１（Ｈ）」～「Ｆ１ＦＦ（Ｈ）」、及び使用領域外のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」～「Ｆ３ＦＦ（Ｈ）」をセットした。

しかし、ＲＷＭ５３の初期化範囲は、上述した範囲に限らず、スロットマシン１０の仕様に応じて、適宜設定することができる。

【３５１６】

たとえば、図３４６のＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）の内容に応じて、ＲＷＭ５３の初期化範囲を異ならせることができる。

具体的には、たとえば、「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）のＤ２ビットが「１」であり、１ＢＢ作動中であるときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲から、アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）を除くことができる。

これに対し、「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）のＤ２ビットが「０」であり、１ＢＢ作動中でないときは、ＲＷＭ５３の初期化範囲に、アドレス「Ｆ０３０（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）を含めることができる。

【３５１７】

（１１）上記実施形態では、図３５６の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）のステップＳ１４９０で割込み処理を禁止した。しかし、これに限らず、たとえば、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）において割込み処理を禁止しなくてもよい。

具体的には、図３５４のプログラム開始処理（M_PRG_START ）のステップＳ２７０８又はＳ２７１５で「Ｙｅｓ」となり、ステップＳ２８０１の復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）に進んだときに、割込み処理を禁止しなくてもよい。

【３５１８】

そして、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の実行中も、図３５９の割込み処理（I_INTR）を実行可能とし、ステップＳ２８２１のＬＥＤ表示制御（I_LED_OUT ）や、ステップＳ２２２１の比率表示準備（S_DSP_READY ）を実行可能としてもよい。

これにより、復帰不可能エラー処理（C_ERROR_STOP）の実行中も、デジット１～５（クレジット数表示ＬＥＤ７６、獲得数表示ＬＥＤ７８、設定値表示ＬＥＤ７３）や、デジット６～９（管理情報表示ＬＥＤ７４）の点灯制御を実行可能としてもよい。

【３５１９】

（１２）上記実施形態では、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されると、ＲＷＭ５３のアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」（比率表示番号）は初期化される。このため、たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示が開始される。

【３５２０】

しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されると、管理情報表示ＬＥＤ７４に、まず、「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示し、その後、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示を開始してもよい。

これにより、デジット６～９のすべてのセグメントが点灯するか否かを確認可能にすることができるので、セグメントの故障の有無やセグメントの信号線の断線の有無を確認可能にすることができる。

設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰異常と判断されたときも同様に、管理情報表示ＬＥＤ７４に、まず、「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示し、その後、各種比率情報の１番目の表示項目である指示込役物比率データ（比率表示番号「１」）から表示を開始してもよい。

【３５２１】
（１３）たとえば、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３もオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３をオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３もオンにした状態で電源をオンにしたときのいずれにおいても、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に、まず、「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示することができる。
【３５２２】
その後、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９には、電源オン時の各種スイッチのオン／オフの状態、及び電源断復帰正常と判断されたか又は電源断復帰異常と判断されたかに応じた情報を表示する。これにより、電源オン時に、デジット６～９のすべてのセグメントが点灯するか否かを確認可能にすることができるので、セグメントの故障の有無やセグメントの信号線の断線の有無を確認可能にすることができる。
【３５２３】
また、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３をオフにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ１５３をオンにした状態で電源をオンにしたとき、設定キースイッチ１５２をオンにし、かつリセットスイッチ１５３もオンにした状態で電源をオンにしたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）のデジット６～９に「８８８８」又は「８．８．８．８．」等の比率情報と異なる特定の情報を表示するが、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３もオフにした状態で電源をオンにしたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４に上記の特定の情報を表示しなくてもよい。
【３５２４】
（１４）上記実施形態では、設定変更状態に移行させるための操作（設定キースイッチ１５２をオンにした状態で電源をオンにする）を行い、電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化した。
しかし、これに限らず、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化せずに維持してもよい。
【３５２５】
たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、電源をオフにする直前の比率情報、すなわち、役物比率（累計）データが表示される。
【３５２６】
また、電源をオフにする直前に、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に、役物比率（累計）データ（比率表示番号「５」）が、たとえば「１０００ｍｓ」間表示されていたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４には、役物比率（累計）データが、「４７９１．８４ｍｓ」－「１０００ｍｓ」＝「３７９１．８４ｍｓ」間表示される。その後、比率表示番号「６」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４に順次表示される。

このように、設定変更状態に移行させるための操作を行い、電源断復帰正常と判断されて、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されたときは、電源がオフにされる直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

【３５２７】

（１５）上記実施形態では、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化した。

しかし、これに限らず、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにして電源断復帰正常と判断されたときは、ＲＷＭ５３における管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）の点灯制御に関するデータ（たとえばアドレス「Ｆ２９２（Ｈ）」の比率表示番号（_SN_DSP_NO）～「Ｆ２９７（Ｈ）」のＬＥＤ表示カウンタ２（_SC_LED_DSP2）等）を初期化せずに維持してもよい。

【３５２８】

たとえば、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に連続役物比率（６０００遊技）データ（比率表示番号「２」）が表示されているときに電源をオフにし、その後、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにし、電源断復帰正常と判断されたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されると、管理情報表示ＬＥＤ７４には、まず、電源をオフにする直前の比率情報、すなわち、連続役物比率（６０００遊技）データが表示される。

【３５２９】

また、電源をオフにする直前に、管理情報表示ＬＥＤ７４（役比モニタ）に、連続役物比率（６０００遊技）データ（比率表示番号「２」）が、たとえば「３０００ｍｓ」間表示されていたとする。この場合、割込み処理（I_INTR）が起動して比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されたときは、管理情報表示ＬＥＤ７４には、連続役物比率（６０００遊技）データが、「４７９１．８４ｍｓ」－「３０００ｍｓ」＝「１７９１．８４ｍｓ」間表示される。その後、比率表示番号「３」以降の表示項目が、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）により、管理情報表示ＬＥＤ７４に順次表示される。

このように、設定キースイッチ１５２をオフにし、かつリセットスイッチ（ＲＷＭクリアスイッチ）１５３をオンにした状態で電源をオンにし、電源断復帰正常と判断されて、比率表示準備処理（S_DSP_READY ）が再開されたときは、電源がオフにされる直前の比率情報の続きから表示が開始（再開）される。

【３５３０】

（１６）上記実施形態では、リール３１の回転中を含む、スタートスイッチ受付け処理（図４１のステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（図４１のステップＳ３０１）の間（遊技中）は、設定変更不可に設定し、この間は、設定変更不可フラグをオンにした。

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

【３５３１】

（１７）上記実施形態では、図３５９の割込み処理（I_INTR）のステップＳ２７７０で電源断が発生したか否かを判断し、電源断が発生したと判断したときは、ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）に進み、電源断が発生していないと判断したときは、ステップＳ２７７１の電源断処理（I_POWER_DOWN）をスキップして、ステップＳ４５４に進んだ。

しかし、これに限らず、たとえば、図３５９の割込み処理（I_INTR）中には電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行せずに、電源断の発生を検知したときは、図３５９の割込み

処理（I_INTR）とは別の割込み処理を実行し、この別の割込み処理において電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行してもよい。
この場合、図３５９の割込み処理（I_INTR）の実行中に電源断の発生を検知したときは、当該割込み処理（I_INTR）の実行中は別の割込み処理を起動せず、当該割込み処理（I_INTR）の終了後に別の割込み処理を起動し、この別の割込み処理において電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。
【３５３２】
（１８）上記実施形態では、遊技機として、スロットマシン１０を例に挙げたが、これに限らない。たとえば、遊技媒体として、遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも、本願発明を適用することができる。
（１９）第１～第４１実施形態、及び第１～第４１実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【３５３３】
＜第４２実施形態＞
図３７３は、第４２実施形態におけるメインＣＰＵ５５の内蔵メモリを示す図である。図中、（Ａ）は内蔵メモリの概要を示す図であり、（Ｂ）は内蔵メモリ内の記憶領域のうち内蔵レジスタ領域を示す図である。図３７３では、内蔵メモリのうち、本実施形態に係る部分のみを示しており、内蔵メモリのすべてを示しているわけではない。
なお、図１６５（第２４実施形態）や図３４５（第４１実施形態）においても内蔵メモリを示している。ここで、第４２実施形態では、図１６４や図３４５の「使用領域内」を「第１」と称し、「使用領域外」を「第２」と称する。また、図１６４や図３４５の「制御領域」を「プログラム領域」と称する。このように、第４２実施形態では、第２４実施形態や第４１実施形態と称呼が異なるが、実質的な機能が異なるものではない。
【３５３４】
ＲＯＭ５４の領域中、第１プログラム領域及び第１データ領域は、使用領域内（遊技の進行に関係するデータを記憶するための領域）に相当し、第２プログラム領域及び第２データ領域は、使用領域外（遊技の進行に関係しないデータを記憶するための領域。特に、役比モニタの表示に関するデータを記憶するための領域。）に相当する。
【３５３５】
図１６５と同様に、ＲＯＭ５４は、アドレス「００００ｈ」～「２ＦＦＦｈ」の範囲を有し、「１２Ｋ」バイトの記憶領域を有する。この記憶領域中、第１プログラム領域は「４．５Ｋ」バイト、第１データ領域は「３．０Ｋ」バイトに設定されている。
さらに、ＲＷＭ５３中、第１作業領域及び第１スタック領域は、第１プログラム領域に記憶された第１プログラム（遊技の進行に関係するプログラム）の実行中に使用される（更新される、参照される）記憶領域である。同様に、第２作業領域及び第２スタック領域は、第２プログラム領域に記憶された第２プログラム（遊技の進行に関係しないプログラム。たとえば、役比モニタの表示に関するプログラム。）の実行中に使用される（更新される、参照される）記憶領域である。
また、第１プログラム領域に記憶された第１プログラムでは、第２作業領域及び第２スタック領域のデータを更新できないが、第２作業領域及び第２スタック領域のデータを参照することは可能である。
同様に、第２プログラム領域に記憶された第２プログラムでは、第１作業領域及び第１スタック領域のデータを更新できないが、第１作業領域及び第１スタック領域のデータを参照することは可能である。
【３５３６】
図３４５（第４１実施形態）の例では、１つの内蔵レジスタエリアを備えている。そして、図１６４（第２４実施形態）の例では、内蔵レジスタエリアに汎用レジスタを備えている。
これに対し、第４２実施形態では、内蔵レジスタ領域（内蔵レジスタエリアと同義）に

は、レジスタバンク０とレジスタバンク１とを備える。そして、各レジスタバンク内に、メインレジスタ（表レジスタ）とサブレジスタ（裏レジスタ）とを備えている。メインレジスタは、図１６４（第２４実施形態）で示す汎用レジスタを含むものである。

以下の説明では、サブレジスタについては割愛し、「レジスタ」と称するときはメインレジスタを指すものとする。

【３５３７】

レジスタバンク０の各レジスタは、第１プログラム領域に記憶されたプログラムを実行しているときに使用されるレジスタである。同様に、レジスタバンク１の各レジスタは、第２プログラム領域に記憶されたプログラムを実行しているときに使用されるレジスタである。たとえば、Ａレジスタ、Ｆレジスタ等は、それぞれ、レジスタバンク０及びレジスタバンク１の双方に設けられている。換言すれば、レジスタバンク０のＡレジスタと、レジスタバンク１のＡレジスタは、異なるレジスタである。

【３５３８】

Ａレジスタは、アキュムレータである。

Ｆレジスタは、フラグレジスタであり、その構造については後述する。

Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、及びＬレジスタは、汎用レジスタである。

ＩＸ及びＩＹレジスタは、インデックスレジスタであり、たとえばアドレスを指定するとき等に使用される。

ＳＰレジスタは、スタックポインタレジスタである。ＳＰレジスタは、データをスタック領域に退避させるときにどのアドレスに退避させるかを指定し、かつ、データをスタック領域から復帰させるときにどのアドレスのデータを復帰させるかを指定するレジスタである。

具体的には、レジスタバンク０のＳＰレジスタは、第１スタック領域（「Ｆ１Ｄ０ｈ」～「Ｆ１ＦＦｈ」の範囲）のアドレスを指定する。同様に、レジスタバンク１のＳＰレジスタは、第２スタック領域（「Ｆ３Ｅ８ｈ」～「Ｆ３ＦＦｈ」の範囲）のアドレスを指定する。

【３５３９】

レジスタバンク０及び１の外には、Ｉ、Ｒ、ＰＣ、ＩＦＦレジスタを備える。

Ｉレジスタは、インタラプトレジストであり、割込み処理を実行するときに使用される。

Ｒレジスタは、リフレッシュレジスタであり、ＲＷＭ５３のリフレッシュに使用される。

ＰＣレジスタは、プログラムカウンタであり、メモリ上の現在実行中のアドレスを保持するレジスタである。

【３５４０】

ＩＦＦレジスタは、割込み許可レジスタである。ＩＦＦレジスタには、マスカブル割込み（ＩＮＴ）の許可及び禁止を決定するＩＦＦ１レジスタと、ノンマスカブル割込み（ＮＭＩ）の処理後にＩＦＦ１を復帰させるためのＩＦＦ２レジスタとから構成されている。ＩＦＦ２レジスタは、ノンマスカブル割込み処理からの復帰以外に、ＣＡＬＬＥＸ命令（後述）の実行後のＲＥＴＥＸ命令（後述）による復帰にも使用される。

また、ノンマルカブル割込み受付け時、又はＣＡＬＬＥＸ命令の実行時に、ＩＦＦ１レジスタはクリア（割込み処理を禁止する値（「０」）に設定）され、マスカブル割込みは禁止され、ＩＦＦ２レジスタはこのときの状態（ノンマルカブル割込み受付け時、又はＣＡＬＬＥＸ命令の実行時において割込み禁止状態であったか割込み許可状態であったか）を保持する。また、ＲＥＴ命令又はＲＥＴＥＸ命令の実行により、ＩＦＦ２レジスタ値がＩＦＦ１レジスタに移され、マスカブル割込みの受付け状態を以前の状態に復帰する。

【３５４１】

図３７４は、Ｆレジスタの詳細な構成を示す図である。Ｆレジスタは、１バイト（８ビット。図中、「Ｄ０」～「Ｄ７」で示す。）から構成されている。第２４実施形態では、図１６６（Ｂ）で示した様に、Ｄ０ビットにキャリーフラグ、Ｄ７ビット目にゼロフラグを割り当て、Ｄ１～Ｄ６ビット目は未使用であった。

これに対し、第４２実施形態のＦレジスタの構造は、以下の通りである。

（１）Ｄ０ビット：キャリーフラグ（Ｃ）
キャリーフラグは、演算の結果、桁上がり、又は桁下がりが発生すれば「１」になり、桁上がり、又は桁下がりが発生しなければ「０」になるフラグである。
（２）Ｄ１ビット：減算フラグ（Ｎ）
減算フラグは、サブトラクトフラグとも称する。直前に実行された命令が減算命令であれば「１」になり、減算命令でなければ「０」になるフラグである。
【３５４２】
（３）Ｄ２ビット：パリティ／オーバーフローフラグ（Ｐ／Ｖ）
パリティ／オーバーフローフラグは、演算結果中、「１」のビットの数（パリティ）が偶数であれば「１」になり、奇数であれば「０」になるフラグである。また、演算の結果、オーバーフローが生じたときは「１」になり、オーバーフローが生じなければ「０」になるフラグである。
（４）Ｄ３ビット：レジスタバンクモニタ（ＲＢ）
レジスタバンクモニタは、レジスタバンク０の使用中は「０」になり、レジスタバンク１の使用中は「１」になるフラグである。したがって、ＦレジスタのＤ３ビットを参照することにより、使用中のレジスタバンクが０又は１のいずれであるかを判断可能となる。
【３５４３】
（５）Ｄ４ビット：ハーフキャリーフラグ（Ｈ）
ハーフキャリーフラグは、演算時、下位４ビットから上位４ビットに桁上がりがあったときは「１」になり、桁上がりがないときは「０」になるフラグである。
（６）Ｄ５ビット：第２ゼロフラグ（ＴＺ）
第２ゼロフラグは、演算結果が「０」であるときは「１」になり、演算結果が「０」でなければ「０」になるフラグである。
（７）Ｄ６ビット：ゼロフラグ（Ｚ）
ゼロフラグは、上記と同様に、演算結果が「０」であるときは「１」になり、演算結果が「０」でなければ「０」になるフラグである。
（８）Ｄ７ビット：サインフラグ（Ｓ）
サインフラグは、演算結果が正（プラス）であれば「０」になり、負（マイナス）であれば「１」になるフラグである。
【３５４４】
図３７５は、第４２実施形態におけるスタック領域を示す図である。図３７３に示すように、ＲＷＭ５３には、第１プログラム用の第１スタック領域（「Ｆ１Ｄ０ｈ」～「Ｆ１ＦＦｈ」）と、第２プログラム用の第２スタック領域（「Ｆ３Ｅ８ｈ」～「Ｆ３ＦＦｈ」）とを備える。
上述したように、第１スタック領域にデータを記憶する（積む、退避する、スタックする等とも称する。）場合には、最終アドレスから昇順（逆順）に積んでいく。たとえば、第１スタック領域に、最初に２バイトのデータを積む場合には、「Ｆ１ＦＦｈ」及び「Ｆ１ＦＥｈ」にデータを記憶する。
第２スタック領域についても上記と同様であり、最終アドレス（Ｆ３ＦＦｈ）から順に積んでいく。
【３５４５】
また、スタック領域のうち、どのアドレスにデータを積むかを示す値を記憶しておくものが、ＳＰレジスタである。ＳＰレジスタは、図３７３に示すように、レジスタバンク０及び１の双方に設けられ、レジスタバンク０内のＳＰレジスタが、第１スタック領域のどのアドレスにデータを積むかを記憶する。同様に、レジスタバンク１内のＳＰレジスタが、第２スタック領域のどのアドレスにデータを積むかを記憶する。
【３５４６】
図３７５に示すように、レジスタバンク０のＳＰレジスタには、電源投入時に、「ＬＤＳＰ，Ｆ２００ｈ」の命令により、初期値「Ｆ２００ｈ」が記憶される。
次に、何らかのプログラム（ＣＡＬＬ命令（「第１の呼出し命令」とも称する。）、Ｃ

ＡＬＬＥＸ命令（「第２の呼出し命令」とも称する。）、ＰＵＳＨ命令（「レジスタの退避命令」とも称する。）等）が実行されて、第１スタック領域の「Ｆ１ＦＦｈ」及び「Ｆ１ＦＥｈ」の２バイト領域にデータを積んだ場合には、レジスタバンク０のＳＰレジスタ値は「Ｆ１ＦＥｈ」に更新される。なお、図３７５の例では、「ＣＡＬＬ　ｍｎ」が実行された例を示している。

次に、第１スタック領域の「Ｆ１ＦＦｈ」及び「Ｆ１ＦＥｈ」に記憶されたデータを呼び出す場合には、何らかのプログラム（ＲＥＴ命令（「第１の戻り命令」とも称する。）、ＲＥＴＥＸ命令（「第２の戻り命令」とも称する。）、ＰＯＰ命令（「レジスタの復帰命令」とも称する。）等）を実行する。そして、当該命令により、「Ｆ１ＦＥｈ」及び「Ｆ１ＦＦｈ」の２バイト記憶領域に記憶されたデータが呼び出される。たとえば、ＲＥＴ命令（図３７５の例）によりＣＡＬＬ後の命令に戻る（スタック領域に保存されているプログラムカウンタのプログラムに戻る（戻り番地のプログラムに戻る））とともに、レジスタバンク０のＳＰレジスタ値は「Ｆ１ＦＥｈ」から「Ｆ２００ｈ」に更新される。

【３５４７】

第２スタック領域についても上記と同様である。

レジスタバンク１のＳＰレジスタには、電源投入時に、「ＬＤ　ＳＰ，Ｆ４００ｈ」の命令により、初期値「Ｆ４００ｈ」が記憶される。

次に、何らかのプログラム（ＣＡＬＬ命令、ＰＵＳＨ命令等）が実行されて、第２スタック領域の「Ｆ３ＦＦｈ」にデータを積んだ場合には、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値は「Ｆ１ＦＦｈ」に更新される。

次に、第２スタック領域の「Ｆ３ＦＦｈ」に記憶されたデータを呼び出す場合には、何らかのプログラム（ＲＥＴ命令、ＲＥＴＥＸ命令、ＰＯＰ命令等）を実行する。そして、当該命令により、「Ｆ３ＦＦｈ」の１バイト記憶領域に記憶されたデータが呼び出され、ＲＥＴ命令又はＲＥＴＥＸ命令によりＣＡＬＬ後の命令に戻るとともに、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値は「Ｆ３ＦＦｈ」から「Ｆ４００ｈ」に更新される。

【３５４８】

ここで、命令の詳細は後述するが、本実施形態においては、ＣＡＬＬＥＸ命令は、第１プログラム（レジスタバンク０のとき）には有する命令であり、第２プログラム（レジスタバンク１のとき）には有さない命令である。

また、ＲＥＴＥＸ命令は、第１プログラム（レジスタバンク０のとき）には有さない命令であり、第２プログラム（レジスタバンク１のとき）には有する命令である。

【３５４９】

図３７６は、第４２実施形態における主要な命令を示す図である。第４２実施形態において、命令の種類は数千にも及ぶが、このうち、図３７６では、代表的な３種類を示している。

図中（Ａ）は、ＬＤＦ命令を示す。

図３７６において、まず、命令文におけるオペコードとオペランドについて説明する。

図中（Ａ）に示すように、命令が「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ」であるとき、前半の「ＬＤＦ」をオペコード（関数）と称し、後半の「ＨＬ，ｍｎ」をオペランド（引数）と称する場合がある。ＬＤＦ命令は、ＬＤ（ロード）命令の一態様（特殊形。なぜ特殊であるかについては後述する。）である。また、「ＨＬ」は、ＨＬレジスタを示し、「ｍｎ」は、アドレスを示す。そして、「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ」の命令は、アドレス「ｍｎ」値をＨＬレジスタに記憶することを指示する命令である。

なお、後述するように、ＬＤＦ命令は、アドレス値を所定のレジスタに記憶することを指示する命令に限らず、所定値（ただし、「所定値」は、所定の範囲内に限られる（後述）。）を所定のレジスタに記憶することを指示する命令の場合もある。

【３５５０】

具体的には、たとえば「ＬＤＦ　ＨＬ，１２００ｈ」が実行されると、

１２００ｈ＝０００１／００１０／００００／００００（４ビットごとに「／」を入れている。以下同じ。）

であるので、
Ｈレジスタ値＝０００１／００１０
Ｌレジスタ値＝０００００／００００
となる。
【３５５１】
さらにまた、ＬＤＦ命令は、「１２００ｈ」～「１ＤＦＦ」の範囲の値をレジスタ（この例ではＨＬレジスタ）に記憶する命令に限られる。それ以外のロード命令のオペコードは、「ＬＤＦ」ではなく「ＬＤ」を用いる。
すなわち、
ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ　（ｍｎ＝１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）
ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ　（ｍｎ≠１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）
である。
【３５５２】
図３７７は、ＬＤＦ命令及びＬＤ命令の態様を示す図である。図３７３に示すように、第１データ領域の範囲は、アドレス「１２００ｈ」～「１ＤＦ３ｈ」である。したがって、第１データ領域のアドレスを指定するロード命令の場合には、すべてＬＤＦ命令で実行可能である。
これに対し、第２データ領域は、アドレス「２６００ｈ」～「２ＦＢＥｈ」の範囲である。したがって、第２データ領域のアドレスを指定するロード命令の場合には、オペコード「ＬＤＦ」を使用することができず、オペコード「ＬＤ」を使用する。
図３７７中、（Ａ）は、アドレス「１２００ｈ」～「１ＤＦ３ｈ」の範囲（第１データ領域）を指定するＬＤＦ命令を示し、（Ｂ）は、アドレス「２６００ｈ」～「２ＦＢＥｈ」の範囲（第２データ領域）を指定するＬＤ命令を示す。
【３５５３】
また、ロード命令は、所定のアドレス値を所定のレジスタに記憶する命令に限らず、たとえばいずれかのレジスタ値を他のいずれかのレジスタに記憶する命令にも用いられる。
図３７７（Ｃ）は、ＬＤＦ命令を用いて所定値「ｘｙ」（「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」の範囲内）をＨＬレジスタに記憶する命令である「ＬＤＦ　ＨＬ，ｘｙ」を示している。このように、「ｘｙ」の値が「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」の範囲内であるときは、当該値を所定レジスタに記憶する命令についても、ＬＤＦ命令を用いることができる。
たとえば、タイマ値「５０００（Ｄ）」（１３８８ｈ）をＨＬレジスタに記憶する命令の場合には、「ＬＤＦ　ＨＬ，１３８８ｈ」となる。
さらにまた、図３７７（Ｄ）は、ＬＤ命令を用いて所定のレジスタ値（この例ではＨＬレジスタ値）を他の所定のレジスタ（この例ではＡレジスタ）に記憶する命令である「ＬＤ　Ａ，（ＨＬ）」を示している。所定のレジスタ値を他の所定のレジスタにコピーするような命令において、コピー元の所定のレジスタ値又は所定値が「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」の範囲外であるような場合には、（ＬＤＦ命令ではなく）ＬＤ命令が用いられる。
【３５５４】
また、「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ」や「ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ」のようなすべての命令は、実際には符号化されてＲＯＭ５４のプログラム領域に記憶される。
ここで、第４２実施形態では、「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ」のコードサイズは２バイトであり、「ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ」のコードサイズは３バイトである。
まず、「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ」の命令の場合には、「ｍｎ」の範囲は、「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」であるが、「１２００ｈ」及び「１ＤＦＦｈ」（いずれも１６進数）を、それぞれ１０進数及び２進数で表すと、
１２００ｈ＝４６０８（Ｄ）＝０００１／００１０／００００／００００（Ｂ）
１ＤＦＦｈ＝７６７９（Ｄ）＝０００１／１１０１／１１１１／１１１１（Ｂ）
となる。
【３５５５】
そして、「１２００ｈ」を基準値「０」としたとき、「１ＤＦＦｈ」は、「３０７０（

Ｄ）」又は「１０１１／１１１１／１１１０（Ｂ）」（１２ビット）となる。
　そこで、ＬＤＦ命令において、アドレス値を指定するためのオペコードでは、「１２００ｈ」を値「0」とする。これにより、アドレス値「ｍｎ」（ｍｎ＝「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」）を指定するためには、１２ビットで足りることとなる。
【３５５６】
　また、命令のすべての数がたとえば「３０００」であると仮定し、各命令ごとに固有の値を割り当てると仮定する。
　この場合、
　３０００（Ｄ）＝１０１１／１０１１／１０００（Ｂ）（１２ビット）
　であるので、「０００００／００００／００００（Ｂ）」～「１０１１／１０１１／１０００（Ｂ）」に割り当てることができる。
　そして、特に重要な命令、具体的にはたとえば使用頻度の高い命令の場合には、小さい値を割り当てる。本実施形態では、「ＬＤＦ　ＨＬ」のコード値を「１１０１」に割り当てる（４ビット）。
　よって、「ＬＤＦ　ＨＬ」が４ビットであり、「ｍｎ」が１２ビットであるので、合計で１６ビットすなわち２バイトとなる。よって、「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ（ｍｎ＝１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）」のコードサイズは、２バイトとなる。
【３５５７】
　一方、ロード命令のうち、「ｍｎ」の範囲が「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」の範囲外である場合、特に、第２データ領域の範囲「２６００ｈ」～「２ＦＢＥｈ」を指定する場合には、以下のようになる。
　第２データ領域の範囲のうち、アドレス値が最も大きいのは、「２ＦＢＥｈ」であるので、
　「２ＦＢＥｈ」－「１２００ｈ」
　＝１ＤＢＥｈ
　＝１／１１０１／１０１１／１１１０（Ｂ）
　となり、１３ビットとなる。
　すなわち、上記のように「１２００ｈ」を基準値「0」としたとき、「２ＦＢＥｈ」は１３ビットで表すことができる。
　そこで、「ＬＤ　ＨＬ」をコード化したときには、上記「ＬＤＦ　ＨＬ」と同様に４ビットとし、「ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ」（ｍｎ≠１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）については、「４＋１３＝１７ビット（３バイト）」で表す。
【３５５８】
　また、上述の他のロード命令、たとえば「ＬＤ　Ａ，（ＨＬ）」等のような場合でも、上記と同様に、コードサイズは３バイトとする。
　なお、「ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ」のコードサイズが３バイトとするのであれば、「ＬＤ　ＨＬ」については、必ずしも４ビットである必要はなく、１１ビット以下であれば、「ｍｎ」（ｍｎ≠１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）が１３ビットであるから、これらの合計で２４ビット（３バイト）以内に収めることが可能となる。
【３５５９】
　以上より、第４２実施形態において、ロード命令のコードサイズは、
　ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ（ｍｎ＝１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）：２バイト（１６ビット）
　ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ（ｍｎ≠１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）：３バイト（１７ビット）
　ＬＤ　Ａ，（ＨＬ）（「Ａ」や「ＨＬ」は任意）：３バイト
　となる。
　これにより、第１データ領域のアドレスを指定してＨＬレジスタに記憶する「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ（ｍｎ＝１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）」のコードサイズは、他のロード命令のコードサイズよりも１バイト少なくて済むので、第１プログラム領域の記憶容量を節約することが可能となる。
【３５６０】

特に、第１プログラム領域には、遊技の進行に関係するプログラムを記憶するので、第２プログラム領域に記憶するプログラム、換言すれば遊技の進行に関係しないプログラム（役比モニタに関するプログラム）よりも容量が増大しやすい。たとえば、遊技に関する抽選処理や、遊技状態を移行するための処理、リールを駆動するための処理、遊技の結果（停止表示した図柄組合せ）に応じて遊技価値（遊技媒体）を付与する処理などは、第１プログラムで実行している。そこで、第１プログラム領域に記憶するロード命令のうち、アドレス「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」を呼び出すロード命令のコードサイズを小さくすることによって、第１プログラム領域に、より多くのプログラムを記憶することが可能となる。

一方、第２プログラム領域に記憶されるプログラムのうち、第２データ領域内のアドレスを指定するロード命令のオペコードは、すべて「ＬＤ」で統一される。これにより、第２プログラム領域に記憶されるプログラムでは、プログラムソースの正当性の確認をより容易に行うことができる。換言すれば、プログラム容量（コードサイズ）の削減よりも、プログラムの見やすさを重視した設計とすることが可能となる。

【３５６１】

上述したＬＤＦ命令及びＬＤ命令は、具体的には、たとえば以下のように使用される。

（１）例１

図２００に示した１ライン表示判定（M_LINE_JUDGE）において、ステップＳ１１０１では、払出し枚数テーブルをセットする処理を実行する。この処理は、ＨＬレジスタに、払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL ；図１９３）の先頭アドレス「１４００ｈ」を記憶する処理である。ここで指定するアドレスは「１４００ｈ」であるので、ＬＤＦ命令で実行可能となる。よって、この命令は、

ＬＤＦ　ＨＬ，１４００ｈ

となる。

【３５６２】

（２）例２

図２２４に示すリール回転開始準備において、ステップＳ１１５１の図柄制御データテーブルセットでは、ＨＬレジスタに、図柄制御データテーブル（TBL_PIC_DAT ；図２０４（Ａ））の先頭アドレス「１２００ｈ」を記憶する処理を実行する。ここで指定するアドレスは「１２００ｈ」であるので、ＬＤＦ命令で実行可能となる。よって、この命令は、

ＬＤＦ　ＨＬ，１２００ｈ

となる。

【３５６３】

（３）例３

図１５３に示すリール制御データアドレスセット（C_RLDAT_SET ）において、ステップＳ８６１の先頭ＲＷＭアドレス要求セットでは、当該処理の１つに、Ｃレジスタ値をＡレジスタに記憶する処理を有する。この処理は、図３７７（Ｃ）に示す処理と同様であるので、

ＬＤ　Ａ，Ｃ

となる。

（４）例４

図１５３に示すリール制御データアドレスセット（C_RLDAT_SET ）において、ステップＳ８６２の指定アドレスデータセットでは、当該処理の１つに、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをＡレジスタに記憶する処理を有する。この処理は、図３７７（Ｃ）に示す処理と同様であるので、

ＬＤ　Ａ，（ＨＬ）

となる。

【３５６４】

第２プログラムで参照するＲＯＭ５４のデータ領域は、「１２００ｈ」～「１ＤＦＦｈ」の範囲外である。したがって、第２プログラムで参照するＲＯＭ５４のデータ領域のア

ドレスを指定する際には、「ＬＤ　ＨＬ，ｍｎ」（ｍｎ≠１２００ｈ～１ＤＦＦ）を使用する。
　以下にこの例を示す。
　（５）例５
　図３６８に示す比率表示処理（S_LED_OUT ）において、ステップＳ２５３１の点滅ビット検査回数テーブルアドレスセットでは、ＨＬレジスタに、点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK ；図３６９）の先頭アドレス「２５１０ｈ」から「１」を減算した値を記憶する処理を実行する。この場合の命令は、
　ＬＤ　ＨＬ，２５０Ｆｈ
　となる。
【３５６５】
　（６）例６
　図３６８に示す比率表示処理（S_LED_OUT ）において、ステップＳ２５３２の識別セグ点滅ビット検査回数セットでは、当該処理の１つに、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータを、Ｂレジスタに記憶する処理を有する。この場合の命令は、
　ＬＤ　Ｂ，（ＨＬ）
　となる。
　（７）例７
　図３６８に示す比率表示処理（S_LED_OUT ）において、ステップＳ１４７７の識別セグオフセット取得では、当該処理の１つに、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを、Ａレジスタに記憶する処理を有する。この場合の命令は、
　ＬＤ　Ａ，（ＨＬ）
　となる。
【３５６６】
　このように、ＬＤ命令（ＬＤをオペコードとした命令。「第１のロード命令」とも称する。）は、第１プログラムを構成する命令として複数有し、第２プログラムを構成する命令としても複数有する。しかし、ＬＤＦ命令（ＬＤＦをオペコードとした命令。「第２のロード命令」又は「特殊ロード命令」とも称する。）は、第１プログラムを構成する命令として複数有するが、第２プログラムを構成する命令としては有さない。
　また、ＬＤ命令であっても、２バイトデータをＨＬレジスタに記憶する命令とすることができる。しかし、ＬＤＦ命令で２バイトデータをＨＬレジスタに記憶する方がコードサイズを小さくすることができる。ただし、ＬＤＦ命令の場合には、２バイトデータの範囲に制限がある。
【３５６７】
　上述したＬＤＦ命令及びＬＤ命令における具体例１～７は、スロットマシン（たとえば風営法上の回胴式遊技機）における各種処理を例示したものであるが、いずれも具体例１～７でのみ適用される命令ではなく、ぱちんこ遊技機における汎用的な各種処理においても問題なく適用可能である。
　ぱちんこ遊技機においても、スロットマシンと同様に、第１プログラム領域と第２プログラム領域を備えており、第１プログラム領域には遊技の進行に関係するプログラムを記憶し、第２プログラム領域には遊技の進行に関係しないプログラム（たとえば、ベース（通常時において「賞球払出数／総排出数×１００」で算出される値を指す。以下同じ。）を表示するベースモニタに関するプログラム。）を記憶する。このため、第１プログラム領域の方が第２プログラム領域よりも容量が増大しやすい傾向にある。したがって、第１プログラム領域に記憶するプログラムにＬＤＦ命令を採用することによる容量圧縮効果が期待できる。
【３５６８】
　また、ぱちんこ遊技機において第１プログラム領域に記憶されるプログラムとしては、たとえば、当否抽選に係る処理、特別図柄の変動停止制御に係る処理、特別図柄又は普通図柄の表示に係る処理、遊技情報（遊技状態、エラー状態、ベース等）の表示に係る処理

、大当り制御に係る処理、各種可動物（大入賞口、開放延長機能を作動させる電動役物等）の可動制御に係る処理、払出制御に係る処理等が挙げられる。これらのプログラムに対して、ＬＤＦ命令を使用することができる。

特に、ぱちんこ遊技機のベースモニタの表示制御と、スロットマシンの役比モニタの表示制御とでは、表示内容を算出する過程において違いはあるが、最終的に遊技情報をデータとして表示する点において類似する表示制御が行われる。このため、上記具体例５～７は、ぱちんこ遊技機におけるベースモニタの表示制御に対しても適用可能である。

なお、上記に限らず、スロットマシン及びぱちんこ遊技のいずれにおいても、メインＣＰＵで制御されるその他の処理でＬＤＦ命令を使用することは、もちろん可能である。

【３５６９】

説明を図３７６に戻す。

図３７６（Ｂ）は、ＣＡＬＬＥＸ命令を示す。ＣＡＬＬＥＸ命令は、コール（呼び出し）命令の１つである。

「ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ」の命令が実行されると、

（１）その時点において割込み許可状態であるか割込み禁止状態であるかにかかわらず、ノンマスカブル割込み（ＮＭＩ）及びマスカブル割込み（ＩＮＴ）を禁止し、

（２）レジスタバンクを「１」に切り替え、

（３）ｍｎで指定されるアドレスにコールする（呼び出す）

ことを実行する。

本実施形態では、第１プログラム領域内のプログラムから第２プログラム領域内のプログラムを実行する際に、ＣＡＬＬＥＸ命令を実行することによって、第２プログラム領域内のプログラムを実行可能とする。

【３５７０】

上述したロード命令では、ｍｎの範囲に応じて、ＬＤＦ命令又はＬＤ命令のいずれかとしたが、第４２実施形態のコール命令では、ｍｎの範囲にかかわらず、ＣＡＬＬＥＸ命令を使用する。ＣＡＬＬＥＸ命令は、第１プログラムから第２プログラムを読み出すときに用いられる。

ここで、第２プログラム領域は、図３７３に示すように、アドレス「２０００ｈ」～「２５ＦＦｈ」の範囲である。そして、ＣＡＬＬＥＸ命令では、アドレス「２０００ｈ」～「２５ＦＦｈ」のうち、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲を呼び出す場合の「ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ」のコードサイズは２バイトとなり、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」以外の範囲を呼び出す場合の「ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ」のコードサイズは、４バイトとなるように構成されている。

【３５７１】

ここで、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲は、「ＦＦｈ」、すなわち１バイトである。この場合に、アドレス値「２０００ｈ」のコード値を「０ｈ」にする。これにより、アドレス値「２０ＦＦｈ」を呼び出すときのコード値を「ＦＦｈ」にすることができるので、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲のいずれを呼び出す場合であっても、「ｍｎ」のコードサイズを１バイトに設定することができる。

また、「ＣＡＬＬＥＸ」のオペコードをコード化する場合に、第４２実施形態では、当該コードを「０１００／１０００」すなわち１バイトに設定する。これにより、「ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ」（ｍｎ＝２０００ｈ～２０ＦＦｈ）のコードサイズを２バイトに設定することができる。

【３５７２】

図３７８は、ＣＡＬＬＥＸ命令の態様を示す図である。

図中（Ａ）は、「ＣＡＬＬＥＸ　２０００ｈ」を示す。この場合の「２０００ｈ」に対応するコード値は、上述したように「００００／００００」である。また、「ｍｎ」の範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」である場合の「ＣＡＬＬＥＸ」のコード値は、「０１００／１０００」である。したがって、「ＣＡＬＬＥＸ　２０００ｈ」のコードは、

０１００／１０００／００００／００００

となる。
この命令が実行されると、第２プログラム領域のアドレス「２０００ｈ」の命令を呼び出す。
【３５７３】
また、図中（Ｂ）は、「ＣＡＬＬＥＸ　２０ＦＦｈ」を示す。この場合の「２０ＦＦｈ」に対応するコード値は、「１１１１／１１１１」である。また、上述と同様に、「ｍｎ」の範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」である場合の「ＣＡＬＬＥＸ」のコード値は、「０１００／１０００」である。したがって、「ＣＡＬＬＥＸ　２０ＦＦｈ」のコードは、
０１００／１０００／１１１１／１１１１
となる。
この命令が実行されると、第２プログラム領域のアドレス「２０ＦＦｈ」の命令を呼び出す。
【３５７４】
さらにまた、図中（Ｃ）は、「ＣＡＬＬＥＸ　２１００ｈ」を示す。ここで、「ｍｎ」が「２０ＦＦｈ」から「２１００ｈ」になると、桁上がりが生じ、「ｍｎ」を１バイトで表すことができなくなり、「ｍｎ」のコードサイズは２バイトとなる。「ｍｎ」＝「２１００ｈ」の場合には、「ｍｎ」のコードは、
０００００／０００１／０００００／０００００
となる。
【３５７５】
さらに、この場合の「ＣＡＬＬＥＸ」のコードも異なる。「ｍｎ」の範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」である場合の「ＣＡＬＬＥＸ」のコードを１バイトとしたが、「ｍｎ」の範囲が「２１００ｈ」～「２５ＦＦｈ」であるときには、「ＣＡＬＬＥＸ」のコードとして１バイトを用いずに２バイトとする。上述したように、オペコードを１バイトから構成する場合には、数千の命令のうち、２５６個に限られるため、「ｍｎ」の範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」である場合の「ＣＡＬＬＥＸ」のコードとして１バイトのコードを割り当てたが、「ｍｎ」の範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」でない場合には、「ＣＡＬＬＥＸ」のコードとして２バイトのコードを割り当てている。図３７８の例では、この場合の「ＣＡＬＬＥＸ」のコードを、
１０１０／００００／１０００／００００
としている。
よって、「ｍｎ」＝「２１００ｈ」であるときの「ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ」のコードは、
１０１０／００００／１０００／００００／００００／０００１／００００／００００
となる。
この命令が実行されると、第２プログラム領域のアドレス「２１００ｈ」の命令を呼び出す。
【３５７６】
さらに、図中（Ｄ）は、「ＣＡＬＬＥＸ　２５ＦＦｈ」（第２プログラム領域の最後のアドレスを指定する命令）を示す。第２プログラム領域のアドレスを指定するときの最大値が「２５ＦＦｈ」となる。
「２０００ｈ」のコードを「０」としたとき、「２５ＦＦｈ」は、
００００／０１０１／１１１１／１１１１
となる。
よって、「ＣＡＬＬＥＸ　２５ＦＦｈ」のコードは、
１０１０／００００／１０００／００００／００００／０１０１／１１１１／１１１１
となる。
この命令が実行されると、第２プログラム領域のアドレス「２５ＦＦｈ」の命令を呼び出す。
【３５７７】

以上のように、第４２実施形態の「ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ」命令では、「ｍｎ」の範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲内であればコードサイズが２バイトの命令となり、「ｍｎ」の範囲が上記範囲以外であればコードサイズが４バイトの命令となる。

よって、呼び出す回数が多い命令ほど、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲内に集約しておけば、それだけ、コードサイズが２バイトで済む命令が多くなる。これにより、命令を記憶するＲＯＭ５４の記憶容量を節約することが可能となる。

また、第２プログラム領域のアドレス「２０００ｈ」～「２５ＦＦｈ」の範囲のうち、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲に、第１プログラムから第２プログラムを呼び出す際のアドレスを収めておくことによって、第２プログラムを確認するときに、第１プログラムから呼び出されるプログラムであることを容易に把握することができる。

【３５７８】

説明を図３７６に戻す。

図３７６（Ｃ）は、ＲＥＴＥＸ命令を示す。このＲＥＴＥＸ命令は、従来のリターン命令に対応する命令である。

ＲＥＴＥＸ命令は、

（１）ノンマスカブル割込み（ＮＭＩ）、及びマスカブル割込み（ＩＮＴ）をＣＡＬＬＥＸ命令前の状態にし、

（２）レジスタバンクを「０」に切り替え、

（３）リターン（ＲＥＴ）する（ＣＡＬＬＥＸ前の状態（ＣＡＬＬＥＸの次の命令（戻り番地のプログラム））に戻る）

ことを実行する。

これにより、第１プログラム領域内のプログラムを実行可能とする。

なお、ＣＡＬＬＥＸ命令時の状態が割込み許可状態であるときは、ＲＥＴＥＸ命令によって割込み許可状態にする。一方、ＣＡＬＬＥＸ命令時の状態が割込み禁止状態であるときは、ＲＥＴＥＸ命令によって割込み禁止状態にする。

【３５７９】

従来の一般的なコール／リターン命令では、コール命令によってプログラムを呼び出し、当該プログラムを実行した後、リターン命令によって当該コール命令後に戻るものである。

これに対し、本実施形態では、ＣＡＬＬＥＸ命令においてプログラムを呼び出し、当該プログラムを実行した後、ＲＥＴＥＸ命令によって当該ＣＡＬＬＥＸ命令後に戻るものである。

以上の点について、より詳しく説明する。

【３５８０】

図３７９は、従来のＣＡＬＬ命令及びＲＥＴ命令の一例を示す図である。

この例では、第１プログラムの実行中に、第２プログラムを呼び出す例を示している。

第１プログラムの実行中に第２プログラムを呼び出す場合には、少なくとも、以下の処理を実行する必要がある。

「１」割込み管理処理

処理の煩雑化を防ぐため、第２プログラムの実行中は、割込み処理が実行されないようにする。

「２」ＳＰレジスタ切替え処理

第２プログラムで用いるスタック領域は、第１プログラムで用いるスタック領域と異なるため、ＳＰレジスタを切り替える必要がある。

「３」レジスタ管理処理

第２プログラムの実行中にレジスタを使用したときは、そのレジスタ値を引き継いで第１プログラムに戻らないようにする必要がある。

【３５８１】

以上を遵守するため、図３７９で例示したプログラムには、以下に示す命令が含まれる。

まず、第１プログラムの実行中に第２プログラムを実行するときは、割込み処理を禁止

する。割込み禁止命令は、図中、ＤＩ命令である。これが、上記「１」に対応する命令である。なお、割込み禁止命令であるＤＩ命令と対をなすのが、割込み許可命令であるＥＩ命令である。なお、ＤＩ命令ではマスカブル割込み処理を禁止することはできるが、ノンマスカブル割込み処理（ＮＭＩ）を禁止することはできない。

【３５８２】

ＤＩ命令の実行後、ＡＦレジスタを退避するため、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」を実行する。この命令は、上記「３」に対応する命令である。なお、ＰＵＳＨ命令とは、スタック領域にデータを格納する命令である。すなわち、Ａレジスタ値及びＦレジスタ値をスタック領域に記憶する命令を実行する。

次の「ＣＡＬＬ　Ｓ＿ＣＨＥＲＲ＿ＣＨＫ」命令は、第２プログラムの１つである「Ｓ＿ＣＨＥＲＲ＿ＣＨＫ」（投入・払出しセンサ異常管理）を呼び出す命令である。この例では、第２プログラムとして「Ｓ＿ＣＨＥＲＲ＿ＣＨＫ」を挙げている。

この「Ｓ＿ＣＨＥＲＲ＿ＣＨＫ」（第２プログラム）を終了すると、「ＰＯＰ　ＡＦ」命令により、退避していたＡＦレジスタを復帰させる。この命令は、スタック領域のデータを呼び出す命令であり、上記「３」に対応する命令である。次に、ＥＩ命令により、割込み処理を許可する（上記「１」に対応する命令）。

【３５８３】

「Ｓ＿ＣＨＥＲＲ＿ＣＨＫ」（第２プログラム）において、「ＬＤ　（＿ＳＢ＿ＳＴＡＣＫ２），ＳＰ」は、第１プログラム用のＳＰレジスタ値を第２スタック領域の所定の番地に退避（記憶）する命令（上記「２」に対応する命令）である。

次の「ＬＤ　ＳＰ，＠ＳＴＡＣＫ２」は、第２プログラム用のＳＰレジスタをセットする命令（上記「２」に対応する命令）である。

次に、「ＰＵＳＨ　ＧＰＲ」及び「ＰＵＳＨ　ＱＩ」をそれぞれ実行し、レジスタを退避させる。ここで、「ＧＰＲ」は、退避するレジスタの種類を示し、Ａ、Ｆ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、及びＬレジスタに相当する。また、「ＧＰＲ」には、Ｑ及びＩレジスタが含まれないため、「ＰＵＳＨ　ＧＰＲ」に加えて「ＰＵＳＨ　ＱＩ」を実行し、Ｑ及びＩレジスタを退避させる（上記「３」に対応する命令）。

【３５８４】

そして、当該第２プログラムの実行後、レジスタ及びＳＰレジスタを復帰させる。「ＰＯＰ　ＱＩ」により、Ｑ及びＩレジスタを復帰させる。さらに、「ＰＯＰ　ＧＰＲ」により、Ａ、Ｆ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｈ、及びＬレジスタを復帰させる（これらは、上記「３」に対応する命令）。

次に、「ＬＤ　ＳＰ，（＿ＳＢ＿ＳＴＡＣＫ２）」により、ＳＰレジスタを復帰させる（上記「２」に対応する命令）。

そして、ＲＥＴにより、ＣＡＬＬ命令前の状態に戻す。

【３５８５】

以上のようにして、一般的なコール／リターン命令では、上記「１」～「３」に対応する命令として、第１プログラムでは、

ＤＩ
ＰＵＳＨ　ＡＦ
ＰＯＰ　ＡＦ
ＥＩ

を実行する必要がある。

また、第２プログラムでは、

ＬＤ　（），ＳＰ
ＰＵＳＨ　ＧＰＲ
ＰＵＳＨ　ＱＩ
ＰＯＰ　ＱＩ
ＰＯＰ　ＧＰＲ
ＬＤ　ＳＰ，（）

を実行する必要がある。
【３５８６】
これに対し、本実施形態におけるＣＡＬＬＥＸ命令では、上述したように、割込みを禁止する処理と、レジスタバンクを０から１に切り替える処理とを含んでいる。したがって、ＣＡＬＬＥＸ命令（１命令）によって第２プログラム領域内のプログラムを実行でき、割込み禁止命令（ＤＩ命令）やレジスタの退避命令（ＰＵＳＨ命令）を独立して設ける必要がない。
また、ＲＥＴＥＸ命令では、割込みをＣＡＬＬＥＸ命令前の状態にする処理と、レジスタバンクを１から０に切り替える処理とを含んでいる。したがって、ＲＥＴＥＸ命令（１命令）によって第１プログラム領域内のプログラムに戻ることができ、割込みを元に戻すための割込み許可命令（ＥＩ命令）や、レジスタを復帰させる命令（ＰＯＰ命令）を独立して設ける必要がない。
よって、プログラム容量を削減することが可能となる。
【３５８７】
さらにまた、ＣＡＬＬＥＸ命令及びＲＥＴＥＸ命令により、第２プログラムを実行する直前の第１プログラムの割込み状態に戻ることができる。
したがって、ＣＡＬＬＥＸ命令直前の状態が割込み許可状態であれば、第２プログラムの実行後、ＲＥＴＥＸ命令により、割込み許可状態の第１プログラムに戻ることができる。
一方、ＣＡＬＬＥＸ命令直前の状態が割込み禁止状態であれば、第２プログラムの実行後、ＲＥＴＥＸ命令により、割込み禁止状態の第１プログラムに戻ることができる。
【３５８８】
また、ＣＡＬＬＥＸ命令が実行されると、レジスタバンクが０から１に切り替えられる。さらに、ＲＥＴＥＸ命令が実行されると、レジスタバンクが１から０に切り替えられる。
このため、ＣＡＬＬＥＸ命令が実行されると、レジスタバンク０及び１のＦレジスタのＤ３ビットは「０」から「１」に更新される。また、ＲＥＴＥＸ命令が実行されると、レジスタバンク０及び１のＦレジスタのＤ３ビットは「１」から「０」に更新される。
なお、ＣＡＬＬＥＸ命令が実行されたときは、レジスタバンク０又は１のいずれか一方のＦレジスタのＤ３ビットが「０」から「１」に更新されるようにしてもよい。
【３５８９】
また、レジスタバンク０及び１の各レジスタに記憶されているデータは、ＦレジスタのＤ３ビットを除き、ＣＡＬＬＥＸ命令及びＲＥＴＥＸ命令自体によって更新されることはない。
この点を具体例を挙げて説明する。
以下の説明において、レジスタバンク０のＡ、Ｂ、Ｈ、及びＬレジスタを、それぞれ、０Ａ、０Ｂ、０Ｈ、０Ｌレジスタと称する。
また、レジスタバンク１のＡ、Ｂ、Ｈ、及びＬレジスタを、それぞれ、１Ａ、１Ｂ、１Ｈ、１Ｌレジスタと称する。
現時点で、レジスタバンク０及び１の各レジスタには、以下のデータが記憶されているものとする。
０Ａレジスタ：００００００００１（Ｂ）
０Ｂレジスタ：００００００００（Ｂ）
０Ｈレジスタ：１１１１０００１（Ｂ）
０Ｌレジスタ：００００００００１（Ｂ）
１Ａレジスタ：００００００００（Ｂ）
１Ｂレジスタ：００００００１１（Ｂ）
１Ｈレジスタ：１１１１００１０（Ｂ）
１Ｌレジスタ：００００００００１（Ｂ）
【３５９０】
この状態において、ＣＡＬＬＥＸ命令が実行されると、それまでの０Ａ、０Ｂ、０Ｈ、０Ｌレジスタを使用する状態から、１Ａ、１Ｂ、１Ｈ、１Ｌレジスタを使用する状態に切

り替わる。そして、ＣＡＬＬＥＸ命令の直前及び直後で、０Ａ、０Ｂ、０Ｈ、０Ｌ、１Ａ、１Ｂ、１Ｈ、１Ｌレジスタの各レジスタ値は変化しない。上述したように、更新されるのはＦレジスタのＤ３ビットだけである。

次に、第２プログラムの実行により、１Ａ、１Ｈ、１Ｌレジスタが使用され、たとえば、

１Ａレジスタ：００００００１１（Ｂ）

１Ｂレジスタ：００００００１１（Ｂ）

１Ｈレジスタ：１１１１０００１（Ｂ）

１Ｌレジスタ：００００００００（Ｂ）

となったと仮定する。

【３５９１】

そして、第２プログラムの終了に基づいてＲＥＴＥＸ命令が実行されると、上記の１Ａ、１Ｂ、１Ｈ、１Ｌレジスタの各値はそのままで、０Ａ、０Ｂ、０Ｈ、０Ｌレジスタを使用する状態に切り替わる。この時点での０Ａ、０Ｂ、０Ｈ、０Ｌレジスタの各値は、ＣＡＬＬＥＸ命令直前の値、すなわち、

０Ａレジスタ：００００００１１（Ｂ）

０Ｂレジスタ：００００００００（Ｂ）

０Ｈレジスタ：１１１１０００１（Ｂ）

０Ｌレジスタ：００００００１１（Ｂ）

である。

なお、０Ｈレジスタ値は、ＣＡＬＬＥＸ命令直前の値が維持されているものであり、１Ｈレジスタ値と入れ替わったわけではない。

そして、第１プログラムの実行により、たとえば０Ａレジスタ値の「１」加算処理が実行されると、

０Ａレジスタ：００００００１０（Ｂ）

となる。

【３５９２】

以上より、特定レジスタ（たとえばＡレジスタ）に着目すると、ＣＡＬＬＥＸ命令直前の特定レジスタ値が「ｘ」である場合、ＣＡＬＬＥＸ命令の実行によって特定レジスタ値は「ｙ」となる。これは、ＣＡＬＬＥＸ命令によって特定レジスタ値が変化したわけではなく、使用する特定レジスタが、レジスタバンク０の特定レジスタからレジスタバンク１の特定レジスタに変わったためである。

【３５９３】

そして、第２プログラム領域のプログラムが実行されることにより、特定レジスタが使用され、特定レジスタ値が「ｙ」から「ｙ’」に更新されたと仮定する。その後、ＲＥＴＥＸ命令が実行されると、使用する特定レジスタは、レジスタバンク１の特定レジスタからレジスタバンク０の特定レジスタに切り替わる。よって、ＲＥＴＥＸ命令直後の特定レジスタ値は、ＣＡＬＬＥＸ命令直前の値、すなわち「ｘ」になる。なお、ＲＥＴＥＸ命令の直後も、レジスタバンク１の特定レジスタ値は「ｙ’」のままである。

【３５９４】

上述したＣＡＬＬＥＸ命令及びＲＥＴＥＸ命令は、具体的には、たとえば以下のように使用される。

（１）例１

図３８０は、第４２実施形態におけるプログラム開始（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＥＴ）を示すフローチャートであり、第４１実施形態の図３５４に対応する図である。図３５４と同一処理には同一ステップ番号を付している。また、第４２実施形態特有のステップ番号にはアンダーラインを付している。

図３８０において、プログラム開始（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）処理が開始されると、まず、ステップＳ２８５１において、第１に、レジスタバンク０のＳＰレジスタに初期値をセットする。電源投入時は、レジスタバンク０のＳＰレジスタ値は「０」である。ここでは、「ＬＤ　ＳＰ，Ｆ２００ｈ」の命令により、レジスタバンク０のＳＰレジスタに「Ｆ２０

０ｈ」を記憶する。
【３５９５】
ここで記憶される値「Ｆ２００ｈ」は、図３７５で示したように、第１スタック領域の最後のアドレスに「１」を加算した値となる。そして、レジスタバンク０のＳＰレジスタ値が「Ｆ２００ｈ」であるときは、「Ｆ１ＦＦｈ」にデータを記憶する（積む）ことを示すものとなる。
また、ステップＳ２８５１では、第２に、「ＣＡＬＬＥＸ　２０００ｈ」を実行する。なお、この例では、ステップＳ２８５２におけるＲＷＭチェックサム算出命令の開始アドレスが「２０００ｈ」であるものとする。
次にステップＳ２８５２に進み、「ＣＡＬＬＥＸ　２０００ｈ」に基づき第２プログラム（ＲＷＭチェックサム算出）を開始する。電源投入後に第２プログラムを最初に開始するときには、レジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値をセットする。電源投入時は、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値は「０」である。ここでは、「ＬＤ　ＳＰ，Ｆ４００ｈ」の命令により、レジスタバンク１のＳＰレジスタに「Ｆ４００ｈ」を記憶する。
【３５９６】
ここで記憶される値「Ｆ４００ｈ」は、図３７５で示したように、第２スタック領域の最後のアドレス「Ｆ３ＦＦｈ」に「１」を加算した値となる。そして、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値が「Ｆ４００ｈ」であるときは、「Ｆ３ＦＦｈ」にデータを記憶する（積む）ことを示すものとなる。
さらに、ＲＷＭチェックサム算出を終了すると、ＲＥＴＥＸを実行し、第１プログラム内のプログラム（命令）であって、ステップＳ２８５１のＣＡＬＬＥＸ後のプログラム（Ｓ２７０５）に戻る。
ステップＳ２７０５以降の処理は、説明を省略する。
【３５９７】
図３５４に示す第４１実施形態のプログラム開始（Ｍ_ＰＲＧ_ＳＴＡＲＴ）では、ステップＳ２７０２におけるＡＦレジスタ退避により、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」を実行する必要がある。また、ステップＳ２７０４におけるＡＦレジスタ復帰により、「ＰＯＰ　ＡＦ」を実行する必要がある。さらにまた、図３５４では図示していないが、ステップＳ２７０３の後、ＲＥＴ命令を実行する。
これに対し、第４２実施形態では、ＣＡＬＬＥＸ命令がレジスタ退避を含む命令であるので、別途、レジスタ退避命令（「ＰＵＳＨ　ＡＦ」、「ＰＵＳＨ　ＧＰＲ」、及び「ＰＵＳＨ　ＱＩ」）を定める必要がない。同様に、ＲＥＴＥＸ命令がレジスタ復帰を含む命令であるので、別途、レジスタ復帰命令（「ＰＯＰ　ＡＦ」、「ＰＯＰ　ＧＰＲ」、及び「ＰＯＰ　ＱＩ」）を定める必要がない。
【３５９８】
また、電源投入後の最初の第２プログラムの実行時（ステップＳ２８５２）に、レジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値「Ｆ４００ｈ」を記憶した後は、その後に第１プログラムに戻り、再度、第２プログラムを実行する際には、改めてレジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値「Ｆ４００ｈ」を記憶する必要がない。
換言すると、電源投入時を起点として、第２プログラムの最初の実行時にはレジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値「Ｆ４００ｈ」を記憶する処理（命令）を実行するが、それ以降の第２プログラムの実行時にはレジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値「Ｆ４００ｈ」を記憶する処理（命令）を実行しなくてよい。これにより、第２プログラムの容量を削減することが可能となる。
【３５９９】
ただし、これに限らず、第２プログラムの実行時ごとに、レジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値「Ｆ４００ｈ」を記憶する処理（命令）を実行してもよい。あるいは、第２プログラムの実行時であって特定の条件を満たすときに、レジスタバンク１のＳＰレジスタに初期値「Ｆ４００ｈ」を記憶する処理（命令）を実行してもよい。
電源投入後の最初の第２プログラムの実行時に、レジスタバンク１のＳＰレジスタに初

期値「Ｆ４００ｈ」を記憶し、第２プログラムを実行すると仮定する。そして、第２プログラムの実行中に、第２スタック領域にデータを記憶する場合、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値が更新される。

【３６００】

上述したように、たとえば最初に２バイトのデータを第２スタック領域に記憶した場合には、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値は「Ｆ４００ｈ」から「Ｆ３ＦＥｈ」に更新される。その後、第２プログラムを終了するまでに第２スタック領域からデータが戻されるのが通常である。したがって、第２プログラムの終了時には、通常、レジスタバンク１のＳＰレジスタ値は「Ｆ４００ｈ」になっている。

第２プログラムが終了し、第１プログラムに戻ると、レジスタバンク０のＳＰレジスタが使用される。レジスタバンク０のＳＰレジスタ値は、第２プログラムに移行する直前の値を維持している。たとえば、第２プログラムに移行する直前のレジスタバンク０のＳＰレジスタ値が「Ｆ１ＦＤｈ」であれば、第２プログラムを終了して第１プログラムに戻ると、レジスタバンク０のＳＰレジスタ値は「Ｆ１ＦＤｈ」となる。

【３６０１】

（２）例２

図３５７に示す第４１実施形態の初期化処理（Ｍ_ＩＮＩ_ＳＥＴ）において、ステップＳ２７３６におけるＲＷＭ初期化２命令の開始アドレスが「２０２０ｈ」である場合には、ステップＳ２７３５～Ｓ２７３７の命令は、「ＣＡＬＬＥＸ　２０２０ｈ」及び「ＲＥＴＥＸ」を含む命令で構成することができる（上記と同様に、レジスタの退避命令（ＰＵＳＨ命令）及びレジスタの復帰命令（ＰＯＰ命令）は不要となる）。なお、図３５７では図示していないが、ステップＳ２７３６に対応するプログラムの最後（使用領域外の処理）にＲＥＴ命令が実行される。そして、このＲＥＴ命令に相当する命令が本実施形態におけるＲＥＴＥＸ命令となる。

【３６０２】

（３）例３

図３５９に示す第４１実施形態の割込み処理（Ｉ_ＩＮＴＲ）において、ステップＳ２２２１における比率表示準備（Ｓ_ＤＳＰ_ＲＥＡＤＹ）命令の開始アドレスが「２０４０ｈ」である場合、ステップＳ２７６５～Ｓ２７６６の命令は、「ＣＡＬＬＥＸ　２０４０ｈ」及び「ＲＥＴＥＸ」を含む命令で構成することができる（レジスタの退避命令（ＰＵＳＨ命令）及び復帰命令（ＰＯＰ命令）は不要となる。）。なお、図３５９では図示していないが、ステップＳ４６０の判定処理に対応するプログラムの最後（使用領域外の処理）にＲＥＴ命令が実行される。そして、このＲＥＴ命令に相当する命令が本実施形態におけるＲＥＴＥＸ命令となる。

【３６０３】

（４）例４

図３６０に示す第４１実施形態の電源断処理（Ｉ_ＰＯＷＥＲ_ＤＯＷＮ）において、ステップＳ２７７６におけるＲＷＭチェックサムセット（Ｓ_ＳＵＭ_ＳＥＴ）の開始アドレスが「２０６０ｈ」である場合には、ステップＳ２７７５～Ｓ２７７７の命令は、「ＣＡＬＬＥＸ　２０６０ｈ」及び「ＲＥＴＥＸ」を含む命令で構成することができる（レジスタの退避命令（ＰＵＳＨ命令）及び復帰命令（ＰＯＰ命令）は不要となる。）。なお、図３６０では図示していないが、ステップＳ２７７６の処理に対応するプログラムの最後（使用領域外の処理）にＲＥＴ命令が実行される。そして、このＲＥＴ命令に相当する命令が本実施形態におけるＲＥＴＥＸ命令となる。

【３６０４】

次に、ＣＡＬＬＥＸ命令の利用方法（応用例）について説明する。

図３８１は、ＣＡＬＬＥＸ命令及びＪＲ命令（ジャンプ命令）を使用した例を示す図である。

上述したように、ＣＡＬＬＥＸ命令は、呼び出すアドレスの範囲が「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」であれば２バイトの命令とすることができるので、第１プログラムから第２

プログラムを呼び出す際には、ＣＡＬＬＥＸ命令をできるだけ多く使用すれば、それだけ、命令に係る記憶容量を節約することができる。

【３６０５】

たとえば、「ＣＡＬＬＥＸ　２０００ｈ」の命令を設け、この命令が実行されると、アドレス「２０００ｈ」に記憶されたプログラムが呼び出されるが、アドレス「２０００ｈ」からそのプログラムの記述（記憶）が開始され、そのプログラムがアドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＤｈ」の多くを占めてしまうと、ＣＡＬＬＥＸ命令を多く設けることができない。極論すれば、アドレス「２０００ｈ」からプログラムが開始され、当該プログラムがアドレス「２０ＦＦｈ」まで続くような場合、換言すればアドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲に１プログラムしか有さないときには、２バイトのＣＡＬＬＥＸ命令は１つしか設けることができなくなる。

【３６０６】

そこで、図３８１の例では、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲には、ＪＲ（ジャンプ）命令を配置し、そのＪＲ命令の飛ぶ先をアドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲外に指定し、かつ、ＪＲ命令の飛ぶ先に実際のプログラムを記憶するようにした。

たとえば、アドレス「２０００ｈ」には、「ＪＲ　２２００ｈ」を記憶しておく。なお、「ＪＲ　２２００ｈ」の命令である場合、アドレス「２２００ｈ」に飛ぶ（ジャンプする）ことを意味する。これにより、「ＣＡＬＬＥＸ　２０００ｈ」が実行されると、アドレス「２０００ｈ」が呼び出されるが、アドレス「２０００ｈ」には「ＪＲ　２２００ｈ」が記憶されているので、さらにアドレス「２２００ｈ」にジャンプすることになる。そして、アドレス「２２００ｈ」以降に実際のプログラム（図３８１中、「プログラムＡ」）を記憶しておけば、実際のプログラム（プログラムＡ）をアドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲外に置くことができる。

【３６０７】

なお、本実施形態では、「ＪＲ　ｍｎ（ｍｎ＝２０００ｈ～２０ＦＦｈ）」命令に要するコードサイズは３バイトである。このため、図３８１に示すように、

２０００ｈ　ＪＲ　ｍｎ１（図３８１の例では、ｍｎ１＝２２００ｈ）
２００３ｈ　ＪＲ　ｍｎ２（図３８１の例では、ｍｎ２＝２２５０ｈ）
２００６ｈ　ＪＲ　ｍｎ３（図３８１の例では、ｍｎ３＝２２Ａ０ｈ）
：

のように、３バイト刻みでＪＲ命令を配置している。

【３６０８】

ただし、これに限らず、「ＪＲ　ｍｎ（ｍｎ＝２０００ｈ～２０ＦＦｈ）」命令に要するコードサイズが２バイトから構成可能である場合には、

２０００ｈ　ＪＲ　ｍｎ１
２００２ｈ　ＪＲ　ｍｎ２
２００４ｈ　ＪＲ　ｍｎ３
：

となる。

また、「ＪＲ　ｍｎ（ｍｎ＝２０００ｈ～２０ＦＦｈ）」命令に要するコードサイズが４バイトとなるような場合には、

２０００ｈ　ＪＲ　ｍｎ１
２００４ｈ　ＪＲ　ｍｎ２
２００８ｈ　ＪＲ　ｍｎ３
：

となる。

【３６０９】

図３８１の例において、極論すれば、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲には、すべてＪＲ命令を置くことも可能である。この場合には、

（１）２０００ｈ　ＪＲ　ｍｎ１
（２）２００３ｈ　ＪＲ　ｍｎ２
（３）２００６ｈ　ＪＲ　ｍｎ３
：
（８４）２０Ｆ９ｈ　ＪＲ　ｍｎ８４
（８５）２０ＦＣｈ　ＪＲ　ｍｎ８５
（８６）２０ＦＦｈ　ＪＲ　ｍｎ８６
とすることができる。したがって、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲内に、３バイトからなるＪＲ命令を合計で８６個記憶することが可能となる。

【３６１０】

図３８１の例では、
２０００ｈ　ＪＲ　２２００ｈ
とし、アドレス「２０００ｈ」の実際のプログラム（プログラムＡ）をアドレス「２２００ｈ」～「２２４Ｆｈ」の範囲内に記憶した。
また、
２００３ｈ　ＪＲ　２２５０ｈ
とし、アドレス「２００３ｈ」の実際のプログラム（プログラムＢ）をアドレス「２２５０ｈ」～「２２９Ｆｈ」の範囲内に記憶した。

【３６１１】

さらにまた、
２００６ｈ　ＪＲ　２２Ａ０ｈ
とし、アドレス「２００６ｈ」の実際のプログラム（プログラムＣ）をアドレス「２２Ａ０ｈ」以降に記憶した。
このように、コードサイズが２バイトで可能となるＣＡＬＬＥＸ命令のアドレス範囲「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」にはＣＡＬＬＥＸ命令で実行したい実際のプログラムは、ほとんど記憶しないことが望ましい。換言すると、ＣＡＬＬＥＸ命令で呼び出される第２プログラムのアドレスは、アドレス範囲「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」に収めている。ただし、後述するように、ＣＡＬＬＥＸ命令で呼び出される第２プログラムであって、アドレス範囲「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」のうちアドレス「２０ＦＦｈ」に最も近いプログラムに関しては、ＪＲ命令を使用しなくてもよい。このように、ＣＡＬＬＥＸ命令で呼び出される第２プログラムの命令のうち過半数（「ほとんど」又は「すべて」を含む。）はＪＲ命令を使用し、実際のプログラムをアドレス「２１００ｈ」以降に記憶すれば、第２プログラム領域を効率よく使用することができる。

【３６１２】

なお、たとえばＣＡＬＬＥＸ命令が１０個しかないような場合には、１～９個目のＣＡＬＬＥＸ命令に対応するアドレスにはＪＲ命令を記憶しておくが、１０個目のＣＡＬＬＥＸ命令に対応するアドレスには、ＪＲ命令を使用せずに実際のプログラムを直接記憶しておいてもよい。
一方、ＣＡＬＬＥＸ命令の数にかかわらず、アドレス範囲「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」にはＪＲ命令しか記憶しないように定め、ＪＲ命令（ＣＡＬＬＥＸ命令）が上限の８６個を大幅に下回っていても、アドレス「２０ＦＦｈ」より前の記憶領域は予備として空けておくようにしてもよい。

【３６１３】

なお、上述したように、ＣＡＬＬＥＸ命令では、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲内の呼び出しの場合はコードサイズが２バイトであり、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲外の呼び出しの場合はコードサイズが４バイトである。
したがって、「ＣＡＬＬＥＸ命令２バイト＋ＪＲ命令３バイト」であるので、合計５バイトとなり、アドレス「２０００ｈ」～「２０ＦＦｈ」の範囲外を呼び出すＣＡＬＬＥＸ命令のコードサイズ（４バイト）よりも大きくなる。

【３６１４】

しかし、風営法規則に従う遊技機（回胴式遊技機やぱちんこ遊技機等）のチップにおいては、第１プログラム領域の記憶容量には余裕がなく、第２プログラム領域の記憶容量には余裕があるのが実情である。
したがって、第２プログラム領域に記憶するＪＲ命令の３バイト分が増加しても、第１プログラム領域に記憶するＣＡＬＬＥＸ命令のコードサイズを２バイトにする方が、第１プログラム領域の効率的な使用の点では有利となる。
【３６１５】
また、アドレス「２０ＦＦｈ」に近づく最後の方では、ＪＲ命令を設けることなく、プログラムそのものを記憶してもよい。
上述のように、アドレス「２０００ｈ」以降に３バイトのＪＲ命令を順次配置した場合には、アドレス「２０ＦＦｈ」に「ＪＲ　ｍｎ８６」の命令を記憶することになる。なお、この場合には、アドレス「２０ＦＦｈ」～「２１０１ｈ」の３バイト記憶領域に「ＪＲ　ｍｎ８６」の命令が記憶される。
【３６１６】
しかし、アドレス「２０ＦＦｈ」以降の３バイト記憶領域にＪＲ命令を記憶し、他の記憶領域に当該命令に対する実際のプログラムを記憶するよりも、アドレス「２０ＦＦｈ」から直接プログラムを記憶する方が、記憶容量の節約になる。
このため、図３８１に示す例では、アドレス「２０ＦＦｈ」にはＪＲ命令を置かず、アドレス「２０ＦＦｈ」からプログラム（プログラムＤ）が記憶されるようにしている。
これにより、「ＣＡＬＬＥＸ　２０ＦＦｈ」が実行されると、アドレス「２０ＦＦｈ」以降に記憶されているプログラムＤが実行されることとなる。
【３６１７】
なお、上記は、アドレス「２０ＦＦｈ」を例に挙げたが、アドレス「２０ＦＤｈ」や「２０ＦＥｈ」にＪＲ命令を配置するようなケースについても当てはまる。
具体的には、アドレス「２０ＦＤｈ」～「２０ＦＦｈ」の３バイト記憶領域にＪＲ命令を記憶し、かつ他の記憶領域にプログラムを記憶するよりも、アドレス「２０ＦＤｈ」以降に直接プログラムを記憶した方が記憶容量の節約の点で好ましいといえる。
同様に、アドレス「２０ＦＥｈ」～「２１００ｈ」の３バイト記憶領域にＪＲ命令を記憶し、かつ他の記憶領域にプログラムを記憶するよりも、アドレス「２０ＦＥｈ」以降に直接プログラムを記憶した方が記憶容量の節約の点で好ましいといえる。
【３６１８】
以上、本発明の第４２実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）図３７３において、ＲＯＭ５４にはプログラム管理領域や未使用領域を備えたが、これに限らず、ＲＯＭ５４内には、少なくとも、第１プログラム領域、第１データ領域、第２プログラム領域、第２データ領域を備えるものであればよい。また、これらの各記憶領域に対し、図３７３では、先頭アドレス及び末尾アドレスを示したが、図３７３で示す記憶容量は一例であり、これに限られるものではない。したがって、図３７３で示した各記憶領域の先頭アドレス及び末尾アドレスも一例にすぎず、任意に設定可能である。
【３６１９】
したがって、図３７３の例では、第２プログラム領域のアドレス範囲は「２０００ｈ」～「２５ＦＦｈ」であることから、ＣＡＬＬＥＸ命令のコードサイズを２バイトとすることが可能なアドレス範囲として、「２０００ｈ」～２０ＦＦｈ」を例示したが、第２プログラム領域のアドレス範囲が変われば、ＣＡＬＬＥＸ命令のコードサイズを２バイトとすることが可能なアドレス範囲も変わる。
たとえば、第２プログラム領域のアドレス範囲が「２１５０ｈ」～「２６４Ｆｈ」である場合、ＣＡＬＬＥＸ命令のコードサイズを２バイトとすることが可能なアドレス範囲は、「２１５０ｈ」～２２４Ｆｈ」となる。
【３６２０】
（２）図３７３の例では、ＲＯＭ５４内において、第１プログラム領域、第１データ領

域、第２プログラム領域、第２データ領域の順に配置したが、これに限られるものではなく、たとえば第２プログラム領域及び第２データ領域が第１プログラム領域及び第１データ領域よりも先に配置されていてもよい。また、ＲＯＭ５４の先頭アドレス（図３７３中、第１プログラム領域の前）に、所定の管理領域等が配置されていてもよい。

ＲＷＭ５３についても同様に、作業領域及びスタック領域の順に配置されていることに限らず、スタック領域及び作業領域の順に配置されていてもよい。また、第１作業領域、第１スタック領域、第２作業領域、第２スタック領域の順に配置したが、これに限られるものではなく、たとえば第２作業領域及び第２スタック領域が第１作業領域及び第１スタック領域よりも先に配置されていてもよい。さらにまた、ＲＷＭ５３の先頭アドレス（図３７３中、第１作業領域の前）に、所定の管理領域等が配置されていてもよい。

【３６２１】

（３）内蔵レジスタ領域において、各レジスタバンクには、それぞれメインレジスタとサブレジスタとを設けたが、これに限らず、少なくともメインレジスタを備えるものであればよい。

（４）図３７４において、ＦレジスタのＤ３ビットにレジスタバンクモニタを割り当てたが、これに限られるものではなく、どのビットに割り当ててもよい。たとえば第２ゼロフラグを使用しない場合には、Ｄ５ビットでもよい。

また、Ｆレジスタ内の特定ビットにレジスタバンクモニタを割り当てるのではなく、レジスタバンクモニタ専用のレジスタを設けることも可能である。

【３６２２】

（５）図３７３の例では、第１データ領域のアドレス範囲を「１２００ｈ」～「１ＤＦ３ｈ」とし、当該範囲内であれば「ｍｎ」の範囲を１２ビットで表すことができると説明した。

ここで、

１２００ｈ＝０００００／００００／００００（Ｂ）

としたとき、

１１１１／１１１１／１１１１（Ｂ）＝ＦＦＦｈ

である。

そして、

１２００ｈ＋ＦＦＦｈ＝２１ＦＦｈ

である。

このため、第１データ領域の範囲が「１２００ｈ」～「２１ＦＦｈ」の範囲内であれば、「ｍｎ」の範囲を１２ビットで表すことができ、「ＬＤＦ　ＨＬ，ｍｎ」のコードサイズを２バイトで構成可能となる。

【３６２３】

（６）図３７３に示す第１スタック領域、及び第２スタック領域のアドレス範囲及び大きさは一例であり、これに限られるものではない。たとえば第１スタック領域の範囲がアドレス「Ｆ１Ｄ０ｈ」～「Ｆ２ＦＦｈ」である場合には、図３８０のステップＳ２８５１では、「ＬＤ　ＳＰ，Ｆ３００ｈ」となる。

【３６２４】

（７）第４２実施形態は、風営法上の回胴式遊技機及びぱちんこ遊技機のいずれにも適用することができる。また、たとえば遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも適用することができる。

（８）第１～第４２実施形態、及び第１～第４２実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【３６２５】

＜第４３実施形態＞

第４３実施形態は、疑似遊技演出に関するものである。

「疑似遊技演出」とは、リール３１の回転開始後、リール３１の回転速度が一定となる

までの間において、回転中のリール３１に対して、回転停止装置を作動させるためのストップスイッチ４２の操作を契機としてリール３１を疑似（「擬似」とも称する。以下同じ。）的に停止（この場合の停止を「仮停止」又は「疑似停止」とも称する。以下では「仮停止」と称する。）させ、任意の図柄組合せを表示させる演出をいう。

「疑似遊技演出」は、「リール演出」とも称される。

【３６２６】

一方、上記「疑似遊技演出」に対し、遊技結果としての図柄組合せ（役抽選結果に対応する図柄組合せ）を表示するための遊技を「本遊技」と称する。

疑似遊技演出によって仮停止した図柄組合せは、遊技結果を表示したものではない。疑似遊技演出によって図柄組合せが仮停止した後、本遊技によって図柄組合せが停止表示されることにより遊技結果が表示される。

疑似遊技演出は、１回に限られず、複数回連続で実行してもよい。

たとえば、「本遊技→疑似遊技演出→本遊技」としてもよく、あるいは、「本遊技→疑似遊技演出（１回目）→疑似遊技演出（２回目）→本遊技」としてもよい。

【３６２７】

また、疑似遊技演出中は、疑似遊技演出中であること、換言すれば本遊技中でないことを遊技者に報知可能に構成してもよい。このように構成することによって、遊技者が疑似遊技演出と本遊技とを誤認混同しないようにすることができる。特に、疑似遊技演出によって遊技結果が得られたと遊技者が誤認し、本遊技が行われていないにもかかわらず遊技を中止してしまうおそれをなくすためである。

疑似遊技演出中であることを遊技者に知らせる方法としては、たとえば第１に、ストップスイッチランプの点灯態様を異ならせる方法が挙げられる。ここで、「ストップスイッチランプ」とは、ストップスイッチ４２の操作の有効／無効の状況を示すランプ（たとえば、ストップスイッチ４２の周囲に設けられているＬＥＤ）であり、ストップスイッチ４２の操作が有効であるときは青色に発光させ、無効であるときは赤色に発光させることが挙げられる。また、ストップスイッチランプの点灯制御は、メイン制御基板５０によって実行してもよく、サブ制御基板８０によって実行してもよい。

【３６２８】

本遊技におけるリール３１の回転中においてストップスイッチ４２の操作受付が可能である場合に、ストップスイッチランプを所定色（たとえば上述のように青色）に発光させるが、疑似遊技演出中におけるリール３１の回転中においてストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の仮停止が可能である場合には、ストップスイッチランプを所定色と異なる色（たとえば紫色。特に、本遊技においてストップスイッチ４２の操作が無効であるときの発光色（たとえば上述の例では赤色）と異なる色。）に発光させるか又は消灯させることが挙げられる。

【３６２９】

また、本遊技におけるリール３１の回転中においてストップスイッチ４２の操作受付が可能である場合に、ストップスイッチランプを所定色（たとえば上述のように青色）に発光させるが、疑似遊技演出中におけるリール３１の回転中においてストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の仮停止が可能である場合には、ストップスイッチランプを所定色と異なる色（たとえば、本遊技においてストップスイッチ４２の操作が無効であるときの発光色（たとえば上述の例では赤色）と同じ色）に発光させるか又は消灯させることが挙げられる。

【３６３０】

さらにまた、本遊技におけるリール３１の回転中においてストップスイッチ４２の操作受付が可能である場合に、ストップスイッチランプを所定色（たとえば上述のように青色）に発光させるが、疑似遊技演出中におけるリール３１の回転中においてストップスイッチ４２の操作に基づくリール３１の仮停止が可能である場合には、ストップスイッチランプを所定色と同じ色とし、かつ点滅態様で発光させること挙げられる。

このように、本遊技と疑似遊技とで、発光色（消灯も含む）及び／又は発光態様（点灯

や点滅等）が異なるようにすることを、本実施形態では、本遊技と疑似遊技とで、ストップスイッチランプの点灯態様を異ならせると称する。

【３６３１】

また第２に、疑似遊技演出中は、疑似遊技演出中にのみ点灯するランプ（特に、他の機能と兼用しておらず、疑似遊技演出中であることを示すことのみに用いられるランプ。後述する「疑似遊技表示ランプ２１ａ」）を点灯させることにより、疑似遊技演出中であることを遊技者に知らせることが挙げられる。さらに、専用のランプに限らず、画像表示装置２３等に、たとえば「疑似遊技演出中」、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」等と画像表示することや、「疑似遊技演出中です」とスピーカ２２から音声を出力することが挙げられる。

さらにまた第３に、疑似遊技演出中にすべてのリール３１を仮停止させたときに、リール３１を静止させず、所定時間間隔で上下に図柄が動くように（上下に微振動するように）モータ３２を駆動制御する（以下、「揺れ変動」ないし「揺れ変動制御」という。）ことにより、本遊技における遊技結果を表示した停止（本停止）でなく、疑似遊技演出における仮停止であることを遊技者に報知することが挙げられる。

【３６３２】

ここで、揺れ変動は、遊技者がリール３１を目視したときにリール３１が揺れていることを認識（識別）できる程度の変動に限られず、ヒトの目ではリール３１の揺れを認識できない程度の変動も含まれる。

また、本実施形態における「揺れ変動」は、５００ｍｓ未満又は５００ｍｓ以下の間隔で、リール駆動信号をオン・オフすることに相当する。

なお、「リール駆動信号をオン」とは、所定のパターンでリール３１の励磁出力を行うことを指す。

さらにまた、「リール駆動信号をオフ」とは、前記所定のパターンとは異なるパターンでリール３１の励磁出力を行うこと（励磁出力しないことも含む）を指す。

さらに、揺れ変動は、全リール３１が仮停止したときにだけに実行されることに限らず、第１リール３１が仮停止したとき、及び第２リール３１が仮停止したときに実行してもよい。

第１リール３１が仮停止したとき、及び第２リール３１が仮停止したときに実行される揺れ変動は、全リール３１が仮停止したときに実行される揺れ変動と同じ制御としてもよい。あるいは、第１リール３１が仮停止したとき、及び第２リール３１が仮停止したときに実行される揺れ変動は、全リール３１が仮停止したときに実行される揺れ変動に対し、変動量が小さい変動（微振動）としてもよい。さらに、第１及び第２リール３１の仮停止時に微振動とする場合には、遊技者がリール３１を目視したときにリール３１が揺れていることを認識できる程度としてもよく、ヒトの目ではリール３１の揺れを認識できない程度としてもよい。

【３６３３】

また、上記の第１～第３の方法は、いずれか１つを採用すればよい。ただし、第１と第２の方法を同時に採用したり、第１と第３の方法を同時に採用したり、第２と第３の方法を同時に採用したり、第１～第３のすべての方法を採用してもよい。複数の方法を採用すれば、それだけ、遊技者に対し、本遊技と疑似遊技演出との混同をより少なくすることができる。

【３６３４】

図３８２は、第４３実施形態において、疑似遊技演出により、中段ラインに「７」－「７」－「７」を仮停止させる例を示す図である。

左上の「待機中」は、本遊技が終了し、全リール３１が停止している状態である。次に所定のベット数（例えば、「３」）がベットされている状況下において、スタートスイッチ４１が操作されると、全リール３１の回転を開始し、疑似遊技演出を開始した例を示している。図中、リール３１の「↓」は、リール３１の回転中であることを示す。この状態において左ストップスイッチ４２が操作されると、左リール３１を仮停止する。この例では、中段に「７」を仮停止させた例である。なお、リール３１の仮停止制御は、本遊技に

おけるリール３１の停止制御と同様に、最大移動図柄数「４」以内でリール３１を仮停止させてもよく、最大移動図柄数が「４」を超えてリール３１を仮停止させてもよい。最大移動図柄数「４」以内でリール３１を仮停止させるときは、正しく目押しをしないと「７」－「７」－「７」が仮停止しない。これに対し、最大移動図柄数が「４」を超えてリール３１を仮停止させる場合には、ストップスイッチ４２の操作タイミングにかかわらず「７」－「７」－「７」を仮停止させる。

また、左リール３１のみを仮停止させた状態では、左リール３１は揺れ変動を伴うことなく静止している。したがって、この場合の停止態様は、本遊技における停止態様と同じである。

【３６３５】

中ストップスイッチ４２が操作されたときも、左ストップスイッチ４２が操作されたときと同様に中リール３１を仮停止させる。中リール３１が仮停止した時点（左リール３１が仮停止しており、かつ右リール３１は回転中のとき）では、左及び中リール３１は静止しており、揺れ変動を伴わない。

次に右ストップスイッチ４２が操作され、右リール３１が仮停止すると（換言すれば、全リール３１が仮停止すると）、全リール３１を揺れ変動させる。これにより、仮停止した「７」－「７」－「７」は、本遊技の遊技結果を表示するものではないことを遊技者に知らせることができる。また、画像表示装置２３には、仮停止図柄に対応する演出例（「７」と表示した例）を示している。

【３６３６】

そして、スタートスイッチ４１が操作されると、仮停止している全リール３１は、再始動し、本遊技に移行する。本遊技に移行するときのリール３１の回転開始時には、後述するランダム遅延処理により、各リール３１の回転開始タイミングがばらばらになる。

疑似遊技演出により特定の図柄組合せを仮停止させ、特定の図柄組合せが仮停止している各リール３１の相関位置関係を維持して全リール３１を同時に回転させた場合に、仮停止させた特定の図柄組合せによっては、本遊技での目押し補助につながるおそれがある。そこで、疑似遊技演出を終了して本遊技に移行するときには、リール３１の回転開始タイミングをランダムにして、疑似遊技演出によって仮停止させたリール３１の相関位置関係を崩すようにする。

なお、左リール３１を仮停止した場合及び中リール３１を仮停止した場合に、当該リール３１を静止させることに限らず、揺れ変動させてもよいのは、上述した通りである。

【３６３７】

図３８３は、疑似遊技演出中の（モータ３２の）駆動信号制御（例１）を示すタイムチャートである。

図３８３では、１回目のスタートスイッチ４１が操作されると、疑似遊技演出が実行される例を示している。スタートスイッチ４１が操作されることにより、第１～第３リール３１の駆動信号がオンとなり、全リール３１の回転が開始すると同時に、疑似遊技演出が開始される。そして、たとえば第１ストップスイッチ４２が操作されると、第１ストップスイッチ４２に対応する第１リール３１のモータ３２が仮停止制御され、第１リール３１の駆動信号はオフになる。これにより、第１リール３１が仮停止する。第１リール３１のみが仮停止した状態では、第１リール駆動信号はオフ状態を維持する。ただし、これに限らず、仮停止してから５００ｍｓ未満又は５００ｍｓ以下の間隔で、揺れ変動制御を実行してもよい。

【３６３８】

同様に、第２ストップスイッチ４２が操作されると、第２ストップスイッチ４２に対応する第２リール３１のモータ３２が仮停止制御され、第２リール３１の駆動信号はオフになる。これにより、第２リール３１が仮停止する。この時点では、第２リール駆動信号はオフ状態を維持する。ただし、これに限らず、仮停止してから５００ｍｓ未満又は５００ｍｓ以下の間隔で、揺れ変動制御を実行してもよい。

次に、第３ストップスイッチ４２が操作されると、第３ストップスイッチ４２に対応す

る第３リール３１のモータ３２が仮停止制御され、第３リール３１の駆動信号はオフになる。これにより、第３リール３１が仮停止する。

さらに、最後に第３リール３１が仮停止してから５００ｍｓに到達する前（５００ｍｓ未満）に（ただし、５００ｍｓに到達するまで（５００ｍｓ以下）でもよい。）、全リール３１について揺れ変動制御を実行する。具体的には、図３８３に示すように、たとえば一瞬だけリール駆動信号をオン・オフするような制御を実行する。この例では、モータ３２を１ステップだけ順方向（図柄が下方向に移動する方向）に駆動した後、１ステップだけ逆方向（図柄が上方向に移動する方向）に駆動するような制御を実行する。これにより、図柄が一瞬だけ上下動するような動き（揺れ変動）となる。

【３６３９】

また、このような揺れ変動制御は、全リール３１が仮停止した後は、リール３１が再始動するまで、少なくとも５００ｍｓ未満（５００ｍｓ以下でもよい）の間隔で実行される。換言すれば、５００ｍｓ以上、リール３１が同一位置にとどまらないように制御する。これにより、遊技者が本遊技における停止（本停止）と誤認しないようにすることができる。

また、この例では、全リール３１の揺れ変動の駆動タイミングを同じにしている。これにより、全リール３１が同じ挙動をとる。ただし、これに限らず、全リール３１の揺れ変動の駆動タイミングをバラバラにしてもよい（後述する図３８４の例）。

【３６４０】

全リール３１を仮停止させた後、図３８３の例では、遊技者によりベットスイッチ４０が操作されたタイミングを２点鎖線で示す。疑似遊技演出の終了後、遊技者によりベットスイッチ４０が操作されたとしても、ベットスイッチ４０がオンになることはなく、メダルがベットされることはない。本遊技及び疑似遊技演出の開始前にメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、当該本遊技におけるメダルがベットされた状態で疑似遊技演出が開始されるが、本遊技はまだ実行されていないので、メダルはベットされたままの状態である。

【３６４１】

全リール３１を仮停止させた後、スタートスイッチ４１が操作されると、このスタートスイッチ４１の操作が疑似遊技演出の終了契機となる。このため、リール３１ごとにランダム遅延時間（リール３１を再始動するまでの時間）が決定され、決定されたランダム遅延時間を経過したときに、当該リール３１の回転を開始し、本遊技に移行する。

スタートスイッチ４１が操作された後、ランダム遅延時間が到来する前に、揺れ変動タイミングが到来したときは、揺れ変動制御を実行する。図３８３の例では、スタートスイッチ４１が操作された後、第１リール３１については揺れ変動タイミングが到来する前にランダム遅延時間を経過したことに基づいてリール３１を再始動させた例を示し、第２及び第３リール３１については、ランダム遅延時間を経過する前に揺れ変動タイミングが到来したことに基づいて揺れ変動制御を実行した例を示している。

【３６４２】

図３８４は、疑似遊技演出中の（モータ３２の）駆動信号制御（例２）を示すタイムチャートである。

上記の図３８３では、全リール３１が仮停止した後に全リール３１の揺れ変動制御を開始したが、図３８４の例では、各リール３１ごとに、仮停止したことに基づいて順次揺れ変動制御を実行する例である。

たとえば第１リール３１を仮停止させたときは、第１リール３１が仮停止してから５００ｍｓを経過する前に、５００ｍｓ未満の間隔で揺れ変動制御を実行する。第２リール３１及び第３リール３１についても同様である。したがって、この場合には、ほとんどの場合、揺れ変動の駆動タイミングがリール３１間で同一にはならず、ばらばらとなる。たとえば第２リール３１及び第３リール３１が静止している間に第１リール３１のみが揺れ変動し、次に、第１リール３１及び第３リール３１が静止している間に第２リール３１のみが揺れ変動する。

【３６４３】
このように、リール３１を仮停止させた後の揺れ変動制御は、全リール３１の仮停止後に開始してもよく、あるいは、リール３１が仮停止するごとに開始してもよい。
また、揺れ変動は、全リール３１が同一タイミングとなるようにしてもよく、リール３１ごとに独立して（ばらばらに）実行してもよい。ただし、各リール３１とも、５００ｍｓ未満の間隔で揺れ変動制御を実行する。
さらに、第１及び第２リール３１の仮停止時（第３リール３１は回転中）における揺れ変動振幅と、第３リール３１の仮停止後における揺れ変動振幅とを異ならせてもよい。たとえば、第３リール３１の仮停止後における全リール３１の揺れ変動振幅は、目視により容易に認識できる程度とするが、第１及び第２リール３１の仮停止時（第３リール３１は回転中）の揺れ変動振幅は、注意して第１及び第２リール３１を観察しないと揺れ変動に気づかない程度とすることも可能である。
【３６４４】
図３８５は、疑似遊技演出中における各リール３１のモータ３２の駆動制御を示すタイムチャートである。なお、図３８５は、図３８３に示す揺れ変動制御の例を示す。
図３８５において、スタートスイッチ４１が操作されると、各リール３１が加速状態になり、疑似遊技演出が開始される。そして、全リール３１が定速状態となった後、ストップスイッチ４２の操作受付け許可状態となる。
このように、疑似遊技演出中であっても、スタートスイッチ４１の操作に基づいて全リール３１を加速し、定速状態となった後にストップスイッチ４２の操作受付け可能な状態とする点は、本遊技と同様である。
疑似遊技演出におけるリール３１の回転速度は、本遊技と同じリール３１の回転速度としてもよく、本遊技とは異なるリール３１の回転速度としてもよい。
そして、疑似遊技演出中であっても、本遊技と同様に、第１、第２、第３ストップスイッチ４２が操作されるごとに、それぞれ第１、第２、及び第３リールを仮停止させる。上述したように、第１及び第２リール３１が仮停止し、第３リール３１が回転中であるときには、仮停止している第１及び第２リール３１は静止した状態である。そして、第３リール３１が仮停止した後、全リール３１を揺れ変動させる。
【３６４５】
疑似遊技演出は、全リール３１を仮停止させた後では、第３リール３１の仮停止時から所定時間を経過したか又はスタートスイッチ４１が操作されるまで継続される。なお、疑似遊技演出の終了条件は、所定のタイミングから所定時間を経過したとき、又は全リール３１の仮停止後、スタートスイッチ４１が操作されたときに設定されている。
図３８５の例では、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいて疑似遊技演出を終了する例である。スタートスイッチ４１が操作されると、抽選等によってリール３１ごとのランダム遅延時間を決定し、決定したランダム遅延時間を経過したリール３１を再始動する。そして、全リール３１が定速状態となり、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能になると、本遊技を進行可能な状態となる。
【３６４６】
図３８６は、疑似遊技演出中における各種ランプの制御を示すタイムチャートである。なお、疑似遊技演出中に点灯するランプは、図３８６に示すものに限らず、たとえば後述する疑似遊技表示ランプ２１ａ（図３９１等）も挙げられる。
図３８６において、クレジット数が上限値の「５０」未満であるときは、投入表示ＬＥＤ７９ｅ（図３１（Ａ）参照）が点灯可能となる（後述する図３９５のステップＳ２８６８）。
投入表示ＬＥＤ７９ｅは、第１１実施形態で説明したように、メダルを投入可能な状態のときに点灯するＬＥＤである。すなわち、遊技が終了し、次回遊技に移行するためのメダルが投入される前に点灯する（いわゆるベット待ち状態を示す）。なお、リプレイが作動した後であってもクレジット数に応じてベット可能なとき（たとえば、クレジット数が上限値（「５０」）未満であるとき）には点灯する。そして、ベット数が上限数となり、

かつクレジット数が上限値となったときは、投入表示ＬＥＤ７９ｅは消灯する。図３８６の例では、クレジット数は上限値でないものとする。

【３６４７】

また、ベット数が規定数となったときは、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ（図３１（Ａ）参照）が点灯可能となる（後述する図３９６のステップＳ２８８７）。遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄは、規定数のメダルが投入され、スタートスイッチ４１を操作可能な状態となったときに点灯するＬＥＤである。したがって、規定数のメダルがベットされていない（又はリプレイに基づく自動投入がされていない）状態では点灯しない。

そして、スタートスイッチ４１が操作されると、上述したように全リール３１の回転が開始され、疑似遊技演出を開始する。

スタートスイッチ４１が操作されると、投入表示ＬＥＤ７９ｅ及び遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄは消灯する。

【３６４８】

また、この例では、ストップスイッチランプについて、疑似遊技演出中におけるストップスイッチ４２の操作受付け可能な状況では紫色に点灯し、本遊技中におけるストップスイッチ４２の操作受付け可能な状況では青色に点灯し、（疑似遊技演出中であるか本遊技中であるかにかかわらず、）ストップスイッチ４２の操作受付け不可能な状況では赤色に点灯する（ストップスイッチランプの点灯態様を異ならせる）ものとする。

したがって、スタートスイッチ４１が操作される前は、全ストップスイッチランプは赤色に点灯している。スタートスイッチ４１が操作され、疑似遊技演出が開始され、全リール３１が定速状態になり、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能な状態になると、全ストップスイッチランプは紫色に点灯する。

また、ストップスイッチ４２が操作されるごとに、操作されたストップスイッチ４２に対応するストップスイッチランプの発光色をそれまでの紫色から赤色に切り替える。

【３６４９】

また、全リール３１が仮停止し、スタートスイッチ４１が操作される前は、投入表示ＬＥＤ７９ｅ及び遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄは消灯したままである。

全リール３１を仮停止させた後、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを再点灯させると、遊技者に誤解を与えるおそれがあるためである。たとえば、疑似遊技演出は、リプレイ入賞の遊技であったと誤解されるおそれがある。

ただし、これに限らず、疑似遊技演出を実行するときは、スタートスイッチ４１が操作されたときに、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯したままとしてもよい。そして、全リール３１が仮停止した後、スタートスイッチ４１が操作されたとき（本遊技に移行するとき）に遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを消灯してもよい。

あるいは、疑似遊技演出を実行するときは、スタートスイッチ４１が操作されたときに遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを消灯するが、全リール３１が仮停止した後、スタートスイッチ４１が操作される前に、ダミー（演出）として、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄを点灯させてもよい。

また、全リール３１を仮停止させた後、スタートスイッチ４１が操作される前であってもブロッカ４５はオフのままである（メダル投入不可状態である）ので、投入表示ＬＥＤ７９ｅは消灯のままである。

【３６５０】

スタートスイッチ４１が操作され、疑似遊技演出が終了すると、リール３１は、上述したランダム遅延処理を経て再始動する。そして、リール３１が定速状態になると、ストップスイッチ４２が操作受付け許可状態となり、本遊技を進行可能となる。また、本遊技においてリール３１が定速状態になると、ストップスイッチランプは青色点灯する。

【３６５１】

図３８７は、疑似遊技演出中における揺れ変動制御の一例を示す図である。図中、（ａ）から（ｈ）に向かって進む。

図中（ａ）は、疑似遊技演出が開始され、全リール３１が回転中の状態を示している。

次に（ｂ）に進み、左ストップスイッチ４２が操作され、左リール３１が仮停止すると、左リール３１は静止状態となる。
次に（ｃ）に進み、中ストップスイッチ４２が操作され、中リール３１が仮停止すると、中リール３１は静止状態となる。なお、この時点でも左リール３１は静止している。
次に（ｄ）に進み、右ストップスイッチ４２が操作され、右リール３１が仮停止すると、この瞬間（時点）は、全リール３１が静止している。

【３６５２】

全リール３１が仮停止した後、上述したように、５００ｍｓ未満の間隔で、全リール３１を揺れ変動させる。たとえば４５０ｍｓ間隔で全リール３１を揺れ変動させる場合には、（ｄ）の状態を４５０ｍｓ間維持した後、リール３１を上下に所定ステップ分（たとえば１ステップ分）だけ駆動し、図中（ｅ）～（ｈ）のような動作となるようにモータ３２を駆動制御する。図中（ｅ）～（ｈ）の時間は、特に限定はないが、一瞬で行うことが望ましい。その方が、リール３１の静止時間を長くすることができ、仮停止した図柄が見やすいためである。そして、図中（ｈ）の状態としたときには、その状態を４５０ｍｓ間維持し、４５０ｍｓ経過後に、再度、図中（ｅ）～（ｈ）の動作を実行する。

【３６５３】

なお、図３８７に示した動作に限らず、たとえば第１に、図中（ｅ）の状態→図中（ｆ）の状態→図中（ｅ）の状態を繰り返す揺れ変動としてもよい。あるいは第２に、図中（ｆ）の状態→図中（ｇ）の状態→図中（ｆ）の状態を繰り返す揺れ変動としてもよい。
また、図３８７の例は、第１及び第２リール３１の仮停止時に、それぞれリール３１が静止している例を示しているが、これに限らず、第１及び第２リール３１のそれぞれの仮停止時に、揺れ変動を伴う仮停止としてもよい。

【３６５４】

図３８８は、疑似遊技演出の終了後におけるランダム遅延処理を示す図である。全リール３１が仮停止した後、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいて疑似遊技演出を終了し、ランダム遅延処理を実行する。
全リール３１が仮停止した後、スタートスイッチ４１が操作されると、たとえば乱数を用いた抽選により、リール３１を再始動させるまでの時間（「ランダム遅延時間」と称する。実際にはタイマ値に相当する。）を決定する。各リール３１ごとに、ランダム遅延時間であるタイマ値を記憶する記憶領域（ＲＷＭ５３）を設け、スタートスイッチ４１が操作されたタイミングで各リール３１のタイマ値を決定し、各記憶領域に記憶する。そして、割込み処理ごとに各タイマ値を減算し、「０」となったときは、そのリール３１の回転を開始する。

【３６５５】

図３８８の例では、左リール３１のランダム遅延時間が「ｔ１」に決定され、中リール３１のランダム遅延時間が「ｔ２」に決定され、右リール３１のランダム遅延時間が「ｔ３」に決定された例である。
タイマ値が「０」になるまでは、上述したたとえば４５０ｍｓごとに、揺れ変動制御を継続する。
図３８８の例では、「ｔ１＜ｔ３＜ｔ２」であるので、左、右、中リール３１の順でリール３１が再始動する。このように、どのリール３１が最初に再始動するかは、ランダム遅延時間によって毎回ばらばらとなる。
そして、一番最後に回転したリール３１（図３８８の例では中リール３１）が定速状態となり、かつ当該リール３１のインデックスが検知されたときは、本遊技においてストップスイッチ４２の操作受付けが開始される。
なお、遅延時間はランダムであるが、予め定められた順序でリール３１が再始動するように構成してもよい。

【３６５６】

疑似遊技演出において、上述した揺れ変動制御を実行することにより、リール３１が仮停止していること（本遊技における遊技結果を表示するための停止ではないこと）を遊技

者に報知することができる。
一方、以下の方法によって疑似遊技演出中であることを遊技者に報知してもよい。
以下では、疑似遊技演出中であることを示す疑似遊技表示ランプ２１ａを点灯させる方法、画像表示装置２３に疑似遊技演出中である旨を表示する方法を例示するが、これら２つ及び上記の揺れ変動制御のうち、いずれか１つを実施すればよい。ただし、これに限らず、任意の２つ、あるいは３つ全部を実施してもよい。
【３６５７】
図３８９は、疑似遊技演出中における疑似遊技表示ランプ２１ａの点灯／消灯を示す図である。
この例の疑似遊技表示ランプ２１ａは、画像表示装置２３の右側（図中、星印）に設けられている。疑似遊技表示ランプ２１ａにおいて、白抜きの星印は消灯状態を示し、黒塗りの星印は点灯状態を示している。なお、疑似遊技表示ランプ２１ａの位置は、図３８９の位置に限定されるものではない。疑似遊技表示ランプ２１ａを設けることが可能な位置については、後述する。
待機中（全リール３１の停止中）は、疑似遊技表示ランプ２１ａは消灯している。
そして、スタートスイッチ４１が操作され、疑似遊技演出が開始されると、すぐに疑似遊技表示ランプ２１ａを点灯させる。これにより、遊技者に対し、疑似遊技演出が開始されたことを知らせることができる。
そして、左、中、及び右ストップスイッチ４２が順に操作され、左、中、及び右リール３１が順次仮停止するが、この間も、疑似遊技表示ランプ２１ａは点灯したままとなる（途中で消灯することはない）。そして、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいて疑似遊技演出が終了すると、疑似遊技表示ランプ２１ａを消灯する。
なお、疑似遊技表示ランプ２１ａを設け、疑似遊技演出中に疑似遊技表示ランプ２１ａを点灯させる場合には、疑似遊技演出中におけるリール３１の仮停止時に揺れ変動を必ずしも実行する必要はないことから、図３８９の例では、リール３１の仮停止時にはリール３１は静止しており、揺れ変動を伴わない例を示している。
ただし、遊技者には揺れ変動が目視にて確認困難なように（揺れ変動を伴っていないように）、各リール３１の仮停止後には、５００ｍｓ未満又は５００ｍｓ以下の間隔で、リール駆動信号をオン・オフしてもよい。このように構成することによって、プログラム上（試験上）、本遊技における図柄の停止と、疑似遊技演出における図柄の仮停止との差別化を図るようにすることができる。
【３６５８】
図３９０は、疑似遊技演出中における疑似遊技演出中である旨の表示を示す図である。以下、図３９０の説明において当該表示を「疑似遊技表示」という。
この例の疑似遊技表示は、画像表示装置２３の画像表示領域中、下辺近傍に「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」と表示する例である。ただし、これに限らず、「疑似遊技演出中」、「リール自動演出中」のような表示であってもよい。
また、疑似遊技表示は、表示画像のうち、すべてのレイヤの最前に位置する。このため、他の演出によって疑似遊技表示が隠れることはなく、遊技者が見過ごすことがないようにしている。
遊技待機中（全リール３１の停止中）は、疑似遊技表示は実行されない。
そして、スタートスイッチ４１が操作され、疑似遊技演出が開始されると、すぐに疑似遊技表示を実行する。これにより、遊技者に対し、疑似遊技演出が開始されたことを知らせることができる。
そして、左、中、及び右ストップスイッチ４２が順に操作され、左、中、及び右リール３１が順次仮停止するが、この間も、疑似遊技表示は継続される（途中で疑似遊技表示を終了することはない）。そして、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいて疑似遊技演出が終了すると、疑似遊技表示を終了（消去）する。
なお、疑似遊技演出中に疑似遊技表示を実行する場合には、疑似遊技演出中におけるリール３１の仮停止時に揺れ変動を必ずしも実行する必要はないことから、図３９０の例で

は、リール３１の仮停止時にはリール３１は静止しており、揺れ変動を伴わない例を示している。
ただし、遊技者には揺れ変動が目視にて確認困難なように（揺れ変動を伴っていないように）、各リール３１の仮停止後には、５００ｍｓ未満又は５００ｍｓ以下の間隔で、リール駆動信号をオン・オフしてもよい。このように構成することによって、プログラム上（試験上）、本遊技における図柄の停止と、疑似遊技演出における図柄の仮停止との差別化を図るようにすることができる。
【３６５９】
図３９１は、スロットマシン１０の正面外観を示す模式図である。
図３９１において、上述した疑似遊技表示は、（上部）演出ランプ２１より下側、かつコントロールパネル１２ｃ（メダル投入口等が設けられる部分。図５９参照。）、スタートスイッチ４１やストップスイッチ４２等の位置より上側の範囲に設けられる。遊技者の視認性担保のためである。したがって、（上部）演出ランプ２１よりも下側に配置される画像表示装置２３の画像表示領域内に、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」等と画像表示することが挙げられる。
また、表示窓１８の隣（図３９１の例では右側）に、疑似遊技表示ランプ２１ａ（例１）を設けることが挙げられる。
さらにまた、表示窓１８より下側、かつコントロールパネル１２ｃの上面より上側に、疑似遊技表示ランプ２１ａ（例２）を設けることが挙げられる。
疑似遊技表示ランプ２１ａを設ける場合には、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」等のような文字を表示しつつ、疑似遊技演出中に点灯させる。
【３６６０】
一方、クレジット数表示ＬＥＤ７６や獲得数表示ＬＥＤ７８は、図３１（第１１実施形態）のような形態で、コントロールパネル１２ｃ上に設けられる場合や、図３９１に示すように、表示窓１８の下側に設けられる場合もある。
クレジット数表示ＬＥＤ７６や獲得数表示ＬＥＤ７８は、７セグメントディスプレイから構成され、図３１（第１１実施形態）の例では、獲得数表示ＬＥＤ７８のＤＰ（デシマルポイント）を有利区間表示ＬＥＤ７７として使用するものであった。
したがって、７セグメントディスプレイの少なくとも一部のセグを利用して、疑似遊技演出中である旨の表示を行うことも考えられる。しかし、このような表示では、遊技者に対し、疑似遊技演出中であることを明示できないことから、７セグメントディスプレイを疑似遊技表示には用いない。
【３６６１】
たとえば、疑似遊技表示ランプ２１ａは、ランプ及びランプ説明（疑似遊技演出用のランプであることが遊技者が認識できる表示（記載）、たとえば「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、又は「リール自動演出中」等の表示をいう。以下同じ。）を含めた表示範囲の１辺が１０ｍｍを超え、面積は６４２ｍｍ^2 を超えるように構成することが好ましい。
また、疑似遊技表示ランプ２１ａのランプ説明は、表示面積の「１／３」以上を占めることが好ましい。疑似遊技表示ランプ２１ａのランプ面やランプ説明を上記のような大きさとすることにより、疑似遊技演出中に、遊技者に対し、疑似遊技演出中であることを確実に報知することができる。
さらに、疑似遊技表示ランプ２１ａをＬＥＤから構成した場合には、疑似遊技表示ランプ２１ａのＬＥＤの数は、ＡＲＴランプ（ＡＲＴ中であることを示すランプ）のＬＥＤの数よりも少なく、有利区間ランプにおけるＬＥＤの数（たとえば図３１（第１１実施形態）における有利区間表示ＬＥＤ７７の例では１個）よりも多いことが好ましい。
また、疑似遊技表示ランプ２１ａの点灯色は、ＡＲＴランプの点灯色や有利区間ランプの点灯色と異なることが好ましい。
これらにより、疑似遊技表示ランプ２１ａの適切な視認性を担保し、疑似遊技演出中にはその旨を遊技者に正しく報知することが可能となる。

【３６６２】
疑似遊技演出中であることを遊技者が容易に知り得るようにするためには、疑似遊技表示は、ある程度の大きさが必要である。
図３９１に示すように、画像表示装置２３により表示した「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」（疑似遊技表示）の長手方向の長さ（横幅）を「Ｗ（ｍｍ）」、短手方向の長さ（高さ）を「Ｈ（ｍｍ）」とする。
この場合、長さ「Ｗ」は「１０ｍｍ」以上であることが好ましく、かつ、「Ｈ」は「１０ｍｍ」以上であることが好ましい。
さらに、疑似遊技表示の面積を「Ｓ（＝Ｗ×Ｈ）」としたとき、面積Ｓは、画像表示装置２３の画像表示領域に応じて、たとえば以下のようにすることが好ましい。
【３６６３】
第１に、画像表示装置２３が７インチ未満であるときには、面積Ｓを「６４２ｍｍ^2」以上とすることが好ましい。
第２に、画像表示装置２３が７インチ以上であるときには、面積Ｓを「画像表示装置２３の表示面積×０．０８２」以上とすることが好ましい。
第３に、画像表示装置２３が１６インチを超える場合には、面積Ｓを「５７７０ｍｍ^2」程度とすることが好ましい。
疑似遊技表示を上記のような大きさとすることにより、疑似遊技演出中に、遊技者に対し、疑似遊技演出中であることを確実に報知することができる。
【３６６４】
図３９２は、疑似遊技表示ランプ及び疑似遊技表示を示すタイムチャートである。
スタートスイッチ４１が操作され、疑似遊技演出が実行されると、疑似遊技演出の開始と同時に（換言すれば、スタートスイッチ４１の操作直後に）疑似遊技表示が出力される。たとえば疑似遊技表示ランプ２１ａを点灯させることや、画像表示装置２３に疑似遊技演出中である旨を表示することが挙げられる。
そして、全リール３１が仮停止した後、スタートスイッチ４１の操作に基づいて疑似遊技演出を終了するときには、スタートスイッチ４１が操作されたタイミングで疑似遊技表示を終了する。
【３６６５】
また、ＡＴ中であり、スタートスイッチ４１が操作されたときに押し順ベルに当選し、指示モニタ（獲得数表示ＬＥＤ７８）に押し順を表示する（指示機能を作動させる）場合において、当該遊技で疑似遊技演出を実行するときには、疑似遊技演出中は、指示モニタを点灯させない（押し順を表示しない）。ただし、疑似遊技演出中において、画像表示装置２３に、演出用として操作タイミングを示す画像表示や押し順を画像表示すること（たとえば、「７を狙え！」や「７を右から狙え！」）は可能である。当該画像表示は、指示機能の作動には該当しない。
【３６６６】
全リール３１が仮停止し、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいて疑似遊技演出を終了する場合には、スタートスイッチ４１が操作されたタイミングで指示モニタを点灯可能とする。したがって、スタートスイッチ４１が操作された後、ランダム遅延処理の実行中であることによりリール３１が未だ再始動していない状況であっても指示モニタを点灯可能とする。
以上のように、疑似遊技演出中である旨の表示中は、指示モニタは消灯している。一方、指示モニタの点灯中は、疑似遊技演出中である旨の表示は行われていない。換言すれば、疑似遊技表示を出力しており、かつ指示モニタが点灯している場合はない。これにより、指示モニタが点灯中であるときは、遊技者は、本遊技中である（疑似遊技演出中でない）ことを知ることができる。
また、疑似遊技演出中に指示モニタを点灯させると、疑似遊技演出中に指示モニタで表示された押し順でストップスイッチ４２を操作しないと有利な遊技結果を得ることができないと遊技者が誤認するおそれがあるが、疑似遊技演出中は指示モニタを消灯することで

、当該誤認のおそれをなくすことができる。
【３６６７】
図３９３は、疑似遊技中信号及び疑似遊技進行用信号等を示すタイムチャートである。
試験信号は、メイン制御基板５０から試験機４００に対して出力されるが、この場合、メイン制御基板５０にインターフェース基板３００（試験を行うために試験機４００と遊技機（スロットマシン１０）を中継する基板をいい、遊技機外に設けられる。）を接続し、メイン制御基板５０からの試験信号を、インターフェース基板３００を介して試験機４００に出力することができる。
一方、疑似遊技演出中は、試験信号を試験機４００側に送信しない。
スタートスイッチ４１が操作され、疑似遊技演出が開始されると、メイン制御基板５０は、疑似遊技中信号をオンにする。これにより、インターフェース基板３００に疑似遊技中信号が送信され得る。疑似遊技中信号は、疑似遊技演出中はずっとオンになっているのでインターフェース基板３００に送信され続けるが、試験機４００に送信されることはない。
【３６６８】
インターフェース基板３００は、疑似遊技中信号を受信すると、疑似遊技進行用信号をメイン制御基板５０に対して送信可能とする。疑似遊技進行用信号は、第１～第３ストップスイッチ信号、ベットスイッチ信号、及びスタートスイッチ信号を含む。これらの操作スイッチ信号をメイン制御基板５０に送信することにより、メイン制御基板５０は、疑似遊技演出を進行するための処理（リール３１の仮停止制御等）を実行可能とする。
なお、全リール３１を仮停止させた後、ベットスイッチ４０の操作は不要であるので、疑似遊技進行用信号としてベットスイッチ信号は不要としてもよい。
ただし、疑似遊技演出の終了条件がベットスイッチ４０の操作及びスタートスイッチ４１の操作に設定されている場合には、疑似遊技進行用信号としてベットスイッチ信号が必要となる。
【３６６９】
メイン制御基板５０は、全リール３１を仮停止させた後、インターフェース基板３００から疑似遊技進行用信号としてのスタートスイッチ信号を受信すると、疑似遊技演出を終了可能とする。これにより、疑似遊技中信号をオフにする。市場においては、メイン制御基板５０は、全リール３１を仮停止させた後、遊技者によるスタートスイッチ４１の操作に基づいて疑似遊技演出を終了可能とする。
疑似遊技演出が終了し、疑似遊技中信号がオフになると、条件装置信号がオンになる。この条件装置信号は、疑似遊技演出の開始直前にスタートスイッチ４１の操作に基づき役の抽選が行われたときの当選役情報（試験信号）に相当する。換言すれば、スタートスイッチ４１が操作され、当該遊技における条件装置番号が決定された場合に、疑似遊技演出を実行するときには、疑似遊技演出前や疑似遊技演出中には条件装置信号を出力せず、疑似遊技演出の終了後に条件装置信号を試験機４００に送信するように制御する。
【３６７０】
疑似遊技演出が終了し、リール３１が再始動し、定速状態となったときは、疑似遊技演出実行前と同様に、リール停止可能信号がメイン制御基板５０からインターフェース基板３００を介して試験機４００に出力される。また、ストップスイッチ信号がメイン制御基板５０からインターフェース基板３００を介して試験機４００に出力される。
一方、有利区間であるときは、有利区間中信号は、疑似遊技演出を実行するか否かにかかわらずオン状態が維持される。このため、疑似遊技演出の実行前に有利区間であったときは、有利区間中信号を出力するための処理は実行され続け、疑似遊技演出の実行中及び実行後も有利区間中信号のオン状態が維持される。これにより、疑似遊技演出中であっても有利区間中であることを試験機４００に知らせることができる。
【３６７１】
以上のように、インターフェース基板３００は、疑似遊技中信号を受信したときに、疑似遊技中信号を試験機４００には送信しない。また、インターフェース基板３００には、

疑似遊技進行用信号を出力するための機能を備える。一方、疑似遊技演出を搭載していない遊技機については、インターフェース基板３００が疑似遊技信号を受信することはないので、疑似遊技進行用信号を出力することはない。このため、インターフェース基板３００には、疑似遊技進行用信号を出力する／出力しないを切り替えるための切替スイッチ３００ａが設けられている。切替スイッチ３００ａがオンであるときには疑似遊技進行用信号を出力する機能が有効となり、オフであるときには当該機能が無効となる。

【３６７２】

図３９４は、第４３実施形態において、後述するフローチャートで説明するＲＷＭ５３の主要な記憶領域を示す図である。

アドレス「Ｆ０２１（Ｈ）」のベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）は、図３５（第１１実施形態）におけるベット数データと同様であり、今回遊技でのベット数の記憶領域であり、「０」～「３」のいずれかが記憶される。

アドレス「Ｆ０２２（Ｈ）」の払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL ）は、図３５（第１１実施形態）における払出し数データと同様であり、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、その払出し数に対応する値が記憶される記憶領域である。小役が入賞したときは、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶され、メダル払出し処理が実行されることとなる。ここで、メダル１枚払出し（クレジット数への「１」加算、又は実際のメダルの（ホッパー３５からの）１枚払出し）ごとに、払出し数データは「１」ずつ減算される。すなわち、払出し処理を実行する回数としての役割を有している。これにより、メダル払出し処理が終了したときは、払出し数データは、「０」となる。

【３６７３】

アドレス「Ｆ０２３（Ｈ）」の払出し数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL ）は、図３５（第１１実施形態）における払出し数データバッファと同様であり、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、払出し数に対応する値の記憶領域である。ここで、払出し数データバッファは、払出し数データと異なり、メダル１枚払出し処理ごとに減算されず、最初に記憶された値が維持される。そして、その値は、次回遊技のメダル払出し枚数更新処理まで維持される。たとえば、当該遊技で８枚払出しの小役が入賞したときは、払出し数データバッファとして「８（Ｈ）」が記憶され、次回遊技において、役が入賞しなかったときは、払出し数データバッファとして「０」が上書きされる。

【３６７４】

アドレス「Ｆ０２４（Ｈ）」のメダルベット信号出力回数（_CT_MEDAL_IN）は、メダルベット（投入）信号の出力回数の記憶領域であり、「０」～「６」の値が記憶される。本実施形態では、このメダルベット信号出力回数は、メダルのベット数を信号として外部に出力する回数を示し、ベット数を２倍にした回数を出力する。したがって、本実施形態では、ベット数の最大値は「３」であるので、メダルベット信号出力回数の最大値は「６」となる。たとえばベット数「３」を出力するときは、「オン（１回目）→オフ（２回目）→オン（３回目）→オフ（４回目）→オン（５回目）→オフ（６回目）」となる。

【３６７５】

アドレス「Ｆ０２５（Ｈ）」のメダル払出し信号出力回数（_CT_MEDAL_OUT ）は、メダル払出し信号の出力回数の記憶領域であり、「０」～「３０」の値が記憶される。このメダル払出し信号出力回数は、メダル払出し数を信号として外部に出力する回数を示し、払出し数を２倍にした回数を出力する。この点は、上記のメダルベット信号出力回数と同様である。したがって、本実施形態では、払出し数の最大値は「１５」であるので（図１１８～図１２１参照）、メダル払出し信号出力回数の最大値は「３０」となる。

【３６７６】

アドレス「Ｆ０２６（Ｈ）」のメダル信号データ（_PT_MEDAL_IO）は、メダル信号データを記憶するための領域であり、Ｄ６ビットにメダルベット信号、Ｄ７ビットにメダル払出し信号が割り当てられている。このビットの割り当ては、メダルベット信号及びメダル払出し信号を出力するための出力ポートのメダルベット信号及びメダル払出し信号の割り当てビットと同一になるように設定されている。メダルベット信号は、外部にメダル

ベット信号を出力するときにオンとなる。同様に、メダル払出し信号は、外部にメダル払出し信号を出力するときにオンとなる。

【３６７７】

アドレス「Ｆ０２７（Ｈ）」のＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）は、状態表示ＬＥＤ７９（図３１）のうち、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ（Ｄ３）、投入表示ＬＥＤ７９ｅ（Ｄ４）、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆ（Ｄ５）のオン／オフを記憶するための記憶領域である。たとえば、遊技開始前のメダルを投入可能な状態では、ＬＥＤ表示データのＤ４ビットが「１」となり、投入表示ＬＥＤ７９ｅが点灯可能な状態になる。この場合、ＬＥＤ表示カウンタの点灯タイミングとなったときの割込み処理で、投入表示ＬＥＤ７９ｅの点灯処理が実行される。

【３６７８】

同様に、遊技が開始可能な状態では、ＬＥＤ表示データのＤ３ビットが「１」となり、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄが点灯可能な状態になる。この場合、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄの点灯タイミングとなったときの割込み処理で、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄの点灯処理が実行される。

さらに同様に、再遊技作動状態になる（再遊技作動図柄が停止表示する）と、ＬＥＤ表示データのＤ５ビットが「１」となり、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが点灯可能な状態になる。この場合、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆの点灯タイミングとなったときの割込み処理で、リプレイ表示ＬＥＤ７９ｆの点灯処理が実行される。

【３６７９】

アドレス「Ｆ０２８（Ｈ）」のメダル管理フラグ（_FL_MEDAL_STS ）において、Ｄ０ビットは、スタートスイッチ４１受付け状態を示し、スタートスイッチ４１の操作を受け付けているとき、すなわちスタートスイッチ４１が操作可能であるとき（たとえばメダルがベットされ、遊技開始前の状態）に「１」となり、スタートスイッチ４１の操作受付けが不可能状態であるとき（たとえばリール３１の回転中）は「０」にされる。

【３６８０】

Ｄ１ビットの設定変更不可フラグは、設定変更が可能な状態であるときに「０」となり、それ以外は「１」となるデータである。本実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されて遊技が進行されたときに「１」にされるデータであり、次回遊技のメダル受付けが開始されたときに、「０」にされるデータである。設定変更に際しては、設定変更許可フラグの値が参照され、設定変更不可フラグが「１」であるときは設定変更は許可されない。ただし、設定変更不可フラグが「１」のときであっても復帰不可能エラー（たとえば、割込み処理ごとに判定される乱数の更新異常）と判断されたときは設定変更が許可され、設定変更に基づいて復帰不可能エラーを解除することが可能となる。

【３６８１】

アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」の入賞及びリプレイ条件装置番号（_NB_CND_NOR ）は、図１３８（第２３実施形態）に示す入賞及びリプレイ条件装置番号と同様であり、今回遊技で当選番号が決定し、今回遊技で作動するリプレイ及び入賞条件装置が決定したときに、その番号を記憶する記憶領域である。図１２６に示すように、当選番号「１」～「２４」に当選したときは、それぞれ「１」～「２４」が当該遊技の入賞及びリプレイ条件装置番号として記憶される。

アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」の役物条件装置番号（_NB_CRRT_BNS）は、図１３８（第２３実施形態）に示す役物条件装置番号と同様であり、役物に当選したときに、役物条件装置番号を記憶する記憶領域である。図１２６に示すように、当選番号「２５」～「４１」に当選したときは、それぞれ「１」～「１７」が当該遊技の役物条件装置番号として記憶される。

【３６８２】

アドレス「Ｆ０Ｂ０（Ｈ）」及び「Ｆ０Ｂ１（Ｈ）」の最小遊技時間（_TM2_GAME ）は、図１３８（第２３実施形態）に示す最小遊技時間と同様であり、１回の最小遊技時間を監視するタイマ値の記憶領域であり、最小遊技時間を経過したと判断したときに、割

込み回数「３６７２（Ｄ）」をカウントするために、初期値をセットする。本実施形態の最小遊技時間は、約「４．１」秒に設定されている（１．１１７ｍｓ×３６７２　４１００ｍｓ）。

今回遊技で最小遊技時間がセットされると、割込み処理ごとに「１」減算するカウントを実行する。そして、次回遊技では、最小遊技時間が「０」になっていることを条件に、リール３１の回転が開始する。

なお、「ＴＭ２」は２バイトタイマであることを示し、「ＴＭ１」は１バイトタイマであることを示す。

【３６８３】

アドレス「Ｆ０Ｂ２（Ｈ）」及び「Ｆ０Ｂ３（Ｈ）」の疑似遊技演出時間（_TM2_FREEPLAY）は、疑似遊技演出中の所定時間をカウントするタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、遊技者がスタートスイッチ４１又はストップスイッチ４２を操作せずに２０秒を経過したときは、疑似遊技演出を終了する。このため、疑似遊技演出の開始時におけるスタートスイッチ４１の操作時や、疑似遊技演出中におけるストップスイッチ４２の操作時に、２０秒に相当するタイマ値「１７８９７（Ｄ）」を初期値としてセットし、割込み処理ごとに「１」減算するカウントを実行する。そして、当該タイマ値が「０」になっても全リール３１の仮停止後においてスタートスイッチ４１が操作されなかったり、又は疑似遊技演出中のリール３１の回転中にストップスイッチ４２が操作されなかったときは、疑似遊技演出を終了する。

たとえば遊技開始時にスタートスイッチ４１が操作されたときは、タイマ値「１７８９７（Ｄ）」を再セットする。そして、タイマ値が「０」になる前に第１ストップスイッチ４２が操作されたときは、タイマ値「１７８９７（Ｄ）」を再セットする。

次に、タイマ値が「０」になる前に第２ストップスイッチ４２が操作されたときは、タイマ値「１７８９７（Ｄ）」を再セットする。同様にして、タイマ値が「０」になる前に第３ストップスイッチ４２が操作されたときは、タイマ値「１７８９７（Ｄ）」を再セットする。

【３６８４】

これに対し、

（１）第１ストップスイッチ４２が操作される前（全リール３１の回転中）

（２）第１ストップスイッチ４２が操作された後、第２ストップスイッチ４２が操作される前（第１リール３１のみが仮停止している状態）

（３）第２ストップスイッチ４２が操作された後、第３ストップスイッチ４２が操作される前（第１及び２リール３１が仮停止している状態）

（４）第３ストップスイッチ４２が操作された後、スタートスイッチ４１が操作される前（全リール３１が仮停止（揺れ変動）している状態）

に、それぞれタイマ値が「０」になったときは、疑似遊技演出を終了する。

上記（１）～（３）の場合において疑似遊技演出を終了するときは、回転中のリール３１を仮停止させた後、ランダム遅延処理を行った上でリール３１を再始動させる。

また、上記（４）の場合において疑似遊技演出を終了するときは、ランダム遅延処理を行った上でリール３１を再始動させる。

【３６８５】

ただし、上記に限らず、以下のように制御することも可能である。

スタートスイッチ４１が操作された後、いずれのストップスイッチ４２も操作されることなく２０秒を経過したときは、そのタイミングで左停止操作が受け付けられたものとして左リール３１を仮停止する。

次に、その時点から再度２０秒を計測し、いずれのストップスイッチ４２も操作されることなく２０秒を経過したときは、そのタイミングで中停止操作が受け付けられたものとして中リール３１を仮停止する。

次に、その時点から再度２０秒を計測し、右ストップスイッチ４２が操作されることなく２０秒を経過したときは、そのタイミングで右停止操作が受け付けられたものとして右

リール３１を仮停止する。さらに、全リール３１の仮停止後は、揺れ変動制御を実行する。
　また、全リール３１の仮停止時点から再度２０秒を計測し、スタートスイッチ４１が操作されることなく２０秒を経過したときは、そのタイミングでスタートスイッチ４１が操作されたものとして疑似遊技演出を終了し、ランダム遅延時間を決定し、ランダム遅延処理を開始し、ランダム遅延処理後にリール３１を再始動させる。
【３６８６】
　アドレス「Ｆ０Ｂ４（Ｈ）」の外部信号出力時間（_TM1_OUT_CNT）は、メダルベット信号及びメダル払出し信号の出力時間を計測するためのタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、タイマ値が「０」になったと判断したときは、再度、タイマ値「９２（Ｄ）」をセットし（後述する図３９９のステップＳ２９７２）、割込み処理ごとに「１」減算するカウントを実行する。
　アドレス「Ｆ０Ｂ５（Ｈ）」の条件装置出力時間（_TM1_COND_OUT）は、条件装置信号の出力時間を計測するタイマ値を記憶するための記憶領域であり、後述するスタートスイッチ受付け時処理において所定の初期値が記憶され（図３９７中、ステップＳ２９２６）、その後は所定の周期（割込み処理）ごとに「１」ずつ減算される。そして、割込み処理中の試験信号出力（図４００）において、条件装置出力時間に応じた条件装置信号が試験信号として出力される。
【３６８７】
　アドレス「Ｆ０Ｃ１（Ｈ）」の再遊技作動状態フラグ（_FL_REPLAY）は、再遊技が作動中であることを記憶するための記憶領域である。遊技終了時に、リプレイの図柄組合せが停止表示したときは、再遊技作動状態フラグがオン（「１」）となる。また、再遊技作動状態フラグがオンであるときは、再遊技が行われ、当該遊技の終了時に再遊技作動状態フラグがオフ（「０」）にされる。なお、本実施形態では、再遊技作動状態フラグがオンのときには「１」を記憶するが、再遊技が作動中であるか否かを判別できる情報を記憶するのであれば、どのような情報を記憶してもよい。
【３６８８】
　アドレス「Ｆ０Ｃ２（Ｈ）」の作動状態フラグ（_FL_ACTION）は、図３５（第１１実施形態）に示す作動状態フラグに対応する記憶領域と同様であり、役物の作動状態フラグを記憶する。役物に対応したいずれかのビットが「１」であるか否かで、役物作動中であるか否かを判断することができる。本実施形態の役物は、１ＢＢ及びＲＢ（図１２２参照）であり、Ｄ０ビットに１ＢＢ、Ｄ１ビットにＲＢが割り当てられている。作動状態フラグは、たとえば遊技終了チェック処理において更新される（図５０では図示せず）。
【３６８９】
　アドレス「Ｆ０Ｃ３（Ｈ）」の再遊技状態識別情報フラグ（_FL_RT_INF）は、再遊技状態識別信号を出力するタイミングであるか否かのデータを記憶するための記憶領域である。再遊技状態識別信号の出力時には「ＦＦ（Ｈ）（オン）」の値が記憶され、それ以外は「００（Ｈ）（オフ）」の値が記憶される。
　再遊技状態識別情報フラグは、遊技開始時にオンとされ、後述するスタートスイッチ受付け時処理時にオフにされる。なお、所定期間（たとえば、約６ｍｓ（６割込み））の経過後にオフにされるように構成されていてもよい。
【３６９０】
　アドレス「Ｆ０Ｃ４（Ｈ）」の区間種別番号（_NB_ADV_KND）は、図１３８（第２３実施形態）における区間種別番号と同様であり、有利区間であるか否かを示す番号を記憶する記憶領域である。有利区間であるときは「１」が記憶され、非有利区間であるときは「０」が記憶される。
　アドレス「Ｆ０Ｃ５（Ｈ）」及び「Ｆ０Ｃ６（Ｈ）」の有利区間クリアカウンタ（_CT_ADV_CLR）は、図１３８（第２３実施形態）における有利区間クリアカウンタと同様であり、有利区間の遊技回数のカウンタ（デクリメントカウンタ）の記憶領域である。有利区間に移行したときは、初期値「１５００（Ｄ）」がセットされ、有利区間中は、１遊技ごとに「１」減算される。そして、「０」となったときは、有利区間の終了条件を満たす。

【３６９１】
アドレス「ＦＯＣ７（Ｈ）」の疑似遊技演出番号（_NB_FREEPLAY）は、疑似遊技演出を実行することに決定されたときに、「０」以外の値が記憶され、疑似遊技演出を実行しないときには「０」となるフラグの記憶領域である。本実施形態では、疑似遊技演出として３種類設けられ、どの種類の疑似遊技演出を実行するかに応じてこの記憶領域に対応する値が記憶される。
なお、疑似遊技演出の種類としては、たとえば、どのような図柄組合せを仮停止可能とするかや、疑似遊技演出を何回実行するか等が挙げられる。
疑似遊技演出番号に「０」以外の所定値が記憶され、疑似遊技演出が実行され、当該疑似遊技演出を終了したときは、疑似遊技演出番号は「０」に更新される。
【３６９２】
アドレス「ＦＯＣ８（Ｈ）」の疑似遊技演出状態フラグ（_FL_FREEPLAY）は、疑似遊技演出中は所定値が記憶され、それ以外には「０」が記憶される記憶領域である。疑似遊技演出状態フラグが「０」でなければ疑似遊技演出中であることを示し、疑似遊技演出状態フラグが「０」であれば疑似遊技演出中でないことを示す。
【３６９３】
続いて、第４３実施形態における情報処理の流れをフローチャートを用いて説明する。
図３９５は、第４３実施形態における遊技開始セット処理（M_GAME_SET）を示すフローチャートである。遊技開始セット処理は、たとえば図４２（第１１実施形態）に記載されているが、図４２の処理を実行しないという意味ではなく、図４２の処理を実行しつつ、図３９５に記載した第４３実施形態に係る処理を実行するものである。
まず、ステップＳ２８６１では、メイン制御基板５０は、再遊技状態識別情報フラグ（_FL_RT_INF）をオンにする。この処理は、再遊技状態識別情報フラグに、再遊技状態識別信号の出力時に対応する値「ＦＦ（Ｈ）」を記憶する処理である。なお、本実施形態では「ＦＦ（Ｈ）」を記憶しているが、再遊技状態識別信号を出力する状況であるか否か（条件装置信号を出力する状況であるか否か）を把握可能な情報であれば、いかなる値を記憶してもよい。
次にステップＳ２８６２に進み、メイン制御基板５０は、割込み処理が発生したか否かを判断する。割込み処理が発生していないときは割込み処理が発生するまで待機し、割込み処理が発生したと判断したときはステップＳ２８６３に進む。ステップＳ２８６３では、再度、ステップＳ２８６２と同様の処理を実行する。そして、割込み処理が発生したと判断したときはステップＳ２８６４に進む。
【３６９４】
以上のステップＳ２８６２及びＳ２８６３により、２回の割込み処理が発生するまで待機する待機処理（「ウェイト処理」ともいう。）が実行される。このステップＳ２８６２及びＳ２８６３により、最大で「２．２３５ｍｓ」の待機処理が実行される。なお、待機処理を実行している間も、割込み処理は実行される。
また、本実施形態では、ステップＳ２８６２及びＳ２８６３により、２回の割込み処理が発生するまで待機する待機処理を実行するように構成しているが、割込みの回数は１回でもよいし、３回～５回程度でもよい。
次のステップＳ２８６４では、メイン制御基板５０は、再遊技作動状態フラグ（_FL_REPLAY）がオンであるか否かを判断する。再遊技作動状態フラグがオンであると判断したときはステップＳ２８６５に進み、オンでないと判断したときはステップＳ２８６７に進む。
【３６９５】
ステップＳ２８６５では、メイン制御基板５０は、規定数をベット数データ（_NB_PLAY_MEDAL）にセットする。たとえば今回遊技における規定数が「３」であるときは、ベット数データに「３」を記憶する。
次にステップＳ２８６６に進み、メイン制御基板５０は、クレジット数が「５０（Ｄ）」であるか否かを判断する。クレジット数が「５０（Ｄ）」すなわち上限数であると判断

したときはステップＳ２８６９（メダル受付け開始時処理（図３９６））に移行し、クレジット数が「５０（Ｄ）」でないと判断したときはステップＳ２８６７に進む。
　ステップＳ２８６７では、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５をオン（メダルの通過を許可する状態）とする。なお、ステップＳ２８６７の前は、ブロッカ４５はオフになっている。次にステップＳ２８６８に進み、投入表示ＬＥＤ７９ｅをオンにする。この処理は、ＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）中、Ｄ４ビットを「１」にする処理である。そしてステップＳ２８６９に進み、メダル受付け開始時処理に移行する。
【３６９６】
　図３９６は、図３９５のステップＳ２８６９におけるメダル受付け開始時処理を示すフローチャートである。
　まず、ステップＳ２８８１では、メイン制御基板５０は、投入スイッチ信号がオンであるか否かを判断する。投入スイッチ信号がオンであると判断したときはステップＳ２８８２に進み、オンでないと判断したときはステップＳ２８８６に進む。
　ステップＳ２８８２では、ベット枚数データ（_NB_PLAY_MEDAL）に「１」を加算する。次にステップＳ２８８３に進み、メダルの投入が不可であるか否かを判断する。この判断は、ベット数が規定数となり、かつ、クレジット数が上限数「５０」に到達したときは、「Ｙｅｓ」と判断する。メダルの投入が不可と判断したときはステップＳ２８８４に進み、メダル投入可能と判断したときはステップＳ２８８６に進む。
【３６９７】
　ステップＳ２８８４では、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５をオフ（メダルの通過を不許可にする状態）にする。次にステップＳ２８８５に進み、投入表示ＬＥＤ７９ｅをオフにする。この処理は、ＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）のＤ４ビットを「０」にする処理である。そしてステップＳ２８８６に進む。
　ステップＳ２８８６では、ベット枚数データ（_NB_PLAY_MEDAL）が規定数（遊技を開始可能なベット枚数）となっているか否かが判断される。規定数であると判断されたときはステップＳ２８８７に進み、規定数でないと判断されたときはステップＳ２８８１に戻る。
【３６９８】
　ステップＳ２８８７では、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄをオンにする。この処理は、ＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）のＤ３ビットを「１」にする処理である。
　次のステップＳ２８８８では、メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１がオンとなったか否かを判断する。スタートスイッチ４１のオンを検知したときはステップＳ２８８９に進んでスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）を実行し、スタートスイッチ４１のオンを検知していないときはステップＳ２８８１に戻る。
　スタートスイッチ４１がオンとなったか否かは、図１３３（第２３実施形態）中、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_UP ）のＤ６ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは、スタートスイッチ４１が操作されたと判断する。
　なお、図３９４では図示していないが、第４３実施形態においても第２３実施形態と同様に、図１３３に示す入力ポートレベルデータＡ（_PT_IN_A_LV ）、入力ポートレベルデータＡ（前回）（_PT_IN_A_BK ）、入力ポート立ち上がりデータＡ（_PT_IN_UP ）が設けられている。
【３６９９】
　図３９７は、図３９６のステップＳ２８８９におけるスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL ）を示すフローチャートである。
　ステップＳ２９０１では、メイン制御基板５０は、ブロッカ４５をオフにする。すなわち、スタートスイッチ４１の操作後は、メダルが投入されても受け付けないように制御する。次のステップＳ２９０２では、メイン制御基板５０は、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄをオフにする。この処理は、ＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）中、Ｄ３ビットを「０」にする処理である。
　次のステップＳ２９０３では、メイン制御基板５０は、投入表示ＬＥＤ７９ｅをオフに

する。この処理は、ＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）中、Ｄ４ビットを「０」にする処理である。したがって、ブロッカ４５をオフにした直後に投入表示ＬＥＤ７９ｅをオフにすることができる。

以上の処理により、スタートスイッチ受付処理が実行されると、ブロッカ４５がオフにされ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ及び投入表示ＬＥＤ７９ｅが消灯する。

【３７００】

次にステップＳ２９０４に進み、メイン制御基板５０は、再遊技状態識別情報フラグ（_FL_RT_INF）をオフにする。この処理は、再遊技状態識別情報フラグを「０」にする処理である。なお、再遊技状態識別情報フラグは、図３９５のステップＳ２８６１（遊技開始時）にオンとなっている。また、スタートスイッチ４１のオンを検知したときは、再遊技状態識別信号をオフにするため、スタートスイッチ４１のオンを検知したことに基づいて再遊技状態識別情報フラグを「０」にする。再遊技状態識別情報フラグが「０」となったときは、割込み処理において再遊技状態識別信号が出力されない。

次のステップＳ２９０５では、内蔵乱数をＭＰＵのレジスタ（乱数ソフトラッチレジスタ）に記憶する。ここでは、乱数のラッチ（取得）を行うものであり、取得した乱数が当選に相当する乱数であるか否か等を判定するのは、後述するステップＳ２９１７である。

次のステップＳ２９０６では、スタートスイッチ受付け許可フラグをクリアする。この処理は、メダル管理フラグ（_FL_MEDAL_STS ）のＤ０ビットを「０」にする処理である。

次にステップＳ２９０７に進み、設定変更許可フラグをクリアする。この処理は、メダル管理フラグのＤ１ビットを「１」にする処理である。これにより、設定変更が不可となる。

【３７０１】

次のステップＳ２９０８では、ベットメダルの読み込みを実行する。ここで読み込んだベットメダル枚数をＡレジスタに記憶する。次のステップＳ２９０９では、メイン制御基板５０は、リール回転開始の出力要求をセットする。

次にステップＳ２９１０に進み、ステップＳ２９０８で読み込んだベットメダル枚数（Ａレジスタ値）をＥレジスタにセットする。

【３７０２】

次のステップＳ２９１１では、制御コマンドセット１を実行する。この処理は、ステップＳ２９０９及びＳ２９１０でセットした情報を制御コマンドバッファに記憶する処理である。

ステップＳ２９１２では、ベットメダルの読み込みを実行する。そして、読み込んだベットメダル枚数をＡレジスタに記憶する。なお、ステップＳ２９０８においてベットメダルを読み込んでいるが、ステップＳ２９１１の制御コマンドセット１によりＡレジスタ値が変わり得るので、改めてベットメダルを読み込む。

なお、リプレイの入賞時には、自動ベットされたメダル枚数がベットメダル枚数に設定される。次にステップＳ２９１３に進み、読み込んだベットメダル枚数を２倍にする。この処理は、Ａレジスタ値とＡレジスタ値とを加算し、加算後の値をＡレジスタに記憶する処理である。さらに、ＨＬレジスタに、メダルベット信号出力回数のアドレス（Ｆ０２４（Ｈ））を記憶する。

【３７０３】

次のステップＳ２９１４では、割込み処理を禁止する。次にステップＳ２９１５に進み、メダルベット信号出力回数をセットする。この処理は、ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値（メダルベット信号出力回数）とＡレジスタ（２倍後のベットメダル枚数）とを加算し、その加算後の値をＡレジスタに記憶する処理である。さらに、Ａレジスタの値を、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０２４（Ｈ））に記憶する。これにより、メダルベット信号出力回数が更新される。そして、ステップＳ２９１６に進み、割込み処理を許可する。

【３７０４】

以上のステップＳ２９１４～Ｓ２９１６の処理は、メダルベット信号出力回数の更新前後で割込みを禁止するものである。この割込み禁止により、メダルベット信号の更新途中に割込み処理が実行され、メダルベット信号出力回数を更新する処理が実行されてしまうことを防止することができる。すなわち、メダルベット信号出力回数を更新する処理の終了後、割込み処理を許可してメダルベット信号の更新を許可するものである。

【３７０５】

また、本実施形態では、メダルベット信号を出力するときは、実際のベット枚数を２倍に演算し、その値を出力回数としてセットする。このように制御するのは、ベッメダルト信号を、オンとオフとを繰り返すパルス信号として外部に出力するときに、オンとオフの２回で１枚のベット枚数を表すように制御するためである。このことは、メダル払出し信号も同様である。メダル払出し信号を外部に出力するときは、払出し枚数を２倍に演算し、その値をメダル払出し信号出力回数に設定し、オンとオフの２回で１枚の払出し枚数を表すように制御する。

【３７０６】

次にステップＳ２９１７に進み、役抽選手段６１は、当選役の抽選処理を実行する。この処理は、ステップＳ２９０５で取得した乱数値に基づいて、当選番号の抽選を行う処理である。当選番号を決定したときは、決定した当選番号に対応する入賞及びリプレイ条件装置番号を、アドレス「Ｆ０Ａ９（Ｈ）」の記憶領域に記憶し、決定した当選番号に対応する役物条件装置番号を、アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」の記憶領域に記憶する。

【３７０７】

次のステップＳ２９１８では、メイン制御基板５０は、有利区間の移行決定を行う。本実施形態では、当選番号と有利区間移行抽選における当選の有無とが対応付けられており、当選番号が決定すると、有利区間移行抽選の抽選結果が決定する。ここで、有利区間に移行することに決定したときは、区間種別番号（アドレス「Ｆ０Ｃ４（Ｈ）」）に「１」をセットする。

【３７０８】

次のステップＳ２９１９では、メイン遊技状態の遊技開始時処理を実行する。この処理は、今回遊技のメイン遊技状態に応じて、抽選や、カウンタの更新等の処理を実行する。

次のステップＳ２９２０では、図柄停止信号セット（S_IF_SET）を実行する。この処理は、ストップスイッチ４２の操作タイミングや押し順に関する試験信号を試験機側に出力するための処理であり、図１４１（第２３実施形態）に示す処理に相当する。

なお、遊技機が実際にホール（店舗）に設置されたときは、遊技機は試験機と接続されていないので、試験信号が実際に試験機で受信されることはない。しかし、図柄停止信号セット（S_IF_SET）は、メイン処理のプログラム内に存在しているため、遊技機がホールに設置された後も、毎遊技、ストップスイッチ４２の操作タイミングや押し順に関する試験信号を出力するための処理自体は実行される。

【３７０９】

次のステップＳ２９２１では、疑似遊技演出の抽選処理を実行する。この処理は、疑似遊技演出を実行するか否かを決定する処理であり、疑似遊技演出番号が「０」であるときは、ステップＳ２９０５で取得した乱数値や、ステップＳ２９１７～Ｓ２９１９における各種の抽選結果に基づいて、疑似遊技演出を実行するか否かを決定する。なお、今回遊技以前に疑似遊技演出を実行することに決定されている場合があり、この場合にはステップＳ２９２１における抽選（決定）は実行しない。

また、ステップＳ２９２１において疑似遊技演出を実行することに決定されたときは、決定された疑似遊技演出番号をアドレス「Ｆ０Ｃ７（Ｈ）」に記憶する。

【３７１０】

次にステップＳ２９２２に進み、今回遊技で疑似遊技演出を実行するか否かを判断する。今回遊技で疑似遊技演出を実行すると判断したときはステップＳ２９２３に進み、疑似遊技演出処理（後述する図３９８）を実行する。その後、ステップＳ２９２４に進む。これに対し、ステップＳ２９２２において疑似遊技演出を実行しないと判断したときはステ

ップＳ２９２４に進む。
　なお、ステップＳ２９２１において疑似遊技演出を実行することに決定された場合であっても、今回遊技から数遊技後に実行する場合があり、必ずしも今回遊技で疑似遊技演出を実行するとは限らない。
【３７１１】
　ステップＳ２９２４では、最小遊技時間が経過したか否かを判断する。この処理は、アドレス「Ｆ０Ｂ０（Ｈ）」及び「Ｆ０Ｂ１（Ｈ）」の最小遊技時間のタイマ値が「０」であるか否かを判断する処理である。
　最小遊技時間を経過したと判断されると、ステップＳ２９２５に進み、最小遊技時間をセットする。この処理は、アドレス「Ｆ０Ｂ０（Ｈ）」及び「Ｆ０Ｂ１（Ｈ）」に、最小遊技時間のタイマ値「３６７２（Ｄ）」をセットする処理である。ステップＳ２９２５において最小遊技時間がセットされると、この時点から、一割込みごとにタイマ値が「１」減算され、次回遊技におけるステップＳ２９２４において、タイマ値が「０」であるか否かが判断される。
【３７１２】
　次にステップＳ２９２６に進み、条件装置情報出力時間を保存する。この処理は、アドレス「Ｆ０Ｂ５（Ｈ）」の条件装置出力時間にタイマ値「５８（Ｄ）」を記憶する処理である。詳細は後述するが、本実施形態では、「５８×１．１１７５ｍｓ＝６４．８１５ｍｓ」間のうちの所定時間、役物条件装置信号と入賞及びリプレイ条件装置信号とを試験機４００に出力するための処理を実行する。ここでセットした条件装置出力時間は、次回の割込み処理から、図１５１（第２３実施形態）のステップＳ４５５（タイマー計測）において「１」ずつ減算される。
　なお、条件装置信号は、試験機に出力するための信号であり、市場では実際には出力されない。ただし、出力するために必要なプログラム処理を記憶したＲＯＭ５４や条件装置信号の元となる情報及び条件装置信号の出力時間を記憶可能なＲＷＭ５３（記憶領域）は、市場の遊技機（スロットマシン１０）においても備えられている。換言すれば、市場では、遊技機が備えているＲＯＭ５４及びＲＷＭ５３によって、条件装置信号を出力するための処理は実行されるが、条件装置信号は出力されない。
【３７１３】
　次にステップＳ２９２７に進み、押し順指示番号セット（Ｍ_ＯＲＧ_ＩＮＦ）を実行する。この処理は、図４８（第１１実施形態）に示す処理と同様であり、今回遊技が指示機能を作動させる（指示モニタを点灯させる）遊技であるときに、押し順指示番号をＲＷＭ５３の獲得数データに記憶する処理に相当する。
　次にステップＳ２９２８に進み、加速開始状態をセットする。この処理は、図１４０（第２３実施形態）のステップＳ７６８と同様の処理であり、第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）、第２リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ２_ＳＴＳ）、及び第３リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ３_ＳＴＳ）に、加速開始を示す「３」（００００００１１（Ｂ））を記憶する処理である。この処理の後、リール３１の回転が開始する。
【３７１４】
　なお、疑似遊技演出が実行されたときは、ランダム遅延時間が経過していることを条件に、リール駆動状態に「３」をセットする。たとえば、図３８８に示すように、
　第１（左）リールのランダム遅延時間：ｔ１
　第３（右）リールのランダム遅延時間：ｔ３（ｔ３＞ｔ１）
　第２（中）リールのランダム遅延時間：ｔ２（ｔ２＞ｔ３）
　と設定された場合には、
　第１リールのランダム遅延時間「ｔ１」が経過
　↓
　第１リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ１_ＳＴＳ）に「３」を記憶
　↓
　第３リールのランダム遅延時間「ｔ３」が経過

↓
第３リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ3_ＳＴＳ）に「３」を記憶
↓
第２リールのランダム遅延時間「ｔ２」が経過
↓
第２リール駆動状態（_ＷＫ_ＲＬ2_ＳＴＳ）に「３」を記憶
の順に処理される。

【３７１５】

以上のスタートスイッチ受付処理において、疑似遊技演出（ステップＳ２９２３）の前後における処理は、以下の通りとなる。

１．疑似遊技演出よりも前に実行される処理

（１）メダルベット信号の出力

ステップＳ２９１５においてメダルベット信号の出力回数がセットされるので、このステップＳ２９１５の後に実行される割込み処理（図１５１（第２３実施形態）のステップＳ４６６の外部信号出力）においてメダルベット信号が出力される。よって、疑似遊技演出が実行される遊技であっても、疑似遊技演出前に、メダルベット信号の出力処理が開始される。

（２）図柄停止信号セット

ステップＳ２９２０における図柄停止信号セットは、疑似遊技演出前に実行される。したがって、疑似遊技演出前に、試験機４００に対し、今回遊技の当選役に対応する停止操作位置情報が出力されるので、疑似遊技演出の終了を待たずに試験を進行することが可能となる。

【３７１６】

２．疑似遊技演出の後に実行される処理

（１）最小遊技時間が経過したかの判断、及び最小遊技時間の保存

今回遊技で疑似遊技演出が実行される場合において、当該疑似遊技演出の終了時には、前回遊技のステップＳ２９２５における最小遊技時間保存処理から、「４．１秒」を経過していると考えられる。

したがって、疑似遊技演出の終了後に、最小遊技時間を経過したか否かを判断しても何ら問題はない。

（２）条件装置出力時間の保存

ステップＳ２９２３における疑似遊技演出の終了後に、ステップＳ２９２６において条件装置出力時間が保存される。このため、疑似遊技演出中に、試験機４００に対し、条件装置信号が出力されることはない。これにより、試験機４００に対し、誤解を与えるおそれのある信号の出力を防止することができる。

（３）押し順指示番号セット

ステップＳ２９２３における疑似遊技演出の終了後に、ステップＳ２９２７において押し順指示番号セットが実行される。このため、ＡＴ中における押し順ベル当選時等に指示モニタに押し順指示情報が表示されるのは、疑似遊技演出の後である。換言すれば、疑似遊技演出中に指示モニタに押し順指示情報が表示されることはない。したがって、指示モニタに押し順指示情報が表示されているときは、遊技者は、本遊技中であることを知ることができる。

【３７１７】

図３９８は、図３９７のステップＳ２９２３における疑似遊技演出処理を示すフローチャートである。

ステップＳ２９４０では、メイン制御基板５０は、疑似遊技演出状態フラグに「１０（Ｈ）」を記憶する。疑似遊技演出状態フラグの値が「１０（Ｈ）」であるときは、疑似遊技演出中であることを示す。

次のステップＳ２９４１では、メイン制御基板５０は、仮停止テーブルをセットする。この処理は、疑似遊技演出中のリール３１の仮停止位置を定めたものであり、本遊技で使

用される停止位置決定テーブルとは相違する。また、仮停止テーブルは１種類のみ設けてもよく、あるいは、仮停止させる図柄組合せに応じて複数種類設け、実行する疑似遊技演出に対応する仮停止テーブルを選択してもよい。

仮停止テーブルは、本遊技と同様に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間から最大移動図柄数が４図柄以内となるように仮停止位置を定めてもよく、あるいは、最大移動図柄数が５図柄以上となるように仮停止位置を定めてもよい。

【３７１８】

次のステップＳ２９４２では、リール３１の回転を開始する。次にステップＳ２９４３に進み、疑似遊技演出時間（タイマ値）の初期値をアドレス「Ｆ０Ｂ２（Ｈ）」にセットする。

次のステップＳ２９４４では、疑似遊技演出時間が「０」となったか否かを判断する。疑似遊技演出時間が「０」でないと判断したときはステップＳ２９４５に進み、疑似遊技演出時間が「０」であると判断したときはステップＳ２９５４に進む。

ステップＳ２９４５では、ストップスイッチ４２が操作されたか否かを判断する。ストップスイッチ４２が操作されたと判断したときはステップＳ２９４６に進み、ストップスイッチ４２が操作されていないと判断したときはステップＳ２９４４に戻る。

【３７１９】

なお、詳細は後述するが、たとえば本遊技では、ストップスイッチ４２が操作されたときに、スタートスイッチ４１のレベルデータを判断し、スタートスイッチ４１のレベルデータが「１」であるとき、すなわちスタートスイッチ４１がオンにされた状態でストップスイッチ４２が操作されたときは、当該ストップスイッチ４２の操作を受け付けず、リール３１の停止制御を行わない。

これに対し、疑似遊技演出では、ストップスイッチ４２が操作されたときに、スタートスイッチ４１のレベルデータを判断しない。したがって、スタートスイッチ４１がオンにされた状態でストップスイッチ４２が操作されても、リール３１の仮停止が実行される。これにより、スタートスイッチ４１が操作されている状況下でストップスイッチ４２が有効となっているのが疑似遊技演出中であり、スタートスイッチ４１が操作されている状況下でストップスイッチ４２が有効となっていないのが本遊技中であると遊技者が識別することができる。

【３７２０】

ステップＳ２９４６では、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１を仮停止する。そしてステップＳ２９４７に進み、疑似遊技演出時間を再セットする。

次にステップＳ２９４８に進み、全リール３１を仮停止したか否かを判断し、全リール３１を仮停止したと判断したときはステップＳ２９４９に進み、全リール３１を仮停止していないと判断したときはステップＳ２９４４に戻る。

【３７２１】

ステップＳ２９４９では、仮停止している全リール３１に対し、揺れ変動制御を実行する。次にステップＳ２９５０に進み、疑似遊技演出時間が「０」であるか否かを判断する。疑似遊技演出時間が「０」であると判断したときはステップＳ２９５２に進み、疑似遊技演出時間が「０」でないと判断したときはステップＳ２９５１に進む。

ステップＳ２９５１では、スタートスイッチ４１が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ４１が操作されたと判断したときはステップＳ２９５２に進み、スタートスイッチ４１が操作されていないと判断したときはステップＳ２９４９に戻る。

【３７２２】

一方、ステップＳ２９４４において疑似遊技演出時間が「０」であると判断し、ステップＳ２９５４に進んだときは、回転中のリール３１を仮停止させる。そして、ステップＳ２９５２に進む。なお、回転中のリール３１を仮停止させたときは、リール３１が再始動されるまでの間、ストップスイッチ４２の操作に基づいて全リール３１が仮停止したときに実行される揺れ変動制御を実行してもよく、あるいは実行しなくてもよい。

また、ステップＳ２９５４では、回転中のすべてのリール３１を仮停止してもよく、あ

るいは、上述したように１つのリール３１のみを仮停止してもよい。
　ステップＳ２９５２では、疑似遊技演出状態フラグ及び疑似遊技演出番号をクリアする（両者の記憶領域に「０」を記憶する）。次にステップＳ２９５３に進み、ランダム遅延処理を実行し、本フローチャートによる処理を終了する。なお、ランダム遅延時間を経過したリール３１から順次リール３１の再変動が実行される（図３９７のステップＳ２９２８）。
　なお、ステップＳ２９５２とステップＳ２９５３とは、逆の順序であってもよい。換言すれば、ランダム遅延処理を疑似遊技演出が終了した後に実行される処理（疑似遊技演出状態フラグ及び疑似遊技演出番号をクリアした後にランダム遅延処理が実行される。）としてもよく、あるいは、ランダム遅延処理を疑似遊技演出中の処理（ランダム遅延処理の終了後に疑似遊技演出状態フラグ及び疑似遊技演出番号をクリアする。）としてもよい。
【３７２３】
　また、図３９８より明らかであるが、疑似遊技演出の終了時に有利区間クリアカウンタの更新処理は実行されない。
　有利区間クリアカウンタが更新されるのは、図１４８（第２３実施形態）の遊技終了チェック処理中、ステップＳ９４５である。換言すれば、有利区間クリアカウンタは、（疑似遊技演出の終了時には更新されず、）本遊技の終了時に更新される。
　したがって、疑似遊技演出を実行する場合には、疑似遊技演出を実行し、かつ、その後に本遊技を実行したときに、有利区間クリアカウンタが「１」減算される。このため、疑似遊技演出が何回実行されても遊技者に不利になることはない。
　また、疑似遊技演出が実行されても、報知遊技状態（ＡＴ）の遊技回数の減算や、疑似遊技演出における仮停止図柄に基づいた報知遊技状態の上乗せ等の指示機能に関する処理は実行されないように構成されている。
【３７２４】
　図３９９は、第４３実施形態において、図１５１のステップＳ４６６における外部信号出力を示すフローチャートである。
　なお、第４３実施形態における割込み処理は、図１５１（第２３実施形態）と同様であるものとする。
　図３９９において、ステップＳ２９７１では、以下の処理を実行する。
　（１）メダル信号データを記憶しているＲＷＭ５３のアドレス（Ｆ０２６（Ｈ））を、ＤＥレジスタに記憶する。
　（２）アドレス「Ｆ０Ｂ４（Ｈ）」の外部信号出力時間をＡレジスタに記憶する。
　（３）Ａレジスタ値が「０」であるとき（ゼロフラグ＝「１」のとき）、外部信号出力時間が終了したと判断する。外部信号出力時間を終了したと判断したときはステップＳ２９７２に進み、終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
【３７２５】
　ステップＳ２９７２では、外部信号出力時間に、タイマ値「９２（Ｄ）」をセットする。
　次のステップＳ２９７３では、以下の処理を実行する。
　（１）メダルベット信号出力回数を記憶しているＲＷＭ５３のアドレス（Ｆ０２４（Ｈ））を、ＨＬレジスタに記憶する。
　（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値をＡレジスタに記憶する。
　（３）Ａレジスタ値が「０」であるとき、メダルベット信号出力回数がないと判断する。ステップＳ２９７３においてメダルベット信号出力回数ありと判断されたときはステップＳ２９７４に進み、メダルベット信号出力回数なしと判断されたときはステップＳ２９７６に進む。
【３７２６】
　次のステップＳ２９７４では、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０２４（Ｈ））に記憶された値（ベット信号出力回数）から「１」を減算する。
　次のステップＳ２９７５では、ＣレジスタのＤ６ビットを「１」にする。ここで、外部信号を出力するための所定の出力ポートを備え、所定の出力ポートのＤ６ビットからメダ

ルベット信号を出力し、Ｄ７ビットからメダル払出し信号を出力する。そして、所定の出力ポートから出力する信号をＣレジスタに記憶しておくため、このステップＳ２９７５では、ＣレジスタのＤ６ビットを「１」にする。

【３７２７】

次のステップＳ２９７６では、以下の処理を実行する。

（１）ＨＬレジスタ値が示すアドレス値を「＋１」にする。これにより、ＨＬレジスタ値は、メダルベット信号出力回数を示すアドレス「Ｆ０２４（Ｈ）」から、メダル払出し信号出力回数を示すアドレス「Ｆ０２５（Ｈ）」となる。

（２）ＨＬレジスタ値が示すアドレスに記憶された値（メダル払出し信号出力回数）をＡレジスタに記憶する。

（３）Ａレジスタ値が「０」でないとき、メダル払出し信号出力回数ありと判断する。ステップＳ２９７６においてメダル払出し信号出力回数ありと判断したときはステップＳ２９７７に進み、メダル払出し信号出力回数なしと判断したときはステップＳ２９７９に進む。

【３７２８】

ステップＳ２９７７では、メダル払出し信号出力回数から「１」を減算する。具体的には、ＨＬレジスタ値が示すアドレス（Ｆ０２５（Ｈ））に記憶された値を「１」減算する。

次のステップＳ２９７８では、ＣレジスタのＤ７ビットを「１」にする。なお、このＤ７ビットは、前記所定の出力ポートのＤ７ビット（メダル払出し信号）に対応している。そしてステップＳ２９７９に進む。

【３７２９】

ステップＳ２９７９では、出力ビットのオン／オフ反転を行う。ここでは、以下の処理を実行する。

（１）アドレス「Ｆ０２６（Ｈ）」に記憶された値（メダル信号データ）をＡレジスタに記憶する。

（２）Ａレジスタ値とＣレジスタ値とをＸＯＲ演算し、演算結果をＡレジスタに記憶する。

（３）Ａレジスタ値を、アドレス「Ｆ０２６（Ｈ）」（メダル信号データ）に記憶する。

【３７３０】

ここで、Ｃレジスタ値は、メダル払出し信号出力回数が「０」でないときは、Ｄ７ビットが常に「１」となる。また、メダルベット信号出力回数が「０」でないときは、Ｄ６ビットが常に「１」となる。

一方、Ａレジスタ値であるメダル信号データ（Ｆ０２６（Ｈ））では、メダル払出し信号がオンのときはＤ７ビットが「１」であり、オフのときはＤ７ビットは「０」である。同様に、メダル信号データでは、メダルベット信号がオンのときはＤ６ビットが「１」であり、オフのときはＤ６ビットは「０」である。

【３７３１】

よって、たとえば、メダル払出し信号が「１」であり、メダル払出し信号出力回数が「０」でないときは、

Ａレジスタ値：１００００００００

Ｃレジスタ値：１００００００００

ＸＯＲ演算後：０００００００００（更新後のＡレジスタ値）

となり、更新後のメダル払出し信号は「０」となる。

また、メダル払出し信号が「０」であり、メダル払出し信号出力回数が「０」でないときは、

Ａレジスタ値：０００００００００

Ｃレジスタ値：１００００００００

ＸＯＲ演算後：１００００００００（更新後のＡレジスタ値）

となり、更新後のメダル払出し信号は「１」となる。

【３７３２】

メダルベット信号についても同様である。たとえばメダル払出し信号が「０」、メダルベット信号が「１」、メダル払出し信号出力回数が「０」でなく、メダルベット信号出力回数が「０」でないときは、
Ａレジスタ値：０１０００００００
Ｃレジスタ値：１１０００００００
ＸＯＲ演算後：１００００００００（更新後のＡレジスタ値）
となり、更新後のメダル払出し信号は「１」、メダルベット信号は「０」となる。
同様に、たとえばメダル払出し信号が「１」、メダルベット信号が「０」、メダル払出し信号出力回数が「０」でなく、メダルベット信号出力回数が「０」でないときは、
Ａレジスタ値：１０００００００００
Ｃレジスタ値：１１０００００００
ＸＯＲ演算後：０１０００００００（更新後のＡレジスタ値）
となり、更新後のメダル払出し信号は「０」、メダルベット信号は「１」となる。

【３７３３】

次にステップＳ２９８０に進み、メダルベット信号及びメダル払出し信号の出力データをセットする。この処理は、アドレス「Ｆ０２６（Ｈ）」（メダル信号データ）に記憶された値をＡレジスタに記憶する処理である。
この処理により、メダル払出し信号がオンであるときは、ＡレジスタのＤ７ビットが「１」となり、メダルベット信号がオンであるときは、ＡレジスタのＤ６ビットが「１」となる。
そして、Ａレジスタ値を、前記所定の出力ポートに記憶する。これにより、所定の出力ポートから外部信号が出力される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【３７３４】

以上の処理により、メダルベット信号やメダル払出し信号を出力するときには、外部信号出力時間のタイマ値「９２（Ｄ）」に相当する時間（９２×１．１１７５ｍｓ＝１０２．８１ｍｓ）の周期で、オン信号とオフ信号とが繰返し出力される。また、外部信号出力時間のタイマ値「９２（Ｄ）」が「０」になるごとに、メダルベット信号出力回数やメダル払出し信号出力回数が「１」減算される。

【３７３５】

図４００は、第４３実施形態において、図１５１のステップＳ８４２における試験信号出力を示すフローチャートである。
まず、ステップＳ２９９１では、メイン制御基板５０は、投入要求ランプ信号のオフデータをセットする。投入要求ランプ信号のオフデータは、「００００００００（Ｂ）」である。このデータを所定のレジスタ（たとえば、Ａレジスタ）に記憶する。

【３７３６】

次のステップＳ２９９２では、メイン制御基板５０は、再遊技作動状態フラグ（_FL_REPLAY）がオンであるか否かを判断する。この処理は、再遊技作動状態フラグを読み込み、「０」でないときは再遊技作動状態フラグがオンであると判断し、「０」であるときは再遊技作動状態フラグがオンでないと判断する。再遊技作動状態フラグがオンであると判断したときはステップＳ２９９５に進み、オンでないと判断したときはステップＳ２９９３に進む。

【３７３７】

ステップＳ２９９３では、メイン制御基板５０は、投入表示ＬＥＤ７９ｅがオンであるか否かを判断する。この処理は、ＬＥＤ表示データ（_PT_STS_LED ）のＤ４ビットが「１」であるか否かを判断し、「１」であるときは投入表示ＬＥＤ７９ｅがオンであると判断する。投入表示ＬＥＤ７９ｅがオンであると判断したときはステップＳ２９９４に進み、オンでないと判断したときはステップＳ２９９５に進む。
ステップＳ２９９４では、投入要求ランプ信号のオンデータをセットする。本実施形態において、投入要求ランプ信号のオンデータは、「０１００００００（Ｂ）」（６ビット目が「１」）である。このデータと、前記所定のレジスタに記憶されたデータとをＯＲ演

算し、演算後の値を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ２９９５に進む。なお、前記所定のレジスタに記憶されているデータが「００００００００（Ｂ）」であるときは、投入要求ランプ信号のオンデータである「０１０００００（Ｂ）」を前記所定のレジスタに記憶するだけの処理としてもよい。この場合には、ＯＲ演算を省略しても、ＯＲ演算をしたときと同じ結果が得られるためである。

以上より、再遊技作動状態フラグ（_FL_REPLAY）がオンであるときは、投入要求ランプ信号のオンデータは生成されないので、投入要求ランプ信号は出力されない。

【３７３８】

ステップＳ２９９５では、メイン制御基板５０は、有利区間クリアカウンタ（_CT_ADV_CLR）が「０」であるか否かを判断する。有利区間クリアカウンタが「０」でないと判断したときはステップＳ２９９６に進み、「０」であると判断したときはステップＳ２９９７に進む。

ステップＳ２９９６では、有利区間中信号のオンデータをセットする。有利区間中信号のオンデータは、「１００００００（Ｂ）」（７ビット目が「１」）である。このデータと、前記所定のレジスタに記憶されているデータとをＯＲ演算し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する。

【３７３９】

たとえば、ステップＳ２９９３で投入要求ランプ信号のオンデータがセットされ、前記所定のレジスタに「０１０００００（Ｂ）」が記憶されていた場合において、有利区間中信号のオンデータが「１００００００（Ｂ）」であるときは、「０１０００００（Ｂ）」と「１００００００（Ｂ）」とをＯＲ演算した「１１０００００（Ｂ）」を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ２９９８に進む。

一方、ステップＳ２９９７では、有利区間中信号のオフデータをセットする。有利区間中信号のオフデータは、「００００００００（Ｂ）」である。このデータと、前記所定のレジスタに記憶されているデータとをＯＲ演算し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ２９９８に進む。なお、有利区間中信号のオフデータは「００００００００（Ｂ）」であるので、このデータと前記所定のレジスタに記憶されたデータとのＯＲ演算を省略してもよい。

【３７４０】

ステップＳ２９９８では、再遊技状態作動フラグ（_FL_REPLAY）がオンであるか否かを判断する。この判断は、再遊技作動状態フラグの値を読み込み、「０」であるときは再遊技作動状態フラグがオンでないと判断し、「０」でないときは再遊技作動状態フラグがオンであると判断する。再遊技作動状態フラグがオンでないと判断したときはステップＳ２９９９に進み、オンであると判断したときはステップＳ３０００に進む。

ステップＳ２９９９では、再遊技中信号のオフデータをセットする。再遊技中信号のオフデータは、「００００００００（Ｂ）」である。このデータと、前記所定のレジスタに記憶されているデータとをＯＲ演算し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ３００１に進む。なお、ステップＳ２９９７と同様に、ＯＲ演算を省略してもよい。

【３７４１】

一方、ステップＳ３０００では、再遊技中信号のオンデータをセットする。再遊技中信号のオンデータは、再遊技状態作動フラグ（_FL_REPLAY）がオンであるときの値「２０（Ｈ）」（００１００００（Ｂ））である（図３９４参照）。このデータと、前記所定のレジスタに記憶されているデータとをＯＲ演算し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する。たとえば、前記所定のデータに記憶されているデータが「１１０００００（Ｂ）」であるときは、この値と再遊技中信号のオンデータ「００１００００（Ｂ）」とをＯＲ演算した値「１１１００００（Ｂ）」を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ３００１に進む。

【３７４２】

ステップＳ３００１では、作動状態フラグ（_FL_ACTION）から役物中信号データをセ

ットする。この処理は、作動状態フラグのデータを読み込み、前記所定のレジスタに記憶されているデータとのＯＲ演算を実行し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する処理である。前記所定のレジスタに記憶されたデータがたとえば上述した「１１１００００００（Ｂ）」であり、作動状態フラグ（_FL_ACTION）のデータがたとえば「００００００１１（Ｂ）」（１ＢＢ及びＲＢ作動中）であるときは、双方のデータをＯＲ演算した「１１１０００１１（Ｂ）」を前記所定のレジスタに記憶する。

【３７４３】

図４０１は、図４００に続くフローチャートの例１を示す。

図４０１のステップＳ３００２に進むと、疑似遊技演出状態フラグ（_FL_FREEPLAY）がオンであるか否かを判断する。ここでは、疑似遊技演出状態フラグが「０」でないときはオンであると判断し、疑似遊技演出状態フラグが「０」であるときはオフであると判断する。

疑似遊技演出状態フラグがオンでないと判断したときはステップＳ３００３に進み、疑似遊技演出中信号のオフデータをセットする。ここでは、疑似遊技演出状態フラグの値「００００００００（Ｂ）」と前記所定のレジスタに記憶されたデータとをＯＲ演算し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ３００５に進む。なお、ステップＳ２９９７と同様に、ＯＲ演算を省略してもよい。

一方、ステップＳ３００２において疑似遊技演出状態フラグがオンであると判断し、ステップＳ３００４に進んだときは、疑似遊技演出中信号のオンデータをセットする。ここでは、疑似遊技演出状態フラグの値「１０（Ｈ）」すなわち「０００１００００（Ｂ）」と前記所定のレジスタに記憶されたデータとをＯＲ演算し、演算結果を前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ３００５に進む。

【３７４４】

ステップＳ３００５では、前記所定のレジスタに記憶されているデータを試験信号として出力する。上記の処理により、ステップＳ３００５の右側に示すように、０～３ビット目が作動状態フラグの信号、４ビット目が疑似遊技演出中信号、５ビット目が再遊技中信号、６ビット目が投入要求ランプ信号、７ビット目が有利区間中信号である試験信号が出力される。ステップＳ３００５において試験信号を出力した後は、前記所定のレジスタをクリアする。

次にステップＳ３００６に進み、メイン制御基板５０は、再遊技状態識別情報フラグ（_FL_RT_INF）がオンであるか否かを判断する。再遊技状態識別情報フラグが「０」であるときはオンでないと判断し、ステップＳ３００８に進む。一方、再遊技状態識別情報フラグが「０」以外であるときはオンであると判断し、ステップＳ３００７に進む。

【３７４５】

ステップＳ３００７では、再遊技状態識別信号データをセットする。この処理は、ＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）（図１３３参照）のデータを読み込み、前記所定のレジスタに記憶する処理である。たとえば現在のＲＴがＲＴ１であるときは、ＲＴ状態番号（_NB_RT_STS）はたとえば「００００００１（Ｂ）」となっているので、このデータを読み込んで前記所定のレジスタに記憶する。そしてステップＳ３０１２に進み、前記所定のレジスタに記憶されているデータを、再遊技状態識別信号として出力するための処理を実行することができる。これにより本フローチャートによる処理を終了する。

【３７４６】

一方、ステップＳ３００６において再遊技状態識別信号がオンでないと判断され、ステップＳ３００８に進むと、メイン制御基板５０は、条件装置出力時間（_TM1_COND_OUT）のデータを読み込み、条件装置出力時間の値に応じて、ステップＳ３００９～Ｓ３０１１に進む。条件装置出力時間がたとえば「５８（Ｄ）」～「４９（Ｄ）」又は「０（Ｄ）」の値であるときはステップＳ３００９に進み、条件装置信号に「００００００００（Ｂ）」のデータをセットする。

ここで、条件装置出力時間が、「５８（Ｄ）」～「４９（Ｄ）」の値となっているのは、１０割込み（１１．１７５ｍｓ）間である。これにより、約１０ｍｓの間、条件装置信

号として「００００００００（Ｂ）」を出力するための処理を実行することができる。よって、１０割込み（１１．１７５ｍｓ）の間、条件装置信号として「００００００００（Ｂ）」を出力するための処理を実行することができる。
そして、条件装置信号として「００００００００（Ｂ）」を出力している間も、メイン処理は進行するので、遊技の遅延は発生しない。
【３７４７】
また、条件装置出力時間が「４８（Ｄ）」～「２５（Ｄ）」の間であるときは、ステップＳ３０１０に進み、役物条件装置信号のデータをセットする。
ここで、役物条件装置信号のデータをセットするときは、０～５ビット目が役物条件装置番号の０～５ビット、６ビット目が「０」、及び７ビット目が「１」となるデータを前記所定のレジスタに記憶する。
【３７４８】
さらにまた、条件装置出力時間が「２４（Ｄ）」～「１（Ｄ）」の間であるときは、ステップＳ３０１１に進み、入賞及びリプレイ条件装置信号のデータをセットする。
ここで、入賞及びリプレイ条件装置信号のデータをセットするときは、０～５ビット目が入賞及びリプレイ条件装置番号の０～５ビット、６ビット目が「１」、及び７ビット目が「０」となるデータを前記所定のレジスタに記憶する。
そして、それぞれステップＳ３０１２に進み、条件装置信号を試験信号として出力する。
以上のようにして、試験信号出力では、試験信号として、作動状態フラグの信号、疑似遊技演出中信号、再遊技中信号、投入要求ランプ信号、有利区間中信号が出力される。次に、試験信号として、条件装置信号が出力される。
【３７４９】
なお、図４０１の例１では、ステップＳ３００５で出力する試験信号のうち、４ビット目を疑似遊技演出中信号に割り当てた例である。
ただし、これに限らず、ステップＳ３００５における試験信号とは別個に、疑似遊技演出中信号を独立して出力することも可能である。
図４０２は、図４００に続くフローチャートの例２を示す。
図４０２では、ステップＳ３００５において試験信号を出力するが、この試験信号では、０～４ビット目が作動状態フラグの信号となる。
【３７５０】
図４０２のステップＳ３００２において、疑似遊技演出状態フラグがオンでないと判断されたときはステップＳ３０２１に進み、疑似遊技演出状態フラグがオンであると判断されたときはステップＳ３０２２に進む。
ステップＳ３０２１では、疑似遊技演出中信号として、疑似遊技演出中でないことを示す「００（Ｈ）」を出力するための処理を実行することができる。これに対し、ステップＳ３０２２では、疑似遊技演出中信号として、疑似遊技演出中であることを示す「ＦＦ（Ｈ）」を出力するための処理を実行することができる。
よって、例２では、試験信号出力において、１バイトの試験信号（作動状態フラグの信号、再遊技中信号、投入要求ランプ信号、有利区間中信号）、１バイトの疑似遊技演出中信号、及び１バイトの条件装置信号を出力するための処理を実行することとなる。
【３７５１】
＜第４４実施形態＞
第４４実施形態は、ビデオリールやサブリール等を設けた場合のメインリールの明示に関するものである。なお、広義には、ビデオリールやサブリール等を「演出用リール」と称する場合もある。
ここで、「メインリール」、「サブリール」、「ビデオリール」の意味は、以下の通りである。
「メインリール」とは、遊技結果としての図柄組合せを表示するためのものであり、図１中、左、中、及び右リール３１に相当する。メインリールは、単に「リール」又は「回胴」と称され、「本リール」とも称される。以下の説明では、メインリールには符号「３

１」を付し、「リール３１」又は「メインリール３１」と称する。
【３７５２】
「サブリール」とは、リール３１と同様に図柄を表示しているが、停止時における図柄又は図柄組合せによって遊技結果を表示するものではなく、演出の１つとして、図柄又は図柄組合せを表示するものである。メインリールの図柄とサブリールの図柄は、同一である場合、類似する場合、非類似の場合もいずれも挙げられる。
なお、サブリールは、メインリールと同様に、有体物としての略円筒（環状）形状体からなるものである。したがって、サブリールには、無体物、たとえば画像表示装置２３によって画像表示されたビデオリール等は含まれない。
サブリールは、スタートスイッチ４１の操作タイミングに合わせて回転を開始する場合と、回転を開始しない場合とが挙げられる。
【３７５３】
また、サブリールは、ストップスイッチ４２の操作タイミングに合わせて回転を停止する場合と、回転を停止しない場合と、それまで停止していた場合に回転を開始する場合とが挙げられる。
さらにまた、サブリールは、１遊技中に回転及び停止を行う場合の他、１遊技内では回転しない（停止し続ける）場合とが挙げられる。
サブリールは、「演出リール」、「補助リール」、「疑似リール」等とも称される。以下の説明では、サブリールには符号「３４」を付し、「サブリール３４」と称する。
なお、サブリール３４は、１個設けられる場合や、ストップスイッチ４２の数だけ（たとえば３個）設けられる場合もある。
第４４実施形態では、遊技結果を表示していると誤認するおそれのあるサブリール３４と、遊技結果を表示していると誤認するおそれのないサブリール３４とを例示する。
なお、遊技結果を表示していると誤認するおそれがあるサブリール３４であっても、当該サブリール３４を設けることが禁止されるわけではない。
【３７５４】
また、「ビデオリール」とは、画像表示装置２３によって画像表示され、リールを模した画像、リールを想定させる画像、リールに類似する画像等を意味し、演出として、図柄又は図柄組合せを表示する。
ビデオリールは、リールが回転しているかのごとく画像表示する場合に限らず、図柄のみを変動表示させる場合も挙げられる。さらに、リールを模して画像表示する場合には、立体的に（三次元状に）画像表示する場合（たとえば後述する図４０５）と、平面的に（二次元状に）画像表示する場合（たとえば後述する図４０７）とが挙げられる。
【３７５５】
なお、「画像表示装置２３」は、ドットディスプレイ、液晶ディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、マイクロＬＥＤディスプレイ、量子ドットフィルムディスプレイ等から構成されている。
第４４実施形態では、リールを模して画像表示すること等により、遊技結果を表示していると誤認するおそれのある画像を「ビデオリール」と称する。
これに対し、遊技結果を表示していると誤認するおそれのない画像を「装飾変動画像」と称し、「ビデオリール」と区別する。
以下では、ビデオリールには符号「２３ａ」を付し、「ビデオリール２３ａ」と称する。また、装飾変動画像は符号「２３ｂ」を付し、「装飾変動画像２３ｂ」と称する
【３７５６】
ビデオリール２３ａを画像表示する場合、又は遊技結果を表示していると誤認されるおそれのあるサブリール３４を設ける場合には、メインリール３１を明示することが好ましい。遊技者がメインリール３１とビデオリール２３ａ又はサブリール３４と混同し、ビデオリール２３ａ又はサブリール３４によって表示された図柄又は図柄組合せが遊技結果であると誤認するのを防止するためである。
図４０３は、表示窓（「ガラス板」とも称される。）１８から３個のリール３１（メイ

ンリール）が見える例を示している。図４０３では、リール３１の近傍に「メインリール」等と表示（印刷等）した例である。このように、ビデオリール２３ａを画像表示する場合又は遊技結果を表示していると誤認するおそれのあるサブリール３４を設ける場合には、リール３１が遊技結果を示すリールであることを明示するため、図４０３のような明示を行う必要がある。

【３７５７】

図４０４は、画像表示装置２３の領域内にリール３１の目視領域を形成した例である。そして、この場合にも、ビデオリール２３ａを画像表示する場合又は遊技結果を表示していると誤認するおそれのあるサブリール３４を設ける場合には、リール３１が遊技結果を示すリールであることを明示するため、画像表示装置２３によって「リール」等と画像表示する。この場合、遊技中は、「リール」等の画像表示を消去しない。ただし、遊技待機中になった後、所定時間を経過して、画像表示装置２３によりデモ画面等を表示する場合には、「リール」等の画像表示を消去することが可能である。

なお、図４０３の例では「メインリール」と表示したが、「本リール」、「リール」、「回胴」、「ＲＥＥＬ」等と表示してもよい。

同様に、図４０４の例では「リール」と表示したが、「メインリール」、「本リール」、「回胴」、「ＲＥＥＬ」等と表示してもよい。

また、図４０３や図４０４に示す明示では、文字の大きさは３０ポイント以上とし、目立つようにする。

【３７５８】

図４０５～図４０９は、上述した「ビデオリール」に該当するか否かを例示した図である。図４０５～図４０７は、ビデオリール２３ａに該当する例（例１～例３）を示し、図４０８及び図４０９は、ビデオリール２３ａに該当しない（装飾変動画像２３ｂに該当する）例（例４及び例５）を示す。

なお、図４０５～図４０９は、一つの基準を例示するにすぎず、図４０５～図４０７の表示態様であれば必ずビデオリールに該当し、図４０８及び図４０９の表示態様であれば必ずビデオリールに該当しないという意味ではない。

「ビデオリールに該当する」とは、ビデオリールに該当するか否かの条件が予め明確に定められていてその条件を満たしていることを意味するわけではなく、「遊技結果を表示していると誤認するおそれがある」と社会通念上判断されることを意味する。

【３７５９】

図４０５は、画像表示装置２３により、ビデオリール２３ａを画像表示した例である。この例では、リール３１と同様に、３個のビデオリール２３ａ（立体的なリール画像）を表示し、かつ、各ビデオリール２３ａが、リール３１と同様に上段、中段、及び下段の３つの図柄画像を表示している例である。

そして、スタートスイッチ４１の操作に基づいて全ビデオリール２３ａが回転画像となり、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、操作されたストップスイッチ４２に対応するビデオリール２３ａが静止画像となる。ビデオリール２３ａの図柄画像は、リール３１の図柄と同一図柄でもよく、類似する図柄でもよく、異なる図柄でもよい。

図４０５に示すビデオリール２３ａは、ルール３１とほぼ同様の形態であり、遊技結果を示していると誤認するおそれがある。したがって、図４０５に示す例は、ビデオリールに該当すると考えられる。

【３７６０】

図４０６は、画像表示装置２３により、ビデオリール２３ａを画像表示した例である。この例では、リール３１と同様に、３個のビデオリール２３ａを画像表示するが、各ビデオリール２３ａが１つの図柄画像を表示している例である。

この例でも図４０５の例と同様に、スタートスイッチ４１の操作に基づいて全ビデオリール２３ａが回転画像となり、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、操作されたストップスイッチ４２に対応するビデオリール２３ａが静止画像となる。ビデオリール２３ａの図柄画像は、リール３１の図柄と同一図柄でもよく、類似する図柄でもよく、異なる図

柄でもよい。
　図４０６に示す例は、図４０５に示す例と同様に、ルール３１とほぼ同様の形態であり、遊技結果を示していると誤認するおそれがある。したがって、図４０６に示す例は、ビデオリールに該当すると考えられる。
【３７６１】
　図４０７は、画像表示装置２３により、ビデオリール２３ａを画像表示した例である。この例のビデオリール２３ａは、「３×３」のマトリクス状の図柄画像表示領域を備え、９個の図柄画像が独立して、あるいは所定の規則に従って変動する。
　この場合にも、スタートスイッチ４１の操作に基づいて全図柄画像が回転画像となり、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、操作されたストップスイッチ４２に対応する所定の図柄画像が静止画像となる。また、図柄画像は、リール３１の図柄と同一図柄でもよく、類似する図柄でもよく、異なる図柄でもよい。
　図４０７に示す例は、各図柄画像が単独で変動することから、リールの回転状態とは異なる形態であるものの、リールを模した表現を用いており、遊技結果を示していると誤認するおそれがある。したがって、図４０７に示す例は、ビデオリールに該当すると考えられる。
　のあ、マトリクス状に画像表示する場合には、「３×３」に限られない。
【３７６２】
　図４０８の例は、画像表示装置２３に、装飾変動画像２３ｂ（数字、文字、図形、記号、又は図柄等からなる画像。以下同じ。）を表示したものである。この例の装飾変動画像２３ｂは、リール３１の数に合わせて３つ設けられている。そして、スタートスイッチ４１の操作に基づいて装飾変動画像２３ｂが変動状態となり、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、操作されたストップスイッチ４２に対応する装飾変動画像２３ｂが静止状態となる。ただし、これに限らず、スタートスイッチ４１やストップスイッチ４２の操作に合わせて変動しない場合もある。また、装飾変動画像２３ｂは、リール３１の図柄と異なっている。
　図４０８の装飾変動画像２３ｂを３列設ければ、図４０７に示すビデオリール２３ａ近づくとも考えられる。しかし、図４０８の例では、リールを模した表現を有さず、単に、対象画像が変動するのみであるため、遊技結果を示していると誤認するおそれはないと考えられる。
　このため、図４０８の例は、ビデオリールには該当しないと考えられる。
【３７６３】
　図４０９の例は、画像表示装置２３に、装飾変動画像２３ｂを表示したものである。この例の画像表示装置２３は、たとえばリール３１の表示窓１８の左側又は右側に設けられる。そして、スタートスイッチ４１の操作に基づいて装飾変動画像２３ｂが変動状態となり、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、装飾変動画像が静止状態となる。ただし、これに限らず、スタートスイッチ４１やストップスイッチ４２の操作に合わせて変動しない場合もある。また、装飾変動画像２３ｂは、リール３１の図柄と異なっている。
　図４０９の例では、リールを模した表現を有さず、単に、対象画像が変動するのみであるため、遊技結果を示していると誤認するおそれはないと考えられる。
　このため、図４０９の例は、ビデオリールには該当しないと考えられる。
【３７６４】
　以上の図４０５～図４０９のうち、図４０５～図４０７の例は、ビデオリール２３ａに該当すると考えられるため、図４０３や図４０４に示すように、リール３１の近傍や周囲に、リール（メインリール、回胴）であることを明示し、遊技結果を表示するものであることを明示する必要がある。
　これに対し、図４０８及び図４０９の例では、ビデオリール２３ａには該当しないので、図４０３や図４０４に示すようなリール３１の明示は不要である。ただし、これに限らず、図４０８及び図４０９の例のような装飾変動画像２３ｂを設けた場合であっても、図４０３や図４０４に示すようなリール３１の明示を行ってもよい。

【３７６５】
続いて、サブリール３４について説明する。
図４１０～図４１４は、サブリール３４の例１～例５を示す図である。
図４１０の例１では、リール３１と同様に、３個のサブリール３４を設け、表示窓１８’から図柄が透視できるように構成されている。さらに、リール３１と同様に、各サブリール３４は、上段、中段及び下段の３個の図柄を表示する。図４１０の例１は、図４０５のビデオリール２３ａを、現物のサブリール３４としたものである。
そして、スタートスイッチ４１の操作に基づいて、リール３１及びサブリール３４の回転が開始され、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１及びサブリール３４の回転が停止する。したがって、全サブリール３４の停止時に、サブリール３４によって図柄又は図柄組合せが停止表示される。
この場合、サブリール３４は、リール３１とほぼ同構造の演出装置であるので、遊技結果を表示していると誤認するおそれがある。
【３７６６】
図４１１の例２は、リール３１と同様に、３個のサブリール３４を設け、表示窓１８’から図柄が透視できるように構成されている。さらに、各サブリール３４は、１個の図柄を表示する（この点で、図４１０の例１の構造と異なる。）。図４１１の例２は、図４０６のビデオリール２３ａを、現物のサブリール３４としたものである。
そして、スタートスイッチ４１の操作に基づいて、リール３１及びサブリール３４の回転が開始され、ストップスイッチ４２の操作に基づいて、操作されたストップスイッチ４２に対応するリール３１及びサブリール３４の回転が停止する。したがって、全サブリール３４の停止時に、サブリール３４によって図柄又は図柄組合せが停止表示される。
この場合、サブリール３４は、リール３１とほぼ同構造の演出装置であるので、遊技結果を表示していると誤認するおそれがある。
【３７６７】
図４１２の例３は、図中、一番左側に配置されたリールがサブリール３４となっている。また、一番右側には第１リール３１（左リール３１に相当）が設けられているが、第１リール３１に対する表示窓１８’は、下段の図柄のみが透視できる構造となっている。
さらにまた、サブリール３４の図柄は、リール３１の図柄と同一である。たとえば、サブリール３４の中段の図柄「７」は、第２及び第３リール３１の中段の図柄「７」と同一である。
【３７６８】
そして、スタートスイッチ４１の操作に基づいて、第１～第３リール３１及びサブリール３４の回転が開始される。
また、左ストップスイッチ４２が操作されると、サブリール３４及び第１リール３１が停止する。さらにまた、中ストップスイッチ４２が操作されると第２リール３１が停止する。さらに、右ストップスイッチ４２が操作されると第３リール３１が停止する。
この例では、サブリール３４がリール３１の真横に配置され、さらにサブリール３４の図柄もリール３１の図柄を用いているので、サブリール３４が遊技結果を表示していると誤認するおそれがある。換言すれば、サブリール３４、第２リール３１、及び第３リール３１の３つからなる図柄組合せによって遊技結果を表示していると誤認するおそれがある。
【３７６９】
以上の例１～例３のサブリール３４は、遊技結果を表示していると誤認するおそれがあるので、（メイン）リール３１に対し、図４０３や図４０４等に示すように、リール３１の明示を行う。
【３７７０】
図４１３の例４は、３個のリール３１の上部に表示窓１８’を設け、この表示窓１８’からサブリール３４の１図柄が見えるようにサブリール３４を配置したものである。この場合、サブリール３４の回転軸は、図中、上下方向である。換言すれば、サブリール３４の図柄は、図中、左右方向に移動する。

このサブリール３４の場合、１遊技中には全く回転しない場合もある。また、スタートスイッチ４１の操作時に回転してその後停止する場合がある。さらにまた、スタートスイッチ４１の操作時には回転しないが、第１～第３ストップスイッチ４２の操作を契機として回転し、その後停止する場合がある。

【３７７１】

さらに、サブリール３４の図柄は、リール３１の図柄と同一図柄でもよく、類似する図柄でもよく、異なる図柄でもよい。

この例では、サブリール３４が単独で（リール３１とは別個に）配置されるので、サブリール３４がリール３１の１つであると誤認されることはなく、サブリール３４を演出用リールであると認識することができる。よって、サブリール３４によって遊技結果を表示していると誤認されることはないと考えられる。

【３７７２】

図４１４の例５は、３個のリール３１のさらに右側に表示窓１８’を設け、この表示窓１８’からサブリール３４が見えるように配置したものである。

このサブリール３４の場合、１遊技中には全く回転しない場合もある。また、スタートスイッチ４１の操作時に回転してその後停止する場合がある。さらにまた、スタートスイッチ４１の操作時には回転しないが、第１～第３ストップスイッチ４２の操作を契機として回転し、その後停止する場合がある。

さらに、サブリール３４の図柄は、リール３１の図柄と異質な図柄である。なお、図４１４に示すように、サブリール３４の下地色がリール３１の下地色と異なる場合もある。

この例では、サブリール３４がリール３１に並んで配置されるものの、サブリール３４の図柄がリール３１の図柄と全く異なるので、サブリール３４がリール３１の１つであると誤認されることはなく、サブリール３４を演出用リールであると認識することができる。したがって、よって、サブリール３４によって遊技結果を表示していると誤認されることはないと考えられる。

【３７７３】

以上の例４及び例５に示すサブリール３４は、遊技結果を表示するものとして誤認するおそれがないことから、（メイン）リール３１に対し、図４０３や図４０４に示す明示は必要ないと考えられる。ただし、例４や例５のようなサブリール３４を設けた場合であっても、図４０３や図４０４に示す明示を行ってもよい。

【３７７４】

以上、本発明の第４３及び第４４実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

Ａ．第４３実施形態

（１）図３８６に示すように、疑似遊技演出中におけるストップスイッチランプの点灯色（ストップスイッチ４２操作受付け時）は、紫色とした。しかし、これに限らず、疑似遊技演出中はたとえばストップスイッチランプを消灯してもよい。あるいは、疑似遊技演出と本遊技とでストップスイッチランプの点灯色を同一（操作受付け時は青色、操作非受付け時は赤色）にしてもよい。

ストップスイッチランプの点灯態様（点灯色や点灯パターン）を、本遊技と疑似遊技演出とで異ならせることで、ストップスイッチランプの点灯態様に基づいて本遊技であるか疑似遊技演出であるかを判別可能となる。

一方、ストップスイッチランプの点灯態様（点灯色や点灯パターン）を、本遊技と疑似遊技演出とで同じにした場合には、ストップスイッチランプの点灯態様に基づいて本遊技であるか疑似遊技演出であるかを判別できないようにすることができる。

なお、本遊技においても、指示モニタによる押し順指示情報の表示中と非表示中とで、ストップスイッチランプの点灯色を異ならせてもよい。たとえば、ストップスイッチ４２の操作受付中の場合、押し順指示情報の表示中は白色に点灯させ、押し順指示情報の非表示中は青色に点灯することが挙げられる。

【３７７５】

（２）本遊技中において、ストップスイッチ４２が操作されていない時間をカウントし、ストップスイッチ４２が操作されていない時間が６０秒を経過したときは、「リールを止めてください。」等の画像表示を行うことが挙げられる。
これに対し、疑似遊技演出中においてストップスイッチ４２が操作されなかった場合には、以下のように制御することが挙げられる。
第１に、図３９８において説明したように、ストップスイッチ４２が操作されることなく２０秒を経過したときは、回転中のリール３１を仮停止する。このように、疑似遊技演出中は「リールを止めてください。」等の画像表示を行わないことが挙げられる。
【３７７６】
また第２に、疑似遊技演出中においてストップスイッチ４２が操作されることなくたとえば３０秒（本遊技よりも短い時間）を経過したときは、「リールを止めてください。」等の画像表示を行うことが挙げられる（この場合には、２０秒で自動仮停止しない）。
このようにすれば、たとえばストップスイッチ４２を操作することなく３０秒待ち、「リールを止めてください。」等の画像表示が行われれば、疑似遊技演出中であることになり、ストップスイッチ４２を操作することなく３０秒を経過しても「リールを止めてください。」等の画像表示が行わなければ、本遊技であることを判別可能となる。
【３７７７】
なお、疑似遊技演出中において、３０秒経過後に「リールを止めてください。」等の画像表示を行った後、たとえばその画像表示の時点から１０秒を経過してもストップスイッチ４２が操作されなかったときは、リール３１を自動仮停止してもよい。あるいは、本遊技と同様に、疑似遊技演出中に「リールを止めてください。」等の画像表示を行う場合には、リール３１の自動仮停止を行わないようにしてもよい。
一方、本遊技と疑似遊技演出とで、いずれも、ストップスイッチ４２が操作されることなく６０秒を経過したときには「リールを止めてください。」等の画像表示を行うことが挙げられる。このようにすれば、「リールを止めてください。」等の画像表示が行われるタイミングから、本遊技であるか疑似遊技演出であるかを判別できないようにすることができる。
【３７７８】
また、疑似遊技演出において、ストップスイッチ４２が操作されなかったときに「リールを止めてください。」等の画像表示を行うまでの時間として、本遊技と同じ６０秒に設定したと仮定する。この場合、全リール３１の仮停止後、スタートスイッチ４１が操作されることを６０秒まで待ち、６０秒を経過してもスタートスイッチ４１が操作されなかったときは、疑似遊技演出を終了し、ランダム遅延処理を経てリール３１を再始動してもよい。あるいは、全リール３１の仮停止後、スタートスイッチ４１の操作可能時間を、全リール３１が仮停止した時から６０秒よりも短い所定時間（たとえば図３９８において説明した２０秒）とし、当該時間が経過したときには、ランダム遅延処理を経てリール３１を再始動してもよい。
さらに、全リール３１の仮停止後、スタートスイッチ４１が操作されない限り疑似遊技演出が終了しないようにし、スタートスイッチ４１が操作されるまで待機してもよい。この場合、スタートスイッチ４１が操作されない状態で所定時間（たとえば３０秒）を経過したときは、「スタートスイッチ４１を操作してください。」等の画像表示を行ってもよい。
【３７７９】
（３）本遊技において、スタートスイッチ４１がオンにされた後、スタートスイッチ４１のオン状態が維持されてストップスイッチ４２が操作されたときは、リール３１の停止制御を実行する場合と実行しない場合とが挙げられる。
前者の場合には、ストップスイッチ４２が操作されたときに、図１３３中、入力ポートレベルデータＡのＤ６ビットが「０」であるか否かを判別し、Ｄ６ビットが「０」であるときはリール３１の停止制御を実行するが、Ｄ６ビットが「０」でないときはリール３１の停止制御を実行しないことが挙げられる。

一方、後者の場合には、ストップスイッチ４２が操作されたときに、入力ポートレベルデータＡのＤ６ビットの値を判別することなくリール３１の停止制御を実行することが挙げられる。

【３７８０】

また、疑似遊技演出中においても、スタートスイッチ４１のオン状態が維持されてストップスイッチ４２が操作されたときは、リール３１の仮停止制御を実行する場合と実行しない場合とが挙げられる。

この場合も、本遊技と同様に、前者の場合には、ストップスイッチ４２が操作されたときに、入力ポートレベルデータＡのＤ６ビットが「０」であるか否かを判別し、Ｄ６ビットが「０」であるときはリール３１の仮停止制御を実行するが、Ｄ６ビットが「０」でないときはリール３１の仮停止制御を実行しないことが挙げられる。

一方、後者の場合には、ストップスイッチ４２が操作されたときに、入力ポートレベルデータＡのＤ６ビットの値を判別することなくリール３１の仮停止制御を実行することが挙げられる。

【３７８１】

さらに、本遊技と疑似遊技演出とで、同一の制御を行うことが挙げられる。たとえば、本遊技においてスタートスイッチ４１のオン状態が維持されてストップスイッチ４２が操作されたときにリール３１の停止制御を実行する場合には、疑似遊技演出においてスタートスイッチ４１のオン状態が維持されてストップスイッチ４２が操作されたときにリール３１の仮停止制御を実行するような場合である。

このように、本遊技と疑似遊技演出とでリール３１の停止制御又は仮停止制御を同じにすれば、本遊技と疑似遊技演出とで同一の制御処理（モジュール）を用いて停止制御又は仮停止制御が実行可能となるため、プログラム容量の削減が可能となる。また、本遊技と疑似遊技演出とで同一の制御処理とすることにより、スタートスイッチ４１をオンにしたままでストップスイッチ４２の操作が可能であるか否かを確認しても、本遊技中であるか疑似遊技演出中であるかを判別できないようにすることができる。

【３７８２】

一方、たとえば、本遊技においてスタートスイッチ４１のオン状態が維持されてストップスイッチ４２が操作されたときはリール３１の停止制御を実行しないが、疑似遊技演出では、スタートスイッチ４１のオン状態が維持されてストップスイッチ４２が操作されたときはリール３１の仮停止制御を実行してもよい。

このように、本遊技と疑似遊技演出とで異なる停止制御又は仮停止制御としたときには、スタートスイッチ４１をオンにしたままでストップスイッチ４２の操作が可能であるか否かを確認すれば、本遊技中であるか疑似遊技演出中であるかを判別できるようになる。

【３７８３】

（４）疑似遊技演出の実行中における所定のタイミングで、リセットスイッチ１５３（図９５）が押された状態でストップスイッチ４２が操作された場合には、リール３１を仮停止するように制御する方法と、リール３１を仮停止しないように制御する方法とが挙げられる。

同様に、疑似遊技演出の実行中にベットスイッチ４０が押された状態でストップスイッチ４２が操作された場合には、リール３１を仮停止するように制御する方法と、リール３１を仮停止しないように制御する方法とが挙げられる。

さらに同様に、疑似遊技演出の実行中に精算スイッチ４３が押された状態でストップスイッチ４２が操作された場合には、リール３１を仮停止するように制御する方法と、リール３１を仮停止しないように制御する方法とが挙げられる。

上記のように、疑似遊技演出の実行中に、リセットスイッチ１５３、ベットスイッチ４０、精算スイッチ４３が押された状態でストップスイッチ４２が操作された場合にはリール３１を仮停止しない仕様とした場合には、疑似遊技演出中に当該操作を実行することにより、これらのスイッチが正常に機能しているか否かを判断可能となる。

【３７８４】

（５）疑似遊技演出におけるリール３１の加速処理の実行中に電源断が発生した場合には、その後に電源投入処理が実行されると、メイン制御基板５０は、疑似遊技演出におけるリール３１の加速処理の続きから実行する。
ただし、これに限らず、疑似遊技演出におけるリール３１の加速処理の実行中に電源断が発生した場合には、メイン制御基板５０は、疑似遊技演出を中止し、本遊技におけるリール３１の加速処理を実行してもよい。
（６）疑似遊技演出における揺れ変動の周期は、上述したように５００ｍｓ未満とした。一方、リール３１の１回転時間は、７５０ｍｓに設定されている。したがって、揺れ変動の周期は、リール３１の１回転時間よりも短い時間（異なる時間）に設定されている。
このため、たとえば疑似遊技演出において一部のリール３１が仮停止し、他の一部のリール３１が回転中の場合において、仮停止したリール３１から順次揺れ変動制御を開始する仕様（図３８４）のときは、仮停止して揺れ変動制御を実行しているリール３１と、回転中のリール３１とが存在する。この場合、揺れ変動の周期がリール３１の回転周期と異なるので、揺れ変動の周期が目押し補助にならないようにすることができる。
【３７８５】
（７）本実施形態の規定数は、第２３実施形態に準ずるものであるから、「３」のみである（図１１６参照）。
これに対し、たとえば図５８（第１２実施形態）で示したように、規定数「２」又は「３」のいずれでも遊技可能とすることが挙げられる。
この場合、指示機能の作動は一の規定数に限られることから、たとえば、指示機能を作動させる規定数を「３」と定めると、規定数「２」の遊技では、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能は作動不可能である。
以上のような状況下において、
ａ）何遊技後に疑似遊技演出を実行するかを決定すると仮定する（いわゆる時限式）。たとえば「３」遊技後に疑似遊技演出を実行することに決定したときは、ＲＷＭ５３の所定記憶領域に「３」を記憶し、その後は毎遊技「１」を減算し、所定記憶領域に記憶された値が「０」となった遊技で疑似遊技演出を実行する。
【３７８６】
この場合、規定数「３」で遊技が実行されたときに限って所定記憶領域の値を減算することが挙げられる。換言すれば、規定数「２」で遊技が実行されたときは、所定記憶領域の値を減算しない。
したがって、疑似遊技演出が実行される予定の遊技で規定数「２」で遊技が実行されたときは、所定記憶領域の値は「１」から「０」に減算されずに「１」を維持し、当該遊技では疑似遊技演出は実行されない。この場合には、疑似遊技演出は、次回遊技以降に持ち越される。
そして、次回遊技において規定数「３」で遊技が実行されたときは、所定記憶領域の値を「１」から「０」に減算し、当該次回遊技で疑似遊技演出を実行する。
【３７８７】
ｂ）疑似遊技演出を実行するか否かを当該遊技で抽選によって決定する場合には、規定数「３」で遊技が行われたときは当該抽選を実行するが、規定数「２」で遊技が行われたときは当該抽選を実行しないことが挙げられる。
あるいは、規定数「３」で遊技が行われたときは所定確率で当選する抽選を実行するが、規定数「２」で遊技が行われたときは、前記所定確率よりも低い確率で当選する抽選を実行することが挙げられる。
【３７８８】
また、有利区間中に時限式で疑似遊技演出を実行する場合において、疑似遊技演出の潜伏中に規定数「２」で有利区間の上限のゲーム数である１５００ゲーム目を実行し、一度、通常区間に戻ってしまった場合には、次回遊技以降に規定数「３」で遊技を実行しても疑似遊技演出を実行しない構成とすることが好ましい。このとき、有利区間の最終遊技の遊技終了時に、疑似遊技演出を管理している疑似遊技番号等をクリアすることが好ましい

。このような構成することにより、有利区間→通常区間→有利区間と遷移した場合において、通常区間に移行する前の有利区間で実行予定であった疑似遊技演出を、通常区間に移行後の有利区間で実行してしまうことを防止することができる。

【３７８９】

（８）疑似遊技演出中に、復帰可能エラーのいずれか、復帰不可能エラーのいずれか、又はドア開放エラーが発生した場合（所定のエラーが発生した場合）には、疑似遊技表示ランプ２１ａを消灯したり、疑似遊技表示を非表示としてもよい。このように構成することによって、エラーの発生の報知を優先し、遊技者がホール店員を呼ぶなどの対処を行うことができる。

一方、疑似遊技演出中に復帰可能エラーのいずれか、復帰不可能エラーのいずれか、又はドア開放エラーが発生した場合（所定のエラーが発生した場合）であっても、疑似遊技表示ランプ２１ａの点灯や、疑似遊技表示を継続してもよい。このように構成することによって、疑似遊技演出中にエラーが発生したことが把握できるようになる。

【３７９０】

（９）前扉に設けられた下パネルに画像表示装置２３を設けてもよい。換言すると、ストップスイッチ４２を基準としたときに、上部に設けられた画像表示装置２３と、ストップスイッチ４２を基準としたときに下部に設けられた画像表示装置２３とを備えていてもよい。このような場合、疑似遊技演出中に、疑似遊技演出中である旨の報知（たとえば、図３９０に示す「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」の表示）は、ストップスイッチ４２を基準としたときに上部に設けられた画像表示装置２３で表示する（ストップスイッチ４２を基準としたときに下部に設けられた画像表示装置２３では表示しない）ことが好ましい。このように、ストップスイッチ４２を基準としたときに上部に設けられた画像表示装置２３で表示することによって、ストップスイッチ４２を基準としたときに下部に設けられた画像表示装置２３で表示する場合と比較して、遊技者は、疑似遊技演出である旨の報知を見やすくなるため、本遊技と疑似遊技演出とを混同しにくくなる。なお、ストップスイッチ４２を基準としたときに上部に設けられた画像表示装置２３により疑似遊技演出中である旨の報知を行うときに、ストップスイッチ４２を基準としたときに下部に設けられた画像表示装置２３でも疑似遊技演出である旨の報知を行っても、上述した効果が得られる。

これに対し、疑似遊技演出中である旨の報知を、ストップスイッチ４２を基準としたときに上部に設けられた画像表示装置２３で表示せずに、ストップスイッチ４２を基準としたときに下部に設けられた画像表示装置２３により表示することによって、ストップスイッチ４２を基準としたときに上部に設けられた画像表示装置２３で報知する場合と比較して、遊技者は、疑似遊技演出であることを容易に把握できないようなるため、本遊技と疑似遊技演出とを見分けにくくなり、疑似遊技演出中にリール３１を仮停止した際に、驚きを与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【３７９１】

（１０）第４３実施形態は、風営法上の回胴式遊技機に限らず、たとえば遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも適用することができる。

（１１）第１～第４３実施形態、及び第１～第４３実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【３７９２】

Ｂ．第４４実施形態

（１）ビデオリール２３ａを画像表示する場合、又は遊技結果を誤認するおそれのあるサブリール３４を設ける場合には、メインリールの明示を行うようにした。この場合に、ビデオリール２３ａに対してビデオリールである旨の明示や、サブリール３４に対してサブリールである旨の明示は不要である。ただし、これに限らず、ビデオリール２３ａに対してビデオリールである旨の明示を行ったり、サブリール３４に対してサブリールである旨の明示を行ってもよい。

（２）第４４実施形態では、遊技結果を誤認するおそれのあるものを一律に「ビデオリ

ール」としたが、これに限らず、たとえば図４０８や図４０９のような態様も含めて「ビデオリール」とし、遊技結果を誤認するおそれのあるビデオリールと、遊技結果を誤認するおそれのないビデオリールとに分けることも可能である。

（３）図４０４に示すように、画像表示装置２３によりメインリールの明示を行う場合において、設定変更中は、メインリールの明示を行わず、メインリールである旨を明示する画像表示領域に、設定変更に関する情報（たとえば設定値情報）を画像表示してもよい。

同様に、設定確認中は、メインリールの明示を行わず、メインリールである旨を明示する画像表示領域に、設定変更に関する情報（たとえば設定値情報）を画像表示してもよい。

【３７９３】

（４）また、遊技待機中であっても、メインリールの明示を行ってもよい。さらにこの場合、デモ画面中であってもメインリールの明示を行ってもよい。デモ画面中に特定表示（たとえば遊技機の製造販売メーカー名の表示）を実行する場合には、当該特定表示の前面レイヤーにメインリールの明示を行ってもよい。

さらにまた、復帰不可能エラーの発生中は、メインリールの明示を行わず、メインリールである旨を明示する画像表示領域に、エラーに関する情報（たとえば、発生している復帰不可能エラーの内容）を画像表示してもよい。

同様に、復帰可能エラーの発生中は、メインリールの明示を行わず、メインリールである旨を明示する画像表示領域に、エラーに関する情報（たとえば、発生している復帰可能エラーの内容）を画像表示してもよい。

（５）一方、設定変更中、設定確認中、復帰不可能エラーの発生中、又は復帰可能エラーの発生中であっても、メインリールの明示を行ってもよい。

【３７９４】

（６）第４３実施形態におけるリール３１の揺れ変動制御は、疑似遊技演出中である旨を遊技者に報知するために実行した。したがって、ビデオリール２３を画像表示する場合やサブリール３４を設ける場合において、疑似遊技演出中に、ビデオリール２３の図柄画像を揺れ変動させたり、サブリール３４を揺れ変動させなくてもよい。

しかし、これに限らず、たとえば期待感演出として、ビデオリール２３の図柄画像を揺れ変動させたり、サブリール３４を揺れ変動させることも可能である。

たとえば、ビデオリール２３の図柄画像を揺れ変動したり、サブリール３４が揺れ変動した場合において、リール３１が揺れ変動しなければ（すなわち疑似遊技演出でなければ）期待感が低いことを意味する演出とすることが挙げられる。

また、リール３１が揺れ変動した場合に（疑似遊技演出中に）、同時にビデオリール２３の図柄画像が揺れ変動したり、サブリール３４が揺れ変動した場合には、期待感が高いことを意味する演出とすることが挙げられる。

【３７９５】

（７）第４４実施形態は、風営法上の回胴式遊技機に限らず、たとえば遊技球を用いるパロットや、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに電子情報（電子メダル）を用いる封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにも適用することができる。

（８）第１～第４４実施形態、及び第１～第４４実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。

【３７９６】

＜第４５実施形態＞

第４５実施形態は、演出ランプ（装飾ランプ部）５４１に関するものである。

ここで、「略同一」とは、およそ同一であるが、製造誤差等により完全同一ではないものや、完全同一ではないが、見た目上は同一に見えるものを含む概念である。また、「略同一」とは、「同一」を含む概念である。

第４５実施形態の説明は、第１９実施形態（Ｂ）と一部重複するが、改めて説明する。

図４１５は、ぱちんこ遊技機５００の正面図であり、図４１６は、ぱちんこ遊技機５００を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【３７９７】

図４１７は、上枠ランプカバー６１３及び右枠ランプカバー６２２の上側部分を外した状態の右ベース部材６５０の正面図であり、図４１８は、上枠ランプカバー６１３及び右枠ランプカバー６２２の上側部分を外した状態の右ベース部材６５０を右側から見た斜視図であり、図４１９は、上枠ランプカバー６１３及び右枠ランプカバー６２２の上側部分を外した状態の右ベース部材６５０の背面図である。

【３７９８】

図４２０は、上枠ランプカバー６１３及び右枠ランプカバー６２２の上側部分を外した状態の右ベース部材６５０の正面上部拡大図であり、図４２１は、上枠ランプカバー６１３及び右枠ランプカバー６２２の上側部分を外した状態の右ベース部材６５０を左側から見た上部拡大斜視図であり、図４２２は、上枠ランプカバー６１３及び右枠ランプカバー６２２の上側部分を外した状態の右ベース部材６５０の左側面上部拡大図である。

【３７９９】

図４２３は、上枠ランプカバー６１３を外した状態の右ベース部材６５０の上部底面拡大図であり、図４２４は、図４２０のＡ－Ａ線断面拡大図である。

図４２５は、上枠ランプカバー６１３、右枠ランプカバー６２２の上側部分及び右枠ランプ基板６２１を外した状態の右ベース部材６５０の正面図であり、図４１７に対応する図である。

図４２６は、上枠ランプカバー６１３は外し、右枠ランプカバー６２２は取り付けた状態の右ベース部材６５０の背面拡大図である。

図４２７は、右枠ランプカバー６２２のレンズ部６７０の断面拡大図である。

【３８００】

図４１５及び図４１６に示すように、ぱちんこ遊技機５００は、島（図示せず）に固定される矩形枠状の外枠５０１と、外枠５０１の前面側に取り付けられている前枠５０２とを備えている。

また、前枠５０２の中央には、遊技領域（図示せず）を前面側に向けた状態で、遊技盤５０４が取り付けられており、前枠５０２の前面側には、前枠５０２の前面側及び遊技盤５０４の遊技領域を覆うように、ガラス扉（ガラス枠）５０５が取り付けられている。

【３８０１】

さらにまた、前枠５０２の前面側であってガラス扉５０５の下側には、上皿５０６、下皿５０７、及び発射ハンドル５０８等が取り付けられている。

さらに、外枠５０１の左側には、ヒンジ機構５０３が設けられている。

そして、前枠５０２は、ヒンジ機構５０３によって、外枠５０１に対して開閉可能に取り付けられており、ガラス扉５０５は、ヒンジ機構５０３によって、前枠５０２に対して開閉可能に取り付けられている。

【３８０２】

また、前枠５０２の右側には、施錠装置（図示せず）が設けられており、ガラス扉５０５の右側には、施錠装置を操作するキーが挿入されるキー挿入口５２１が設けられている。

そして、前枠５０２が外枠５０１に対して閉じられている状態において、キー挿入口５２１からキーを挿入し、外枠５０１と前枠５０２との解錠操作を行うと、前枠５０２は、ヒンジ機構５０３を中心軸として、外枠５０１に対して前方（遊技者側）に開放（移動）可能となる。

【３８０３】

また、前枠５０２が外枠５０１に対して開放されるときは、前枠５０２に取り付けられている遊技盤５０４、ガラス扉５０５、上皿５０６、下皿５０７、及び発射ハンドル５０８等が、前枠５０２とともに、ヒンジ機構５０３を中心軸として、外枠５０１に対して前方に移動する。

なお、前枠５０２が開放されると、枠開放スイッチ５２３（第１９実施形態（Ｂ）の図９９参照）がオンになり、これにより、前枠５０２の開放が検知される。

【３８０４】

また、ガラス扉５０５が前枠５０２に対して閉じられている状態において、キー挿入口

５２１からキーを挿入し、前枠５０２とガラス扉５０５との解錠操作を行うと、ガラス扉５０５は、ヒンジ機構５０３を中心軸として、前枠５０２に対して前方に開放可能となる。
なお、ガラス扉５０５が開放されると、扉開放スイッチ５２２（第１９実施形態（Ｂ）の図９９参照）がオンになり、これにより、ガラス扉５０５の開放が検知される。
【３８０５】
また、遊技盤５０４の遊技領域には、始動口５３２、特別図柄表示装置５３１、及び画像表示装置５４３が設けられている（第１９実施形態（Ｂ）の図９９参照）。
さらにまた、ガラス扉５０５の中央には、２枚の透明なガラス板（図示せず）が所定の間隔をあけて平行に配置されており、ガラス扉５０５の前面側の上部、右側部、及び左側部には、ガラス板の周囲を囲むように、演出ランプ（装飾ランプ部）５４１が取り付けられている。
さらに、ガラス扉５０５が前枠５０２に対して閉じられている状態では、遊技盤５０４の遊技領域の前方にガラス板が位置する。これにより、ぱちんこ遊技機５００の前面側からガラス板を通して遊技盤５０４の遊技領域を視認可能となっている。
【３８０６】
また、図４１５及び図４１６に示すように、演出ランプ（装飾ランプ部）５４１は、ガラス扉５０５の前面上端縁に沿って配置されている上枠ランプ部６１０と、ガラス扉５０５の前面右端縁に沿って配置されている右枠ランプ部６２０と、ガラス扉５０５の前面左端縁に沿って配置されている左枠ランプ部６３０とを備えている。
【３８０７】
すなわち、上枠ランプ部６１０は、ガラス扉５０５の前面上部の右端付近から左端付近まで至る横長に形成されている装飾ランプ部である。
また、右枠ランプ部６２０は、ガラス扉５０５の前面右側部の上端付近から下端付近まで至る縦長に形成されている装飾ランプ部である。
さらにまた、左枠ランプ部６３０は、ガラス扉５０５の前面左側部の上端付近から下端付近まで至る縦長に形成されている装飾ランプ部である。
【３８０８】
さらに、上枠ランプ部６１０の右端部と右枠ランプ部６２０の上端部とは連続しており、上枠ランプ部６１０の左端部と左枠ランプ部６３０の上端部とは連続している。
これにより、ガラス扉５０５の中央に配置されたガラス板は、上端縁、右端縁、及び左端縁を、上枠ランプ部６１０、右枠ランプ部６２０、及び左枠ランプ部６３０によって囲まれている。
【３８０９】
また、図４１５及び図４１６に示すように、上枠ランプ部６１０は、上枠右側ランプ基板６１１と、上枠左側ランプ基板６１２と、上枠ランプカバー６１３とを備えている。
上枠右側ランプ基板６１１は、上枠ランプ部６１０の右側を発光させるための発光素子（「発光手段」とも称する。）や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタ６４２ａ～ｂが実装されたランプ基板であり、発光素子の実装面を前面側（遊技者側）に向けて、ガラス扉５０５の前面上部の右側に配置されている。
【３８１０】
上枠左側ランプ基板６１２は、上枠ランプ部６１０の左側を発光させるための発光素子や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタが実装されたランプ基板であり、発光素子の実装面を前面側に向けて、ガラス扉５０５の前面上部の左側に配置されている。
また、図４１７、図４２０及び図４２１に示すように、上枠右側ランプ基板６１１には、発光素子として、４個のＬＥＤ６４１ａ～ｄが実装されている。また、図示しないが、上枠左側ランプ基板６１２についても、上枠右側ランプ基板６１１と同様に、発光素子として、４個のＬＥＤが実装されている。これらのＬＥＤは、いずれも、フルカラーＬＥＤである。
【３８１１】

また、フルカラーＬＥＤは、赤色で発光するＬＥＤ、緑色で発光するＬＥＤ、青色で発光するＬＥＤの３つを備えており、これら３つのＬＥＤの出力を調整することで、フルカラーを表現できるようにしたものである。
すなわち、赤色で発光する発光素子、緑色で発光する発光素子、及び青色で発光する発光素子の３つを備え、これら３つの発光素子の出力を調整することで、フルカラーを表現できるようにした発光手段が、フルカラーＬＥＤである。
【３８１２】
さらに、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面は、白色で構成されている。
具体的には、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面の全面に、白色の塗膜が形成されている。また、白色の塗膜は、白色のレジストを塗布又はシルクスクリーン印刷（シルク印刷又はスクリーン印刷とも称する）することによって形成されている。
【３８１３】
上枠ランプカバー６１３は、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２の前面側（遊技者側）を覆うランプカバーであり、図４１５及び図４１６に示すように、ガラス扉５０５の前面上部に取り付けられている。
また、上枠ランプカバー６１３は、ガラス扉５０５の前面上部の右端付近から左端付近まで至る横長形状であり、無色で透光性を有する樹脂で形成されている。
さらにまた、上枠ランプカバー６１３は、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面と対向している。このため、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２に実装されている発光素子から発せられた光は、上枠ランプカバー６１３に照射される。これにより、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２に実装されている発光素子が発光したときは、上枠ランプカバー６１３が光って見える。
【３８１４】
ここで、本実施形態では、上述したように、上枠ランプカバー６１３が無色で透光性を有する樹脂で形成されている。このため、上枠ランプカバー６１３を通して、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面が透けて見える。よって、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面が、たとえば緑色や黒色で構成されていると、発光素子の消灯時には、上枠ランプ部６１０の見栄えが悪くなってしまう可能性を有し、発光素子の発光時には、設定した色と異なる色に発光して見えてしまう可能性を有する。
【３８１５】
そこで、本実施形態では、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面の全面を白色で構成している。これにより、上枠ランプカバー６１３を通して、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面が透けて見えても、上枠ランプ部６１０の見栄えが悪くならないようにすることができる。
また、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２における発光素子の実装面の全面を白色で構成することにより、発光素子から発せられた光が、発光素子の実装面で上枠ランプカバー６１３側へ向けて効率よく反射する。これにより、上枠ランプカバー６１３がより明るく光って見えるようにすることができる。さらに、発光素子の実装面の全面を白色で構成することにより、発光素子の発色をきれいに見せることができる。特に、発光素子の発光時には、設定した通りの色に発光して見えるようにすることができる。
【３８１６】
また、図４１５及び図４１６に示すように、右枠ランプ部６２０は、右枠ランプ基板６２１と、右枠ランプカバー６２２とを備えている。
右枠ランプ基板６２１は、右枠ランプ部６２０を発光させるための発光素子や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタ６４２ｃが実装されたラン

プ基板であり、発光素子の実装面を前面側（遊技者側）に向けて、ガラス扉５０５の前面右側部に配置されている。

【３８１７】

また、右枠ランプ基板６２１は、ガラス扉５０５の前面右側部の上端付近から下端付近まで至る縦長の略長方形状に形成されている。

さらにまた、図４１７及び図４１８に示すように、右枠ランプ基板６２１の上側部分には、発光素子として、７個のＬＥＤ６４１ｅ～ｋが実装されている。なお、図示しないが、右枠ランプ基板６２１の下側部分にも、発光素子として、複数個のＬＥＤが実装されている。これらのＬＥＤは、いずれも、フルカラーＬＥＤである。

さらに、右枠ランプ基板６２１における発光素子の実装面は、白色で構成されている。右枠ランプ基板６２１における発光素子の実装面の全面に、白色のレジストを塗布又はシルクスクリーン印刷することにより、白色の塗膜を形成することは、上枠右側ランプ基板６１１と同様である。

【３８１８】

右枠ランプカバー６２２は、右枠ランプ基板６２１の前面側（遊技者側）を覆うランプカバーであり、図４１５及び図４１６に示すように、ガラス扉５０５の前面右側部に取り付けられている。

また、右枠ランプカバー６２２は、ガラス扉５０５の前面右側部の上端付近から下端付近まで至る縦長形状であり、無色で透光性を有する樹脂で形成されている。

さらにまた、右枠ランプカバー６２２は、右枠ランプ基板６２１における発光素子の実装面と対向している。このため、右枠ランプ基板６２１に実装されている発光素子から発せられた光は、右枠ランプカバー６２２に照射される。これにより、右枠ランプ基板６２１に実装されている発光素子が発光したときは、右枠ランプカバー６２２が光って見える。

【３８１９】

そして、右枠ランプ基板６２１における発光素子の実装面の全面を白色で構成することにより、右枠ランプ部６２０の見栄えが悪くならないようにするとともに、発光素子から発せられた光が、右枠ランプカバー６２２側へ向けて効率よく反射するようにして、右枠ランプカバー６２２がより明るく光って見えるようにすること、発光素子の発色がきれいに見えるようにすることは、上述した上枠ランプ部６１０と同様である。

【３８２０】

また、図４１５及び図４１６に示すように、左枠ランプ部６３０は、左枠ランプ基板６３１と、左枠ランプカバー６３２とを備えている。

左枠ランプ基板６３１は、左枠ランプ部６３０を発光させるための発光素子や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタが実装されたランプ基板であり、発光素子の実装面を前面側（遊技者側）に向けて、ガラス扉５０５の前面左側部に配置されている。

【３８２１】

また、左枠ランプ基板６３１は、ガラス扉５０５の前面左側部の上端付近から下端付近まで至る縦長の略長方形状に形成されている。

さらにまた、図示しないが、左枠ランプ基板６３１には、発光素子として、複数個のＬＥＤが実装されている。これらのＬＥＤは、いずれも、フルカラーＬＥＤである。

さらに、左枠ランプ基板６３１における発光素子の実装面は、白色で構成されている。左枠ランプ基板６３１における発光素子の実装面の全面に、白色のレジストを塗布又はシルクスクリーン印刷することにより、白色の塗膜を形成することは、上枠右側ランプ基板６１１と同様である。

【３８２２】

左枠ランプカバー６３２は、左枠ランプ基板６３１の前面側（遊技者側）を覆うランプカバーであり、図４１５及び図４１６に示すように、ガラス扉５０５の前面左側部に取り付けられている。

また、左枠ランプカバー６３２は、ガラス扉５０５の前面左側部の上端付近から下端付

近まで至る縦長形状であり、無色で透光性を有する樹脂で形成されている。
　さらにまた、左枠ランプカバー６３２は、左枠ランプ基板６３１における発光素子の実装面と対向している。このため、左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子から発せられた光は、左枠ランプカバー６３２に照射される。これにより、左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子が発光したときは、左枠ランプカバー６３２が光って見える。
【３８２３】
　そして、左枠ランプ基板６３１における発光素子の実装面の全面を白色で構成することにより、左枠ランプ部６３０の見栄えが悪くならないようにするとともに、発光素子から発せられた光が、左枠ランプカバー６３２側へ向けて効率よく反射するようにして、左枠ランプカバー６３２がより明るく光って見えるようにすること、発光素子の発色がきれいに見えるようにすることは、上述した上枠ランプ部６１０と同様である。
【３８２４】
　また、ガラス扉（ガラス枠）５０５は、右ベース部材６５０（図４１７～図４２２参照）と、左ベース部材（図示せず）とを備えている。
　右ベース部材６５０は、ガラス扉５０５の右側部分の骨格となる部材であり、左ベース部材は、ガラス扉５０５の左側部分の骨格となる部材である。また、左ベース部材は、右ベース部材６５０と略左右対称の形状に形成されている。そして、右ベース部材６５０と左ベース部材とによって、ガラス扉５０５の骨格が構成される。
【３８２５】
　また、図４２０～図４２２に示すように、右ベース部材６５０の前面上部には、上枠右側ランプ基板６１１が取り付けられる上枠右側基板取付け部６５１と、上枠ランプカバー６１３の右側部分が取り付けられる上枠右側カバー取付け部６５２とが設けられている。
　さらにまた、図４２０～図４２２に示すように、右ベース部材６５０の前面右側部には、右枠ランプ基板６２１が取り付けられる右枠基板取付け部６５３と、右枠ランプカバー６２２が取り付けられる右枠カバー取付け部６５４とが設けられている。
【３８２６】
　また、図示しないが、左ベース部材の前面上部には、上枠左側ランプ基板６１２が取り付けられる上枠左側基板取付け部と、上枠ランプカバー６１３の左側部分が取り付けられる上枠左側カバー取付け部とが設けられている。
　さらに、図示しないが、左ベース部材の前面左側部には、左枠ランプ基板６３１が取り付けられる左枠基板取付け部と、左枠ランプカバー６３２が取り付けられる左枠カバー取付け部とが設けられている。
【３８２７】
　そして、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、上枠ランプカバー６１３、上枠右側基板取付け部６５１、上枠左側基板取付け部（図示せず）、上枠右側カバー取付け部６５２、及び上枠左側カバー取付け部（図示せず）から、上枠ランプ部６１０が構成される。
　なお、図４１５及び図４１６に示すように、上枠ランプカバー６１３は、右ベース部材６５０の前面上部及び左ベース部材の前面上部に跨がるようにして取り付けられる。
　また、右枠ランプ基板６２１、右枠ランプカバー６２２、右枠基板取付け部６５３、及び右枠カバー取付け部６５４から、右枠ランプ部６２０が構成される。
　さらに、左枠ランプ基板６３１、左枠ランプカバー６３２、左枠基板取付け部（図示せず）、及び左枠カバー取付け部（図示せず）から、左枠ランプ部６３０が構成される。
【３８２８】
　上枠右側基板取付け部６５１は、上枠右側ランプ基板６１１が取り付けられる部分であり、図４２１～図４２３に示すように、右ベース部材６５０の前面上部に設けられている。
　また、図４２１～図４２３に示すように、上枠右側基板取付け部６５１には、上枠右側ランプ基板６１１の外周縁に沿った形状の基板支持リブ６６１ａが設けられている。この基板支持リブ６６１ａは、上枠右側ランプ基板６１１を支持するためのものである。そして、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１の所定位置に配置すると、

基板支持リブ６６１ａ上に上枠右側ランプ基板６１１の外周縁が載るようになっている。
【３８２９】
さらにまた、図４１７、図４１８、図４２０及び図４２１に示すように、上枠右側基板取付け部６５１には、３つの位置決めボス６８２ａ～ｃが設けられている。これらの位置決めボス６８２ａ～ｃは、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１の所定位置に位置決めするときに使用されるものであり、円柱状に形成されている。
さらに、図４２４に示すように、上枠右側基板取付け部６５１には、ねじ止めボス６８１が設けられている。このねじ止めボス６８１は、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１に固定するときに使用されるものであり、円筒状に形成されている。また、ねじ止めボス６８１の中心には、ねじ穴６８４が設けられている。
【３８３０】
これに対し、図４２４に示すように、上枠右側ランプ基板６１１における、位置決めボス６８２ａに対応する位置には、位置決め用穴６８５ａが設けられている。この位置決め用穴６８５ａは、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１の所定位置に位置決めするときに位置決めボス６８２ａが挿入される穴であり、上枠右側ランプ基板６１１の一方側の面から他方側の面まで貫通している。
また、図４２４に示すように、上枠右側ランプ基板６１１における、ねじ止めボス６８１に対応する位置には、固定用穴６８６ａ設けられている。この固定用穴６８６ａは、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１に固定するときに使用される穴であり、上枠右側ランプ基板６１１の一方側の面から他方側の面まで貫通している。
【３８３１】
上枠右側ランプ基板６１１におけるＬＥＤ６４１ａの実装面とは反対側から位置決め用穴６８５ａに位置決めボス６８２ａを挿入すると、上枠右側ランプ基板６１１が上枠右側基板取付け部６５１の所定位置に位置決めされる。このとき、ねじ止めボス６８１の中心に設けられているねじ穴６８４の位置と、固定用穴６８６ａの位置とが一致する。そして、上枠右側ランプ基板６１１におけるＬＥＤ６４１ａの実装面側から固定用穴６８６ａにねじ６８３ａを挿入し、このねじ６８３ａをねじ穴６８４にねじ止めすると、上枠右側ランプ基板６１１が上枠右側基板取付け部６５１に固定される。
【３８３２】
図４２４に示すように、位置決め用穴６８５ａと、固定用穴６８６ａとは、近接して設けられている。
本実施形態では、ねじ６８３ａのねじ軸６８８の直径は、位置決めボス６８２ａの直径より大きく設定されている。また、固定用穴６８６ａは、円形に形成されており、固定用穴６８６ａの内径は、ねじ６８３ａのねじ軸６８８の直径と略同一に設定されている。
【３８３３】
さらにまた、位置決め用穴６８５ａは、長円形状に形成されており、位置決め用穴６８５ａの短径は、位置決めボス６８２ａの直径と略同一に設定され、位置決め用穴６８５ａの長径は、ねじ６８３ａのねじ軸６８８の直径より大きく設定されている。
さらに、位置決め用穴６８５ａの開口面積と、固定用穴６８６ａの開口面積とが異なるように設定されている。本実施形態では、固定用穴６８６ａの開口面積は、位置決め用穴６８５ａの開口面積より大きく設定されている。
【３８３４】
このように、位置決め用穴６８５ａと固定用穴６８６ａとは、形状が異なり、開口面積も異なる。これにより、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１に固定するときに、位置決め用穴６８５ａと固定用穴６８６ａとを間違えないようにすることができ、組付け作業を円滑に進められるようにしている。
また、位置決め用穴６８５ａの短径は、ねじ軸６８８の直径より小さく設定されているため、ねじ軸６８８を位置決め用穴６８５ａに挿入することができず、これによっても、位置決め用穴６８５ａと固定用穴６８６ａとを間違えないようにしている。
【３８３５】

また、位置決め用穴６８５ａに位置決めボス６８２ａを挿入し、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１の所定位置に位置決めしたときは、図４２３及び図４２４に示すように、位置決めボス６８２ａの先端が、上枠右側ランプ基板６１１におけるＬＥＤ６４１ａの実装面側に突出する。このＬＥＤ６４１ａの実装面側に突出する位置決めボス６８２ａの先端を、突出部６８７と称する。この突出部６８７は、凸曲面状（ドーム状）に形成されている。これにより、ＬＥＤ６４１ａから発せられた光が、凸曲面状に形成された突出部６８７で反射するようにして、上枠ランプ部６１０がきれいに光って見えるようにしている。

【３８３６】

また、上枠右側ランプ基板６１１におけるＬＥＤ６４１ａの実装面側から固定用穴６８６ａにねじ６８３ａを挿入し、このねじ６８３ａをねじ穴６８４にねじ止めして、上枠右側ランプ基板６１１を上枠右側基板取付け部６５１に固定したときは、図４２３及び図４２４に示すように、ねじ６８３ａのねじ頭６８９が、上枠右側ランプ基板６１１におけるＬＥＤ６４１ａの実装面側に露出する。

そして、図４２４に示すように、ＬＥＤ６４１ａ実装面からのねじ頭６８９の高さＴ１は、ＬＥＤ６４１ａ実装面からのＬＥＤ６４１ａの高さＴ２より大きく設定されている。

【３８３７】

すなわち、ＬＥＤ６４１ａ実装面からのねじ頭６８９の高さを「Ｔ１」とし、ＬＥＤ６４１ａ実装面からのＬＥＤ６４１ａの高さを「Ｔ２」としたときに、「Ｔ１＞Ｔ２」を満たすように設定されている。

つまり、ＬＥＤ６４１ａより、ねじ頭６８９の方が、ＬＥＤ６４１ａ実装面からの高さが大きく設定されている。

【３８３８】

さらに、ねじ６８３ａのねじ頭６８９には、ＬＥＤ６４１ａから発せられた光を反射する表面処理が施されている。具体的には、ＬＥＤ６４１ａから発せられた光を反射する表面処理として、ねじ６８３ａのねじ頭６８９には、銀色のメッキが施されている。また、銀色のメッキとして、銀メッキ、クロームメッキ、ニッケルメッキ、スズメッキ、スズコバルトメッキ、亜鉛メッキを挙げることができる。

【３８３９】

このように、ＬＥＤ６４１ａ実装面からのねじ頭６８９の高さを、ＬＥＤ６４１ａ実装面からのＬＥＤ６４１ａの高さより大きく設定し、さらに、ねじ頭６８９に光を反射する表面処理を施すことにより、ＬＥＤ６４１ａから発せられた光が、ねじ６８３ａのねじ頭６８９で反射するようにし、これにより、上枠ランプ部６１０がきれいに光って見えるようにしている。

【３８４０】

上枠右側カバー取付け部６５２は、上枠ランプカバー６１３の右側部分が取り付けられる部分であり、図４２０及び図４２１に示すように、右ベース部材６５０の前面上部に設けられている。

また、上枠右側カバー取付け部６５２には、カバー嵌合溝６６２ａが設けられている。このカバー嵌合溝６６２ａは、上枠ランプカバー６１３の上端縁が嵌まる溝であり、右ベース部材６５０の上端縁に沿って形成されている。そして、上枠ランプカバー６１３の上端縁をカバー嵌合溝６６２ａに嵌め、右ベース部材６５０の裏面側から上枠ランプカバー６１３をねじ止めすると、上枠ランプカバー６１３が上枠右側カバー取付け部６５２に固定される。

【３８４１】

右枠基板取付け部６５３は、右枠ランプ基板６２１が取り付けられる部分であり、図４２１及び図４２５に示すように、右ベース部材６５０の前面右側部に設けられている。

また、図４２５に示すように、右枠基板取付け部６５３には、右枠ランプ基板６２１の外周縁に沿った形状の基板支持リブ６６１ｂ～ｅが設けられている。この基板支持リブ６６１ｂ～ｅは、右枠ランプ基板６２１を支持するためのものである。そして、右枠ランプ

基板６２１を右枠基板取付け部６５３の所定位置に配置すると、基板支持リブ６６１ｂ～ｅ上に右枠ランプ基板６２１の外周縁が載るようになっている。

【３８４２】

また、図４１７、図４１８、図４２０、及び図４２１に示すように、右枠ランプ基板６２１には、位置決め用穴６８５ｂと、固定用穴６８６ｂとが近接して設けられている。

位置決め用穴６８５ｂは、右枠ランプ基板６２１を右枠基板取付け部６５３の所定位置に位置決めするときに位置決めボスが挿入される穴であり、右枠ランプ基板６２１の一方側の面から他方側の面まで貫通している。

固定用穴６８６ｂは、右枠ランプ基板６２１を右枠基板取付け部６５３に固定するときに使用される穴であり、右枠ランプ基板６２１の一方側の面から他方側の面まで貫通している。

【３８４３】

また、図示しないが、右枠基板取付け部６５３における、位置決め用穴６８５ｂに対応する位置には、位置決めボスが設けられており、固定用穴６８６ｂに対応する位置には、ねじ止めボスが設けられている。そして、右枠基板取付け部６５３に設けられた位置決めボスを位置決め用穴６８５ｂに挿入すると、右枠ランプ基板６２１が右枠基板取付け部６５３の所定位置に位置決めされる。そして、右枠ランプ基板６２１におけるＬＥＤ６４１ｅ～ｋの実装面側から固定用穴６８６ｂにねじを挿入し、このねじを右枠基板取付け部６５３に設けられたねじ止めボスにねじ止めすると、右枠ランプ基板６２１が右枠基板取付け部６５３に固定される。

なお、図４１７、図４１８、図４２０、及び図４２１では、位置決め用穴６８５ｂ及び固定用穴６８６ｂを見やすくするために、位置決めボス及びねじの図示を省略している。

【３８４４】

また、図４２０に示すように、本実施形態では、位置決め用穴６８５ｂ及び固定用穴６８６ｂは、いずれも円形に形成されている。さらにまた、固定用穴６８６ｂの内径は、位置決め用穴６８５ｂの内径より大きく設定されている。このため、固定用穴６８６ｂの開口面積と、位置決め用穴６８５ｂの開口面積とが異なる。具体的には、固定用穴６８６ｂの開口面積は、位置決め用穴６８５ｂの開口面積より大きく設定されている。

これにより、右枠ランプ基板６２１を右枠基板取付け部６５３に固定するときに、位置決め用穴６８５ｂと固定用穴６８６ｂとを間違えないようにして、組付け作業を円滑に進められるようにしている。

【３８４５】

右枠カバー取付け部６５４は、右枠ランプカバー６２２が取り付けられる部分であり、図４２０、図４２１、及び図４２５に示すように、右ベース部材６５０の前面右側部に設けられている。

また、右枠カバー取付け部６５４には、カバー嵌合溝６６２ｂが設けられている。このカバー嵌合溝６６２ｂは、右枠ランプカバー６２２の右端縁が嵌まる溝であり、右ベース部材６５０の右端縁に沿って形成されている。

【３８４６】

そして、右枠ランプカバー６２２の右端縁をカバー嵌合溝６６２ｂに嵌め、右ベース部材６５０の裏面側から右枠ランプカバー６２２をねじ止めすると、図４１５及び図４１６に示すように、右枠ランプカバー６２２が右枠カバー取付け部６５４に固定される。

なお、図４１９及び図４２６に示すように、右枠ランプカバー６２２の左端縁（遊技盤５０４側の縁）は、右ベース部材６５０の左端縁（遊技盤５０４側の縁）の外側に覆い被さるように形成されている。

【３８４７】

また、上述したように、右枠ランプ基板６２１は、縦長の略長方形状に形成されており（図４１７参照）、右枠基板取付け部６５３は、右枠ランプ基板６２１の外周縁に沿った形状に形成されている（図４２５参照）。そして、右枠ランプ基板６２１における短手方向の幅Ｗ１（図４１７）は、右枠基板取付け部６５３における短手方向の幅Ｗ２（図４２

５）と略同一に構成されている。
　すなわち、右枠ランプ基板６２１における短手方向の幅を「Ｗ１」とし、右枠基板取付け部６５３における短手方向の幅を「Ｗ２」としたときに、「Ｗ１　Ｗ２」を満たすように設定されている。これにより、右枠ランプ基板６２１で右枠基板取付け部６５３を覆うようにしている。
【３８４８】
　そして、右枠ランプ基板６２１における発光素子の実装面の全面が白色で構成されており、このような右枠ランプ基板６２１で右枠基板取付け部６５３を覆うことにより、右枠ランプ基板６２１における発光素子の実装面の全面を反射板として機能させることができ、これにより、発光素子の発色をきれいに見せることができる。
　なお、「略長方形状」とは、「およそ長方形の形状」という意味である。したがって、およそ長方形の形状であれば、たとえば、長辺や短辺の途中に凹凸があってもよく、また、長辺や短辺の全部又は一部が湾曲又は傾斜していてもよく、さらにまた、角が直角でなくてもよく、さらに、角が丸くてもよい。また、「略長方形」とは、「長方形」を含む概念である。
【３８４９】
　また、右枠基板取付け部６５３は、右枠ランプ基板６２１の外周縁に沿った形状に形成されており、さらに、右枠カバー取付け部６５４は、右枠基板取付け部６５３の外周縁に沿って形成されている。そして、右枠ランプカバー６２２における右枠カバー取付け部６５４側の端縁は、右枠ランプ基板６２１の外周縁に沿った形状に形成されている。
　このため、右枠ランプ基板６２１を右枠基板取付け部６５３に取り付けるとともに、右枠ランプカバー６２２を右枠カバー取付け部６５４に取り付けたときは、右枠ランプカバー６２２の内部の全面が右枠ランプ基板６２１で覆われているように見える。よって、右ベース部材６５０の成型色が白色でなくても（たとえば、黒色であっても）、右枠ランプカバー６２２の内部の全面が白色に見えるので、発光素子がきれいに発光して見える。
【３８５０】
　また、図４１６に示すように、右枠ランプカバー６２２における、右枠ランプ基板６２１と対向する位置には、レンズ部６７０が設けられている。そして、図４２７（ａ）及び（ｂ）に示すように、レンズ部６７０は、曲率が異なるが肉厚が同一である曲面をつなぎ合わせて構成されている。
　図４２７（ａ）は、右枠ランプカバー６２２が有するレンズ部６７０の一部断面図を示し、図４２７（ｂ）は、右枠ランプカバー６２２が有するレンズ部６７０の他の一部断面図を示している。
【３８５１】
　図４２７（ａ）及び（ｂ）に示すように、レンズ部６７０は、肉厚はいずれの箇所も同一であるが、曲率が部位によって異なるものである。
　このように、レンズ部６７０の形状を、曲率が異なるが肉厚が同一である曲面をつなぎ合わせた形状とすることにより、右枠ランプカバー６２２を成形する金型の製造コストを低減しつつ、発光素子の発光をきれいに見せることができる。
　なお、上枠ランプカバー６１３及び左枠ランプカバー６３２についても、ランプ基板に対向する位置にレンズ部を有し、レンズ部の形状が、曲率が異なるが肉厚が同一である曲面をつなぎ合わせた形状であることは、右枠ランプカバー６２２と同様である。
【３８５２】
　また、第１９実施形態（Ｂ）で説明したように、ぱちんこ遊技機５００は、スロットマシン１０のメイン制御基板５０に相当するメイン制御基板（主基板、主制御基板）５３０と、スロットマシン１０のサブ制御基板８０に相当するサブ制御基板（演出制御基板、演出基板）５４０と、払出制御基板（賞球制御基板）５２０とを備えている。
　メイン制御基板５３０は、遊技の進行を制御するものであり、サブ制御基板５４０は、演出の出力を制御するものであり、払出制御基板５２０は、払出し装置５２４の動作を制御するものである。これらの制御基板同士は、いずれも、ハーネス接続されている。

【３８５３】
　また、サブ制御基板５４０と、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１とは、ハーネス接続されている。
　そして、サブ制御基板５４０は、これらのランプ基板に実装された発光素子の発光を制御する。
　なお、サブ制御基板５４０と、これらのランプ基板とのハーネス接続には、これらのランプ基板に実装されたコネクタが用いられる。
【３８５４】
　具体的には、サブ制御基板５４０は、メイン制御基板５３０と接続され、メイン制御基板５３０から送信されてくるコマンドに基づいて演出内容を決定し、決定した演出を出力するように制御する。このとき、サブ制御基板５４０は、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装された発光素子の発光を制御する。
　なお、サブ制御基板５４０は、演出全体を制御するサブメイン基板と、画像表示装置２３の画像表示を制御するサブサブ基板とを備えている。
【３８５５】
　第１９実施形態（Ｂ）で説明したように、メイン制御基板５３０には、遊技盤５０４の遊技領域内に設けられた始動口５３２に遊技球が入賞したことを検知するための始動口スイッチ５３３が接続されている（図９９参照）。遊技球が始動口５３２に入賞し、始動口スイッチ５３３のオンを検知すると、メイン制御基板５３０は、乱数値を取得し、取得した乱数値に基づいて各種抽選を実行するとともに、特別図柄表示装置５３１における特別図柄の変動表示を開始する。そして、メイン制御基板５３０は、各種抽選の結果に基づいて、特別図柄表示装置５３１における特別図柄の変動時間及び停止図柄を決定し、その決定に対応するように特別図柄表示装置５３１における特別図柄の表示を制御する。
【３８５６】
　具体的には、メイン制御基板５３０は、始動口５３２への遊技球の入賞があった（始動口スイッチ５３３がオンになった）か否かを判断し続ける（図１０２のステップＳ７４１）。そして、始動口スイッチ５３３がオンになったと判断したときは、メイン制御基板５３０は、乱数値を取得し、取得した乱数値に基づいて、大当たり抽選（大当たりか又ははずれかの抽選）、特別図柄抽選（特別図柄の停止図柄をいずれの図柄にするかの抽選）、変動パターン抽選（特別図柄を変動表示させる時間の抽選）を実行する（図１０２のステップＳ７４２）。
　また、メイン制御基板５３０は、上記の各種抽選を実行すると、少なくとも一部の抽選結果を示すコマンドをサブ制御基板５４０に送信する。そして、サブ制御基板５４０は、抽選結果を示すコマンドを受信すると、その抽選結果に対応するように、演出ランプ５４１、スピーカ５４２、及び画像表示装置５４３を制御する。
【３８５７】
　具体的には、メイン制御基板５３０は、大当たり抽選で大当たりとなると、大当たりとなったことを示すコマンド（大当たりコマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
　そして、サブ制御基板５４０は、大当たりコマンドを受信すると、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を、大当たりに対応する発光パターンで発光させる。
　また、大当たりに対応する発光パターンとして、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値を「０」～「２５５」の範囲内で所定のパターンで変化させる。これにより、発光素子をいわゆるレインボーカラーで発光させることができ、大当たり抽選で大当たりとなったことを遊技者に知らせることができる。
【３８５８】
　さらに、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、大当たり時に発光素子をレインボーカラーで発光

させることにより、発光素子の発色をきれいに見せることができる。
なお、大当たりとなったときは、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を、大当たりに対応する発光パターンで発光させればよい。したがって、上枠右側ランプ基板６１１、及び上枠左側ランプ基板６１２に実装されている発光素子のみを大当たりに対応する発光パターンで発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を大当たりに対応する発光パターンで発光させてもよい。
【３８５９】
また、大当たりとなったときは、上枠右側ランプ基板６１１、及び上枠左側ランプ基板６１２に実装されている発光素子については、大当たりに対応する発光パターンで発光させ、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子については、白色で発光させるようにしてもよい。
なお、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。
【３８６０】
第１９実施形態（Ｂ）で説明したように、払出制御基板５２０には、扉開放スイッチ５２２及び枠開放スイッチ５２３が電気的に接続されている（図９９参照）。
ガラス扉５０５が開放されると、扉開放スイッチ５２２がオンとなり、その信号は、払出制御基板５２０に入力され、さらにメイン制御基板５３０に送信される。メイン制御基板５３０は、扉開放スイッチ５２２のオンを検知すると、扉開放スイッチ５２２のオンを示すコマンド（扉開放コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
サブ制御基板５４０は、扉開放コマンドを受信すると、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。
【３８６１】
また、前枠５０２が開放されると、枠開放スイッチ５２３がオンとなり、その信号は、払出制御基板５２０に入力され、さらにメイン制御基板５３０に送信される。メイン制御基板５３０は、枠開放スイッチ５２３のオンを検知すると、枠開放スイッチ５２３のオンを示すコマンド（枠開放コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
サブ制御基板５４０は、枠開放コマンドを受信すると、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。
【３８６２】
上述したように、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。
また、扉開放スイッチ５２２や枠開放スイッチ５２３のオンを検知したときに、上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させることにより、ガラス扉５０５や前枠５０２が開放されていることをホールの店員に知らせることができる。
【３８６３】
さらに、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、発光素子を白色で発光させると目立つので、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されていることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。
【３８６４】
なお、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されているときは、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させればよい。したがって、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子のみを白色で発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させてもよい。

さらにまた、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されているときは、ガラス扉５０５又は前枠５０２の開放時に対応する所定のパターンで発光素子を点滅させてもよい。

【３８６５】

上述したように、ぱちんこ遊技機５００では、遊技球が始動口５３２に入賞し、始動口スイッチ５３３のオンを検知すると、メイン制御基板５３０は、乱数値を取得し、取得した乱数値に基づいて、大当たり抽選（大当たりか又ははずれかの抽選）、特別図柄抽選（特別図柄の停止図柄をいずれの図柄にするかの抽選）、変動パターン抽選（特別図柄を変動表示させる時間の抽選）を実行するとともに、特別図柄表示装置５３１における特別図柄の変動表示を開始する。

【３８６６】

また、メイン制御基板５３０は、上記の各種抽選の結果に基づいて、特別図柄表示装置５３１における特別図柄の変動時間及び停止図柄を決定し、その決定に対応するように特別図柄表示装置５３１における特別図柄の表示を制御する。

そして、ぱちんこ遊技機５００では、遊技球が始動口５３２に入賞し、始動口スイッチ５３３のオンを検知した時に、１遊技が開始し、特別図柄表示装置５３１における特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が停止表示された時に、１遊技が終了するものとすることができる。

【３８６７】

また、メイン制御基板５３０は、上記の各種抽選を実行すると、少なくとも一部の抽選結果を示すコマンドをサブ制御基板５４０に送信する。そして、サブ制御基板５４０は、抽選結果を示すコマンドを受信すると、その抽選結果に対応するように、演出ランプ５４１、スピーカ５４２、及び画像表示装置５４３を制御する。

具体的には、メイン制御基板５３０は、大当たり抽選ではずれとなると、はずれとなったことを示すコマンド（はずれコマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。

【３８６８】

また、サブ制御基板５４０は、はずれコマンドを受信すると、はずれ時の演出パターン抽選（演出パターン１又は演出パターン２のいずれにするかの抽選）を実行する。

そして、サブ制御基板５４０は、演出パターン抽選の結果に応じた態様で、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を発光させるとともに、遊技盤５０４上の装飾の基板に実装されている赤色ＬＥＤを発光させるように制御する。

【３８６９】

図４２８（ａ）及び（ｂ）は、大当たり抽選ではずれとなったときの演出パターンを示すものであり、（ａ）は、はずれ時の演出パターン１を示すタイムチャートであり、（ｂ）は、はずれ時の演出パターン２を示すタイムチャートである。

図４２８（ａ）及び（ｂ）中、「ＬＥＤ１」は、右枠ランプ基板６２１に実装されているＬＥＤ６４１ｅ～６４１ｋ（いずれもフルカラーＬＥＤ）を示し、「ＬＥＤ２」は、上枠右側ランプ基板６１１に実装されているＬＥＤ６４１ａ～６４１ｄ（いずれもフルカラーＬＥＤ）を示す。

【３８７０】

また、図４２８（ａ）及び（ｂ）中、「ＬＥＤ３」は、遊技盤５０４上の装飾が備える基板に実装されている一の赤色ＬＥＤを示し、「ＬＥＤ４」は、遊技盤５０４上の装飾が備える基板に実装されている他の赤色ＬＥＤを示す。遊技盤５０４上の装飾が備える基板における赤色ＬＥＤの実装面は、緑色で構成されている。

【３８７１】

本実施形態では、演出パターン１に決定されたとき、及び演出パターン２に決定されたときのいずれも、特別図柄の変動時間は１０秒に設定されている。

図４２８（ａ）に示すように、演出パターン１に決定されたときは、ＬＥＤ１（右枠ランプ基板６２１に実装されているＬＥＤ６４１ｅ～６４１ｋ）は、特別図柄の変動開始と同時に点灯（オン）し、特別図柄の変動終了より前に消灯（オフ）する。また、演出パタ

ーン１では、ＬＥＤ１の点灯時間は、６秒に設定されている。
【３８７２】
　また、図４２８（ａ）に示すように、演出パターン１に決定されたときは、ＬＥＤ２（上枠右側ランプ基板６１１に実装されているＬＥＤ６４１ａ～６４１ｄ）は、特別図柄の変動開始より後に点灯し、特別図柄の変動終了より前であって、ＬＥＤ１の消灯と同時に消灯する。また、演出パターン１では、ＬＥＤ２の点灯時間は、１秒に設定されている。
　さらにまた、図４２８（ａ）に示すように、演出パターン１に決定されたときは、ＬＥＤ３（遊技盤５０４上の装飾が備える基板に実装されている一の赤色ＬＥＤ）は、特別図柄の変動開始より後に点灯し、特別図柄の変動終了より前に消灯する。また、演出パターン１では、ＬＥＤ３の点灯時間は、２秒に設定されている。
【３８７３】
　さらに、図４２８（ａ）に示すように、演出パターン１に決定されたときは、ＬＥＤ４（遊技盤５０４上の装飾が備える基板に実装されている他の赤色ＬＥＤ）は、特別図柄の変動開始より後であって、ＬＥＤ３の点灯と同時に点灯し、特別図柄の変動終了より前であって、ＬＥＤ２の点灯と同時に消灯する。また、演出パターン１では、ＬＥＤ４の点灯時間は、３秒に設定されている。
【３８７４】
　図４２８（ｂ）に示すように、演出パターン２に決定されたときは、ＬＥＤ１は、演出パターン１に決定されたときと同様に、特別図柄の変動開始と同時に点灯し、特別図柄の変動終了より前に消灯する。また、演出パターン２においても、演出パターン１と同様に、ＬＥＤ１の点灯時間は、６秒に設定されている。
　また、図４２８（ｂ）に示すように、演出パターン２に決定されたときは、ＬＥＤ２は、演出パターン１に決定されたときと異なり、点灯しない。このため、演出パターン２においては、ＬＥＤ２の点灯時間は、０秒である。
【３８７５】
　さらにまた、図４２８（ｂ）に示すように、演出パターン２に決定されたときは、ＬＥＤ３は、特別図柄の変動開始より後に点灯し、特別図柄の変動終了より前であって、ＬＥＤ１の消灯と同時に消灯する。また、演出パターン２では、ＬＥＤ３の点灯時間は、４秒に設定されている。
　さらに、図４２８（ｂ）に示すように、演出パターン２に決定されたときは、ＬＥＤ４は、特別図柄の変動開始より後であって、ＬＥＤ３の点灯と同時に点灯し、特別図柄の変動終了より前であって、ＬＥＤ３の消灯より前に消灯する。また、演出パターン２においても、演出パターン１と同様に、ＬＥＤ４の点灯時間は、３秒に設定されている。
【３８７６】
　このように、本実施形態では、大当たり抽選ではずれとなった遊技では、演出パターン抽選により演出パターン１又は演出パターン２のいずれかを決定し、決定した演出パターンに応じてＬＥＤ１～ＬＥＤ４の発光を制御する。
　そして、ＬＥＤ１については、演出パターン１及び演出パターン２のいずれに決定したときも、６秒間点灯（発光）させる。
　このため、大当たり抽選ではずれとなった遊技においてＬＥＤ１を点灯（発光）させる時間の平均値は６秒となる。
【３８７７】
　また、ＬＥＤ２については、演出パターン１に決定したときは、１秒間点灯させ、演出パターン２に決定したときは、点灯させない。
　このため、大当たり抽選ではずれとなった遊技においてＬＥＤ３を点灯させる時間の平均値は１秒以下となる。
　さらにまた、ＬＥＤ３については、演出パターン１に決定したときは、２秒間点灯させ、演出パターン２に決定したときは、４秒間点灯させる。
　このため、大当たり抽選ではずれとなった遊技においてＬＥＤ４を点灯させる時間の平均値は２秒以上４秒以下となる。

【３８７８】
さらに、ＬＥＤ４については、演出パターン１及び演出パターン２のいずれに決定したときも、３秒間点灯（発光）させる。
このため、大当たり抽選ではずれとなった遊技においてＬＥＤ４を点灯させる時間の平均値は３秒となる。
以上より、大当たり抽選ではずれとなった遊技においてＬＥＤ１を点灯させる時間の平均値は、大当たり抽選ではずれとなった遊技においてＬＥＤ２～ＬＥＤ４を点灯させる時間の平均値より長く設定されている。
【３８７９】
上述したように、右枠ランプ基板６２１におけるＬＥＤ６４１ｅ～６４１ｋの実装面の全面が白色で構成されているとともに、右枠ランプカバー６２２が無色で透光性を有する樹脂で形成されている。このため、ＬＥＤ１（右枠ランプ基板６２１に実装されているＬＥＤ６４１ｅ～６４１ｋ）の発光をきれいに見せることができるので、大当たり抽選ではずれとなった遊技においても、ＬＥＤ１を用いたきれいな演出を見せることができる。
【３８８０】
以上、本発明の第４５実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）第４５実施形態では、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーは、無色で透光性を有する樹脂で形成されているとしたが、これに限らない。
上枠ランプカバー６１３等のランプカバーは、無色又は白色で透光性を有する部分を有していればよい。
【３８８１】
したがって、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーは、たとえば、全体が無色で透光性を有していてもよく、全体が白色で透光性を有していてもよい。
また、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーは、たとえば、発光素子の前方に相当する部分のみが無色で透光性を有し、それ以外の部分については、赤色や青色等の有色で透光性を有していてもよく、透光性を有していなくてもよい。
さらにまた、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーは、たとえば、発光素子の前方に相当する部分のみが白色で透光性を有し、それ以外の部分については、赤色や青色等の有色で透光性を有していてもよく、透光性を有していなくてもよい。
【３８８２】
さらに、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーの全部又は一部を、発光手段としてのフルカラーＬＥＤの一の発光色と略同色又は類似色で視認可能となるように構成してもよい。
具体的には、たとえば、右枠ランプ基板６２１のＬＥＤ６４１ｅ～６４１ｋを、青色（赤色（Ｒ）の出力値「０」、緑色（Ｇ）の出力値「０」、青色（Ｂ）の出力値「２５５」）で発光可能にするとともに、右枠ランプカバー６２２の全体を、ＬＥＤ６４１ｅ～６４１ｋが上記の青色で発光したときと略同色に見える青色の樹脂、又は上記の青色の類似色に見える青色の樹脂で構成することができる。
【３８８３】
なお、製造誤差により、右枠ランプカバー６２２の色が、たとえば、赤色（Ｒ）の出力値「０」、緑色（Ｇ）の出力値「０」、青色（Ｂ）の出力値「２５０」のときの発光色と同色となることもあれば、赤色（Ｒ）の出力値「５」、緑色（Ｇ）の出力値「５」、青色（Ｂ）の出力値「２５５」のときの発光色と同色となることもある。
このような点を考慮して、「略同色」と記載している。
なお、「略同色」とは、「同色」を含む概念である。また、「略同色」とは、完全な同色ではないが、見た目上は同色に見える色を含む概念である。
図４２９は、ＣＩＥ（国際照明委員会）標準表色系（ＸＹＺ表色系）による色度線図を用いて略同色について説明する図である。
図４２９では、青色を例に、青色と「略同色」の範囲を示している。

図４２９中、黒丸は、青色（赤色（Ｒ）の出力値「０」、緑色（Ｇ）の出力値「０」、青色（Ｂ）の出力値「２５５」）を示し、黒丸の周囲の円は、青色と「略同色」の範囲の一例を示している。

【３８８４】

また、「類似色」とは、対象となる色を含まないが、対象となる色の近傍の色を含む概念である。

図４３０は、ＣＩＥ標準表色系による色度線図を用いて類似色について説明する図である。

図４３０では、青色を例に、青色の「類似色」の範囲を示している。

図４３０中、白丸は、青色（赤色（Ｒ）の出力値「０」、緑色（Ｇ）の出力値「０」、青色（Ｂ）の出力値「２５５」）を示し、白丸の周囲のハッチングが表示された円は、青色の「類似色」の範囲の一例を示している。

【３８８５】

また、青色の「類似色」の範囲は、図４３０中のハッチングが表示された円の範囲に限られるものではなく、一般の遊技者が青色であると認識する範囲であれば、青色の「類似色」の範囲とすることができる。

たとえば、図４３０に示すＣＩＥ標準表色系による色度線図において、ｘ軸が０から０．２まで、かつｙ軸が０から０．３までの範囲内については、一般の遊技者が青色であると認識する範囲であるので、青色の「類似色」の範囲とすることができる。

【３８８６】

青色以外の色の「類似色」の範囲についても同様である。

たとえば、図４３０に示すＣＩＥ標準表色系による色度線図において、ｘ軸が０から０．３まで、かつｙ軸が０．６以上の範囲内については、一般の遊技者が緑色であると認識する範囲であるので、緑色の「類似色」の範囲とすることができる。

また、たとえば、図４３０に示すＣＩＥ標準表色系による色度線図において、ｘ軸が０．５以上、かつｙ軸が０．２から０．４までの範囲内については、一般の遊技者が赤色であると認識する範囲であるので、赤色の「類似色」の範囲とすることができる。

【３８８７】

また、第４５実施形態では、上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板における発光素子（発光手段）の実装面は、全面が白色で構成されているとしたが、少なくとも一部が略白色で構成されていればよい。

たとえば、上枠右側ランプ基板６１１におけるＬＥＤ６４１ａ～６４１ｄの実装面のうち、ＬＥＤ６４１ａ～６４１ｄの周辺部については略白色とし、上枠右側ランプ基板６１１の外周縁部については黒色としてもよい。

なお、「略白色」とは、「白色」を含む概念である。また、「略白色」とは、完全な白色ではないが、見た目上は白色に見える色を含む概念である。

【３８８８】

そして、ランプカバーの少なくとも一部を、発光手段の発光色と略同色又は類似色で視認可能となるように構成した場合においても、ランプ基板における発光手段の実装面の少なくとも一部を、略白色で構成することにより、ランプカバーを通してランプ基板における発光手段の実装面が透けて見えても見栄えが悪くならないようにすることができ、また、発光手段の発色をきれいに見せることができ、さらに、発光手段の発光時に、設定した通りの色に発光して見えるようにすることができる。

【３８８９】

（２）第４５実施形態では、固定用穴６８６ａの開口面積は、位置決め用穴６８５ａの開口面積より大きく設定されているとしたが、これに限らない。

たとえば、固定用穴６８６ａの開口面積は、位置決め用穴６８５ａの開口面積より小さく設定してもよい。

図４３１は、図４２０のＡ－Ａ線断面の変形例を示す図であり、図４２４に対応する図である。図４３１に示すように、位置決めボス６８２ａの直径を、固定用穴６８６ａの内

径より大きく設定してもよい。この場合、固定用穴６８６ａの開口面積が、位置決め用穴６８５ａの開口面積より小さくなり、また、位置決めボス６８２ａを、固定用穴６８６ａに挿入することができなくなる。このようにしても、位置決め用穴６８５ａと固定用穴６８６ａとを間違えないようにすることができる。

【３８９０】

（３）第４５実施形態では、位置決め用穴６８５ａは、長円形状に形成されているとしたが、これに限らず、たとえば、円形に形成してもよい。

（４）第４５実施形態では、ＬＥＤ６４１ａ～ｄから発せられた光を反射する表面処理として、ねじ６８３ａのねじ頭６８９には、銀色のメッキが施されているとしたが、これに限らない。ＬＥＤ６４１ａ～ｄから発せられた光を反射する表面処理として、ねじ６８３ａのねじ頭６８９に、たとえば、白色の塗装を施してもよい。

【３８９１】

（５）第４５実施形態では、上枠ランプ部６１０は、ランプ基板として、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２の２枚を備えたが、これに限らず、たとえば、１枚のランプ基板のみを備えてもよく、また、３枚以上のランプ基板を備えてもよい。

また、上枠ランプカバー６１３は、一体的に形成された１つの部材としてもよく、また、たとえば、右側部分に位置する第１の部材（上枠右側部材）、中央部分に位置する第２の部材（上枠中央部材）、及び左側部分に位置する第３の部材（上枠左側部材）の３つの部材から構成してもよい。

【３８９２】

（６）第４５実施形態では、右枠ランプ部６２０は、ランプ基板として、右枠ランプ基板６２１の１枚のみを備えたが、これに限らず、２枚以上のランプ基板を備えてもよい。

また、右枠ランプカバー６２２は、一体的に形成された１つの部材としてもよく、また、たとえば、上側部分に位置する第１の部材（右枠上側部材）、及び下側部分に位置する第２の部材（右枠下側部材）の２つの部材から構成してもよい。

【３８９３】

（７）第４５実施形態では、左枠ランプ部６３０は、ランプ基板として、左枠ランプ基板６３１の１枚のみを備えたが、これに限らず、２枚以上のランプ基板を備えてもよい。

すなわち、第４５実施形態及び変形例（５）～（７）で説明したように、上枠ランプ部６１０、右枠ランプ部６２０、及び左枠ランプ部６３０は、それぞれ、ランプ基板を１枚のみ備えるようにしてもよく、また、複数のランプ基板を備えるようにしてもよい。

また、左枠ランプカバー６３２は、一体的に形成された１つの部材としてもよく、また、たとえば、上側部分に位置する第１の部材（左枠上側部材）、及び下側部分に位置する第２の部材（左枠下側部材）の２つの部材から構成してもよい。

【３８９４】

また、たとえば、ガラス扉５０５の前面上部に、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２を取り付けるとともに、上枠右側ランプ基板６１１及び上枠左側ランプ基板６１２を覆うように、上枠ランプカバー６１３を取り付けて、上枠ランプ部６１０を構成してもよい。

同様に、ガラス扉５０５の前面右側部に、右枠ランプ基板６２１を取り付けるとともに、右枠ランプ基板６２１を覆うように、右枠ランプカバー６２２を取り付けて、右枠ランプ部６２０を構成し、また、ガラス扉５０５の前面左側部に、左枠ランプ基板６３１を取り付けるとともに、左枠ランプ基板６３１を覆うように、左枠ランプカバー６３２を取り付けて、左枠ランプ部６３０を構成してもよい。

【３８９５】

すなわち、右枠ランプ部６２０等の演出ランプ（装飾ランプ部）５４１は、ユニット化してもよいが、ガラス扉５０５の所定の位置に、右枠ランプ基板６２１等のランプ基板を直接取り付けるとともに、ランプ基板を覆うように、右枠ランプカバー６２２等のランプカバーを直接取り付けることにより、演出ランプ５４１を構成してもよい。

【３８９６】

（８）第４５実施形態では、扉開放スイッチ５２２や枠開放スイッチ５２３のオンを検知したときに、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を白色で発光させて、ガラス扉５０５や前枠５０２の開放をホールの店員に知らせるようにした。

しかし、これに限らず、たとえば、設定変更状態や設定確認状態において、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を白色で発光させて、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることをホールの店員に知らせることもできる。

【３８９７】

ここで、第１９実施形態（Ｂ）と説明が一部重複するが、設定変更状態及び設定確認状態について説明する。

第１９実施形態（Ｂ）で説明したように、メイン制御基板５３０には、設定キー挿入口５３４を有する設定キースイッチ５３５、及び設定変更（リセット）スイッチ５３６が設けられている（図９９参照）。

【３８９８】

設定キースイッチ５３５は、設定キー挿入口５３４から所定の設定キーが挿入され、たとえば時計回りに９０度回転させることによりオンになるスイッチである。

設定変更（リセット）スイッチ５３６は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねたスイッチである。設定変更スイッチは、設定変更状態中に設定値を変更するときに操作されるスイッチである。また、リセットスイッチは、発生したエラーの除去後、エラー発生前の状態に復旧するときに操作されるスイッチである。

【３８９９】

ぱちんこ遊技機５００では、電源スイッチ５１１をオフにした状態（電源断の状態）で、設定キースイッチ５３５及びリセットスイッチ５３６をオンにし、この状態で、電源スイッチ５１１をオンにすると、設定変更状態に移行する。

具体的には、メイン制御基板５３０は、電源スイッチ５１１がオンにされると、枠開放スイッチ５２３がオンであり、設定キースイッチ５３５がオンであり、かつリセットスイッチ５３６がオンであるか否かを判断する（図１００のステップＳ７０１）。

そして、枠開放スイッチ５２３がオンであり、設定キースイッチ５３５がオンであり、かつリセットスイッチ５３６がオンである（図１００のステップＳ７０１で「Ｙｅｓ」）と判断したときは、設定変更状態に移行する（図１００のステップＳ７０２）。

【３９００】

設定変更状態に移行すると、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤに表示される。

また、設定変更状態では、設定変更スイッチ５３６を１回操作するごとに、設定値が「＋１」される。本実施形態では、設定値は、設定１から設定６までの６段階を有しており、設定変更状態では、設定変更スイッチ５３６を１回操作するごとに、設定値が「１」→「２」→・・・→「５」→「６」→「１」→・・・と循環的に変化する。

そして、設定キースイッチ５３５をオフにすると、設定値が確定するとともに、設定変更状態が終了する。

【３９０１】

また、電源スイッチ５１１をオフにした状態で、設定キースイッチ５３５をオンにし、リセットスイッチ５３６はオフの状態で、電源スイッチ５１１をオンにすると、設定確認状態に移行する。

具体的には、メイン制御基板５３０は、電源スイッチ５１１がオンにされた場合において、設定変更状態への移行条件を満たさない（図１００のステップＳ７０１で「Ｎｏ」）と判断したときは、次に、枠開放スイッチ５２３がオンであり、設定キースイッチ５３５がオンであり、かつリセットスイッチ５３６がオフであるか否かを判断する（図１００のステップＳ７０３）。

【３９０２】

そして、枠開放スイッチ５２３がオンであり、設定キースイッチ５３５がオンであり、かつリセットスイッチ５３６がオフである（図１００のステップＳ７０３で「Ｙｅｓ」）と判断したときは、設定確認状態に移行する（図１００のステップＳ７０４）。

設定確認状態では、設定値を変更することはできないが、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤに表示される。これにより、現在の設定値を確認可能となる。
そして、設定キースイッチ５３５をオフにすると、設定確認状態が終了する。
【３９０３】
また、設定変更状態に移行すると、メイン制御基板５３０は、設定変更状態に移行したことを示すコマンド（設定変更開始コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
そして、サブ制御基板５４０は、設定変更開始コマンドを受信すると、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。
【３９０４】
さらにまた、設定変更状態が終了すると、メイン制御基板５３０は、設定変更状態の終了を示すコマンド（設定変更終了コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
そして、サブ制御基板５４０は、設定変更終了コマンドを受信すると、発光素子を白色で発光させる制御を終了する。
これにより、設定変更状態（図１００のステップＳ７０２）の継続中は、発光素子が白色で発光し続け、設定変更状態が終了すると、発光素子の白色での発光が終了する。
【３９０５】
また、設定確認状態に移行すると、メイン制御基板５３０は、設定確認状態に移行したことを示すコマンド（設定確認開始コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
サブ制御基板５４０は、設定確認開始コマンドを受信すると、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。
【３９０６】
さらにまた、設定確認状態が終了すると、メイン制御基板５３０は、設定確認状態の終了を示すコマンド（設定確認終了コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。
そして、サブ制御基板５４０は、設定確認終了コマンドを受信すると、発光素子を白色で発光させる制御を終了する。
これにより、設定確認状態（図１００のステップＳ７０４）の継続中は、発光素子が白色で発光し続け、設定確認状態が終了すると、発光素子の白色での発光が終了する。
【３９０７】
上述したように、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。
また、設定変更状態や設定確認状態において上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させることにより、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることをホールの店員に知らせることができる。
【３９０８】
さらに、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、発光素子を白色で発光させると目立つので、設定変更状態又は設定確認状態に制御されていることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。
【３９０９】
なお、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときは、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させればよい。したがって、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子のみを白色で発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させてもよい。
【３９１０】
また、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときは、設定変更状態又は設定確認状態に対応する所定のパターンで発光素子を点滅させてもよい。

さらにまた、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されているとき、及び設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときに発光素子を点滅させる場合には、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されているときと、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときとで、発光素子の点滅パターンを異ならせることができる。

【３９１１】

さらにまた、設定変更状態への移行条件は、電源スイッチ５１１をオフにした状態で、設定キースイッチ５３５及びリセットスイッチ５３６をオンにし、この状態で、電源スイッチ５１１をオンにすることに限らない。

たとえば、電源スイッチ５１１をオフにした状態で、設定キースイッチ５３５オンにし、この状態で、電源スイッチ５１１をオンにすることを、設定変更状態への移行条件にしてもよい。すなわち、リセットスイッチ５３６がオンであることを設定変更状態への移行条件としなくてもよい。

【３９１２】

さらに、設定確認状態への移行条件は、電源スイッチ５１１をオフにした状態で、設定キースイッチ５３５をオンにし、リセットスイッチ５３６はオフの状態で、電源スイッチ５１１をオンにすることに限らない。

たとえば、電源スイッチ５１１がオンの状態で、設定キースイッチ５３５をオンにすることを、設定確認状態への移行条件にしてもよい。

【３９１３】

（９）第４５実施形態では、扉開放スイッチ５２２や枠開放スイッチ５２３のオンを検知したときに、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を白色で発光させて、ガラス扉５０５や前枠５０２の開放をホールの店員に知らせるようにした。

また、上記の変形例（８）では、設定変更状態や設定確認状態において、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を白色で発光させて、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることをホールの店員に知らせるようにした。

しかし、これらに限らず、たとえば、電源断からの復帰時に、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を白色で発光させて、電源断からの復帰中であることをホールの店員に知らせることもできる。

【３９１４】

第１９実施形態（Ｂ）で説明したように、ぱちんこ遊技機５００では、電源スイッチ５１１がオンにされたとき（電源断から復帰するとき）は、図１００に示すフローチャートによる処理を実行する。図１００は、電源断から復帰するときにおける処理の流れを示すフローチャートである。

電源スイッチ５１１がオフにされたとき（電源断時）には、メイン制御基板５３０は、電源断時の情報をＲＷＭに記憶する。

また、電源スイッチ５１１がオンにされたとき（電源断から復帰するとき）は、メイン制御基板５３０は、電源断からの復帰時の情報が電源断時の情報と一致するか否かを判断する（図１００のステップＳ７０７）。

【３９１５】

そして、電源断からの復帰時の情報が電源断時の情報と一致しているときは、ＲＷＭは正常である（図１００のステップＳ７０７で「Ｙｅｓ」）と判断し、状態復帰処理を実行する（図１００のステップＳ７０８）。

これに対し、電源断からの復帰時の情報が電源断時の情報と一致していないときは、ＲＷＭ異常（図１００のステップＳ７０７で「Ｎｏ」）と判断し、ＲＷＭクリア処理を実行する（図１００のステップＳ７０９）。

【３９１６】

また、状態復帰処理（図１００のステップＳ７０８）は、ソレノイド状態や、特別図柄表示装置５３１の状態等を電源断時の状態に復帰させる処理である。

さらにまた、ＲＷＭクリア処理（図１００のステップＳ７０９）は、ＲＷＭの所定記憶領域内に記憶されたデータをクリアする処理（所定記憶領域を初期化する処理）である。

設定変更処理（図１００のステップＳ７０２）を実行するか、又はＲＷＭ異常（図１００のステップＳ７０７で「Ｎｏ」）と判断すると、その後、ＲＷＭクリア処理を実行する。

【３９１７】

さらに、設定確認状態が終了するか、状態復帰処理（図１００のステップＳ７０８）を実行するか、又はＲＷＭクリア処理（図１００のステップＳ７０９）を実行すると、その後、タイマ割込みを許可する処理（図１００のステップＳ７１０）を実行する。

そして、タイマ割込みを許可する処理を実行すると、電源断から復帰するときに実行する一連の処理が終了することとなる。

【３９１８】

また、電源スイッチ５１１がオンにされたとき（電源断から復帰するとき）は、メイン制御基板５３０は、電源断から復帰したことを示すコマンド（電源復帰開始コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。

そして、サブ制御基板５４０は、電源復帰開始コマンドを受信すると、上枠右側ランプ基板６１１、上枠左側ランプ基板６１２、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。

【３９１９】

さらにまた、タイマ割込みを許可する処理を実行すると、メイン制御基板５３０は、電源断から復帰するときに実行する一連の処理が終了したことを示すコマンド（電源復帰終了コマンド）をサブ制御基板５４０に送信する。

そして、サブ制御基板５４０は、電源復帰終了コマンドを受信すると、発光素子を白色で発光させる制御を終了する。

これにより、電源断から復帰するときにおける一連の処理の実行中は、発光素子が白色で発光し続け、電源断から復帰するときに実行する一連の処理が終了すると、発光素子の白色での発光が終了する。

【３９２０】

上述したように、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。

また、電源断からの復帰時に上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させることにより、電源断からの復帰中であることをホールの店員に知らせることができる。

【３９２１】

さらに、上枠ランプカバー６１３等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠右側ランプ基板６１１等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、発光素子を白色で発光させると目立つので、電源断からの復帰中であることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。

なお、電源断からの復帰中は、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させればよい。したがって、右枠ランプ基板６２１、及び左枠ランプ基板６３１に実装されている発光素子のみを白色で発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させてもよい。

【３９２２】

また、電源断からの復帰中は、電源断からの復帰中に対応する所定のパターンで発光素子を点滅させてもよい。

さらにまた、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されているとき、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているとき、及び電源断からの復帰中に発光素子を点滅させる場合には、ガラス扉５０５又は前枠５０２が開放されているときと、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときと、電源断からの復帰中とで、発光素子の点滅パターンを異ならせることができる。

【３９２３】

（１０）第４５実施形態及び変形例（８）～（９）では、扉開放スイッチ５２２や枠開放スイッチ５２３のオンを検知したとき、設定変更状態や設定確認状態に制御されている

とき、又は電源断からの復帰時に、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を白色で発光させて、ガラス扉５０５や前枠５０２が開放されていること、設定変更状態や設定確認状態に制御されていること、又は電源断からの復帰中であることをホールの店員に知らせるようにした。

【３９２４】

しかし、発光素子の発光色は、白色に限らない。たとえば、扉開放スイッチ５２２や枠開放スイッチ５２３のオンを検知したとき、設定変更状態や設定確認状態に制御されているとき、又は電源断からの復帰時に、上枠右側ランプ基板６１１等に実装されている発光素子を、通常の遊技中には発光させない色で発光させてもよい。

【３９２５】

また、通常の遊技中には発光させない色として、たとえば、特定の赤色を挙げることができる。さらに、特定の赤色として、たとえば、赤色（Ｒ）の出力値を「２５５」に設定し、緑色（Ｇ）及び青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「０」に設定したときに発光素子が発する赤色を挙げることができる。このような赤色は、通常の遊技中には発光させない赤色であり、このような赤色で発光素子を発光させると目立つので、ガラス扉５０５や前枠５０２が開放されていること、設定変更状態や設定確認状態に制御されていること、又は電源断からの復帰中であることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。

【３９２６】

（１１）第４５実施形態では、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合を例に、ランプ基板における発光素子の実装面を白色で構成した演出ランプ（装飾ランプ部）５４１について説明したが、第４５実施形態は、遊技機がスロットマシン１０である場合にも適用することができるものである。

図４３２は、第４５実施形態の変形例におけるスロットマシン１０を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

以下の説明は、第７実施形態（図２２）と一部重複するが、改めて説明する。

【３９２７】

図４３２に示すように、スロットマシン１０は、前面側が開口する箱形のキャビネット１３と、キャビネット１３の前面側の開口を開閉可能に取り付けられているフロントドア１２とを備えている。

また、キャビネット１３の所定位置には、フロントドア１２の開放を検知するドアセンサ（図示せず）が設けられている。フロントドア１２が開放されると、ドアセンサがオンになり、これにより、フロントドア１２の開放が検知される。

【３９２８】

さらにまた、第７実施形態の図２２に示すように、キャビネット１３の内部には、３個のリール３１が並設された図柄表示装置１４が配置されており、キャビネット１３の内部における、図柄表示装置１４より上方に相当する位置には、メイン基板ケース５６に収納されたメイン制御基板５０が配置されている。

メイン制御基板５０は、遊技の進行を制御するものであり、入力ポート５１、出力ポート５２、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５等を備えている。また、メイン制御基板５０には、入力ポート５１又は出力ポート５２を介して、ドアセンサ、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、図柄表示装置１４、サブ制御基板８０等が電気的に接続されている。

【３９２９】

フロントドア１２の中央部には、透明な表示窓（図示せず）が設けられている。この表示窓は、図柄表示装置１４の前方に相当する位置に配置されている。これにより、スロットマシン１０の前面側から表示窓を通して図柄表示装置１４の各リール３１に付された３個の図柄をそれぞれ視認可能となっている。

また、フロントドア１２の前面側（遊技者側）であって、表示窓の下方には、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、精算スイッチ４３、メダル投入口４７等が配置されている。

【３９３０】
さらにまた、フロントドア１２の前面側（遊技者側）の上部には、画像表示装置２３が配置されており、フロントドア１２の上部、右側部、及び左側部には、演出ランプ（装飾ランプ部）２１が取り付けられている。
さらに、フロントドア１２の裏面側の上部であって、画像表示装置２３の裏側に相当する位置には、サブ基板ケース８７に収納されたサブ制御基板８０が配置されている。
【３９３１】
サブ制御基板８０は、演出を制御するものであり、入力ポート８１、出力ポート８２、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、サブＣＰＵ８５等を備えている。また、サブ制御基板８０には、入力ポート８１又は出力ポート８２を介して、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３、メイン制御基板５０等が電気的に接続されている。そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から受信したコマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従い、演出ランプ２１、スピーカ２２、画像表示装置２３の出力を制御する。
【３９３２】
また、図４３２に示すように、演出ランプ（装飾ランプ部）２１は、フロントドア１２の前面上端縁に沿って配置されている上枠ランプ部２６と、フロントドア１２の前面右端縁に沿って配置されている右枠ランプ部２７と、フロントドア１２の前面左端縁に沿って配置されている左枠ランプ部２８とを備えている。
すなわち、上枠ランプ部２６は、フロントドア１２の前面上部の右端付近から左端付近まで至る横長に形成されている装飾ランプ部である。
また、右枠ランプ部２７は、フロントドア１２の前面右側部の上端付近から下端付近まで至る縦長に形成されている装飾ランプ部である。
さらにまた、左枠ランプ部２８は、フロントドア１２の前面左側部の上端付近から下端付近まで至る縦長に形成されている装飾ランプ部である。
【３９３３】
図４３２に示すように、上枠ランプ部２６は、上枠ランプ基板２６ａと、上枠ランプカバー２６ｂとを備えている。
上枠ランプ基板２６ａは、上枠ランプ部２６を発光させるための発光素子や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタが実装されたランプ基板であり、発光素子の実装面を前面側（遊技者側）に向けて、フロントドア１２の前面上部に配置されている。
また、上枠ランプ基板２６ａは、フロントドア１２の前面上部の右端付近から左端付近まで至る横長形状に形成されている。
【３９３４】
さらにまた、図示しないが、上枠ランプ基板２６ａには、発光素子として、８個のＬＥＤが実装されている。これら８個のＬＥＤは、いずれもフルカラーＬＥＤである。
さらに、上枠ランプ基板２６ａにおける発光素子の実装面は、白色で構成されている。具体的には、第４５実施形態のぱちんこ遊技機５００の例と同様に、上枠ランプ基板２６ａにおける発光素子の実装面の全面に、白色の塗膜が形成されている。また、白色の塗膜は、白色レジストの塗布又はシルクスクリーン印刷によって形成されている。
【３９３５】
また、上枠ランプカバー２６ｂは、上枠ランプ基板２６ａの前面側（遊技者側）を覆うランプカバーであり、フロントドア１２の前面上部に取り付けられている。
さらにまた、上枠ランプカバー２６ｂは、フロントドア１２の前面上部の右端付近から左端付近まで至る横長形状であり、無色で透光性を有する樹脂で形成されている。
さらに、上枠ランプ基板２６ａに実装されている発光素子から発せられた光は、上枠ランプカバー２６ｂに照射される。
【３９３６】
図４３２に示すように、右枠ランプ部２７は、右枠ランプ基板２７ａと、右枠ランプカ

バー２７ｂとを備えている。
　右枠ランプ基板２７ａは、右枠ランプ部２７を発光させるための発光素子や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタが実装されたランプ基板であり、発光素子の実装面を前面側（遊技者側）に向けて、フロントドア１２の前面右側部に配置されている。
【３９３７】
　また、右枠ランプ基板２７ａは、フロントドア１２の前面右側部の上端付近から下端付近まで至る縦長の略長方形状に形成されている。
　さらにまた、図示しないが、右枠ランプ基板２７ａには、発光素子として、１６個のＬＥＤが実装されている。これら１６個のＬＥＤは、いずれもフルカラーＬＥＤである。
　さらに、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面は、上枠ランプ基板２６ａと同様に、白色で構成されている。
【３９３８】
　また、右枠ランプカバー２７ｂは、右枠ランプ基板２７ａの前面側（遊技者側）を覆うランプカバーであり、フロントドア１２の前面右側部に取り付けられている。
　さらにまた、右枠ランプカバー２７ｂは、フロントドア１２の前面右側部の上端付近から下端付近まで至る縦長形状であり、無色で透光性を有する樹脂で形成されている。
　さらに、右枠ランプ基板２７ａに実装されている発光素子から発せられた光は、右枠ランプカバー２７ｂに照射される。
【３９３９】
　図４３２に示すように、左枠ランプ部２８は、左枠ランプ基板２８ａと、左枠ランプカバー２８ｂとを備えている。
　左枠ランプ基板２８ａは、左枠ランプ部２８を発光させるための発光素子や、発光素子に制御信号を送信するためのハーネスが接続されるコネクタが実装されたランプ基板であり、発光素子の実装面を前面側（遊技者側）に向けて、フロントドア１２の前面左側部に配置されている。
【３９４０】
　また、左枠ランプ基板２８ａは、フロントドア１２の前面左側部の上端付近から下端付近まで至る縦長の略長方形状に形成されている。
　さらにまた、図示しないが、左枠ランプ基板２８ａには、発光素子として、１６個のＬＥＤが実装されている。これら１６個のＬＥＤは、いずれもフルカラーＬＥＤである。
　さらに、左枠ランプ基板２８ａにおける発光素子の実装面は、上枠ランプ基板２６ａ及び右枠ランプ基板２７ａと同様に、白色で構成されている。
【３９４１】
　また、左枠ランプカバー２８ｂは、左枠ランプ基板２８ａの前面側（遊技者側）を覆うランプカバーであり、フロントドア１２の前面左側部に取り付けられている。
　さらにまた、左枠ランプカバー２８ｂは、フロントドア１２の前面左側部の上端付近から下端付近まで至る縦長形状であり、無色で透光性を有する樹脂で形成されている。
　さらに、左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子から発せられた光は、左枠ランプカバー２８ｂに照射される。
【３９４２】
　そして、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、上枠ランプカバー２６ｂ、右枠ランプカバー２７ｂ、左枠ランプカバー２８ｂを無色で透光性を有する樹脂で形成するとともに、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、左枠ランプ基板２８ａにおける発光素子の実装面の全面を白色で構成することにより、上枠ランプ部２６、右枠ランプ部２７、左枠ランプ部２８の見栄えが悪くならないようにするとともに、発光素子の発色がきれいに見えるようにしている。
【３９４３】
　また、図示しないが、フロントドア１２の前面右側部には、右枠ランプ基板２７ａが取り付けられる右枠基板取付け部と、右枠ランプカバー２７ｂが取り付けられる右枠カバー

取付け部とが設けられている。
　さらに、右枠ランプ基板２７ａは、縦長の略長方形状に形成されているとともに、右枠ランプ基板２７ａにおける短手方向の幅は、右枠基板取付け部における短手方向の幅と略同一に構成されている。これにより、右枠ランプ基板２７ａで右枠基板取付け部を覆うようにしている。
【３９４４】
　そして、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面の全面が白色で構成されており、このような右枠ランプ基板２７ａで右枠基板取付け部を覆うことにより、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面の全面を反射板として機能させることができ、これにより、発光素子の発色をきれいに見せることができる。
【３９４５】
　同様に、フロントドア１２の前面左側部には、左枠ランプ基板２８ａが取り付けられる左枠基板取付け部と、左枠ランプカバー２８ｂが取り付けられる左枠カバー取付け部とが設けられている。
　また、左枠ランプ基板２８ａは、縦長の略長方形状に形成されているとともに、左枠ランプ基板２８ａにおける短手方向の幅は、左枠基板取付け部における短手方向の幅と略同一に構成されている。これにより、左枠ランプ基板２８ａで左枠基板取付け部を覆うようにしている。そして、左枠ランプ基板２８ａにおける発光素子の実装面の全面を反射板として機能させるようにして、発光素子の発色をきれいに見せるようにしている。
【３９４６】
　また、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、右枠ランプ基板２７ａには、右枠ランプ基板２７ａを右枠基板取付け部の所定位置に位置決めするときに位置決めボスが挿入される位置決め用穴と、右枠ランプ基板２７ａを右枠基板取付け部に固定（ねじ止め）するときに利用される固定用穴とが近接して設けられている。そして、位置決め用穴の開口面積と、固定用穴の開口面積とが異なるように設定されている。これにより、位置決め用穴と固定用穴とを間違えないようにして、組付け作業を円滑に進められるようにしている。
【３９４７】
　さらに、位置決めボスは、右枠ランプ基板２７ａが右枠基板取付け部の所定位置に位置決めされたときに発光素子の実装面側に突出する突出部を有している。
　すなわち、位置決めボスは、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面とは反対側から位置決め用穴に挿入され、位置決めボスの先端は、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面に突出する。この位置決めボスの先端を、突出部と称する。この突出部は、凸曲面状（ドーム状）に形成されている。これにより、発光素子から発せられた光が、凸曲面状に形成された突出部で反射するようにして、右枠ランプ部２７がきれいに光って見えるようにしている。
【３９４８】
　また、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、右枠ランプ基板２７ａを右枠基板取付け部に固定するときには、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面側から右枠基板取付け部にねじ止めして固定する。このとき、右枠ランプ基板２７ａにおける発光素子の実装面側にねじ頭が露出する。そして、発光素子実装面からのねじ頭の高さは、発光素子実装面からの発光素子の高さより高く設定されている。
【３９４９】
　さらに、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、ねじ頭には、発光素子から発せられた光を反射する表面処理が施されている。
　これにより、発光素子から発せられた光がねじ頭で反射するようにして、右枠ランプ部２７がきれいに光って見えるようにしている。
【３９５０】
　また、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、右枠ランプカバー２７ｂにおける、右枠ランプ基板２７ａと対向する位置には、レンズ部が設けられている。そして

、レンズ部は、曲率が異なるが肉厚が同一である曲面をつなぎ合わせて構成されている。これにより、右枠ランプカバー２７ｂを成形する金型の製造コストを低減しつつ、発光素子の発光をきれいに見せるようにしている。

なお、上枠ランプカバー２６ｂ及び左枠ランプカバー２８ｂについても、ランプ基板に対向する位置にレンズ部を有し、レンズ部の形状が、曲率が異なるが肉厚が同一である曲面をつなぎ合わせた形状であることは、右枠ランプカバー２７ｂと同様である。

【３９５１】

上述したように、スロットマシン１０は、メイン制御基板５０と、サブ制御基板８０とを備えている。

また、メイン制御基板５０とサブ制御基板８０とは、ハーネス接続されており、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に一方向で、演出の出力に必要な情報（コマンド）を送信可能とされている。

【３９５２】

さらに、サブ制御基板８０と、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａとは、ハーネス接続されている。

そして、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信されてくるコマンドに基づいて演出内容を決定し、決定した演出を出力するように制御する。このとき、サブ制御基板８０は、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装された発光素子の発光を制御する。

【３９５３】

また、規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。そして、この信号がメイン制御基板５０に入力されると、役抽選手段６１は、乱数値を取得し、取得した乱数値に基づいて、当選番号の抽選を行い、また、リール制御手段６５は、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。

【３９５４】

その後、ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板５０に入力される。そして、この信号がメイン制御基板５０に入力されると、リール制御手段６５は、操作されたストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、役抽選手段６１の抽選結果に対応するように、そのモータ３２に係るリール３１の回転を停止させる。

そして、すべてのリール３１の停止時における図柄組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。このとき、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止すると、その役の入賞となり、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【３９５５】

また、役抽選手段６１による抽選が行われると、メイン制御基板５０は、抽選結果に対応するコマンドをサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、抽選結果に対応するコマンドを受信すると、その抽選結果に対応するように、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装された発光素子の発光を制御する。

【３９５６】

具体的には、メイン制御基板５０は、役抽選手段６１で特別役に対応する当選番号に当選すると、その旨を示すコマンド（特別役コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、特別役コマンドを受信すると、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子を、特別役に対応する発光パターンで発光させる。

また、特別役に対応する発光パターンとして、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値を「０」～「２５５」の範囲内で所定のパターンで変化させる。これにより、発光素子をいわゆるレインボーカラーで発光させることができ、特別役に当選したことを遊技者に知らせることができる。

【３９５７】
さらに、上枠ランプカバー２６ｂ等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠ランプ基板２６ａ等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、特別役の当選時に発光素子をレインボーカラーで発光させることにより、発光素子の発色をきれいに見せることができる。
なお、特別役に当選したときは、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を、特別役に対応するパターンで発光させればよい。したがって、上枠ランプ基板２６ａに実装されている発光素子のみを特別役に対応するパターンで発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を特別役に対応するパターンで発光させてもよい。
【３９５８】
また、特別役に当選したときは、上枠ランプ基板２６ａに実装されている発光素子については、特別役に対応するパターンで発光させ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子については、白色で発光させるようにしてもよい。
なお、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。
【３９５９】
また、上述したように、メイン制御基板５０には、ドアセンサが電気的に接続されており、フロントドア１２が開放されると、ドアセンサがオンとなり、その信号は、メイン制御基板５０に入力される。そして、メイン制御基板５０は、ドアセンサのオンを検知すると、その旨を示すコマンド（ドア開放コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。
サブ制御基板８０は、ドア開放コマンドを受信すると、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。これにより、フロントドア１２が開放されていることをホールの店員に知らせることができる。
【３９６０】
さらに、上枠ランプカバー２６ｂ等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠ランプ基板２６ａ等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、発光素子を白色で発光させると目立つので、フロントドア１２が開放されていることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。
なお、フロントドア１２が開放されているときは、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させればよい。したがって、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子のみを白色で発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させてもよい。
また、フロントドア１２が開放されているときは、フロントドア１２の開放時に対応する所定のパターンで発光素子を点滅させてもよい。
【３９６１】
また、スロットマシン１０では、規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ４１が操作された時に、１遊技が開始し、すべてのリール３１が停止してメダルの払出し等の処理が行われた時に、１遊技が終了するものとすることができる。
さらにまた、メイン制御基板５０は、役抽選手段６１で非当選となると、その旨を示すコマンド（非当選コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。
【３９６２】
さらに、サブ制御基板８０は、非当選コマンドを受信すると、非当選時の演出パターン抽選（演出パターン１又は演出パターン２のいずれにするかの抽選）を実行する。
そして、サブ制御基板８０は、演出パターン抽選の結果に応じた態様で、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子を発光させるとともに、表示窓周辺の装飾が備える基板に実装されている赤色ＬＥＤを発光させるように制御する。

【３９６３】
図４３３（ａ）及び（ｂ）は、役抽選手段６１で非当選となったときの演出パターンを示すものであり、（ａ）は、非当選時の演出パターン１を示すタイムチャートであり、（ｂ）は、非当選時の演出パターン２を示すタイムチャートである。
図４３３（ａ）及び（ｂ）中、「ＬＥＤ１」は、右枠ランプ基板２７ａに実装されているＬＥＤを示し、「ＬＥＤ２」は、上枠ランプ基板２６ａに実装されているＬＥＤを示す。
また、図４３３（ａ）及び（ｂ）中、「ＬＥＤ３」は、表示窓周辺の装飾が備える基板に実装されている一の赤色ＬＥＤを示し、「ＬＥＤ４」は、表示窓周辺の装飾が備える基板に実装されている他の赤色ＬＥＤを示す。表示窓周辺の装飾が備える基板における赤色ＬＥＤの実装面は、緑色で構成されている。
【３９６４】
さらにまた、図４３３（ａ）及び（ｂ）中、「リール回転開始」は、リール３１の回転開始時を示す。「第１停止操作」は、第１停止操作が行われた時（最初に停止させるリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作（オン）された時）を示す。「第２停止操作」は、第２停止操作が行われた時（２番目に停止させるリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作（オン）された時）を示す。「第３停止操作」は、第３停止操作が行われた時（最後に停止させるリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作（オン）された時）を示す。「払出し」は、メダルの払出し等の処理時を示す。
【３９６５】
図４３３（ａ）に示すように、役抽選手段６１で非当選となった遊技において、演出パターン抽選で演出パターン１に決定されたときは、ＬＥＤ１（右枠ランプ基板２７ａに実装されているＬＥＤ）は、リール３１の回転開始時に点灯（オン）し、第２停止操作時に消灯（オフ）する。
また、演出パターン１では、ＬＥＤ２（上枠ランプ基板２６ａに実装されているＬＥＤ）は、第１停止操作時より後であって第２停止操作時より前に点灯し、第２停止操作時に消灯する。また、ＬＥＤ１とＬＥＤ２とは同時に消灯する。
【３９６６】
さらにまた、演出パターン１では、ＬＥＤ３（表示窓周辺の一の赤色ＬＥＤ）は、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第１停止操作時に消灯する。
さらに、演出パターン１では、ＬＥＤ４（表示窓周辺の他の赤色ＬＥＤ）は、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第１停止操作時より後であって第２停止操作時より前に消灯する。また、ＬＥＤ３とＬＥＤ４とは同時に点灯する。さらにまた、ＬＥＤ２の点灯と同時にＬＥＤ４が消灯する。
【３９６７】
図４３３（ｂ）に示すように、役抽選手段６１で非当選となった遊技において、演出パターン抽選で演出パターン２に決定されたときは、ＬＥＤ１（右枠ランプ基板２７ａに実装されているＬＥＤ）は、演出パターン１に決定されたときと同様に、リール３１の回転開始時に点灯（オン）し、第２停止操作時に消灯（オフ）する。
また、演出パターン２では、ＬＥＤ２（上枠ランプ基板２６ａに実装されているＬＥＤ）は、演出パターン１に決定されたときと異なり、点灯しない。
【３９６８】
さらにまた、演出パターン２では、ＬＥＤ３（表示窓周辺の一の赤色ＬＥＤ）は、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第２停止操作時に消灯する。また、ＬＥＤ１とＬＥＤ３とは同時に消灯する。
さらに、演出パターン２では、ＬＥＤ４（表示窓周辺の他の赤色ＬＥＤ）は、演出パターン１に決定されたときと同様に、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第１停止操作時より後であって第２停止操作時より前に消灯する。また、ＬＥＤ３とＬＥＤ４とは同時に点灯する。
【３９６９】

このように、役抽選手段６１で非当選となった遊技では、演出パターン抽選により演出パターン１又は演出パターン２のいずれかを決定し、決定した演出パターンに応じてＬＥＤ１～ＬＥＤ４の発光を制御する。
そして、ＬＥＤ１については、演出パターン１及び演出パターン２のいずれにおいても、リール３１の回転開始時に点灯し、第２停止操作時に消灯する。
また、ＬＥＤ２については、演出パターン１では、第１停止操作時より後であって第２停止操作時より前に点灯し、第２停止操作時に消灯するが、演出パターン２では、点灯しない。
【３９７０】
さらにまた、ＬＥＤ３については、演出パターン１では、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第１停止操作時に消灯し、演出パターン２では、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第２停止操作時に消灯する。
さらに、ＬＥＤ４については、演出パターン１及び演出パターン２のいずれにおいても、リール３１の回転開始時より後であって第１停止操作時より前に点灯し、第１停止操作時より後であって第２停止操作時より前に消灯する。
【３９７１】
以上より、役抽選手段６１で非当選となった遊技においてＬＥＤ１を点灯させる時間の平均値は、役抽選手段６１で非当選となった遊技においてＬＥＤ２～ＬＥＤ４を点灯させる時間の平均値より長く設定されている。
そして、右枠ランプ基板２７ａにおけるＬＥＤの実装面の全面が白色で構成されているとともに、右枠ランプカバー２７ｂが無色で透光性を有する樹脂で形成されているため、ＬＥＤ１（右枠ランプ基板２７ａに実装されているＬＥＤ）の発光をきれいに見せることができるので、役抽選手段６１で非当選となった遊技においても、ＬＥＤ１を用いたきれいな演出を見せることができる。
【３９７２】
また、遊技機がスロットマシン１０である場合においても、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、設定変更状態や設定確認状態において、上枠ランプ基板２６ａ等に実装されている発光素子を白色で発光させることにより、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることをホールの店員に知らせることができる。
スロットマシン１０では、電源がオフの状態（電源断の状態）で、設定キースイッチをオンにし、この状態で、電源をオンにすると、設定変更状態に移行する（図３８のステップＳ２１２）。
【３９７３】
設定変更状態に移行すると、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。
また、設定変更状態では、設定変更スイッチを操作するごとに、設定値が更新（「＋１」）される（図３８のステップＳ２４０～ステップＳ２４１）。
そして、設定変更状態において、スタートスイッチ４１を操作すると（図３８のステップＳ２４２で「Ｙｅｓ」）、設定値が確定し、設定キースイッチをオフにすると（図３８のステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」）、設定変更状態が終了する。
【３９７４】
また、スロットマシン１０では、電源がオンの状態で、設定キースイッチをオンにすると、設定確認状態に移行する。
さらに、設定確認状態では、設定値を変更することはできないが、現在の設定値が設定値表示ＬＥＤ７３に表示される。これにより、現在の設定値を確認可能となる。
そして、設定キースイッチをオフにすると、設定確認状態が終了する。
【３９７５】
また、設定変更状態に移行すると、メイン制御基板５０は、設定変更状態に移行したことを示すコマンド（設定変更開始コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。
そして、サブ制御基板８０は、設定変更開始コマンドを受信すると、上枠ランプ基板２

６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。

【３９７６】

さらにまた、設定変更状態が終了すると、メイン制御基板５０は、設定変更状態の終了を示すコマンド（設定変更終了コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、設定変更終了コマンドを受信すると、発光素子を白色で発光させる制御を終了する。

これにより、設定変更状態の継続中（図３９の設定変更処理の実行中）は、発光素子が白色で発光し続け、設定変更状態が終了すると、発光素子の白色での発光が終了する。

【３９７７】

また、設定確認状態に移行すると、メイン制御基板５０は、設定確認状態に移行したことを示すコマンド（設定確認開始コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。

サブ制御基板８０は、設定確認開始コマンドを受信すると、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。

【３９７８】

さらにまた、設定確認状態が終了すると、メイン制御基板５０は、設定確認状態の終了を示すコマンド（設定確認終了コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。

そして、サブ制御基板８０は、設定確認終了コマンドを受信すると、発光素子を白色で発光させる制御を終了する。

これにより、設定確認状態の継続中は、発光素子が白色で発光し続け、設定確認状態が終了すると、発光素子の白色での発光が終了する。

【３９７９】

上述したように、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。

また、設定変更状態や設定確認状態において上枠ランプ基板２６ａ等のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させることにより、設定変更状態や設定確認状態に制御されていることをホールの店員に知らせることができる。

【３９８０】

さらに、上枠ランプカバー２６ｂ等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠ランプ基板２６ａ等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、発光素子を白色で発光させると目立つので、設定変更状態又は設定確認状態に制御されていることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。

【３９８１】

なお、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときは、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させればよい。したがって、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子のみを白色で発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させてもよい。

【３９８２】

また、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときは、設定変更状態又は設定確認状態に対応する所定のパターンで発光素子を点滅させてもよい。

さらにまた、フロントドア１２が開放されているとき、及び設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときに発光素子を点滅させる場合には、フロントドア１２が開放されているときと、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときとで、発光素子の点滅パターンを異ならせることができる。

【３９８３】

また、遊技機がスロットマシン１０である場合においても、遊技機がぱちんこ遊技機５００である場合と同様に、電源断からの復帰時に、上枠ランプ基板２６ａ等に実装されて

いる発光素子を白色で発光させることにより、電源断からの復帰中であることをホールの店員に知らせることができる。
　ここで、スロットマシン１０では、電源がオフにされたとき（電源断時）には、メイン制御基板５０は、図５４に示す電源断処理を実行する。
【３９８４】
　また、電源がオンにされたとき（電源断から復帰するとき）は、メイン制御基板５０は、図４０に示す電源復帰処理を実行する。
　さらにまた、メイン制御基板５０は、電源復帰処理を開始するときは、その旨を示すコマンド（電源復帰開始コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。
　さらに、サブ制御基板８０は、電源復帰開始コマンドを受信すると、上枠ランプ基板２６ａ、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２８ａに実装されている発光素子を、白色で発光させるように制御する。
【３９８５】
　また、メイン制御基板５０は、電源復帰処理を終了するときは、その旨を示すコマンド（電源復帰終了コマンド）をサブ制御基板８０に送信する。
　そして、サブ制御基板８０は、電源復帰終了コマンドを受信すると、発光素子を白色で発光させる制御を終了する。
　これにより、図４０の電源復帰処理の実行中は、発光素子が白色で発光し続け、図４０の電源復帰処理を終了すると、発光素子の白色での発光が終了する。
【３９８６】
　上述したように、発光素子の赤色（Ｒ）、緑色（Ｇ）、青色（Ｂ）の各出力値をそれぞれ「２５５」に設定することにより、発光素子を白色で発光させることができる。
　また、電源復帰処理の実行中に上枠ランプ基板２６ａ等のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させることにより、電源復帰処理の実行中であることをホールの店員に知らせることができる。
【３９８７】
　さらに、上枠ランプカバー２６ｂ等のランプカバーが無色で透光性を有する樹脂で形成されているとともに、上枠ランプ基板２６ａ等のランプ基板における発光素子の実装面の全面が白色で構成されているため、発光素子を白色で発光させると目立つので、電源復帰処理の実行中であることに、ホールの店員が気付きやすくすることができる。
　なお、電源復帰処理の実行中は、複数のランプ基板のうち１つ以上のランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させればよい。したがって、右枠ランプ基板２７ａ、及び左枠ランプ基板２７ａに実装されている発光素子のみを白色で発光させてもよく、また、すべてのランプ基板に実装されている発光素子を白色で発光させてもよい。
【３９８８】
　また、電源復帰処理の実行中は、電源復帰処理の実行中に対応する所定のパターンで発光素子を点滅させてもよい。
　さらにまた、フロントドア１２が開放されているとき、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているとき、及び電源復帰処理の実行中に発光素子を点滅させる場合には、フロントドア１２が開放されているときと、設定変更状態又は設定確認状態に制御されているときと、電源復帰処理の実行中とで、発光素子の点滅パターンを異ならせることができる。
【３９８９】
　（１２）第４５実施形態では、遊技機としてぱちんこ遊技機５００を例に挙げ、変形例（１１）では、遊技機としてスロットマシン１０を例に挙げたが、これらに限らない。
　たとえば、遊技機としてのパロットや、封入式遊技機（メダルレス遊技機）や、カジノマシンにおいても、装飾ランプ部が備えるランプ基板における発光素子の実装面を白色で構成するとともに、装飾ランプ部が備えるランプカバーを無色又は白色で透光性を有する樹脂で形成することにより、発光素子の発光をきれいに見せることができる。
　なお、「パロット」は、遊技媒体として遊技球を用いるスロットマシンである。

【３９９０】
（１３）第１～第４５実施形態、及び第１～第４５実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【３９９１】
＜第４６実施形態＞
第４６実施形態は、疑似遊技演出に関するものであり、第４３実施形態と一部共通する。
第４３実施形態において、図３８４の例では、疑似遊技演出中におけるリール３１の仮停止ごとに、揺れ変動制御を実行した。
これに対し、第４６実施形態では、たとえば、第１及び第２リール３１の仮停止時における揺れ変動制御と、全リール３１の仮停止時における揺れ変動制御とを異ならせることを可能とする。
揺れ変動制御は、５００ｍｓ未満（「５００ｍｓ以下」でもよい。以下同じ。）の間隔で、モータ３２の励磁状態を切り替える制御に相当する。
ここで、「励磁状態」は、「励磁態様」、「駆動信号」、「駆動状態」、「駆動態様」、「位相信号」、「位相状態」、「位相態様」、「パルス信号」、「パルス状態」、「パルス態様」、「モータ信号」、「モータ信号状態」、「モータ信号態様」等とも称される。
また、第４３実施形態で説明したように、「揺れ変動」とは、遊技者がリール３１を目視したときにリール３１が揺れていることを認識（識別）できる程度の変動に限られず、ヒトの目ではリール３１の揺れを認識できない程度の変動も含まれる。
さらに、揺れ変動制御は、モータ３２の励磁状態を切り替える制御であるので、リール３１が実際には全く揺れない場合も含まれる。よって、揺れ変動制御が実行されると、リール３１が必ず揺れ変動するとは限らない。このため、揺れ変動制御を、励磁状態切り替え制御と称することもできる。
さらにまた、後述する図４３４～図４３７の変動テーブル１～５に示すような励磁状態の切り替え態様を、「励磁パターン」と称する。
【３９９２】
モータ３２の励磁方式は、本実施形態では、１－２相励磁とする。１－２相励磁と励磁状態及びステップとの関係は、順回転の場合には、
φ０
↓
φ０φ１（＋１ステップ）
↓
φ１（＋１ステップ）
↓
φ１φ２（＋１ステップ）
↓
φ２（＋１ステップ）
↓
φ２φ３（＋１ステップ）
↓
φ３（＋１ステップ）
↓
φ３φ０（＋１ステップ）
↓
φ０（＋１ステップ）（最初に戻る）
となる。
同様に、逆回転の場合には、
φ０
↓
φ３φ０（－１ステップ）

↓
φ３（－１ステップ）
↓
φ２φ３（－１ステップ）
↓
φ２（－１ステップ）
↓
φ１φ２（－１ステップ）
↓
φ１（－１ステップ）
↓
φ０φ１（－１ステップ）
↓
φ０（－１ステップ）（最初に戻る）
となる。
ここで、モータ３２の励磁状態の基準位置は、「φ０」とする。図柄が基準位置に配置されている場合には、モータ３２の励磁状態が「φ０」になっている。
ただし、これに限らず、図柄が基準位置に配置されている場合に、モータ３２の励磁状態が「φ１」、「φ２」又は「φ３」になっていても差し支えない。
【３９９３】
また、第２３実施形態と同様に、モータ３２の１回転（３６０度）でのステップ数は「３３６」であり、リール３１の図柄数は「２０」であるものとする。そして、１図柄あたりのステップ数は、「１６」又は「１７」とする。
さらに、第４６実施形態では、説明の便宜上、割込み周期は、第１実施形態と同様に「２．２３５」ｍｓであるものとする。
【３９９４】
図４３４～図４３７は、第４６実施形態における変動テーブル１～５を示す図である。図では、変動カウンタを併せて図示している。
第４６実施形態では、ＲＷＭ５３の所定領域に、変動カウンタの記憶領域を備える。変動カウンタは、初期値として「０」が設定され、割込み処理ごとに「１」加算される。そして、変動カウンタ値が「９９（Ｄ）」となったときは、次回の割込み処理において「０」に設定される。
変動カウンタは、スロットマシン１０の電源がオンにされている間はずっとカウント値を更新し続けてもよく、遊技中にのみカウント値を更新してもよい。換言すれば、割込み処理が実行されているときは、有利区間であるか通常区間であるかにかかわらず、カウント値を更新可能としてもよい。たとえば、有利区間中に疑似遊技演出を実行可能とするが、通常区間中には疑似遊技演出を実行しない場合であっても、有利区間であるか通常区間であるかにかかわらず、カウント値を更新としてもよい。
また、カウント値の更新中に所定のエラー（上述した復帰可能エラーの少なくとも一つのエラーや、ドア開放エラー）が発生した場合であっても、カウント値を更新可能としてもよい。
一方、疑似遊技演出中にのみカウント値を更新してもよく、疑似遊技演出中におけるリール３１の仮停止時（揺れ変動制御中）にのみカウント値を更新してもよい。たとえば、有利区間中に疑似遊技演出を実行可能とする場合に、有利区間ではカウント値を更新可能とするが、通常区間ではカウント値を更新しないように構成してもよい。また、カウント値の更新中に所定のエラー（上述した復帰可能エラーの少なくとも一つのエラーや、ドア開放エラー）が発生した場合であっても、カウント値を更新可能としてもよい。
変動カウンタの更新は、図１５１の割込み処理中、ステップＳ４５５（タイマー計測）において実行する。
また、第４６実施形態では、１つの変動カウンタですべてのリール３１の揺れ変動制御

を実行する。すべてのリール３１の揺れ変動制御を実行する場合に共通の変動カウンタを用いることにより、揺れ変動がリール３１ごとにばらばらにならないようにすることができる。

【３９９５】

図４３４に示す変動テーブル１は、リール３１の仮停止時における揺れ変動量がほぼゼロとなる励磁パターンを有する。

変動テーブル１では、変動カウンタ値が「＋１」されるごとに、励磁状態を「＋１」又は「－１」に切り替える。たとえば変動カウンタ値が「９９」であるときのモータ３２の励磁状態が「φ０」である場合には、変動カウンタ値が「０」になると、モータ３２の励磁状態を「φ０φ１」に切り替える。

次に、変動カウンタ値が「１」になると、モータ３２の励磁状態を「φ０」に切り替える。

【３９９６】

以上のようにして、変動テーブル１の励磁パターンは、

変動カウンタ値「９９」：励磁状態「φ０」

変動カウンタ値「０」：励磁状態「φ０φ１」（＋１）

変動カウンタ値「１」：励磁状態「φ０」（－１）

変動カウンタ値「２」：励磁状態「φ０φ１」（＋１）

変動カウンタ値「３」：励磁状態「φ０」（－１）

：

変動カウンタ値「９９」：励磁状態「φ０」（－１）

となる。

また、変動テーブル１では、割込み周期「２．２３５ｍｓ」ごとに励磁状態を切り替えるので、「５００ｍｓ未満の間隔で駆動信号を変化させる」という疑似遊技演出におけるリール３１の仮停止条件を満たすものである。

【３９９７】

モータ３２の励磁状態を「＋１」に切り替えると、その駆動制御がリール３１に伝わり、リール３１が１ステップ分だけ正回転に移動しようとする。しかし、次の割込み処理（２．２３５ｍｓ経過後）で励磁状態を「－１」に切り替えるので、その駆動制御がリール３１に伝わり、今度はリール３１が１ステップ分だけ逆回転に移動しようとする。

その結果、リール３１は、ヒトの目では全く動いていないように（揺れ変動していないように）見えるか、又は注意して観察すればわずかに上下動していることを識別できる程度の揺れ変動となる。揺れ変動を識別できるか否かは、モータ３２のトルク、リール３１の重量等によって異なり、一義的に定まるものではない。

換言すれば、変動テーブル１を用いれば、全く揺れ変動していないように見せることも可能であり、あるいは、注意して観察すればわずかに振動していることを識別できる程度の揺れ変動を発生させることも可能である。

【３９９８】

図４３５に示す変動テーブル２は、仮停止時に揺れ変動量が小となる励磁パターンを有する。

まず、変動カウンタ値が「０」になったときに、励磁状態を「φ０」から「φ０φ１」に切り替える。次に、変動カウンタ値が「１」～「４」であるときは、変動カウンタ値が「０」のときの励磁状態「φ０φ１」を維持する。

さらに、変動カウンタ値が「５」になると、モータ３２の励磁状態を「φ０φ１」から「φ０」に切り替える。

また、変動カウンタ値が「６」～「９９」のときは、変動カウンタ値が「５」であるときの励磁状態「φ０」を維持する。

【３９９９】

以上のようにして、変動テーブル２の励磁パターンは、

変動カウンタ値「９９」：励磁状態「φ０」

変動カウンタ値「０」：励磁状態「φ０φ１」（＋１）
変動カウンタ値「１」：励磁状態「φ０φ１」（維持）
変動カウンタ値「２」：励磁状態「φ０φ１」（維持）
変動カウンタ値「３」：励磁状態「φ０φ１」（維持）
変動カウンタ値「４」：励磁状態「φ０φ１」（維持）
変動カウンタ値「５」：励磁状態「φ０」（－１）
変動カウンタ値「６」：励磁状態「φ０」（維持）
：
変動カウンタ値「９９」：励磁状態「φ０」（維持）
となる。

【４０００】

励磁状態を「φ０」から「φ０φ１」に切り替えてから、その状態を４割込み処理に相当する時間だけ維持するので、励磁状態を「φ０」から「φ０φ１」に切り替えたことに基づく駆動制御がリール３１に伝わり、１ステップ分だけリール３１を順方向に移動させることができる。

同様に、励磁状態を「φ０φ１」から「φ０」に切り替えてから、その状態を９４割込み処理に相当する時間だけ維持するので、励磁状態を「φ０φ１」から「φ０」に切り替えたことに基づく駆動制御がリール３１に伝わり、１ステップ分だけリール３１を逆方向に移動させることができる。

また、割込み周期が「２．２３５ｍｓ」であるとき、変動カウンタの周期は「２２３．５ｍｓ」である。

したがって、「２２３．５ｍｓ」に１回の割合（５００ｍｓ未満の間隔）で、リール３１が１ステップ分だけ上下動する（順方向及び逆方向にそれぞれ移動する）揺れ変動を発生させることができる。

また、１ステップ分だけ上下動する揺れ変動量は、１図柄の移動分（１６又は１７ステップ）に対して小さい。よって、当該揺れ変動量は小さいものとなる。

【４００１】

図４３６に示す変動テーブル３は、仮停止時に揺れ変動量が大きい励磁パターンを有する。

まず、変動カウンタ値が「０」となったときに、励磁状態を「φ０」から「φ０φ１」に切り替える。次に、変動カウンタ値が「１」、「２」、「３」、「４」と更新されるごとに、励磁状態をそれぞれ「φ１」、「φ１φ２」、「φ２」、「φ２φ３」に切り替える。

したがって、変動カウンタ値が「０」～「４」の間は、モータ３２は、正回転する。

次に、変動カウンタ値が「５」になると、モータ３２の励磁状態を「φ２φ３」から「φ２」に切り替える。

さらに、変動カウンタ値が「６」、「７」、「８」、「９」と更新されるごとに、励磁状態をそれぞれ「φ１φ２」、「φ１」、「φ０φ１」、「φ０」に切り替える。

さらに、変動カウンタ値が「１０」～「９９」の間は、変動カウンタ値「９」のときの励磁状態「φ０」を維持する。

【４００２】

以上のようにして、変動テーブル３の励磁パターンは、
変動カウンタ値「９９」：励磁状態「φ０」
変動カウンタ値「０」：励磁状態「φ０φ１」（＋１）
変動カウンタ値「１」：励磁状態「φ１」（＋１）
変動カウンタ値「２」：励磁状態「φ１φ２」（＋１）
変動カウンタ値「３」：励磁状態「φ２」（＋１）
変動カウンタ値「４」：励磁状態「φ２φ３」（＋１）
変動カウンタ値「５」：励磁状態「φ２」（－１）
変動カウンタ値「６」：励磁状態「φ１φ２」（－１）

変動カウンタ値「７」：励磁状態「φ１」（－１）
変動カウンタ値「８」：励磁状態「φ０φ１」（－１）
変動カウンタ値「９」：励磁状態「φ０」（－１）
変動カウンタ値「１０」：励磁状態「φ０」（維持）
：
変動カウンタ値「９９」：励磁状態「φ０」（維持）
となる。

【４００３】

よって、変動カウンタの周期「２２３．５ｍｓ」に１回の割合（５００ｍｓ未満の間隔）で、揺れ変動を発生させることができる。

また、５ステップ分だけ図柄が上下動する揺れ変動となり、この量は、１図柄の移動分（１６又は１７ステップ）の約「１／３」程度となり、揺れ変動量は大きいものとなる。

【４００４】

以上の変動テーブル１～３のうち、どれを設けてもよい。たとえば、
（１）変動テーブル１のみを設ける
（２）変動テーブル２のみを設ける
（３）変動テーブル３のみを設ける
（４）変動テーブル１と３を設ける
（５）変動テーブル２と３を設ける
（６）変動テーブル１～３のすべてを設ける
のいずれであってもよい。

さらに、複数種類の変動テーブルを設ける場合、第１に、仮停止するリール３１に応じて、用いる変動テーブルを異ならせてもよい。

たとえば、変動テーブル１及び３を設けた場合に、
第１リール３１の仮停止後：第１リール３１を変動テーブル１を用いて揺れ変動制御
第２リール３１の仮停止後：第１及び第２リール３１を変動テーブル１を用いて揺れ変動制御
第３リール３１の仮停止後：第１～第３リール３１を変動テーブル３を用いて揺れ変動制御
とすることが挙げられる。

このように、一部のリール３１が仮停止しているときには揺れ変動量をほぼゼロ～小とし、すべてのリール３１が仮停止したときには揺れ変動量を中～大とすることにより、一部のリール３１が仮停止したときには疑似遊技演出中であると遊技者が気づきにくくし、すべてのリール３１が仮停止したときには疑似遊技演出中であることを遊技者に明示することができる。

【４００５】

また第２に、変動テーブル１、２、及び３を設けた場合に、
第１リール３１の仮停止後：第１リール３１を変動テーブル１を用いて揺れ変動制御
第２リール３１の仮停止後：第１及び第２リール３１を変動テーブル２を用いて揺れ変動制御
第３リール３１の仮停止後：第１～第３リール３１を変動テーブル３を用いて揺れ変動制御
とすることが挙げられる。

【４００６】

さらにまた第３に、変動テーブル２及び３を設けた場合に、
ＣＺにおいてＡＴ当選期待度が低い疑似遊技演出：変動テーブル２を用いて揺れ変動制御
ＣＺにおいてＡＴ当選期待度が高い疑似遊技演出：変動テーブル３を用いて揺れ変動制御
とすることが挙げられる。

【４００７】

また第４に、変動テーブル１～３を設け、揺れ変動量が大きいほどＡＴ上乗せ期待度が

高いことを意味するようにする。具体的には、
　ＡＴ中において有利区間の残り遊技回数が所定回数以上であり、かつＡＴ上乗せ期待度が「低」の場合：変動テーブル１を用いて揺れ変動制御
　ＡＴ中において有利区間の残り遊技回数が所定回数以上であり、かつＡＴ上乗せ期待度が「中」の場合：変動テーブル２を用いて揺れ変動制御
　ＡＴ中において有利区間の残り遊技回数が所定回数以上であり、かつＡＴ上乗せ期待度が「高」の場合：変動テーブル３を用いて揺れ変動制御
　ＡＴ中において、有利区間の残り遊技回数が所定回数未満である場合（エンディングに移行している場合）：変動テーブル１を用いて揺れ変動制御
　とすることが挙げられる。
　このようにすれば、ＡＴ中であってもエンディングに移行した後は、ＡＴ上乗せ期待度が高い（仮停止時の揺れ変動量が大きい）疑似遊技演出の実行を控えるようにし、遊技者に誤解を与えないでＡＴを終了することが可能となる。

【４００８】

　図４３７は、変動テーブル４及び５を示す図である。
　変動テーブル４及び５は、いずれも、励磁状態を５００ｍｓ未満の間隔で切り替えるものの、揺れ変動量をゼロに制御可能な変動テーブルである。
　なお、変動カウンタは、上述した変動カウンタと同じ（周期「０」～「９９（Ｄ）」）である。
　まず、変動テーブル４は、変動カウンタ値が「０」～「９」であるときには、モータ３２の励磁状態を「φ０」にする。なお、その直前の変動カウンタ値が「９９」であるときは、「φ０」～「φ４」のすべてがオンとなる（４相同時に励磁をかけた）４相励磁状態である（第４実施形態で説明したものと同じ）。換言すれば、リール３１を停止させるときのブレーキをかけた状態である。そして、４相励磁状態から、励磁状態を「φ０」に切り替えてもリール３１は上下方向に移動しない。
　なお、４相励磁状態は、励磁状態の一態様である。

【４００９】

　さらに、変動カウンタ値が「１」～「９」のときは、変動カウンタ値「０」での励磁状態「φ０」を維持する。次に、変動カウンタ値が「１０」になったときは、励磁状態「φ０」から４相励磁状態に切り替える。励磁状態を「φ０」から４相励磁状態に切り替えても、ブレーキがかけられた状態に切り替わるだけであるので、リール３１は上下方向に移動しない。
　よって、変動テーブル４による励磁状態の切り替えでは、リール３１は移動（揺れ変動）しない。ただし、５００ｍｓ未満の間隔で励磁状態を切り替えているので、「５００ｍｓ未満の間隔で駆動信号を変化させる」という疑似遊技演出におけるリール３１の仮停止条件を満たすものである。

【４０１０】

　変動テーブル５は、変動カウンタ値が「０」～「９」であるときには、モータ３２の励磁状態を「φ０」にする。なお、その直前の変動カウンタ値が「９９」であるときは、「φ０」～「φ４」のすべてがオフとなった無励磁状態（リール３１の回転前の待機状態と同じ）である。この無励磁状態から、励磁状態を「φ０」に切り替えても、リール３１は移動しない。
　なお、無励磁状態は、励磁状態の一態様である。無励磁状態であっても、モータ３２は通電状態にあるので、リール３１は静止トルクを有している（無励磁ブレーキが作動している）。

【４０１１】

　変動テーブル５において、変動カウンタ値が「１」～「９」のときは、変動カウンタ値が「０」のときの励磁状態「φ０」を維持する。次に、変動カウンタ値が「１０」になったときは、励磁状態を「φ０」から無励磁状態に切り替える。励磁状態が「φ０」から無励磁状態に切り替わっても、リール３１は移動しない。

よって、変動テーブル５による駆動制御では、リール３１は移動（揺れ変動）しない。ただし、５００ｍｓ未満の間隔で励磁状態を切り替えているので、「５００ｍｓ未満の間隔で駆動信号を変化させる」という疑似遊技演出におけるリール３１の仮停止条件を満たすものである。

変動テーブル４又は５は、上述した変動テーブル１に代えて用いてもよく、あるいは、変動テーブル１とともに用いてもよい。さらに、変動テーブル１～３の少なくとも１つと、変動テーブル４又は５を用いてもよい。

【４０１２】

変動テーブル１は、使用する状況によっては、注意して観察すればわずかに揺れ変動していることを識別できる可能性を有するが、変動テーブル４及び５は、５００ｍｓ未満の間隔で励磁状態を切り替えるものの、揺れ変動を発生させない。

したがって、たとえば一部のリール３１の仮停止時に変動テーブル４又は５を用いれば、当該一部のリール３１の仮停止後にそのリール３１の様子を観察しても、その様子からは疑似遊技演出中であることがわからないようにすることができる。

さらに、すべてのリール３１の仮停止時に変動テーブル４又は５を用いることが許可される場合には、すべてのリール３１の仮停止後にリール３１の様子を観察しても、その様子からは疑似遊技演出中であることがわからないようにすることができる。

【４０１３】

第４６実施形態では、疑似遊技演出の頻度（疑似遊技演出を実行するか否かの決定を含む）を遊技者が選択可能とする。

以下に、疑似遊技演出の頻度を選択可能とする処理例を３つ挙げて説明する。

図４３８は、疑似遊技選択処理（例１）を示すフローチャートである。例１では、操作スイッチのうちスタートスイッチ４１を用いて選択を行う。

まず、ステップＳ３０３１では、ベット数が規定数であるか否かを判断し、ベット数が規定数であることを条件に次のステップＳ３０３２に進む。

ステップＳ３０３２では、疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすか否かを判断する。例１では、スタートスイッチ４１の操作に基づいて疑似遊技演出の頻度を選択可能とするが、毎遊技、選択可能とするのではなく、疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすときに、疑似遊技演出の頻度を選択可能とする。

【４０１４】

疑似遊技演出の頻度を選択するための条件としては、たとえば、ＡＴ開始時の遊技、ＡＴ確定画面の出力後の遊技、ＡＴ確定画面の出力後からＡＴ開始前までのＡＴ準備期間中までの間のいずれかの遊技等が挙げられる。この場合、これから開始されるＡＴ中の疑似遊技演出の頻度を選択することとなる。

これに対し、非ＡＴ中に、ＡＴ当選期待度を示すために疑似遊技演出を実行する場合には、たとえば有利区間中かつ非ＡＴ中に所定の条件を満たしたときに疑似遊技演出の頻度を選択可能とする。

【４０１５】

ステップＳ３０３２において疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすと判断したときはステップＳ３０３３に進み、満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ３０３３では、選択画面の出力処理を実行する。なお、疑似遊技演出の頻度を選択する処理は、メイン制御基板５０によって実行するが、画像表示装置２３による選択画面の画像表示制御は、サブ制御基板８０によって実行する。

【４０１６】

選択画面では、たとえば、

ａ）「疑似遊技演出あり」と表示した画像を画面左側に出力し、「疑似遊技演出なし」と表示した画像を画面右側に出力し、両者をたとえば３秒間隔で交互に点灯（一方が点灯、他方が消灯）させることが挙げられる。そして、たとえば「疑似遊技演出あり」が点灯している間にスタートスイッチ４１が操作されたときは、疑似遊技演出ありが選択される

ものとする。
なお、「疑似遊技演出あり」は、疑似遊技演出を通じてＡＴの上乗せを報知することに相当し、「疑似遊技演出なし」は、疑似遊技演出以外の方法（たとえば画像表示装置２３）によってＡＴの上乗せを報知することに相当する。
ｂ）「疑似遊技演出の実行頻度「低」」と表示した画像を画面左側に出力し、「疑似遊技演出の実行頻度「高」」と表示した画像を画面右側に出力し、両者をたとえば３秒間隔で交互に点灯（一方が点灯、他方が消灯）させることが挙げられる。そして、たとえば「疑似遊技演出の実行頻度「高」」が点灯している間にスタートスイッチ４１が操作されたときは、疑似遊技演出の実行頻度「高」が選択されるものとする。
【４０１７】
なお、「疑似遊技演出の実行頻度「低」」は、ＡＴの上乗せを報知する場合、疑似遊技演出を通じてＡＴの上乗せを報知する頻度が低く、かつ、疑似遊技演出以外の方法（たとえば画像表示装置２３）によってＡＴの上乗せを報知する頻度が高いことに相当する。
また、「疑似遊技演出の実行頻度「高」」は、ＡＴの上乗せを報知する場合、疑似遊技演出を通じてＡＴの上乗せを報知する頻度が高く、かつ、疑似遊技演出以外の方法（たとえば画像表示装置２３）によってＡＴの上乗せを報知する頻度が低いことに相当する。
【４０１８】
ステップＳ３０３３において、上記例のように選択画面を出力した後、ステップＳ３０３４に進み、スタートスイッチ４１が操作されるまで待機する。スタートスイッチ４１が操作されたときは、ステップＳ３０３５に進み、スタートスイッチ４１が操作された瞬間の選択画面の方の実行頻度（又は実行の有無）を設定する。
疑似遊技演出の実行頻度は、具体的には、疑似遊技演出を実行することに決定される確率が定められ、当該確率に対応する値がＲＷＭ５３の所定領域（疑似遊技演出の実行頻度値）に記憶される。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【４０１９】
なお、メイン制御基板５０は、疑似遊技演出の頻度の選択処理を実行するために、疑似遊技演出選択用タイマを備える。
疑似遊技演出選択用タイマは、割込み処理ごとに更新されるタイマとし、たとえば第１の例として、初期値を「２６８４（Ｄ）」（約６秒周期）とし、スタートスイッチ４１が操作された瞬間のタイマ値が「２６８４（Ｄ）」～「１３４２（Ｄ）」（約３秒間）であるときは疑似遊技演出の実行頻度「高」とし、タイマ値が「１３４１（Ｄ）」～「０（Ｄ）」（約３秒間）であるときは疑似遊技演出の実行頻度「低」を選択することが挙げられる。
また、サブ制御基板５０は、当該タイマ値に基づいて、選択画面を制御する。たとえばタイマ値が「２６８４（Ｄ）」～「１３４２（Ｄ）」であるときは疑似遊技演出の実行頻度「高」を点灯させ、タイマ値が「１３４１（Ｄ）」～「０（Ｄ）」であるときは疑似遊技演出の実行頻度「低」を点灯させることが挙げられる。
【４０２０】
また第２の例として、疑似遊技演出選択用タイマは、割込み処理ごとに更新され、かつ初期値を「１３４２（Ｄ）」（約３秒周期）とすることが挙げられる。この場合、当該タイマ値の記憶領域に加えて、当該タイマ値の循環値を示す記憶領域を設ける。そして、タイマ値の初期値「１３４２（Ｄ）」をセットし、かつ、循環値の記憶領域に「０」をセットする。そして、タイマ値が「０」になり、さらに次の割込み処理において初期値「１３４２（Ｄ）」がセットされると、循環値を「１」に更新する。その後、タイマ値が「０」になり、さらに次の割込み処理において初期値「１３４２（Ｄ）」がセットされると、循環値を「０」に更新する。このようにして、タイマ値の初期値「１３４２（Ｄ）」がセットされるごとに、循環値は「０」又は「１」のいずれかをとる。
【４０２１】
また、メイン制御基板５０は、サブ制御基板８０に対し、タイマ値（第１の例）、又は循環値（第２の例）を送信する。そして、サブ制御基板８０は、受信したタイマ値又は循

環値に基づいて、演出ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３（選択画面の出力）を制御する。
上記第１の例では、サブ制御基板８０は、受信したタイマ値が「２６８４（Ｄ）」～「１３４２（Ｄ）」であるときは疑似遊技演出の実行頻度「高」を示す演出を出力可能とし、受信したタイマ値が「１３４１（Ｄ）」～「０（Ｄ）」であるときは疑似遊技演出の実行頻度「低」を示す演出を出力可能とする。
同様に、上記第２の例では、サブ制御基板８０は、受信した循環値が「０」であるときは疑似遊技演出の実行頻度「高」を示す演出を出力可能とし、受信した循環値が「１」であるときは疑似遊技演出の実行頻度「低」を示す演出を出力可能とする。
さらに、スタートスイッチ４１が操作されたとき（実行頻度が選択されたとき）は、当該コマンドをサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、タイマ値又は循環値と、スタートスイッチ４１が操作された旨のコマンドとに基づいて、いずれの実行頻度に決定されたかの演出を出力する。
なお、第２の例において、タイマ値及び循環値の双方をサブ制御基板８０に送信してもよい。この場合、サブ制御基板８０は、タイマ値及び循環値の双方に基づいて選択画面の出力を制御する。タイマ値及び循環値の双方に基づいて選択画面の出力を制御すれば、たとえばタイマ値の切り替え間際でスタートスイッチ４１が操作されても、実行頻度の決定と選択画面の出力とを正しくリンクさせることができる。
【４０２２】
さらにまた、サブ制御基板５０は、スタートスイッチ４１が操作されることにより疑似遊技演出の頻度が決定されたときは、たとえばスピーカ２２から決定音を出力し、画像表示装置２３に、決定された頻度を画像表示することが挙げられる。
【４０２３】
図４３９は、疑似遊技選択処理（例２）を示すフローチャートである。例２では、操作スイッチのうちベットスイッチ４０を用いて選択を行う。
まず、ステップＳ３０４１では、遊技が終了したか否かを判断し、遊技が終了したと判断したときはステップＳ３０４２に進む。ここで、「遊技が終了した」とは、たとえば図１４８（第２３実施形態）における遊技終了チェック処理が終了したときが挙げられる。
遊技が終了したと判断され、ステップＳ３０４２に進むと、疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすか否かを判断する。例２では、ベットスイッチ４０の操作に基づいて疑似遊技演出の頻度を選択可能とするが、毎遊技、選択可能とするのではなく、疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすときに、疑似遊技演出の頻度を選択可能とする。
【４０２４】
疑似遊技演出の頻度を選択するための条件としては、上記の例１と同様である。
ステップＳ３０４２において疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすと判断したときはステップＳ３０４３に進み、満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。
ステップＳ３０４３では、選択画面の出力処理を実行する。選択画面の内容は、例１と同様である。
ステップＳ３０４３において選択画面を出力した後、ステップＳ３０４４に進み、ベットスイッチ４０が操作されるまで待機する。ベットスイッチ４０が操作されたときは、ステップＳ３０４５に進み、ベットスイッチ４０が操作された瞬間の選択画面の方の実行頻度（又は実行の有無）を設定する。そして本フローチャートによる処理を終了する。
【４０２５】
図４４０は、疑似遊技選択処理（例３）を示すフローチャートである。例３では、操作スイッチのうちストップスイッチ４２を用いて選択を行う。
まず、ステップＳ３０５１では、全リール３１が停止したか否かを判断し、全リール３１が停止したと判断したときはステップＳ３０５２に進む。
ステップＳ３０５２では、疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすか否かを

判断する。例３では、ストップスイッチ４２の操作に基づいて疑似遊技演出の頻度を選択可能とするが、例３においても、上記例１や例２と同様に、毎遊技、選択可能とするのではなく、疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすときに、疑似遊技演出の頻度を選択可能とする。

【４０２６】

疑似遊技演出の頻度を選択するための条件としては、たとえば、ＡＴ確定画面が出力された遊技における全リール３１停止時、又はＡＴ確定画面が出力された遊技の次回遊技における全リール３１停止時等が挙げられる。

ステップＳ３０５２において疑似遊技演出の頻度を選択するための条件を満たすと判断したときはステップＳ３０５３に進み、満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップＳ３０５３では、選択画面の出力処理を実行する。ここでの選択画面としては、たとえば画像表示装置２３の画像表示領域を左右に３分割し、左側の領域に「疑似遊技演出なし」を画像表示し、中央の領域に「疑似遊技演出の頻度「低」」を画像表示し、右側の領域に「疑似遊技演出の頻度「中」」を画像表示することが挙げられる。

そして、たとえば中ストップスイッチ４２が操作されたときは「疑似遊技演出の頻度「低」」が選択されるものとする。

【４０２７】

ステップＳ３０５３において選択画面を出力した後、ステップＳ３０５４に進み、いずれかのストップスイッチ４２が操作されるまで待機する。いずれかのストップスイッチ４２が操作されたときは、ステップＳ３０５５に進み、操作されたストップスイッチ４２に対応する頻度を設定する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上のようにして疑似遊技演出の頻度が設定されると、図３９７のステップＳ２９２１における疑似遊技演出抽選処理では、ＲＷＭ５３の前記所定領域に記憶された値に基づいて抽選が実行される。

なお、メイン制御基板５０は、遊技待機中も、ストップスイッチ４２の操作を検知可能である。したがって、遊技終了後に、疑似遊技演出の頻度をストップスイッチ４２を用いて選択可能である。

【４０２８】

ここで、例３では、遊技終了後にストップスイッチ４２を操作させて疑似遊技演出の頻度を選択させるようにしたが、これに限らず、本遊技中における役の非当選時、リプレイ当選時、共通ベル当選時等、ストップスイッチ４２の押し順によって有利／不利が変化しない遊技中に、上記選択画面を出力し、最初に操作されたストップスイッチ４２に対応する頻度を選択してもよい。

【４０２９】

以上のようにして、疑似遊技演出を実行するか否かや、疑似遊技演出の実行頻度を遊技者が選択可能に構成すると、以下の効果を有する。

第１に、ホールの閉店時間が近づいたために疑似遊技演出を実行しないことを希望する遊技者に対し、その希望に沿う疑似遊技演出の実行頻度を提供することができる。

また第２に、疑似遊技演出によってＡＴ当選やＡＴの上乗せを報知可能とした場合において、疑似遊技演出を実行しないことに設定したときは、他の報知方法でＡＴ当選やＡＴの上乗せが報知される。このため、ＡＴ当選やＡＴの上乗せが、疑似遊技演出を通じて報知されるか、又は他の方法で報知されるかについて、遊技者が好みの方を選択可能となる。

【４０３０】

図４４１は、特定疑似遊技演出の抽選処理を示すフローチャートである。図３９７中、ステップＳ２９２１に進んだときは、第４６実施形態では図４４１の抽選処理についても併せて実行する。

ここで、「特定疑似遊技演出」とは、疑似遊技演出でのストップスイッチ４２の操作に基づいて、「７」揃い、役に係る図柄ではない特殊図柄（たとえば「ＢＡＲ」等）又はその組合せ（以下、「特殊図柄」と称する。）を仮停止可能とする疑似遊技演出に相当する

。特定疑似遊技演出によって特殊図柄が仮停止したときには、たとえば非ＡＴ中であるときはＡＴの当選期待度が高いこと又はＡＴ確定を示す演出となり、ＡＴ中であるときはＡＴの上乗せ期待度が高いこと又はＡＴの上乗せ確定を意味する演出とすることが可能である。

【４０３１】

まず、ステップＳ３０６１において、特定疑似遊技演出の抽選条件を満たすか否かを判断する。第４６実施形態では、特定の役抽選結果となったときに、特定疑似遊技演出の抽選条件を満たすと判断する。

特定疑似遊技演出の抽選条件を満たすと判断したときはステップＳ３０６２に進み、特定疑似遊技演出の抽選条件を満たしていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【４０３２】

ステップＳ３０６２では、今回の遊技が有利区間かつＡＴであるか否かを判断する。たとえば図３４６中、有利区間種別フラグが「１」であるときは有利区間中であると判断し、ＡＴフラグが「１」であるときはＡＴ中と判断する。ステップＳ３０６２において有利区間かつＡＴ中であると判断したときはステップＳ３０６３に進み、有利区間かつＡＴ中でないと判断したときはステップＳ３０６５に進む。

【４０３３】

ステップＳ３０６３では、現在の遊技状態が第１状態であるか否かを判断する。ここで、「第１状態」とは、ＡＴ中において、上乗せ特化ゾーンや高確率ゾーン等のようにＡＴの上乗せに当選しやすい状態、又はＡＴ継続タイプの場合にＡＴの継続が内部的に決定された状態であって、エンディング中でない状態に相当する。これに対し、上乗せ特化ゾーンや高確率ゾーン等でない状態、ＡＴの継続が内部的に未だ決定されていない状態、又はエンディング中であるときは、第１状態でないと判断する。

たとえば、図１３８中、エンディングカウンタが「２」であるとき（差数カウンタ値が「１９５１（Ｄ）」を超えているとき、又は有利区間クリアカウンタ値が「２００（Ｄ）」未満であるとき）は、エンディング中であると判断する。

【４０３４】

ステップＳ３０６３において第１状態であると判断したときはステップＳ３０６４に進み、第１状態でないと判断したときはステップＳ３０６６に進む。

一方、ステップＳ３０６２において有利区間かつＡＴでないと判断され、ステップＳ３０６５に進むと、有利区間後の非ＡＴでのゲーム数が「ｘ」未満であるか否かを判断する。「ｘ」としては、たとえば「５０」や「１００」等が挙げられる。「有利区間後の非ＡＴでのゲーム数が「ｘ」未満である」とは、有利区間に移行した後、遊技回数をさほど消化していない場合に該当する。

【４０３５】

ゲーム数が「ｘ」未満でないと判断したときはステップＳ３０６６に進み、ゲーム数が「ｘ」未満であると判断したときはステップＳ３０６７に進む。

ステップＳ３０６４、Ｓ３０６６、及びＳ３０６７では、それぞれ、特定疑似遊技演出の割合（確率、頻度）を設定する。ステップＳ３０６４では特定疑似遊技演出の割合をＰ１に設定し、ステップＳ３０６６では特定疑似遊技演出の割合をＰ２に設定し、ステップＳ３０６７では特定疑似遊技演出の割合をＰ３に設定する。特定疑似遊技演出の割合は、「Ｐ１＞Ｐ３＞Ｐ２」である。

【４０３６】

これにより、第１状態であるときが、特定疑似遊技演出の実行割合が最も高くなる。一方、有利区間後の非ＡＴでのゲーム数が「ｘ」未満である場合には、再度のＡＴ期待度を煽るため、特定疑似遊技演出の割合をＰ３に設定する。

これに対し、第１遊技状態でないとき、及び有利区間後の非ＡＴでのゲーム数が「ｘ」未満でないときは、特定疑似遊技演出の実行割合を最も低くする。なお、エンディング中であるときにはステップＳ３０６６に進むが、エンディング中は特定疑似遊技演出を実行

しないように設定してもよい（Ｐ２＝０）。エンディング中に特定疑似遊技演出を実行すると、特定疑似遊技演出に基づいてＡＴの上乗せが発生し、エンディング期間を超えてＡＴが継続するかのような誤解を遊技者に与えるおそれがあるためである。

ステップＳ３０６４、Ｓ３０６６、及びＳ３０６７の後、いずれもステップＳ３０６８に進み、特定疑似遊技演出の抽選処理を実行する。

そして、ステップＳ３０６８の抽選処理後、本フローチャートによる処理を終了する。

【４０３７】

続いて、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される演出について説明する。

図４４２～図４４５は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される演出の例を示す図である。なお、第２３実施形態（図１１５）では、有効ラインは、「左上段」－「中中段」－「右下段」であったが、以下の例では、説明の簡素化のため、中段水平ラインである「左中段」－「中中段」－「右中段」の１本が有効ラインであるものとする。

また、図４４２～図４４５の説明において、「停止」というときは、本遊技における停止、又は疑似遊技演出における仮停止のいずれかを指すものとする。

さらにまた、図４４２において、星状図形で囲む図柄は、バックランプにより点滅していることを示す。

図４４２は、バックランプ演出の例１～例３を示し、図４４３～図４４５は、画像表示演出の例１～例６を示す。

【４０３８】

図４４２の例１は、有効ラインに「リプレイ」－「ベル」－「リプレイ」が停止し、無効ラインである「左上段」－「中中段」－「右下段」に「ベル」揃いが停止した例を示している。

このような場合、本遊技において、無効ラインである「左上段」－「中中段」－「右下段」のバックライトを点滅等させることは、遊技結果を誤認するおそれがある（あたかも「ベル」揃いが入賞役であるかのように認識される）ので、当該演出は実行すべきでないと運用されている。

これに対し、疑似遊技演出において、例１に示す図柄組合せを仮停止させ、かつ、「左上段」－「中中段」－「右下段」のバックライトを点滅等させても、遊技結果を誤認するおそれはないと考えられる。疑似遊技演出において、リール３１の仮停止時には、揺れ変動、又は疑似遊技表示ランプ２１ａの点灯若しくは疑似遊技演出中である旨の表示によって、遊技者は、例１に示す図柄組合せが疑似遊技演出中における仮停止であること、換言すれば遊技結果でないことを認識していると考えられるためである。よって、例１に示すバックランプ演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。

【４０３９】

図４４２の例２は、「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」が小役に対応する図柄組合せである場合において、左リール３１の「チェリー」の図柄が、無効ラインである左下段に停止した例を示している。

このような図柄組合せが停止した場合において、本遊技では、「チェリー」の図柄のバックランプを点滅させると、「チェリー」に係る役が入賞したと遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、例２に示すバックランプ演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。

【４０４０】

図４４２の例３は、「７」－「７」－「７」が役物（たとえば１ＢＢ）に対応する図柄組合せであり、かつ、「チェリー」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」が小役に対応する図柄組合せである場合において、「７」揃いが有効ラインに停止し、かつ、左リール３１の「チェリー」の図柄が無効ラインである左下段に停止した例を示している。

このような図柄組合せが停止した場合において、本遊技では、有効ライン上の「７」の図柄のバックランプを点滅させることは、遊技結果を誤認することはない、しかし、さら

に「チェリー」の図柄のバックランプを点滅させると、「７」に係る役と「チェリー」に係る役とが重複入賞したと遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、例３に示すバックランプ演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。

【４０４１】

なお、疑似遊技演出では、いずれかのリール３１が回転しているとき（全リール３１が仮停止する前）、たとえば第１リール３１の仮停止時に、バックランプ演出（バックランプの消灯、点滅）を実行することが可能である。

【４０４２】

図４４３の例１は、無効ラインである「左下段」－「中中段」－「右上段」の無効ラインに「７」揃いが停止し、有効ラインには「ベル」－「７」－「リプレイ」が停止した例を示す。さらに、全リール３１の停止後に、画像表示装置２３に「７７７」と画像表示した例を示す。

停止した図柄組合せのうち、「７」－「７」－「７」は、無効ラインには停止しているものの有効ラインには停止していない。この場合に、画像表示装置２３に「７７７」と画像表示すると、「７」－「７」－「７」が有効ラインに停止した（遊技結果と異なる図柄組合せが停止した）と遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、図４４３の例１に示す画像表示演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。

なお、有効ライン上の図柄組合せのうち、中リール３１の図柄は「７」であるので、画像表示装置２３によって画像表示した図柄組合せの一部の図柄が有効ラインに停止した図柄組合せの一部の図柄に含まれている。

しかし、有効ラインに停止した図柄組合せが「７」－「７」－「７」でない限り、本遊技では、図４４３の例１に示す画像表示演出は、遊技結果を誤認するおそれがある。

【４０４３】

図４４３の例２は、無効ラインである「左上段」－「中上段」－「右上段」に「７」揃いが停止し、有効ラインには「リプレイ」－「スイカ」－「リプレイ」が停止した例を示す。さらに、全リール３１の停止後に、画像表示装置２３に、「７７７」と画像表示した例を示す。

停止した図柄組合せのうち、「７」－「７」－「７」は、無効ラインには停止しているものの有効ラインには停止していない。この場合に、画像表示装置２３に「７７７」と画像表示すると、「７」－「７」－「７」が有効ラインに停止した（遊技結果と異なる図柄組合せが停止した）と遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、図４４３の例２に示す画像表示演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。

なお、この例２は、有効ライン上の図柄組合せに、画像表示装置２３に画像表示した「７」の図柄が１つも含まれていない例である。

【４０４４】

図４４４の例３は、無効ラインである「左下段」－「中中段」－「右上段」に「スイカ」揃いが停止し、有効ラインには「リプレイ」－「スイカ」－「リプレイ」が停止した例を示す。さらに、全リール３１の停止後に、画像表示装置２３に「スイカ－スイカ－スイカ」と画像表示した例を示す。

停止した図柄組合せのうち、「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」は、無効ラインには停止しているものの有効ラインには停止していない。この場合に、画像表示装置２３に「スイカ－スイカ－スイカ」と画像表示すると、「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が有効ラインに停止した（遊技結果と異なる図柄組合せが停止した）と遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、図４４４の例３に示す画像表示演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。

なお、有効ライン上の図柄組合せのうち、中リール３１の図柄は「スイカ」であるので

、画像表示装置２３によって画像表示した図柄組合せの一部の図柄が有効ラインに停止した図柄組合せの一部の図柄に含まれている。
しかし、有効ラインに停止した図柄組合せが「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」でない限り、本遊技では、例３に示す画像表示演出は、遊技結果を誤認するおそれがある。
【４０４５】
図４４４の例４は、無効ラインである「左上段」－「中上段」－「右上段」に「スイカ」揃いが停止し、有効ラインには「ベル」－「７」－「リプレイ」が停止した例を示す。さらに、全リール３１の停止後に、画像表示装置２３に「スイカ－スイカ－スイカ」と画像表示した例を示す。
停止した図柄組合せのうち、「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」は、無効ラインには停止しているものの有効ラインには停止していない。この場合に、画像表示装置２３に「スイカ－スイカ－スイカ」と画像表示すると、「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が有効ラインに停止した（遊技結果と異なる図柄組合せが停止した）と遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、この例４に示す画像表示演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。
なお、例４は、有効ライン上の図柄組合せに、画像表示装置２３に画像表示した「スイカ」の図柄が１つも含まれていない例である。
【４０４６】
図４４５の例５は、無効ラインである「左上段」－「中上段」－「右上段」に「７」揃いが停止し、有効ラインには「リプレイ」－「スイカ」－「リプレイ」が停止した例を示す。さらに、全リール３１の停止後に、画像表示装置２３に「７」と画像表示した例を示す。
停止した図柄組合せのうち、「７」－「７」－「７」は、無効ラインには停止しているものの有効ラインには停止していない。この場合に、画像表示装置２３に「７」と画像表示すると、遊技結果と異なる図柄組合せが停止したと遊技結果を誤認するおそれがある。これに対し、疑似遊技演出では、当該誤認は生じないと考えられる。よって、この例５に示す画像表示演出は、本遊技では許容されないが、疑似遊技演出では許容される。
なお、この例５は、有効ライン上の図柄組合せに、画像表示装置２３に画像表示した「７」の図柄が１つも含まれていない例である。
【４０４７】
これに対し、たとえば、リール３１の回転開始時から全リール３１が停止するまでの間に、当選役の示唆演出として画像表示装置２３に「７」と画像表示し、全リール３１の停止後も「７」の画像表示を継続する場合には、遊技の公正を害するものでないことを前提に、当該演出は遊技結果の誤認のおそれがないので、疑似遊技演出のみならず、本遊技においても許容される。
また、全リール３１の停止時に例５に示す画像表示を実行する場合において、有効ラインに停止した図柄組合せがたとえば「リプレイ」－「７」－「リプレイ」である場合には、有効ラインに停止した図柄組合せの一部の「７」の図柄を画像表示装置２３に画像表示したと認められるので、遊技結果を誤認させるとはいえない。したがって、当該演出であれば、疑似遊技演出のみならず、本遊技においても許容される。
【４０４８】
図４４５の例６は、全リール３１の停止後に、画像表示装置２３に「レバーを叩け！」等のようなスタートスイッチ４１の操作を促す報知を実行した例である。さらに、当該遊技では、役が入賞していないものとする。
この場合、遊技者がスタートスイッチ４１を操作しても何も起こらないことから、遊技者の混乱を招くおそれがある。したがって、当該演出は、遊技結果を誤認させるおそれがあるので、本遊技では許容されない。ただし、疑似遊技演出では許容される。特に、疑似遊技演出では、スタートスイッチ４１の操作により疑似遊技演出が終了する。
一方、例６に示す画像表示をした場合であっても、当該遊技でリプレイの図柄組合せが

有効ラインに停止したときには、スタートスイッチ４１の操作に基づいて再遊技が実行可能であることから、遊技者の混乱を招くおそれはない。したがって、本遊技でこのような演出を行うことは許容される。

【４０４９】

以上、第４６実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（１）有利区間中において、疑似遊技演出を実行し、「７」－「７」－「７」（有効ラインか無効ラインかを問わない）を仮停止させた場合、当該図柄組合せが仮停止したタイミングで外部信号を出力可能としてもよい。ホールコンピュータに対し、当該図柄組合せが仮停止したことを知らせるためである。さらに、外部信号の出力開始タイミングは、リール３１の仮停止後、ランダム遅延処理前、ランダム遅延処理中、又はランダム遅延処理後（リール３１の再始動後）のいずれでもよい。

【４０５０】

（２）図３９７のステップＳ２９２３及びＳ２９２７に示すように、疑似遊技演出を実行し、かつ本遊技で指示モニタを点灯させる場合には、疑似遊技演出の終了後に指示モニタを点灯させた。

ここで、指示モニタの点灯タイミングは、ストップスイッチ４２の操作受付けが可能となる前であればよい。したがって、疑似遊技演出の終了後、ランダム遅延処理前、ランダム遅延処理中、又はランダム遅延処理後のリール３１の再始動中のうち、いずれのタイミングで指示モニタを点灯させてもよい。

【４０５１】

（３）疑似遊技演出の動作を管理するデータ、たとえば揺れ変動の周期やリール３１の動作パターン等をＲＷＭ５３に記憶しておく場合において、当該データの更新は、有利区間中に限らず、非有利区間中でも実行可能である。

（４）第４３実施形態では、図３９７に示すように、疑似遊技演出の開始前に、メダルベット信号を出力可能とした。しかし、これに限らず、疑似遊技演出の終了後、たとえばランダム遅延処理が開始されるタイミングでメダルベット信号を出力可能としてもよい。

（５）第４３実施形態では、図３９０に示すように、疑似遊技演出中である旨を、画像表示装置２３の下側領域に表示した。

ここで、疑似遊技演出中である旨の表示は、固定位置でもよいが、固定位置でなくてもよい。たとえば現在の遊技状態や演出状態等に応じて、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」の表示位置を異ならせてもよい。このようにすれば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」の表示位置によってＡＴ当選期待度、ＡＴの上乗せ期待度、遊技状態等を示唆することが可能となる。

【４０５２】

（６）揺れ変動制御を開始するタイミングとしては、たとえば以下のように種々のタイミングが挙げられる。

ａ）第３ストップスイッチ４２がオンであるか否かにかかわらず、全リール３１が仮停止したタイミングで揺れ変動制御を開始する。したがって、この場合には、第３ストップスイッチ４２を押しっぱなしにしても、全リール３１が仮停止すれば、そのタイミングで揺れ変動が開始する。

ｂ）第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったタイミングで、揺れ変動制御を開始する。したがって、この場合には、第３ストップスイッチ４２を押しっぱなしにしているときは、全リール３１が仮停止した後であっても、揺れ変動は開始しない。第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったタイミングで、揺れ変動を開始する。揺れ変動が実行されるか否かや揺れ変動量の大きさでたとえばＡＴに関する期待度を示唆する場合には、第３ストップスイッチ４２を押しっぱなしにした後、任意のタイミングで離すことにより、そのタイミングでＡＴに関する期待度の報知が行われるという遊技性を提供することができる。

【４０５３】

（７）図４３４～図４３７に示す変動テーブルを用いる場合において、揺れ変動制御は

、常に同一の変動テーブルを用いてもよく、あるいは、疑似遊技演出ごとやリール３１ごとに変動テーブルを異ならせてもよい。
　具体的には、たとえば、以下のパターンを設ける。
　パターンＡ：第１リール３１の仮停止時には変動テーブル１を用いて第１リール３１を揺れ変動制御し、第２リール３１の仮停止時には変動テーブル２を用いて第１及び第２リール３１を揺れ変動制御し、第３リール３１の仮停止時には変動テーブル３を用いて全リール３１を揺れ変動制御する。これは、リール３１が順次仮停止していくに従って揺れ変動量が増加するパターンである。
　パターンＢ：第１及び第２リール３１の仮停止時には変動テーブル１を用いて第１及び第２リール３１を揺れ変動制御し、第３リール３１の仮停止時には変動テーブル３を用いて全リール３１を揺れ変動制御する。これは、全リール３１の仮停止前はほとんど揺れ変動しないが、全リール３１の仮停止後に揺れ変動量の大きい揺れ変動制御を実行するパターンである。
【４０５４】
　パターンＣ：第１～第３リール３１の仮停止時に変動テーブル１を用いて各リール３１を揺れ変動制御する。これは、全リール３１の仮停止後もほとんど揺れ変動が発生しないパターンである。
　パターンＤ：第１及び第２リール３１の仮停止時に変動テーブル１を用いて各リール３１を揺れ変動制御する。さらに、第３リール３１の仮停止時において、第３ストップスイッチ４２がオンであるときは、変動テーブル１を用いて全リール３１を揺れ変動制御する。そして、第３ストップスイッチ４２がオンからオフになったときは、変動テーブル３を用いて全リール３１を揺れ変動制御する。
　このパターンは、たとえば第３ストップスイッチ４２を離したときの揺れ変動量によってＡＴに関する当選期待度を示唆する場合に用いることが挙げられる。
　パターンＥ：第１リール３１～第３リール３１のいずれも、仮停止時には変動テーブル３を用いて対象リール３１を揺れ変動制御する。これは、第１リール３１の停止時から揺れ変動量を大きくするパターンである。
　パターンＦ：第１リール３１の仮停止時に変動テーブル３を用いて第１リール３１を揺れ変動制御し、第２リール３１の仮停止時に変動テーブル１を用いて第２リール３１を揺れ変動制御し、第３リール３１の仮停止時に変動テーブル２を用いて第３リール３１を揺れ変動制御する。換言すれば、リール３１ごとに揺れ変動量が相違する。
　このパターンは、たとえば揺れ変動量の大きなリール３１が何個あるかによってＡＴに関する当選期待度を示唆する場合に用いることが挙げられる。
　そして、疑似遊技演出を実行することに決定したとき、又は疑似遊技演出を実行する直前に、上記パターンのうちいずれのパターンで揺れ変動制御を実行するかを抽選等によって決定することが挙げられる。
【４０５５】
　さらにその場合には、たとえばＡＴの本前兆（前兆後にＡＴを実行する場合）であるかガセ前兆（前兆後にＡＴを実行しない）であるかを、揺れ変動制御により告知することが挙げられる。
　具体的には、ＡＴのガセ前兆時に実行する疑似遊技演出では、パターンＣを選択する。これに対し、ＡＴの本前兆時に実行する疑似遊技演出では、たとえばパターンＤやパターンＥを選択し、明確な揺れ変動によりＡＴの実行を告知する。ただし、本前兆であっても最初の方ではパターンＣを選択してもよい。
【４０５６】
　（８）第４３実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されたタイミングで疑似遊技演出を実行するか否かの抽選を実行した（図３９７のステップＳ２９２１）。しかし、当該タイミングに限らず、特定の図柄組合せが停止表示したことに基づいて（全リール３１の停止時に）疑似遊技演出を実行するか否かの抽選を実行可能としたり、あるいは疑似遊技演出を実行することに決定可能としてもよい。

さらに、どのタイミングで疑似遊技演出の実行を決定したかによって、疑似遊技演出の実行タイミングを異ならせることも可能である。

たとえば、役抽選手段６１による役の抽選において所定の役抽選結果となったことに基づいて疑似遊技演出を実行することに決定したときは、当該本遊技においてリール３１が定速状態になる前に疑似遊技演出を実行可能とすることが挙げられる。これに対し、特定の図柄組合せが停止表示したことに基づいて疑似遊技演出を実行することに決定したときは、当該本遊技から所定遊技回数後の本遊技前に、疑似遊技演出を実行可能とすることが挙げられる。

【４０５７】

（９）疑似遊技演出は、ストップスイッチ４２の操作に基づいてリール３１を仮停止させることにより進行したが、これに限らず、他の操作スイッチが操作されたことに基づいて疑似遊技演出を進行可能としてもよい。

たとえば、

ａ）疑似遊技演出において、第１ストップスイッチ４２の操作待ち状態（全リール３１の回転中）であるとする。この場合、ベットスイッチ４０が操作されたとき、又は（スタートスイッチ４１の操作時から）一定時間が経過したときは、第１ストップスイッチ４２が操作されたものとみなして第１リール３１を仮停止可能とし、第２ストップスイッチ４２の操作待ち状態とすることが挙げられる。第２リール３１についても、第２ストップスイッチ４２が操作されることなくベットスイッチ４０が操作されたとき、又は第１リール３１の仮停止時から一定時間が経過したときは、第２ストップスイッチ４２が操作されたものとみなして第２リール３１を仮停止可能とする。同様に、第３リール３１についても、第３ストップスイッチ４２が操作されることなくベットスイッチ４０が操作されたとき、又は第２リール３１の仮停止時から一定時間が経過したときは、第３ストップスイッチ４２が操作されたものとみなして第３リール３１を仮停止可能とする。

次に、この状態から、ベットスイッチ４０が操作されたとき、又は第３リール３１の仮停止時から一定時間が経過したときは、スタートスイッチ４１が操作されたものとみなして疑似遊技演出を終了し、ランダム遅延処理を経てリール３１を再始動させ、本遊技に移行可能とする。

【４０５８】

ｂ）疑似遊技演出において、第１ストップスイッチ４２の操作待ち状態（全リール３１の回転中）であるとする。この場合、ベットスイッチ４０が操作されたとき、又は（スタートスイッチ４１の操作時から）一定時間が経過したときは、第１、第２、及び第３ストップスイッチ４２が操作されたものとみなして全リール３１を同時、ほぼ同時、又は所定時間間隔で仮停止可能とすることが挙げられる。

次に、この状態から、ベットスイッチ４０が操作されたとき、又は全リール３１の仮停止時から一定時間が経過したときは、スタートスイッチ４１が操作されたものとみなして疑似遊技演出を終了し、ランダム遅延処理を経てリール３１を再始動させ、本遊技に移行可能とする。このように構成することにより、疑似遊技と通常遊技とを遊技者が見分けることが可能となる。

【４０５９】

（１０）疑似遊技演出を進行させる契機を複数設けてもよい。たとえば、「７」－「７」－「７」を仮停止可能な疑似遊技演出を設ける。この場合、通常時は、第１ストップスイッチ４２の操作に基づいて第１リール３１の「７」を仮停止可能とし、第２ストップスイッチ４２の操作に基づいて第２リール３１の「７」を仮停止可能とし、第３ストップスイッチ４２の操作に基づいて第３リール３１の「７」を仮停止可能とする。

これに対し、全リール３１の回転中にベットスイッチ４０が操作されたときは、すべてのリール３１を同時、ほぼ同時、又は所定時間間隔で仮停止させ、「７」－「７」－「７」を表示可能とする。このように構成することにより、疑似遊技の結果をストップスイッチ４２で表示するか又はベットスイッチ４０で表示するかを遊技者が選択可能となるので、遊技の興趣を高めることができる。

【４０６０】
　また、第１リール３１が「７」で仮停止し、かつ、第２及び第３リール３１が回転中の場合において、ベットスイッチ４０が操作されたときは、第２及び第３リール３１を同時、ほぼ同時、又は所定時間間隔で仮停止させ、それぞれ「７」を表示可能とする。これにより、「７」－「７」－「７」を表示可能とする。
　さらにまた、第１及び第２リール３１が「７」で仮停止し、かつ、第３リール３１が回転中の場合において、ベットスイッチ４０が操作されたときは、第３リール３１を仮停止させ、「７」を表示可能とする。これにより、「７」－「７」－「７」を表示可能とする。
【４０６１】
　（１１）疑似遊技演出において、ストップスイッチ４２に対応しないリール３１を仮停止（以下、「矛盾仮停止」と称する。）させることも可能である。疑似遊技演出中における矛盾仮停止は、遊技の公正を害することはなく、かつ、遊技結果の誤認を招くことはなく、かえって本遊技とは異なることを明確にすることができる。
　具体的には、たとえば左ストップスイッチ４２が操作されたときは右リール３１を仮停止可能とし、中ストップスイッチ４２が操作されたときは左リール３１を仮停止可能とし、右ストップスイッチ４２が操作されたときは中リール３１を仮停止可能とすることが挙げられる。
　また、疑似遊技演出に通常仮停止（ストップスイッチ４２に対応するリール３１が仮停止することを意味する。）と矛盾仮停止とを設け、たとえば矛盾仮停止が実行される疑似遊技演出の方が、通常仮停止が実行される疑似遊技演出よりも、ＡＴに関する当選期待度が高い（ＡＴ当選期待度が高い、ＡＴ上乗せ期待度が高い）ように構成することも可能である。
【４０６２】
　さらにまた、疑似遊技演出において、一部を通常仮停止とし、他の一部を矛盾仮停止としてもよい。たとえば、左ストップスイッチ４２が操作されたときは左リール３１を仮停止可能とし（通常仮停止）、中ストップスイッチ４２が操作されたときは右リール３１を仮停止可能とし（矛盾仮停止）、右ストップスイッチ４２が操作されたときは中リール３１を仮停止可能とする（矛盾仮停止）ことが挙げられる。
　さらには、矛盾仮停止が多いほどＡＴに関する当選期待度が高い（ＡＴ当選期待度が高い、ＡＴ上乗せ期待度が高い）ように構成することも可能である。
　このように構成することにより、遊技の興趣を高めることができる。
【４０６３】
　（１２）疑似遊技演出において、一部のリール３１についてはストップスイッチ４２の操作に基づいて仮停止可能とするが、他の一部のリール３１についてはストップスイッチ４２の操作に基づいてリール３１を仮停止させず、たとえば所定時間が経過したことに基づいて当該リール３１を仮停止可能としてもよい。
　具体的には、第１ストップスイッチ４２が操作されたときは第１リール３１を仮停止可能とし、第２ストップスイッチ４２が操作されたときは第２リール３１を仮停止可能とする。さらに、第３ストップスイッチ４２が操作されたときは第３リール３１を仮停止させない。第３リール３１は、たとえばスタートスイッチ４１の操作時又は第２ストップスイッチ４２の操作時など、所定のタイミングから所定時間を経過したときに、自動で仮停止可能とすることが挙げられる。このように構成することにより、遊技者が第３ストップスイッチ４２を操作してもリール３１が仮停止しないという驚きを与えることができるため、遊技の興趣を高めることができる。
【４０６４】
　（１３）疑似遊技演出では、リール３１を逆回転させる演出を実行してもよい。たとえば、スタートスイッチ４１の操作に基づいてリール３１を順回転させ、疑似遊技演出を開始可能とする。次に、第１ストップスイッチ４２が操作されたときは第１リール３１を順回転から逆回転に変更可能とし、第２ストップスイッチ４２が操作されたときは第２リール３１を順回転から逆回転に変更可能とし、第３ストップスイッチ４２が操作されたとき

は第３リール３１を順回転から逆回転に変更可能とする。そして、たとえばベットスイッチ４０が操作されたときは、すべてのリール３１に対し、逆回転から順回転に変更可能とし、疑似遊技演出を終了して本遊技に移行可能とする。このような場合には、疑似遊技演出中にリール３１は仮停止しないこととなる。このように構成することにより、遊技の興趣を高めることができる。

【４０６５】

（１４）疑似遊技演出では、ストップスイッチ４２以外の操作スイッチであって、メイン制御基板５０に接続された遊技の用に供するスイッチ（ベットスイッチ４０（４０ａ、４０ｂ）、スタートスイッチ４１、精算スイッチ４３）を用いてリール３１を仮停止可能としてもよい。

たとえばスタートスイッチ４１を用いる場合には、スタートスイッチ４１の操作に基づいてすべてのリール３１を回転可能とする。そして、疑似遊技演出が開始された後、スタートスイッチ４１の操作に基づいて第１リール３１を仮停止可能とし、さらにスタートスイッチ４１の操作に基づいて第２リール３１を仮停止可能とし、さらにスタートスイッチ４１の操作に基づいて第３リール３１を仮停止可能とすることが挙げられる。このように構成することにより、ストップスイッチ４２とは異なるスイッチの操作によってリール３１を仮停止させるという新しい遊技性を提供することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【４０６６】

（１５）遊技者の技量により、疑似遊技演出が延長される場合を有するように構成してもよい。

たとえば、「７」－「７」－「７」を仮停止可能な疑似遊技演出を設ける。ここでは、リール３１の仮停止制御は、本遊技と同様に、最大移動図柄数を「４」とする。したがって、目押しのタイミングに応じて、「７」が仮停止する場合と取りこぼす場合とを有する。

まず、スタートスイッチ４１の操作に基づいて疑似遊技演出を開始するときには、画像表示装置２３に「「７」を狙え！」等を画像表示する。

そして、すべてのストップスイッチ４２が操作されたときに「７」－「７」－「７」が仮停止しているときは、スタートスイッチ４１の操作等に基づいて疑似遊技演出を終了して本遊技に移行可能とする。

これに対し、すべてのストップスイッチ４２が操作されたときに「７」－「７」－「７」を仮停止させることができなかったときは、スタートスイッチ４１の操作等に基づいて疑似遊技演出を継続可能とし（再度、全リール３１を回転可能とし）、改めて、画像表示装置２３に「「７」を狙え！」等を画像表示して、遊技者に「７」－「７」－「７」を仮停止させる機会を付与すること等が挙げられる。このとき、疑似遊技演出を実行する最大回数として予め定められた回数（たとえば、４回）に設計しておくことも可能である。このように構成することにより、遊技者が目押しミスをした場合には、再度、「７」－「７」－「７」を仮停止させる機会を与えることができるため、目押しの練習をすることができる。また、目押しができない遊技者であっても、予め定めた回数を超えたときは疑似遊技演出を終了して本遊技に移行するため、疑似遊技演出が無限に続かないようにすることができる。

【４０６７】

また、遊技者の目押しミスにより疑似遊技演出を繰り返す場合において、疑似遊技演出の実行回数が最大回数に到達していない場合であっても、たとえば最初の疑似遊技演出の開始時から所定時間を経過したとき（タイマにより判断する）は、所定時間が経過したときの当該疑似遊技演出をもって疑似遊技演出を終了してもよい。さらにこの場合、最後の疑似遊技演出では、目押しが正確に行われなかった場合であっても、最大移動図柄数「４」を超える仮停止制御を実行し、「７」－「７」－「７」を仮停止させてもよい。一方、このような仮停止制御を行わなくてもよい。

また、疑似遊技演出を実行する最大回数を定めた場合において、疑似遊技演出ごとに、その開始時（スタートスイッチ４１の操作時）から時間を計測し、所定時間を経過しても

当該疑似遊技演出を終了していないとき（全リール３１が仮停止していないとき、又は全リール３１が仮停止しているがスタートスイッチ４１が操作されていないとき）は、その時点で一連の疑似遊技演出を終了することが挙げられる。たとえば、疑似遊技演出を最大４回と定めた場合において、３回目の疑似遊技演出が前記所定時間を経過しても終了していないときは、その時点で一連の疑似遊技演出を終了し（４回目の疑似遊技演出は実行せず）、全リール３１が仮停止していないときは回転中のリール３１を仮停止させ、ランダム遅延処理の実行後、リール３１を自動で再始動させ、本遊技に移行させてもよい。

【４０６８】

（１６）リール３１の回転速度が一定となるまでの間において、疑似遊技演出を実行し、さらにその疑似遊技演出に続けてリール演出を行うことも可能である。なお、疑似遊技演出は、リール演出の一部であるが、以下の本項目の説明において、「リール演出」とは、疑似遊技演出とは異なる演出を指すものとする。

たとえば、スタートスイッチ４１の操作に基づいて疑似遊技演出を開始するときには、画像表示装置２３に「「７」を狙え！」等を画像表示する。

そして、すべてのストップスイッチ４２が操作されたときに「７」－「７」－「７」を仮停止させたとする。この状態でスタートスイッチ４１が操作されると、リール３１を１～２周程度逆回転させ、再度、「７」－「７」－「７」を仮停止させるリール演出を実行可能とする。このときには、画像表示装置２３に、ＡＴ上乗せがあることや上乗せ数等を画像表示可能とする。そして、スタートスイッチ４１が操作されるごとにリール３１を逆回転させて「７」－「７」－「７」を仮停止させるリール演出は、抽選等で予め決定されたセット数だけ実行可能とする（行われない場合もある）。その後、当該リール演出の終了条件を満たしたときは、スタートスイッチ４１の操作に基づいてランダム遅延処理を実行し、本遊技に移行可能とすることが挙げられる。

【４０６９】

さらに、上記のように疑似遊技演出とその後にリール演出を実行する場合において、疑似遊技演出で「７」－「７」－「７」を仮停止させたときは、揺れ変動制御を実行可能とする。また、リール演出において、リール３１を逆回転させて「７」－「７」－「７」を再度仮停止させた場合には、当該仮停止後に揺れ変動制御を実行してもよく、実行しなくてもよい。さらに、逆回転からの仮停止後に揺れ変動制御を実行する場合には、５００ｍｓ未満の間隔で励磁状態を切り替えてもよく、５００ｍｓ以上の（５００ｍｓを超える）間隔で励磁状態を切り替えてもよい。

【４０７０】

さらにまた、疑似遊技演出とその後にリール演出を実行する場合において、揺れ変動制御を実行しない仕様であるときには、疑似遊技演出において「７」－「７」－「７」が仮停止しているときまでは、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯させるか、又は疑似遊技演出中である旨の表示を実行可能とする。これに対し、リール３１を逆回転させるリール演出に移行したときは、疑似遊技演出ランプ２１ａの点灯又は疑似遊技演出中である旨の表示を継続してもよいが、疑似遊技演出ランプ２１ａを消灯し、又は疑似遊技演出中である旨の表示を終了してもよい。リール３１を逆回転させるリール演出を含めて疑似遊技演出であると定義付けられる場合には、リール３１の逆回転中等のリール演出中も疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯させ、又は疑似遊技演出中である旨の表示を行う必要がある。これに対し、リール３１を逆回転させるリール演出が疑似遊技演出には含まれないと定義付けられる場合には、リール３１の逆回転中等に、疑似遊技演出ランプ２１ａの点灯や疑似遊技演出中である旨の表示は不要である。

【４０７１】

（１７）リール３１の回転速度が一定となるまでの間において、最初にリール演出を実行し、さらにそれに続けて疑似遊技演出を実行することも可能である（上記とは逆のパターン）。

たとえば、スタートスイッチ４１が操作されたことに基づいて、リールロック等のリール演出を実行可能とする（この時点ではリール３１はリールロックによって上下に振動し

ているが、回転はしていない）。当該リール演出を実行してから所定時間を経過したときに、リール３１の回転を開始し、疑似遊技演出に移行可能とすることが挙げられる。
さらにまた、リール演出とその後の疑似遊技演出を実行する場合において、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯させるか、又は疑似遊技演出中である旨の表示を行う仕様であるときには、リールロック等のリール演出中は、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯させず、疑似遊技演出中である旨の表示を行わなくてもよい。当該リール演出が終了し、リール３１の回転を開始し、疑似遊技演出に移行したときは、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯可能とし、又は疑似遊技演出中である旨の表示を実行可能とする。
一方、リール演出とその後の疑似遊技演出を実行する場合において、揺れ変動制御を実行可能とする仕様であるときには、リールロック等のリール演出中は、リールロック等を行わないリール３１に対して揺れ変動制御を実行しない。当該リール演出が終了し、疑似遊技演出に移行し、当該疑似遊技演出において全リール３１が仮停止したときは、揺れ変動制御を実行可能とする。

【４０７２】

（１８）疑似遊技演出の実行前に、疑似遊技演出の実行回数（セット数）を予め決定し、決定した実行回数の疑似遊技演出を連続で実行してもよい。
この場合、たとえば下記の２パターンが挙げられる。
ａ）パターン１
スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出（１回目）を開始
↓
全リール３１を仮停止
↓
スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出（２回目）を開始（ランダム遅延処理は任意）
↓
：
↓
全リール３１を仮停止
↓
スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出を終了、ランダム遅延処理、本遊技に移行

【４０７３】

ｂ）パターン２
スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出（１回目）を開始
↓
全リール３１を仮停止
↓
スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出を終了、ランダム遅延処理、本遊技に移行
↓
上記本遊技の終了後、次回遊技において、スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出（２回目）を開始
↓
全リール３１を仮停止
↓
スタートスイッチ４１の操作に基づき疑似遊技演出を終了、ランダム遅延処理、本遊技に移行
↓
：

【４０７４】

上記パターン１は、疑似遊技演出を連続で実行するパターンであり、「Ｎ」回目の疑似遊技演出と、「Ｎ＋１」回目の疑似遊技演出との間に本遊技は行われない。
これに対し、パターン２は、疑似遊技演出及び本遊技を１セットとして繰り返すパターンであり、「Ｎ」回目の疑似遊技演出及び本遊技が実行され、次に「Ｎ＋１」回目の疑似遊技演出及び本遊技が実行される。
上記のいずれのパターンを用いて複数回の疑似遊技演出を実行してもよい。
さらに、上記のように疑似遊技演出を複数回実行する場合には、一の疑似遊技演出と、他の一の疑似遊技演出とで、疑似遊技演出であることの報知態様を異ならせることも可能である。
たとえば「Ｎ」回目の疑似遊技演出では、全リール３１の仮停止後に揺れ変動制御を実行可能とするが、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯させず、又は疑似遊技演出中である旨の画像表示を行わないことが挙げられる。
次に、「Ｎ＋１」回目の疑似遊技演出では、全リール３１の仮停止後に揺れ変動制御を実行しないが、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯可能とし、又は疑似遊技演出中である旨の画像表示を実行可能とすることが挙げられる。

【４０７５】

これとは逆に、「Ｎ」回目の疑似遊技演出では、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯可能とし、又は疑似遊技演出中である旨の画像表示を実行可能とする。また、「Ｎ＋１」回目の疑似遊技演出では、疑似遊技演出ランプ２１ａを点灯させず、疑似遊技演出中である旨の画像表示を行わず、全リール３１の仮停止時に揺れ変動制御を実行可能とする。
この場合、「Ｎ＋１」回目の疑似遊技演出の開始時には、疑似遊技演出ランプ２１ａが点灯せず、かつ疑似遊技演出中である旨の画像表示が行われないことから、疑似遊技演出であることを遊技者に認識させずに当該疑似遊技演出を開始可能とすることができる。

【４０７６】

（１９）揺れ変動制御中（揺れ変動の対象となるリール３１の仮停止中）に所定のエラー（復帰可能エラーの少なくとも一つのエラーや、ドア開放エラー）が発生した場合には、以下のいずれかの制御を実行することが挙げられる。なお、いずれを実行してもよく、あるいは、エラーの種類に応じて、たとえば下記のａ）を実行する場合と、ｃ）を実行する場合のように、予め定めてもよい。
ａ）所定のエラーが発生している間でも、変動カウンタ値に基づいて揺れ変動制御を実行する。
ｂ）所定のエラーが発生している間は、変動カウンタ値の更新は行うが、揺れ変動制御を実行しない（所定のエラーが発生したことに基づいて揺れ変動を中断する）。
ｃ）所定のエラーが発生している間は、変動カウンタ値の更新を行わず、かつ、揺れ変動制御を実行しない。

【４０７７】

（２０）遊技機の電源が切断されたときでも、変動カウンタ値は保持される。そして、電源投入後、割込み処理が開始されると、変動カウンタ値の更新を開始する。
ただし、設定変更処理では、変動カウンタ値の記憶領域を含めてＲＷＭ５３の初期化（図３９中、ステップＳ２２４）が実行され、変動カウンタ値は「０」になる。
一方、有利区間の終了時に実行されるＲＷＭ初期化（図５１中、ステップＳ４３５）では、変動カウンタ値の記憶領域は初期化されない（初期化の対象範囲外である）。

【４０７８】

（２１）疑似遊技演出において、疑似遊技演出の開始時に画像表示した図柄組合せと異なる図柄組合せを仮停止可能としてもよい。
たとえば、疑似遊技演出において、「「７－７－ＢＡＲ」を狙え！」と画像表示したとする。ここで、「７－７－７／ＢＡＲ」が仮停止したときはＡＴの当選若しくは開始、又はＡＴの上乗せを意味するものとする。さらに、「７－７－７」が仮停止したときは、「７－７－ＢＡＲ」が仮停止したときよりも、期待値が大きいＡＴが実行されるか、又はＡＴの上乗せ数が大きいものとする。さらに、右リール３１には、「ＢＡＲ」の図柄の１つ

上又は下に「７」が配置されているものとする。
この場合において、疑似遊技演出で遊技者が目押しをしたときに、「７－７－ＢＡＲ」が仮停止する場合と、「７－７－７」が仮停止する場合とを設けてもよい。このように構成することにより、遊技者の興趣を高めることができる。
さらに、疑似遊技演出で遊技者が目押しをしたときに「７－７－ＢＡＲ」を仮停止させるが、その後にリール演出を実行し、右リール３１のみを自動で回転させ、仮停止の図柄組合せを「７－７－７」に変更することも可能である。
【４０７９】
（２２）第４３実施形態（図３９７）では、疑似遊技演出の開始前に、外部信号としてメダルベット信号の出力処理を実行した。しかし、これに限らず、疑似遊技演出の開始前にはメダルベット信号の出力処理を実行せず、疑似遊技演出終了後の本遊技開始時におけるスタートスイッチ４１の操作に基づいてメダルベット信号の出力処理を実行可能としてもよい。このように構成することにより、メダルベット信号に基づいてホールコンピュータに本遊技開始タイミングを正確に知らせることが可能となる。
【４０８０】
（２３）疑似遊技演出のパターンは、１つの遊技機で１種類に限らず、複数種類備えていてもよい。そして、いずれかの疑似遊技演出を選択可能としてもよい。
たとえば、
疑似遊技演出Ａ：揺れ変動制御を実行可能とする疑似遊技演出
疑似遊技演出Ｂ：疑似遊技表示ランプ２１ａを点灯可能とする疑似遊技演出
疑似遊技演出Ｃ：疑似遊技演出中である旨を画像表示可能な疑似遊技演出
を設ける。
そして、たとえば、第１の条件を満たしたときは疑似遊技演出Ａを実行可能とし、第２の条件を満たしたときは疑似遊技演出Ｂを実行可能とし、第３の条件を満たしたときは疑似遊技演出Ｃを実行可能としてもよい。
さらには、第４の条件を満たしたときには、疑似遊技演出Ａ及び疑似遊技演出Ｂを同時に実行可能とする等、複数種類を同時に実行することも可能である。
また、疑似遊技演出を実行することに決定したときや、疑似遊技演出を実行する直前等に、疑似遊技演出Ａ～Ｃのいずれを実行するかを抽選によって決定してもよい。
【４０８１】
（２４）疑似遊技演出は、全リール３１の仮停止後、スタートスイッチ４１の操作に基づいて終了可能（本遊技に移行可能）とした。ここで、全リール３１の仮停止後、スタートスイッチ４１が所定時間（たとえば３０秒）操作されなかった場合には、自動で疑似遊技演出を終了し、本遊技に移行可能としてもよい。したがって、この場合には、前記所定時間が経過した後、ランダム遅延処理を経て、リール３１を自動で再始動させ、本遊技に移行可能とする。
また、上記仕様の遊技機において、全リール３１の仮停止後、前記所定時間を経過する前に所定のエラー（復帰可能エラーの少なくとも一つのエラーや、ドア開放エラー）が発生した場合であっても、当該所定時間を経過したときは、ランダム遅延処理を経て、リール３１を自動で再始動させ、本遊技に移行可能としてもよい。
さらにまた、当該本遊技では、たとえば以下のように制御することが挙げられる。
第１に、当該本遊技では、ストップスイッチ４２の操作受付けを無効とすることが挙げられる。したがって、この場合には、全リール３１が回転中のまま、所定のエラーの解除待ち状態となる。
また第２に、当該本遊技では、ストップスイッチ４２の操作受付けを許可し、リール３１を停止（本停止）可能とする。そして、全リール３１が停止したときに、役に対応する図柄組合せが停止表示しても、払出し処理（リプレイ表示時の自動ベットを含む）を実行せず、所定のエラーの解除待ち状態とすることが挙げられる。なお、この場合には、所定のエラーの解除後に、払出し処理（リプレイ表示時の自動ベットを含む）を実行可能とする。

【４０８２】
（２５）本実施形態では、遊技機の１つとしてスロットマシン１０を例に挙げたが、スロットマシン１０は、風営法の適用を受ける第４号営業店に設置される「回胴式遊技機」（いわゆる「パチスロ遊技機」）に限られるものではなく、たとえばカジノマシンや、遊技の用に供するメダルを遊技媒体として使用しない封入式遊技機（メダルレス遊技機）にも適用することができる。
（２６）第１～第４６実施形態及びこれらの各種変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【４０８３】
＜第４７実施形態＞
第４７実施形態は、操作ボタン演出に関するものである。
図１では図示していないが、サブ制御基板８０には、操作ボタン２４が接続されている。操作ボタン２４は、演出ボタン、チャンスボタン、プッシュボタン、決定ボタン、サブボタン等とも称される。操作ボタン２４は、第１３実施形態で説明した「操作ボタン２４」（図５９参照）、第２３実施形態で説明した「チャンスボタン」、及び第４０実施形態で説明した「プッシュボタン」等と同じ機能を有するボタンである。
【４０８４】
上記各実施形態では、操作ボタン２４は、１つのみを示したが、第４７実施形態では、複数（以下の例では、操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂの２個）設けられている。
なお、第１実施形態の前で説明したことと同様に、操作体の形状が押しボタン状であることから「操作ボタン」と称している。ただし、「操作ボタン」と称したからといって、押しボタン形状に限定することを意味するものではない。
たとえば、第４０実施形態で説明したように、操作ボタンが天井方向に飛び出る機能を備えている場合もある。この場合の操作ボタンは、通常の操作ボタンと同様に、押し込み操作（ボタン操作）を行うことが可能である。さらに、操作ボタンが天井方向に飛び出し、操作ボタンがレバー状に変形し、遊技者がレバー（傾動）操作を行うことが可能である。このような機能を有する場合であっても、本実施形態における「操作ボタン」の概念に含まれるものとする。
【４０８５】
一方、操作ボタンに外力が加えられていない（無負荷の）オフ状態から、（遊技者の操作によって）外力が加えられる（操作体が押し込まれる）ことによりオン状態となったことを検知したときに、電気信号がサブ制御基板８０に送信されるスイッチ機能に基づいて、操作ボタン、演出ボタン、チャンスボタン、プッシュボタン、決定ボタン、サブボタンを、それぞれ操作スイッチ、演出スイッチ、チャンススイッチ、プッシュスイッチ、決定スイッチ、サブスイッチと称する場合もある。
【４０８６】
操作ボタンの操作タイミングとして、以下では、たとえば「スタートスイッチ４１の操作時」及び「全停時」を例示する。
ここで、「スタートスイッチ４１の操作時」とは、厳密には、スタートスイッチ４１が操作されたことをメイン制御基板５０が検知した時に相当する。しかし、少なくとも本実施形態における「スタートスイッチ４１の操作時」とは、スタートスイッチ４１の操作を検知した時、リール３１の回転（加速）開始時、リール３１の加速中、リール３１が定速となりストップスイッチ４２の操作受付けが可能になった時、のいずれのタイミングも含む概念であるものとする。
【４０８７】
また、「全停時」とは、厳密には、第３リール３１が停止した時に相当する。しかし、少なくとも本実施形態における「全停時」とは、第３ストップスイッチ４２のオンをメイン制御基板５０が検知した時、第３ストップスイッチ４２がオンになった後、オフをメイン制御基板５０が検知した時、第３ストップスイッチ４２のオンを検知したことに基づいて第３リール３１の減速を開始した時、第３リール３１の減速中、第３リール３１が停止

した時、第３リール３１が停止し、かつメダル払出し処理が実行される前、メダル払出し処理の実行中、メダル払出し処理の終了時、メダル払出し処理の終了後の所定のタイミング、のいずれも含む概念であるものとする。

【４０８８】

図４４６は、第４７実施形態におけるスロットマシン（遊技機）１０の外観斜視図である。第４７実施形態では、操作ボタン２４は、操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂを備える。

操作ボタン２４Ａは、コントロールパネル１２ｃ上において、ベットスイッチ４０（４０ａ、４０ｂ）や十字キー等とともに並設されている。

また、操作ボタン２４Ｂは、スロットマシン１０の前面下部に儲けられた下パネル１０ａに隣接して設けられている。操作ボタン２４Ｂは、操作ボタン２４Ａよりも大きな形状を有する。

【４０８９】

操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂは、押し込むことによりその信号がサブ制御基板８０に送信されるように構成されている。

また、操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂの内部には、ＬＥＤが備えられており（図４４６では図示せず）、たとえば操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作を促すとき等には所定色で点灯可能に構成されている。

【４０９０】

図４４７は、第４７実施形態において、遊技状態１における操作ボタン２４の演出割合等を示す図である。

ここで、第４７実施形態では、遊技状態として、遊技状態１～３を例示する。遊技状態１は、たとえば通常状態（非ＡＴ、非ＣＺ）等であり、遊技状態２は、たとえばＣＺ又はＡＴ中等であり、遊技状態３は、非ＡＴ中又はＡＴ中の上乗せ特化ゾーン等である。図４４７では、各遊技状態の滞在割合を示している。遊技状態の滞在割合は、「遊技状態１＞遊技状態２＞遊技状態３」となっている。

【４０９１】

図４４７に示すように、遊技状態１では、演出なし、又は演出１～４のいずれかが遊技ごとに選択される。サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信されてくる役抽選結果等、前兆遊技回数、引戻し遊技回数、遊技状態（通常、ＣＺ、ＡＴ等）等のコマンドに基づいて、当該遊技における演出を抽選等で決定する。たとえば遊技状態１では、４４％の割合で演出なしに決定され、２０％の割合で演出１に決定され、５％の割合で演出３に決定され、１％の割合で演出４に決定される。

ここで、「演出なし」とは、一切の演出が出力されないという意味ではなく、遊技状態１における基本の演出（たとえば画像表示装置２３においてシナリオに従って映像が進む演出等）が出力されるだけで、当該遊技特有の演出が出力されないという意味である。

また、演出１～演出４は、遊技状態１における上記基本の演出が出力されつつ、当該遊技特有の演出が出力されるという意味である。

【４０９２】

さらに、いずれか１つの演出が選択されると、図４４７に示す置数に基づいて、操作ボタン演出が決定される。たとえば演出３に決定されたときは、「２００／２５６」の割合で操作ボタン演出なしに決定され、「４０／２５６」の割合で操作ボタン２４Ａ演出に決定され、「１６／２５６」の割合で操作ボタン２４Ｂ演出に決定される。

図４４７に示すように、演出１及び演出２が選択されたときは、操作ボタン演出は選択されない。これに対し、演出３及び４が選択されたときは、操作ボタン演出が選択される場合がある。

【４０９３】

ここで、「操作ボタン演出」とは、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作を促す画像や音声を出力する演出である。なお、「画像」には、静止画像に限らず、動画像も含まれる。

具体的には、「操作ボタン２４Ａ演出」とは、操作ボタン２４Ａの操作を促す演出を出力することであり、「操作ボタン２４Ｂ演出」とは、操作ボタン２４Ｂの操作を促す演出

を出力することである。これらの演出は、たとえば画像表示装置２３に、それぞれ操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの表面形状を画像表示し、いずれの操作ボタン（２４Ａ又は２４Ｂ）を操作すべきかを示すようにする。

【４０９４】

さらに、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作を促す画像や音声を出力した後、遊技者が操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作をしたことを検知したときは、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作を促す画像を消去するだけの演出を出力する場合と、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作に合わせて演出を発展（変化）させる演出を出力する場合とが挙げられる。

特に、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの操作に合わせて演出を発展（変化）させる場合には、ＣＺ又はＡＴ当選の有無、上乗せの有無、上乗せ数等を表示することが挙げられる。

【４０９５】

なお、図４４７では図示しないが、操作ボタン２４Ａ演出及び操作ボタン２４Ｂ演出には、どのようなタイミングで当該演出の出力が開始されるかが定められている。

たとえば、操作ボタン２４Ａ演出は、スタートスイッチ４１の操作時に開始される場合が最も多く、操作ボタン２４Ｂ演出は、全停時に開始される場合が最も多くなるように設定されている。また、遊技の途中、たとえばストップスイッチ４２の第１又は第２停止操作時、あるいはリール３１の第１又は第２停止時に、操作ボタン２４Ａ演出や操作ボタン２４Ｂ演出が出力される場合がある。なお、全停時に操作ボタン２４Ａ演出が出力される場合もあり、スタートスイッチ４１の操作時に操作ボタン２４Ｂ演出が出力される場合もある。

【４０９６】

さらに、「操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出」とは、１遊技内において、操作ボタン２４Ａ演出と操作ボタン２４Ｂ演出との双方を出力する演出である。ここで、操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂの双方の操作を同時に促す演出を出力することも可能であるが、本実施形態における「操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出」は、１遊技内で、操作ボタン２４Ａ演出を出力した後、操作ボタン２４Ｂ演出を出力するものとする。たとえば、スタートスイッチ４１の操作時に操作ボタン２４Ａ演出を出力し、全停時に操作ボタン２４Ｂ演出を出力することが挙げられる。ただし、これに限らず、操作ボタン２４Ｂ演出を出力した後、操作ボタン２４Ａ演出を出力してもよいのは、もちろんである。

【４０９７】

図４４７に示すように、遊技状態１では、演出のうち、操作ボタンなしの演出が多くを占めている（９８．６％）。また、操作ボタン演出では、操作ボタン２４Ａ演出の割合（０．９４％）は、操作ボタン２４Ｂ演出の割合（０．４１％）よりも高くなるように設定されている。さらに、操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合（０．０５％）は、操作ボタン２４Ａ演出や操作ボタン２４Ｂ演出の割合よりも低い。

なお、図４４７に示すように、遊技状態全体での操作ボタン演出の割合についても、「操作ボタン演出なし＞操作ボタン２４Ａ演出＞操作ボタン２４Ｂ演出＞操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出」となっている。

【４０９８】

ただし、これに限らず、たとえば遊技状態１において、操作ボタン２４Ｂ演出の割合を、操作ボタン２４Ａ演出の割合よりも高くしてもよい。あるいは、遊技状態１では「操作ボタン２４Ａ演出の割合＞操作ボタン２４Ｂ演出の割合」とするが、他の遊技状態では「操作ボタン２４Ａ演出の割合＜操作ボタン２４Ｂ演出の割合」としてもよい。さらに他の遊技状態では、「操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合＞操作ボタン２４Ｂ演出の割合＞操作ボタン２４Ａの割合」としてもよい。

【４０９９】

図４４８は、遊技状態２及び３における演出割合を示す図である。

まず、遊技状態２の演出では、演出なし、及び演出１～演出６を備える。遊技状態２における演出なし及び演出１は、遊技状態１における演出なし及び演出１と同様に、操作ボタン演出は選択されない。

また、遊技状態２における演出２～演出４の操作ボタン演出の割合は、遊技状態１における演出２～演出４の操作ボタン演出の割合と相違する。遊技状態２では、演出２～演出４が選択されたときは、遊技状態１よりも操作ボタン演出が選択されやすく設定されている。

したがって、たとえば遊技状態１及び２では、いずれもたとえば演出３が選択される場合があるが、遊技状態２において演出３が選択されたときに操作ボタン演出が出力される割合は、遊技状態１において演出３が選択されたときに操作ボタン演出が出力される割合よりも高くなる。

【４１００】

さらに、遊技状態２では、演出５及び６を備える。演出５では、操作ボタン演出なしの割合よりも操作ボタン２４Ａ演出の割合が高く設定されている。また、演出６では、操作ボタン２４Ｂ演出の割合が最も高く設定されている。

なお、遊技状態２においても、操作ボタン演出の割合は、「操作ボタン演出なし＞操作ボタン２４Ａ演出＞操作ボタン２４Ｂ演出＞操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出」となっている。

また、図４４８に示すように、遊技状態３では、演出７のみが選択されるように設定されている（演出なしや、演出１～６は選択されない）。そして、演出７では、操作ボタン２４Ｂ演出の割合が「１００％」となっている。換言すれば、遊技状態３では、毎遊技、演出７、かつ操作ボタン２４Ｂ演出が出力される。

【４１０１】

続いて、第４７実施形態における操作ボタン演出の具体例について説明する。

上述したように、「操作ボタン演出」は、操作ボタンを示す画像等を表示等する演出である。

そして、「操作ボタンを示す画像」とは、操作ボタンの実物を忠実に再現した画像であることに限らず、操作ボタンであることを容易に推測可能な画像であれば、「操作ボタンを示す画像」に含まれる。

たとえば、操作ボタンの外観模式図を画像表示したり、実際の操作ボタンの天面に表示されている文字等を操作ボタンの天面形状に類似する形状で囲って画像表示するような場合も含まれる。

【４１０２】

なお、操作ボタン演出は、遊技者に対し、操作ボタンの操作を促す演出ともいえることから、操作ボタンの画像、及び／又は「押せ！」や「ＰＵＳＨ！」等の画像や音声は、「操作ボタン促進画像（演出）」とも称される場合がある。

ただし、操作ボタンの画像を表示しただけでは、操作ボタンを遊技者に操作させることを促進しているわけではないともいえる（操作するか否かは遊技者の自由であり、操作しなかったからといって遊技者に不利益があるわけではない）ことから、必ずしも「操作ボタン促進画像（演出）」とはいえない。

また、操作ボタンそのものの画像は表示しないが、操作ボタン又はその操作を連想させるような画像を表示等し、結果として、遊技者が操作ボタンを操作する可能性が高くなる場合もある。

【４１０３】

以上のことから、本実施形態における「操作ボタン演出」とは、操作ボタンを画像表示したり、操作ボタンを遊技者に操作させることを促進することには必ずしも限定されない。あえて表現するならば、本実施形態における「操作ボタン演出」とは、当該演出を行ったときは、当該演出を行わないときよりも、遊技者が操作ボタンを操作する可能性が高くなると思われる演出である。

【４１０４】

図４４９及び図４５０は、第４７実施形態における操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の例を説明する図である。図４５０は、図４４９に続く図である。１遊技において、図４４９（ａ）から始まり、図４５０（ｈ）で終了する。

また、図４４９及び図４５０において、黒丸で示すストップスイッチ４２は、操作未状態又は操作受付け許可状態を示し、白丸で示すストップスイッチ４２は、操作受付済状態を示す。

【４１０５】

図４４９（ａ）の状態は、遊技開始前（スタートスイッチ４１操作前）の状態である。次に（ｂ）に進み、スタートスイッチ４１が操作されると、スタートスイッチ４１操作時の演出として、操作ボタン２４Ａ演出が出力される。操作ボタン２４Ａ演出は、画像表示装置２３のそれまでに出力されていた演出画像（背景画像）に重ねて操作ボタン２４Ａを示す画像を表示するものである。この場合、操作ボタン２４Ａを示す画像のレイヤは、それまでの演出画像のレイヤよりも前に位置するように設定される。したがって、それまでの演出画像の一部は、操作ボタン２４Ａを示す画像によって隠れる場合がある。

また、図４４９では図示しないが、操作ボタン２４Ａを示す画像の表示に合わせて、「押せ！」、「チャンス！」等の画像や音声も表示する（以降の操作ボタン演出も同様である）。

【４１０６】

次に（ｃ）に進み、遊技者が操作ボタン２４Ａを操作すると、操作ボタン２４Ａを示す画像を消去し、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出に切り替える（「演出を更新する」、「演出を発展させる」、又は「演出を変化させる」ともいう。）。この例では、「チャンス！」と画像表示した例を示している。ここで、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出（「チャンス！」の表示）についても、画像表示装置２３のそれまでに出力されていた演出画像（背景画像）に重ねて表示するものである。この場合、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出画像のレイヤは、それまでの演出画像のレイヤよりも前に位置するように設定される。したがって、それまでの演出画像の一部は、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出画像によって隠れる場合がある。

【４１０７】

また、操作ボタン２４Ａ演出の画像は、操作ボタン２４Ａが操作されたときに消去するように構成されている。ここで、操作ボタン２４Ａが操作されたときは直ちに消去してもよく、あるいは、操作ボタン２４Ａが操作されてから所定時間の経過後に消去してもよい。

また、操作ボタン２４Ａ演出の画像を出力した後、操作ボタン２４Ａが操作されないときは、

ａ）操作ボタン２４Ａが操作されるまで、

ｂ）最初のストップスイッチ４２が操作されるまで、

ｃ）当該遊技が終了するまで（たとえば、当該遊技における全停時まで）、

ｄ）次回遊技に係るベットがされるまで、

ｅ）次回遊技に係るスタートスイッチ４１が操作されるまで

出力してもよい。あるいは、操作ボタン２４Ａ演出の画像を出力した後、タイマにより時間を計測し、所定時間を経過したとき（たとえば、割込み回数をカウントし、当該割込み回数が所定回数となったとき。以下同じ。）は、操作ボタン２４Ａが操作されていなくても操作ボタン２４Ａ演出の画像を消去してもよい。

【４１０８】

次に（ｄ）に進み、第１（この例では左）ストップスイッチ４２が操作されると、当該操作を契機として、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出（「チャンス！」の画像表示）を終了する。

なお、操作ボタン２４Ａが操作されることなく第１ストップスイッチ４２が操作されたときは、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出は出力されない。

ただし、これに限らず、操作ボタン２４Ａが操作されることなく第１ストップスイッチ４２が操作されたときは、操作ボタン２４Ａの操作後に対応する演出の出力を開始し、所定時間（たとえば１秒）を経過した後に消去するように構成してもよい。

【４１０９】

また、この例では、第１ストップスイッチ４２が操作されたときに、操作ボタン２４Ａ

の操作後に対応する演出（「チャンス！」の画像表示）を消去したが、これに限らず、
ａ）操作ボタン２４Ａの操作後に対応する画像表示を開始した後、ストップスイッチ４２の操作にかかわらず、所定時間の経過後に消去する
ｂ）操作ボタン２４Ａの操作後に対応する画像表示を開始した後、第１ストップスイッチ４２が操作されたときは、その時点から所定時間の経過後に消去する
ｃ）操作ボタン２４Ａの操作後に対応する画像表示を開始した後、第１ストップスイッチ４２が操作されても当該画像表示を消去せず、その後の所定のタイミング（たとえば第２ストップスイッチ４２の操作時）に消去する
等のパターンが挙げられる。

【４１１０】

次に、図４５０の（ｅ）及び（ｆ）にそれぞれ進み、第２及び第３ストップスイッチ４２が操作されると、図中（ｇ）に示すように、第３ストップスイッチ４２の操作（第３ストップスイッチがオンにされたこと、又は第３ストップスイッチ４２がオンからオフにされたこと）又は第３リール３１が停止したことを契機として、操作ボタン２４Ｂ演出を出力する。操作ボタン２４Ｂ演出は、それまでの演出画像に代えて、操作ボタン２４Ｂ演出の画像を表示する。特に、画像表示領域の全領域を使用して、操作ボタン２４Ｂ演出の画像を表示する。換言すれば、操作ボタン２４Ｂ演出の開始を契機として、それまでの演出画像は終了する。

【４１１１】

次に、（ｈ）に進み、遊技者により操作ボタン２４Ｂが操作されると、その操作を契機として、操作ボタン２４Ｂの操作後に対応する演出を出力する。換言すれば、演出の画像を更新（発展）させる。この例では、操作ボタン２４Ｂ演出の画像として、最初に操作ボタン２４Ｂの画像とともに「押せ！」と表示し、操作ボタン２４Ｂが操作されると、それまでの画像表示に代えて、「次回大当たり確定！？」という操作ボタン２４Ｂの操作後に対応する演出に変化させた例を示している。

なお、操作ボタン２４Ｂ演出を出力した後、操作ボタン２４Ｂが操作されなかったときは、所定時間の経過後に、操作ボタン２４Ｂ演出を消去してもよい。あるいは、時間の経過にかかわらず操作ボタン２４Ｂ演出を出力し続け、次回遊技のベット操作が行われたとき、又は次回遊技の開始時（スタートスイッチ４１操作時）に、操作ボタン２４Ｂ演出を消去してもよい。

【４１１２】

以上のように、１遊技内において、操作ボタン２４Ａ演出の出力タイミングと、操作ボタン２４Ｂ演出の出力タイミングとが異なっている。また、操作ボタン２４Ｂ演出が選択された場合のように、操作ボタン２４Ａ演出は出力されないが、操作ボタン２４Ｂ演出が出力される場合がある。これにより、遊技開始時（スタートスイッチ４１操作時）に出力されやすい操作ボタン２４Ａ演出が出力されなくても、その後、操作ボタン２４Ｂ演出が出力されるかもしれないという期待感を遊技者に与えることが可能となる。

また、上記例のように、操作ボタン２４Ａ演出の画像は、それまでの演出画像に重ねて表示するが、操作ボタン２４Ｂ演出の画像は、それまでの演出画像に代えて表示される。このように、操作ボタン２４Ａ演出の画像と操作ボタン２４Ｂ演出の画像とを明確に異ならせることにより、遊技者は、混同することなくいずれの操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂを操作すべきかを容易に理解することができる。

【４１１３】

また、遊技開始時（遊技中）に操作ボタン演出を出力するとき（この例では操作ボタン２４Ａ演出）は、すでに出力している演出画像を無駄にすることなく、それまでに出力していた演出画像に重ねて操作ボタン演出の画像を表示するので、演出の流れを切らさずに操作ボタン演出を出力することができる。

一方、遊技終了時（全停時）に操作ボタン演出を出力するとき（この例では操作ボタン２４Ｂ演出）は、すでに出力している演出画像から操作ボタン演出の画像に切り替えたとしても、それまでに出力していた演出画像の流れを切ることによる不利益は少ないと考え

られる。さらに、それまでに出力していた演出画像に代えて新たに操作ボタン演出の画像を出力することで、熱い演出（換言すれば、信頼性の高い演出）であることを示唆することができる。

【４１１４】

また、操作ボタン２４Ａ演出が出力されたときは、操作ボタン２４Ａのみが操作受付け有効となり、操作ボタン２４Ｂについては操作受付けが無効のままである。このときには、操作ボタン２４Ｂの操作の検出を行っていない。したがって、操作ボタン２４Ａ演出が出力された場合において、遊技者が操作ボタン２４Ｂを操作しても、演出は変化（発展）しない。ただし、これに限らず、操作ボタン２４Ａ演出が出力されたときは、操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂの双方の操作を検知可能とし、たとえば操作ボタン２４Ａが操作されず、かつ操作ボタン２４Ｂが操作されたときは、それを検知して、たとえば「操作ボタン２４Ａを操作してください」等のコメントを画像表示することも可能である。

同様に、操作ボタン２４Ｂ演出が出力されたときは、操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂの双方の操作を検知可能とし、たとえば操作ボタン２４Ｂが操作されず、かつ操作ボタン２４Ａが操作されたときは、それを検知して、たとえば「操作ボタン２４Ｂを操作してください」等のコメントを画像表示することも可能である。

【４１１５】

操作ボタン２４Ａや２４Ｂをどのようなタイミングで有効にするかは、たとえば第４０実施形態の図３３９及び図３４０で示したように、タイマ管理方式やフィードバック方式が挙げられる。

この点について、改めて簡単に説明する。

まず、タイマ管理方式では、スタートスイッチ４１が操作され、抽選結果コマンドがメインからサブメインに送信される。サブメインは、操作ボタンありの演出に決定すると、操作ボタンありの演出指定コマンドをサブサブに送信する。また、サブメインは、操作ボタン演出ありの演出指定コマンドを送信すると、タイマの計測を開始する。そして、タイマ値が所定値となったときは、対象の操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂを有効にする。

一方、サブサブでは、操作ボタン演出ありの演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始し、その後、操作ボタン演出を実行する（操作ボタンを画像表示する）。

そして、サブメインにおいて操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂを有効にするタイミングと、サブサブで操作ボタン演出を実行（操作ボタンを画像表示する）タイミングとが略同一となるように構成されている。

【４１１６】

また、フィードバック方式では、スタートスイッチ４１が操作され、抽選結果コマンドがメインからサブメインに送信される。サブメインは、操作ボタンありの演出に決定すると、操作ボタンありの演出指定コマンドをサブサブに送信する。

サブサブでは、操作ボタン演出ありの演出指定コマンドを受信すると、演出（映像処理）を開始し、その後、操作ボタン演出を実行する（操作ボタンを画像表示する）。

そして、サブサブにおいて操作ボタン演出を実行すると、フィードバックコマンドをサブサブからサブメインに送信する。サブメインは、このフィードバックコマンドを受信すると、対象となる操作ボタンを有効にする。

【４１１７】

また、上記実施形態では、演出を変化（発展）させるための操作ボタンとして、サブ制御基板８０と電気的に接続された操作ボタン２４Ａ及び２４Ｂを例に挙げたが、これに限らず、メイン制御基板５０と電気的に接続された操作スイッチ（ベットスイッチ４０（４０ａ及び４０ｂ）、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、精算スイッチ４３等）を、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの少なくとも一方に代えて用いてもよい。

【４１１８】

たとえば、「ベットスイッチ４０＋操作ボタン２４Ａ演出」や、「ベットスイッチ４０＋操作ボタン２４Ｂ演出」を設けることが挙げられる。特に、メイン制御基板５０と電気的に接続された操作スイッチを用いる場合には、当該操作スイッチが遊技の進行過程にお

いて無効となっている期間を利用してもよく、有効になっている期間を利用してもよい。操作スイッチが無効になっている期間を利用する場合には、たとえば、リール３１の回転開始後（全リール３１の回転中）に、ベットスイッチ４０やスタートスイッチ４１の操作を促す演出を出力することが挙げられる。また、全停後に、ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、又はいずれかのストップスイッチ４２の操作を促す演出を出力することが挙げられる。

【４１１９】

また、当該操作スイッチが遊技の進行過程において有効となっている期間を利用する例としては、たとえば、図４４９（ｂ）の後、操作スイッチ演出として、左ストップスイッチ４２を画像表示し、「気合いを入れて左ストップスイッチを押せ！」等のような演出を出力することが挙げられる。

また、全停後に、操作スイッチ演出として、ベットスイッチ４０を画像表示し、「ベットスイッチを押せ！」等のような演出を出力することが挙げられる。

この場合には、貯留メダルを有する場合であって、ベットスイッチ４０が操作されることによりベット処理が実行される状況下であるときのみ、ベットスイッチ演出に対応するベットスイッチ４０の操作を有効にしてもよい。あるいは、貯留メダルを有さない場合であっても、ベットスイッチ演出に対応するベットスイッチ４０の操作を有効にしてもよい。

【４１２０】

１遊技内で、複数の操作ボタン演出を出力する場合には、各操作ボタン演出を、それぞれどのようなタイミングで出力してもよい。上記例では、スタートスイッチ４１の操作時に操作ボタン２４Ａ演出を出力し、全停時に操作ボタン２４Ｂ演出を出力した。しかし、これに限らず、たとえば第１に、スタートスイッチ４１の操作時に操作ボタン２４Ａ演出を出力し、第１リール３１停止時に操作ボタン２４Ｂ演出を出力してもよい。

あるいは、第１リール停止時に操作ボタン２４Ａ演出を出力し、第２リール３１停止時に操作ボタン２４Ｂ演出を出力してもよい。

【４１２１】

図４４７に示すように、遊技状態全体の平均では、操作ボタン２４Ｂ演出の頻度は、操作ボタン２４Ａ演出の頻度よりも低く設定されている。操作ボタン２４Ａは、操作ボタン２４Ｂよりも、毎遊技、遊技を進行する上で操作する操作スイッチ（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２）に近い位置に配置されている。このため、操作ボタン２４Ａの方が操作ボタン２４Ｂよりも操作しやすいこと等から、操作ボタン２４Ａ演出の頻度の方を高く設定している。また、操作ボタン２４Ｂは、操作ボタン２４Ａよりも大きい形状とし、プレミア的な扱い（位置づけ）としている。ただし、これに限らず、たとえば操作ボタン２４Ａ演出と操作ボタン２４Ｂ演出とを同一頻度に設定してもよく、操作ボタン２４Ｂ演出を操作ボタン２４Ａ演出よりも高頻度に設定してもよい。

【４１２２】

一方、遊技状態３のように、特定の遊技状態では、操作ボタン２４Ｂ演出の頻度は、操作ボタン２４Ａ演出の頻度よりも高く設定されている。このように設定することにより、操作ボタン２４Ｂ演出は、特定の遊技状態で出力されやすいように設定することができる。なお、図４４８に示した例では、遊技状態３では、操作ボタン２４Ａ演出の頻度は「０」％としたが、これに限らず、操作ボタン２４Ａ演出を、操作ボタン２４Ｂ演出の頻度より低い頻度であって「０」％を超える頻度に設定してもよい。

また、特定の遊技状態では、操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の頻度が最も高くなるようにしてもよい。

【４１２３】

なお、遊技状態１～遊技状態３における操作ボタン演出の割合は、一例であり、これに限定されるものではない。

たとえば、

（１）操作ボタン演出の割合が「０」に設定された遊技状態（操作ボタン演出が一切出現しない遊技状態）

（２）操作ボタン２４Ａ演出の割合が「０」を超え、かつ、操作ボタン２４Ｂ演出の割合及び操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合がいずれも「０」である遊技状態
（３）操作ボタン２４Ｂ演出の割合が「０」を超え、かつ、操作ボタン２４Ａ演出の割合及び操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合がいずれも「０」である遊技状態（上記例では遊技状態３）
（４）操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合が「０」を超え、かつ、操作ボタン２４Ａ演出の割合及び操作ボタン２４Ｂ演出の割合がいずれも「０」である遊技状態
（５）操作ボタン２４Ａ演出の割合及び操作ボタン２４Ｂ演出の割合がいずれも「０」を超え、かつ、操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合が「０」である遊技状態
等、種々設定することが可能である。

【４１２４】
また、一遊技状態において複数種類の操作ボタン演出を設けた場合、出現頻度が低い操作ボタン演出ほど、上乗せや当選等の期待度が高くなるように設定することが可能である。
たとえば、「操作ボタン２４Ａ演出の割合＞操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合＞操作ボタン２４Ｂ演出の割合」に設定し、１遊技内において操作ボタン２４Ａ演出が出現せず、かつ操作ボタン２４Ｂ演出が出現した場合には、最も期待度が高いように設定することが可能である。
一方、たとえばＲＢ（レギュラーボーナス）遊技等、ほとんどの遊技で押し順不問小役が入賞する遊技状態である場合のように、遊技者に有利な遊技状態であっても、操作ボタン演出を実行しても遊技者に期待感をあまり与えることができないと考えられる遊技状態では、あえて、操作ボタン演出の割合を「０」に設定した遊技状態とすることも可能である。

【４１２５】
さらにまた、同一の遊技状態であっても、役抽選結果に応じて、操作ボタン演出の割合を異ならせることも可能である。
たとえば当選役として、非当選、リプレイ、一般小役（たとえばベル）、レア小役（たとえばスイカ、チェリー等）を有する場合に、
（１）非当選時、及びリプレイ当選時
操作ボタン演出なしの割合＞操作ボタン２４Ａ演出の割合（操作ボタン２４Ｂ演出の割合、及び操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合はいずれも「０」）
（２）一般小役当選時
操作ボタン演出なしの割合＞操作ボタン２４Ａ演出の割合＞操作ボタン２４Ｂ演出の割合（操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合は「０」）
（３）レア小役当選時
操作ボタン２４Ａ演出の割合＞操作ボタン演出なしの割合＞操作ボタン２４Ｂ演出の割合＞操作ボタン２４Ａ＋２４Ｂ演出の割合
のように設定することが可能である。

【４１２６】
＜第４８実施形態＞
第４８実施形態は、特定期間終了時獲得数表示（トータル表示の１種）に関するものである。
ここで、「特定期間終了時獲得数表示」とは、特別遊技やＡＴ等の特定期間が終了する場合に、所定のタイミングで、特定期間のうちの少なくとも前記所定のタイミング前に付与された（遊技者が獲得した）メダル枚数の総計の表示である。
ここで、「少なくとも」とは、特定期間終了時獲得数表示において、所定のタイミング後に払い出されるメダル枚数を予測して総計に加算する場合もあり得るためである。

【４１２７】
なお、「特定期間終了時獲得数表示」と表現しているが、特定期間が終了するタイミングで表示を行うという意味ではなく、たとえば、特定期間の最終遊技の１遊技前の遊技の終了時又は終了後、特定期間の最終遊技のためにベット操作が実行されたとき、特定期間

の最終遊技が開始されたとき（スタートスイッチ４１が操作されたとき、リール３１の回転を開始したとき等）、当該最終遊技中、当該最終遊技（特定期間）の終了時（全停時、払出し処理中、払出し処理終了時）、特定期間の終了後のうち、任意のタイミングで表示されるものである。

ただし、特定期間の開始時からずっと獲得数（差枚数）を表示し続けるものは、本実施形態における特定期間終了時獲得数表示には含まれない。

特定期間終了時獲得数は、特定期間の終了が近づいたとき以降に初めて表示されるものである。

【４１２８】

ここで、特別遊技やＡＴ等の特定期間においては、たとえば画像表示領域の隅（たとえば右上）の方に、差枚数の合計を常時表示しておき、毎遊技、更新表示を行うことが挙げられる。たとえばメダルが３枚ベットされて遊技が開始されると、当該ベット数を減算した値に更新し、当該遊技でメダルが払い出されると、当該払出し数を加算した値に更新する。

具体的には、後述する図４５１（ａ）において、画像表示装置２３の画面の右上に表示された「ＴＯＴＡＬ：１５０枚」は、本実施形態における特定期間終了時獲得数表示には該当しない。この表示は、特別遊技やＡＴ等の特定期間中において、特定期間の開始時から終了時までずっと表示され続けるものであり、特定期間の最終遊技が開始された後に表示されるものではない。

【４１２９】

以下では、特定期間の開始時から終了時まで表示され続ける獲得数（差枚数）の表示を、「特定期間中獲得数表示（トータル表示の１種）」と称する。

これに対し、後述する図４５２（ｍ）において、特定期間の終了時に、画像表示装置２３の画面の略中央に「継続Ｇ数：３００Ｇ」の下に表示される「ＴＯＴＡＬ：１６４枚」は、本実施形態における特定期間終了時獲得数表示である。

特定期間中獲得数表示は、演出画像の妨げにならないように、画像表示装置２３の画像表領域中、隅（たとえば右上近傍）に表示されることが多い。これに対し、特定期間終了時獲得数表示は、遊技者に見せることが第一の目的であるので、画像表示装置２３の画像表領域中、中央付近に表示されることが多い。

また、特定期間中獲得数表示は、遊技者が、現時点における獲得数を確認できればよいので、演出画像の妨げにならないように、必要以上には大きく表示しないことが多い。

これに対し、特定期間終了時獲得数表示は、遊技者に見せることが第一の目的であるので、演出画像よりも優先し、大きく表示されることが多い。

【４１３０】

また、特定期間終了時獲得数表示は、本実施形態では差枚数（払出し数からベット数を除いた数）を指すが、払出し数そのものであってもよい。

さらにまた、特定期間が特別遊技である場合に、特定期間終了時獲得数表示には、特別遊技を開始する前の特別役の内部中における少なくとも一部の遊技で払い出されたメダル枚数を含む場合がある。

さらに、特定期間がＡＴである場合には、特定期間終了時獲得数表示には、ＡＴ準備中や、ＡＴの前に実行されたＣＺで払い出されたメダル枚数を含む場合がある。

一方、特定期間がＡＴである場合に、ＡＴ準備中やＡＴ開始前においてメダルが減少したときは、特定期間終了時獲得数表示には当該減少分を含む場合もある。

【４１３１】

また、特定期間終了時獲得数表示は、特定期間の最終遊技で払い出されたメダル枚数までを含むとは限らない。たとえば、特定期間の最終遊技の開始時（当該最終遊技でのメダル払出し数が未だ決まっていない状況）で、特定期間終了時獲得数表示を出力する場合がある。特定期間の最終遊技の開始時に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合には、当該最終遊技でのメダル払出し数を含まない表示である場合と、当該最終遊技でのメダル払出し数を含む表示（当該最終遊技でのメダル払出し数を推測して加算する）である場合と

が挙げられる。
【４１３２】
　また、特定期間終了時獲得数として、小役の入賞に基づき払い出されたメダル枚数は加算の対象となるが、リプレイの表示時については任意である。リプレイの表示時には、特定期間終了時獲得数を以下のように更新することが挙げられる。
　（１）当該遊技が開始されると、特定期間終了時獲得数からベット数を減じる。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）に、特定期間終了時獲得数にベット数に相当する数を加算する。
　たとえば当該遊技の開始前の特定期間終了時獲得数が「１００」である場合には、遊技開始時に、特定期間終了時獲得数からベット数「３」を減じて「９７」にする。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）に、特定期間終了時獲得数にベット数に相当する数「３」を加算して「１００」にする。
　（２）当該遊技が開始されると、特定期間終了時獲得数からベット数を減じる。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）には、特定期間終了時獲得数を変化させない。また、次回遊技では、リプレイの停止表示に基づく自動ベットで遊技が開始されるが、この次回遊技の開始時には、特定期間終了時獲得数からベット数を減じない。
　たとえば当該遊技の開始前の特定期間終了時獲得数が「１００」である場合には、遊技開始時に、特定期間終了時獲得数からベット数「３」を減じて「９７」にする。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）に、特定期間終了時獲得数は「９７」のままにする。次回遊技の開始時には、特定期間終了時獲得数からベット数を減じず、「９７」のままにする。
【４１３３】
　（３）当該遊技が開始されたときに、リプレイに当選したときは、特定期間終了時獲得数を変化させない。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）にも、特定期間終了時獲得数を変化させない。
　たとえば当該遊技の開始前の特定期間終了時獲得数が「１００」である場合には、遊技開始時に、リプレイに当選したときは、特定期間終了時獲得数を「１００」のままにする。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）にも、特定期間終了時獲得数を「１００」のままにする。
【４１３４】
　一方、リプレイの停止表示における特定期間中獲得数表示は、以下のようにする。
　当該遊技が開始されると、特定期間中獲得数からベット数を減じる。そして、リプレイが停止表示したとき（全停後）、又は次回遊技のスタートスイッチ４１の操作時に、特定期間中獲得数にベット数に相当する数を加算する。
　特定期間中獲得数は、特定期間終了時獲得数と異なり、次回遊技においてベット数分を戻せるため、リプレイに当選した遊技の遊技開始時にベット数を減じても何ら支障はない。また、リプレイが停止表示し、次回遊技のスタートスイッチ４１の操作時にベット数に相当する数を加算する場合において、当該遊技が特定期間の最終遊技であるときには、特定期間中獲得数はベット数が減じられたままになる。しかし、特定期間終了時獲得数は、当該最終遊技で減じられたベット数に相当する数を加算した数を表示できるので、適正な値を表示可能となる。
【４１３５】
　次に、特定時間終了時獲得数表示の具体例について、図面に基づき説明する。以下では、図面によって４つの例（例１～例４）を示す。
　例１～例４のいずれも、前半演出（１図目）と後半演出（２図目。前半演出に続く演出）とからなり、前半演出は、例１～例４のいずれも共通であり、図４５１に示す演出である。
　また、図４５２～図４５５は、それぞれ例１～例４の後半演出を示す図である。したがって、
　例１：図４５１及び図４５２

例２：図４５１及び図４５３
例３：図４５１及び図４５４
例４：図４５１及び図４５５
となる。
【４１３６】
図４５１及び図４５２は、特定期間終了時獲得数表示の例１を説明する図である。図４５１の（ａ）から、図４５２の（ｍ）に向かって遊技が進行するものとする。
例１～例４では、特定期間はいずれもＡＴ中であるものとし、ベット数は「３」であるものとする。また、「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示すると小役の入賞となり、１０枚の払出しになるものとする。
また、図中、リール３１の下矢印（たとえば図４５１（ｂ））は、リール３１の回転中であることを示す。
さらにまた、図４５１～図４５５において、白丸で示すストップスイッチ４２は、操作受付け不許可状態（又は操作済状態）を示し、黒丸で示すストップスイッチ４２は、操作受付け許可状態を示す。
【４１３７】
図４５１（ａ）は、遊技開始前の状態である。この状態では、画像表示装置２３に表示されているように、残り遊技回数は２ゲームである。また、この時点において、ＡＴ中の獲得枚数は、１５０枚である。画像表示装置２３の右上側領域に表示されている「ＴＯＴＡＬ：１５０枚」は、上述した「特定期間中獲得数表示」に該当し、毎遊技、メダルがベットされるごとにベット数が減算され、かつメダルが払い出されるごとに払出し数が加算される。換言すれば、原則として毎遊技更新される。そして、この表示は、ＡＴの開始時から終了時までずっと表示され続けている。
【４１３８】
次に、図４５１（ｂ）は、スタートスイッチ４１が操作されたときの画像表示内容を示す。スタートスイッチ４１が操作されると、スタートスイッチ４１の操作時に対応する演出内容に変化させる。具体的には、スタートスイッチ４１が操作されたタイミング（あるいは、リール３１の回転を開始したタイミング）で、残り遊技回数を「１」減算し、残り遊技回数の表示を「１」に更新する。また、特定期間中獲得数表示は、ベット数「３」を減算し、「１４７枚」の表示に更新する。
ここで、スタートスイッチ４１が操作されると、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、ベット数に係るコマンドが送信されるので、サブ制御基板８０は、このベット数に係るコマンドから当該遊技のベット数を判断し、ベット数を減算する表示を行う。この場合、「１５０枚」の表示から「１４７枚」の表示に一気に更新してもよく、あるいは、「１」ずつカウントダウンするように（１５０→１４９→１４８→１４７）表示を更新してもよい。
【４１３９】
次に、図４５１（ｃ）、（ｄ）、及び（ｅ）は、それぞれ左、中、及び右ストップスイッチ４２が順次操作され、左、中、及び右リール３１が停止した状態を示している。そして、図４５１（ｅ）に示すように、上段ラインに「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示した例を示している。この図柄組合せに対応する小役の払出し数は１０枚である。そして、１０枚のメダルの払出し処理が実行され、かつ、図４５１（ｆ）に示すように、それまでの演出画像に代えて、獲得表示（メダル払出しに対応する画像。この例では「ＧＥＴ」の表示。）を実行する。さらに、特定期間中獲得数表示は、「１０枚」を加算して「１５７枚」の表示に更新する。
【４１４０】
ここで、特定期間中獲得数表示を「１４７枚」から「１５７枚」に更新する場合において、実際のメダル払出し又はクレジットへの加算処理と同一又は類似するタイミングで、表示を「１」ずつカウントアップしてもよい。あるいは、実際のメダル払出し又はクレジットへの加算処理が開始されたときに、特定期間中獲得数表示を「１４７枚」から一気に

「１５７枚」に更新してもよい。
　なお、メイン制御基板５０で実行されるクレジットへの加算処理は、たとえば数１００ｍｓの時間がかかるため、メイン制御基板５０でのクレジットへの加算処理の開始と略同時に、特定期間中獲得数表示を一気に更新する場合には、特定期間中獲得数表示の更新の方が先に終了する場合がある。
【４１４１】
　また、メイン制御基板５０で実際にメダル払出し処理を実行する場合には、メダル１枚あたり約１００ｍｓの時間がかかるため、メダル１０枚を払い出すためには、約１０００ｍｓの時間がかかる。このため、メイン制御基板５０での１０枚のメダル払出し処理の開始と略同時に、特定期間中獲得数表示を一気に更新する場合には、特定期間中獲得数表示の更新の方が先に終了すると考えられる。
　一方、メイン制御基板５０でのメダル払出し処理又はクレジットへの加算処理が終了したとき又は終了後に、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に加算に係るコマンドを送信し、サブ制御基板８０は、当該コマンドを受信したときに、特定期間中獲得数表示を「１４７枚」から一気に「１５７枚」に更新してもよい。
【４１４２】
　図４５１（ｆ）の後、図４５２（ｇ）に進み、残り遊技回数及び特定期間中獲得数表示はそのままで、図４５１（ｆ）の獲得表示（「ＧＥＴ」の表示）を消去し、遊技開始前（遊技待機状態）の演出に移行する。
　なお、獲得表示を消去するタイミングは、
　ａ）特定期間中獲得数表示が更新されてから所定時間を経過したとき、
　ｂ）「１０枚」の払出し処理を開始したとき若しくは終了したとき、又は「１０枚」の払出し処理を開始したとき若しくは終了したときから所定時間を経過したとき、
　ｃ）ベットスイッチ４０が操作されたとき
　等が挙げられる。
【４１４３】
　次に、図４５２（ｈ）は、スタートスイッチ４１が操作されたときの画像表示内容を示している。ここでは、スタートスイッチ４１が操作されたタイミング（あるいは、リール３１の回転を開始したタイミング）で、残り遊技回数を「１」減算し、残り遊技回数の表示を「０」に更新する。また、特定期間中獲得数表示は、ベット数「３」を減算し、「１５４枚」の表示に更新する。
　次に、図４５２（ｉ）、（ｊ）、及び（ｋ）は、それぞれ左、中、及び右ストップスイッチ４２が順次操作され、左、中、及び右リール３１が停止した状態を示している。そして、図４５１（ｋ）に示すように、上段ラインに「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示した例を示している。これにより、１０枚のメダルの払出し処理が実行され、図４５２（ｌ）に示すように、それまでの演出画像に代えて、獲得表示（「ＧＥＴ」の表示）を実行する。さらに、特定期間中獲得数表示は、「１０枚」を加算し、「１６４枚」に更新する。
【４１４４】
　そして、残り遊技回数が「０」となった遊技（特定期間の最終遊技）が終了したので、特定期間の最終遊技における全停後に、特定期間終了時獲得数表示を実行する。図４５２（ｍ）は、「ＴＯＴＡＬ：１６４枚」と特定期間終了時獲得数表示を実行した例を示している。
　また、特定期間終了時獲得数表示に併せて、特定期間の継続遊技回数を画像表示する。さらに、画像表示装置２３の右上領域には、それまでの特定期間中獲得数表示を消去し、遊技に対するのめり込み防止に関する表示（以下、「のめり込み防止表示」と称する。）を実行する。
【４１４５】
　ここで、画像表示装置２３には、特定期間終了時における演出画像が表示されているが、のめり込み防止表示は、当該演出画像よりも前に（前面レイヤで）表示される。したが

って、のめり込み防止表示と当該演出画像とが重なる領域では、のめり込み防止表示が前となる。

したがって、図４５２（ｍ）の例では、のめり込み防止表示領域と特定期間終了時獲得数表示領域とは重なっていないが、仮に、のめり込み防止表示領域と特定期間終了時獲得数表示領域との少なくとも一部が重なる場合には、その重なる領域では、のめり込み防止表示の方が前になる。

【４１４６】

なお、図４５２（ｌ）の獲得表示（「ＧＥＴ」の表示）は、特定期間終了時獲得数表示中（たとえば、図４５２（ｍ）のとき）に行ってもよい。

また、図４５２の例では、特定期間の最終遊技で「１０枚」の小役が入賞した例を示しているが、特定期間の最終遊技で、払出しを有する小役が入賞した場合と、払出しを有さないリプレイが停止表示した場合とで、特定期間終了時獲得数表示のタイミングは変わらない。なお、リプレイが停止表示したときは、図４５２（ｌ）に示す獲得表示は行われない。

【４１４７】

図４５３は、図４５１に続く演出であって、特定期間終了時獲得数表示の例２を示す図である。

この例２では、特定期間の最終遊技の全停時には、当該遊技における獲得演出（「ＧＥＴ」の表示）を行わない。すなわち、図４５２（ｌ）で示した演出を実行しない。

図４５３（ｇ）～（ｋ）は、図４５２（ｇ）～（ｋ）と同じである。

図４５３（ｋ）において、全リール３１が停止すると、当該遊技で１０枚の小役が入賞し、払出し処理が実行されるが、最終遊技における獲得演出を実行することなく、図４５３（ｌ）に進んで、特定期間終了時獲得数表示を実行する（図４５２（ｍ）と同じ）。この特定期間終了時獲得数表示では、最終遊技における１０枚の払出しを反映した枚数となっている。したがって、図４５３（ｋ）の時点では、特定期間中獲得数表示として「１５４枚」と表示しているが、図４５３（ｌ）に進み、特定期間中獲得数表示から特定期間終了時獲得数表示に切り替わると、特定期間終了時獲得数表示として「１６４枚」と表示する。

このように、特定期間の最終遊技では、全リール３１停止後の獲得演出を省略して特定期間終了時獲得数表示に移行してもよい。

なお、特定期間の最終遊技で払出し処理が実行される場合には、メイン制御基板５０側の獲得数表示ＬＥＤ７８には獲得数が表示されることは、もちろんである。

【４１４８】

図４５４は、図４５１に続く演出であって、特定期間終了時獲得数表示の例３を示す図である。

この例３では、特定期間の最終遊技の開始時（スタートスイッチ４１操作時、リール３１の回転開始時）に、特定期間終了時獲得数表示を実行するものである。

図４５４（ｇ）は、何も演出画像を表示していないことを意味するのではなく、たとえば特定期間の最終遊技前の演出画像を表示している。なお、この時点では、残り遊技回数及び特定期間中獲得数表示を実行している。

そして、スタートスイッチ４１が操作されると（図４５４（ｈ））、残り遊技回数及び特定期間中獲得数表示が消去され、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が実行される。なお、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示の後（後レイヤ）に、図４５４（ｇ）で表示されていた演出画像が表示される。よって、当該演出画像と特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が重なっている部分は、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が前となっている。

【４１４９】

また、特定期間の最終遊技の開始前では、図４５４（ｇ）に示すように、特定期間中獲得数は「１５７枚」であるが、図４５４（ｈ）に進み、最終遊技が開始されると、当該最終遊技におけるベット数「３」が減算されるので、特定期間終了時獲得数は「１５４枚」

となり、この値が特定期間終了時獲得数として表示される。このように、特定期間の最終遊技の遊技開始時に特定期間終了時獲得数を表示する場合には、当該最終遊技におけるベット数を減算した値を表示する。ただし、これに限らず、当該最終遊技におけるベット数を減算しない値を特定期間終了時獲得数として表示してもよい。この場合には、特定期間の最終遊技の１遊技前までの獲得数を特定期間終了時獲得数として表示することとなる。

【４１５０】

次に、左、中、及び右ストップスイッチ４２が操作され、図４５４（ｌ）に進み、全停後となっても、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示が継続している。なお、特定期間終了時獲得数表示及びのめり込み防止表示を実行している間の演出画像、換言すれば、特定期間の最終遊技における演出画像は、第３９実施形態で説明したような１枚絵であってもよいが、ストップスイッチ４２の操作に基づいて進行する画像であってもよい。

【４１５１】

また、図４５４（ｋ）の時点、すなわち全停時までは、特定期間終了時獲得数として「１５４枚」と表示している。そして、当該最終遊技で「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止表示し、１０枚が払い出され、この払出し数が特定期間終了時獲得数に加算される。その結果、図４５４（ｌ）では、特定期間終了時獲得数表示がそれまでの「１５４枚」から「１６４枚」に更新される。

【４１５２】

また、特定期間の最終遊技の遊技開始時（全停前）に特定期間終了時獲得数を表示する場合には、以下のように構成することも可能である。

たとえば特定期間の最終遊技において「ＰＢ≠１」の押し順ベルに当選した場合や、「ＰＢ＝１」の押し順不問ベルに当選した場合には、当該最終遊技で「１０枚」の獲得となる可能性が高い。このような場合には、最終遊技で獲得するであろうと推測される枚数を予め加算した枚数を、特定期間の最終遊技の遊技開始時（全停前）に、特定期間終了時獲得数として表示することが挙げられる。

したがって、この場合の例を図４５４の例３に適用すると、図４５４（ｈ）のタイミングで、「ＴＯＴＡＬ：１６４枚」と表示する。この表示は、最後の図４５４（ｌ）まで継続される。

図４５４（ｇ）の時点で、特定期間中獲得数表示が「１５７枚」となっており、図４５４（ｈ）に進んだとき（遊技開始時）に特定期間終了時獲得数表示が「１６４枚」となったときは、遊技者は、最終遊技で１０枚役に当選したことを知ることができる。

【４１５３】

また、特定期間の最終遊技において「ＰＢ≠１」の押し順ベルに当選し、上記のように最終遊技の獲得数を加算した特定期間終了時獲得数を表示した場合において、遊技者が押し順を操作ミスし、「１０枚」を獲得できなかったときは、図４５４（ｌ）の時点で、特定期間終了時獲得数を正しい値（１５４枚）に修正してもよい。あるいは、最終遊技で遊技者が押し順を操作ミスし、「１０枚」を獲得できなかったとしても、それを無視し、図４５４（ｈ）で表示した特定期間終了時獲得数の表示を最後まで継続してもよい。

【４１５４】

さらにまた、図４５４の例では、特定期間の最終遊技の遊技開始時にのめり込み防止表示を特定期間終了時獲得数表示とともに実行したが、これに限らず、全停後の図４５４（ｌ）のタイミングで、のめり込み防止表示を実行してもよい。したがって、この場合には、特定期間の最終遊技の遊技開始時に特定期間終了時獲得数表示（及び継続遊技回数の表示）を行い、当該最終遊技の全停後に、特定期間終了時獲得数表示に加えてのめり込み防止表示を行うことになる。

【４１５５】

図４５５は、図４５１に続く演出であって、特定期間終了時獲得数表示の例４を示す図である。

この例４では、特定期間の最終遊技の開始時（スタートスイッチ４１操作時、リール３

１の回転開始時）にのめり込み防止表示を行い、その後、特定期間終了時獲得数表示を行うものである。
図４５５（ｇ）の時点では、残り遊技回数及び特定期間中獲得数が表示されている。そして、特定期間の最終遊技が開始され、図４５５（ｈ）に進むと、残り遊技回数表示及び特定期間中獲得数表示が消去され、のめり込み防止表示が実行される。なお、図４５４（ｈ）では、のめり込み防止表示のみを示しているが、実際には、特定期間の最終遊技における演出画像が表示され、その演出画像の前に重ねて、のめり込み防止表示が実行されている。
次に、図４５５（ｉ）に進み、のめり込み防止表示に加えて、特定期間の継続遊技回数が表示される。さらに、図４５５（ｊ）に進み、のめり込み防止表示及び継続遊技回数表示に加えて、特定期間終了時獲得数表示が実行される。この時点では、全リール３１の回転中（遊技開始時）であり、ストップスイッチ４２は未だ操作されていない。
【４１５６】
そして、上記のめり込み防止表示、継続遊技回数表示、及び特定期間終了時獲得数表示は、遊技終了時（全停時）まで継続される。この最終遊技で１０枚役が入賞したときは、図４５５（ｋ）から図４５５（ｌ）に進み、特定期間終了時獲得数が「１５４枚」から「１６４枚」に更新される（最終遊技の獲得数が加算される）。
【４１５７】
図４５５において、（ｋ）に示す状況から（ｌ）に示す状況に移行する場合において、特定期間終了時獲得数をインクリメント表示をしている最中にメダルなしエラー（ホッパーエンプティ。以下、「ＨＥエラー」と称する。）が発生した場合には、たとえば以下のように処理することが挙げられる。以下の例では、「１５４枚」の表示から「＋５」だけインクリメント表示し、「１５９枚」の表示になったときに、ＨＥエラーが発生したものとする。
なお、特定期間獲得数のインクリメント表示中にＨＥエラーが発生した場合には、画像表示装置２３の表示は、ＨＥエラーが発生した旨の表示に切り替わるため、特定期間獲得数表示は一時的に中断される。
【４１５８】
例１）ＨＥエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示を、最初の状態に戻すことが挙げられる。この場合には、ＨＥエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示の復帰時に「１５４枚」と表示し、改めて、「１５４枚」を「＋１０」インクリメントして「１６４枚」にする。なお、特定期間終了時獲得数は改めて「＋１０」インクメント表示されるが、メイン制御基板５０側では、すでに５枚の払出しが済んでいるので、ＨＥエラーから復帰した後の払出し数は＋５枚である。
例２）ＨＥエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示の復帰時に「１６４枚」と表示すること、換言すれば、当該遊技の獲得数のすべてを加算した状態で特定期間終了時獲得数表示を復帰することが挙げられる。したがって、ＨＥエラーが解除された後、特定期間終了時獲得数表示の復帰後は、インクメント表示を行うことはない。
【４１５９】
上述した特定期間終了時獲得数表示のパターンを改めてまとめると、以下のパターンが挙げられる。
（１）特定期間の最終遊技において、全停後かつ払出し処理後に特定期間終了時獲得数表示を行う場合が挙げられる。この場合、最終遊技で払出しがある場合には、その払出し数を加算して特定期間終了時獲得数表示を行う。最終遊技での払出し数を含めて特定期間終了時獲得数表示を行えれば、より正確な値を特定期間終了時獲得数として表示することができる。特定期間終了時獲得数表示を撮影したいと考える遊技者は少なくなく、遊技者は最終的に何枚獲得できたかに興味があるので、このように構成することにより、遊技者の意向に沿うものとなる。
また、特定期間の最終遊技での払出し処理が実行される前に、最終遊技での払出し数（推測値）を加算して特定期間終了時獲得数表示を行ってしまうと、上述したように当該最

終遊技でＨＥエラーが生じたときは、実際にそれまでに払い出された数と、特定期間終了時獲得数として表示された数とが相違する状態が長時間続いてしまうおそれがある。これに対し、最終遊技の払出し処理後に特定期間終了時獲得数表示を行えば、そのようなおそれを回避することができる。

【４１６０】

（２）特定期間の最終遊技を開始した後、全停前に特定期間終了時獲得数表示を実行することが挙げられる。全停前に特定期間終了時獲得数表示を実行することで、当該遊技で特定期間が終了することを、遊技者にいち早く報知することができる。ここで、最終遊技で払出しがある場合であっても、その払出し数を加算しない特定期間終了時獲得数表示を行う場合が挙げられる。このようにすれば、特定期間終了時獲得数表示が目立ちすぎないようにし、特定期間の終了画面による設定示唆や復活演出が実行されるか否か等に遊技者を注目させることができる。

また、この場合の特定期間終了時獲得数表示は、少なくとも最終遊技が終了するまでは消去されないので、たとえば図４５５（ｊ）の状態で（ストップスイッチ４２を操作しないで）、遊技者は、時間をかけて特定期間終了時獲得数表示を撮影することが可能となる。

さらに、特定期間の最終遊技の遊技開始後に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合には、当該最終遊技でのベット数を減算して特定期間終了時獲得数表示を行ってもよい。ベット数を減算した特定期間終了時獲得数表示を実行することで、特定期間終了時獲得数表示を開始するタイミングにおける正確な数を表示することができる。

【４１６１】

（３）特定期間の最終遊技の遊技開始後、全停前に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合において、当該最終遊技で小役に当選したときは、最終遊技での払出し数（推測値）を加算して特定期間終了時獲得数表示を実行する場合が挙げられる。このようにすれば、最終遊技での払出し数を反映した特定期間終了時獲得数表示を実行することができ、かつ、最終遊技の全停時よりも前に（いち早く）特定期間終了時獲得数表示を実行することができる。

なお、最終遊技の遊技開始後、全停前に、最終遊技での払出し数（推測値）を加算した特定期間終了時獲得数表示を実行した場合において、最終遊技で押し順ベルに当選し、遊技者が正解押し順でストップスイッチ４２を操作しなかったために、予め加算した推測値のメダル数を遊技者が獲得できなかったときは、その後に特定期間終了時獲得数表示を修正してもよく、修正しなくてもよい。

特定期間終了時獲得数表示を修正する場合には、より正確な数を表示することができる。

一方、特定期間終了時獲得数表示を修正しない場合には、プログラム処理の簡素化を図ることができる。

【４１６２】

（４）特定期間の最終遊技の全停前に特定期間終了時獲得数表示を行う場合において、当該最終遊技で払出しを有する場合には、全停後に、すでに表示している特定期間終了時獲得数に最終遊技での払出し数を加算し、特定期間終了時獲得数を更新してもよい。

この場合、特定期間終了時獲得数に、最終遊技での払出し数を一気に（一時に）加算してもよく、あるいは、「１」ずつ加算するカウントアップ表示を行ってもよい。カウントアップ表示を行えば、特定期間終了時獲得数に最終遊技での払出し数が反映されていることを遊技者にわかりやすく知らせることができる。

【４１６３】

（５）特定期間終了時獲得数表示とのめり込み防止表示とが重なる場合には、のめり込み防止表示を前面レイヤとし、特定期間終了時獲得数表示を後面レイヤとすることが挙げられる。これにより、特定期間終了時獲得数表示とのめり込み防止表示とが重なる期間では、のめり込み防止表示が優先表示されるので、遊技者が注意喚起を見過ごさないようにすることができる。

ただし、特定期間終了時獲得数表示中、メダル枚数を表示している部分は、のめり込み防止表示と重ならないようにすることが好ましい。あるいは、特定期間終了時獲得数を表

示する場合において、のめり込み防止表示が実行されない期間を少なくとも一定期間設けることにより、のめり込み防止表示に遮られることなく特定期間終了時獲得数表示を遊技者が正しく視認できるようになる。

【４１６４】

（６）上記例では、特定期間の最終遊技の遊技開始時（スタートスイッチ４１操作時、リール３１の回転開始時）以降に、特定期間終了時獲得数を表示した。しかし、これに限らず、たとえば、特定期間の最終遊技の１遊技前の遊技の終了後、かつ特定期間の最終遊技の遊技開始前に、特定期間終了時獲得数表示を実行することも可能である。

たとえば、特定期間の最終遊技の１遊技前の遊技においてリプレイに当選し、当該遊技においてリプレイが停止表示し、自動ベット処理が実行されたときは、当該自動ベット処理後に、特定期間終了時獲得数表示を実行してもよい。すなわち、この場合には、特定期間の最終遊技の遊技開始前（スタートスイッチ４１が操作される前）に特定期間終了時獲得数表示が実行されることになる。

また、特定期間の最終遊技の１遊技前の遊技が終了し、次回遊技（最終遊技）のためにメダル投入操作（ベット操作）が行われたときは、特定期間終了時獲得数表示を実行してもよい。この場合も上記と同様に、特定期間の最終遊技の遊技開始前（スタートスイッチ４１が操作される前）に特定期間終了時獲得数表示が実行されることになる。

【４１６５】

さらにまた、特定期間終了時獲得数表示を実行した後、特定期間終了時獲得数表示を終了する（消去する）タイミングとしては、たとえば以下のようなタイミングが挙げられる。

（１）特定期間の最終遊技を終了した後、次回遊技（非特定期間）のためのベット操作時、又はスタートスイッチ４１の操作時に、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。このようにすれば、遊技者が、次回遊技に進行するための操作を行わない限り特定期間終了時獲得数表示が終了しないので、十分に時間をかけて撮影等を行うことができる。

【４１６６】

（２）特定期間の最終遊技を終了した（全停時、又は払出し処理終了時）後、又は特定期間終了時獲得数表示を開始した後、所定時間が経過したときは、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。このようにすれば、特定期間終了時獲得数表示を必要以上に長くすることなく終了することができる。

あるいは、特定期間終了時獲得数表示を開始した後、デモンストレーション画面に移行したときは、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。

（３）特定期間終了時獲得数表示を開始した後、精算スイッチ４３が操作されたときは、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。精算スイッチ４３が操作された場合には、遊技者が遊技を終了する意思を示したと考えられるので、それ以降、特定期間終了時獲得数表示を継続する必要性に乏しいからである。

【４１６７】

（４）特定期間終了時獲得数表示を開始した後、操作ボタン２４を操作してメニュー画面に移行したとき（メニュー画面を表示させたとき）は、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。メニュー画面に移行した場合には、マイスロを終了する意思を示した（遊技結果を反映させた二次元コードを表示するための操作を行った）と考えられるため、それ以降、特定期間終了時獲得数表示を継続する必要性に乏しいからである。

（５）特定期間終了時獲得数表示を開始した後、何らかのエラーが発生したときは、エラー発生画面に切り替え、特定期間終了時獲得数表示を終了することが挙げられる。したがって、この場合には、エラーが解除されても、特定期間終了時獲得数表示には復帰しない。

【４１６８】

また、特定期間終了時獲得数表示を終了した（消去した）後は、特定期間終了時獲得数表示を再開しないようにしてもよい。これに対し、たとえば所定条件を満たしたときは、一旦終了した特定期間終了時獲得数表示を再開可能としてもよい。

たとえば、精算スイッチ４３を操作したときは特定期間終了時獲得数表示を終了する仕様である場合において、遊技者が特定期間終了時獲得数表示を終了する意思がないにもかかわらず、遊技者が誤って精算スイッチ４３に接触してしまい、特定期間終了時獲得数表示が終了し、その後に表示を再開する手段を有さないのは、遊技者に酷となる。

【４１６９】

そこで、このような場合には、たとえば操作ボタン２４を操作してメニュー画面に移行したり、十字キーの所定の操作を行ったとき等には、特定期間終了時獲得数表示を再開可能としてもよい。このような仕様である場合には、精算スイッチ４３の操作により特定期間終了時獲得数表示を終了した後も、特定期間終了時獲得数表示のデータをＲＷＭ８３に一時的に記憶し、特定期間終了時獲得数表示のデータを最終的に消去する条件を満たすまで保存しておく。そして、上記の例では、操作ボタン２４の操作や十字キーの所定の操作等が行われたときに、特定期間終了時獲得数表示のデータを読み込んで、再度、画像表示装置２３に特定期間終了時獲得数を表示することが挙げられる。

【４１７０】

＜第４９実施形態＞

第４９実施形態は、ストップスイッチの操作態様（本実施形態では押し順）を示す画像の表示（押し順報知）に関するものである。

以下の例では、ストップスイッチの操作態様とは、ストップスイッチの押し順に相当する。

図４５６は、第４９実施形態におけるストップスイッチ４２の押し順の画像表示の例１を説明する図であり、（１）は押し順正解時を示し、（２）は押し順不正解時を示す。

ストップスイッチ４２の正解押し順は、たとえばＡＴ中において、押し順ベルに当選したときに画像表示される。

「（１）押し順正解時」及び「（２）押し順不正解時」のいずれも、（ａ）から（ｄ）に向かって遊技が進行する。

【４１７１】

図４５６の例では、報知された正解押し順は、「１２３（左中右）」であるものとし、押し順正解時は左第一停止の例を示し、押し順不正解時は中第一停止の例を示す。

図４５６（１）（ａ）に示すように、正解押し順の報知時（スタートスイッチ４１の操作後、ストップスイッチ４２の操作前）には、押し順の画像と、演出画像（背景画像、キャラクタ画像）が画像表示される。なお、この場合の画像は、静止画像に限らず、動画像も含まれる。

【４１７２】

図４５６の「（１）押し順正解時」において、（ａ）は、ストップスイッチ４２操作前の正解押し順の報知画像を示し、押し順「１」「２」「３」の画像及び各押し順画像ごとの演出画像が表示されている例である。

なお、レイヤは、押し順の画像（前方）、演出画像（後方）となっている。このため、たとえば図４５６（１）（ａ）に示すように、押し順「１」の画像と演出画像とが重なっている部分では、押し順「１」の画像が前側に表示される。

【４１７３】

図４５６（１）（ａ）の状態において、左ストップスイッチ４２が操作されると（したがって、第一停止時は押し順正解となる）、図中（ｂ）に進み、操作された左ストップスイッチ４２に対応する押し順「１」の画像が強調表示される。さらに、図中（ｃ）及び（ｄ）に示すように、その後、押し順「１」の画像の大きさが徐々に小さくなり、最終的に消失するように構成されている。このように、押し順正解時に、正解となった押し順の画像は、エフェクトをかけて消去されるように構成されている。

【４１７４】

また、押し順「１」の画像に対応する演出画像（キャラクタ画像）は、ストップスイッチ４２が操作されると、後方に飛ばされるように画像表示され、押し順画像と同様に、最終的に消失するように構成されている。さらに、押し順「１」の画像及びその演出画像が

消去されると、押し順「２」の画像及びその演出画像は、図中（ｄ）に示すように、（ａ）のときと比べて大きく（前面に出てくるように）画像表示される。

【４１７５】

これに対し、図４５６の「（２）押し順不正解時」において、（ａ）は、図４５６（１）の（ａ）と同じように、ストップスイッチ４２操作前の正解押し順の報知画像（正解押し順「１」「２」「３」の画像及び演出画像）が表示されている例である。

この状態において、中ストップスイッチ４２が操作されると（したがって、この時点で押し順不正解となる）、図４５６（２）の（ｂ）に進み、操作された押し順が不正解押し順であることに基づいて、画像表示されている押し順「１」「２」「３」の画像のすべて（全体）が消去される。ここで、押し順不正解時における押し順「１」「２」「３」の画像は、押し順正解時のように徐々に消失するのではなく、一気に（一時に）消去される。

【４１７６】

このように、押し順の画像のすべてを消去することで、遊技者に対し、押し順不正解であったことを知らせることができる。ここで、たとえば不正解押し順に対応する押し順画像のみを消去すると、遊技者が押し順ミスをしたことに気づかず、第二停止時にも画像表示に従ってストップスイッチ４２を操作してしまうおそれがある。このような無駄な操作を遊技者にさせないためにも、第一停止時に押し順不正解であったときは、押し順画像全体を消去する。また、押し順不正解になった後に、一部の押し順画像を残しておいても意味をなさないためである。

【４１７７】

また、押し順不正解時に、徐々に押し順画像を消去すると、すべてのストップスイッチ４２の操作をし終えた後に押し順の画像が消去されるおそれがある。そこで、押し順不正解時には、押し順不正解となった時点で直ちに押し順画像のすべてを消去することで、遊技が終了する前に、遊技者に対し、押し順が不正解である（押し順ミスをしている）ことを知らせることができる。

以上より、押し順正解時と押し順不正解時とを対比すると、押し順正解時は押し順画像のうち、正解となった押し順の画像のみが徐々に消去されるが、押し順不正解時は押し順画像全体がすぐに消去される。

【４１７８】

一方、図４５６（２）の（ｂ）～（ｄ）に示すように、押し順画像を除く演出画像（キャラクタ画像、背景画像）は、押し順正解時と同様に更新される。

たとえば、図４５６（２）（ａ）の状況下で中ストップスイッチ４２が操作されると、押し順「１」の画像に対応する演出画像（３つのキャラクタ画像のうち、左側のキャラクタ画像）が消去される。すなわち、演出画像の更新は、押し順正解時と不正解時とで同じとなるように構成されている。換言すれば、押し順不正解時に、最初に中ストップスイッチ４２が操作されたからといって、中ストップスイッチ４２に対応する演出画像（３つのキャラクタ画像のうち、中央のキャラクタ画像）が消去されるわけではない。

したがって、たとえば図４５６（２）において、中、右、左の順（押し順不正解）でストップスイッチ４２が操作されても、演出画像（キャラクタ画像）は、正解押し順に対応するように、左、中、右の順で消去される。

【４１７９】

以上のようにして、押し順正解時と押し順不正解時とで、演出画像のうち、少なくとも押し順画像（前方レイヤ）の消去態様が異なるので、遊技者は、押し順画像の消去態様を見ることで、当該遊技で押し順を正解したか否かを容易に把握することができる。

さらに、押し順正解時と押し順不正解時とで、ストップスイッチ４２が操作された瞬間から押し順画像が消去されるまでの時間が異なるので、押し順画像の消去時間によっても、当該遊技で押し順を正解したか否かを容易に把握することができる。

【４１８０】

さらにまた、押し順不正解時には、押し順画像全体を消去することにより、押し順ミスをした状態の画像が残らないので、遊技者が恥ずかしい思いをすることをなくすことがで

きる。
なお、押し順不正解時に押し順画像全体を消去せず、残りの押し順の報知を継続すると、残りの押し順通りにストップスイッチ４２を操作すれば有利な遊技結果が得られると遊技者に誤解を与えてしまうおそれがある。そこで、押し順不正解時には押し順画像全体を消去することにより、このような誤解を与えてしまうことを防止できる。
一方、押し順正解時と押し順不正解時とで、演出画像（キャラクタ画像、背景画像）（後方レイヤ）の消去（更新、変化）態様を同一としているので、プログラム処理を共用化し、データ容量を削減することができる。また、押し順失敗を目立たなくすることができるので、遊技者に喪失感を与えてしまうことを抑制することができる。
【４１８１】
なお、図４５６（２）では、第一停止時に押し順不正解となる例を示しているが、第二停止に押し順不正解となる場合には、以下のように制御される。
まず、左第一停止で押し順正解となったときは、図４５６（１）の（ｂ）及び（ｃ）を経て（ｄ）の状態となる。
次に、右第二停止で押し順不正解となったときは、押し順「２」及び「３」の画像が一気に消去される。さらに、押し順「２」の画像に対応する演出が、上述と同様に後方に飛ばされるような形で消去される。これにより、後述する図４５７（２）の（ｃ）に示すような画像に更新される。
【４１８２】
図４５７は、第４９実施形態におけるストップスイッチ４２の押し順の画像表示の例２を説明する図であり、（１）は押し順正解時を示し、（２）は押し順不正解時を示す。
図４５７（１）において、（ａ）は、ストップスイッチ４２が操作される前の画像を示している。そして、左ストップスイッチ４２が操作されると（押し順正解）、押し順「１」の画像及びそれに対応する演出画像が消去され、押し順「２」及び「３」の画像、並びに各押し順画像に対応する演出画像が残る（図４５７（１）の（ｂ））。
次に、中ストップスイッチ４２が操作されると（押し順正解）、押し順「２」の画像及びそれに対応する演出画像が消去され、押し順「３」の画像とそれに対応する演出画像が残る（図４５７（１）の（ｃ））。
さらに、右ストップスイッチ４２が操作されると、押し順「３」の画像及びそれに対応する演出画像が消去される。また、押し順正解であるので、押し順ベルが入賞し、所定数のメダルの払出し処理が実行される。また、メダルを獲得したことを示す獲得画像（「ＧＥＴ！！」の画像）が表示される（図４５７（１）の（ｄ））。
【４１８３】
一方、図４５７（２）において、（ａ）は、ストップスイッチ４２が操作される前の画像を示している。そして、最初に中ストップスイッチ４２が操作されると（押し順不正解）、押し順画像全体と、押し順「１」（左ストップスイッチ４２）に対応する演出画像（左側のキャラクタ画像）が消去され、押し順「２」（中ストップスイッチ４２）及び押し順「３」（右ストップスイッチ４２）に対応する演出画像（キャラクタ画像）が残る（図４５７（２）の（ｂ））。
次に、左ストップスイッチ４２が操作されると（押し順不正解）、押し順「２」（中ストップスイッチ４２）に対応する演出画像（中央のキャラクタ画像）が消去され、押し順「３」（右ストップスイッチ４２）に対応する演出画像（右側のキャラクタ画像）が残る（図４５７（２）の（ｃ））。
【４１８４】
さらに、右ストップスイッチ４２が操作されると、押し順「３」（右ストップスイッチ４２）に対応する演出画像（キャラクタ画像）が消去される（図４５７（２）の（ｄ））。また、押し順不正解時は、取りこぼし時及び低目ベルの入賞時のいずれも、獲得画像は表示されない。なお、獲得画像を表示しない代わりに、「Ｌｏｓｅ」、「Ｍｉｓｓ」等の画像を表示してもよい。
【４１８５】

図４５８は、第４９実施形態におけるストップスイッチ４２の押し順の画像表示の例３を説明する図である。この例３では、バックランプ演出と獲得演出との関係を説明する。
なお、バックランプとは、上述したように、各リール３１の内周側に配置され、リール３１に表示された図柄（表示窓から見える上下に連続する３図柄）を背後から照らすためのランプ（合計９個）であり、独立して点灯、点滅、消灯が可能に構成されている。
図４５８（ａ）は、ストップスイッチ４２が操作される前の画像を示している。この例では、上述の例１及び例２と同様に、押し順「１」「２」「３」の画像、及び各押し順画像に対応する演出画像（キャラクタ画像）が表示されている。
【４１８６】
そして、遊技者が左ストップスイッチ４２を操作すると、左リール３１が停止する。この場合、（ｂ）に示すように、押し順「１」の画像及びそれに対応する演出画像が消去され、押し順「２」「３」の画像及びこれらに対応する演出画像が残る。次に、遊技者が中ストップスイッチ４２を操作すると、中リール３１が停止する。この場合には、（ｃ）に示すように、押し順「２」の画像及びそれに対応する演出画像が消去され、押し順「３」の画像及びこれに対応する演出画像が残る。
次に、遊技者が右ストップスイッチ４２を操作すると、右リール３１が停止する。このとき、中段ラインに「●」－「●」－「●」の図柄組合せが停止し、小役が入賞した例を示している。
【４１８７】
すべてのストップスイッチ４２が操作されると、（ｄ）に進み、押し順「３」の画像及びそれに対応する演出画像が消去される。
さらに、バックランプ演出として、中段ライン（入賞ライン）のみが点灯又は点滅する（上段ライン及び下段ラインは消灯する）演出が実行される。図中、黒くなっている上段ライン及び下段ラインは、バックランプの消灯状態を示す。
なお、バックランプ演出と同時に、リール窓枠ランプやその他のランプ２１を点灯させる演出を出力する場合もある。
また、すべてのリール３１が停止し、小役が入賞すると、メダルの払出し処理が実行される。
そして、小役の入賞時には、（ｅ）に示すように、獲得演出（「ＧＥＴ！！」の表示）を実行する。獲得演出を開始した時点では、バックランプ演出は未だ継続中である。換言すれば、この例では、バックランプ演出の開始後に、獲得演出を実行する。
【４１８８】
次に（ｆ）に進み、バックランプ演出を終了する。バックランプ演出の終了時点では、獲得演出を未だ継続中である。そして、（ｇ）に進み、獲得演出を終了する。
以上のようにして、例３の流れでは、
（１）バックランプ演出の開始
（２）獲得演出の開始
（３）バックランプ演出の終了
（４）獲得演出の終了
の流れとなっている。
【４１８９】
なお、（ｃ）に示す全リール３１停止の直後から払出し処理が実行されるが、払出し処理は短時間で終了するので、
（１）払出し処理の終了時点では、バックランプ演出及び獲得演出は未だ開始されていない
（２）払出し処理の終了時点では、バックランプ演出は開始されているが、獲得演出は未だ開始されていない
（３）払出し処理が終了する前にバックランプ演出及び獲得演出が開始されるが、払出し処理の終了時には、バックランプ演出及び獲得演出は未だ終了していない
のいずれかとなる。

【４１９０】
以上のようにして、押し順画像が消去されるまでは、遊技者は、押し順画像に注目して遊技を行っているので、押し順画像の消去後にバックランプ演出及び獲得演出を見せることで、これらすべての演出を一体的に（一連の流れとして）遊技者に見せることができる。また、押し順に正解したこと及びメダルを獲得できたことを直感的に体感させることができる。
さらにまた、払出し処理が終了した時点では、バックランプ演出及び獲得演出が終了しないようにすることで、テンポよく、かつ違和感なく遊技を進行しつつ、遊技の進行過程における適切なタイミングで適切な演出を出力することができる。
【４１９１】
以上、本発明の第４７～第４９実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
Ａ．第４７実施形態
（１）操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂに代えて、メイン制御基板５０に接続された操作スイッチ（ベットスイッチ４０、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２、又は精算スイッチ４３）を操作させ、当該操作スイッチが操作されたときに演出を出力する（発展させる）場合において、併せて、リール演出を実行することも可能である。たとえばリール３１を揺れ変動（第４３実施形態と同じ）させたり、逆回転させた後に所定位置に停止させる演出を実行することが挙げられる。
（２）操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂは、図４４６に示す位置に設けたが、これに限らず、遊技者が遊技中に操作可能な位置に設ければ、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂの位置は特に限定されない。たとえば表示窓の横に設けることも可能である。あるいは、下パネル１０ａ全体を操作ボタン２４Ｂとしてもよい。
【４１９２】
（３）操作ボタン演出が出力された後、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂが操作された後の状況として、「操作ボタン演出の成功」と「操作ボタン演出の失敗」とが挙げられる。「操作ボタン演出の成功」とは、たとえば、上乗せ演出が出力されたり、演出が発展したり、状況が好転する演出が出力されたり、期待感を高める演出が出力されること等に相当する。また、「操作ボタン演出の失敗」とは、たとえば、上乗せ演出が出力されなかったり、演出の発展がなかったりして、現状維持となること等に相当する。なお、操作ボタン演出の失敗時には、操作ボタン演出時の背景画像は継続して表示される。
そして、操作ボタンが操作された時から、操作ボタン演出が消去されるまでの時間を、「Ｔ１」（操作ボタン演出の成功時）又は「Ｔ２」（操作ボタン演出の失敗時）とすると、「Ｔ１＜Ｔ２」であることが好ましい。操作ボタン演出の失敗時に、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂが操作されたときに操作ボタン演出がすぐに消えてしまうと、操作ボタン２４Ａ又は２４Ｂを操作したか否かがわからなくなるためである。このため、操作ボタン演出の失敗時には、操作ボタン演出をある程度の時間をかけて消去する（直ちに消去しない）ことで、遊技者を納得させることが可能となる。
【４１９３】
Ｂ．第４８実施形態
（１）上記実施形態では、特定期間終了時獲得数表示を行う際に、併せて、継続遊技回数についても表示したが、特定期間終了時獲得数表示のみとし、継続遊技回数については表示しないことも可能である。
（２）上記実施形態では、特定期間中獲得数表示を実行している間は、特定期間終了時獲得数表示を実行せず、かつ、特定期間終了時獲得数表示を実行した後は、特定期間中獲得数表示を実行していない。しかし、これに限らず、特定期間中獲得数表示と特定期間終了時獲得数表示とが同時に実行される期間があっても差し支えない。
たとえば、図４５２（ｌ）において、右上に示す「ＴＯＴＡＬ：１６４枚」という特定期間中獲得数表示が、図４５２（ｍ）に進んでもそのまま表示され、その後、特定期間中獲得数表示が消去されてのめり込み防止表示に切り替わるものでもよい。

【４１９４】
（３）特定期間中獲得数表示が終了（消去）されるタイミングは、いつでもよい。たとえば、特定期間の最終遊技の１遊技前の遊技終了時、特定期間の最終遊技の１遊技前の遊技を終了した後のベット時、特定期間の最終遊技の遊技開始時（スタートスイッチ４１の操作時、又はリール３１の回転開始時）、特定期間の最終遊技の遊技中（たとえば第１、第２又は第３ストップスイッチ４２操作時）、特定期間の最終遊技の終了時（払出し処理終了時）等が挙げられる。
【４１９５】
（４）特定期間の最終遊技の遊技開始時にのめり込み防止表示を実行する場合（たとえば図４５５（ｈ））において、当該最終遊技で押し順ベルに当選し、ストップスイッチ４２の操作態様を報知する場合には、のめり込み防止表示とストップスイッチ４２の操作態様の報知とが重ならないようにする。換言すれば、のめり込み防止表示により遊技者に注意喚起を行うことができ、かつ、当該最終遊技において正解押し順を遊技者が正しく把握できるようにする。
上記と同様に、特定期間の最終遊技の遊技開始時に特定期間終了時獲得数表示を実行する場合（たとえば図４５５（ｊ））において、当該最終遊技で押し順ベルに当選し、ストップスイッチ４２の操作態様を報知する場合には、特定期間終了時獲得数表示とストップスイッチ４２の操作態様の報知とが重ならないようにする。このようにすれば、遊技者に対し、特定期間終了時獲得数を見せることができ、かつ、当該最終遊技において正解押し順を遊技者が正しく把握できるようになる。
【４１９６】
（５）特定期間終了時獲得数表示は、特定期間の最終遊技の次回遊技（非特定期間）で実行することも可能である。たとえば、特定期間の最終遊技の次回遊技における遊技開始時（スタートスイッチ４１操作時、リール３１の回転開始時）に、所定時間、特定期間終了時獲得数表示を実行することが挙げられる。この場合、特定期間終了時獲得数表示を実行した後、特定時間が経過したときは、特定期間終了時獲得数表示を終了する（消去する）ことが挙げられる。
また、特定期間終了時獲得数表示を、特定期間の最終遊技で実行した後、特定期間の最終遊技の次回遊技（非特定期間）における遊技開始時又は遊技途中まで継続することも可能である。
したがって、特定期間終了時獲得数表示は、非特定期間にわたり継続する場合もある。さらに、特定期間終了時獲得数表示は、特定期間には実行されず、非特定期間に移行したときに実行される場合もある。
【４１９７】
（６）特定期間中獲得数表示は、特定期間の最終遊技では、更新してもよく、更新しなくてもよい。
具体的には、特定期間の最終遊技において払出しがある場合には、図４５２（ｌ）に示すように、特定期間中獲得数表示に、当該最終遊技での遊技結果を反映させる。その後に、特定期間終了時獲得数表示を実行する（図４５２（ｍ））。したがって、この場合には、最終遊技の終了時における特定期間中獲得数と、特定期間終了時獲得数とは同一数となる。
一方、図４５３（ｋ）に示すように、特定期間の最終遊技において払出しがある場合であっても、特定期間中獲得数表示に特定期間の最終遊技の払出し数を反映させることなく特定期間中獲得数表示を終了してもよい。そして、その後に表示される特定期間終了時獲得数表示では、特定期間の最終遊技の払出し数を反映させた数を表示する（図４５３（ｌ））。
【４１９８】
（７）特定期間の最終遊技の遊技終了時以降にも特定期間終了時獲得数表示を実行する場合において、特定期間の最終遊技の遊技終了時に所定時間のフリーズ処理を実行し、この所定時間のフリーズ中に特定期間終了時獲得数表示を実行することで、少なくとも当該

所定時間は特定期間終了時獲得数表示が消去されないようにしてもよい。特に、特定期間終了時獲得数表示とともにのめり込み防止表示を実行する場合には、フリーズ処理により、のめり込み防止表示を行う最低時間を担保することができる。

【４１９９】

Ｃ．第４９実施形態

（１）押し順正解時に押し順画像を消去する場合には、図４５６（１）で示した内容に限らず、種々のパターンが挙げられる。たとえば第１に、押し順画像を爆発させるようにして消去するパターン、押し順画像の透明度を徐々に高めていくパターン（不透明→半透明→透明）、押し順画像を徐々に小さくしていき最後に消失させるパターン等が挙げられる。さらにはこれらの組合せ、たとえば押し順画像が徐々に透明になっていき、かつ小さくなっていくパターンが挙げられる。

【４２００】

（２）３つの押し順の画像の大きさは、同一であってもよいが、異ならせてもよい。たとえば、図４５６（１）において、最初に操作すべき左ストップスイッチ４２に対応する押し順「１」の画像は、押し順「２」及び「３」の画像よりも大きく表示されている。これに限らず、すべて同一の大きさでもよく、あるいは、押し順画像の大きさの関係を、正解押し順に従い、「押し順「１」の画像＞押し順「２」の画像＞押し順「３」の画像」としてもよい。

【４２０１】

また、最初に操作すべきストップスイッチ４２に対応する押し順画像を、他のストップスイッチ４２に対応する押し順画像よりも大きく表示する場合には、当該ストップスイッチ４２が操作された後、図４５６（１）（ｄ）に示すように、次に操作すべきストップスイッチ４２に対応する押し順画像を、他の残りのストップスイッチ４２に対応する押し順画像よりも大きくなるように変化させもよい。具体的には、図４５６（１）（ａ）の状況下では、押し順「２」の画像と押し順「３」の画像とはほぼ同じ大きさであるが、図４５６（１）（ｄ）の状況下では、押し順「２」の画像は押し順「３」の画像よりも大きく表示される。

【４２０２】

さらにまた、たとえば正解押し順が「１２３」と画像表示され、かつ、押し順画像の大きさが、「押し順「１」の画像＞押し順「２」の画像＞押し順「３」の画像」（なお、「押し順「１」の画像＞押し順「２」の画像＝押し順「３」の画像」でもよい）である場合に、押し順「１」の画像に対応する左ストップスイッチ４２が操作され、押し順「１」の画像がエフェクトを伴って消去されるとする。この場合、押し順「１」の画像が完全に消失する前に、押し順「２」の画像（次に操作すべきストップスイッチ４２に対応する画像）が大きくなり始めるようにしてもよい。このようにすれば、次に操作すべきストップスイッチ４２を遊技者に迅速に認識させることができる。

さらに、上記例のように左ストップスイッチ４２が操作され、押し順「２」の画像が大きくなる場合には、押し順「３」の画像は、大きくなってもよく、大きくならなくてもよい。押し順「３」の画像が大きくならないようにしたときには、押し順「２」の画像の方が目立つため、遊技者の押し順ミスを防止することができる。

なお、押し順画像の大きさを「押し順「１」の画像＞押し順「２」の画像＝押し順「３」の画像」とした場合において、左ストップスイッチ４２が操作された後、押し順「２」の画像のみを大きくする場合にも、上記と同様に、押し順「２」の画像の方が目立つため、遊技者の押し順ミスを防止することができる。

【４２０３】

（３）押し順不正解時に押し順画像全体を消去する場合において、一瞬で消去してもよいが、たとえば透明度を徐々に高めていくパターン（不透明→半透明→透明）で消去してもよく、あるいは、押し順画像全体を徐々に小さくしていき最後に消失させるパターンであってもよい。換言すれば、押し順不正解時に押し順画像全体を消去する場合において、一定時間をかけて（たとえば０．５秒～１秒程度）消去してもよい。

また、押し順不正解であったことを遊技者に知らせる失敗音（効果音）を出力する場合には、押し順画像が消去された後に出力することが好ましい。このようにすれば、押し順画像の消去によって押し順不正解であったことを遊技者に視覚的に知らせた後、音声により押し順不正解であったことを補足的に知らせることができる。このようにして、遊技者に対し、押し順不正解であったことを段階的に知らせ、状況を把握させやすくすることができる。

【４２０４】

（４）上記実施形態では、ストップスイッチの操作態様は、ストップスイッチの押し順としたが、これは、押し順が一致していれば「ＰＢ＝１」で有効ラインに停止可能な場合である。

これに対し、ストップスイッチ４２の押し順が一致し、かつ、対象図柄を目押ししなければ有効ラインに停止させることができない場合には、ストップスイッチ４２の押し順に加えて、目押しすべき図柄情報（図柄の種類、図柄の色等）を画像表示（報知）する。したがって、この場合の「ストップスイッチの操作態様」とは、ストップスイッチの押し順及び図柄情報に相当する。

【４２０５】

（５）バックランプ演出は、入賞ラインを点灯又は点滅させ、その他は消灯する例を示したが、これに限られない。通常時には、９個のバックランプを全点灯させているが、この状態以外の状態は、すべて、バックランプ演出といえる。たとえば、以下のようなパターンが挙げられる。

ａ）入賞ラインにかかわらず、特定のバックランプを点灯又は点滅させ、それ以外のバックランプを消灯させるようなパターンが挙げられる。

ｂ）入賞ラインにかかわらず、特定のバックランプを点灯させ、それ以外のバックランプを点滅又は消灯させるようなパターンが挙げられる。

ｃ）すべてのバックランプを点滅（点灯及び消灯）させるパターンが挙げられる。

【４２０６】

（６）たとえば図４５６の「（１）押し順正解時」において、左ストップスイッチ４２が操作された瞬間から押し順「１」の画像が消去されるまでの時間を「Ｔ１」とし、「（２）押し順不正解時」において、中ストップスイッチ４２が操作された瞬間から押し順「１」～「３」の画像が消去されるまでの時間を「Ｔ２」とすると、上記実施形態では、「Ｔ１＞Ｔ２」である旨を説明した。

このような関係は、第一停止が押し順正解、かつ第二停止が押し順不正解となった場合も同様である。

たとえば、第一停止が押し順正解であった場合において、押し順正解となる第二停止が操作された瞬間から対応する押し順画像が消去されるまでの時間を「Ｔ１」とし、押し順不正解となる第二停止が操作された瞬間から残りの押し順画像のすべてが消去されるまでの時間を「Ｔ２」とすると、「Ｔ１＞Ｔ２」となる。

しかし、上記の「Ｔ１＞Ｔ２」の関係に限らず、「Ｔ１＝Ｔ２」とすることも可能であり、あるいは「Ｔ１＜Ｔ２」とすることも可能である。

【４２０７】

（７）上記実施形態では、押し順正解時と押し順不正解時とで、押し順画像の消去態様を異ならせ、かつ、それ以外の演出画像（背景画像）の更新（消去）態様については同一とした。しかし、これに限らず、押し順不正解となった時点で、押し順画像以外の演出画像（背景画像）についても、押し順不正解時特有の画像を表示してもよい。

【４２０８】

（８）バックランプ演出の開始及び終了のタイミング、並びに獲得演出の開始及び終了のタイミングは、上述した例に限定されることなく、種々のパターンが挙げられる。

たとえば、第１に、

１）獲得演出の開始

２）バックランプ演出の開始

３）獲得演出の終了
４）バックランプ演出の終了
の順とすることが挙げられる。
また第２に、
１）バックランプ演出の開始
２）獲得演出の開始
３）獲得演出の終了
４）バックランプ演出の終了
の順とすることが挙げられる。
さらにまた第３に、
１）獲得演出の開始
２）バックランプ演出の開始
３）バックランプ演出の終了
４）獲得演出の終了
の順とすることが挙げられる。

【４２０９】

（９）押し順画像を表示した場合において、停止操作（押し順正解）が行われたときは、操作されたストップスイッチ４２に係る押し順画像が消去された後に、残りのストップスイッチ４２の操作が有効になるように構成されている。

特に、停止操作（押し順正解）が行われ、操作されたストップスイッチ４２に係る押し順画像が消去され、かつ、次に操作すべきストップスイッチ４２に対応する押し順画像が大きくなった後に、残りのストップスイッチ４２の操作が有効になるように構成されている。このように構成することにより、ストップスイッチ４２が操作可能となるタイミングを遊技者に示唆できるので、テンポのよい遊技性を実現することができる。

【４２１０】

＜第５０実施形態＞

次に、第５０実施形態について説明する。

第５０実施形態は、特別遊技（１ＢＢ遊技）中に報知遊技（ＡＴ）を実行可能なスロットマシン１０に関するものである。

第５０実施形態では、後述する図４６５に示すように、「特別役（役物）」は、「１ＢＢ（第一種役物連続作動装置；第一種ビッグボーナス）」、「ＲＢ（第一種特別役物；レギュラーボーナス）」及び「ＳＢ（シングルボーナス）」を備える。したがって、「特別遊技」は、「１ＢＢ遊技」、「ＲＢ遊技」及び「ＳＢ遊技」を備える。

【４２１１】

「１ＢＢ」は、「ＲＢ」を連続して作動させることができる役物である。

また、「ＳＢ」は、１遊技からなるＳＢ遊技を実行することができる役物である。ＳＢ遊技を終了すると、ＳＢ遊技移行前の遊技状態に戻る。

さらにまた、「１ＢＢ」及び「ＲＢ」は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役であり、「ＳＢ」は、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない特別役である。

当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役に当選したときは、その特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される（その特別役が入賞する）まで、その特別役の当選情報を次回遊技に持ち越す。

【４２１２】

第５０実施形態においても、第２３実施形態と同様に、「ＲＢ」は、「１ＢＢ遊技中の一般遊技（ＲＢ遊技以外の遊技を意味する。）」で抽選が行われる。そして、「１ＢＢ遊技中の一般遊技」で「ＲＢ」に当選し、「ＲＢ」に対応する図柄組合せが停止表示される（「ＲＢ」が入賞する）と、「１ＢＢ遊技中の一般遊技」から「ＲＢ遊技」に移行する。このため、「１ＢＢ遊技中の一般遊技」において抽選される「ＲＢ」を「ＳＲＢ（シフトＲＢ）」とも称する。

また、第５０実施形態では、「１ＢＢ」は、「１ＢＢ－Ａ」～「１ＢＢ－Ｅ」の５種類

を備え、「ＲＢ」は、「ＲＢ－Ａ」～「ＲＢ－Ｄ」の４種類を備え、「ＳＢ」は、「ＳＢ－Ａ」及び「ＳＢ－Ｂ」の２種類を備える。

【４２１３】

第５０実施形態においても、第２３実施形態と同様に、役抽選手段６１は、抽選により「当選番号」を決定する。このため、役抽選手段６１は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称する。さらに、当選番号を決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。そして、条件装置番号を生成すると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に含まれる当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示（役が入賞）可能となる。

【４２１４】

また、第５０実施形態では、「条件装置番号」は、「役物条件装置番号」と、「小役及びリプレイ条件装置番号」とを備える。

さらにまた、「役物条件装置番号」は、特別役（役物）に対応する条件装置番号であり、第５０実施形態では、後述する図４６５に示すように、「１」～「１１」を備える。

さらに、「小役及びリプレイ条件装置番号」は、小役又はリプレイに対応する条件装置番号であり、第５０実施形態では、後述する図４６６～図４７１に示すように、「１」～「４７」を備える。

【４２１５】

また、「特別役当選」は、「役物条件装置作動」とも称する。たとえば、「１ＢＢ－Ａ当選」は、「１ＢＢ－Ａ条件装置作動」とも称する。

さらにまた、「小役当選」は、「小役条件装置作動」とも称し、「リプレイ当選」は、「リプレイ条件装置作動」とも称する。たとえば、「小役Ａ１当選」は、「小役Ａ１条件装置作動」とも称する。

【４２１６】

さらに、特別役に当選（役物条件装置が作動）したが、当選した特別役（作動した役物条件装置）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないときを「内部中」と称する。すなわち、特別役の当選情報を持ち越している遊技を「内部中」と称する。

たとえば、「１ＢＢ－Ａ」に当選したが、「１ＢＢ－Ａ」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないときを「１ＢＢ－Ａ内部中」と称する。

【４２１７】

これに対し、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役に当選していない遊技（役物条件装置が作動していない遊技）を「非内部中」と称する。

本実施形態では、特別役に当選（役物条件装置が作動）した当該遊技については「非内部中」に含めるが、特別役に当選した当該遊技を「内部中」に含めてもよい。

また、「特別遊技」は、「役物作動状態（役物作動時）」とも称する。たとえば、「１ＢＢ－Ａ遊技」は、「１ＢＢ－Ａ作動状態（１ＢＢ－Ａ作動時）」とも称する。

【４２１８】

さらにまた、「役物未作動時」には、役物条件装置が作動したが、作動した役物条件装置に含まれる当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていない状態を含むものとする。

たとえば、１ＢＢ条件装置が作動していないときや、１ＢＢ条件装置が作動したが、作動した１ＢＢ条件装置に含まれる当選役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないときは、「１ＢＢ未作動時」と称する。すなわち、１ＢＢに当選していないときや、１ＢＢに当選したが、１ＢＢに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されていないとき（１ＢＢ内部中）は、１ＢＢ未作動時である。ＲＢについても同様である。

【４２１９】

また、「ＲＴ」及び「非ＲＴ」の意味は、第２３実施形態と同様である。

第５０実施形態では、後述する図４９６に示すように、「ＲＴ」は、「非ＲＴ」及び「ＲＴ１」～「ＲＴ５」を備える。

「ＲＴ２」は、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時」であり、「ＲＴ３」は、「

１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時」である。また、「ＲＴ４」は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」であり、「ＲＴ５」は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時におけるＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」である。

【４２２０】

また、「メダルの払出し枚数の期待値」は、その遊技状態で抽選対象となるすべての条件装置について、「「条件装置の当選確率」×「条件装置に含まれる当選役の入賞確率」×「入賞時の払出し枚数」」の総和により算出される値を指す。

さらに、ストップスイッチ４２の操作情報が報知される場合には、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ４２が操作された場合における「メダルの払出し枚数の期待値」を指す。

たとえば、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ４２が操作されれば、作動した条件装置に含まれる当選役が常に（１００％の確率で）入賞する場合、「条件装置に含まれる当選役の入賞確率」＝「１」として、「メダルの払出し枚数の期待値」を算出する。

【４２２１】

また、「出玉率」は、メダルの払出し枚数の期待値をベット数で割った値（「メダルの払出し枚数の期待値／ベット数」）を指す。

さらに、ストップスイッチ４２の操作情報が報知される場合には、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ４２が操作された場合における「出玉率」を指す。

「出玉率」が「１」であるときはメダルが維持される状態であり、「出玉率」が「１」を超えるときはメダルが増加する状態であり、「出玉率」が「１」未満であるときはメダルが減少する状態である。

【４２２２】

また、「設定値」は、遊技者の有利度に関するものであり、第５０実施形態では、「設定１」～「設定６」の６段階を設けている。そして、設定値が高くなるほど、遊技者の有利度が高くなる。

電源がオンの状態で、設定キースイッチ１５２をオンにすると、設定値の変更はできないが、設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。

電源がオフの状態で、設定キースイッチ１５２をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定値を変更可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行する。このとき、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域を初期化する初期化処理（ＲＷＭクリア処理）が実行される。

【４２２３】

初期化処理の対象となるＲＷＭ５３の所定の記憶領域として、たとえば、「指示機能（有利区間）に関する情報の記憶領域」、「ＲＴに関する情報の記憶領域」、「役物条件装置の作動（特別役の当選）に関する情報の記憶領域」、及び「役物の作動（特別遊技の実行）に関する情報の記憶領域」等を挙げることができる。

たとえば、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ内部中）」に初期化処理が実行されたときは、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置作動（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ当選）」に関する情報をクリアすることにより、その後、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置未作動時（非内部中）」とすることができる。

【４２２４】

また、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ遊技中）」に初期化処理が実行されたときは、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ作動」に関する情報をクリアすることにより、その後、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置未作動時（非内部中）」とすることができる。

【４２２５】

ただし、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」に初期化処理が実行されたときは、「１ＢＢ－Ｅ作動」に関する情報をクリアしてもよいが、クリアせずに維持するようにしてもよい。

後述するが、１ＢＢ－Ｅ作動時の非ＡＴ中は、非内部中（ＲＴ１）の非ＡＴ中と同様に

、出玉率が「１」未満であり、遊技者のメダルが減っていくため、初期化処理時に「１ＢＢ－Ｅ作動」に関する情報をクリアせずに維持しても、ホールに不利益を与えるおそれがないためである。

【４２２６】

また、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は、役物作動時であるから、役物条件装置（特別役（ボーナス））の抽選が行われないため、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動（当選）することがないので、遊技者の立場からすると、この点では不利な状況となる。

しかし、後述するが、「１ＢＢ－Ｅ作動時」には、ＡＴ抽選の当選確率が高く設定されている「チャンスゾーン（ＣＺ）」と、チャンスゾーンへの移行確率が高く設定されている「ＣＺ高確ゾーン」とが交互に繰り返される。さらに、「チャンスゾーン（ＣＺ）」において、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」（レア役）が作動（当選）すると、報知遊技（ＡＴ）の実行権利が付与される。

【４２２７】

このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は、非内部中（ＲＴ１）より、報知遊技（ＡＴ）の実行権利が付与される確率が高くなる。

そして、上述した初期化処理は、ホールの閉店後又は開店前に行われるため、初期化処理時に「１ＢＢ－Ｅ作動」に関する情報をクリアせずに維持することにより、ホール開店後の比較的早い時間帯において報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与する確率を高くすることができる。

【４２２８】

また、第５０実施形態では、「有利区間」の開始条件は、非有利区間（通常区間）において、役抽選手段６１による抽選の結果、いずれかの役物条件装置又はいずれかの小役条件装置が作動したことに設定されている。

すなわち、非有利区間（通常区間）において、役抽選手段６１による抽選で、いずれかの特別役に当選するか、又はいずれかの小役に当選すると、有利区間に移行する。

このため、第５０実施形態では、有利区間が終了し、非有利区間に移行しても、すぐに有利区間に移行する。よって、第５０実施形態では、ほとんど有利区間に滞在しており、非有利区間で遊技が行われることはほとんどない。

【４２２９】

さらにまた、第５０実施形態では、「有利区間」の終了条件は、差数カウンタ値が「２４００（Ｄ）」を超えたこと、有利区間クリアカウンタ（有利区間中の遊技回数）が「１５００（Ｄ）」に到達したこと、報知遊技（ＡＴ）が終了したこと、又は役物作動終了時に報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していないことに設定されている。

すなわち、有利区間における差枚数が「２４００枚」を超えるか、有利区間における遊技回数が「１５００遊技」に到達するか、報知遊技（ＡＴ）が終了するか、又は特別遊技の終了時に報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していないと、有利区間は終了し、非有利区間（通常区間）に移行する。

【４２３０】

また、第５０実施形態では、役物条件装置が作動（特別役に当選）した当該遊技において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与するか否かを決定する「ＡＴ抽選」を実行する。「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「１００％」に設定され、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「５０％」に設定され、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「５％」に設定されている。

【４２３１】

よって、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の作動時には、「１００％」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の作動時には、「１０％」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の作動時には、「５０％」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－

Ｂ条件装置」の作動時には、「５％」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。
【４２３２】
さらにまた、第５０実施形態では、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の作動時に、ＡＴ抽選を実行する。「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」は、作動（当選）する確率が比較的低く設定されており、「レア役」などと称されるものである。「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の作動時に、ＡＴ抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。
【４２３３】
そして、報知遊技の実行権利を有している場合において、報知遊技の開始条件を満たすと、報知遊技が開始される。
また、第５０実施形態では、報知遊技の遊技回数の初期値は「５０遊技」に設定されている。報知遊技の実行権利が付与され、報知遊技の開始条件を満たすと、「５０遊技」にわたって報知遊技が実行される。
【４２３４】
さらにまた、報知遊技の実行権利を既に有している場合において、ＡＴ抽選に当選したときは、報知遊技の実行権利の個数が上乗せ（加算）される。たとえば、報知遊技の実行権利を２個有する場合には、「（５０遊技＋５０遊技＝）１００遊技」にわたって報知遊技を実行可能となる。
さらに、報知遊技の実行中にＡＴ抽選に当選したときは、報知遊技の残り遊技回数が上乗せ（加算）される。たとえば、報知遊技の残り遊技回数が「２０遊技」のときにＡＴ抽選に当選したときは、報知遊技の残り遊技回数が「（２０遊技＋５０遊技＝）７０遊技」となる。
【４２３５】
第５０実施形態においても、他の実施形態と同様に、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行できるのは、有利区間中に限られ、非有利区間（通常区間）では指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行することができない。したがって、本実施形態において、指示機能の作動及び押し順の示唆演出を実行する場合は、有利区間であるものとする。
【４２３６】
「外部信号」は、外部集中端子板１００を介してスロットマシン１０の外部（ホールコンピュータ２００や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力される信号である。第５０実施形態では、報知遊技（ＡＴ）中であることや、役物作動（特別遊技）中であることを示す外部信号が出力される。
報知遊技（ＡＴ）の開始時に外部信号の出力を開始（オンに）し、報知遊技中は外部信号の出力を（オンのまま）維持し、報知遊技の終了時に外部信号の出力を終了（オフに）する。同様に、役物作動開始時に外部信号の出力を開始し、役物作動中は外部信号の出力を維持し、役物作動終了時に外部信号の出力を終了する。
【４２３７】
図４５９は、第５０実施形態におけるリール３１の図柄配列を示す図である。
図４５９に示すように、第５０実施形態においても、第２３実施形態と同様に、各リール３１は、２０コマからなる。
また、図４５９では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール３１において、図柄番号０番の図柄は、「リプレイ」である。
【４２３８】
また、第５０実施形態においても、第２３実施形態と同様に、ストップスイッチ４２が操作された瞬間からリール３１が停止するまでの最大移動図柄数は「４」に設定されている。
たとえば左リール３１の１番の「ベル」が有効ラインを通過する直前に左ストップスイッチ４２が操作されたときは、最大で、当該図柄から４図柄移動して、５番の「リプレイ」まで、有効ラインに停止可能となる。

【４２３９】
したがって、第２３実施形態と同様に、たとえば１つのリール３１上で、特定図柄を５図柄間隔で４個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ４２が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。
具体的には、左リール３１において、「リプレイ」は、５番、１０番、１５番、及び０番に配置されている。すなわち、左リール３１における「リプレイ」は、５図柄間隔４個配置である。したがって、左リール３１については、どのタイミングで左ストップスイッチ４２が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。なお、このような図柄配置を「「ＰＢ＝１」配置」と称する場合がある。一方、このような図柄配置になっていない場合を、「「ＰＢ≠１」配置」と称する場合がある。
【４２４０】
そして、左リール３１及び中リール３１では、「リプレイ」及び「ベル」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。
また、右リール３１では、「リプレイ」、「ベル」及び「スイカ」は、それぞれ「ＰＢ＝１」配置である。
さらに、右リール３１において、４番の「青７」、９番の「赤７」、１４番の「黒ＢＡＲ」、１９番の「白７」は、これら４図柄合算で「ＰＢ＝１」配置である。したがって、どのタイミングで右ストップスイッチ４２が操作されても、「青７」、「赤７」、「黒ＢＡＲ」又は「白７」のいずれかを有効ラインに停止可能である。
【４２４１】
図４６０は、表示窓１８と、各リール３１の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。
第５０実施形態においても、第２３実施形態と同様に、表示窓１８から、３個のリール３１が見えるように配置され、さらに、各リール３１の３個の図柄が見えるように配置されている。これにより、表示窓１８から、合計９個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。図柄位置の称呼（たとえば、「左上段」など）については、第２３実施形態の図１１５（Ｂ）に図示した通りである。
【４２４２】
また、「有効ライン」の意味は、第２３実施形態と同様である。
第５０実施形態における有効ラインは、図４６０に示すように、「左中段」－「中中段」－「右中段」を通る中段ラインのみであり、これ以外は無効ラインである。
具体的には、たとえば、「左上段」－「中上段」－「右上段」を通る上段ライン、「左下段」－「中下段」－「右下段」を通る下段ライン、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン、及び「左下段」－「中中段」－「右上段」を通る右上がりラインは、いずれも無効ラインである。
有効ライン及び無効ラインを総称して、「図柄組合せライン」と称する。
【４２４３】
図４６１～図４６４は、第５０実施形態における役（役抽選手段６１で抽選される当選番号に対応する役等）の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。
役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。
そして、各役に対応する図柄組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール３１の停止時に、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（配当（利益）が付与される）。
ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は「０枚」に設定されている。また、リプレイは、前回遊技で投入された枚数のメダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。
【４２４４】
図４６１に示すように、第５０実施形態の遊技状態としては、役物未作動時（役物未作動状態）、１ＢＢ作動時（１ＢＢ作動状態）の役物未作動時、ＲＢ作動時（ＲＢ作動状態）が挙げられ、これらの遊技状態の規定数は、いずれも「３」枚に設定されている。

図４６１～図４６４において、「３枚（１）」とは、役物未作動時に相当し、特に第５０実施形態では、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ遊技）」以外の遊技に相当する。

【４２４５】

また、「３枚（２）」とは、１ＢＢ作動時の役物未作動時に相当し、特に第５０実施形態では、「１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄ未作動時（１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技（ＳＲＢ非内部中及びＳＲＢ内部中を含む））」に相当する。

さらにまた、「３枚（３）」とは、ＲＢ作動時に相当し、特に第５０実施形態では、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中のＳＲＢ遊技中）」、又は「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中のＳＲＢ遊技中）」に相当する。

【４２４６】

たとえば図４６１において、役番号「１」の「１ＢＢ０１」は、規定数３枚（１）のとき（役物未作動時）は抽選対象となるが、規定数３枚（２）のとき（１ＢＢ作動時の役物未作動時）及び規定数３枚（３）のとき（ＲＢ作動時）は抽選対象にならないことを意味する。

図４６１に示す役番号「１」～「１２」は、特別役（役物）に相当する。第５０実施形態では、特別役として、６種類の「１ＢＢ（１ＢＢ０１～１ＢＢ０６）」と、４種類の「ＲＢ（ＲＢ０１～ＲＢ０４）」と、２種類の「ＳＢ（ＳＢ０１～ＳＢ０２）」とが設けられている。

【４２４７】

第５０実施形態では、役物未作動時にＲＢの抽選は行われないので、役物未作動時からＲＢ作動時に移行する場合はない。

役物未作動時において１ＢＢに当選し、１ＢＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技）に移行する。

【４２４８】

１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技）においては、ＲＢの抽選が行われる。１ＢＢ作動時にＲＢに当選し、ＲＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、１ＢＢ作動時（１ＢＢ遊技）のＲＢ作動時（ＲＢ遊技）に移行する。

なお、第５０実施形態では、１ＢＢ作動時のＲＢ未作動時を、「１ＢＢ遊技の一般遊技」と称する場合がある。

ＲＢ作動の終了条件を満たした場合において、１ＢＢ作動の終了条件を満たすときは、１ＢＢ作動を終了して役物未作動時（通常遊技）に移行する。

一方、ＲＢ作動の終了条件を満たした場合において、１ＢＢ作動の終了条件を満たさないときは、１ＢＢ作動時のＲＢ未作動時に移行する。

【４２４９】

また、役物未作動時にＳＢに当選し、ＳＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技においてＳＢ作動（ＳＢ遊技）となる。さらにまた、ＳＢ作動は１遊技のみで終了する。さらに、ＳＢ作動時にもＳＢの抽選が行われ、ＳＢ作動時にＳＢに当選し、ＳＢが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技においてさらにＳＢ作動となる。そして、ＳＢ作動時にＳＢに当選・入賞することなく、ＳＢ作動が終了すると、ＳＢ作動前の遊技状態に戻る。

【４２５０】

図４６１に示す役番号「１３」～図４６２に示す役番号「６２」は、いずれも、リプレイ（再遊技役）に相当する。第５０実施形態では、リプレイは、「リプレイ０１」～「リプレイ１０」の１０種類を備える。

図４６１～図４６２に示すように、「リプレイ０１」～「リプレイ１０」は、役物未作動時（３枚（１））、１ＢＢ作動時の役物未作動時（３枚（２））、及びＲＢ作動時（３枚（３））のいずれにおいても抽選対象となる。

【４２５１】
図４６２に示す役番号「６３」～図４６４に示す役番号「１３４」は、いずれも、小役に相当する。第５０実施形態では、小役は、「小役０１」～「小役２２」の２２種類を備える。
図４６２～図４６４に示すように、「小役０１」～「小役０７」及び「小役２２」は、入賞時の払出し枚数が「１０枚」に設定され、「小役１５」は、入賞時の払出し枚数が「３枚」に設定され、「小役０８」～「小役１４」及び「小役１６」～「小役２１」は、入賞時の払出し枚数が「１枚」に設定されている。
また、図４６２～図４６４に示すように、「小役０１」～「小役２１」は、役物未作動時（３枚（１））、１ＢＢ作動時の役物未作動時（３枚（２））、及びＲＢ作動時（３枚（３））のいずれにおいても抽選対象となり、「小役２２」は、ＲＢ作動時（３枚（３））にのみ抽選対象となる。
【４２５２】
上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。
持ち越される役は、第５０実施形態では１ＢＢ及びＲＢである。１ＢＢ及びＲＢの図柄組合せは、いずれも、「ＰＢ≠１」に設定されているので、１ＢＢ又はＲＢに当選した当該遊技で入賞しない場合を有する。そして、１ＢＢ又はＲＢに当選したときは、それぞれ１ＢＢ又はＲＢが入賞するまでの遊技において、その１ＢＢ又はＲＢの当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。
【４２５３】
一方、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選情報は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した当該遊技では、その当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能にリール３１が停止制御されるが、その当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したか否かにかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。
【４２５４】
図４６５～図４７１は、第５０実施形態における条件装置を示す図である。
図４６５は、役物条件装置を示している。図４６５に示すように、役物条件装置は、役物条件装置番号「１」に対応する「１ＢＢ－Ａ条件装置」から、役物条件装置番号「１１」に対応する「ＳＢ－Ｂ条件装置」までの１１種類を備えている。
たとえば、役抽選手段６１による抽選で当選番号「２」に当選すると、この当選番号「２」から、役物条件装置番号「１」と、小役及びリプレイ条件装置番号「３３」とが生成される（図４７２）。そして、役物条件装置番号「１」に対応する「１ＢＢ－Ａ条件装置」（図４６５）と、小役及びリプレイ条件装置番号「３３」に対応する「小役Ｊ条件装置」（図４７１）とが作動する。
【４２５５】
「１ＢＢ－Ａ条件装置」は、非ＲＴ又はＲＴ１において抽選が行われる（図４７２、図４７４）。
また、「１ＢＢ－Ａ条件装置」の当選役は、「１ＢＢ０１」に設定されている（図４６５）。さらにまた、「１ＢＢ０１」に対応する図柄組合せは、「白７」－「白７」－「白７」に設定されている（図４６１）。このため、「１ＢＢ－Ａ条件装置」が作動すると、当選役である「１ＢＢ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能（入賞可能）となる。
【４２５６】
また、図４６５の備考欄には、役物の作動条件、性能及び終了条件等が示されている。
「１ＢＢ－Ａ条件装置」作動時に、「１ＢＢ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「１ＢＢ－Ａ作動時（１ＢＢ－Ａ遊技）」に移行する。すなわち、「１ＢＢ－Ａ作動状態」へ

の移行条件は、「１ＢＢ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたことである。

【４２５７】

「１ＢＢ－Ａ作動中」は、「ＲＢ－Ｅ」が連続作動する。

また、「ＲＢ－Ｅ作動状態（ＲＢ－Ｅ遊技）」は、２回の遊技が実行されるか、２回の入賞があるか、又は「１ＢＢ－Ａ作動状態」が終了すると、終了する。すなわち、「ＲＢ－Ｅ作動状態」の終了条件は、２回の遊技が実行されたこと、２回の入賞があったこと、又は「１ＢＢ－Ａ作動状態」が終了したことである。

【４２５８】

そして、「ＲＢ－Ｅ作動状態」の終了条件を満たした場合において、「１ＢＢ－Ａ作動状態」の終了条件を満たすときは、「１ＢＢ－Ａ作動状態」を終了して、役物未作動時（ＲＴ１）に移行する。

これに対し、「ＲＢ－Ｅ作動状態」の終了条件を満たした場合において、「１ＢＢ－Ａ作動状態」の終了条件を満たさないときは、再度、「ＲＢ－Ｅ作動状態」となる。このようにして、「１ＢＢ－Ａ作動中」は、「ＲＢ－Ｅ」が連続作動する。

なお、「ＲＢ－Ｅ」に対応する図柄組合せは設定されていない。このため、「１ＢＢ－Ａ作動中」は、「ＲＢ－Ｅ」に対応する図柄組合せが停止表示されることなく、「ＲＢ－Ｅ」が連続作動する。

【４２５９】

また、「１ＢＢ－Ａ作動中（１ＢＢ－Ａ遊技中）」は、後述する図４８０～図４８１に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。このため、「１ＢＢ－Ａ作動中」は、全設定値共通で、「６１５３６／６５５３６」の確率で、「小役Ｘ条件装置」が作動する。さらにまた、「小役Ｘ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０１」～「小役０７」のいずれか（いずれも１０枚払出し）が入賞する。このため、「１ＢＢ－Ａ作動中」は、ほぼ毎遊技、「３枚」のメダルを投入して「１０枚」のメダルが払い出されるので、遊技者のメダルが増えていく。

【４２６０】

さらに、「１ＢＢ－Ａ作動状態」は、メダルの獲得枚数（払出し枚数、付与数）が「２１０枚」を超えるまで継続する。

そして、「１ＢＢ－Ａ作動状態」において、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えると、「１ＢＢ－Ａ作動状態」が終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ａ作動状態」の終了条件は、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えたことである。

【４２６１】

「１ＢＢ－Ｂ条件装置」は、非ＲＴ又はＲＴ１において抽選が行われる（図４７２、図４７４）。

また、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」は、当選役が「１ＢＢ０２」に設定され（図４６５）、「１ＢＢ０２」に対応する図柄組合せが「赤７」－「赤７」－「赤７」に設定されている（図４６１）点で、「１ＢＢ－Ａ条件装置」と異なるが、「１ＢＢ－Ｂ作動中（１ＢＢ－Ｂ遊技）」に「ＲＢ－Ｅ」が連続作動する点、及びメダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えると「１ＢＢ－Ｂ作動状態」が終了する点は、「１ＢＢ－Ａ条件装置」と同様である。

【４２６２】

「１ＢＢ－Ｃ条件装置」は、非ＲＴ又はＲＴ１において抽選が行われる（図４７２、図４７４）。

また、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」の当選役は、「１ＢＢ０３」に設定され（図４６５）、「１ＢＢ０３」に対応する図柄組合せは、「白７」－「白７」－「赤７」に設定されている（図４６１）。

「１ＢＢ－Ｃ条件装置」作動時に、「１ＢＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「１ＢＢ－Ｃ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技）」に移行する。すなわち、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」へ

の移行条件は、「１ＢＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたことである。

【４２６３】

「１ＢＢ－Ｃ作動中」は、「１ＢＢ－Ａ作動中」と異なり、「ＲＢ－Ｅ」は連続作動しない。

「１ＢＢ－Ｃ作動状態」への移行条件を満たすと、まず、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」に移行する。

また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「ＲＢ－Ａ条件装置」及び「ＲＢ－Ｂ条件装置」（ＳＲＢ）の抽選が行われる。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「ＲＢ－Ａ条件装置」又は「ＲＢ－Ｂ条件装置」に当選すると、「ＲＢ－Ａ条件装置作動時」又は「ＲＢ－Ｂ条件装置作動時」に移行する。すなわち、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」に移行する。

【４２６４】

さらに、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ条件装置作動時」に、「ＲＢ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技中のＲＢ－Ａ遊技（ＳＲＢ遊技））」に移行する。

同様に、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ｂ条件装置作動時」に、「ＲＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技中のＲＢ－Ｂ遊技（ＳＲＢ遊技））」に移行する。

【４２６５】

また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動状態（ＳＲＢ遊技）」は、１２回の遊技が実行されるか、８回の入賞があるか、又は「１ＢＢ－Ｃ作動状態」が終了すると、終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動状態」の終了条件は、１２回の遊技が実行されたこと、８回の入賞があったこと、又は「１ＢＢ－Ｃ作動状態」が終了したことである。

【４２６６】

そして、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動状態」の終了条件を満たした場合において、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」の終了条件を満たすときは、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」を終了して、役物未作動時（ＲＴ１）に移行する。

これに対し、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動状態」の終了条件を満たした場合において、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」の終了条件を満たさないときは、再度、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」となる。

「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ｂ作動時」についても、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時」と同様である。

【４２６７】

また、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」は、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えるまで継続する。

そして、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」において、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えると、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」が終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ｃ作動状態」の終了条件は、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えたことである。

【４２６８】

また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」には、後述する図４８２～図４８３に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。

このため、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」には、全設定値共通で、「３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれか（いずれも押し順ベル）が作動する。

【４２６９】
　また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、１０枚払出しとなる小役が入賞するが、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、１枚払出しとなる小役が入賞する。
　このため、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順が報知されれば、遊技者は、報知された押し順で停止操作を行うことにより、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるので、メダルを増やすことができる（出玉率が「１」を超える）。
【４２７０】
　これに対し、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順が報知されなければ、遊技者は、「１／６」の確率でしか、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができないので、メダルを増やすことができない（出玉率が「１」未満になる）。
　よって、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「１」を超えたり、「１」未満になる。
【４２７１】
　また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」には、後述する図４８４～図４８５に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。
　このため、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」にも、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」と同様に、全設定値共通で、「３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。
【４２７２】
　ただし、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」には、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」と異なり、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、１０枚払出しとなる小役（共通ベル）が入賞する。
【４２７３】
　また、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」には、「１８６００／６５５３６」の確率で、いずれかのリプレイ条件装置が作動する。
　さらに、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」に、非当選となる確率は、「１２１７８／６５５３６」に設定されている。
　このため、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」には、出玉率が「１」を超えるので、遊技者はメダルを増やすことができる。
【４２７４】
　また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技のＳＲＢ遊技中）」には、後述する図４９０～図４９１に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。
　このため、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時」には、「３６９５８／６５５３６」の確率で、「小役Ｗ条件装置」が作動する。そして、「小役Ｗ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０８」～「小役１４」又は「小役１７」～「小役２１」のいずれか（いずれも１枚払出し）が入賞する。
【４２７５】

また、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時」には、「２０７７８／６５５３６」の確率で、非当選となる。
このため、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【４２７６】

このように、「１ＢＢ－Ｃ作動時」は、
（１）「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、
（２）「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」、
（３）「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技のＳＲＢ遊技中）」
の３つの遊技状態を有する。

【４２７７】

そして、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「１」を超えたり、「１」未満になる。
また、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」には、出玉率が「１」を超えるので、遊技者はメダルを増やすことができる。

【４２７８】

さらに、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技のＳＲＢ遊技中）」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。
よって、「１ＢＢ－Ｃ作動時」には、「ＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＳＲＢ内部中）」において遊技を行うことが、遊技者にとって最も有利となり、「ＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時（ＳＲＢ遊技中）」において遊技を行うことは、遊技者にとって最も不利になる。

【４２７９】

「１ＢＢ－Ｄ条件装置」は、非ＲＴ又はＲＴ１において抽選が行われる（図４７２、図４７４）。
また、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」は、当選役が「１ＢＢ０４」に設定され（図４６５）、「１ＢＢ０４」に対応する図柄組合せが「赤７」－「赤７」－「白７」に設定されている（図４６１）点で、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と異なるが、それ以外の点については、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と同様である。
すなわち、「１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｄ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」において、「ＲＢ－Ａ条件装置」及び「ＲＢ－Ｂ条件装置」（ＳＲＢ）の抽選を行う点は、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と同様である。

【４２８０】

また、「ＲＢ－Ａ条件装置」又は「ＲＢ－Ｂ条件装置」に当選すると、「１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ条件装置作動時又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｄ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」に移行する点も、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と同様である。
さらにまた、「ＲＢ０１」又は「ＲＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｄ遊技中のＲＢ－Ａ遊技又はＲＢ－Ｂ遊技（ＳＲＢ遊技））」に移行する点も、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と同様である。
さらに、「１ＢＢ－Ｄ作動状態」において、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えると、「１ＢＢ－Ｄ作動状態」が終了する点も、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と同様である。

【４２８１】

「１ＢＢ－Ｅ条件装置」は、非ＲＴ又はＲＴ１において抽選が行われる（図４７２、図４７４）。

また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選役は、「１ＢＢ０５」及び「１ＢＢ０６」に設定されている（図４６５）。さらにまた、「１ＢＢ０５」に対応する図柄組合せは、「青７」－「青７」－「ブランク」に設定され、「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せは、「青７」－「ブランク」－「青７」に設定されている（図４６１）。

「１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時」に、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）」に移行する。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」への移行条件は、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたことである。

【４２８２】

「１ＢＢ－Ｅ作動中」は、「１ＢＢ－Ａ作動中」と異なり、「ＲＢ－Ｅ」は連続作動しない。

「１ＢＢ－Ｅ作動状態」への移行条件を満たすと、まず、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」に移行する。

また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」には、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」と異なり、「ＲＢ－Ｃ条件装置」及び「ＲＢ－Ｄ条件装置」（ＳＲＢ）の抽選が行われる。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「ＲＢ－Ｃ条件装置」又は「ＲＢ－Ｄ条件装置」に当選すると、「ＲＢ－Ｃ条件装置作動時」又は「ＲＢ－Ｄ条件装置作動時」に移行する。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」に移行する。

【４２８３】

さらに、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ条件装置作動時」に、「ＲＢ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中のＲＢ－Ｃ遊技（ＳＲＢ遊技））」に移行する。

同様に、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｄ条件装置作動時」に、「ＲＢ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中のＲＢ－Ｄ遊技（ＳＲＢ遊技））」に移行する。

【４２８４】

また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動状態（ＳＲＢ遊技）」は、１２回の遊技が実行されるか、８回の入賞があるか、又は「１ＢＢ－Ｅ作動状態」が終了すると、終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動状態」の終了条件は、１２回の遊技が実行されたこと、８回の入賞があったこと、又は「１ＢＢ－Ｅ作動状態」が終了したことである。

【４２８５】

そして、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動状態」の終了条件を満たした場合において、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」の終了条件を満たすときは、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」を終了して、役物未作動時（ＲＴ１）に移行する。

これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動状態」の終了条件を満たした場合において、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」の終了条件を満たさないときは、再度、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」となる。

「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｄ作動時」についても、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時」と同様である。

【４２８６】

また、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」は、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えるまで継続する。

そして、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」において、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えると、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」が終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動状態」の終了条件

は、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えたことである。
【４２８７】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」には、後述する図４８６～図４８７に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。
　このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」には、全設定値共通で、「３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれか（いずれも押し順ベル）が作動する。
【４２８８】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、１０枚払出しとなる小役が入賞するが、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、１枚払出しとなる小役が入賞する。
　このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順が報知されれば、遊技者は、報知された押し順で停止操作を行うことにより、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるので、メダルを増やすことができる（出玉率が「１」を超える）。
【４２８９】
　これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時に、正解押し順が報知されなければ、遊技者は、「１／６」の確率でしか、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができないので、メダルを増やすことができない（出玉率が「１」未満になる）。
　よって、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「１」を超えたり、「１」未満になる。
【４２９０】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」には、後述する図４８８～図４８９に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。
　このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」にも、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」と同様に、全設定値共通で、「３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。
【４２９１】
　そして、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」にも、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時」と同様に、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、１０枚払出しとなる小役が入賞するが、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、１枚払出しとなる小役が入賞する。
　また、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」に、非当選となる確率は、「３０７７８／６５５３６」に設定されている。
　このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「１」を超えたり、「１」未満になる。
【４２９２】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時又はＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技のＳＲＢ遊技中）」には、「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技のＳＲＢ遊技中）」と同様に、後述する図４９０～図４９１に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。
　このため、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時又はＲＢ－Ｄ作動時」

には、「３６９５８／６５５３６」の確率で、「小役Ｗ条件装置」が作動する。そして、「小役Ｗ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０８」～「小役１４」又は「小役１７」～「小役２１」のいずれか（いずれも１枚払出し）が入賞する。

【４２９３】

また、設定１の場合、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時又はＲＢ－Ｄ作動時」には、「２０７７８／６５５３６」の確率で、非当選となる。

このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時又はＲＢ－Ｄ作動時」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【４２９４】

このように、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は、

（１）「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、

（２）「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」、

（３）「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時又はＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技のＳＲＢ遊技中）」

の３つの遊技状態を有する。

【４２９５】

そして、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」には、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「１」を超えたり、「１」未満になる。

また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ条件装置作動時又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」にも、正解押し順の報知の有無によって、出玉率が「１」を超えたり、「１」未満になる。

さらに、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時又はＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技のＳＲＢ遊技中）」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【４２９６】

また、上述したように、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）」の終了条件は、メダルの払出し枚数が「２１０枚」を超えたことである。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の抽選が行われる。

【４２９７】

さらに、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、正解押し順で停止操作が行われると、１０枚払出しとなる小役が入賞し、正解押し順以外の押し順で停止操作が行われると、１枚払出しとなる小役が入賞する。

このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において、報知遊技が実行されなければ（正解押し順が報知されなければ）、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく上に、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「２１０枚」にもなかなか到達しない。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなる。

【４２９８】

これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において、報知遊技が実行されると（正解押し順が報知されると）、出玉率が「１」を超え、遊技者のメダルが増えていく上に、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「２１０枚」に到達しやすくなる。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了

するまでの遊技回数が少なくなる。
【４２９９】
　よって、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりする。
　そして、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は、役物作動時であるから、役物条件装置（特別役（ボーナス））の抽選が行われない遊技状態となるが、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりするので、役物条件装置の当選確率が変動するように遊技者に感じさせることができる。
【４３００】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件は、メダルの獲得枚数が「２１０枚」を超えたことであり、報知遊技の終了条件は、所定遊技回数（初期値「５０遊技」）を消化したことである。
　このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技が行われる場合において、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が先に終了条件を満たすときと、報知遊技が先に終了条件を満たすときとを有する。そして、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了すると、ＲＴ１に移行するから、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が先に終了条件を満たすと、ＲＴ１において引き続き報知遊技が行われることとなる。これに対し、報知遊技が先に終了条件を満たすと、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の非報知遊技となる。
【４３０１】
　「ＲＢ－Ａ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｃ作動時又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技又は１ＢＢ－Ｄ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」においてのみ、抽選が行われる（図４８２）。
　また、「ＲＢ－Ａ条件装置」の当選役は、「ＲＢ０１」に設定され（図４６５）、「ＲＢ０１」に対応する図柄組合せは、「青７」－「赤７」－「赤７」に設定されている（図４６１）。
　さらに、「ＲＢ－Ａ作動状態」への移行条件、「ＲＢ－Ａ作動状態」の性能、及び「ＲＢ－Ａ作動状態」の終了条件については、上述した「１ＢＢ－Ｃ作動時のＲＢ－Ａ作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技中のＲＢ－Ａ遊技（ＳＲＢ遊技））」の項目で説明した通りである。
【４３０２】
　「ＲＢ－Ｂ条件装置」は、「ＲＢ－Ａ条件装置」と同様に、「１ＢＢ－Ｃ作動時又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技又は１ＢＢ－Ｄ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」においてのみ、抽選が行われる（図４８２）。
　また、「ＲＢ－Ｂ条件装置」は、当選役が「ＲＢ０２」に設定され（図４６５）、「ＲＢ０２」に対応する図柄組合せが「青７」－「赤７」－「白７」に設定されている（図４６１）点で、「ＲＢ－Ａ条件装置」と異なるが、「ＲＢ－Ｂ作動状態」の性能、及び「ＲＢ－Ｂ作動状態」の終了条件については、「ＲＢ－Ａ条件装置」と同様である。
【４３０３】
　「ＲＢ－Ｃ条件装置」は、「ＲＢ－Ａ条件装置」と異なり、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」においてのみ、抽選が行われる（図４８６）。
　また、「ＲＢ－Ｃ条件装置」の当選役は、「ＲＢ０３」に設定され（図４６５）、「ＲＢ０３」に対応する図柄組合せは、「青７」－「白７」－「赤７」に設定されている（図４６１）。
　さらに、「ＲＢ－Ｃ作動状態」への移行条件、「ＲＢ－Ｃ作動状態」の性能、及び「ＲＢ－Ｃ作動状態」の終了条件については、上述した「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中のＲＢ－Ｃ遊技（ＳＲＢ遊技））」の項目で説明した通りである。
【４３０４】
　「ＲＢ－Ｄ条件装置」は、「ＲＢ－Ｃ条件装置」と同様に、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」

においてのみ、抽選が行われる（図４８６）。
　また、「ＲＢ－Ｄ条件装置」は、当選役が「ＲＢ０４」に設定され（図４６５）、「ＲＢ０４」に対応する図柄組合せが「青７」－「白７」－「白７」に設定されている（図４６１）点で、「ＲＢ－Ｃ条件装置」と異なるが、「ＲＢ－Ｄ作動状態」の性能、及び「ＲＢ－Ｄ作動状態」の終了条件については、「ＲＢ－Ｃ条件装置」と同様である。
【４３０５】
　「ＳＢ－Ａ条件装置」は、非ＲＴ中、ＲＴ１中、非ＲＴ中のＳＢ作動時、及びＲＴ１のＳＢ作動時において抽選が行われる（図４７２、図４７４、図４９２、図４９４）。
　また、「ＳＢ－Ａ条件装置」の当選役は、「ＳＢ０１」に設定され（図４６５）、「ＳＢ０１」に対応する図柄組合せは、「偽７」－「白７」－「赤７」に設定されている（図４６１）。
　「ＳＢ－Ａ条件装置」作動時に、「ＳＢ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において「ＳＢ－Ａ作動状態（ＳＢ－Ａ遊技）」となる。また、「ＳＢ－Ａ作動状態」は、１遊技のみで終了する。
【４３０６】
　「ＳＢ－Ｂ条件装置」は、「ＳＢ－Ａ条件装置」と同様に、非ＲＴ中、ＲＴ１中、非ＲＴ中のＳＢ作動時、及びＲＴ１のＳＢ作動時において抽選が行われる（図４７２、図４７４、図４９２、図４９４）。
　また、「ＳＢ－Ｂ条件装置」は、当選役が「ＳＢ０２」に設定され（図４６５）、「ＳＢ０２」に対応する図柄組合せが「偽７」－「白７」－「白７」に設定されている（図４６１）点で、「ＳＢ－Ａ条件装置」と異なるが、「ＳＢ－Ｂ作動状態」の性能、及び「ＳＢ－Ｂ作動状態」の終了条件については、「ＳＢ－Ａ条件装置」と同様である。
【４３０７】
　さらに、「ＳＢ（ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ）作動状態」においても、「ＳＢ条件装置」の抽選が行われる。
　そして、「ＳＢ作動状態」において、「ＳＢ条件装置」が作動し、「ＳＢ」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において、再度、「ＳＢ作動状態」となる。
【４３０８】
　これに対し、「ＳＢ作動状態」において、「ＳＢ条件装置」が作動することなく、「ＳＢ作動状態」が終了すると、「ＳＢ作動状態」に移行する前の遊技状態に戻る。
　また、「ＳＢ作動状態」において、「ＳＢ条件装置」が作動したが、「ＳＢ」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されることなく、「ＳＢ作動状態」が終了したときも、「ＳＢ作動状態」に移行する前の遊技状態に戻る。
【４３０９】
　「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、後述する図４８６～図４８７に示す置数表に基づいて、役抽選手段６１により抽選が行われる。これにより、設定１の場合、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、「２８８３９／６５５３６」の確率で、「小役Ｗ条件装置」が作動する。そして、「小役Ｗ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０８」～「小役１４」又は「小役１７」～「小役２１」のいずれか（いずれも１枚払出し）が入賞する。
　また、設定１の場合、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、「２１７９４／６５５３６」の確率で、「ＳＢ条件装置」が作動する。そして、「ＳＢ条件装置」が作動した遊技では、「ＳＢ」に対応する図柄組合せが停止表示されたか否かにかかわらず、メダルが払い出されることはない。
　よって、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。
【４３１０】
　図４６６～図４７１は、第５０実施形態における小役及びリプレイ条件装置を示してい

る。
図４６６に示すように、リプレイ条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「１」に対応する「リプレイＡ条件装置」から、小役及びリプレイ条件装置番号「１３」に対応する「リプレイＭ条件装置」までの１３種類を備えている。
【４３１１】
「リプレイＡ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」に設定されており、「リプレイＡ条件装置」の作動時には、「リプレイ０１」に対応する「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が有効ラインに停止表示される。
「リプレイＢ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ０２」に設定されている。そして、「リプレイＢ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイＢ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」と重複当選する。
【４３１２】
「リプレイＣ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ０３」に設定されている。そして、「リプレイＣ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイＣ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」と重複当選する。
「リプレイＤ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ０４」に設定されている。そして、「リプレイＤ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイＤ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と重複当選する。
【４３１３】
「リプレイＥ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」～「リプレイ０３」に設定されている。そして、「リプレイＥ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイＥ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」と重複当選する。
「リプレイＦ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」、「リプレイ０２」及び「リプレイ０４」に設定されている。そして、「リプレイＦ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、「リプレイＦ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」と重複当選する。
【４３１４】
「リプレイＧ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」～「リプレイ０６」に設定されている。そして、「リプレイＧ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」を有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。また、「リプレイ０３」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
なお、「リプレイ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中上段」－「右上段」を通る上段ライン（無効ライン）に「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」が停止表示される。
【４３１５】
「リプレイＨ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」～「リプレイ１０」に設定されている。
また、「リプレイＨ条件装置」は、下記（１）～（３）の状態において抽選が行われる

（図４７６、図４８０、図４８４）。
（１）「ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ内部中））」
（２）「ＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ遊技中））」
（３）「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中））」
そして、（Ａ）「ＲＴ２」と、（Ｂ）「ＲＴ４」及び「ＲＴ５」とで、リプレイＨ条件装置作動時のリール３１の停止制御が異なる。
【４３１６】
（Ａ）「ＲＴ２」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、「リプレイ０４」に対応する「青７」－「青７／リプレイ」－「青７」を有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。また、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
【４３１７】
（Ｂ）「ＲＴ４」又は「ＲＴ５」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止（中押し）（「中左右」又は「中右左」）の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
また、「ＲＴ４」又は「ＲＴ５」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止以外（「左中右」、「左右中」、「右左中」又は「右中左」）の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、リプレイ０４に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御し、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
【４３１８】
「ＲＴ２」に滞在しているときは、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」のいずれかが作動（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄのいずれかが当選）している。すなわち、特別役（ボーナス）に当選している。
そして、「ＲＴ２」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押し（「左中右」の押し順）で「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。具体的には、たとえば、「右向きの矢印」の画像及び「青７を狙え！」の文字を画像表示装置２３に表示する。
【４３１９】
また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、特別役に当選している旨を報知する。具体的には、たとえば、特別役に当選していることを示す「ボーナス確定画面」を画像表示装置２３に表示する。
これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、特別役に当選している旨を報知しない。この場合、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技の次回遊技で、特別役に当選している旨を報知する。
【４３２０】
また、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動した（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄに当選した）当該遊技において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与するか否かを決定するＡＴ抽選を行う。

「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したときにおけるＡＴ抽選の当選確率は「１００％」に設定され、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置」が作動したときにおけるＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。

このため、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したときは、「１００％」の確率で、報知遊技の実行権利が付与され、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動したときは、「１０％」の確率で、報知遊技の実行権利が付与される。

【４３２１】

そして、「ＲＴ４」又は「ＲＴ５」において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、「ＲＴ２」において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４３２２】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、「ＲＴ４」又は「ＲＴ５」の終了時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ作動（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ遊技）終了時）に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４３２３】

また、「ＲＴ５」において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作情報として、中第１停止（「中左右」又は「中右左」の押し順）でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（中第１停止で）ストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。この場合、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【４３２４】

また、「ＲＴ５」において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知したものの、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで、ストップスイッチ４２が操作されたとする。この場合、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるものの、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【４３２５】

なお、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したときのＡＴ抽選の当選確率を「１００％」に設定しているため、「ＲＴ４」に移行するときは、報知遊技の実行権利を有していることになるが、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したときのＡＴ抽選の当選確率を「１００％」未満に設定することもできる。この場合、「ＲＴ４」において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作情報として、中第１停止でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

【４３２６】

「リプレイＩ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」～「リプレイ０８」に設定されている。

また、「リプレイＩ条件装置」も、「リプレイＨ条件装置」と同様に、ＲＴ２、ＲＴ４

、及びＲＴ５において抽選が行われる（図４７６、図４８０、図４８４）。
　そして、「リプレイＩ条件装置」も、「リプレイＨ条件装置」と同様に、ＲＴ２において「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技と、ＲＴ４及びＲＴ５において「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技とで、リール３１の停止制御が異なる。
【４３２７】
　ＲＴ２において「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の押し順にかかわらず、リプレイ０２に対応する「ブランク」－「青７／スイカ／ブランク」－「チェリー／ブランク」を有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。また、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
　なお、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン（無効ライン）に「青７」－「青７」－「青７」が停止可能となる。
【４３２８】
　これに対し、ＲＴ４又はＲＴ５において「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止（「中左右」又は「中右左」）の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
　また、ＲＴ４又はＲＴ５において「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止以外（「左中右」、「左右中」、「右左中」又は「右中左」）の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御し、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができないときは、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させるようにリール３１を停止制御する。
【４３２９】
　そして、ＲＴ２において「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
　また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、特別役に当選している旨を報知する。
【４３３０】
　これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、特別役に当選している旨を報知しない。この場合、「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技の次回遊技で、特別役に当選している旨を報知する。
【４３３１】
　また、ＲＴ４又はＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
　また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。
【４３３２】
　これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ

４２が操作されて、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、ＲＴ４又はＲＴ５の終了時に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４３３３】

また、ＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、「リプレイＨ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、中第１停止でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（中第１停止で）ストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。この場合、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【４３３４】

また、ＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技で、中第１停止でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知したものの、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで、ストップスイッチ４２が操作されたとする。この場合、「リプレイ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるものの、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。

【４３３５】

ここで、上述した「リプレイＧ条件装置」は、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ４、ＲＴ５、非ＲＴ中のＳＢ作動時、及びＲＴ１中のＳＢ作動時において抽選が行われる（図４７２、図４７４、図４７６、図４８０、図４８４、図４９２、図４９４）。

また、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ４、及びＲＴ５において、「リプレイＧ条件装置」が作動した遊技で、特定の演出を出力するか否かを決定する演出抽選を行う。そして、演出抽選で当選したときは、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技や、ＲＴ４又はＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

【４３３６】

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０４」に対応する図柄組合せではなく、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。この場合、特別役に当選している旨を報知することはなく、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することもない。

このように、「リプレイＧ条件装置」作動時における「青７」図柄を狙うべき旨の報知は、特別役に当選していることや、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。

【４３３７】

また、「ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）」において、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能となる。このとき、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技や、ＲＴ４又はＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

【４３３８】

また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「１ＢＢ０５」に対応する「青７」－「青７」－「ブランク」、又は「１ＢＢ０６」に対応する「青７」－「ブランク」－「青７」が有効ラインに停止表示される。

そして、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）」に移行する。

【４３３９】

このように、第５０実施形態では、ＲＴ２中に「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技、ＲＴ４又はＲＴ５中に報知遊技の実行権利を有している場合において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ４又はＲＴ５中に「リプレイＧ条件装置」が作動した遊技、及び「ＲＴ３中（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）」に役抽選手段６１で非当選となった遊技において、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

これにより、特別役に当選していることや、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるようにしている。

【４３４０】

「リプレイＪ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」、「リプレイ０６」及び「リプレイ０７」に設定されている。そして、「リプレイＪ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０６」又は「リプレイ０７」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

「リプレイＫ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ０５」に設定されている。そして、「リプレイＫ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０５」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【４３４１】

「リプレイＬ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」、「リプレイ０８」及び「リプレイ０９」に設定されている。そして、「リプレイＬ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ０８」又は「リプレイ０９」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

「リプレイＭ条件装置」の当選役は、「リプレイ０１」及び「リプレイ１０」に設定されている。そして、「リプレイＭ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「リプレイ１０」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【４３４２】

図４６７～図４７１に示すように、小役条件装置は、小役及びリプレイ条件装置番号「１４」に対応する「小役Ａ１条件装置」から、小役及びリプレイ条件装置番号「４７」に対応する「小役Ｘ条件装置」までの３４種類を備えている。

「小役Ａ１条件装置」の当選役は、「小役０１」、「小役０８」及び「小役０９」に設定されている。

【４３４３】

また、「小役Ａ１条件装置」は、下記（１）～（８）の状態で抽選が行われる（図４７３、図４７５、図４７７、図４７９、図４８３、図４８５、図４８７、図４８９）。

（１）「非ＲＴ」

（２）「ＲＴ１」

（３）「ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ内部中））」

（４）「ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ内部中））」

（５）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（

１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」
（６）「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中））」
（７）「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」
（８）「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」

【４３４４】

また、下記（Ａ）～（Ｄ）の状態によって、「小役Ａ１条件装置」作動時のリール３１の停止制御が異なる。

（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」
（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」
（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」
（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」

【４３４５】

（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」における「小役Ａ１条件装置」作動時のリール３１の停止制御について説明する。

「左中右（１２３）」の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役０１」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール３１を停止制御する。

なお、「小役０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中上段」－「右上段」を通る上段ライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。

【４３４６】

また、「左中右（１２３）」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役０８」又は「小役０９」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール３１を停止制御する。

このように、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ１条件装置」の作動時には、「左中右（１２３）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、「１／６」の確率で１０枚払出しとなる小役が入賞し、「５／６」の確率で１枚払出しとなる小役が入賞する。

【４３４７】

（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」における「小役Ａ１条件装置」作動時のリール３１の停止制御について説明する。

「左中右（１２３）」又は「左右中（１３２）」のいずれの押し順でストップスイッチ４２が操作されたときも、「小役０１」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール３１を停止制御する。

【４３４８】

また、「左中右（１２３）」及び「左右中（１３２）」以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「小役０８」又は「小役０９」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール３１を停止制御する。

このように、（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ１条件装置」の作動時には、「左中右（１２３）」及び「左右中（１３２）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、「１／３」の確率で１０枚払出しとなる小役が入賞し、「２／３」の確率で１枚払出しとなる小役が入賞する。

【４３４９】
（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」における「小役Ａ１条件装置」作動時のリール３１の停止制御について説明する。
ＲＴ５において「小役Ａ１条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０１」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるようにリール３１を停止制御する。
このため、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０１」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３５０】
（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」については、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。
【４３５１】
「小役Ａ２条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」についても、「小役Ａ１条件装置」の項目で示した（１）～（８）の状態で抽選が行われ、「小役Ａ１条件装置」の項目で示した（Ａ）～（Ｄ）の状態よってリール３１の停止制御が異なる。
なお、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ａ６条件装置」を総称して「Ａ群ベル」と称し、「小役Ｂ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」を総称して「Ｂ群ベル」と称する。
また、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」を総称して「押し順ベル」と称する。
【４３５２】
「小役Ａ２条件装置」の当選役は、「小役０２」、「小役０８」及び「小役１０」に設定されている。
（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ２条件装置」作動時には、「左右中（１３２）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「１／６」になる。
（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ２条件装置」作動時には、「左中右（１２３）」又は「左右中（１３２）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「１／３」になる。
【４３５３】
そして、「小役Ａ２条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役０２」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。
また、「小役Ａ２条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」又は「小役１０」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３５４】
（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ２条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０２」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
このため、ＲＴ５中の「小役Ａ２条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０２」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。

【４３５５】
「小役Ａ３条件装置」の当選役は、「小役０３」、「小役０８」、「小役０９」及び「小役１１」に設定されている。
（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ３条件装置」の作動時には、「中左右（２１３）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「１／６」になる。
（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ３条件装置」作動時には、「中左右（２１３）」又は「中右左（２３１）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「１／３」になる。
【４３５６】
そして、「小役Ａ３条件装置作動時」の押し順正解時には、「小役０３」（１０枚払出し）に対応する「ベル」－「ベル」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。
また、「小役Ａ３条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」、「小役０９」又は「小役１１」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３５７】
（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ３条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０３」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
このため、ＲＴ５中の「小役Ａ３条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０３」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。
【４３５８】
「小役Ａ４条件装置」の当選役は、「小役０４」、「小役０８」、「小役０９」及び「小役１１」に設定されている。
（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ４条件装置」作動時には、「中右左（２３１）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「１／６」になる。
（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ４条件装置」作動時には、「中左右（２１３）」又は「中右左（２３１）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「１／３」になる。
【４３５９】
そして、「小役Ａ４条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役０４」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左下段」－「中中段」－「右上段」を通る右上がりライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。
また、「小役Ａ４条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」、「小役０９」又は「小役１１」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３６０】
（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ４条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態

様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０４」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
　このため、ＲＴ５中の「小役Ａ４条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０４」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３６１】
　（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。
【４３６２】
　「小役Ａ５条件装置」の当選役は、「小役０５」、「小役０８」、「小役０９」及び「小役１２」に設定されている。
　（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ５条件装置」作動時には、「右左中（３１２）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「１／６」になる。
　（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ５条件装置」作動時には、「右左中（３１２）」又は「右中左（３２１）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順に正解する確率は「１／３」になる。
【４３６３】
　そして、「小役Ａ５条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役０５」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左下段」－「中下段」－「右下段」を通る下段ライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。
　また、「小役Ａ５条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」、「小役０９」又は「小役１２」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３６４】
　（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ５条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０５」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
　このため、ＲＴ５中の「小役Ａ５条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０５」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３６５】
　（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。
【４３６６】
　「小役Ａ６条件装置」の当選役は、「小役０６」、「小役０８」、「小役０９」及び「小役１２」に設定されている。
　（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」においては、「小役Ａ６条件装置」作動時には、「右中左（３２１）」の押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。このため、正解押し順の報知が行われなければ、押し順に正解する確率は「１／６」になる。
　（Ｂ）「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（ＲＴ２及びＲＴ３）」においては、「小役Ａ６条件装置」作動時には、「右左中（３１２）」又は「右中左（３２１）」の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順が不正解押し順となる。このため、押し順

に正解する確率は「１／３」になる。
【４３６７】
　そして、「小役Ａ６条件装置」作動時の押し順正解時には、「小役０６」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、このとき、「左下段」－「中中段」－「右下段」を通る逆Ｖ字型のライン（無効ライン）に「ベル」－「ベル」－「ベル」が停止表示される。
　また、「小役Ａ６条件装置」作動時の押し順不正解時には、「小役０８」、「小役０９」又は「小役１２」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３６８】
　（Ｃ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（ＲＴ５）」においては、「小役Ａ６条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０６」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
　このため、ＲＴ５中の「小役Ａ６条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０６」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３６９】
　（Ｄ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」と同様のリール３１の停止制御が行われる。
【４３７０】
　「小役Ｂ１条件装置」の当選役は、「小役０１」、「小役０８」、「小役０９」及び「小役１３」に設定されている。
　また、「小役Ｂ１条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ａ１条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
　「小役Ｂ２条件装置」の当選役は、「小役０２」、「小役０８」、「小役１０」及び「小役１３」に設定されている。
　また、「小役Ｂ２条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ａ２条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
【４３７１】
　「小役Ｂ３条件装置」の当選役は、「小役０３」、「小役０８」、「小役０９」、「小役１１」及び「小役１３」に設定されている。
　また、「小役Ｂ３条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ａ３条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
　「小役Ｂ４条件装置」の当選役は、「小役０４」、「小役０８」、「小役０９」、「小役１１」及び「小役１３」に設定されている。
　また、「小役Ｂ４条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ａ４条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
【４３７２】
　「小役Ｂ５条件装置」の当選役は、「小役０５」、「小役０８」、「小役０９」、「小役１２」及び「小役１３」に設定されている。
　また、「小役Ｂ５条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ａ５条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
　「小役Ｂ６条件装置」の当選役は、「小役０６」、「小役０８」、「小役０９」、「小役１２」及び「小役１３」に設定されている。
　また、「小役Ｂ６条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ａ６条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
【４３７３】
　「小役Ｃ条件装置」の当選役は、「小役０７」に設定されている。

また、「小役Ｃ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０７」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
このため、「小役Ｃ条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０７」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３７４】
「小役Ｄ条件装置」の当選役は、「小役０１」、「小役０８」、「小役１０」及び「小役２１」に設定されている。
また、「小役Ｄ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０１」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
このため、「小役Ｄ条件装置」作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０１」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３７５】
「小役Ｅ条件装置」の当選役は、「小役０２」、「小役０８」、「小役１０」及び「小役２１」に設定されている。
また、「小役Ｅ条件装置」は、「小役Ａ１条件装置」の項目で示した（１）～（８）の状態で抽選が行われる（図４７３、図４７５、図４７７、図４７９、図４８３、図４８５、図４８７、図４８９）。
【４３７６】
さらにまた、「小役Ｅ条件装置」は、下記（Ａ）又は（Ｂ）の状態によってリール３１の停止制御が異なる。
（Ａ）「非内部中（非ＲＴ及びＲＴ１）」、並びに「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～Ｅ内部中）（ＲＴ２及びＲＴ３）」
（Ｂ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）（ＲＴ５）」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」
【４３７７】
（Ａ）「非内部中」及び「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時」においては、「小役Ｅ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役２１」（１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。よって、常に（１００％の確率で）「小役２１」が入賞し、「１枚」のメダルが払い出される。
【４３７８】
（Ｂ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」においては、小役Ｅ条件装置作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０２」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。よって、常に（１００％の確率で）「小役０２」が入賞し、「１０枚」のメダルが払い出される。
【４３７９】
「小役Ｆ条件装置」～「小役Ｈ条件装置」についても、「小役Ａ１条件装置」の項目で示した（１）～（８）の状態で抽選が行われ、「小役Ｅ条件装置」の項目で示した（Ａ）又は（Ｂ）の状態よってリール３１の停止制御が異なる。
【４３８０】

また、「小役Ｆ条件装置」の当選役は、「小役０３」、「小役０８」、「小役１０」及び「小役２１」に設定されている。
さらにまた、「小役Ｇ条件装置」の当選役は、「小役０４」、「小役０８」、「小役１０」及び「小役２１」に設定されている。
さらに、「小役Ｈ条件装置」の当選役は、「小役０５」、「小役０８」、「小役１０」、「小役２０」及び「小役２１」に設定されている。
【４３８１】
（Ａ）「非内部中」及び「１ＢＢ－Ａ～Ｅ条件装置作動時」においては、「小役Ｆ条件装置」～「小役Ｈ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役２１」（１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３８２】
（Ｂ）「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」においては、「小役Ｆ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役０３」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
同様に、「小役Ｇ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役０４」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、「小役Ｈ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役０５」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。
【４３８３】
「小役Ｉ条件装置」の当選役は、「小役１５」及び「小役１６」に設定されている。そして、「小役Ｉ条件装置」の作動時には、「小役１５」（３枚払出し）又は「小役１６」（１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となる。
なお、「小役１５」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、「左上段」－「中中段」－「右下段」を通る右下がりライン（無効ライン）に「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が停止可能となる。
【４３８４】
「小役Ｊ条件装置」の当選役は、「小役１３」、「小役１５」及び「小役１６」に設定されている。また、「小役Ｊ条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ｉ条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
「小役Ｊ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ａ条件装置」と重複当選する。
【４３８５】
「小役Ｋ条件装置」の当選役は、「小役０９」、「小役１７」及び「小役２１」に設定されている。そして、「小役Ｋ条件装置」の作動時には、「小役１７」又は「小役２１」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となる。
なお、「小役１７」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、上段ライン（無効ライン）に「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が停止可能となり、「小役２１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、下段ライン（無効ライン）に「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」が停止可能となる。
【４３８６】
「小役Ｌ条件装置」の当選役は、「小役０９」、「小役１０」、「小役１７」及び「小役２１」に設定されている。また、「小役Ｌ条件装置」作動時のリール３１の停止制御は、「小役Ｋ条件装置」作動時のリール３１の停止制御と同様である。
「小役Ｌ条件装置」は、単独当選することはなく、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と重複当選する。
【４３８７】
「小役Ｍ条件装置」の当選役は、「小役１８」に設定されている。

そして、「小役Ｍ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役１８」（１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

なお、「小役１８」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときの停止出目を「チャンス目Ａ」と称する。

【４３８８】

「小役Ｎ条件装置」～「小役Ｑ条件装置」の作動時についても、「小役Ｍ条件装置」の作動時と同様に、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役１８」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

なお、「小役Ｎ条件装置」の当選役は、「小役０９」及び「小役１８」に設定され、「小役Ｏ条件装置」の当選役は、「小役１０」及び「小役１８」に設定され、「小役Ｐ条件装置」の当選役は、「小役１１」及び「小役１８」に設定され、「小役Ｑ条件装置」の当選役は、「小役１２」及び「小役１８」に設定されている。

【４３８９】

また、「小役Ｎ条件装置」～「小役Ｑ条件装置」は、単独当選することはない。「小役Ｎ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」と重複当選し、「小役Ｏ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」と重複当選し、「小役Ｐ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と重複当選し、「小役Ｑ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」と重複当選する。

【４３９０】

「小役Ｒ条件装置」の当選役は、「小役１９」及び「小役２０」に設定されている。

そして、「小役Ｒ条件装置」の作動時には、「小役１９」又は「小役２０」（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

なお、「小役１９」又は「小役２０」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときの停止出目を「チャンス目Ｂ」と称する。

【４３９１】

「小役Ｓ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の作動時についても、「小役Ｒ条件装置」の作動時と同様に、「小役１９」又は「小役２０」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

なお、「小役Ｓ条件装置」の当選役は、「小役０９」、「小役１９」、「小役２０」及び「小役２１」に設定され、「小役Ｔ条件装置」の当選役は、「小役１０」、「小役１９」及び「小役２０」に設定され、「小役Ｕ条件装置」の当選役は、「小役１１」、「小役１９」及び「小役２０」に設定され、「小役Ｖ条件装置」の当選役は、「小役１２」、「小役１９」及び「小役２０」に設定されている。

【４３９２】

また、「小役Ｓ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」は、単独当選することはない。「小役Ｓ条件装置」は、「１ＢＢ－Ａ条件装置」と重複当選し、「小役Ｔ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と重複当選し、「小役Ｕ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｃ条件装置」と重複当選し、「小役Ｖ条件装置」は、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」と重複当選する。

【４３９３】

「小役Ｗ条件装置」の当選役は、「小役０８」～「小役１４」及び「小役１７」～「小役２１」に設定されている。

そして、「小役Ｗ条件装置」の作動時には、「小役０８」～「小役１４」又は「小役１７」～「小役２１」のいずれか（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。すなわち、いずれかの１枚役が入賞する。

【４３９４】

「小役Ｘ条件装置」の当選役は、「小役０１」～「小役２２」に設定されている。すなわち、「小役Ｘ条件装置」の作動時には、すべての小役が当選役となる。

そして、「小役Ｘ条件装置」の作動時には、「小役０１」～「小役０７」又は「小役２２」のいずれか（いずれも１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。すなわち、いずれかの１０枚役が入賞する。

【４３９５】
図４７２～図４９５は、第５０実施形態における遊技状態（ＲＴ）ごと及び設定値ごとの各当選番号の置数を示す図（置数表）である。
図４７２～図４９５に示す置数を「６５５３６」で割ると、各当選番号の当選確率になる。たとえば、図４７２中、当選番号「２」の置数は、全設定共通で「４」であるから、非ＲＴにおいて、当選番号「２」の当選確率は、「４／６５５３６」になる。
また、たとえば、役抽選手段６１による抽選で、図４７２中、当選番号「２」に当選すると、この当選番号「２」から、役物条件装置番号「１」と、小役及びリプレイ条件装置番号「３３」とが生成される。そして、役物条件装置番号「１」に対応する「１ＢＢ－Ａ条件装置」と、小役及びリプレイ条件装置番号「３３」に対応する「小役Ｊ条件装置」とが作動する。
【４３９６】
図４７２～図４９５中、「抽選」の欄において、「○」は、抽選が行われる（抽選対象となっている）ことを意味し、「×」は、抽選が行われない（抽選対象となっていない）ことを意味する。また、「抽選」の欄が「○」の（抽選が行われる）当選番号については、「１」以上の置数が設定され、「抽選」の欄が「×」の（抽選が行われない）当選番号については、置数が「０」に設定されている。
【４３９７】
また、図４７２～図４９５において、各置数表の最後の部分に、１ＢＢ合算値、ＲＢ合算値、ＳＢ合算値、リプレイ合算値、小役合算値、及び非当選の値を示している。
なお、１ＢＢ条件装置と小役又はリプレイ条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数については、１ＢＢ合算値と小役又はリプレイ合算値との双方に加算している。このため、１ＢＢ合算値から非当選の値までの合計は「６５５３６」にならない場合を有する。
【４３９８】
図４７２～図４７３は、非ＲＴ（非内部中）における置数表を示す図である。
非ＲＴ中は、役物条件装置については、「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｅ条件装置」並びに「ＳＢ－Ａ条件装置」及び「ＳＢ－Ｂ条件装置」の抽選は行われるが、「ＲＢ－Ａ条件装置」～「ＲＢ－Ｄ条件装置」の抽選は行われない。
「ＲＢ－Ａ条件装置」及び「ＲＢ－Ｂ条件装置」は、後述する「１ＢＢ－Ｃ作動時又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ遊技又は１ＢＢ－Ｄ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」においてのみ抽選が行われる。
また、「ＲＢ－Ｃ条件装置」及び「ＲＢ－Ｄ条件装置」は、後述する「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ未作動時かつＲＢ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」においてのみ抽選が行われる。
【４３９９】
また、非ＲＴ中は、リプレイ条件装置については、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」のみ抽選が行われる。
さらに、非ＲＴ中は、小役条件装置については、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の抽選は行われるが、「小役Ｘ条件装置」の抽選は行われない。
非ＲＴ中は、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、６通りの押し順のうち、いずれか１つの押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。
【４４００】
また、非ＲＴ中は、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。このとき、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「１／６」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「５／６」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。
そして、非ＲＴ中は、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解

押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【４４０１】

図４７４～図４７５は、ＲＴ１（非内部中）における置数表を示す図である。

ＲＴ１中は、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」の置数（当選確率）が、非ＲＴ中と異なるが、それ以外は、非ＲＴ中と同様である。

なお、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」の置数の割振りは、非ＲＴ中とＲＴ１中とで異なるが、リプレイ合算値については、非ＲＴ中とＲＴ１中とで同一である。このため、リプレイ条件装置の当選確率は、非ＲＴ中とＲＴ１中とで同一である。

【４４０２】

また、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴとＲＴ１とで同一である。

よって、ＲＴ１中も、非ＲＴ中と同様に、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【４４０３】

図４７６～図４７７は、ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ内部中））における置数表を示す図である。

ＲＴ２中は、役物条件装置の抽選は行われない。

また、ＲＴ２中は、リプレイ条件装置については、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＭ条件装置」の抽選が行われる。

さらにまた、非ＲＴ及びＲＴ１におけるリプレイ合算値は「８９７８」であるのに対し、ＲＴ２におけるリプレイ合算値は「１７０００」である。よって、非ＲＴ又はＲＴ１からＲＴ２に移行すると、リプレイ条件装置の当選確率が高くなる。

【４４０４】

ＲＴ２における各小役条件装置の置数は、非ＲＴ及びＲＴ１と同一である。よって、非ＲＴ又はＲＴ１からＲＴ２に移行しても、各小役条件装置の当選確率は変わらない。

ただし、ＲＴ２では、非ＲＴ及びＲＴ１と異なり、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、６通りの押し順のうち、所定の２通りの押し順が正解押し順となり、他の４通りの押し順は不正解押し順となる。よって、正解押し順の報知が行われなければ、「１／３」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「２／３」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。

なお、ＲＴ２では、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において役物条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「５９」、「６１」、「６３」～「６６」及び「６８」～「７１」にそれぞれ割り振っている。

【４４０５】

また、ＲＴ２中は、「１７０００／６５５３６」の確率で、「リプレイＡ条件装置」又は「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＭ条件装置」の当選役に含まれるいずれかのリプレイが入賞する。

さらに、ＲＴ２中は、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。このとき、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「１／３」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「２／３」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。

そして、ＲＴ２中も、非ＲＴ及びＲＴ１中と同様に、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【４４０６】
図４７８～図４７９は、ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ内部中））における置数表を示す図である。
ＲＴ３中も、ＲＴ２中と同様に、役物条件装置の抽選は行われない。
また、ＲＴ３中は、リプレイ条件装置については、「リプレイＡ条件装置」のみ抽選が行われる。
【４４０７】
さらにまた、非ＲＴ及びＲＴ１におけるリプレイ合算値は「８９７８」であるのに対し、ＲＴ３におけるリプレイ合算値は「１１０００」である。よって、非ＲＴ又はＲＴ１からＲＴ３に移行すると、リプレイ条件装置の当選確率が高くなる。
さらに、ＲＴ３でのリプレイ条件装置の当選確率は、ＲＴ２でのリプレイ条件装置の当選確率より低く設定されている。そして、ＲＴ３では、ＲＴ２と比べて、リプレイ条件装置の当選確率が低くなっている分、非当選となる確率が高くなっている。
【４４０８】
ＲＴ３における各小役条件装置の置数は、非ＲＴ、ＲＴ１及びＲＴ２と同一である。よって、非ＲＴ又はＲＴ１からＲＴ３に移行しても、各小役条件装置の当選確率は変わらない。また、ＲＴ２とＲＴ３とで、各小役条件装置の当選確率は同一である。
また、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、ＲＴ２とＲＴ３とで同一である。
なお、ＲＴ３では、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において役物条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「５９」、「６１」、「６３」～「６６」及び「６８」～「７１」にそれぞれ割り振っている。
【４４０９】
また、ＲＴ３中は、「１１０００／６５５３６」の確率で、「リプレイＡ条件装置」が作動して、「リプレイ０１」が入賞する。
さらに、ＲＴ３中は、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、ＲＴ２とＲＴ３とで同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「１／３」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「２／３」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。
よって、ＲＴ３中も、非ＲＴ及びＲＴ１～ＲＴ２中と同様に、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。
【４４１０】
図４８０～図４８１は、ＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ａ遊技中））における置数表を示す図である。
ＲＴ４中も、ＲＴ２中及びＲＴ３中と同様に、役物条件装置の抽選は行われない。
また、ＲＴ４中は、リプレイ条件装置については、「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＩ条件装置」の抽選が行われる。
さらにまた、ＲＴ４におけるリプレイ合算値は「４０００」であり、非ＲＴ及びＲＴ１～ＲＴ３のいずれのリプレイ合算値よりも小さい。このため、ＲＴ４に移行すると、リプレイ条件装置の当選確率が低くなる。
【４４１１】
さらに、上述したように、ＲＴ４において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４４１２】

また、ＲＴ４中は、小役条件装置について、「小役Ｘ条件装置」のみ抽選が行われる。

さらにまた、ＲＴ４中、「小役Ｘ条件装置」の置数は、全設定共通で「６１５３６」であるから、「６１５３６／６５５３６」の確率で「小役Ｘ条件装置」が作動する。

そして、上述したように、「小役Ｘ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０１」～「小役０７」又は「小役２２」のいずれか（いずれも１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【４４１３】

また、ＲＴ４中は、「４０００／６５５３６」の確率で、「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＩ条件装置」の当選役に含まれるいずれかのリプレイが入賞するか、又は「６１５３６／６５５３６」の確率で、１０枚払出しとなるいずれかの小役が入賞する。そして、ＲＴ４中は、非当選となる確率は「０」であるから、非入賞となることはない。

よって、ＲＴ４中は、出玉率が「１」を超え、ほぼ毎遊技、３枚のメダルを投入して１０枚のメダルが払い出されるので、遊技者のメダルが増えていく。

【４４１４】

図４８２～図４８３は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」における置数表を示す図である。

「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、「ＲＢ－Ａ条件装置」及び「ＲＢ－Ｂ条件装置」（シフトＲＢ）の抽選が行われる。

また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、リプレイ条件装置の抽選は行われない。

【４４１５】

さらにまた、各小役条件装置の置数は、非ＲＴ及びＲＴ１～ＲＴ３と「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」とで同一である。

さらに、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴ及びＲＴ１と「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」とで同一である。

なお、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置の抽選を行わないため、非内部中において１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「５９」、「６１」、「６３」～「６６」及び「６８」～「７１」にそれぞれ割り振っている。

【４４１６】

また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、「３０７７８／６５５３６」の確率で、ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動するか、「３４７５８／６５５３６」の確率で、いずれかの小役条件装置が作動し、非当選となる確率は「０」である。

【４４１７】

また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴと同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「１／６」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「５／６」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。

よって、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時

」には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【４４１８】

図４８４～図４８５は、ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中））における置数表を示す図である。

ＲＴ５中は、ＲＴ２～ＲＴ４中と同様に、役物条件装置の抽選は行われない。

また、ＲＴ５中は、リプレイ条件装置については、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＩ条件装置」の抽選が行われる。

【４４１９】

さらに、上述したように、ＲＴ５において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

そして、報知した操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４４２０】

また、ＲＴ５における各小役条件装置の置数は、非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３並びに「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」と同一である。

ただし、ＲＴ５では、非ＲＴ及びＲＴ１～ＲＴ３と異なり、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０１」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。よって、ＲＴ５では、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、常に（１００％の確率で）「小役０１」が入賞し、１０枚のメダルが払い出される。

なお、ＲＴ５では、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において役物条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「５９」、「６１」、「６３」～「６６」及び「６８」～「７１」にそれぞれ割り振っている。

【４４２１】

また、ＲＴ５では、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動し、「小役０１」が入賞して、１０枚のメダルが払い出される。

さらにまた、ＲＴ５では、設定１の場合、「１８６００／６５５３６」の確率で、「リプレイＡ条件装置」又は「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＩ条件装置」のいずれかが作動し、これらの当選役に含まれるいずれかのリプレイが入賞して、再遊技となる。

【４４２２】

さらに、ＲＴ５では、設定１の場合、非当選となる確率は、「１２１７８／６５５３６」である。

よって、ＲＴ５中は、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動し、「小役０１」が入賞して、１０枚のメダルが払い出される確率が最も高いので、出玉率が「１」を超え、遊技者のメダルが増えていく。

【４４２３】

図４８６～図４８７は、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」における置数表を示す図である。

「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」には、「ＲＢ－Ｃ条件装置」及び「ＲＢ－Ｄ条件装置」の抽選が行われる。

また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」には、リプレイ条件装置の抽選は行われない。

【４４２４】
さらにまた、各小役条件装置の置数は、非ＲＴ及びＲＴ１～ＲＴ３と「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」とで同一である。
さらに、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴ及びＲＴ１と「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」とで同一である。
なお、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」には、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置の抽選を行わないため、非内部中において１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「５９」、「６１」、「６３」～「６６」及び「６８」～「７１」にそれぞれ割り振っている。
【４４２５】
また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」には、設定１の場合、「３０７７８／６５５３６」の確率で、ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置が作動するか、「３４７５８／６５５３６」の確率で、いずれかの小役条件装置が作動し、非当選となる確率は「０」である。
【４４２６】
また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」には、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴと同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「１／６」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「５／６」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。
よって、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。
【４４２７】
図４８８～図４８９は、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」における置数表を示す図である。
「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、役物条件装置の抽選は行われず、リプレイ条件装置の抽選も行われない。
【４４２８】
また、各小役条件装置の置数は、非ＲＴ、ＲＴ１～ＲＴ３及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」と「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」とで同一である。
さらにまた、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴ、ＲＴ１及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」と「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」とで同一である。
なお、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、役物条件装置の抽選を行わないため、非内部中において１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置と重複当選する小役条件装置の置数を、当選番号「５９」、「６１」、「６３」～「６６」及び「６８」～「７１」にそれぞれ割り振っている。
【４４２９】
また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。そして、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御は、非ＲＴと同一であるため、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、

正解押し順の報知が行われなければ、「１／６」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「５／６」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。

【４４３０】

さらに、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、設定１の場合、「３０７７８／６５５３６」の確率で、非当選となる。

よって、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、出玉率は「１」を超え、遊技者のメダルは増えていき、正解押し順の報知が行われなければ、出玉率は「１」未満となり、遊技者のメダルは減っていく。

【４４３１】

図４９０～図４９１は、「１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ遊技中のＳＲＢ遊技中）」における置数表を示す図である。

「１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄ作動時」には、役物条件装置の抽選は行われず、リプレイ条件装置の抽選も行われない。

また、「１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄ作動時」には、小役条件装置については、「小役Ｗ条件装置」及び「小役Ｘ条件装置」のみ抽選が行われる。

【４４３２】

「小役Ｗ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、「小役０８」～「小役１４」又は「小役１７」～「小役２１」のいずれか（いずれも１枚払出し）に対応する図柄組合せが停止表示される。

また、「小役Ｘ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役０１」～「小役０７」又は「小役２２」のいずれか（いずれも１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。

【４４３３】

そして、「１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄ作動時」には、設定１の場合、「３６９５８／６５５３６」の確率で、「小役Ｗ条件装置」が作動して、１枚払出しとなるいずれかの小役が入賞し、「７８００／６５５３６」の確率で、「小役Ｘ条件装置」が作動して、１０枚払出しとなるいずれかの小役が入賞し、「２０７７８／６５５３６」の確率で非当選となる。

よって、「１ＢＢ－Ｃ～１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ａ～ＲＢ－Ｄ作動時」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。

【４４３４】

図４９２～図４９３は、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」における置数表を示す図である。

「非ＲＴ中のＳＢ作動時」は、「非ＲＴ中のＳＢ未作動時」（図４７２～図４７３）と比較すると、各役物条件装置及び各リプレイ条件装置の置数は同一であるが、各小役条件装置の置数が異なる。

「非ＲＴ中のＳＢ未作動時」には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の抽選が行われるが、「小役Ｘ条件装置」の抽選は行われない。また、「小役Ｗ条件装置」の置数は、全設定共通で「４」に設定されている。

これに対し、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の抽選は行われず、「小役Ｗ条件装置」及び「小役Ｘ条件装置」のみ抽選が行われる。

【４４３５】

そして、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、設定１の場合、「２８８３９／６５５３６」の確率で、「小役Ｗ条件装置」が作動して、１枚払出しとなるいずれかの小役が入賞し、「５７８４／６５５３６」の確率で、「小役Ｘ条件装置」が作動して、１０枚払出しとなるいずれかの小役が入賞する。また、「２１７９４／６５５３６」の確率で、「ＳＢ－Ａ条件装置」又は「ＳＢ－Ｂ条件装置」が作動する。この場合、「ＳＢ０１」又は「ＳＢ０２」の入賞の有無にかかわらず、今回遊技でのメダルの払出し枚数は「０」となる。

よって、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」には、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダル

が減っていく。
【４４３６】
　また、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」は、小役合算値が「３４７５９」であり、非当選の値が「５」である。
　これに対し、「非ＲＴ中のＳＢ未作動時」（図４７２～図４７３）は、小役合算値が「３４７５８」であり、非当選の値が「６」である。
　よって、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」は、「非ＲＴ中のＳＢ未作動時」と比較すると、小役合算値が「１」大きくなるとともに、非当選の値が「１」小さくなっている。
【４４３７】
　図４９４～図４９５は、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」における置数表を示す図である。
　「ＲＴ１中のＳＢ作動時」は、「ＲＴ１中のＳＢ未作動時」（図４７４～図４７５）と比較すると、各役物条件装置及び各リプレイ条件装置の置数は同一であるが、各小役条件装置の置数が異なる。
　また、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」は、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」（図４９２～図４９３）と比較すると、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」の置数が異なるが、それ以外の置数は同一である。
【４４３８】
　そして、「小役Ｗ条件装置」、「小役Ｘ条件装置」、「ＳＢ－Ａ条件装置」及び「ＳＢ－Ｂ条件装置」の作動時におけるリール３１の停止制御についても、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」と「ＲＴ１中のＳＢ作動時」とで同一である。
　よって、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」には、「非ＲＴ中のＳＢ作動時」と同様に、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく。
【４４３９】
　なお、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」と「非ＲＴ中のＳＢ作動時」とを比較すると、「リプレイＡ条件装置」及び「リプレイＧ条件装置」の置数の割振りは異なるが、リプレイ合算値は同一であるので、リプレイ条件装置の当選確率は同一である。
　また、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」と「ＲＴ１中のＳＢ未作動時」とを比較すると、小役合算値は、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」の方が「ＲＴ１中のＳＢ未作動時」より「１」大きく、非当選の値は、「ＲＴ１中のＳＢ作動時」の方が「ＲＴ１中のＳＢ未作動時」より「１」小さい。
【４４４０】
　次に、第５０実施形態におけるＲＴ遷移について説明する。
　図４９６は、第５０実施形態におけるＲＴ遷移を示す図であり、図４９７は、第５０実施形態におけるＲＴの変動条件を示す図である。
　図４９７中、回数の欄の「∞」（無限）は、各ＲＴについて、上限となる遊技回数が設定されておらず、変動契機の欄に記載された移行条件を満たすまで、そのＲＴを維持（継続）することを意味する。
【４４４１】
　メイン制御手段５０は、毎遊技、全リール３１の停止時に、ＲＴの移行条件を満たすか否かを判断し、ＲＴの移行条件を満たすと判断したときは、ＲＴを移行させるように制御する。
　まず、ＲＷＭ５３が初期化されると、非ＲＴに移行する。工場出荷時には、非ＲＴに移行する。また、電源がオフの状態で、設定キースイッチ１５２をオンにし、この状態で電源をオンにすると、設定変更状態に移行する。このとき、ＲＷＭ５３の初期化処理が実行され、非ＲＴに移行する。
　また、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動状態」が終了する（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数（２１０枚）に到達する）と、ＲＴ１に移行する。
【４４４２】
　非ＲＴは、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置」が作動するまで維持される。そして、非ＲＴにおいて、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動したときは、ＲＴ２に移行

する。また、非ＲＴにおいて、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」が作動したときは、ＲＴ３に移行する。
　ＲＴ１についても、非ＲＴと同様である。すなわち、ＲＴ１は、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ条件装置」が作動するまで維持される。そして、ＲＴ１において、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動したときは、ＲＴ２に移行する。また、ＲＴ１において、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」が作動したときは、ＲＴ３に移行する。
【４４４３】
　ＲＴ２は、「１ＢＢ０１」若しくは「１ＢＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるか、又は「１ＢＢ０３」若しくは「１ＢＢ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるまで維持される。
　そして、ＲＴ２において、「１ＢＢ０１」又は「１ＢＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、ＲＴ４に移行する。
　また、ＲＴ２において、「１ＢＢ０３」又は「１ＢＢ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」に移行する。
【４４４４】
　ＲＴ３は、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるまで維持される。
　そして、ＲＴ３において、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」に移行する。
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時」には、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中のＳＲＢ遊技中）」を含む。
【４４４５】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動（１ＢＢ－Ｅ遊技）」は、報知遊技が実行されていないとき（非ＡＴ中）は、ＡＴ抽選の当選確率が高い「チャンスゾーン（ＣＺ）」としての役割を有し、報知遊技が実行されているとき（ＡＴ中）は、報知遊技の実行権利の個数又は報知遊技中の遊技回数が加算（上乗せ）される確率が高い「上乗せ特化ゾーン」としての役割を有する。
　「１ＢＢ－Ｅ作動時」に移行すると、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件を満たすまで、ＡＴ抽選の当選確率が高く設定されている「チャンスゾーン（ＣＺ）」と、チャンスゾーンへの移行確率が高く設定されている「ＣＺ高確ゾーン」とを交互に繰り返す。
　具体的には、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に移行すると、まず、チャンスゾーンに移行する。チャンスゾーンは、５回の遊技が実行されるまで継続し、５回の遊技が実行されると終了する。すなわち、チャンスゾーンの終了条件は、遊技回数が５回に到達した（５遊技を消化した）ことである。また、第５０実施形態では、チャンスゾーンの遊技回数は、５遊技に固定されている。
【４４４６】
　また、非ＡＴ中のチャンスゾーンにおいて、「小役Ⅰ条件装置」～「小役Ⅴ条件装置」（レア役）が作動（当選）すると、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与する。さらにまた、非ＡＴ中のチャンスゾーンにおいて、報知遊技の実行権利を有している場合において、「小役Ⅰ条件装置」～「小役Ⅴ条件装置」が作動すると、報知遊技の実行権利の個数を加算（上乗せ）する。さらに、報知遊技（ＡＴ）中のチャンスゾーンにおいて、「小役Ⅰ条件装置」～「小役Ⅴ条件装置」が作動すると、報知遊技の実行権利の個数又は報知遊技中の遊技回数を加算（上乗せ）する。
　そして、チャンスゾーンにおいて、５回の遊技が実行されると、チャンスゾーンを終了し、ＣＺ高確ゾーンに移行する。

【４４４７】
　また、ＣＺ高確ゾーンは、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」が作動するか、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまで継続する。すなわち、ＣＺ高確ゾーンの終了条件は、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」が作動したこと、又は「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了したことである。
　そして、ＣＺ高確ゾーンにおいて、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」が作動した場合において、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件を満たしていないときは、ＣＺ高確ゾーンを終了して、再度、チャンスゾーンに移行する。
　また、ＣＺ高確ゾーンにおいて、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件を満たしたときは、「１ＢＢ－Ｅ作動時」を終了するとともに、ＣＺ高確ゾーンを終了する。
【４４４８】
　ただし、チャンスゾーンにおいて、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件を満たしたときは、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は終了するが、チャンスゾーンは、その終了条件を満たす（５遊技を消化する）まで継続する。この場合、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するとＲＴ１に移行するが、チャンスゾーンは５遊技を消化するまで継続するため、ＲＴ１移行後にチャンスゾーンの残り遊技を実行可能となる。すなわち、ＲＴ１中のチャンスゾーンとなる。
【４４４９】
　「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件は、メダルの払出し枚数が「２１０枚」を超えたことに設定され、チャンスゾーンの終了条件は、５遊技を消化したことに設定されている。このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了間際（メダル払出し枚数が「２１０枚」に到達する直前）にチャンスゾーンに移行すると、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は終了するが、チャンスゾーンは終了しないことがある。この場合、ＲＴ１中のチャンスゾーンとなる。そして、ＲＴ１移行後にチャンスゾーンの遊技回数が５回に到達すると、チャンスゾーンを終了する。なお、ＲＴ１移行後にチャンスゾーンが終了したときは、ＣＺ高確ゾーンには移行しない。
【４４５０】
　また、ＲＴ１では、「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｄ条件装置」（ビッグボーナス）の抽選が行われる。そして、ＲＴ１移行後のチャンスゾーンにおいて、「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動すると、報知遊技の実行権利を付与する。すなわち、「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動する（ビッグボーナスに当選する）と同時に、報知遊技の実行権利も常に（１００％の確率で）獲得できる。
　これにより、ＲＴ１中かつ非チャンスゾーンより、ＲＴ１中かつチャンスゾーンの方が、報知遊技の実行権利を獲得できる確率が高くなる。
【４４５１】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技（ＡＴ）が実行されなければ、出玉率が「１」未満となり、遊技者のメダルが減っていく上に、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「２１０枚」にもなかなか到達しない。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなる。
【４４５２】
　これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技（ＡＴ）が実行されると、出玉率が「１」を超え、遊技者のメダルが増えていく上に、「１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件であるメダル払出し枚数「２１０枚」に到達しやすくなる。すなわち、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が少なくなる。
【４４５３】
　このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりする。
　そして、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は、役物作動時であるから、役物条件装置の抽選が行われない遊技状態となるが、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に報知遊技が実行されるか否かによって、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了するまでの遊技回数が多くなったり少なくなったりするので、役物条件装置の当選確率が変動するように遊技者に感じさせることができる。

【４４５４】
ＲＴ４は、１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動状態の終了条件を満たす（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数（２１０枚）に到達する）まで維持される。そして、ＲＴ４において、１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動状態の終了条件を満たすと、ＲＴ１に移行する。
１ＢＢ－Ｅ作動時も、ＲＴ４と同様である。すなわち、１ＢＢ－Ｅ作動時は、その終了条件を満たす（１ＢＢ－Ｅ遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数（２１０枚）に到達する）まで維持される。そして、１ＢＢ－Ｅ作動時において、その終了条件を満たすと、ＲＴ１に移行する。
【４４５５】
「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」は、ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動するか、又は１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たす（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技におけるメダルの払出し枚数が所定枚数（２１０枚）に到達する）まで維持される。
そして、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」において、ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置が作動すると、ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非部中））に移行する。
また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」において、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たすと、ＲＴ１に移行する。
【４４５６】
ＲＴ５は、ＲＢ０１又はＲＢ０２に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されるか、又は１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たすまで維持される。
そして、ＲＴ５において、ＲＢ０１又はＲＢ０２に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中のＳＲＢ遊技中）」に移行する。
また、ＲＴ５において、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たすと、ＲＴ１に移行する。
【４４５７】
「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時」は、ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動状態において入賞回数が８回若しくは遊技回数が１２回に到達するか、又は１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たすまで維持される。
そして、ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動状態において入賞回数が８回又は遊技回数が１２回に到達したが、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たさないときは、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」に移行する。
また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時」において、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動状態の終了条件を満たすと、ＲＴ１に移行する。
【４４５８】
次に、第５０実施形態における各遊技状態の特徴について説明する。
図４９８において、（１）は、各遊技状態における出玉率を示す図であり、（２）は、非ＡＴ中における各遊技状態の特徴を示す図である。
【４４５９】
まず、図４９８（１）に示す各遊技状態における出玉率について説明する。
図４９８（１）は、「ＲＴ１（非内部中）」、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中）」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」について、非ＡＴ中及びＡＴ中の出玉率をそれぞれ示している。
まず、ＲＴ１における非ＡＴ中及びＡＴ中の出玉率について説明する。
図４７４～図４７５に示すように、ＲＴ１中は、全設定値共通で、「（４４００×６＋６８０×６＝）３０４８０／６５５３６」の確率で、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動する。

【４４６０】
　また、上述したように、ＲＴ１において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、６通りの押し順のうち、いずれか１つの押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。
　このため、ＲＴ１において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、正解押し順の報知が行われれば、常に、１０枚払出しとなる小役を入賞させることができるが、正解押し順の報知が行われなければ、「１／６」の確率で、１０枚払出しとなる小役が入賞し、「５／６」の確率で、１枚払出しとなる小役が入賞する。
【４４６１】
　よって、ＲＴ１における非ＡＴ中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時のメダル払出し枚数期待値は、
　「１０×（３０４８０／６５５３６）×（１／６）＋１×（３０４８０／６５５３６）×（５／６）」　「１．１６３（枚）」
　となる。
【４４６２】
　また、設定１の場合、ＲＴ１における「小役Ｃ条件装置」又は「小役Ｄ条件装置」（いずれも１０枚払出し）作動時のメダル払出し枚数期待値は、
　「１０×（１００＋４）／６５５３６」　「０．０１６（枚）」
　となる。
　さらにまた、設定１の場合、ＲＴ１における「小役Ｉ条件装置」（３枚払出し）作動時のメダル払出し枚数期待値は、
　「３×（８９６／６５５３６）」　「０．０４１（枚）」
　となる。
【４４６３】
　さらに、設定１の場合、ＲＴ１における１枚払出しとなる小役条件装置作動時のメダル払出し枚数期待値は、
　「１×（３４７５８－３０４８０－１０４－８９６）／６５５３６」　「０．０５０（枚）」
　となる。
　また、設定１の場合、ＲＴ１におけるリプレイ条件装置作動時のメダル払出し枚数期待値は、
　「３×（８９７８／６５５３６）」　「０．４１１（枚）」
　となる。
【４４６４】
　したがって、設定１の場合、ＲＴ１における非ＡＴ中のメダル払出し枚数期待値は、
　「１．１６３」＋「０．０１６」＋「０．０４１」＋「０．０５０」＋「０．４１１」＝「１．６８１」
　となる。
　よって、設定１の場合、ＲＴ１における非ＡＴ中の出玉率は、
　「１．６８１／３」　「０．５６０」
　となる。
【４４６５】
　また、ＡＴ中は、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時に、報知された操作情報に基づく操作態様でストップスイッチ４２が操作されれば、常に１０枚払出しとなる小役を入賞させることができる。
　よって、ＲＴ１におけるＡＴ中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時のメダル払出し枚数期待値は、
　「１０×（３０４８０／６５５３６）」　「４．６５１（枚）」
　となる。
【４４６６】

したがって、設定１の場合、ＲＴ１におけるＡＴ中のメダル払出し枚数期待値は、
「４．６５１」＋「０．０１６」＋「０．０４１」＋「０．０５０」＋「０．４１１」＝「５．１６９」
となる。
よって、設定１の場合、ＲＴ１におけるＡＴ中の出玉率は、
「５．１６９／３」　「１．７２３」
となる。
「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」及び「１ＢＢ－Ｅ作動時」における非ＡＴ中及びＡＴ中の出玉率についても、上述した「ＲＴ１」の場合と同様に算出することができる。

【４４６７】

次に、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」における非ＡＴ中及びＡＴ中の出玉率について説明する。
図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」は、「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、「ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」、及び「ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ遊技中のＳＲＢ遊技中）」の３つの遊技状態を有する。そして、これら３つの遊技状態において、非ＡＴ中とＡＴ中とで、出玉率は、それぞれ、図４９８（１）に示す値となっている。

【４４６８】

図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」において、非ＡＴ中は、「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、出玉率が「０．５１４」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていくが、「ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」に移行すると、非ＡＴ中であっても、出玉率が「１．９３０」になり、「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

【４４６９】

また、図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」において、ＡＴ中は、「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、出玉率が「１．６７７」であり、「ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」に移行すると、出玉率が「１．９３０」に上がり、いずれにおいても「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。
さらにまた、図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置作動時」には、非ＡＴ中及びＡＴ中のいずれにおいても、出玉率が「１．９３０」であり、「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。
さらに、図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の「ＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ作動時」には、非ＡＴ中及びＡＴ中のいずれにおいても、出玉率が「０．５８５」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

【４４７０】

なお、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、「小役０１」（１０枚払出し）に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。このため、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置作動時」には、ストップスイッチ４２の操作情報の報知の有無にかかわらず、すなわち、ＡＴ中であるか否かにかかわらず、常に（１００％の確率で）「小役０１」が入賞し、１０枚のメダルが払い出される。よって、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の「ＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置作動時」には、ＡＴ中であるか否かにかかわらず、出玉率は同一である。

【４４７１】

次に、「１ＢＢ－Ｅ作動時」における非ＡＴ中及びＡＴ中の出玉率について説明する。
図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｅ作動時」は、「ＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」、「ＲＢ－Ｃ又はＲ

Ｂ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」、及び「ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中のＳＲＢ遊技中）」の３つの遊技状態を有する。そして、これら３つの遊技状態において、非ＡＴ中とＡＴ中とで、出玉率は、それぞれ、図４９８（１）に示す値となっている。

【４４７２】

図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｅ作動時」において、非ＡＴ中は、「ＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」及び「ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」のいずれにおいても、出玉率は「０．５１４」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

【４４７３】

また、図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｅ作動時」において、ＡＴ中は、「ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」及び「ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」のいずれにおいても、出玉率は「１．６７７」であり、「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

さらにまた、図４９８（１）に示すように、「１ＢＢ－Ｅ作動時」において、非ＡＴ中及びＡＴ中のいずれにおいても、「ＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ作動時」には、出玉率が「０．５８５」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

【４４７４】

次に、図４９８（２）に示す非ＡＴ中における各遊技状態の特徴について説明する。

図４９８（２）は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ遊技中）」、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中）」、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」、及び「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時（ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ遊技中）」の４つの遊技状態について、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値、ＡＴ抽選の当選確率、非ＲＴ又はＲＴ１から各役物作動時への移行確率、及び非ＡＴ中における各役物作動時の終了までの遊技回数をそれぞれ示している。

【４４７５】

まず、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値について説明する。

図４９８（２）に示すように、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が最も高く、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が２番目に高い。また、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が３番目に高く、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」が最も低い。

【４４７６】

具体的には、非ＡＴ中における「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、以下に示すようにして算出することができる。

図４８０～図４８１に示すように、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」において、「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＩ条件装置」の置数の合計（リプレイ合算値）は、全設定値共通で「４０００」であり、「小役Ｘ条件装置」の置数は、全設定値共通で「６１５３６」である。

【４４７７】

また、上述したように、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」において、「リプレイＧ条件装置」～「リプレイＩ条件装置」の作動時には、これらの当選役に含まれるいずれかのリプレイが常に（１００％の確率で）入賞し、「小役Ｘ条件装置」の作動時には、１０枚払出しとなるいずれかの小役が常に入賞する。

よって、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」の非ＡＴ中における１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、

「３×（４０００／６５５３６）＋１０×（６１５３６／６５５３６）」

「９．５７３（枚）」

となる。

【４４７８】
　また、非ＡＴ中における「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」の１遊技あたりの出玉率は、非ＡＴ中における「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値をベット数で割った値であるから、
　「９．５７３／３」＝「３．１９１」
　となる。
　非ＡＴ中における「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」、「１ＢＢ－Ｅ作動時」及び「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値についても、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」の場合と同様に算出することができる。
【４４７９】
　次に、ＡＴ抽選の当選確率について説明する。
　図４９８（２）に示すように、ＡＴ抽選の当選確率は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が最も高く、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が２番目に高い。また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が３番目に高く、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」が最も低い。
　具体的には、第５０実施形態では、役物条件装置が作動（特別役に当選）した当該遊技において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与するか否かを決定するＡＴ抽選を実行する。「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「１００％」に設定され、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「５０％」に設定され、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「５％」に設定されている。
【４４８０】
　よって、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の作動時には、「１００％」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の作動時には、「１０％」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の作動時には、「５０％」の確率で報知遊技の実行権利が付与され、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の作動時には、「５％」の確率で報知遊技の実行権利が付与される。
【４４８１】
　次に、非ＲＴ又はＲＴ１における各役物条件装置の当選確率について説明する。
　図４９８（２）の「役物条件装置の当選確率」の欄は、各役物作動時に移行させるための各役物条件装置の当選確率を示している。すなわち、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」に移行させるための「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選確率、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」に移行させるための「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選確率、「１ＢＢ－Ｅ作動時」に移行させるための「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選確率、及び「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」に移行させるための「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の当選確率を示している。
　図４９８（２）に示すように、非ＲＴ又はＲＴ１における各役物条件装置の当選確率は、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の当選確率が最も高く、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選確率が２番目に高い。また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選確率が３番目に高く、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選確率が最も低い。
【４４８２】
　具体的には、図４７２～図４７５に示すように、設定１の場合、非ＲＴ又はＲＴ１において、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選確率は、「１６／６５５３６」であり、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選確率は、「３９６／６５５３６」である。また、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選確率は、「４１２／６５５３６」であり、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ条件装置」の当選確率は、「２１７９４／６５５３６」である。
　よって、非ＲＴ又はＲＴ１における各役物条件装置の当選確率は、図４９８（２）に示すようになる。
【４４８３】
　次に、非ＡＴ中における各役物作動終了までの遊技回数の期待値について説明する。

図４９８（２）に示すように、非ＡＴ中における各役物作動終了までの遊技回数の期待値は、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」が最も少なく（小さく）、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が２番目に少ない（小さい）。また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が３番目に少なく（小さく）、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が最も多い（大きい）。

【４４８４】

具体的には、図４６５に示すように、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動状態」は、１回の遊技又は１回の入賞で終了する。このため、役物作動時の終了までの遊技回数の期待値は、「ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時」が最も少ない（小さい）。

また、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」は、メダルの払出し枚数（獲得枚数）が２１０枚を超えるまで継続する。そして、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」において、メダルの払出し枚数が２１０枚を超えると、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」が終了する。すなわち、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動時」の終了条件は、メダルの払出し枚数が２１０枚を超えたことである。

【４４８５】

そして、上述したように、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が最も高い。このため、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」には、多くのメダルが払い出されることから、メダルの払出し枚数が２１０枚に到達しやすいので、役物作動時の終了までの遊技回数の期待値は、「１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時」が２番目に少ない（小さい）。

また、非ＡＴ中における各役物作動時の１遊技あたりのメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が２番目に高く、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が３番目に高い。このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時」より、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」の方が、メダルの払出し枚数が２１０枚に到達しやすいので、役物作動時の終了までの遊技回数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」が３番目に少なく（小さく）、「１ＢＢ－Ｅ作動時」が最も多い（大きい）。

【４４８６】

以上、図４９８（１）及び（２）を用いて説明したように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中）」に、報知遊技（ＡＴ）を実行するときと、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ）とを有する。

また、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」において、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）の出玉率は、図４９８（１）に示すように「０．５１４」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。

これに対し、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」において、報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）の出玉率は、図４９８（１）に示すように「１．６７７」であり、「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。

【４４８７】

また、図４８２～図４８３に示すように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」には、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の抽選が行われる。

さらに、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の作動時には、ＡＴ抽選が行われ、報知遊技を実行していないとき（非ＡＴ中）にＡＴ抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。その後、報知遊技の開始条件を満たすと、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」において、報知遊技が実行される。これにより、出玉率が「０．５１４」から「１．６７７」に上昇する。

【４４８８】

同様に、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」に、報知遊技（ＡＴ）を実行するときと、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ）とを有する。

また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」において、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）

の出玉率は、図４９８（１）に示すように「０．５１４」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。
　これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」において、報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）の出玉率は、図４９８（１）に示すように「１．６７７」であり、「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。
【４４８９】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）の出玉率は、図４９８（１）に示すように「０．５１４」であり、「１」未満であるので、遊技者のメダルが減っていく。
　これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において、報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）の出玉率は、図４９８（１）に示すように「１．６７７」であり、「１」を超えるので、遊技者のメダルが増えていく。
【４４９０】
　また、図４８６～図４８９に示すように、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」のいずれにおいても、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の抽選が行われる。
　さらに、「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」の作動時には、ＡＴ抽選が行われ、報知遊技を実行していないとき（非ＡＴ中）にＡＴ抽選に当選すると、報知遊技の実行権利が付与される。その後、報知遊技の開始条件を満たすと、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置未作動時」、及び「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ及びＲＢ－Ｄ条件装置作動時」のいずれにおいても、報知遊技が実行される。これにより、出玉率が「０．５１４」から「１．６７７」に上昇する。
【４４９１】
　また、「ＳＢ－Ａ条件装置」作動時に、「ＳＢ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において「ＳＢ－Ａ作動時（ＳＢ－Ａ遊技）」となる。
　同様に、「ＳＢ－Ｂ条件装置」作動時に、「ＳＢ０２」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはなく、次回遊技において「ＳＢ－Ｂ作動時（ＳＢ－Ｂ遊技）」となる。
　また、ＳＢ作動時（ＳＢ－Ａ又はＳＢ－Ｂ作動時）は、１遊技のみで終了する。さらに、図４９２～図４９５に示すように、ＳＢ作動時には、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の抽選は行われない。そして、ＳＢ作動時には、報知遊技を実行しない。
【４４９２】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）の出玉率は、「０．５１４」である。これに対し、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において、報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）の出玉率は、「１．９３０」である。
　このように、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときの出玉率は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときの出玉率より低く設定されている。
【４４９３】
　そして、「出玉率」は、「メダルの払出し枚数の期待値／ベット数」で算出されるから、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときのメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないときのメダルの払出し枚数の期待値より低く設定されている。
【４４９４】
　さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において、

報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）の出玉率は、「１．６７７」である。これに対し、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において、報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）の出玉率は、「１．９３０」である。

このように、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行するときの出玉率も、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行するときの出玉率より低く設定されている。

【４４９５】

よって、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行するときのメダルの払出し枚数の期待値も、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行するときのメダルの払出し枚数の期待値より低く設定されている。

【４４９６】

さらに、上述したように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ当選時）」におけるＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定され、「１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ当選時）」におけるＡＴ抽選の当選確率は「５０％」に設定されている。

このため、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率より高く設定されている。

【４４９７】

次に、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技）終了時における演出パターンについて説明する。

図４９９は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（１）を示すタイムチャートである。

図４９９に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有しているが、その旨を１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中に報知（告知）しなかった場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。

【４４９８】

上述したように、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置が作動（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄに当選）した当該遊技において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与するか否かを決定するＡＴ抽選を行う。１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置の作動時におけるＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されているため、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置の作動時には、「１０％」の確率で、報知遊技の実行権利が付与される。

【４４９９】

また、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技）において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

さらに、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４５００】

これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

そして、図４９９に示すタイムチャートは、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知するときの演出パターンを示している。

【４５０１】

第５０実施形態では、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているときは、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持する。

これに対し、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有していないときは、有利区間を終了して、非有利区間（通常区間）に移行させるとともに、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させる。

【４５０２】

図４９９に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。

また、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、所定時間にわたってフリーズを実行する。

「フリーズ」は、「フリーズ演出」とも称し、所定時間（第５０実施形態では「５秒間」）にわたって遊技の進行を停止する状態を指す。

【４５０３】

メイン制御手段５０によるフリーズの実行中に、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時におけるメダルの獲得枚数を表示するとともに、依存に対する注意を喚起する注意喚起画像（のめり込み防止画像）を表示する。

また、サブ制御手段８０は、フリーズの終了時に、画像表示装置２３に、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字を表示する。

その後、演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消すとともに、告知ランプを点灯させる。

【４５０４】

「演出スイッチ」は、「プッシュボタン」とも称し、演出に用いられるスイッチであって、サブ制御手段８０と電気的に接続されている。また、サブ制御手段８０と演出スイッチとは、双方向通信が可能に構成されている。

「告知ランプ」は、演出に用いられるランプであって、フロントドア１２における表示窓に近接する位置に配置されており、サブ制御手段８０と電気的に接続されている。そして、告知ランプを点灯させることにより、たとえば、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置のいずれかが作動（特別役（ボーナス）に当選）したことや、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与（ＡＴ抽選に当選）したことを告知する。

【４５０５】

図４９９中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

また、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【４５０６】

また、図４９９中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。さらに、サブ制御手段８０は、「フリーズ終了」のタイミングで、画像表示装置２３において、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字の表示を開始する。

そして、図４９９中、「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消すとともに、告知ランプの点灯を開始する。これにより、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。

【４５０７】

ずなわち、図４９９に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有している。そして、メイン制御手段５０は、フリーズの実行後に、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。また、サブ制御手段８０は、フリーズの実行後に、告知ランプを点灯させることにより、報知遊技の実行権利を有している旨を報知している。

このように、告知ランプの点灯タイミングを、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」や「フリーズ終了」のタイミングではなく、フリーズ終了後における「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、フリーズ終了後の「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングまで持続させるようにしている。

【４５０８】

なお、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよく、フリーズの終了後に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよい。

また、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始した場合において、フリーズの実行中に演出スイッチが操作（オンに）されたときは、フリーズの実行中に告知ランプを点灯させてもよい。

【４５０９】

図５００は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（２）を示すタイムチャートである。

図５００に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していない場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。

図５００に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「なし」のままである。

【４５１０】

図５００中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。

また、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。

【４５１１】

さらにまた、図５００中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。

さらに、図５００中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させる。上述したように、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｅ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有していないときは、有利区間を終了して、非有利区間（通常区間）に移行させるとともに、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させる。そして、有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯タイミングは、「フリーズ終了」のタイミングに設定している。

【４５１２】

ずなわち、図５００に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有していない。そして、メイン制御手段５０は、フリーズの実行後に、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させる。また、サブ制御手段８０は、フリーズの実行後に、報知遊技の実行権利に関する報知を実行しない。

【４５１３】

このように、有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯タイミングを、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。また、報知遊技の実行権利を有していないことを、フリーズ

が終了するまで、遊技者に察知されないようにしている。
【４５１４】
なお、図５００に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に「ＰＵＳＨ」の文字を表示することはなく、告知ランプを点灯させることもない。
また、フリーズの実行中に有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させてもよく、フリーズの終了後に有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させてもよい。
【４５１５】
図５０１は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（３）を示すタイムチャートである。
図５０１に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有しているが、その旨を１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中に報知（告知）しなかった場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。
【４５１６】
図５０１に示す例では、報知遊技の実行権利を有しているので、報知遊技の実行権利は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「あり」のままである。
また、図５０１に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。
【４５１７】
さらにまた、図５０１中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。
さらに、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。
そして、図５０１中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消すとともに、告知ランプを点灯させる。
【４５１８】
このように、告知ランプの点灯タイミングを、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。
【４５１９】
なお、図５０１に示す例では、図４９９に示す例と異なり、演出スイッチの操作（オン）を、告知ランプの点灯の条件にしていないので、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に「ＰＵＳＨ」の文字を表示しない。
また、フリーズの実行中に告知ランプを点灯させてもよく、フリーズの終了後に告知ランプを点灯させてもよい。
【４５２０】
図５０２は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（４）を示すタイムチャートである。
図５０２に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有しており、さらに、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中に、報知遊技の遊技回数（継続回数）が上乗せされたが、その旨を１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中に報知（告知）しなかった場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。
【４５２１】
図５０２に示す例では、報知遊技の実行権利を有しているので、報知遊技の実行権利は

、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「あり」のままである。
　また、図５０２に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。
【４５２２】
　さらにまた、図５０２中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。
　さらに、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。
【４５２３】
　また、図５０２に示す例では、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。さらに、サブ制御手段８０は、「フリーズ終了」のタイミングで、画像表示装置２３において、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字の表示を開始するとともに、告知ランプの点灯を開始する。
　そして、図５０２に示す例では、「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、「ＰＵＳＨ」の文字を消すとともに、報知遊技の遊技回数が上乗せされた旨（たとえば「＋５０Ｇ」の文字）を画像表示する。すなわち、画像表示装置２３の画像表示を「ＰＵＳＨ」から「＋５０Ｇ」に切り替える。
【４５２４】
　このように、告知ランプの点灯タイミングを、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。
　さらに、報知遊技の遊技回数が上乗せされた旨の表示タイミングを、フリーズ終了後における「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングに設定することにより、報知遊技の遊技回数の上乗せに対する遊技者の期待感を、フリーズ終了後の「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングまで持続させるようにしている。
【４５２５】
　なお、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよく、フリーズの終了後に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよい。
　また、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始した場合において、フリーズの実行中に演出スイッチが操作（オンに）されたときは、フリーズの実行中に上乗せ表示（「＋５０Ｇ」の画像表示）を開始（オンに）してもよい。
　さらにまた、フリーズの実行中に告知ランプを点灯させてもよく、フリーズの終了後に告知ランプを点灯させてもよい。
【４５２６】
　図５０３は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（５）を示すタイムチャートである。
　図５０３に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していない場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。
　図５０３に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「なし」のままである。
【４５２７】
　図５０３中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの

獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。
　また、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。
【４５２８】
　さらにまた、図５０３中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。
　さらに、図５０３中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させる。有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯タイミングを、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングではなく、「フリーズ終了」のタイミングに設定することにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「フリーズ終了」のタイミングまで持続させるようにしている。また、報知遊技の実行権利を有していないことを、フリーズが終了するまで、遊技者に察知されないようにしている。
【４５２９】
　また、図５０３に示す例では、サブ制御手段８０は、「フリーズ終了」のタイミングで、画像表示装置２３において、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字の表示を開始する。そして、図５０３中、「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消す。
　なお、図５０３に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、サブ制御手段８０は、演出スイッチが操作（オン）されても、告知ランプを点灯させることはない。
　また、図５０３に示す例における「ＰＵＳＨ」の表示は、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。
【４５３０】
　このガセ報知を実行して、画像表示装置２３に「ＰＵＳＨ」の文字を表示することにより、報知遊技の実行権利の獲得又は上乗せを遊技者に期待させることができるので、遊技者の興趣を高めることができる。また、遊技者から見て正面に位置し、かつ有利区間表示ＬＥＤ７７より大きい画像表示装置２３に、遊技者の視線を集中させることができる。さらに、遊技者は、有利区間表示ＬＥＤ７７の消灯を確認することにより、報知遊技の実行権利を有していないことを容易に把握することができる。
【４５３１】
　なお、フリーズの実行中に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよく、フリーズの終了後に「ＰＵＳＨ」の文字の画像表示を開始してもよい。
　また、フリーズの実行中に有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させてもよく、フリーズの終了後に有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させてもよい。
【４５３２】
　図５０４は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（６）を示すタイムチャートである。
　図５０４に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有しているが、その旨を１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中に報知（告知）しなかった場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。
【４５３３】
　図５０４に示す例では、報知遊技の実行権利を有しているので、報知遊技の実行権利は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「あり」のままである。
　また、図５０４に示す例では、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時に、報知遊技の実行権利を有しているので、メイン制御手段５０は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、有利区間を維持し、有利区間表示ＬＥＤ７７の点灯を維持している。
【４５３４】
　さらにまた、図５０４中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メ

イン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。
　さらに、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。
【４５３５】
　また、図５０４に示す例では、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前の所定のタイミングで、すなわち、フリーズ実行中の所定のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字の表示を開始する。
【４５３６】
　そして、図５０４に示す例では、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前である「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消すとともに、告知ランプの点灯を開始する。
　これにより、報知遊技の実行権利に対する遊技者の期待感を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前における「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングまで持続させることができる。
【４５３７】
　図５０５は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時における演出パターン（７）を示すタイムチャートである。
　図５０５に示すタイムチャートは、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していない場合における１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了時の演出パターンを示している。
　図５０５に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利は、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動中も、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了後も、「なし」のままである。
【４５３８】
　図５０５中、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを開始し、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示を開始するとともに、注意喚起画像の表示を開始する。
　また、メイン制御手段５０は、所定時間（５秒間）にわたってフリーズを実行し、サブ制御手段８０は、フリーズの実行中は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を継続する。
　さらにまた、図５０５中、「フリーズ終了」のタイミングで、メイン制御手段５０は、フリーズを終了するとともに、有利区間表示ＬＥＤ７７を消灯させ、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、メダルの獲得枚数の表示及び注意喚起画像の表示を消す。
【４５３９】
　さらに、図５０５に示す例では、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前の所定のタイミングで、すなわち、フリーズ実行中の所定のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３において、演出スイッチの操作を促す「ＰＵＳＨ」の文字の表示を開始する。
【４５４０】
　そして、図５０５に示す例では、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動終了」より後、かつ「フリーズ終了」より前である「演出スイッチ操作（オン）」のタイミングで、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に表示していた「ＰＵＳＨ」の文字を消す。
　なお、図５０５に示す例では、報知遊技の実行権利を有していないので、サブ制御手段８０は、演出スイッチが操作（オン）されても、告知ランプを点灯させることはない。
　また、図５０５に示す例における「ＰＵＳＨ」の表示は、報知遊技の実行権利を有していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。
【４５４１】

次に、「青７を狙え！」演出出力時の動作態様について説明する。
図５０６は、「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示す図である。
図５０６（１）は、ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時）の「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」作動時における「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。
ＲＴ２に滞在しているときは、１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置のいずれかが作動（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄのいずれかが当選）している。すなわち、特別役（ボーナス）に当選している。

【４５４２】
そして、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押し（「左中右」の押し順）で「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。具体的には、図５０６（１）に示すように、「右向きの矢印」の画像及び「青７を狙え！」の文字を画像表示装置２３に表示する。

【４５４３】
また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、特別役に当選している旨を報知する。具体的には、図５０６（１）に示すように、特別役に当選していることを示す「ボーナス確定画面」を画像表示装置２３に表示する。

【４５４４】
これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、特別役に当選している旨を報知しない。この場合、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技の次回遊技において、スタートスイッチ４１が操作されるタイミングから、最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２が操作されるタイミングまでの間のいずれかのタイミングで、特別役に当選している旨を報知する。

【４５４５】
図５０６（２）は、ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）の「非当選時」における「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。
ＲＴ３に滞在しているときは、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」が作動している。
また、ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）において、役抽選手段６１で非当選となった遊技では、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能となる。このとき、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。

【４５４６】
また、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「１ＢＢ０５」に対応する「青７」－「青７」－「ブランク」、又は「１ＢＢ０６」に対応する「青７」－「ブランク」－「青７」が有効ラインに停止表示される。
そして、「１ＢＢ０５」又は「１ＢＢ０６」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）に移行する。

【４５４７】
図５０６（３）は、ＲＴ１（非内部中）又はＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置

作動時）の「リプレイＧ条件装置」作動時における「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。
　ＲＴ１又はＲＴ２では、「リプレイＧ条件装置」の抽選が行われる。
　また、ＲＴ１又はＲＴ２において、「リプレイＧ条件装置」が作動した遊技で、演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときは、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技や、ＲＴ３において役抽選手段６１で非当選となった遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
【４５４８】
　そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。この場合、「ボーナス確定画面」を表示することはなく、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）」に移行させることもない。そして、操作情報を報知する前の元の画面に戻る。
【４５４９】
　このＲＴ１又はＲＴ２中の「リプレイＧ条件装置」作動時における「青７を狙え！」演出は、特別役に当選していることの期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。
　なお、「リプレイ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示された後、画像表示装置２３の輝度を低下させて、画面を一旦暗くし、その後、具体的には、次回遊技を開始するためにスタートスイッチ４１が操作された後に、操作情報を報知する前の元の画面に戻すようにしてもよい。このように画像表示装置２３の輝度を低下させることにより、ガセ報知であったということを遊技者に容易に認識させることができる。
【４５５０】
　図５０６（４）は、ＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時）又はＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時におけるＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時）において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」作動時における「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。
【４５５１】
　１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置が作動（当選）した当該遊技において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与するか否かを決定するＡＴ抽選を行う。
　また、１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置作動時のＡＴ抽選の当選確率は「１００％」に設定され、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置作動時のＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。
　このため、１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ条件装置作動時には、「１００％」の確率で、報知遊技の実行権利が付与され、１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時には、「１０％」の確率で、報知遊技の実行権利が付与される。
【４５５２】
　さらに、ＲＴ４又はＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技では、ＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技や、ＲＴ３において役抽選手段６１で非当選となった遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
【４５５３】
　そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。具体的には、図５０６（４）に示すように、報知遊技の実行権利を有していることを示す「ＡＴ確定画面」を画像

表示装置２３に表示する。
【４５５４】
これに対し、報知した操作情報に基づく操作態様と異なる操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されず、当選役に含まれる他のリプレイに対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、今回遊技では、報知遊技の実行権利を有している旨を報知しない。この場合、ＲＴ４又はＲＴ５の終了時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ作動（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ遊技）終了時）に、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。
【４５５５】
図５０６（５）は、ＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時）又はＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時）における「リプレイＧ条件装置」作動時における「青７を狙え！」演出出力時の動作態様を示している。
ＲＴ４又はＲＴ５においても、ＲＴ１又はＲＴ２と同様に、「リプレイＧ条件装置」の抽選が行われる。
【４５５６】
また、ＲＴ４又はＲＴ５において、「リプレイＧ条件装置」が作動した遊技で、演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときは、ＲＴ１又はＲＴ２において「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技や、ＲＴ４又はＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技と同様に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
【４５５７】
そして、報知した操作情報に基づく操作態様で（順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」が有効ラインに停止表示される。この場合、「ボーナス確定画面」や「ＡＴ確定画面」を表示することはなく、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）」に移行させることもない。そして、操作情報を報知する前の元の画面に戻る。
【４５５８】
このＲＴ４又はＲＴ５中の「リプレイＧ条件装置」作動時における「青７を狙え！」演出は、報知遊技の実行権利に対する期待感を高めるためのものであり、いわゆるガセ報知である。
なお、ＲＴ４又はＲＴ５で「リプレイＧ条件装置」が作動した場合も、ＲＴ１又はＲＴ２で「リプレイＧ条件装置」が作動した場合と同様に、「リプレイ０３」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示された後、画像表示装置２３の輝度を低下させて、画面を一旦暗くし、その後、操作情報を報知する前の元の画面に戻すようにしてもよい。これにより、ガセ報知であったということを遊技者に容易に認識させることができる。
【４５５９】
以上、図５０６（１）～（５）を用いて説明したように、下記（Ａ）～（Ｅ）となったときに、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。すなわち、ストップスイッチ４２に関する同一の操作情報を報知する。
（Ａ）ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時）の「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」作動時
（Ｂ）ＲＴ３（１ＢＢ－Ｅ条件装置作動時）の「非当選時」
（Ｃ）ＲＴ１（非内部中）又はＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時）の「リプレイＧ条件装置」作動時
（Ｄ）報知遊技の実行権利を有している場合におけるＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時）又はＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時）の「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」作動時
（Ｅ）ＲＴ４（１ＢＢ－Ａ又は１ＢＢ－Ｂ作動時）又はＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ

－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時）の「リプレイＧ条件装置」作動時
【４５６０】
そして、ＲＴ２の「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させて、特別役に当選している旨を報知する。
【４５６１】
また、ＲＴ３の非当選時に、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されたときは、「１ＢＢ０５」に対応する「青７」－「青７」－「ブランク」、又は「１ＢＢ０６」に対応する「青７」－「ブランク」－「青７」を有効ラインに停止表示させて、１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技）に移行させる。
【４５６２】
さらにまた、ＲＴ１又はＲＴ２の「リプレイＧ条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」を有効ラインに停止表示させる。
【４５６３】
さらに、ＲＴ４又はＲＴ５の「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させて、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。
【４５６４】
また、ＲＴ４又はＲＴ５の「リプレイＧ条件装置」作動時に、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０３」に対応する「青７」－「青７／黒ＢＡＲ／チェリー」－「ベル」を有効ラインに停止表示させる。
【４５６５】
次に、図５０７を用いて、作動した１ＢＢ条件装置の種類（停止可能となる図柄組合せ）を示す画像の出力態様について説明する。
図５０７は、複数種類の１ＢＢ条件装置のうちいずれかの作動時に、作動した１ＢＢ条件装置の種類（停止可能となる図柄組合せ）を示す画像の出力態様を示す図である。
図５０７（１）は、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」）を画像表示装置２３に最初に表示するときの出力態様を示している。
【４５６６】
上述したように、ＲＴ１において、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動すると、ＲＴ２に移行する。また、ＲＴ２において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。そして、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「ボーナス確定」を画像表示装置２３に表示する。
【４５６７】
その後、ＲＴ２において、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」が有効ラインに停止可能となる。このとき、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、停止可能となる図柄組合せ、すなわち、「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」を表示する。

【４５６８】
　また、サブ制御手段８０は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に最初に表示するときは、図５０７（１）に示すように、まず、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示する。その後、所定時間（たとえば「１秒間」）経過後に、右リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示する。このとき、右リール３１の「赤７」の図柄を、左リール３１及び中リール３１の「赤７」の図柄より大きく画像表示装置２３に表示することにより、右リール３１の図柄が「赤７」であることを強調する。
【４５６９】
　ここで、第５０実施形態では、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０２」に対応する図柄組合せは「赤７」－「赤７」－「赤７」であり、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０４」に対応する図柄組合せは「赤７」－「赤７」－「白７」である（図４６１、図４６５）。
　このため、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示した時点では、「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」が有効ラインに停止可能となったのか、あるいは「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となったのか、遊技者には判別できない。
【４５７０】
　そして、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示してから所定時間経過後に、右リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示することにより、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したのか、又は「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動したのかという期待感を遊技者に持たせることができる。
【４５７１】
　また、スタートスイッチ４１が操作（オンに）されてから、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能（有効）になるまでの間に、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示し、さらに、右リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に大きく表示する。すなわち、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能（有効）になった時点では、左リール３１、中リール３１及び右リール３１の図柄が「赤７」であることが画像表示装置２３に表示されている。
【４５７２】
　そして、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示してから、右リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示するまでの所定時間は、スタートスイッチ４１が操作（オンに）されてから、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能（有効）になるまでの時間より短く設定されている。
　これにより、有効ラインに停止可能となる図柄組合せを遊技者に知らせてから、遊技者にストップスイッチ４２を操作させることができるので、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。
【４５７３】
　図５０７（２）は、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」）を画像表示装置２３に２回目以降に表示するときの出力態様を示している。
　上述したように、ＲＴ１で「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動することによりＲＴ２に移行したときは、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」が有効ラインに停止可能となる。
【４５７４】
　このとき、「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」を有効ラインに停止表示させることができないと、その後、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、再度、「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」が有効ラインに停止可能となる。また、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、停止可能となる図柄組合せ、すな

わち、「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」を、再度、画像表示装置２３に表示する。

【４５７５】

そして、サブ制御手段８０は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に２回目以降に表示するときは、図５０７（２）に示すように、左リール３１、中リール３１及び右リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に同時に表示する。すなわち、左リール３１及び中リール３１の図柄を表示してから所定時間経過後に右リール３１の図柄を強調して表示するのではなく、３個の図柄を同時に表示する。

また、スタートスイッチ４１が操作（オンに）されてから、ストップスイッチ４２の操作が受付け可能（有効）になるまでの間に、左リール３１、中リール３１及び右リール３１の図柄が「赤７」であることを、すなわち３個の「赤７」を、画像表示装置２３に同時に表示する。

【４５７６】

停止可能となる図柄組合せを２回目以降に表示するときは、遊技者は、いずれの図柄組合せが停止可能であるかを既に知っているので、上述した図５０７（１）のような態様で画像表示すると、遊技者に煩わしさを感じさせてしまう可能性を有する。

そこで、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に２回目以降に表示するときは、各リール３１の図柄を画像表示装置２３に同時に表示する。これにより、遊技者に煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【４５７７】

また、図５０７（１）の態様の画像を表示する前に電源断が発生したときは、電源断からの復帰後に役抽選手段６１で非当選となった遊技で、図５０７（１）の態様の画像を表示する。

これに対し、図５０７（１）の態様の画像を表示した後に電源断が発生したときは、電源断からの復帰後に役抽選手段６１で非当選となった遊技で、図５０７（２）の態様の画像を表示する。

なお、図５０７（１）の態様の画像を表示した後に電源断が発生したときは、電源断からの復帰後に役抽選手段６１で非当選となった遊技で、図５０７（１）の態様の画像を表示してもよい。

【４５７８】

図５０７（３）は、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」）を画像表示装置２３に最初に表示するときの出力態様を示している。

ＲＴ１で「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動してＲＴ２に移行したときは、ＲＴ２で「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」が作動した遊技で、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。そして、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されると、「ボーナス確定」を画像表示装置２３に表示する。

【４５７９】

その後、ＲＴ２において役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となる。このとき、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、停止可能となる図柄組合せ、すなわち、「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」を表示する。

また、サブ制御手段８０は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に最初に表示するときは、図５０７（３）に示すように、まず、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示する。その後、所定時間（たとえば「１秒間」）経過後に、右リール３１の図柄が「白７」であることを画像表示装置２３に表

示する。このとき、右リール３１の「白７」の図柄を、左リール３１及び中リール３１の「赤７」の図柄より大きく画像表示装置２３に表示することにより、右リール３１の図柄が「白７」であることを強調する。

【４５８０】

そして、図５０７（１）で示した例と同様に、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であることを画像表示装置２３に表示してから所定時間経過後に、右リール３１の図柄が「白７」であることを画像表示装置２３に表示することにより、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動したのか、又は「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動したのかという期待感を遊技者に持たせることができる。

【４５８１】

図５０７（４）は、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の作動時に、停止可能となる図柄組合せ（「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」）を画像表示装置２３に２回目以降に表示するときの出力態様を示している。

ＲＴ１で「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動してＲＴ２に移行したときは、ＲＴ２において役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選役である「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となる。

【４５８２】

このとき、「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」を有効ラインに停止表示させることができないと、その後、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、再度、「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が有効ラインに停止可能となる。また、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、停止可能となる図柄組合せである「赤７」－「赤７」－「白７」を、再度、画像表示装置２３に表示する。

【４５８３】

そして、サブ制御手段８０は、停止可能となる図柄組合せを画像表示装置２３に２回目以降に表示するときは、図５０７（４）に示すように、左リール３１及び中リール３１の図柄が「赤７」であり、右リール３１の図柄が「白７」であることを、画像表示装置２３に同時に表示する。これにより、遊技者に煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【４５８４】

以上、図５０７（１）～（４）を用いて説明したように、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動し、その当選役である「１ＢＢ０２」に対応する「赤７」－「赤７」－「赤７」が停止可能になった遊技において、サブ制御手段８０は、「赤７」－「赤７」－「赤７」を画像表示装置２３に表示する。そして、サブ制御手段８０は、「赤７」－「赤７」－「赤７」を画像表示装置２３に最初に表示するときと、２回目以降に表示するときとで、異なる態様の画像を表示する。

【４５８５】

同様に、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動し、その当選役である「１ＢＢ０４」に対応する「赤７」－「赤７」－「白７」が停止可能になった遊技において、サブ制御手段８０は、「赤７」－「赤７」－「白７」を画像表示装置２３に表示する。そして、サブ制御手段８０は、「赤７」－「赤７」－「白７」を画像表示装置２３に最初に表示するときと、２回目以降に表示するときとで、異なる態様の画像を表示する。

【４５８６】

なお、「１ＢＢ－Ｂ条件装置」が作動した場合において、「赤７」－「赤７」－「赤７」を画像表示装置２３に最初（１回目）に表示するとき、及び２回目に表示するときは、図５０７（１）に示す態様で表示し、３回目以降に表示するときは、図５０７（２）に示す態様で表示するようにしてもよい。

同様に、「１ＢＢ－Ｄ条件装置」が作動した場合において、「赤７」－「赤７」－「白７」を画像表示装置２３に最初（１回目）に表示するとき、及び２回目に表示するときは、図５０７（３）に示す態様で表示し、３回目以降に表示するときは、図５０７（４）に示す態様で表示するようにしてもよい。

【４５８７】
次に、メダルの払出し枚数（獲得枚数）を示す画像表示の出力態様について説明する。
図５０８は、メダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様を示す図である。
図５０８（１）は、「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中））」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、ストップスイッチ４２の押し順を報知し、報知した押し順でストップスイッチ４２が操作されたときのメダルの払出し枚数の画像表示の出力態様を示している。
【４５８８】
上述したように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ非内部中）」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、６通りの押し順のうち、いずれか１つの押し順のみが正解押し順となり、他の５通りの押し順は不正解押し順となる。
そして、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、遊技者にメダルを獲得させるため、正解押し順を報知する。
【４５８９】
また、「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中））」において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時に、中第１停止の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させ、中第１停止以外の押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せを有効ラインに停止可能にリール３１を停止制御する。
【４５９０】
さらに、ＲＴ５において、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有している場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時に、ストップスイッチ４２の操作情報として、順押しで「青７」図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
そして、順押しで、かつ各リール３１の「青７」図柄が有効ラインに停止可能な操作タイミングでストップスイッチ４２が操作されて、「リプレイ０２」又は「リプレイ０４」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、報知遊技の実行権利を有している旨を報知する。
【４５９１】
また、ＲＴ５において、報知遊技の実行権利を有していない場合において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時には、中第１停止でストップスイッチ４２を操作すべき旨を報知する。
そして、中第１停止でストップスイッチ４２が操作されると、「リプレイ０１」に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。この場合、報知遊技の実行権利を有していないので、報知遊技の実行権利を有している旨を報知することはない。
【４５９２】
このように、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時や、「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時）」の「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時には、ストップスイッチ４２の操作情報を報知する。
【４５９３】
ここで、「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時）」において、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時には、上述

したように、ストップスイッチ４２の操作態様（押し順及び操作タイミング）にかかわらず、１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。このため、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作情報の報知は不要である。

【４５９４】

しかし、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ及びＲＢ－Ｂ条件装置未作動時」の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時にストップスイッチ４２の操作情報を報知するため、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時にストップスイッチ４２の操作情報を報知しないと、遊技者に違和感を与えてしまう可能性を有する。

また、ＲＴ５において、「リプレイＨ条件装置」又は「リプレイＩ条件装置」の作動時にのみ、ストップスイッチ４２の操作情報を報知すると、たとえば、中第１停止の押し順を報知することにより、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を有していないことを遊技者に察知されてしまう可能性を有する。

【４５９５】

そこで、第５０実施形態では、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、サブ制御手段８０は、メダルの払出し枚数に影響を与えないダミーの操作情報（押し順）を報知する。

これにより、遊技者に違和感を与えないようにするとともに、報知遊技の実行権利を有していないことを遊技者に察知されないようにしている。

そして、図５０８（１）は、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時にストップスイッチ４２の押し順（ダミーの操作情報）を報知し、報知した押し順でストップスイッチ４２が操作されたときのメダルの払出し枚数の画像表示の出力態様を示している。

【４５９６】

図５０８（１）に示すように、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、サブ制御手段８０は、ストップスイッチ４２の押し順（たとえば「中右左」）を報知する。

そして、報知した押し順（たとえば「中右左」）でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたとする。この場合、サブ制御手段８０は、１０枚のメダルの払出し中に、１０枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置２３に表示する。具体的には、たとえば、「１０枚ＧＥＴ」の文字を画像表示装置２３に表示する。さらに、サブ制御手段８０は、メダルを払い出した旨を示す効果音をスピーカ２２から出力する。具体的には、たとえば、「ＧＥＴ！」の効果音をスピーカ２２から出力する。

【４５９７】

さらに、報知した押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（たとえば「１００枚」）に到達したとする。

この場合、サブ制御手段８０は、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置２３に表示する。具体的には、たとえば、「１００枚ＯＶＥＲ」の文字を画像表示装置２３に表示する。

【４５９８】

これに対し、図５０８（２）は、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時にストップスイッチ４２の押し順（ダミーの操作情報）を報知したが、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたときのメダルの払出し枚数の画像表示の出力態様を示している。

図５０８（２）に示すように、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」の作動時に、サブ制御手段８０は、ストップスイッチ４２の押し順（たとえば「中右左」）を報知する。

【４５９９】
そして、報知した押し順と異なる押し順（たとえば「左中右」）でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたとする。
この場合、サブ制御手段８０は、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたことを示す効果音をスピーカ２２から出力する。具体的には、たとえば、「ＭＩＳＳ！」や「ブブー」などの効果音をスピーカ２２から出力する。また、サブ制御手段８０は、１０枚のメダルの払出し中に、１０枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置２３に表示しない。
【４６００】
ただし、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作された場合においても、１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達したときは、サブ制御手段８０は、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置２３に表示する。具体的には、たとえば、上記と同様に、「１００枚ＯＶＥＲ」の文字を画像表示装置２３に表示する。
【４６０１】
なお、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「１００枚」）に到達したときに限らず、たとえば、ＲＴ５におけるメダルの差枚数（純増枚数）が所定枚数に到達したときに、その旨を画像表示装置２３に表示するようにしてもよい。
【４６０２】
また、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作された場合において、１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「１００枚」）に到達したときは、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置２３に表示しないようにしてもよい。
【４６０３】
このように、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、１０枚のメダルを払い出した旨や、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示しないようにすることで、メダルの払出しに関する画像表示を見たい遊技者に対して、ダミーの操作情報に従って停止操作を行わせるようにすることができる。
【４６０４】
以上、図５０８（１）及び（２）を用いて説明したように、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示される。また、サブ制御手段８０は、ＲＴ５中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時に、ストップスイッチ４２の押し順を報知する。
【４６０５】
そして、報知した押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、サブ制御手段８０は、１０枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置２３に表示する。
これに対し、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたときは、サブ制御手段８０は、１０枚のメダルを払い出した旨を画像表示装置２３に表示しない。
【４６０６】
ただし、報知した押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達したとき、及び報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定

枚数に到達したときのいずれにおいても、サブ制御手段８０は、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示装置２３に表示する。

【４６０７】

図５０９（１）は、「ＲＴ５（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中））」において、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数（第５０実施形態では「８６枚」）に到達したときの画像表示の出力態様を示している。

たとえば、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が８０枚であるときに、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」のいずれかが作動したとする。

【４６０８】

そして、ストップスイッチ４２の操作情報（押し順）が報知され、報知された操作情報に応じた操作態様でストップスイッチ４２が操作されて、１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示されたとする。

この場合、上述したように、サブ制御手段８０は、１０枚のメダルの払出し中に、１０枚のメダルを払い出した旨（「１０枚ＧＥＴ」の文字）を画像表示装置２３に表示する。

【４６０９】

また、報知した押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示され、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が「８６枚」に到達したとする。

この場合、サブ制御手段８０は、設定１～設定６の６段階の設定値に応じて当選確率を定めた抽選テーブルを用いて演出抽選を行う。そして、演出抽選に当選したときは、メダルの払出し枚数の累計が「８６枚」に到達した旨を画像表示装置２３に表示する。具体的には、たとえば、「８６枚ＯＶＥＲ」の文字を画像表示装置２３に表示する。これに対し、演出抽選に非当選となったときは、上記の画像表示を行わない。

【４６１０】

図５０９（２）は、設定１～設定６の各設定値ごとの演出抽選の当選確率を示している。たとえば、設定１の場合、演出抽選の当選確率が「０％」に設定されているため、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が「８６枚」に到達しても、「８６枚ＯＶＥＲ」の画像表示が行われることはない。

【４６１１】

これに対し、設定６の場合、演出抽選の当選確率が「１００％」に設定されているため、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が「８６枚」に到達したときは、常に「８６枚ＯＶＥＲ」の画像表示が行われる。

そして、遊技者は、ＲＴ５でメダルの払出し枚数の累計が「８６枚」に到達したときにおける「８６枚ＯＶＥＲ」の画像表示の出現頻度から、設定値を推測することができる。

【４６１２】

また、上述したように、ＲＴ２（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ内部中））において、「ボーナス確定画面」を画像表示装置２３に表示した後、役抽選手段６１で非当選となった遊技で、「１ＢＢ－Ａ～１ＢＢ－Ｄ条件装置」の当選役に対応する図柄組合せ（たとえば「赤７」－「赤７」－「赤７」など）を画像表示装置２３に表示する。

【４６１３】

しかし、ＲＴ２で「ボーナス確定画面」を画像表示装置２３に表示した後、何遊技を消化しても、役抽選手段６１で非当選とならず、特別役に対応する図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができない場合を有する。このような場合、特別役の入賞を待ち望んでいる遊技者をいつまでも待たせてしまうことになる。

【４６１４】

そこで、第５０実施形態では、ＲＴ２で「ボーナス確定画面」を画像表示した後、役抽選手段６１で非当選となることなく５遊技を消化するごとに、設定値に応じて当選確率を定めた抽選テーブルを用いて演出抽選を行う。そして、演出抽選に当選したときは、特定

のキャラクターの画像を画像表示装置２３に表示する。これにより、遊技者は、「ボーナス確定画面」の画像表示後における特定のキャラクターの画像の出現頻度から、設定値を推測することができる。

【４６１５】

なお、ＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「８６枚」）に到達したときに限らず、たとえば、ＲＴ５におけるメダルの差枚数（純増枚数）が所定枚数に到達したときに、演出抽選を行い、この演出抽選で当選したときに、ＲＴ５におけるメダルの差枚数が所定枚数に到達した旨を画像表示装置２３に表示するようにしてもよい。

【４６１６】

また、ＲＴ５ではダミーの操作情報を報知するが、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されて１０枚払出しとなる小役が入賞し、その結果としてＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「８６枚」）に到達したときは、演出抽選を行わず、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨の画像表示を行わないようにしてもよい。

【４６１７】

このように、報知した押し順と異なる押し順でストップスイッチ４２が操作されたときは、演出抽選を行わず、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示しないようにすることで、設定値を推測したい遊技者に対して、ダミーの操作情報に従って停止操作を行わせるようにすることができる。

【４６１８】

また、図５０９（２）に示す設定１～設定６の各設定値ごとの演出抽選の当選確率は、あくまでも例示であり、ＲＴ５においてメダルの払出し枚数の累計が所定枚数（「８６枚」）に到達したときは、設定値にかかわらず、常に（１００％の確率で）、メダルの払出し枚数の累計が所定枚数に到達した旨を画像表示するようにしてもよい。

【４６１９】

さらにまた、たとえば、ＲＴ５において電源断が発生し、この電源断から復帰した場合には、電源復帰からの遊技回数が所定遊技回数（たとえば５遊技）に到達したときに、設定値に応じた確率で、その時点でのＲＴ５におけるメダルの払出し枚数の累計を画像表示してもよい。たとえば、設定１であれば、メダルの払出し枚数の累計を画像表示しないが、設定６であれば、常にメダルの払出し枚数の累計を画像表示することができる。

【４６２０】

次に、図５１０を用いて、フリーズ時の制御について説明する。

図５１０（１）は、フリーズ時におけるリール３１の動作態様、リール３１を回転させるためのモータ３２（４相ステッピングモータ）の励磁状態、リール３１の回転速度、及びフリーズデータの処理内容を説明する図である。

図５１０（１）に示すように、第５０実施形態では、メイン制御手段５０は、第１態様から第３態様までの３種類のフリーズを実行可能とされている。

【４６２１】

また、第５０実施形態では、メイン制御手段５０は、フリーズの制御に用いるフリーズデータを備えている。具体的には、フリーズデータは、メイン制御手段（メイン制御基板）５０上のＲＯＭ５４に記憶されている。そして、フリーズを実行するときは、メインＣＰＵ５５は、フリーズデータをＲＯＭ５４から読み出して、フリーズデータ上の処理を実行する。

【４６２２】

さらにまた、第５０実施形態では、フリーズデータは、第１部分、第２部分、及び第３部分の３つの部分を有している。具体的には、フリーズデータは、全体では、たとえば、１００行（１００個）の処理（命令）から構成されている。そして、１行目から３０行目までの処理が第１部分とされ、３１行目から６０行目までの処理が第２部分とされ、６１行目から１００行目までの処理が第３部分とされている。

【４６２３】

さらに、第５０実施形態では、第１態様、第２態様、及び第３態様のいずれの動作態様のフリーズを実行するときも、メイン制御手段５０（メインＣＰＵ５５）は、同一のフリーズデータを用いる。

そして、メイン制御手段５０は、第１態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第１部分の処理（１行目から３０行目までの処理）を実行し、第１部分の処理（３０行目の処理）を実行したところでフリーズデータの処理を終了して、フリーズを終了する。

【４６２４】

また、メイン制御手段５０は、第２態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第１部分及び第２部分の処理（１行目から６０行目までの処理）を実行し、第２部分の処理（６０行目の処理）を実行したところでフリーズデータの処理を終了して、フリーズを終了する。

さらにまた、メイン制御手段５０は、第３態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第１部分から第３部分までの処理（１行目から１００行目までの処理）を実行し、第３部分の処理（１００行目の処理）を実行したところでフリーズデータの処理を終了して、フリーズを終了する。

【４６２５】

また、メイン制御手段５０は、ＲＷＭ５３上に、フリーズデータの処理に用いるフリーズ用カウンタを備えている。メイン制御手段５０は、第１態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズ用カウンタに初期値として「３０」を設定し、第２態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズ用カウンタに初期値として「６０」を設定し、第３態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズ用カウンタに初期値として「１００」を設定する。

【４６２６】

そして、メイン制御手段５０は、フリーズデータの処理を実行するごとに、フリーズ用カウンタの値を「１」減算し、フリーズ用カウンタの値が「０」になると、フリーズデータの処理を終了する。

これにより、第１態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータの１行目から３０行目まで（第１部分）の処理を実行し、３０行目の処理を実行したところでフリーズデータの処理を終了することができる。

【４６２７】

同様に、第２態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータの１行目から６０行目まで（第１部分及び第２部分）の処理を実行し、６０行目の処理を終了したところでフリーズデータの処理を終了することができる。

また、第３態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータの１行目から１００行目まで（第１部分から第３部分まで）の処理を実行し、１００行目の処理を実行したところでフリーズデータの処理を終了することができる。

【４６２８】

また、第１態様のフリーズ実行時には、メイン制御手段５０は、スタートスイッチ４１が操作されると、まず、モータ３２（４相ステッピングモータ）を１秒間励磁開放する。このときのリール３１の回転速度は「０」である。次に、モータ３２を１秒間逆回転させたところで、モータ３２に４相励磁をかけ、その後、２秒間励磁開放する。逆回転時のリール３１の回転速度は「６０回転／秒」である。そして、２秒間励磁開放したところでフリーズデータの処理を終了し、その後、通常のリール３１の駆動制御を実行する。通常のリール３１の駆動制御では、メイン制御手段５０は、モータ３２に対して１相励磁と２相励磁とを交互に行う１－２相励磁出力を行う。これにより、リール３１が定常回転する。定常回転時のリール３１の回転速度は「８０回転／秒」である。

【４６２９】

また、第２態様のフリーズ実行時には、モータ３２に４相励磁をかけた後、４秒間励磁開放する点が、第１態様のフリーズ実行時と異なり、それ以外は、第１態様のフリーズ実

行時と同様である。
　さらにまた、第３態様のフリーズ実行時には、モータ３２を１０秒間逆回転させる点、及びモータ３２に４相励磁をかけた後、０．５秒間励磁開放する点が、第１態様のフリーズ実行時と異なり、それ以外は、第１態様のフリーズ実行時と同様である。
　このように、第５０実施形態では、第１態様から第３態様までのいずれのフリーズを実行するときも、同一のフリーズデータを用いる。これにより、１個のフリーズデータで複数の動作態様のフリーズを実行可能とすることができ、１個のフリーズデータをＲＯＭ５４に記憶しておけば済むので、ＲＯＭ５４の使用量を削減することができる。
【４６３０】
　図５１０（２）は、遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及び動作態様の選択確率を示す図である。
　図５１０（２）に示すように、ＲＴ１中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時にフリーズを実行することはない。同様に、ＲＴ１中の非当選時にフリーズを実行することもない。
【４６３１】
　ＲＴ１中の「小役Ｋ条件装置」～「小役Ｌ条件装置」作動時には、「１０％」の確率で第１態様のフリーズを選択・実行し、「５％」の確率で第２態様のフリーズを選択・実行する。第３態様のフリーズを選択・実行することはない。よって、ＲＴ１中の「小役Ｋ条件装置」～「小役Ｌ条件装置」作動時におけるフリーズの実行確率は、合計で「１５％」となる。
【４６３２】
　ＲＴ１中の「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｄ条件装置」作動時には、「３０％」の確率で第１態様のフリーズを選択・実行し、「２０％」の確率で第２態様のフリーズを選択・実行し、「１％」の確率で第３態様のフリーズを選択・実行する。よって、ＲＴ１中の「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｄ条件装置」作動時におけるフリーズの実行確率は、合計で「５１％」となる。
【４６３３】
　ＲＴ２中は、「１ＢＢ－Ａ条件装置」～「１ＢＢ－Ｄ条件装置」の抽選を行わない。
　また、ＲＴ２中の非当選時には、特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能となるため、「２０％」の確率で第１態様のフリーズを選択・実行し、「３０％」の確率で第２態様のフリーズを選択・実行する。
　同様に、ＲＴ２中の「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時及び「小役Ｋ条件装置」～「小役Ｌ条件装置」作動時にも、図５１０（２）中に示す確率で各動作態様のフリーズを選択して実行する。
【４６３４】
　次に、ＢＧＭの変更について説明する。
　本実施形態では、スピーカ２２から出力されるＢＧＭを変更可能に構成されている。
　図１には図示していないが、サブ制御手段８０には、「十字キー」が電気的に接続されている。「十字キー」は、「選択ボタン」又は「選択スイッチ」とも称され、演出等に用いられるスイッチであり、遊技者が所定の情報を表示させるとき、又は各種の設定をするとき等に操作されるスイッチである。
　また、十字キーは、上方向スイッチ、下方向スイッチ、右方向スイッチ、及び左方向スイッチを備えている。
【４６３５】
　遊技待機中に、十字キー（上方向スイッチ、下方向スイッチ、右方向スイッチ、又は左方向スイッチのいずれか）が操作されると、サブ制御手段８０は、画像表示装置２３に、「メニュー画面」を表示する。
　また、画像表示装置２３に「メニュー画面」を表示しているときに、十字キーの上方向スイッチ又は下方向スイッチの操作により、「ＢＧＭ選択モード」が選択可能となる。
　そして、「ＢＧＭ選択モード」が選択された状態で演出スイッチが操作されると、サブ

制御手段８０は、「ＢＧＭ選択モード」に移行させ、画像表示装置２３に、「ＢＧＭ選択モード」の画面を表示する。

【４６３６】

「ＢＧＭ選択モード」では、ＢＧＭの選択が可能となる。

「ＢＧＭ選択モード」において、十字キーの上方向スイッチ又は下方向スイッチの操作により、複数のＢＧＭの中からいずれかのＢＧＭを選択可能となり、いずれかのＢＧＭが選択された状態で演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、そのＢＧＭで確定させ、それ以降の遊技で、そのＢＧＭをスピーカ２２から出力する。

【４６３７】

さらに、本実施形態では、「ＢＧＭ選択モード」において、「著作権フリーＢＧＭモード」を選択可能に構成されている。そして、「著作権フリーＢＧＭモード」が選択された状態で演出スイッチが操作されると、サブ制御手段８０は、「著作権フリーＢＧＭモード」で確定させ、それ以降の遊技で、スピーカ２２から著作権フリーのＢＧＭを出力する。

【４６３８】

近年、誰もが容易に、スマートフォン等で動画を撮影し、撮影した動画を、インターネットを通じて動画配信サイト（動画投稿サイト又は動画共有サイトとも称する。）にアップロードすることができるようになっている。

しかし、スマートフォン等で撮影した動画に、著作権で保護されている音楽が含まれる場合には、これを著作権者の許諾を得ずに動画配信サイトにアップロードすると、著作権侵害となってしまう。

特に、遊技機では、遊技者の興趣を高めるために、著作権で保護されている音楽をＢＧＭとして用いることがあるが、この場合、遊技中の様子を撮影した動画を、著作権者の許諾を得ずに動画配信サイトにアップロードすると、著作権侵害となってしまう。

【４６３９】

そこで、本実施形態では、「著作権フリーＢＧＭモード」を選択すると、著作権フリーの（著作権で保護されていない）音楽がＢＧＭとしてスピーカ２２から出力されるようにし、これにより、遊技中の様子を撮影した動画を動画配信サイトにアップロードしても、著作権侵害とならないようにすることができる。

また、遊技中の様子を撮影した動画を、多くの人に気軽に、動画配信サイトにアップロードしてもらうことにより、遊技機の宣伝広告の効果を高めることができる。

【４６４０】

なお、著作権で保護されている音楽又は著作権フリーの音楽の出力が開始されるタイミングとして、遊技者にとって有利となる遊技が開始されるタイミング、具体的には、役物作動（特別遊技）や報知遊技（ＡＴ）が開始されるタイミングを挙げることができる。

また、「ＢＧＭ選択モード」により「著作権フリーＢＧＭモード」が選択可能となるタイミングとして、遊技待機中、具体的には、全リール３１が停止した後、スタートスイッチ４１が操作（オンに）される前のタイミングを挙げることができる。

【４６４１】

さらにまた、「ＢＧＭ選択モード」において、ＢＧＭを出力しない「ＢＧＭなしモード」を設け、「ＢＧＭなしモード」を選択すると、それ以降の遊技で、スピーカ２２からＢＧＭが出力されないようにすることができる。この場合、ストップスイッチ４２が操作されたときに出力する停止操作受付け音や、メダルが払い出されているときに出力する払出し音等の効果音は、スピーカ２２から出力するようにしてもよい。

【４６４２】

以上、本発明の第５０実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

【４６４３】

（１）上記実施形態では、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲ

Ｂ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値より低く設定した。しかし、これに限らない。

【４６４４】

たとえば、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、リプレイ条件装置の置数（当選確率）を同一に設定する。あるいは、各リプレイ条件装置の置数は異なるように設定しつつ、リプレイ合算値を同一に設定する。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時におけるリール３１の停止制御を同一にする。

【４６４５】

これにより、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値と同一に設定することができる。

【４６４６】

また、たとえば、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、リプレイ条件装置の置数（当選確率）を同一に設定する。あるいは、各リプレイ条件装置の置数は異なるように設定しつつ、リプレイ合算値を同一に設定する。

さらにまた、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」と、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」とで、「小役Ａ１条件装置」～「小役Ｂ６条件装置」作動時におけるリール３１の停止制御を同一にする。

【４６４７】

さらに、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」においては、「小役Ｅ条件装置」～「小役Ｈ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、常に１枚払出しとなる小役が入賞するように制御する。これに対し、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」においては、「小役Ｅ条件装置」～「小役Ｈ条件装置」作動時には、ストップスイッチ４２の操作態様にかかわらず、常に１０枚払出しとなる小役が入賞するように制御する。

【４６４８】

これにより、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行しないとき（非ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値より高く設定することができる。

【４６４９】

（２）上記実施形態では、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値も、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中の一般遊技かつＳＲＢ内部中）」において報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値より低く設定した。しかし、これに限らない。

【４６５０】

上記（１）の変形例と同様に、リプレイ条件装置の置数（当選確率）や、小役条件装置作動時のリール３１の停止制御を調整することにより、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値と同一に設定することができる。

【４６５１】
　また、「１ＢＢ－Ｅ作動時のＲＢ－Ｃ又はＲＢ－Ｄ条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時のＲＢ－Ａ又はＲＢ－Ｂ条件装置作動時」において報知遊技を実行するとき（ＡＴ中）のメダルの払出し枚数の期待値より高く設定することもできる。
【４６５２】
　（３）上記実施形態では、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率は、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時（１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ遊技中）」において報知遊技の実行権利を有する確率より高く設定した。しかし、これに限らない。
【４６５３】
　たとえば、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置」作動時におけるＡＴ抽選の当選確率を、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」作動時におけるＡＴ抽選の当選確率と同一（たとえば、いずれも「５０％」）に設定する。
　これにより、「１ＢＢ－Ｅ作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率と同一に設定することができる。
【４６５４】
　また、たとえば、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置」作動時におけるＡＴ抽選の当選確率を「５０％」に設定し、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」作動時におけるＡＴ抽選の当選確率を「１０％」に設定する。すなわち、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｃ条件装置」作動時におけるＡＴ抽選の当選確率を、「１ＢＢ－Ｅ条件装置」作動時におけるＡＴ抽選の当選確率より高く設定する。
　これにより、「１ＢＢ－Ｅ作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率を、「１ＢＢ－Ｃ又は１ＢＢ－Ｄ作動時」において報知遊技の実行権利を有する確率より低く設定することができる。
【４６５５】
　（４）図５０９（２）に示す設定１～設定６の各設定値ごとの演出抽選の当選確率は、あくまでも例示であり、この内容に限定されるものではない。各設定値ごとの演出抽選の当選確率は、適宜設定することができる。
【４６５６】
　（５）上記実施形態では、第１態様から第３態様までの３種類のフリーズを実行可能とし、フリーズデータは、第１部分、第２部分、及び第３部分の３つの部分を有するとしたが、フリーズの動作態様は３種類に限らず、フリーズデータが有する部分は、３つの部分に限らない。
　たとえば、第１態様から第５態様までの５種類のフリーズを実行可能とすることができ、この場合、フリーズデータは、第１部分から第５部分までの５つの部分を有するように構成することができる。
【４６５７】
　一般に、第１態様から第Ｎ（Ｎ≧２）態様までの「Ｎ」種類のフリーズを実行可能とすることができ、この場合、フリーズデータは、第１部分から第Ｎ（Ｎ≧２）部分までの「Ｎ」個の部分を有するように構成することができる。
　そして、メイン制御手段５０は、第Ｍ（１≧Ｍ≧Ｎ）態様のフリーズを実行することに決定したときは、フリーズデータが有する第１部分から第Ｍ部分までの「Ｍ」個の部分の処理を実行し、第Ｍ部分の処理を実行したところでフリーズを終了するように構成する。
【４６５８】
　（６）図５１０（２）に示す遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及びフリーズの動作態様の選択確率は、あくまでも例示であり、この内容に限定されるものではない。遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及びフリーズの動作態様の選択確率は、適宜設定することができる。

【４６５９】
（７）上記実施形態では、「１ＢＢ－Ｅ作動時（１ＢＢ－Ｅ遊技中）」において、ＡＴ抽選の当選確率が高く設定されている遊技区間（遊技状態、又は遊技期間とも称する。以下同じ。）である「チャンスゾーン（ＣＺ）」と、チャンスゾーンへの移行確率が高く設定されている遊技区間である「ＣＺ高確ゾーン」とを交互に繰り返すとしたが、これに限らない。
【４６６０】
たとえば、ＡＴ抽選の当選確率が所定確率に設定されている遊技区間である「非チャンスゾーン」と、ＡＴ抽選の当選確率が非チャンスゾーンより高く設定されている遊技区間である「チャンスゾーン（ＣＺ）」とを設けることができる。
また、メイン制御手段５０は、非チャンスゾーンにおいて「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」（レア役）が作動（当選）した遊技で、報知遊技（ＡＴ）の実行権利を付与するか否かを決定するＡＴ抽選を実行する。非チャンスゾーンで「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」作動時のＡＴ抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。そして、ＡＴ抽選に当選すると、報知遊技の実行権利を付与する。
【４６６１】
さらにまた、メイン制御手段５０は、非チャンスゾーンにおいて「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」が作動した遊技で、チャンスゾーンに移行させるか否かを決定する移行抽選を実行する。非チャンスゾーンで「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」作動時の移行抽選の当選確率は「１０％」に設定されている。そして、移行抽選に当選すると、メイン制御手段５０は、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させる。
【４６６２】
さらに、メイン制御手段５０は、有利区間移行時からの遊技回数の累計が所定遊技回数（５００遊技）に到達したときは、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させる。すなわち、有利区間における遊技回数が５００遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させる。
このように、チャンスゾーンの開始条件は、移行抽選に当選したこと、又は有利区間移行時からの遊技回数の累計が５００遊技に到達したことに設定されている。
【４６６３】
また、メイン制御手段５０は、チャンスゾーンにおいて「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」が作動した遊技でＡＴ抽選を実行する。チャンスゾーンで「小役Ｉ条件装置」～「小役Ｖ条件装置」作動時のＡＴ抽選の当選確率は「８０％」に設定されている。そして、ＡＴ抽選に当選すると、メイン制御手段５０は、報知遊技の実行権利を付与する。
さらに、チャンスゾーンは、１０回の遊技が実行されるまで継続し、１０回の遊技が実行されると終了する。すなわち、チャンスゾーンの終了条件は、遊技回数が１０回に到達した（１０遊技を消化した）ことに設定されている。
【４６６４】
そして、メイン制御手段５０は、チャンスゾーンにおいて、ＡＴ抽選に当選することなく、１０回の遊技が実行されたときは、チャンスゾーンを終了して、非チャンスゾーンに移行させる。すなわち、チャンスゾーンの終了時に、報知遊技の実行権利を有していないときは、チャンスゾーンが終了すると、非チャンスゾーンに移行させる。
【４６６５】
これに対し、メイン制御手段５０は、チャンスゾーンにおいて、ＡＴ抽選に当選したときは、１０回の遊技が実行されると、チャンスゾーンを終了して、報知遊技に移行させる。すなわち、チャンスゾーンの終了時に、報知遊技の実行権利を有するときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技を開始する。報知遊技の遊技回数の初期値が「５０遊技」に設定されていることは、上記実施形態と同様である。
【４６６６】
また、メイン制御手段５０は、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行させるときは、チャンスゾーンへの移行時には外部信号の出力をオンにしないが、有利区間移行時から

の遊技回数の累計が５００遊技に到達してチャンスゾーンに移行させるときは、チャンスゾーンへの移行時に外部信号の出力をオンにする。
　さらに、メイン制御手段５０は、有利区間移行時からの遊技回数の累計が５００遊技に到達してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選せず、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有しないときは、チャンスゾーン終了時に、外部信号の出力をオフにするとともに、有利区間を終了して非有利区間（通常区間）に移行させる。
【４６６７】
　これに対し、メイン制御手段５０は、有利区間移行時からの遊技回数の累計が５００遊技に到達してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選し、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有するときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させ、このとき、外部信号の出力をオンのまま維持し、有利区間を終了させずに継続する。その後、報知遊技の終了時に、外部信号の出力をオフにするとともに、有利区間を終了して非有利区間に移行させる。
【４６６８】
　また、メイン制御手段５０は、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選せず、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有しないときは、チャンスゾーン終了時に、外部信号の出力はオフのまま維持し、有利区間は終了させずに継続する。
　さらに、メイン制御手段５０は、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行させた場合において、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選し、チャンスゾーン終了時に報知遊技の実行権利を有するときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させ、このとき、外部信号の出力をオンにし、有利区間は終了させずに継続する。その後、報知遊技の終了時に、外部信号の出力をオフにするとともに、有利区間を終了して非有利区間に移行させる。なお、有利区間の開始条件は、上記実施形態と同様である。
【４６６９】
　次に、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターンについて説明する。
　図５１１は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（１）を示すタイムチャートである。
　図５１１に示すタイムチャートは、有利区間移行時からの遊技回数が５００遊技に到達してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選しなかった場合における外部信号の出力パターンを示している。
【４６７０】
　図５１１に示すように、有利区間移行時からの遊技回数が５００遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行し、外部信号の出力がオンになる。また、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選することなく、チャンスゾーンにおける遊技回数が１０遊技に到達すると、有利区間が終了して非有利区間（通常区間）に移行し、チャンスゾーンが終了して非チャンスゾーンに移行し、外部信号の出力がオフになる。
【４６７１】
　ここで、外部信号は、外部集中端子板１００を介して、スロットマシン１０の外部のホールコンピュータ２００や、スロットマシン１０の上方に設置されているデータカウンタに出力される。また、データカウンタは、スロットマシン１０から出力される外部信号に基づいて、特別遊技の実行回数や、報知遊技の実行回数や、特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数をカウントして表示器に表示するように構成されている。
【４６７２】
　そして、有利区間移行時から５００遊技でチャンスゾーンに移行させるとともに、外部信号の出力をオンにし、ＡＴ抽選に当選することなくチャンスゾーンが終了したときは、有利区間及びチャンスゾーンを終了させるとともに、外部信号の出力をオフにすることにより、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数を、有利区間移行時からの遊技回数に近似させることができる。

これにより、遊技者は、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数から、チャンスゾーンに移行するまでの残り遊技回数を把握可能とすることができる。

【４６７３】

また、有利区間移行時から５００遊技でチャンスゾーンに移行したときには、有利区間の終了条件である１５００遊技までの残り遊技回数が少なくなっている。

そこで、有利区間移行時から５００遊技でチャンスゾーンに移行し、ＡＴ抽選に当選することなくチャンスゾーンが終了したときは、有利区間を終了して、有利区間クリアカウンタをリセットするので、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

【４６７４】

図５１２は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（２）を示すタイムチャートである。

図５１２に示すタイムチャートは、有利区間移行時からの遊技回数が５００遊技に到達してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選した場合における外部信号の出力パターンを示している。

【４６７５】

図５１２に示すように、有利区間移行時からの遊技回数が５００遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行し、外部信号の出力がオンになる。また、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行する。このとき、有利区間は終了せずに継続し、外部信号の出力はオンのまま維持される。その後、報知遊技の終了時に、有利区間が終了して非有利区間に移行し、外部信号の出力はオフになる。

この場合も、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数を、有利区間移行時からの遊技回数に近似させることができる。

【４６７６】

図５１３は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（３）を示すタイムチャートである。

図５１３に示すタイムチャートは、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選しなかった場合の外部信号の出力パターンを示している。

【４６７７】

図５１３に示すように、移行抽選に当選すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行する。このとき、外部信号の出力はオフのまま維持される。その後、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選することなく、チャンスゾーンにおける遊技回数が１０遊技に到達すると、チャンスゾーンが終了して非チャンスゾーンに移行する。このとき、有利区間は終了せずに継続し、外部信号の出力はオフのまま維持される。

【４６７８】

図５１４は、チャンスゾーン移行時における外部信号の出力パターン（４）を示すタイムチャートである。

図５１４に示すタイムチャートは、移行抽選に当選してチャンスゾーンに移行し、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選した場合における外部信号の出力パターンを示している。

【４６７９】

図５１４に示すように、移行抽選に当選すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行する。このとき、外部信号の出力はオフのまま維持される。その後、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行する。このとき、有利区間は終了せずに継続し、外部信号の出力はオフからオンになる。その後、報知遊技の終了時に、有利区間が終了して非有利区間に移行し、外部信号の出力はオフになる。

この場合も、データカウンタの表示器に表示されている特別遊技又は報知遊技の終了時からの遊技回数を、有利区間移行時からの遊技回数に近似させることができる。

【４６８０】

なお、有利区間移行時からの遊技回数が５００遊技に到達したときは、所定遊技回数（たとえば５遊技）にわたる前兆に移行させ、前兆で所定遊技回数を消化したときは、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させるようにしてもよい。
同様に、非チャンスゾーンにおいて移行抽選に当選したときは、所定遊技回数（たとえば５遊技）にわたる前兆に移行させ、前兆で所定遊技回数を消化したときは、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させるようにしてもよい。
【４６８１】
また、外部信号として、たとえば、外部信号１～外部信号３を設けることができる。
さらにまた、外部信号１は、チャンスゾーンに対応する外部信号とし、外部信号２は、役物作動（特別遊技）に対応する外部信号とし、外部信号３は、報知遊技（ＡＴ）に対応する外部信号とすることができる。
【４６８２】
この場合、有利区間移行時からの遊技回数が５００遊技に到達すると、非チャンスゾーンからチャンスゾーンに移行させ、外部信号１の出力をオンにする。
また、チャンスゾーンに滞在中は、外部信号１の出力をオンのまま維持する。
さらにまた、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選することなく、チャンスゾーンにおける遊技回数が所定遊技回数（１０遊技）に到達すると、有利区間を終了して非有利区間（通常区間）に移行させ、チャンスゾーンを終了して非チャンスゾーンに移行させ、外部信号１の出力をオフにする。
【４６８３】
さらに、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させる。このとき、有利区間は終了せずに継続する。また、外部信号１の出力をオフにし、外部信号３の出力をオンにする。さらにまた、報知遊技中は、外部信号３の出力をオンのまま維持する。そして、報知遊技の終了時に、有利区間を終了して非有利区間に移行させ、外部信号３の出力をオフにする。
【４６８４】
なお、役物作動（特別遊技）開始時に、外部信号２の出力をオンにし、役物作動中は、外部信号２の出力をオンのまま維持し、役物作動終了時に、外部信号２の出力をオフにする。
同様に、報知遊技（ＡＴ）開始時に、外部信号３の出力をオンにし、報知遊技中は、外部信号３の出力をオンのまま維持し、報知遊技終了時に、外部信号３の出力をオフにする。
【４６８５】
また、外部信号１は、チャンスゾーンに対応する外部信号とし、外部信号２は、役物作動（特別遊技）及び報知遊技（ＡＴ）に対応する外部信号とすることができる。
この場合、チャンスゾーンでＡＴ抽選に当選したときは、チャンスゾーンが終了すると、報知遊技に移行させる。このとき、有利区間は終了せずに継続する。また、外部信号１の出力をオフにし、外部信号２の出力をオンにする。さらにまた、報知遊技中は、外部信号２の出力をオンのまま維持する。そして、報知遊技の終了時に、有利区間を終了して非有利区間に移行させ、外部信号２の出力をオフにする。
【４６８６】
また、役物作動（特別遊技）開始時又は報知遊技（ＡＴ）開始時に、外部信号２の出力をオンにし、役物作動中又は報知遊技中は、外部信号２の出力をオンのまま維持し、役物作動終了時又は報知遊技終了時に、外部信号２の出力をオフにする。
【４６８７】
以上、第５０実施形態について説明したが、第１～第５０実施形態、及び第１～第５０実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【４６８８】
＜第５１実施形態＞
以下の説明において、「遊技機１０」と称するときは、たとえば第１実施形態で示した

スロットマシン１０（図１、図９５等）、及びたとえば第１９実施形態（Ｂ）で示したぱちんこ遊技機５００（図９７、図９９等）の双方を含むものとする。
　また、「（遊技機１０の）メイン制御基板５０」と称したときは、図９９中、ぱちんこ遊技機５００のメイン制御基板５３０を含むものとする。
　さらにまた、「（遊技機１０の）サブ制御基板８０」と称したときは、図９９中、ぱちんこ遊技機５００のサブ制御基板５４０を含むものとする。
　さらに、「（遊技機１０の）メイン制御基板５０のＲＷＭ」と称したときは、図９９中、メイン制御基板５３０に搭載されたＲＷＭ（図９９では図示せず。１チップマイクロプロセッサに内蔵されたＲＷＭ。）を含むものとする。
　また、「（遊技機１０の）サブ制御基板８０のＲＷＭ８３」と称したときは、図９９中、サブ制御基板５４０に搭載されたＲＷＭ（図９９では図示せず。１チップマイクロプロセッサに内蔵された内部ＲＷＭ、及び１チップマイクロプロセッサ外に設けられた外部ＲＷＭの双方を含む。）を含むものとする。
【４６８９】
　第５１実施形態は、ログ（遊技ログ、遊技履歴、操作履歴、イベント履歴、イベント、履歴、情報、データ、記録、利用状況等）を記憶することに関する。以下の説明では、「ログ」と称する。
　まず、ログを記憶する記憶手段（メモリ）は、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３である。ＲＷＭ８３内に、各種のログを記憶する記憶領域を設ける。
　ここで、図１中、サブ制御基板８０は、ＲＷＭ８３、ＲＯＭ８４、及びサブＣＰＵ８５が一体となった１チップマイクロプロセッサを備える。図１６４では、メイン制御基板５０上に搭載された１チップマイクロプロセッサ（ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、メインＣＰＵ５５が一体となったもの）を示しているが、サブ制御基板８０上にも同様の１チップマイクロプロセッサが搭載されている。
【４６９０】
　一方、サブ制御基板８０上には、この１チップマイクロプロセッサ以外に（１チップマイクロプロセッサの外部に）、別のＲＷＭ８３（以下、必要に応じて「外部ＲＷＭ８３」と称する。）が設けられている。記憶容量は、１チップマイクロプロセッサ内のＲＷＭ８３（以下、必要に応じて「内部ＲＷＭ８３」と称する。）よりも、外部ＲＷＭ８３の方が大きい。そこで、ログは、外部ＲＷＭ８３に記憶する。なお、内部ＲＷＭ８３には、たとえばより高速で処理したいデータ（たとえばランプの点灯データ等）が保存されている。換言すると、内部ＲＷＭ８３に記憶されているデータを処理するためにかかる時間の方が外部ＲＷＭ８３に記憶されているデータを処理するためにかかる時間よりも短くなるように構成されている。つまり、各種のログを記憶したり、読み出したりすることは、遊技に係る演出に影響を与えないため、外部ＲＷＭ８３に記憶していても差し支えない。
　ただし、上記に限らず、内部ＲＷＭ８３の記憶容量が十分に大きく、各種ログを記憶するのに十分である場合には内部ＲＷＭ８３にログを記憶してもよい。あるいは、ログを、内部ＲＷＭ８３と外部ＲＷＭ８３とに分けて記憶してもよい。
【４６９１】
　また、ログを、メイン制御基板５０ではなくサブ制御基板８０の外部ＲＷＭ８３に記憶するのは、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３は、記憶容量に余裕がないためである。さらに、メイン制御基板５０の場合には、外部のＲＷＭ５３が設けられていないためである。ただし、これに限らず、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３の記憶容量が将来増大したり、あるいは外部ＲＷＭ５３を設けることが可能となった場合には、メイン制御基板５０のＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び／又は外部ＲＷＭ）５３に、メイン制御（遊技の進行）に基づくログ（遊技回数、出玉情報、電源に関する情報、設定値情報等）を記憶することも可能である。
【４６９２】
　また、遊技価値（遊技媒体）として、物理的な（有体物としての）メダルを用いずに、電子情報（電子メダル）を用いる遊技機（以下「メダルレス遊技機」と称する。なお、「

管理遊技機」や「封入式遊技機」等とも称される。）が知られている。メダルレス遊技機では、メイン制御基板５０の他に、第２のメイン制御基板として遊技媒体数制御基板を設けることが知られている。この場合も、遊技媒体数制御基板は、上述したメイン制御基板５０と同様に、ＲＷＭ、ＲＯＭ、及びメインＣＰＵが一体となった１チップマイクロプロセッサを備える。

このため、メダルレス遊技機では、メイン制御基板５０から送信されてくるコマンドに基づいて、遊技媒体数制御基板のＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び／又は外部ＲＷＭ）に、メイン制御（遊技の進行）に関するログを記憶可能としてもよい。換言すると、遊技価値（遊技媒体）として、物理的な（有体物としての）メダルを用いる遊技機、及びメダルレス遊技機において、ログを記憶可能なＲＷＭ（記憶手段）を有していれば、どの制御手段（たとえば、メイン制御基板に設けられた１チップマイクロプロセッサ、サブ制御基板に設けられた１チップマイクロプロセッサ、遊技媒体数制御基板に設けられた１チップマイクロプロセッサ等）がログを記憶する処理などを実行してもよい。

【４６９３】

ログは、電源切断後（電源断後、電源オフ状態とも称する。）も維持可能に構成されている。サブ制御基板８０上には、電源の供給が遮断された場合であってもＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び外部ＲＷＭ）の双方の記憶領域に記憶されたデータを保持するためのバックアップ電池（バックアップ手段、バックアップ装置とも称する。）が搭載されている。バックアップ電池としては、たとえばマンガンリチウム二次電池等から構成される。遊技機１０の電源ケーブルが電力供給元と接続されており、遊技機１０の電源がオフにされている状況下では、サブ制御基板８０には、ＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び外部ＲＷＭ）に記憶されているデータを保持するための電力が供給される。したがって、この場合には、バックアップ電池の電力は使用されない。

【４６９４】

これに対し、遊技機１０の電源ケーブルを抜いた場合や、サブ制御基板８０が遊技機１０から取り外されたときには、電力が供給されないので、バックアップ電池の電力を用いてＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び外部ＲＷＭ）に記憶されているデータが保持される。バックアップ電池の容量等にもよるが、たとえば数か月程度、バックアップ電池の電力を用いてＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び外部ＲＷＭ）に記憶されているデータが保持されるように構成されている。

これにより、遊技機１０を市場から回収する過程において、遊技機１０は電源ケーブルを介して電力供給元と接続されていないので遊技機１０には電力が供給されないが、バックアップ電池の電力によりＲＷＭ（内部ＲＷＭ及び外部ＲＷＭ）に記憶されているデータが保持される。さらに、遊技機１０を市場から回収した後、遊技機１０からサブ制御基板８０を取り外しても、バックアップ電池の電池残量がゼロにならない限り、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３（内部ＲＷＭ及び外部ＲＷＭ）に記憶されているデータは保持される。

【４６９５】

なお、メイン制御基板５０についても、ＲＷＭ５３に記憶されたデータを保持するためにバックアップ電池が用いられる。ここで、サブ制御基板８０用のバックアップ電源はサブ制御基板８０上に搭載されているが、メイン制御基板５０の場合には、バックアップ電池がメイン制御基板５０上に搭載されず、かつ、メイン制御基板５０が収容された基板ケース内に有さない場合もある。換言すると、遊技機１０を市場から回収した後、遊技機１０からメイン制御基板５０を取り外すと、メイン制御基板５０のＲＷＭ５３に記憶されたデータは、消去されるように構成されている場合もある。

【４６９６】

ログは、メイン制御基板５０から送信されるコマンドに基づいて生成するログと、サブ制御基板８０が独自に（メイン制御手段５０から送信されるコマンドに基づくことなく）生成するログとを有する。

さらにまた、ログは、毎遊技（遊技ごと、単位遊技ごと）記憶されるログと、イベントの発生時（たとえば特定の操作や特定の事象を検知したとき）に記憶されるログとを有す

る。
なお、以下の説明において「一遊技」、「単位遊技」とは、スタートスイッチ４１が操作された時から、全リール３１が停止した時（遊技媒体の付与（払出し）がある場合には、遊技媒体の付与処理が終了した時）までに相当する。
【４６９７】
まず、毎遊技記憶されるログは、たとえば「７００００」遊技を上限として記憶する。遊技回数が「７００００」回に到達したときは、それ以降の記憶を中止する。たとえば、遊技回数が上限値「７００００」回に到達したときにオンとなるフラグを設け、当該フラグがオンであるか否かを判断し、当該フラグがオンでないときはログの記憶を実行し、当該フラグがオンであるときはログを記憶しないようにする。
ただし、これに限らず、古いログに上書きしてもよい。たとえば、「１」遊技目から「７００００」遊技目までログを記憶した後、「７０００１」遊技目のログは、「１」遊技目のログを記憶した記憶領域に上書きしてもよい。
【４６９８】
また、設定変更に関するログ（後述）は、設定変更回数が「２５６」回になるまで記憶する。設定変更回数が「２５６」回に到達したときは、それ以降の記憶を中止する。ただし、これに限らず、古い情報に上書きしてもよい。たとえば、設定変更回数が「１」回目から「２５６」回目までのログを記憶した後、「２５７」回目のログは、「１」回目のログを記憶した記憶領域に上書きしてもよい。
【４６９９】
また、総遊技回数や各種操作スイッチ（後述するベットスイッチ４０、サブ入力装置（サブボタンや十字キー等））の累積の操作回数を記憶する場合には、当該操作回数を記憶するのに十分な記憶領域を確保した上で、当該記憶領域の上限となるまで記憶可能し、当該記憶領域の上限となったときは記憶を終了する。たとえば総遊技回数を記憶する場合において、３バイトの記憶領域を使用する場合には、総遊技回数が３バイトフル（ＦＦＦＦＦＦ（Ｈ））になるまで記憶可能となる。そして、総遊技回数が３バイトフルに到達したときは、たとえば上限フラグを用いて上限回数に到達したことを記憶し、当該上限フラグがオンであるときは、総遊技回数の更新を行わない。
【４７００】
以上のようにログを記憶することによって、遊技機１０を市場から回収したときにログを取得することができる。このログを参照することにより、市場ではどのような遊技が行われたかや、ホールではどのように遊技機１０が取り扱われたか等を知ることができる。また、遊技機１０を市場から回収したときの総遊技回数や各種操作スイッチの累積の操作回数に基づいて、リユース可能な部品であるか否か等を判断することもできる。
【４７０１】
図５１５は、毎遊技記憶するログの項目、内容、ログ更新タイミング等を示す図である。なお、図５１５は、毎遊技記録するログの種類について示すものであり、遊技機１０では、図５１５に示す毎遊技記録するログを、「７００００」遊技回数分、記憶するように構成されている。ただし、「７００００」遊技回数分に限られるものではなく、ＲＷＭ８３の記憶容量に応じて適宜増減される。
図５１５において、「イン枚数」とは、今回遊技の規定数に相当する（複数回の遊技の累積値ではない）。なお、「規定数」とは、遊技開始時（スタートスイッチ４１の操作受付け時）のベット数（投入数）に相当する。スタートスイッチ４１が操作されると今回遊技のベット枚数が確定し（この確定数が規定数に相当する）、メイン制御基板５０からスタートスイッチ受付けコマンド及び規定数のコマンドが送信されるので、当該コマンドに基づいて、イン枚数を記憶する。換言すると、イン枚数は「ベット数」と称することができる。たとえば、ある遊技においてベット数として「２」又は「３」で遊技が可能である場合において、ベット数「２」でスタートスイッチ４１が操作されると今回遊技のイン枚数として「２」を記憶するが、ベット数「３」でスタートスイッチ４１が操作されると今回遊技のイン枚数として「３」を記憶する。

【４７０２】
　また、「アウト枚数」とは、今回遊技の払出し枚数（付与数）に相当する（複数回の遊技の累積値ではない）。全リール３１が停止し、入賞役が判定され、払出し枚数が決定した後に、メイン制御基板５０から払出しコマンドが送信される。この払出しコマンドには、払出し枚数の情報も含まれる。したがって、この払出しコマンドの払出し枚数の情報に基づいて今回遊技の払出し枚数を記憶する。払出しがない遊技であっても、払出し枚数「０」の情報が送信される。
　イン枚数のログ更新タイミングは、遊技開始時（スタートスイッチ受付けコマンド受信時）又は当該遊技の遊技終了時である。
　また、アウト枚数のログ更新タイミングは、遊技終了時（払出しコマンドの受信時）又は次回遊技の遊技開始時である。
　どのようなタイミングでこれらのログを記憶するかは遊技機１０の仕様による。
【４７０３】
　「当選情報１」は、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信されてくる演出グループ番号に相当する。図１において、役抽選手段６１により役の抽選が行われると、役抽選結果に対応する演出グループ番号が演出グループ番号選択手段６４によって選択される。そして、この演出グループ番号がサブ制御基板８０に送信される。現行規則では、セキュリティ性の観点から、小役に係る役抽選結果（具体的には、図１３８に示す入賞及びリプレイ条件装置番号）をメイン制御手段５０からサブ制御基板８０に送信しない。このため、役抽選が行われた後、役抽選結果に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板８０に送信する。なお、サブ制御基板８０は、受信した演出グループ番号に基づいて、大まかな役抽選結果を把握することができるので、役抽選結果に対応した演出を決定（実行）することができる。
【４７０４】
　たとえばいずれかの押し順ベルに当選したときは、いずれかの押し順ベルに当選したことを示す演出グループ番号が選択され、サブ制御基板８０に送信される。サブ制御基板８０では、この演出グループ番号を受信すると、いずれかの押し順ベルに当選したことを知ることができるが、正解押し順を知ることはできない。メイン制御基板５０は、たとえばＡＴ中に指示機能を作動させる（正解押し順を報知する）ときは、正解押し順に対応した押し順指示番号をサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０側では、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順を画像表示することが可能となる。
【４７０５】
　「当選番号２」は、役物条件装置番号に相当する。役物条件装置番号は、演出グループ番号と同様に、メイン制御基板５０側ではＲＷＭ５３の所定記憶領域に記憶される（たとえば、図１３８中、アドレス「Ｆ０ＡＡ（Ｈ）」参照。）。役物条件装置番号は、たとえば役物非当選は「０」、１ＢＢ当選は「１」、ＲＢ当選は「２」、ＭＢ当選は「３」、・・・等と定めておく。メイン制基板５０は、遊技開始時に、今回遊技で作動する役物に対応する役物条件装置番号を当選情報２としてサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、この役物条件装置番号（当選情報２）を受信すると、ログとして記憶する。
【４７０６】
　当選番号１に相当する演出グループ番号、及び当選番号２に相当する役物条件装置番号は、遊技開始時にメイン制御基板５０から送信されるので、サブ制御基板８０は、たとえば遊技開始時にこれらのログを記憶する。あるいは、サブ制御基板８０は、当選番号１及び当選番号２を一時的に記憶するバッファを設けておき、遊技終了時に他のログと併せて記憶してもよい。
　なお、上記例では、当選番号１を演出グループ番号とし、当選番号２を役物条件装置番号としたが、これに限られない。メイン制御基板５０で実行された抽選（ＡＴ抽選を含む）に基づく情報であれば、どのような情報でもよい。
【４７０７】
　「押し順」は、３リールの場合には、「左中右」、「左右中」、・・・、「右中左」の

６通りの押し順のうち、いずれの押し順であるかを判別可能な情報に相当する。図５１５に示すように、ここでの押し順とは、実際に遊技者によって操作された押し順であり、押し順指示番号（図１中、押し順指示番号選択手段６３によって選択される）ではない。

【４７０８】

いずれかのストップスイッチ４２が操作されたとき（又はいずれかのリール３１が停止したとき）に、停止受付コマンド（どのストップスイッチ４２が操作されたか、あるいはどのリール３１が停止するのかを判別可能な情報）がメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信されるので、サブ制御基板８０は、その情報を一時的にバッファに記憶しておき、すべてのストップスイッチ４２が操作されたとき（全リール３１が停止したとき）、たとえば当該遊技で３回停止受付コマンドを受信したときに、押し順のデータに変換してログとして記憶する。たとえば「左中右」を「００１（Ｂ）」、「左右中」を「０１０（Ｂ）」、・・・、「右中左」を「１１０（Ｂ）」と記憶することが挙げられる。押し順は、たとえば毎遊技の遊技終了時に記憶される。ただし、これに限らず、押し順が確定する第二停止時や、次回遊技の遊技開始時に記憶してもよい。

【４７０９】

また、押し順は、指示モニタ情報の値にかかわらず（指示機能の作動にかかわらず）、毎遊技、記憶される。これにより、たとえば指示機能が作動していない状況下では、どの押し順が最も多いか等を知ることができる。また、指示機能が作動している状況下では、アウト枚数と併せて、押し順の指示に従っているか否かを判断することができる。

上述したように、ＡＴ中は、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、押し順指示番号を送信する。サブ制御基板８０は、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を画像表示する。そして、ログとして記憶する押し順は、押し順指示番号にかかわらず、実際に（遊技者によって）操作された押し順である。このため、ＡＴ中において、遊技者が指示された押し順と異なる押し順をしたときは、ログとして記憶される押し順は、押し順指示番号に対応する押し順と異なることとなる。

【４７１０】

また、演出グループ番号に応じて、どのような押し順がなされたかを把握することができる。たとえば、演出グループ番号Ｘのときに、演出Ａを実行する確率が演出Ｂを実行する確率よりも高い場合（演出Ａの実行確率が１００％の場合や、演出Ｂの実行確率が０％の場合を含む。また、演出Ａ及び演出Ｂ以外の演出が選択される場合を含む。）において、演出グループ番号Ｘが選択されたときには、どのような押し順で操作されたかを把握することができる。また、演出グループ番号Ｙのときに、演出Ａを実行する確率が演出Ｂを実行する確率よりも低い（演出Ａの実行確率が０％の場合や、演出Ｂの実行確率が１００％の場合を含む。また、演出Ａ及び演出Ｂ以外の演出が選択される場合を含む。）場合において、演出グループ番号Ｙが選択されたときには、どのような押し順で操作されたかを把握することができる。

なお、演出グループ番号はログとして記憶するが、どのような演出を実行したか（演出Ａを実行したか否かや演出Ｂを実行したか否か等）については、本実施形態では記憶していない。ただし、実行した演出をログとして記憶してもよい。

これにより、市場から回収してログを確認することにより、どのような演出グループが選択されたときはどのような押し順（操作態様）が行われる確率が高いか等を知ることができる。具体的には、たとえば押し順役でない小役（チェリー役、スイカ役、レア小役等）に当選し、当該小役の当選に対応する演出グループ番号が選択され、当該演出グループ番号に対応する演出が実行されたときは、遊技者は、どのような押し順（ストップスイッチ４２の操作態様）で遊技を行ったかを把握することが可能となる。

【４７１１】

「指示モニタ情報」とは、メイン制御基板５０側で指示機能を作動させたか否か（押し順を報知したか否か）を示す情報であり、指示機能の作動あり（指示モニタによる指示あり）の場合にはたとえば「１」が記憶され、指示機能の作動なし（指示モニタによる指示なし）の場合にはたとえば「０」が記憶される。毎遊技、遊技開始時（スタートスイッチ

４１操作時）に、指示モニタ情報がメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信されるので、サブ制御基板８０は、この情報に基づいて指示モニタ情報を記憶する。ただし、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信された指示モニタ情報を一時的にバッファに記憶しておき、遊技終了時にＲＷＭ８３に記憶してもよい。

なお、「指示モニタ」とは、たとえば図３０１（第３７実施形態）で示すものに相当する。そして、「指示機能の作動あり」とは、押し順が６択の場合には、図３０１の「Ａ１」～「Ａ６」で示すいずれかの情報（押し順指示情報）を表示することに相当する。

また、「指示機能の作動なし」とは、指示モニタに何も表示しないこと（消灯）、あるいは正解押し順を判断可能な情報以外の情報を表示することに相当する。

【４７１２】

また、「指示モニタ情報」として、指示機能を作動させたか否かだけの情報に限らず、どのような操作態様を指示（報知）したかの情報を記憶してもよい。

たとえば第１に、正解押し順を報知する「押し順ＡＴ」では、スロットマシン１０の仕様に応じて、３択（ストップスイッチ４２が３個の場合であって第一停止のみを報知）、６択（ストップスイッチ４２が３個の場合であって第一～第三停止を報知）、４択（ストップスイッチ４２が４個の場合であって第一停止のみを報知）、又は２４択（ストップスイッチ４２が４個の場合であって第一～第四停止を報知）等が挙げられるが、この場合に、報知した正解押し順（操作態様）に係る情報をログとして記憶することが挙げられる。

また第２に、少なくとも１つのリール３１についての押し位置（目押し図柄に係る情報、又はストップスイッチの操作タイミング）を報知する「押し位置（目押し）ＡＴ」が挙げられるが、この場合に、報知した押し位置（操作態様）に係る情報をログとして記憶することが挙げられる。

さらにまた第３に、正解押し順及び少なくとも１つのリール３１についての押し位置を報知する「押し順＋押し位置ＡＴ」が挙げられるが、この場合に、報知した正解押し順及び少なくとも１つのリール３１についての報知した押し位置に係る情報をログとして記憶することが挙げられる。

以上より、「指示モニタ情報」とは、

ａ）指示機能を作動させたか否かの情報

ｂ）報知した正解押し順（操作態様）に係る情報

ｃ）報知した押し位置（操作態様）に係る情報

ｄ）報知した正解押し順及び押し位置（操作態様）に係る情報

が挙げられる。

また、後述する図５１９の例では、指示モニタ情報として指示機能を作動させたか否かの情報を記憶することから１ビットの記憶領域を割り当てているが、どのような操作態様に係る情報を記憶するかによって、指示モニタ情報を記憶するための記憶領域（ビット数）は異なる。

【４７１３】

また、指示モニタ情報は、ＡＴ中であるか否かにかかわらず、毎遊技記憶される。したがって、非ＡＴ中であるときは、毎遊技、指示機能の作動なしを示すコマンドがメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信され、サブ制御基板８０は、指示機能の作動なしを示すたとえば「０」を記憶する。

また、ＡＴ中であっても、押し順ベルや押し順リプレイに当選していない遊技のように今回遊技で指示機能の作動がない場合には、指示機能の作動なしを示すコマンドがメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信され、サブ制御基板８０は、指示機能の作動なしを示すたとえば「０」を記憶する。

【４７１４】

なお、本実施形態では、指示モニタ情報として指示あり／なしのみを記憶したが、これに限らず、指示モニタ情報として押し順指示番号を記憶してもよい。押し順指示番号を、たとえば「０」（押し順指示なし）、「１」（押し順「左中右」）、・・・、「６」（押し順「右中左」）とし、遊技開始時等にメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信

すればよい。押し順指示情報をログとして記憶すれば、上述した実際の押し順と対比することにより、指示通りにストップスイッチ４２が操作されたか否かを判別可能となる。

【４７１５】

「停止受付位置」とは、本実施形態では、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の基準位置にある図柄番号に相当する。停止受付位置は、リール３１ごとに記憶する。なお、「基準位置」とは、有効ライン上の位置でもよく、有効ライン上以外の位置でもよい。

さらにまた、基準位置は、表示窓１８内のたとえば中段（図１１５）であってもよく、あるいは図２２８の例のように下段（基準ライン上）であってもよく、図２２９の例のように上段（基準ライン上）であってもよい。たとえば、基準位置を中段とした場合において、左ストップスイッチ４２が操作された瞬間に、左リール３１の「０」番の図柄が中段に位置していたときは、第１リール３１の停止受付位置として「０」という値が記憶される。

なお、本実施形態の説明において、第１リール３１は左リール３１に相当し、第２リール３１は中リール３１に相当し、第３リール３１は右リール３１に相当する。

【４７１６】

左、中、右ストップスイッチ４２がそれぞれ操作された瞬間に、停止受付時のコマンド（実際には、リール３１の停止予定位置（図柄番号）及びすべりコマ数）がメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信されるので、その情報を停止受付位置の一時記憶用のバッファに記憶しておく。停止受付時のコマンドの一時記憶用のバッファは、リール３１ごとに設けられている（３リールの場合には３個）。そして、全リール３１の停止時（遊技終了時）に、リール３１ごとに、停止受付時のコマンドの停止予定位置（図柄番号）とすべりコマ数とに基づいて停止受付位置（図柄番号）を算出し、算出した停止受付位置（図柄番号）を記憶する。

なお、停止受付時のコマンドの一時記憶用のバッファは、遊技終了時にクリアされることなく、次回遊技において上書きされる。

【４７１７】

すべりコマ数は、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の図柄からリールが停止したときの図柄までの移動図柄数に相当する。たとえば、図１１４中、左リール３１が停止する場合において、１番の「スイカ」図柄が上段（有効ライン）に位置する瞬間に左ストップスイッチ４２が操作された後、４番の「ベルＡ」が上段に停止したときは、すべりコマ数は「３」となる。

すべりコマ数は、上述したように、メイン制御基板５０から送信されてくる停止受付時のコマンドの情報内に含まれる。

なお、以上は、停止受付時のコマンドとして、リール３１の停止予定位置（図柄番号）及びすべりコマ数がメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される例を示した。しかし、これに限らず、停止受付時のコマンドに、停止受付位置（図柄番号）及びすべりコマ数が含まれるようにし、停止受付位置（図柄番号）の算出を不要にしてもよい。

【４７１８】

また、本実施形態では、ログとして停止受付位置を記憶するようにしたが、これに限らず、実際の停止位置をログとして記憶するようにしてもよい。停止受付時に送信されるコマンド内に、リール３１の停止予定位置（図柄番号）の情報が含まれる場合には、停止予定位置を停止位置として記憶すればよい。

また、停止受付時のコマンドに、停止受付位置（図柄番号）及びすべりコマ数が含まれるが停止位置が含まれない場合には、受信した停止受付位置（図柄番号）及びすべりコマ数に基づいて停止位置（図柄番号）を算出し、記憶すればよい。

【４７１９】

さらにまた、上述した演出グループ番号及び停止受付位置をログとして記憶しておけば、どの演出グループ番号が選択されたときは、遊技者は、どの位置を狙ってストップスイッチ４２を操作しているかを知ることができる。さらに、演出グループ番号とともにあるいは演出グループ番号に代えて、実行する演出の種類と停止受付位置とをログとして記憶

すれば、どのような演出が実行されたときに、遊技者は、どの位置を狙ってストップスイッチ４２を操作しているかを知ることができる。

具体的には、小役のうち、たとえばチェリー役の当選に対応する演出グループ番号が選択されたとき又はチェリー役の当選に対応する演出が実行されたときは、遊技者は、チェリー図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作しているか否かや、１つのリール３１に複数のチェリー図柄が配置されている場合にはどのチェリー図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作しているかを知ることができる。具体例を挙げると、たとえば図２６５中、左リール３１には２番、７番、１７番にチェリー図柄が配置されているが、これらのチェリー図柄のうちどの図柄番号のチェリー図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作しているかを知ることが可能となる。

【４７２０】

同様に、小役のうち、たとえばスイカ役の当選に対応する演出グループ番号が選択されたとき又はスイカ役の当選に対応する演出が実行されたときは、遊技者は、スイカ図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作しているか否かや、１つのリール３１に複数のスイカ図柄が配置されている場合にはどの図柄番号のスイカ図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作しているかを知ることができる。

さらに同様に、非ＡＴ中に押し順ベル役の当選に対応する演出グループ番号が選択されたとき又は押し順ベル役の当選に対応する演出が実行されたとき（ベルの当選は報知されるが正解押し順は報知されないとき）は、遊技者は、どの図柄を狙ってストップスイッチ４２を操作しているか等を知ることができる。特に、ベル図柄は多くの場合「ＰＢ＝１」で配置されているが、そのような図柄配置であっても特定位置を狙ってストップスイッチ４２を操作しているか否か等を知ることができる。

【４７２１】

「役物状態」とは、本実施形態では、ＳＢ、ＲＢ、ＣＢの作動状態を指す情報である。たとえばＳＢは「０１（Ｂ）」、ＲＢは「１０（Ｂ）」、ＣＢは「１１（Ｂ）」と割り当て、対応する値を記憶する。

また、「役連状態」とは、上述した役物状態とは異なり、１ＢＢ又は２ＢＢ（「ＭＢ」とも称する。）の作動状態を示す情報である。なお、「役連」とは「連続役物」を指し、本実施形態では１ＢＢ又は２ＢＢに相当する。１ＢＢ又は２ＢＢのいずれかの作動状態であるときには「１」が記憶され、それ以外は「０」が記憶される。

なお、役物及び連続役物は、上記に限定されるものではない。

遊技開始時に、メイン制御基板５０からメイン作動状態情報が送信される。メイン作動状態情報には、役物の作動状態の情報、及び連続役物の作動状態の情報が含まれる。サブ制御基板８０は、このコマンドに基づいて、役物状態及び連役状態を記憶する。役物状態及び連役状態は、メイン作動状態情報の受信時（遊技開始時）にログとして記憶してもよく、あるいは、遊技開始時に受信したメイン作動状態情報を一時的にバッファに記憶しておき、遊技終了時にログとして記憶してもよい。

【４７２２】

「違和感検知情報」とは、以下の通りである。

メイン制御基板５０は、スタートスイッチ４１の操作を検知すると、サブ制御基板８０に対し、スタートスイッチ受付けコマンドを送信する。また、メイン制御基板５０は、役抽選手段６１による役の抽選を行い演出グループ番号や役物条件装置番号を決定すると、サブ制御基板８０に対し、当選情報（当選情報１及び当選情報２）を送信する。

ここで、サブ制御基板８０は、スタートスイッチ受付けコマンドを受信してから、当選情報を受信するまでの時間を計測する。時間の計測は、たとえば、割込み処理の回数をカウントすることにより行う。割込み処理の回数をカウントして時間を計測する場合には、割込み回数がたとえば所定の閾値を超えたときは異常と判定し、違和感検知情報を「１」にする。一方、所定の閾値以下であるときは、正常と判定し、違和感検知情報を「０」とする。この違和感検知情報により、ゴト行為が行われたか否かの１つの有無の目安とすることができる。違和感検知情報は、スタートスイッチ受付けコマンド及び当選情報の受信

時に記憶してもよく、あるいは、上述した割込み回数のカウント値をバッファに記憶しておき、遊技終了時に違和感検知情報を生成し、記憶してもよい。

【４７２３】

「ＲＴ番号」は、現在のＲＴ状態に相当する。ＲＴ番号とは、たとえば図１３３のアドレス「Ｆ００９（Ｈ）」に記憶されるＲＴ状態番号である。メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、メインＲＴ情報にかかるコマンドが送信されるので、送信されてきたメインＲＴ情報に基づきＲＴ番号をログとして記憶する。

「製品固有番号」は、製品番号ごとに必要な情報である。製品固有番号としては、たとえばメイン遊技状態、ＡＲＴに関する情報等が挙げられるが、詳細な説明は割愛する。

【４７２４】

以上のように、所定のログを毎遊技ＲＷＭ８３に記憶しておくことにより、市場から遊技機１０を回収したときに、市場ではどのような操作が行われていたかを知ることができる。

たとえば、リール３１の停止受付位置を知ることにより、遊技者がどのような操作タイミングでストップスイッチ４２を操作していたかを把握することが可能となる。

また、市場における不正の有無も把握することが可能となる。

さらにまた、実際の押し順とリール３１の停止受付位置を知ることにより、遊技者がどのような操作態様（押し順及び操作タイミング）でストップスイッチ４２を操作していたかを把握することが可能となる。

【４７２５】

さらに、指示モニタ情報、実際の押し順、及びリール３１の停止受付位置との関係を知ることができる。たとえば、指示モニタによる押し順の報知が行われない遊技では、遊技者は、ストップスイッチ４２の操作タイミングを任意としているのか、あるいは一定の操作タイミングでストップスイッチ４２を操作しているかを把握することが可能となる。

また、指示モニタによる押し順報知が行われた遊技では、遊技者は、ストップスイッチ４２の操作タイミングを任意としているのか、あるいは指示モニタによる押し順報知が行われた場合であっても一定の操作タイミングでストップスイッチ４２を操作しているかを把握することが可能となる。

【４７２６】

また、指示モニタ情報として、指示の有無のみを記憶するのではなく、上述したように報知された操作態様の情報（押し順に係る情報、及び／又は押し位置に係る情報）を記憶するようにすれば、実際のストップスイッチ４２の操作態様と対比することにより、報知された操作態様の情報に従ってストップスイッチ４２が操作されているか、さらには報知された操作態様の情報と実際の操作態様との一致率を把握することが可能となる。

さらにまた、当選情報１（演出グループ番号）と押し順や停止受付位置とを対比することにより、選択された演出グループ番号（さらには実行された演出）と押し順や停止受付位置との関係を把握することが可能となる。たとえば、一の演出グループ番号の選択時（一の演出の出力時）は順押しとしている頻度が高く、他の一の演出グループ番号の選択時（他の一の演出の出力時）は変則押し（たとえば中押し）をしている頻度が高い等を把握することができる。

あるいは、一の演出グループ番号の選択時（一の演出の出力時）は停止受付位置を任意としている頻度が高く、他の一の演出グループ番号の選択時（他の一の演出の出力時）は停止受付位置を所定位置としている頻度が高い等を把握することができる。

【４７２７】

以上は、毎遊技記憶するログである。

これに対し、随時記憶するログとして、

（１）設定変更間の出玉情報（図５１６）

（２）設定に関する情報（図５１７（ａ））

（３）電源断に関する情報（図５１７（ｂ））

（４）デバイスに関する情報（図５１８（ａ））

（５）イベント情報（図５１８（ｂ））
が挙げられる。
ただし、これは例示であり、これらのログに限定されるものではない。
【４７２８】
図５１６は、設定変更間の出玉情報を示す図である。設定変更間の出玉情報は、たとえば設定値がいくつのときに、役物作動遊技がどの程度実行され、どの程度の払出しがあったか等を知るために記憶される。なお、図５１６に示す出玉情報（ログ）は、現在の設定値のときに記憶される出玉情報（ログ）の種類を示すものである。これらは、図５２１（ａ）に示すように、設定変更が「２５６」回行われるまで、その設定値での出玉情報（ログ）が記憶される。なお、「２５６」回は例示であり、何回の設定変更まで記憶するかは任意であり、記憶容量に応じて適宜増減される。
図５１６において、イン枚数（１）、アウト枚数（１）、イン枚数（２）、アウト枚数（２）は、いずれも、当該設定値に設定されてから、設定変更が行われるまでの累計枚数を指す。
たとえば、設定値３が設定変更により設定値４にされ、その後、設定変更により設定値４が設定値３にされ、さらに次に、設定変更により設定値３が設定値４にされたと仮定する。
この場合には、
ａ）変更前設定値３、変更後設定値４：イン枚数・・枚、アウト枚数・・枚
ｂ）変更前設定値４、変更後設定値３：イン枚数・・枚、アウト枚数・・枚
ｃ）変更前設定値３、変更後設定値４：イン枚数・・枚、アウト枚数・・枚
と記憶される。
すなわち、上記ａ）における設定値４でのイン枚数及びアウト枚数と、上記ｃ）における設定値４でのイン枚数及びアウト枚数は、別々に記憶される。
【４７２９】
また、同一設定値の打ち直しの場合、具体的にはたとえばそれまでの設定値が設定値３であり、設定変更時の設定変更スイッチ１５３（図９５）の操作により、設定値３→設定値４→設定値５→設定値６→設定値１→設定値２→設定値３とした後、設定値を確定させたような場合が挙げられる。
この場合には、変更前設定値及び変更後設定値を維持してイン枚数及びアウト枚数を継続して記憶する方法と、
ａ）変更前設定値○、変更後設定値３：イン枚数・・枚、アウト枚数・・枚
ｂ）変更前設定値３、変更後設定値３：イン枚数・・枚、アウト枚数・・枚
のように分けて記憶する方法とが挙げられる。いずれを採用してもよい。
ただし、後者のようにログを記憶すれば、同一設定値の打ち直しが行われたことを知ることができる。
【４７３０】
また、設定値を変更していないが、リセットスイッチ１５３（図９５中、設定変更（リセット）スイッチ１５３）をオンにした状態で電源を投入したとき（以下、このような状況を「リセットスタート」と称する。）は、変更前設定値に「１０」を加算した値を変更後設定値とする。このようにすれば、ログを見たときに、リセットスタートが実行されたか否かを判別可能となる。具体的には、設定値「３」でリセットスタートが実行されたときは、変更後設定値として「１３」を記憶する。リセットスタートが実行されると、リセットスイッチがオンである旨のコマンドが送信されるので、当該コマンドに基づいてリセットスタートの有無を判断する。
なお、加算する値は「１０」に限らず、最低設定値１に加算したときに最高設定値６を上回る値になればよい。
また、リセットスタート時には、設定値が変更されていないものとし、変更前設定値及び変更後設定値をそのまま維持して、イン枚数及びアウト枚数の更新を継続してもよい。
【４７３１】

また、設定変更ごとにイン枚数及びアウト枚数を記憶するのではなく、たとえば、
設定値１：累積イン枚数・・枚、累積アウト枚数・・枚
設定値２：累積イン枚数・・枚、累積アウト枚数・・枚
設定値３：累積イン枚数・・枚、累積アウト枚数・・枚
設定値４：累積イン枚数・・枚、累積アウト枚数・・枚
設定値５：累積イン枚数・・枚、累積アウト枚数・・枚
設定値６：累積イン枚数・・枚、累積アウト枚数・・枚
のように、各設定値ごとに累積のイン枚数及びアウト枚数を記憶してもよい。あるいは、設定変更が行われるごとに当該設定値でのイン枚数及びアウト枚数を記憶することに加えて、設定値ごとの累積のイン枚数及びアウト枚数を記憶することも可能である。

このように設定変更間の出玉情報（ログ）を記憶しておくことにより、遊技機１０を回収した後、設定変更間でどの程度のイン枚数及びアウト枚数があったかを確認することができる。なお、どの設定値であったかは、後述する、設定に関する情報（変更前設定値、変更後設定値）を確認することで、設定値とイン枚数及びアウト枚数を紐づけて確認することができる。

【４７３２】

以上のようにして、イン枚数は毎遊技更新され、アウト枚数は払出しがあるごとに更新される。ただし、払出しがない遊技では、払出し枚数「０」のコマンドが送信されるので、アウト枚数に「０」を加算する処理を実行してもよい。

また、リプレイの停止表示時及び自動ベット時のカウント方法に応じて、以下のようにカウントすることが挙げられる。

リプレイの停止表示時には、

ａ）リプレイが停止表示した遊技のアウト枚数を「０」とし、次回遊技（リプレイの停止表示に基づき自動ベットされた遊技）でのイン枚数を「０」とする場合と、

ｂ）規定数（ベット数）「Ｎ」で遊技を行い、リプレイが停止表示した遊技のアウト枚数を「Ｎ」とし、次回遊技（リプレイの停止表示に基づき自動ベットされた遊技）でのイン枚数を「Ｎ」とする場合と

が挙げられる。

【４７３３】

なお、上記ｂ）の場合において、

リプレイが停止表示した遊技における規定数（ベット数）及びアウト枚数、並びに次回遊技のイン枚数「Ｎ」は、「１」、「２」又は「３」のいずれかを示す（以下同じ）。

さらに、リプレイが停止表示した遊技における規定数（ベット数）「Ｎ」、当該遊技におけるアウト枚数「Ｎ」、及び次回遊技のイン枚数「Ｎ」は、すべて同一枚数となる。

具体的には、規定数「１」で遊技を行い、リプレイが停止表示したときは、当該遊技のアウト枚数は「１」となり、次回遊技でのイン枚数は「１」となる。

同様に、規定数「２」で遊技を行い、リプレイが停止表示したときは、当該遊技のアウト枚数は「２」となり、次回遊技でのイン枚数は「２」となる。

さらに同様に、規定数「３」で遊技を行い、リプレイが停止表示したときは、当該遊技のアウト枚数は「３」となり、次回遊技でのイン枚数は「３」となる。

【４７３４】

そして、「イン枚数（１）」及び「アウト枚数（１）」は、上記ａ）の方法を採用した場合のイン枚数及びアウト枚数に相当する。

これに対し、「イン枚数（２）」及び「アウト枚数（２）」は、上記ｂ）の方法を採用した場合のイン枚数及びアウト枚数に相当する。

この場合に、いずれの１つのカウント方法を採用してイン枚数及びアウト枚数に記憶してもよい。すなわち、イン枚数（１）及びアウト枚数（１）、あるいは、イン枚数（２）及びアウト枚数（２）のいずれか一方を記憶すればよい。

一方、記憶領域に余裕がある場合等には、イン枚数（１）、アウト枚数（１）、イン枚数（２）、及びアウト枚数（２）の各記憶領域を設け、それぞれを記憶することも可能で

ある。
　また、連続役物作動中及び役物作動中にリプレイが停止表示した場合には、たとえばリプレイが停止表示した遊技のアウト枚数及び次回遊技のベット枚数を「０」と定めることが挙げられる。
【４７３５】
　全リール３１の停止時にリプレイが停止表示すると、リプレイフラグ情報がメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。たとえばリプレイが停止表示した遊技ではリプレイフラグ情報「１」が送信され、リプレイが停止表示していない遊技ではリプレイフラグ情報「０」が送信される。サブ制御基板８０は、リプレイフラグ情報を受信すると、この情報を一時的に記憶しておく。また、リプレイが停止表示した遊技では、払出しコマンドとして、払出し数が「０」である旨の払出しコマンドが送信される。
【４７３６】
　このため、規定数「Ｎ」で遊技を行い、リプレイが停止表示した遊技では、払出しコマンド（払出し数「０」）とリプレイフラグ情報「１」とに基づいて、アウト枚数（１）の場合にはアウト枚数を「０」とし、アウト枚数（２）の場合にはアウト枚数を「Ｎ」とする。
　また、上述したスタートスイッチ受付コマンドには、規定数情報（遊技開始時のベット数情報）が含まれる。
　そして、次回遊技において、スタートスイッチ受付コマンドを受信したときに、規定数情報（たとえば規定数「３」）と、前回遊技で一時的に記憶したリプレイフラグ情報（「０」又は「１」）とに基づいて、イン枚数（１）の場合にはイン枚数を「０」とし、イン枚数（２）の場合にはイン枚数を「Ｎ」（たとえば「３」）とする。
【４７３７】
　「ＲＢ作動時アウト枚数」は、連続役物であるＲＢが作動した遊技で払い出されたメダル枚数の総数に相当する。今回遊技がＲＢ作動時であり、かつ払出しがあったときは、その払出し数を「ＲＢ作動時アウト枚数」に加算（更新）する。
　「役物作動時アウト枚数」は、いずれかの役物（ＳＢ、ＲＢ、ＣＢ）が作動した遊技で払い出されたメダル枚数の総数に相当する。今回遊技がＳＢ作動時、ＲＢ作動時、又はＣＢ作動時のいずれであり、かつ払出しがあったときは、その払出し数を「役物作動時アウト枚数」に加算（更新）する。
　なお、規定数「Ｎ」で遊技を行い、役物作動時にリプレイが停止表示したときは、たとえば、アウト枚数を「０」とカウントすることが挙げられる（ただし、これに限らず、アウト枚数を「Ｎ」とカウントしてもよい。）。
【４７３８】
　「ＳＢ作動時遊技数」は、ＳＢが作動した遊技回数（ＳＢ遊技の実行回数）の累計数に相当する。ＳＢ遊技（１遊技）が実行されるごとに、「ＳＢ作動時遊技数」が更新される。
　「単ＲＢ作動時遊技数」は、ＲＢが作動した遊技回数（ＲＢ遊技の遊技回数）の累計数に相当する。たとえば１回のＲＢ遊技が実行され、５遊技が実行されたときは、「単ＲＢ作動時遊技数」に「５」が加算される。
　「単ＣＢ作動時遊技数」は、ＣＢが作動した遊技回数（ＣＢ遊技の遊技回数）の累計数に相当する。単ＣＢ遊技（１遊技）が実行されるごとに、「単ＣＢ作動時遊技数」が更新される。
　「ＢＢ作動時の一般遊技数」は、ＢＢ遊技が一般遊技とＲＢ遊技とからなる場合に、ＢＢ遊技中に実行された一般遊技回数（総数）に相当する。たとえば１回のＢＢ遊技で一般遊技が２０回実行されたときは、そのＢＢ遊技で「２０」が加算される。
【４７３９】
　「ＢＢ作動時のＲＢ作動遊技数」は、上述したようにＢＢ遊技が一般遊技とＲＢ遊技とからなる場合に、ＢＢ遊技中に実行されたＲＢ遊技の遊技回数（総数）に相当する。
　「ＭＢ作動時の一般遊技数」は、ＭＢ遊技が一般遊技とＣＢ遊技とからなる場合に、ＭＢ遊技中に実行された一般遊技回数（総数）に相当する。

「ＭＢ作動時のＣＢ作動遊技数」は、ＭＢ遊技が一般遊技とＣＢ遊技とからなる場合に、ＭＢ遊技中に実行されたＣＢ遊技の遊技回数（総数）に相当する。
「その他役物作動遊技数」は、たとえばその遊技機に特有の役物を設けた場合に、その役物が作動した遊技の遊技回数に相当する。
なお、以上の役物（ＳＢ、ＲＢ、ＣＢ）において、遊技機で該当する役物が設けられていない場合には、当該役物についてのアウト枚数や遊技数を記憶することはない。
このような設定変更間の出玉情報（ログ）を記憶しておくことにより、設定変更間で、各種の役物（ＲＢ、ＳＢ、ＣＢ）が作動した遊技数や各種の連続役物（１ＢＢ、２ＢＢ）が作動した遊技数がどの程度であったか等を、遊技機１０を回数した後に確認することができる。なお、どの設定値であったかは、後述する、設定に関する情報（変更前設定値、変更後設定値）を確認することで、設定値と各種の役物（ＲＢ、ＳＢ、ＣＢ）や各種の連続役物（１ＢＢ、２ＢＢ）が作動した遊技数とを紐づけて確認することができる。

【４７４０】

図５１７は、設定に関する情報と、電源断に関する情報とを示す図である。
図中、「（ａ）設定に関する情報」としては、設定変更時遊技数、変更前設定値、変更後設定値が挙げられる。これらは、たとえば上述したように、設定変更「２５６」回分を記憶可能とする。なお、設定変更回数が「２５６」回に到達したときは、それ以降のログの記憶を中止する方法と、一番古いログを削除して新たなログを記憶する方法とが挙げられる。後者の場合、具体的には、「１」回目から「２５６」回目までを記憶した後、「２５７」回目は、「１」回目のログの記憶領域に「２５７」回目のログを記憶（上書き）する。
「設定変更時遊技数」は、現在の設定値に変更されてからの累積遊技回数に相当する。したがって、設定変更時遊技数は、上限に到達していない限り、毎遊技記憶される。
設定変更が終了したときは、メイン制御基板５０から設定変更終了コマンドがサブ制御基板８０に送信されるので、当該コマンドを受信したときに、変更前設定値及び変更後設定値の情報を更新する。設定変更終了コマンドは、たとえば図３９中、ステップＳ２４６及びＳ２４７の処理によりサブ制御基板８０に送信される。
また、上述したようにリセットスタートが実行されたときは、それまでの設定値に「１０」を加算した設定値を変更後設定値として記憶する。

【４７４１】

また、図中、「（ｂ）電源断に関する情報」において、「電源断時遊技数」とは、電源が投入されたときから電源断されるまで、何遊技実行されたか（総遊技回数、累積遊技回数）を記憶するものである。
たとえば、
電源断回数「１」：遊技回数「Ｎ１」
電源断回数「２」：遊技回数「Ｎ２」（「Ｎ１」を含む累計値）
電源断回数「３」：遊技回数「Ｎ３」（「Ｎ２」を含む累計値）
：
のように記憶していく。
ただし、これに限らず、電源が投入されるごとに、電源断までに何遊技実行されたかを記憶してもよい。
たとえば、
電源断回数「１」：遊技回数「Ｎ１」
電源断回数「２」：遊技回数「Ｎ２」（「Ｎ１」を含まない）
電源断回数「３」：遊技回数「Ｎ３」（「Ｎ１」及び「Ｎ２」を含まない）
：
のように記憶していくことが挙げられる。
換言すると、電源が投入されたときから電源断されるまで、何遊技実行されたかを、遊技機１０を回収した後に確認することができる情報であればよく、どのような態様で記憶してもよい。

【４７４２】
　また、「電源断間隔時間」とは、電源が投入された後、電源断されるまでの時間（正確には、時間に対応する値）を指す。
　ここで、「フレーム処理」について説明する。
　サブ制御基板（サブメイン制御基板）８０は、起動後（サブ制御基板８０のメインループ後）に、フレーム処理（「１６ｍｓ毎処理」、「１フレーム処理」、「１フレーム毎処理」とも称する。以下同じ。）を実行している。サブ制御基板８０で実行する処理は、１６ｍｓ毎に１回行うフレーム処理と、１６ｍｓ以内で行う１コマンド処理とを有する。フレーム処理としては、画像表示装置２３が正常に動作しているか否かの監視、スピーカ２２の音源アンプが正常に動作しているか否かの監視、電源投入時間の計測、サブサブ制御基板（画像制御基板）に送信する制御コマンドをコマンドバッファに記憶する処理、演出ボタンや十字キーの操作に基づくレベルデータや立ち上がりデータ等の生成、エラー時間やリール３１の駆動時間の計測等が挙げられる。
【４７４３】
　そして、電源投入後から電源断までのフレーム処理の回数をカウントすることで、電源投入後から電源断までの時間の目安を知ることが可能となる。たとえばフレーム処理が１回行われるごとに記憶領域の値を「１」加算する処理を実行することが挙げられる。
　たとえば、
　電源断回数「１」：フレーム処理の回数「ｘ１」
　電源断回数「２」：フレーム処理の回数「ｘ２」（上記「ｘ１」を含む累計値）
　電源断回数「３」：フレーム処理の回数「ｘ３」（上記「ｘ２」を含む累計値）
　：
　のように記憶していく。
　たとえば電源投入時間が「１５」時間であるときは、フレーム処理の回数は「３，３７５，０００」となる。
　電源断回数と遊技回数及びフレーム処理の回数は、設定変更と同様に、たとえば電源断の回数として「２５６」回のログを記憶可能とすることが挙げられる。
　なお、電源断の回数が「２５６」回に到達したときは、それ以降のログの記憶を中止する方法と、一番古いログを削除して新たなログを記憶する方法とが挙げられる。後者の場合、具体的には、「１」回目から「２５６」回目までを記憶した後、「２５７」回目は、「１」回目のログの記憶領域に「２５７」回目のログを記憶（上書き）する。
【４７４４】
　以上のように、設定値の履歴を記憶することにより、市場において、どのような設定値が多く使用されたかを把握することが可能となる。
　また、設定値ごとの稼働率（総遊技回数）を把握することが可能となる。
　さらにまた、電源断に関する情報を知ることにより、連続通電時間を把握することが可能となる。連続通電時間を把握することで、各種制御基板や電源ユニット等の電子部品に求められる耐久性の設計等に役立てることができる。また、連続通電時間を把握することにより、各種制御基板や電源ユニット等の電子部品のユニットがリユースできるか否かを把握することができる。
【４７４５】
　図５１８は、デバイスに関する情報と、イベント情報とを示す図である。
　図中、「（ａ）デバイスに関する情報」において、「電源投入時間（分）」は、電源がオンされていた時間値に相当する。上述したように、サブ制御基板８０は、起動後に、フレーム処理を実行しているので、その処理回数をカウントし、さらには、「分」に換算した値を記憶する。
　フレーム処理は、上述したように１６ｍｓごとに実行されるので、フレーム処理の回数「３７５０」回が１分（６００００ｍｓ）に相当する。したがって、たとえばフレーム処理ごとに第１の記憶領域に「１」を加算するようにし、第１の記憶領域にはフレーム処理の回数そのものを記憶しておく。そして、第１の記憶領域に記憶された値が「３７５０」

に到達したときは、第２の記憶領域に「１」を加算する。これにより、第２の記憶領域には、分単位に換算した値が記憶される。また、第１の記憶領域の値が「３７５０」に到達し、第２の記憶領域に「１」を加算したときは、第１の記憶領域をクリアする（「０」にする）。そして、再度、フレーム処理ごとに第１の記憶領域に「１」を加算する。

【４７４６】

「総遊技回数」は、遊技機１０が出荷されてからの総遊技回数に相当する。たとえば、遊技開始時にメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に、当選情報（当選情報１（演出グループ番号）や、当選情報２（役物条件装置番号））が送信されてくるので、たとえば演出グループ番号を受信するごとに「１」加算する。ただし、これに限らず、たとえばスタートスイッチ受付コマンド等を受信するごとに「１」加算する方法でもよい。上述したように、３バイトの記憶領域を設け、カウント値が３バイトフルに到達するまでカウントすることが挙げられる。

【４７４７】

「セレクタカウンタ」は、メダルが手入れされた回数に相当する。図２中、通路センサ４６がメダルを検知したときに、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、手入れコマンドを送信する。サブ制御基板８０は、手入れコマンドを１回受信するごとに、セレクタカウンタに「１」を加算する。

なお、通路センサ４６は、ブロッカ４５（図２参照）によりメダル流路が形成されていない状況下であっても、メダル流路が形成されている状況下であっても、メダルが投入されるとメダルの投入を検出可能な位置にあるセンサである。一方、投入センサ４４（４４ａ、４４ｂ）は、ブロッカ４５によりメダル流路が形成されていない状況下ではメダルの投入を検出できない位置にあり、かつ、メダル流路が形成されている状況下ではメダルの投入を検出できる位置にあるセンサである（通路センサ４６の下流に位置するセンサである）。

【４７４８】

このように、通路センサ４６の検知回数をカウントすることにより、投入センサ４４の検知回数をカウントした場合よりも、ブロッカ４５がどのような状況であってもメダルの投入をカウントできるため、遊技機１０を回収した後に、セレクタの劣化具合を把握することができる。この情報に基づいて、通路センサ４６や投入センサ４４をリユースするか否かを判断することが可能となる。なお、通路センサ４６ではなくセレクタに設けられたセンサであれば、他のセンサであってもよい。たとえば、投入センサ４４（４４ａ又は４４ｂの少なくとも一方）の検知回数をカウントするような構成としてもよい。投入センサ４４がメダルを検知したときには、投入センサ４４よりも上流にある通路センサ４６もメダルを検知していることが明らかだからである。このようにして、遊技機１０を回収した後に、セレクタの劣化具合を把握することができる。

【４７４９】

「ホッパーモータ駆動時間」は、メダル払出し時間及び精算時間の合算値をホッパーモータ駆動時間に見立てて記憶するものである。ただし、これに限らず、ホッパーモータ３６の駆動時間そのものを計測し、記憶してもよい。

実際のメダルの払出し中のときは、メイン制御基板５０は、払出し中フラグを立てる（オンにする）ようにする。たとえば、図４９中、ステップＳ３９８に進んだ後、ステップＳ４０１で「Ｎｏ」となるまでの間、払出し中フラグをオンにすることが挙げられる。

精算中の場合も同様に、メイン制御基板５０は、精算処理が終了するまで（クレジット数数が「０」になるまで）、精算中フラグを立てる（オンにする）ようにする。

【４７５０】

そして、払出し中フラグがオフからオンになった旨のコマンド、及び払出し中フラグがオンからオフになった旨のコマンドを、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、払出し中フラグがオンになっている期間中のフレーム処理の回数をカウントし、記憶する。ここで記憶する記憶領域は、「ホッパーモータ駆動時間」とは別の記憶領域である。そして、フレーム処理回数が「３７５０」になったときに、「

ホッパーモータ駆動時間」の記憶領域に「１」を加算する。これにより、「ホッパーモータ駆動時間」には、１分（６００００ｍｓ）あたり「１」が加算される。
　精算中フラグも同様である。
　精算中フラグがオフからオンになった旨のコマンド、及び精算中フラグがオンからオフになった旨のコマンドを、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信する。サブ制御基板８０は、精算中フラグがオンになっている期間中のフレーム処理の回数を、上記と同様に記憶する。
【４７５１】
　「サブ入力カウンタ」は、サブ入力装置の押下回数の累積値に相当する。
　ここで、「サブ入力装置」とは、たとえば第１に、第４０実施形態で示すプッシュボタン、あるいは第４７実施形態で示す操作ボタン２４Ａ、２４Ｂ（図４４６）に相当する。これらのボタンは、「チャンスボタン」、「演出ボタン」、「決定ボタン」と称される場合もある。
　また、「サブ入力装置」とは、たとえば第２に、図４４６中、操作ボタン２４Ａの左側に描画されている十字キー（「選択ボタン」とも称する。）に相当する。
　ブッシュボタンは、演出を発展させるときに操作するスイッチであり、メニュー画面等で選択した対象を決定するときに操作するスイッチとしても用いられる。
　また、十字キーは、メニュー画面等でカーソル位置を動かすときに操作するスイッチである。
　以下、これらのボタン、キー、スイッチ等を総称して「サブ入力装置」と称する。
【４７５２】
　遊技中には、第４０実施形態（図３３９～図３４４）、及び第４７実施形態（図４４７～図４５０）に示すように、サブ入力装置の操作を促す演出が出力される場合がある。そして、たとえば図３３９に示したように、サブ入力装置は、有効でないとき（たとえば、リール３１が回転しているとき、エラー画面が表示されているとき、サブ入力装置の操作を促す演出の終了後等）は、たとえ操作されてもその操作は無効となる。
　しかし、サブ入力装置は、サブ制御基板８０と電気的に接続されており、遊技機１０の電源が投入されており、遊技待機中又は遊技中であるときは、サブ入力装置が操作されたことが検知可能となっている。したがって、本実施形態では、サブ入力装置の有効／無効にかかわらず、操作されたことを検知したときは、操作回数をカウントする。サブ入力装置が操作されたか否かは、サブ入力装置の立ち上がりデータが「１」（オン）となったときに、操作されたと判断し、操作回数に「１」を加算する。そして、サブ入力装置の累計の操作回数を記憶する。サブ入力装置の立ち上がりは、サブ制御基板８０で実行されるフレーム処理で検知される。
【４７５３】
　なお、サブ入力装置のレベルデータに基づかずに立ち上がりデータに基づいて操作回数をカウントするので、サブ入力装置が長押しされても「＋１」とカウントする。
　また、サブ入力装置が有効であるときのみの操作回数を記憶してもよい。また、サブ入力装置ごとに分けて（たとえばプッシュボタンと十字キーとに分けて）、操作回数を記憶してもよい。
【４７５４】
　ベットスイッチ回数は、ベットスイッチ４０（１ベットスイッチ４０ａ及び３ベットスイッチ４０ｂ）の操作が有効である状況下において、ベットスイッチ４０が操作された回数に相当する。
　ベットスイッチ４０の操作が有効である状況下においてベットスイッチ４０が操作されると（たとえば、図３９６中、ステップＳ２８８１で「Ｙｅｓ」と判断されたときは）、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、ベットスイッチ４０に操作に基づく投入コマンドが送信される。サブ制御基板８０は、この投入コマンドを受信したときに、ベットスイッチ回数に「１」を加算する。
【４７５５】

したがって、たとえば現在のベット数が「０」である状況下において、３ベットスイッチ４０ｂが操作されたときは、投入コマンドがサブ制御基板８０に送信され、ベットスイッチ回数が更新される。一方、たとえば現ベット数が「３」である状況下において、３ベットスイッチ４０ｂが操作されたときは、投入コマンドはサブ制御基板８０に送信されないので、ベットスイッチ回数は更新されない。

また、リプレイが停止表示し、自動ベットされている状況下において、いずれかのベットスイッチ４０が操作されても、投入コマンドはサブ制御基板８０に送信されないので、ベットスイッチ回数は更新されない。

【４７５６】

なお、ベットスイッチ４０についても、サブ入力装置と同様に、有効な操作であるか否かにかかわらず、操作回数をカウントしてもよい。メイン制御基板５０は、ベットスイッチ４０が有効であるか否かにかかわらず、操作されたか否かを検知可能に構成されている。したがって、メイン制御基板５０は、ベットスイッチ４０の操作を検知したときは、サブ制御基板８０に対し、ベットスイッチ操作コマンドを送信し、サブ制御基板８０は、ベットスイッチ操作コマンドを受信したときはベットスイッチ回数に「１」を加算するようにすればよい。換言すると、たとえば、リール３１が回転しているときやエラー画面が表示されているとき等、ベットスイッチ４０の操作が無効な期間中にベットスイッチ４０が操作された場合であっても、ベットスイッチ回数を更新可能としてもよい。

【４７５７】

「設定キー入力カウンタ」は、設定キースイッチ１５２（図９５）がオン／オフされた回数に相当する。本実施形態では、設定キースイッチ１５２がオンにされた後、オフにされたとき（設定キースイッチの立ち下がりデータが「１」（オン）となったとき）に、設定キー入力カウンタに「１」を加算する。設定キースイッチ１５２がオフにされると（たとえば図３９中、ステップＳ２４３で「Ｙｅｓ」となったとき）、設定キースイッチ１５２の立ち下がりデータに係るコマンドは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信される。このコマンドは、サブ制御基板８０においてフレーム処理により検知される。設定キースイッチの立ち下がりデータがオンになるのは、設定変更処理終了時の他、設定確認終了時である。

なお、設定変更時には、設定キースイッチ１５２をオンにして電源を投入することにより実行するので、設定キースイッチの立ち上がりデータを検知することができない。このため、本実施形態では、設定キースイッチの立ち下がりデータを検知することにより、設定キースイッチ１５２の操作回数を正しく検知することができる。

なお、設定キー入力カウンタは、設定キースイッチの立ち下がりデータが「１」となったときに「１」を加算するように構成したが、これに限らず、設定キースイッチの立ち上がりデータが「１」となったときに「１」を加算するように構成してもよい。

【４７５８】

「リセット入力カウンタ」は、リセットスイッチ１５３（図９５中、設定変更（リセット）スイッチ１５３）がオン／オフされた回数に相当する。本実施形態では、リセットスイッチ１５３の立ち上がりデータが「１」（オン）となったときに、リセット入力カウンタに「１」を加算する。リセットスイッチ１５３の立ち上がりデータに係るコマンドは、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に送信され、フレーム処理により検知される。

復帰可能エラー（ホッパーエンプティ（メダル無しエラー）、ドアオープンエラー（フロントドア開放時）、メダル詰まりエラー等）が発生し、エラー要因を除去した後、リセットスイッチ１５３を操作すると、復帰可能エラーが発生していないか（エラー要因が除去されたか）を判断し、復帰可能エラーが発生していないと判断されたときは、復帰可能エラー発生前の状態に復帰する。このように、リセットスイッチ１５３は、復帰可能エラーからの復帰時に操作される。また、上述したようにリセットスタート時にも操作される。さらにまた、設定変更スイッチと兼用しているときには、設定変更モードにおいて、設定値を選択する際にも操作される。

なお、リセット入力カウンタは、リセットスイッチ１５３の立ち上がりデータが「１」

となったときに「１」を加算するように構成したが、これに限らず、リセットスイッチ１５３の立ち下がりデータが「１」となったときに「１」を加算するように構成してもよい。

【４７５９】

リセットスイッチ１５３の立ち上がりデータが「１」となったときに、リセット入力カウンタを更新するので、たとえば復帰可能エラーが発生していない状況下（たとえば、リール３１が回転しているときや、払出し処理を実行しているとき等）においてリセットスイッチ１５３が操作されても、リセット入力カウンタを更新する。

また、リセットスタート時には、リセットスイッチ１５３がオンにされた状況下で電源が投入されるので、リセットスイッチ１５３の立ち上がりデータは「１」（オン）にならない。すなわち、リセットスタート時にはリセット入力カウンタは更新されない。換言すれば、リセットスイッチ１５３の立ち下がりデータが「１」（オン）になってもリセット入力カウンタは更新されない。

さらにまた、たとえば、復帰不可能エラーが発生した場合には、割込み処理が禁止されるので、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対してコマンドを送信できない。このため、復帰不可能エラー中にリセットスイッチ１５３が操作されても、リセット入力カウンタの値は更新されない。ここで、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対してコマンドを送信できない状況として復帰不可能エラーが発生した場合を例に挙げたが、その他の状況（たとえば、電源がオンになった直後等）で、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対してコマンドを送信できない状況があってもよい。このように、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対してコマンドを送信できない状況においては、リセットスイッチ１５３が操作されても、リセット入力カウンタの値は更新されない。

なお、上述したように、リセットスイッチ１５３の立ち下がりデータが「１」となったときにリセット入力カウンタに「１」を加算するように構成してもよく、この場合には、リセットスタート時でもリセット入力カウンタに「１」を加算することができる。

【４７６０】

「ボリュームレベル毎の駆動時間」は、どのボリュームに設定されているときに、どれだけスピーカ２２が駆動したかを示す時間に相当する。ここで、「ボリューム（音量）」は、図１６２で示したように、管理者モードにおけるボリューム（音量）と遊技者モードにおけるボリューム（音量）とが挙げられるが、ここでは、遊技者モードにおけるボリュームであるものとする。

【４７６１】

また、実際にスピーカ２２の駆動時間（フレーム処理回数）をカウントし、本来の駆動時間を記憶することも可能であるが、本実施形態では、処理の簡素化のため、電源オンから電源オフまでの時間（単位は、分）を計測する。上述したように、第１に、フレーム処理回数をカウントし、記憶する。ここで記憶する第１の記憶領域は、「ボリュームレベル毎の駆動時間」とは別の記憶領域である。そして、フレーム処理のカウント値が「３７５０」になったときに、「ボリュームレベル毎の駆動時間」の記憶領域（第２の記憶領域）に「１」を加算する。これにより、「ボリュームレベル毎の駆動時間（第２の記憶領域）」には、１分（６００００ｍｓ）あたり「１」が加算される。

【４７６２】

そして、「ボリュームレベル毎の駆動時間」は、ボリュームの数だけ備える。たとえばボリュームの数がボリューム「１」からボリューム「Ｎ」まで備える場合、

ボリューム「１」での駆動時間（分単位に換算したフレーム処理回数）

ボリューム「２」での駆動時間（分単位に換算したフレーム処理回数）

：

ボリューム「Ｎ」での駆動時間（分単位に換算したフレーム処理回数）

のように、ボリュームごとに、駆動時間（電源オンの時間）を記憶する。

【４７６３】

以上のようにデバイスに関する情報を記憶することで、遊技機１０を回収した後に、セレクタセンサや、ホッパーモータの劣化具合、耐久性等を把握することが可能となる。さ

らに、この情報に基づいて、これらの部材をリユースできるか否かを判断することが可能となる。

また、サブ入力装置、ベットスイッチ４０、設定キースイッチ１５２、リセットスイッチ１５３の累積操作回数を知ることにより、これらの操作手段の劣化具合や耐久性を把握することが可能となる。さらにまた、使用頻度に応じて、リユースするか否かの判断を行うことが可能となる。

さらに、ボリュームレベル毎の駆動時間を知ることにより、最も用いられているボリューム、及び最も用いられていないボリュームを知ることができるので、今後の遊技機の設計に役立てることができる。

【４７６４】

図５１８（ｂ）に示すイベント情報は、電源オン時、電源オフ時、設定変更時、設定確認時、及びリセットスタート時のそれぞれの日時（日付及び時刻）を記憶するものである。サブ制御基板８０が備えるシステム時刻を用いて、イベント発生時の日時を記憶していく。どの程度の回数を記憶するかについては任意であるが、たとえば上述した設定変更と同様に、「２５６」回分のログを記憶可能とすることが挙げられる。

なお、イベント発生回数が「２５６」回に到達したときは、それ以降のログの記憶を中止する方法と、一番古いログを削除して新たなログを記憶する方法とが挙げられる。後者の場合、具体的には、「１」回目から「２５６」回目までを記憶した後、「２５７」回目は、「１」回目のログの記憶領域に「２５７」回目のログを記憶（上書き）する。

「電源オン時の日時」は、サブ制御基板８０側で電源の投入を検知した時点での日時に相当する。

「電源オフ時の日時」は、サブ制御基板８０側で電源断を検知した時点での日時に相当する。

【４７６５】

「設定変更時の日時」は、設定変更終了時に、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、設定変更終了コマンドが送信されるので、当該コマンドを受信した時点での日時に相当する。たとえば図３９中、設定変更処理が終了すると、ステップＳ２４６及びＳ２４７において設定変更終了コマンドがサブ制御基板８０に送信される。このコマンドを受信した日時に相当する。

【４７６６】

「設定確認時の日時」は、設定確認終了時に、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、設定表示終了コマンドが送信されるので、当該コマンドを受信した時点での日時に相当する。遊技待機中に設定キースイッチ１５２がオンにされると設定確認モード（設定確認状態、設定確認中）に移行し、図１中、たとえばメイン制御基板５０の設定値表示ＬＥＤ７３に現設定値が表示される。その後、設定キースイッチ１５２がオフにされると、設定確認モードを終了し、設定値表示ＬＥＤ７３による設定値の表示が終了する。ここで、設定キースイッチ１５２のオフ（立ち下がりデータ）に基づいて、設定値の表示が終了した旨のコマンドがサブ制御基板８０に送信されるので、このコマンドを受信した日時を、設定確認時の日時として記憶する。

「リセットスタート時の日時」は、リセットスイッチ１５３（図９５中、設定変更（リセット）スイッチ１５３）がオンの状態で電源がオンにされると、メイン制御基板５０からサブ制御基板８０に対し、リセットスタートコマンドが送信されるので、当該コマンドを受信した時点での日時に相当する。

以上のようにイベント情報を記憶することで、電源のオン／オフ、設定変更（又は確認）、リセットスタートの頻度を把握することが可能となる。

【４７６７】

図５１９は、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３に記憶するログのうち、毎遊技記憶するログ（図５１５に示すログ）の格納ビットの振分けを示す図である。図５１９は、３リールの遊技機の例を示す。

図５１９に示すように、毎遊技記憶するログの記憶領域として、図中、（１）から（４

）まで、２バイトの記憶領域が４個設けられている（合計８バイト）。そして、上述したように、「７００００」遊技に到達するまで毎遊技ログを記憶するので、必要な記憶容量は、「７００００×８＝５６００００（バイト）」となる。

【４７６８】

図中、（１）に示す２バイト記憶領域には、第１リール３１～第３リール３１の停止受付け位置、及び指示モニタ情報を記憶する。

停止受付位置は、図柄番号であるので、たとえば２０図柄である場合には、「０」～「１０１００（Ｂ）」である。このため、各リール３１ごとに、停止受付位置の記憶領域として５ビットが割り当てられている。

また、指示モニタ情報は、「０」又は「１」が記憶されることから、その記憶領域は１ビットである。

【４７６９】

また、図中（２）に示す２バイト記憶領域には、役物状態、押し順、当選情報２、当選情報１が記憶される。

役物状態としては、たとえばＳＢは「０１（Ｂ）」、ＲＢは「１０（Ｂ）」、ＣＢは「１１（Ｂ）」と割り当て、対応する値をこの２バイト記憶領域に記憶する。

押し順は、３リールの場合には、「左中右」、「左右中」、・・・、「右中左」の６通りである。たとえば「左中右」を「００１（Ｂ）」、「左右中」を「０１０（Ｂ）」、・・・、「右中左」を「１１０（Ｂ）」とすれば、６通りの押し順を３ビットで記憶可能であるので、押し順の記憶領域として３ビットが割り当てられている。

【４７７０】

なお、本実施形態では、指示モニタ情報を１ビットの記憶領域に記憶したが、これに限らず、押し順と同じように３ビットの記憶領域とし、押し順指示番号「１」～「６」（「００１（Ｂ）」～「１１０（Ｂ）」）のいずれかを記憶してもよい。このようにすれば、指示モニタ情報と押し順とを対比することにより、指示通りにストップスイッチ４２が操作されたか否かを判別可能となる。この場合には、たとえば後述する製品固有情報の記憶ビット数を２ビット減らしたものとし、指示モニタ情報の記憶領域を３ビットとすればよい。

【４７７１】

当選番号２（役物当選番号）は、記憶領域として５ビット設けられているため、役物当選番号として「３１」種類まで記憶可能となる。たとえば、役物非当選は「０」、１ＢＢ当選は「１」、ＲＢ当選は「２」、ＭＢ当選は「３」、・・・等と定めておき、サブ制御基板８０は、役物当選番号を受信すると、当選番号２の記憶領域に格納する。

当選情報１（演出グループ番号）の記憶領域は、６ビット設けられている。たとえば図２６に示す例では、演出グループ番号として「０」～「１３」が設けられているが、この場合には、「１３（Ｄ）＝１１０１（Ｂ）」であるので、４ビットで済む。当選情報１（演出グループ番号）の記憶領域を６ビットとした場合には、演出グループ番号として「６３」種類まで記憶可能となる。

【４７７２】

図中、（３）に示す２バイト記憶領域には、製品固有情報、ＲＴ番号、違和感検知情報が記憶される。

製品固有情報は、この例では１１ビットの記憶領域としているが、製品固有情報の種類に応じて適宜増減される。

また、ＲＴ番号として、４ビットの記憶領域を備える。たとえばＲＴ０をＲＴ番号「０」としたとき、ＲＴ１５（「１１１１（Ｂ）」）まで記憶可能である。

違和感検知情報は、上述したように、正常時が「０」、異常時が「１」であるため、１ビットの記憶領域としている。

【４７７３】

図中、（４）に示す２バイト記憶領域には、第１リールすべりコマ数、第２リールすべりコマ数、第３リールすべりコマ数、役連状態、アウト枚数、イン枚数が記憶される。

たとえば図１１４の例では、最大すべりコマ数は「４」に設定されているので、「００１（Ｂ）」～「１００（Ｂ）」の範囲となる。よって、３ビットですべりコマ数を記憶可能であることから、第１リールすべりコマ数、第２リールすべりコマ数、第３リールすべりコマ数の記憶領域はいずれも３ビットに設定されている。このように、停止位置を記憶するのではなくすべりコマ数を記憶することにより、記憶領域を削減しつつ、停止位置を把握することができる。なお、記憶領域に余裕がある場合等においては、すべりコマ数に変えて停止位置を記憶してもよい。

【４７７４】

役連状態については、１ＢＢ又は２ＢＢのいずれかの作動状態であるときには「１」が記憶され、それ以外は「０」が記憶されるので、１ビットの記憶領域となっている。

アウト枚数については、４ビットの記憶領域を備える。遊技機１０における１遊技での最大払出し枚数は「１５」枚であり、最大値「１５（Ｄ）」＝「１１１１（Ｂ）」であるから、４ビットで記憶可能である。

イン枚数については、２ビットの記憶領域を備える。１遊技における最大ベット数は「３」枚であり、最大値「３（Ｄ）」＝「１１（Ｂ）」であるから、２ビットで記憶可能である。

【４７７５】

図５２０は、サブ制御基板８０のＲＷＭ８３に記憶するログのうち、毎遊技記憶するログの格納ビットの振分けを示す図であって、４リールの遊技機の例を示す。４リールの遊技機としては、たとえば図５９に示す構造が挙げられる。

図５２０の例においても、図５１９に示す例と同様に、４個の２バイトの記憶領域に、毎遊技、ログが記憶される。さらに、図５１９の例と同様に、「７００００」遊技に到達するまで毎遊技ログを記憶するので、必要な記憶容量は、「７００００×８＝５６００００（バイト）」となる。

図５２０中、（１）に示す２バイト記憶領域には、ＲＴ番号、第１～第３リールすべりコマ数が記憶される。

リール３１が４個の場合でも、リール３１の最大すべりコマ数は「４」である。したがって、４リールの場合のすべりコマ数についても３ビットで記憶可能である。

【４７７６】

図中、（２）に示す２バイト記憶領域には、違和感検知情報、第１～第３リール停止受付位置が記憶される。図５１９の例で示したように、リールの図柄数を「２０」とすると、リール停止受付位置の記憶領域としては５ビット必要である。また、１つのリール３１について停止受付位置の記憶領域を５ビットとしたとき、４リール分を１バイト内に記憶することができない。このため、図中（２）に示す１バイト記憶領域に第１～第３リール停止受付位置を記憶し、図中（３）に示す２バイト記憶領域中、「０」～「４」ビットに、第４リール停止受付位置を記憶している。

【４７７７】

図中（３）に示す２バイト記憶領域には、第４リール停止受付位置、当選情報２、当選情報１が記憶される。第４リール停止受付位置は、上記の第１～第３リール停止受付位置と同様である。また、当選情報１及び当選情報２についても３リールの場合と同様であり、当選情報１は演出グループ番号に相当し、当選情報２は役物当選番号に相当する。当選情報２は、３リールの場合と同様に５ビットの記憶領域であり、当選情報１は、３リールの場合と同様に６ビットの記憶領域である。

【４７７８】

図中（４）に示す２バイト記憶領域には、製品固有情報、指示モニタ情報、押し順、連役状態、役物状態、アウト枚数、及びイン枚数が記憶される。

製品固有情報は、３リールの場合と異なり、１ビットの記憶領域に設定している。

指示モニタ情報は、３リールの場合と同様に、指示機能の作動の有無を示す情報であり、１ビットの記憶領域である。

【４７７９】

押し順は、５ビットの記憶領域である。３リールの場合の押し順は６択であるため、３ビットで記憶可能である。これに対し、４リールの場合の押し順は２４択となるため、５ビットで記憶可能となる（「００００１（Ｂ）」～「１１０００（Ｂ）」）。
また、役連状態、役物状態、アウト枚数、イン枚数については、３リールの場合と同様であるので説明を省略する。
以上のように、３リールの場合及び４リールの場合のいずれも、４個の２バイト領域に、図５１５に示すログを記憶可能である。そして、仮に「７００００」遊技まで記憶するのであれば、必要な記憶容量は「５６０」キロバイトとなる。
【４７８０】
図５２１（ａ）は、設定変更間の出玉情報（図５１６）、及び設定に関する情報（図５１７（ａ））のログの格納例を示す図である。
なお、図５２１（ａ）におけるイン枚数及びアウト枚数は、たとえば図５１６中、イン枚数（１）及びアウト枚数（１）であるものとする。
以上の項目を記憶する場合、図５２１に示すように、変更前設定値及び変更後設定値の情報と、変更後設定値における「ａ）遊技回数」～「ｍ）その他役物作動遊技数」の情報（累計値）を記憶する。そして、たとえば設定変更「２５６」回分のログを記憶する。
また、１つの設定値について、たとえば「１７５００」遊技数まで記憶可能となるように、ａ）～ｍ）の各記憶領域の記憶容量が確保されている。
【４７８１】
設定値を記憶する場合には、
設定１＝００１（Ｂ）
設定２＝０１０（Ｂ）
：
設定６＝１１０（Ｂ）
とするが、
たとえば、
設定１＝０００（Ｂ）
設定２＝００１（Ｂ）
：
設定６＝１０１（Ｂ）
としてもよい。
【４７８２】
また、設定値を変更していないが、リセットスタートが行われたときは、リセットスタート前の設定値を変更前設定値とし、リセットスタート後の設定値を変更後設定値とする。
たとえば、設定値６（１１０（Ｂ））でリセットスタートしたときは、リセットスタート後の設定値は「６＋１００」であるので、「１１０１０１０（Ｂ）」を記憶する。
したがって、設定値６からリセットスタートした場合には、
変更前設定値＝１１０（Ｂ）
変更後設定値＝１１０１０１０（Ｂ）
となる。
なお、設定値６（１１０（Ｂ））を、設定変更によって再度設定値６にした場合（設定値の打ち直しをした場合）には、
変更前設定値＝１１０（Ｂ）
変更後設定値＝１１０（Ｂ）
となる。
このように構成することによって、変更前設定値と変更後設定値が同じ設定値（上記例では、設定値６）の場合であっても、設定変更によるものであるか、リセットスタートによるものであるかを遊技機１０を回収した後に確認することが可能となる。
【４７８３】
図５２１（ｂ）は、電源断に関する情報（図５１７（ｂ））の記憶態様例を示す図であ

る。たとえば工場出荷後に最初に電源が投入されたときは、電源断回数「０」に対応する記憶領域に、次に電源断されるまでの遊技数（電源断時遊技数）と、電源が投入されてから電源断されるまでの時間（フレーム処理回数）（電源断時時間間隔）を記憶する。
　また、電源断回数が１回目以降の電源断時遊技数及び電源断時時間間隔は、電源が投入されるごとの電源断時遊技数及び電源断時時間間隔でもよく、あるいは、累積値であってもよい。
【４７８４】
　たとえば、最初に電源が投入されたとき（電源断回数「０」）から電源断されるまでに「５０００」遊技実行され、その間の時間が「１０」時間であったとき（実際にはフレーム処理回数が記憶されるが、ここでは、説明の簡素化のため、時間換算で説明する。）は、図５２１（ｂ）中、
　Ｎ１＝５０００
　Ｆ１＝１０
　となる。
　次に、電源が投入され（電源断回数「１」）、その後電源断されるまでに「６０００」遊技実行され、その間の時間が「１１」時間であったときは、図５２１（ｂ）中、
　Ｎ２＝６０００
　Ｆ２＝１１
　となる。
【４７８５】
　これに対し、累積値を記憶する場合には、図５２１（ｂ）中、
　Ｎ１＝５０００
　Ｆ１＝１０
　Ｎ２＝５０００＋６０００＝１１０００
　Ｆ２＝１０＋１１＝２１
　となる。
　１回ごとに遊技数及び時間間隔を記憶してもよいし、累積値の遊技数及び時間間隔を記憶してもよい。
【４７８６】
　続いて、以上の各種ログを含むＲＷＭ８３に記憶されているデータのクリアについて説明する。
　ＲＷＭ８３に記憶されるデータは、クリアされないデータと、それぞれ所定の条件を満たしたときにクリアされるデータとを有する。
　図５２２は、ＲＷＭ８３に記憶された各種データのクリア条件を示す図である。なお、ＲＷＭ８３に記憶されているデータは、図５２２で例示したものに限られない。
　また、たとえばクリアしないものとして、図５２２では５つを例示しているが、この５つに限定されるものではない。他のクリア条件におけるデータについても同様である。
【４７８７】
　まず、クリア条件として「クリアしない」とは、初期出荷時や異常発生時を含めてデータをクリアしないことを意味する。
　クリアしないデータとしては、図５２２に示す５つが挙げられる。
　まず、「コールドスタートの要因となるカウント値」とは、コールドスタートを実行するか否かを判断するためのデータ（カウント値）である。これらは、所定のバッファ（一時記憶領域）に記憶されている。
　ここで、「コールドスタート」とは、電源投入時にサブ制御基板８０が所定の異常を検知した場合（前回の電源断時に異常を検知した場合を含む）には、ＲＷＭ８３の所定の記憶領域に記憶されたデータをクリア（初期化）して起動することである。コールドスタート時にクリアされるデータについては後述する（図５２２中、クリア条件の３番目に記載）。
【４７８８】

なお、電源投入時にメイン制御基板５０がコールドスタートの要因となる所定の異常を検知した場合には、ＲＷＭ５３の所定の記憶領域に記憶されたデータをクリア（初期化）して起動するコールドスタートを実行する。したがって、メイン制御基板５０はコールドスタートするが、サブ制御基板８０はコールドスタートしない場合（ホットスタートする場合）、メイン制御基板５０はコールドスタートしないがサブ制御基板８０はコールドスタートする場合、メイン制御基板５０及びサブ制御基板８０の双方がコールドスタートする場合が挙げられる。

【４７８９】

コールドスタートの要因としては、

ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）がタイムアップしたとき

電源立上げ時のＲＷＭ８３のチェックサムが異常であったとき

電源立上げ後に復帰するプログラムのアドレス（プログラムを再開するアドレス）が異常なアドレスであったとき

内蔵ＲＡＭ展開エラー

等が挙げられる。

電源投入時にこれらのエラーを検知した場合には、ＲＷＭ８３の所定の記憶領域に記憶されたデータをクリア（初期化）して遊技機１０を起動する。そして、これらのコールドスタート要因に係るカウント値は、クリアされることはない。

【４７９０】

「システムチェック用のカウント値」とは、システム（ハードウェア及びソフトウェア）が正常に作動しているか否かを判断するためのカウント値である。これらのカウント値は、所定のバッファに記憶されている。システムチェック用のカウント値としては、たとえば、

ＶＤＰ（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）に関する異常回数

電源投入回数

ハード乱数異常回数

ファンエラー回数

通信受信失敗回数

等が挙げられる。

「マスター音量値」とは、図１６２（Ａ）に示す、管理者モードで設定された音量値に相当する。

「ユーザーボリューム設定レベル」とは、図１６２（Ｂ）に示す、遊技者モードで設定された音量値に相当する。

「デバイスカウンタ」は、各デバイスの入力回数や通電時間回数に相当する。ただし、デバイスには役物は含まれない。デバイスカウンタは、サブ制御基板８０のメインループが起動した後は常時監視される。

【４７９１】

また、クリア条件として、「初期（工場）出荷時」、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、又は「スタックポインタ異常」のときにクリアする情報としては、

毎遊技記憶するログ（図５１５に示す情報）

設定変更間の出玉情報（図５１６に示す情報）

設定に関する情報（図５１７（ａ）に示す情報）

電源断に関する情報（図５１７（ｂ）に示す情報）

総遊技回数（図５１８（ａ）の「デバイスに関する情報」中の「総遊技回数」に相当）

が挙げられる。

また、チェックサム異常やスタックポインタ異常が発生し、これらのログ（データ）がクリアされた場合には、チェックサム異常やスタックポインタ異常から復帰した後は、再度、ログの記憶を開始する。

これにより、毎遊技記憶するログや、設定変更間の出玉情報等のログは、設定変更処理が実行されてもクリアされることなく、スタック保存エリアのチェックサム異常やスタッ

クポインタ異常が生じない限り、蓄積される。
【４７９２】
なお、「初期（工場）出荷時」、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、又は「スタックポインタ異常」のときにクリアする情報は、「コールドスタート時」、「チェックサム異常」、「設定変更」、「電源のオン／オフ」ではクリアされない。
また、「初期（工場）出荷時」、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、又は「スタックポインタ異常」が発生したときには、コールドスタートが実行された後に（設定変更を要さずに）サブ制御に関する各種処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよく、あるいは、設定変更がなされた後にサブ制御に関する処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよい。
【４７９３】
さらにまた、クリア条件として、「コールドスタート時」、又は「チェックサム異常」のときにクリアする情報としては、
復帰用スタックポインタ
電源断復帰アドレス
設定値情報
変更前の設定値情報
メインコマンドの受信バッファに関する情報
エラー関連の情報
ユーザーボリューム機能のオン／オフ状態
省電力、多言語モード
タッチパネル情報
マイスロに関する情報
機器固有の遊技に関する情報（＊１）
が挙げられる。
なお、ここでの「チェックサム異常」とは、上述した「スタック保存エリアのチェックサム異常」以外のチェックサム異常を指す。
【４７９４】
サブ制御基板８０は、電源断を検知すると、復帰用スタックポインタの保存処理、電源断復帰アドレスの保存、電源断処理済みフラグ（正常な電源断が行われたか否かを判断するためのフラグ）のセット、ＲＷＭ８３のチェックサム等を実行する。そして、電源投入時には、復帰用スタックポインタや電源断復帰アドレス等を参照する。
しかし、コールドスタート時やチェックサム異常時には、これらの復帰用スタックポインタや電源断復帰アドレス等をクリアする。
また、コールドスタート時やチェックサム異常時には、設定値情報、及び変更前の設定値情報をクリアする。したがって、これらのデータは起動時にはいずれも「０」となる。すなわち、変更前の設定値も「１」となる。
さらにまた、起動後にメイン制御基板５０から送信されてくる設定値に基づいて、設定値情報（現在の設定値）を記憶する。
【４７９５】
さらに、サブ制御基板８０は、メイン制御基板５０から送信されてきたコマンドを、読込みポインタ及び書込みポインタに基づいてコマンド格納バッファ（リングバッファ）に記憶する。これらのコマンド格納バッファ、読込みポインタ及び書込みポインタを含むメインコマンドの受信バッファに関する情報は、コールドスタート時やチェックサム異常時にクリアされる。
また、遊技機１０では、エラー発生時には発生したエラーの種類等を記憶しておくが、このエラー関連の情報についても、コールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。
【４７９６】
「ユーザーボリューム機能のオン／オフ状態」とは、図１６２に示す遊技者モードの音

量設定を有効にするか否かの情報に相当する。
さらに、遊技機１０では、省電力のモード設定や、言語のモード設定を記憶しておくが、これらの「省電力、多言語モード」のデータについても、コールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。
また、「タッチパネル情報」とは、タッチパネルにより現在どの操作が行われているかの情報であり、当該情報もコールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。
「マイスロに関する情報」とは、スマートフォンを用いて、演出をカスタマイズしたり、前回遊技の続きから遊技を行うため等のサービス（マイスロ）において、ユーザーにより設定された演出のカスタマイズ情報や、今回の遊技開始時からの遊技履歴情報に相当する。これらの情報についても、コールドスタート時やチェックサム異常時にはクリアされる。
【４７９７】
「機器固有の遊技に関する情報」は、その種類に応じて、クリア条件が異なる。機器固有の遊技に関する情報は、コールドスタート時又はチェックサム異常時にクリアされる情報（図中、「＊１」）と、設定変更でクリアされる情報（図中、「＊２」）と、電源のオン／オフでクリアされる情報（図中、「＊３」）とが挙げられる。
なお、「コールドスタート時」又は「チェックサム異常」のときにクリアする情報は、「スタック保存エリアのチェックサム異常」又は「スタックポインタ異常」が発生したときにもクリアされるように構成されていてもよく、あるいは、クリアされないように構成されていてもよい。一方、「コールドスタート時」又は「チェックサム異常」のときにクリアする情報は、「設定変更」や「電源のオン／オフ」ではクリアされない。
「コールドスタート時」又は「チェックサム異常」のときは、設定変更を要さずにサブ制御に関する各種処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよく、あるいは、設定変更がなされた後にサブ制御に関する処理（たとえば、ログに係る記憶処理）が開始されるように構成してもよい。
【４７９８】
クリア条件として、「設定変更でクリア」する情報としては、
機器固有の遊技に関する情報（＊２）
設定確認、精算中に関する情報
ランプに関する情報
リールに関する情報
が挙げられる。
「設定確認、精算に関する情報」とは、設定確認中であることを示すフラグの情報、精算中であることを示すフラグの情報、精算枚数の情報等である。
「ランプに関する情報」とは、サイドランプ、バックランプ、下パネルランプ、３ベットボタンランプ、ストップスイッチランプ等の各ランプに関する情報であって、点灯させる（オン）か点灯させない（オフ）かを示す情報に相当する。また、フルカラーの点灯態様を有するランプの場合には、ＲＧＢ（色）情報に相当する。
通常の電源のオン／オフのみでは、ランプに関する情報はクリアされず、通常の電源復帰後に、電源断前の続きから各種ランプが点灯できるように構成されている。これに対し、設定変更が行われた場合には、電源断前の続きから各種ランプを点灯させる必要がないことから、ランプに関する情報をクリアする。
【４７９９】
「リールに関する情報」とは、押し順の情報、回転中フラグ（どのリールが回転中であるかを示す情報）、停止受付位置、停止位置等の情報等である。これらの情報は、上述した、毎遊技記録するログ（図５１９、図５２０）とは異なり、たとえば一時的に情報を記憶しておくための記憶領域（バッファ）等の情報である。
「メイン状態の情報」とは、ＲＴ情報や遊技状態（メイン遊技状態等）等である。
なお、押し順の情報、停止受付位置、ＲＴ情報は、遊技の進行上必要な情報であり、図５１５に示すログとは異なる。

また、クリア条件として「電源のオン／オフでクリア」する情報としては、上述したように、機種固有の遊技に関する情報の一部（図中、「＊３」）が挙げられる。
なお、「設定変更でクリア」する情報は、「スタック保存エリアのチェックサム異常」、「スタックポインタ異常」、「コールドスタート時」、「チェックサム異常」のときにもクリアされるように構成してもよく、あるいは、クリアされないように構成してもよい。一方、「設定変更でクリア」する情報は、「電源のオン／オフ」ではクリアされない。
【４８００】
以上のように、重要なログ（毎遊技記憶するログ、設定変更間の出玉情報、設定に関する情報、電源断に関する情報、総遊技回数）は、電源のオン／オフや設定変更では消去されないので、遊技機１０が市場に設置された後、これらのログを蓄積することができる。
【４８０１】
以上、本発明の第５１実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。
（１）図５２２において、初期出荷時、スタック保存エリアのチェックサム異常、スタックポインタ異常時にクリアするデータとして、毎遊技記憶するログ、設定変更間の出玉情報、設定に関する情報、電源断に関する情報、総遊技回数の５つを例示したが、これに限られず、図５１５～図５１８のログのすべてを、初期出荷時、スタック保存エリアのチェックサム異常、スタックポインタ異常時にクリアするように構成してもよい。
また、図５１５～図５１８のログの少なくとも一部は、いかなる場合でもクリアしないように構成してもよい。
さらにまた、図５１５～図５１８のログの少なくとも一部は、コールドスタート時やチェックサム異常でクリアするように構成してもよい。
さらに、図５１５～図５１８のログのうちの少なくとも一部は、設定変更でクリアするように構成してもよい。
また、図５１５～図５１８のログのうちの少なくとも一部は、電源のオン／オフでクリアするように構成してもよい。
【４８０２】
（２）図５１９及び図５２０に示す４個の２バイト記憶領域は例示である。毎遊技記憶するログの種類やそのデータの大きさに応じて、１遊技あたりの記憶領域の大きさは異なる。したがって、１遊技あたり２～３個の２バイト記憶領域でもよく、１遊技あたり５～６個の２バイト記憶領域でもよい。
【４８０３】
（３）遊技の途中（たとえば第一停止後、第二停止前）に電源断され、設定変更が行われた後、起動した場合には、たとえば以下のように処理することが挙げられる。
この場合、電源断される前にログとして記憶したデータについてはそのまま保持し、設定変更後の遊技では、次の記憶領域（格納領域）にログを記憶することが挙げられる。
あるいは、電源断された遊技においてすでに当該遊技のログを記憶していた場合には、当該ログを消去することが挙げられる。
また、総遊技回数のカウントでは、遊技の途中で電源断された遊技についてもカウントする方法と、遊技の途中で電源断された遊技についてはカウントしない方法とが挙げられる。
【４８０４】
（４）第５１実施形態の冒頭でも述べたが、本発明は、スロットマシン１０に限らず、ぱちんこ遊技機５００（第１９実施形態。図９７、図９９等参照。）についても適用することが可能である。
図９９のぱちんこ遊技機５００において、サブ制御基板５４０のＲＷＭにログを記憶するための記憶領域を設け、スロットマシン１０と同様に、毎遊技又はイベント発生時ごとにログを記憶することが挙げられる。
なお、サブ制御基板５４０上にＲＷＭが設けられていることは、第１９実施形態で説明した通りである。また、サブ制御基板５４０上にもバックアップ電池（バックアップ手段

）が搭載されているものとする。
【４８０５】
　また、ぱちんこ遊技機５００における「一遊技（単位遊技）」の開始及び終了タイミングは、以下の通りである。
　まず、ぱちんこ遊技５００における一遊技の開始タイミングとしては、
　遊技球が遊技領域内に設けられた始動口５３２に入賞した時、
　遊技球が始動口５３２に入賞し、かつ、始動口スイッチ５３３がオンになった時、
　特別図柄表示装置５３１の変動が開始した時
　のいずれかとすることが挙げられる。
　また、一遊技の終了のタイミングとしては、
　特別図柄表示装置５３１の変動が終了し、特別図柄が停止表示された時
　とすることが挙げられる。
【４８０６】
　ぱちんこ遊技機５００において記憶するログとしては、以下のものが挙げられる。
　アウト球数（累計値、及び／又は設定変更間）
　セーフ球数（累計値、及び／又は設定変更間）
　大当たり中セーフ球数
　設定変更時遊技数（図５１７（ａ）と同じ）
　変更前設定値（図５１７（ａ）と同じ）
　変更後設定値（図５１７（ａ）と同じ）
　電源断時遊技数（図５１７（ｂ）と同じ）
　電源断間隔時間（図５１７（ｂ）と同じ）
　電源投入時間（分）（図５１８（ａ）と同じ）
　総遊技回数（図５１８（ａ）と同じ）
　払出装置５２４（図９９）の賞球払出しモータの駆動時間（図５１８（ａ）における「ホッパーモータ駆動時間」に準ずる）
　サブ入力カウンタ（図５１８（ａ）と同じ）
　設定キー入力カウンタ（図５１８（ａ）と同じ）
　ＲＡＭクリアスイッチ入力カウンタ（図５１８（ａ）と同じ）
　ボリュームレベル毎の駆動時間（図５１８（ａ）と同じ）
　イベント情報（図５１８（ｂ）と同じ）
【４８０７】
　さらに、パチンコ遊技機５００特有のログとして、
　発射装置の作動回数
　演出可動物（演出役物）の作動回数
　特別電動役物（アタッカー）の作動回数
　普通電動役物（電チュー）の作動回数
　その他、各種可動部材の作動回数（たとえば、電源がオンされたことに伴って一定の動作を行うことで遊技球の流路を振り分ける振分け部材や、大入賞口内に設けられたＶ入球口（入球することにより大当りを作動させたり、確率変動機能を作動させたりする入球口）への入球を容易又は困難な位置に可動する可動部材等）
　について、ログを記憶することが挙げられる。
　なお、スロットマシン１０についても演出可動物（演出役物）が設けられる場合があるので（たとえば、画像表示装置２３の前面に設けられたシャッター等）、このようなスロットマシン１０については演出可動物（演出役物）の作動回数をログとして記憶してもよい。
【４８０８】
　さらに、上記ログの少なくとも一部は、初期出荷時、スタック保存エリアのチェックサム異常、又はスタックポインタ異常でクリアするように構成してもよい。
　あるいは、上記ログの少なくとも一部は、いかなる場合でもクリアしないように構成し

てもよい。
　また、上記ログの少なくとも一部は、コールドスタート時やチェックサム異常でクリアするように構成してもよい。
　さらにまた、上記ログのうちの少なくとも一部は、設定変更でクリアするように構成してもよい。
　さらに、上記ログのうちの少なくとも一部は、電源のオン／オフでクリアするように構成してもよい。
【４８０９】
　（５）スロットマシン１０又はぱちんこ遊技機５００のいずれであっても、記憶したログについては、
　ａ）ホール管理者が操作する管理者メニュー（図１６１（ａ）のようなもの。「店長モード」とも称される。）では、ログを一切画像表示（確認）できないように構成する
　ｂ）管理者メニューにおいて、所定の操作を行うことにより、少なくとも一部のログを画像表示可能に構成する
　ｃ）管理者メニューとは別のログ確認モード（ログ表示メニュー）を設け、所定の操作を行うことでログ確認モードに移行し、少なくとも一部のログを画像表示可能に構成することが挙げられる。
　上記ａ）の場合には、遊技機１０の製造メーカーが遊技機１０を回収した後、所定の操作によりログを確認できるようにする。このように、ホールの管理者であってもログを確認できないように構成すれば、ログのセキュリティ性を高めることができる。また、ログにアクセスしにくくすることで、たとえばゴト行為によりログの内容を改ざんすることも困難にすることができる。
　また、上記ｂ）の場合には、ホールの管理者（店長）が遊技機１０の挙動に対して何らかの疑義を抱いた場合等に、ログを確認可能であるので、ゴト行為が行われていないか等を確認することができる。
　さらにまた、ｃ）の場合には、たとえば電源投入時に所定の操作を行うことにより、ログ確認モードに移行することが挙げられる。このように構成することで、ログ確認モードへの移行方法を知っている者だけが、ログを確認可能とすることができる。
【４８１０】
　また、たとえば管理者メニューでは、エラー情報（過去に発生したエラー内容の一覧等）を画像表示可能であるが、この場合に、イベント情報（図５１８（ｂ））の少なくとも一部を、エラー情報と一緒に表示可能に構成してもよい。
　イベント情報の少なくとも一部を表示する場合には、イベント情報のすべてを表示可能としてもよく、あるいは、最新のイベント情報から遡ってたとえば「５」～「１０」個程度を表示可能としてもよい。
　さらにまた、管理者メニューにおいて、エラー情報とともに、図５１５～図５１７、図５１８（ａ）に示す少なくとも１種類のログを表示可能としてもよく、あるいは、図５１５～図５１８に示すすべてのログを表示可能としてもよい。
【４８１１】
　（６）第１～第５１実施形態、及び第１～第５１実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。
【４８１２】
　＜付記＞
　本願の当初明細書等に記載した発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明１～１０を挙げることができる（かっこ書きで、対応する実施形態を示す。）。
　ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明１～１０に限ることを意味するものではない。
　１．当初発明１
　（ａ）当初発明１が解決しようとする課題
　当初発明は、ログを記憶可能な遊技機に関するものである。

従来より、遊技履歴として、出玉率や特別遊技の実行回数等を記憶する遊技機が知られている（たとえば、特開２０１９－１２６３５７公報参照）。
しかし、前述の従来の技術において、市場ではどのような操作がなされているかについて把握することができなかった。
当初発明が解決しようとする課題は、市場でどのような操作がなされているかを把握可能とすることである。
【４８１３】
（ｂ）当初発明１に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明（第５１実施形態）は、
単位遊技の履歴情報として、各リールのストップスイッチの操作受付け位置に関する情報（停止受付位置）を記憶可能とし、
複数回の単位遊技の履歴情報を記憶可能とする
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明１の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、遊技者がどの位置でストップスイッチを操作しているか（ストップスイッチの操作タイミング）を把握することが可能となる。
【４８１４】
２．当初発明２
（ａ）当初発明２が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明２に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明２（第５１実施形態）は、
単位遊技の履歴情報として、ストップスイッチの操作順に関する情報（押し順）と、各リールのストップスイッチの操作受付け位置（停止受付位置）に関する情報を記憶可能とし、
複数回の単位遊技の履歴情報を記憶可能とする
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明２の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、遊技者がどのような操作順でストップスイッチを操作しているか、及びどの位置でストップスイッチを操作しているか（ストップスイッチの操作タイミング）を把握することが可能となる。
【４８１５】
３．当初発明３
（ａ）当初発明３が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明３に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明３（第５１実施形態）は、
単位遊技の履歴情報として、役抽選結果に対応する情報（当選情報１及び当選情報２）、及び各リールのストップスイッチの操作受付け位置に関する情報（停止受付位置）を記憶可能とし、
複数回の単位遊技の履歴情報を記憶可能とする
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明３の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、遊技者は、役抽選結果に応じてどの位置でストップスイッチを操作しているか（ストップスイッチの操作タイミング）を把握することが可能となる。

【４８１６】
４．当初発明４
（ａ）当初発明４が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明４に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明４（第５１実施形態）は、
メイン制御手段（メイン制御基板５０）と、
サブ制御手段（サブ制御基板８０）と、
所定の表示手段（指示モニタ）と
を備え、
前記メイン制御手段は、前記所定の表示手段にストップスイッチの操作態様（正解押し順）を報知可能とし、
前記サブ制御手段は、単位遊技の履歴情報として、ストップスイッチの操作態様の報知に関する情報（指示モニタ情報）と、操作されたストップスイッチの操作態様に関する情報（押し順）とを記憶可能とし、
前記サブ制御手段は、複数回の単位遊技の履歴情報を記憶可能とする
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明４の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、遊技者は、ストップスイッチの操作態様の報知に応じて、どのような操作態様でストップスイッチを操作しているかを把握することが可能となる。
【４８１７】
５．当初発明５
（ａ）当初発明５が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明５に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明５（第５１実施形態）は、
メイン制御手段（メイン制御基板５０）と、
サブ制御手段（サブ制御基板８０）と、
所定の表示手段（指示モニタ）と
を備え、
前記メイン制御手段は、前記所定の表示手段にストップスイッチの操作態様（正解押し順）を報知可能とし、
前記サブ制御手段は、単位遊技の履歴情報として、ストップスイッチの操作態様の報知に関する情報（指示モニタ情報）と、操作されたストップスイッチの操作態様に関する情報（押し順）とを記憶可能とし、
前記サブ制御手段は、複数回の単位遊技の履歴情報を記憶可能とし、
前記メイン制御手段は、設定値を変更可能な設定変更処理を実行する場合に特定の情報（設定変更終了コマンド）を前記サブ制御手段に送信可能とし、
前記サブ制御手段は、前記特定の情報を受信したことに基づいて、単位遊技の履歴情報をクリアしないように構成されている
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明５の効果
当初発明４と同じ。
【４８１８】
６．当初発明６
（ａ）当初発明６が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。

（ｂ）当初発明６に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明６（第５１実施形態）は、
メイン制御手段（メイン制御基板５０）と、
サブ制御手段（サブ制御基板８０）と、
所定の記憶手段（ＲＷＭ８３）と
を備え、
前記サブ制御手段は、単位遊技の履歴情報として、ストップスイッチの操作態様に関する情報（押し順）を前記所定の記憶手段に記憶可能とし、
前記サブ制御手段は、複数回の単位遊技の履歴情報を前記所定の記憶手段に記憶可能とし、
前記所定の記憶手段が配置されている基板に、外部からの電源の供給が遮断された場合であっても、一定期間、前記所定の記憶手段に記憶されている情報を保持可能とするバックアップ手段（サブ制御基板８０上に搭載されたバックアップ電池）を備える
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明６の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、遊技者は、どのような操作態様でストップスイッチを操作しているかを把握することが可能となる。
また、サブ制御基板を単独で取り外しても、所定の記憶手段に記憶されたデータを一定期間保持可能となる。
【４８１９】
７．当初発明７
（ａ）当初発明７が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明７に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明７（第５１実施形態）は、
メイン制御手段（メイン制御基板５０）と、
サブ制御手段（サブ制御基板８０）と、
前記サブ制御手段と接続された操作ボタン（たとえば操作ボタン２４Ａ、２４Ｂ、十字キー等のサブ入力装置）と
を備え、
前記サブ制御手段は、前記操作ボタンの操作を促す演出を実行可能とし、
前記サブ制御手段は、前記操作ボタンの操作を促す演出を実行している特定の状況において前記操作ボタンが操作された場合には、前記操作ボタンの累積操作回数を更新可能に構成され、
前記サブ制御手段は、前記操作ボタンの操作を促す演出を実行していない所定の状況において前記操作ボタンが操作された場合にも、前記操作ボタンの累積操作回数を更新可能に構成される
ことを特徴とする遊技機。
（ｃ）当初発明７の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、操作ボタンの劣化具合を確認することが可能となり、リユースの目安とすることが可能となる。
【４８２０】
８．当初発明８
（ａ）当初発明８が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明８に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明８（第５１実施形態）は、

所定のエラー（復帰可能エラー）が発生している状況下において、前記所定のエラーの原因を除去した後、リセットボタン（リセットスイッチ１５３）の操作により、前記所定のエラーを解除可能とし、
前記所定のエラーが発生している特定の状況において前記リセットボタンが操作された場合には、前記リセットボタンの累積操作回数を更新可能に構成され、
前記所定のエラーが発生していない所定の状況において前記リセットボタンが操作された場合にも、前記リセットボタンの累積操作回数を更新可能に構成される
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明８の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、リセットボタンの劣化具合を確認することが可能となり、リユースの目安とすることが可能となる。
【４８２１】
９．当初発明９
（ａ）当初発明９が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明９に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明９（第５１実施形態）は、
所定のエラー（復帰可能エラー）が発生している状況下において、前記所定のエラーの原因を除去した後、リセットボタン（リセットスイッチ１５３）の操作により、前記所定のエラーを解除可能とし、
前記所定のエラーが発生している特定の状況において前記リセットボタンが操作された場合には、前記リセットボタンの累積操作回数を更新可能に構成され、
前記所定のエラーが発生していない所定の状況において前記リセットボタンが操作された場合にも、前記リセットボタンの累積操作回数を更新可能に構成され、
前記リセットボタンが押されている状況下で電源断から復帰したときは、前記リセットボタンの累積操作回数を更新しない
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明９の効果
当初発明８と同じ。
【４８２２】
１０．当初発明１０
（ａ）当初発明１０が解決しようとする課題
当初発明１と同じ。
（ｂ）当初発明１０に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）
当初発明１０（第５１実施形態）は、
設定値を変更可能な設定変更処理を実行可能とし、
所定の制御手段（メイン制御基板５０、及びサブ制御基板８０）は、
設定変更処理が行われたときに、設定値に関する情報（変更後設定値）を記憶可能とし、
設定変更処理が行われてから、再度設定変更処理が実行されるまでに実行された遊技回数を記憶可能とする
ことを特徴とする。
（ｃ）当初発明１０の効果
当初発明によれば、遊技機を市場から回収した際に、どの設定値でどの程度の遊技が実行されたかを把握することが可能となる。
【符号の説明】
【４８２３】
１０　スロットマシン（遊技機）
１０ａ　下パネル

１１　電源スイッチ
１２　フロントドア
１２ａ　第２閉塞部
１２ｂ　第３閉塞部
１２ｃ　コントロールパネル
１２ｄ　インデックス
１３　キャビネット
１３ａ　底板
１３ｂ　背板
１３ｃ　第１閉塞部
１４　図柄表示装置
１４ａ　リールフレーム
１５　メダル払出し装置
１６　メダル払出し口
１７　ドアスイッチ
２１　演出ランプ（装飾ランプ部）
２１ａ　疑似遊技表示ランプ
２２　スピーカ
２３　画像表示装置
２３ａ　ビデオリール
２３ｂ　装飾変動画像
２４（２４Ａ、２４Ｂ）　操作ボタン
２５　操作指示ランプ
２６　上枠ランプ部
２６ａ　上枠ランプ基板
２６ｂ　上枠ランプカバー
２７　右枠ランプ部
２７ａ　右枠ランプ基板
２７ｂ　右枠ランプカバー
２８　左枠ランプ部
２８ａ　左枠ランプ基板
２８ｂ　左枠ランプカバー
３１　リール
３２　モータ
３３　リールセンサ
３４　サブリール
３５　ホッパー
３６　ホッパーモータ
３７ａ、３７ｂ　払出しセンサ
３８ａ　固定軸
３８ｂ　可動軸
３９ａ　可動片
３９ｂ　ばね
４０ａ　１ベットスイッチ
４０ｂ　３ベットスイッチ
４１　スタートスイッチ
４２　ストップスイッチ
４２ａ　停止ボタン
４２ｂ　ストッパ
４２ｃ　コイルばね

４２ｄ　移動片
４２ｅ　検知センサ
４３　精算スイッチ
４４ａ、４４ｂ　投入センサ
４５　ブロッカ
４６　通路センサ
４７　メダル投入口
４７ａ　メダルガード部
４７ｂ　メダル置き部
４８　シュート通路
４９　シュートセンサ
５０　メイン制御基板（メイン制御手段）
５０ａ　ねじ穴
５１　入力ポート
５２　出力ポート
５３　ＲＷＭ
５４　ＲＯＭ
５５　メインＣＰＵ
５６　基板ケース（メイン基板ケース）
５７　上カバー
５７ａ　かしめ部
５７ｂ　ゲート跡
５７ｃ　くぼみ部
５７ｄ　突起
５７ｅ　突部
５８　下カバー
５８ａ　かしめ部
５８ｂ　ゲート跡
５８ｃ　ボス
６１　役抽選手段
６２　当選フラグ制御手段
６３　押し順指示番号選択手段
６４　演出グループ番号選択手段
６５　リール制御手段
６６　入賞判定手段
６７　払出し手段
７１　制御コマンド送信手段
７３　設定値表示ＬＥＤ
７４　管理情報表示ＬＥＤ（役比モニタ）
７５　表示基板
７６　クレジット数表示ＬＥＤ
７７　有利区間表示ＬＥＤ
７８　獲得数表示ＬＥＤ
７９　状態表示ＬＥＤ
７９ａ　１ベット表示ＬＥＤ
７９ｂ　２ベット表示ＬＥＤ
７９ｃ　３ベット表示ＬＥＤ
７９ｄ　遊技開始表示ＬＥＤ
７９ｅ　投入表示ＬＥＤ
７９ｆ　リプレイ表示ＬＥＤ

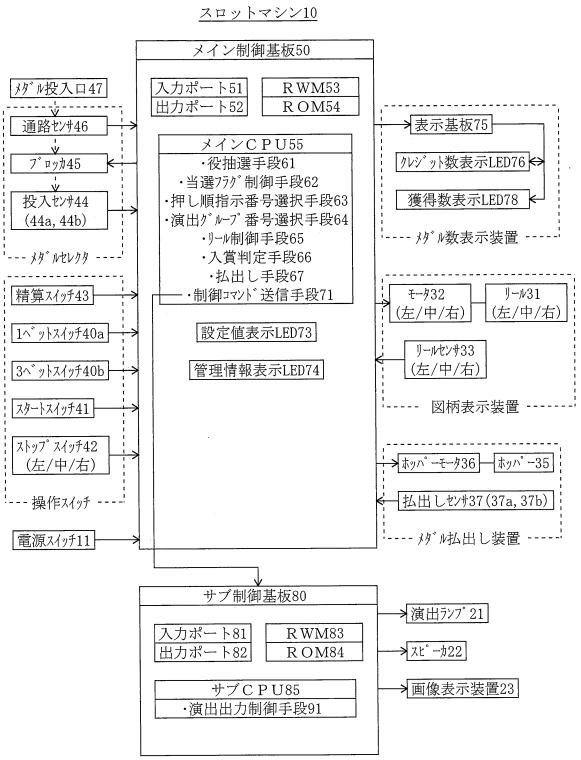
８０　サブ制御基板（サブ制御手段）
８１　入力ポート
８２　出力ポート
８３　ＲＷＭ
８４　ＲＯＭ
８５　サブＣＰＵ
８６　電解コンデンサ
８７　サブ基板ケース
９１　演出出力制御手段
１０１　ホッパーディスク
１０２　保持部
１０３　排出部
１１０　リールベース
１２０　リール制御基板
１２１　リール基板ケース
１３０　通路形成部材
１３１　上部メダル受入口
１３２　返却メダル通路
１３３　下部メダル受入口
１３４　払出しメダル通路
１５１　設定キー挿入口
１５２　設定キースイッチ
１５３　設定変更（リセット）スイッチ
２００　ホールコンピュータ
３００　インターフェース基板
４００　試験機
５００　ぱちんこ遊技機
５０１　外枠
５０２　前枠
５０３　ヒンジ機構
５０４　遊技盤
５０５　ガラス扉（ガラス枠）
５０６　上皿
５０７　下皿
５０８　発射ハンドル
５１０　電源基板
５１１　電源スイッチ
５１２　発射基板
５１３　発射装置
５２０　払出制御基板
５２１　キー挿入口
５２２　扉開放スイッチ
５２３　枠開放スイッチ
５２４　払出装置
５２５　外部端子板
５３０　メイン制御基板
５３０ａ　穴
５３１　特別図柄表示装置
５３２　始動口
５３３　始動口スイッチ

５３４　設定キー挿入口
５３５　設定キースイッチ
５３６　設定変更（リセット）スイッチ
５３７　設定値表示ＬＥＤ
５３８　管理情報表示ＬＥＤ（性能表示モニタ）
５３９ａ～５３９ｈ　コネクタ
５３９ｂ’～５３９ｈ’　コネクタ足
５４０　サブ制御基板
５４１　演出ランプ（装飾ランプ部）
５４２　スピーカ
５４３　画像表示装置
５５０　基板ケース
５６０　上ケース
５６０ａ　下縁
５６１　カバー
５６２　かしめ部
５６３ａ～５６３ｇ　開口部
５６４　ボス
５６５　側壁
５７０　下ケース
５７０ａ　外縁
５７１　側壁
５７２　かしめ部
Ｂ～Ｈ　ハーネス
６１０　上枠ランプ部
６１１　上枠右側ランプ基板
６１２　上枠左側ランプ基板
６１３　上枠ランプカバー
６２０　右枠ランプ部
６２１　右枠ランプ基板
６２２　右枠ランプカバー
６３０　左枠ランプ部
６３１　左枠ランプ基板
６３２　左枠ランプカバー
６４１ａ～ｋ　ＬＥＤ（フルカラーＬＥＤ）
６４２ａ～ｃ　コネクタ
６５０　右ベース部材
６５１　上枠右側基板取付け部
６５２　上枠右側カバー取付け部
６５３　右枠基板取付け部
６５４　右枠カバー取付け部
６６１ａ～ｅ　基板支持リブ
６６２ａ～ｂ　カバー嵌合溝
６７０　レンズ部
６８１　ねじ止めボス
６８２ａ～ｃ　位置決めボス
６８３ａ～ｃ　ねじ
６８４　ねじ穴
６８５ａ～ｂ　位置決め用穴
６８６ａ～ｂ　固定用穴

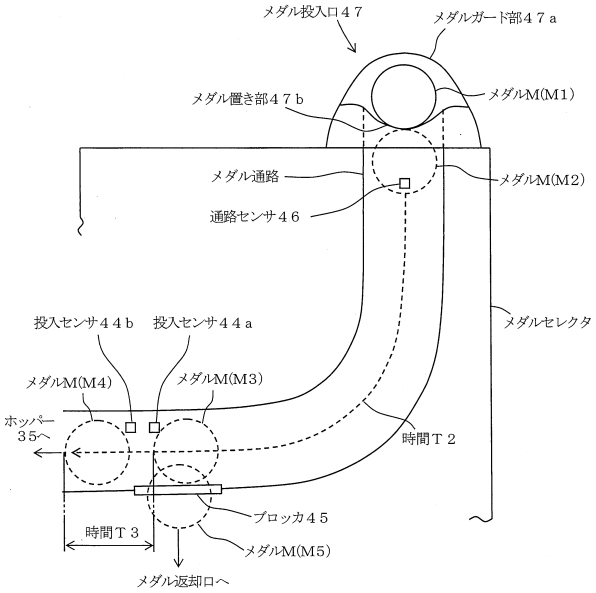
６８７　突出部
６８８　ねじ軸
６８９　ねじ頭

【図面】

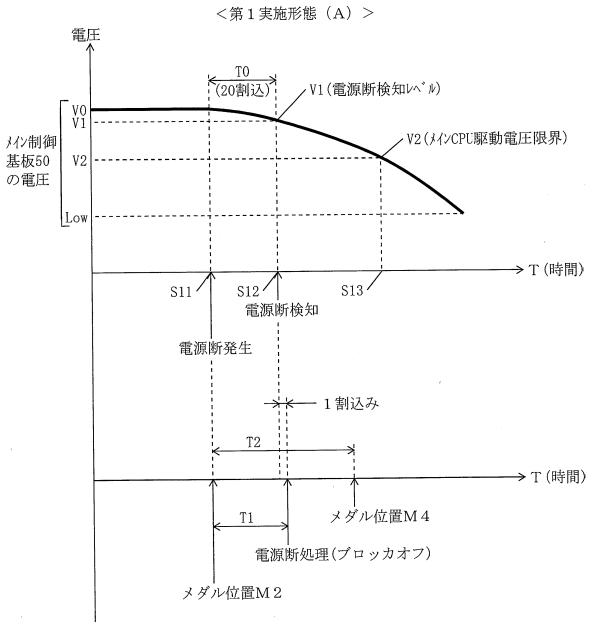
【図１】



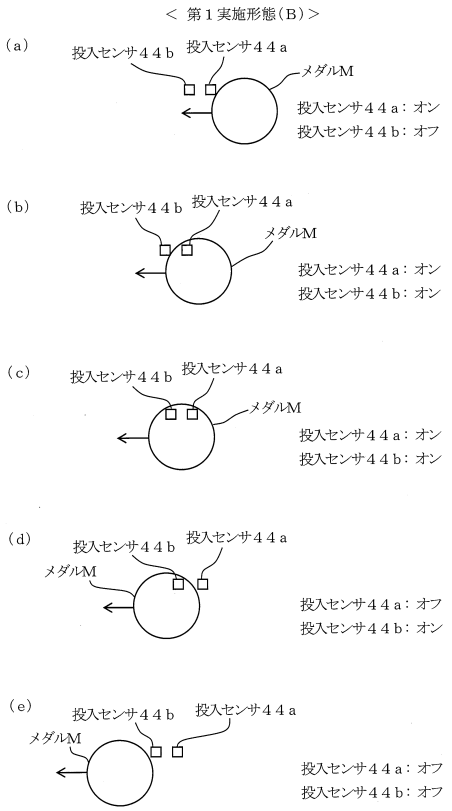
【図２】



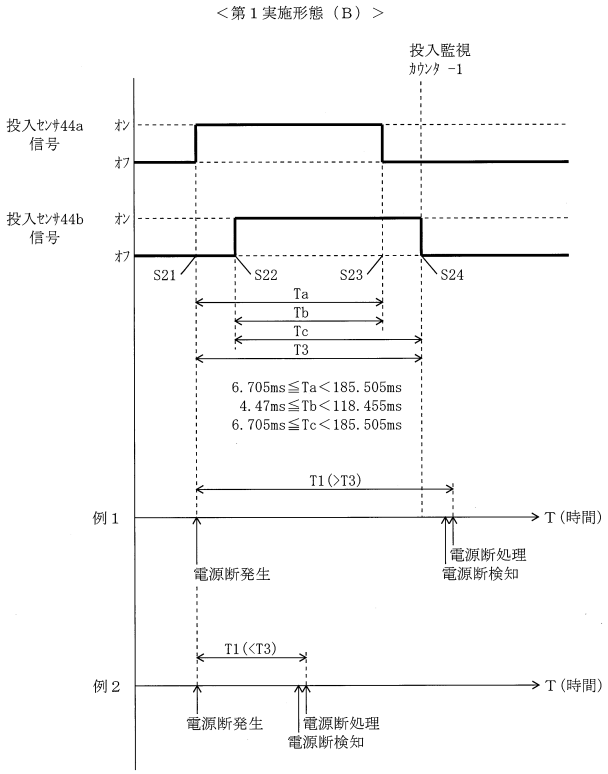
【図３】


＜第１実施形態（Ａ）＞
電圧
T0
(20割込)
V1(電源断検知ﾚﾍﾞﾙ)
V0
V1
V2
V2(ﾒｲﾝCPU駆動電圧限界)
ﾒｲﾝ制御
基板50
の電圧
Low
T(時間)
S11
S12
S13
電源断検知
電源断発生
1割込み
T2
T(時間)
T1
メダル位置Ｍ４
電源断処理(ブロッカオフ)
メダル位置Ｍ２

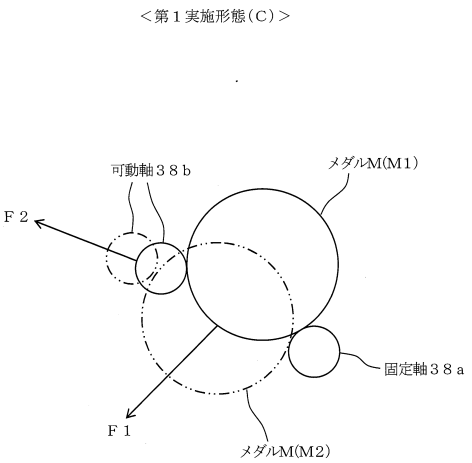
【図４】


＜ 第１実施形態(Ｂ)＞
(a)
投入センサ４４ｂ
投入センサ４４ａ
メダルM
投入センサ４４ａ：オン
投入センサ４４ｂ：オフ
(b)
投入センサ４４ｂ
投入センサ４４ａ
メダルM
投入センサ４４ａ：オン
投入センサ４４ｂ：オン
(c)
投入センサ４４ｂ
投入センサ４４ａ
メダルM
投入センサ４４ａ：オン
投入センサ４４ｂ：オン
(d)
投入センサ４４ｂ
投入センサ４４ａ
メダルM
投入センサ４４ａ：オフ
投入センサ４４ｂ：オン
(e)
投入センサ４４ｂ
投入センサ４４ａ
メダルM
投入センサ４４ａ：オフ
投入センサ４４ｂ：オフ

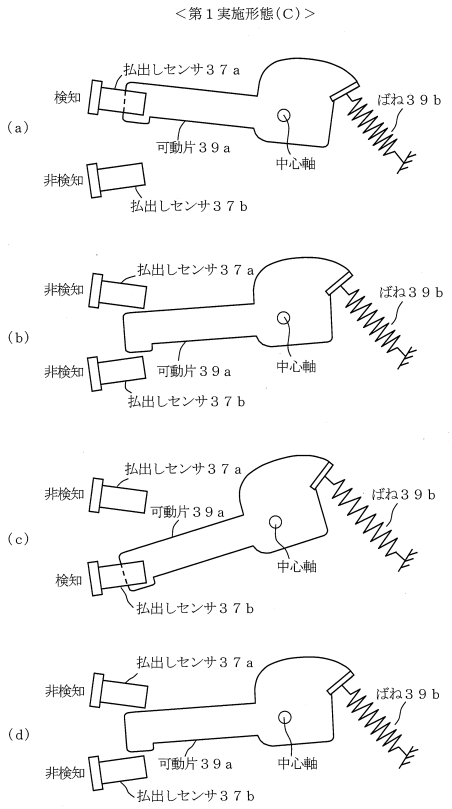
【図５】


＜第１実施形態（Ｂ）＞
投入監視
ｶｳﾝﾀ -1
投入ｾﾝｻ44a
信号
ｵﾝ
ｵﾌ
投入ｾﾝｻ44b
信号
ｵﾝ
ｵﾌ
S21
S22
S23
S24
Ta
Tb
Tc
T3
6.705ms≦Ta＜185.505ms
4.47ms≦Tb＜118.455ms
6.705ms≦Tc＜185.505ms
T1(>T3)
例１
T(時間)
電源断発生
電源断処理
電源断検知
T1(<T3)
例２
T(時間)
電源断発生
電源断処理
電源断検知

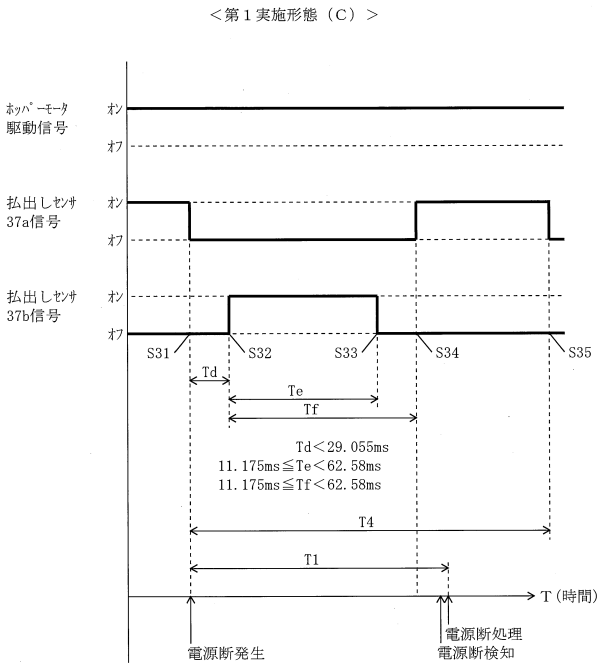
【図６】


＜第１実施形態(Ｃ)＞
可動軸３８ｂ
メダルM(M1)
Ｆ２
固定軸３８ａ
Ｆ１
メダルM(M2)

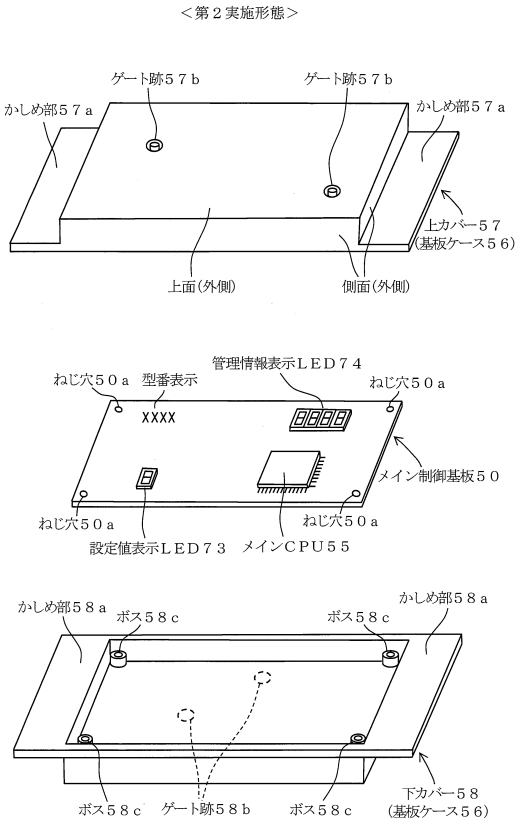
【図７】


＜第１実施形態(C)＞
(a)
検知
非検知
払出しセンサ３７ａ
ばね３９ｂ
可動片３９ａ
中心軸
払出しセンサ３７ｂ
(b)
非検知
検知
(c)
(d)

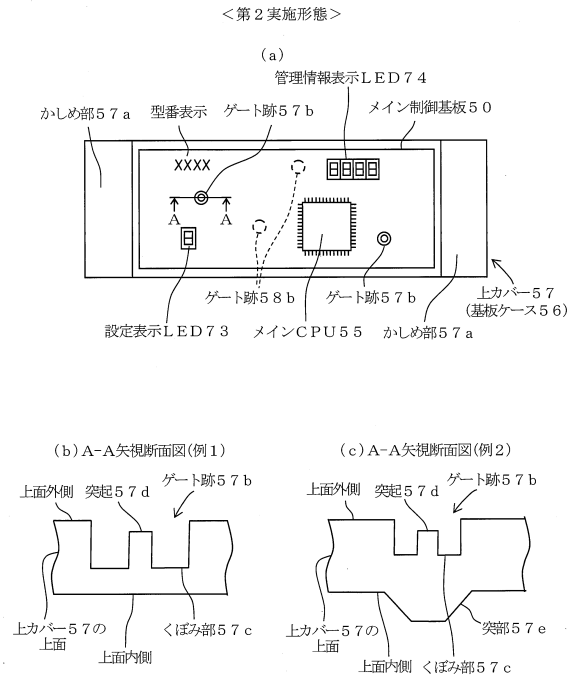
【図８】


＜第１実施形態（C）＞
ﾎｯﾊﾟｰﾓｰﾀ駆動信号
ｵﾝ
ｵﾌ
払出しｾﾝｻ37a信号
払出しｾﾝｻ37b信号
S31
S32
S33
S34
S35
Td
Te
Tf
Td＜29.055ms
11.175ms≦Te＜62.58ms
11.175ms≦Tf＜62.58ms
T4
T1
T(時間)
電源断発生
電源断処理
電源断検知

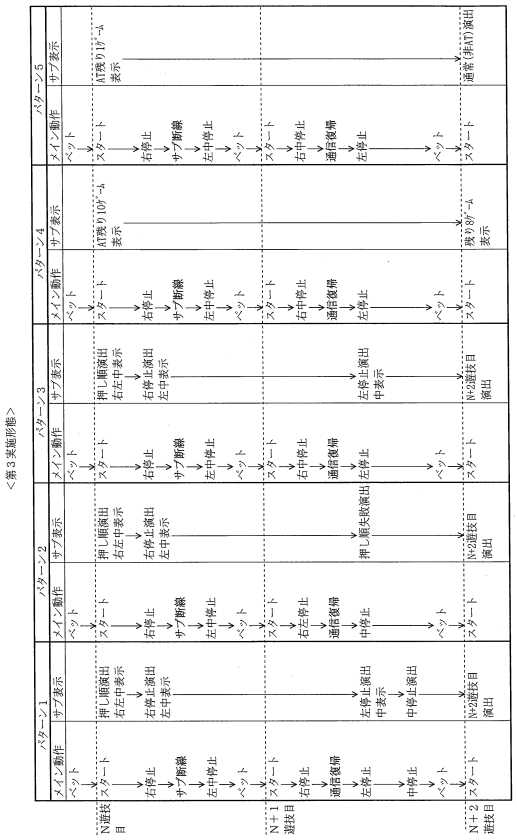
【図９】


＜第２実施形態＞
ゲート跡５７ｂ
かしめ部５７ａ
上カバー５７
(基板ケース５６)
上面(外側)
側面(外側)
管理情報表示ＬＥＤ７４
ねじ穴５０ａ
型番表示
XXXX
メイン制御基板５０
設定値表示ＬＥＤ７３
メインＣＰＵ５５
かしめ部５８ａ
ボス５８ｃ
ゲート跡５８ｂ
下カバー５８
(基板ケース５６)

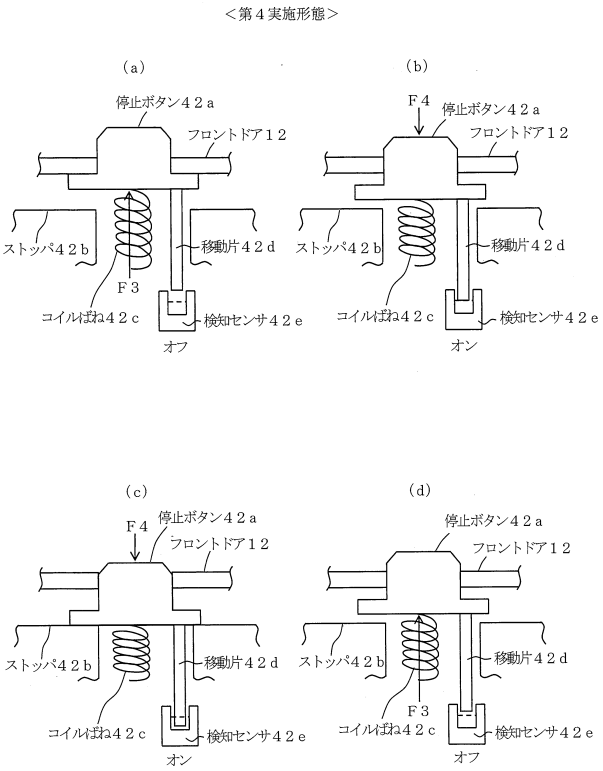
【図１０】


＜第２実施形態＞
(a)
管理情報表示ＬＥＤ７４
かしめ部５７ａ
型番表示
ゲート跡５７ｂ
メイン制御基板５０
XXXX
A
A
ゲート跡５８ｂ
設定表示ＬＥＤ７３
メインＣＰＵ５５
上カバー５７
(基板ケース５６)
(b)A-A矢視断面図(例１)
上面外側
突起５７ｄ
上カバー５７の上面
上面内側
くぼみ部５７ｃ
(c)A-A矢視断面図(例２)
突部５７ｅ

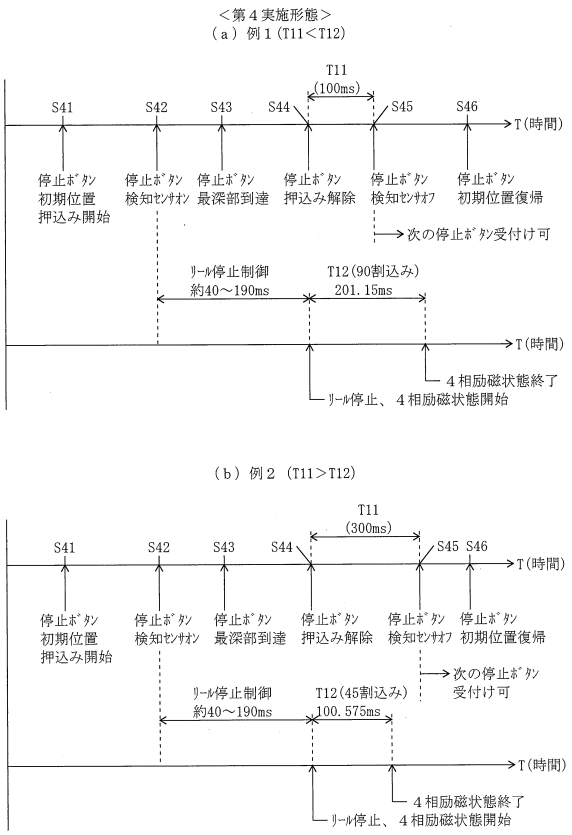
【図１１】



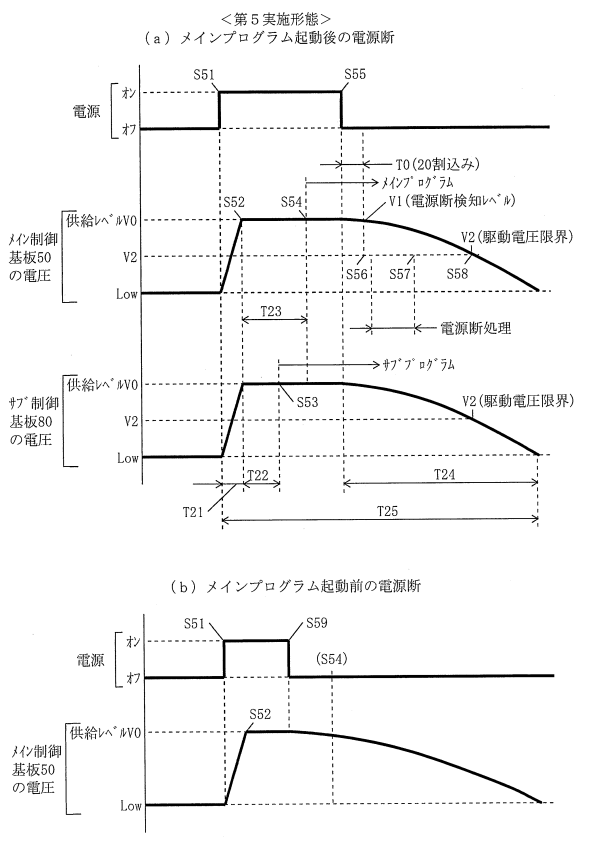
【図１２】



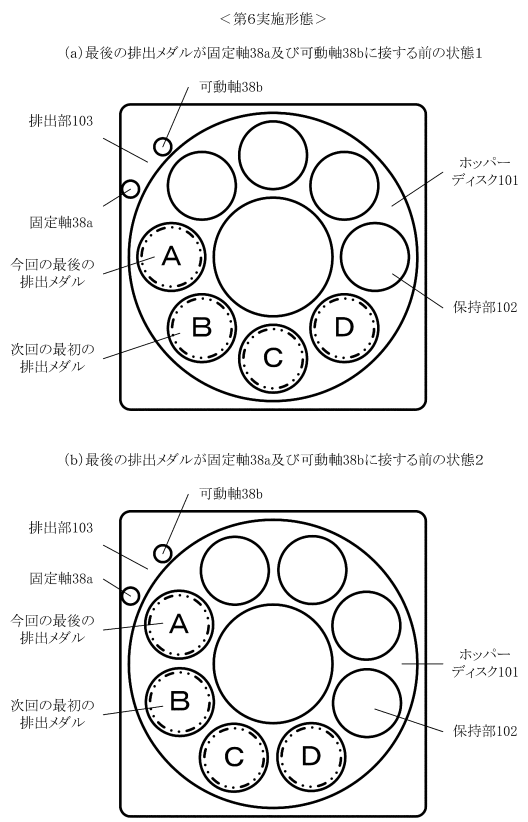
【図１３】



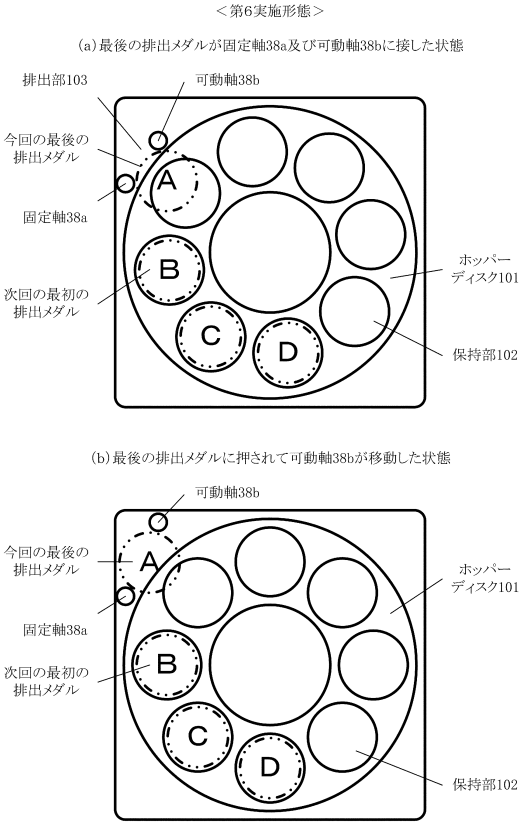
【図１４】



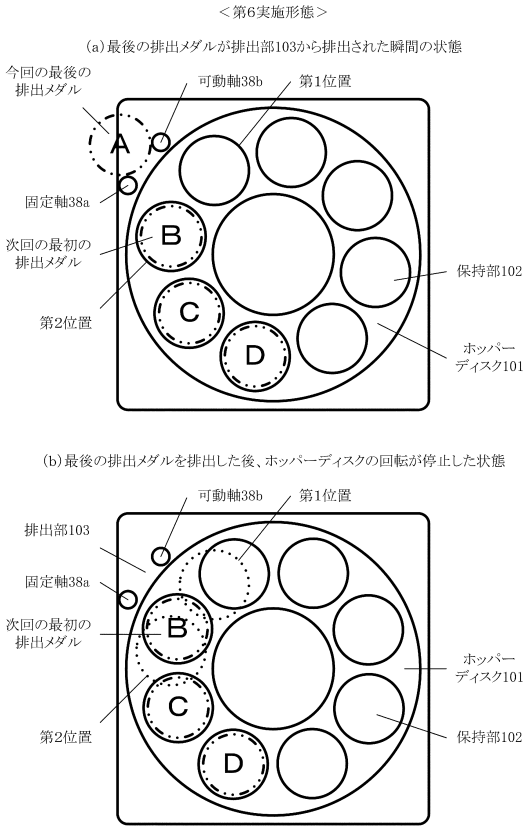
【図１５】



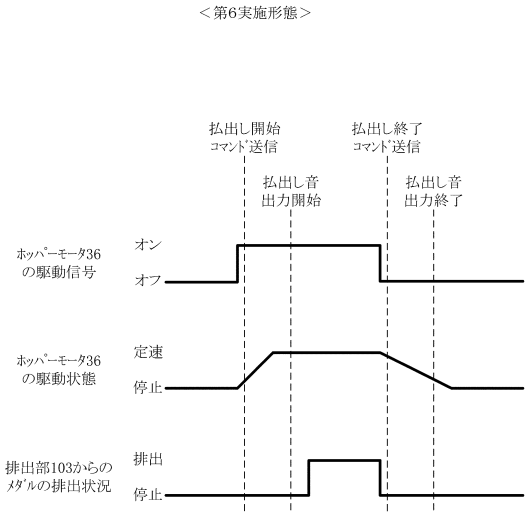
【図１６】



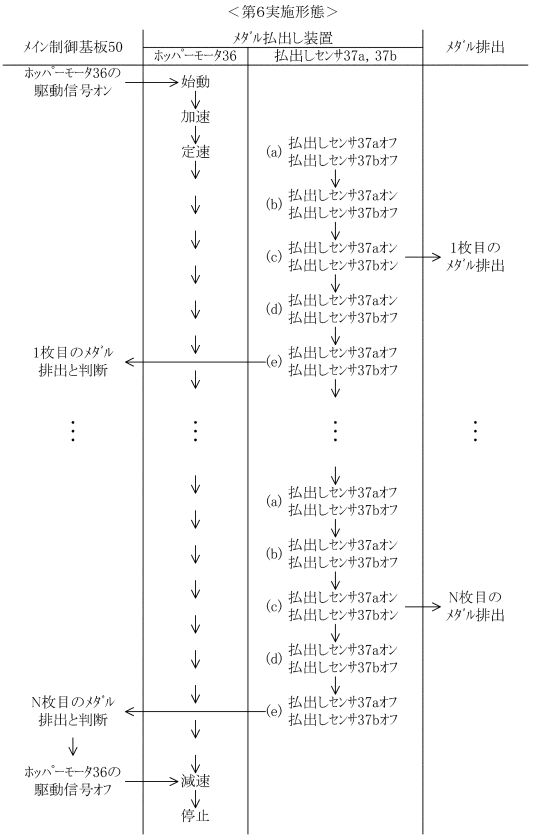
【図１７】



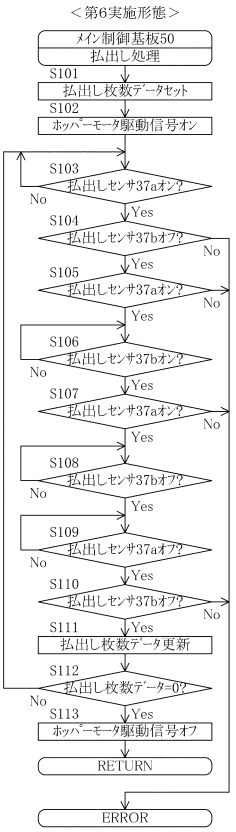
【図１８】



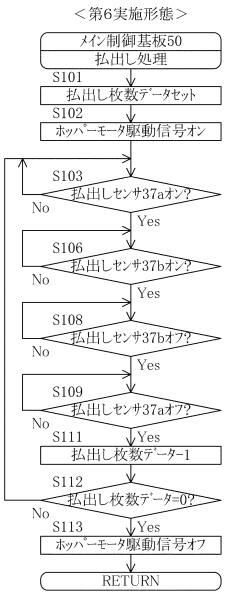
【図１９】



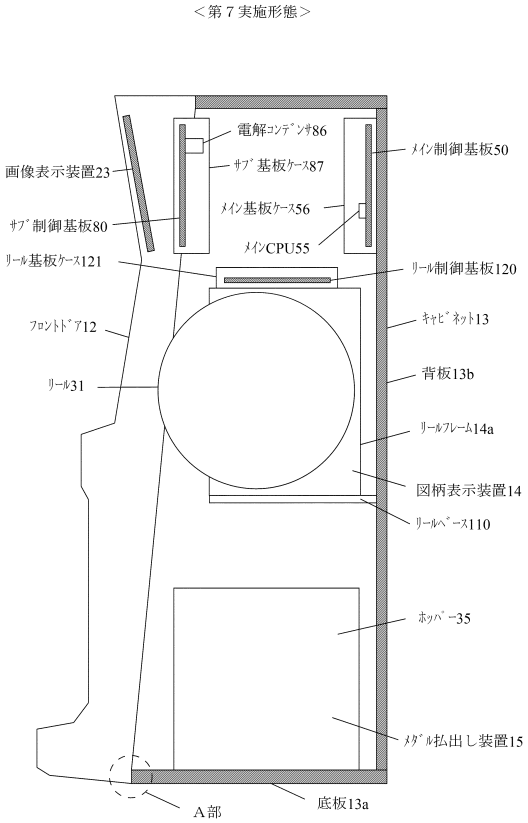
【図２０】



【図２１】



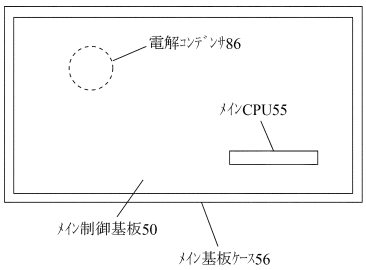
【図２２】



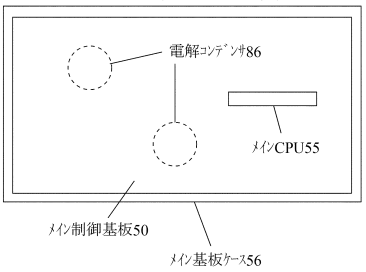
【図２３】

＜第７実施形態＞

（ａ）ﾒｲﾝ制御基板50上のﾒｲﾝCPU55と
ｻﾌﾞ制御基板80上の電解ｺﾝﾃﾞﾝｻ86との位置関係（例１）



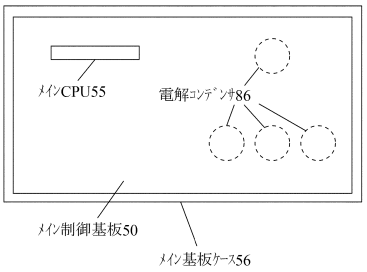
（ｂ）ﾒｲﾝ制御基板50上のﾒｲﾝCPU55と
ｻﾌﾞ制御基板80上の電解ｺﾝﾃﾞﾝｻ86との位置関係（例２）



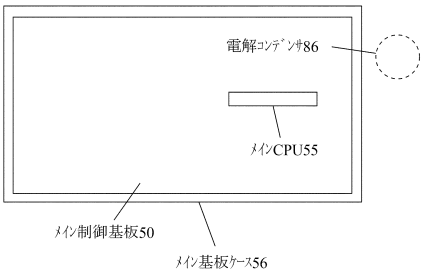
【図２４】

＜第７実施形態＞

（ｃ）ﾒｲﾝ制御基板50上のﾒｲﾝCPU55と
ｻﾌﾞ制御基板80上の電解ｺﾝﾃﾞﾝｻ86との位置関係（例３）



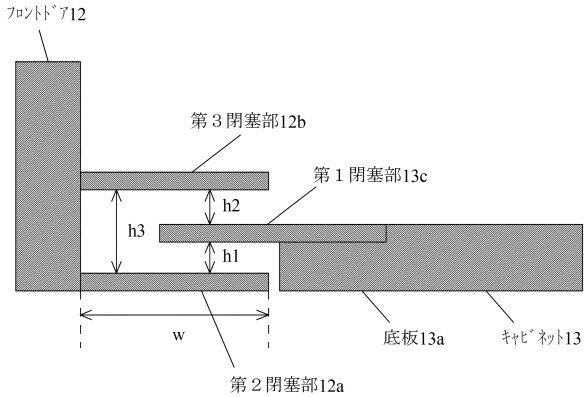
（ｄ）ﾒｲﾝ制御基板50上のﾒｲﾝCPU55と
ｻﾌﾞ制御基板80上の電解ｺﾝﾃﾞﾝｻ86との位置関係（例４）



【図２５】

＜第８実施形態＞

図２２のＡ部拡大図



第１閉塞部13cと第２閉塞部12aとの距離:h1

第１閉塞部13cと第３閉塞部12bとの距離:h2

第２閉塞部12aと第３閉塞部12bとの距離:h3

第２閉塞部12aの突出幅（奥行き）:w

ﾒﾀﾞﾙの直径:d

ﾒﾀﾞﾙの厚さ:t

【図２６】

＜第9実施形態＞

(a)役物の種類及び終了条件

BB	250枚を超える払出しで終了
RB	100枚を超える払出しで終了
MB	14枚を超える払出しで終了

※MB:CB連続作動
※CB:作動図柄なし,1遊技で終了

(b)遊技状態の種類及び各遊技状態の規定数(ﾒﾀﾞﾙの投入枚数)

遊技状態	非RT	RT	RB内部中	BB内部中	RB中	BB中	MB中
規定数	3	3	3	3	3	3	1

※MB:作動図柄PB=1,内部中なし

(c)設定における内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表

演出ｸﾞﾙｰﾌﾟ番号	当選番号	条件装置の名称	配当(ﾒﾀﾞﾙの払出し枚数)	規定数1(MB中)	内部抽せん置数(分母:65536) 遊技状態 非RT	RT	RB内部中	BB内部中	RB中	BB中	MB中	有利区間抽せん置数(分母:16384)
0	0	非当選	0	0	39036	7036	39436	39436	0	0	0	-
1	1	ﾘﾌﾟﾚｲ1	0	0	*8000	30000	*8000	*8000	0	0	32768	20
2	2	ﾘﾌﾟﾚｲ2	0	0	0	10000	0	0	0	0	32768	-
3	3	共通ﾍﾙ	8	8	*8000	*8000	*8000	*8000	65536	65536	0	30
4	4	左正解ﾍﾙ	8or1	14or15	3000	3000	3000	3000	0	0	0	-
5		中正解ﾍﾙ	8or1	14or15	3000	3000	3000	3000	0	0	0	-
6		右正解ﾍﾙ	8or1	14or15	3000	3000	3000	3000	0	0	0	-
7	5	ｽｲｶ	3	3	*500	*500	600	600	0	0	0	8000
8	6	ｽｲｶ+BB	3	3	*100	*100	0	0	0	0	0	10000
9	7	ﾁｪﾘｰ1	2	2	0	0	*200	*200	0	0	0	12000
10	8	ﾁｪﾘｰ1+BB	2	2	*200	*200	0	0	0	0	0	
11	9	ﾁｪﾘｰ2	2	2	0	0	*300	*300	0	0	0	8000
12	10	ﾁｪﾘｰ2+RB	2	2	*100	*100	0	0	0	0	0	
13	11	ﾁｪﾘｰ2+BB	2	2	*200	*200	0	0	0	0	0	
14	12	BB	0	0	*100	*100	0	0	0	0	0	8192
15	13	MB	0	0	*300	*300	0	0	0	0	0	16384

※｢*｣印は、有利区間抽せんが実行可能であることを示す

【図２７】

＜第9実施形態＞
非RT(非内部中)及びSRT(非AT かつ非内部中)共通で用いる演出決定テーブル

演出パターン番号	演出パターンの名称	演出パターン振分け置数(分母:256) 上段:演出グループ番号/下段:対応する条件装置の名称												
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		非当選	リプレイ1	リプレイ2	共通ベル	押し順ベル	スイカ+BB	スイカ	チェリー1	チェリー1+BB	チェリー2	チェリー2+RB	チェリー2+BB	BB	MB
0	演出なし	128	128	0	128	256	10	10	0	0	0	0	0	20	256
1	キャラ演出(賑やかし)	49	20	128	20	0	73	50	54	39	54	39	39	8	0
2	会話演出(賑やかし)	49	20	106	20	0	73	50	54	39	54	39	39	8	0
3	カットイン演出(強演出)	0	0	10	0	0	30	50	42	32	42	32	32	20	0
4	対決演出(強演出)	0	0	10	0	0	10	40	36	36	36	36	36	20	0
5	上乗せバトル(ART中)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	確定演出	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	2	30	0
7	ステップアップ1	30	30	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	ステップアップ2	0	15	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	ステップアップ3	0	1	1	1	0	20	8	40	48	30	48	48	0	0
10	ステップアップ4	0	0	1	0	0	10	6	10	30	20	30	30	30	0
11	第一停止後告知演出	0	14	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0
12	第二停止後告知演出	0	14	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0
13	第三停止後告知演出	0	14	0	14	0	10	10	0	0	0	0	0	30	0
14	左第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	中第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	右第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	連続演出	0	0	0	0	0	20	30	20	30	20	30	30	40	0

※「押し順ベル」は、「左正解ベル」、「中正解ベル」及び「右正解ベル」の総称

【図２８】

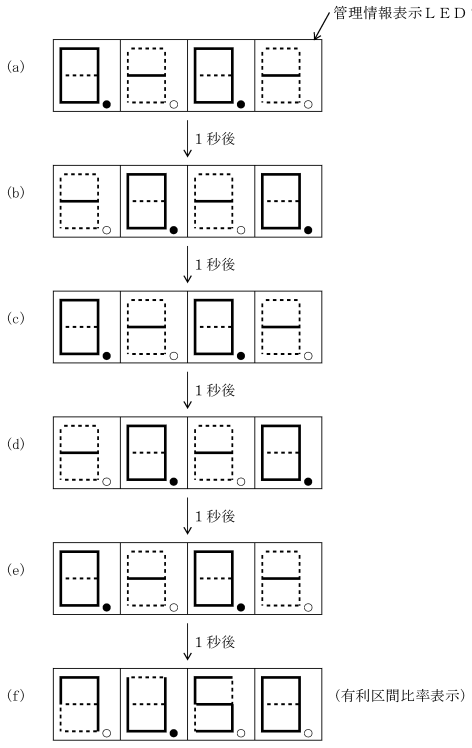
＜第9実施形態＞
RB内部中及びBB内部中共通で用いる演出決定テーブル

演出パターン番号	演出パターンの名称	演出パターン振分け置数(分母:256) 上段:演出グループ番号/下段:対応する条件装置の名称												
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		非当選	リプレイ1	リプレイ2	共通ベル	押し順ベル	スイカ	スイカ+BB	チェリー1	チェリー1+BB	チェリー2	チェリー2+RB	チェリー2+BB	BB	MB
0	演出なし	86	128	0	256	256	10	10	0	0	0	0	0	86	256
1	キャラ演出(賑やかし)	0	20	128	0	0	73	73	30	30	54	54	54	0	0
2	会話演出(賑やかし)	0	20	106	0	0	73	73	30	30	54	54	54	0	0
3	カットイン演出(強演出)	0	0	10	0	0	30	30	72	72	42	42	42	0	0
4	対決演出(強演出)	0	0	10	0	0	10	10	72	72	26	26	26	0	0
5	上乗せバトル(ART中)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	確定演出	80	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	10	80	0
7	ステップアップ1	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	ステップアップ2	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	ステップアップ3	0	1	1	0	0	20	20	30	30	30	30	30	0	0
10	ステップアップ4	60	0	1	0	0	10	10	20	20	20	20	20	60	0
11	第一停止後告知演出	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	第二停止後告知演出	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	第三停止後告知演出	30	14	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	30	0
14	左第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	中第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	右第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	連続演出	0	0	0	0	0	20	20	2	2	20	20	20	0	0

※「押し順ベル」は、「左正解ベル」、「中正解ベル」及び「右正解ベル」の総称

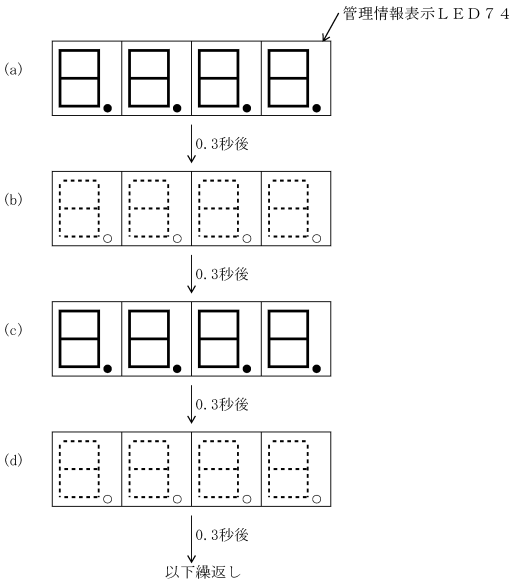
【図２９】

＜第１０実施形態：テストパターン（例１）＞
電源投入等から５秒間、表示内容を１秒ごとに切り替える例

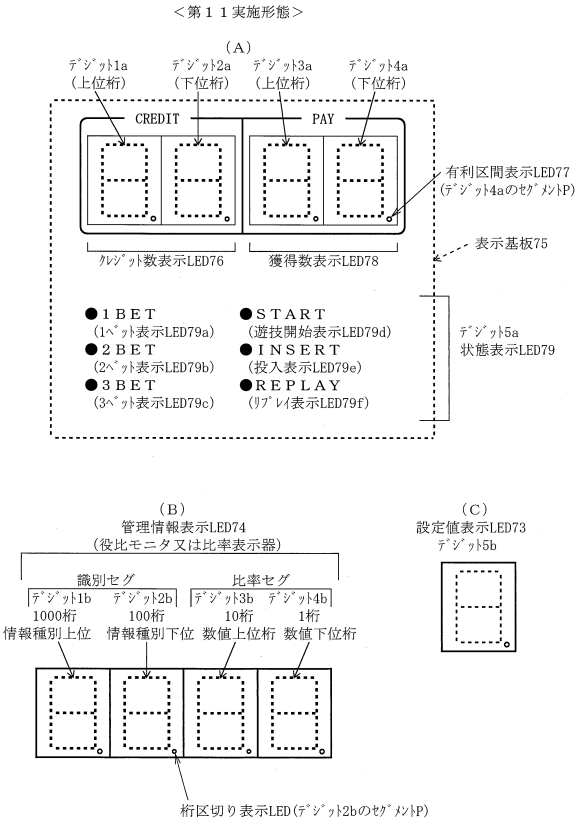


【図３０】

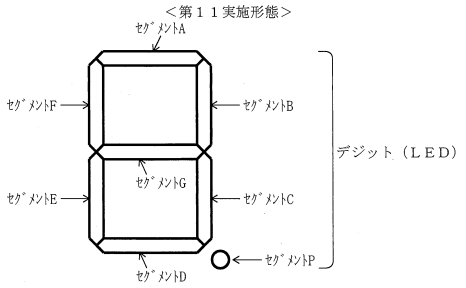
＜第１０実施形態：テストパターン（例２）＞
表示内容を点滅表示する例



【図３１】



【図３２】



	ｾｸﾞﾒﾝﾄP	ｾｸﾞﾒﾝﾄG	ｾｸﾞﾒﾝﾄF	ｾｸﾞﾒﾝﾄE	ｾｸﾞﾒﾝﾄD	ｾｸﾞﾒﾝﾄC	ｾｸﾞﾒﾝﾄB	ｾｸﾞﾒﾝﾄA
ﾃﾞｼﾞｯﾄ1a	未使用	クレジット数表示LED76(上位桁)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ2a	未使用	クレジット表示LED76(下位桁)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ3a	未使用	獲得数表示LED78(上位桁)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ4a	有利区間表示LED77	獲得数表示LED78(下位桁)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ5a（状態表示LED79）	なし	なし	ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f	投入表示LED79e	遊技開始表示LED79d	3ﾍﾞｯﾄ表示LED79c	2ﾍﾞｯﾄ表示LED79b	1ﾍﾞｯﾄ表示LED79a
ﾃﾞｼﾞｯﾄ1b	(ﾃｽﾄﾊﾟﾀｰﾝ時点灯)	管理情報表示LED74(情報種別上位)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ2b	桁区切り表示LED	管理情報表示LED74(情報種別下位)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ3b	(ﾃｽﾄﾊﾟﾀｰﾝ時点灯)	管理情報表示LED74(数値上位桁)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ4b	(ﾃｽﾄﾊﾟﾀｰﾝ時点灯)	管理情報表示LED74(数値下位桁)						
ﾃﾞｼﾞｯﾄ5b	(設定変更中点灯)	設定値表示LED73						

セグメントデータ（１バイト（８ビット）データ）

ｾｸﾞﾒﾝﾄP (D7)	ｾｸﾞﾒﾝﾄG (D6)	ｾｸﾞﾒﾝﾄF (D5)	ｾｸﾞﾒﾝﾄE (D4)	ｾｸﾞﾒﾝﾄD (D3)	ｾｸﾞﾒﾝﾄC (D2)	ｾｸﾞﾒﾝﾄB (D1)	ｾｸﾞﾒﾝﾄA (D0)

【図３３】

＜第１１実施形態＞

出力ポート	ビット	信号
出力ポート２	Ｄ０	デジット１(1a, 1b)信号
	Ｄ１	デジット２(2a, 2b)信号
	Ｄ２	デジット３(3a, 3b)信号
	Ｄ３	デジット４(4a, 4b)信号
	Ｄ４	デジット５(5a, 5b)信号
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート３ ﾃﾞｼﾞｯﾄ1a～5a用 ｾｸﾞﾒﾝﾄ信号	Ｄ０	セグメントＡ信号
	Ｄ１	セグメントＢ信号
	Ｄ２	セグメントＣ信号
	Ｄ３	セグメントＤ信号
	Ｄ４	セグメントＥ信号
	Ｄ５	セグメントＦ信号
	Ｄ６	セグメントＧ信号
	Ｄ７	セグメントＰ信号
出力ポート４ ﾃﾞｼﾞｯﾄ1b～5b用 ｾｸﾞﾒﾝﾄ信号	Ｄ０	セグメントＡ信号
	Ｄ１	セグメントＢ信号
	Ｄ２	セグメントＣ信号
	Ｄ３	セグメントＤ信号
	Ｄ４	セグメントＥ信号
	Ｄ５	セグメントＦ信号
	Ｄ６	セグメントＧ信号
	Ｄ７	セグメントＰ信号
出力ポート５	Ｄ０	外部信号５
	Ｄ１	外部信号４
	Ｄ２	外部信号３
	Ｄ３	外部信号２
	Ｄ４	外部信号１
	Ｄ５	データストローブ信号
	Ｄ６	メダル投入信号
	Ｄ７	メダル払出し信号

【図３４】

＜第１１実施形態＞
（A）

割込み	LED表示ｶｳﾝﾀ (CT_LED_DSP)	デジット信号 (出力ポート２)	セグメント信号（出力ポート３） セグメントＡ～Ｇ	セグメント信号（出力ポート３） セグメントＰ	セグメント信号（出力ポート４） セグメントＡ～Ｇ	セグメント信号（出力ポート４） セグメントＰ
5	00000001(B)	D0 ﾃﾞｼﾞｯﾄ1信号	ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76(上)	—	管理情報表示LED74(種別上)	—
4	00000010(B)	D1 ﾃﾞｼﾞｯﾄ2信号	ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76(下)	—	管理情報表示LED74(種別下)	桁区切り表示LED
3	00000100(B)	D2 ﾃﾞｼﾞｯﾄ3信号	獲得数表示LED78(上)	—	管理情報表示LED74(数値上)	—
2	00001000(B)	D3 ﾃﾞｼﾞｯﾄ4信号	獲得数表示LED78(下)	有利区間表示LED77	管理情報表示LED74(数値下)	—
1	00010000(B)	D4 ﾃﾞｼﾞｯﾄ5信号	状態表示LED79 A 1ﾍﾞｯﾄ表示LED79a	—	設定値表示LED73	
			B 2ﾍﾞｯﾄ表示LED79b			
			C 3ﾍﾞｯﾄ表示LED79c			
			D 遊技開始表示LED79d			
			E 投入表示LED79e			
			F ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f			
			G —			

（B）
ＬＥＤ表示要求ﾌﾗｸﾞ(_FL_LED_DSP)

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
未使用	未使用	未使用	ﾃﾞｼﾞｯﾄ5	ﾃﾞｼﾞｯﾄ4	ﾃﾞｼﾞｯﾄ3	ﾃﾞｼﾞｯﾄ2	ﾃﾞｼﾞｯﾄ1

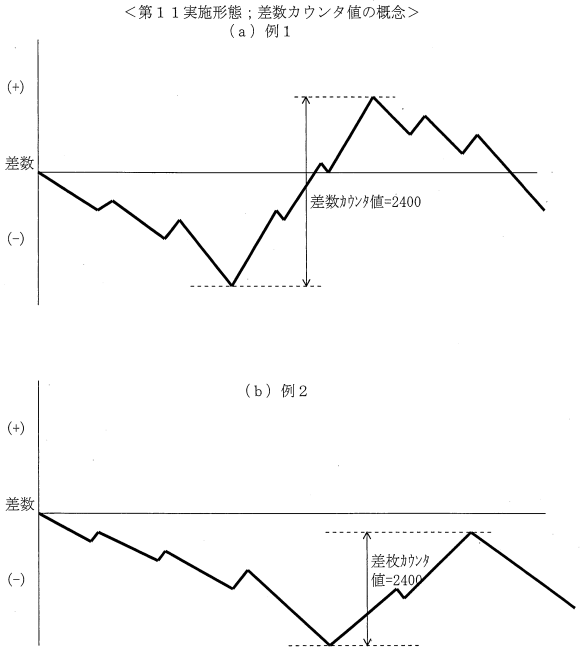
通常中：00011111(B)
設定変更中：00011100(B)
設定確認中：00011111(B)

【図３５】

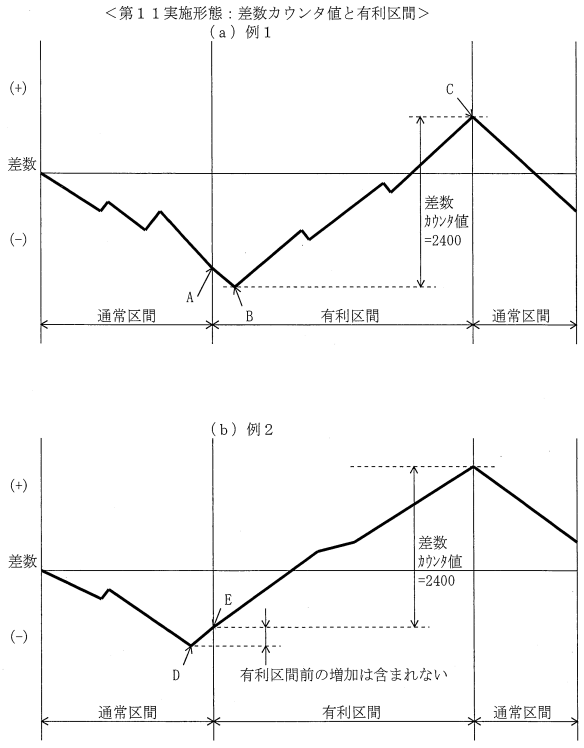
＜第１１実施形態＞
ＲＷＭ５３の記憶領域

アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称及び内容
Ｆ０００	_NB_RANK	1	設定値データ：0～5(D)
Ｆ０１０	_NB_CREDIT	1	ｸﾚｼﾞｯﾄ数ﾃﾞｰﾀ(ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76に表示するﾃﾞｰﾀ)
Ｆ０１１	_NB_PAYOUT	1	獲得数ﾃﾞｰﾀ(獲得数表示LED78に表示するﾃﾞｰﾀ) 払出し時：払出し数ﾃﾞｰﾀ 設定変更中：設定変更中表示ﾃﾞｰﾀ 規定数指示時：指示規定数表示ﾃﾞｰﾀ 押し順指示時：押し順指示番号 エラー発生時：エラー番号表示ﾃﾞｰﾀ
Ｆ０３０	_FL_ACTION	1	作動状態フラグ Ｄ０ リプレイ／Ｄ１ 未使用／Ｄ２ １ＢＢ／Ｄ３ ＲＢ／Ｄ４ 未使用／Ｄ５ 未使用／Ｄ６ 未使用／Ｄ７ 未使用 遊技開始ｾｯﾄ処理で更新。 D0は、遊技終了ﾁｪｯｸ処理でｸﾘｱ。
Ｆ０３１	_FL_WIN		図柄組合せ表示フラグ Ｄ０ リプレイ／Ｄ１ 未使用／Ｄ２ １ＢＢ／Ｄ３ 未使用／Ｄ４ 未使用／Ｄ５ 未使用／Ｄ６ 未使用／Ｄ７ 未使用 ﾒｲﾝ処理の表示判定で更新。 ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付でｸﾘｱ。
Ｆ０４０	_NB_PAY_MEDAL	1	払出し数データ：0～15(D)
Ｆ０４１	_BF_PAY_MEDAL	1	払出し数データバッファ：0～15(D)
Ｆ０４２	_NB_REP_MEDAL	1	自動ベット数データ：2又は3(D)
Ｆ０４３	_NB_PLAY_MEDAL	1	ベット数データ：2又は3(D)
Ｆ０５１	_CT_LED_DSP	1	ＬＥＤ表示カウンタ 範囲：00010000～00000001
Ｆ０５２	_FL_LED_DSP	1	ＬＥＤ表示要求フラグ 通常中 00011111(B)／設定変更中 00011100(B)／設定確認中 00011111(B)
Ｆ０６１	_NB_ADV_KND	1	有利区間種別フラグ 通常区間 00000000(B)／有利区間 00000001(B)
Ｆ０６２	_FL_ADV_LED	1	有利区間表示ＬＥＤフラグ 消灯 00000000(B)／点灯 00000001(B)
Ｆ０６３	_CT_ADV_CLR	2	有利区間クリアカウンタ 初期値：1500(D)
Ｆ０６５	_SC_24HGAME	2	差数カウンタ：0～2414(D)
Ｆ０６７	_FL_AT_KND	1	ＡＴフラグ ＡＴ中 00000001(B)／非ＡＴ中 00000000(B)
Ｆ０６８	_CT_ART	2	ＡＴ遊技回数カウンタ

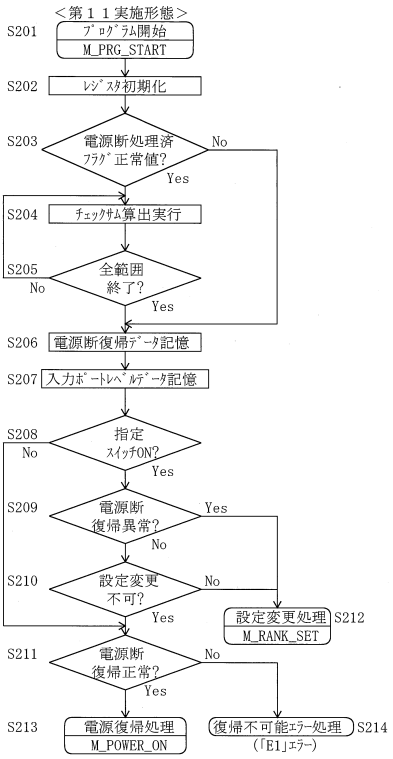
【図３６】



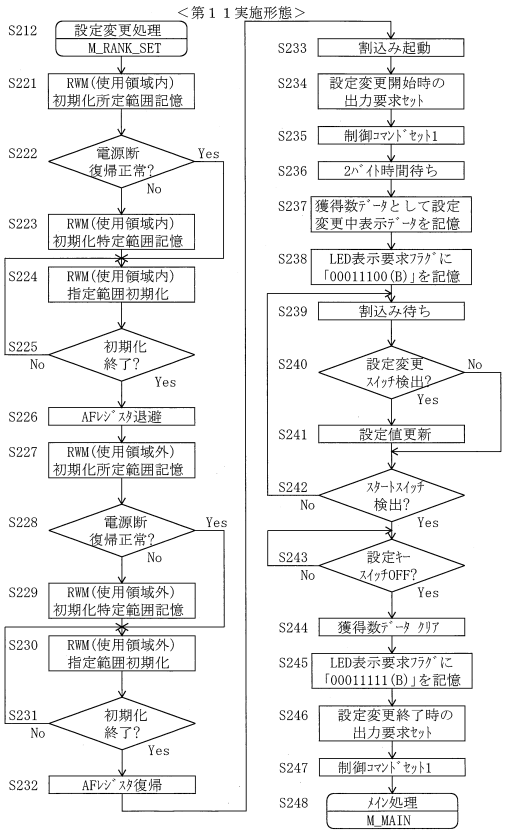
【図３７】



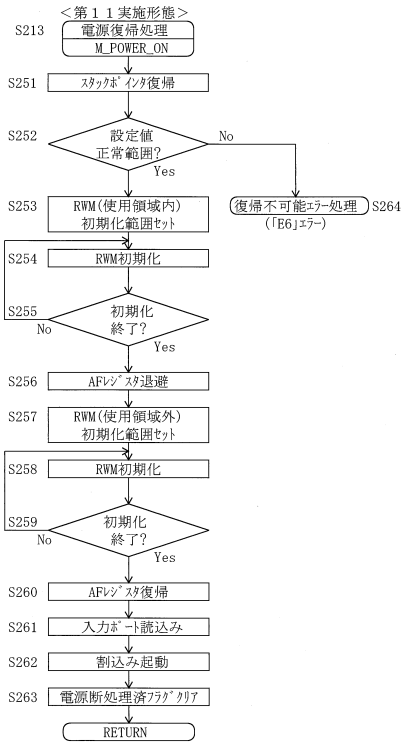
【図３８】



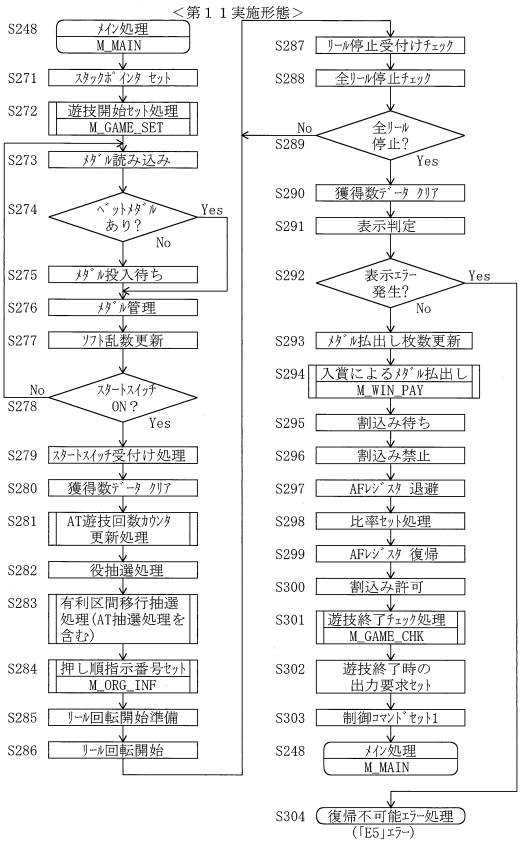
【図３９】



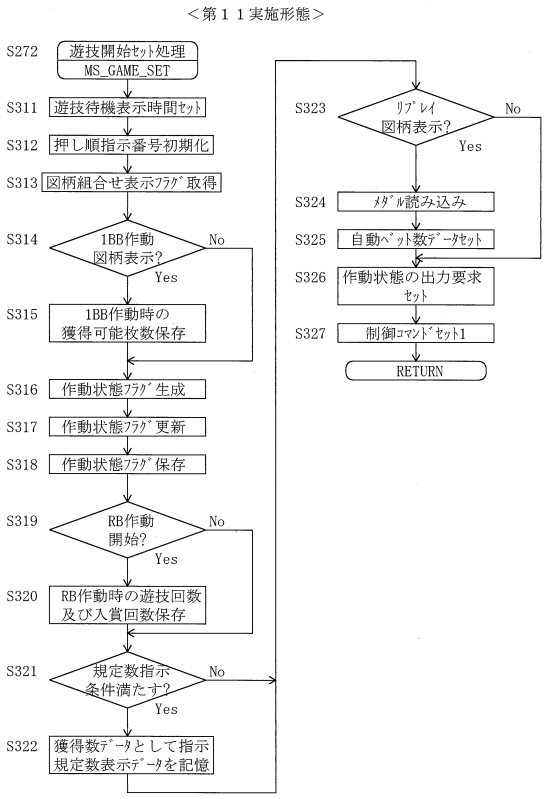
【図４０】



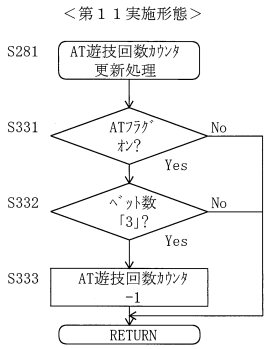
【図４１】



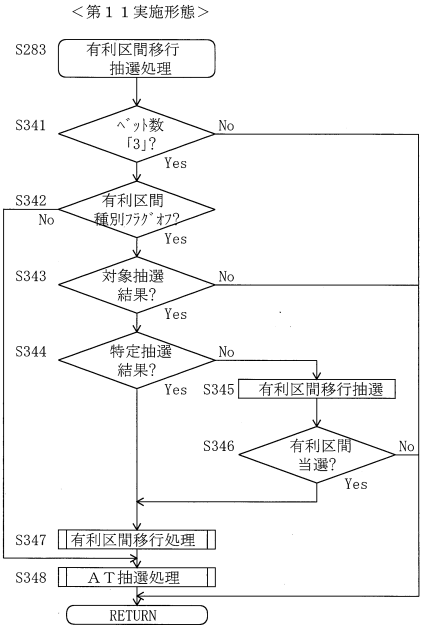
【図４２】



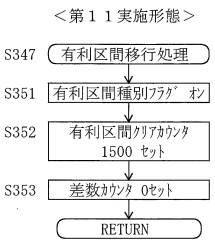
【図４３】



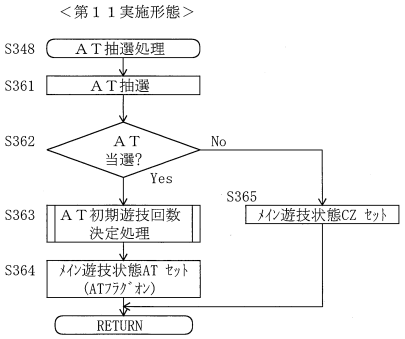
【図４４】



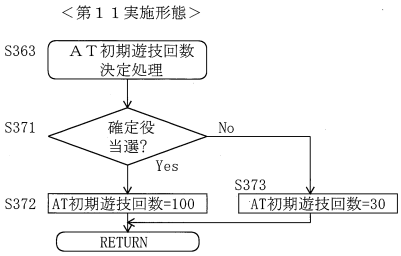
【図４５】



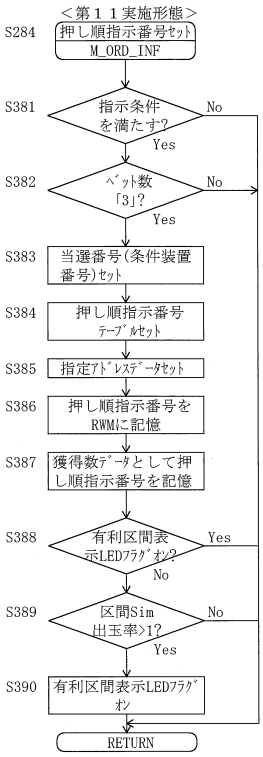
【図４６】



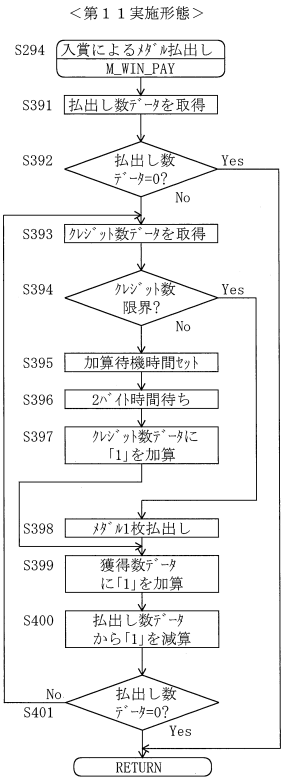
【図４７】



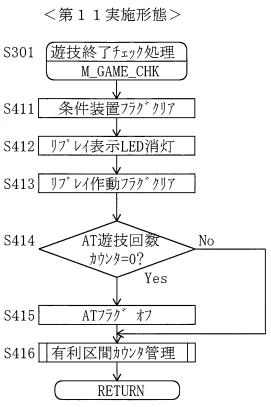
【図４８】



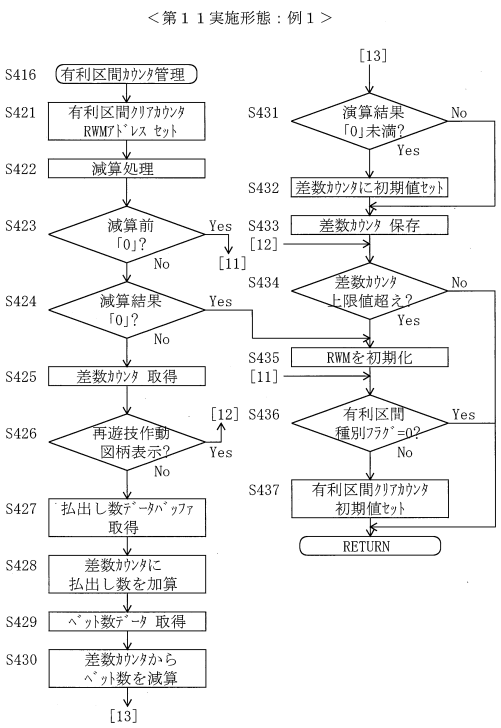
【図４９】



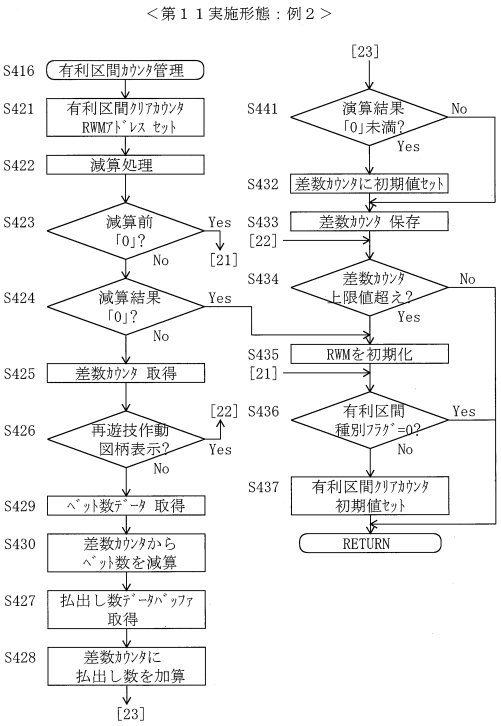
【図５０】



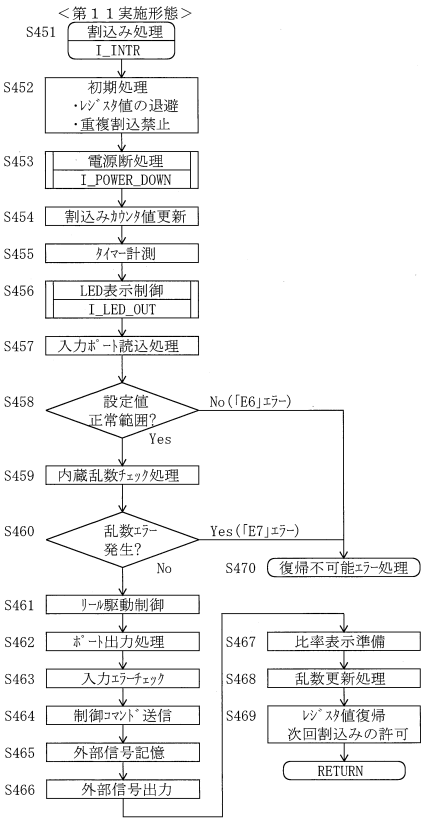
【図５１】



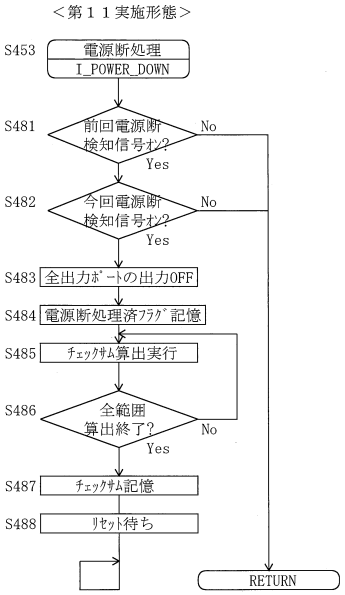
【図５２】



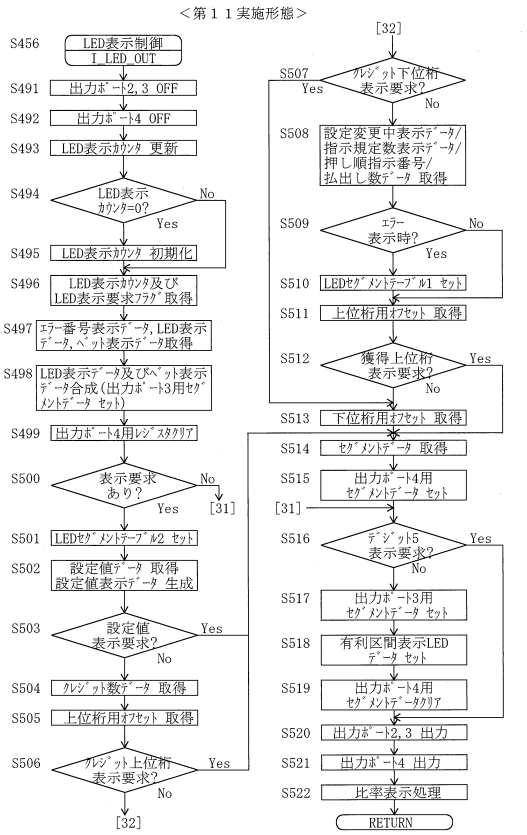
【図５３】



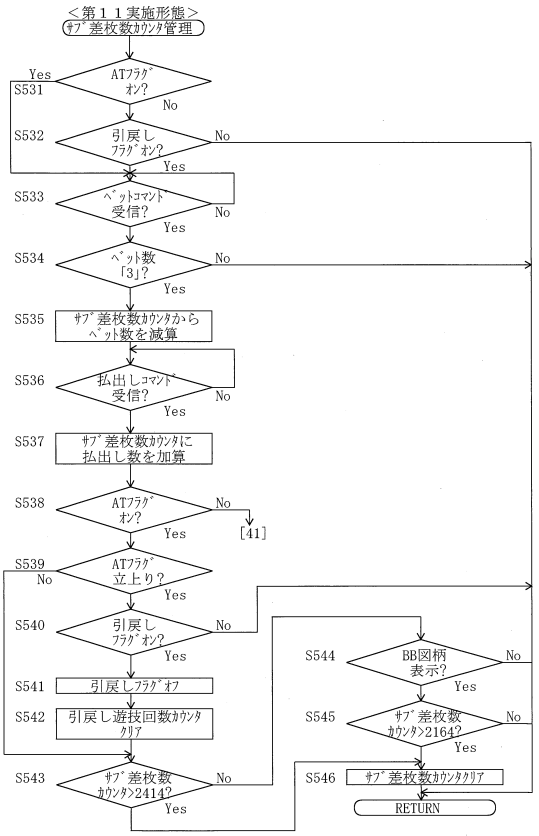
【図５４】



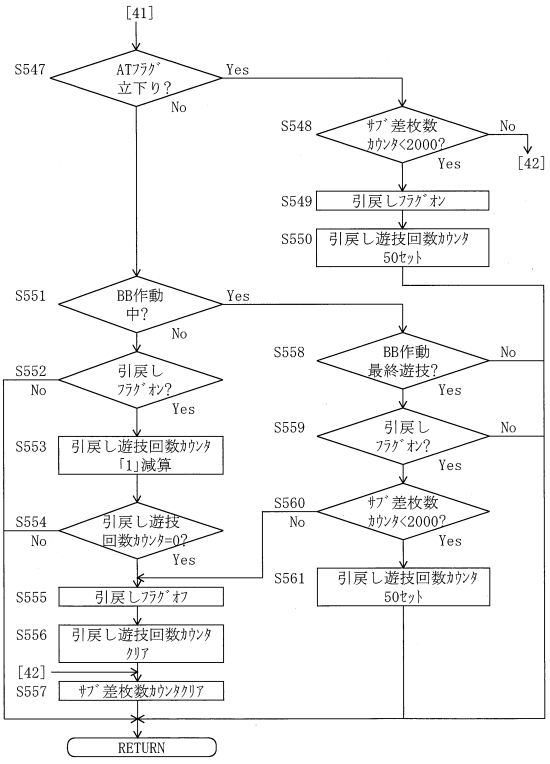
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

＜第１２実施形態＞

（A）役物条件装置と作動終了条件

役物条件装置	終了条件
BB1	100枚を超える払出しで終了
BB2	30枚を超える払出しで終了

（B）RTごとの規定数

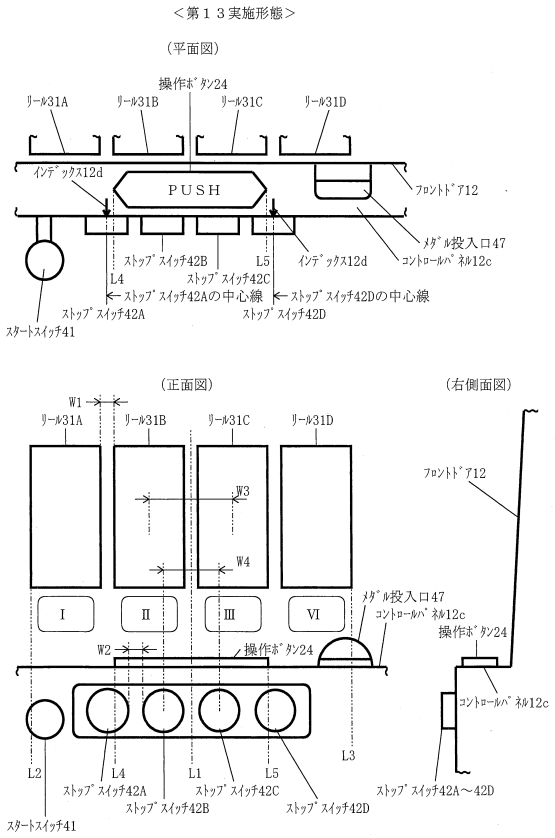
遊技状態	非RT	BB1内部中	BB2内部中	BB1作動中	BB2作動中
規定数	2又は3	2又は3	2又は3	3	3

（C）条件装置ごとの置数

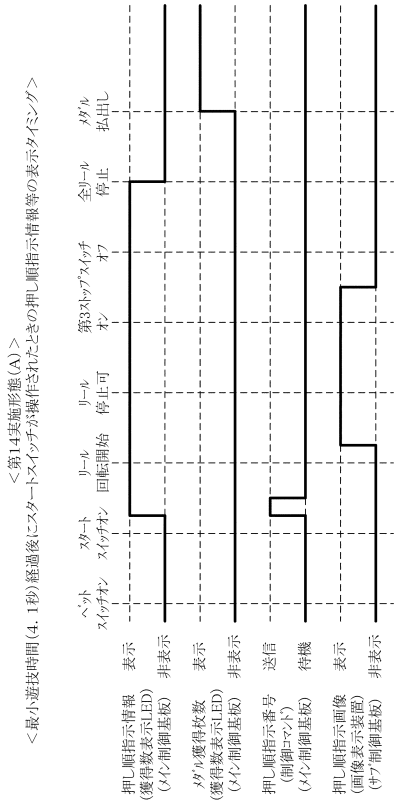
当選番号	条件装置の名称	配当	内部抽選置数(分母65536) 遊技状態 非RT 規定数3	非RT 規定数2	BB1内部中 規定数3	BB1内部中 規定数2	BB2内部中 規定数3	BB2内部中 規定数2	BB1作動中 規定数3	BB2作動中 規定数3	有利区間抽選置数(分母16384)
0	非当選	なし	0	0	12536	12536	12536	12536	12536	12536	16384
1	通常ﾌﾘｰﾚｲ	再遊技	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	16384
2	共通ﾍﾞﾙ	10	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
3	左中右正解ﾍﾞﾙ	10又は1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
4	左右中正解ﾍﾞﾙ	10又は1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
5	中左右正解ﾍﾞﾙ	10又は1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
6	中右左正解ﾍﾞﾙ	10又は1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
7	右左中正解ﾍﾞﾙ	10又は1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
8	右中左正解ﾍﾞﾙ	10又は1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	16384
9	ｽｲｶﾘﾌﾘｰﾚｲ	再遊技	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	16384
10	ﾁｪﾘｰﾌﾘｰﾚｲ	再遊技	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	16384
11	BB1		0	0	12536	0	0	0	0	0	—
12	BB2		0	0	12536	0	0	0	0	0	—

有利区間抽選可能

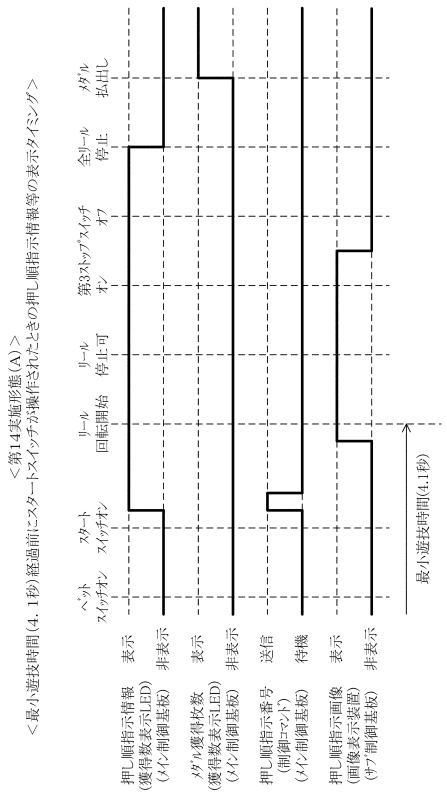
【図５９】



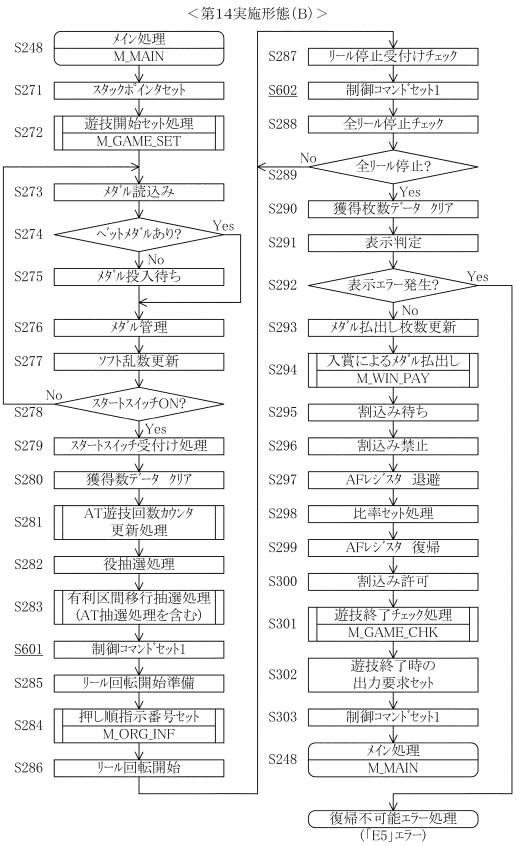
【図６０】



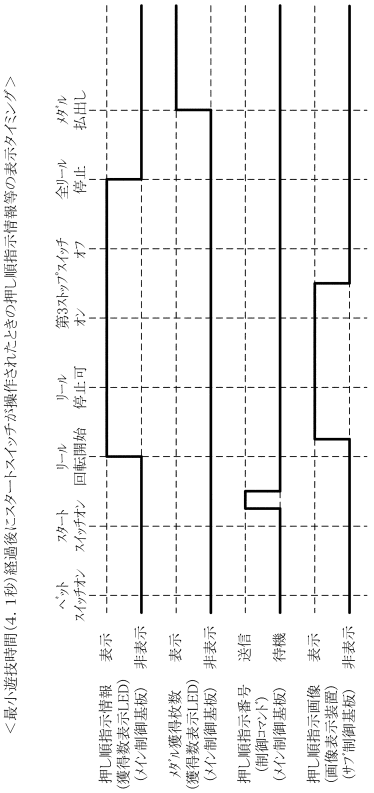
【図６１】



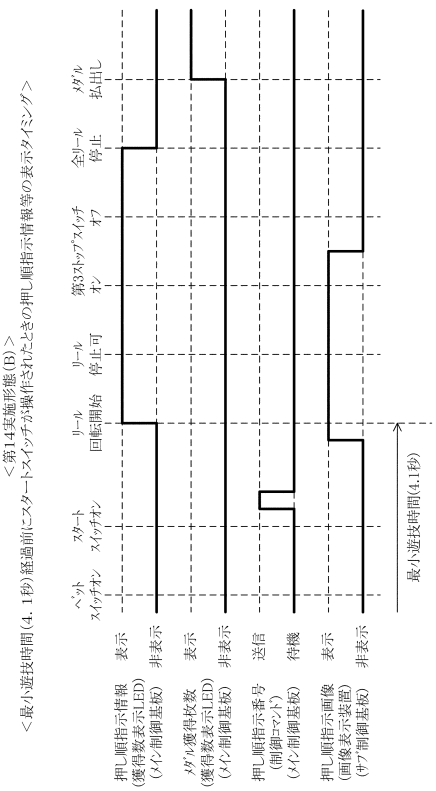
【図６２】



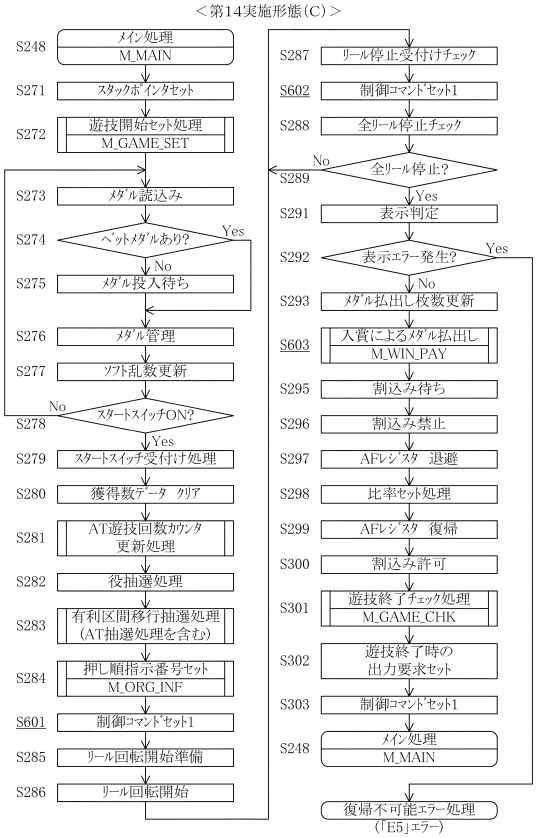
【図６３】



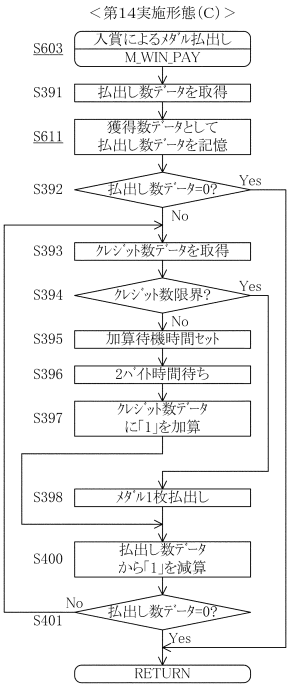
【図６４】



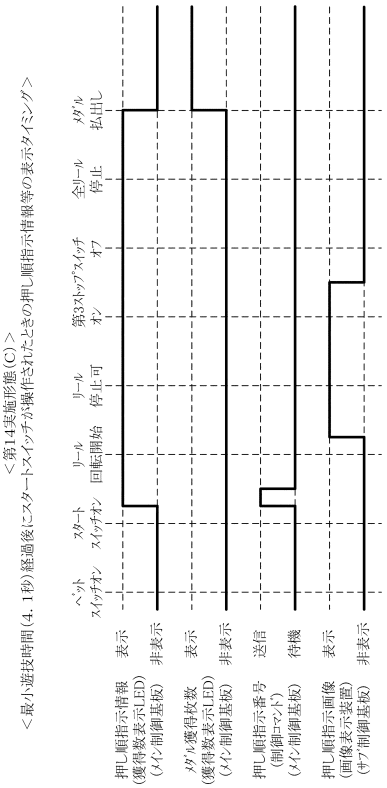
【図６５】



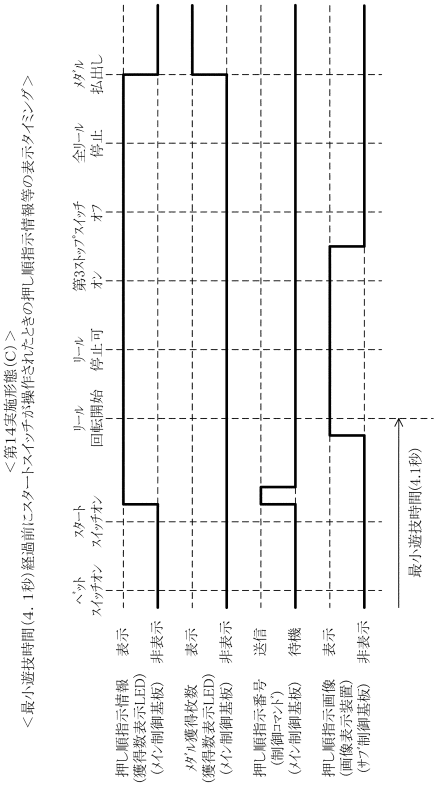
【図６６】



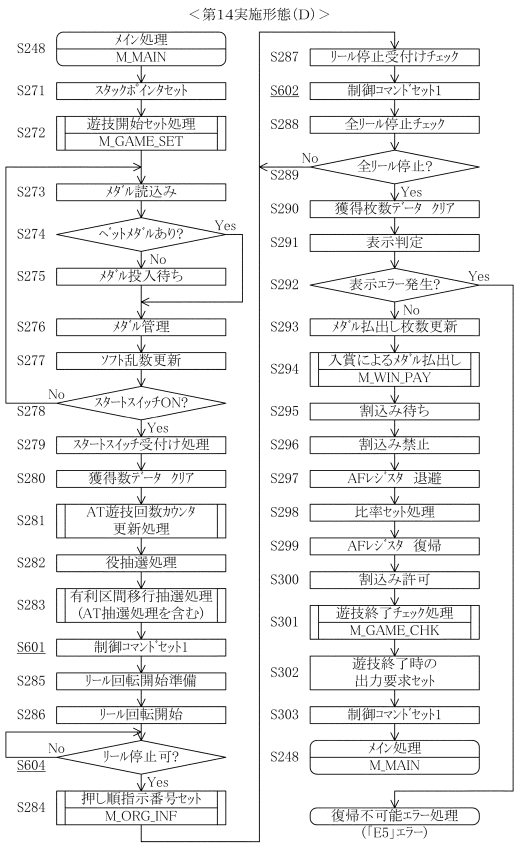
【図６７】



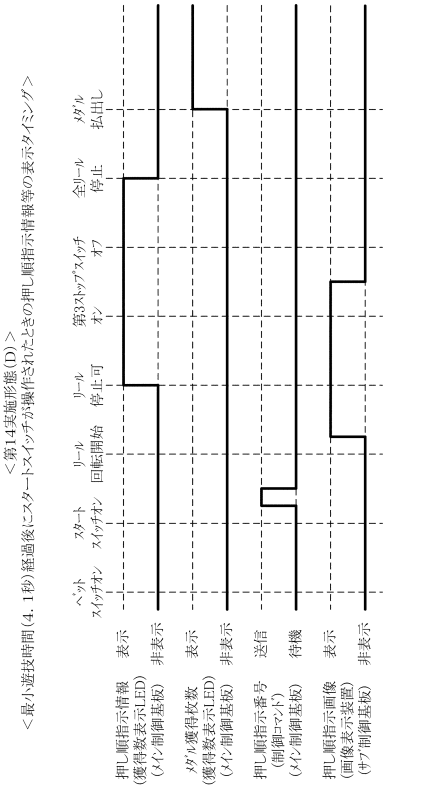
【図６８】



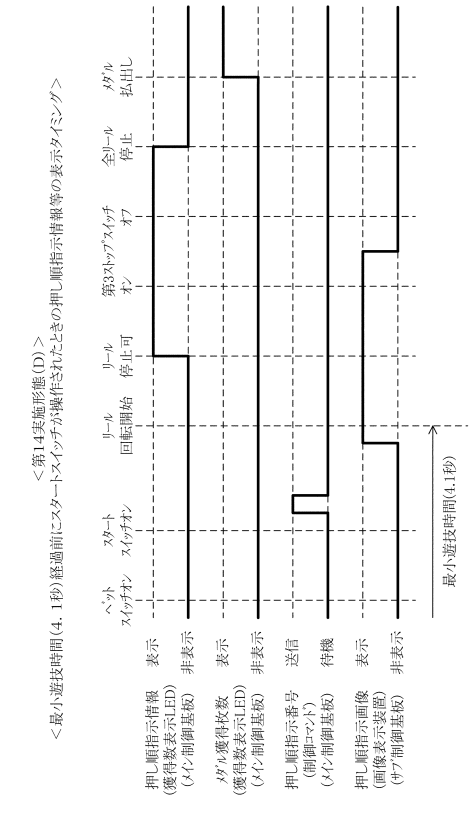
【図６９】



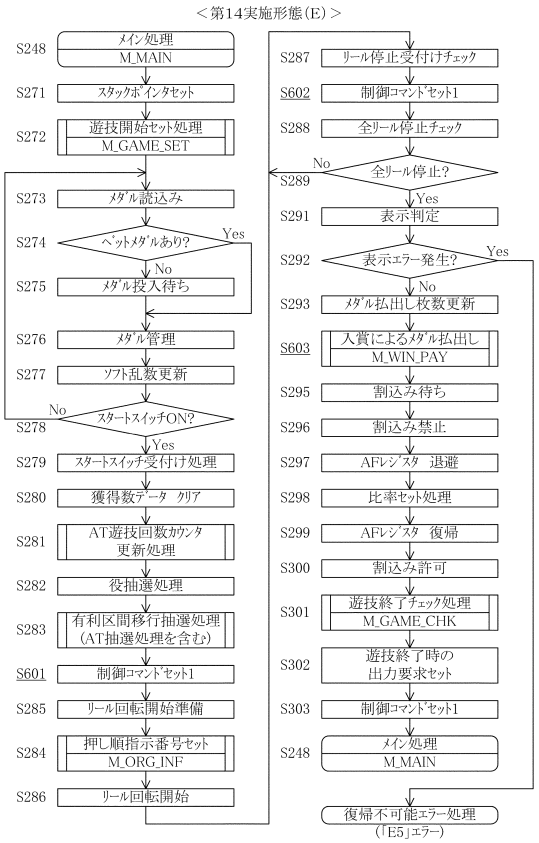
【図７０】



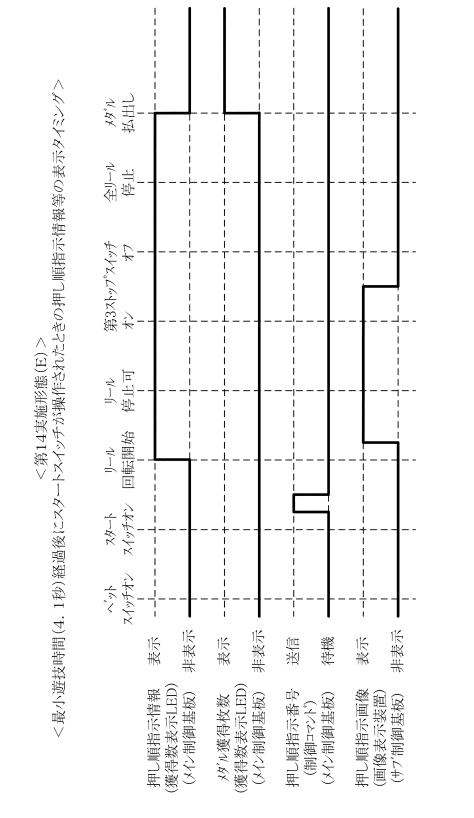
【図７１】



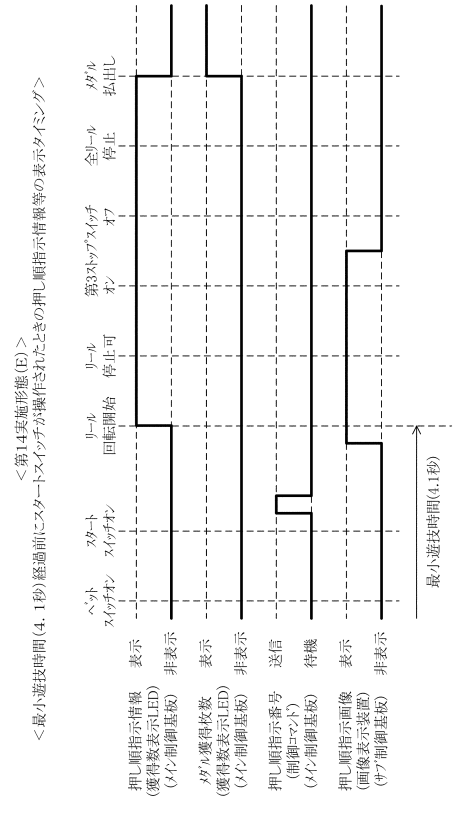
【図７２】



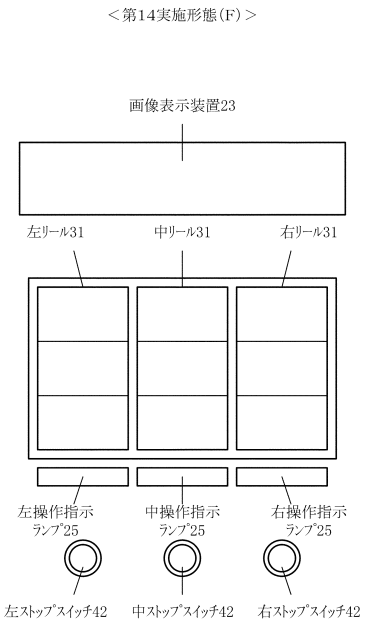
【図７３】



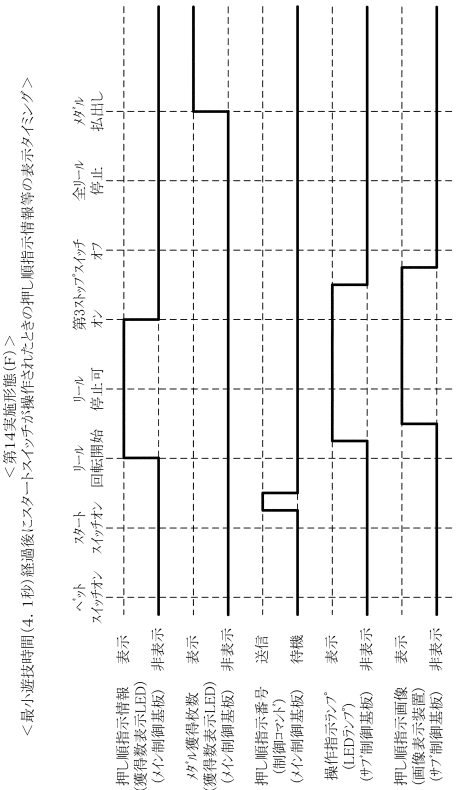
【図７４】



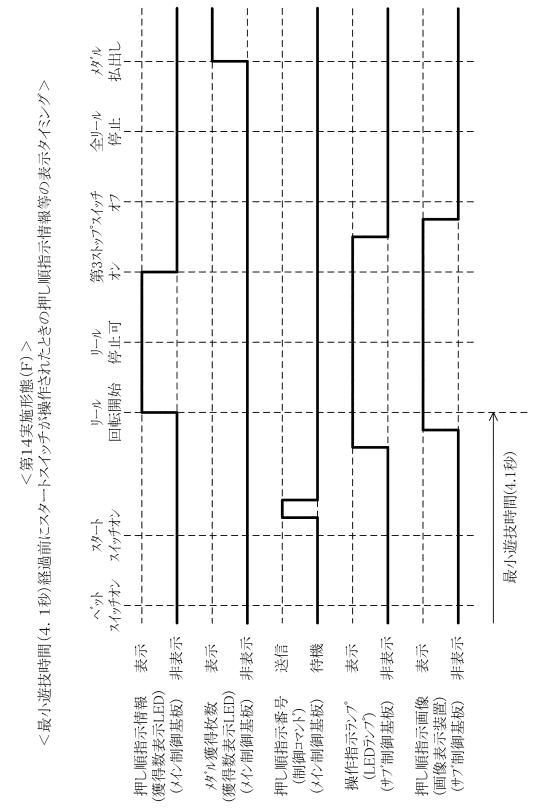
【図７５】



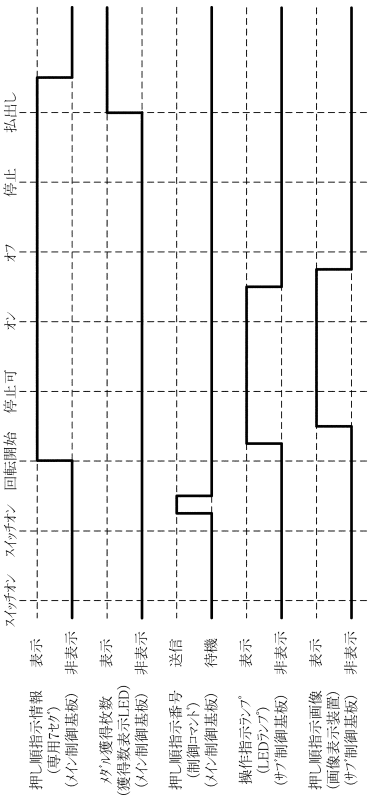
【図７６】



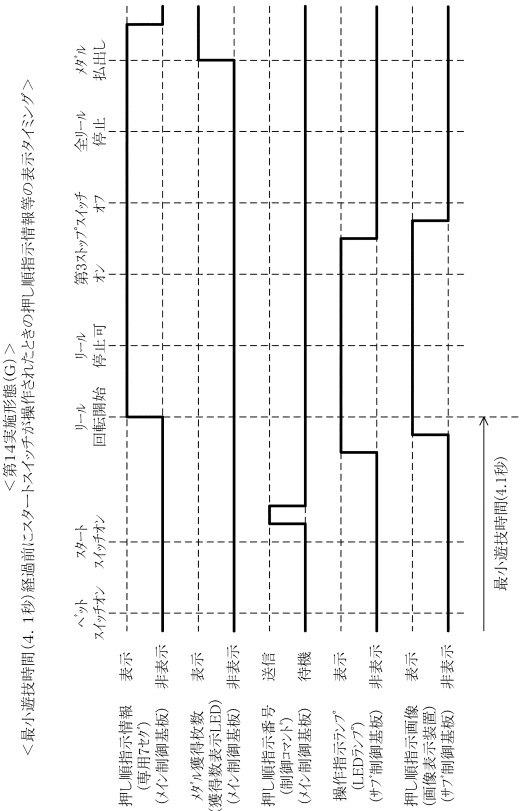
【図７７】



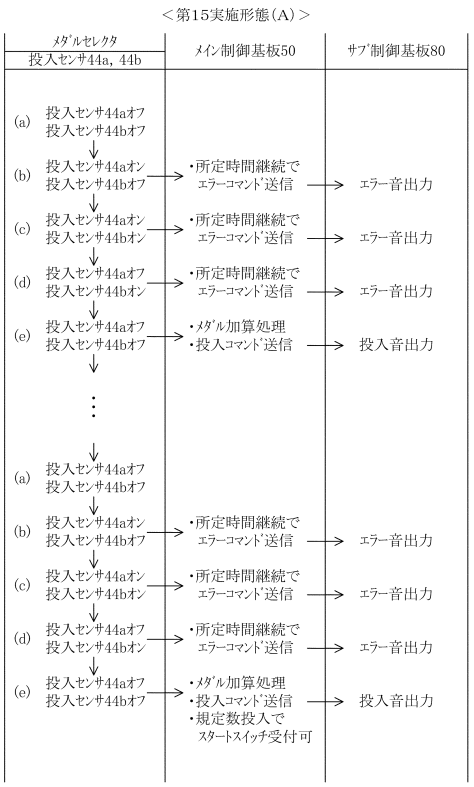
【図７８】



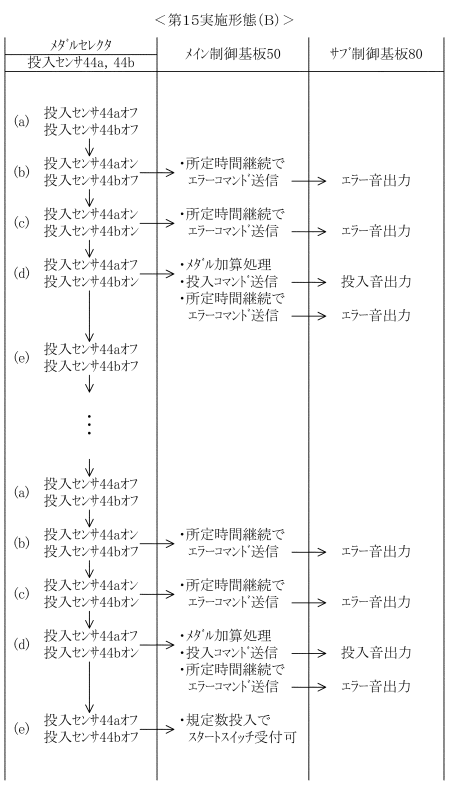
【図７９】



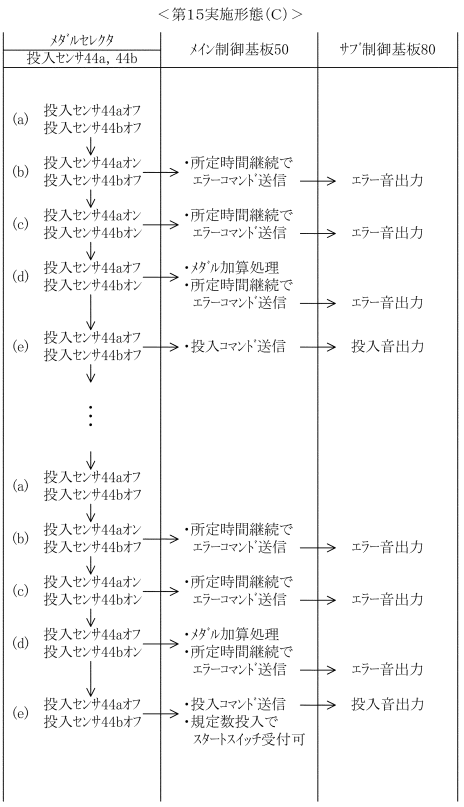
【図８０】



【図８１】

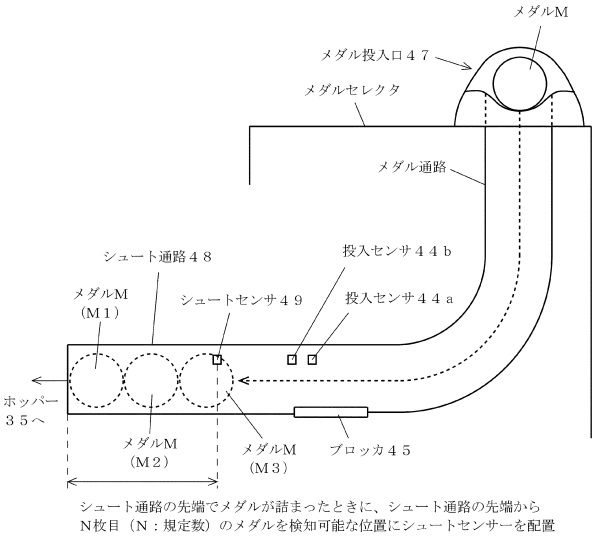


【図８２】



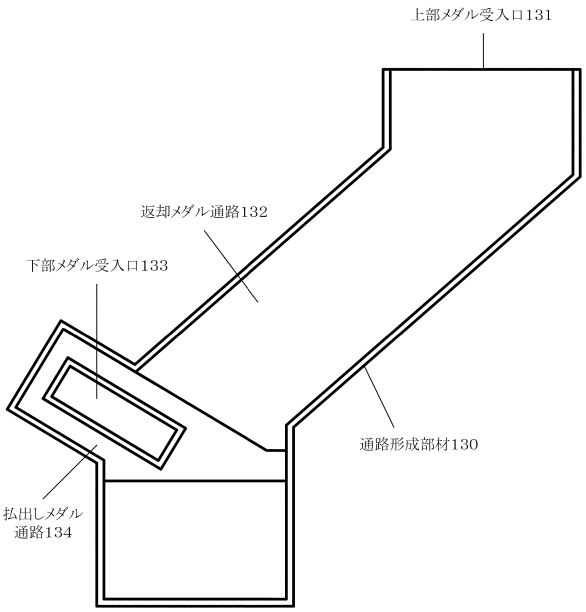
【図８３】

＜第１６実施形態＞



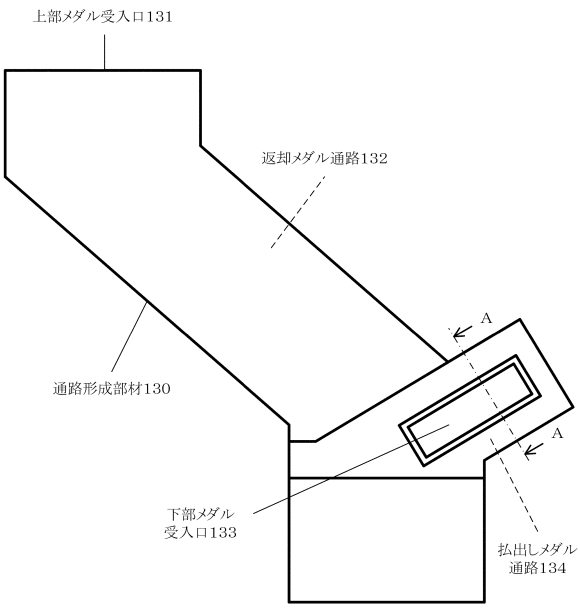
【図８４】

＜第17実施形態＞



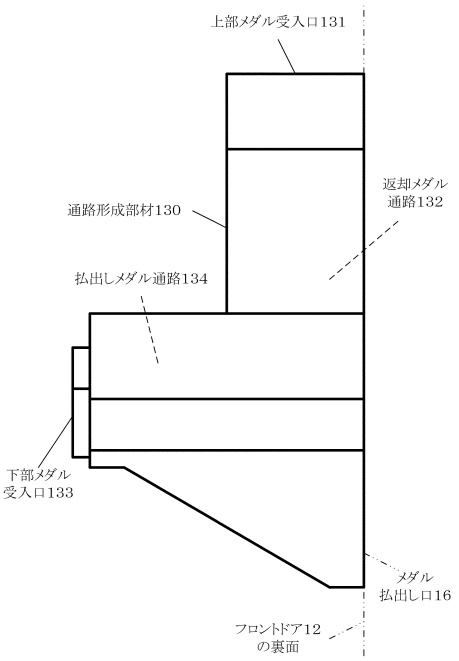
【図８５】

＜第17実施形態＞



【図８６】

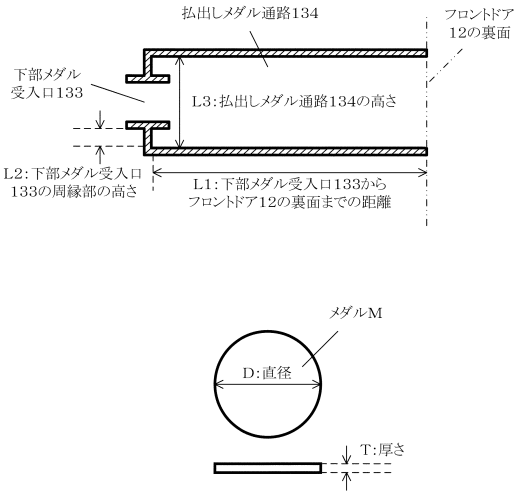
＜第17実施形態＞



【図８７】

＜第17実施形態＞

図85のＡ－Ａ矢視断面図



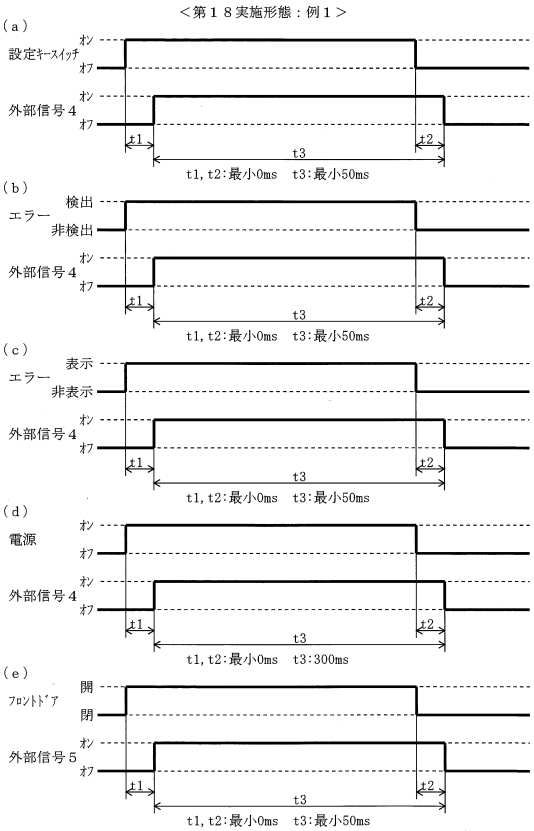
【図８８】

＜第１８実施形態＞

アドレス	内容		データ
Ｆ００Ａ	入力ポート０レベルデータ		1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ０	設定スイッチ信号	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ１	リセットスイッチ信号	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ２	設定キースイッチ信号	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ３	ドアスイッチ信号	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ４	未使用	0
	Ｄ５	未使用	0
	Ｄ６	電源断検知信号	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ７	満杯検知信号	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
Ｆ０１３	電源断復帰時外部信号４出力時間 電源断から復帰したときの外部信号の出力時間を管理するためのタイマ		0～136(D)
Ｆ０１４	外部信号４管理時間 外部信号４の出力時間を管理するためのタイマ		0～24(D)
Ｆ０１５	外部信号５管理時間 外部信号５の出力時間を管理するためのタイマ		0～24(D)
Ｆ０５１	エラー番号		
		エラー表示なし	00(D)
		Ｅ０エラー	100(D)
		Ｅ１エラー	101(D)
		Ｅ２エラー	102(D)
		Ｅ３エラー	103(D)
		Ｅ４エラー	104(D)
		Ｅ５エラー	105(D)
		Ｅ６エラー	106(D)
		Ｅ７エラー	107(D)
Ｆ２９４	エラー検出フラグ		
	Ｄ０	Ｅ７エラー検出フラグ（今回）	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ１	Ｅ６エラー検出フラグ（今回）	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ２	Ｅ５エラー検出フラグ（今回）	1:ｵﾝ　0:ｵﾌ
	Ｄ３	未使用	0
	Ｄ４	未使用	0
	Ｄ５	未使用	0
	Ｄ６	未使用	0
	Ｄ７	未使用	0

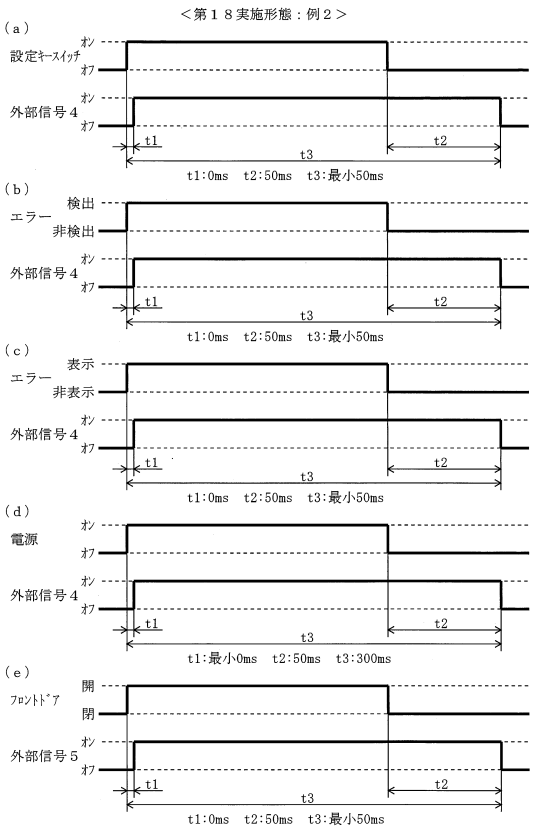
【図８９】

＜第１８実施形態：例１＞

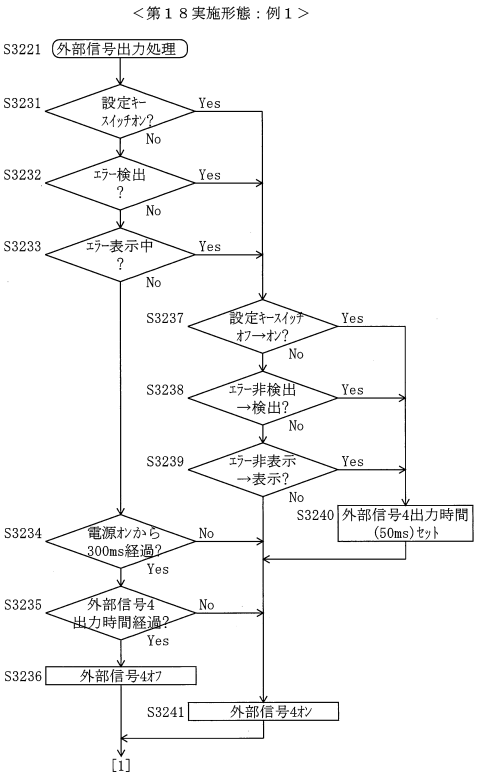


【図９０】

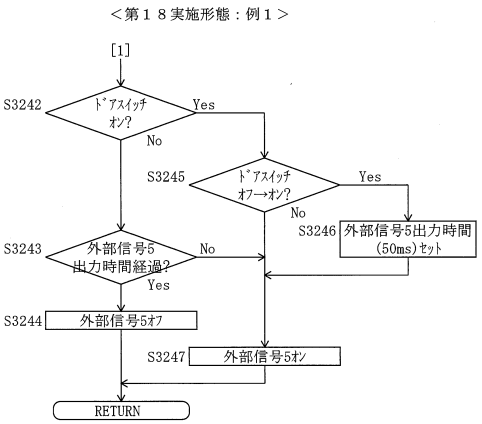
＜第１８実施形態：例２＞



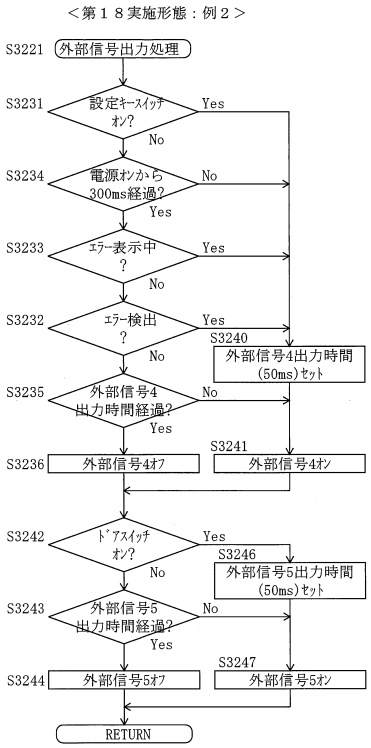
【図９１】



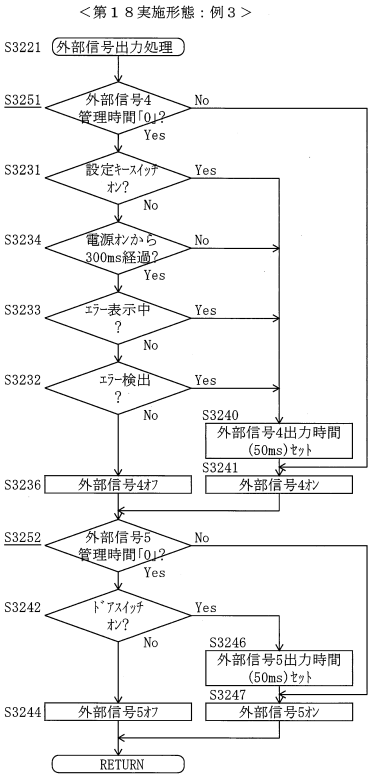
【図９２】



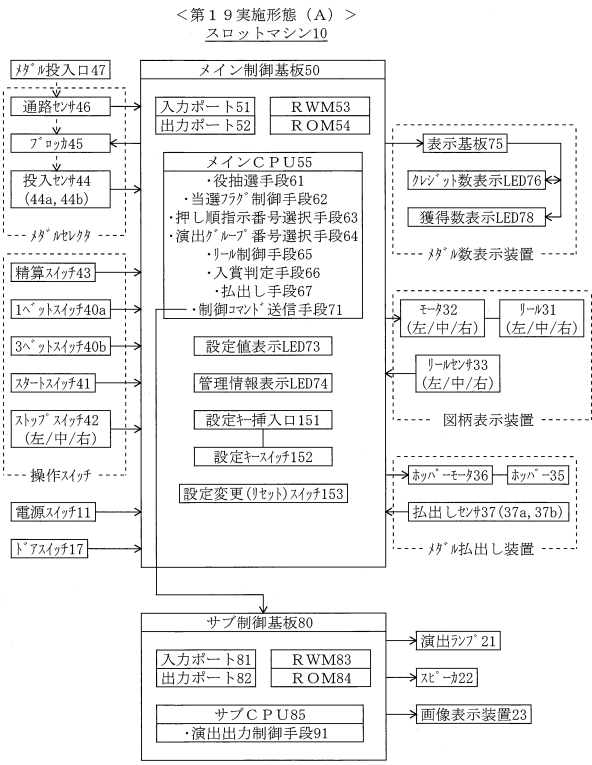
【図９３】



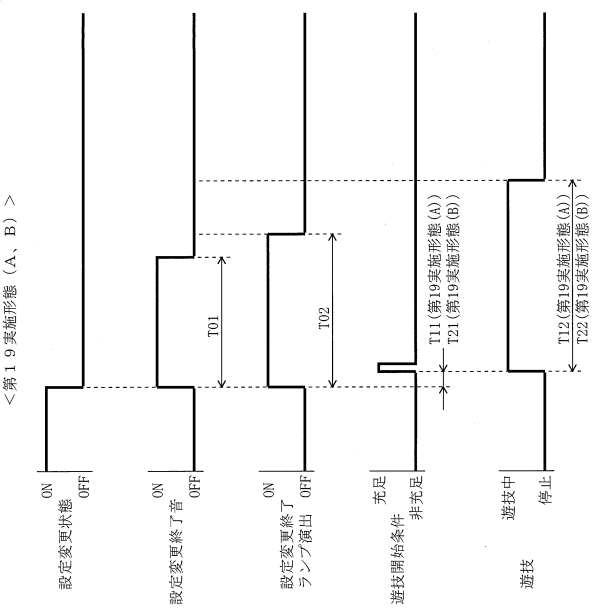
【図９４】



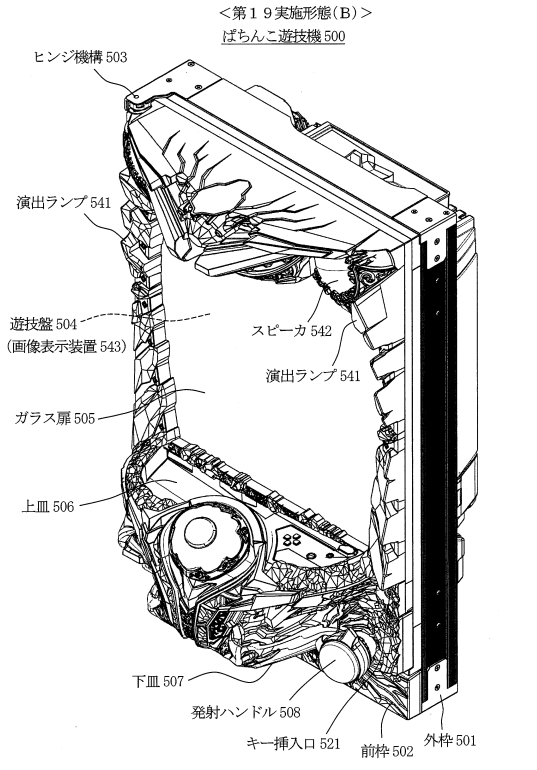
【図９５】



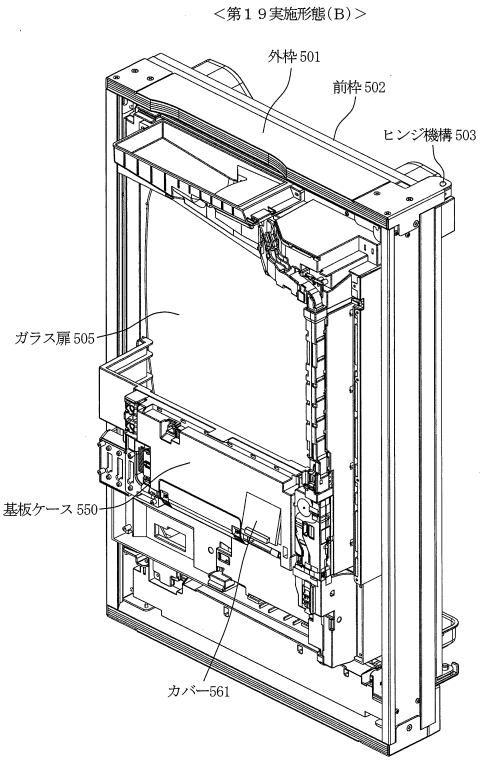
【図９６】



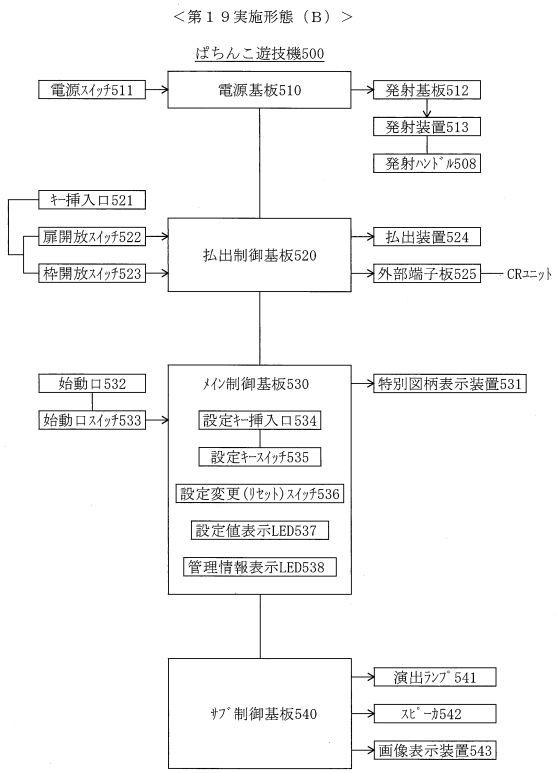
【図９７】



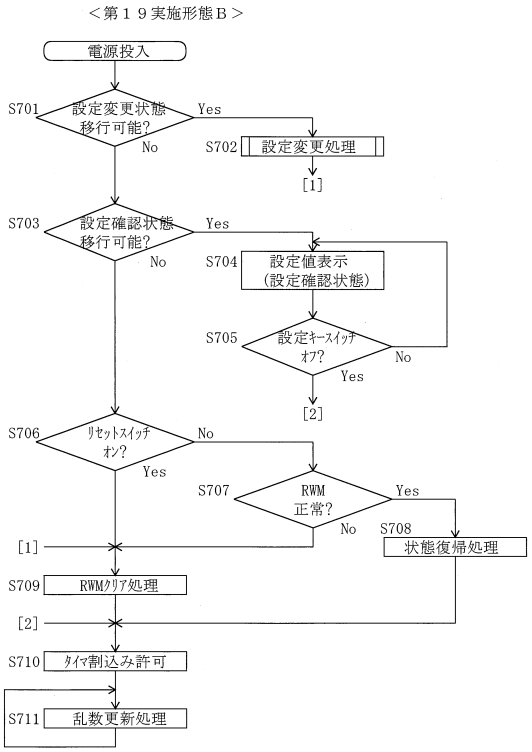
【図９８】



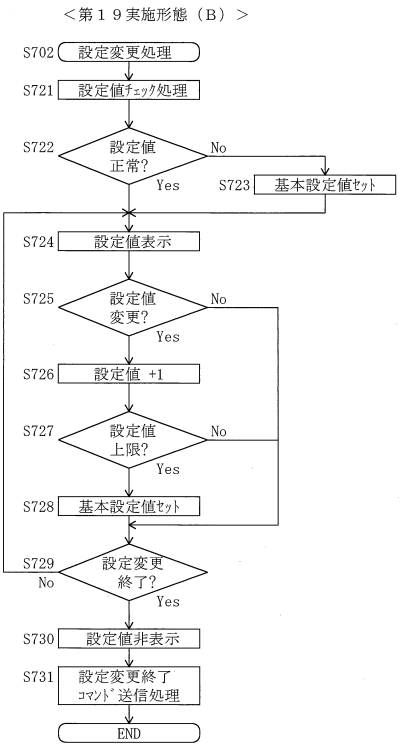
【図９９】



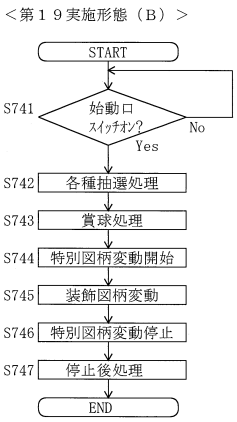
【図１００】



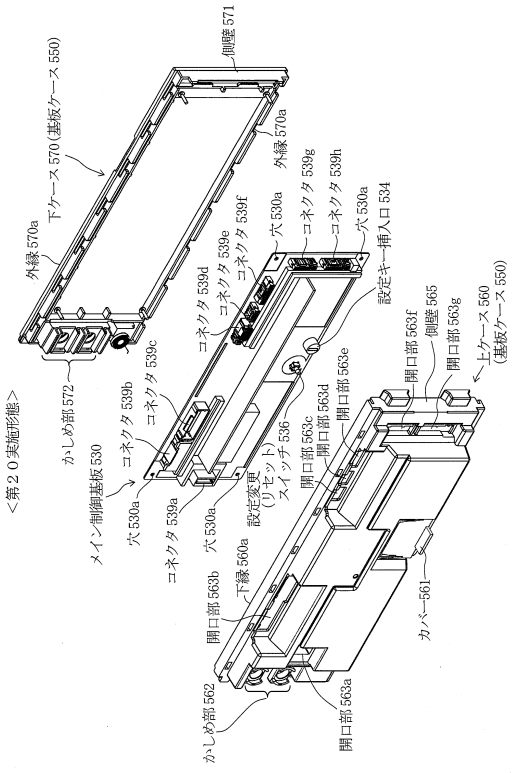
【図１０１】



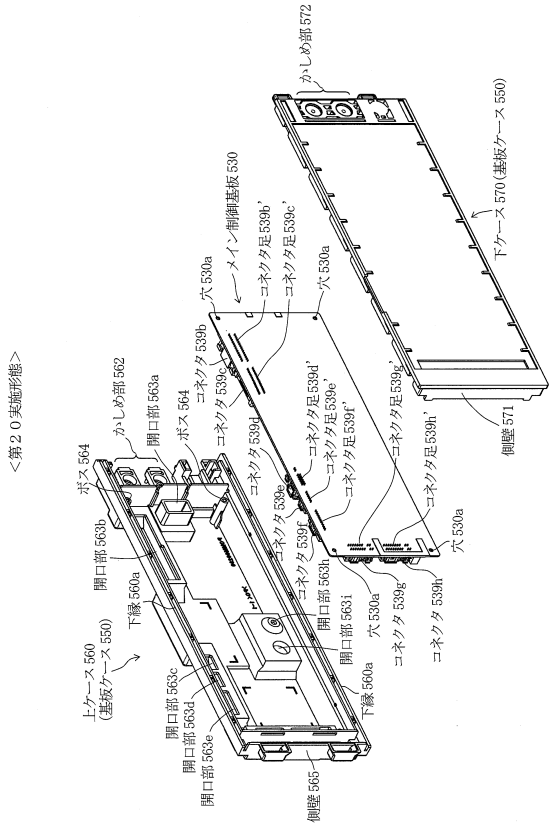
【図１０２】



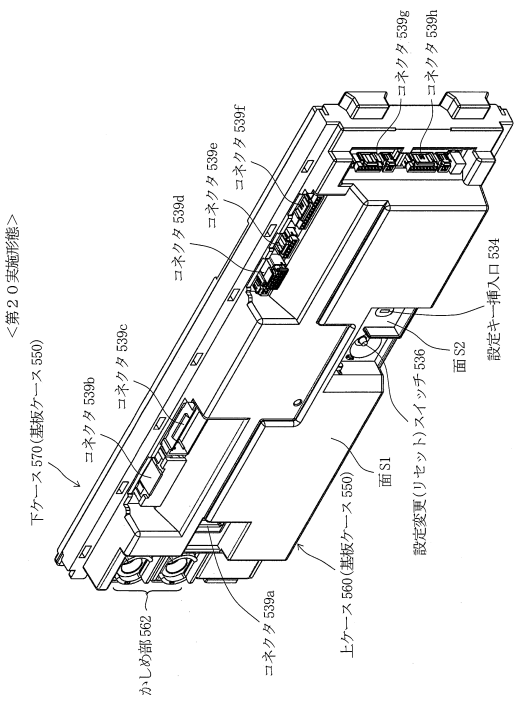
【図１０３】



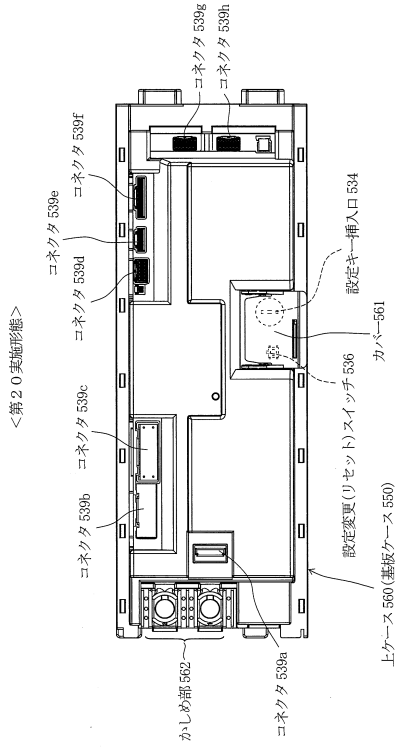
【図１０４】



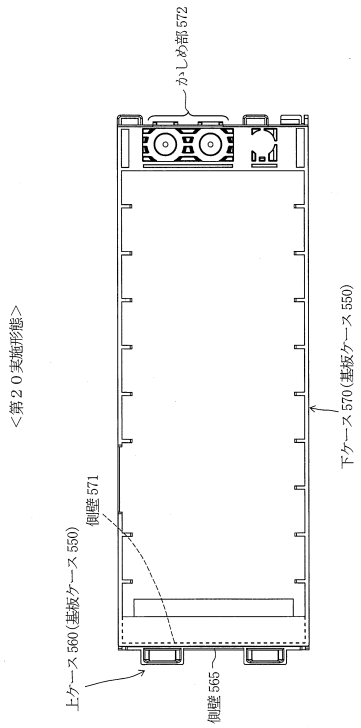
【図１０５】



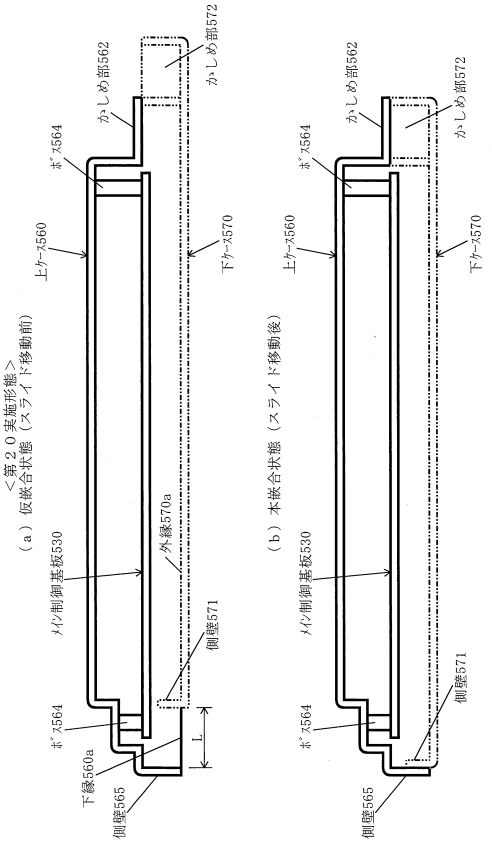
【図１０６】



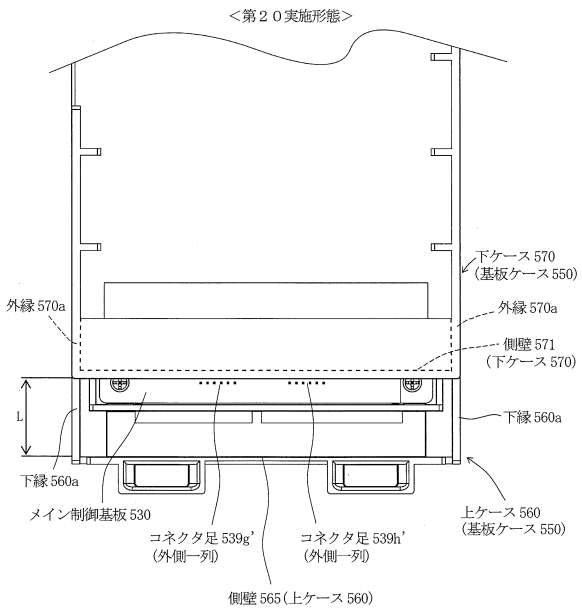
【図１０７】



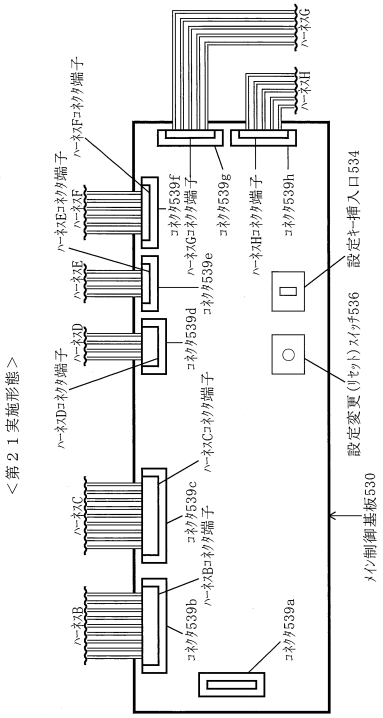
【図１０８】



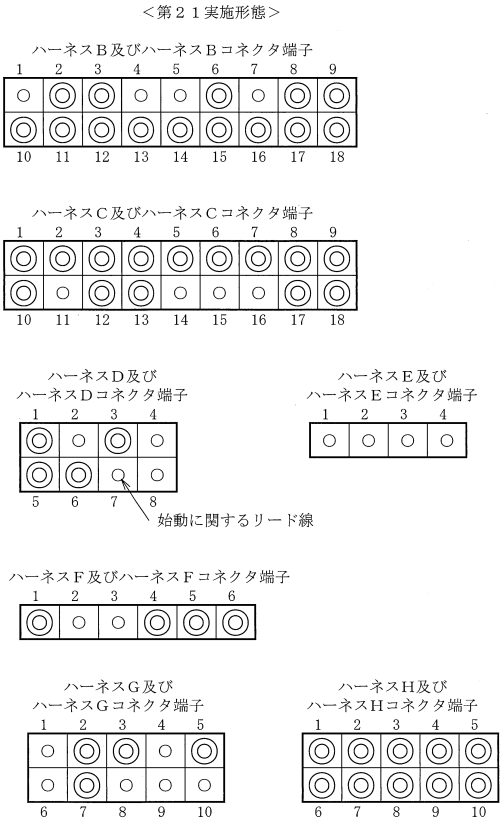
【図１０９】



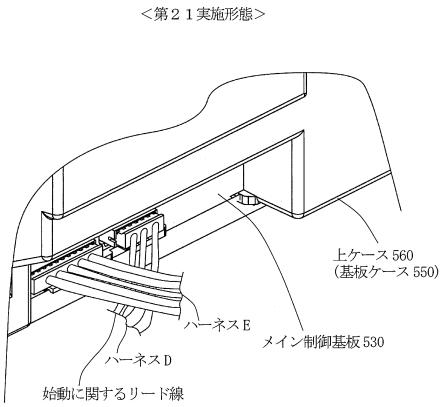
【図１１０】



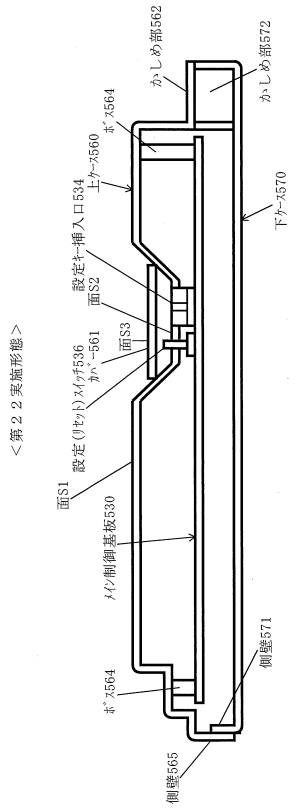
【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】



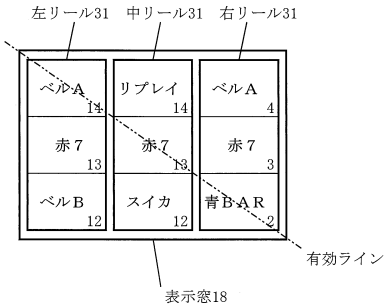
【図１１４】

＜第２３実施形態：図柄配列＞

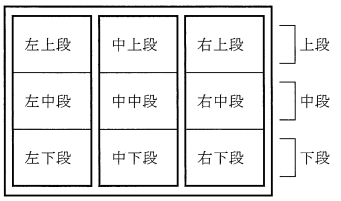
図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31	逆回転時図柄番号
0.	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	１１.
１９.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ	１２.
１８.	青ＢＡＲ	特図上	特図上	１３.
１７.	ベルＢ	スイカ	特図下	１４.
１６.	スイカ	チェリー	リプレイ	１５.
１５.	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	１６.
１４.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ	１７.
１３.	赤７	赤７	スイカ	１８.
１２.	ベルＢ	スイカ	青ＢＡＲ	１９.
１１.	スイカ	チェリー	リプレイ	0.
１０.	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	1.
9.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ	2.
8.	特図上	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	3.
7.	特図下	ベルＢ	青ＢＡＲ	4.
6.	スイカ	チェリー	リプレイ	5.
5.	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	6.
4.	ベルＡ	リプレイ	ベルＡ	7.
3.	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	赤７	8.
2.	チェリー	スイカ	青ＢＡＲ	9.
1.	スイカ	チェリー	リプレイ	１０.

【図１１５】

<第２３実施形態>
（Ａ）表示窓と有効ライン



（Ｂ）明細書等における称呼



【図１１６】

<第２３実施形態>
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（１）
３枚(1)：役物未作動時
３枚(2)：１ＢＢ作動中のＲＢ未作動時
３枚(3)：１ＢＢ作動中のＲＢ作動時

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
001	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	１ＢＢ	１ＢＢ	－	－
002	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ＲＢＡ	－	ＲＢ	－
003	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	赤７	ＲＢＢ	－	ＲＢ	－
004	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	スイカ	ＲＢＣ	－	ＲＢ	－
005	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	特図上	ＲＢＤ	－	ＲＢ	－
006	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ＲＢＥ	－	ＲＢ	－
007	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	赤７	ＲＢＦ	－	ＲＢ	－
008	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	スイカ	ＲＢＧ	－	ＲＢ	－
009	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	特図上	ＲＢＨ	－	ＲＢ	－
010	青ＢＡＲ	赤７	黒ＢＡＲ	ＲＢＩ	－	ＲＢ	－
011	青ＢＡＲ	赤７	赤７	ＲＢＪ	－	ＲＢ	－
012	青ＢＡＲ	赤７	スイカ	ＲＢＫ	－	ＲＢ	－
013	青ＢＡＲ	赤７	特図上	ＲＢＬ	－	ＲＢ	－
014	青ＢＡＲ	特図上	黒ＢＡＲ	ＲＢＭ	－	ＲＢ	－
015	青ＢＡＲ	特図上	赤７	ＲＢＮ	－	ＲＢ	－
016	青ＢＡＲ	特図上	スイカ	ＲＢＯ	－	ＲＢ	－
017	青ＢＡＲ	特図上	特図上	ＲＢＰ	－	ＲＢ	－

【図１１７】

<第２３実施形態>
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（２）

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
018	リプレイ	青ＢＡＲ	ベルA	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
019	リプレイ	黒ＢＡＲ	ベルA	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
020	リプレイ	赤７	ベルA	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
021	リプレイ	特図上	ベルA	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
022	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ０２	再遊技	－	－
023	ベルA	赤７	リプレイ	リプレイ０３	再遊技	－	－
024	ベルA	赤７	ベルB	リプレイ０３	再遊技	－	－
025	ベルA	チェリー	リプレイ	リプレイ０３	再遊技	－	－
026	ベルA	チェリー	ベルB	リプレイ０３	再遊技	－	－
027	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ	リプレイ０４	再遊技	－	－
028	黒ＢＡＲ	赤７	ベルB	リプレイ０４	再遊技	－	－
029	黒ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	リプレイ０４	再遊技	－	－
030	黒ＢＡＲ	チェリー	ベルB	リプレイ０４	再遊技	－	－
031	特図上	リプレイ	ベルA	リプレイ０５	再遊技	－	－
032	スイカ	リプレイ	黒ＢＡＲ	リプレイ０６	再遊技	－	－
033	スイカ	リプレイ	赤７	リプレイ０６	再遊技	－	－
034	スイカ	リプレイ	スイカ	リプレイ０６	再遊技	－	－
035	スイカ	リプレイ	特図上	リプレイ０６	再遊技	－	－
036	スイカ	スイカ	黒ＢＡＲ	リプレイ０６	再遊技	－	－
037	スイカ	スイカ	赤７	リプレイ０６	再遊技	－	－
038	スイカ	スイカ	スイカ	リプレイ０６	再遊技	－	－
039	スイカ	スイカ	特図上	リプレイ０６	再遊技	－	－
040	リプレイ	リプレイ	ベルA	リプレイ０７	再遊技	－	－
041	特図上	リプレイ	リプレイ	リプレイ０８	再遊技	－	－
042	ベルA	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ０９	再遊技	－	－
043	ベルA	赤７	特図下	リプレイ０９	再遊技	－	－
044	ベルA	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ０９	再遊技	－	－
045	ベルA	チェリー	特図下	リプレイ０９	再遊技	－	－
046	リプレイ	赤７	ベルB	リプレイ１０	再遊技	－	－
047	リプレイ	チェリー	ベルB	リプレイ１０	再遊技	－	－

【図１１８】

<第２３実施形態>
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（３）

役	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
番号	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
048	スイカ	チェリー	ベルA	小役０１	１５	１５	１５
049	スイカ	ベルA	青ＢＡＲ	小役０２	１５	１５	１５
050	スイカ	ベルA	特図下	小役０２	１５	１５	１５
051	ベルA	ベルA	ベルA	小役０３	１５	１５	１５
052	スイカ	ベルA	ベルA	小役０４	１５	１５	１５
053	ベルA	リプレイ	青ＢＡＲ	小役０５	１５	１５	１５
054	ベルA	リプレイ	特図下	小役０５	１５	１５	１５
055	ベルA	ベルA	青ＢＡＲ	小役０６	１５	１５	１５
056	ベルA	ベルA	特図下	小役０６	１５	１５	１５
057	スイカ	チェリー	ベルB	小役０７	１５	１５	１５
058	スイカ	ベルA	黒ＢＡＲ	小役０８	１５	１５	１５
059	スイカ	ベルA	赤７	小役０８	１５	１５	１５
060	スイカ	ベルA	スイカ	小役０８	１５	１５	１５
061	スイカ	ベルA	特図上	小役０８	１５	１５	１５
062	ベルA	ベルA	ベルB	小役０９	１５	１５	１５
063	スイカ	ベルA	ベルB	小役１０	１５	１５	１５
064	ベルA	リプレイ	黒ＢＡＲ	小役１１	１５	１５	１５
065	ベルA	リプレイ	赤７	小役１１	１５	１５	１５
066	ベルA	リプレイ	スイカ	小役１１	１５	１５	１５
067	ベルA	リプレイ	特図上	小役１１	１５	１５	１５
068	ベルA	ベルA	黒ＢＡＲ	小役１２	１５	１５	１５
069	ベルA	ベルA	赤７	小役１２	１５	１５	１５
070	ベルA	ベルA	スイカ	小役１２	１５	１５	１５
071	ベルA	ベルA	特図上	小役１２	１５	１５	１５

【図１１９】

＜第２３実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（４）

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
072	赤７	ベルＡ	ベルＡ	小役１３	3	3	3
073	赤７	ベルＡ	ベルＢ	小役１３	3	3	3
074	リプレイ	ベルＡ	ベルＡ	小役１４	3	3	3
075	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	小役１４	3	3	3
076	黒ＢＡＲ	ベルＡ	ベルＢ	小役１５	3	3	3
077	リプレイ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役１６	3	3	3
078	リプレイ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役１６	3	3	3
079	リプレイ	赤７	青ＢＡＲ	小役１６	3	3	3
080	リプレイ	特図上	青ＢＡＲ	小役１６	3	3	3
081	スイカ	赤７	リプレイ	小役１７	3	3	3
082	スイカ	リプレイ	リプレイ	小役１７	3	3	3
083	スイカ	チェリー	青ＢＡＲ	小役１８	3	3	3
084	スイカ	チェリー	特図下	小役１８	3	3	3
085	赤７	ベルＡ	特図下	小役１９	3	3	3
086	リプレイ	ベルＡ	特図下	小役１９	3	3	3
087	リプレイ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役２０	3	3	3
088	リプレイ	ベルＢ	特図下	小役２０	3	3	3
089	赤７	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役２１	3	3	3
090	赤７	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役２１	3	3	3
091	赤７	赤７	青ＢＡＲ	小役２１	3	3	3
092	赤７	特図上	青ＢＡＲ	小役２１	3	3	3
093	赤７	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役２２	3	3	3
094	赤７	ベルＡ	赤７	小役２２	3	3	3
095	赤７	ベルＡ	スイカ	小役２２	3	3	3
096	赤７	ベルＡ	特図上	小役２２	3	3	3
097	リプレイ	ベルＡ	黒ＢＡＲ	小役２３	3	3	3
098	リプレイ	ベルＡ	赤７	小役２３	3	3	3
099	リプレイ	ベルＡ	スイカ	小役２３	3	3	3
100	リプレイ	ベルＡ	特図上	小役２３	3	3	3
101	赤７	リプレイ	特図下	小役２４	3	3	3
102	リプレイ	リプレイ	特図下	小役２４	3	3	3

【図１２０】

＜第２３実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（５）

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
103	リプレイ	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役２５	1	1	1
104	リプレイ	青ＢＡＲ	赤７	小役２５	1	1	1
105	リプレイ	青ＢＡＲ	スイカ	小役２５	1	1	1
106	リプレイ	青ＢＡＲ	特図上	小役２５	1	1	1
107	リプレイ	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役２５	1	1	1
108	リプレイ	黒ＢＡＲ	赤７	小役２５	1	1	1
109	リプレイ	黒ＢＡＲ	スイカ	小役２５	1	1	1
110	リプレイ	黒ＢＡＲ	特図上	小役２５	1	1	1
111	リプレイ	赤７	黒ＢＡＲ	小役２５	1	1	1
112	リプレイ	赤７	赤７	小役２５	1	1	1
113	リプレイ	赤７	スイカ	小役２５	1	1	1
114	リプレイ	赤７	特図上	小役２５	1	1	1
115	リプレイ	特図上	黒ＢＡＲ	小役２５	1	1	1
116	リプレイ	特図上	赤７	小役２５	1	1	1
117	リプレイ	特図上	スイカ	小役２５	1	1	1
118	リプレイ	特図上	特図上	小役２５	1	1	1
119	スイカ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役２６	1	1	1
120	スイカ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役２６	1	1	1
121	スイカ	赤７	青ＢＡＲ	小役２６	1	1	1
122	スイカ	特図上	青ＢＡＲ	小役２６	1	1	1

【図１２１】

＜第２３実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（６）

役番号	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
123	チェリー	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役２７	1	1	1
124	チェリー	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役２７	1	1	1
125	チェリー	赤７	青ＢＡＲ	小役２７	1	1	1
126	チェリー	特図上	青ＢＡＲ	小役２７	1	1	1
127	スイカ	ベルＢ	ベルＡ	小役２８	1	1	1
128	スイカ	スイカ	ベルＡ	小役２８	1	1	1
129	スイカ	チェリー	黒ＢＡＲ	小役２９	1	1	1
130	スイカ	チェリー	赤７	小役２９	1	1	1
131	スイカ	チェリー	スイカ	小役２９	1	1	1
132	スイカ	チェリー	特図上	小役２９	1	1	1
133	チェリー	チェリー	スイカ	小役３０	1	1	1
134	チェリー	チェリー	特図上	小役３０	1	1	1
135	赤７	ベルＡ	リプレイ	小役３１	1	1	1
136	リプレイ	ベルＡ	リプレイ	小役３１	1	1	1
137	赤７	ベルＡ	青ＢＡＲ	小役３２	1	1	1
138	リプレイ	ベルＡ	青ＢＡＲ	小役３２	1	1	1
139	チェリー	チェリー	黒ＢＡＲ	小役３３	1	1	1
140	チェリー	チェリー	赤７	小役３３	1	1	1
141	青ＢＡＲ	ベルＡ	ベルＡ	小役３４	－	－	1

【図１２２】

＜第２３実施形態＞
条件装置（１）

役物条件装置

番号	名称	当選役	備考
1	１ＢＢ条件装置	１ＢＢ	１７０枚を超えるメダルの獲得で終了
2	ＲＢＡ条件装置	ＲＢＡ	１２回の遊技若しくは８回の入賞、又は１ＢＢ条件装置の作動終了により終了
3	ＲＢＢ条件装置	ＲＢＢ	
4	ＲＢＣ条件装置	ＲＢＣ	
5	ＲＢＤ条件装置	ＲＢＤ	
6	ＲＢＥ条件装置	ＲＢＥ	
7	ＲＢＦ条件装置	ＲＢＦ	
8	ＲＢＧ条件装置	ＲＢＧ	
9	ＲＢＨ条件装置	ＲＢＨ	
１０	ＲＢＩ条件装置	ＲＢＩ	
１１	ＲＢＪ条件装置	ＲＢＪ	
１２	ＲＢＫ条件装置	ＲＢＫ	
１３	ＲＢＬ条件装置	ＲＢＬ	
１４	ＲＢＭ条件装置	ＲＢＭ	
１５	ＲＢＮ条件装置	ＲＢＮ	
１６	ＲＢＯ条件装置	ＲＢＯ	
１７	ＲＢＰ条件装置	ＲＢＰ	

【図１２３】

＜第２３実施形態＞
条件装置（２）

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置(1)

番号	名称	当選役	備考
１	リプレイＡ条件装置	リプレイ０１	上段リプレイ
２	リプレイＢ条件装置	リプレイ０１ リプレイ０２	右下がりリプレイ
３	リプレイＣ条件装置	リプレイ０１ リプレイ０３ リプレイ１０	弱チェリー
４	リプレイＤ１条件装置	リプレイ０１ リプレイ０３ リプレイ０４ リプレイ１０	強チェリー１
５	リプレイＤ２条件装置	リプレイ０１ リプレイ０２ リプレイ０３ リプレイ０４ リプレイ１０	強チェリー２
６	リプレイＤ３条件装置	リプレイ０１ リプレイ０３ リプレイ０４ リプレイ０５ リプレイ１０	強チェリー３
７	リプレイＥ条件装置	リプレイ０１ リプレイ０６	スイカ
８	リプレイＦ条件装置	リプレイ０１ リプレイ０７	チャンス目
９	リプレイＧ条件装置	リプレイ０１ リプレイ０８ リプレイ０９	超強チェリー

【図１２４】

＜第２３実施形態＞
条件装置（３）

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置(2)

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
１０	小役Ａ１条件装置 (123正解ﾍﾞﾙA)	小役０１ 小役１３ 小役１４ 小役１５ 小役１６ 小役１７	①１ＢＢ遊技の一般遊技中 a)押し順１２３：１５枚 b)他の押し順：３枚 ②その他状態 ３枚
１１	小役Ａ２条件装置 (132正解ﾍﾞﾙA)	小役０２ 小役１３ 小役１４ 小役１６ 小役１８ 小役２１	①１ＢＢ遊技の一般遊技中 a)押し順１３２：１５枚 b)他の押し順：３枚 ②その他状態 ３枚
１２	小役Ａ３条件装置 (213正解ﾍﾞﾙA)	小役０３ 小役１６ 小役２２ 小役２３	①１ＢＢ遊技の一般遊技中 a)押し順２１３：１５枚 b)他の押し順：３枚 ②その他状態 ３枚
１３	小役Ａ４条件装置 (231正解ﾍﾞﾙA)	小役０４ 小役１６ 小役２２ 小役２３	①１ＢＢ遊技の一般遊技中 a)押し順２３１：１５枚 b)他の押し順：３枚 ②その他状態 ３枚
１４	小役Ａ５条件装置 (312正解ﾍﾞﾙA)	小役０５ 小役１３ 小役１４ 小役１６ 小役１９ 小役２０ 小役２１	①１ＢＢ遊技の一般遊技中 a)押し順３１２：１５枚 b)他の押し順：３枚 ②その他状態 ３枚
１５	小役Ａ６条件装置 (321正解ﾍﾞﾙA)	小役０６ 小役１６ 小役２０ 小役２１ 小役２２ 小役２３ 小役２４	①１ＢＢ遊技の一般遊技中 a)押し順３２１：１５枚 b)他の押し順：３枚 ②その他状態 ３枚

【図１２５】

＜第２３実施形態＞
条件装置（４）

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置(3)

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
１６	小役Ｂ１条件装置 (123正解ﾍﾞﾙB)	小役０７ 小役２５ 小役２６ 小役２８	①１ＢＢ遊技の一般遊技中かつＳＲＢ内部中 a)押し順１２３：１５枚 b)他の押し順：１枚 ②その他状態 １枚
１７	小役Ｂ２条件装置 (132正解ﾍﾞﾙB)	小役０８ 小役２５ 小役２６ 小役２７ 小役２９ 小役３０	①１ＢＢ遊技一般遊技中かつＳＲＢ内部中 a)押し順１３２：１５枚 b)他の押し順：１枚 ②その他状態 １枚
１８	小役Ｂ３条件装置 (213正解ﾍﾞﾙB)	小役０９ 小役２５ 小役２６ 小役３１	①１ＢＢ遊技の一般遊技中かつＳＲＢ内部中 a)押し順２１３：１５枚 b)他の押し順：１枚 ②その他状態 １枚
１９	小役Ｂ４条件装置 (231正解ﾍﾞﾙB)	小役１０ 小役２５ 小役２６ 小役３１ 小役３２	①１ＢＢ遊技の一般遊技中かつＳＲＢ内部中 a)押し順２３１：１５枚 b)他の押し順：１枚 ②その他状態 １枚
２０	小役Ｂ５条件装置 (312正解ﾍﾞﾙB)	小役１１ 小役２５ 小役２６ 小役２７ 小役２９ 小役３０ 小役３３	①１ＢＢ遊技の一般遊技中かつＳＲＢ内部中 a)押し順３１２：１５枚 b)他の押し順：１枚 ②その他状態 １枚
２１	小役Ｂ６条件装置 (321正解ﾍﾞﾙB)	小役１２ 小役２５ 小役２６ 小役２７ 小役２９ 小役３０	①１ＢＢ遊技の一般遊技中かつＳＲＢ内部中 a)押し順３２１：１５枚 b)他の押し順：１枚 ②その他状態 １枚
２２	小役Ｃ条件装置	小役０１～１２ 小役１６	ＲＢ遊技中１５枚役
２３	小役Ｄ条件装置	小役１３～２４	ＲＢ遊技中３枚役
２４	小役Ｅ条件装置	小役２５～３４	ＲＢ遊技中１枚役

【図１２６】

＜第２３実施形態＞
置数表：非ＲＴ

当選	入賞･ﾘﾌﾟﾚｲ条件装置		役物条件装置		抽選	置数					
番号	番号	名称	番号	名称		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
１	１	リプレイＡ			○	4338	4338	4338	4338	4338	4338
２	２	リプレイＢ			○	2066	2066	2066	2066	2066	2066
３	３	リプレイＣ			○	940	940	940	950	950	960
４	４	リプレイＤ１			○	160	160	160	160	160	160
５	５	リプレイＤ２			○	4	4	4	4	4	4
６	６	リプレイＤ３			○	20	20	20	20	20	20
７	７	リプレイＥ			○	650	650	650	650	660	670
８	８	リプレイＦ			○	800	800	800	800	800	800
９	９	リプレイＧ			○	4	4	4	4	4	4
１０	１０	小役Ａ１			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１１	１１	小役Ａ２			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１２	１２	小役Ａ３			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１３	１３	小役Ａ４			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１４	１４	小役Ａ５			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１５	１５	小役Ａ６			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１６	１６	小役Ｂ１			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１７	１７	小役Ｂ２			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１８	１８	小役Ｂ３			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１９	１９	小役Ｂ４			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２０	２０	小役Ｂ５			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２１	２１	小役Ｂ６			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２２	２２	小役Ｃ			×	0	0	0	0	0	0
２３	２３	小役Ｄ			×	0	0	0	0	0	0
２４	２４	小役Ｅ			×	0	0	0	0	0	0
２５			１	１ＢＢ	○	19930	19930	19930	19930	19930	19930
２６			２	ＲＢＡ	×	0	0	0	0	0	0
２７			３	ＲＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２８			４	ＲＢＣ	×	0	0	0	0	0	0
２９			５	ＲＢＤ	×	0	0	0	0	0	0
３０			６	ＲＢＥ	×	0	0	0	0	0	0
３１			７	ＲＢＦ	×	0	0	0	0	0	0
３２			８	ＲＢＧ	×	0	0	0	0	0	0
３３			９	ＲＢＨ	×	0	0	0	0	0	0
３４			１０	ＲＢＩ	×	0	0	0	0	0	0
３５			１１	ＲＢＪ	×	0	0	0	0	0	0
３６			１２	ＲＢＫ	×	0	0	0	0	0	0
３７			１３	ＲＢＬ	×	0	0	0	0	0	0
３８			１４	ＲＢＭ	×	0	0	0	0	0	0
３９			１５	ＲＢＮ	×	0	0	0	0	0	0
４０			１６	ＲＢＯ	×	0	0	0	0	0	0
４１			１７	ＲＢＰ	×	0	0	0	0	0	0

【図１２７】

＜第２３実施形態＞
置数表：ＲＴ１

当選番号	入賞・ﾘﾌﾟﾚｲ条件装置 番号	名称	役物条件装置 番号	名称	抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
１	１	リプレイＡ			○	4338	4338	4338	4338	4338	4338
２	２	リプレイＢ			○	2066	2066	2066	2066	2066	2066
３	３	リプレイＣ			○	940	940	940	950	950	960
４	４	リプレイＤ１			○	160	160	160	160	160	160
５	５	リプレイＤ２			×	0	0	0	0	0	0
６	６	リプレイＤ３			○	20	20	20	20	20	20
７	７	リプレイＥ			○	650	650	650	650	660	670
８	８	リプレイＦ			○	800	800	800	800	800	800
９	９	リプレイＧ			○	4	4	4	4	4	4
１０	１０	小役Ａ１			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１１	１１	小役Ａ２			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１２	１２	小役Ａ３			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１３	１３	小役Ａ４			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１４	１４	小役Ａ５			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１５	１５	小役Ａ６			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１６	１６	小役Ｂ１			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１７	１７	小役Ｂ２			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１８	１８	小役Ｂ３			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１９	１９	小役Ｂ４			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２０	２０	小役Ｂ５			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２１	２１	小役Ｂ６			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２２	２２	小役Ｃ			×	0	0	0	0	0	0
２３	２３	小役Ｄ			×	0	0	0	0	0	0
２４	２４	小役Ｅ			×	0	0	0	0	0	0
２５			１	１ＢＢ	○	19930	19930	19930	19930	19930	19930
２６			２	ＲＢＡ	×	0	0	0	0	0	0
２７			３	ＲＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２８			４	ＲＢＣ	×	0	0	0	0	0	0
２９			５	ＲＢＤ	×	0	0	0	0	0	0
３０			６	ＲＢＥ	×	0	0	0	0	0	0
３１			７	ＲＢＦ	×	0	0	0	0	0	0
３２			８	ＲＢＧ	×	0	0	0	0	0	0
３３			９	ＲＢＨ	×	0	0	0	0	0	0
３４			１０	ＲＢＩ	×	0	0	0	0	0	0
３５			１１	ＲＢＪ	×	0	0	0	0	0	0
３６			１２	ＲＢＫ	×	0	0	0	0	0	0
３７			１３	ＲＢＬ	×	0	0	0	0	0	0
３８			１４	ＲＢＭ	×	0	0	0	0	0	0
３９			１５	ＲＢＮ	×	0	0	0	0	0	0
４０			１６	ＲＢＯ	×	0	0	0	0	0	0
４１			１７	ＲＢＰ	×	0	0	0	0	0	0

【図１２８】

＜第２３実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中（ＲＢ非内部中）

当選番号	入賞・ﾘﾌﾟﾚｲ条件装置 番号	名称	役物条件装置 番号	名称	抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
１	１	リプレイＡ			×	0	0	0	0	0	0
２	２	リプレイＢ			×	0	0	0	0	0	0
３	３	リプレイＣ			×	0	0	0	0	0	0
４	４	リプレイＤ１			×	0	0	0	0	0	0
５	５	リプレイＤ２			×	0	0	0	0	0	0
６	６	リプレイＤ３			×	0	0	0	0	0	0
７	７	リプレイＥ			×	0	0	0	0	0	0
８	８	リプレイＦ			×	0	0	0	0	0	0
９	９	リプレイＧ			×	0	0	0	0	0	0
１０	１０	小役Ａ１			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１１	１１	小役Ａ２			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１２	１２	小役Ａ３			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１３	１３	小役Ａ４			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１４	１４	小役Ａ５			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１５	１５	小役Ａ６			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１６	１６	小役Ｂ１			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１７	１７	小役Ｂ２			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１８	１８	小役Ｂ３			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１９	１９	小役Ｂ４			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２０	２０	小役Ｂ５			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２１	２１	小役Ｂ６			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２２	２２	小役Ｃ			×	0	0	0	0	0	0
２３	２３	小役Ｄ			×	0	0	0	0	0	0
２４	２４	小役Ｅ			×	0	0	0	0	0	0
２５			１	１ＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２６			２	ＲＢＡ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
２７			３	ＲＢＢ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
２８			４	ＲＢＣ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
２９			５	ＲＢＤ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３０			６	ＲＢＥ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３１			７	ＲＢＦ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３２			８	ＲＢＧ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３３			９	ＲＢＨ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３４			１０	ＲＢＩ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３５			１１	ＲＢＪ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３６			１２	ＲＢＫ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３７			１３	ＲＢＬ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３８			１４	ＲＢＭ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
３９			１５	ＲＢＮ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
４０			１６	ＲＢＯ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
４１			１７	ＲＢＰ	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807

【図１２９】

＜第２３実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中（ＲＢ内部中）

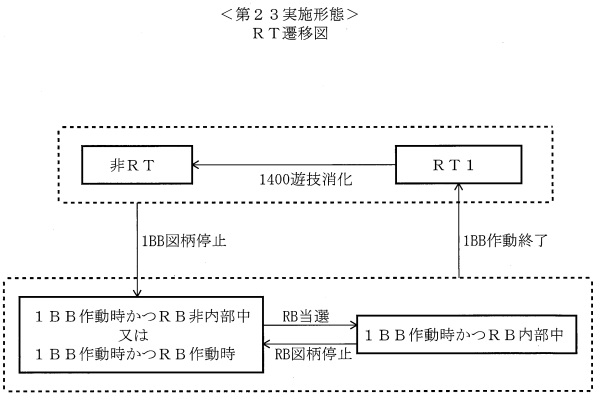
当選番号	入賞・ﾘﾌﾟﾚｲ条件装置 番号	名称	役物条件装置 番号	名称	抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
１	１	リプレイＡ			○	13800	13800	13800	13800	13800	13800
２	２	リプレイＢ			×	0	0	0	0	0	0
３	３	リプレイＣ			×	0	0	0	0	0	0
４	４	リプレイＤ１			×	0	0	0	0	0	0
５	５	リプレイＤ２			×	0	0	0	0	0	0
６	６	リプレイＤ３			×	0	0	0	0	0	0
７	７	リプレイＥ			×	0	0	0	0	0	0
８	８	リプレイＦ			×	0	0	0	0	0	0
９	９	リプレイＧ			×	0	0	0	0	0	0
１０	１０	小役Ａ１			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１１	１１	小役Ａ２			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１２	１２	小役Ａ３			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１３	１３	小役Ａ４			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１４	１４	小役Ａ５			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１５	１５	小役Ａ６			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
１６	１６	小役Ｂ１			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１７	１７	小役Ｂ２			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１８	１８	小役Ｂ３			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
１９	１９	小役Ｂ４			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２０	２０	小役Ｂ５			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２１	２１	小役Ｂ６			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
２２	２２	小役Ｃ			×	0	0	0	0	0	0
２３	２３	小役Ｄ			×	0	0	0	0	0	0
２４	２４	小役Ｅ			×	0	0	0	0	0	0
２５			１	１ＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２６			２	ＲＢＡ	×	0	0	0	0	0	0
２７			３	ＲＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２８			４	ＲＢＣ	×	0	0	0	0	0	0
２９			５	ＲＢＤ	×	0	0	0	0	0	0
３０			６	ＲＢＥ	×	0	0	0	0	0	0
３１			７	ＲＢＦ	×	0	0	0	0	0	0
３２			８	ＲＢＧ	×	0	0	0	0	0	0
３３			９	ＲＢＨ	×	0	0	0	0	0	0
３４			１０	ＲＢＩ	×	0	0	0	0	0	0
３５			１１	ＲＢＪ	×	0	0	0	0	0	0
３６			１２	ＲＢＫ	×	0	0	0	0	0	0
３７			１３	ＲＢＬ	×	0	0	0	0	0	0
３８			１４	ＲＢＭ	×	0	0	0	0	0	0
３９			１５	ＲＢＮ	×	0	0	0	0	0	0
４０			１６	ＲＢＯ	×	0	0	0	0	0	0
４１			１７	ＲＢＰ	×	0	0	0	0	0	0

【図１３０】

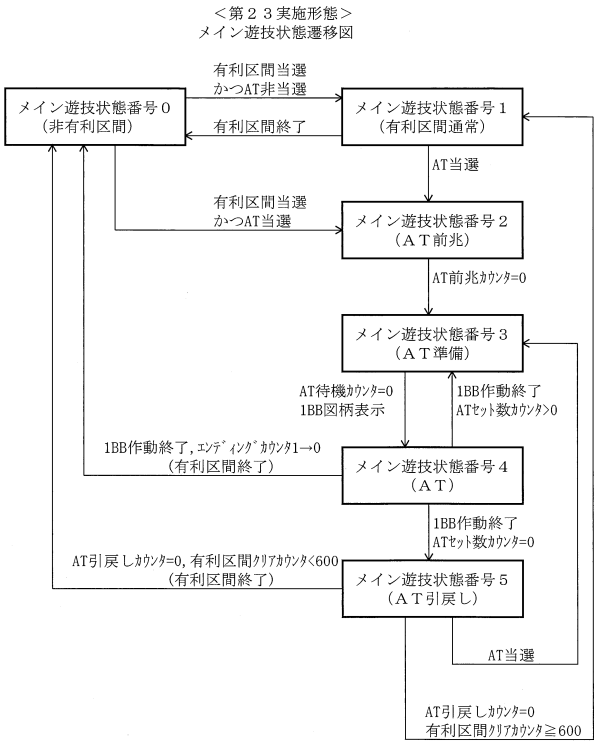
＜第２３実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中

当選番号	入賞・ﾘﾌﾟﾚｲ条件装置 番号	名称	役物条件装置 番号	名称	抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
１	１	リプレイＡ			×	0	0	0	0	0	0
２	２	リプレイＢ			×	0	0	0	0	0	0
３	３	リプレイＣ			×	0	0	0	0	0	0
４	４	リプレイＤ１			×	0	0	0	0	0	0
５	５	リプレイＤ２			×	0	0	0	0	0	0
６	６	リプレイＤ３			×	0	0	0	0	0	0
７	７	リプレイＥ			×	0	0	0	0	0	0
８	８	リプレイＦ			×	0	0	0	0	0	0
９	９	リプレイＧ			×	0	0	0	0	0	0
１０	１０	小役Ａ１			×	0	0	0	0	0	0
１１	１１	小役Ａ２			×	0	0	0	0	0	0
１２	１２	小役Ａ３			×	0	0	0	0	0	0
１３	１３	小役Ａ４			×	0	0	0	0	0	0
１４	１４	小役Ａ５			×	0	0	0	0	0	0
１５	１５	小役Ａ６			×	0	0	0	0	0	0
１６	１６	小役Ｂ１			×	0	0	0	0	0	0
１７	１７	小役Ｂ２			×	0	0	0	0	0	0
１８	１８	小役Ｂ３			×	0	0	0	0	0	0
１９	１９	小役Ｂ４			×	0	0	0	0	0	0
２０	２０	小役Ｂ５			×	0	0	0	0	0	0
２１	２１	小役Ｂ６			×	0	0	0	0	0	0
２２	２２	小役Ｃ			○	3310	3310	3310	3310	3310	3310
２３	２３	小役Ｄ			○	16230	16230	16230	16230	16230	16230
２４	２４	小役Ｅ			○	19825	19825	19825	19825	19825	19825
２５			１	１ＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２６			２	ＲＢＡ	×	0	0	0	0	0	0
２７			３	ＲＢＢ	×	0	0	0	0	0	0
２８			４	ＲＢＣ	×	0	0	0	0	0	0
２９			５	ＲＢＤ	×	0	0	0	0	0	0
３０			６	ＲＢＥ	×	0	0	0	0	0	0
３１			７	ＲＢＦ	×	0	0	0	0	0	0
３２			８	ＲＢＧ	×	0	0	0	0	0	0
３３			９	ＲＢＨ	×	0	0	0	0	0	0
３４			１０	ＲＢＩ	×	0	0	0	0	0	0
３５			１１	ＲＢＪ	×	0	0	0	0	0	0
３６			１２	ＲＢＫ	×	0	0	0	0	0	0
３７			１３	ＲＢＬ	×	0	0	0	0	0	0
３８			１４	ＲＢＭ	×	0	0	0	0	0	0
３９			１５	ＲＢＮ	×	0	0	0	0	0	0
４０			１６	ＲＢＯ	×	0	0	0	0	0	0
４１			１７	ＲＢＰ	×	0	0	0	0	0	0

【図１３１】



【図１３２】



【図１３３】

＜第２３実施形態＞
ＲＷＭの内容（１）

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F009 (1)	_NB_RT_STS	ＲＴ状態番号	0:非RT
		ＲＴ状態を管理するための番号	1:RT1
F00A (2)	_CT_RT_GAME	ＲＴ遊技回数	0～1400(D)
		ＲＴ１の遊技回数をカウントするカウンタ	
F00D (1)	_NB_CND_BNS	役物条件装置番号	0～17(D)
		役物条件装置の作動状態を管理する番号	
F00E (1)	_CT_BIG_PAY	１ＢＢ作動時の獲得可能枚数	0～170(D)
		１ＢＢ遊技中の獲得枚数カウンタ	
F00F (1)	_CT_BONUS_PLAY	ＲＢ作動時の遊技回数	0～12(D)
		ＲＢ遊技中の遊技回数カウンタ	
F010 (1)	_CT_BONUS_WIN	ＲＢ作動時の入賞回数	0～8(D)
		ＲＢ遊技中の入賞回数カウンタ	
F012 (1)	_PT_IN_A_LV	入力ポートレベルデータＡ	
		D0 左ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 中ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D2 右ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D3 省略	
		D4 省略	
		D5 省略	
		D6 スタートスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D7 省略	
F015 (1)	_PT_IN_A_BK	入力ポートレベルデータＡ（前回）	
		D0 左ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 中ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D2 右ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D3 省略	
		D4 省略	
		D5 省略	
		D6 スタートスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D7 省略	
F017 (1)	_PT_IN_A_UP	入力ポート立ち上がりデータＡ	
		D0 左ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 中ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D2 右ストップスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D3 省略	
		D4 省略	
		D5 省略	
		D6 スタートスイッチ信号	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D7 省略	

【図１３４】

＜第２３実施形態＞
ＲＷＭの内容（２）

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F019 (1)	_PT_MOTOR1	第１リールモータ信号データ	
		D0 モータ信号０－１(φ０)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 モータ信号０－２(φ１)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D2 モータ信号０－３(φ２)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D3 モータ信号０－４(φ３)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F01A (1)	_PT_MOTOR2	第２リールモータ信号データ	
		D0 モータ信号１－１(φ０)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 モータ信号１－２(φ１)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D2 モータ信号１－３(φ２)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D3 モータ信号１－４(φ３)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F01B (1)	_PT_MOTOR3	第３リールモータ信号データ	
		D0 モータ信号２－１(φ０)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 モータ信号２－２(φ１)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D2 モータ信号２－３(φ２)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D3 モータ信号２－４(φ３)	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F039 (2)	_TM2_TAR1_WAIT	第１リール指定図柄位置検索待機時間	0～14112(D)
		待機演出実行時に、第１リールの減速を開始するまでの待機時間を計測するためのタイマ	
F03B (2)	_TM2_TAR2_WAIT	第２リール指定図柄位置検索待機時間	0～14782(D)
		待機演出実行時に、第２リールの減速を開始するまでの待機時間を計測するためのタイマ	
F03D (2)	_TM2_TAR3_WAIT	第３リール指定図柄位置検索待機時間	0～16122(D)
		待機演出実行時に、第３リールの減速を開始するまでの待機時間を計測するためのタイマ	
F041 (2)	_TM2_WAIT	待機時間	0～896(D)
		第２停止時に１ＢＢの図柄組合せが停止表示可能となった場合に第３停止を許可するまでの待機時間	

【図１３５】

＜第２３実施形態＞
ＲＷＭの内容（３）

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F04D (1)	_WK_RL1_STS	第１リール駆動状態	
		D0 リール駆動状態番号 0:停止 3:加速開始 1:減速 4:減速開始 2:加速 5:定速	0～5(D)
		D1	
		D2	
		D3	
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 励磁更新状態 0:励磁更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ 1:非励磁更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	0,1
F04E (1)	_FL_RL1_MT_IDX	第１リールモータインデックス	
		D0 モータインデックス１信号（今回）	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 未使用	0
		D2 未使用	0
		D3 未使用	0
		D4 モータインデックス１信号（前回）	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F04F (1)	_CT_RL1_PLSOUT	第１リール駆動パルス出力カウンタ モータの励磁を切り替える割込み回数	0～90(D)
F050 (1)	_CT_RL1_PLSCHG	第１リール駆動パルス切替え回数 モータの駆動パルスを切り替える回数	0～9(D)
F051 (1)	_CT_RL1_BAD	第１リール回転不良検出カウンタ 第１リールの回転が正常か異常（脱調）かを判断するためのカウンタ	0～255(D)
F052 (1)	_NB_RL1_STEP	第１リールの１図柄のステップ番号 １図柄のステップ数	0～17(D)
F053 (1)	_NB_RL1_PASPIC	第１リール図柄番号（通過位置用）	
		中段を通過している図柄番号	0～19(D)
		リールセンサ未通過時	FF(H)
F054 (1)	_NB_RL1_STPPIC	第１リール図柄番号（停止位置用）	
		中段に停止させる図柄番号	0～19(D)
		停止させる図柄番号未設定時	FF(H)
F055 (1)	_CT_RL1_PLUS	第１リール駆動パルスデータ検索用カウンタ 第１リールの駆動パルステーブルのオフセットを生成するためのカウンタ	0～255(D)
F056 (2)	_CT_RL1_WAIT	第１リール回転開始待機カウンタ 待機演出後の第１リールのランダム遅延用のカウンタ	0～335(D)

【図１３６】

＜第２３実施形態＞
ＲＷＭの内容（４）

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F058 (1)	_WK_RL2_STS	第２リール駆動状態	
		D0 リール駆動状態番号 0:停止 3:加速開始 1:減速 4:減速開始 2:加速 5:定速	0～5(D)
		D1	
		D2	
		D3	
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 励磁更新状態 0:励磁更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ 1:非励磁更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	0,1
F059 (1)	_FL_RL2_MT_IDX	第２リールモータインデックス	
		D0 モータインデックス２信号（今回）	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 未使用	0
		D2 未使用	0
		D3 未使用	0
		D4 モータインデックス２信号（前回）	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F05A (1)	_CT_RL2_PLSOUT	第２リール駆動パルス出力カウンタ モータの励磁を切り替える割込み回数	0～90(D)
F05B (1)	_CT_RL2_PLSCHG	第２リール駆動パルス切替え回数 モータの駆動パルスを切り替える回数	0～9(D)
F05C (1)	_CT_RL2_BAD	第２リール回転不良検出カウンタ 第２リールの回転が正常か異常（脱調）かを判断するためのカウンタ	0～255(D)
F05D (1)	_NB_RL2_STEP	第２リールの１図柄のステップ番号 １図柄のステップ数	0～17(D)
F05E (1)	_NB_RL2_PASPIC	第２リール図柄番号（通過位置用）	
		中段を通過している図柄番号	0～19(D)
		リールセンサ未通過時	FF(H)
F05F (1)	_NB_RL2_STPPIC	第２リール図柄番号（停止位置用）	
		中段に停止させる図柄番号	0～19(D)
		停止させる図柄番号未設定時	FF(H)
F060 (1)	_CT_RL2_PLUS	第２リール駆動パルスデータ検索用カウンタ 第２リールの駆動パルステーブルのオフセットを生成するためのカウンタ	0～255(D)
F061 (2)	_CT_RL2_WAIT	第２リール回転開始待機カウンタ 待機演出後の第２リールのランダム遅延用のカウンタ	0～335(D)

【図１３７】

＜第２３実施形態＞
ＲＷＭの内容（５）

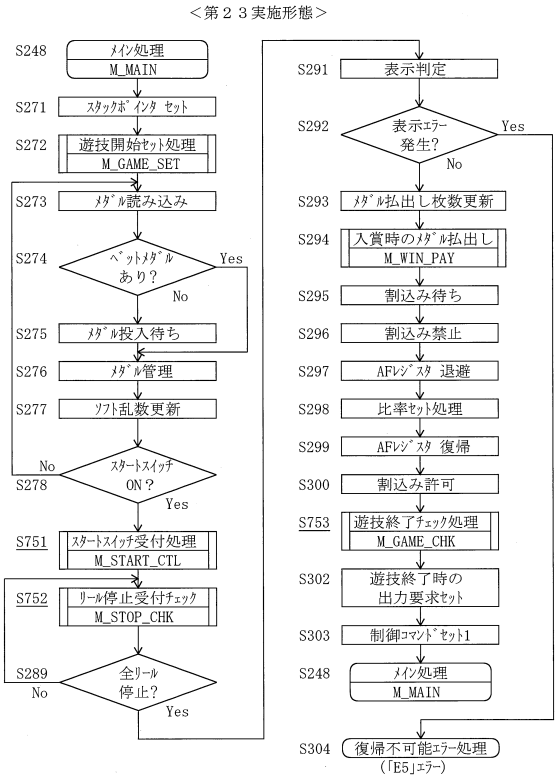
ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F063 (1)	_WK_RL3_STS	第３リール駆動状態	
		D0 リール駆動状態番号 0:停止 3:加速開始 1:減速 4:減速開始 2:加速 5:定速	0～5(D)
		D1	
		D2	
		D3	
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 励磁更新状態 0:励磁更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ 1:非励磁更新ﾀｲﾐﾝｸﾞ	0,1
F064 (1)	_FL_RL3_MT_IDX	第３リールモータインデックス	
		D0 モータインデックス３信号（今回）	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D1 未使用	0
		D2 未使用	0
		D3 未使用	0
		D4 モータインデックス３信号（前回）	1:ｵﾝ 0:ｵﾌ
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F065 (1)	_CT_RL3_PLSOUT	第３リール駆動パルス出力カウンタ モータの励磁を切り替える割込み回数	0～90(D)
F066 (1)	_CT_RL3_PLSCHG	第３リール駆動パルス切替え回数 モータの駆動パルスを切り替える回数	0～9(D)
F067 (1)	_CT_RL3_BAD	第３リール回転不良検出カウンタ 第２リールの回転が正常か異常（脱調）かを判断するためのカウンタ	0～255(D)
F068 (1)	_NB_RL3_STEP	第３リールの１図柄のステップ番号 １図柄のステップ数	0～17(D)
F069 (1)	_NB_RL3_PASPIC	第３リール図柄番号（通過位置用）	
		中段を通過している図柄番号	0～19(D)
		リールセンサ未通過時	FF(H)
F06A (1)	_NB_RL3_STPPIC	第３リール図柄番号（停止位置用）	
		中段に停止させる図柄番号	0～19(D)
		停止させる図柄番号未設定時	FF(H)
F06B (1)	_CT_RL3_PLUS	第３リール駆動パルスデータ検索用カウンタ 第３リールの駆動パルステーブルのオフセットを生成するためのカウンタ	0～255(D)
F06C (2)	_CT_RL3_WAIT	第３リール回転開始待機カウンタ 待機演出後の第３リールのランダム遅延用のカウンタ	0～335(D)

【図１３８】

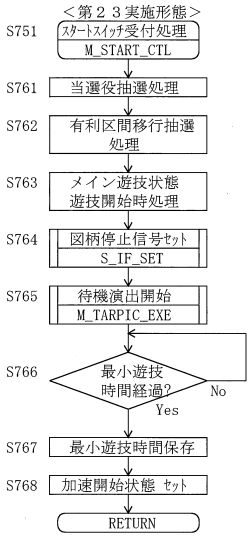
＜第２３実施形態＞
ＲＷＭの内容（６）

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F070 (1)	_NB_ADV_KND	区間種別番号 有利区間を管理するための番号	0:非有利区間 1:有利区間
F078 (1)	_FL_AT	ＡＴフラグ ＡＴ当選の有無を判断するためのフラグ	0:AT非当選 1:AT当選
F07A (2)	_CT_ADV_CLR	有利区間クリアカウンタ 有利区間を管理するためのカウンタ	0～1500(D)
F07C (2)	_CT_MY	差数カウンタ（ＭＹカウンタ） 差枚数を管理するためのカウンタ	0～2414(D)
F07E (1)	_NB_GAM_STS	メイン遊技状態番号 メイン遊技状態を管理するための番号	0～5(D)
F080 (1)	_CT_AT_ZN	ＡＴ前兆カウンタ ＡＴの前兆遊技回数を管理するためのカウンタ	0～33(D)
F097 (1)	_CT_ENDING	エンディングカウンタ エンディングを管理するためのカウンタ	0～2(D)
F098 (1)	_CT_AT_WAIT	ＡＴ待機カウンタ ＡＴ発動を管理するためのカウンタ	0～8(D)
F09C (1)	_CT_AT_SET	ＡＴセット数カウンタ ＡＴの継続回数を管理するためのカウンタ	0～255(D)
F09D (1)	_CT_AT_BACK	ＡＴ引戻しカウンタ ＡＴ終了後の引戻し遊技回数をカウントするためのカウンタ	0～50(D)
F09E (1)	_WK_PRD	待機演出種別 待機演出を管理するための番号 0;待機演出なし 2;待機演出番号1～4決定時 3;三役番号5～8決定時	0,2,3(D)
F09F (1)	_WK_PLS_REV	検索用カウンタ更新補正データ 演出を管理するための番号 0;正回転時 FE;逆回転時	0,FE(H)
F0A0 (1)	_NB_PRD_NO	待機演出番号 演出を管理するための番号 0;なし 3;黒BAR揃い 1;黒BAR揃い 4;赤7揃い後黒BAR揃い 2;赤7揃い	0～4(D)
F0A1 (1)	_NB_TRIO	三役番号 演出を管理するための番号 0;なし 7;ﾘﾌﾟﾚｲｽｲｶｰｽｲｶ 5;ｽｲｶ揃い 8;特図下ｰｽｲｶｰｽｲｶ 6;ﾁｪﾘｰｰｽｲｶｰｽｲｶ	0,5～8(D)
F0A9 (1)	_NB_CND_NOR	入賞及びリプレイ条件装置番号 入賞及びリプレイ条件装置の作動状態を管理するための番号	0～24(D)
F0AA (1)	_NB_CRRT_BNS	役物条件装置番号 役物条件装置の作動状態を管理するための番号	0～17(D)
F0AB (2)	_TM2_GAME	最小遊技時間 １回の最小遊技時間を監視するためのタイマ	0～3672(D)

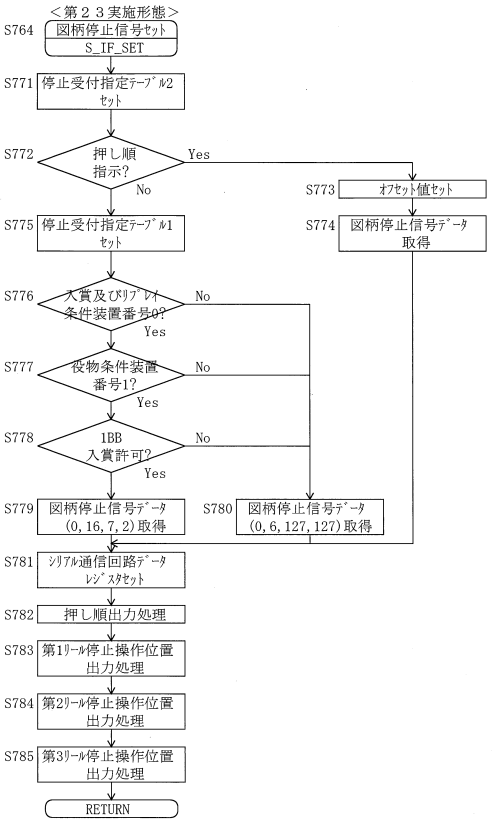
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】

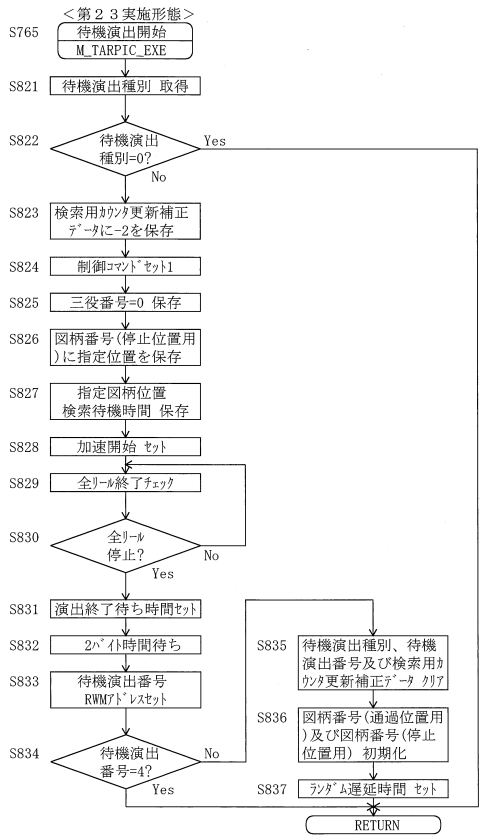


【図１４２】

＜第２３実施形態＞
（Ａ）停止受付指定テーブル１（TBL_ORD_INF1）
(1)役物条件装置番号＝１、並びにメイン遊技状態番号３及びＡＴ待機カウンタ＝０
DEFB　0　(押し順)
DEFB　１６　(左リール停止位置)
DEFB　7　(中リール停止位置)
DEFB　2　(右リール停止位置)
(2)上記以外
DEFB　0　(押し順)
DEFB　6　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)

（Ｂ）停止受付指定テーブル２（TBL_ORD_INF2）
(1)押し順１２３
DEFB　0　(押し順)
DEFB　１２７　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)
(2)押し順１３２
DEFB　1　(押し順)
DEFB　１２７　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)
(3)押し順２１３
DEFB　2　(押し順)
DEFB　１２７　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)
(4)押し順２３１
DEFB　3　(押し順)
DEFB　１２７　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)
(5)押し順３１２
DEFB　4　(押し順)
DEFB　１２７　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)
(6)指示番号６（押し順３２１）
DEFB　5　(押し順)
DEFB　１２７　(左リール停止位置)
DEFB　１２７　(中リール停止位置)
DEFB　１２７　(右リール停止位置)

【図１４３】



【図１４４】

＜第２３実施形態＞
リール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）

待機演出番号１時（中段「黒ＢＡＲ」揃い）
１０００（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　８　（左リール停止図柄指定位置）
１００１（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　８　（中リール停止図柄指定位置）
１００２（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　３　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号２時（中段「赤７」揃い）
１００３（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（左リール停止図柄指定位置）
１００４（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（中リール停止図柄指定位置）
１００５（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　８　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号３時（中段「黒ＢＡＲ」揃い）
１００６（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　８　（左リール停止図柄指定位置）
１００７（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　８　（中リール停止図柄指定位置）
１００８（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　３　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号４時（中段「赤７」揃い後、「黒ＢＡＲ」揃い）
１００９（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（左リール停止図柄指定位置）
１００Ａ（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（中リール停止図柄指定位置）
１００Ｂ（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　８　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号５時（中段「スイカ」揃い）
１００Ｃ（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　５　（左リール停止図柄指定位置）
１００Ｄ（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　９　（中リール停止図柄指定位置）
１００Ｅ（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号６時（中段「チェリー」－「スイカ」－「スイカ」停止）
１００Ｆ（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　９　（左リール停止図柄指定位置）
１０１０（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　９　（中リール停止図柄指定位置）
１０１１（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号７時（中段「リプレイ」－「スイカ」－「スイカ」停止）
１０１２（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　６　（左リール停止図柄指定位置）
１０１３（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　９　（中リール停止図柄指定位置）
１０１４（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（右リール停止図柄指定位置）

待機演出番号８時（中段「特図下」－「スイカ」－「スイカ」停止）
１０１５（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　４　（左リール停止図柄指定位置）
１０１６（Ｈ）　ＤＥＦＢ　　９　（中リール停止図柄指定位置）
１０１７（Ｈ）　ＤＥＦＢ　１８　（右リール停止図柄指定位置）

【図１４５】

＜第２３実施形態＞
リール演出実行タイマテーブル１（TBL_TARPIC_TM1）
１０１８（Ｈ）　ＤＥＦＷ　14112　　（左リール指定図柄位置検索待機時間）
１０１Ａ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　14112+670　　（中リール指定図柄位置検索待機時間）
１０１Ｃ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　14112+2010　　（右リール指定図柄位置検索待機時間）
１０１Ｅ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　5371　　（演出終了時待ち時間）

リール演出実行タイマテーブル２（TBL_TARPIC_TM2）
１０２０（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748　　（左リール指定図柄位置検索待機時間）
１０２２（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748+672+336　　（中リール指定図柄位置検索待機時間）
１０２４（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748+1340+672　　（右リール指定図柄位置検索待機時間）
１０２６（Ｈ）　ＤＥＦＷ　4476　　（演出終了時待ち時間）

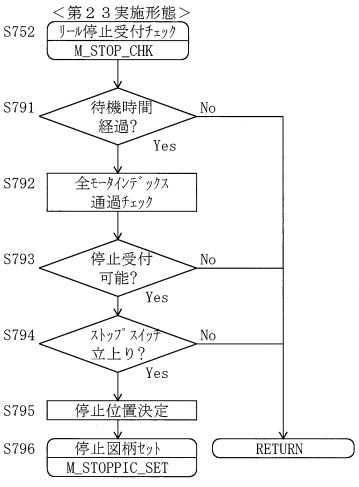
リール演出実行タイマテーブル３（TBL_TARPIC_TM3）
１０２８（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748　　（左リール指定図柄位置検索待機時間）
１０２Ａ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748+672+336　　（中リール指定図柄位置検索待機時間）
１０２Ｃ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748+1340+672　　（右リール指定図柄位置検索待機時間）
１０２Ｅ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　5371　　（演出終了時待ち時間）

リール演出実行タイマテーブル４（TBL_TARPIC_TM4）
１０３０（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748　　（左リール指定図柄位置検索待機時間）
１０３２（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748+672+336　　（中リール指定図柄位置検索待機時間）
１０３４（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748+1340+672　　（右リール指定図柄位置検索待機時間）
１０３６（Ｈ）　ＤＥＦＷ　2686　　（演出終了時待ち時間）

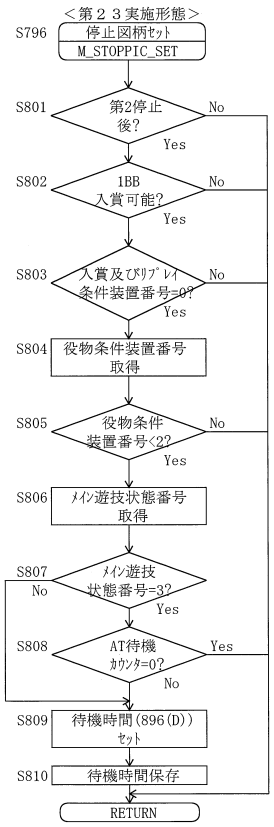
リール演出実行タイマテーブル５、６、７（TBL_TARPIC_TM5,6,7）
１０３８（Ｈ）　ＤＥＦＷ　780+1344+1008　　（左リール指定図柄位置検索待機時間）
１０３Ａ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　780+672+504　　（中リール指定図柄位置検索待機時間）
１０３Ｃ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748　　（右リール指定図柄位置検索待機時間）
１０３Ｅ（Ｈ）　ＤＥＦＷ　2371　　（演出終了時待ち時間）

リール演出実行タイマテーブル８（TBL_TARPIC_TM8）
１０４０（Ｈ）　ＤＥＦＷ　780+2016+1008　　（左リール指定図柄位置検索待機時間）
１０４２（Ｈ）　ＤＥＦＷ　780+672+504　　（中リール指定図柄位置検索待機時間）
１０４４（Ｈ）　ＤＥＦＷ　748　　（右リール指定図柄位置検索待機時間）
１０４６（Ｈ）　ＤＥＦＷ　2371　　（演出終了時待ち時間）

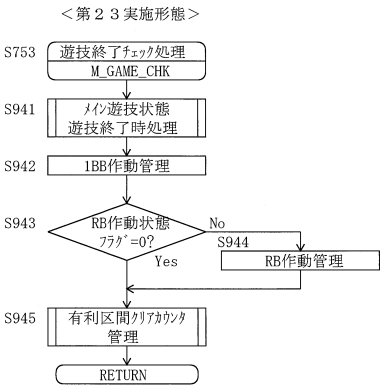
【図１４６】



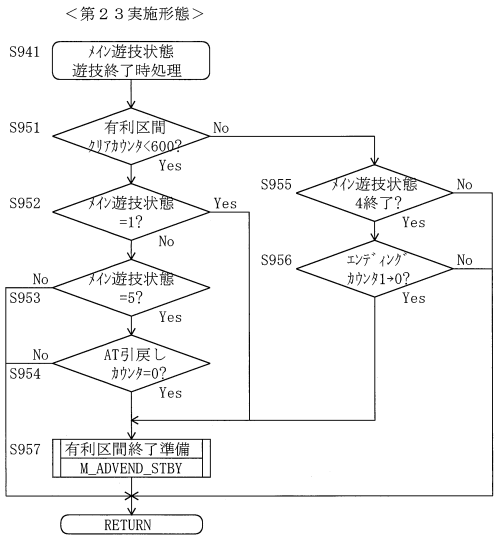
【図１４７】



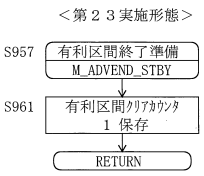
【図１４８】



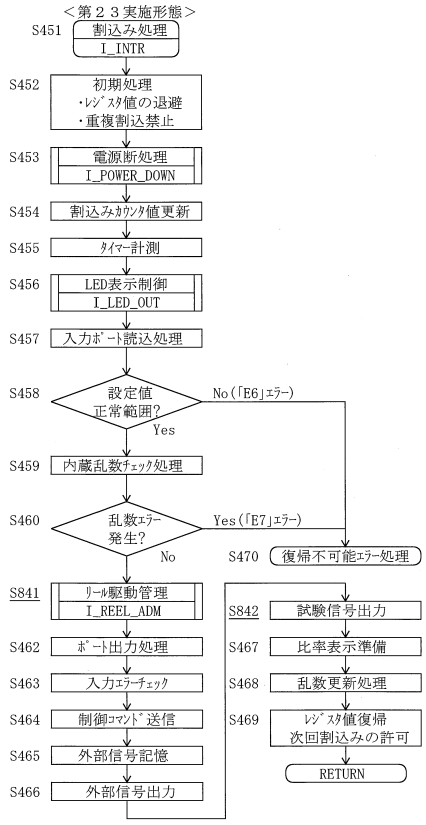
【図１４９】



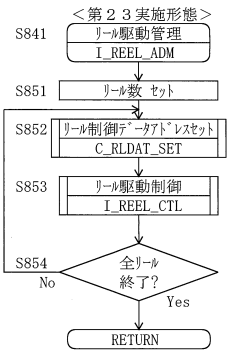
【図１５０】



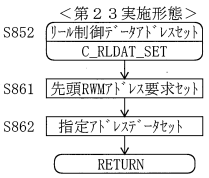
【図１５１】



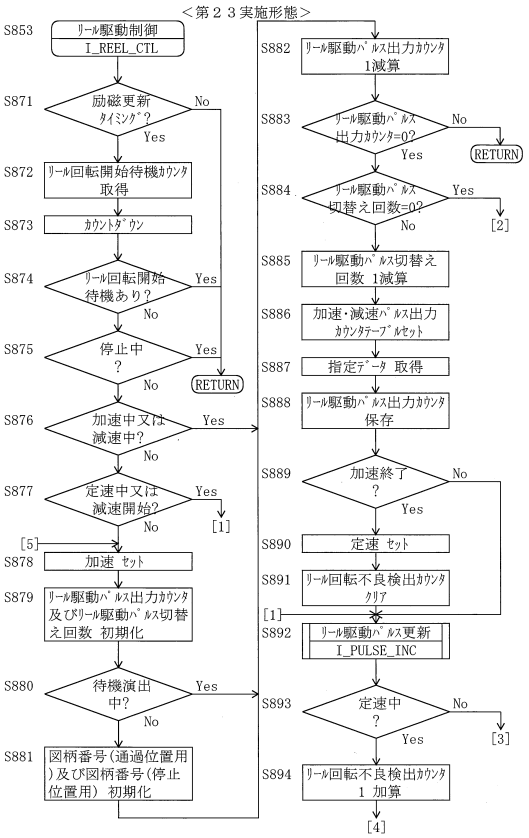
【図１５２】



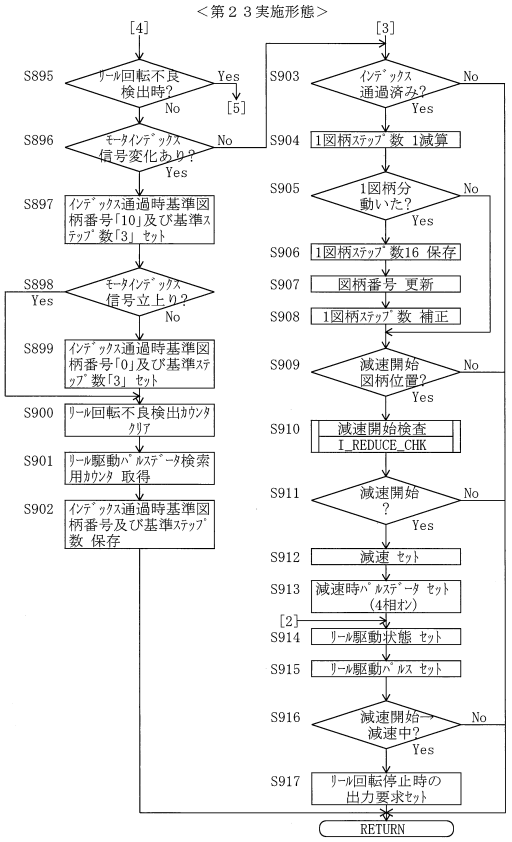
【図１５３】



【図１５４】



【図１５５】



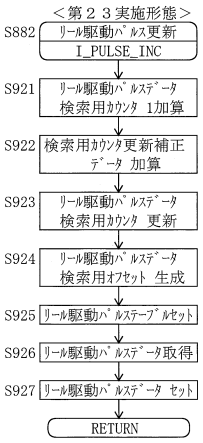
【図１５６】

＜第２３実施形態＞

加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）

１０５０（H）	ＤＥＦＢ	９０	（減速時パルス出力カウンタ）
１０５１（H）	ＤＥＦＢ	１	（加速時パルス出力カウンタ（８ステップ目））
１０５２（H）	ＤＥＦＢ	２	（加速時パルス出力カウンタ（７ステップ目））
１０５３（H）	ＤＥＦＢ	２	（加速時パルス出力カウンタ（６ステップ目））
１０５４（H）	ＤＥＦＢ	２	（加速時パルス出力カウンタ（５ステップ目））
１０５５（H）	ＤＥＦＢ	２	（加速時パルス出力カウンタ（４ステップ目））
１０５６（H）	ＤＥＦＢ	３	（加速時パルス出力カウンタ（３ステップ目））
１０５７（H）	ＤＥＦＢ	２５	（加速時パルス出力カウンタ（２ステップ目））
１０５８（H）	ＤＥＦＢ	２５	（加速時パルス出力カウンタ（１ステップ目））

【図１５７】



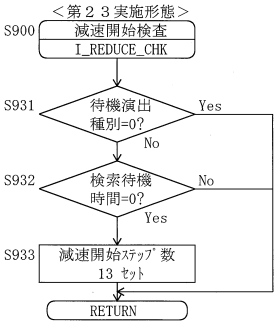
【図１５８】

＜第２３実施形態＞

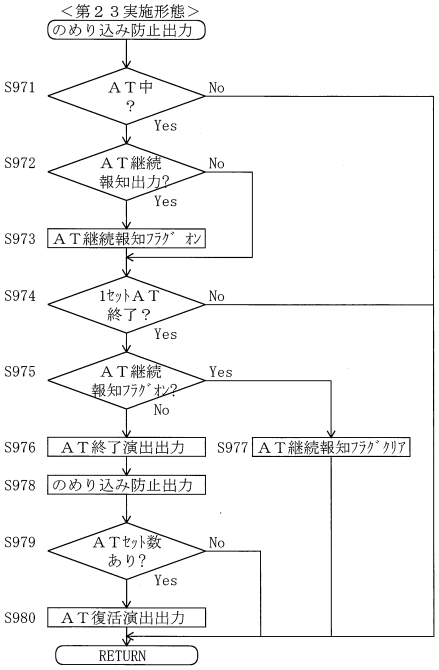
リール駆動パルステーブル（TBL_REEL__PULSE）

１１００（H）	ＤＥＦＢ	０００００１００１（Ｂ）	（φ３、φ０オン）
１１０１（H）	ＤＥＦＢ	０００００００１（Ｂ）	（φ０オン）
１１０２（H）	ＤＥＦＢ	０００００００１１（Ｂ）	（φ０、φ１オン）
１１０３（H）	ＤＥＦＢ	０００００００１０（Ｂ）	（φ１オン）
１１０４（H）	ＤＥＦＢ	０００００１１０（Ｂ）	（φ１、φ２オン）
１１０５（H）	ＤＥＦＢ	０００００１００（Ｂ）	（φ２オン）
１１０６（H）	ＤＥＦＢ	０００００１１００（Ｂ）	（φ２、φ３オン）
１１０７（H）	ＤＥＦＢ	０００００１０００（Ｂ）	（φ３オン）

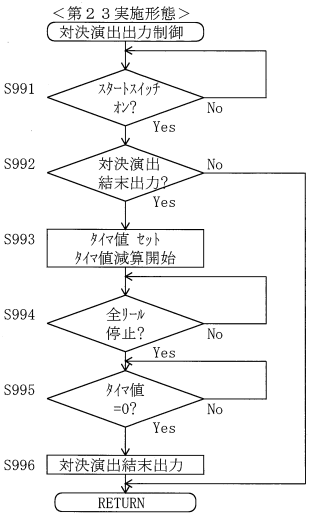
【図１５９】



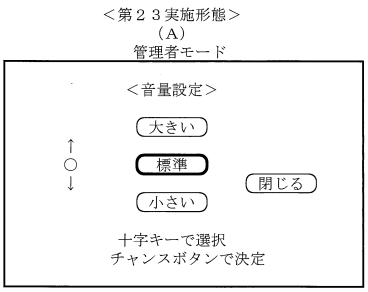
【図１６０】

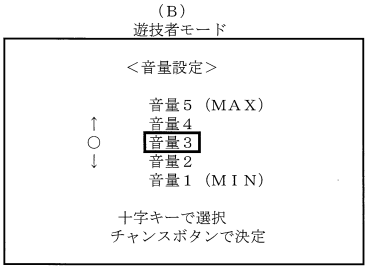


【図１６１】



【図１６２】





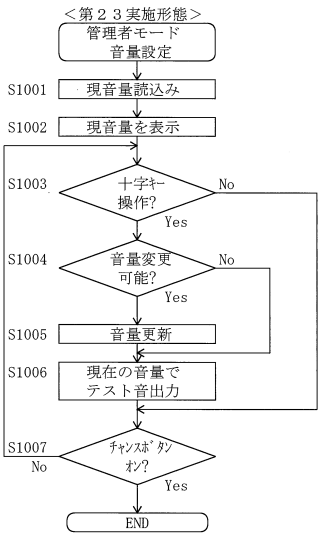
（C）
音量制限モードと各音量との関係

	小さい	標準	大きい
音量１	２０	２０	２０
音量２	２５	５０	７０
音量３	３０	７０	８０
音量４	３５	８０	９０
音量５	４０	９０	１００

←管理者モードの設定

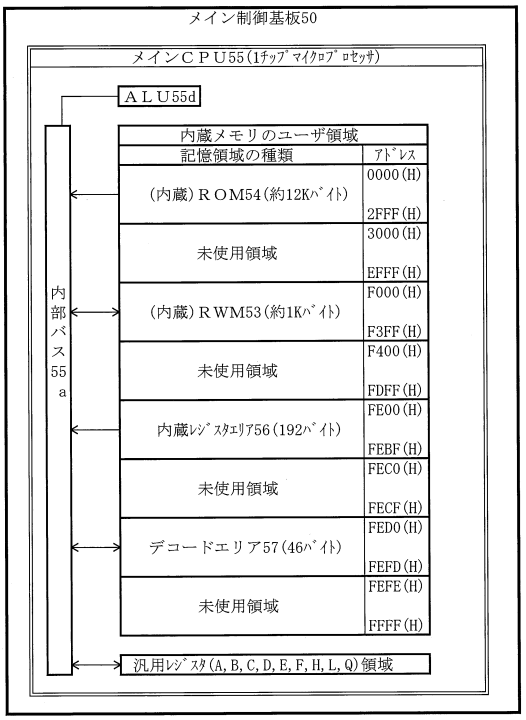
↑
遊技者モードの設定

【図１６３】



【図１６４】

＜第２４実施形態＞
メインＣＰＵ55(1ﾁｯﾌﾟﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｾｯｻ)の構造



【図１６５】

＜第２４実施形態＞
ＲＯＭ54及びＲＷＭ53の構造

(ｱﾄﾞﾚｽ)

(内蔵) ＲＯＭ54 (約12Kﾊﾞｲﾄ)	使用領域	制御領域	0000(H) 1FFF(H)
		データ領域	1200(H) 1FFF(H)
	使用領域外	制御領域	2000(H) 22FF(H)
		データ領域	2300(H)
	その他(プログラム管理領域等)		2FFF(H)
未使用領域			3000(H) EFFF(H)
(内蔵) ＲＷＭ53 (約1Kﾊﾞｲﾄ)	使用領域	作業領域	F000(H) F1CF(H)
		スタック領域	F1D0(H) F1FF(H)
	使用領域外	作業領域	F200(H) F2FF(H)
		スタック領域	F300(H)
	その他(未使用領域等)		F3FF(H)
未使用領域			F400(H) FDFF(H)

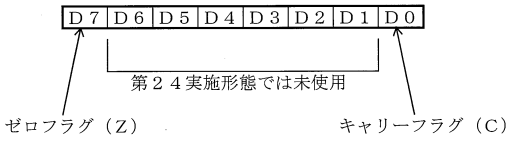
【図１６６】

＜第２４実施形態＞

（Ａ）汎用レジスタの種類

Ａレジスタ	Ｆレジスタ	ペアレジスタ
Ｂレジスタ	Ｃレジスタ	ペアレジスタ
Ｄレジスタ	Ｅレジスタ	ペアレジスタ
Ｈレジスタ	Ｌレジスタ	ペアレジスタ
Ｑレジスタ		

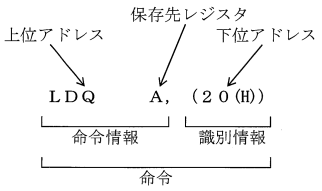
（Ｂ）Ｆ（フラグ）レジスタの構造



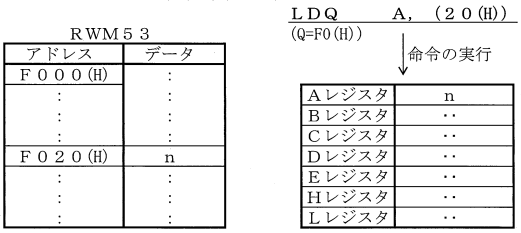
【図１６７】

＜第２４実施形態＞

（Ａ）命令の一例



（Ｂ）命令の実行



【図１６８】

＜第２４実施形態＞
命令の種類（１）

No.	命令	命令内容
1	JTQ　NZ,(k),e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する。
2	JTQ　Z,(k),e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」である場合には、ｅ（アドレス）に処理を移行する。
3	RTQ　NZ,(k)	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。
4	RTQ　Z,(k)	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」である場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。
5	RCP　NZ,A,n	Ａレジスタ値と「ｎ（値）」とを比較し、「０」でない場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。
6	RCP　Z,A,n	Ａレジスタ値と「ｎ（値）」とを比較し、「０」である場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。
7	RCP　NC,A,n	Ａレジスタ値と「ｎ（値）」とを比較し、キャリーが発生していない場合は処理を終了し、呼び出し元に移行する。
8	RCP　C,A,n	Ａレジスタ値と「ｎ（値）」とを比較し、キャリーが発生している場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。
9	LDWQ　(k),(k')	Ｑレジスタの内容を上位、ｋ'を下位としたアドレスと前記アドレス＋１に保存されている内容を、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスと前記アドレス＋１に保存する。
10	LDWQ　(k),mn	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスと前記アドレス＋１に、ｍｎ（２バイト値）を保存する。
11	JTWQ　NZ,(k),e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容と前記アドレス＋１に保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合にはｅ（アドレス）に処理を移行する。
12	JTWQ　Z,(k),e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容と前記アドレス＋１に保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」である場合にはｅ（アドレス）に処理を移行する。
13	RTWQ　NZ,(k)	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容と前記アドレス＋１に保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」でない場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。
14	RTWQ　Z,(k)	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容と前記アドレス＋１に保存されている内容が「０」であるか否かを判断し、「０」である場合には処理を終了し、呼び出し元に移行する。

【図１６９】

＜第２４実施形態＞
命令の種類（２）

No.	命令	命令内容
15	ICPLDS　A,n	＜パターン１＞ Ａレジスタの内容に「１」を加算した値と「ｎ」（１バイト値）と比較し、「ｎ」を超えていた場合にはＡレジスタに「ｎ」の値をセットする。 ＜パターン２＞ Ａレジスタの内容が「１」未満である場合には、Ａレジスタの内容に「１」を加算して処理を終了する。 Ａレジスタの内容が「１」以上であった場合には、Ａレジスタの内容を「ｎ」（１バイト値）にセットして処理を終了する。 ＜パターン３＞ Ａレジスタの内容が「ｎ」（１バイト値）未満である場合には、Ａレジスタの内容に「１」を加算して処理を終了する。 Ａレジスタの内容が「ｎ」であった場合にはそのまま処理を終了する。 Ａレジスタの内容が「ｎ」を超えていた場合には、Ａレジスタの内容を「ｎ」（１バイト値）にセットして処理を終了する。
16	ICPLDS　(HL),n	＜パターン１＞ ＨＬレジスタの内容に「１」を加算した値と「ｎ」（１バイト値）と比較し、「ｎ」を超えていた場合にはＨＬレジスタに「ｎ」の値をセットする。 ＜パターン２＞ ＨＬレジスタの内容が「１」未満である場合には、ＨＬレジスタの内容に「１」を加算して処理を終了する。 ＨＬレジスタの内容が「１」以上であった場合には、ＨＬレジスタの内容を「ｎ」（１バイト値）にセットして処理を終了する。 ＜パターン３＞ ＨＬレジスタの内容が「ｎ」（１バイト値）未満である場合には、ＨＬレジスタの内容に「１」を加算して処理を終了する。 ＨＬレジスタの内容が「ｎ」であった場合にはそのまま処理を終了する。 ＨＬレジスタの内容が「ｎ」を超えていた場合には、ＨＬレジスタの内容を「ｎ」（１バイト値）にセットして処理を終了する。
17	JCPQR　NZ,(k),n,e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」でない場合は、ｅ（アドレス）に処理を移行する。
18	JCPQR　Z,(k),n,e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」である場合は、ｅ（アドレス）に処理を移行する。
19	JCPQR　NC,(k),n,e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生しなかった場合は、ｅ（アドレス）に処理を移行する。
20	JCPQR　C,(k),n,e	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生した場合は、ｅ（アドレス）に処理を移行する。

【図１７０】

＜第２４実施形態＞
命令の種類（３）

No.	命令	命令内容
21	RCPQ　NZ,(k),n	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」でない場合には、処理を終了する。
22	RCPQ　Z,(k),n	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、「０」である場合には、処理を終了する。
23	RCPQ　NC,(k),n	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生しなかった場合には、処理を終了する。
24	RCPQ　C,(k),n	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容から「ｎ」（１バイト値）を減算した結果、キャリーが発生した場合には、処理を終了する。
25	LDQ　(k),(k')	Ｑレジスタの内容を上位、ｋ'を下位としたアドレスに保存されている内容を、Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存する。
26	CLRHL　(HL),n	ＨＬレジスタ値が示すアドレスから「ｎ」（１バイト値）アドレス先までのＲＷＭの値に「０」を保存する。ＲＷＭの値が「０」であっても再度「０」を保存する。
27	DCPLDQ　(k),0	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容が「０」でない場合には「１」減算する。 ＜パターン１＞ 内容が「０」であった場合には減算を行わない。 ＜パターン２＞ 「１」を減算した結果、キャリーが発生した場合には、「０」を保存する。
28	DCPWLDQ　(k),0	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容と前記アドレス＋１に保存されている内容が「０」でない場合には「１」減算する。 ＜パターン１＞ 内容が「０」であった場合には減算を行わない。 ＜パターン２＞ 「１」を減算した結果、キャリーが発生した場合には、「０」を保存する。
29	LDWQ　(k),(HL+d)	「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）」のアドレスの内容を、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存し、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）＋１」のアドレスの内容を、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレス＋１に保存する。
30	LDWQ　(HL+d),(k)	Ｑレジスタの内容を上位、ｋを下位としたアドレスの内容を、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）」のアドレスに保存し、Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレス＋１の内容を、「ＨＬ＋ｄ（１バイト値）＋１」のアドレスに保存する。

【図１７１】

＜第２４実施形態＞
命令の種類（４）

No.	命令	命令内容
31	JT cc,(DE),e (cc=NZ,Z)	JT NZ,(DE),e ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」でない場合には、e（アドレス）に処理を移行する。
		JT Z,(DE),e ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」である場合には、e（アドレス）に処理を移行する。
32	RT cc,(DE),e (cc=NZ,Z)	RT NZ,(DE),e ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」でない場合には、処理を終了する。
		RT Z,(DE),e ＤＥレジスタの内容を演算し、「０」である場合には、処理を終了する。
33	JTQ cc,(k),e (cc=NZ,Z)	JTQ NZ,(k),e Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容を演算し、「０」でない場合には、e（アドレス）に処理を移行する。
		JTQ Z,(k),e Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容を演算し、「０」である場合には、e（アドレス）に処理を移行する。
34	RTQ cc,(k) (cc=NZ,Z)	RTQ NZ,(k) Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容を演算し、「０」でない場合には、処理を終了する。
		RTQ Z,(k) Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容を演算し、「０」である場合には、処理を終了する。
35	RTW cc,(ss) cc=NZ,Z ss=BC,DE,HL	RTW NZ,(ss) レジスタ（ＢＣ、ＤＥ、ＨＬ）の内容を演算し、「０」でない場合には、処理を終了する。
		RTW Z,(ss) レジスタ（ＢＣ、ＤＥ、ＨＬ）の内容を演算し、「０」である場合には、処理を終了する。
36	RBITQ cc,b,(k) (cc=NZ,Z)	PBITQ NZ,b,(k) Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のうち、「ｂ」（０～７ビット位置）が「０」でない場合には、処理を終了する。
		PBITQ Z,b,(k) Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のうち、「ｂ」（０～７ビット位置）が「０」である場合には、処理を終了する。
37	BITQ A,(k)	Ｑレジスタを上位、ｋを下位としたアドレスに保存されている内容のうち、「Ａ」の内容の位置を検査する。

【図１７２】

＜第２４実施形態＞
有利区間及びＡＴに関するデータを記憶するＲＷＭの内容

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F070 (1)	_NB_ADV_KND	区間種別番号 有利区間を管理するための番号	0:非有利区間 1:有利区間
F071 (1)	_FL_AT	ＡＴフラグ ＡＴ当選の有無を判断するためのフラグ	0:AT非当選 1:AT当選
F072 (2)	_CT_ADV_CLR	有利区間クリアカウンタ 有利区間を管理するためのカウンタ	0～1500(D)
F074 (2)	_CT_MY	差数カウンタ（ＭＹカウンタ） 差枚数を管理するためのカウンタ	0～2414(D)
F076 (1)	_NB_GAM_STS	メイン遊技状態番号 メイン遊技状態を管理するための番号	0～5(D)
F077 (1)	_CT_AT_ZN	ＡＴ前兆カウンタ ＡＴの前兆遊技回数を管理するためのカウンタ	0～33(D)
F078 (1)	_CT_ENDING	エンディングカウンタ エンディングを管理するためのカウンタ	0～2(D)
F079 (1)	_CT_AT_WAIT	ＡＴ待機カウンタ ＡＴ発動を管理するためのカウンタ	0～8(D)
F07A (1)	_CT_AT_SET	ＡＴセット数カウンタ ＡＴの継続回数を管理するためのカウンタ	0～255(D)
F07B (1)	_CT_AT_BACK	ＡＴ引戻しカウンタ ＡＴ終了後の引戻し遊技回数をカウントするためのカウンタ	0～50(D)

【図１７３】

＜第２５実施形態；ＲＷＭの内容（１）＞

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F00C (1)	_FL_ACTION	作動状態フラグ D0 未使用 D1 未使用 D2 未使用 D3 １ＢＢ D4 ＲＢ D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	
F00F (1)	_CT_BONUS_PLAY	ＲＢ作動時の遊技回数 ＲＢ作動時の遊技回数カウンタ	0～12(D)
F010 (1)	_CT_BONUS_WIN	ＲＢ作動時の入賞回数 ＲＢ作動時の入賞回数カウンタ	0～8(D)
F01E (1)	_PT_STOP_STS	停止受付情報データ D0 第１ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ D1 第２ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ D2 第３ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	1:受付可能 0:その他
F023 (1)	_NB_PAY_MEDAL	払出し枚数データ	0～15(D)
F024 (1)	_BF_PAY_MEDAL	払出し枚数データバッファ	0～15(D)
F0AD (1)	_FL_STOP_LP	リール停止フラグ D0 第1ﾘｰﾙ停止受付 D1 第2ﾘｰﾙ停止受付 D2 第3ﾘｰﾙ停止受付 D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	1:その他 0:受付済み
F0AF (1)	_NB_STOP_REEL	停止／制御リール番号データ 制御中又は停止受付時のリール番号	1:左 2:中 3:右
F0B4 (1)	_BF_PICTURE	制御図柄番号 基準位置(下段)に停止する図柄番号	0～19(D)

【図１７４】

＜第２５実施形態；ＲＷＭの内容（２）＞

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F0B7 (1)	_WK_STOP_PIC1	停止図柄データ（第１群） D0 ＲＢＡ作動図柄 D1 ＲＢＢ作動図柄 D2 ＲＢＣ作動図柄 D3 ＲＢＤ作動図柄 D4 ＲＢＥ作動図柄 D5 ＲＢＦ作動図柄 D6 ＲＢＧ作動図柄 D7 ＲＢＨ作動図柄	初期値 11111111(B)
F0B8 (1)	_WK_STOP_PIC2	停止図柄データ（第２群） D0 ＲＢＩ作動図柄 D1 ＲＢＪ作動図柄 D2 ＲＢＫ作動図柄 D3 ＲＢＬ作動図柄 D4 ＲＢＭ作動図柄 D5 ＲＢＮ作動図柄 D6 ＲＢＯ作動図柄 D7 ＲＢＰ作動図柄	初期値 11111111(B)
F0B9 (1)	_WK_STOP_PIC3	停止図柄データ（第３群） D0 １ＢＢ作動図柄 D1 リプレイ０１作動図柄 D2 リプレイ０２作動図柄 D3 リプレイ０３作動図柄 D4 リプレイ０４作動図柄 D5 リプレイ０５作動図柄 D6 リプレイ０６作動図柄 D7 リプレイ０７作動図柄	初期値 11111111(B)
F0BA (1)	_WK_STOP_PIC4	停止図柄データ（第４群） D0 リプレイ０８作動図柄 D1 リプレイ０９作動図柄 D2 リプレイ１０作動図柄 D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	初期値 00001111(B)

【図１７５】

＜第２５実施形態；ＲＷＭの内容（３）＞

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容		ﾃﾞｰﾀ
F0BB (1)	_WK_STOP_PIC5	停止図柄データ（第５群）		
		D0	小役０１（１５枚役）入賞図柄	初期値 11111111(B)
		D1	小役０２（１５枚役）入賞図柄	
		D2	小役０３（１５枚役）入賞図柄	
		D3	小役０４（１５枚役）入賞図柄	
		D4	小役０５（１５枚役）入賞図柄	
		D5	小役０６（１５枚役）入賞図柄	
		D6	小役０７（１５枚役）入賞図柄	
		D7	小役０８（１５枚役）入賞図柄	
F0BC (1)	_WK_STOP_PIC6	停止図柄データ（第６群）		
		D0	小役０９（１５枚役）入賞図柄	初期値 11111111(B)
		D1	小役１０（１５枚役）入賞図柄	
		D2	小役１１（１５枚役）入賞図柄	
		D3	小役１２（１５枚役）入賞図柄	
		D4	小役１３（３枚役）入賞図柄	
		D5	小役１４（３枚役）入賞図柄	
		D6	小役１５（３枚役）入賞図柄	
		D7	小役１６（３枚役）入賞図柄	
F0BD (1)	_WK_STOP_PIC7	停止図柄データ（第７群）		
		D0	小役１７（３枚役）入賞図柄	初期値 11111111(B)
		D1	小役１８（３枚役）入賞図柄	
		D2	小役１９（３枚役）入賞図柄	
		D3	小役２０（３枚役）入賞図柄	
		D4	小役２１（３枚役）入賞図柄	
		D5	小役２２（３枚役）入賞図柄	
		D6	小役２３（３枚役）入賞図柄	
		D7	小役２４（３枚役）入賞図柄	
F0BE (1)	_WK_STOP_PIC8	停止図柄データ（第８群）		
		D0	小役２５（１枚役）入賞図柄	初期値 11111111(B)
		D1	小役２６（１枚役）入賞図柄	
		D2	小役２７（１枚役）入賞図柄	
		D3	小役２８（１枚役）入賞図柄	
		D4	小役２９（１枚役）入賞図柄	
		D5	小役３０（１枚役）入賞図柄	
		D6	小役３１（１枚役）入賞図柄	
		D7	小役３２（１枚役）入賞図柄	
F0BF (1)	_WK_STOP_PIC9	停止図柄データ（第９群）		
		D0	小役３３（１枚役）入賞図柄	初期値 00000011(B)
		D1	小役３４（１枚役）入賞図柄	
		D2	未使用	
		D3	未使用	
		D4	未使用	
		D5	未使用	
		D6	未使用	
		D7	未使用	

【図１７６】

＜第２５実施形態；定義データ（１）＞

```
；リール図柄定義
@ZGR_01     EQU     0       ;青ＢＡＲ
@ZGR_02     EQU     1       ;黒ＢＡＲ
@ZGR_03     EQU     2       ;赤７
@ZGR_04     EQU     3       ;リプレイ
@ZGR_05     EQU     4       ;ベルＡ
@ZGR_06     EQU     5       ;ベルＢ
@ZGR_07     EQU     6       ;スイカ
@ZGR_08     EQU     7       ;チェリー
@ZGR_09     EQU     8       ;特図上
@ZGR_10     EQU     9       ;特図下


；図柄定義
@_PIC1      EQU     11111111B   ;図柄１群
@_PIC2      EQU     11111111B   ;図柄２群
@_PIC3      EQU     11111111B   ;図柄３群
@_PIC4      EQU     00000111B   ;図柄４群
@_PIC5      EQU     11111111B   ;図柄５群
@_PIC6      EQU     11111111B   ;図柄６群
@_PIC7      EQU     11111111B   ;図柄７群
@_PIC8      EQU     11111111B   ;図柄８群
@_PIC9      EQU     00000011B   ;図柄９群
```

【図１７７】

＜第２５実施形態；定義データ（２）＞

```
；図柄１群
@SRB_A      EQU     00000001B   ;ＲＢＡ作動図柄
@SRB_B      EQU     00000010B   ;ＲＢＢ作動図柄
@SRB_C      EQU     00000100B   ;ＲＢＣ作動図柄
@SRB_D      EQU     00001000B   ;ＲＢＤ作動図柄
@SRB_E      EQU     00010000B   ;ＲＢＥ作動図柄
@SRB_F      EQU     00100000B   ;ＲＢＦ作動図柄
@SRB_G      EQU     01000000B   ;ＲＢＧ作動図柄
@SRB_H      EQU     10000000B   ;ＲＢＨ作動図柄
@SRB_A_D    EQU     00001111B   ;ＲＢＡ作動図柄、ＲＢＢ作動図柄、
                                ＲＢＣ作動図柄、及びＲＢＤ作動図柄
@SRB_E_H    EQU     11110000B   ;ＲＢＥ作動図柄、ＲＢＦ作動図柄、
                                ＲＢＧ作動図柄、及びＲＢＨ作動図柄
@SRB_A_H    EQU     11111111B   ;図柄１群に係る作動図柄

；図柄２群
@SRB_I      EQU     00000001B   ;ＲＢＩ作動図柄
@SRB_J      EQU     00000010B   ;ＲＢＪ作動図柄
@SRB_K      EQU     00000100B   ;ＲＢＫ作動図柄
@SRB_L      EQU     00001000B   ;ＲＢＬ作動図柄
@SRB_M      EQU     00010000B   ;ＲＢＭ作動図柄
@SRB_N      EQU     00100000B   ;ＲＢＮ作動図柄
@SRB_O      EQU     01000000B   ;ＲＢＯ作動図柄
@SRB_P      EQU     10000000B   ;ＲＢＰ作動図柄
@SRB_I_L    EQU     00001111B   ;ＲＢＩ作動図柄、ＲＢＪ作動図柄、
                                ＲＢＫ作動図柄、及びＲＢＬ作動図柄
@SRB_M_P    EQU     11110000B   ;ＲＢＭ作動図柄、ＲＢＮ作動図柄、
                                ＲＢＯ作動図柄、及びＲＢＰ作動図柄
@SRB_I_P    EQU     11111111B   ;図柄２群に係る作動図柄

；図柄３群
@1BB        EQU     00000001B   ;１ＢＢ作動図柄
@REP_01     EQU     00000010B   ;リプレイ０１作動図柄
@REP_02     EQU     00000100B   ;リプレイ０２作動図柄
@REP_03     EQU     00001000B   ;リプレイ０３作動図柄
@REP_04     EQU     00010000B   ;リプレイ０４作動図柄
@REP_05     EQU     00100000B   ;リプレイ０５作動図柄
@REP_06     EQU     01000000B   ;リプレイ０６作動図柄
@REP_07     EQU     10000000B   ;リプレイ０７作動図柄
@REP_05_07  EQU     11100000B   ;リプレイ０５作動図柄、リプレイ０６作
                                動図柄、及びリプレイ０７作動図柄
```

【図１７８】

＜第２５実施形態；定義データ（３）＞

```
；図柄４群
@REP_08     EQU     00000001B   ;リプレイ０８作動図柄
@REP_09     EQU     00000010B   ;リプレイ０９作動図柄
@REP_10     EQU     00000100B   ;リプレイ１０作動図柄

；図柄５群
@WIN_01     EQU     00000001B   ;小役０１図柄
@WIN_02     EQU     00000010B   ;小役０２図柄
@WIN_03     EQU     00000100B   ;小役０３図柄
@WIN_04     EQU     00001000B   ;小役０４図柄
@WIN_05     EQU     00010000B   ;小役０５図柄
@WIN_06     EQU     00100000B   ;小役０６図柄
@WIN_07     EQU     01000000B   ;小役０７図柄
@WIN_08     EQU     10000000B   ;小役０８図柄
@WIN_01_02  EQU     00000011B   ;小役０１図柄、及び小役０２図柄
@WIN_02_04  EQU     00001110B   ;小役０２図柄、小役０３図柄、及び小役
                                ０４図柄
@WIN_07_08  EQU     11000000B   ;小役０７図柄及び小役０８図柄
@WIN_01_08  EQU     11111111B   ;図柄５群に係る図柄

；図柄６群
@WIN_09     EQU     00000001B   ;小役０９図柄
@WIN_10     EQU     00000010B   ;小役１０図柄
@WIN_11     EQU     00000100B   ;小役１１図柄
@WIN_12     EQU     00001000B   ;小役１２図柄
@WIN_13     EQU     00010000B   ;小役１３図柄
@WIN_14     EQU     00100000B   ;小役１４図柄
@WIN_15     EQU     01000000B   ;小役１５図柄
@WIN_16     EQU     10000000B   ;小役１６図柄
@WIN_09_12  EQU     00001111B   ;小役０９図柄、小役１０図柄、小役１１
                                図柄、及び小役１２図柄
@WIN_12_15  EQU     01111000B   ;小役１２図柄、小役１３図柄、小役１４
                                図柄、及び小役１５図柄
@WIN_13_15  EQU     01110000B   ;小役１３図柄、小役１４図柄、及び小役
                                １５図柄
@WIN_13_16  EQU     11110000B   ;小役１３図柄、小役１４図柄、小役１５
                                図柄、及び小役１６図柄
```

【図１７９】

＜第２５実施形態；定義データ（４）＞

```
;図柄７群
@WIN_17      EQU    00000001B    ;小役１７図柄
@WIN_18      EQU    00000010B    ;小役１８図柄
@WIN_19      EQU    00000100B    ;小役１９図柄
@WIN_20      EQU    00001000B    ;小役２０図柄
@WIN_21      EQU    00010000B    ;小役２１図柄
@WIN_22      EQU    00100000B    ;小役２２図柄
@WIN_23      EQU    01000000B    ;小役２３図柄
@WIN_24      EQU    10000000B    ;小役２４図柄
@WIN_18_20   EQU    00001110B    ;小役１８図柄、小役１９図柄、及び小役
                                  ２０図柄
@WIN_20_24   EQU    11111000B    ;小役２０図柄、小役２１図柄、小役２２
                                  図柄、小役２３図柄、及び小役２４図柄
@WIN_21_22   EQU    00110000B    ;小役２１図柄、及び小役２２図柄
@WIN_23_24   EQU    11000000B    ;小役２３図柄及び小役２４図柄
@WIN_17_24   EQU    11111111B    ;図柄７群に係る図柄

;図柄８群
 @WIN_25     EQU    00000001B    ;小役２５図柄
 @WIN_26     EQU    00000010B    ;小役２６図柄
 @WIN_27     EQU    00000100B    ;小役２７図柄
 @WIN_28     EQU    00001000B    ;小役２８図柄
 @WIN_29     EQU    00010000B    ;小役２９図柄
 @WIN_30     EQU    00100000B    ;小役３０図柄
 @WIN_31     EQU    01000000B    ;小役３１図柄
 @WIN_32     EQU    10000000B    ;小役３２図柄
 @WIN_25_27  EQU    00000111B    ;小役２５図柄、小役２６図柄、及び小役
                                  ２７図柄
 @WIN_25_32  EQU    11111111B    ;図柄８群に係る図柄

;図柄９群
 @WIN_33     EQU    00000001B    ;小役３３図柄
 @WIN_34     EQU    00000010B    ;小役３４図柄
```

【図１８０】

＜第２５実施形態＞

（Ａ）

リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）

１２００（Ｈ）　３（Ｈ）　；第１リール
１２０１（Ｈ）　３９（Ｈ）　；第２リール
１２０２（Ｈ）　８Ｄ（Ｈ）　；第３リール

（Ｂ）

第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）
１２０３（Ｈ）～１２０Ｃ（Ｈ）

第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）
１２０Ｄ（Ｈ）；リール図柄データ情報
１２０Ｅ（Ｈ）；リール図柄データ情報＋テーブルオフセット
１２０Ｆ（Ｈ）～１２３９（Ｈ）；図柄データ

第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）
１２３Ａ（Ｈ）～１２４３（Ｈ）

第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）
１２４４（Ｈ）；リール図柄データ情報
１２４５（Ｈ）；リール図柄データ情報＋テーブルオフセット
１２４６（Ｈ）～１２８Ｅ（Ｈ）；図柄データ

第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）
１２８Ｆ（Ｈ）～１２９８（Ｈ）

第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）
１２９９（Ｈ）；リール図柄データ情報
１２９Ａ（Ｈ）；リール図柄データ情報＋テーブルオフセット
１２９Ｂ（Ｈ）～１２ＤＥ（Ｈ）；図柄データ

【図１８１】

＜第２５実施形態＞

第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）

```
１２０３（Ｈ）  DEFB  @ZGR_08 * 16 + @ZGR_02  ；  ２番図柄＋  ３番図柄
１２０４（Ｈ）  DEFB  @ZGR_05 * 16 + @ZGR_04  ；  ４番図柄＋  ５番図柄
１２０５（Ｈ）  DEFB  @ZGR_07 * 16 + @ZGR_10  ；  ６番図柄＋  ７番図柄
１２０６（Ｈ）  DEFB  @ZGR_09 * 16 + @ZGR_05  ；  ８番図柄＋  ９番図柄
１２０７（Ｈ）  DEFB  @ZGR_04 * 16 + @ZGR_07  ；１０番図柄＋１１番図柄
１２０８（Ｈ）  DEFB  @ZGR_06 * 16 + @ZGR_03  ；１２番図柄＋１３番図柄
１２０９（Ｈ）  DEFB  @ZGR_05 * 16 + @ZGR_04  ；１４番図柄＋１５番図柄
１２０Ａ（Ｈ）  DEFB  @ZGR_07 * 16 + @ZGR_06  ；１６番図柄＋１７番図柄
１２０Ｂ（Ｈ）  DEFB  @ZGR_01 * 16 + @ZGR_05  ；１８番図柄＋１９番図柄
１２０Ｃ（Ｈ）  DEFB  @ZGR_04 * 16 + @ZGR_07  ；  ０番図柄＋  １番図柄
```

リール図柄定義

```
@ZGR_01   EQU   0   ;青ＢＡＲ
@ZGR_02   EQU   1   ;黒ＢＡＲ
@ZGR_03   EQU   2   ;赤７
@ZGR_04   EQU   3   ;リプレイ
@ZGR_05   EQU   4   ;ベルＡ
@ZGR_06   EQU   5   ;ベルＢ
@ZGR_07   EQU   6   ;スイカ
@ZGR_08   EQU   7   ;チェリー
@ZGR_09   EQU   8   ;特図上
@ZGR_10   EQU   9   ;特図下
```

【図１８２】

＜第２５実施形態＞

第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）（１）

```
;図柄１群
１２０Ｄ（Ｈ）   DEFB   10000000B            ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２０Ｅ（Ｈ）   DEFB   00000000B OR 03H     ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２０Ｆ（Ｈ）   DEFB   @SRB_A_H             ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB   0                    ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB   0                    ;赤７
  ; //           DEFB   0                    ;リプレイ
  ; //           DEFB   0                    ;ベルＡ
  ; //           DEFB   0                    ;ベルＢ
  ; //           DEFB   0                    ;スイカ
  ; //           DEFB   0                    ;チェリー
  ; //           DEFB   0                    ;特図上
  ; //           DEFB   0                    ;特図下

;図柄２群
１２１０（Ｈ）   DEFB   10000000B            ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２１１（Ｈ）   DEFB   00000000B OR 03H     ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２１２（Ｈ）   DEFB   @SRB_I_P             ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB   0                    ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB   0                    ;赤７
  ; //           DEFB   0                    ;リプレイ
  ; //           DEFB   0                    ;ベルＡ
  ; //           DEFB   0                    ;ベルＢ
  ; //           DEFB   0                    ;スイカ
  ; //           DEFB   0                    ;チェリー
  ; //           DEFB   0                    ;特図上
  ; //           DEFB   0                    ;特図下

;図柄３群
１２１３（Ｈ）   DEFB   11011010B            ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２１４（Ｈ）   DEFB   10000000B OR 08H     ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２１５（Ｈ）   DEFB   @1BB                 ;青ＢＡＲ
１２１６（Ｈ）   DEFB   @REP_04               ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB   0                    ;赤７
１２１７（Ｈ）   DEFB   @REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07  ;リプレイ
１２１８（Ｈ）   DEFB   @REP_03               ;ベルＡ
  ; //           DEFB   0                    ;ベルＢ
１２１９（Ｈ）   DEFB   @REP_06               ;スイカ
  ; //           DEFB   0                    ;チェリー
１２１Ａ（Ｈ）   DEFB   @REP_05               ;特図上
  ; //           DEFB   0                    ;特図下
```

【図１８３】

＜第２５実施形態＞
第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）（２）

```
;図柄４群
１２１Ｂ（Ｈ）    DEFB    00011000B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２１Ｃ（Ｈ）    DEFB    10000000B OR 05H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                     ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;赤７
１２１Ｄ（Ｈ）    DEFB    @REP_10               ;リプレイ
１２１Ｅ（Ｈ）    DEFB    @REP_09               ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                     ;スイカ
  ; //           DEFB    0                     ;チェリー
１２１Ｆ（Ｈ）    DEFB    @REP_08               ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下

;図柄５群
１２２０（Ｈ）    DEFB    00001010B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２２１（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 04H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                     ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;赤７
  ; //           DEFB    0                     ;リプレイ
１２２２（Ｈ）    DEFB    @WIN_03 OR @WIN_05 OR @WIN_06         ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
１２２３（Ｈ）    DEFB    @WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_07_08   ;スイカ
  ; //           DEFB    0                     ;チェリー
  ; //           DEFB    0                     ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下

;図柄６群
１２２４（Ｈ）    DEFB    01111010B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２２５（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 07H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                     ;青ＢＡＲ
１２２６（Ｈ）    DEFB    @WIN_15               ;黒ＢＡＲ
１２２７（Ｈ）    DEFB    @WIN_13               ;赤７
１２２８（Ｈ）    DEFB    @WIN_14 OR @WIN_16    ;リプレイ
１２２９（Ｈ）    DEFB    @WIN_09 OR @WIN_11 OR @WIN_12         ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
１２２Ａ（Ｈ）    DEFB    @WIN_10               ;スイカ
  ; //           DEFB    0                     ;チェリー
  ; //           DEFB    0                     ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下
```

【図１８４】

＜第２５実施形態＞
第１リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_1）（３）

```
;図柄７群
１２２Ｂ（Ｈ）    DEFB    00110010B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２２Ｃ（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 05H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                     ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;黒ＢＡＲ
１２２Ｄ（Ｈ）    DEFB    @WIN_19 OR @WIN_21_22 OR @WIN_24      ;赤７
１２２Ｅ（Ｈ）    DEFB    @WIN_19 OR @WIN_20 OR @WIN_23_24      ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
１２２Ｆ（Ｈ）    DEFB    @WIN_17 OR @WIN_18    ;スイカ
  ; //           DEFB    0                     ;チェリー
  ; //           DEFB    0                     ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下

;図柄８群
１２３０（Ｈ）    DEFB    00110011B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２３１（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 06H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                     ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;黒ＢＡＲ
１２３２（Ｈ）    DEFB    @WIN_31 OR @WIN_32    ;赤７
１２３３（Ｈ）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_31 OR @WIN_32         ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
１２３４（Ｈ）    DEFB    @WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29         ;スイカ
１２３５（Ｈ）    DEFB    @WIN_27 OR @WIN_30    ;チェリー
  ; //           DEFB    0                     ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下

;図柄９群
１２３６（Ｈ）    DEFB    10000001B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２３７（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 00H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２３８（Ｈ）    DEFB    @WIN_34               ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;赤７
  ; //           DEFB    0                     ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                     ;スイカ
１２３９（Ｈ）    DEFB    @WIN_33               ;チェリー
  ; //           DEFB    0                     ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下
```

【図１８５】

＜第２５実施形態＞
第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）

```
１２３Ａ（Ｈ）    DEFB    @ZGR_08 * 16 + @ZGR_07    ;  １番図柄＋  ２番図柄
１２３Ｂ（Ｈ）    DEFB    @ZGR_02 * 16 + @ZGR_04    ;  ３番図柄＋  ４番図柄
１２３Ｃ（Ｈ）    DEFB    @ZGR_05 * 16 + @ZGR_08    ;  ５番図柄＋  ６番図柄
１２３Ｄ（Ｈ）    DEFB    @ZGR_06 * 16 + @ZGR_01    ;  ７番図柄＋  ８番図柄
１２３Ｅ（Ｈ）    DEFB    @ZGR_04 * 16 + @ZGR_05    ;  ９番図柄＋１０番図柄
１２３Ｆ（Ｈ）    DEFB    @ZGR_08 * 16 + @ZGR_07    ;１１番図柄＋１２番図柄
１２４０（Ｈ）    DEFB    @ZGR_03 * 16 + @ZGR_04    ;１３番図柄＋１４番図柄
１２４１（Ｈ）    DEFB    @ZGR_05 * 16 + @ZGR_08    ;１５番図柄＋１６番図柄
１２４２（Ｈ）    DEFB    @ZGR_07 * 16 + @ZGR_09    ;１７番図柄＋１８番図柄
１２４３（Ｈ）    DEFB    @ZGR_04 * 16 + @ZGR_05    ;１９番図柄＋  ０番図柄
```

リール図柄定義

```
@ZGR_01     EQU     0     ;青ＢＡＲ
@ZGR_02     EQU     1     ;黒ＢＡＲ
@ZGR_03     EQU     2     ;赤７
@ZGR_04     EQU     3     ;リプレイ
@ZGR_05     EQU     4     ;ベルＡ
@ZGR_06     EQU     5     ;ベルＢ
@ZGR_07     EQU     6     ;スイカ
@ZGR_08     EQU     7     ;チェリー
@ZGR_09     EQU     8     ;特図上
@ZGR_10     EQU     9     ;特図下
```

【図１８６】

＜第２５実施形態＞
第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（１）

```
;図柄１群
１２４４（Ｈ）    DEFB    11000000B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２４５（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 04H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２４６（Ｈ）    DEFB    @SRB_A_D              ;青ＢＡＲ
１２４７（Ｈ）    DEFB    @SRB_E_H              ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;赤７
  ; //           DEFB    0                     ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                     ;スイカ
  ; //           DEFB    0                     ;チェリー
  ; //           DEFB    0                     ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下(未使用)

;図柄２群
１２４８（Ｈ）    DEFB    00100000B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２４９（Ｈ）    DEFB    10000000B OR 04H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                     ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                     ;黒ＢＡＲ
１２４Ａ（Ｈ）    DEFB    @SRB_I_L              ;赤７
  ; //           DEFB    0                     ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                     ;スイカ
  ; //           DEFB    0                     ;チェリー
１２４Ｂ（Ｈ）    DEFB    @SRB_M_P              ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下(未使用)

;図柄３群
１２４Ｃ（Ｈ）    DEFB    11110011B             ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２４Ｄ（Ｈ）    DEFB    10000000B OR 09H      ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２４Ｅ（Ｈ）    DEFB    @1BB OR @REP_01       ;青ＢＡＲ
１２４Ｆ（Ｈ）    DEFB    @REP_01               ;黒ＢＡＲ
１２５０（Ｈ）    DEFB    @REP_01 OR @REP_03 OR @REP_04         ;赤７
１２５１（Ｈ）    DEFB    @REP_02 OR @REP_05_07 ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                     ;ベルＢ
１２５２（Ｈ）    DEFB    @REP_06               ;スイカ
１２５３（Ｈ）    DEFB    @REP_03 OR @REP_04    ;チェリー
１２５４（Ｈ）    DEFB    @REP_01               ;特図上
  ; //           DEFB    0                     ;特図下(未使用)
```

【図１８７】

＜第２５実施形態＞
第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（２）

```
;図柄４群
１２５５（H）    DEFB    00110001B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２５６（H）    DEFB    00000000B OR 05H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                      ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                      ;黒ＢＡＲ
１２５７（H）    DEFB    @REP_09 OR @REP_10     ;赤７
１２５８（H）    DEFB    @REP_08                ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                      ;スイカ
１２５９（H）    DEFB    @REP_09 OR @REP_10     ;チェリー
  ; //           DEFB    0                      ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下(未使用)

;図柄５群
１２５Ａ（H）    DEFB    00011001B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２５Ｂ（H）    DEFB    00000000B OR 05H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                      ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                      ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                      ;赤７
１２５Ｃ（H）    DEFB    @WIN_05                ;リプレイ
１２５Ｄ（H）    DEFB    @WIN_02_04 OR @WIN_06 OR @WIN_08    ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                      ;スイカ
１２５Ｅ（H）    DEFB    @WIN_01 OR @WIN_07     ;チェリー
  ; //           DEFB    0                      ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下(未使用)

;図柄６群
１２５Ｆ（H）    DEFB    11111000B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２７０（H）    DEFB    10000000B OR 08H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２７１（H）    DEFB    @WIN_16                ;青ＢＡＲ
１２７２（H）    DEFB    @WIN_16                ;黒ＢＡＲ
１２７３（H）    DEFB    @WIN_16                ;赤７
１２７４（H）    DEFB    @WIN_11                ;リプレイ
１２７５（H）    DEFB    @WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_12_15    ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                      ;スイカ
  ; //           DEFB    0                      ;チェリー
１２７６（H）    DEFB    @WIN_16                ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下(未使用)
```

【図１８８】

＜第２５実施形態＞
第２リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_2）（３）

```
;図柄７群
１２７７（H）    DEFB    11111101B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２７８（H）    DEFB    10000000B OR 0AH       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２７９（H）    DEFB    @WIN_21                ;青ＢＡＲ
１２７Ａ（H）    DEFB    @WIN_21                ;黒ＢＡＲ
１２７Ｂ（H）    DEFB    @WIN_17 OR @WIN_21     ;赤７
１２７Ｃ（H）    DEFB    @WIN_17 OR @WIN_24     ;リプレイ
１２７Ｄ（H）    DEFB    @WIN_19 OR @WIN_22 OR @WIN_23    ;ベルＡ
１２７Ｅ（H）    DEFB    @WIN_20                ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                      ;スイカ
１２７Ｆ（H）    DEFB    @WIN_18                ;チェリー
１２８０（H）    DEFB    @WIN_21                ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下(未使用)

;図柄８群
１２８１（H）    DEFB    11101111B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２８２（H）    DEFB    10000000B OR 0AH       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２８３（H）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27    ;青ＢＡＲ
１２８４（H）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27    ;黒ＢＡＲ
１２８５（H）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27    ;赤７
  ; //           DEFB    0                      ;リプレイ
１２８６（H）    DEFB    @WIN_31 OR @WIN_32     ;ベルＡ
１２８７（H）    DEFB    @WIN_28                ;ベルＢ
１２８８（H）    DEFB    @WIN_28                ;スイカ
１２８９（H）    DEFB    @WIN_29 OR @WIN_30     ;チェリー
１２８Ａ（H）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27    ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下(未使用)

;図柄９群
１２８Ｂ（H）    DEFB    00001001B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２８Ｃ（H）    DEFB    00000000B OR 00H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
  ; //           DEFB    0                      ;青ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                      ;黒ＢＡＲ
  ; //           DEFB    0                      ;赤７
  ; //           DEFB    0                      ;リプレイ
１２８Ｄ（H）    DEFB    @WIN_34                ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＢ
  ; //           DEFB    0                      ;スイカ
１２８Ｅ（H）    DEFB    @WIN_33                ;チェリー
  ; //           DEFB    0                      ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下(未使用)
```

【図１８９】

＜第２５実施形態＞
第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）

```
１２８Ｆ（H）    DEFB    @ZGR_06 * 16 + @ZGR_04  ;  ０番図柄＋  １番図柄
１２９０（H）    DEFB    @ZGR_01 * 16 + @ZGR_03  ;  ２番図柄＋  ３番図柄
１２９１（H）    DEFB    @ZGR_05 * 16 + @ZGR_06  ;  ４番図柄＋  ５番図柄
１２９２（H）    DEFB    @ZGR_04 * 16 + @ZGR_01  ;  ６番図柄＋  ７番図柄
１２９３（H）    DEFB    @ZGR_02 * 16 + @ZGR_05  ;  ８番図柄＋  ９番図柄
１２９４（H）    DEFB    @ZGR_06 * 16 + @ZGR_04  ;１０番図柄＋１１番図柄
１２９５（H）    DEFB    @ZGR_01 * 16 + @ZGR_07  ;１２番図柄＋１３番図柄
１２９６（H）    DEFB    @ZGR_05 * 16 + @ZGR_06  ;１４番図柄＋１５番図柄
１２９７（H）    DEFB    @ZGR_04 * 16 + @ZGR_10  ;１６番図柄＋１７番図柄
１２９８（H）    DEFB    @ZGR_09 * 16 + @ZGR_05  ;１８番図柄＋１９番図柄
```

定義データ

```
@ZGR_01     EQU     0     ;青ＢＡＲ
@ZGR_02     EQU     1     ;黒ＢＡＲ
@ZGR_03     EQU     2     ;赤７
@ZGR_04     EQU     3     ;リプレイ
@ZGR_05     EQU     4     ;ベルＡ
@ZGR_06     EQU     5     ;ベルＢ
@ZGR_07     EQU     6     ;スイカ
@ZGR_08     EQU     7     ;チェリー
@ZGR_09     EQU     8     ;特図上
@ZGR_10     EQU     9     ;特図下
```

【図１９０】

＜第２５実施形態＞
第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（１）

```
;図柄１群
１２９９（H）    DEFB    01100010B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２９Ａ（H）    DEFB    10000000B OR 06H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                      ;青ＢＡＲ
１２９Ｂ（H）    DEFB    @SRB_A OR @SRB_E       ;黒ＢＡＲ
１２９Ｃ（H）    DEFB    @SRB_B OR @SRB_F       ;赤７
  ; //           DEFB    0                      ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＢ
１２９Ｄ（H）    DEFB    @SRB_C OR @SRB_G       ;スイカ
  ; //           DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２９Ｅ（H）    DEFB    @SRB_D OR @SRB_H       ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下

;図柄２群
１２９Ｆ（H）    DEFB    01100010B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ａ０（H）    DEFB    10000000B OR 06H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
  ; //           DEFB    0                      ;青ＢＡＲ
１２Ａ１（H）    DEFB    @SRB_I OR @SRB_M       ;黒ＢＡＲ
１２Ａ２（H）    DEFB    @SRB_J OR @SRB_N       ;赤７
  ; //           DEFB    0                      ;リプレイ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＡ
  ; //           DEFB    0                      ;ベルＢ
１２Ａ３（H）    DEFB    @SRB_K OR @SRB_O       ;スイカ
  ; //           DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２Ａ４（H）    DEFB    @SRB_L OR @SRB_P       ;特図上
  ; //           DEFB    0                      ;特図下

;図柄３群
１２Ａ５（H）    DEFB    11111110B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ａ６（H）    DEFB    10000000B OR 0AH       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２Ａ７（H）    DEFB    @1BB                   ;青ＢＡＲ
１２Ａ８（H）    DEFB    @REP_06                ;黒ＢＡＲ
１２Ａ９（H）    DEFB    @REP_06                ;赤７
１２ＡＡ（H）    DEFB    @REP_02 OR @REP_03 OR @REP_04    ;リプレイ
１２ＡＢ（H）    DEFB    @REP_01 OR @REP_05 OR @REP_07    ;ベルＡ
１２ＡＣ（H）    DEFB    @REP_03 OR @REP_04     ;ベルＢ
１２ＡＤ（H）    DEFB    @REP_06                ;スイカ
  ; //           DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２ＡＥ（H）    DEFB        @REP_06            ;特図上
  ; //           DEFB        0                  ;特図下
```

【図１９１】

＜第２５実施形態＞
第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（２）

```
;図柄４群
１２ＡＦ（Ｈ）    DEFB    10010100B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ｂ０（Ｈ）    DEFB    01000000B OR 06H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２Ｂ１（Ｈ）    DEFB    @REP_09                ;青ＢＡＲ
  ; //            DEFB    0                      ;黒ＢＡＲ
  ; //            DEFB    0                      ;赤７
１２Ｂ２（Ｈ）    DEFB    @REP_08                ;リプレイ
  ; //            DEFB    0                      ;ベルＡ
１２Ｂ３（Ｈ）    DEFB    @REP_10                ;ベルＢ
  ; //            DEFB    0                      ;スイカ
  ; //            DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
  ; //            DEFB    0                      ;特図上
１２Ｂ４（Ｈ）    DEFB    @REP_09                ;特図下

;図柄５群
１２Ｂ５（Ｈ）    DEFB    11101110B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ｂ６（Ｈ）    DEFB    11000000B OR 0AH       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２Ｂ７（Ｈ）    DEFB    @WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06      ;青ＢＡＲ
１２Ｂ８（Ｈ）    DEFB    @WIN_08                ;黒ＢＡＲ
１２Ｂ９（Ｈ）    DEFB    @WIN_08                ;赤７
  ; //            DEFB    0                      ;リプレイ
１２ＢＡ（Ｈ）    DEFB    @WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04      ;ベルＡ
１２ＢＢ（Ｈ）    DEFB    @WIN_07                ;ベルＢ
１２ＢＣ（Ｈ）    DEFB    @WIN_08                ;スイカ
  ; //            DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２ＢＤ（Ｈ）    DEFB    @WIN_08                ;特図上
１２ＢＥ（Ｈ）    DEFB    @WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06      ;特図下

;図柄６群
１２ＢＦ（Ｈ）    DEFB    11101110B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ｃ０（Ｈ）    DEFB    10000000B OR 09H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２Ｃ１（Ｈ）    DEFB    @WIN_16                ;青ＢＡＲ
１２Ｃ２（Ｈ）    DEFB    @WIN_11 OR @WIN_12     ;黒ＢＡＲ
１２Ｃ３（Ｈ）    DEFB    @WIN_11 OR @WIN_12     ;赤７
  ; //            DEFB    0                      ;リプレイ
１２Ｃ４（Ｈ）    DEFB    @WIN_13 OR @WIN_14     ;ベルＡ
１２Ｃ５（Ｈ）    DEFB    @WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_13_15   ;ベルＢ
１２Ｃ６（Ｈ）    DEFB    @WIN_11 OR @WIN_12     ;スイカ
  ; //            DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２Ｃ７（Ｈ）    DEFB    @WIN_11 OR @WIN_12     ;特図上
  ; //            DEFB    0                      ;特図下
```

【図１９２】

＜第２５実施形態＞
第３リール図柄組合せテーブル（TBL_PICCMB_3）（３）

```
;図柄７群
１２Ｃ８（Ｈ）    DEFB    11110010B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ｃ９（Ｈ）    DEFB    11000000B OR 09H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２ＣＡ（Ｈ）    DEFB    @WIN_18 OR @WIN_20 OR @WIN_21      ;青ＢＡＲ
１２ＣＢ（Ｈ）    DEFB    @WIN_22 OR @WIN_23     ;黒ＢＡＲ
１２ＣＣ（Ｈ）    DEFB    @WIN_22 OR @WIN_23     ;赤７
１２ＣＤ（Ｈ）    DEFB    @WIN_17                ;リプレイ
  ; //            DEFB    0                      ;ベルＡ
  ; //            DEFB    0                      ;ベルＢ
１２ＣＥ（Ｈ）    DEFB    @WIN_22 OR @WIN_23     ;スイカ
  ; //            DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２ＣＦ（Ｈ）    DEFB    @WIN_22 OR @WIN_23     ;特図上
１２Ｄ０（Ｈ）    DEFB    @WIN_18_20 OR @WIN_24  ;特図下

;図柄８群
１２Ｄ１（Ｈ）    DEFB    11111010B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２Ｄ２（Ｈ）    DEFB    10000000B OR 09H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報＋ﾃｰﾌﾞﾙｵﾌｾｯﾄ
１２Ｄ３（Ｈ）    DEFB    @WIN_26 OR @WIN_27 OR @WIN_32      ;青ＢＡＲ
１２Ｄ４（Ｈ）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_29     ;黒ＢＡＲ
１２Ｄ５（Ｈ）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_29     ;赤７
１２Ｄ６（Ｈ）    DEFB    @WIN_31                ;リプレイ
１２Ｄ７（Ｈ）    DEFB    @WIN_28                ;ベルＡ
  ; //            DEFB    0                      ;ベルＢ
１２Ｄ８（Ｈ）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_29 OR @WIN_30      ;スイカ
  ; //            DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
１２Ｄ９（Ｈ）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_29 OR @WIN_30      ;特図上
  ; //            DEFB    0                      ;特図下

;図柄９群
１２ＤＡ（Ｈ）    DEFB    01101000B              ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
１２ＤＢ（Ｈ）    DEFB    00000000B OR 00H       ;ﾘｰﾙ図柄ﾃﾞｰﾀ情報
  ; //            DEFB    0                      ;青ＢＡＲ
１２ＤＣ（Ｈ）    DEFB    @WIN_33                ;黒ＢＡＲ
１２ＤＤ（Ｈ）    DEFB    @WIN_33                ;赤７
  ; //            DEFB    0                      ;リプレイ
１２ＤＥ（Ｈ）    DEFB    @WIN_34                ;ベルＡ
  ; //            DEFB    0                      ;ベルＢ
  ; //            DEFB    0                      ;スイカ
  ; //            DEFB    0                      ;チェリー(未使用)
  ; //            DEFB    0                      ;特図上
  ; //            DEFB    0                      ;特図下
```

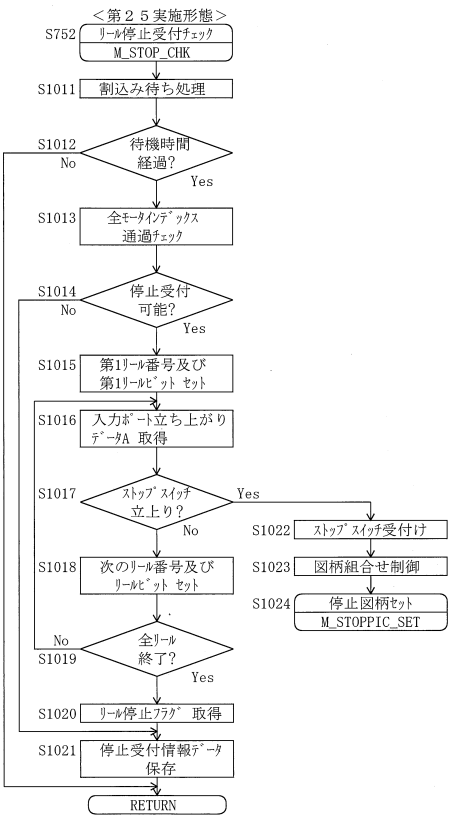
【図１９３】

＜第２５実施形態＞
払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）

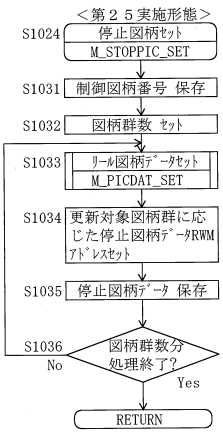
```
  １４００（Ｈ）    DEFB    6                      ;検査回数
  １４０１（Ｈ）    DEFB    0 * 32 +15             ;移行バイト数及び取得データ
  １４０２（Ｈ）    DEFB    @_PIC5                 ;指定データ
  １４０３（Ｈ）    DEFB    1 * 32 +15             ;移行バイト数及び取得データ
  １４０４（Ｈ）    DEFB    @WIN_09_12             ;指定データ
  １４０５（Ｈ）    DEFB    0 * 32 +3              ;移行バイト数及び取得データ
  １４０６（Ｈ）    DEFB    @WIN_13_16             ;指定データ
  １４０７（Ｈ）    DEFB    1 * 32 +3              ;移行バイト数及び取得データ
  １４０８（Ｈ）    DEFB    @_PIC7                 ;指定データ
  １４０９（Ｈ）    DEFB    1 * 32 +1              ;移行バイト数及び取得データ
  １４０Ａ（Ｈ）    DEFB    @_PIC8                 ;指定データ
  １４０Ｂ（Ｈ）    DEFB    1 * 32 +1              ;移行バイト数及び取得データ
  １４０Ｃ（Ｈ）    DEFB    @_PIC9                 ;指定データ
```

【図１９４】

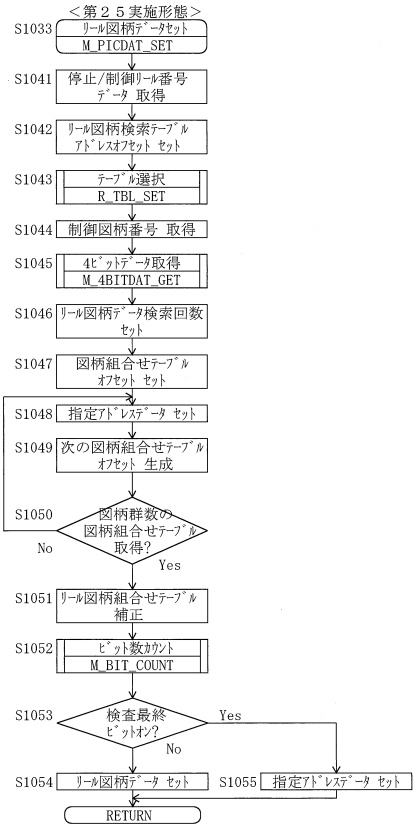
＜第２５実施形態＞



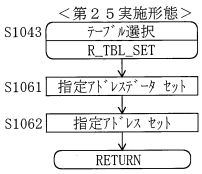
【図１９５】



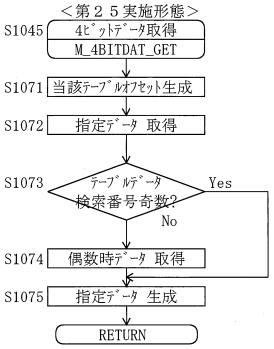
【図１９６】



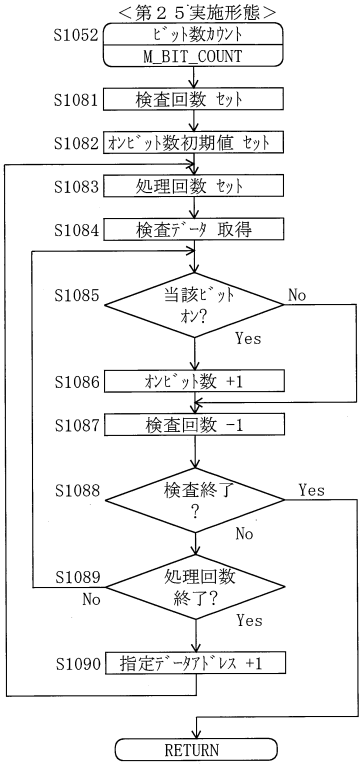
【図１９７】



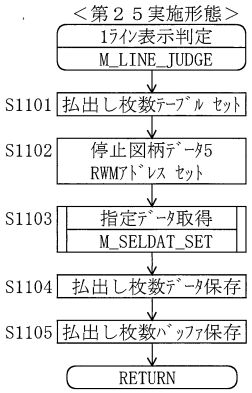
【図１９８】



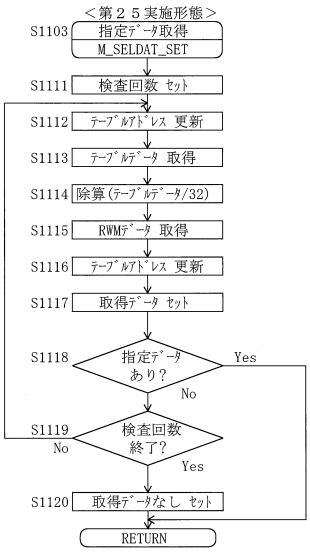
【図１９９】



【図２００】



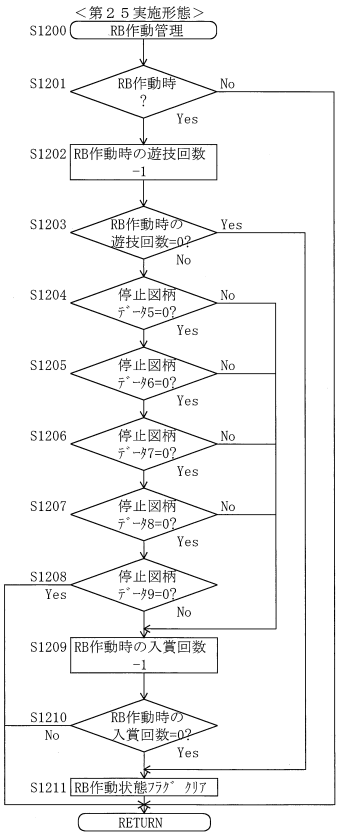
【図２０１】



（参考）払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）

```
１４００（Ｈ）　DEFB　６
１４０１（Ｈ）　DEFB　０＊３２＋１５
１４０２（Ｈ）　DEFB　@_PIC5
１４０３（Ｈ）　DEFB　１＊３２＋１５
１４０４（Ｈ）　DEFB　@WIN_09_12
１４０５（Ｈ）　DEFB　０＊３２＋３
１４０６（Ｈ）　DEFB　@WIN_13_16
１４０７（Ｈ）　DEFB　１＊３２＋３
１４０８（Ｈ）　DEFB　@_PIC7
１４０９（Ｈ）　DEFB　１＊３２＋１
１４０Ａ（Ｈ）　DEFB　@_PIC8
１４０Ｂ（Ｈ）　DEFB　１＊３２＋１
１４０Ｃ（Ｈ）　DEFB　@_PIC9
```

【図２０２】



【図２０３】

＜第２６実施形態＞

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F01E (1)	_PT_STOP_STS	停止受付情報データ	
		D0 第１ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ	1:受付可能 0:その他
		D1 第２ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ	
		D2 第３ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ	
		D3 未使用	
		D4 未使用	
		D5 未使用	
		D6 未使用	
		D7 未使用	
F023 (1)	_NB_PAY_MEDAL	払出し枚数データ	0～15(D)
F024 (1)	_BF_PAY_MEDAL	払出し枚数データバッファ	0～15(D)
F0A0 (2)	_BF_PICARG_ADR1	図柄配列アドレスバッファ１	
		ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付け時	1200(H)
		停止受付け時	1300(H) ～13B3(H)
F0A2 (2)	_BF_PICARG_ADR2	図柄配列アドレスバッファ２	
		ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付け時	1200(H)
		停止受付け時	13B4(H) ～1467(H)
F0A4 (2)	_BF_PICARG_ADR3	図柄配列アドレスバッファ３	
		ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付け時	1200(H)
		停止受付け時	1468(H) ～151C(H)
F0AD (1)	_FL_STOP_LP	リール停止フラグ	
		D0 第1ﾘｰﾙ停止受付	1:その他 0:受付済み
		D1 第2ﾘｰﾙ停止受付	
		D2 第3ﾘｰﾙ停止受付	
		D3 未使用	
		D4 未使用	
		D5 未使用	
		D6 未使用	
		D7 未使用	
F0AF (1)	_NB_STOP_REEL	停止／制御リール番号データ 制御中又は停止受付時のリール番号	1:左 2:中 3:右
F0B4 (1)	_BF_PICTURE	制御図柄番号 基準位置(下段)に停止する図柄番号	0～19(D)

【図２０４】

＜第２６実施形態＞

（A）

図柄制御データテーブル（TBL_PIC_DAT）

```
１２００（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄１群
１２０１（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄２群
１２０２（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄３群
１２０３（Ｈ）    DEFB    00000111B      ;図柄４群
１２０４（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄５群
１２０５（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄６群
１２０６（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄７群
１２０７（Ｈ）    DEFB    11111111B      ;図柄８群
１２０８（Ｈ）    DEFB    00000011B      ;図柄９群
```

（B）

リール図柄検索テーブルアドレスオフセットテーブル（TBL_PIC_SRCH）

```
１２０９（Ｈ）    DEFW    １２ＦＦ（Ｈ）    ; TBL_PICARG_1
１２０Ｂ（Ｈ）    DEFW    １３Ｂ３（Ｈ）    ; TBL_PICARG_2
１２０Ｄ（Ｈ）    DEFW    １４６７（Ｈ）    ; TBL_PICARG_3
```

【図２０５】

＜第２６実施形態＞

第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（１）

```
;２番図柄(チェリー)
１３００（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３０１（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３０２（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第３群
１３０３（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第４群
１３０４（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第５群
１３０５（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第６群
１３０６（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第７群
１３０７（Ｈ）    DEFB    @WIN_27 OR @WIN_30                  ;第８群
１３０８（Ｈ）    DEFB    @WIN_33                             ;第９群

;３番図柄(黒ＢＡＲ)
１３０９（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３０Ａ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３０Ｂ（Ｈ）    DEFB    @REP_04                             ;第３群
１３０Ｃ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第４群
１３０Ｄ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第５群
１３０Ｅ（Ｈ）    DEFB    @WIN_15                             ;第６群
１３０Ｆ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第７群
１３１０（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第８群
１３１１（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群

;４番図柄(ベルＡ)
１３１２（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３１３（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３１４（Ｈ）    DEFB    @REP_03                             ;第３群
１３１５（Ｈ）    DEFB    @REP_09                             ;第４群
１３１６（Ｈ）    DEFB    @WIN_03 OR @WIN_05 OR @WIN_06       ;第５群
１３１７（Ｈ）    DEFB    @WIN_09 OR @WIN_11 OR @WIN_12       ;第６群
１３１８（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第７群
１３１９（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第８群
１３１Ａ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群

;５番図柄(リプレイ)
１３１Ｂ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３１Ｃ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３１Ｄ（Ｈ）    DEFB    @REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07       ;第３群
１３１Ｅ（Ｈ）    DEFB    @REP_10                             ;第４群
１３１Ｆ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第５群
１３２０（Ｈ）    DEFB    @WIN_14 OR @WIN_16                  ;第６群
１３２１（Ｈ）    DEFB    @WIN_19 OR @WIN_20 OR @WIN_23_24    ;第７群
１３２２（Ｈ）    DEFB    @WIN_25 OR @WIN_31 OR @WIN_32       ;第８群
１３２３（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群
```

【図２０６】

＜第２６実施形態＞

第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（２）

```
;６番図柄(スイカ)
１３２４（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３２５（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３２６（Ｈ）    DEFB    @REP_06                             ;第３群
１３２７（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第４群
１３２８（Ｈ）    DEFB    @WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_07_08 ;第５群
１３２９（Ｈ）    DEFB    @WIN_10                             ;第６群
１３２Ａ（Ｈ）    DEFB    @WIN_17 OR @WIN_18                  ;第７群
１３２Ｂ（Ｈ）    DEFB    @WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29       ;第８群
１３２Ｃ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群

;７番図柄(特図下)
１３２Ｄ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３２Ｅ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３２Ｆ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第３群
１３３０（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第４群
１３３１（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第５群
１３３２（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第６群
１３３３（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第７群
１３３４（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第８群
１３３５（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群

;８番図柄(特図上)                                           ;第１群
１３３６（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３３７（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第３群
１３３８（Ｈ）    DEFB    @REP_05                             ;第４群
１３３９（Ｈ）    DEFB    @REP_08                             ;第５群
１３３Ａ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第６群
１３３Ｂ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第７群
１３３Ｃ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第８群
１３３Ｄ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群
１３３Ｅ（Ｈ）    DEFB    0

;９番図柄(ベルＡ)
１３３Ｆ（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第１群
１３４０（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第２群
１３４１（Ｈ）    DEFB    @REP_03                             ;第３群
１３４２（Ｈ）    DEFB    @REP_09                             ;第４群
１３４３（Ｈ）    DEFB    @WIN_03 OR @WIN_05 OR @WIN_06       ;第５群
１３４４（Ｈ）    DEFB    @WIN_09 OR @WIN_11 OR @WIN_12       ;第６群
１３４５（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第７群
１３４６（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第８群
１３４７（Ｈ）    DEFB    0                                   ;第９群
```

【図２０７】

＜第２６実施形態＞
第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（３）

```
;１０番図柄(リプレイ)
１３４８（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３４９（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３４Ａ（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07　　;第３群
１３４Ｂ（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１３４Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３４Ｄ（Ｈ）　DEFB　@WIN_14 OR @WIN_16　　;第６群
１３４Ｅ（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_20 OR @WIN_23_24　　;第７群
１３４Ｆ（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１３５０（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１１番図柄(スイカ)
１３５１（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３５２（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３５３（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１３５４（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３５５（Ｈ）　DEFB　@WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_07_08　　;第５群
１３５６（Ｈ）　DEFB　@WIN_10　　;第６群
１３５７（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_18　　;第７群
１３５８（Ｈ）　DEFB　@WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29　　;第８群
１３５９（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１２番図柄(ベルＢ)　　;第１群
１３５Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３５Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１３５Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３５Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３５Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３５Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１３６０（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１３６１（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
１３６２（Ｈ）　DEFB　0

;１３番図柄(赤７)
１３６３（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３６４（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３６５（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１３６６（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３６７（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３６８（Ｈ）　DEFB　@WIN_13　　;第６群
１３６９（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_21_22 OR @WIN_24　　;第７群
１３６Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１３６Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２０８】

＜第２６実施形態＞
第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（４）

```
;１４番図柄(ベルＡ)
１３６Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３６Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３６Ｅ（Ｈ）　DEFB　@REP_03　　;第３群
１３６Ｆ（Ｈ）　DEFB　@REP_09　　;第４群
１３７０（Ｈ）　DEFB　@WIN_03 OR @WIN_05 OR @WIN_06　　;第５群
１３７１（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_11 OR @WIN_12　　;第６群
１３７２（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１３７３（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１３７４（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１５番図柄(リプレイ)
１３７５（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３７６（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３７７（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07　　;第３群
１３７８（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１３７９（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３７Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_14 OR @WIN_16　　;第６群
１３７Ｂ（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_20 OR @WIN_23_24　　;第７群
１３７Ｃ（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１３７Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１６番図柄(スイカ)
１３７Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３７Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３８０（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１３８１（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３８２（Ｈ）　DEFB　@WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_07_08　　;第５群
１３８３（Ｈ）　DEFB　@WIN_10　　;第６群
１３８４（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_18　　;第７群
１３８５（Ｈ）　DEFB　@WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29　　;第８群
１３８６（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１７番図柄(ベルＢ)
１３８７（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３８８（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３８９（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１３８Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３８Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３８Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３８Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１３８Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１３８Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２０９】

＜第２６実施形態＞
第１リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_1）（５）

```
;１８番図柄(青ＢＡＲ)
１３９０（Ｈ）　DEFB　@SRB_A_H　　;第１群
１３９１（Ｈ）　DEFB　@SRB_I_P　　;第２群
１３９２（Ｈ）　DEFB　@1BB　　;第３群
１３９３（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３９４（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３９５（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３９６（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１３９７（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１３９８（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群

;１９番図柄(ベルＡ)
１３９９（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３９Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３９Ｂ（Ｈ）　DEFB　@REP_03　　;第３群
１３９Ｃ（Ｈ）　DEFB　@REP_09　　;第４群
１３９Ｄ（Ｈ）　DEFB　@WIN_03 OR @WIN_05 OR @WIN_06　　;第５群
１３９Ｅ（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_11 OR @WIN_12　　;第６群
１３９Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１３Ａ０（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１３Ａ１（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;０番図柄(リプレイ)
１３Ａ２（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３Ａ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３Ａ４（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_02 OR @REP_07　　;第３群
１３Ａ５（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１３Ａ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３Ａ７（Ｈ）　DEFB　@WIN_14 OR @WIN_16　　;第６群
１３Ａ８（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_20 OR @WIN_23_24　　;第７群
１３Ａ９（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１３ＡＡ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１番図柄(スイカ)
１３ＡＢ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３ＡＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３ＡＤ（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１３ＡＥ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３ＡＦ（Ｈ）　DEFB　@WIN_01_02 OR @WIN_04 OR @WIN_07_08　　;第５群
１３Ｂ０（Ｈ）　DEFB　@WIN_10　　;第６群
１３Ｂ１（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_18　　;第７群
１３Ｂ２（Ｈ）　DEFB　@WIN_26 OR @WIN_28 OR @WIN_29　　;第８群
１３Ｂ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１０】

＜第２６実施形態＞
第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（１）

```
;１番図柄(チェリー)
１３Ｂ４（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３Ｂ５（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３Ｂ６（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１３Ｂ７（Ｈ）　DEFB　@REP_09 OR @REP_10　　;第４群
１３Ｂ８（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_07　　;第５群
１３Ｂ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３ＢＡ（Ｈ）　DEFB　@WIN_18　　;第７群
１３ＢＢ（Ｈ）　DEFB　@WIN_29 OR @WIN_30　　;第８群
１３ＢＣ（Ｈ）　DEFB　@WIN_33　　;第９群

;２番図柄(スイカ)
１３ＢＤ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３ＢＥ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３ＢＦ（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１３Ｃ０（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３Ｃ１（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３Ｃ２（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３Ｃ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１３Ｃ４（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１３Ｃ５（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;３番図柄(黒ＢＡＲ)
１３Ｃ６（Ｈ）　DEFB　@SRB_E_H　　;第１群
１３Ｃ７（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３Ｃ８（Ｈ）　DEFB　@REP_01　　;第３群
１３Ｃ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３ＣＡ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３ＣＢ（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１３ＣＣ（Ｈ）　DEFB　@WIN_21　　;第７群
１３ＣＤ（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27　　;第８群
１３ＣＥ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;４番図柄(リプレイ)
１３ＣＦ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３Ｄ０（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３Ｄ１（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_05_07　　;第３群
１３Ｄ２（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１３Ｄ３（Ｈ）　DEFB　@WIN_05　　;第５群
１３Ｄ４（Ｈ）　DEFB　@WIN_11　　;第６群
１３Ｄ５（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_24　　;第７群
１３Ｄ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１３Ｄ７（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１１】

＜第２６実施形態＞
第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（２）

```
;５番図柄(ベルＡ)
１３Ｄ８（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３Ｄ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３ＤＡ（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１３ＤＢ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３ＤＣ（Ｈ）　DEFB　@WIN_02_04 OR @WIN_06 OR @WIN_08　　;第５群
１３ＤＤ（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_12_15　　;第６群
１３ＤＥ（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１３ＤＦ（Ｈ）　DEFB　@WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１３Ｅ０（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群

;６番図柄(チェリー)
１３Ｅ１（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３Ｅ２（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３Ｅ３（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１３Ｅ４（Ｈ）　DEFB　@REP_09 OR @REP_10　　;第４群
１３Ｅ５（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_07　　;第５群
１３Ｅ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３Ｅ７（Ｈ）　DEFB　@WIN_18　　;第７群
１３Ｅ８（Ｈ）　DEFB　@WIN_29 OR @WIN_30　　;第８群
１３Ｅ９（Ｈ）　DEFB　@WIN_33　　;第９群

;７番図柄(ベルＢ)
１３ＥＡ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３ＥＢ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３ＥＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１３ＥＤ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３ＥＥ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３ＥＦ（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１３Ｆ０（Ｈ）　DEFB　@WIN_20　　;第７群
１３Ｆ１（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１３Ｆ２（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;８番図柄(青ＢＡＲ)
１３Ｆ３（Ｈ）　DEFB　@SRB_A_D　　;第１群
１３Ｆ４（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３Ｆ５（Ｈ）　DEFB　@1BB OR @REP_01　　;第３群
１３Ｆ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１３Ｆ７（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１３Ｆ８（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１３Ｆ９（Ｈ）　DEFB　@WIN_21　　;第７群
１３ＦＡ（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27　　;第８群
１３ＦＢ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１２】

＜第２６実施形態＞
第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（３）

```
;９番図柄(リプレイ)
１３ＦＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１３ＦＤ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１３ＦＥ（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_05_07　　;第３群
１３ＦＦ（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４００（Ｈ）　DEFB　@WIN_05　　;第５群
１４０１（Ｈ）　DEFB　@WIN_11　　;第６群
１４０２（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_24　　;第７群
１４０３（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４０４（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１０番図柄(ベルＡ)
１４０５（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４０６（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４０７（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１４０８（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４０９（Ｈ）　DEFB　@WIN_02_04 OR @WIN_06 OR @WIN_08　　;第５群
１４０Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_12_15　　;第６群
１４０Ｂ（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１４０Ｃ（Ｈ）　DEFB　@WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１４０Ｄ（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群

;１１番図柄(チェリー)
１４０Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４０Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４１０（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４１１（Ｈ）　DEFB　@REP_09 OR @REP_10　　;第４群
１４１２（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_07　　;第５群
１４１３（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４１４（Ｈ）　DEFB　@WIN_18　　;第７群
１４１５（Ｈ）　DEFB　@WIN_29 OR @WIN_30　　;第８群
１４１６（Ｈ）　DEFB　@WIN_33　　;第９群

;１２番図柄(スイカ)
１４１７（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４１８（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４１９（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１４１Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４１Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４１Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４１Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４１Ｅ（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１４１Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１３】

＜第２６実施形態＞
第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（４）

```
;１３番図柄(赤７)
１４２０（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４２１（Ｈ）　DEFB　@SRB_I_L　　;第２群
１４２２（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４２３（Ｈ）　DEFB　@REP_09 OR @REP_10　　;第４群
１４２４（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４２５（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１４２６（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_21　　;第７群
１４２７（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27　　;第８群
１４２８（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１４番図柄(リプレイ)
１４２９（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４２Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４２Ｂ（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_05_07　　;第３群
１４２Ｃ（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４２Ｄ（Ｈ）　DEFB　@WIN_05　　;第５群
１４２Ｅ（Ｈ）　DEFB　@WIN_11　　;第６群
１４２Ｆ（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_24　　;第７群
１４３０（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４３１（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１５番図柄(ベルＡ)　　;第１群
１４３２（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４３３（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１４３４（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４３５（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４３６（Ｈ）　DEFB　@WIN_02_04 OR @WIN_06 OR @WIN_08　　;第６群
１４３７（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_12_15　　;第７群
１４３８（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_22 OR @WIN_23　　;第８群
１４３９（Ｈ）　DEFB　@WIN_31 OR @WIN_32　　;第９群
１４３Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_34

;１６番図柄(チェリー)
１４３Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４３Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４３Ｄ（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４３Ｅ（Ｈ）　DEFB　@REP_09 OR @REP_10　　;第４群
１４３Ｆ（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_07　　;第５群
１４４０（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４４１（Ｈ）　DEFB　@WIN_18　　;第７群
１４４２（Ｈ）　DEFB　@WIN_29 OR @WIN_30　　;第８群
１４４３（Ｈ）　DEFB　@WIN_33　　;第９群
```

【図２１４】

＜第２６実施形態＞
第２リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_2）（５）

```
;１７番図柄(スイカ)
１４４４（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４４５（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４４６（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１４４７（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４４８（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４４９（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４４Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４４Ｂ（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１４４Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１８番図柄(特図上)
１４４Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４４Ｅ（Ｈ）　DEFB　@SRB_M_P　　;第２群
１４４Ｆ（Ｈ）　DEFB　@REP_01　　;第３群
１４５０（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４５１（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４５２（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１４５３（Ｈ）　DEFB　@WIN_21　　;第７群
１４５４（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_26 OR @WIN_27　　;第８群
１４５５（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１９番図柄(リプレイ)
１４５６（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４５７（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４５８（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_05_07　　;第３群
１４５９（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４５Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_05　　;第５群
１４５Ｂ（Ｈ）　DEFB　@WIN_11　　;第６群
１４５Ｃ（Ｈ）　DEFB　@WIN_17 OR @WIN_24　　;第７群
１４５Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４５Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;０番図柄(ベルＡ)
１４５Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４６０（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４６１（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１４６２（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４６３（Ｈ）　DEFB　@WIN_02_04 OR @WIN_06 OR @WIN_08　　;第５群
１４６４（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_12_15　　;第６群
１４６５（Ｈ）　DEFB　@WIN_19 OR @WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１４６６（Ｈ）　DEFB　@WIN_31 OR @WIN_32　　;第８群
１４６７（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群
```

【図２１５】

＜第２６実施形態＞
第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（１）

```
;０番図柄(ベルＢ)
１４６８（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４６９（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４６Ａ（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４６Ｂ（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１４６Ｃ（Ｈ）　DEFB　@WIN_07　　;第５群
１４６Ｄ（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_13_15　　;第６群
１４６Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４６Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４７０（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１番図柄(リプレイ)
１４７１（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４７２（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４７３（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４７４（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４７５（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４７６（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４７７（Ｈ）　DEFB　@WIN_17　　;第７群
１４７８（Ｈ）　DEFB　@WIN_31　　;第８群
１４７９（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;２番図柄(青ＢＡＲ)
１４７Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４７Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４７Ｃ（Ｈ）　DEFB　@1BB　　;第３群
１４７Ｄ（Ｈ）　DEFB　@REP_09　　;第４群
１４７Ｅ（Ｈ）　DEFB　@WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06　　;第５群
１４７Ｆ（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１４８０（Ｈ）　DEFB　@WIN_18 OR @WIN_20 OR @WIN_21　　;第７群
１４８１（Ｈ）　DEFB　@WIN_26 OR @WIN_27 OR @WIN_32　　;第８群
１４８２（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;３番図柄(赤７)
１４８３（Ｈ）　DEFB　@SRB_B OR @SRB_F　　;第１群
１４８４（Ｈ）　DEFB　@SRB_J OR @SRB_N　　;第２群
１４８５（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１４８６（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４８７（Ｈ）　DEFB　@WIN_08　　;第５群
１４８８（Ｈ）　DEFB　@WIN_11 OR @WIN_12　　;第６群
１４８９（Ｈ）　DEFB　@WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１４８Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_29　　;第８群
１４８Ｂ（Ｈ）　DEFB　@WIN_33　　;第９群
```

【図２１６】

＜第２６実施形態＞
第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（２）

```
;４番図柄(ベルＡ)
１４８Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４８Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４８Ｅ（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_05 OR @REP_07　　;第３群
１４８Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４９０（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04　　;第５群
１４９１（Ｈ）　DEFB　@WIN_13 OR @WIN_14　　;第６群
１４９２（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４９３（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１４９４（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群

;５番図柄(ベルＢ)
１４９５（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４９６（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４９７（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４９８（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１４９９（Ｈ）　DEFB　@WIN_07　　;第５群
１４９Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_13_15　　;第６群
１４９Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４９Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４９Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;６番図柄(リプレイ)
１４９Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４９Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４Ａ０（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４Ａ１（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４Ａ２（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４Ａ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４Ａ４（Ｈ）　DEFB　@WIN_17　　;第７群
１４Ａ５（Ｈ）　DEFB　@WIN_31　　;第８群
１４Ａ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;７番図柄(青ＢＡＲ)
１４Ａ７（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４Ａ８（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４Ａ９（Ｈ）　DEFB　@1BB　　;第３群
１４ＡＡ（Ｈ）　DEFB　@REP_09　　;第４群
１４ＡＢ（Ｈ）　DEFB　@WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06　　;第５群
１４ＡＣ（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１４ＡＤ（Ｈ）　DEFB　@WIN_18 OR @WIN_20 OR @WIN_21　　;第７群
１４ＡＥ（Ｈ）　DEFB　@WIN_26 OR @WIN_27 OR @WIN_32　　;第８群
１４ＡＦ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１７】

＜第２６実施形態＞
第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（３）

```
;８番図柄(黒ＢＡＲ)
１４Ｂ０（Ｈ）　DEFB　@SRB_A OR @SRB_E　　;第１群
１４Ｂ１（Ｈ）　DEFB　@SRB_I OR @SRB_M　　;第２群
１４Ｂ２（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１４Ｂ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４Ｂ４（Ｈ）　DEFB　@WIN_08　　;第５群
１４Ｂ５（Ｈ）　DEFB　@WIN_11 OR @WIN_12　　;第６群
１４Ｂ６（Ｈ）　DEFB　@WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１４Ｂ７（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_29　　;第８群
１４Ｂ８（Ｈ）　DEFB　@WIN_33　　;第９群

;９番図柄(ベルＡ)
１４Ｂ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４ＢＡ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４ＢＢ（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_05 OR @REP_07　　;第３群
１４ＢＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４ＢＤ（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04　　;第５群
１４ＢＥ（Ｈ）　DEFB　@WIN_13 OR @WIN_14　　;第６群
１４ＢＦ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４Ｃ０（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１４Ｃ１（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群

;１０番図柄(ベルＢ)
１４Ｃ２（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４Ｃ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４Ｃ４（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４Ｃ５（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１４Ｃ６（Ｈ）　DEFB　@WIN_07　　;第５群
１４Ｃ７（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_13_15　　;第６群
１４Ｃ８（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４Ｃ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４ＣＡ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１１番図柄(リプレイ)
１４ＣＢ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４ＣＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４ＣＤ（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４ＣＥ（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４ＣＦ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４Ｄ０（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４Ｄ１（Ｈ）　DEFB　@WIN_17　　;第７群
１４Ｄ２（Ｈ）　DEFB　@WIN_31　　;第８群
１４Ｄ３（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１８】

＜第２６実施形態＞
第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（４）

```
;１２番図柄(青ＢＡＲ)
１４Ｄ４（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４Ｄ５（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４Ｄ６（Ｈ）　DEFB　@1BB　　;第３群
１４Ｄ７（Ｈ）　DEFB　@REP_09　　;第４群
１４Ｄ８（Ｈ）　DEFB　@WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06　　;第５群
１４Ｄ９（Ｈ）　DEFB　@WIN_16　　;第６群
１４ＤＡ（Ｈ）　DEFB　@WIN_18 OR @WIN_20 OR @WIN_21　　;第７群
１４ＤＢ（Ｈ）　DEFB　@WIN_26 OR @WIN_27 OR @WIN_32　　;第８群
１４ＤＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１３番図柄(スイカ)
１４ＤＤ（Ｈ）　DEFB　@SRB_C OR @SRB_G　　;第１群
１４ＤＥ（Ｈ）　DEFB　@SRB_K OR @SRB_O　　;第２群
１４ＤＦ（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１４Ｅ０（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４Ｅ１（Ｈ）　DEFB　@WIN_08　　;第５群
１４Ｅ２（Ｈ）　DEFB　@WIN_11 OR @WIN_12　　;第６群
１４Ｅ３（Ｈ）　DEFB　@WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１４Ｅ４（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_29 OR @WIN_30　　;第８群
１４Ｅ５（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１４番図柄(ベルＡ)
１４Ｅ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４Ｅ７（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４Ｅ８（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_05 OR @REP_07　　;第３群
１４Ｅ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１４ＥＡ（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04　　;第５群
１４ＥＢ（Ｈ）　DEFB　@WIN_13 OR @WIN_14　　;第６群
１４ＥＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４ＥＤ（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１４ＥＥ（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群

;１５番図柄(ベルＢ)
１４ＥＦ（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４Ｆ０（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４Ｆ１（Ｈ）　DEFB　@REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４Ｆ２（Ｈ）　DEFB　@REP_10　　;第４群
１４Ｆ３（Ｈ）　DEFB　@WIN_07　　;第５群
１４Ｆ４（Ｈ）　DEFB　@WIN_09 OR @WIN_10 OR @WIN_13_15　　;第６群
１４Ｆ５（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１４Ｆ６（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１４Ｆ７（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群
```

【図２１９】

＜第２６実施形態＞
第３リール図柄検索テーブル（TBL_PICARG_3）（５）

```
;１６番図柄(リプレイ)
１４Ｆ８（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１４Ｆ９（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１４ＦＡ（Ｈ）　DEFB　@REP_02 OR @REP_03 OR @REP_04　　;第３群
１４ＦＢ（Ｈ）　DEFB　@REP_08　　;第４群
１４ＦＣ（Ｈ）　DEFB　0　　;第５群
１４ＦＤ（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１４ＦＥ（Ｈ）　DEFB　@WIN_17　　;第７群
１４ＦＦ（Ｈ）　DEFB　@WIN_31　　;第８群
１５００（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１７番図柄(特図下)
１５０１（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１５０２（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１５０３（Ｈ）　DEFB　0　　;第３群
１５０４（Ｈ）　DEFB　@REP_09　　;第４群
１５０５（Ｈ）　DEFB　@WIN_02 OR @WIN_05 OR @WIN_06　　;第５群
１５０６（Ｈ）　DEFB　0　　;第６群
１５０７（Ｈ）　DEFB　@WIN_18_20 OR @WIN_24　　;第７群
１５０８（Ｈ）　DEFB　0　　;第８群
１５０９（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１８番図柄(特図上)
１５０Ａ（Ｈ）　DEFB　@SRB_D OR @SRB_H　　;第１群
１５０Ｂ（Ｈ）　DEFB　@SRB_L OR @SRB_P　　;第２群
１５０Ｃ（Ｈ）　DEFB　@REP_06　　;第３群
１５０Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１５０Ｅ（Ｈ）　DEFB　@WIN_08　　;第５群
１５０Ｆ（Ｈ）　DEFB　@WIN_11 OR @WIN_12　　;第６群
１５１０（Ｈ）　DEFB　@WIN_22 OR @WIN_23　　;第７群
１５１１（Ｈ）　DEFB　@WIN_25 OR @WIN_29 OR @WIN_30　　;第８群
１５１２（Ｈ）　DEFB　0　　;第９群

;１９番図柄(ベルＡ)
１５１３（Ｈ）　DEFB　0　　;第１群
１５１４（Ｈ）　DEFB　0　　;第２群
１５１５（Ｈ）　DEFB　@REP_01 OR @REP_05 OR @REP_07　　;第３群
１５１６（Ｈ）　DEFB　0　　;第４群
１５１７（Ｈ）　DEFB　@WIN_01 OR @WIN_03 OR @WIN_04　　;第５群
１５１８（Ｈ）　DEFB　@WIN_13 OR @WIN_14　　;第６群
１５１９（Ｈ）　DEFB　0　　;第７群
１５１Ａ（Ｈ）　DEFB　@WIN_28　　;第８群
１５１Ｂ（Ｈ）　DEFB　@WIN_34　　;第９群
```

【図２２０】

＜第２６実施形態＞
払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）（１）

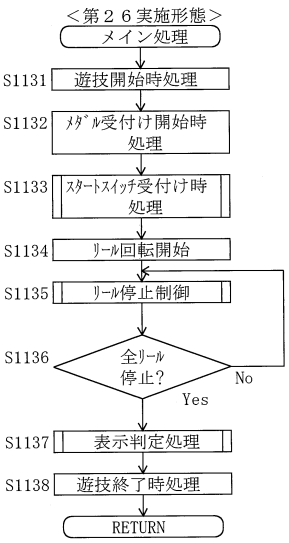
```
;図柄１群
１６００（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＡ作動図柄
１６０１（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＢ作動図柄
１６０２（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＣ作動図柄
１６０３（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＤ作動図柄
１６０４（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＥ作動図柄
１６０５（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＦ作動図柄
１６０６（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＧ作動図柄
１６０７（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＨ作動図柄

;図柄２群
１６０８（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＩ作動図柄
１６０９（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＪ作動図柄
１６０Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＫ作動図柄
１６０Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＬ作動図柄
１６０Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＭ作動図柄
１６０Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＮ作動図柄
１６０Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＯ作動図柄
１６０Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;ＲＢＰ作動図柄

;図柄３群
１６１０（Ｈ）　DEFB　0　　;１ＢＢ作動図柄
１６１１（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０１作動図柄
１６１２（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０２作動図柄
１６１３（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０３作動図柄
１６１４（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０４作動図柄
１６１５（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０５作動図柄
１６１６（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０６作動図柄
１６１７（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０７作動図柄

;図柄４群
１６１８（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０８作動図柄
１６１９（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ０９作動図柄
１６１Ａ（Ｈ）　DEFB　0　　;リプレイ１０作動図柄
１６１Ｂ（Ｈ）　DEFB　0　　;（未使用）
１６１Ｃ（Ｈ）　DEFB　0　　;（未使用）
１６１Ｄ（Ｈ）　DEFB　0　　;（未使用）
１６１Ｅ（Ｈ）　DEFB　0　　;（未使用）
１６１Ｆ（Ｈ）　DEFB　0　　;（未使用）
```

【図２２１】

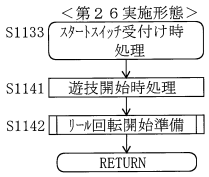
＜第２６実施形態＞
払出し枚数テーブル（TBL_WIN_CTL）（２）

```
;図柄５群
１６２０（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０１図柄
１６２１（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０２図柄
１６２２（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０３図柄
１６２３（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０４図柄
１６２４（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０５図柄
１６２５（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０６図柄
１６２６（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０７図柄
１６２７（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０８図柄

;図柄６群
１６２８（Ｈ）　DEFB　15　　;小役０９図柄
１６２９（Ｈ）　DEFB　15　　;小役１０図柄
１６２Ａ（Ｈ）　DEFB　15　　;小役１１図柄
１６２Ｂ（Ｈ）　DEFB　15　　;小役１２図柄
１６２Ｃ（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１３図柄
１６２Ｄ（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１４図柄
１６２Ｅ（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１５図柄
１６２Ｆ（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１６図柄

;図柄７群
１６３０（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１７図柄
１６３１（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１８図柄
１６３２（Ｈ）　DEFB　3　　;小役１９図柄
１６３３（Ｈ）　DEFB　3　　;小役２０図柄
１６３４（Ｈ）　DEFB　3　　;小役２１図柄
１６３５（Ｈ）　DEFB　3　　;小役２２図柄
１６３６（Ｈ）　DEFB　3　　;小役２３図柄
１６３７（Ｈ）　DEFB　3　　;小役２４図柄

;図柄８群
１６３８（Ｈ）　DEFB　1　　;小役２５図柄
１６３９（Ｈ）　DEFB　1　　;小役２６図柄
１６３Ａ（Ｈ）　DEFB　1　　;小役２７図柄
１６３Ｂ（Ｈ）　DEFB　1　　;小役２８図柄
１６３Ｃ（Ｈ）　DEFB　1　　;小役２９図柄
１６３Ｄ（Ｈ）　DEFB　1　　;小役３０図柄
１６３Ｅ（Ｈ）　DEFB　1　　;小役３１図柄
１６３Ｆ（Ｈ）　DEFB　1　　;小役３２図柄

;図柄９群
１６４０（Ｈ）　DEFB　1　　;小役３３図柄
１６４１（Ｈ）　DEFB　1　　;小役３４図柄
```

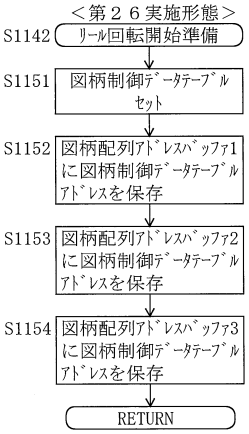
【図２２２】



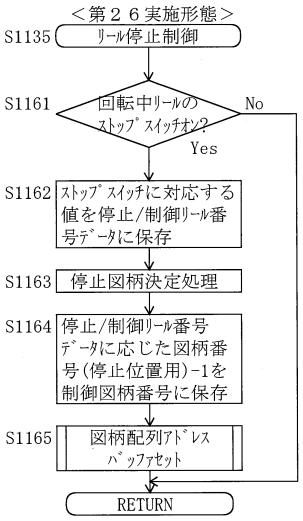
【図２２３】



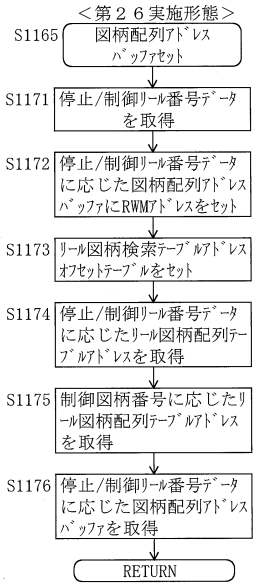
【図２２４】



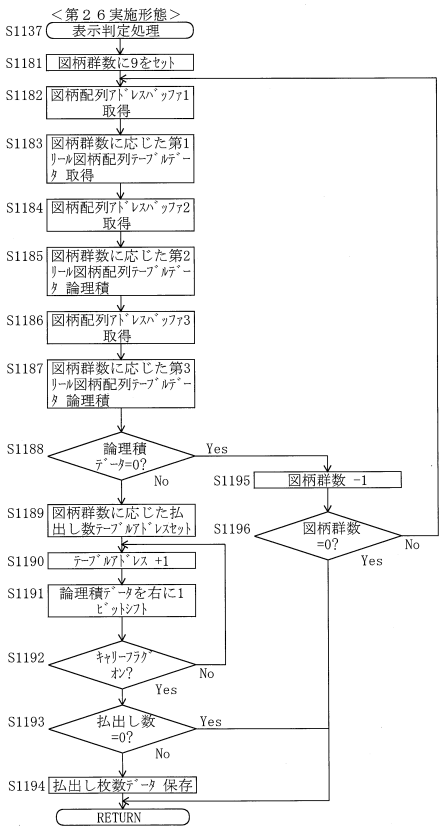
【図２２５】



【図２２６】



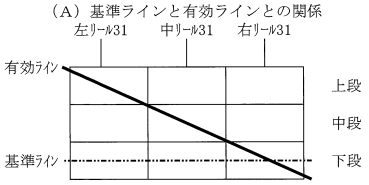
【図２２７】



【図２２８】

＜第２７実施形態；図柄配列テーブルの例１＞

（A）基準ラインと有効ラインとの関係



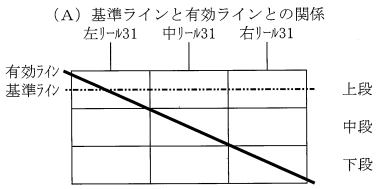
（B）図柄配列テーブル

左リールの図柄データ		中リールの図柄データ		右リールの図柄データ	
1000(H)	図柄番号２用	1100(H)	図柄番号１用	1200(H)	図柄番号０用
1001(H)	図柄番号３用	1101(H)	図柄番号２用	1201(H)	図柄番号１用
1002(H)	図柄番号４用	1102(H)	図柄番号３用	1202(H)	図柄番号２用
1003(H)	図柄番号５用	1103(H)	図柄番号４用	1203(H)	図柄番号３用
1004(H)	図柄番号６用	1104(H)	図柄番号５用	1204(H)	図柄番号４用
1005(H)	図柄番号７用	1105(H)	図柄番号６用	1205(H)	図柄番号５用
1006(H)	図柄番号８用	1106(H)	図柄番号７用	1206(H)	図柄番号６用
1007(H)	図柄番号９用	1107(H)	図柄番号８用	1207(H)	図柄番号７用
1008(H)	図柄番号１０用	1108(H)	図柄番号９用	1208(H)	図柄番号８用
1009(H)	図柄番号１１用	1109(H)	図柄番号１０用	1209(H)	図柄番号９用
100A(H)	図柄番号１２用	110A(H)	図柄番号１１用	120A(H)	図柄番号１０用
100B(H)	図柄番号１３用	110B(H)	図柄番号１２用	120B(H)	図柄番号１１用
100C(H)	図柄番号１４用	110C(H)	図柄番号１３用	120C(H)	図柄番号１２用
100D(H)	図柄番号１５用	110D(H)	図柄番号１４用	120D(H)	図柄番号１３用
100E(H)	図柄番号１６用	110E(H)	図柄番号１５用	120E(H)	図柄番号１４用
100F(H)	図柄番号１７用	110F(H)	図柄番号１６用	120F(H)	図柄番号１５用
1010(H)	図柄番号１８用	1110(H)	図柄番号１７用	1210(H)	図柄番号１６用
1011(H)	図柄番号１９用	1111(H)	図柄番号１８用	1211(H)	図柄番号１７用
1012(H)	図柄番号０用	1112(H)	図柄番号１９用	1212(H)	図柄番号１８用
1013(H)	図柄番号１用	1113(H)	図柄番号０用	1213(H)	図柄番号１９用

【図２２９】

＜第２７実施形態；図柄配列テーブルの例２＞

（A）基準ラインと有効ラインとの関係



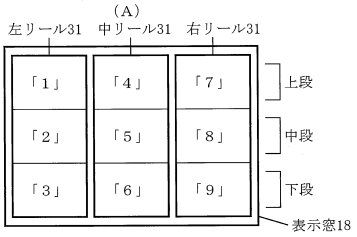
（B）図柄配列テーブル

左リールの図柄データ		中リールの図柄データ		右リールの図柄データ	
1000(H)	図柄番号０用	1100(H)	図柄番号０用	1200(H)	図柄番号０用
1001(H)	図柄番号１用	1101(H)	図柄番号１用	1201(H)	図柄番号１用
1002(H)	図柄番号２用	1102(H)	図柄番号２用	1202(H)	図柄番号２用
1003(H)	図柄番号３用	1103(H)	図柄番号３用	1203(H)	図柄番号３用
1004(H)	図柄番号４用	1104(H)	図柄番号４用	1204(H)	図柄番号４用
1005(H)	図柄番号５用	1105(H)	図柄番号５用	1205(H)	図柄番号５用
1006(H)	図柄番号６用	1106(H)	図柄番号６用	1206(H)	図柄番号６用
1007(H)	図柄番号７用	1107(H)	図柄番号７用	1207(H)	図柄番号７用
1008(H)	図柄番号８用	1108(H)	図柄番号８用	1208(H)	図柄番号８用
1009(H)	図柄番号９用	1109(H)	図柄番号９用	1209(H)	図柄番号９用
100A(H)	図柄番号１０用	110A(H)	図柄番号１０用	120A(H)	図柄番号１０用
100B(H)	図柄番号１１用	110B(H)	図柄番号１１用	120B(H)	図柄番号１１用
100C(H)	図柄番号１２用	110C(H)	図柄番号１２用	120C(H)	図柄番号１２用
100D(H)	図柄番号１３用	110D(H)	図柄番号１３用	120D(H)	図柄番号１３用
100E(H)	図柄番号１４用	110E(H)	図柄番号１４用	120E(H)	図柄番号１４用
100F(H)	図柄番号１５用	110F(H)	図柄番号１５用	120F(H)	図柄番号１５用
1010(H)	図柄番号１６用	1110(H)	図柄番号１６用	1210(H)	図柄番号１６用
1011(H)	図柄番号１７用	1111(H)	図柄番号１７用	1211(H)	図柄番号１７用
1012(H)	図柄番号１８用	1112(H)	図柄番号１８用	1212(H)	図柄番号１８用
1013(H)	図柄番号１９用	1113(H)	図柄番号１９用	1213(H)	図柄番号１９用
1014(H)	０（差分データ）	1114(H)	１（差分データ）	1214(H)	２（差分データ）

【図２３０】

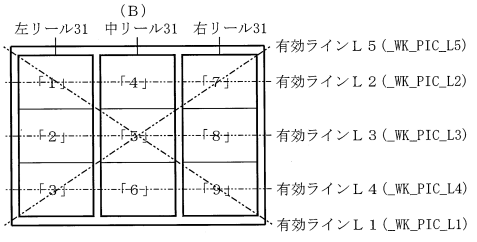
＜第２８実施形態＞

（A）



「１」（左上段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_LFT1
「２」（左中段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_LFT2
「３」（左下段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_LFT3
「４」（中上段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_CEN1
「５」（中中段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_CEN2
「６」（中下段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_CEN3
「７」（右上段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_RIG1
「８」（右中段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_RIG2
「９」（右下段）の停止図柄用のＲＷＭ領域：_WK_PIC_RIG3

（B）



_WK_ALL_PIC＝_WK_PIC_L1 OR _WK_PIC_L2 OR _WK_PIC_L3 OR _WK_PIC_L4 OR _WK_PIC_L5

【図２３１】

＜第２８実施形態：図柄配列＞

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
０．	ベル	青チェリー	スイカ
１．	リプレイ	リプレイ	ベル
２．	ブランク	ベル	リプレイ
３．	赤チェリー	青チェリー	スイカ
４．	ベル	リプレイ	ベル
５．	リプレイ	ベル	リプレイ
６．	スイカ	スイカ	赤チェリー
７．	赤７	赤７	赤７
８．	スイカ	赤チェリー	スイカ
９．	ベル	リプレイ	ベル
１０．	リプレイ	ベル	リプレイ
１１．	ブランク	赤チェリー	ブランク
１２．	青チェリー	リプレイ	ＢＡＲ
１３．	ベル	ベル	スイカ
１４．	リプレイ	スイカ	ベル
１５．	青７	ＢＡＲ	リプレイ
１６．	スイカ	ブランク	スイカ
１７．	ベル	リプレイ	ベル
１８．	リプレイ	ベル	リプレイ
１９．	スイカ	スイカ	青チェリー
２０．	ＢＡＲ	青７	青７

【図２３２】

＜第２８実施形態＞

第１リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_1）

```
1200(H)  DEFB  00001000B,  00000000B  ;ベル（０番）
1202(H)  DEFB  00000011B,  00000001B  ;リプレイ（１番）
1204(H)  DEFB  00000000B,  00000000B  ;ブランク（２番）
1206(H)  DEFB  00010000B,  00000000B  ;赤チェリー（３番）
1208(H)  DEFB  00001000B,  00000000B  ;ベル（４番）
120A(H)  DEFB  00000011B,  00000001B  ;リプレイ（５番）
120C(H)  DEFB  00000100B,  00000000B  ;スイカ（６番）
120E(H)  DEFB  00000000B,  00000010B  ;赤７（７番）
1210(H)  DEFB  00000100B,  00000000B  ;スイカ（８番）
1212(H)  DEFB  00001000B,  00000000B  ;ベル（９番）
1214(H)  DEFB  00000011B,  00000001B  ;リプレイ（１０番）
1216(H)  DEFB  00000000B,  00000000B  ;ブランク（１１番）
1218(H)  DEFB  00100000B,  00000000B  ;青チェリー（１２番）
121A(H)  FEFB  00001000B,  00000000B  ;ベル（１３番）
121C(H)  DEFB  00000011B,  00000001B  ;リプレイ（１４番）
121E(H)  DEFB  00000000B,  00000100B  ;青７（１５番）
1220(H)  DEFB  00000100B,  00000000B  ;スイカ（１６番）
1222(H)  DEFB  00001000B,  00000000B  ;ベル（１７番）
1224(H)  DEFB  00000011B,  00000001B  ;リプレイ（１８番）
1226(H)  DEFB  00000100B,  00000000B  ;スイカ（１９番）
1228(H)  DEFB  00000000B,  00001000B  ;ＢＡＲ（２０番）
122A(H)  DEFB  00001000B,  00000000B  ;ベル（０番）
122C(H)  DEFB  00000011B,  00000001B  ;リプレイ（１番）
```

【図２３３】

＜第２８実施形態＞

第２リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_2）

```
1300(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;青チェリー（０番）
1302(H)  DEFB  00110011B,  00000000B  ;リプレイ（１番）
1304(H)  DEFB  00111000B,  00000001B  ;ベル（２番）
1306(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;青チェリー（３番）
1308(H)  DEFB  00110011B,  00000000B  ;リプレイ（４番）
130A(H)  DEFB  00111000B,  00000001B  ;ベル（５番）
130C(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（６番）
130E(H)  DEFB  00110000B,  00000010B  ;赤７（７番）
1310(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;赤チェリー（８番）
1312(H)  DEFB  00110011B,  00000000B  ;リプレイ（９番）
1314(H)  DEFB  00111000B,  00000001B  ;ベル（１０番）
1316(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;赤チェリー（１１番）
1318(H)  DEFB  00110011B,  00000000B  ;リプレイ（１２番）
131A(H)  FEFB  00111000B,  00000001B  ;ベル（１３番）
131C(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（１４番）
131E(H)  DEFB  00110000B,  00001000B  ;ＢＡＲ（１５番）
1320(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;ブランク（１６番）
1322(H)  DEFB  00110011B,  00000000B  ;リプレイ（１７番）
1324(H)  DEFB  00111000B,  00000001B  ;ベル（１８番）
1326(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（１９番）
1328(H)  DEFB  00110000B,  00000100B  ;青７（２０番）
132A(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;青チェリー（０番）
132C(H)  DEFB  10001111B,  11000000B  ;リプレイ（１番）
```

【図２３４】

＜第２８実施形態＞

第３リール図柄配列テーブル（TBL_PICARG_3）

```
1400(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（０番）
1402(H)  DEFB  00111001B,  00000001B  ;ベル（１番）
1404(H)  DEFB  00110010B,  00000000B  ;リプレイ（２番）
1406(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（３番）
1408(H)  DEFB  00111001B,  00000001B  ;ベル（４番）
140A(H)  DEFB  00110010B,  00000000B  ;リプレイ（５番）
140C(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;赤チェリー（６番）
140E(H)  DEFB  00110000B,  00000010B  ;赤７（７番）
1410(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（８番）
1412(H)  DEFB  00111001B,  00000001B  ;ベル（９番）
1414(H)  DEFB  00110010B,  00000000B  ;リプレイ（１０番）
1416(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;ブランク（１１番）
1418(H)  DEFB  00110000B,  00001000B  ;ＢＡＲ（１２番）
141A(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（１３番）
141C(H)  DEFB  00111001B,  00000001B  ;ベル（１４番）
141E(H)  DEFB  00110010B,  00000000B  ;リプレイ（１５番）
1420(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（１６番）
1422(H)  DEFB  00111001B,  00000001B  ;ベル（１７番）
1424(H)  DEFB  00110010B,  00000000B  ;リプレイ（１８番）
1426(H)  DEFB  00110000B,  00000000B  ;青チェリー（１９番）
1428(H)  DEFB  00110000B,  00000100B  ;青７（２０番）
142A(H)  DEFB  00110100B,  00000000B  ;スイカ（０番）
142C(H)  DEFB  00111001B,  00000001B  ;ベル（１番）
```

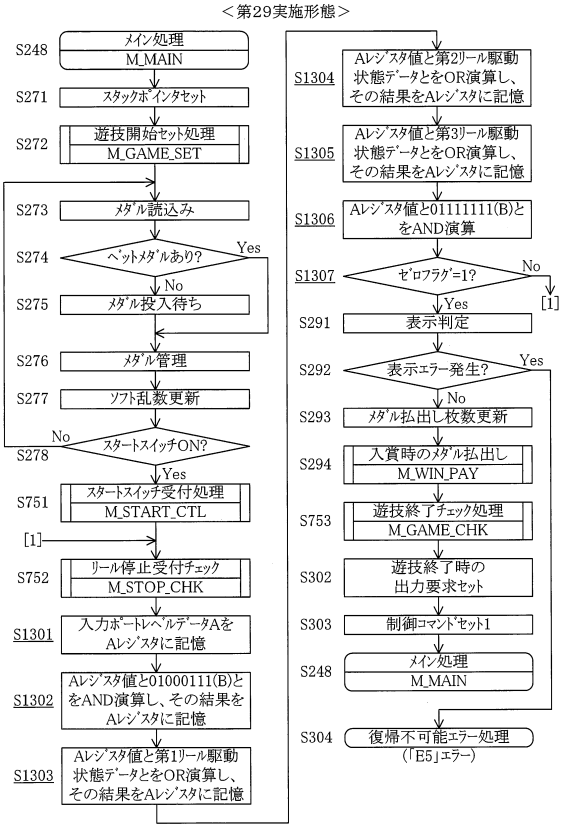
【図２３５】

＜第２８実施形態＞

```
；役定義
@REP_A    EQU    00000001B    ；リプレイＡ    「ﾘﾌﾟﾚｲ」－「ﾘﾌﾟﾚｲ」－「ﾘﾌﾟﾚｲ」
@REP_B    EQU    00000010B    ；リプレイＢ    「ﾘﾌﾟﾚｲ」－「ﾘﾌﾟﾚｲ」－「ﾍﾞﾙ」
@WIN_A    EQU    00000100B    ；小役Ａ        「スイカ」－「スイカ」－「スイカ」
@WIN_B    EQU    00001000B    ；小役Ｂ        「ベル」－「ベル」－「ベル」
@WIN_C    EQU    00010000B    ；小役Ｃ        「赤ﾁｪﾘｰ」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」
@WIN_D    EQU    00100000B    ；小役Ｄ        「青ﾁｪﾘｰ」－「ＡＮＹ」－「ＡＮＹ」
@RB       EQU    00000001B    ；ＲＢ          「ﾘﾌﾟﾚｲ」－「ベル」－「ベル」
@1BB_A    EQU    00000010B    ；１ＢＢＡ      「赤７」－「赤７」－「赤７」
@1BB_B    EQU    00000100B    ；１ＢＢＢ      「青７」－「青７」－「青７」
@2BB      EQU    00001000B    ；２ＢＢ        「ＢＡＲ」－「ＢＡＲ」－「ＢＡＲ」
```

【図２３６】

＜第29実施形態＞



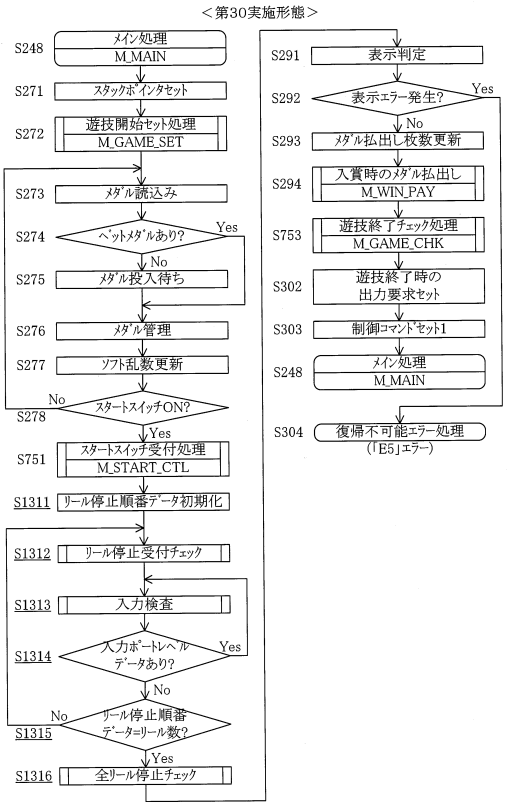
【図２３７】

＜第30実施形態；RWMの内容＞

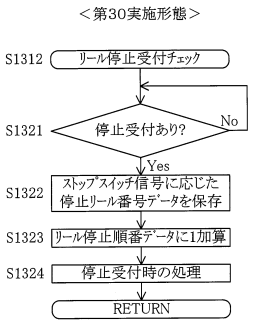
アドレス	RWM名称	内容			データ
F005 (1)	_PT_IN2_OLD	入力ポート2レベルデータ			
		D0	投入センサ1信号	1:オン 0:オフ	
		D1	投入センサ2信号	1:オン 0:オフ	
		D2	未使用	0	
		D3	満杯検知信号	1:オン 0:オフ	
		D4	打ち止め解除信号	1:オン 0:オフ	
		D5	未使用	0	
		D6	未使用	0	
		D7	未使用	0	
F006 (1)	_PT_IN4_OLD	入力ポート4レベルデータ			
		D0	未使用	0	
		D1	設定・リセットスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D2	未使用	0	
		D3	精算スイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D4	1ベットスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D5	2ベットスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D6	3ベットスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D7	スタートスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
F00A (1)	_PT_IN3_OLD	入力ポート3レベルデータ			
		D0	第1ストップスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D1	第2ストップスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D2	第3ストップスイッチ信号	1:オン 0:オフ	
		D3	未使用	0	
		D4	未使用	0	
		D5	未使用	0	
		D6	未使用	0	
		D7	未使用	0	
F007 (1)	_NB_STOP_ORDER	リール停止順番データ			
		リールの停止順番を管理するデータ			0～3(D)
F008 (1)	_NB_STOP_REEL	停止リール番号データ			
		停止受付時のリール番号			1～3(D)
F020 (1)	_WK_RL1_TIME	第1リール管理タイマ			
		第1リールの4相励磁出力時間を管理するタイマ			0～108(D)
F030 (1)	_WK_RL2_TIME	第2リール管理タイマ			
		第2リールの4相励磁出力時間を管理するタイマ			0～108(D)
F040 (1)	_WK_RL3_TIME	第3リール管理タイマ			
		第3リールの4相励磁出力時間を管理するタイマ			0～108(D)

【図２３８】

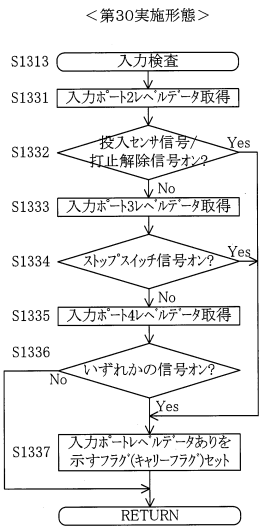
＜第30実施形態＞



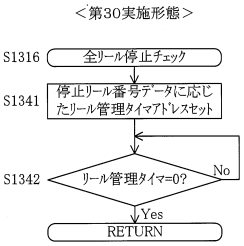
【図２３９】



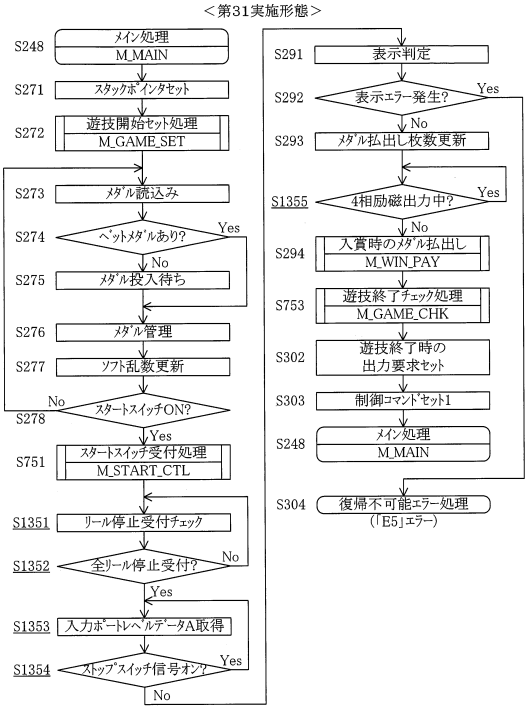
【図２４０】



【図２４１】



【図２４２】



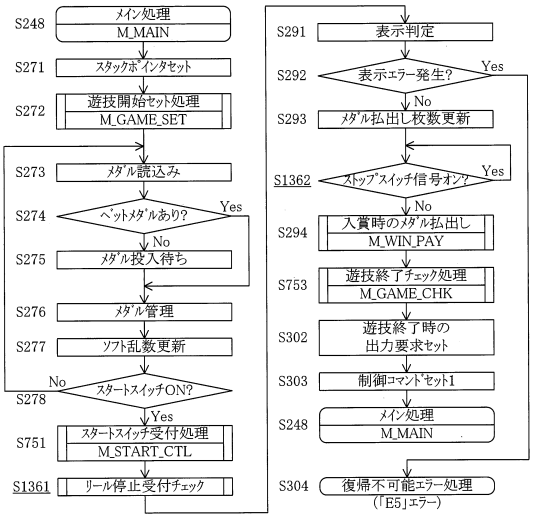
【図２４３】

＜第32実施形態;RWMの内容＞

アドレス	RWM名称	内容			データ
F067 (1)	_WK_RL1_STS	第1ﾘｰﾙ駆動状態			
		D0	D1	0:定速かつﾘｰﾙｾﾝｻ通過 1:加速又は定速かつﾘｰﾙｾﾝｻ未通過 3:脱調状態	0～3(D)
		D2		待機演出実行時	1:オン 0:オフ
		D3		減速開始	1:オン 0:オフ
		D4		未使用	0
		D5		脱調準備	1:オン 0:オフ
		D6		ﾘｰﾙｾﾝｻ通過	1:オン 0:オフ
		D7		停止又は減速	1:オフ 0:オン
F077 (1)	_WK_RL2_STS	第2ﾘｰﾙ駆動状態			
		D0	D1	0:定速かつﾘｰﾙｾﾝｻ通過 1:加速又は定速かつﾘｰﾙｾﾝｻ未通過 3:脱調状態	0～3(D)
		D2		待機演出実行時	1:オン 0:オフ
		D3		減速開始	1:オン 0:オフ
		D4		未使用	0
		D5		脱調準備	1:オン 0:オフ
		D6		ﾘｰﾙｾﾝｻ通過	1:オン 0:オフ
		D7		停止又は減速	1:オフ 0:オン
F087 (1)	_WK_RL3_STS	第3ﾘｰﾙ駆動状態			
		D0	D1	0:定速かつﾘｰﾙｾﾝｻ通過 1:加速又は定速かつﾘｰﾙｾﾝｻ未通過 3:脱調状態	0～3(D)
		D2		待機演出実行時	1:オン 0:オフ
		D3		減速開始	1:オン 0:オフ
		D4		未使用	0
		D5		脱調準備	1:オン 0:オフ
		D6		ﾘｰﾙｾﾝｻ通過	1:オン 0:オフ
		D7		停止又は減速	1:オフ 0:オン
F090 (1)	_PT_IN2_OLD	入力ﾎﾟｰﾄ2ﾚﾍﾞﾙﾃﾞｰﾀ			
		D0		第1ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号	1:オン 0:オフ
		D1		第2ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号	1:オン 0:オフ
		D2		第3ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号	1:オン 0:オフ
		D3		未使用	0
		D4		第1ﾘｰﾙｾﾝｻ信号	1:オン 0:オフ
		D5		第2ﾘｰﾙｾﾝｻ信号	1:オン 0:オフ
		D6		第3ﾘｰﾙｾﾝｻ信号	1:オン 0:オフ
		D7		未使用	0

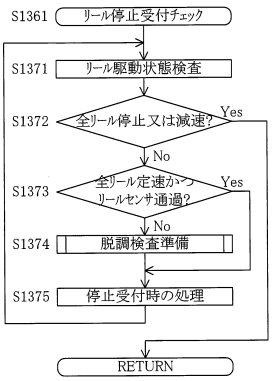
【図２４４】

＜第32実施形態＞



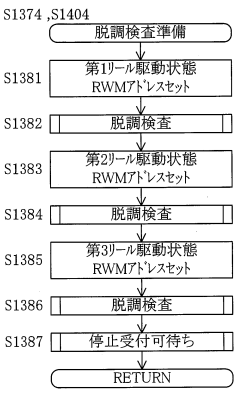
【図２４５】

＜第32実施形態＞

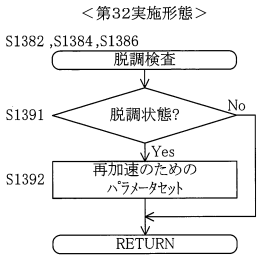


【図２４６】

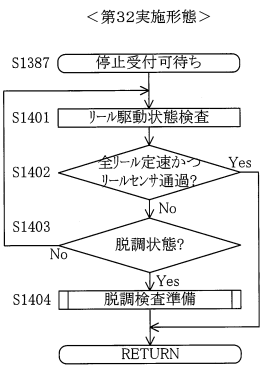
＜第32実施形態＞



【図２４７】



【図２４８】



【図２４９】

＜第33実施形態；RWMの内容＞

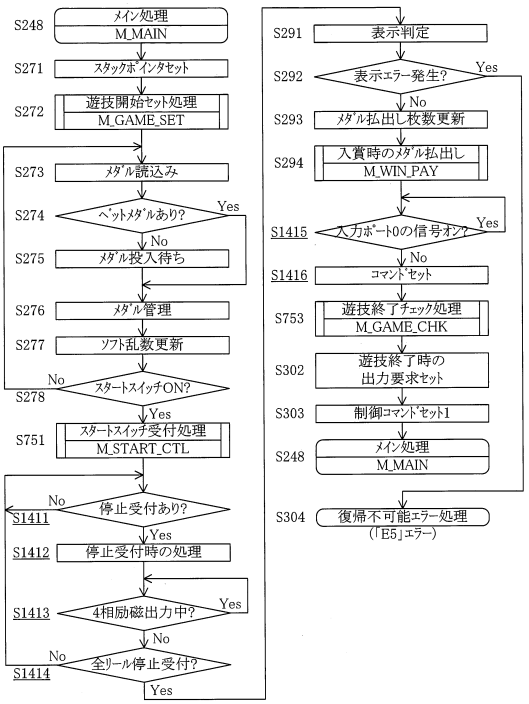
ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容		ﾃﾞｰﾀ
F0AD (1)	_FL_STOP_LP	ﾘｰﾙ停止ﾌﾗｸﾞ		
		D0	第1ﾘｰﾙ停止受付	0:その他 1:受付済み
		D1	第2ﾘｰﾙ停止受付	0:その他 1:受付済み
		D2	第3ﾘｰﾙ停止受付	0:その他 1:受付済み
		D3	未使用	0
		D4	未使用	0
		D5	未使用	0
		D6	未使用	0
		D7	未使用	0

【図２５０】

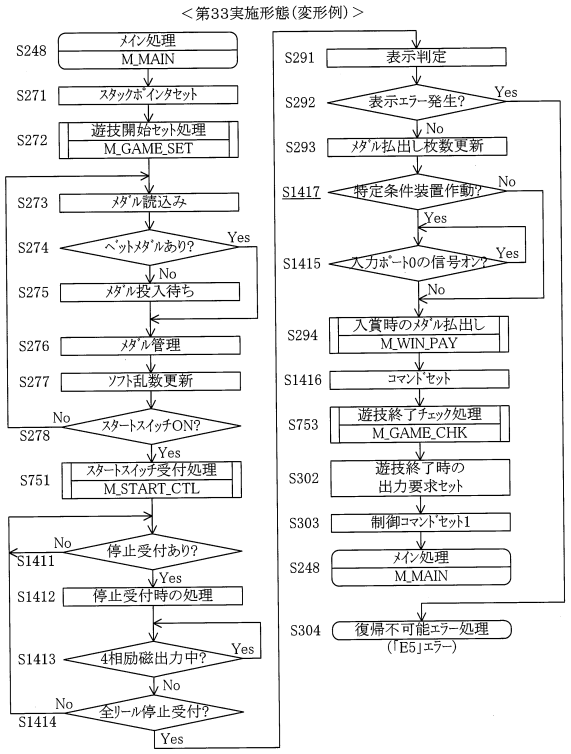
＜第33実施形態；入力ポート0の内容＞

入力ポート0	
ビット	入力される信号の名称
D0	第1ストップスイッチ信号
D1	第2ストップスイッチ信号
D2	第3ストップスイッチ信号
D3	投入センサ1信号
D4	投入センサ2信号
D5	1ベットスイッチ信号
D6	3ベットスイッチ信号
D7	スタートスイッチ信号

【図２５１】



【図２５２】



【図２５３】

＜第34実施形態;RWMの内容(1)＞

アドレス	RWM名称	内容			データ
F067 (1)	_WK_RL1_STS	第1リール駆動状態			
		D0	4相励磁減速中	1:オン 0:オフ	
		D1	2相励磁減速中(4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D2	定速中(減速開始、減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D3	加速中(定速中、減速開始、減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D4	回転準備	1:オン 0:オフ	
		D5	減速中(2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D6	インデックス検知前	1:オン 0:オフ	
		D7	減速開始(減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
F068 (1)	_WK_RL2_STS	第2リール駆動状態			
		D0	4相励磁減速中	1:オン 0:オフ	
		D1	2相励磁減速中(4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D2	定速中(減速開始、減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D3	加速中(定速中、減速開始、減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D4	回転準備	1:オン 0:オフ	
		D5	減速中(2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D6	インデックス検知前	1:オン 0:オフ	
		D7	減速開始(減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
F069 (1)	_WK_RL3_STS	第3リール駆動状態			
		D0	4相励磁減速中	1:オン 0:オフ	
		D1	2相励磁減速中(4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D2	定速中(減速開始、減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D3	加速中(定速中、減速開始、減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D4	回転準備	1:オン 0:オフ	
		D5	減速中(2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	
		D6	インデックス検知前	1:オン 0:オフ	
		D7	減速開始(減速中、2相励磁減速中、4相励磁減速中もオン)	1:オン 0:オフ	

【図２５４】

＜第34実施形態;RWMの内容(2)＞

アドレス	RWM名称	内容		データ
F090 (1)	_PT_IN0_OLD	入力ポート0レベルデータ		
		D0	第1ストップスイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D1	第2ストップスイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D2	第3ストップスイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D3	1ベットスイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D4	3ベットスイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D5	スタートスイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D6	精算スイッチ信号	1:オン 0:オフ
		D7	未使用	0
F092 (2)	_FL_ERROR	エラーフラグ		
		D0	リール回転エラー	1:オン 0:オフ
		D1	投入センサ詰まりエラー	1:オン 0:オフ
		D2	投入センサ通過遅延エラー	1:オン 0:オフ
		D3	投入センサ異常エラー	1:オン 0:オフ
		D4	払出センサ詰まりエラー	1:オン 0:オフ
		D5	払出センサ異常エラー	1:オン 0:オフ
		D6	ホッパーエンプティーエラー	1:オン 0:オフ
		D7	不当入賞エラー	1:オン 0:オフ
		D8	サブタンクエラー	1:オン 0:オフ
		D9	RWM異常(設定値)エラー	1:オン 0:オフ
		D10	打ち止め状態	1:オン 0:オフ
		D11	設定キーエラー	1:オン 0:オフ
		D12	未使用	0
		D13	未使用	0
		D14	未使用	0
		D15	未使用	0
F094 (1)	_FL_JOB_STS	処理状態フラグ		
		D0	省略	
		D1	ホッパーモータ要求	1:オン 0:オフ
		D2	自動精算	1:オン 0:オフ
		D3	ホッパーモータ回転中	1:オン 0:オフ
		D4	省略	
		D5	省略	
		D6	設定変更状態	1:オン 0:オフ
		D7	設定確認状態	1:オン 0:オフ
F095 (1)	_FL_STOP_LP	リール停止フラグ		
		D0	第1リール停止受付	1:その他 0:受付済み
		D1	第2リール停止受付	1:その他 0:受付済み
		D2	第3リール停止受付	1:その他 0:受付済み
		D3	未使用	0
		D4	未使用	0
		D5	未使用	0
		D6	未使用	0
		D7	未使用	0

【図２５５】

＜第34実施形態＞

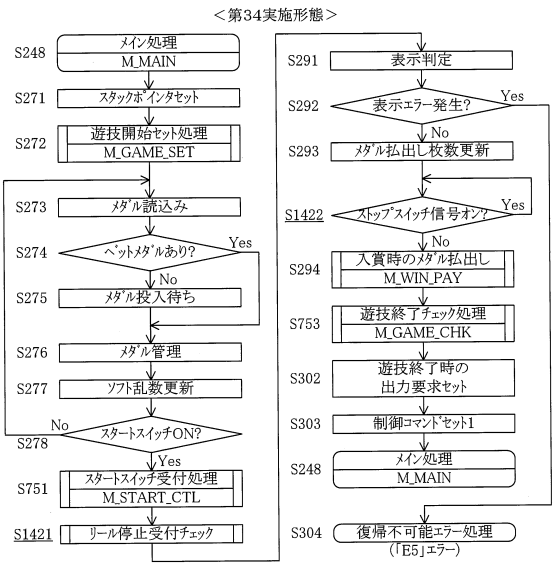
(a)ストップスイッチ判定テーブル

```
TBL_STPBTN_CHK
        DEFB    00000100(B)         ;第3ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号ｵﾝ
        DEFB    00000010(B)         ;第2ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号ｵﾝ
        DEFB    00000001(B)         ;第1ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ信号ｵﾝ
```

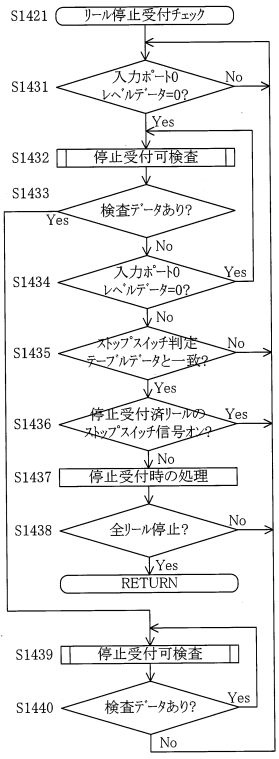
(b)停止受付可判定テーブル

```
        DEFB    3           ;検査回数
        ﾏｽｸﾃﾞｰﾀ             検査RWMｱﾄﾞﾚｽ
        DEFB    40(H),      LOW_WK_RL1_STS
        DEFB    40(H),      LOW_WK_RL2_STS
        DEFB    40(H),      LOW_WK_RL3_STS
```

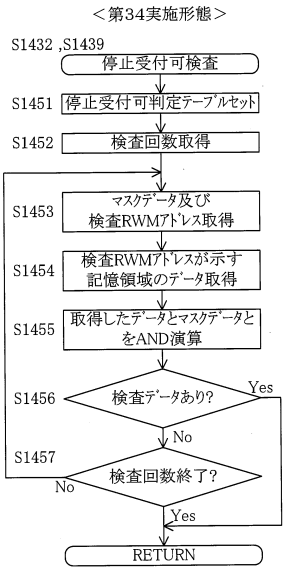
【図２５６】



【図２５７】



【図２５８】



【図２５９】

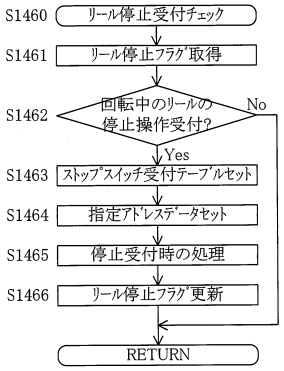
＜第35実施形態＞

ストップスイッチ受付テーブル（TBL_STOP_BTN）

ｱﾄﾞﾚｽ		ﾃﾞｰﾀ	
1101(H)	DEFB	00000001(B)	;第1ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁのみ
1102(H)	DEFB	00000010(B)	;第2ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁのみ
1103(H)	DEFB	00000001(B)	;第1ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ+第2ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ
1104(H)	DEFB	00000100(B)	;第3ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁのみ
1105(H)	DEFB	00000001(B)	;第1ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ+第3ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ
1106(H)	DEFB	00000010(B)	;第2ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ+第3ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ
1107(H)	DEFB	00000001(B)	;第1ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ+第2ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ+第3ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ

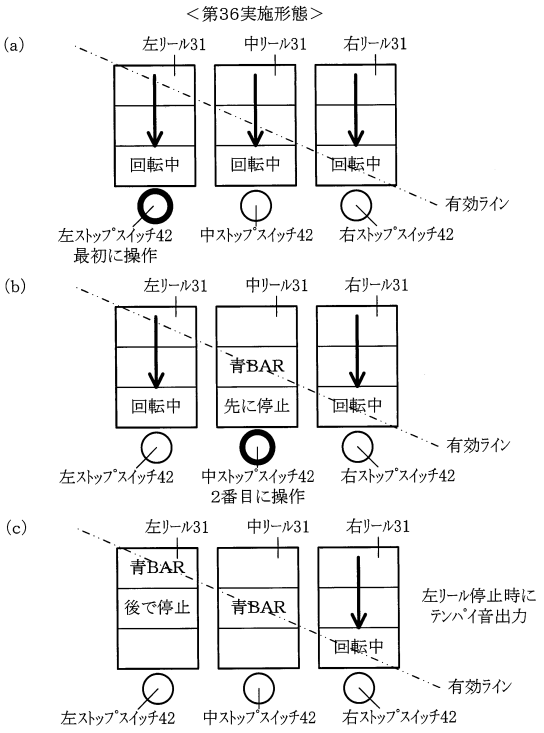
【図２６０】

＜第35実施形態＞



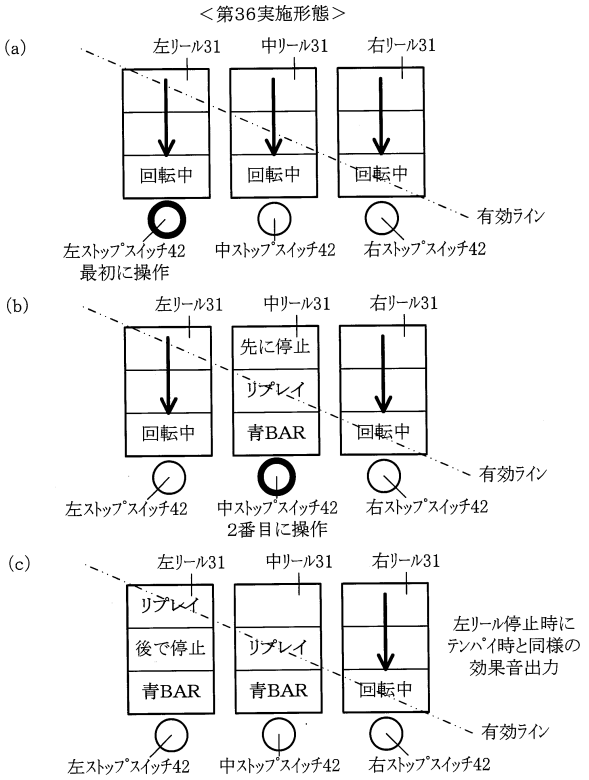
【図２６１】

＜第36実施形態＞

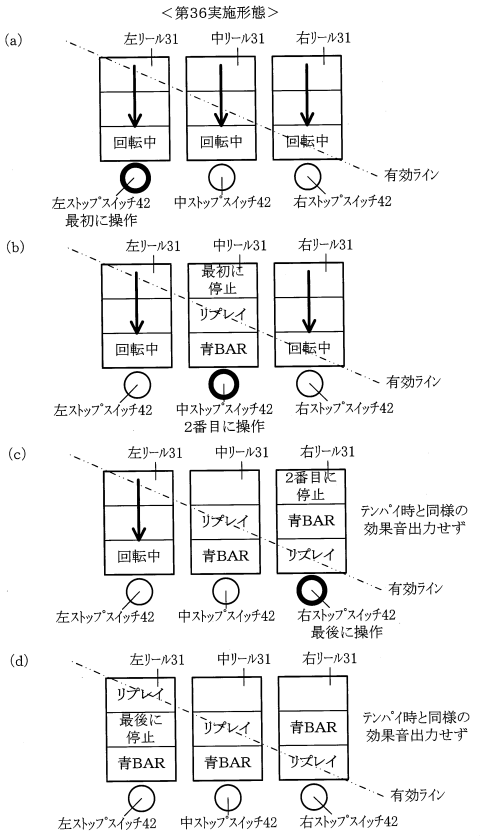


【図２６２】

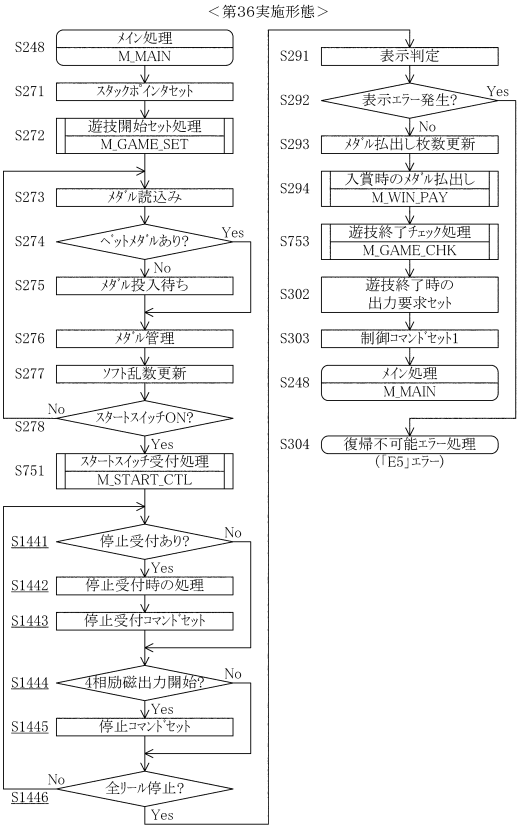
＜第36実施形態＞



【図２６３】



【図２６４】



【図２６５】

＜第３７実施形態＞
図柄配列

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	リプレイ	ベルA	ベルA
19.	ベルA	青BAR	スイカB
18.	ブランク	ベルB	ベルB
17.	チェリー	リプレイ	リプレイ
16.	青BAR	チェリー	黒BAR
15.	リプレイ	ベルA	ベルA
14.	ベルA	スイカB	スイカA
13.	ブランク	ベルB	ベルB
12.	ベルB	リプレイ	リプレイ
11.	赤7	赤7	赤7
10.	リプレイ	ベルA	ベルA
9.	ベルA	スイカA	スイカB
8.	ブランク	ベルB	ベルB
7.	チェリー	リプレイ	リプレイ
6.	スイカA	黒BAR	チェリー
5.	リプレイ	ベルA	ベルA
4.	ベルA	スイカB	青BAR
3.	黒BAR	ベルB	ベルB
2.	チェリー	リプレイ	リプレイ
1.	スイカB	ブランク	ブランク

【図２６６】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（１）
規定数３枚(1)：役物未作動時
規定数３枚(2)：１BB作動時のRB未作動時
規定数３枚(3)：RB作動時

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
001	ベルB	スイカB	ベルA	1BB	1BB	—	—
002	ベルB	青BAR	青BAR	RBA	—	RB	—
003	ベルB	青BAR	スイカA	RBB	—	RB	—
004	リプレイ	黒BAR	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
005	リプレイ	赤7	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
006	リプレイ	ブランク	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
007	リプレイ	チェリー	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
008	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ02	再遊技	再遊技	—
009	チェリー	黒BAR	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
010	チェリー	赤7	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
011	チェリー	ブランク	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
012	チェリー	チェリー	ベルA	リプレイ03	再遊技	再遊技	—
013	チェリー	黒BAR	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
014	チェリー	赤7	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
015	チェリー	ブランク	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
016	チェリー	チェリー	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
017	ベルA	黒BAR	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
018	ベルA	赤7	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
019	ベルA	ブランク	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
020	ベルA	チェリー	ベルB	リプレイ04	再遊技	再遊技	—
021	リプレイ	青BAR	ベルA	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
022	リプレイ	青BAR	ベルB	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
023	チェリー	青BAR	ベルA	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
024	チェリー	青BAR	ベルB	リプレイ05	再遊技	再遊技	—
025	リプレイ	ベルA	ベルA	リプレイ06	再遊技	再遊技	—
026	リプレイ	ベルB	ベルA	リプレイ06	再遊技	再遊技	—
027	リプレイ	ベルA	ベルB	リプレイ07	再遊技	再遊技	—
028	リプレイ	ベルB	ベルB	リプレイ07	再遊技	再遊技	—
029	赤7	リプレイ	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
030	赤7	リプレイ	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
031	赤7	リプレイ	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
032	赤7	スイカA	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
033	赤7	スイカA	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
034	赤7	スイカA	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
035	赤7	スイカB	青BAR	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
036	赤7	スイカB	スイカA	リプレイ08	再遊技	再遊技	—
037	赤7	スイカB	スイカB	リプレイ08	再遊技	再遊技	—

【図２６７】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（２）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
038	青ＢＡＲ	リプレイ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
039	青ＢＡＲ	リプレイ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
040	青ＢＡＲ	リプレイ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
041	青ＢＡＲ	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
042	青ＢＡＲ	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
043	青ＢＡＲ	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
044	青ＢＡＲ	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
045	青ＢＡＲ	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
046	青ＢＡＲ	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
047	スイカＡ	リプレイ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
048	スイカＡ	リプレイ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
049	スイカＡ	リプレイ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
050	スイカＡ	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
051	スイカＡ	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
052	スイカＡ	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
053	スイカＡ	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
054	スイカＡ	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
055	スイカＡ	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
056	スイカＢ	リプレイ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
057	スイカＢ	リプレイ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
058	スイカＢ	リプレイ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
059	スイカＢ	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
060	スイカＢ	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
061	スイカＢ	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
062	スイカＢ	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
063	スイカＢ	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
064	スイカＢ	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
065	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
066	赤７	スイカＡ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
067	赤７	スイカＢ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
068	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
069	青ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
070	青ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
071	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
072	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
073	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
074	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
075	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
076	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－

【図２６８】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（３）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
077	リプレイ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
078	リプレイ	青ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
079	リプレイ	青ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
080	リプレイ	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
081	リプレイ	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
082	リプレイ	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
083	リプレイ	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
084	リプレイ	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
085	リプレイ	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
086	ベルＡ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
087	ベルＡ	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
088	ベルＡ	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
089	ベルＡ	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
090	ベルＡ	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
091	ベルＡ	赤７	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
092	ベルＡ	ブランク	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
093	ベルＡ	チェリー	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
094	ベルＡ	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
095	ベルＡ	赤７	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
096	ベルＡ	ブランク	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
097	ベルＡ	チェリー	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
098	チェリー	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
099	チェリー	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
100	チェリー	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
101	チェリー	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
102	チェリー	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
103	チェリー	赤７	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
104	チェリー	ブランク	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
105	チェリー	チェリー	スイカＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
106	チェリー	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
107	チェリー	赤７	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
108	チェリー	ブランク	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
109	チェリー	チェリー	スイカＢ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
110	ベルＡ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
111	ベルＡ	青ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
112	ベルＡ	青ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
113	ベルＡ	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
114	ベルＡ	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
115	ベルＡ	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
116	ベルＡ	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
117	ベルＡ	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
118	ベルＡ	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－

【図２６９】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（４）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
119	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
120	黒ＢＡＲ	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
121	黒ＢＡＲ	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
122	黒ＢＡＲ	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
123	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
124	黒ＢＡＲ	赤７	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
125	黒ＢＡＲ	ブランク	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
126	黒ＢＡＲ	チェリー	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
127	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
128	黒ＢＡＲ	赤７	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
129	黒ＢＡＲ	ブランク	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
130	黒ＢＡＲ	チェリー	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
131	ブランク	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
132	ブランク	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
133	ブランク	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
134	ブランク	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
135	ブランク	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
136	ブランク	赤７	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
137	ブランク	ブランク	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
138	ブランク	チェリー	スイカＡ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
139	ブランク	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
140	ブランク	赤７	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
141	ブランク	ブランク	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
142	ブランク	チェリー	スイカＢ	リプレイ１３	再遊技	再遊技	－
143	ベルＡ	青ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ１４	再遊技	再遊技	－
144	ベルＡ	スイカＡ	ベルＡ	リプレイ１４	再遊技	再遊技	－
145	ベルＡ	スイカＢ	ベルＡ	リプレイ１４	再遊技	再遊技	－
146	ベルＢ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ１５	再遊技	再遊技	－
147	ベルＢ	赤７	ベルＡ	リプレイ１５	再遊技	再遊技	－
148	ベルＢ	ブランク	ベルＡ	リプレイ１５	再遊技	再遊技	－
149	ベルＢ	チェリー	ベルＡ	リプレイ１５	再遊技	再遊技	－

【図２７０】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（５）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
150	リプレイ	ベルＡ	青ＢＡＲ	小役００１	7	7	7
151	リプレイ	ベルＡ	スイカＡ	小役００１	7	7	7
152	リプレイ	ベルＡ	スイカＢ	小役００１	7	7	7
153	リプレイ	ベルＡ	リプレイ	小役００２	7	7	7
154	ベルＡ	ベルＢ	ベルＢ	小役００３	7	7	7
155	青ＢＡＲ	ベルＢ	ベルＢ	小役００３	7	7	7
156	ベルＢ	ベルＢ	ベルＡ	小役００４	7	7	7
157	ベルＡ	ベルＢ	ベルＡ	小役００５	7	7	7
158	ベルＡ	ベルＡ	ベルＢ	小役００６	7	7	7
159	青ＢＡＲ	ベルＡ	ベルＢ	小役００６	7	7	7
160	ベルＢ	リプレイ	ベルＢ	小役００７	7	7	7
161	ベルＡ	リプレイ	ベルＢ	小役００８	7	7	7
162	リプレイ	黒ＢＡＲ	赤７	小役００９	1	1	1
163	リプレイ	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役０１０	1	1	1
164	リプレイ	赤７	赤７	小役０１１	1	1	1
165	リプレイ	赤７	黒ＢＡＲ	小役０１２	1	1	1
166	リプレイ	ブランク	ブランク	小役０１３	1	1	1
167	リプレイ	ブランク	チェリー	小役０１４	1	1	1
168	リプレイ	チェリー	ブランク	小役０１５	1	1	1
169	リプレイ	チェリー	チェリー	小役０１６	1	1	1
170	リプレイ	黒ＢＡＲ	ブランク	小役０１７	1	1	1
171	リプレイ	黒ＢＡＲ	チェリー	小役０１８	1	1	1
172	リプレイ	赤７	ブランク	小役０１９	1	1	1
173	リプレイ	赤７	チェリー	小役０２０	1	1	1
174	リプレイ	ブランク	赤７	小役０２１	1	1	1
175	リプレイ	ブランク	黒ＢＡＲ	小役０２２	1	1	1
176	リプレイ	チェリー	赤７	小役０２３	1	1	1
177	リプレイ	チェリー	黒ＢＡＲ	小役０２４	1	1	1
178	赤７	ベルＢ	赤７	小役０２５	1	1	1
179	赤７	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０２６	1	1	1
180	青ＢＡＲ	ベルＢ	赤７	小役０２７	1	1	1
181	青ＢＡＲ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０２８	1	1	1
182	スイカＡ	ベルＢ	ブランク	小役０２９	1	1	1
183	スイカＡ	ベルＢ	チェリー	小役０３０	1	1	1
184	スイカＢ	ベルＢ	ブランク	小役０３１	1	1	1
185	スイカＢ	ベルＢ	チェリー	小役０３２	1	1	1
186	赤７	ベルＢ	ブランク	小役０３３	1	1	1
187	赤７	ベルＢ	チェリー	小役０３４	1	1	1
188	青ＢＡＲ	ベルＢ	ブランク	小役０３５	1	1	1
189	青ＢＡＲ	ベルＢ	チェリー	小役０３６	1	1	1

【図２７１】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（６）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
190	スイカＡ	ベルＢ	赤７	小役０３７	1	1	1
191	スイカＡ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０３８	1	1	1
192	スイカＢ	ベルＢ	赤７	小役０３９	1	1	1
193	スイカＢ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０４０	1	1	1
194	赤７	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０４１	1	1	1
195	赤７	赤７	ベルＢ	小役０４２	1	1	1
196	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０４３	1	1	1
197	青ＢＡＲ	赤７	ベルＢ	小役０４４	1	1	1
198	スイカＡ	ブランク	ベルＢ	小役０４５	1	1	1
199	スイカＡ	チェリー	ベルＢ	小役０４６	1	1	1
200	スイカＢ	ブランク	ベルＢ	小役０４７	1	1	1
201	スイカＢ	チェリー	ベルＢ	小役０４８	1	1	1
202	赤７	ブランク	ベルＢ	小役０４９	1	1	1
203	赤７	チェリー	ベルＢ	小役０５０	1	1	1
204	青ＢＡＲ	ブランク	ベルＢ	小役０５１	1	1	1
205	青ＢＡＲ	チェリー	ベルＢ	小役０５２	1	1	1
206	スイカＡ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０５３	1	1	1
207	スイカＡ	赤７	ベルＢ	小役０５４	1	1	1
208	スイカＢ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０５５	1	1	1
209	スイカＢ	赤７	ベルＢ	小役０５６	1	1	1
210	スイカＡ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０５７	1	1	1
211	スイカＢ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０５７	1	1	1
212	スイカＡ	赤７	リプレイ	小役０５８	1	1	1
213	スイカＢ	赤７	リプレイ	小役０５８	1	1	1
214	スイカＡ	ブランク	リプレイ	小役０５９	1	1	1
215	スイカＢ	ブランク	リプレイ	小役０５９	1	1	1
216	スイカＡ	チェリー	リプレイ	小役０６０	1	1	1
217	スイカＢ	チェリー	リプレイ	小役０６０	1	1	1
218	赤７	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０６１	1	1	1
219	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０６１	1	1	1
220	赤７	赤７	リプレイ	小役０６２	1	1	1
221	青ＢＡＲ	赤７	リプレイ	小役０６２	1	1	1
222	赤７	ブランク	リプレイ	小役０６３	1	1	1
223	青ＢＡＲ	ブランク	リプレイ	小役０６３	1	1	1
224	赤７	チェリー	リプレイ	小役０６４	1	1	1
225	青ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	小役０６４	1	1	1
226	赤７	ベルＢ	スイカＡ	小役０６５	1	1	1
227	赤７	スイカＡ	ベルＢ	小役０６６	1	1	1
228	青ＢＡＲ	ベルＢ	スイカＡ	小役０６７	1	1	1
229	青ＢＡＲ	スイカＡ	ベルＢ	小役０６８	1	1	1
230	スイカＡ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０６９	1	1	1
231	スイカＡ	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７０	1	1	1

【図２７２】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（７）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
232	スイカＢ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０７１	1	1	1
233	スイカＢ	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７２	1	1	1
234	赤７	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０７３	1	1	1
235	赤７	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７４	1	1	1
236	青ＢＡＲ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０７５	1	1	1
237	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７６	1	1	1
238	スイカＡ	ベルＢ	スイカＡ	小役０７７	1	1	1
239	スイカＡ	スイカＡ	ベルＢ	小役０７８	1	1	1
240	スイカＢ	ベルＢ	スイカＡ	小役０７９	1	1	1
241	スイカＢ	スイカＡ	ベルＢ	小役０８０	1	1	1
242	リプレイ	黒ＢＡＲ	スイカＡ	小役０８１	1	1	1
243	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０８２	1	1	1
244	リプレイ	赤７	スイカＡ	小役０８３	1	1	1
245	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ	小役０８４	1	1	1
246	リプレイ	ブランク	青ＢＡＲ	小役０８５	1	1	1
247	黒ＢＡＲ	ブランク	リプレイ	小役０８６	1	1	1
248	リプレイ	チェリー	青ＢＡＲ	小役０８７	1	1	1
249	黒ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	小役０８８	1	1	1
250	リプレイ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役０８９	1	1	1
251	ベルＢ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０９０	1	1	1
252	リプレイ	赤７	青ＢＡＲ	小役０９１	1	1	1
253	ベルＢ	赤７	リプレイ	小役０９２	1	1	1
254	リプレイ	ブランク	スイカＡ	小役０９３	1	1	1
255	ベルＢ	ブランク	リプレイ	小役０９４	1	1	1
256	リプレイ	チェリー	スイカＡ	小役０９５	1	1	1
257	ベルＢ	チェリー	リプレイ	小役０９６	1	1	1
258	リプレイ	スイカＡ	赤７	小役０９７	1	1	1
259	黒ＢＡＲ	ベルＢ	赤７	小役０９８	1	1	1
260	リプレイ	スイカＡ	黒ＢＡＲ	小役０９９	1	1	1
261	黒ＢＡＲ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役１００	1	1	1
262	リプレイ	青ＢＡＲ	ブランク	小役１０１	1	1	1
263	黒ＢＡＲ	ベルＢ	ブランク	小役１０２	1	1	1
264	リプレイ	青ＢＡＲ	チェリー	小役１０３	1	1	1
265	黒ＢＡＲ	ベルＢ	チェリー	小役１０４	1	1	1
266	リプレイ	スイカＡ	ブランク	小役１０５	1	1	1
267	ベルＢ	ベルＢ	ブランク	小役１０６	1	1	1
268	リプレイ	スイカＡ	チェリー	小役１０７	1	1	1
269	ベルＢ	ベルＢ	チェリー	小役１０８	1	1	1
270	リプレイ	青ＢＡＲ	赤７	小役１０９	1	1	1
271	ベルＢ	ベルＢ	赤７	小役１１０	1	1	1
272	リプレイ	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役１１１	1	1	1

【図２７３】

＜第３７実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（８）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
273	ベルＢ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役１１２	1	1	1
274	ベルＢ	青ＢＡＲ	ベルＡ	小役１１３	1	1	1
275	ベルＢ	スイカＡ	ベルＡ	小役１１３	1	1	1
276	チェリー	スイカＢ	ベルＡ	小役１１４	1	1	1
277	赤７	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
278	赤７	赤７	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
279	赤７	ブランク	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
280	赤７	チェリー	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
281	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
282	青ＢＡＲ	赤７	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
283	青ＢＡＲ	ブランク	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
284	青ＢＡＲ	チェリー	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
285	スイカＡ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
286	スイカＡ	赤７	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
287	スイカＡ	ブランク	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
288	スイカＡ	チェリー	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
289	スイカＢ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
290	スイカＢ	赤７	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
291	スイカＢ	ブランク	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
292	スイカＢ	チェリー	ベルＡ	小役１１５	1	1	1
293	ベルＢ	青ＢＡＲ	スイカＢ	小役１１６	1	1	1
294	ベルＢ	スイカＡ	スイカＢ	小役１１７	1	1	1
295	リプレイ	ベルＢ	リプレイ	小役１１８	－	－	1

【図２７４】

＜第３７実施形態＞
パターン図柄組合せ

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	３枚(2)	３枚(3)
296	リプレイ	黒ＢＡＲ	リプレイ	パターン０１	－	－	－
297	リプレイ	赤７	リプレイ	パターン０１	－	－	－
298	リプレイ	ブランク	リプレイ	パターン０１	－	－	－
299	リプレイ	チェリー	リプレイ	パターン０１	－	－	－
300	リプレイ	ベルＢ	赤７	パターン０２	－	－	－
301	リプレイ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	パターン０２	－	－	－
302	リプレイ	ベルＢ	ブランク	パターン０２	－	－	－
303	リプレイ	ベルＢ	チェリー	パターン０２	－	－	－
304	赤７	ベルＢ	ベルＡ	パターン０３	－	－	－
305	青ＢＡＲ	ベルＢ	ベルＡ	パターン０３	－	－	－
306	スイカＡ	ベルＢ	ベルＡ	パターン０３	－	－	－
307	スイカＢ	ベルＢ	ベルＡ	パターン０３	－	－	－
308	赤７	リプレイ	ベルＢ	パターン０４	－	－	－
309	青ＢＡＲ	リプレイ	ベルＢ	パターン０４	－	－	－
310	スイカＡ	リプレイ	ベルＢ	パターン０４	－	－	－
311	スイカＢ	リプレイ	ベルＢ	パターン０４	－	－	－
312	赤７	リプレイ	リプレイ	パターン０４	－	－	－
313	青ＢＡＲ	リプレイ	リプレイ	パターン０４	－	－	－
314	スイカＡ	リプレイ	リプレイ	パターン０４	－	－	－
315	スイカＢ	リプレイ	リプレイ	パターン０４	－	－	－
316	リプレイ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	パターン０５	－	－	－
317	リプレイ	赤７	ベルＢ	パターン０５	－	－	－
318	リプレイ	ブランク	ベルＢ	パターン０５	－	－	－
319	リプレイ	チェリー	ベルＢ	パターン０５	－	－	－

【図２７５】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（１）

役物条件装置（当選情報を次回遊技に持越し可能）

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	１ＢＢ	１ＢＢ	218枚を超える払出しで終了
2	ＲＢＡ	ＲＢ	入賞8回又は遊技回数12回で終了 １ＢＢの作動終了で終了
3	ＲＢＢ	ＲＢ	入賞8回又は遊技回数12回で終了 １ＢＢの作動終了で終了

【図２７６】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（２）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
0	非当選		
1	リプレイＡ (通常ﾘﾌﾟﾚｲA)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×××(ﾘﾌﾟﾚｲ01)
2	リプレイＢ (通常ﾘﾌﾟﾚｲB)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～08	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×××(ﾘﾌﾟﾚｲ01)
3	リプレイＣ (通常ﾘﾌﾟﾚｲC)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 09	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:××○(○:青BAR)(ﾘﾌﾟﾚｲ04)
4	リプレイＤ (通常ﾘﾌﾟﾚｲD)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 10	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×○×(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
5	リプレイＥ (通常ﾘﾌﾟﾚｲE)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 11	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○××(ﾘﾌﾟﾚｲ03)
6	リプレイＦ (通常ﾘﾌﾟﾚｲF)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 12	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×○○(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
7	リプレイＧ (通常ﾘﾌﾟﾚｲG)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 13	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○×○(ﾘﾌﾟﾚｲ04)
8	リプレイＨ (通常ﾘﾌﾟﾚｲH)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 14	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○○×(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
9	リプレイＩ (通常ﾘﾌﾟﾚｲI)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 15	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○○○(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
１０	リプレイＪ (通常ﾘﾌﾟﾚｲJ)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 15	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:中段赤7揃い(ﾘﾌﾟﾚｲ15)
１１	リプレイＫ (通常ﾘﾌﾟﾚｲK)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:中段赤7揃いﾌｪｲｸ(ﾘﾌﾟﾚｲ01)
１２	リプレイＬ (弱ｽｲｶ)	ﾘﾌﾟﾚｲ08	「ｽｲｶA/B」-「ｽｲｶA/B」-「ｽｲｶA/B」
１３	リプレイＭ (強ｽｲｶ)	ﾘﾌﾟﾚｲ09	小Ｖスイカ(「ｽｲｶA/B」(左上段)-「ｽｲｶA/B」(中中段)-「ｽｲｶA/B」(右上段))
１４	リプレイＮ (ﾁｬﾝｽ目A)	ﾘﾌﾟﾚｲ06	チャンス目Ａ (「ﾘﾌﾟﾚｲ」-「ﾍﾞﾙA/B」-「ﾍﾞﾙA」)
１５	リプレイＯ (ﾁｬﾝｽ目B)	ﾘﾌﾟﾚｲ07	チャンス目Ｂ (「ﾘﾌﾟﾚｲ」-「ﾍﾞﾙA/B」-「ﾍﾞﾙB」)
１６	リプレイＰ (強ﾁｬﾝｽ目)	ﾘﾌﾟﾚｲ10	強チャンス目 (「ﾘﾌﾟﾚｲ」-「ｽｲｶA/B」-「ｽｲｶA/B」)
１７	リプレイＱ (弱ﾁｪﾘｰ)	ﾘﾌﾟﾚｲ11, 12	弱チェリー(左上段ﾁｪﾘｰ)
１８	リプレイＲ (強ﾁｪﾘｰA)	ﾘﾌﾟﾚｲ11～13	強チェリーＡ(左中段ﾁｪﾘｰ)
１９	リプレイＳ (強ﾁｪﾘｰB)	ﾘﾌﾟﾚｲ11～14	強チェリーＢ(左中段ﾁｪﾘｰ)

【図２７７】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（３）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
２０	小役Ａ０１ (左中ﾍﾞﾙA1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役025～026 3--:1/8で小役041～042 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役065～066表示
２１	小役Ａ０２ (左中ﾍﾞﾙA2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役027～028 3--:1/8で小役043～044 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役067～068表示
２２	小役Ａ０３ (左中ﾍﾞﾙA3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役029～030 3--:1/8で小役045～046 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役069～070表示
２３	小役Ａ０４ (左中ﾍﾞﾙA4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役031～032 3--:1/8で小役047～048 *RB内部中は小役001 *1BB一般遊技中に小役071～072表示
２４	小役Ａ０５ (左右ﾍﾞﾙA1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役033～034 3--:1/8で小役049～050 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役073～074表示
２５	小役Ａ０６ (左右ﾍﾞﾙA2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役035～036 3--:1/8で小役051～052 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役075～076表示
２６	小役Ａ０７ (左右ﾍﾞﾙA3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役077～078表示
２７	小役Ａ０８ (左右ﾍﾞﾙA4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056 *RB内部中は小役002 *1BB一般遊技中に小役079～080表示

【図２７８】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（４）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
２８	小役Ａ０９ (中左ﾍﾞﾙA1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役081～082表示
２９	小役Ａ１０ (中左ﾍﾞﾙA2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役083～084表示
３０	小役Ａ１１ (中左ﾍﾞﾙA3)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役085～086表示
３１	小役Ａ１２ (中左ﾍﾞﾙA4)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060 *RB内部中は小役003～004 *1BB一般遊技中に小役087～088表示
３２	小役Ａ１３ (中右ﾍﾞﾙA1)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役089～090表示
３３	小役Ａ１４ (中右ﾍﾞﾙA2)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役091～092表示
３４	小役Ａ１５ (中右ﾍﾞﾙA3)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役093～094表示
３５	小役Ａ１６ (中右ﾍﾞﾙA4)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064 *RB内部中は小役005 *1BB一般遊技中に小役095～096表示

【図２７９】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（５）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
３６	小役Ａ１７ (右左ﾍﾞﾙA1)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009, 011 2--:1/8で小役037, 039 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役097～098表示
３７	小役Ａ１８ (右左ﾍﾞﾙA2)	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010, 012 2--:1/8で小役038, 040 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役099～100表示
３８	小役Ａ１９ (右左ﾍﾞﾙA3)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013, 015 2--:1/8で小役029, 031 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役101～102表示
３９	小役Ａ２０ (右左ﾍﾞﾙA4)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役014, 016 2--:1/8で小役030, 032 *RB内部中は小役006～007 *1BB一般遊技中に小役103～104表示
４０	小役Ａ２１ (右中ﾍﾞﾙA1)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017, 019 2--:1/8で小役033, 035 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役105～106表示
４１	小役Ａ２２ (右中ﾍﾞﾙA2)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018, 020 2--:1/8で小役034, 036 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役107～108表示
４２	小役Ａ２３ (右中ﾍﾞﾙA3)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110	312;1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021, 023 2--:1/8で小役025, 027 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役109～110表示
４３	小役Ａ２４ (右中ﾍﾞﾙA4)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112	312;1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022, 024 2--:1/8で小役026, 028 *RB内部中は小役008 *1BB一般遊技中に小役111～112表示

【図２８０】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（６）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
４４	小役Ｂ０１ (左中ﾍﾞﾙB1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役025～026 3--:1/8で小役041～042 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
４５	小役Ｂ０２ (左中ﾍﾞﾙB2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役027～028 3--:1/8で小役043～044 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
４６	小役Ｂ０３ (左中ﾍﾞﾙB3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役029～030 3--:1/8で小役045～046 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
４７	小役Ｂ０４ (左中ﾍﾞﾙB4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072, 116	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役031～032 3--:1/8で小役047～048 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
４８	小役Ｂ０５ (左右ﾍﾞﾙB1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074, 116	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役033～034 3--:1/8で小役049～050 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
４９	小役Ｂ０６ (左右ﾍﾞﾙB2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076, 116	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役035～036 3--:1/8で小役051～052 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
５０	小役Ｂ０７ (左右ﾍﾞﾙB3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078, 116	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
５１	小役Ｂ０８ (左右ﾍﾞﾙB4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080, 116	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
５２	小役Ｂ０９ (中左ﾍﾞﾙB1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082, 116	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
５３	小役Ｂ１０ (中左ﾍﾞﾙB2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084, 116	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004

【図２８１】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（７）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
５４	小役Ｂ１１ (中左ﾍﾞﾙB3)	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086, 116	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
５５	小役Ｂ１２ (中左ﾍﾞﾙB4)	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088, 116	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
５６	小役Ｂ１３ (中右ﾍﾞﾙB1)	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090, 116	213;1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
５７	小役Ｂ１４ (中右ﾍﾞﾙB2)	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092, 116	213;1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
５８	小役Ｂ１５ (中右ﾍﾞﾙB3)	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094, 116	213;1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
５９	小役Ｂ１６ (中右ﾍﾞﾙB4)	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096, 116	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
６０	小役Ｂ１７ (右左ﾍﾞﾙB1)	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098, 116	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009, 011 2--:1/8で小役037, 039 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
６１	小役Ｂ１８ (右左ﾍﾞﾙB2)	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100, 116	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010, 012 2--:1/8で小役038, 040 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
６２	小役Ｂ１９ (右左ﾍﾞﾙB3)	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102, 116	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013, 015 2--:1/8で小役029, 031 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
６３	小役Ｂ２０ (右左ﾍﾞﾙB4)	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104, 116	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役014, 016 2--:1/8で小役030, 032 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007

【図２８２】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（８）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
６４	小役Ｂ２１ (右中ﾍﾞﾙB1)	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106, 116	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017, 019 2--:1/8で小役033, 035 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
６５	小役Ｂ２２ (右中ﾍﾞﾙB2)	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108, 116	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018, 020 2--:1/8で小役034, 036 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
６６	小役Ｂ２３ (右中ﾍﾞﾙB3)	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110, 116	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021, 023 2--:1/8で小役025, 027 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
６７	小役Ｂ２４ (右中ﾍﾞﾙB4)	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112, 116	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022, 024 2--:1/8で小役026, 028 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
６８	小役Ｃ０１ (左中ﾍﾞﾙC1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役025～026 3--:1/8で小役041～042 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
６９	小役Ｃ０２ (左中ﾍﾞﾙC2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2--:1/8で小役027～028 3--:1/8で小役043～044 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
７０	小役Ｃ０３ (左中ﾍﾞﾙC3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役029～030 3--:1/8で小役045～046 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
７１	小役Ｃ０４ (左中ﾍﾞﾙC4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072, 117	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2--:1/8で小役031～032 3--:1/8で小役047～048 *1BB作動中は左1st1/1で小役001
７２	小役Ｃ０５ (左右ﾍﾞﾙC1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074, 117	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役033～034 3--:1/8で小役049～050 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
７３	小役Ｃ０６ (左右ﾍﾞﾙC2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076, 117	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役035～036 3--:1/8で小役051～052 *1BB作動中は左1st1/1で小役002

【図２８３】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（９）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
７４	小役Ｃ０７ (左右ﾍﾞﾙC3)	小役002,017～024, 037,038,053,054, 077,078,117	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役037～038 3--:1/8で小役053～054 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
７５	小役Ｃ０８ (左右ﾍﾞﾙC4)	小役002,017～024, 039,040,055,056, 079,080,117	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2--:1/8で小役039～040 3--:1/8で小役055～056 *1BB作動中は左1st1/1で小役002
７６	小役Ｃ０９ (中左ﾍﾞﾙC1)	小役003,004,009, 010,025～032,057, 081,082,117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役009～010 3--:1/8で小役057 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
７７	小役Ｃ１０ (中左ﾍﾞﾙC2)	小役003,004,011, 012,025～032,058, 083,084,117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1--:1/8で小役011～012 3--:1/8で小役058 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
７８	小役Ｃ１１ (中左ﾍﾞﾙC3)	小役003,004,013, 014,033～040,059, 085,086,117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役013～014 3--:1/8で小役059 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
７９	小役Ｃ１２ (中左ﾍﾞﾙC4)	小役003,004,015, 016,033～040,060, 087,088,117	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1--:1/8で小役015～016 3--:1/8で小役060 *1BB作動中は中1st1/1で小役003～004
８０	小役Ｃ１３ (中右ﾍﾞﾙC1)	小役005,017,018, 025～032,061,089, 090,117	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役017～018 3--:1/8で小役061 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
８１	小役Ｃ１４ (中右ﾍﾞﾙC2)	小役005,019,020, 025～032,062,091, 092,117	213:1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役019～020 3--:1/8で小役062 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
８２	小役Ｃ１５ (中右ﾍﾞﾙC3)	小役005,021,022, 033～040,063,093, 094,117	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役021～022 3--:1/8で小役063 *1BB作動中は中1st1/1で小役005
８３	小役Ｃ１６ (中右ﾍﾞﾙC4)	小役005,023,024, 033～040,064,095, 096,117	213:1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1--:1/8で小役023～024 3--:1/8で小役064 *1BB作動中は中1st1/1で小役005

【図２８４】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（１０）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
８４	小役Ｃ１７ (右左ﾍﾞﾙC1)	小役006,007,009, 011,037,039, 041～048,097,098, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役009,011 2--:1/8で小役037,039 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
８５	小役Ｃ１８ (右左ﾍﾞﾙC2)	小役006,007,010, 012,038,040～048, 099,100,117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1--:1/8で小役010,012 2--:1/8で小役038,040 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
８６	小役Ｃ１９ (右左ﾍﾞﾙC3)	小役006,007,013, 015,029,031, 049～056,101,102, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役013,015 2--:1/8で小役029,031 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
８７	小役Ｃ２０ (右左ﾍﾞﾙC4)	小役006,007,014, 016,030,032, 049～056,103,104, 117	312:1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1--:1/8で小役014,016 2--:1/8で小役030,032 *1BB作動中は右1st1/1で小役006～007
８８	小役Ｃ２１ (右中ﾍﾞﾙC1)	小役008,017,019, 033,035,041～048, 105,106,117	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役017,019 2--:1/8で小役033,035 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
８９	小役Ｃ２２ (右中ﾍﾞﾙC2)	小役008,018,020, 034,036,041～048, 107,108,117	312:1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役018,020 2--:1/8で小役034,036 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
９０	小役Ｃ２３ (右中ﾍﾞﾙC3)	小役008,021,023, 025,027,049～056, 109,110,117	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役021,023 2--:1/8で小役025,027 *1BB作動中は右1st1/1で小役008
９１	小役Ｃ２４ (右中ﾍﾞﾙC4)	小役008,022,024, 026,028,049～056, 111,112,117	312:1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1--:1/8で小役022,024 2--:1/8で小役026,028 *1BB作動中は右1st1/1で小役008

【図２８５】

＜第３７実施形態＞
当選番号及び条件装置等（１１）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
９２	小役Ｄ１ (左回避ﾍﾞﾙ)	小役025～040, 113～115	*1BB未作動時は、 左1st1/1で小役025～040 その他押し順は1BB最大表示 *1BB作動時はPB=1で１枚役
９３	小役Ｄ２ (中回避ﾍﾞﾙ)	小役025～040, 113～116	*1BB未作動時は、 中1st1/1で小役025～040 その他押し順は1BB最大表示 *1BB作動時はPB=1で１枚役
９４	小役Ｄ３ (右左回避ﾍﾞﾙ)	小役025～040, 113～115,117	*1BB未作動時は、 312押し順時1/1で小役115 その他押し順は1BB最大表示 *1BB作動時はPB=1で１枚役
９５	小役Ｄ４ (右中回避ﾍﾞﾙ)	小役025～040, 113～117	*1BB未作動時は、 321押し順時1/1で小役115 その他押し順は1BB最大表示 *1BB作動時はPB=1で１枚役
９６	小役Ｅ (目押し役)	小役009～023,025 ～039,041～055	PB≠1役
９７	小役Ｆ (共通ﾍﾞﾙ)	小役001～117	全小役 (小役001～008入賞)
９８	小役Ｇ (1枚JAC役)	小役009～118	全1枚役＋増加役 (小役118入賞)

【図２８６】

＜第３７実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ非内部中（１）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選		×	3638	3638	3638	3638	3638	3638
1	ＲＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
2	ＲＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
3	－	リプレイＡ	－	0	0	0	0	0	0
4	１ＢＢ	リプレイＢ	×	1524	1524	1524	1524	1524	1524
5	１ＢＢ	リプレイＣ	○	724	724	724	724	724	724
6	１ＢＢ	リプレイＤ	○	724	724	724	724	724	724
7	１ＢＢ	リプレイＥ	○	724	724	724	724	724	724
8	１ＢＢ	リプレイＦ	○	724	724	724	724	724	724
9	１ＢＢ	リプレイＧ	○	724	724	724	724	724	724
１０	１ＢＢ	リプレイＨ	○	724	724	724	724	724	724
１１	１ＢＢ	リプレイＩ	○	230	230	230	230	230	230
１２	１ＢＢ	リプレイＪ	○	40	40	40	40	40	40
１３	１ＢＢ	リプレイＫ	○	40	40	40	40	40	40
１４	１ＢＢ	リプレイＬ	○	720	720	720	720	720	720
１５	１ＢＢ	リプレイＭ	○	80	80	80	80	80	80
１６	１ＢＢ	リプレイＮ	○	360	360	360	360	360	360
１７	１ＢＢ	リプレイＯ	○	360	360	360	360	360	360
１８	１ＢＢ	リプレイＰ	○	80	80	80	80	80	80
１９	１ＢＢ	リプレイＱ	○	800	800	800	800	800	800
２０	１ＢＢ	リプレイＲ	○	200	200	200	200	200	200
２１	１ＢＢ	リプレイＳ	○	200	200	200	200	200	200
２２	－	小役Ａ０１	○	360	360	360	360	360	360
２３	－	小役Ａ０２	○	360	360	360	360	360	360
２４	－	小役Ａ０３	○	360	360	360	360	360	360
２５	－	小役Ａ０４	○	360	360	360	360	360	360
２６	－	小役Ａ０５	○	360	360	360	360	360	360
２７	－	小役Ａ０６	○	360	360	360	360	360	360
２８	－	小役Ａ０７	○	360	360	360	360	360	360
２９	－	小役Ａ０８	○	360	360	360	360	360	360
３０	－	小役Ａ０９	○	360	360	360	360	360	360
３１	－	小役Ａ１０	○	360	360	360	360	360	360
３２	－	小役Ａ１１	○	360	360	360	360	360	360
３３	－	小役Ａ１２	○	360	360	360	360	360	360
３４	－	小役Ａ１３	○	360	360	360	360	360	360
３５	－	小役Ａ１４	○	360	360	360	360	360	360
３６	－	小役Ａ１５	○	360	360	360	360	360	360
３７	－	小役Ａ１６	○	360	360	360	360	360	360
３８	－	小役Ａ１７	○	360	360	360	360	360	360
３９	－	小役Ａ１８	○	360	360	360	360	360	360
４０	－	小役Ａ１９	○	360	360	360	360	360	360
４１	－	小役Ａ２０	○	360	360	360	360	360	360
４２	－	小役Ａ２１	○	360	360	360	360	360	360
４３	－	小役Ａ２２	○	360	360	360	360	360	360
４４	－	小役Ａ２３	○	360	360	360	360	360	360
４５	－	小役Ａ２４	○	360	360	360	360	360	360
４６	－	小役Ｂ０１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４７	－	小役Ｂ０２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４８	－	小役Ｂ０３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４９	－	小役Ｂ０４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５０	－	小役Ｂ０５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図２８７】

＜第３７実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ非内部中（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５２	－	小役Ｂ０７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５３	－	小役Ｂ０８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５４	－	小役Ｂ０９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５５	－	小役Ｂ１０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５６	－	小役Ｂ１１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５７	－	小役Ｂ１２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５８	－	小役Ｂ１３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５９	－	小役Ｂ１４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６０	－	小役Ｂ１５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６１	－	小役Ｂ１６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６２	－	小役Ｂ１７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６３	－	小役Ｂ１８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６４	－	小役Ｂ１９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６５	－	小役Ｂ２０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６６	－	小役Ｂ２１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６７	－	小役Ｂ２２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６８	－	小役Ｂ２３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６９	－	小役Ｂ２４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
７０	－	小役Ｃ０１	○	4	4	4	4	4	4
７１	－	小役Ｃ０２	○	4	4	4	4	4	4
７２	－	小役Ｃ０３	○	4	4	4	4	4	4
７３	－	小役Ｃ０４	○	4	4	4	4	4	4
７４	－	小役Ｃ０５	○	4	4	4	4	4	4
７５	－	小役Ｃ０６	○	4	4	4	4	4	4
７６	－	小役Ｃ０７	○	4	4	4	4	4	4
７７	－	小役Ｃ０８	○	4	4	4	4	4	4
７８	－	小役Ｃ０９	○	4	4	4	4	4	4
７９	－	小役Ｃ１０	○	4	4	4	4	4	4
８０	－	小役Ｃ１１	○	4	4	4	4	4	4
８１	－	小役Ｃ１２	○	4	4	4	4	4	4
８２	－	小役Ｃ１３	○	4	4	4	4	4	4
８３	－	小役Ｃ１４	○	4	4	4	4	4	4
８４	－	小役Ｃ１５	○	4	4	4	4	4	4
８５	－	小役Ｃ１６	○	4	4	4	4	4	4
８６	－	小役Ｃ１７	○	4	4	4	4	4	4
８７	－	小役Ｃ１８	○	4	4	4	4	4	4
８８	－	小役Ｃ１９	○	4	4	4	4	4	4
８９	－	小役Ｃ２０	○	4	4	4	4	4	4
９０	－	小役Ｃ２１	○	4	4	4	4	4	4
９１	－	小役Ｃ２２	○	4	4	4	4	4	4
９２	－	小役Ｃ２３	○	4	4	4	4	4	4
９３	－	小役Ｃ２４	○	4	4	4	4	4	4
９４	１ＢＢ	小役Ｄ０１	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９５	１ＢＢ	小役Ｄ０２	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９６	１ＢＢ	小役Ｄ０３	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９７	１ＢＢ	小役Ｄ０４	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９８	－	小役Ｅ	○	340	340	340	340	340	340
９９	－	小役Ｆ	○	4	4	4	4	4	4
100	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
		１ＢＢ合算値		16682	16682	16682	16682	16682	16682
		リプレイ合算値		8978	8978	8978	8978	8978	8978
		小役合算値		52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図２８８】

＜第３７実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ非内部中（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	ＲＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	ＲＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	×	3638	3638	3638	3638	3638	3638
４	１ＢＢ	リプレイＢ	×	1524	1524	1524	1524	1524	1524
５	１ＢＢ	リプレイＣ	○	724	724	724	724	724	724
６	１ＢＢ	リプレイＤ	○	724	724	724	724	724	724
７	１ＢＢ	リプレイＥ	○	724	724	724	724	724	724
８	１ＢＢ	リプレイＦ	○	724	724	724	724	724	724
９	１ＢＢ	リプレイＧ	○	724	724	724	724	724	724
１０	１ＢＢ	リプレイＨ	○	724	724	724	724	724	724
１１	１ＢＢ	リプレイＩ	○	230	230	230	230	230	230
１２	１ＢＢ	リプレイＪ	○	40	40	40	40	40	40
１３	１ＢＢ	リプレイＫ	○	40	40	40	40	40	40
１４	１ＢＢ	リプレイＬ	○	720	720	720	720	720	720
１５	１ＢＢ	リプレイＭ	○	80	80	80	80	80	80
１６	１ＢＢ	リプレイＮ	○	360	360	360	360	360	360
１７	１ＢＢ	リプレイＯ	○	360	360	360	360	360	360
１８	１ＢＢ	リプレイＰ	○	80	80	80	80	80	80
１９	１ＢＢ	リプレイＱ	○	800	800	800	800	800	800
２０	１ＢＢ	リプレイＲ	○	200	200	200	200	200	200
２１	１ＢＢ	リプレイＳ	○	200	200	200	200	200	200
２２	－	小役Ａ０１	○	360	360	360	360	360	360
２３	－	小役Ａ０２	○	360	360	360	360	360	360
２４	－	小役Ａ０３	○	360	360	360	360	360	360
２５	－	小役Ａ０４	○	360	360	360	360	360	360
２６	－	小役Ａ０５	○	360	360	360	360	360	360
２７	－	小役Ａ０６	○	360	360	360	360	360	360
２８	－	小役Ａ０７	○	360	360	360	360	360	360
２９	－	小役Ａ０８	○	360	360	360	360	360	360
３０	－	小役Ａ０９	○	360	360	360	360	360	360
３１	－	小役Ａ１０	○	360	360	360	360	360	360
３２	－	小役Ａ１１	○	360	360	360	360	360	360
３３	－	小役Ａ１２	○	360	360	360	360	360	360
３４	－	小役Ａ１３	○	360	360	360	360	360	360
３５	－	小役Ａ１４	○	360	360	360	360	360	360
３６	－	小役Ａ１５	○	360	360	360	360	360	360
３７	－	小役Ａ１６	○	360	360	360	360	360	360
３８	－	小役Ａ１７	○	360	360	360	360	360	360
３９	－	小役Ａ１８	○	360	360	360	360	360	360
４０	－	小役Ａ１９	○	360	360	360	360	360	360
４１	－	小役Ａ２０	○	360	360	360	360	360	360
４２	－	小役Ａ２１	○	360	360	360	360	360	360
４３	－	小役Ａ２２	○	360	360	360	360	360	360
４４	－	小役Ａ２３	○	360	360	360	360	360	360
４５	－	小役Ａ２４	○	360	360	360	360	360	360
４６	－	小役Ｂ０１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４７	－	小役Ｂ０２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４８	－	小役Ｂ０３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４９	－	小役Ｂ０４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５０	－	小役Ｂ０５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図２８９】

＜第３７実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ非内部中（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５２	－	小役Ｂ０７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５３	－	小役Ｂ０８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５４	－	小役Ｂ０９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５５	－	小役Ｂ１０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５６	－	小役Ｂ１１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５７	－	小役Ｂ１２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５８	－	小役Ｂ１３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５９	－	小役Ｂ１４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６０	－	小役Ｂ１５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６１	－	小役Ｂ１６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６２	－	小役Ｂ１７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６３	－	小役Ｂ１８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６４	－	小役Ｂ１９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６５	－	小役Ｂ２０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６６	－	小役Ｂ２１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６７	－	小役Ｂ２２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６８	－	小役Ｂ２３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６９	－	小役Ｂ２４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
７０	－	小役Ｃ０１	○	4	4	4	4	4	4
７１	－	小役Ｃ０２	○	4	4	4	4	4	4
７２	－	小役Ｃ０３	○	4	4	4	4	4	4
７３	－	小役Ｃ０４	○	4	4	4	4	4	4
７４	－	小役Ｃ０５	○	4	4	4	4	4	4
７５	－	小役Ｃ０６	○	4	4	4	4	4	4
７６	－	小役Ｃ０７	○	4	4	4	4	4	4
７７	－	小役Ｃ０８	○	4	4	4	4	4	4
７８	－	小役Ｃ０９	○	4	4	4	4	4	4
７９	－	小役Ｃ１０	○	4	4	4	4	4	4
８０	－	小役Ｃ１１	○	4	4	4	4	4	4
８１	－	小役Ｃ１２	○	4	4	4	4	4	4
８２	－	小役Ｃ１３	○	4	4	4	4	4	4
８３	－	小役Ｃ１４	○	4	4	4	4	4	4
８４	－	小役Ｃ１５	○	4	4	4	4	4	4
８５	－	小役Ｃ１６	○	4	4	4	4	4	4
８６	－	小役Ｃ１７	○	4	4	4	4	4	4
８７	－	小役Ｃ１８	○	4	4	4	4	4	4
８８	－	小役Ｃ１９	○	4	4	4	4	4	4
８９	－	小役Ｃ２０	○	4	4	4	4	4	4
９０	－	小役Ｃ２１	○	4	4	4	4	4	4
９１	－	小役Ｃ２２	○	4	4	4	4	4	4
９２	－	小役Ｃ２３	○	4	4	4	4	4	4
９３	－	小役Ｃ２４	○	4	4	4	4	4	4
９４	１ＢＢ	小役Ｄ０１	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９５	１ＢＢ	小役Ｄ０２	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９６	１ＢＢ	小役Ｄ０３	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９７	１ＢＢ	小役Ｄ０４	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９８	－	小役Ｅ	○	340	340	340	340	340	340
９９	－	小役Ｆ	○	4	4	4	4	4	4
100	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
		１ＢＢ合算値		16682	16682	16682	16682	16682	16682
		リプレイ合算値		12616	12616	12616	12616	12616	12616
		小役合算値		52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図２９０】

＜第３７実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ１ＢＢ内部中（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		×	3638	3638	3638	3638	3638	3638
１	ＲＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	ＲＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	－	0	0	0	0	0	0
４	－	リプレイＢ	×	1524	1524	1524	1524	1524	1524
５	－	リプレイＣ	○	724	724	724	724	724	724
６	－	リプレイＤ	○	724	724	724	724	724	724
７	－	リプレイＥ	○	724	724	724	724	724	724
８	－	リプレイＦ	○	724	724	724	724	724	724
９	－	リプレイＧ	○	724	724	724	724	724	724
１０	－	リプレイＨ	○	724	724	724	724	724	724
１１	－	リプレイＩ	○	230	230	230	230	230	230
１２	－	リプレイＪ	○	40	40	40	40	40	40
１３	－	リプレイＫ	○	40	40	40	40	40	40
１４	－	リプレイＬ	○	720	720	720	720	720	720
１５	－	リプレイＭ	○	80	80	80	80	80	80
１６	－	リプレイＮ	○	360	360	360	360	360	360
１７	－	リプレイＯ	○	360	360	360	360	360	360
１８	－	リプレイＰ	○	80	80	80	80	80	80
１９	－	リプレイＱ	○	800	800	800	800	800	800
２０	－	リプレイＲ	○	200	200	200	200	200	200
２１	－	リプレイＳ	○	200	200	200	200	200	200
２２	－	小役Ａ０１	○	360	360	360	360	360	360
２３	－	小役Ａ０２	○	360	360	360	360	360	360
２４	－	小役Ａ０３	○	360	360	360	360	360	360
２５	－	小役Ａ０４	○	360	360	360	360	360	360
２６	－	小役Ａ０５	○	360	360	360	360	360	360
２７	－	小役Ａ０６	○	360	360	360	360	360	360
２８	－	小役Ａ０７	○	360	360	360	360	360	360
２９	－	小役Ａ０８	○	360	360	360	360	360	360
３０	－	小役Ａ０９	○	360	360	360	360	360	360
３１	－	小役Ａ１０	○	360	360	360	360	360	360
３２	－	小役Ａ１１	○	360	360	360	360	360	360
３３	－	小役Ａ１２	○	360	360	360	360	360	360
３４	－	小役Ａ１３	○	360	360	360	360	360	360
３５	－	小役Ａ１４	○	360	360	360	360	360	360
３６	－	小役Ａ１５	○	360	360	360	360	360	360
３７	－	小役Ａ１６	○	360	360	360	360	360	360
３８	－	小役Ａ１７	○	360	360	360	360	360	360
３９	－	小役Ａ１８	○	360	360	360	360	360	360
４０	－	小役Ａ１９	○	360	360	360	360	360	360
４１	－	小役Ａ２０	○	360	360	360	360	360	360
４２	－	小役Ａ２１	○	360	360	360	360	360	360
４３	－	小役Ａ２２	○	360	360	360	360	360	360
４４	－	小役Ａ２３	○	360	360	360	360	360	360
４５	－	小役Ａ２４	○	360	360	360	360	360	360
４６	－	小役Ｂ０１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４７	－	小役Ｂ０２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４８	－	小役Ｂ０３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４９	－	小役Ｂ０４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５０	－	小役Ｂ０５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図２９１】

＜第３７実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ１ＢＢ内部中（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５２	－	小役Ｂ０７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５３	－	小役Ｂ０８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５４	－	小役Ｂ０９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５５	－	小役Ｂ１０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５６	－	小役Ｂ１１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５７	－	小役Ｂ１２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５８	－	小役Ｂ１３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５９	－	小役Ｂ１４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６０	－	小役Ｂ１５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６１	－	小役Ｂ１６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６２	－	小役Ｂ１７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６３	－	小役Ｂ１８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６４	－	小役Ｂ１９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６５	－	小役Ｂ２０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６６	－	小役Ｂ２１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６７	－	小役Ｂ２２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６８	－	小役Ｂ２３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６９	－	小役Ｂ２４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
７０	－	小役Ｃ０１	○	4	4	4	4	4	4
７１	－	小役Ｃ０２	○	4	4	4	4	4	4
７２	－	小役Ｃ０３	○	4	4	4	4	4	4
７３	－	小役Ｃ０４	○	4	4	4	4	4	4
７４	－	小役Ｃ０５	○	4	4	4	4	4	4
７５	－	小役Ｃ０６	○	4	4	4	4	4	4
７６	－	小役Ｃ０７	○	4	4	4	4	4	4
７７	－	小役Ｃ０８	○	4	4	4	4	4	4
７８	－	小役Ｃ０９	○	4	4	4	4	4	4
７９	－	小役Ｃ１０	○	4	4	4	4	4	4
８０	－	小役Ｃ１１	○	4	4	4	4	4	4
８１	－	小役Ｃ１２	○	4	4	4	4	4	4
８２	－	小役Ｃ１３	○	4	4	4	4	4	4
８３	－	小役Ｃ１４	○	4	4	4	4	4	4
８４	－	小役Ｃ１５	○	4	4	4	4	4	4
８５	－	小役Ｃ１６	○	4	4	4	4	4	4
８６	－	小役Ｃ１７	○	4	4	4	4	4	4
８７	－	小役Ｃ１８	○	4	4	4	4	4	4
８８	－	小役Ｃ１９	○	4	4	4	4	4	4
８９	－	小役Ｃ２０	○	4	4	4	4	4	4
９０	－	小役Ｃ２１	○	4	4	4	4	4	4
９１	－	小役Ｃ２２	○	4	4	4	4	4	4
９２	－	小役Ｃ２３	○	4	4	4	4	4	4
９３	－	小役Ｃ２４	○	4	4	4	4	4	4
９４	－	小役Ｄ０１	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９５	－	小役Ｄ０２	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９６	－	小役Ｄ０３	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９７	－	小役Ｄ０４	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９８	－	小役Ｅ	○	340	340	340	340	340	340
９９	－	小役Ｆ	○	4	4	4	4	4	4
100	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
		１ＢＢ合算値		－	－	－	－	－	－
		リプレイ合算値		8978	8978	8978	8978	8978	8978
		小役合算値		52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図２９２】

＜第３７実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	ＲＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	ＲＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	×	3638	3638	3638	3638	3638	3638
４	－	リプレイＢ	×	1524	1524	1524	1524	1524	1524
５	－	リプレイＣ	○	724	724	724	724	724	724
６	－	リプレイＤ	○	724	724	724	724	724	724
７	－	リプレイＥ	○	724	724	724	724	724	724
８	－	リプレイＦ	○	724	724	724	724	724	724
９	－	リプレイＧ	○	724	724	724	724	724	724
１０	－	リプレイＨ	○	724	724	724	724	724	724
１１	－	リプレイＩ	○	230	230	230	230	230	230
１２	－	リプレイＪ	○	40	40	40	40	40	40
１３	－	リプレイＫ	○	40	40	40	40	40	40
１４	－	リプレイＬ	○	720	720	720	720	720	720
１５	－	リプレイＭ	○	80	80	80	80	80	80
１６	－	リプレイＮ	○	360	360	360	360	360	360
１７	－	リプレイＯ	○	360	360	360	360	360	360
１８	－	リプレイＰ	○	80	80	80	80	80	80
１９	－	リプレイＱ	○	800	800	800	800	800	800
２０	－	リプレイＲ	○	200	200	200	200	200	200
２１	－	リプレイＳ	○	200	200	200	200	200	200
２２	－	小役Ａ０１	○	360	360	360	360	360	360
２３	－	小役Ａ０２	○	360	360	360	360	360	360
２４	－	小役Ａ０３	○	360	360	360	360	360	360
２５	－	小役Ａ０４	○	360	360	360	360	360	360
２６	－	小役Ａ０５	○	360	360	360	360	360	360
２７	－	小役Ａ０６	○	360	360	360	360	360	360
２８	－	小役Ａ０７	○	360	360	360	360	360	360
２９	－	小役Ａ０８	○	360	360	360	360	360	360
３０	－	小役Ａ０９	○	360	360	360	360	360	360
３１	－	小役Ａ１０	○	360	360	360	360	360	360
３２	－	小役Ａ１１	○	360	360	360	360	360	360
３３	－	小役Ａ１２	○	360	360	360	360	360	360
３４	－	小役Ａ１３	○	360	360	360	360	360	360
３５	－	小役Ａ１４	○	360	360	360	360	360	360
３６	－	小役Ａ１５	○	360	360	360	360	360	360
３７	－	小役Ａ１６	○	360	360	360	360	360	360
３８	－	小役Ａ１７	○	360	360	360	360	360	360
３９	－	小役Ａ１８	○	360	360	360	360	360	360
４０	－	小役Ａ１９	○	360	360	360	360	360	360
４１	－	小役Ａ２０	○	360	360	360	360	360	360
４２	－	小役Ａ２１	○	360	360	360	360	360	360
４３	－	小役Ａ２２	○	360	360	360	360	360	360
４４	－	小役Ａ２３	○	360	360	360	360	360	360
４５	－	小役Ａ２４	○	360	360	360	360	360	360
４６	－	小役Ｂ０１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４７	－	小役Ｂ０２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４８	－	小役Ｂ０３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４９	－	小役Ｂ０４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５０	－	小役Ｂ０５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図２９３】

＜第３７実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ１ＢＢ内部中（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５２	－	小役Ｂ０７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５３	－	小役Ｂ０８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５４	－	小役Ｂ０９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５５	－	小役Ｂ１０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５６	－	小役Ｂ１１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５７	－	小役Ｂ１２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５８	－	小役Ｂ１３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５９	－	小役Ｂ１４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６０	－	小役Ｂ１５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６１	－	小役Ｂ１６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６２	－	小役Ｂ１７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６３	－	小役Ｂ１８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６４	－	小役Ｂ１９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６５	－	小役Ｂ２０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６６	－	小役Ｂ２１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６７	－	小役Ｂ２２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６８	－	小役Ｂ２３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６９	－	小役Ｂ２４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
７０	－	小役Ｃ０１	○	4	4	4	4	4	4
７１	－	小役Ｃ０２	○	4	4	4	4	4	4
７２	－	小役Ｃ０３	○	4	4	4	4	4	4
７３	－	小役Ｃ０４	○	4	4	4	4	4	4
７４	－	小役Ｃ０５	○	4	4	4	4	4	4
７５	－	小役Ｃ０６	○	4	4	4	4	4	4
７６	－	小役Ｃ０７	○	4	4	4	4	4	4
７７	－	小役Ｃ０８	○	4	4	4	4	4	4
７８	－	小役Ｃ０９	○	4	4	4	4	4	4
７９	－	小役Ｃ１０	○	4	4	4	4	4	4
８０	－	小役Ｃ１１	○	4	4	4	4	4	4
８１	－	小役Ｃ１２	○	4	4	4	4	4	4
８２	－	小役Ｃ１３	○	4	4	4	4	4	4
８３	－	小役Ｃ１４	○	4	4	4	4	4	4
８４	－	小役Ｃ１５	○	4	4	4	4	4	4
８５	－	小役Ｃ１６	○	4	4	4	4	4	4
８６	－	小役Ｃ１７	○	4	4	4	4	4	4
８７	－	小役Ｃ１８	○	4	4	4	4	4	4
８８	－	小役Ｃ１９	○	4	4	4	4	4	4
８９	－	小役Ｃ２０	○	4	4	4	4	4	4
９０	－	小役Ｃ２１	○	4	4	4	4	4	4
９１	－	小役Ｃ２２	○	4	4	4	4	4	4
９２	－	小役Ｃ２３	○	4	4	4	4	4	4
９３	－	小役Ｃ２４	○	4	4	4	4	4	4
９４	－	小役Ｄ０１	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９５	－	小役Ｄ０２	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９６	－	小役Ｄ０３	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９７	－	小役Ｄ０４	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９８	－	小役Ｅ	○	340	340	340	340	340	340
９９	－	小役Ｆ	○	4	4	4	4	4	4
100	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
		１ＢＢ合算値		－	－	－	－	－	－
		リプレイ合算値		12616	12616	12616	12616	12616	12616
		小役合算値		52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図２９４】

＜第３７実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	ＲＢＡ	－	×	6308	6308	6308	6308	6308	6308
２	ＲＢＢ	－	×	6308	6308	6308	6308	6308	6308
３	－	リプレイＡ	－	0	0	0	0	0	0
４	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
５	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
６	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
７	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
８	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
９	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	リプレイＱ	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	リプレイＲ	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	リプレイＳ	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０１	○	360	360	360	360	360	360
２３	－	小役Ａ０２	○	360	360	360	360	360	360
２４	－	小役Ａ０３	○	360	360	360	360	360	360
２５	－	小役Ａ０４	○	360	360	360	360	360	360
２６	－	小役Ａ０５	○	360	360	360	360	360	360
２７	－	小役Ａ０６	○	360	360	360	360	360	360
２８	－	小役Ａ０７	○	360	360	360	360	360	360
２９	－	小役Ａ０８	○	360	360	360	360	360	360
３０	－	小役Ａ０９	○	360	360	360	360	360	360
３１	－	小役Ａ１０	○	360	360	360	360	360	360
３２	－	小役Ａ１１	○	360	360	360	360	360	360
３３	－	小役Ａ１２	○	360	360	360	360	360	360
３４	－	小役Ａ１３	○	360	360	360	360	360	360
３５	－	小役Ａ１４	○	360	360	360	360	360	360
３６	－	小役Ａ１５	○	360	360	360	360	360	360
３７	－	小役Ａ１６	○	360	360	360	360	360	360
３８	－	小役Ａ１７	○	360	360	360	360	360	360
３９	－	小役Ａ１８	○	360	360	360	360	360	360
４０	－	小役Ａ１９	○	360	360	360	360	360	360
４１	－	小役Ａ２０	○	360	360	360	360	360	360
４２	－	小役Ａ２１	○	360	360	360	360	360	360
４３	－	小役Ａ２２	○	360	360	360	360	360	360
４４	－	小役Ａ２３	○	360	360	360	360	360	360
４５	－	小役Ａ２４	○	360	360	360	360	360	360
４６	－	小役Ｂ０１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４７	－	小役Ｂ０２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４８	－	小役Ｂ０３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４９	－	小役Ｂ０４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５０	－	小役Ｂ０５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図２９５】

＜第３７実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中かつＲＢ非内部中（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５２	－	小役Ｂ０７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５３	－	小役Ｂ０８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５４	－	小役Ｂ０９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５５	－	小役Ｂ１０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５６	－	小役Ｂ１１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５７	－	小役Ｂ１２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５８	－	小役Ｂ１３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５９	－	小役Ｂ１４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６０	－	小役Ｂ１５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６１	－	小役Ｂ１６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６２	－	小役Ｂ１７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６３	－	小役Ｂ１８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６４	－	小役Ｂ１９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６５	－	小役Ｂ２０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６６	－	小役Ｂ２１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６７	－	小役Ｂ２２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６８	－	小役Ｂ２３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６９	－	小役Ｂ２４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
７０	－	小役Ｃ０１	○	4	4	4	4	4	4
７１	－	小役Ｃ０２	○	4	4	4	4	4	4
７２	－	小役Ｃ０３	○	4	4	4	4	4	4
７３	－	小役Ｃ０４	○	4	4	4	4	4	4
７４	－	小役Ｃ０５	○	4	4	4	4	4	4
７５	－	小役Ｃ０６	○	4	4	4	4	4	4
７６	－	小役Ｃ０７	○	4	4	4	4	4	4
７７	－	小役Ｃ０８	○	4	4	4	4	4	4
７８	－	小役Ｃ０９	○	4	4	4	4	4	4
７９	－	小役Ｃ１０	○	4	4	4	4	4	4
８０	－	小役Ｃ１１	○	4	4	4	4	4	4
８１	－	小役Ｃ１２	○	4	4	4	4	4	4
８２	－	小役Ｃ１３	○	4	4	4	4	4	4
８３	－	小役Ｃ１４	○	4	4	4	4	4	4
８４	－	小役Ｃ１５	○	4	4	4	4	4	4
８５	－	小役Ｃ１６	○	4	4	4	4	4	4
８６	－	小役Ｃ１７	○	4	4	4	4	4	4
８７	－	小役Ｃ１８	○	4	4	4	4	4	4
８８	－	小役Ｃ１９	○	4	4	4	4	4	4
８９	－	小役Ｃ２０	○	4	4	4	4	4	4
９０	－	小役Ｃ２１	○	4	4	4	4	4	4
９１	－	小役Ｃ２２	○	4	4	4	4	4	4
９２	－	小役Ｃ２３	○	4	4	4	4	4	4
９３	－	小役Ｃ２４	○	4	4	4	4	4	4
９４	－	小役Ｄ０１	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９５	－	小役Ｄ０２	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９６	－	小役Ｄ０３	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９７	－	小役Ｄ０４	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９８	－	小役Ｅ	○	340	340	340	340	340	340
９９	－	小役Ｆ	○	4	4	4	4	4	4
100	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
ＲＢ合算値				12616	12616	12616	12616	12616	12616
リプレイ合算値				0	0	0	0	0	0
小役合算値				52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図２９６】

＜第３７実施形態＞
置数表：ＲＴ２（１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中）（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	ＲＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	ＲＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	×	3637	3637	3637	3637	3637	3637
４	－	リプレイＢ	×	1525	1525	1525	1525	1525	1525
５	－	リプレイＣ	○	724	724	724	724	724	724
６	－	リプレイＤ	○	724	724	724	724	724	724
７	－	リプレイＥ	○	724	724	724	724	724	724
８	－	リプレイＦ	○	724	724	724	724	724	724
９	－	リプレイＧ	○	724	724	724	724	724	724
１０	－	リプレイＨ	○	724	724	724	724	724	724
１１	－	リプレイＩ	○	230	230	230	230	230	230
１２	－	リプレイＪ	○	40	40	40	40	40	40
１３	－	リプレイＫ	○	40	40	40	40	40	40
１４	－	リプレイＬ	○	720	720	720	720	720	720
１５	－	リプレイＭ	○	80	80	80	80	80	80
１６	－	リプレイＮ	○	360	360	360	360	360	360
１７	－	リプレイＯ	○	360	360	360	360	360	360
１８	－	リプレイＰ	○	80	80	80	80	80	80
１９	－	リプレイＱ	○	800	800	800	800	800	800
２０	－	リプレイＲ	○	200	200	200	200	200	200
２１	－	リプレイＳ	○	200	200	200	200	200	200
２２	－	小役Ａ０１	○	360	360	360	360	360	360
２３	－	小役Ａ０２	○	360	360	360	360	360	360
２４	－	小役Ａ０３	○	360	360	360	360	360	360
２５	－	小役Ａ０４	○	360	360	360	360	360	360
２６	－	小役Ａ０５	○	360	360	360	360	360	360
２７	－	小役Ａ０６	○	360	360	360	360	360	360
２８	－	小役Ａ０７	○	360	360	360	360	360	360
２９	－	小役Ａ０８	○	360	360	360	360	360	360
３０	－	小役Ａ０９	○	360	360	360	360	360	360
３１	－	小役Ａ１０	○	360	360	360	360	360	360
３２	－	小役Ａ１１	○	360	360	360	360	360	360
３３	－	小役Ａ１２	○	360	360	360	360	360	360
３４	－	小役Ａ１３	○	360	360	360	360	360	360
３５	－	小役Ａ１４	○	360	360	360	360	360	360
３６	－	小役Ａ１５	○	360	360	360	360	360	360
３７	－	小役Ａ１６	○	360	360	360	360	360	360
３８	－	小役Ａ１７	○	360	360	360	360	360	360
３９	－	小役Ａ１８	○	360	360	360	360	360	360
４０	－	小役Ａ１９	○	360	360	360	360	360	360
４１	－	小役Ａ２０	○	360	360	360	360	360	360
４２	－	小役Ａ２１	○	360	360	360	360	360	360
４３	－	小役Ａ２２	○	360	360	360	360	360	360
４４	－	小役Ａ２３	○	360	360	360	360	360	360
４５	－	小役Ａ２４	○	360	360	360	360	360	360
４６	－	小役Ｂ０１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４７	－	小役Ｂ０２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４８	－	小役Ｂ０３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
４９	－	小役Ｂ０４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５０	－	小役Ｂ０５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520

【図２９７】

＜第３７実施形態＞
置数表：ＲＴ２（１ＢＢ作動中かつＲＢ内部中）（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５２	－	小役Ｂ０７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５３	－	小役Ｂ０８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５４	－	小役Ｂ０９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５５	－	小役Ｂ１０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５６	－	小役Ｂ１１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５７	－	小役Ｂ１２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５８	－	小役Ｂ１３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
５９	－	小役Ｂ１４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６０	－	小役Ｂ１５	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６１	－	小役Ｂ１６	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６２	－	小役Ｂ１７	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６３	－	小役Ｂ１８	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６４	－	小役Ｂ１９	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６５	－	小役Ｂ２０	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６６	－	小役Ｂ２１	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６７	－	小役Ｂ２２	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６８	－	小役Ｂ２３	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
６９	－	小役Ｂ２４	○	1520	1520	1520	1520	1520	1520
７０	－	小役Ｃ０１	○	4	4	4	4	4	4
７１	－	小役Ｃ０２	○	4	4	4	4	4	4
７２	－	小役Ｃ０３	○	4	4	4	4	4	4
７３	－	小役Ｃ０４	○	4	4	4	4	4	4
７４	－	小役Ｃ０５	○	4	4	4	4	4	4
７５	－	小役Ｃ０６	○	4	4	4	4	4	4
７６	－	小役Ｃ０７	○	4	4	4	4	4	4
７７	－	小役Ｃ０８	○	4	4	4	4	4	4
７８	－	小役Ｃ０９	○	4	4	4	4	4	4
７９	－	小役Ｃ１０	○	4	4	4	4	4	4
８０	－	小役Ｃ１１	○	4	4	4	4	4	4
８１	－	小役Ｃ１２	○	4	4	4	4	4	4
８２	－	小役Ｃ１３	○	4	4	4	4	4	4
８３	－	小役Ｃ１４	○	4	4	4	4	4	4
８４	－	小役Ｃ１５	○	4	4	4	4	4	4
８５	－	小役Ｃ１６	○	4	4	4	4	4	4
８６	－	小役Ｃ１７	○	4	4	4	4	4	4
８７	－	小役Ｃ１８	○	4	4	4	4	4	4
８８	－	小役Ｃ１９	○	4	4	4	4	4	4
８９	－	小役Ｃ２０	○	4	4	4	4	4	4
９０	－	小役Ｃ２１	○	4	4	4	4	4	4
９１	－	小役Ｃ２２	○	4	4	4	4	4	4
９２	－	小役Ｃ２３	○	4	4	4	4	4	4
９３	－	小役Ｃ２４	○	4	4	4	4	4	4
９４	－	小役Ｄ０１	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９５	－	小役Ｄ０２	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９６	－	小役Ｄ０３	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９７	－	小役Ｄ０４	○	1840	1840	1840	1840	1840	1840
９８	－	小役Ｅ	○	340	340	340	340	340	340
９９	－	小役Ｆ	○	4	4	4	4	4	4
100	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
ＲＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				12616	12616	12616	12616	12616	12616
小役合算値				52920	52920	52920	52920	52920	52920

【図２９８】

＜第３７実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びリプレイ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		×	17291	17291	17291	17291	17291	17291
１	ＲＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	ＲＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	－	0	0	0	0	0	0
４	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
５	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
６	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
７	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
８	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
９	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	リプレイＱ	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	リプレイＲ	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	リプレイＳ	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０１	－	0	0	0	0	0	0
２３	－	小役Ａ０２	－	0	0	0	0	0	0
２４	－	小役Ａ０３	－	0	0	0	0	0	0
２５	－	小役Ａ０４	－	0	0	0	0	0	0
２６	－	小役Ａ０５	－	0	0	0	0	0	0
２７	－	小役Ａ０６	－	0	0	0	0	0	0
２８	－	小役Ａ０７	－	0	0	0	0	0	0
２９	－	小役Ａ０８	－	0	0	0	0	0	0
３０	－	小役Ａ０９	－	0	0	0	0	0	0
３１	－	小役Ａ１０	－	0	0	0	0	0	0
３２	－	小役Ａ１１	－	0	0	0	0	0	0
３３	－	小役Ａ１２	－	0	0	0	0	0	0
３４	－	小役Ａ１３	－	0	0	0	0	0	0
３５	－	小役Ａ１４	－	0	0	0	0	0	0
３６	－	小役Ａ１５	－	0	0	0	0	0	0
３７	－	小役Ａ１６	－	0	0	0	0	0	0
３８	－	小役Ａ１７	－	0	0	0	0	0	0
３９	－	小役Ａ１８	－	0	0	0	0	0	0
４０	－	小役Ａ１９	－	0	0	0	0	0	0
４１	－	小役Ａ２０	－	0	0	0	0	0	0
４２	－	小役Ａ２１	－	0	0	0	0	0	0
４３	－	小役Ａ２２	－	0	0	0	0	0	0
４４	－	小役Ａ２３	－	0	0	0	0	0	0
４５	－	小役Ａ２４	－	0	0	0	0	0	0
４６	－	小役Ｂ０１	－	0	0	0	0	0	0
４７	－	小役Ｂ０２	－	0	0	0	0	0	0
４８	－	小役Ｂ０３	－	0	0	0	0	0	0
４９	－	小役Ｂ０４	－	0	0	0	0	0	0
５０	－	小役Ｂ０５	－	0	0	0	0	0	0

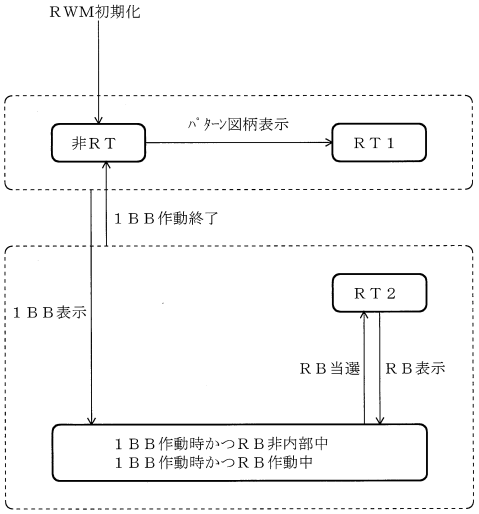
【図２９９】

＜第３７実施形態＞
置数表：１ＢＢ作動中かつＲＢ作動中（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
５１	－	小役Ｂ０６	－	0	0	0	0	0	0
５２	－	小役Ｂ０７	－	0	0	0	0	0	0
５３	－	小役Ｂ０８	－	0	0	0	0	0	0
５４	－	小役Ｂ０９	－	0	0	0	0	0	0
５５	－	小役Ｂ１０	－	0	0	0	0	0	0
５６	－	小役Ｂ１１	－	0	0	0	0	0	0
５７	－	小役Ｂ１２	－	0	0	0	0	0	0
５８	－	小役Ｂ１３	－	0	0	0	0	0	0
５９	－	小役Ｂ１４	－	0	0	0	0	0	0
６０	－	小役Ｂ１５	－	0	0	0	0	0	0
６１	－	小役Ｂ１６	－	0	0	0	0	0	0
６２	－	小役Ｂ１７	－	0	0	0	0	0	0
６３	－	小役Ｂ１８	－	0	0	0	0	0	0
６４	－	小役Ｂ１９	－	0	0	0	0	0	0
６５	－	小役Ｂ２０	－	0	0	0	0	0	0
６６	－	小役Ｂ２１	－	0	0	0	0	0	0
６７	－	小役Ｂ２２	－	0	0	0	0	0	0
６８	－	小役Ｂ２３	－	0	0	0	0	0	0
６９	－	小役Ｂ２４	－	0	0	0	0	0	0
７０	－	小役Ｃ０１	－	0	0	0	0	0	0
７１	－	小役Ｃ０２	－	0	0	0	0	0	0
７２	－	小役Ｃ０３	－	0	0	0	0	0	0
７３	－	小役Ｃ０４	－	0	0	0	0	0	0
７４	－	小役Ｃ０５	－	0	0	0	0	0	0
７５	－	小役Ｃ０６	－	0	0	0	0	0	0
７６	－	小役Ｃ０７	－	0	0	0	0	0	0
７７	－	小役Ｃ０８	－	0	0	0	0	0	0
７８	－	小役Ｃ０９	－	0	0	0	0	0	0
７９	－	小役Ｃ１０	－	0	0	0	0	0	0
８０	－	小役Ｃ１１	－	0	0	0	0	0	0
８１	－	小役Ｃ１２	－	0	0	0	0	0	0
８２	－	小役Ｃ１３	－	0	0	0	0	0	0
８３	－	小役Ｃ１４	－	0	0	0	0	0	0
８４	－	小役Ｃ１５	－	0	0	0	0	0	0
８５	－	小役Ｃ１６	－	0	0	0	0	0	0
８６	－	小役Ｃ１７	－	0	0	0	0	0	0
８７	－	小役Ｃ１８	－	0	0	0	0	0	0
８８	－	小役Ｃ１９	－	0	0	0	0	0	0
８９	－	小役Ｃ２０	－	0	0	0	0	0	0
９０	－	小役Ｃ２１	－	0	0	0	0	0	0
９１	－	小役Ｃ２２	－	0	0	0	0	0	0
９２	－	小役Ｃ２３	－	0	0	0	0	0	0
９３	－	小役Ｃ２４	－	0	0	0	0	0	0
９４	－	小役Ｄ０１	－	0	0	0	0	0	0
９５	－	小役Ｄ０２	－	0	0	0	0	0	0
９６	－	小役Ｄ０３	－	0	0	0	0	0	0
９７	－	小役Ｄ０４	－	0	0	0	0	0	0
９８	－	小役Ｅ	－	0	0	0	0	0	0
９９	－	小役Ｆ	○	10933	10933	10933	10933	10933	10933
100	－	小役Ｇ	×	37312	37312	37312	37312	37312	37312
ＲＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				0	0	0	0	0	0
小役合算値				48245	48245	48245	48245	48245	48245

【図３００】

＜第３７実施形態＞
ＲＴ遷移図



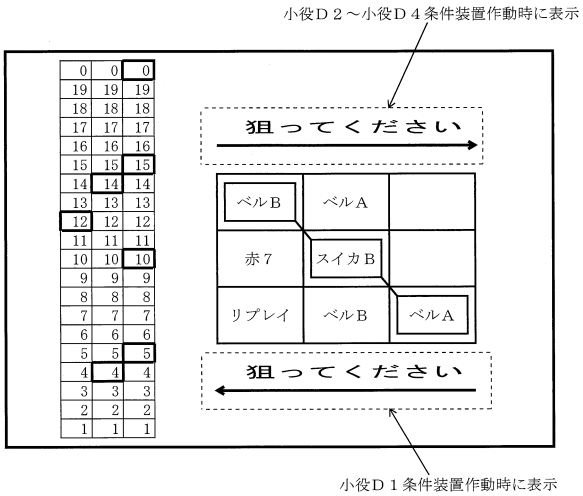
【図３０１】

＜第３７実施形態＞
指示機能

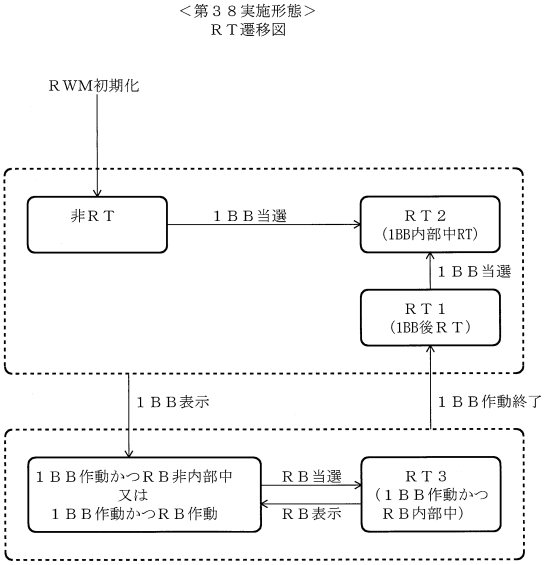
番号	指示ﾓﾆﾀ	開始ﾀｲﾐﾝｸﾞ	終了ﾀｲﾐﾝｸﾞ	サブ表示内容	備考
Ａ１		ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ操作時	全停後	「１・２・３」又は「左・中・右」	小役D1条件装置作動時の場合有り
Ａ２		同上	全停後	「１・３・２」又は「左・右・中」	小役D1条件装置作動時の場合有り
Ａ３		同上	全停後	「２・１・３」又は「中・左・右」	小役D2条件装置作動時の場合有り
Ａ４		同上	全停後	「２・３・１」又は「中・右・左」	小役D2条件装置作動時の場合有り
Ａ５		同上	全停後	「３・１・２」又は「右・左・中」	小役D3条件装置作動時の場合有り
Ａ６		同上	全停後	「３・２・１」又は「右・中・左」	小役D4条件装置作動時の場合有り
Ａ７		同上	全停後	「狙ってください」 ・小役D1条件装置作動時:「←」表示 ・小役D2～D4条件装置作動時:「→」表示	・小役D1条件装置作動時は、逆押しを示唆 ・小役D2～D4条件装置作動時は、順押しを示唆

【図３０２】

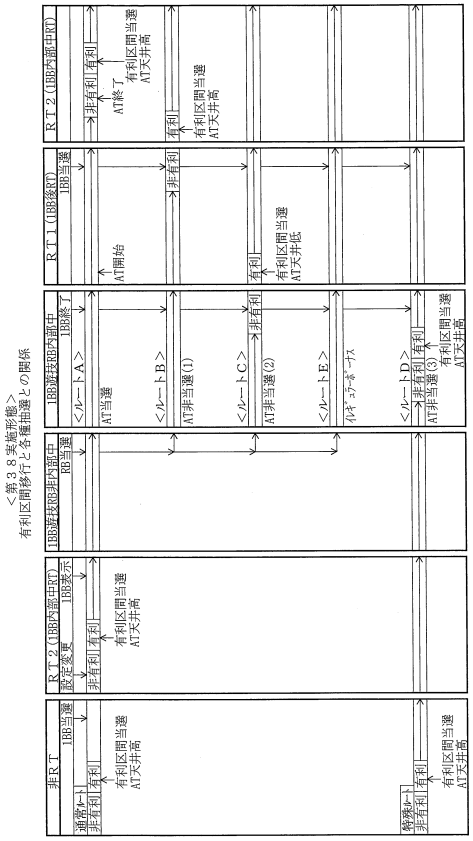
＜第３７実施形態＞
１ＢＢを入賞させたいときの画像表示



【図３０３】



【図３０４】



【図３０５】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（１）
規定数３枚(1)：役物未作動時
規定数２枚(2)：役物未作動時
規定数３枚(3)：ＲＢ作動時

役	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
番号	左リール	中リール	右リール		３枚(1)	２枚(2)	３枚(3)
001	ベルＢ	スイカＡ	青ＢＡＲ	１ＢＢＡ	１ＢＢ	－	－
002	ベルＢ	スイカＡ	スイカＡ	１ＢＢＢ	－	１ＢＢ	－
003	リプレイ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
004	リプレイ	赤７	ベルＡ	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
005	リプレイ	ブランク	ベルＡ	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
006	リプレイ	チェリー	ベルＡ	リプレイ０１	再遊技	再遊技	－
007	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ０２	再遊技	再遊技	－
008	チェリー	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ０３	再遊技	再遊技	－
009	チェリー	赤７	ベルＡ	リプレイ０３	再遊技	再遊技	－
010	チェリー	ブランク	ベルＡ	リプレイ０３	再遊技	再遊技	－
011	チェリー	チェリー	ベルＡ	リプレイ０３	再遊技	再遊技	－
012	チェリー	黒ＢＡＲ	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
013	チェリー	赤７	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
014	チェリー	ブランク	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
015	チェリー	チェリー	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
016	ベルＡ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
017	ベルＡ	赤７	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
018	ベルＡ	ブランク	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
019	ベルＡ	チェリー	ベルＢ	リプレイ０４	再遊技	再遊技	－
020	リプレイ	青ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ０５	再遊技	再遊技	－
021	リプレイ	青ＢＡＲ	ベルＢ	リプレイ０５	再遊技	再遊技	－
022	チェリー	青ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ０５	再遊技	再遊技	－
023	チェリー	青ＢＡＲ	ベルＢ	リプレイ０５	再遊技	再遊技	－
024	リプレイ	ベルＡ	ベルＡ	リプレイ０６	再遊技	再遊技	－
025	リプレイ	ベルＢ	ベルＡ	リプレイ０６	再遊技	再遊技	－
026	リプレイ	ベルＡ	ベルＢ	リプレイ０７	再遊技	再遊技	－
027	リプレイ	ベルＢ	ベルＢ	リプレイ０７	再遊技	再遊技	－
028	ベルＡ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
029	ベルＡ	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
030	ベルＡ	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
031	ベルＡ	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
032	ベルＡ	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
033	ベルＡ	赤７	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
034	ベルＡ	ブランク	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
035	ベルＡ	チェリー	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
036	ベルＡ	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
037	ベルＡ	赤７	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－

【図３０６】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（２）

役	図柄の組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
番号	左リール	中リール	右リール		３枚(1)	２枚(2)	３枚(3)
038	ベルＡ	ブランク	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
039	ベルＡ	チェリー	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
040	チェリー	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
041	チェリー	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
042	チェリー	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
043	チェリー	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
044	チェリー	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
045	チェリー	赤７	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
046	チェリー	ブランク	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
047	チェリー	チェリー	スイカＡ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
048	チェリー	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
049	チェリー	赤７	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
050	チェリー	ブランク	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
051	チェリー	チェリー	スイカＢ	リプレイ０８	再遊技	再遊技	－
052	ベルＡ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
053	ベルＡ	青ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
054	ベルＡ	青ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
055	ベルＡ	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
056	ベルＡ	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
057	ベルＡ	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
058	ベルＡ	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
059	ベルＡ	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
060	ベルＡ	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ０９	再遊技	再遊技	－
061	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
062	黒ＢＡＲ	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
063	黒ＢＡＲ	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
064	黒ＢＡＲ	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
065	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
066	黒ＢＡＲ	赤７	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
067	黒ＢＡＲ	ブランク	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
068	黒ＢＡＲ	チェリー	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
069	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
070	黒ＢＡＲ	赤７	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
071	黒ＢＡＲ	ブランク	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
072	黒ＢＡＲ	チェリー	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
073	ブランク	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
074	ブランク	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
075	ブランク	ブランク	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
076	ブランク	チェリー	青ＢＡＲ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
077	ブランク	黒ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
078	ブランク	赤７	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－

【図３０７】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（３）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	２枚(2)	３枚(3)
079	ブランク	ブランク	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
080	ブランク	チェリー	スイカＡ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
081	ブランク	黒ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
082	ブランク	赤７	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
083	ブランク	ブランク	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
084	ブランク	チェリー	スイカＢ	リプレイ１０	再遊技	再遊技	－
085	ベルＡ	青ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
086	ベルＡ	スイカＡ	ベルＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
087	ベルＡ	スイカＢ	ベルＡ	リプレイ１１	再遊技	再遊技	－
088	ベルＢ	黒ＢＡＲ	ベルＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
089	ベルＢ	赤７	ベルＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
090	ベルＢ	ブランク	ベルＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
091	ベルＢ	チェリー	ベルＡ	リプレイ１２	再遊技	再遊技	－
092	リプレイ	ベルＡ	青ＢＡＲ	小役００１	１５	１５	１５
093	リプレイ	ベルＡ	スイカＡ	小役００１	１５	１５	１５
094	リプレイ	ベルＡ	スイカＢ	小役００１	１５	１５	１５
095	リプレイ	ベルＡ	リプレイ	小役００２	１５	１５	１５
096	ベルＡ	ベルＢ	ベルＢ	小役００３	１５	１５	１５
097	青ＢＡＲ	ベルＢ	ベルＢ	小役００３	１５	１５	１５
098	ベルＢ	ベルＢ	ベルＡ	小役００４	１５	１５	１５
099	ベルＡ	ベルＢ	ベルＡ	小役００５	１５	１５	１５
100	ベルＡ	ベルＡ	ベルＢ	小役００６	１５	１５	１５
101	青ＢＡＲ	ベルＡ	ベルＢ	小役００６	１５	１５	１５
102	ベルＢ	リプレイ	ベルＢ	小役００７	１５	１５	１５
103	ベルＡ	リプレイ	ベルＢ	小役００８	１５	１５	１５
104	リプレイ	黒ＢＡＲ	赤７	小役００９	１	１	１
105	リプレイ	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役０１０	１	１	１
106	リプレイ	赤７	赤７	小役０１１	１	１	１
107	リプレイ	赤７	黒ＢＡＲ	小役０１２	１	１	１
108	リプレイ	ブランク	ブランク	小役０１３	１	１	１
109	リプレイ	ブランク	チェリー	小役０１４	１	１	１
110	リプレイ	チェリー	ブランク	小役０１５	１	１	１
111	リプレイ	チェリー	チェリー	小役０１６	１	１	１
112	リプレイ	黒ＢＡＲ	ブランク	小役０１７	１	１	１
113	リプレイ	黒ＢＡＲ	チェリー	小役０１８	１	１	１
114	リプレイ	赤７	ブランク	小役０１９	１	１	１
115	リプレイ	赤７	チェリー	小役０２０	１	１	１
116	リプレイ	ブランク	赤７	小役０２１	１	１	１
117	リプレイ	ブランク	黒ＢＡＲ	小役０２２	１	１	１
118	リプレイ	チェリー	赤７	小役０２３	１	１	１
119	リプレイ	チェリー	黒ＢＡＲ	小役０２４	１	１	１

【図３０８】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（４）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	２枚(2)	３枚(3)
120	赤７	ベルＢ	赤７	小役０２５	１	１	１
121	赤７	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０２６	１	１	１
122	青ＢＡＲ	ベルＢ	赤７	小役０２７	１	１	１
123	青ＢＡＲ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０２８	１	１	１
124	スイカＡ	ベルＢ	ブランク	小役０２９	１	１	１
125	スイカＡ	ベルＢ	チェリー	小役０３０	１	１	１
126	スイカＢ	ベルＢ	ブランク	小役０３１	１	１	１
127	スイカＢ	ベルＢ	チェリー	小役０３２	１	１	１
128	赤７	ベルＢ	ブランク	小役０３３	１	１	１
129	赤７	ベルＢ	チェリー	小役０３４	１	１	１
130	青ＢＡＲ	ベルＢ	ブランク	小役０３５	１	１	１
131	青ＢＡＲ	ベルＢ	チェリー	小役０３６	１	１	１
132	スイカＡ	ベルＢ	赤７	小役０３７	１	１	１
133	スイカＡ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０３８	１	１	１
134	スイカＢ	ベルＢ	赤７	小役０３９	１	１	１
135	スイカＢ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役０４０	１	１	１
136	赤７	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０４１	１	１	１
137	赤７	赤７	ベルＢ	小役０４２	１	１	１
138	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０４３	１	１	１
139	青ＢＡＲ	赤７	ベルＢ	小役０４４	１	１	１
140	スイカＡ	ブランク	ベルＢ	小役０４５	１	１	１
141	スイカＡ	チェリー	ベルＢ	小役０４６	１	１	１
142	スイカＢ	ブランク	ベルＢ	小役０４７	１	１	１
143	スイカＢ	チェリー	ベルＢ	小役０４８	１	１	１
144	赤７	ブランク	ベルＢ	小役０４９	１	１	１
145	赤７	チェリー	ベルＢ	小役０５０	１	１	１
146	青ＢＡＲ	ブランク	ベルＢ	小役０５１	１	１	１
147	青ＢＡＲ	チェリー	ベルＢ	小役０５２	１	１	１
148	スイカＡ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０５３	１	１	１
149	スイカＡ	赤７	ベルＢ	小役０５４	１	１	１
150	スイカＢ	黒ＢＡＲ	ベルＢ	小役０５５	１	１	１
151	スイカＢ	赤７	ベルＢ	小役０５６	１	１	１
152	スイカＡ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０５７	１	１	１
153	スイカＢ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０５７	１	１	１
154	スイカＡ	赤７	リプレイ	小役０５８	１	１	１
155	スイカＢ	赤７	リプレイ	小役０５８	１	１	１
156	スイカＡ	ブランク	リプレイ	小役０５９	１	１	１
157	スイカＢ	ブランク	リプレイ	小役０５９	１	１	１
158	スイカＡ	チェリー	リプレイ	小役０６０	１	１	１
159	スイカＢ	チェリー	リプレイ	小役０６０	１	１	１

【図３０９】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（５）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	２枚(2)	３枚(3)
160	赤７	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０６１	１	１	１
161	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０６１	１	１	１
162	赤７	赤７	リプレイ	小役０６２	１	１	１
163	青ＢＡＲ	赤７	リプレイ	小役０６２	１	１	１
164	赤７	ブランク	リプレイ	小役０６３	１	１	１
165	青ＢＡＲ	ブランク	リプレイ	小役０６３	１	１	１
166	赤７	チェリー	リプレイ	小役０６４	１	１	１
167	青ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	小役０６４	１	１	１
168	赤７	ベルＢ	スイカＡ	小役０６５	１	１	１
169	赤７	スイカＡ	ベルＢ	小役０６６	１	１	１
170	青ＢＡＲ	ベルＢ	スイカＡ	小役０６７	１	１	１
171	青ＢＡＲ	スイカＡ	ベルＢ	小役０６８	１	１	１
172	スイカＡ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０６９	１	１	１
173	スイカＡ	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７０	１	１	１
174	スイカＢ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０７１	１	１	１
175	スイカＢ	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７２	１	１	１
176	赤７	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０７３	１	１	１
177	赤７	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７４	１	１	１
178	青ＢＡＲ	ベルＢ	青ＢＡＲ	小役０７５	１	１	１
179	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	ベルＢ	小役０７６	１	１	１
180	スイカＡ	ベルＢ	スイカＡ	小役０７７	１	１	１
181	スイカＡ	スイカＡ	ベルＢ	小役０７８	１	１	１
182	スイカＢ	ベルＢ	スイカＡ	小役０７９	１	１	１
183	スイカＢ	スイカＡ	ベルＢ	小役０８０	１	１	１
184	リプレイ	黒ＢＡＲ	スイカＡ	小役０８１	１	１	１
185	黒ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０８２	１	１	１
186	リプレイ	赤７	スイカＡ	小役０８３	１	１	１
187	黒ＢＡＲ	赤７	リプレイ	小役０８４	１	１	１
188	リプレイ	ブランク	青ＢＡＲ	小役０８５	１	１	１
189	黒ＢＡＲ	ブランク	リプレイ	小役０８６	１	１	１
190	リプレイ	チェリー	青ＢＡＲ	小役０８７	１	１	１
191	黒ＢＡＲ	チェリー	リプレイ	小役０８８	１	１	１
192	リプレイ	黒ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役０８９	１	１	１
193	ベルＢ	黒ＢＡＲ	リプレイ	小役０９０	１	１	１
194	リプレイ	赤７	青ＢＡＲ	小役０９１	１	１	１
195	ベルＢ	赤７	リプレイ	小役０９２	１	１	１
196	リプレイ	ブランク	スイカＡ	小役０９３	１	１	１
197	ベルＢ	ブランク	リプレイ	小役０９４	１	１	１
198	リプレイ	チェリー	スイカＡ	小役０９５	１	１	１
199	ベルＢ	チェリー	リプレイ	小役０９６	１	１	１
200	リプレイ	スイカＡ	赤７	小役０９７	１	１	１

【図３１０】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（６）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 ３枚(1)	２枚(2)	３枚(3)
201	黒ＢＡＲ	ベルＢ	赤７	小役０９８	１	１	１
202	リプレイ	スイカＡ	黒ＢＡＲ	小役０９９	１	１	１
203	黒ＢＡＲ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役１００	１	１	１
204	リプレイ	青ＢＡＲ	ブランク	小役１０１	１	１	１
205	黒ＢＡＲ	ベルＢ	ブランク	小役１０２	１	１	１
206	リプレイ	青ＢＡＲ	チェリー	小役１０３	１	１	１
207	黒ＢＡＲ	ベルＢ	チェリー	小役１０４	１	１	１
208	リプレイ	スイカＡ	ブランク	小役１０５	１	１	１
209	ベルＢ	ベルＢ	ブランク	小役１０６	１	１	１
210	リプレイ	スイカＡ	チェリー	小役１０７	１	１	１
211	ベルＢ	ベルＢ	チェリー	小役１０８	１	１	１
212	リプレイ	青ＢＡＲ	赤７	小役１０９	１	１	１
213	ベルＢ	ベルＢ	赤７	小役１１０	１	１	１
214	リプレイ	青ＢＡＲ	黒ＢＡＲ	小役１１１	１	１	１
215	ベルＢ	ベルＢ	黒ＢＡＲ	小役１１２	１	１	１
216	ベルＢ	スイカＢ	スイカＢ	小役１１３	１	１	１
217	赤７	スイカＡ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
218	赤７	スイカＡ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
219	赤７	スイカＡ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
220	赤７	スイカＢ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
221	赤７	スイカＢ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
222	赤７	スイカＢ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
223	青ＢＡＲ	スイカＡ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
224	青ＢＡＲ	スイカＡ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
225	青ＢＡＲ	スイカＡ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
226	青ＢＡＲ	スイカＢ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
227	青ＢＡＲ	スイカＢ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
228	青ＢＡＲ	スイカＢ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
229	スイカＡ	スイカＡ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
230	スイカＡ	スイカＡ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
231	スイカＡ	スイカＡ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
232	スイカＡ	スイカＢ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
233	スイカＡ	スイカＢ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
234	スイカＡ	スイカＢ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
235	スイカＢ	スイカＡ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
236	スイカＢ	スイカＡ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
237	スイカＢ	スイカＡ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１
238	スイカＢ	スイカＢ	青ＢＡＲ	小役１１４	１	１	１
239	スイカＢ	スイカＢ	スイカＡ	小役１１４	１	１	１
240	スイカＢ	スイカＢ	スイカＢ	小役１１４	１	１	１

【図３１１】

＜第３９実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等（７）

役番号	図柄の組合せ 左リール	中リール	右リール	名称	規定数及び遊技状態 3枚(1)	2枚(2)	3枚(3)
241	赤７	青ＢＡＲ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
242	赤７	スイカＡ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
243	赤７	スイカＢ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
244	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
245	青ＢＡＲ	スイカＡ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
246	青ＢＡＲ	スイカＢ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
247	スイカＡ	青ＢＡＲ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
248	スイカＡ	スイカＡ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
249	スイカＡ	スイカＢ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
250	スイカＢ	青ＢＡＲ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
251	スイカＢ	スイカＡ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
252	スイカＢ	スイカＢ	リプレイ	小役１１５	3	3	3
253	リプレイ	青ＢＡＲ	青ＢＡＲ	小役１１６	3	3	3
254	リプレイ	青ＢＡＲ	スイカＡ	小役１１６	3	3	3
255	リプレイ	青ＢＡＲ	スイカＢ	小役１１６	3	3	3
256	リプレイ	スイカＡ	青ＢＡＲ	小役１１６	3	3	3
257	リプレイ	スイカＡ	スイカＡ	小役１１６	3	3	3
258	リプレイ	スイカＡ	スイカＢ	小役１１６	3	3	3
259	リプレイ	スイカＢ	青ＢＡＲ	小役１１６	3	3	3
260	リプレイ	スイカＢ	スイカＡ	小役１１６	3	3	3
261	リプレイ	スイカＢ	スイカＢ	小役１１６	3	3	3
262	リプレイ	ベルＢ	リプレイ	小役１１７	－	－	1

【図３１２】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（１）

役物条件装置（当選情報を次回遊技に持越し可能）

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	１ＢＢＡ	１ＢＢ	ＲＢＡ（作動図柄なし）が連続作動３３枚を超える払出しで終了
2	１ＢＢＢ	１ＢＢ	ＲＢＢ（作動図柄なし）が連続作動７枚を超える払出しで終了
	ＲＢＡ		２回の遊技又は２回の入賞で終了 １ＢＢの作動終了で終了
	ＲＢＢ		２回の遊技又は２回の入賞で終了 １ＢＢの作動終了で終了

【図３１３】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（２）

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
0	非当選		
1	リプレイＡ (通常ﾘﾌﾟﾚｲA)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×××(ﾘﾌﾟﾚｲ01)
2	リプレイＢ (通常ﾘﾌﾟﾚｲB)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～08	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×××(ﾘﾌﾟﾚｲ01)
3	リプレイＣ (通常ﾘﾌﾟﾚｲC)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～09	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:××○(○:青BAR)(ﾘﾌﾟﾚｲ04)
4	リプレイＤ (通常ﾘﾌﾟﾚｲD)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07,09	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×○×(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
5	リプレイＥ (通常ﾘﾌﾟﾚｲE)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 09, 10	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○××(ﾘﾌﾟﾚｲ03)
6	リプレイＦ (通常ﾘﾌﾟﾚｲF)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07,10	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:×○○(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
7	リプレイＧ (通常ﾘﾌﾟﾚｲG)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 10, 11	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○×○(ﾘﾌﾟﾚｲ04)
8	リプレイＨ (通常ﾘﾌﾟﾚｲH)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07,11	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○○×(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
9	リプレイＩ (通常ﾘﾌﾟﾚｲI)	ﾘﾌﾟﾚｲ01～07, 11, 12	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:○○○(ﾘﾌﾟﾚｲ05)
１０	リプレイＪ (通常ﾘﾌﾟﾚｲJ)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 12	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:中段赤7揃い(ﾘﾌﾟﾚｲ12)
１１	リプレイＫ (通常ﾘﾌﾟﾚｲK)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02	左1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 中1st:ﾘﾌﾟﾚｲ01又は02 右1st:中段赤7揃いﾌｪｲｸ(ﾘﾌﾟﾚｲ01)
１２	リプレイＬ (ﾁｬﾝｽ目A)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 06	チャンス目Ａ (「ﾘﾌﾟﾚｲ」-「ﾍﾞﾙA/B」-「ﾍﾞﾙA」)
１３	リプレイＭ (ﾁｬﾝｽ目B)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 07	チャンス目Ｂ (「ﾘﾌﾟﾚｲ」-「ﾍﾞﾙA/B」-「ﾍﾞﾙB」)
１４	リプレイＮ (弱ﾁｪﾘｰ)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 08, 09	弱チェリー(左上段ﾁｪﾘｰ)
１５	リプレイＯ (強ﾁｪﾘｰA)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 08～10	強チェリーＡ(左中段ﾁｪﾘｰ)
１６	リプレイＰ (強ﾁｪﾘｰB)	ﾘﾌﾟﾚｲ01, 02, 08～11	強チェリーＢ(左中段ﾁｪﾘｰ)

【図３１４】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（３）

入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
１７	小役Ａ０１ (左中ﾍﾞﾙA1)	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2一:1/8で小役025～026 3一:1/8で小役041～042
１８	小役Ａ０２ (左中ﾍﾞﾙA2)	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068	123:1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2一:1/8で小役027～028 3一:1/8で小役043～044
１９	小役Ａ０３ (左中ﾍﾞﾙA3)	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2一:1/8で小役029～030 3一:1/8で小役045～046
２０	小役Ａ０４ (左中ﾍﾞﾙA4)	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072	123:1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2一:1/8で小役031～032 3一:1/8で小役047～048
２１	小役Ａ０５ (左右ﾍﾞﾙA1)	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2一:1/8で小役033～034 3一:1/8で小役049～050
２２	小役Ａ０６ (左右ﾍﾞﾙA2)	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2一:1/8で小役035～036 3一:1/8で小役051～052
２３	小役Ａ０７ (左右ﾍﾞﾙA3)	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2一:1/8で小役037～038 3一:1/8で小役053～054
２４	小役Ａ０８ (左右ﾍﾞﾙA4)	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080	123:1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2一:1/8で小役039～040 3一:1/8で小役055～056
２５	小役Ａ０９ (中左ﾍﾞﾙA1)	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1一:1/8で小役009～010 3一:1/8で小役057
２６	小役Ａ１０ (中左ﾍﾞﾙA2)	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084	213:1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1一:1/8で小役011～012 3一:1/8で小役058

【図３１５】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（４）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
２７	小役Ａ１１ （中左ﾍﾞﾙA3）	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1−−:1/8で小役013～014 3−−:1/8で小役059
２８	小役Ａ１２ （中左ﾍﾞﾙA4）	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1−−:1/8で小役015～016 3−−:1/8で小役060
２９	小役Ａ１３ （中右ﾍﾞﾙA1）	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090	213;1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役017～018 3−−:1/8で小役061
３０	小役Ａ１４ （中右ﾍﾞﾙA2）	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092	213;1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役019～020 3−−:1/8で小役062
３１	小役Ａ１５ （中右ﾍﾞﾙA3）	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094	213;1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役021～022 3−−:1/8で小役063
３２	小役Ａ１６ （中右ﾍﾞﾙA4）	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096	213;1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役023～024 3−−:1/8で小役064
３３	小役Ａ１７ （右左ﾍﾞﾙA1）	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1−−:1/8で小役009, 011 2−−:1/8で小役037, 039
３４	小役Ａ１８ （右左ﾍﾞﾙA2）	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1−−:1/8で小役010, 012 2−−:1/8で小役038, 040
３５	小役Ａ１９ （右左ﾍﾞﾙA3）	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1−−:1/8で小役013, 015 2−−:1/8で小役029, 031
３６	小役Ａ２０ （右左ﾍﾞﾙA4）	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1−−:1/8で小役014, 016 2−−:1/8で小役030, 032

【図３１６】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（５）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
３７	小役Ａ２１ （右中ﾍﾞﾙA1）	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役017, 019 2−−:1/8で小役033, 035
３８	小役Ａ２２ （右中ﾍﾞﾙA2）	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役018, 020 2−−:1/8で小役034, 036
３９	小役Ａ２３ （右中ﾍﾞﾙA3）	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110	312;1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役021, 023 2−−:1/8で小役025, 027
４０	小役Ａ２４ （右中ﾍﾞﾙA4）	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112	312;1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役022, 024 2−−:1/8で小役026, 028
４１	小役Ｂ０１ （左中ﾍﾞﾙB1）	小役001, 009～016, 025, 026, 041, 042, 065, 066, 113	123;1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2−−:1/8で小役025～026 3−−:1/8で小役041～042
４２	小役Ｂ０２ （左中ﾍﾞﾙB2）	小役001, 009～016, 027, 028, 043, 044, 067, 068, 113	123;1/1で小役001 132:1/2で小役009～016 2−−:1/8で小役027～028 3−−:1/8で小役043～044
４３	小役Ｂ０３ （左中ﾍﾞﾙB3）	小役001, 017～024, 029, 030, 045, 046, 069, 070, 113	123;1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2−−:1/8で小役029～030 3−−:1/8で小役045～046
４４	小役Ｂ０４ （左中ﾍﾞﾙB4）	小役001, 017～024, 031, 032, 047, 048, 071, 072, 113	123;1/1で小役001 132:1/2で小役017～024 2−−:1/8で小役031～032 3−−:1/8で小役047～048
４５	小役Ｂ０５ （左右ﾍﾞﾙB1）	小役002, 009～016, 033, 034, 049, 050, 073, 074, 113	123;1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2−−:1/8で小役033～034 3−−:1/8で小役049～050
４６	小役Ｂ０６ （左右ﾍﾞﾙB2）	小役002, 009～016, 035, 036, 051, 052, 075, 076, 113	123:1/2で小役009～016 132:1/1で小役002 2−−:1/8で小役035～036 3−−:1/8で小役051～052

【図３１７】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（６）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
４７	小役Ｂ０７ （左右ﾍﾞﾙB3）	小役002, 017～024, 037, 038, 053, 054, 077, 078, 113	123;1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2−−:1/8で小役037～038 3−−:1/8で小役053～054
４８	小役Ｂ０８ （左右ﾍﾞﾙB4）	小役002, 017～024, 039, 040, 055, 056, 079, 080, 113	123;1/2で小役017～024 132:1/1で小役002 2−−:1/8で小役039～040 3−−:1/8で小役055～056
４９	小役Ｂ０９ （中左ﾍﾞﾙB1）	小役003, 004, 009, 010, 025～032, 057, 081, 082, 113	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1−−:1/8で小役009～010 3−−:1/8で小役057
５０	小役Ｂ１０ （中左ﾍﾞﾙB2）	小役003, 004, 011, 012, 025～032, 058, 083, 084, 113	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役025～032 1−−:1/8で小役011～012 3−−:1/8で小役058
５１	小役Ｂ１１ （中左ﾍﾞﾙB3）	小役003, 004, 013, 014, 033～040, 059, 085, 086, 113	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1−−:1/8で小役013～014 3−−:1/8で小役059
５２	小役Ｂ１２ （中左ﾍﾞﾙB4）	小役003, 004, 015, 016, 033～040, 060, 087, 088, 113	213;1/1で小役003～004 231:1/2で小役033～040 1−−:1/8で小役015～016 3−−:1/8で小役060
５３	小役Ｂ１３ （中右ﾍﾞﾙB1）	小役005, 017, 018, 025～032, 061, 089, 090, 113	213;1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役017～018 3−−:1/8で小役061
５４	小役Ｂ１４ （中右ﾍﾞﾙB2）	小役005, 019, 020, 025～032, 062, 091, 092, 113	213;1/2で小役025～032 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役019～020 3−−:1/8で小役062
５５	小役Ｂ１５ （中右ﾍﾞﾙB3）	小役005, 021, 022, 033～040, 063, 093, 094, 113	213;1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役021～022 3−−:1/8で小役063
５６	小役Ｂ１６ （中右ﾍﾞﾙB4）	小役005, 023, 024, 033～040, 064, 095, 096, 113	213;1/2で小役033～040 231:1/1で小役005 1−−:1/8で小役023～024 3−−:1/8で小役064
５７	小役Ｂ１７ （右左ﾍﾞﾙB1）	小役006, 007, 009, 011, 037, 039, 041～048, 097, 098, 113	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1−−:1/8で小役009, 011 2−−:1/8で小役037, 039

【図３１８】

＜第３９実施形態＞
当選番号及び条件装置等（７）
入賞及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）

番号	名称	当選役	備考（押し順と表示役）
５８	小役Ｂ１８ （右左ﾍﾞﾙB2）	小役006, 007, 012, 038, 040～048, 099, 100, 113	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役041～048 1−−:1/8で小役010, 012 2−−:1/8で小役038, 040
５９	小役Ｂ１９ （右左ﾍﾞﾙB3）	小役006, 007, 013, 015, 029, 031, 049～056, 101, 102, 113	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1−−:1/8で小役013, 015 2−−:1/8で小役029, 031
６０	小役Ｂ２０ （右左ﾍﾞﾙB4）	小役006, 007, 014, 016, 030, 032, 049～056, 103, 104, 113	312;1/1で小役006～007 321:1/2で小役049～056 1−−:1/8で小役014, 016 2−−:1/8で小役030, 032
６１	小役Ｂ２１ （右中ﾍﾞﾙB1）	小役008, 017, 019, 033, 035, 041～048, 105, 106, 113	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役017, 019 2−−:1/8で小役033, 035
６２	小役Ｂ２２ （右中ﾍﾞﾙB2）	小役008, 018, 020, 034, 036, 041～048, 107, 108, 113	312;1/2で小役041～048 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役018, 020 2−−:1/8で小役034, 036
６３	小役Ｂ２３ （右中ﾍﾞﾙB3）	小役008, 021, 023, 025, 027, 049～056, 109, 110, 113	312;1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役021, 023 2−−:1/8で小役025, 027
６４	小役Ｂ２４ （右中ﾍﾞﾙB4）	小役008, 022, 024, 026, 028, 049～056, 111, 112, 113	312;1/2で小役049～056 321:1/1で小役008 1−−:1/8で小役022, 024 2−−:1/8で小役026, 028
６５	小役Ｃ （ｽｲｶ）	小役113, 114	スイカ（ＰＢ≠１役） 「ｽｲｶA/B」−「ｽｲｶA/B」−「ｽｲｶA/B」
６６	小役Ｄ （強ﾁｬﾝｽ目A）	小役115	強チャンス目Ａ 「ｽｲｶA/B」−「ｽｲｶA/B」−「ﾘﾌﾟﾚｲ」
６７	小役Ｅ （強ﾁｬﾝｽ目B）	小役116	強チャンス目Ｂ 「ﾘﾌﾟﾚｲ」−「ｽｲｶA/B」−「ｽｲｶA/B」
６８	小役Ｆ （共通1枚役）	小役009～056	PB≠1役
６９	小役Ｇ （共通ﾍﾞﾙ）	小役001～116	全小役 （小役001～008入賞）
７０	小役Ｈ （1枚JAC役）	小役009～114, 117	全１枚役＋増加役 （小役117入賞）

【図３１９】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ非内部中、規定数「２」（１）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	１ＢＢＢ	－	×	16384	16384	16384	16384	16384	16384
３	－	リプレイＡ	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978
４	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
５	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
６	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
７	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
８	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
９	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	小役Ａ０１	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	小役Ａ０２	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	小役Ａ０３	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０４	－	0	0	0	0	0	0
２３	－	小役Ａ０５	－	0	0	0	0	0	0
２４	－	小役Ａ０６	－	0	0	0	0	0	0
２５	－	小役Ａ０７	－	0	0	0	0	0	0
２６	－	小役Ａ０８	－	0	0	0	0	0	0
２７	－	小役Ａ０９	－	0	0	0	0	0	0
２８	－	小役Ａ１０	－	0	0	0	0	0	0
２９	－	小役Ａ１１	－	0	0	0	0	0	0
３０	－	小役Ａ１２	－	0	0	0	0	0	0
３１	－	小役Ａ１３	－	0	0	0	0	0	0
３２	－	小役Ａ１４	－	0	0	0	0	0	0
３３	－	小役Ａ１５	－	0	0	0	0	0	0
３４	－	小役Ａ１６	－	0	0	0	0	0	0
３５	－	小役Ａ１７	－	0	0	0	0	0	0
３６	－	小役Ａ１８	－	0	0	0	0	0	0
３７	－	小役Ａ１９	－	0	0	0	0	0	0
３８	－	小役Ａ２０	－	0	0	0	0	0	0
３９	－	小役Ａ２１	－	0	0	0	0	0	0
４０	－	小役Ａ２２	－	0	0	0	0	0	0
４１	－	小役Ａ２３	－	0	0	0	0	0	0
４２	－	小役Ａ２４	－	0	0	0	0	0	0

【図３２０】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ非内部中、規定数「２」（２）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	×	400	400	400	400	400	400
４４	－	小役Ｂ０２	×	400	400	400	400	400	400
４５	－	小役Ｂ０３	×	400	400	400	400	400	400
４６	－	小役Ｂ０４	×	400	400	400	400	400	400
４７	－	小役Ｂ０５	×	400	400	400	400	400	400
４８	－	小役Ｂ０６	×	400	400	400	400	400	400
４９	－	小役Ｂ０７	×	400	400	400	400	400	400
５０	－	小役Ｂ０８	×	400	400	400	400	400	400
５１	－	小役Ｂ０９	×	400	400	400	400	400	400
５２	－	小役Ｂ１０	×	400	400	400	400	400	400
５３	－	小役Ｂ１１	×	400	400	400	400	400	400
５４	－	小役Ｂ１２	×	400	400	400	400	400	400
５５	－	小役Ｂ１３	×	400	400	400	400	400	400
５６	－	小役Ｂ１４	×	400	400	400	400	400	400
５７	－	小役Ｂ１５	×	400	400	400	400	400	400
５８	－	小役Ｂ１６	×	400	400	400	400	400	400
５９	－	小役Ｂ１７	×	400	400	400	400	400	400
６０	－	小役Ｂ１８	×	400	400	400	400	400	400
６１	－	小役Ｂ１９	×	400	400	400	400	400	400
６２	－	小役Ｂ２０	×	400	400	400	400	400	400
６３	－	小役Ｂ２１	×	400	400	400	400	400	400
６４	－	小役Ｂ２２	×	400	400	400	400	400	400
６５	－	小役Ｂ２３	×	400	400	400	400	400	400
６６	－	小役Ｂ２４	×	400	400	400	400	400	400
６７	－	小役Ｃ	－	0	0	0	0	0	0
６８	－	小役Ｄ	－	0	0	0	0	0	0
６９	－	小役Ｅ	－	0	0	0	0	0	0
７０	－	小役Ｆ	×	30574	30574	30574	30574	30574	30574
７１	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
７２	－	小役Ｈ	－	0	0	0	0	0	0
１ＢＢ合算値				16384	16384	16384	16384	16384	16384
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				40174	40174	40174	40174	40174	40174

【図３２１】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ非内部中、規定数「３」（イレギュラー）（１）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	１ＢＢＡ	－	×	17065	17065	17065	17065	17065	17065
２	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	×	1814	1814	1814	1814	1814	1814
４	－	リプレイＢ	×	4	4	4	4	4	4
５	－	リプレイＣ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
６	－	リプレイＤ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
７	－	リプレイＥ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
８	－	リプレイＦ	○	320	320	320	320	320	320
９	－	リプレイＧ	○	320	320	320	320	320	320
１０	－	リプレイＨ	○	320	320	320	320	320	320
１１	－	リプレイＩ	○	80	80	80	80	80	80
１２	－	リプレイＪ	○	4	4	4	4	4	4
１３	－	リプレイＫ	○	4	4	4	4	4	4
１４	－	リプレイＬ	○	164	164	164	164	164	164
１５	－	リプレイＭ	○	164	164	164	164	164	164
１６	－	リプレイＮ	○	656	656	656	656	656	656
１７	－	リプレイＯ	○	164	164	164	164	164	164
１８	－	リプレイＰ	○	164	164	164	164	164	164
１９	－	小役Ａ０１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２０	－	小役Ａ０２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２１	－	小役Ａ０３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２２	－	小役Ａ０４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２３	－	小役Ａ０５	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２４	－	小役Ａ０６	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２５	－	小役Ａ０７	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２６	－	小役Ａ０８	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２７	－	小役Ａ０９	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２８	－	小役Ａ１０	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２９	－	小役Ａ１１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３０	－	小役Ａ１２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３１	－	小役Ａ１３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３２	－	小役Ａ１４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３３	－	小役Ａ１５	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３４	－	小役Ａ１６	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３５	－	小役Ａ１７	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３６	－	小役Ａ１８	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３７	－	小役Ａ１９	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３８	－	小役Ａ２０	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３９	－	小役Ａ２１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４０	－	小役Ａ２２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４１	－	小役Ａ２３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４２	－	小役Ａ２４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555

【図３２２】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ非内部中、規定数「３」（イレギュラー）（２）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	○	48	48	48	48	48	48
４４	－	小役Ｂ０２	○	48	48	48	48	48	48
４５	－	小役Ｂ０３	○	48	48	48	48	48	48
４６	－	小役Ｂ０４	○	48	48	48	48	48	48
４７	－	小役Ｂ０５	○	48	48	48	48	48	48
４８	－	小役Ｂ０６	○	48	48	48	48	48	48
４９	－	小役Ｂ０７	○	48	48	48	48	48	48
５０	－	小役Ｂ０８	○	48	48	48	48	48	48
５１	－	小役Ｂ０９	○	48	48	48	48	48	48
５２	－	小役Ｂ１０	○	48	48	48	48	48	48
５３	－	小役Ｂ１１	○	48	48	48	48	48	48
５４	－	小役Ｂ１２	○	48	48	48	48	48	48
５５	－	小役Ｂ１３	○	48	48	48	48	48	48
５６	－	小役Ｂ１４	○	48	48	48	48	48	48
５７	－	小役Ｂ１５	○	48	48	48	48	48	48
５８	－	小役Ｂ１６	○	48	48	48	48	48	48
５９	－	小役Ｂ１７	○	48	48	48	48	48	48
６０	－	小役Ｂ１８	○	48	48	48	48	48	48
６１	－	小役Ｂ１９	○	48	48	48	48	48	48
６２	－	小役Ｂ２０	○	48	48	48	48	48	48
６３	－	小役Ｂ２１	○	48	48	48	48	48	48
６４	－	小役Ｂ２２	○	48	48	48	48	48	48
６５	－	小役Ｂ２３	○	48	48	48	48	48	48	48
６６	－	小役Ｂ２４	○	48	48	48	48	48	48
６７	－	小役Ｃ	○	656	656	656	656	656	656
６８	－	小役Ｄ	○	164	164	164	164	164	164
６９	－	小役Ｅ	○	164	164	164	164	164	164
７０	－	小役Ｆ	－	0	0	0	0	0	0
７１	－	小役Ｇ	○	37	37	37	37	37	37
７２	－	小役Ｈ	－	0	0	0	0	0	0
１ＢＢ合算値				17065	17065	17065	17065	17065	17065
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				39493	39493	39493	39493	39493	39493

【図３２３】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「３」（１）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選		×	17065	17065	17065	17065	17065	17065
1	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
2	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
3	－	リプレイＡ	×	1813	1813	1813	1813	1813	1813
4	－	リプレイＢ	×	5	5	5	5	5	5
5	－	リプレイＣ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
6	－	リプレイＤ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
7	－	リプレイＥ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
8	－	リプレイＦ	○	320	320	320	320	320	320
9	－	リプレイＧ	○	320	320	320	320	320	320
１０	－	リプレイＨ	○	320	320	320	320	320	320
１１	－	リプレイＩ	○	80	80	80	80	80	80
１２	－	リプレイＪ	○	4	4	4	4	4	4
１３	－	リプレイＫ	○	4	4	4	4	4	4
１４	－	リプレイＬ	○	164	164	164	164	164	164
１５	－	リプレイＭ	○	164	164	164	164	164	164
１６	－	リプレイＮ	○	656	656	656	656	656	656
１７	－	リプレイＯ	○	164	164	164	164	164	164
１８	－	リプレイＰ	○	164	164	164	164	164	164
１９	－	小役Ａ０１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２０	－	小役Ａ０２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２１	－	小役Ａ０３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２２	－	小役Ａ０４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２３	－	小役Ａ０５	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２４	－	小役Ａ０６	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２５	－	小役Ａ０７	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２６	－	小役Ａ０８	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２７	－	小役Ａ０９	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２８	－	小役Ａ１０	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２９	－	小役Ａ１１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３０	－	小役Ａ１２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３１	－	小役Ａ１３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３２	－	小役Ａ１４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３３	－	小役Ａ１５	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３４	－	小役Ａ１６	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３５	－	小役Ａ１７	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３６	－	小役Ａ１８	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３７	－	小役Ａ１９	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３８	－	小役Ａ２０	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３９	－	小役Ａ２１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４０	－	小役Ａ２２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４１	－	小役Ａ２３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４２	－	小役Ａ２４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555

【図３２４】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「３」（２）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	○	48	48	48	48	48	48
４４	－	小役Ｂ０２	○	48	48	48	48	48	48
４５	－	小役Ｂ０３	○	48	48	48	48	48	48
４６	－	小役Ｂ０４	○	48	48	48	48	48	48
４７	－	小役Ｂ０５	○	48	48	48	48	48	48
４８	－	小役Ｂ０６	○	48	48	48	48	48	48
４９	－	小役Ｂ０７	○	48	48	48	48	48	48
５０	－	小役Ｂ０８	○	48	48	48	48	48	48
５１	－	小役Ｂ０９	○	48	48	48	48	48	48
５２	－	小役Ｂ１０	○	48	48	48	48	48	48
５３	－	小役Ｂ１１	○	48	48	48	48	48	48
５４	－	小役Ｂ１２	○	48	48	48	48	48	48
５５	－	小役Ｂ１３	○	48	48	48	48	48	48
５６	－	小役Ｂ１４	○	48	48	48	48	48	48
５７	－	小役Ｂ１５	○	48	48	48	48	48	48
５８	－	小役Ｂ１６	○	48	48	48	48	48	48
５９	－	小役Ｂ１７	○	48	48	48	48	48	48
６０	－	小役Ｂ１８	○	48	48	48	48	48	48
６１	－	小役Ｂ１９	○	48	48	48	48	48	48
６２	－	小役Ｂ２０	○	48	48	48	48	48	48
６３	－	小役Ｂ２１	○	48	48	48	48	48	48
６４	－	小役Ｂ２２	○	48	48	48	48	48	48
６５	－	小役Ｂ２３	○	48	48	48	48	48	48
６６	－	小役Ｂ２４	○	48	48	48	48	48	48
６７	－	小役Ｃ	○	656	656	656	656	656	656
６８	－	小役Ｄ	○	164	164	164	164	164	164
６９	－	小役Ｅ	○	164	164	164	164	164	164
７０	－	小役Ｆ	－	0	0	0	0	0	0
７１	－	小役Ｇ	○	37	37	37	37	37	37
７２	－	小役Ｈ	－	0	0	0	0	0	0
１ＢＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				39493	39493	39493	39493	39493	39493

【図３２５】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「３」（イレギュラー）（１）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選		×	17065	17065	17065	17065	17065	17065
1	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
2	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
3	－	リプレイＡ	×	1814	1814	1814	1814	1814	1814
4	－	リプレイＢ	×	4	4	4	4	4	4
5	－	リプレイＣ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
6	－	リプレイＤ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
7	－	リプレイＥ	○	1600	1600	1600	1600	1600	1600
8	－	リプレイＦ	○	320	320	320	320	320	320
9	－	リプレイＧ	○	320	320	320	320	320	320
１０	－	リプレイＨ	○	320	320	320	320	320	320
１１	－	リプレイＩ	○	80	80	80	80	80	80
１２	－	リプレイＪ	○	4	4	4	4	4	4
１３	－	リプレイＫ	○	4	4	4	4	4	4
１４	－	リプレイＬ	○	164	164	164	164	164	164
１５	－	リプレイＭ	○	164	164	164	164	164	164
１６	－	リプレイＮ	○	656	656	656	656	656	656
１７	－	リプレイＯ	○	164	164	164	164	164	164
１８	－	リプレイＰ	○	164	164	164	164	164	164
１９	－	小役Ａ０１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２０	－	小役Ａ０２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２１	－	小役Ａ０３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２２	－	小役Ａ０４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２３	－	小役Ａ０５	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２４	－	小役Ａ０６	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２５	－	小役Ａ０７	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２６	－	小役Ａ０８	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２７	－	小役Ａ０９	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２８	－	小役Ａ１０	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
２９	－	小役Ａ１１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３０	－	小役Ａ１２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３１	－	小役Ａ１３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３２	－	小役Ａ１４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３３	－	小役Ａ１５	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３４	－	小役Ａ１６	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３５	－	小役Ａ１７	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３６	－	小役Ａ１８	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３７	－	小役Ａ１９	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３８	－	小役Ａ２０	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
３９	－	小役Ａ２１	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４０	－	小役Ａ２２	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４１	－	小役Ａ２３	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555
４２	－	小役Ａ２４	○	1555	1555	1555	1555	1555	1555

【図３２６】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「３」（イレギュラー）（２）

当選	条件装置		有利区間	置数					
番号	役物	小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	抽選	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	○	48	48	48	48	48	48
４４	－	小役Ｂ０２	○	48	48	48	48	48	48
４５	－	小役Ｂ０３	○	48	48	48	48	48	48
４６	－	小役Ｂ０４	○	48	48	48	48	48	48
４７	－	小役Ｂ０５	○	48	48	48	48	48	48
４８	－	小役Ｂ０６	○	48	48	48	48	48	48
４９	－	小役Ｂ０７	○	48	48	48	48	48	48
５０	－	小役Ｂ０８	○	48	48	48	48	48	48
５１	－	小役Ｂ０９	○	48	48	48	48	48	48
５２	－	小役Ｂ１０	○	48	48	48	48	48	48
５３	－	小役Ｂ１１	○	48	48	48	48	48	48
５４	－	小役Ｂ１２	○	48	48	48	48	48	48
５５	－	小役Ｂ１３	○	48	48	48	48	48	48
５６	－	小役Ｂ１４	○	48	48	48	48	48	48
５７	－	小役Ｂ１５	○	48	48	48	48	48	48
５８	－	小役Ｂ１６	○	48	48	48	48	48	48
５９	－	小役Ｂ１７	○	48	48	48	48	48	48
６０	－	小役Ｂ１８	○	48	48	48	48	48	48
６１	－	小役Ｂ１９	○	48	48	48	48	48	48
６２	－	小役Ｂ２０	○	48	48	48	48	48	48
６３	－	小役Ｂ２１	○	48	48	48	48	48	48
６４	－	小役Ｂ２２	○	48	48	48	48	48	48
６５	－	小役Ｂ２３	○	48	48	48	48	48	48	48
６６	－	小役Ｂ２４	○	48	48	48	48	48	48
６７	－	小役Ｃ	○	656	656	656	656	656	656
６８	－	小役Ｄ	○	164	164	164	164	164	164
６９	－	小役Ｅ	○	164	164	164	164	164	164
７０	－	小役Ｆ	－	0	0	0	0	0	0
７１	－	小役Ｇ	○	37	37	37	37	37	37
７２	－	小役Ｈ	－	0	0	0	0	0	0
１ＢＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				39493	39493	39493	39493	39493	39493

【図３２７】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「２」（イレギュラー）（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		×	16384	16384	16384	16384	16384	16384
１	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978
４	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
５	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
６	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
７	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
８	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
９	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	小役Ａ０１	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	小役Ａ０２	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	小役Ａ０３	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０４	－	0	0	0	0	0	0
２３	－	小役Ａ０５	－	0	0	0	0	0	0
２４	－	小役Ａ０６	－	0	0	0	0	0	0
２５	－	小役Ａ０７	－	0	0	0	0	0	0
２６	－	小役Ａ０８	－	0	0	0	0	0	0
２７	－	小役Ａ０９	－	0	0	0	0	0	0
２８	－	小役Ａ１０	－	0	0	0	0	0	0
２９	－	小役Ａ１１	－	0	0	0	0	0	0
３０	－	小役Ａ１２	－	0	0	0	0	0	0
３１	－	小役Ａ１３	－	0	0	0	0	0	0
３２	－	小役Ａ１４	－	0	0	0	0	0	0
３３	－	小役Ａ１５	－	0	0	0	0	0	0
３４	－	小役Ａ１６	－	0	0	0	0	0	0
３５	－	小役Ａ１７	－	0	0	0	0	0	0
３６	－	小役Ａ１８	－	0	0	0	0	0	0
３７	－	小役Ａ１９	－	0	0	0	0	0	0
３８	－	小役Ａ２０	－	0	0	0	0	0	0
３９	－	小役Ａ２１	－	0	0	0	0	0	0
４０	－	小役Ａ２２	－	0	0	0	0	0	0
４１	－	小役Ａ２３	－	0	0	0	0	0	0
４２	－	小役Ａ２４	－	0	0	0	0	0	0

【図３２８】

＜第３９実施形態＞
置数表：非ＲＴかつ１ＢＢＡ内部中、規定数「２」（イレギュラー）（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	×	400	400	400	400	400	400
４４	－	小役Ｂ０２	×	400	400	400	400	400	400
４５	－	小役Ｂ０３	×	400	400	400	400	400	400
４６	－	小役Ｂ０４	×	400	400	400	400	400	400
４７	－	小役Ｂ０５	×	400	400	400	400	400	400
４８	－	小役Ｂ０６	×	400	400	400	400	400	400
４９	－	小役Ｂ０７	×	400	400	400	400	400	400
５０	－	小役Ｂ０８	×	400	400	400	400	400	400
５１	－	小役Ｂ０９	×	400	400	400	400	400	400
５２	－	小役Ｂ１０	×	400	400	400	400	400	400
５３	－	小役Ｂ１１	×	400	400	400	400	400	400
５４	－	小役Ｂ１２	×	400	400	400	400	400	400
５５	－	小役Ｂ１３	×	400	400	400	400	400	400
５６	－	小役Ｂ１４	×	400	400	400	400	400	400
５７	－	小役Ｂ１５	×	400	400	400	400	400	400
５８	－	小役Ｂ１６	×	400	400	400	400	400	400
５９	－	小役Ｂ１７	×	400	400	400	400	400	400
６０	－	小役Ｂ１８	×	400	400	400	400	400	400
６１	－	小役Ｂ１９	×	400	400	400	400	400	400
６２	－	小役Ｂ２０	×	400	400	400	400	400	400
６３	－	小役Ｂ２１	×	400	400	400	400	400	400
６４	－	小役Ｂ２２	×	400	400	400	400	400	400
６５	－	小役Ｂ２３	×	400	400	400	400	400	400
６６	－	小役Ｂ２４	×	400	400	400	400	400	400
６７	－	小役Ｃ	－	0	0	0	0	0	0
６８	－	小役Ｄ	－	0	0	0	0	0	0
６９	－	小役Ｅ	－	0	0	0	0	0	0
７０	－	小役Ｆ	×	30574	30574	30574	30574	30574	30574
７１	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
７２	－	小役Ｈ	－	0	0	0	0	0	0
１ＢＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				40174	40174	40174	40174	40174	40174

【図３２９】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「２」（イレギュラー）（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
０	非当選		－	0	0	0	0	0	0
１	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
２	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
３	－	リプレイＡ	×	25632	25632	25632	25632	25632	25632
４	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
５	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
６	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
７	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
８	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
９	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	小役Ａ０１	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	小役Ａ０２	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	小役Ａ０３	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０４	－	0	0	0	0	0	0
２３	－	小役Ａ０５	－	0	0	0	0	0	0
２４	－	小役Ａ０６	－	0	0	0	0	0	0
２５	－	小役Ａ０７	－	0	0	0	0	0	0
２６	－	小役Ａ０８	－	0	0	0	0	0	0
２７	－	小役Ａ０９	－	0	0	0	0	0	0
２８	－	小役Ａ１０	－	0	0	0	0	0	0
２９	－	小役Ａ１１	－	0	0	0	0	0	0
３０	－	小役Ａ１２	－	0	0	0	0	0	0
３１	－	小役Ａ１３	－	0	0	0	0	0	0
３２	－	小役Ａ１４	－	0	0	0	0	0	0
３３	－	小役Ａ１５	－	0	0	0	0	0	0
３４	－	小役Ａ１６	－	0	0	0	0	0	0
３５	－	小役Ａ１７	－	0	0	0	0	0	0
３６	－	小役Ａ１８	－	0	0	0	0	0	0
３７	－	小役Ａ１９	－	0	0	0	0	0	0
３８	－	小役Ａ２０	－	0	0	0	0	0	0
３９	－	小役Ａ２１	－	0	0	0	0	0	0
４０	－	小役Ａ２２	－	0	0	0	0	0	0
４１	－	小役Ａ２３	－	0	0	0	0	0	0
４２	－	小役Ａ２４	－	0	0	0	0	0	0

【図３３０】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＴ１かつ１ＢＢＢ内部中、規定数「２」（イレギュラー）（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	×	400	400	400	400	400	400
４４	－	小役Ｂ０２	×	400	400	400	400	400	400
４５	－	小役Ｂ０３	×	400	400	400	400	400	400
４６	－	小役Ｂ０４	×	400	400	400	400	400	400
４７	－	小役Ｂ０５	×	400	400	400	400	400	400
４８	－	小役Ｂ０６	×	400	400	400	400	400	400
４９	－	小役Ｂ０７	×	400	400	400	400	400	400
５０	－	小役Ｂ０８	×	400	400	400	400	400	400
５１	－	小役Ｂ０９	×	400	400	400	400	400	400
５２	－	小役Ｂ１０	×	400	400	400	400	400	400
５３	－	小役Ｂ１１	×	400	400	400	400	400	400
５４	－	小役Ｂ１２	×	400	400	400	400	400	400
５５	－	小役Ｂ１３	×	400	400	400	400	400	400
５６	－	小役Ｂ１４	×	400	400	400	400	400	400
５７	－	小役Ｂ１５	×	400	400	400	400	400	400
５８	－	小役Ｂ１６	×	400	400	400	400	400	400
５９	－	小役Ｂ１７	×	400	400	400	400	400	400
６０	－	小役Ｂ１８	×	400	400	400	400	400	400
６１	－	小役Ｂ１９	×	400	400	400	400	400	400
６２	－	小役Ｂ２０	×	400	400	400	400	400	400
６３	－	小役Ｂ２１	×	400	400	400	400	400	400
６４	－	小役Ｂ２２	×	400	400	400	400	400	400
６５	－	小役Ｂ２３	×	400	400	400	400	400	400
６６	－	小役Ｂ２４	×	400	400	400	400	400	400
６７	－	小役Ｃ	－	0	0	0	0	0	0
６８	－	小役Ｄ	－	0	0	0	0	0	0
６９	－	小役Ｅ	－	0	0	0	0	0	0
７０	－	小役Ｆ	×	30574	30574	30574	30574	30574	30574
７１	－	小役Ｇ	－	0	0	0	0	0	0
７２	－	小役Ｈ	－	0	0	0	0	0	0
１ＢＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				25632	25632	25632	25632	25632	25632
小役合算値				40174	40174	40174	40174	40174	40174

【図３３１】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＢＡ作動中、規定数「３」（イレギュラー）（１）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選		×	24470	24470	24470	24470	24470	24470
1	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
2	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
3	－	リプレイＡ	×	1571	1571	1571	1571	1571	1571
4	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
5	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
6	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
7	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
8	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
9	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	小役Ａ０１	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	小役Ａ０２	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	小役Ａ０３	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０４	－	0	0	0	0	0	0
２３	－	小役Ａ０５	－	0	0	0	0	0	0
２４	－	小役Ａ０６	－	0	0	0	0	0	0
２５	－	小役Ａ０７	－	0	0	0	0	0	0
２６	－	小役Ａ０８	－	0	0	0	0	0	0
２７	－	小役Ａ０９	－	0	0	0	0	0	0
２８	－	小役Ａ１０	－	0	0	0	0	0	0
２９	－	小役Ａ１１	－	0	0	0	0	0	0
３０	－	小役Ａ１２	－	0	0	0	0	0	0
３１	－	小役Ａ１３	－	0	0	0	0	0	0
３２	－	小役Ａ１４	－	0	0	0	0	0	0
３３	－	小役Ａ１５	－	0	0	0	0	0	0
３４	－	小役Ａ１６	－	0	0	0	0	0	0
３５	－	小役Ａ１７	－	0	0	0	0	0	0
３６	－	小役Ａ１８	－	0	0	0	0	0	0
３７	－	小役Ａ１９	－	0	0	0	0	0	0
３８	－	小役Ａ２０	－	0	0	0	0	0	0
３９	－	小役Ａ２１	－	0	0	0	0	0	0
４０	－	小役Ａ２２	－	0	0	0	0	0	0
４１	－	小役Ａ２３	－	0	0	0	0	0	0
４２	－	小役Ａ２４	－	0	0	0	0	0	0

【図３３２】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＢＡ作動中、規定数「３」（イレギュラー）（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	－	0	0	0	0	0	0
４４	－	小役Ｂ０２	－	0	0	0	0	0	0
４５	－	小役Ｂ０３	－	0	0	0	0	0	0
４６	－	小役Ｂ０４	－	0	0	0	0	0	0
４７	－	小役Ｂ０５	－	0	0	0	0	0	0
４８	－	小役Ｂ０６	－	0	0	0	0	0	0
４９	－	小役Ｂ０７	－	0	0	0	0	0	0
５０	－	小役Ｂ０８	－	0	0	0	0	0	0
５１	－	小役Ｂ０９	－	0	0	0	0	0	0
５２	－	小役Ｂ１０	－	0	0	0	0	0	0
５３	－	小役Ｂ１１	－	0	0	0	0	0	0
５４	－	小役Ｂ１２	－	0	0	0	0	0	0
５５	－	小役Ｂ１３	－	0	0	0	0	0	0
５６	－	小役Ｂ１４	－	0	0	0	0	0	0
５７	－	小役Ｂ１５	－	0	0	0	0	0	0
５８	－	小役Ｂ１６	－	0	0	0	0	0	0
５９	－	小役Ｂ１７	－	0	0	0	0	0	0
６０	－	小役Ｂ１８	－	0	0	0	0	0	0
６１	－	小役Ｂ１９	－	0	0	0	0	0	0
６２	－	小役Ｂ２０	－	0	0	0	0	0	0
６３	－	小役Ｂ２１	－	0	0	0	0	0	0
６４	－	小役Ｂ２２	－	0	0	0	0	0	0
６５	－	小役Ｂ２３	－	0	0	0	0	0	0
６６	－	小役Ｂ２４	－	0	0	0	0	0	0
６７	－	小役Ｃ	－	0	0	0	0	0	0
６８	－	小役Ｄ	－	0	0	0	0	0	0
６９	－	小役Ｅ	－	0	0	0	0	0	0
７０	－	小役Ｆ	－	0	0	0	0	0	0
７１	－	小役Ｇ	×	6450	6450	6450	6450	6450	6450
７２	－	小役Ｈ	×	33045	33045	33045	33045	33045	33045
１ＢＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				1571	1571	1571	1571	1571	1571
小役合算値				39495	39495	39495	39495	39495	39495

【図３３３】

＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＢＢ作動中、規定数「３」（イレギュラー）（１）

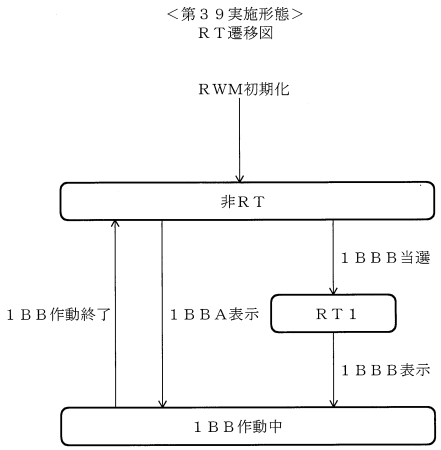
当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選		×	16383	16383	16383	16383	16383	16383
1	１ＢＢＡ	－	－	0	0	0	0	0	0
2	１ＢＢＢ	－	－	0	0	0	0	0	0
3	－	リプレイＡ	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978
4	－	リプレイＢ	－	0	0	0	0	0	0
5	－	リプレイＣ	－	0	0	0	0	0	0
6	－	リプレイＤ	－	0	0	0	0	0	0
7	－	リプレイＥ	－	0	0	0	0	0	0
8	－	リプレイＦ	－	0	0	0	0	0	0
9	－	リプレイＧ	－	0	0	0	0	0	0
１０	－	リプレイＨ	－	0	0	0	0	0	0
１１	－	リプレイＩ	－	0	0	0	0	0	0
１２	－	リプレイＪ	－	0	0	0	0	0	0
１３	－	リプレイＫ	－	0	0	0	0	0	0
１４	－	リプレイＬ	－	0	0	0	0	0	0
１５	－	リプレイＭ	－	0	0	0	0	0	0
１６	－	リプレイＮ	－	0	0	0	0	0	0
１７	－	リプレイＯ	－	0	0	0	0	0	0
１８	－	リプレイＰ	－	0	0	0	0	0	0
１９	－	小役Ａ０１	－	0	0	0	0	0	0
２０	－	小役Ａ０２	－	0	0	0	0	0	0
２１	－	小役Ａ０３	－	0	0	0	0	0	0
２２	－	小役Ａ０４	－	0	0	0	0	0	0
２３	－	小役Ａ０５	－	0	0	0	0	0	0
２４	－	小役Ａ０６	－	0	0	0	0	0	0
２５	－	小役Ａ０７	－	0	0	0	0	0	0
２６	－	小役Ａ０８	－	0	0	0	0	0	0
２７	－	小役Ａ０９	－	0	0	0	0	0	0
２８	－	小役Ａ１０	－	0	0	0	0	0	0
２９	－	小役Ａ１１	－	0	0	0	0	0	0
３０	－	小役Ａ１２	－	0	0	0	0	0	0
３１	－	小役Ａ１３	－	0	0	0	0	0	0
３２	－	小役Ａ１４	－	0	0	0	0	0	0
３３	－	小役Ａ１５	－	0	0	0	0	0	0
３４	－	小役Ａ１６	－	0	0	0	0	0	0
３５	－	小役Ａ１７	－	0	0	0	0	0	0
３６	－	小役Ａ１８	－	0	0	0	0	0	0
３７	－	小役Ａ１９	－	0	0	0	0	0	0
３８	－	小役Ａ２０	－	0	0	0	0	0	0
３９	－	小役Ａ２１	－	0	0	0	0	0	0
４０	－	小役Ａ２２	－	0	0	0	0	0	0
４１	－	小役Ａ２３	－	0	0	0	0	0	0
４２	－	小役Ａ２４	－	0	0	0	0	0	0

【図３３４】

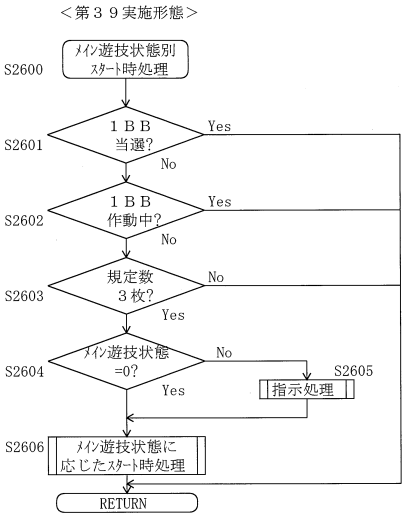
＜第３９実施形態＞
置数表：ＲＢＢ作動中、規定数「３」（イレギュラー）（２）

当選番号	条件装置 役物	条件装置 小役及びﾘﾌﾟﾚｲ	有利区間抽選	置数 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
４３	－	小役Ｂ０１	－	0	0	0	0	0	0
４４	－	小役Ｂ０２	－	0	0	0	0	0	0
４５	－	小役Ｂ０３	－	0	0	0	0	0	0
４６	－	小役Ｂ０４	－	0	0	0	0	0	0
４７	－	小役Ｂ０５	－	0	0	0	0	0	0
４８	－	小役Ｂ０６	－	0	0	0	0	0	0
４９	－	小役Ｂ０７	－	0	0	0	0	0	0
５０	－	小役Ｂ０８	－	0	0	0	0	0	0
５１	－	小役Ｂ０９	－	0	0	0	0	0	0
５２	－	小役Ｂ１０	－	0	0	0	0	0	0
５３	－	小役Ｂ１１	－	0	0	0	0	0	0
５４	－	小役Ｂ１２	－	0	0	0	0	0	0
５５	－	小役Ｂ１３	－	0	0	0	0	0	0
５６	－	小役Ｂ１４	－	0	0	0	0	0	0
５７	－	小役Ｂ１５	－	0	0	0	0	0	0
５８	－	小役Ｂ１６	－	0	0	0	0	0	0
５９	－	小役Ｂ１７	－	0	0	0	0	0	0
６０	－	小役Ｂ１８	－	0	0	0	0	0	0
６１	－	小役Ｂ１９	－	0	0	0	0	0	0
６２	－	小役Ｂ２０	－	0	0	0	0	0	0
６３	－	小役Ｂ２１	－	0	0	0	0	0	0
６４	－	小役Ｂ２２	－	0	0	0	0	0	0
６５	－	小役Ｂ２３	－	0	0	0	0	0	0
６６	－	小役Ｂ２４	－	0	0	0	0	0	0
６７	－	小役Ｃ	－	0	0	0	0	0	0
６８	－	小役Ｄ	－	0	0	0	0	0	0
６９	－	小役Ｅ	－	0	0	0	0	0	0
７０	－	小役Ｆ	－	0	0	0	0	0	0
７１	－	小役Ｇ	×	6670	6670	6670	6670	6670	6670
７２	－	小役Ｈ	×	33505	33505	33505	33505	33505	33505
１ＢＢ合算値				0	0	0	0	0	0
リプレイ合算値				8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値				40175	40175	40175	40175	40175	40175

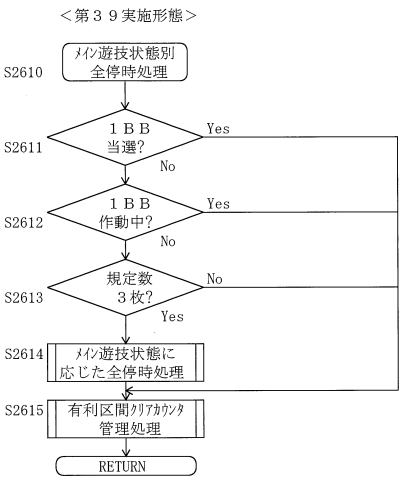
【図３３５】



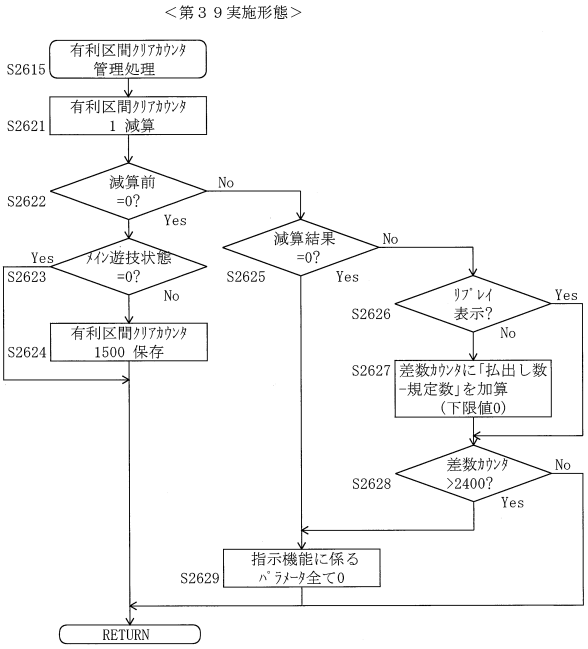
【図３３６】



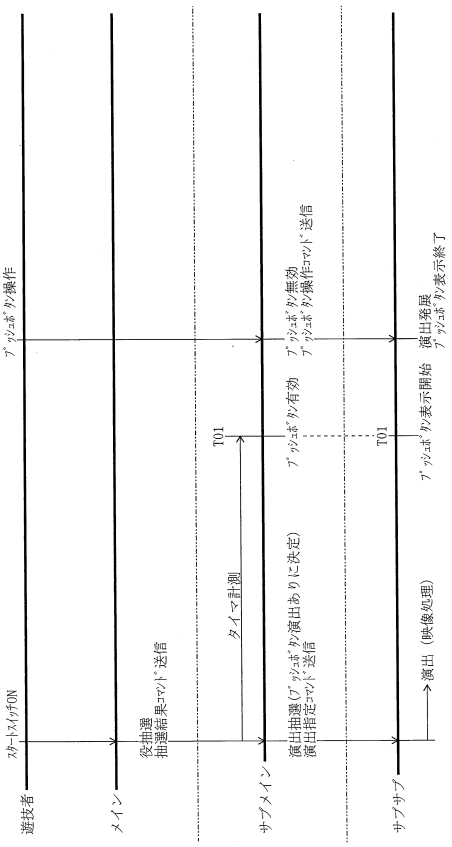
【図３３７】



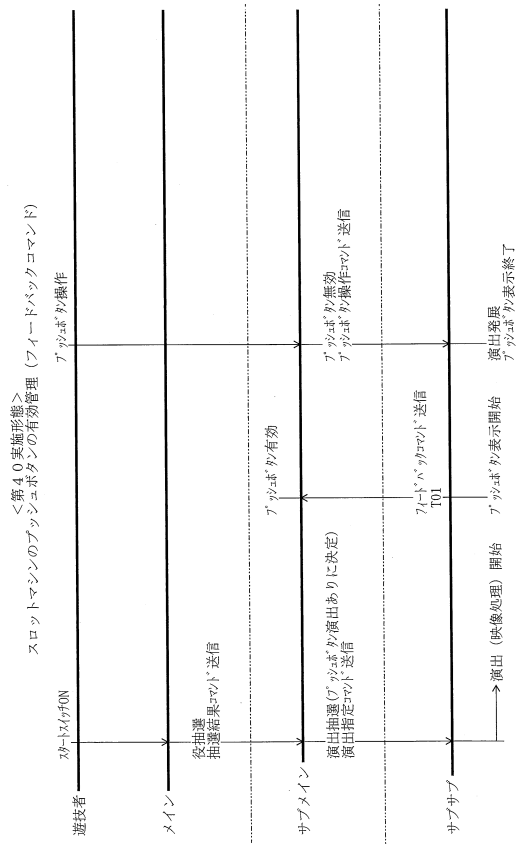
【図３３８】



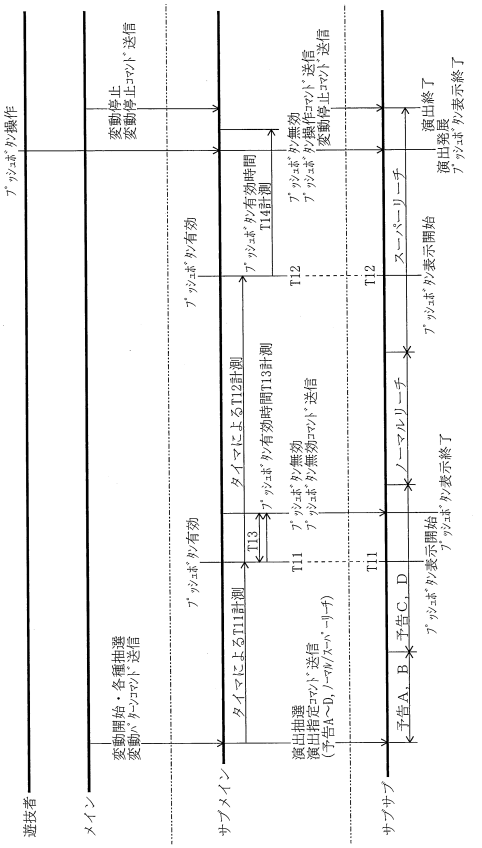
【図３３９】



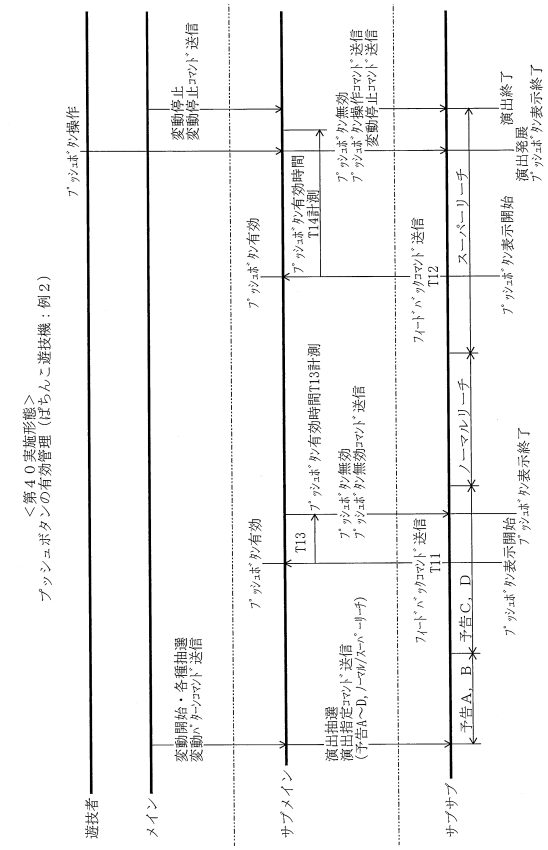
【図３４０】



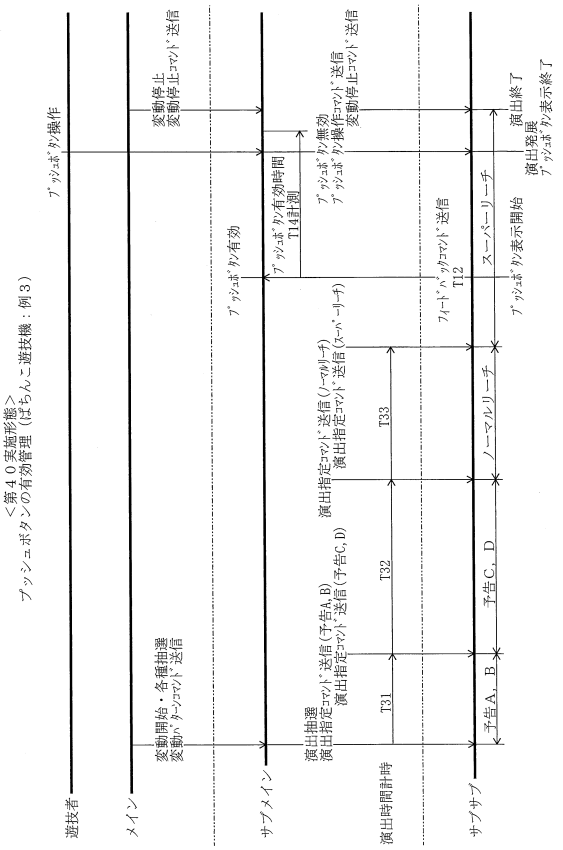
【図３４１】



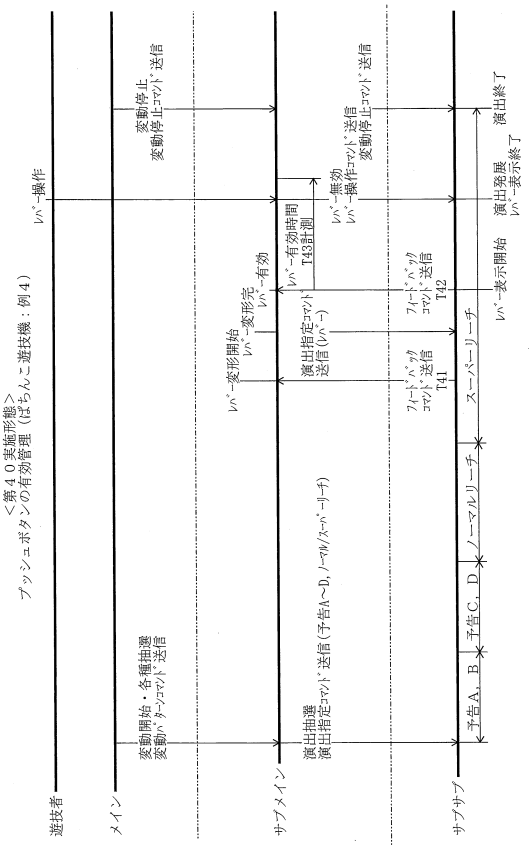
【図３４２】



【図３４３】



【図３４４】



【図３４５】

＜第４１実施形態＞

1ﾁｯﾌﾟﾏｲｸﾛﾌﾟﾛｾｯｻ

メインＣＰＵ５５

内蔵メモリー		
(内蔵)ＲＯＭ54	使用領域	制御領域 ｱﾄﾞﾚｽ0000H～11FFH
		データ領域 ｱﾄﾞﾚｽ1200H～1FFFH
	使用領域外	制御領域 ｱﾄﾞﾚｽ2000H～22FFH
		データ領域 ｱﾄﾞﾚｽ2300H～
	その他(プログラム管理エリア等)	
(内蔵)ＲＷＭ53	使用領域	作業領域 ｱﾄﾞﾚｽF000H～F1CFH
		スタック領域 ｱﾄﾞﾚｽF1D0H～F1FFH
	未使用領域 ｱﾄﾞﾚｽF200H～F20FH	
	使用領域外	作業領域 ｱﾄﾞﾚｽF210H～F3E7H
		スタック領域 ｱﾄﾞﾚｽF3E8H～F3FFH
その他	内蔵レジスタエリア 未使用領域 等	

【図３４６】

＜第４１実施形態；ＲＷＭ５３の使用領域＞

アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称
Ｆ０００	_NB_RANK	1	設定値データ：0～5(D)
Ｆ００１	_NB_RANK_DSP	1	設定値表示データ：1～6(D)
Ｆ０１０	_NB_CREDIT	1	ｸﾚｼﾞｯﾄ数ﾃﾞｰﾀ(ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76に表示するﾃﾞｰﾀ)
Ｆ０１１	_NB_PAYOUT	1	獲得数ﾃﾞｰﾀ(獲得数表示LED78に表示するﾃﾞｰﾀ)
Ｆ０３０	_FL_ACTION	1	作動状態フラグ Ｄ０ リプレイ Ｄ１ 未使用 Ｄ２ １ＢＢ Ｄ３ ＲＢ Ｄ４ 未使用 Ｄ５ 未使用 Ｄ６ 未使用 Ｄ７ 未使用 遊技開始ｾｯﾄ処理で更新。 D0は、遊技終了ﾁｪｯｸ処理でｸﾘｱ。
Ｆ０４０	_NB_PAY_MEDAL	1	払出し数データ：0～15(D)
Ｆ０４１	_BF_PAY_MEDAL	1	払出し数データバッファ：0～15(D)
Ｆ０４２	_NB_REP_MEDAL	1	自動ベット数データ：2又は3(D)
Ｆ０４３	_NB_PLAY_MEDAL	1	ベット数データ：0～3(D)
Ｆ０４４		1	状態表示ＬＥＤ点灯データ Ｄ０ 遊技開始表示LED79d Ｄ１ 投入表示LED79e Ｄ２ ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f Ｄ３ 未使用 Ｄ４ 未使用 Ｄ５ 未使用 Ｄ６ 未使用 Ｄ７ 未使用 1:点灯 0:消灯
Ｆ０５１	_CT_LED_DSP1	1	ＬＥＤ表示カウンタ１ 範囲：00010000～00000001
Ｆ０５２	_FL_LED_DSP	1	ＬＥＤ表示要求フラグ 通常中 00001111(B) 設定変更中 00010000(B) 設定確認中 00010000(B)
Ｆ０６１	_NB_ADV_KND	1	有利区間種別フラグ 通常区間 00000000(B) 有利区間 00000001(B)
Ｆ０６２	_FL_ADV_LED	1	有利区間表示ＬＥＤフラグ 消灯 00000000(B) 点灯 00000001(B)
Ｆ０６３	_CT_ADV_CLR	2	有利区間クリアカウンタ 初期値：1500(D)
Ｆ０６５	_SC_24HGAME	2	差数カウンタ(MYｶｳﾝﾀ)：0～2414(D)
Ｆ０６７	_FL_AT_KND	1	ＡＴフラグ ＡＴ中 00000001(B) 非ＡＴ中 00000000(B)
Ｆ０６８	_CT_ART	2	ＡＴ遊技回数カウンタ
Ｆ１Ｄ０		４８	スタック領域

【図３４７】

＜第４１実施形態；ＲＷＭ５３の使用領域外（１）＞

アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称
Ｆ２１０	_SC_4HGAME	2	４００ゲームカウンタ
Ｆ２１２	_SN_RING_NO	1	リングバッファ番号
Ｆ２１３	_SB_ALL_PAY0	2	総払出しリングバッファ０
Ｆ２１５	_SB_ALL_PAY1	2	総払出しリングバッファ１
Ｆ２１７	_SB_ALL_PAY2	2	総払出しリングバッファ２
Ｆ２１９	_SB_ALL_PAY3	2	総払出しリングバッファ３
Ｆ２１Ｂ	_SB_ALL_PAY4	2	総払出しリングバッファ４
Ｆ２１Ｄ	_SB_ALL_PAY5	2	総払出しリングバッファ５
Ｆ２１Ｆ	_SB_ALL_PAY6	2	総払出しリングバッファ６
Ｆ２２１	_SB_ALL_PAY7	2	総払出しリングバッファ７
Ｆ２２３	_SB_ALL_PAY8	2	総払出しリングバッファ８
Ｆ２２５	_SB_ALL_PAY9	2	総払出しリングバッファ９
Ｆ２２７	_SB_ALL_PAY10	2	総払出しリングバッファ１０
Ｆ２２９	_SB_ALL_PAY11	2	総払出しリングバッファ１１
Ｆ２２Ｂ	_SB_ALL_PAY12	2	総払出しリングバッファ１２
Ｆ２２Ｄ	_SB_ALL_PAY13	2	総払出しリングバッファ１３
Ｆ２２Ｆ	_SB_ALL_PAY14	2	総払出しリングバッファ１４
Ｆ２３１	_SB_6Y_PAY0	2	連続役物払出しリングバッファ０
Ｆ２３３	_SB_6Y_PAY1	2	連続役物払出しリングバッファ１
Ｆ２３５	_SB_6Y_PAY2	2	連続役物払出しリングバッファ２
Ｆ２３７	_SB_6Y_PAY3	2	連続役物払出しリングバッファ３
Ｆ２３９	_SB_6Y_PAY4	2	連続役物払出しリングバッファ４
Ｆ２３Ｂ	_SB_6Y_PAY5	2	連続役物払出しリングバッファ５
Ｆ２３Ｄ	_SB_6Y_PAY6	2	連続役物払出しリングバッファ６
Ｆ２３Ｆ	_SB_6Y_PAY7	2	連続役物払出しリングバッファ７
Ｆ２４１	_SB_6Y_PAY8	2	連続役物払出しリングバッファ８
Ｆ２４３	_SB_6Y_PAY9	2	連続役物払出しリングバッファ９
Ｆ２４５	_SB_6Y_PAY10	2	連続役物払出しリングバッファ１０
Ｆ２４７	_SB_6Y_PAY11	2	連続役物払出しリングバッファ１１
Ｆ２４９	_SB_6Y_PAY12	2	連続役物払出しリングバッファ１２
Ｆ２４Ｂ	_SB_6Y_PAY13	2	連続役物払出しリングバッファ１３
Ｆ２４Ｄ	_SB_6Y_PAY14	2	連続役物払出しリングバッファ１４
Ｆ２４Ｆ	_SB_7Y_PAY0	2	役物払出しリングバッファ０
Ｆ２５１	_SB_7Y_PAY1	2	役物払出しリングバッファ１
Ｆ２５３	_SB_7Y_PAY2	2	役物払出しリングバッファ２
Ｆ２５５	_SB_7Y_PAY3	2	役物払出しリングバッファ３
Ｆ２５７	_SB_7Y_PAY4	2	役物払出しリングバッファ４
Ｆ２５９	_SB_7Y_PAY5	2	役物払出しリングバッファ５
Ｆ２５Ｂ	_SB_7Y_PAY6	2	役物払出しリングバッファ６
Ｆ２５Ｄ	_SB_7Y_PAY7	2	役物払出しリングバッファ７
Ｆ２５Ｆ	_SB_7Y_PAY8	2	役物払出しリングバッファ８
Ｆ２６１	_SB_7Y_PAY9	2	役物払出しリングバッファ９
Ｆ２６３	_SB_7Y_PAY10	2	役物払出しリングバッファ１０
Ｆ２６５	_SB_7Y_PAY11	2	役物払出しリングバッファ１１
Ｆ２６７	_SB_7Y_PAY12	2	役物払出しリングバッファ１２
Ｆ２６９	_SB_7Y_PAY13	2	役物払出しリングバッファ１３
Ｆ２６Ｂ	_SB_7Y_PAY14	2	役物払出しリングバッファ１４

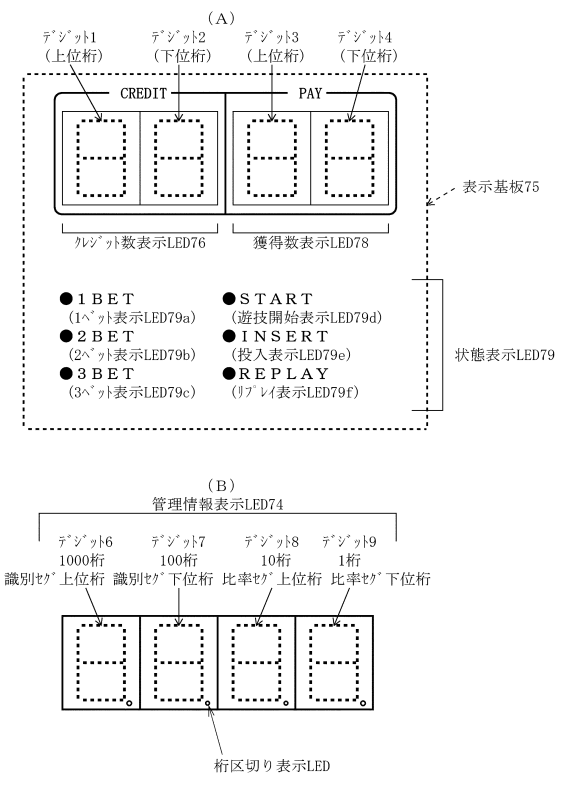
【図３４８】

＜第４１実施形態；ＲＷＭ５３の使用領域外（２）＞

アドレス	ラベル名	ﾊﾞｲﾄ数	名称
Ｆ２６Ｄ	_SC_ALL_GAME	3	総遊技回数カウンタ
Ｆ２７０	_SC_7P_PAY	3	指示込役物カウンタ
Ｆ２７３	_SC_ALLR_PAY	3	総払出し(６０００回)カウンタ
Ｆ２７６	_SC_6Y_PAY	3	連続役物払出し(６０００回)カウンタ
Ｆ２７９	_SC_7Y_PAY	3	役物払出し(６０００回)カウンタ
Ｆ２７Ｃ	_SC_ALL_PAY	3	総払出し(累計)カウンタ
Ｆ２７Ｆ	_SC_6A_PAY	3	連続役物払出し(累計)カウンタ
Ｆ２８２	_SC_7A_PAY	3	役物払出し(累計)カウンタ
Ｆ２８５	_SC_5H_GAME	3	役物等状態カウンタ
Ｆ２８８	_SN_7P_DSP	1	指示込役物比率データ
Ｆ２８９	_SN_6Y_DSP	1	連続役物比率(６０００回)データ
Ｆ２８Ａ	_SN_7Y_DSP	1	役物比率(６０００回)データ
Ｆ２８Ｂ	_SN_6A_DSP	1	連続役物比率(累計)データ
Ｆ２８Ｃ	_SN_7A_DSP	1	役物比率(累計)データ
Ｆ２８Ｄ	_SN_5H_GAME	1	役物等状態比率データ
Ｆ２８Ｅ	_SB_CAL_RESULT	1	計算結果バッファ
Ｆ２８Ｆ	_SF_LIMIT_CNT	1	カウント上限フラグ D2～D7:未使用 D1 払出し枚数上限ﾌﾗｸﾞ D0 遊技回数上限ﾌﾗｸﾞ
Ｆ２９０	_SB_LIMIT_PAY	1	払出し枚数上限バッファ
Ｆ２９１	_SF_LED_FLASH	1	点滅要求フラグ D7 175000回点滅ﾌﾗｸﾞ D6 6000回点滅ﾌﾗｸﾞ D5 役物等状態比率点滅ﾌﾗｸﾞ D4 役物比率(累計)点滅ﾌﾗｸﾞ D3 連続役物比率(累計)点滅ﾌﾗｸﾞ D2 役物比率(6000回)点滅ﾌﾗｸﾞ D1 連続役物比率(6000回)点滅ﾌﾗｸﾞ D0 指示込役物比率点滅ﾌﾗｸﾞ
Ｆ２９２	_SN_DSP_NO	1	比率表示番号
Ｆ２９３	_SF_CHG_FLASH	1	点滅切替えフラグ　0:点灯　1:消灯
Ｆ２９４	_ST2_CHG_DSP	2	表示切替え時間(2144(4791.84ms))
Ｆ２９６	_ST1_CHG_FLASH	1	点滅切替え時間(134(299.49ms))
Ｆ２９７	_SC_LED_DSP2	1	ＬＥＤ表示カウンタ２
Ｆ２Ａ０	_SW_SUM_CHK	1	ＲＷＭチェックサムデータ
Ｆ２Ａ１	_SF_POWER_OFF	1	電源断処理済みフラグ　55H:正常 55H以外:異常
Ｆ２Ａ２	_SW_POWER_ON	1	電源断復帰データ　55H:正常　00H:異常
Ｆ２Ａ３	_SB_STACK2	2	スタックポインター時保存バッファ２
Ｆ３Ｅ８		２４	スタック領域

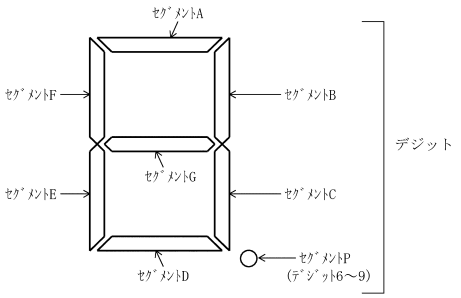
【図３４９】

＜第４１実施形態＞



【図３５０】

＜第４１実施形態＞



	ｾｸﾞﾒﾝﾄ A	ｾｸﾞﾒﾝﾄ B	ｾｸﾞﾒﾝﾄ C	ｾｸﾞﾒﾝﾄ D	ｾｸﾞﾒﾝﾄ E	ｾｸﾞﾒﾝﾄ F	ｾｸﾞﾒﾝﾄ G	ｾｸﾞﾒﾝﾄ P
ﾃﾞｼﾞｯﾄ1	クレジット数表示LED76(上位桁)							遊技開始表示LED79d
ﾃﾞｼﾞｯﾄ2	クレジット数表示LED76(下位桁)							投入表示LED79e
ﾃﾞｼﾞｯﾄ3	獲得数表示LED78(上位桁)							ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f
ﾃﾞｼﾞｯﾄ4	獲得数表示LED78(下位桁)							有利区間表示LED77
ﾃﾞｼﾞｯﾄ5	設定値表示LED73							－
ﾃﾞｼﾞｯﾄ6	管理情報表示LED74(識別ｾｸﾞ上位桁)							未使用
ﾃﾞｼﾞｯﾄ7	管理情報表示LED74(識別ｾｸﾞ下位桁)							桁区切り表示LED
ﾃﾞｼﾞｯﾄ8	管理情報表示LED74(比率ｾｸﾞ上位桁)							未使用
ﾃﾞｼﾞｯﾄ9	管理情報表示LED74(比率ｾｸﾞ下位桁)							未使用

セグメントデータ（１バイト（８ビット）データ）

ｾｸﾞﾒﾝﾄ P	ｾｸﾞﾒﾝﾄ G	ｾｸﾞﾒﾝﾄ F	ｾｸﾞﾒﾝﾄ E	ｾｸﾞﾒﾝﾄ D	ｾｸﾞﾒﾝﾄ C	ｾｸﾞﾒﾝﾄ B	ｾｸﾞﾒﾝﾄ A

【図３５１】

＜第４１実施形態＞
（デジットポート２個、セグメントポート２個）

出力ポート	ビット	信号
出力ポート２（使用領域）	Ｄ０	１ベット表示信号
	Ｄ１	２ベット表示信号
	Ｄ２	３ベット表示信号
	Ｄ３	未使用
	Ｄ４	未使用
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	データストローブ信号
出力ポート３（使用領域）	Ｄ０	デジット１信号
	Ｄ１	デジット２信号
	Ｄ２	デジット３信号
	Ｄ３	デジット４信号
	Ｄ４	デジット５信号
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート４（使用領域）ﾃﾞｼﾞｯﾄ1～5用ｾｸﾞﾒﾝﾄ信号	Ｄ０	セグメント１Ａ信号
	Ｄ１	セグメント１Ｂ信号
	Ｄ２	セグメント１Ｃ信号
	Ｄ３	セグメント１Ｄ信号
	Ｄ４	セグメント１Ｅ信号
	Ｄ５	セグメント１Ｆ信号
	Ｄ６	セグメント１Ｇ信号
	Ｄ７	セグメント１Ｐ信号
出力ポート５（使用領域）	Ｄ０	外部信号１（設定変更中信号）
	Ｄ１	外部信号２（設定確認中信号）
	Ｄ２	外部信号３（不正検知信号１）
	Ｄ３	外部信号４（不正検知信号２）
	Ｄ４	外部信号５（不正検知信号３）
	Ｄ５	外部信号６（セキュリティ信号）
	Ｄ６	メダル投入信号
	Ｄ７	メダル払出し信号
出力ポート６（使用領域外）	Ｄ０	デジット６信号
	Ｄ１	デジット７信号
	Ｄ２	デジット８信号
	Ｄ３	デジット９信号
	Ｄ４	未使用
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート７（使用領域外）ﾃﾞｼﾞｯﾄ6～9用ｾｸﾞﾒﾝﾄ信号	Ｄ０	セグメント２Ａ信号
	Ｄ１	セグメント２Ｂ信号
	Ｄ２	セグメント２Ｃ信号
	Ｄ３	セグメント２Ｄ信号
	Ｄ４	セグメント２Ｅ信号
	Ｄ５	セグメント２Ｆ信号
	Ｄ６	セグメント２Ｇ信号
	Ｄ７	セグメント２Ｐ信号

【図３５２】

＜第４１実施形態＞

ｾｸﾞﾒﾝﾄ / ﾃﾞｼﾞｯﾄ	セグメント１ セグメント１Ａ～１Ｇ	セグメント１ セグメント１Ｐ	セグメント２ セグメント２Ａ～２Ｇ	セグメント２ セグメント２Ｐ
デジット１	ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76(上位桁)	遊技開始表示LED79d		
デジット２	ｸﾚｼﾞｯﾄ数表示LED76(下位桁)	投入表示LED79e		
デジット３	獲得数表示LED78(上位桁)	ﾘﾌﾟﾚｲ表示LED79f		
デジット４	獲得数表示LED78(下位桁)	有利区間表示LED77		
デジット５	設定値表示LED73	－		
デジット６			管理情報表示LED74(識別ｾｸﾞ上位桁)	－
デジット７			管理情報表示LED74(識別ｾｸﾞ下位桁)	桁区切り表示LED
デジット８			管理情報表示LED74(比率ｾｸﾞ上位桁)	－
デジット９			管理情報表示LED74(比率ｾｸﾞ下位桁)	－

【図３５３】

＜第４１実施形態＞

（Ａ）使用領域のＬＥＤ表示カウンタ１

割込み	使用領域LED表示ｶｳﾝﾀ1(_CT_LED_DSP1)	出力ポート３（使用領域）		
		セグメント１Ａ～１Ｇ		セグメント１Ｐ
5	00000001	Ｄ０	デジット１信号(ｸﾚｼﾞｯﾄ上位)	遊技開始表示
4	00000010	Ｄ１	デジット２信号(ｸﾚｼﾞｯﾄ下位)	投入表示
3	00000100	Ｄ２	デジット３信号(獲得上位)	リプレイ表示
2	00001000	Ｄ３	デジット４信号(獲得下位)	有利区間表示
1	00010000	Ｄ４	デジット５信号(設定値)	－

（Ｂ）使用領域外のＬＥＤ表示カウンタ２

割込み	使用領域外LED表示ｶｳﾝﾀ2(_SC_LED_DSP2)	出力ポート６（使用領域外）		
		セグメント２Ａ～２Ｇ		セグメント２Ｐ
4	00000001	Ｄ０	デジット６信号(識別上位)	－
3	00000010	Ｄ１	デジット７信号(識別下位)	桁区切り表示
2	00000100	Ｄ２	デジット８信号(比率上位)	－
1	00001000	Ｄ３	デジット９信号(比率下位)	－

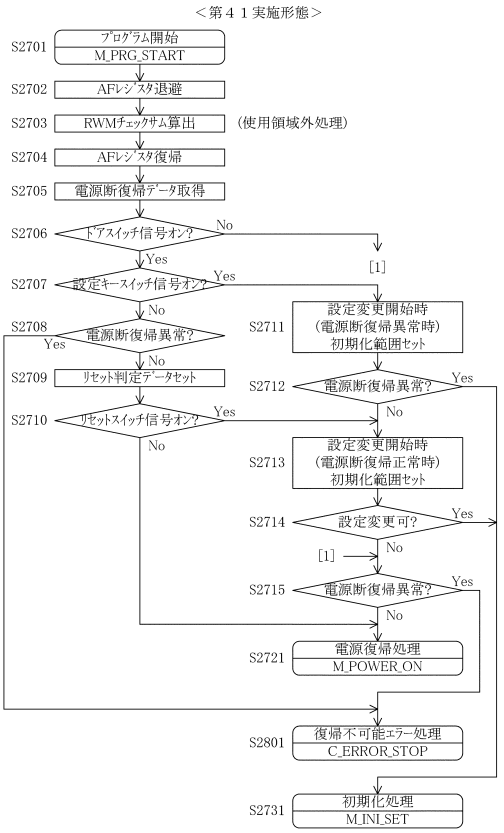
（Ｃ）ＬＥＤ表示要求フラグ（_FL_LED_DSP）

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
未使用	未使用	未使用	ﾃﾞｼﾞｯﾄ5	ﾃﾞｼﾞｯﾄ4	ﾃﾞｼﾞｯﾄ3	ﾃﾞｼﾞｯﾄ2	ﾃﾞｼﾞｯﾄ1

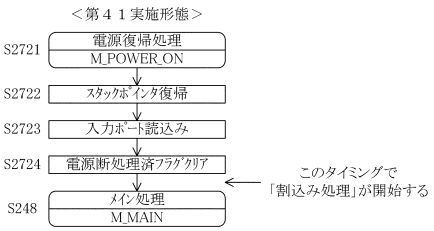
通常中：00001111(B)
設定変更中：00010000(B)
設定確認中：00010000(B)

【図３５４】

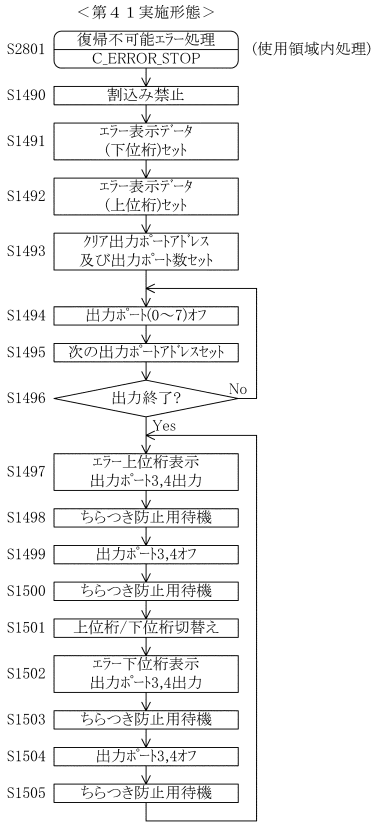
＜第４１実施形態＞



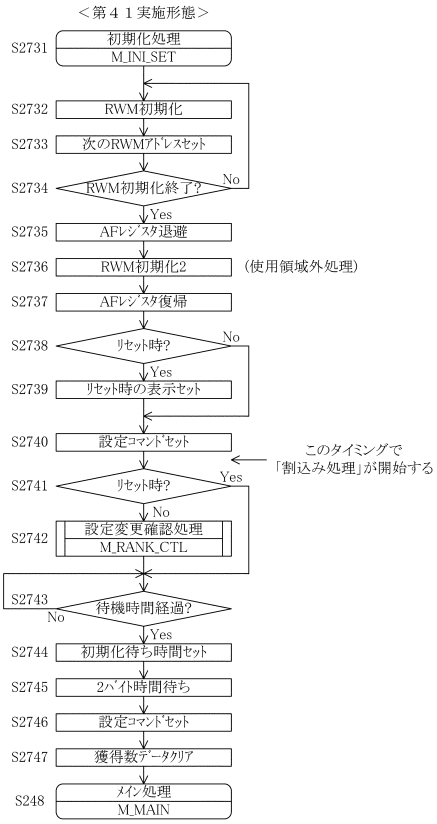
【図３５５】



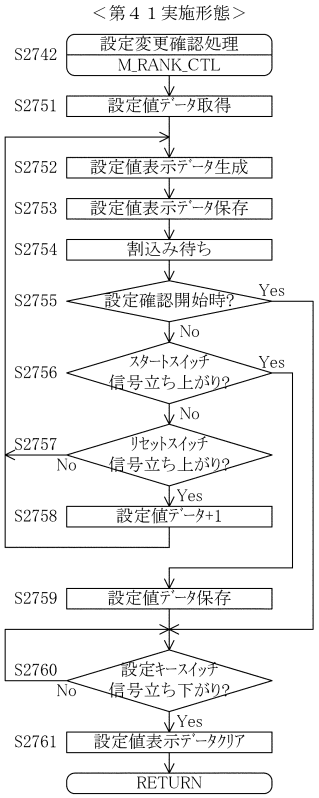
【図３５６】



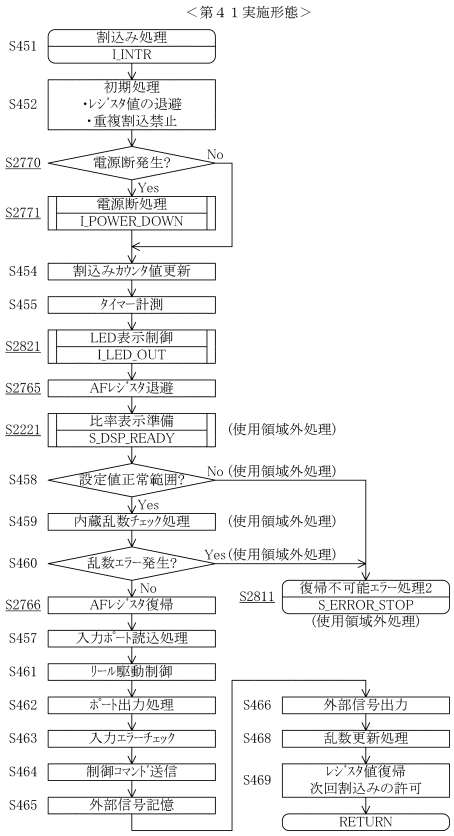
【図３５７】



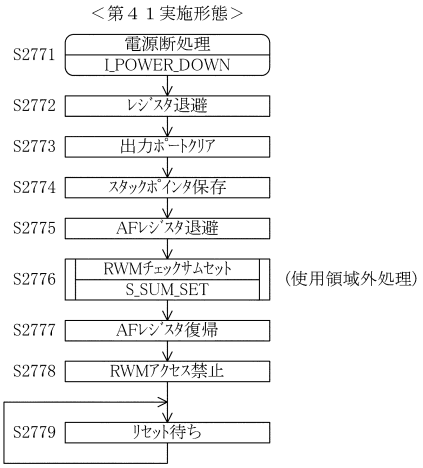
【図３５８】



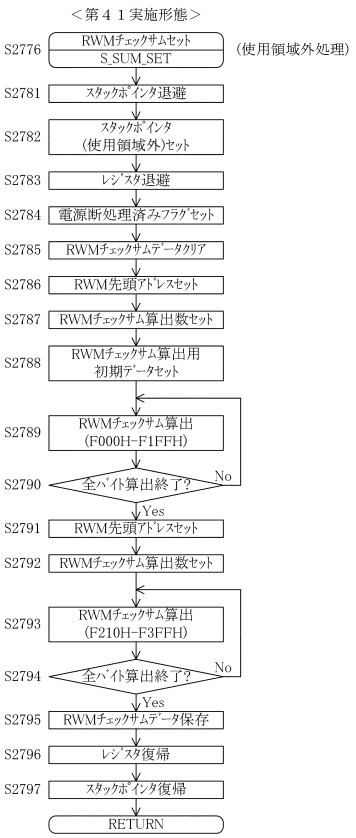
【図３５９】



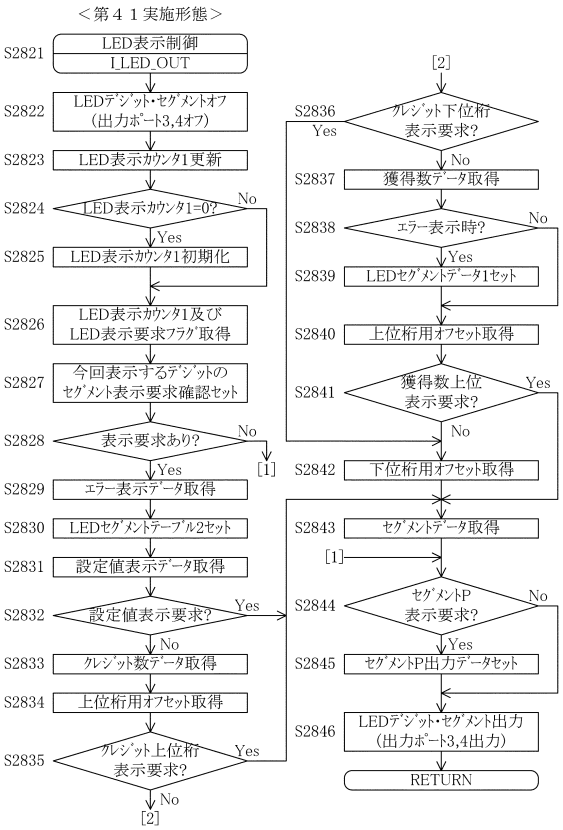
【図３６０】



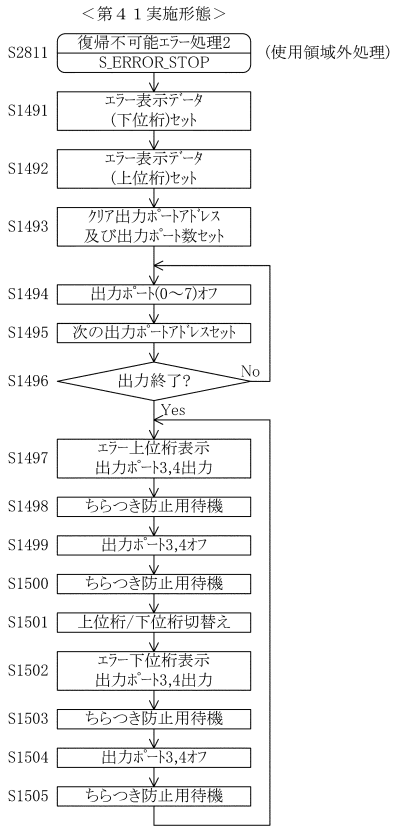
【図３６１】



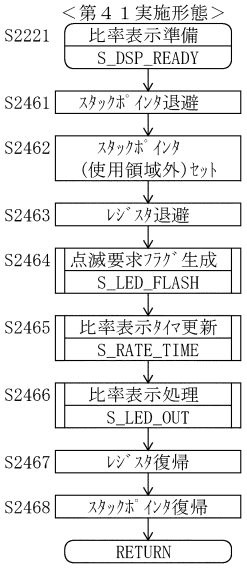
【図３６２】



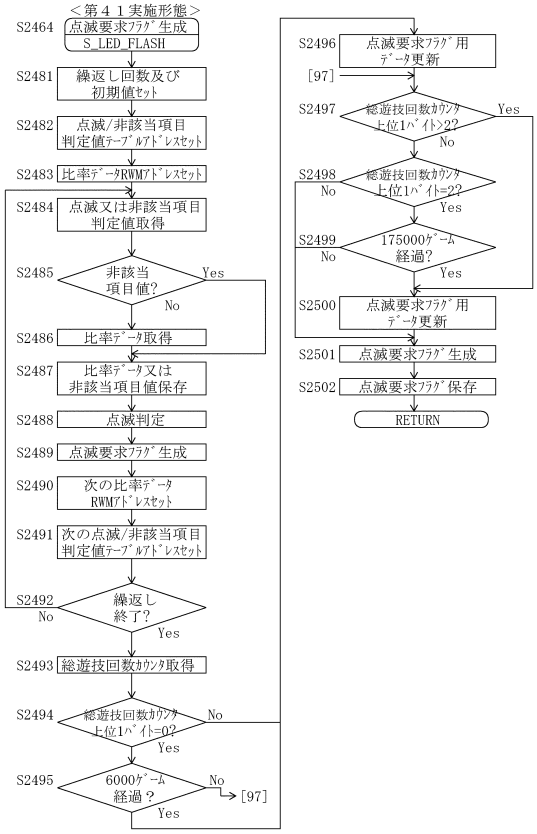
【図３６３】



【図３６４】



【図３６５】



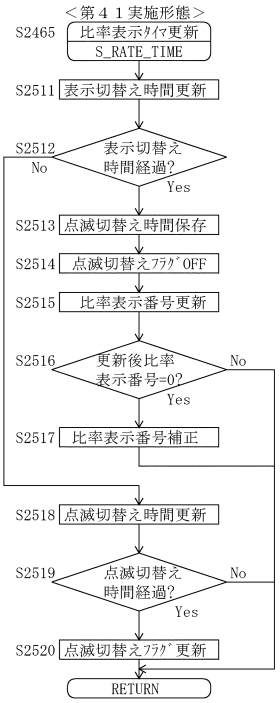
【図３６６】

＜第４１実施形態＞

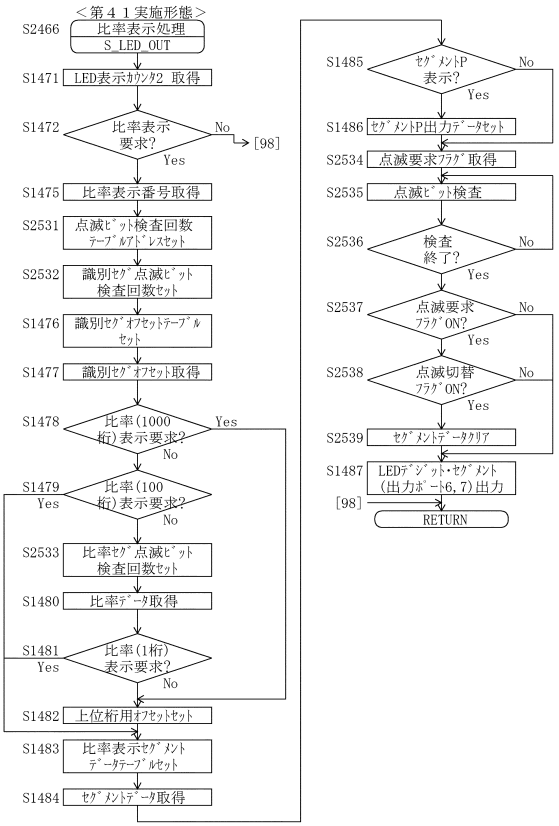
点滅／非該当項目判定値テーブル（TBL_SEG_FLASH）

２５００（Ｈ）　ＤＥＦＢ　５０（Ｈ）　；役物等状態比率
２５０１（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７０（Ｈ）　；役物比率（累計）
２５０２（Ｈ）　ＤＥＦＢ　６０（Ｈ）　；連続役物比率（累計）
２５０３（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７０（Ｈ）　；役物比率（６０００回）
２５０４（Ｈ）　ＤＥＦＢ　６０（Ｈ）　；連続役物比率（６０００回）
２５０５（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７０（Ｈ）　；指示込役物比率

【図３６７】



【図３６８】



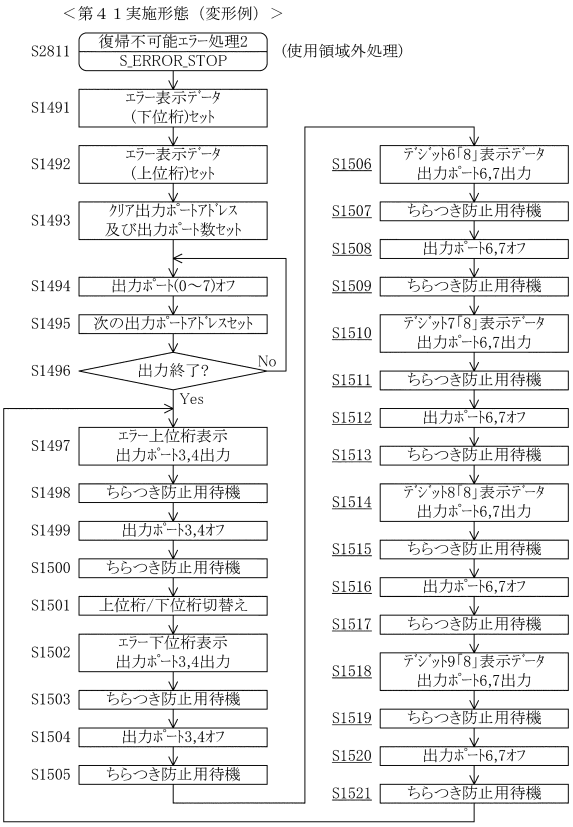
【図３６９】

＜第４１実施形態＞

点滅ビット検査回数テーブル（TBL_FLASH_CHK）

２５１０（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；指示込役物比率
２５１１（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７（Ｈ）　；連続役物比率（６０００回）
２５１２（Ｈ）　ＤＥＦＢ　７（Ｈ）　；役物比率（６０００回）
２５１３（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；連続役物比率（累計）
２５１４（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；役物比率（累計）
２５１５（Ｈ）　ＤＥＦＢ　８（Ｈ）　；役物等状態比率

【図３７０】



【図３７１】

＜第４１実施形態（変形例）＞
（デジットポート２個、セグメントポート１個）

出力ポート	ビット	信号
出力ポート２（使用領域）	Ｄ０	１ベット表示信号
	Ｄ１	２ベット表示信号
	Ｄ２	３ベット表示信号
	Ｄ３	デジット１信号
	Ｄ４	デジット２信号
	Ｄ５	デジット３信号
	Ｄ６	デジット４信号
	Ｄ７	デジット５信号
出力ポート３（使用領域）（使用領域外）	Ｄ０	セグメントＡ信号
	Ｄ１	セグメントＢ信号
	Ｄ２	セグメントＣ信号
	Ｄ３	セグメントＤ信号
	Ｄ４	セグメントＥ信号
	Ｄ５	セグメントＦ信号
	Ｄ６	セグメントＧ信号
	Ｄ７	セグメントＰ信号
出力ポート４（使用領域外）	Ｄ０	デジット６信号
	Ｄ１	デジット７信号
	Ｄ２	デジット８信号
	Ｄ３	デジット９信号
	Ｄ４	未使用
	Ｄ５	未使用
	Ｄ６	未使用
	Ｄ７	未使用
出力ポート５（使用領域）	Ｄ０	外部信号１（設定変更中信号）
	Ｄ１	外部信号２（設定確認中信号）
	Ｄ２	外部信号３（不正検知信号１）
	Ｄ３	外部信号４（不正検知信号２）
	Ｄ４	外部信号５（不正検知信号３）
	Ｄ５	外部信号６（セキュリティ信号）
	Ｄ６	メダル投入信号
	Ｄ７	メダル払出し信号

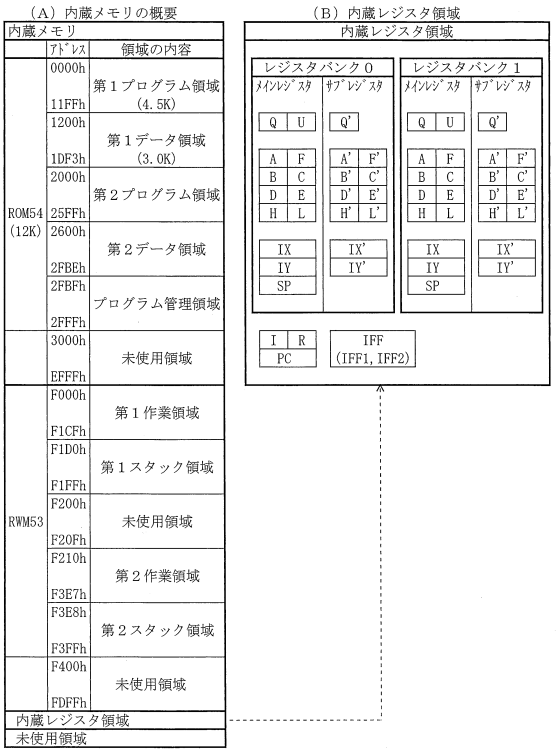
【図３７２】

＜第４１実施形態（変形例）＞
（ＬＥＤ表示カウンタ）

割込み	LED表示ｶｳﾝﾀ1 (_CT_LED_DSP1)	出力ポート３（使用領域） セグメント１Ａ～１Ｇ		出力ポート３（使用領域） セグメント１Ｐ	出力ポート６（使用領域外） セグメント２Ａ～２Ｇ		出力ポート６（使用領域外） セグメント２Ｐ
					Ｄ０	デジット６信号(種別上位)	－
					Ｄ１	デジット７信号(種別下位)	桁区切り表示
					Ｄ２	デジット８信号(数値上位)	－
					Ｄ３	デジット９信号(数値下位)	－
5	00000001	Ｄ０	デジット１信号(貯留上位)	遊技開始表示	－		－
4	00000010	Ｄ１	デジット２信号(貯留下位)	投入表示			
3	00000100	Ｄ２	デジット３信号(獲得上位)	リプレイ表示			
2	00001000	Ｄ３	デジット４信号(獲得下位)	有利区間表示			
1	00010000	Ｄ４	デジット５信号(設定値)	－			

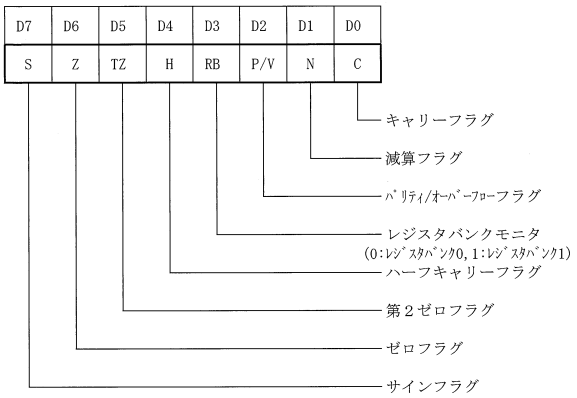
【図３７３】

＜第４２実施形態＞
メインＣＰＵ５５の内蔵メモリ

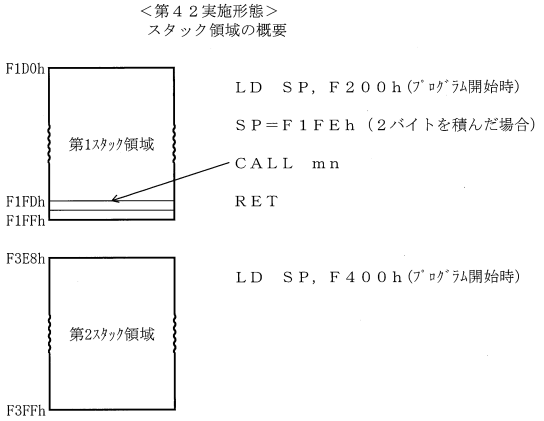


【図３７４】

＜第４２実施形態＞
Ｆレジスタ詳細



【図３７５】



【図３７６】

＜第４２実施形態＞
主要な命令

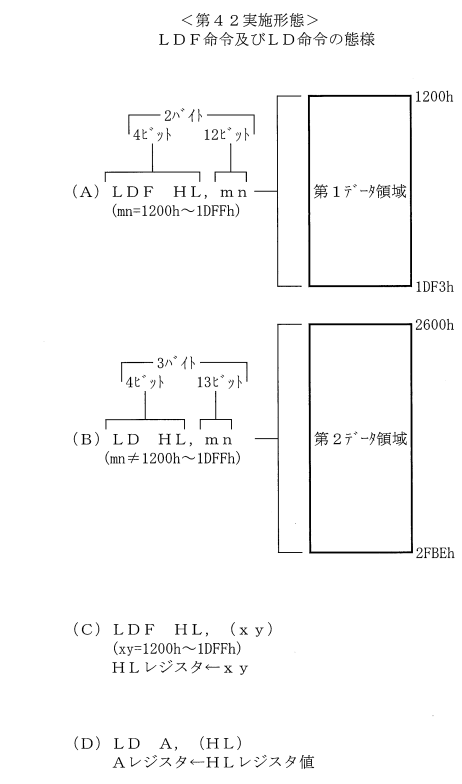
（Ａ）　ＬＤＦ　　ＨＬ，ｍｎ　　（ｍｎ＝１２００ｈ～１ＤＦＦｈ）
オペコード（関数）　オペランド（引数）

※ｍｎ≠１２００ｈ～１ＤＦＦｈの場合、
ＬＤ　　ＨＬ，ｍｎ

（Ｂ）　ＣＡＬＬＥＸ　ｍｎ
ｍｎ＝２０００ｈ～２０ＦＦｈの場合、コードサイズ２バイト
ｍｎ≠２０００ｈ～２０ＦＦｈの場合、コードサイズ４バイト

（Ｃ）　ＲＥＴＥＸ

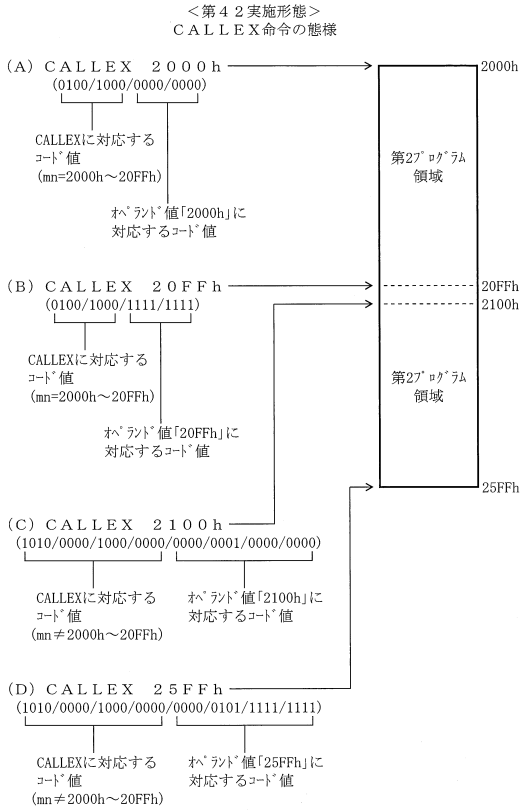
【図３７７】



（Ｃ）ＬＤＦ　ＨＬ，（ｘｙ）
(xy=1200h～1DFFh)
ＨＬレジスタ←ｘｙ

（Ｄ）ＬＤ　Ａ，（ＨＬ）
Ａレジスタ←ＨＬレジスタ値

【図３７８】

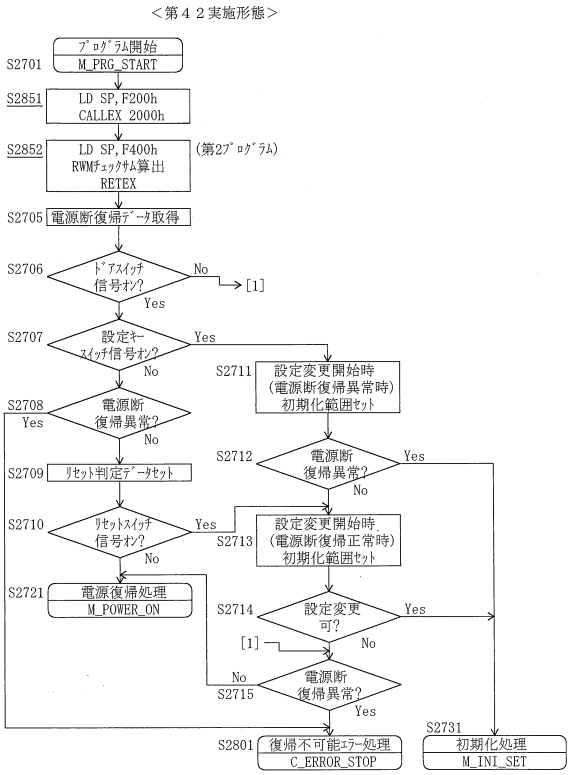


【図３７９】

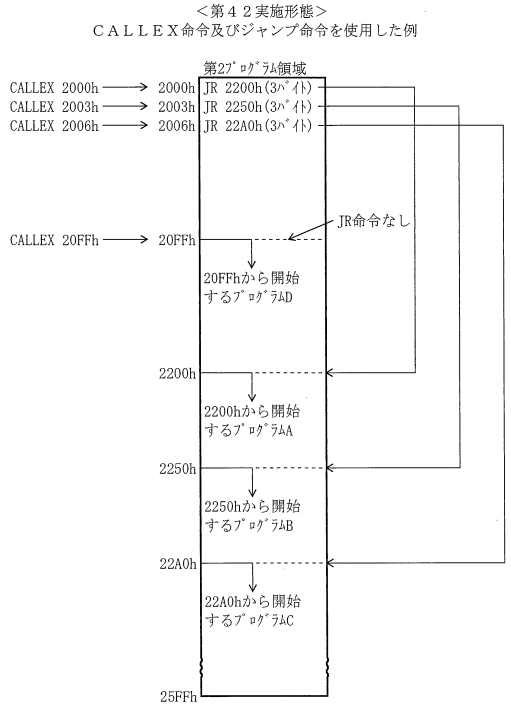
＜第４２実施形態＞
一般的なプログラム
「１」割込み管理処理
「２」ＳＰレジスタ切替え処理
「３」レジスタ管理処理

```
第１プログラム
  :
  ＤＩ                                ;割込み禁止(「1」対応)
  ＰＵＳＨ　ＡＦ                      ;ＡＦレジスタ退避(「3」対応)
  ＣＡＬＬ　S_CHERR_CHK(第2ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ)   ;投入・払出しセンサ異常管理
  ＰＯＰ　ＡＦ                        ;ＡＦレジスタ復帰(「3」対応)
  ＥＩ                                ;割込み許可(「1」対応)
  :

S_CHERR_CHK(第2ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ)
  ＬＤ　（__ＳＢ__ＳＴＡＣＫ２），ＳＰ  ;ＳＰレジスタ退避(「2」対応)
  ＬＤ　ＳＰ，＠ＳＴＡＣＫ２           ;ＳＰレジスタセット(「2」対応)
  ＰＵＳＨ　ＧＰＲ                    ;ＧＰＲレジスタ退避(「3」対応)
  ＰＵＳＨ　ＱＩ                      ;ＱＩレジスタ退避(「3」対応)
  :
  ＰＯＰ　ＱＩ                        ;ＱＩレジスタ復帰(「3」対応)
  ＰＯＰ　ＧＰＲ                      ;ＧＰＲレジスタ復帰(「3」対応)
  ＬＤ　ＳＰ，（__ＳＢ__ＳＴＡＣＫ２）  ;ＳＰレジスタ復帰(「2」対応)
  ＲＥＴ
```

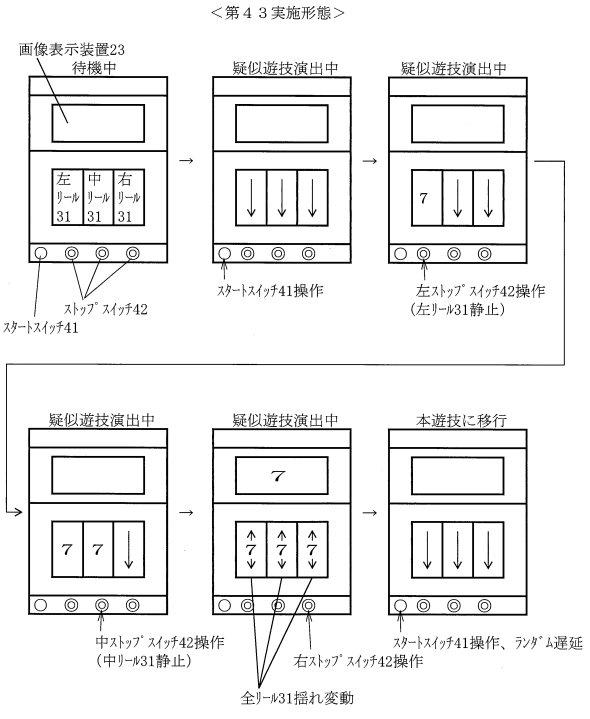
【図３８０】



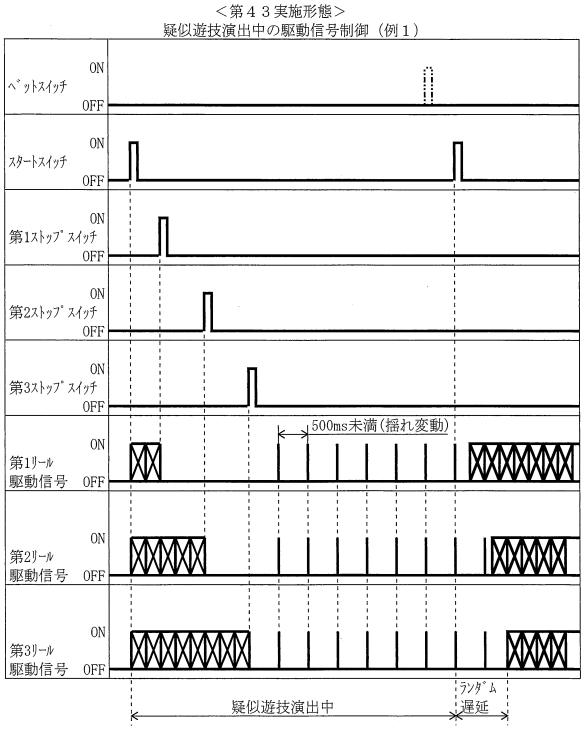
【図３８１】



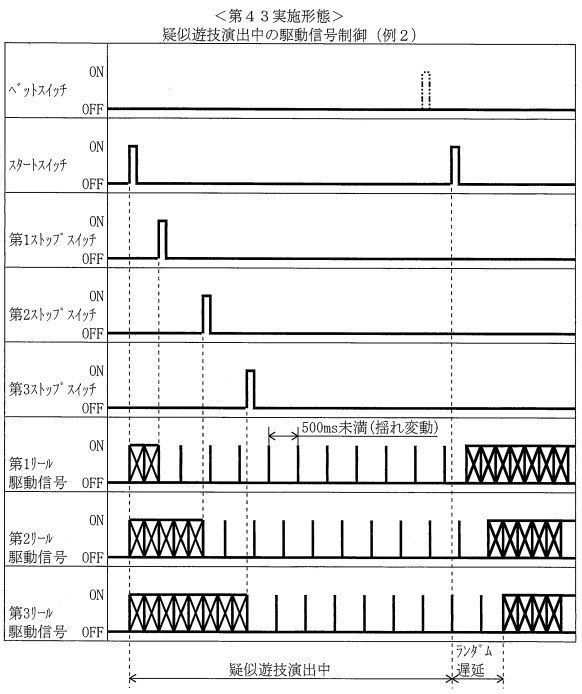
【図３８２】



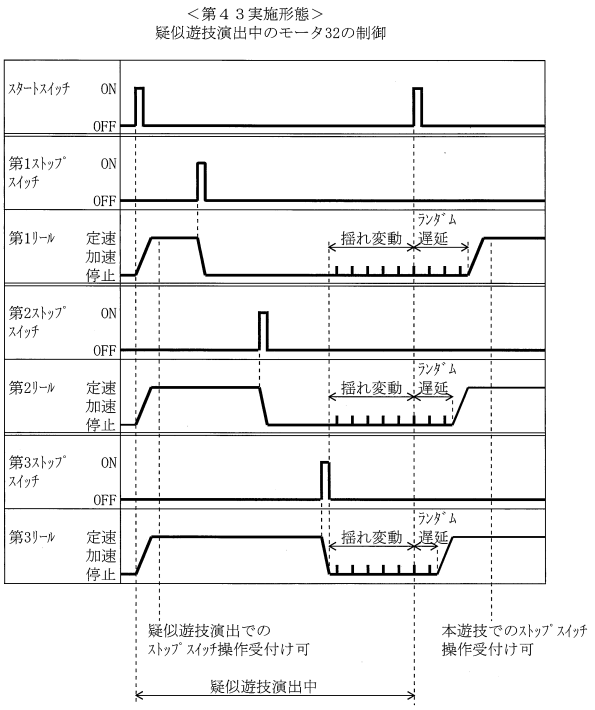
【図３８３】



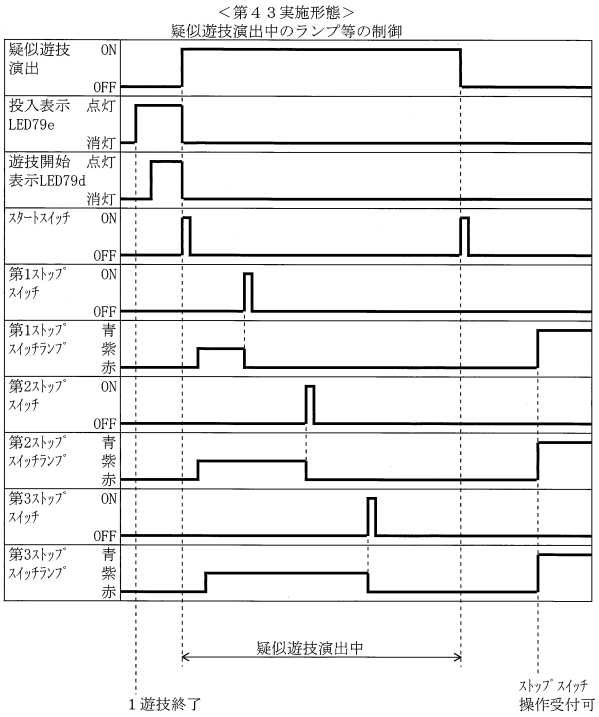
【図３８４】



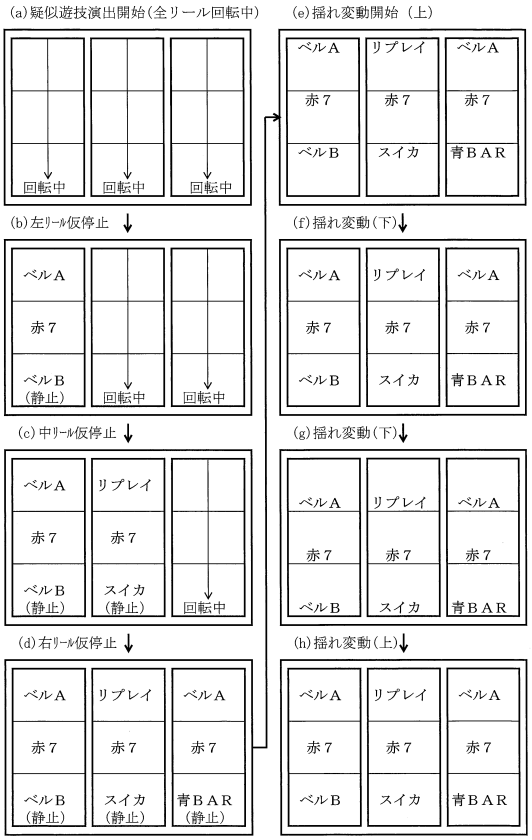
【図３８５】



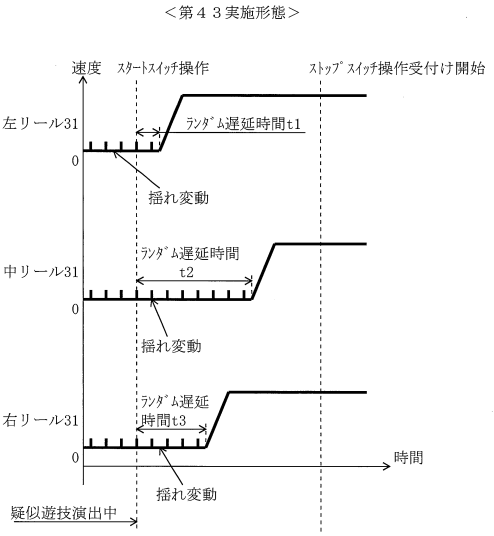
【図３８６】



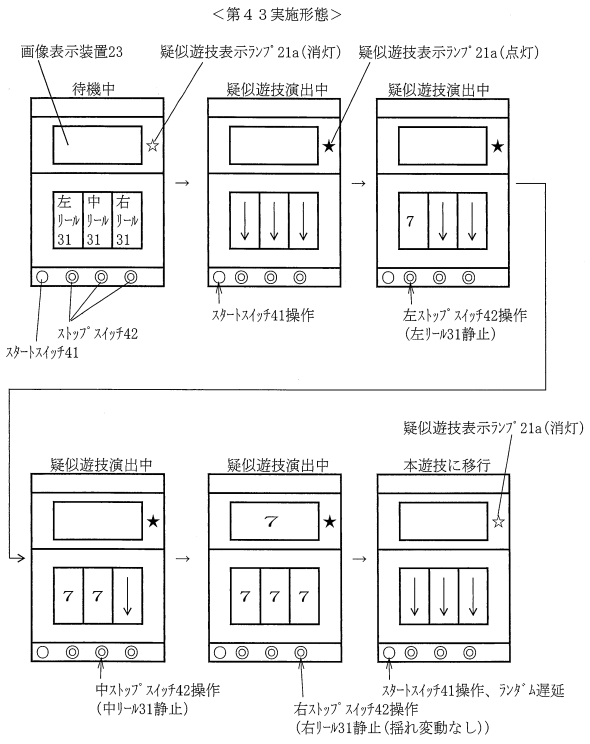
【図３８７】



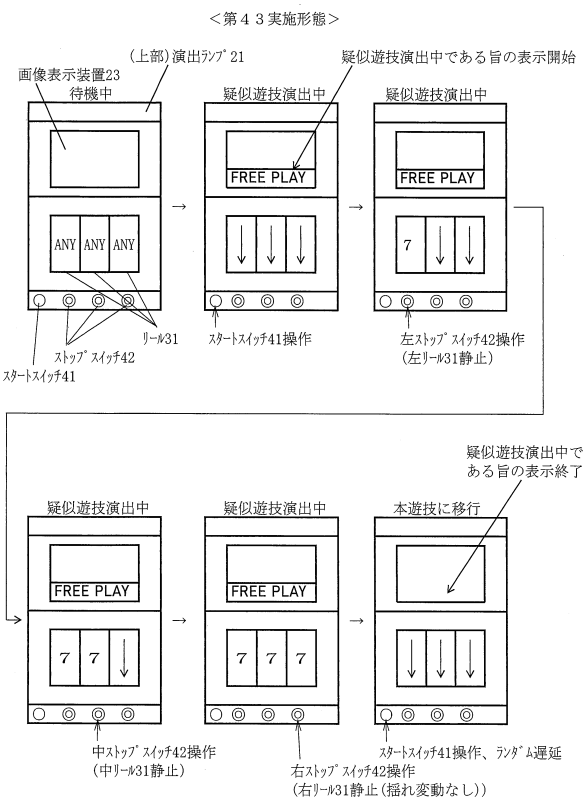
【図３８８】



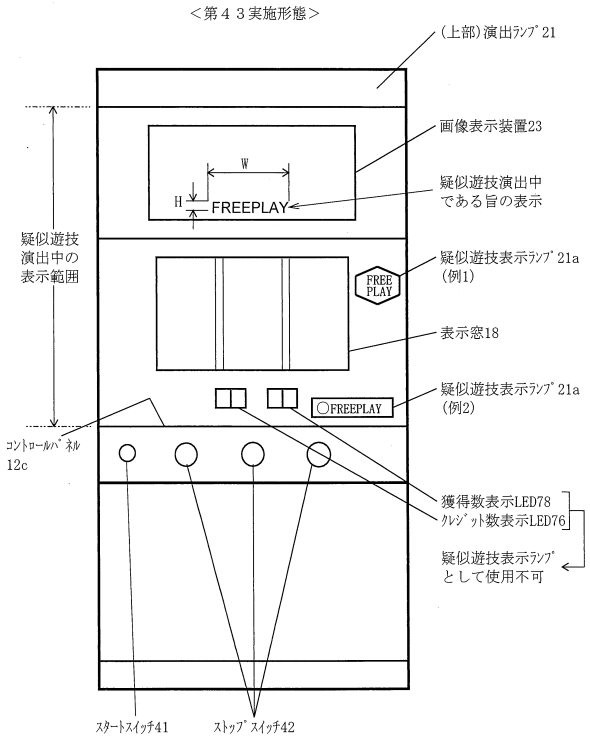
【図３８９】



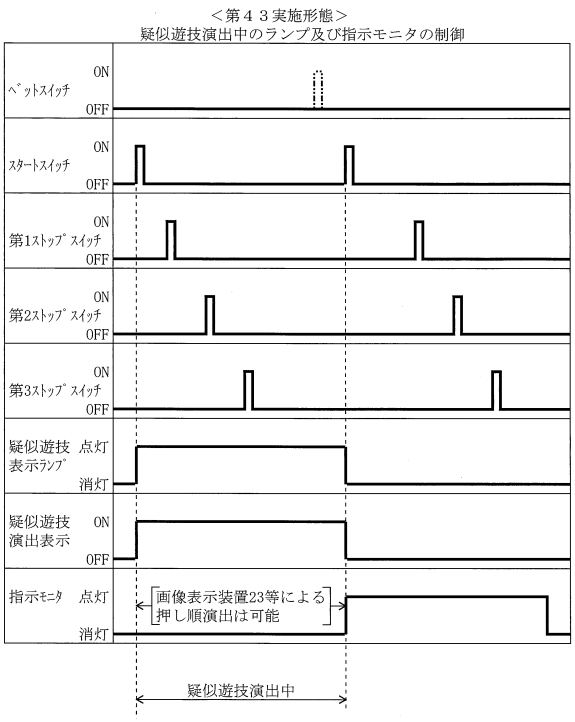
【図３９０】



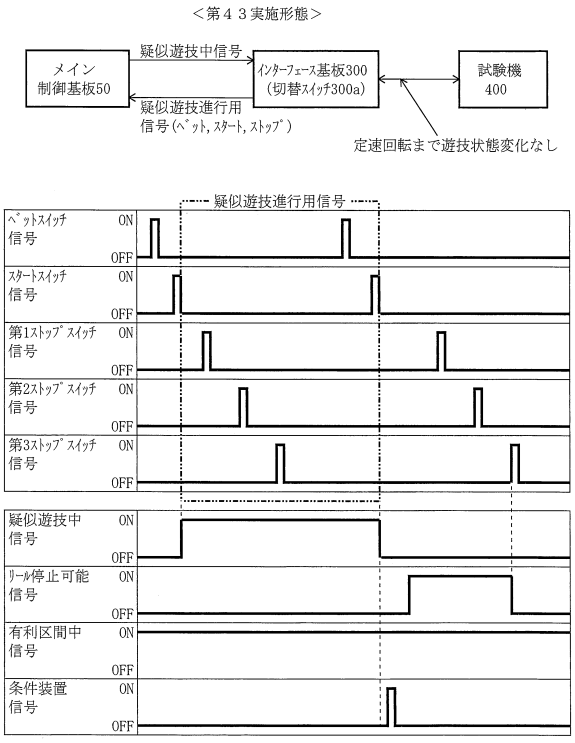
【図３９１】



【図３９２】



【図３９３】

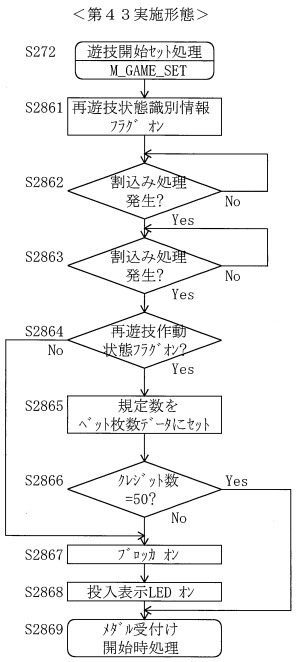


【図３９４】

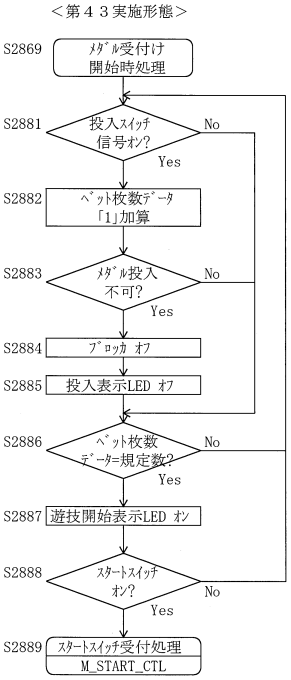
＜第４３実施形態＞
RWMの主な記憶領域

ｱﾄﾞﾚｽ	RWM名称	内容	ﾃﾞｰﾀ
F021	_NB_PLAY_MEDAL	ベット数データ	0～3(D)
F022	_NB_PAY_MEDAL	払出し数データ	0～15(D)
F023	_BF_PAY_MEDAL	払出し数データバッファ	0～15(D)
F024	_CT_MEDAL_IN	メダルベット信号出力回数	0～6(D)
F025	_CT_MEDAL_OUT	メダル払出し信号出力回数	0～30(D)
F026	_PT_MEDAL_IO	メダル信号データ	
		D0～D5 未使用	
		D6 メダルベット信号	
		D7 メダル払出し信号	
F027	_PT_STS_LED	ＬＥＤ表示データ	1:点灯 0:消灯
		D0～D2 未使用	
		D3 遊技開始表示LED79d	
		D4 投入表示LED79e	
		D5 リプレイ表示LED79f	
		D6～D7 未使用	
F028	_FL_MEDAL_STS	メダル管理フラグ	
		D0 ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付け状態	
		D1 設定変更不可ﾌﾗｸﾞ	
		D2～D7 未使用	
F0A9	_NB_CND_NOR	入賞及びリプレイ条件装置番号	0～24(D)
F0AA	_NB_CND_BNS	役物条件装置番号	0～17(D)
F0B0	_TM2_GAME	最小遊技時間	0～3672(D)
F0B2	_TM2_FREEPLAY	疑似遊技演出時間	0～17897(D)
F0B4	_TM1_OUT_CNT	外部信号出力時間	0～92(D)
F0B5	_TM1_COND_OUT	条件装置出力時間	0～58(D)
F0C1	_FL_REPLAY	再遊技作動状態フラグ	
		再遊技作動時	20(H)
		その他	00(H)
F0C2	_FL_ACTION	作動状態フラグ	
		D0 １ＢＢ	1:作動 0:未作動
		D1 ＲＢ	1:作動 0:未作動
		D2～D7 未使用	0
F0C3	_FL_RT_INF	再遊技状態識別情報フラグ	
		再遊技状態識別信号出力時	FF(H)
		その他	00(H)
F0C4	_NB_ADV_KND	区間種別番号	0:通常区間 1:有利区間
F0C5	_CT_ADV_CLR	有利区間クリアカウンタ	0～1500(D)
F0C7	_NB_FREEPLAY	疑似遊技演出番号 1:疑似遊技1 2:疑似遊技2 3:疑似遊技3 0:その他	0～3(H)
F0C8	_FL_FREEPLAY	疑似遊技演出状態フラグ	
		疑似遊技演出中	10(H)
		その他	0(H)

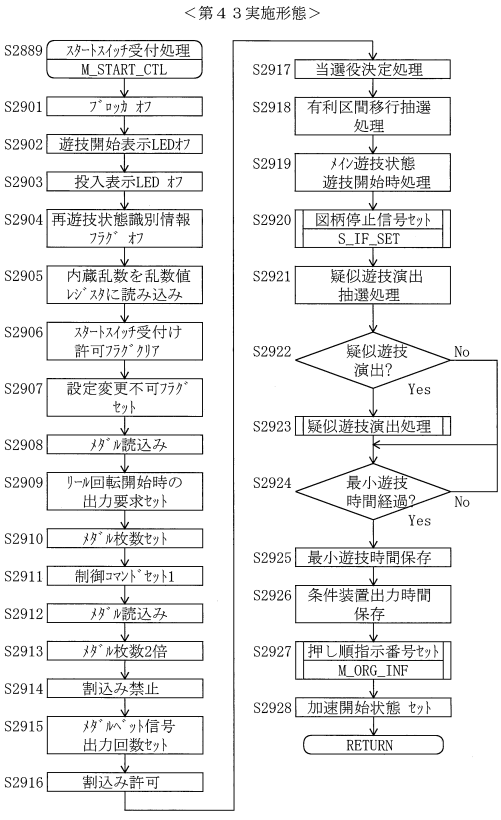
【図３９５】



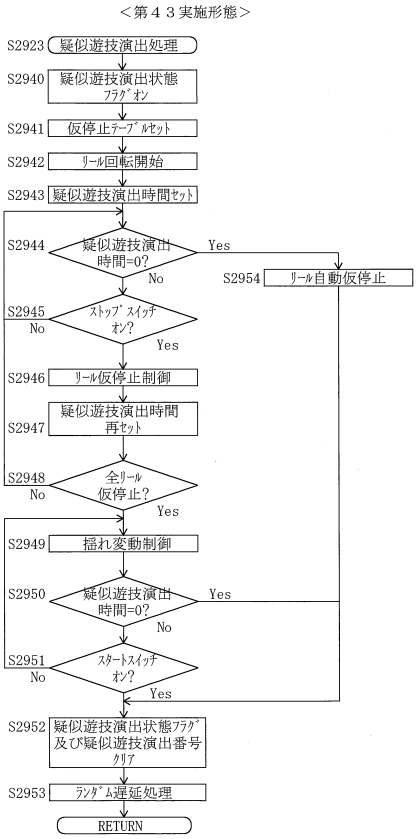
【図３９６】



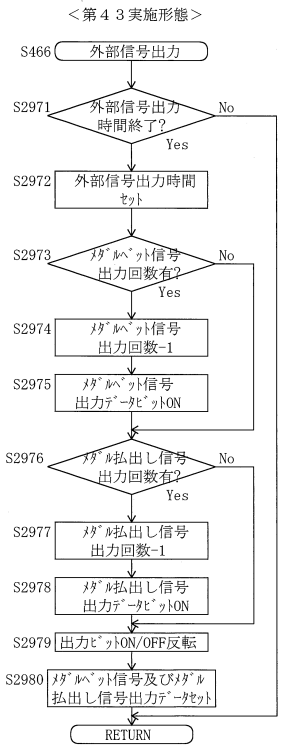
【図３９７】



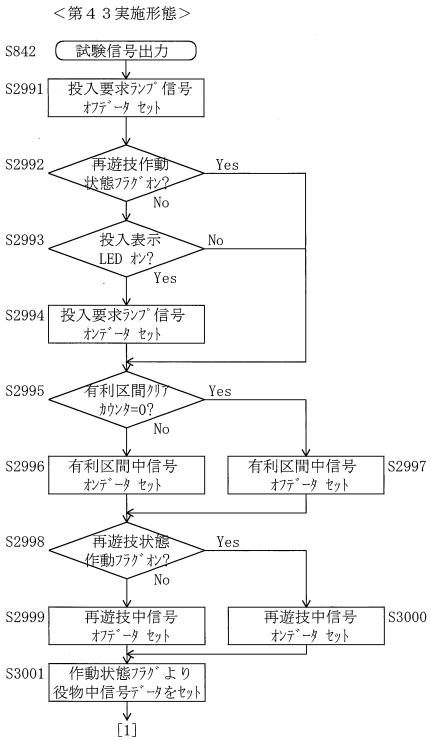
【図３９８】



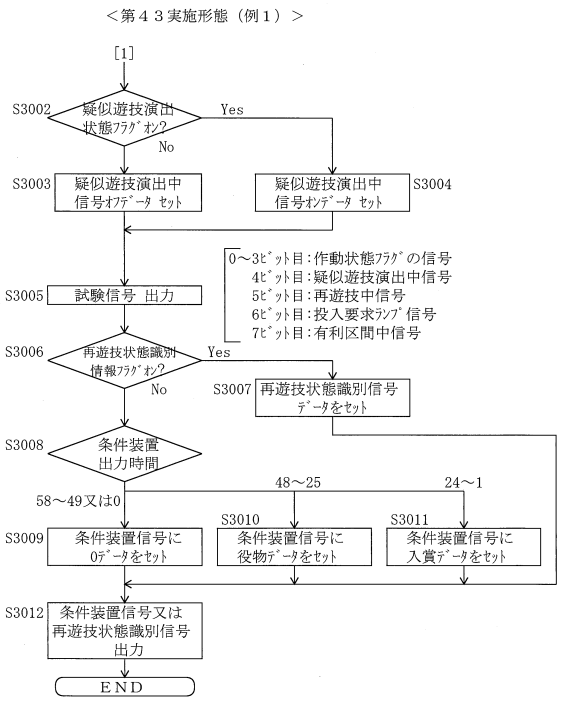
【図３９９】



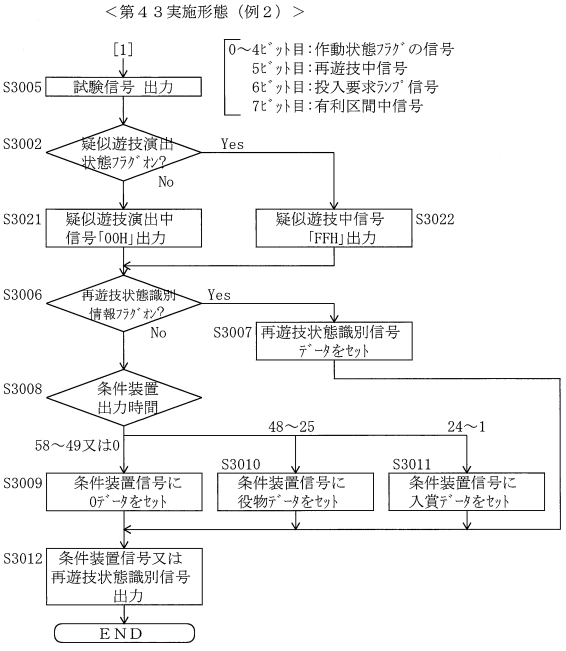
【図４００】



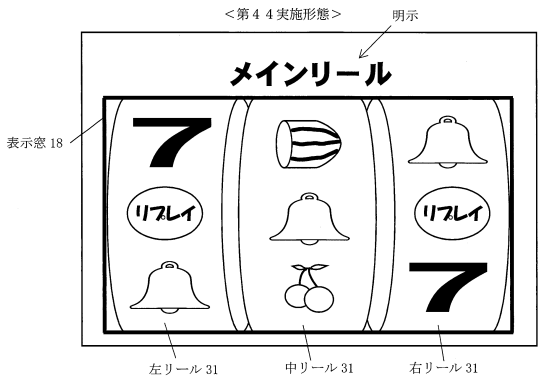
【図４０１】



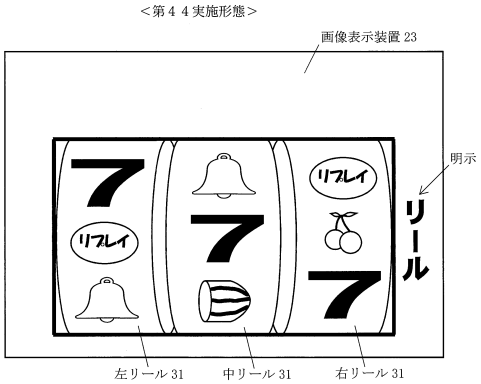
【図４０２】



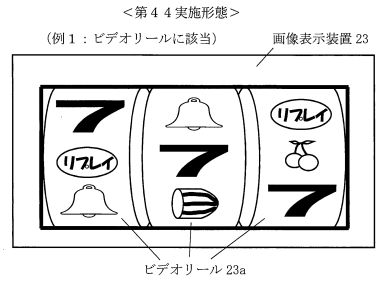
【図４０３】



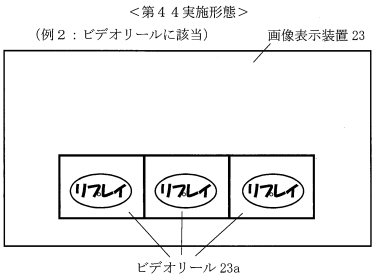
【図４０４】



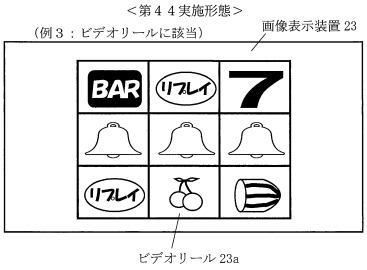
【図４０５】



【図４０６】



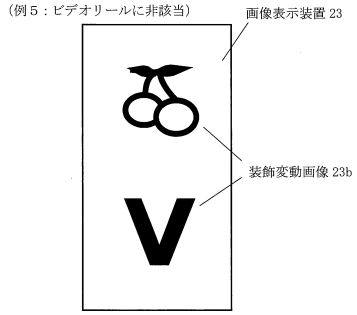
【図４０７】



【図４０８】

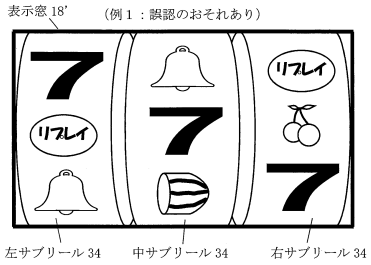
【図４０９】

<第４４実施形態>



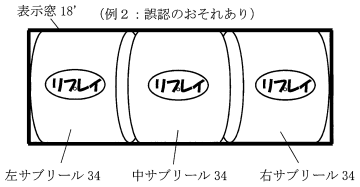
【図４１０】

<第４４実施形態>



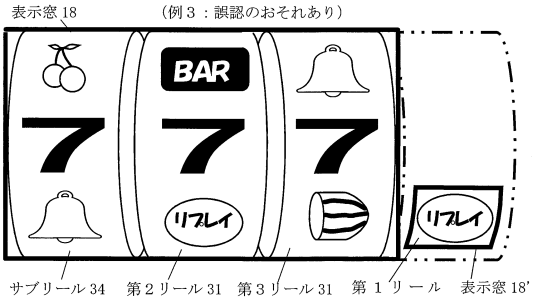
【図４１１】

<第４４実施形態>



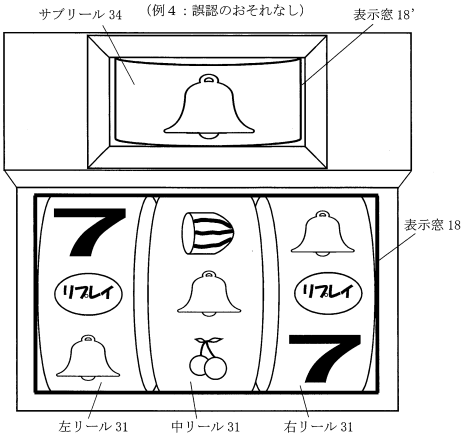
【図４１２】

<第４４実施形態>



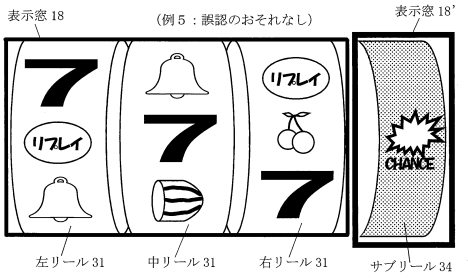
【図４１３】

<第４４実施形態>

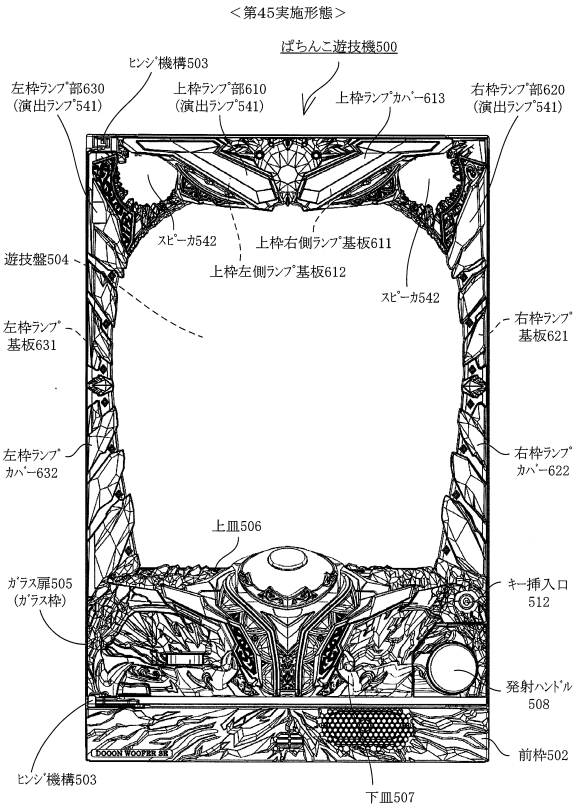


【図４１４】

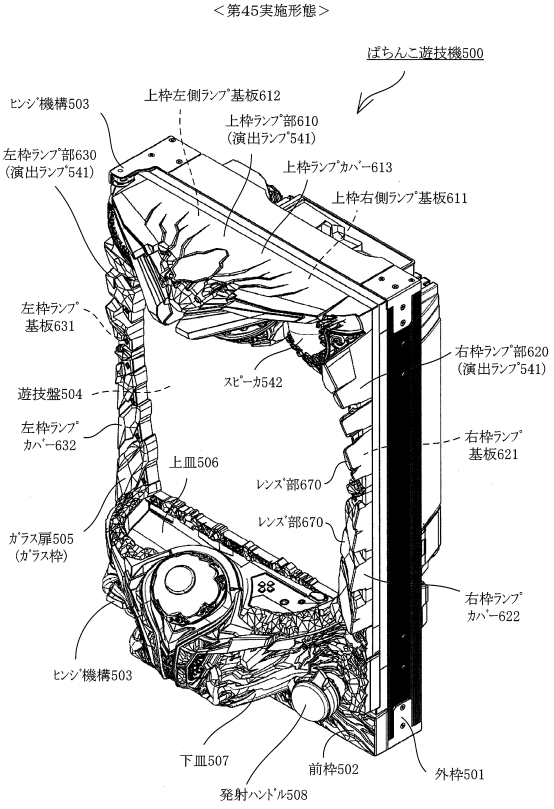
<第４４実施形態>



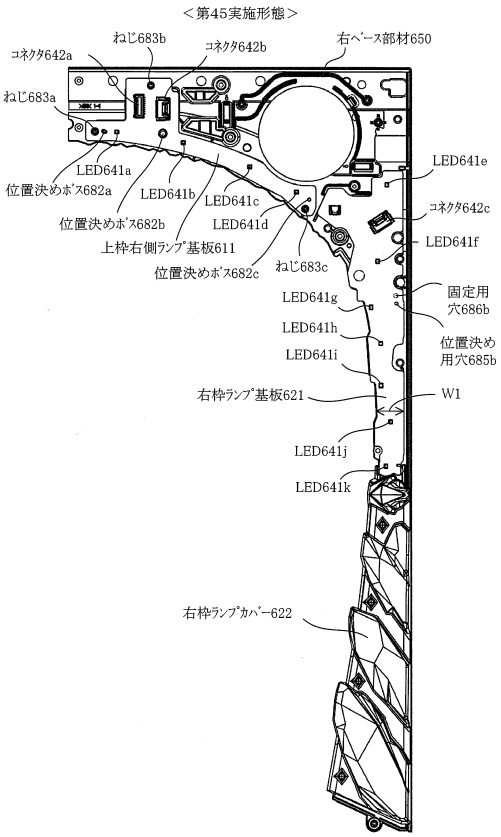
【図４１５】



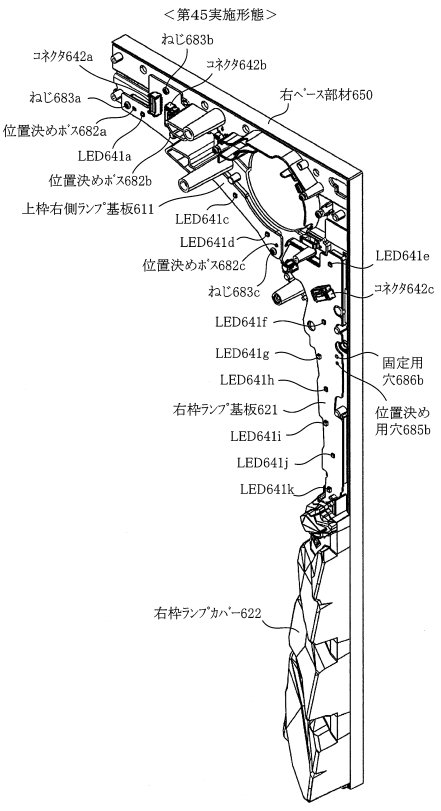
【図４１６】



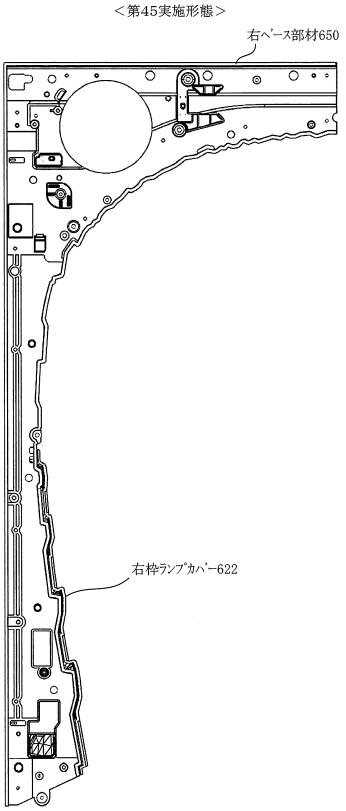
【図４１７】



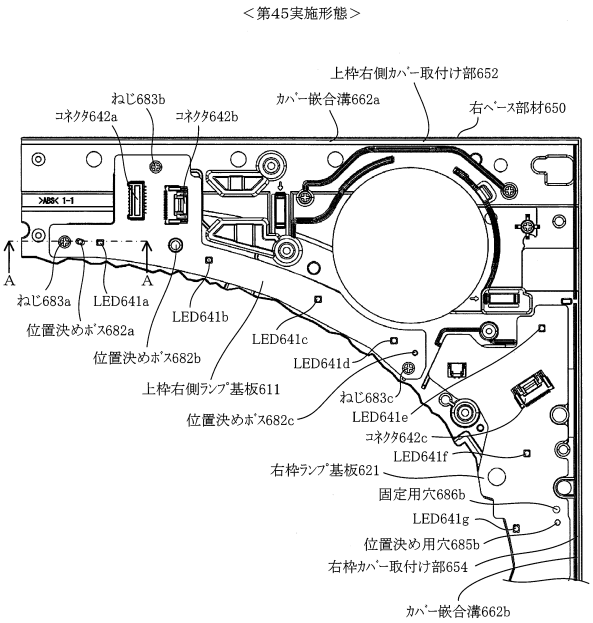
【図４１８】



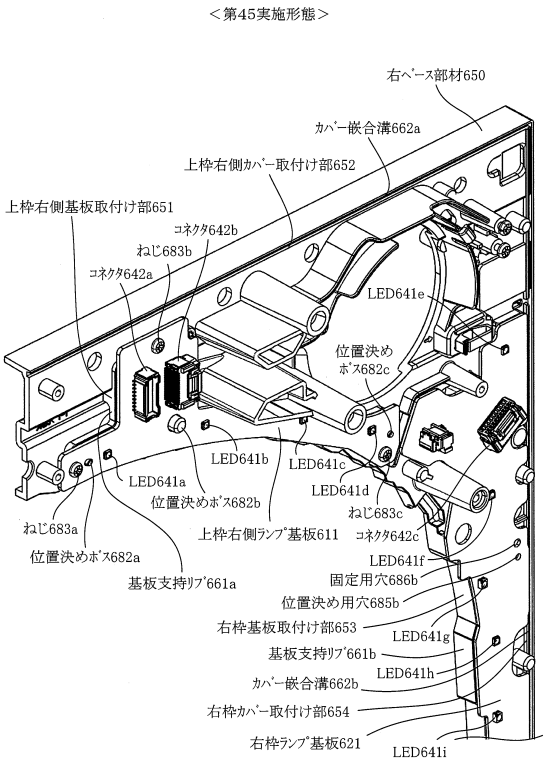
【図４１９】



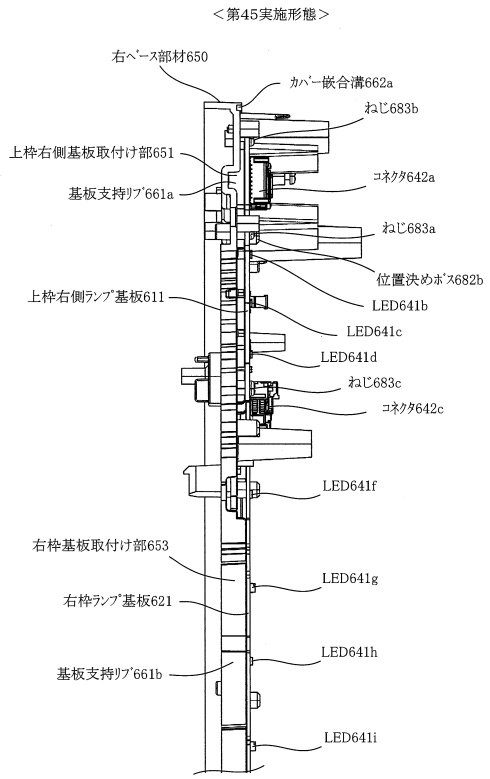
【図４２０】



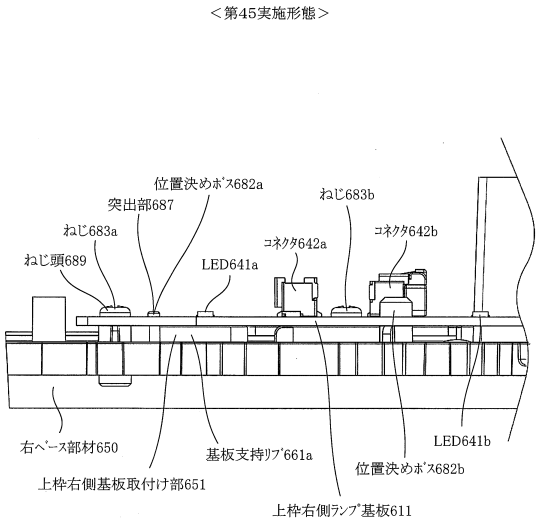
【図４２１】



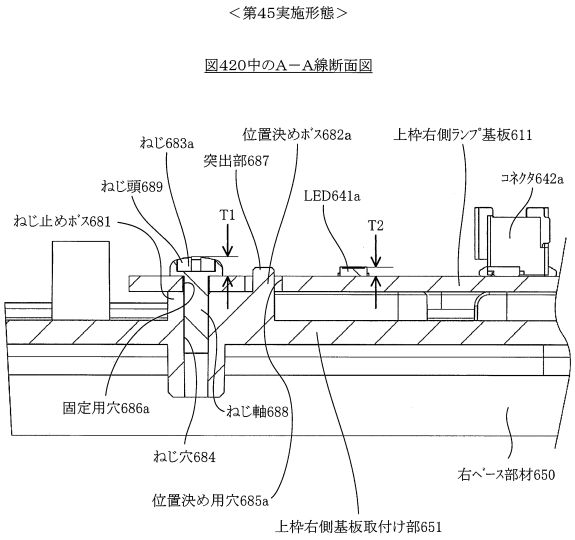
【図４２２】



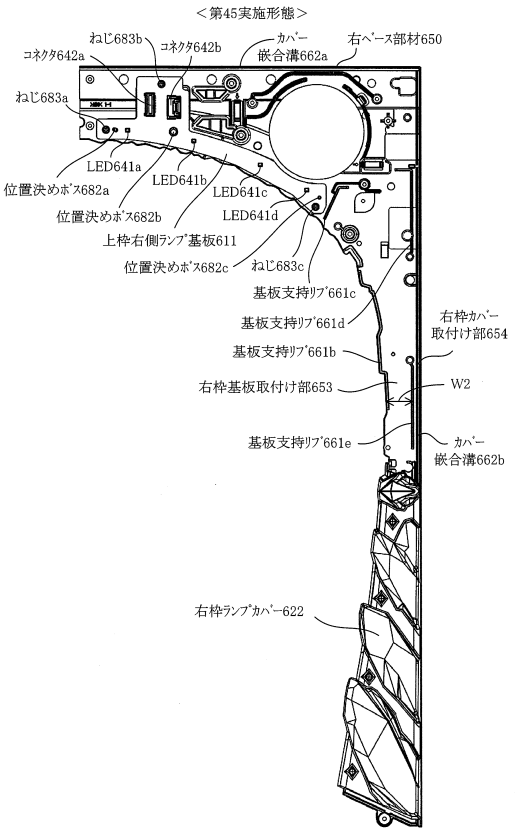
【図４２３】



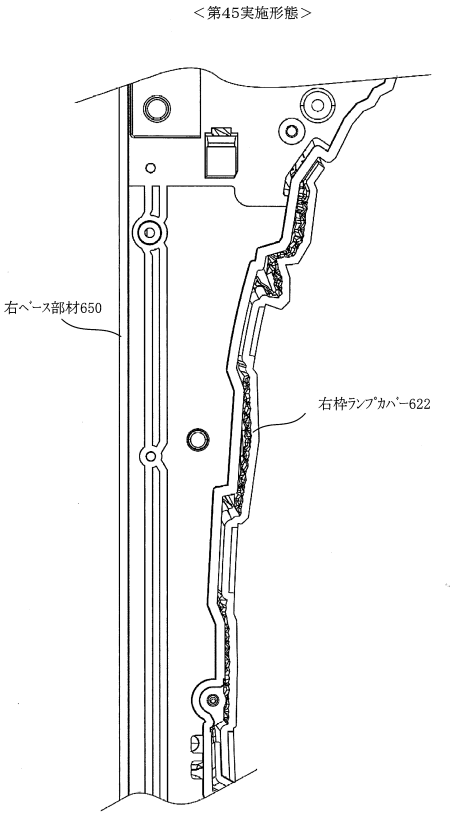
【図４２４】



【図４２５】



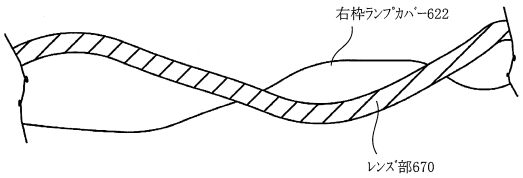
【図４２６】



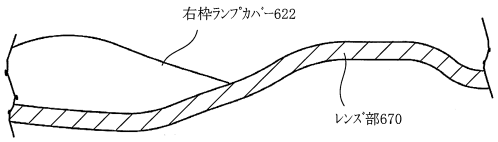
【図４２７】

＜第45実施形態＞

(a)右枠ランプカバーが有するレンズ部の一部断面図



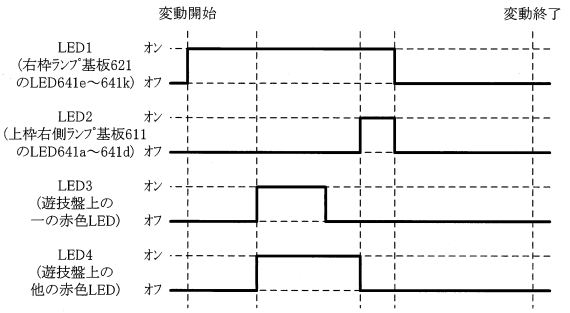
(b)右枠ランプカバーが有するレンズ部の他の一部断面図



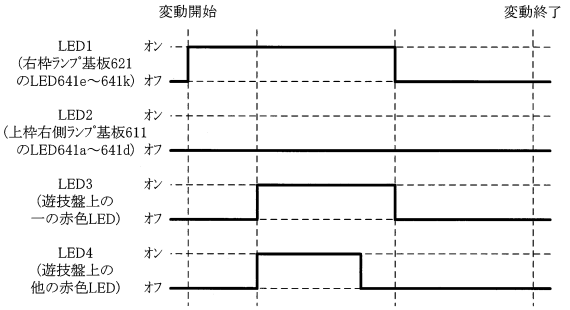
【図４２８】

＜第45実施形態＞

(a)ぱちんこ遊技機におけるはずれ時の演出パターン1



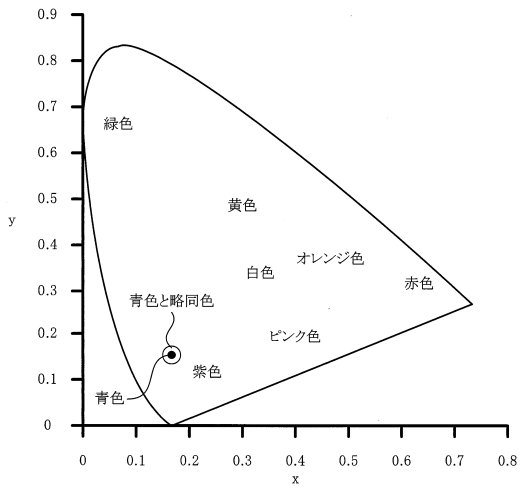
(b)ぱちんこ遊技機におけるはずれ時の演出パターン2



【図４２９】

＜第45実施形態＞

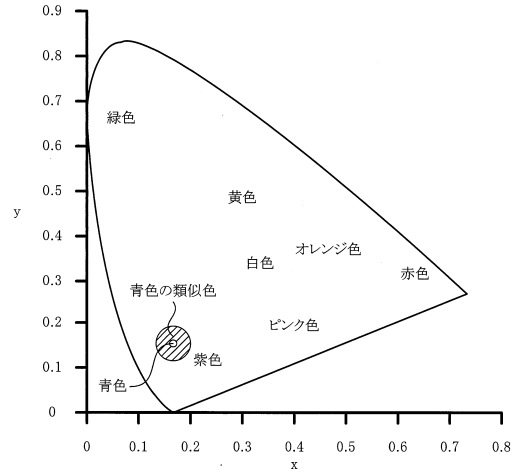
CIE標準表色系による色度線図を用いた略同色の説明図



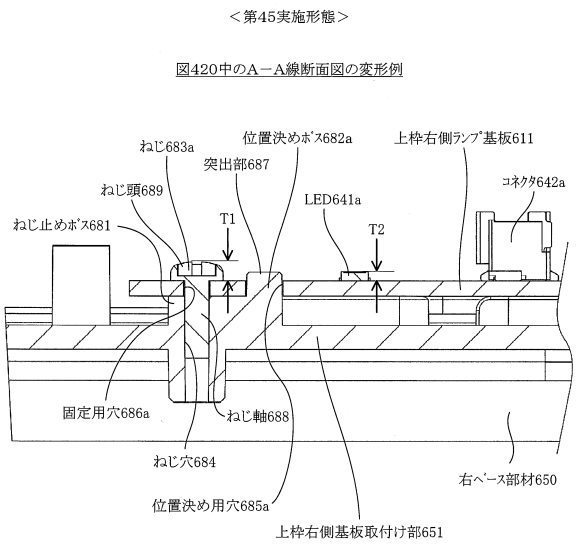
【図４３０】

＜第45実施形態＞

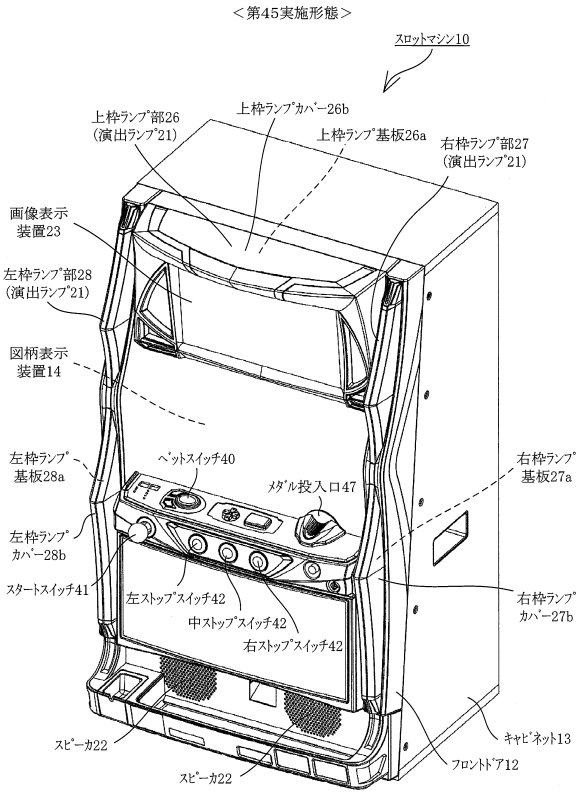
CIE標準表色系による色度線図を用いた類似色の説明図



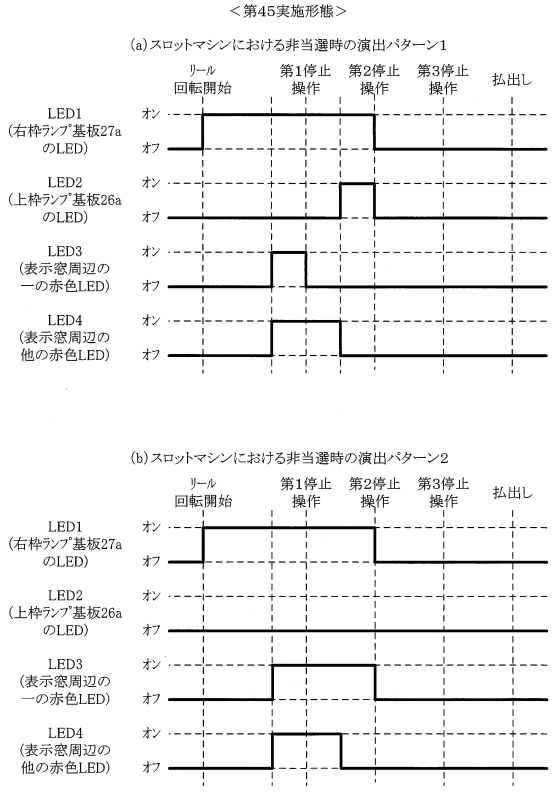
【図４３１】



【図４３２】



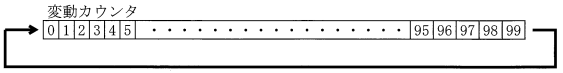
【図４３３】



【図４３４】

＜第４６実施形態＞

変動カウンタ

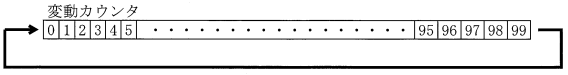


変動テーブル１（揺れ変動量ほぼゼロ）

ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態	
0	φ０φ１	+1	25	φ０	−1	50	φ０φ１	+1	75	φ０	−1
1	φ０	−1	26	φ０φ１	+1	51	φ０	−1	76	φ０φ１	+1
2	φ０φ１	+1	27	φ０	−1	52	φ０φ１	+1	77	φ０	−1
3	φ０	−1	28	φ０φ１	+1	53	φ０	−1	78	φ０φ１	+1
4	φ０φ１	+1	29	φ０	−1	54	φ０φ１	+1	79	φ０	−1
5	φ０	−1	30	φ０φ１	+1	55	φ０	−1	80	φ０φ１	+1
6	φ０φ１	+1	31	φ０	−1	56	φ０φ１	+1	81	φ０	−1
7	φ０	−1	32	φ０φ１	+1	57	φ０	−1	82	φ０φ１	+1
8	φ０φ１	+1	33	φ０	−1	58	φ０φ１	+1	83	φ０	−1
9	φ０	−1	34	φ０φ１	+1	59	φ０	−1	84	φ０φ１	+1
10	φ０φ１	+1	35	φ０	−1	60	φ０φ１	+1	85	φ０	−1
11	φ０	−1	36	φ０φ１	+1	61	φ０	−1	86	φ０φ１	+1
12	φ０φ１	+1	37	φ０	−1	62	φ０φ１	+1	87	φ０	−1
13	φ０	−1	38	φ０φ１	+1	63	φ０	−1	88	φ０φ１	+1
14	φ０φ１	+1	39	φ０	−1	64	φ０φ１	+1	89	φ０	−1
15	φ０	−1	40	φ０φ１	+1	65	φ０	−1	90	φ０φ１	+1
16	φ０φ１	+1	41	φ０	−1	66	φ０φ１	+1	91	φ０	−1
17	φ０	−1	42	φ０φ１	+1	67	φ０	−1	92	φ０φ１	+1
18	φ０φ１	+1	43	φ０	−1	68	φ０φ１	+1	93	φ０	−1
19	φ０	−1	44	φ０φ１	+1	69	φ０	−1	94	φ０φ１	+1
20	φ０φ１	+1	45	φ０	−1	70	φ０φ１	+1	95	φ０	−1
21	φ０	−1	46	φ０φ１	+1	71	φ０	−1	96	φ０φ１	+1
22	φ０φ１	+1	47	φ０	−1	72	φ０φ１	+1	97	φ０	−1
23	φ０	−1	48	φ０φ１	+1	73	φ０	−1	98	φ０φ１	+1
24	φ０φ１	+1	49	φ０	−1	74	φ０φ１	+1	99	φ０	−1

【図４３５】

＜第４６実施形態＞

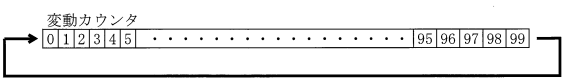


変動テーブル２（揺れ変動量小）

ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態	
0	φ０φ１	+1	25	維持	0	50	維持	0	75	維持	0
1	維持	0	26	維持	0	51	維持	0	76	維持	0
2	維持	0	27	維持	0	52	維持	0	77	維持	0
3	維持	0	28	維持	0	53	維持	0	78	維持	0
4	維持	0	29	維持	0	54	維持	0	79	維持	0
5	φ０	-1	30	維持	0	55	維持	0	80	維持	0
6	維持	0	31	維持	0	56	維持	0	81	維持	0
7	維持	0	32	維持	0	57	維持	0	82	維持	0
8	維持	0	33	維持	0	58	維持	0	83	維持	0
9	維持	0	34	維持	0	59	維持	0	84	維持	0
10	維持	0	35	維持	0	60	維持	0	85	維持	0
11	維持	0	36	維持	0	61	維持	0	86	維持	0
12	維持	0	37	維持	0	62	維持	0	87	維持	0
13	維持	0	38	維持	0	63	維持	0	88	維持	0
14	維持	0	39	維持	0	64	維持	0	89	維持	0
15	維持	0	40	維持	0	65	維持	0	90	維持	0
16	維持	0	41	維持	0	66	維持	0	91	維持	0
17	維持	0	42	維持	0	67	維持	0	92	維持	0
18	維持	0	43	維持	0	68	維持	0	93	維持	0
19	維持	0	44	維持	0	69	維持	0	94	維持	0
20	維持	0	45	維持	0	70	維持	0	95	維持	0
21	維持	0	46	維持	0	71	維持	0	96	維持	0
22	維持	0	47	維持	0	72	維持	0	97	維持	0
23	維持	0	48	維持	0	73	維持	0	98	維持	0
24	維持	0	49	維持	0	74	維持	0	99	維持	0

【図４３６】

＜第４６実施形態＞

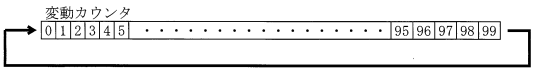


変動テーブル３（揺れ変動量大）

ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態		ｶｳﾝﾀ値	励磁状態	
0	φ０φ１	+1	25	維持	0	50	維持	0	75	維持	0
1	φ１	+1	26	維持	0	51	維持	0	76	維持	0
2	φ１φ２	+1	27	維持	0	52	維持	0	77	維持	0
3	φ２	+1	28	維持	0	53	維持	0	78	維持	0
4	φ２φ３	+1	29	維持	0	54	維持	0	79	維持	0
5	φ２	-1	30	維持	0	55	維持	0	80	維持	0
6	φ１φ２	-1	31	維持	0	56	維持	0	81	維持	0
7	φ１	-1	32	維持	0	57	維持	0	82	維持	0
8	φ０φ１	-1	33	維持	0	58	維持	0	83	維持	0
9	φ０	-1	34	維持	0	59	維持	0	84	維持	0
10	維持	0	35	維持	0	60	維持	0	85	維持	0
11	維持	0	36	維持	0	61	維持	0	86	維持	0
12	維持	0	37	維持	0	62	維持	0	87	維持	0
13	維持	0	38	維持	0	63	維持	0	88	維持	0
14	維持	0	39	維持	0	64	維持	0	89	維持	0
15	維持	0	40	維持	0	65	維持	0	90	維持	0
16	維持	0	41	維持	0	66	維持	0	91	維持	0
17	維持	0	42	維持	0	67	維持	0	92	維持	0
18	維持	0	43	維持	0	68	維持	0	93	維持	0
19	維持	0	44	維持	0	69	維持	0	94	維持	0
20	維持	0	45	維持	0	70	維持	0	95	維持	0
21	維持	0	46	維持	0	71	維持	0	96	維持	0
22	維持	0	47	維持	0	72	維持	0	97	維持	0
23	維持	0	48	維持	0	73	維持	0	98	維持	0
24	維持	0	49	維持	0	74	維持	0	99	維持	0

【図４３７】

＜第４６実施形態＞



変動テーブル４（揺れ変動量ゼロ）

ｶｳﾝﾀ値	励磁状態							
	φ０	φ０φ１	φ１	φ１φ２	φ２	φ２φ３	φ３	φ３φ０
0	1	0	0	0	0	0	0	0
・・・				・・・				
9	1	0	0	0	0	0	0	0
10	1	1	1	1	1	1	1	1
・・・				・・・				
99	1	1	1	1	1	1	1	1

４相励磁状態

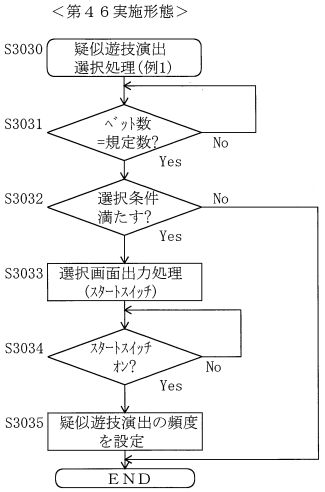
変動テーブル５（揺れ変動量ゼロ）

ｶｳﾝﾀ値	励磁状態							
	φ０	φ０φ１	φ１	φ１φ２	φ２	φ２φ３	φ３	φ３φ０
0	1	0	0	0	0	0	0	0
・・・				・・・				
9	1	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0
・・・				・・・				
99	0	0	0	0	0	0	0	0

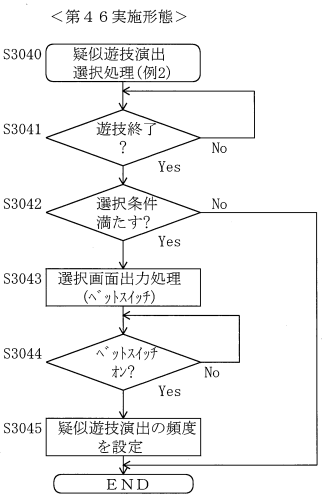
無励磁状態

【図４３８】

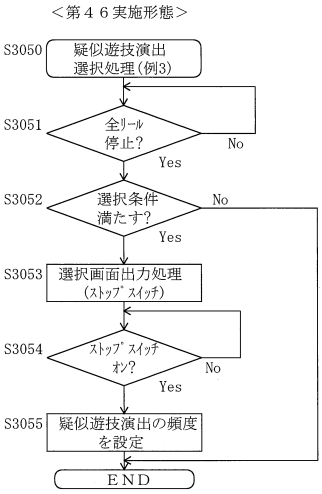
＜第４６実施形態＞



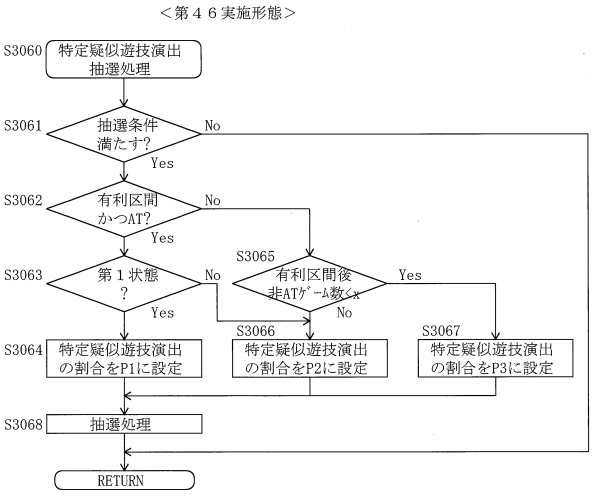
【図４３９】



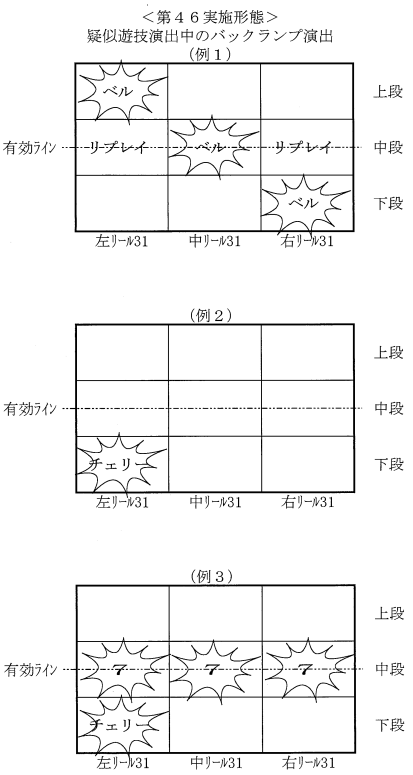
【図４４０】



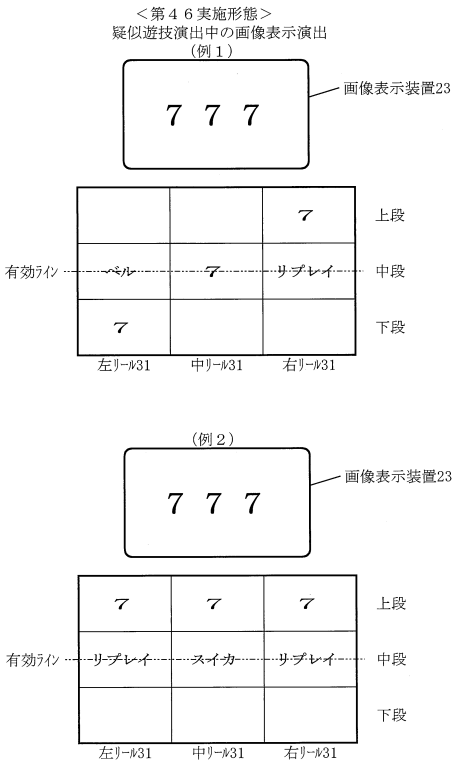
【図４４１】



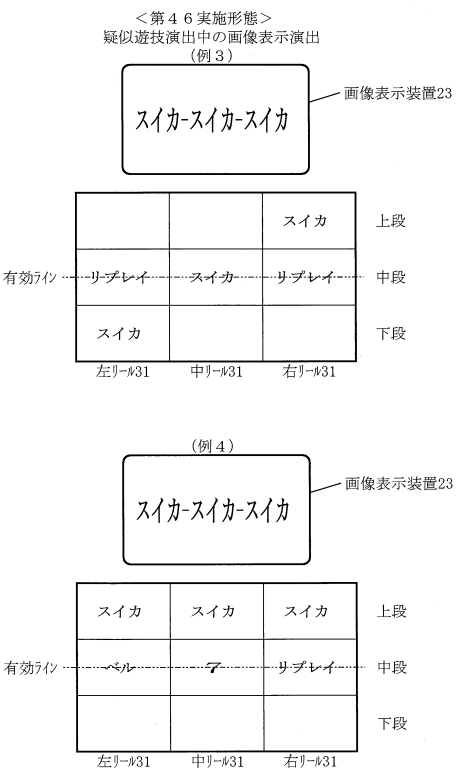
【図４４２】



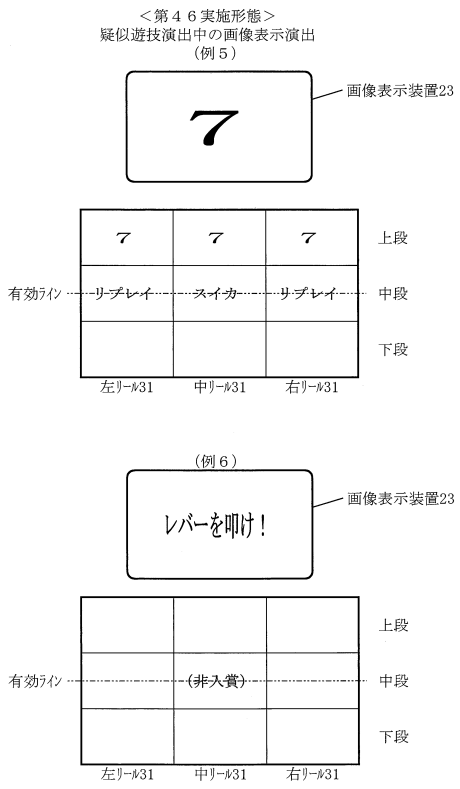
【図４４３】



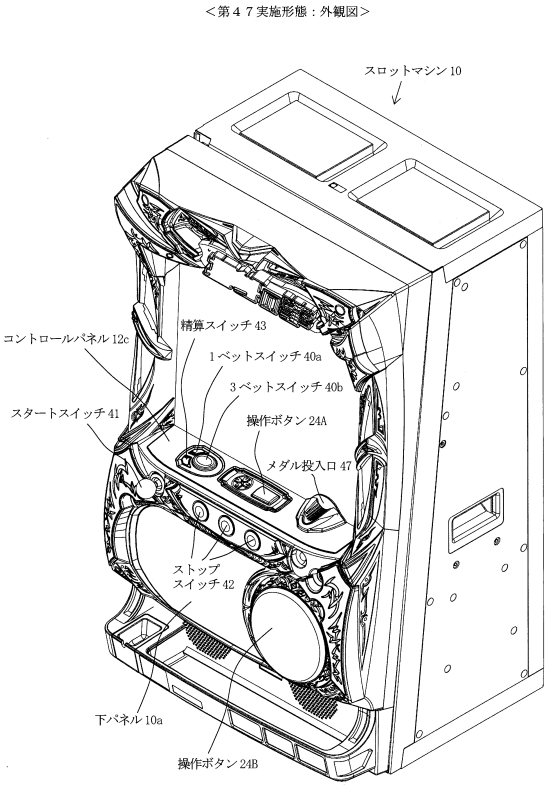
【図４４４】



【図４４５】



【図４４６】



【図４４７】

＜第４７実施形態＞

遊技状態１

演出の種類	演出占有率	演出内容	置数(256)
演出なし	44%		
演出１	30%	操作ボタン演出なし	256
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出２	20%	操作ボタン演出なし	256
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出３	5%	操作ボタン演出なし	200
		操作ボタン24A演出	40
		操作ボタン24B演出	16
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出４	1%	操作ボタン演出なし	180
		操作ボタン24A演出	40
		操作ボタン24B演出	26
		操作ボタン24A+24B演出	19

遊技状態１での操作ボタン演出割合

演出内容	割合
操作ボタン演出なし	98.6%
操作ボタン24A演出	0.94%
操作ボタン24B演出	0.41&
操作ボタン24A+24B演出	0.05%

遊技状態全体での操作ボタン演出割合

演出内容	割合
操作ボタン演出なし	91.5%
操作ボタン24A演出	4.7%
操作ボタン24B演出	3.4&
操作ボタン24A+24B演出	0.4%

遊技状態比率

遊技状態	滞在比率
遊技状態１	60%
遊技状態２	38%
遊技状態３	2%

【図４４８】

＜第４７実施形態＞

遊技状態２

演出の種類	演出占有率	演出内容	置数(256)
演出なし	27%		
演出１	30%	操作ボタン演出なし	256
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出２	20%	操作ボタン演出なし	200
		操作ボタン24A演出	56
		操作ボタン24B演出	0
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出３	10%	操作ボタン演出なし	180
		操作ボタン24A演出	50
		操作ボタン24B演出	26
		操作ボタン24A+24B演出	0
演出４	7%	操作ボタン演出なし	160
		操作ボタン24A演出	45
		操作ボタン24B演出	35
		操作ボタン24A+24B演出	16
演出５	5%	操作ボタン演出なし	50
		操作ボタン24A演出	150
		操作ボタン24B演出	30
		操作ボタン24A+24B演出	26
演出６	1%	操作ボタン演出なし	30
		操作ボタン24A演出	90
		操作ボタン24B演出	100
		操作ボタン24A+24B演出	36

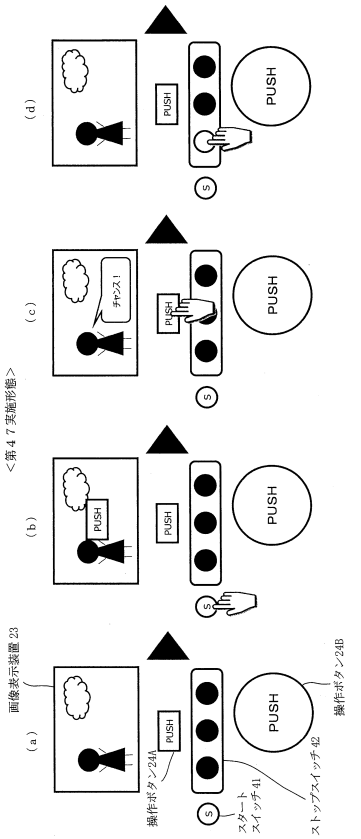
遊技状態２での操作ボタン演出割合

演出内容	割合
操作ボタン演出なし	85.2%
操作ボタン24A演出	10.8%
操作ボタン24B演出	2.9&
操作ボタン24A+24B演出	1.1%

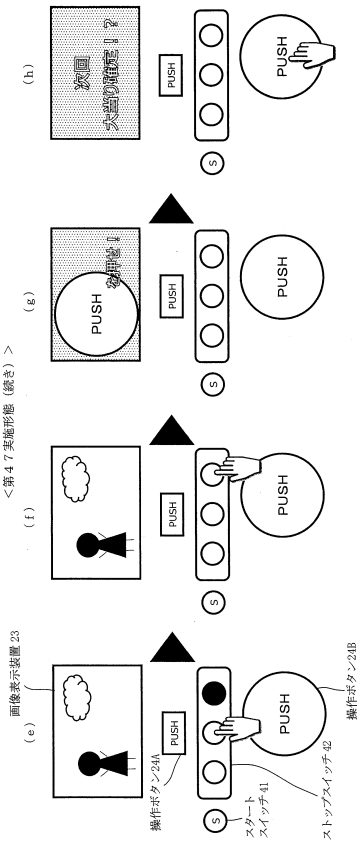
遊技状態３

演出の種類	演出占有率	演出内容	置数(256)
演出７	100%	操作ボタン演出なし	0
		操作ボタン24A演出	0
		操作ボタン24B演出	256
		操作ボタン24A+24B演出	0

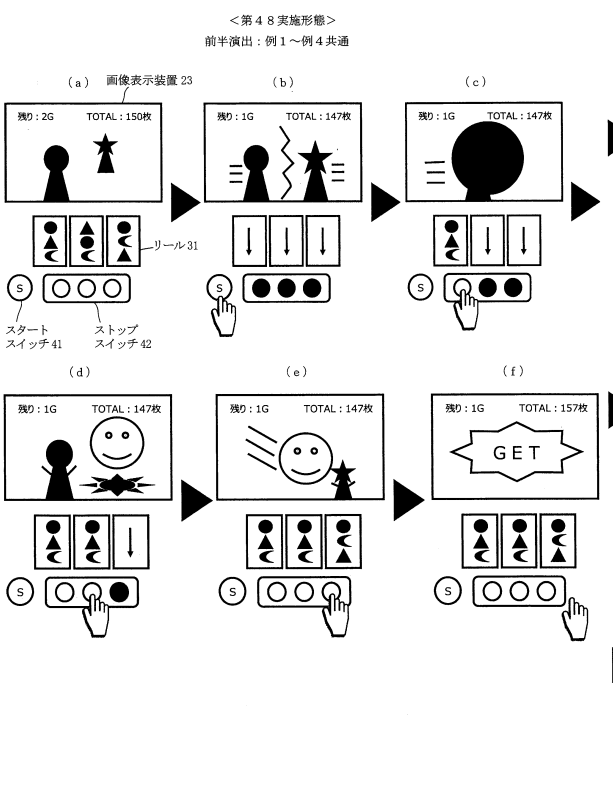
【図４４９】



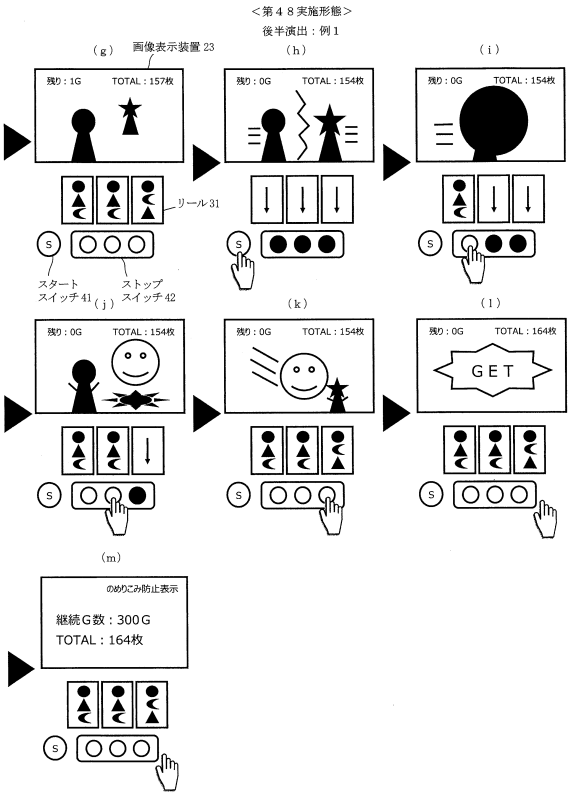
【図４５０】



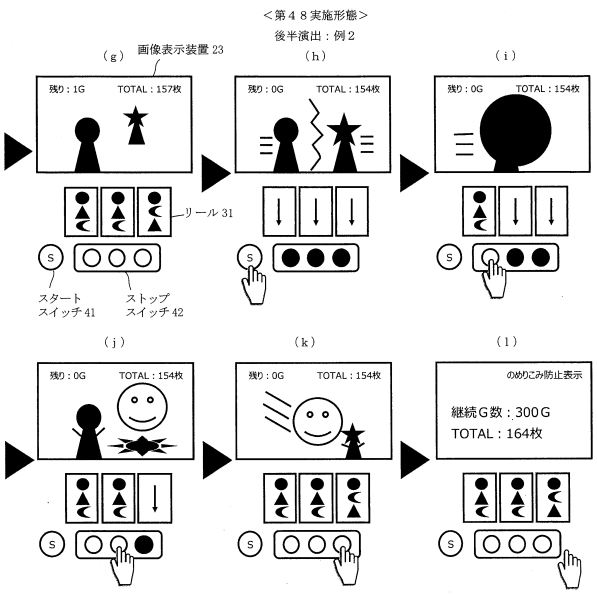
【図４５１】



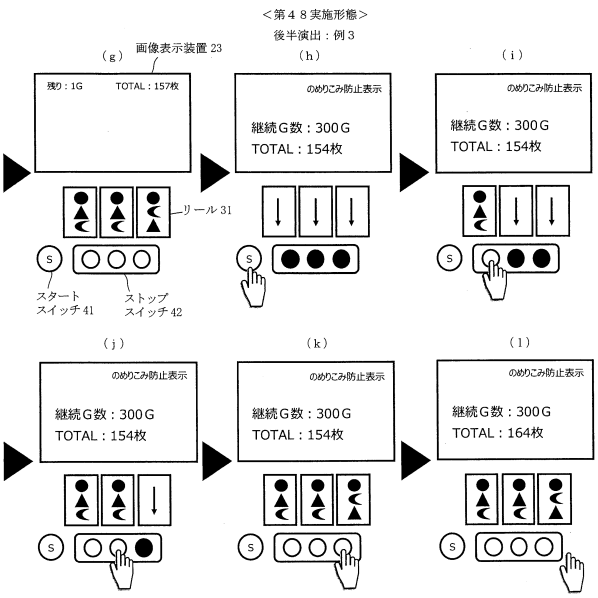
【図４５２】



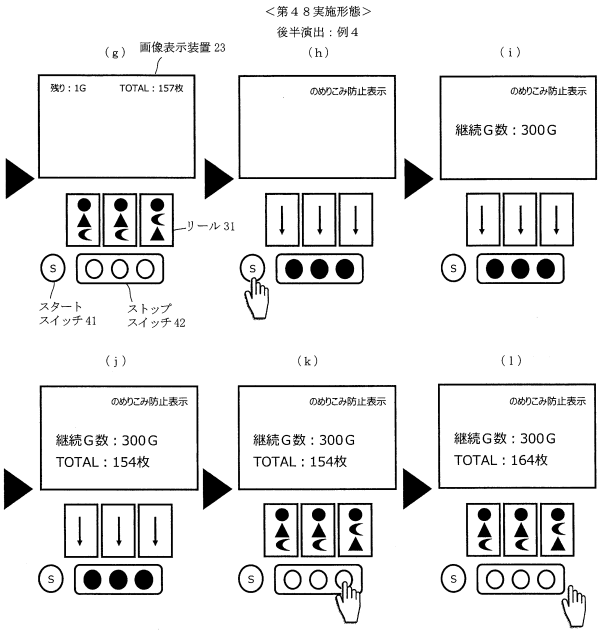
【図４５３】



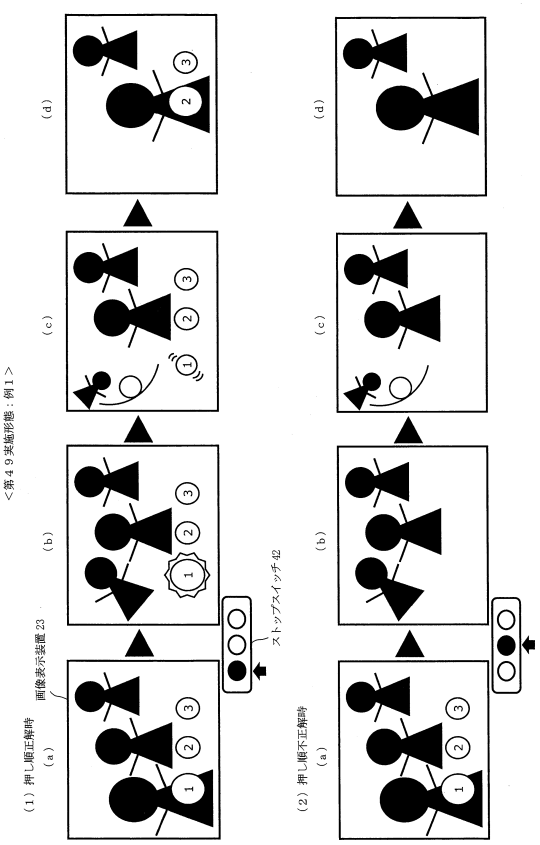
【図４５４】



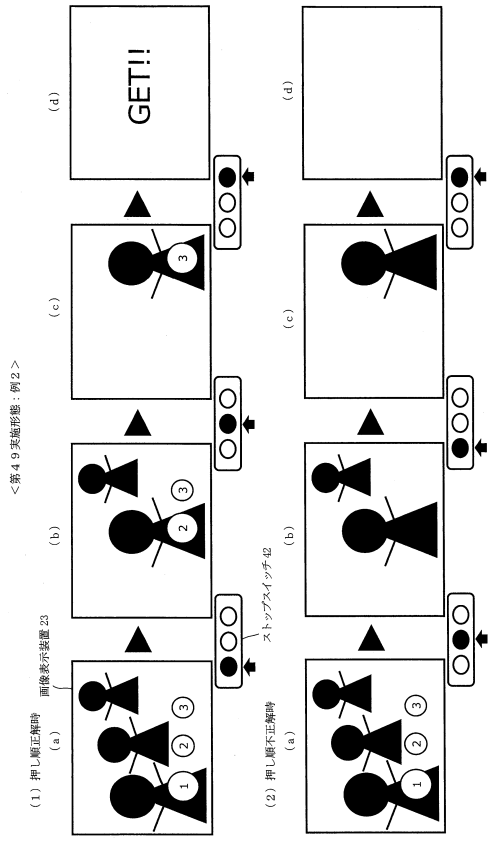
【図４５５】



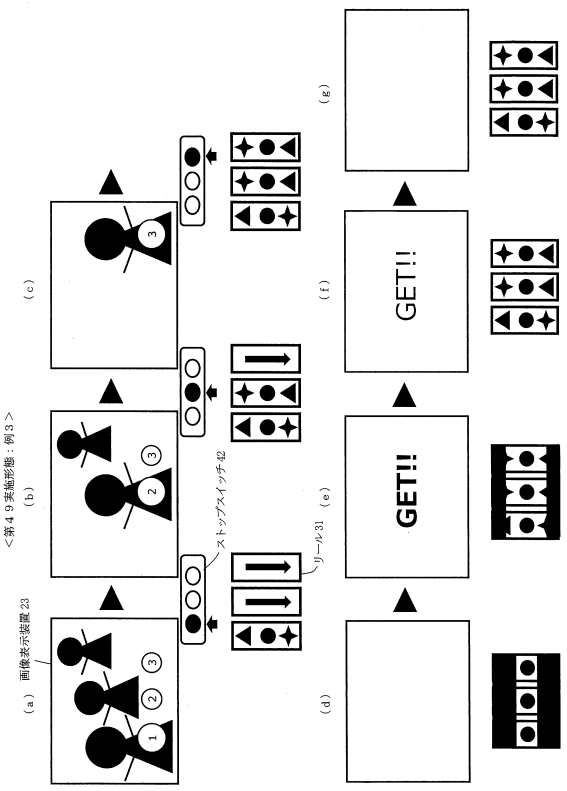
【図４５６】



【図４５７】



【図４５８】



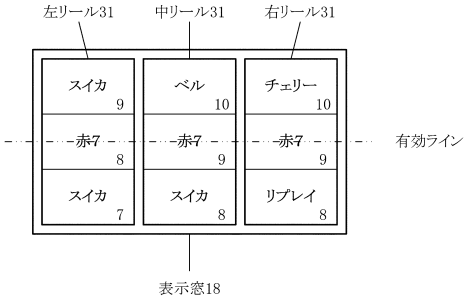
【図４５９】

＜第５０実施形態＞
図柄配列

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	リプレイ	ベル	ブランク
19.	白7	白7	白7
18.	チェリー	ブランク	リプレイ
17.	スイカ	リプレイ	ベル
16.	ベル	青7	スイカ
15.	リプレイ	ベル	チェリー
14.	青7	チェリー	黒BAR
13.	ブランク	ブランク	リプレイ
12.	偽7	リプレイ	ベル
11.	ベル	チェリー	スイカ
10.	リプレイ	ベル	チェリー
9.	スイカ	赤7	赤7
8.	赤7	スイカ	リプレイ
7.	スイカ	リプレイ	ベル
6.	ベル	黒BAR	スイカ
5.	リプレイ	ベル	ブランク
4.	黒BAR	黒BAR	青7
3.	チェリー	スイカ	リプレイ
2.	スイカ	リプレイ	ベル
1.	ベル	チェリー	スイカ

【図４６０】

＜第５０実施形態＞
表示窓と有効ライン



【図４６１】

＜第５０実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(1)
3枚(1):役物未作動時
3枚(2):1BB作動時の役物未作動時
3枚(3):RB作動時

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
1	白7	白7	白7	1BB01	1BB	—	—
2	赤7	赤7	赤7	1BB02	1BB	—	—
3	白7	白7	赤7	1BB03	1BB	—	—
4	赤7	赤7	白7	1BB04	1BB	—	—
5	青7	青7	ブランク	1BB05	1BB	—	—
6	青7	ブランク	青7	1BB06	1BB	—	—
7	青7	赤7	赤7	RB01	-	RB	—
8	青7	赤7	白7	RB02	-	RB	—
9	青7	白7	赤7	RB03	-	RB	—
10	青7	白7	白7	RB04	-	RB	—
11	偽7	白7	赤7	SB01	SB	—	—
12	偽7	白7	白7	SB02	SB	—	—
13	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ01	再遊技	再遊技	再遊技
14	ブランク	青7	チェリー	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
15	ブランク	青7	ブランク	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
16	ブランク	スイカ	チェリー	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
17	ブランク	スイカ	ブランク	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
18	ブランク	ブランク	チェリー	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
19	ブランク	ブランク	ブランク	リプレイ02	再遊技	再遊技	再遊技
20	青7	青7	ベル	リプレイ03	再遊技	再遊技	再遊技
21	青7	黒BAR	ベル	リプレイ03	再遊技	再遊技	再遊技
22	青7	チェリー	ベル	リプレイ03	再遊技	再遊技	再遊技
23	青7	青7	青7	リプレイ04	再遊技	再遊技	再遊技
24	青7	リプレイ	青7	リプレイ04	再遊技	再遊技	再遊技
25	ベル	青7	チェリー	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
26	ベル	青7	ブランク	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
27	ベル	スイカ	チェリー	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
28	ベル	スイカ	ブランク	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
29	ベル	ブランク	チェリー	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
30	ベル	ブランク	ブランク	リプレイ05	再遊技	再遊技	再遊技
31	リプレイ	青7	リプレイ	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
32	リプレイ	黒BAR	リプレイ	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
33	リプレイ	チェリー	リプレイ	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
34	リプレイ	青7	チェリー	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
35	リプレイ	黒BAR	チェリー	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
36	リプレイ	チェリー	チェリー	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
37	リプレイ	青7	ブランク	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
38	リプレイ	黒BAR	ブランク	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技
39	リプレイ	チェリー	ブランク	リプレイ06	再遊技	再遊技	再遊技

【図４６２】

＜第５０実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(2)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
40	リプレイ	リプレイ	チェリー	リプレイ07	再遊技	再遊技	再遊技
41	リプレイ	リプレイ	ブランク	リプレイ07	再遊技	再遊技	再遊技
42	スイカ	スイカ	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
43	スイカ	スイカ	ブランク	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
44	スイカ	ブランク	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
45	スイカ	ブランク	ブランク	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
46	偽7	スイカ	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
47	偽7	スイカ	ブランク	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
48	偽7	ブランク	チェリー	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
49	偽7	ブランク	ブランク	リプレイ08	再遊技	再遊技	再遊技
50	スイカ	青7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
51	スイカ	白7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
52	スイカ	赤7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
53	スイカ	黒BAR	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
54	スイカ	チェリー	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
55	偽7	青7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
56	偽7	白7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
57	偽7	赤7	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
58	偽7	黒BAR	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
59	偽7	チェリー	スイカ	リプレイ09	再遊技	再遊技	再遊技
60	リプレイ	ベル	ベル	リプレイ10	再遊技	再遊技	再遊技
61	リプレイ	ベル	チェリー	リプレイ10	再遊技	再遊技	再遊技
62	リプレイ	ベル	ブランク	リプレイ10	再遊技	再遊技	再遊技
63	リプレイ	白7	スイカ	小役01	10	10	10
64	リプレイ	赤7	スイカ	小役01	10	10	10
65	リプレイ	黒BAR	スイカ	小役01	10	10	10
66	リプレイ	チェリー	スイカ	小役01	10	10	10
67	リプレイ	ベル	リプレイ	小役02	10	10	10
68	ベル	ベル	ベル	小役03	10	10	10
69	スイカ	ベル	スイカ	小役04	10	10	10
70	偽7	ベル	スイカ	小役04	10	10	10
71	スイカ	青7	リプレイ	小役05	10	10	10
72	スイカ	黒BAR	リプレイ	小役05	10	10	10
73	スイカ	チェリー	リプレイ	小役05	10	10	10
74	偽7	青7	リプレイ	小役05	10	10	10
75	偽7	黒BAR	リプレイ	小役05	10	10	10
76	偽7	チェリー	リプレイ	小役05	10	10	10
77	スイカ	ベル	リプレイ	小役06	10	10	10
78	偽7	ベル	リプレイ	小役06	10	10	10
79	リプレイ	ベル	スイカ	小役07	10	10	10
80	リプレイ	リプレイ	青7	小役08	1	1	1
81	リプレイ	リプレイ	白7	小役08	1	1	1
82	リプレイ	リプレイ	赤7	小役08	1	1	1
83	リプレイ	リプレイ	黒BAR	小役08	1	1	1

【図４６３】

＜第５０実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(3)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
84	リプレイ	白7	リプレイ	小役09	1	1	1
85	リプレイ	赤7	リプレイ	小役09	1	1	1
86	リプレイ	スイカ	リプレイ	小役09	1	1	1
87	リプレイ	ブランク	リプレイ	小役09	1	1	1
88	リプレイ	青7	ベル	小役10	1	1	1
89	リプレイ	白7	ベル	小役10	1	1	1
90	リプレイ	赤7	ベル	小役10	1	1	1
91	リプレイ	黒BAR	ベル	小役10	1	1	1
92	リプレイ	チェリー	ベル	小役10	1	1	1
93	リプレイ	ベル	青7	小役11	1	1	1
94	リプレイ	ベル	白7	小役11	1	1	1
95	リプレイ	ベル	赤7	小役11	1	1	1
96	リプレイ	ベル	黒BAR	小役11	1	1	1
97	チェリー	ベル	青7	小役11	1	1	1
98	チェリー	ベル	白7	小役11	1	1	1
99	チェリー	ベル	赤7	小役11	1	1	1
100	チェリー	ベル	黒BAR	小役11	1	1	1
101	白7	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
102	黒BAR	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
103	チェリー	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
104	ベル	リプレイ	リプレイ	小役12	1	1	1
105	ブランク	ブランク	青7	小役13	1	1	1
106	ブランク	ブランク	スイカ	小役14	1	1	1
107	ベル	スイカ	ベル	小役15	3	3	3
108	ベル	ブランク	ベル	小役16	1	1	1
109	白7	黒BAR	スイカ	小役17	1	1	1
110	黒BAR	黒BAR	スイカ	小役17	1	1	1
111	白7	スイカ	スイカ	小役17	1	1	1
112	黒BAR	スイカ	スイカ	小役17	1	1	1
113	白7	チェリー	スイカ	小役17	1	1	1
114	黒BAR	チェリー	スイカ	小役17	1	1	1
115	白7	ブランク	スイカ	小役17	1	1	1
116	黒BAR	ブランク	スイカ	小役17	1	1	1
117	白7	黒BAR	リプレイ	小役17	1	1	1
118	黒BAR	黒BAR	リプレイ	小役17	1	1	1
119	白7	スイカ	リプレイ	小役17	1	1	1
120	黒BAR	スイカ	リプレイ	小役17	1	1	1
121	白7	チェリー	リプレイ	小役17	1	1	1
122	黒BAR	チェリー	リプレイ	小役17	1	1	1
123	白7	ブランク	リプレイ	小役17	1	1	1
124	黒BAR	ブランク	リプレイ	小役17	1	1	1
125	リプレイ	リプレイ	スイカ	小役18	1	1	1
126	ベル	スイカ	スイカ	小役19	1	1	1
127	ベル	ブランク	スイカ	小役19	1	1	1

【図４６４】

＜第５０実施形態＞
役の図柄組合せ及び払出し枚数等(4)

役番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
128	ベル	白7	ベル	小役20	1	1	1
129	ベル	赤7	ベル	小役20	1	1	1
130	ベル	黒BAR	ベル	小役20	1	1	1
131	ベル	チェリー	ベル	小役20	1	1	1
132	リプレイ	リプレイ	ベル	小役21	1	1	1
133	スイカ	リプレイ	ベル	小役21	1	1	1
134	ベル	ベル	スイカ	小役22	－	－	10

【図４６５】

＜第５０実施形態＞
条件装置(1)

役物条件装置

番号	名称	当選役	備考
1	1BB-A条件装置 (持越し可能)	1BB01	・1BB01図柄組合せ表示で1BB-A作動 ・1BB-A作動中はRB-E連続作動 ・2回の遊技若しくは2回の入賞又は1BB-A作動終了でRB-E作動終了 ・210枚を超えるﾒﾀﾞﾙ獲得で1BB-A作動終了
2	1BB-B条件装置 (持越し可能)	1BB02	・1BB02図柄組合せ表示で1BB-B作動 ・1BB-B作動中はRB-E連続作動 ・2回の遊技若しくは2回の入賞又は1BB-B作動終了でRB-E作動終了 ・210枚を超えるﾒﾀﾞﾙ獲得で1BB-B作動終了
3	1BB-C条件装置 (持越し可能)	1BB03	・1BB03図柄組合せ表示で1BB-C作動 ・1BB-C作動中はBB一般遊技あり ・1BB-C作動中のBB一般遊技でRB-A,Bを抽選 ・210枚を超えるﾒﾀﾞﾙ獲得で1BB-C作動終了
4	1BB-D条件装置 (持越し可能)	1BB04	・1BB04図柄組合せ表示で1BB-D作動 ・1BB-D作動中はBB一般遊技あり ・1BB-D作動中のBB一般遊技でRB-A,Bを抽選 ・210枚を超えるﾒﾀﾞﾙ獲得で1BB-D作動終了
5	1BB-E条件装置 (持越し可能)	1BB05 1BB06	・1BB05又は06図柄組合せ表示で1BB-E作動 ・1BB-E作動中はBB一般遊技あり ・1BB-E作動中のBB一般遊技でRB-C,Dを抽選 ・210枚を超えるﾒﾀﾞﾙ獲得で1BB-E作動終了
6	RB-A条件装置 (持越し可能)	RB01	・RB01図柄組合せ表示でRB-A作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-C,Dの作動終了でRB-A作動終了
7	RB-B条件装置 (持越し可能)	RB02	・RB02図柄組合せ表示でRB-B作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-C,Dの作動終了でRB-B作動終了
8	RB-C条件装置 (持越し可能)	RB03	・RB03図柄組合せ表示でRB-C作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-Eの作動終了でRB-C作動終了
9	RB-D条件装置 (持越し可能)	RB04	・RB04図柄組合せ表示でRB-D作動 ・12回の遊技若しくは8回の入賞又は1BB-Eの作動終了でRB-D作動終了
10	SB-A条件装置 (持ち越さない)	SB01	・SB01図柄組合せ表示でSB-A作動 ・1回の遊技又は1回の入賞でSB-A作動終了
11	SB-B条件装置 (持ち越さない)	SB02	・SB02図柄組合せ表示でSB-B作動 ・1回の遊技又は1回の入賞でSB-B作動終了

【図４６６】

＜第５０実施形態＞
条件装置(2)

小役及びﾘﾌﾟﾚｲ条件装置(1)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(表示役等)
1	ﾘﾌﾟﾚｲA条件装置 (通常ﾘﾌﾟﾚｲ)	ﾘﾌﾟﾚｲ01	・ﾘﾌﾟﾚｲ01(中段ﾘﾌﾟﾚｲ)
2	ﾘﾌﾟﾚｲB条件装置 (通常ﾘﾌﾟﾚｲ (BB-D重複用))	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ02	・ﾘﾌﾟﾚｲ01(中段ﾘﾌﾟﾚｲ) ・1BB-D条件装置と重複当選
3	ﾘﾌﾟﾚｲC条件装置 (通常ﾘﾌﾟﾚｲ (BB-B重複用))	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ03	・ﾘﾌﾟﾚｲ01(中段ﾘﾌﾟﾚｲ) ・1BB-B条件装置と重複当選
4	ﾘﾌﾟﾚｲD条件装置 (通常ﾘﾌﾟﾚｲ (BB-C重複用))	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ04	・ﾘﾌﾟﾚｲ01(中段ﾘﾌﾟﾚｲ) ・1BB-C条件装置と重複当選
5	ﾘﾌﾟﾚｲE条件装置 (通常ﾘﾌﾟﾚｲ (BB-D重複用))	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ02 ﾘﾌﾟﾚｲ03	・ﾘﾌﾟﾚｲ01(中段ﾘﾌﾟﾚｲ) ・1BB-D条件装置と重複当選
6	ﾘﾌﾟﾚｲF条件装置 (通常ﾘﾌﾟﾚｲ (BB-E重複用))	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ02 ﾘﾌﾟﾚｲ04	・ﾘﾌﾟﾚｲ01(中段ﾘﾌﾟﾚｲ) ・1BB-E条件装置と重複当選
7	ﾘﾌﾟﾚｲG条件装置 (D揃いｶﾞｾﾘﾌﾟﾚｲ)	ﾘﾌﾟﾚｲ 01～06	・ﾘﾌﾟﾚｲ03(D揃いｶﾞｾﾘﾌﾟﾚｲ) ・上段(無効ライン)にﾘﾌﾟﾚｲ図柄が停止可能
8	ﾘﾌﾟﾚｲH条件装置 (D揃いﾘﾌﾟﾚｲ (通常))	ﾘﾌﾟﾚｲ 01～10	・ﾘﾌﾟﾚｲ04(D揃いﾘﾌﾟﾚｲ(通常)) ・中段に青7図柄が停止可能
9	ﾘﾌﾟﾚｲI条件装置 (D揃いﾘﾌﾟﾚｲ (1確))	ﾘﾌﾟﾚｲ 01～08	・ﾘﾌﾟﾚｲ02(D揃いﾘﾌﾟﾚｲ(1確)) ・右下がりライン(無効ライン)に青7図柄が停止可能
10	ﾘﾌﾟﾚｲJ条件装置 (ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲA)	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ06 ﾘﾌﾟﾚｲ07	・ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲA
11	ﾘﾌﾟﾚｲK条件装置 (ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲB)	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ05	・ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲB
12	ﾘﾌﾟﾚｲL条件装置 (ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲC)	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ08 ﾘﾌﾟﾚｲ09	・ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲC
13	ﾘﾌﾟﾚｲM条件装置 (ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲD)	ﾘﾌﾟﾚｲ01 ﾘﾌﾟﾚｲ10	・ﾘｰﾁ目ﾘﾌﾟﾚｲD

【図４６７】

＜第５０実施形態＞
条件装置(3)
小役及びリプレイ条件装置(2)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
14	小役A1条件装置 (A群ﾍﾞﾙ)	小役01 小役08 小役09	①非内部中 押し順123:1/1で小役01(10枚)(上段ﾍﾞﾙ) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役01(10枚)(上段ﾍﾞﾙ) 押し順132:1/1で小役01(10枚)(上段ﾍﾞﾙ) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役01) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ
15	小役A2条件装置 (A群ﾍﾞﾙ)	小役02 小役08 小役10	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役02(10枚)(右下がりﾍﾞﾙ) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役10(1枚) 押し順321:1/1で小役10(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役02(10枚)(右下がりﾍﾞﾙ) 押し順132:1/1で小役02(10枚)(右下がりﾍﾞﾙ) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役10(1枚) 押し順321:1/1で小役10(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役02) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ

【図４６８】

＜第５０実施形態＞
条件装置(4)
小役及びリプレイ条件装置(3)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
16	小役A3条件装置 (A群ﾍﾞﾙ)	小役03 小役08 小役09 小役11	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役03(10枚)(中段ﾍﾞﾙ) 押し順231:1/1で小役11(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役03(10枚)(中段ﾍﾞﾙ) 押し順231:1/1で小役03(10枚)(中段ﾍﾞﾙ) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役03) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ
17	小役A4条件装置 (A群ﾍﾞﾙ)	小役04 小役08 小役09 小役11	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役11(1枚) 押し順231:1/1で小役04(10枚)(右上がりﾍﾞﾙ) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役04(10枚)(右上がりﾍﾞﾙ) 押し順231:1/1で小役04(10枚)(右上がりﾍﾞﾙ) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役09(1枚) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役04) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ

【図４６９】

＜第５０実施形態＞
条件装置(5)
小役及びリプレイ条件装置(4)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
18	小役A5条件装置 (A群ﾍﾞﾙ)	小役05 小役08 小役09 小役12	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役11(1枚) 押し順312:1/1で小役05(10枚)(下段ﾍﾞﾙ) 押し順321:1/1で小役12(1枚) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役11(1枚) 押し順312:1/1で小役05(10枚)(下段ﾍﾞﾙ) 押し順321:1/1で小役05(10枚)(下段ﾍﾞﾙ) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役05) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ
19	小役A6条件装置 (A群ﾍﾞﾙ)	小役06 小役08 小役09 小役12	①非内部中 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役09(1枚) 押し順321:1/1で小役06(10枚)(逆V字型ﾍﾞﾙ) ②1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順123:1/1で小役08(1枚) 押し順132:1/1で小役09(1枚) 押し順213:1/1で小役08(1枚) 押し順231:1/1で小役08(1枚) 押し順312:1/1で小役06(10枚)(逆V字型ﾍﾞﾙ) 押し順321:1/1で小役06(10枚)(逆V字型ﾍﾞﾙ) ③1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役06) ④1BB一般遊技中、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 非内部中と同じ

【図４７０】

＜第５０実施形態＞
条件装置(6)
小役及びリプレイ条件装置(5)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
20	小役B1条件装置 (B群ベル)	小役01, 08,09,13	・小役A1条件装置と同じ
21	小役B2条件装置 (B群ベル)	小役02, 08,10,13	・小役A2条件装置と同じ
22	小役B3条件装置 (B群ベル)	小役03, 08,09,11,13	・小役A3条件装置と同じ
23	小役B4条件装置 (B群ベル)	小役04, 08,09,11,13	・小役A4条件装置と同じ
24	小役B5条件装置 (B群ベル)	小役05, 08,09,12,13	・小役A5条件装置と同じ
25	小役B6条件装置 (B群ベル)	小役06, 08,09,12,13	・小役A6条件装置と同じ
26	小役C条件装置 (共通ベルA)	小役07	・共通ﾍﾞﾙ(いずれの遊技状態でも押し順不問で小役07(10枚))
27	小役D条件装置 (共通ベルB)	小役01, 08,10,21	・共通ﾍﾞﾙ(いずれの遊技状態でも押し順不問で小役01(10枚))
28	小役E条件装置 (共通1枚A)	小役02 小役08 小役10 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役02(10枚))
29	小役F条件装置 (共通1枚B)	小役03 小役08 小役10 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役03(10枚))
30	小役G条件装置 (共通1枚C)	小役04 小役08 小役10 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役04(10枚))
31	小役H条件装置 (共通1枚D)	小役05 小役08 小役10 小役20 小役21	①非内部中、及び1BB条件装置作動中(1BB-A,B,C,D,E内部中) 押し順不問で小役21(1枚) ②1BB一般遊技中、1BB-C,D作動中のRB-A,B条件装置作動中(RB-A,B内部中)、及び1BB-E作動中のRB-C,D条件装置作動中(RB-C,D内部中) 共通ﾍﾞﾙ(押し順不問で小役05(10枚))

【図４７１】

＜第５０実施形態＞
条件装置(7)
小役及びリプレイ条件装置(6)(当選情報を次回遊技に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考(遊技状態ごとの押し順と表示役)
32	小役I条件装置 (スイカ)	小役15 小役16	・小役15(3枚)(右下がりライン(無効ライン)にスイカ図柄が停止可能)又は小役16(1枚)
33	小役J条件装置 (スイカ (BB-A重複用))	小役13 小役15 小役16	・小役15(3枚)(右下がりライン(無効ライン)にスイカ図柄が停止可能)又は小役16(1枚) ・1BB-A条件装置と重複当選
34	小役K条件装置 (チェリー)	小役09, 17,21	・小役17(1枚)(下段チェリー)又は小役21(1枚)(上段チェリー)
35	小役L条件装置 (チェリー (BB-C重複用))	小役09, 10,17,21	・小役17(1枚)(下段チェリー)又は小役21(1枚)(上段チェリー) ・1BB-C条件装置と重複当選
36	小役M条件装置 (チャンス目A)	小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A)
37	小役N条件装置 (チャンス目A (BB-D重複用))	小役09 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-D条件装置と重複当選
38	小役O条件装置 (チャンス目A (BB-B重複用))	小役10 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-B条件装置と重複当選
39	小役P条件装置 (チャンス目A (BB-C重複用))	小役11 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-C条件装置と重複当選
40	小役Q条件装置 (チャンス目A (BB-D重複用))	小役12 小役18	・小役18(1枚)(チャンス目A) ・1BB-D条件装置と重複当選
41	小役R条件装置 (チャンス目B)	小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B)
42	小役S条件装置 (チャンス目B (BB-A重複用))	小役09, 19,20,21	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-A条件装置と重複当選
43	小役T条件装置 (チャンス目B (BB-C重複用))	小役10 小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-C条件装置と重複当選
44	小役U条件装置 (チャンス目B (BB-C重複用))	小役11 小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-C条件装置と重複当選
45	小役V条件装置 (チャンス目B (BB-D重複用))	小役12 小役19 小役20	・小役19(1枚)又は小役20(1枚)(チャンス目B) ・1BB-D条件装置と重複当選
46	小役W条件装置 (1枚役ALL)	小役08～14, 17～21	・いずれかの1枚役が入賞
47	小役X条件装置 (ALL役)	小役01～22	・いずれかの10枚役が入賞

【図４７２】

＜第５０実施形態＞
置数表：非ＲＴ（1）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
3	1	1BB-A	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	○	4	4	4	4	4	4
6	2	1BB-B	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	○	123	123	123	123	123	123
9	3	1BB-C	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
10	3	1BB-C	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
11	3	1BB-C	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
12	3	1BB-C	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	○	4	4	4	4	4	4
15	4	1BB-D	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	○	145	147	149	153	161	169
16	4	1BB-D	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
17	4	1BB-D	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
18	4	1BB-D	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	○	412	412	412	412	412	412
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
26	11	SB-B	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
27	－	－	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	○	6291	6289	6287	6283	6275	6267
28	－	－	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	ﾘﾌﾟﾚｲG	○	1999	1999	1999	1999	1999	1999
34	－	－	8	ﾘﾌﾟﾚｲH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	ﾘﾌﾟﾚｲI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	ﾘﾌﾟﾚｲJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	ﾘﾌﾟﾚｲK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	ﾘﾌﾟﾚｲL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	ﾘﾌﾟﾚｲM	×	0	0	0	0	0	0

【図４７３】

＜第５０実施形態＞
置数表：非ＲＴ（2）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
64	－	－	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
65	－	－	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
66	－	－	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
69	－	－	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
70	－	－	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
71	－	－	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						824	828	832	840	856	872
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						21794	21754	21714	21674	21634	21594
ﾘﾌﾟﾚｲ合算値						8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						6	6	6	6	6	6

※1BB条件装置と小役又はリプレイ条件装置とが同時に作動(重複当選)するときの置数を1BB合算値と小役又はリプレイ合算値との双方に加算しているため、1BB合算値から非当選の値までの合計は「65536」にはならない。

【図４７４】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ１（1）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
3	1	1BB-A	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	○	4	4	4	4	4	4
6	2	1BB-B	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	○	123	123	123	123	123	123
9	3	1BB-C	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
10	3	1BB-C	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
11	3	1BB-C	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
12	3	1BB-C	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	○	4	4	4	4	4	4
15	4	1BB-D	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	○	145	147	149	153	161	169
16	4	1BB-D	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
17	4	1BB-D	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
18	4	1BB-D	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	○	412	412	412	412	412	412
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
26	11	SB-B	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
27	－	－	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	○	6290	6288	6286	6282	6274	6266
28	－	－	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	ﾘﾌﾟﾚｲG	○	2000	2000	2000	2000	2000	2000
34	－	－	8	ﾘﾌﾟﾚｲH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	ﾘﾌﾟﾚｲI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	ﾘﾌﾟﾚｲJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	ﾘﾌﾟﾚｲK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	ﾘﾌﾟﾚｲL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	ﾘﾌﾟﾚｲM	×	0	0	0	0	0	0

【図４７５】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ１（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
64	－	－	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
65	－	－	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
66	－	－	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
69	－	－	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
70	－	－	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
71	－	－	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						824	828	832	840	856	872
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						21794	21754	21714	21674	21634	21594
リプレイ合算値						8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						6	6	6	6	6	6

※1BB条件装置と小役又はリプレイ条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数を1BB合算値と小役又はリプレイ合算値との双方に加算しているため、1BB合算値から非当選の値までの合計は「65536」にはならない。

【図４７６】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ２（1BB-A,B,C,D条件装置作動時（1BB-A～D内部中））（１）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	リプレイA	○	4000	4000	4000	4000	4000	4000
28	－	－	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	リプレイG	○	300	300	300	300	300	300
34	－	－	8	リプレイH	○	10000	10000	10000	10000	10000	10000
35	－	－	9	リプレイI	○	700	700	700	700	700	700
36	－	－	10	リプレイJ	○	500	500	500	500	500	500
37	－	－	11	リプレイK	○	500	500	500	500	500	500
38	－	－	12	リプレイL	○	500	500	500	500	500	500
39	－	－	13	リプレイM	○	500	500	500	500	500	500

【図４７７】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ２（1BB-A,B,C,D条件装置作動時（1BB-A～D内部中））（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	－	－	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	－	－	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	－	－	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	－	－	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	－	－	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	－	－	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						－	－	－	－	－	－
リプレイ合算値						17000	17000	17000	17000	17000	17000
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						13778	13738	13698	13658	13618	13578

※1BB－A～D内部中は、ボーナスの抽選は行わないが、ボーナスと重複当選する小役の抽選は行う。

【図４７８】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ３（1BB-E条件装置作動時（1BB-E内部中））（１）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	リプレイA	○	11000	11000	11000	11000	11000	11000
28	－	－	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	リプレイG	×	0	0	0	0	0	0
34	－	－	8	リプレイH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	リプレイI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図４７９】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ３（1BB-E条件装置作動時（1BB-E内部中））（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	－	－	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	－	－	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	－	－	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	－	－	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	－	－	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	－	－	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						－	－	－	－	－	－
リプレイ合算値						11000	11000	11000	11000	11000	11000
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						19778	19738	19698	19658	19618	19578

※1BB－E内部中は、ボーナスの抽選は行わないが、ボーナスと重複当選する小役の抽選は行う。

【図４８０】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ４（1BB-A, B作動時（1BB-A, B遊技中））（１）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	リプレイA	×	0	0	0	0	0	0
28	－	－	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	リプレイG	○	3000	3000	3000	3000	3000	3000
34	－	－	8	リプレイH	○	900	900	900	900	900	900
35	－	－	9	リプレイI	○	100	100	100	100	100	100
36	－	－	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図４８１】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ４（1BB-A, B作動時（1BB-A, B遊技中））（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	×	0	0	0	0	0	0
41	－	－	15	小役A2	×	0	0	0	0	0	0
42	－	－	16	小役A3	×	0	0	0	0	0	0
43	－	－	17	小役A4	×	0	0	0	0	0	0
44	－	－	18	小役A5	×	0	0	0	0	0	0
45	－	－	19	小役A6	×	0	0	0	0	0	0
46	－	－	20	小役B1	×	0	0	0	0	0	0
47	－	－	21	小役B2	×	0	0	0	0	0	0
48	－	－	22	小役B3	×	0	0	0	0	0	0
49	－	－	23	小役B4	×	0	0	0	0	0	0
50	－	－	24	小役B5	×	0	0	0	0	0	0
51	－	－	25	小役B6	×	0	0	0	0	0	0
52	－	－	26	小役C	×	0	0	0	0	0	0
53	－	－	27	小役D	×	0	0	0	0	0	0
54	－	－	28	小役E	×	0	0	0	0	0	0
55	－	－	29	小役F	×	0	0	0	0	0	0
56	－	－	30	小役G	×	0	0	0	0	0	0
57	－	－	31	小役H	×	0	0	0	0	0	0
58	－	－	32	小役I	×	0	0	0	0	0	0
59	－	－	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
60	－	－	34	小役K	×	0	0	0	0	0	0
61	－	－	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
62	－	－	36	小役M	×	0	0	0	0	0	0
63	－	－	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
64	－	－	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
65	－	－	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
66	－	－	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
67	－	－	41	小役R	×	0	0	0	0	0	0
68	－	－	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
69	－	－	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
70	－	－	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
71	－	－	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
72	－	－	46	小役W	×	0	0	0	0	0	0
73	－	－	47	小役X	○	61536	61536	61536	61536	61536	61536
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						－	－	－	－	－	－
リプレイ合算値						4000	4000	4000	4000	4000	4000
小役合算値						61536	61536	61536	61536	61536	61536
非当選						0	0	0	0	0	0

※1BB－A，B遊技中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図４８２】

＜第５０実施形態＞
置数表：1BB-C, D作動時RB条件装置未作動時（1BB-C, D一般遊技SRB非内部中）（１）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	○	15389	15369	15349	15329	15309	15289
22	7	RB-B	－	－	○	15389	15369	15349	15329	15309	15289
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	リプレイA	×	0	0	0	0	0	0
28	－	－	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	リプレイG	×	0	0	0	0	0	0
34	－	－	8	リプレイH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	リプレイI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図４８３】

＜第５０実施形態＞

置数表：1BB-C,D作動時RB条件装置未作動時(1BB-C,D一般遊技SRB非内部中)（２）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	－	－	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	－	－	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	－	－	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	－	－	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	－	－	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	－	－	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						30778	30738	30698	30658	30618	30578
SB合算値						－	－	－	－	－	－
ﾘﾌﾟﾚｲ合算値						0	0	0	0	0	0
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						0	0	0	0	0	0

※1BB－C，D一般遊技RB非内部中は、RB－A，B(SRB)の抽選を行う。

【図４８４】

＜第５０実施形態＞

置数表：ＲＴ５(1BB-C,D作動時RB条件装置作動時(1BB-C,D一般遊技SRB内部中))（１）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	○	4000	3600	3200	2800	2400	2000
28	－	－	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	ﾘﾌﾟﾚｲG	○	7000	7000	7000	7000	7000	7000
34	－	－	8	ﾘﾌﾟﾚｲH	○	6600	6600	6600	6600	6600	6600
35	－	－	9	ﾘﾌﾟﾚｲI	○	1000	1000	1000	1000	1000	1000
36	－	－	10	ﾘﾌﾟﾚｲJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	ﾘﾌﾟﾚｲK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	ﾘﾌﾟﾚｲL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	ﾘﾌﾟﾚｲM	×	0	0	0	0	0	0

【図４８５】

＜第５０実施形態＞

置数表：ＲＴ５(1BB-C,D作動時RB条件装置作動時(1BB-C,D一般遊技SRB内部中))（２）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	－	－	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	－	－	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	－	－	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	－	－	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	－	－	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	－	－	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						－	－	－	－	－	－
ﾘﾌﾟﾚｲ合算値						18600	18200	17800	17400	17000	16600
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						12178	12538	12898	13258	13618	13978

※1BB－C，D一般遊技RB－A，B(SRB)内部中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図４８６】

＜第５０実施形態＞

置数表：1BB-E作動時RB条件装置未作動時(1BB-E一般遊技SRB非内部中)（１）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	○	15389	15369	15349	15329	15309	15289
24	9	RB-D	－	－	○	15389	15369	15349	15329	15309	15289
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	×	0	0	0	0	0	0
28	－	－	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	ﾘﾌﾟﾚｲG	×	0	0	0	0	0	0
34	－	－	8	ﾘﾌﾟﾚｲH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	ﾘﾌﾟﾚｲI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	ﾘﾌﾟﾚｲJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	ﾘﾌﾟﾚｲK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	ﾘﾌﾟﾚｲL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	ﾘﾌﾟﾚｲM	×	0	0	0	0	0	0

【図４８７】

＜第５０実施形態＞
置数表：1BB-E作動時RB条件装置未作動時(1BB-E一般遊技SRB非内部中)（２）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	－	－	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	－	－	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	－	－	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	－	－	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	－	－	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	－	－	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						30778	30738	30698	30658	30618	30578
SB合算値						－	－	－	－	－	－
ﾘﾌﾟﾚｲ合算値						0	0	0	0	0	0
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						0	0	0	0	0	0

※1BB－E一般遊技RB非内部中は、RB－C，D(SRB)の抽選を行う。

【図４８８】

＜第５０実施形態＞
置数表：1BB-E作動時RB条件装置作動時(1BB-E一般遊技SRB内部中))（１）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	×	0	0	0	0	0	0
28	－	－	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	ﾘﾌﾟﾚｲG	×	0	0	0	0	0	0
34	－	－	8	ﾘﾌﾟﾚｲH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	ﾘﾌﾟﾚｲI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	ﾘﾌﾟﾚｲJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	ﾘﾌﾟﾚｲK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	ﾘﾌﾟﾚｲL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	ﾘﾌﾟﾚｲM	×	0	0	0	0	0	0

【図４８９】

＜第５０実施形態＞
置数表：1BB-E作動時RB条件装置作動時(1BB-E一般遊技SRB内部中))（２）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
41	－	－	15	小役A2	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
42	－	－	16	小役A3	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
43	－	－	17	小役A4	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
44	－	－	18	小役A5	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
45	－	－	19	小役A6	○	4400	4400	4400	4400	4400	4400
46	－	－	20	小役B1	○	680	680	680	680	680	680
47	－	－	21	小役B2	○	680	680	680	680	680	680
48	－	－	22	小役B3	○	680	680	680	680	680	680
49	－	－	23	小役B4	○	680	680	680	680	680	680
50	－	－	24	小役B5	○	680	680	680	680	680	680
51	－	－	25	小役B6	○	680	680	680	680	680	680
52	－	－	26	小役C	○	100	110	120	130	140	150
53	－	－	27	小役D	○	4	4	4	4	4	4
54	－	－	28	小役E	○	700	700	700	700	700	700
55	－	－	29	小役F	○	700	700	700	700	700	700
56	－	－	30	小役G	○	300	300	300	300	300	300
57	－	－	31	小役H	○	300	300	300	300	300	300
58	－	－	32	小役I	○	896	896	896	896	896	896
59	－	－	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
60	－	－	34	小役K	○	1004	1032	1060	1086	1108	1130
61	－	－	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
62	－	－	36	小役M	○	38	38	38	38	38	38
63	－	－	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
64	－	－	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
65	－	－	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
66	－	－	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
67	－	－	41	小役R	○	96	96	96	96	96	96
68	－	－	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
69	－	－	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
70	－	－	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
71	－	－	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
72	－	－	46	小役W	○	4	4	4	4	4	4
73	－	－	47	小役X	×	0	0	0	0	0	0
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						－	－	－	－	－	－
ﾘﾌﾟﾚｲ合算値						0	0	0	0	0	0
小役合算値						34758	34798	34838	34878	34918	34958
非当選						30778	30738	30698	30658	30618	30578

※1BB－E一般遊技RB－C，D(SRB)内部中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図４９０】

＜第５０実施形態＞
置数表：1BB-C～E作動時RB作動時(1BB-C～E遊技中SRB遊技)（１）

当選	条件装置				抽選	置数(置数/65536=当選確率)					
番号	役物		小役及びﾘﾌﾟﾚｲ			設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
3	1	1BB-A	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
6	2	1BB-B	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
9	3	1BB-C	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
10	3	1BB-C	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
11	3	1BB-C	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
12	3	1BB-C	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
15	4	1BB-D	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
16	4	1BB-D	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
17	4	1BB-D	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
18	4	1BB-D	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
26	11	SB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
27	－	－	1	ﾘﾌﾟﾚｲA	×	0	0	0	0	0	0
28	－	－	2	ﾘﾌﾟﾚｲB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	ﾘﾌﾟﾚｲC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	ﾘﾌﾟﾚｲD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	ﾘﾌﾟﾚｲE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	ﾘﾌﾟﾚｲF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	ﾘﾌﾟﾚｲG	×	0	0	0	0	0	0
34	－	－	8	ﾘﾌﾟﾚｲH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	ﾘﾌﾟﾚｲI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	ﾘﾌﾟﾚｲJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	ﾘﾌﾟﾚｲK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	ﾘﾌﾟﾚｲL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	ﾘﾌﾟﾚｲM	×	0	0	0	0	0	0

【図４９１】

＜第５０実施形態＞
置数表：1BB-C～E作動時RB作動時(1BB-C～E遊技中SRB遊技)（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	×	0	0	0	0	0	0
41	－	－	15	小役A2	×	0	0	0	0	0	0
42	－	－	16	小役A3	×	0	0	0	0	0	0
43	－	－	17	小役A4	×	0	0	0	0	0	0
44	－	－	18	小役A5	×	0	0	0	0	0	0
45	－	－	19	小役A6	×	0	0	0	0	0	0
46	－	－	20	小役B1	×	0	0	0	0	0	0
47	－	－	21	小役B2	×	0	0	0	0	0	0
48	－	－	22	小役B3	×	0	0	0	0	0	0
49	－	－	23	小役B4	×	0	0	0	0	0	0
50	－	－	24	小役B5	×	0	0	0	0	0	0
51	－	－	25	小役B6	×	0	0	0	0	0	0
52	－	－	26	小役C	×	0	0	0	0	0	0
53	－	－	27	小役D	×	0	0	0	0	0	0
54	－	－	28	小役E	×	0	0	0	0	0	0
55	－	－	29	小役F	×	0	0	0	0	0	0
56	－	－	30	小役G	×	0	0	0	0	0	0
57	－	－	31	小役H	×	0	0	0	0	0	0
58	－	－	32	小役I	×	0	0	0	0	0	0
59	－	－	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
60	－	－	34	小役K	×	0	0	0	0	0	0
61	－	－	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
62	－	－	36	小役M	×	0	0	0	0	0	0
63	－	－	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
64	－	－	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
65	－	－	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
66	－	－	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
67	－	－	41	小役R	×	0	0	0	0	0	0
68	－	－	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
69	－	－	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
70	－	－	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
71	－	－	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
72	－	－	46	小役W	○	36958	36998	37038	37078	37118	37158
73	－	－	47	小役X	○	7800	7800	7800	7800	7800	7800
1BB合算値						－	－	－	－	－	－
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						－	－	－	－	－	－
リプレイ合算値						0	0	0	0	0	0
小役合算値						44758	44798	44838	44878	44918	44958
非当選						20778	20738	20698	20658	20618	20578

※1BB－C～E遊技中のRB－A～D遊技（SRB遊技）中は、ボーナスの抽選は行わない。

【図４９２】

＜第５０実施形態＞
置数表：非ＲＴ中ＳＢ作動時（１）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
3	1	1BB-A	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	○	4	4	4	4	4	4
6	2	1BB-B	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	○	123	123	123	123	123	123
9	3	1BB-C	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
10	3	1BB-C	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
11	3	1BB-C	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
12	3	1BB-C	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	○	4	4	4	4	4	4
15	4	1BB-D	5	リプレイE	○	145	147	149	153	161	169
16	4	1BB-D	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
17	4	1BB-D	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
18	4	1BB-D	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	○	412	412	412	412	412	412
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
26	11	SB-B	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
27	－	－	1	リプレイA	○	6291	6289	6287	6283	6275	6267
28	－	－	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	リプレイG	○	1999	1999	1999	1999	1999	1999
34	－	－	8	リプレイH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	リプレイI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図４９３】

＜第５０実施形態＞
置数表：非ＲＴ中ＳＢ作動時（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	×	0	0	0	0	0	0
41	－	－	15	小役A2	×	0	0	0	0	0	0
42	－	－	16	小役A3	×	0	0	0	0	0	0
43	－	－	17	小役A4	×	0	0	0	0	0	0
44	－	－	18	小役A5	×	0	0	0	0	0	0
45	－	－	19	小役A6	×	0	0	0	0	0	0
46	－	－	20	小役B1	×	0	0	0	0	0	0
47	－	－	21	小役B2	×	0	0	0	0	0	0
48	－	－	22	小役B3	×	0	0	0	0	0	0
49	－	－	23	小役B4	×	0	0	0	0	0	0
50	－	－	24	小役B5	×	0	0	0	0	0	0
51	－	－	25	小役B6	×	0	0	0	0	0	0
52	－	－	26	小役C	×	0	0	0	0	0	0
53	－	－	27	小役D	×	0	0	0	0	0	0
54	－	－	28	小役E	×	0	0	0	0	0	0
55	－	－	29	小役F	×	0	0	0	0	0	0
56	－	－	30	小役G	×	0	0	0	0	0	0
57	－	－	31	小役H	×	0	0	0	0	0	0
58	－	－	32	小役I	×	0	0	0	0	0	0
59	－	－	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
60	－	－	34	小役K	×	0	0	0	0	0	0
61	－	－	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
62	－	－	36	小役M	×	0	0	0	0	0	0
63	－	－	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
64	－	－	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
65	－	－	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
66	－	－	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
67	－	－	41	小役R	×	0	0	0	0	0	0
68	－	－	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
69	－	－	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
70	－	－	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
71	－	－	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
72	－	－	46	小役W	○	28839	28877	28915	28951	28983	29015
73	－	－	47	小役X	○	5784	5784	5784	5784	5784	5784
1BB合算値						824	828	832	840	856	872
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						21794	21754	21714	21674	21634	21594
リプレイ合算値						8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値						34759	34799	34839	34879	34919	34959
非当選						5	5	5	5	5	5

※1BB条件装置と小役又はリプレイ条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数を1BB合算値と小役又はリプレイ合算値との双方に加算しているため、1BB合算値から非当選の値までの合計は「65536」にはならない。

【図４９４】

＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ１中ＳＢ作動時（１）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1BB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
2	1	1BB-A	33	小役J	○	4	4	4	4	4	4
3	1	1BB-A	42	小役S	○	4	4	4	4	4	4
4	2	1BB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
5	2	1BB-B	3	リプレイC	○	4	4	4	4	4	4
6	2	1BB-B	38	小役O	○	4	4	4	4	4	4
7	3	1BB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
8	3	1BB-C	4	リプレイD	○	123	123	123	123	123	123
9	3	1BB-C	35	小役L	○	66	68	70	74	82	90
10	3	1BB-C	39	小役P	○	7	7	7	7	7	7
11	3	1BB-C	43	小役T	○	4	4	4	4	4	4
12	3	1BB-C	44	小役U	○	18	18	18	18	18	18
13	4	1BB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
14	4	1BB-D	2	リプレイB	○	4	4	4	4	4	4
15	4	1BB-D	5	リプレイE	○	145	147	149	153	161	169
16	4	1BB-D	37	小役N	○	4	4	4	4	4	4
17	4	1BB-D	40	小役Q	○	7	7	7	7	7	7
18	4	1BB-D	45	小役V	○	18	18	18	18	18	18
19	5	1BB-E	－	－	×	0	0	0	0	0	0
20	5	1BB-E	6	リプレイF	○	412	412	412	412	412	412
21	6	RB-A	－	－	×	0	0	0	0	0	0
22	7	RB-B	－	－	×	0	0	0	0	0	0
23	8	RB-C	－	－	×	0	0	0	0	0	0
24	9	RB-D	－	－	×	0	0	0	0	0	0
25	10	SB-A	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
26	11	SB-B	－	－	○	10897	10877	10857	10837	10817	10797
27	－	－	1	リプレイA	○	6290	6288	6286	6282	6274	6266
28	－	－	2	リプレイB	×	0	0	0	0	0	0
29	－	－	3	リプレイC	×	0	0	0	0	0	0
30	－	－	4	リプレイD	×	0	0	0	0	0	0
31	－	－	5	リプレイE	×	0	0	0	0	0	0
32	－	－	6	リプレイF	×	0	0	0	0	0	0
33	－	－	7	リプレイG	○	2000	2000	2000	2000	2000	2000
34	－	－	8	リプレイH	×	0	0	0	0	0	0
35	－	－	9	リプレイI	×	0	0	0	0	0	0
36	－	－	10	リプレイJ	×	0	0	0	0	0	0
37	－	－	11	リプレイK	×	0	0	0	0	0	0
38	－	－	12	リプレイL	×	0	0	0	0	0	0
39	－	－	13	リプレイM	×	0	0	0	0	0	0

【図４９５】

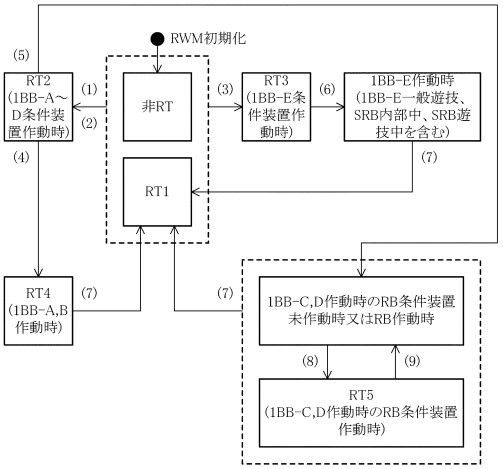
＜第５０実施形態＞
置数表：ＲＴ１中ＳＢ作動時（２）

当選番号	条件装置 役物		小役及びリプレイ		抽選	置数(置数/65536=当選確率) 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
40	－	－	14	小役A1	×	0	0	0	0	0	0
41	－	－	15	小役A2	×	0	0	0	0	0	0
42	－	－	16	小役A3	×	0	0	0	0	0	0
43	－	－	17	小役A4	×	0	0	0	0	0	0
44	－	－	18	小役A5	×	0	0	0	0	0	0
45	－	－	19	小役A6	×	0	0	0	0	0	0
46	－	－	20	小役B1	×	0	0	0	0	0	0
47	－	－	21	小役B2	×	0	0	0	0	0	0
48	－	－	22	小役B3	×	0	0	0	0	0	0
49	－	－	23	小役B4	×	0	0	0	0	0	0
50	－	－	24	小役B5	×	0	0	0	0	0	0
51	－	－	25	小役B6	×	0	0	0	0	0	0
52	－	－	26	小役C	×	0	0	0	0	0	0
53	－	－	27	小役D	×	0	0	0	0	0	0
54	－	－	28	小役E	×	0	0	0	0	0	0
55	－	－	29	小役F	×	0	0	0	0	0	0
56	－	－	30	小役G	×	0	0	0	0	0	0
57	－	－	31	小役H	×	0	0	0	0	0	0
58	－	－	32	小役I	×	0	0	0	0	0	0
59	－	－	33	小役J	×	0	0	0	0	0	0
60	－	－	34	小役K	×	0	0	0	0	0	0
61	－	－	35	小役L	×	0	0	0	0	0	0
62	－	－	36	小役M	×	0	0	0	0	0	0
63	－	－	37	小役N	×	0	0	0	0	0	0
64	－	－	38	小役O	×	0	0	0	0	0	0
65	－	－	39	小役P	×	0	0	0	0	0	0
66	－	－	40	小役Q	×	0	0	0	0	0	0
67	－	－	41	小役R	×	0	0	0	0	0	0
68	－	－	42	小役S	×	0	0	0	0	0	0
69	－	－	43	小役T	×	0	0	0	0	0	0
70	－	－	44	小役U	×	0	0	0	0	0	0
71	－	－	45	小役V	×	0	0	0	0	0	0
72	－	－	46	小役W	○	28839	28877	28915	28951	28983	29015
73	－	－	47	小役X	○	5784	5784	5784	5784	5784	5784
1BB合算値						824	828	832	840	856	872
RB合算値						－	－	－	－	－	－
SB合算値						21794	21754	21714	21674	21634	21594
リプレイ合算値						8978	8978	8978	8978	8978	8978
小役合算値						34759	34799	34839	34879	34919	34959
非当選						5	5	5	5	5	5

※1BB条件装置と小役又はリプレイ条件装置とが同時に作動（重複当選）するときの置数を1BB合算値と小役又はリプレイ合算値との双方に加算しているため、1BB合算値から非当選の値までの合計は「65536」にはならない。

【図４９６】

＜第５０実施形態＞
ＲＴ遷移図



(1)	1BB-A又はB条件装置が作動(1BB-A又はBに当選)したとき
(2)	1BB-C又はD条件装置が作動(1BB-C又はDに当選)したとき
(3)	1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき
(4)	1BB01又は02の図柄組合せが表示された(1BB01又は02が入賞した)とき

(5)	1BB03又は04の図柄組合せが表示された(1BB03又は04が入賞した)とき
(6)	1BB05又は06の図柄組合せが表示された(1BB05又は06が入賞した)とき
(7)	1BB-A～Eの作動が終了した(1BB-A～Eの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき
(8)	RB-A又はB条件装置が作動(RB-A又はBに当選)したとき
(9)	RB01又は02の図柄組合せが表示された(RB01又は02が入賞した)とき

【図４９７】

＜第５０実施形態＞
ＲＴの変動条件

状態	回数	変動契機		移行先
非RT	∞	開始	RWM初期化	－
		終了	1BB-A～D条件装置が作動(1BB-A～Dに当選)したとき	RT2
			1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき	RT3
RT1	∞	開始	1BB-A～Eの作動が終了した(1BB-A～Eの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	－
		終了	1BB-A～D条件装置が作動(1BB-A～Dに当選)したとき	RT2
			1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき	RT3
RT2 (1BB-A～D条件装置作動時)	∞	開始	1BB-A～D条件装置が作動(1BB-A～Dに当選)したとき	－
		終了	1BB01又は02の図柄組合せが表示された(1BB01又は02が入賞した)とき	RT4
			1BB03又は04の図柄組合せが表示された(1BB03又は04が入賞した)とき	1BB-C,D作動時のRB条件装置未作動時
RT3 (1BB-E条件装置作動時)	∞	開始	1BB-E条件装置が作動(1BB-Eに当選)したとき	－
		終了	1BB05又は06の図柄組合せが表示された(1BB05又は06が入賞した)とき	1BB-E作動時
RT4 (1BB-A,B作動時)	∞	開始	1BB01又は02の図柄組合せが表示された(1BB01又は02が入賞した)とき	－
		終了	1BB-A,Bの作動が終了した(1BB-A,Bの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	RT1
RT5 (1BB-C,D作動時のRB条件装置作動時)	∞	開始	RB-A,B条件装置が作動(RB-A,Bに当選)したとき	－
		終了	1BB-C,Dの作動が終了した(1BB-C,Dの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	RT1
			RB01又は02の図柄組合せが表示された(RB01又は02が入賞した)とき	1BB-C,D作動時のRB作動時
1BB-C,D作動時のRB条件装置未作動時又はRB作動時	∞	開始	1BB03又は04の図柄組合せが表示された(1BB03又は04が入賞した)とき	－
			RB01又は02の図柄組合せが表示された(RB01又は02が入賞した)とき	－
		終了	1BB-C,Dの作動が終了した(1BB-C,Dの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	RT1
			RB-A,B条件装置が作動(RB-A,Bに当選)したとき	RT5
1BB-E作動時	∞	開始	1BB05又は06の図柄組合せが表示された(1BB05又は06が入賞した)とき	－
		終了	1BB-Eの作動が終了した(1BB-Eの終了条件(所定枚数払出し)を満たした)とき	RT1

【図４９８】

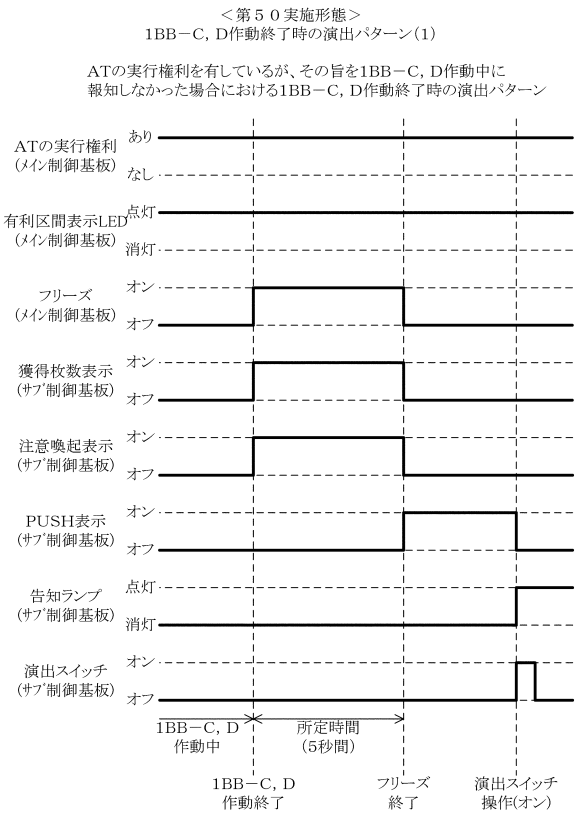
＜第５０実施形態＞
（１）各遊技状態における出玉率

遊技状態			出玉率
RT1 (非内部中)	非AT		0.559
	AT		1.724
1BB－C，D作動時 (1BB-C,D遊技中)	非AT	RB-A,B条件装置未作動時 (SRB非内部中)	0.514
		RB-A,B条件装置作動時 (SRB内部中)	1.930
		RB-A,B作動時 (SRB遊技中)	0.585
	AT	RB-A,B条件装置未作動時 (SRB非内部中)	1.677
		RB-A,B条件装置作動時 (SRB内部中)	1.930
		RB-A,B作動時 (SRB遊技中)	0.585
1BB－E作動時 (1BB-E遊技中)	非AT	RB-C,D条件装置未作動時 (SRB非内部中)	0.514
		RB-C,D条件装置作動時 (SRB内部中)	0.514
		RB-C,D作動時 (SRB遊技中)	0.585
	AT	RB-C,D条件装置未作動時 (SRB非内部中)	1.677
		RB-C,D条件装置作動時 (SRB内部中)	1.677
		RB-C,D作動時 (SRB遊技中)	0.585

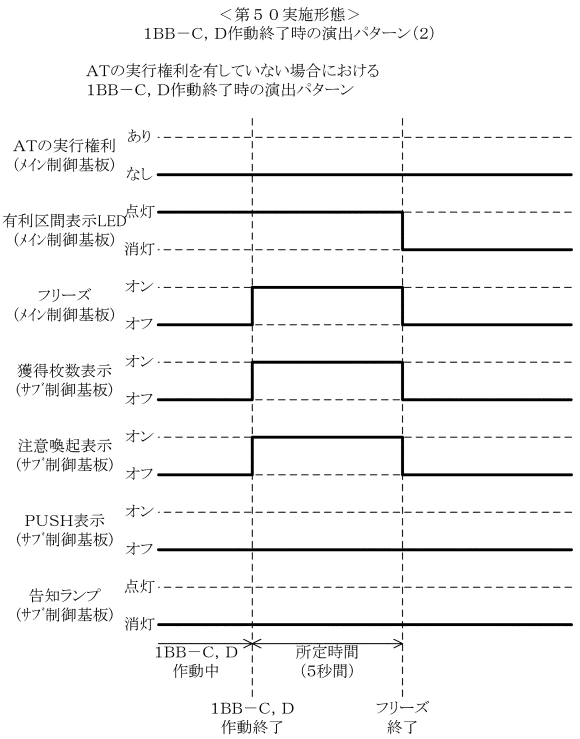
（２）非ＡＴ中における各遊技状態の特徴

遊技状態	ﾒﾀﾞﾙの払出し枚数の期待値	AT抽選の当選確率	役物条件装置の当選確率	遊技回数の期待値
1BB－A，B作動時 (1BB-A,B遊技中)	高	高	低	中
1BB－C，D作動時 (1BB-C,D遊技中)	中	低	中	中
1BB－E作動時 (1BB-E遊技中)	低	中	中	多
SB－A，B作動時 (SB-A,B遊技中)	低	低	高	少

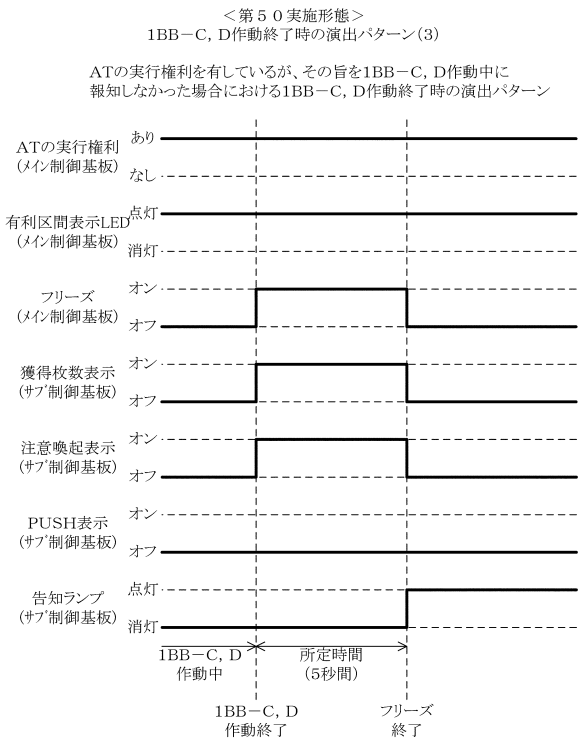
【図４９９】



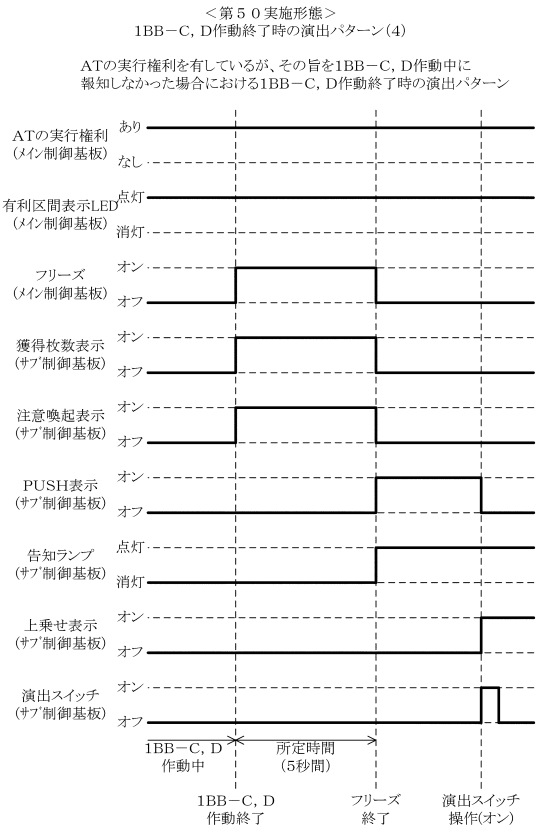
【図５００】



【図５０１】



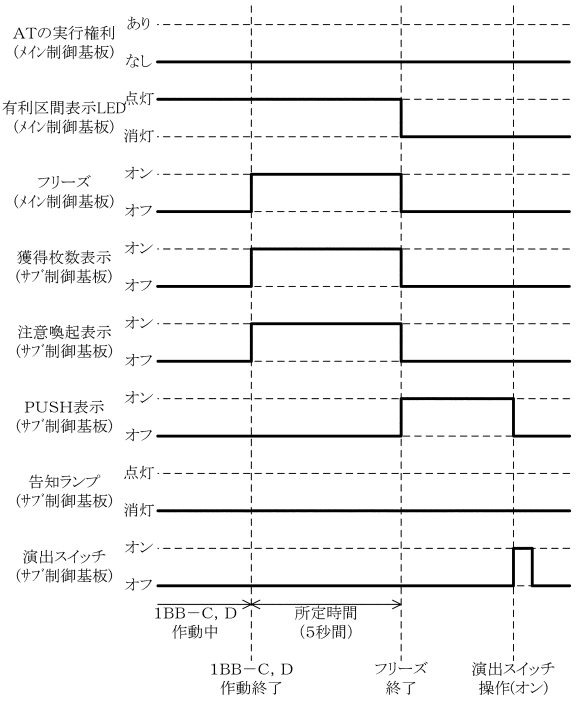
【図５０２】



【図５０３】

＜第５０実施形態＞
1BB－C，D作動終了時の演出パターン(5)

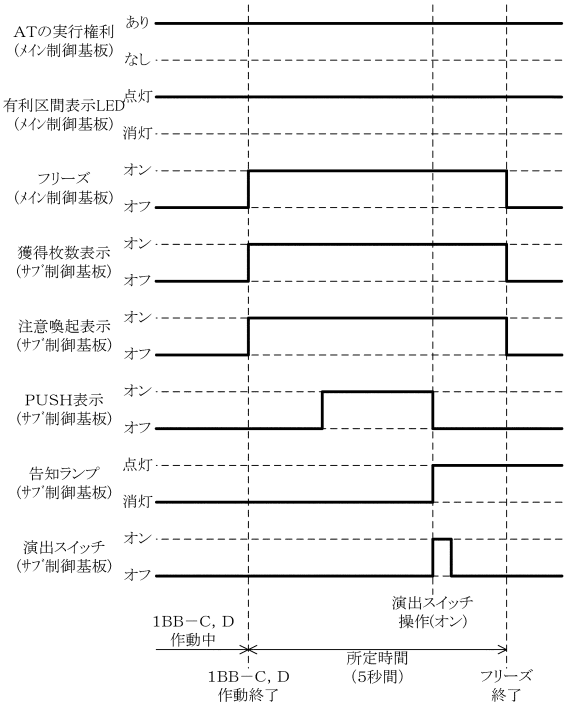
ATの実行権利を有していない場合における
1BB－C，D作動終了時の演出パターン



【図５０４】

＜第５０実施形態＞
1BB－C，D作動終了時の演出パターン(6)

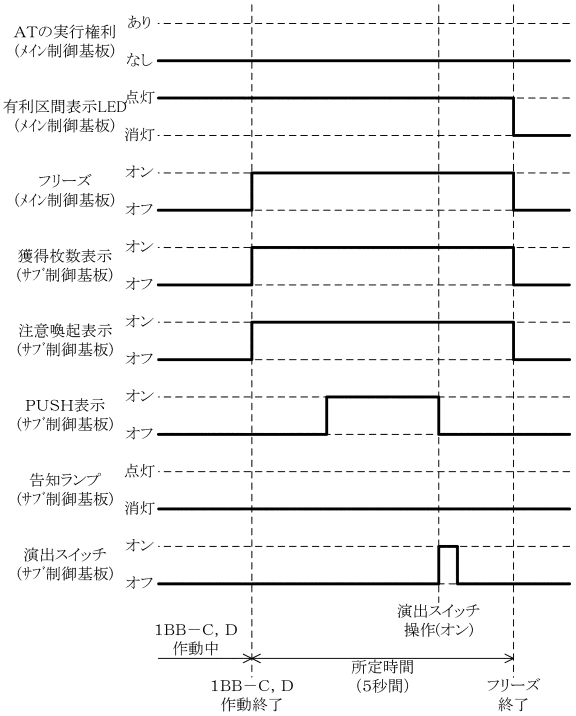
ATの実行権利を有しているが、その旨を1BB－C，D作動中に
報知しなかった場合における1BB－C，D作動終了時の演出パターン



【図５０５】

＜第５０実施形態＞
1BB－C，D作動終了時の演出パターン(7)

ATの実行権利を有していない場合における
1BB－C，D作動終了時の演出パターン



【図５０６】

＜第５０実施形態＞
「青7を狙え！」演出出力時の動作態様

(1)RT2のリプレイH又はI条件装置作動時

RT2(1BB－A～D条件装置作動時)のリプレイH又はI条件装置作動時	→ 青7 を狙え！	リプレイ02又は04 図柄組合せ表示	ボーナス確定画面

(2)RT3の非当選時

RT3(1BB－E条件装置作動時)の非当選時	→ 青7 を狙え！	1BB05又は06 図柄組合せ表示	1BB－E遊技(チャンスゾーン)移行

(3)RT1又はRT2のリプレイG条件装置作動時

RT1(非内部中)又はRT2(1BB－A～D条件装置作動時)のリプレイG条件装置作動時	→ 青7 を狙え！	リプレイ03 図柄組合せ表示	元の画面に戻る(「青7を狙え！」演出はガセ)

(4)RT4又はRT5でATの実行権利を有する場合のリプレイH又はI条件装置作動時

RT4(1BB－A，B作動時)又はRT5(1BB－C，D作動時)のリプレイH，I条件装置作動時	→ 青7 を狙え！	リプレイ02又は04 図柄組合せ表示	AT確定画面

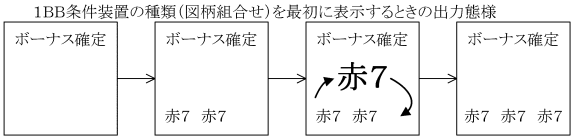
(5)RT4又はRT5のリプレイG条件装置作動時

RT4(1BB－A，B作動時)又はRT5(1BB－C，D作動時)のリプレイG条件装置作動時	→ 青7 を狙え！	リプレイ03 図柄組合せ表示	元の画面に戻る(「青7を狙え！」演出はガセ)

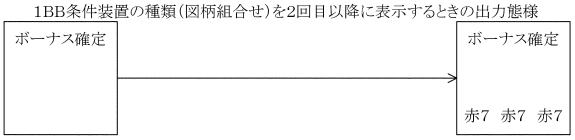
【図５０７】

＜第５０実施形態＞
作動した1BB条件装置の種類(図柄組合せ)を示す画像の出力態様

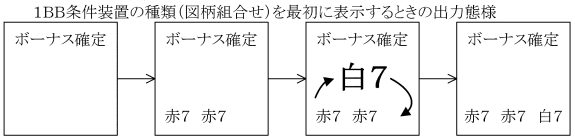
(1)1BB－B条件装置(1BB02(「赤7」「赤7」「赤7」))作動時に、作動した1BB条件装置の種類(図柄組合せ)を最初に表示するときの出力態様



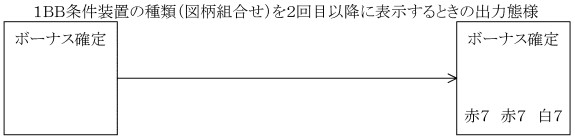
(2)1BB－B条件装置(1BB02(「赤7」「赤7」「赤7」))作動時に、作動した1BB条件装置の種類(図柄組合せ)を2回目以降に表示するときの出力態様



(3)1BB－D条件装置(1BB04(「赤7」「赤7」「白7」))作動時に、作動した1BB条件装置の種類(図柄組合せ)を最初に表示するときの出力態様



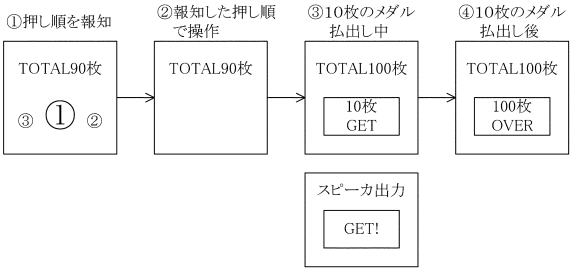
(4)1BB－D条件装置(1BB04(「赤7」「赤7」「白7」))作動時に、作動した1BB条件装置の種類(図柄組合せ)を2回目以降に表示するときの出力態様



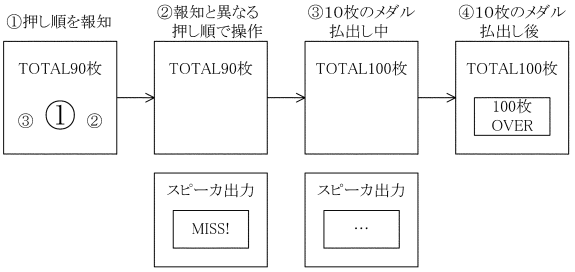
【図５０８】

＜第５０実施形態＞
メダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様

(1)RT5中の小役A1～B6条件装置作動時に押し順を報知し、報知した押し順で停止操作が行われたときの払出し枚数の画像表示



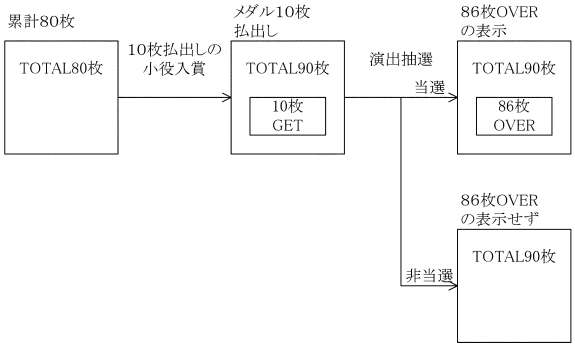
(2)RT5中の小役A1～B6条件装置作動時に押し順を報知し、報知と異なる押し順で停止操作が行われたときの払出し枚数の画像表示



【図５０９】

＜第５０実施形態＞
メダルの払出し枚数を示す画像表示の出力態様

(1)RT5中のメダルの払出し枚数の累計が86枚に到達したときの画像表示



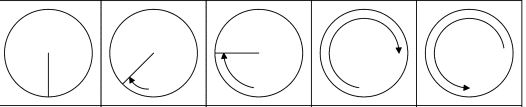
(2)設定値ごとの演出抽選の当選確率

演出抽選の当選確率					
設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0%	20%	40%	60%	80%	100%

【図５１０】

＜第５０実施形態＞
フリーズ時の制御

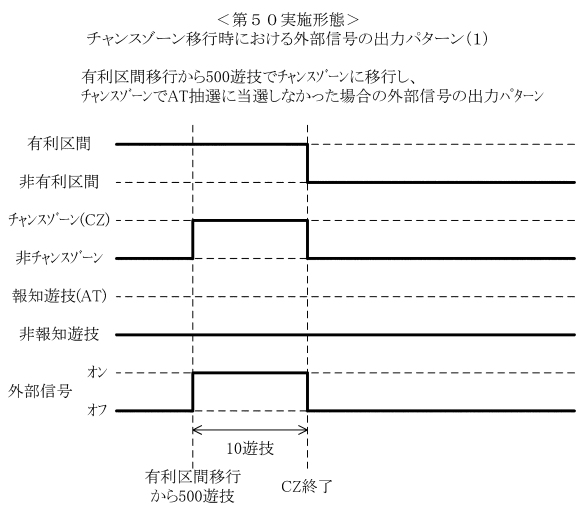
(1)フリーズ時のリールの動作態様、励磁状態、回転速度及びフリーズデータの処理

ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ操作	第1態様	第2態様	第3態様	正回転
				
励磁状態: 1秒間励磁開放	励磁状態: 1秒間逆回転させ、4相励磁をかけた後、2秒間励磁開放	励磁状態: 1秒間逆回転させ、4相励磁をかけた後、4秒間励磁開放	励磁状態: 10秒間逆回転させ、4相励磁をかけた後、0.5秒間励磁開放	励磁状態: 1-2相励磁で定常回転
回転速度: 0回転/秒	回転速度: 60回転/秒	回転速度: 60回転/秒	回転速度: 60回転/秒	回転速度: 80回転/秒
ﾌﾘｰｽﾞﾃﾞｰﾀの第1部分の処理を実行してﾌﾘｰｽﾞ終了				通常のリール駆動制御
ﾌﾘｰｽﾞﾃﾞｰﾀの第1部分から第2部分までの処理を実行してﾌﾘｰｽﾞ終了				
ﾌﾘｰｽﾞﾃﾞｰﾀの第1部分から第3部分までの処理を実行してﾌﾘｰｽﾞ終了				

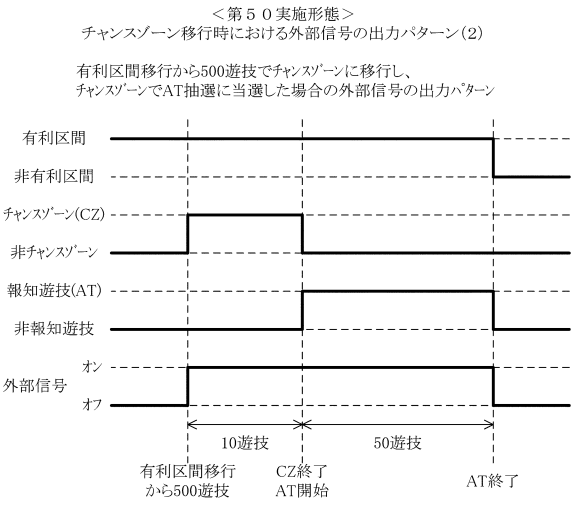
(2)遊技状態ごと、条件装置ごとのフリーズの実行確率及び動作態様の選択確率

遊技状態	条件装置	実行確率・動作態様の選択確率		
		第1態様	第2態様	第3態様
RT1 (非内部中)	小役A1～B6条件装置 (押し順ﾍﾞﾙ)	0%	0%	0%
	小役K～L条件装置 (ﾁｪﾘｰ)	10%	5%	0%
	1BB-A～1BB-D条件装置 (ﾋﾞｯｸﾞﾎﾞｰﾅｽ)	30%	20%	1%
	非当選	0%	0%	0%
RT2 (1BB-A～D 条件装置作動)	小役A1～B6条件装置 (押し順ﾍﾞﾙ)	5%	3%	0%
	小役K～L条件装置 (ﾁｪﾘｰ)	20%	10%	0%
	1BB-A～1BB-D条件装置 (ﾋﾞｯｸﾞﾎﾞｰﾅｽ)	0%	0%	0%
	非当選	20%	30%	0%

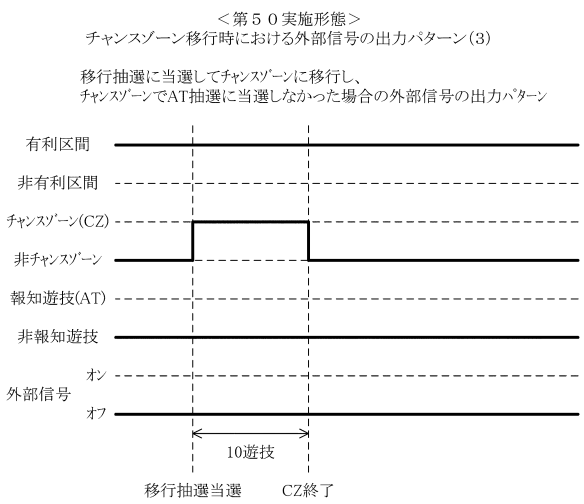
【図５１１】



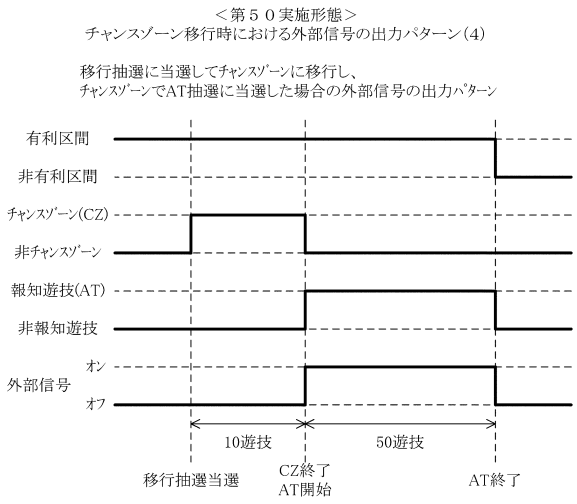
【図５１２】



【図５１３】



【図５１４】



【図５１５】

<第５１実施形態>
毎遊技記憶するログ

項目	内容	ログ更新タイミング	契機、保存内容の参照対象
イン枚数	今回遊技のベット枚数	遊技開始時（遊技終了時）	ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付ｺﾏﾝﾄﾞ時の規定数情報
アウト枚数	今回遊技の払い出し枚数	遊技開始時（遊技終了時）	払い出しｺﾏﾝﾄﾞの枚数情報
当選情報１	今回遊技の演出グループ番号	遊技開始時（遊技終了時）	演出グループ番号
当選情報２	今回遊技の役物条件装置番号	遊技開始時（遊技終了時）	役物条件装置番号
押し順	実際の押し順（ｷ押し順指示番号）	遊技開始時（遊技終了時）	停止受付け時のｺﾏﾝﾄﾞから生成した押し順
指示モニタ情報	1：指示あり　0：指示なし	遊技開始時（遊技終了時）	指示ﾓﾆﾀｺﾏﾝﾄﾞの情報
停止受付位置	0～１９	遊技開始時（遊技終了時）	停止受付け時のｺﾏﾝﾄﾞの情報
すべりコマ数	0～４	遊技開始時（遊技終了時）	停止受付け時のｺﾏﾝﾄﾞの情報
役物状態	ＳＢ、ＲＢ、ＣＢの作動状態	ﾒｲﾝ作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
連役状態	１ＢＢ、２ＢＢの作動状態	ﾒｲﾝ作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
遠和感検知情報	ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付ｺﾏﾝﾄﾞから当選情報受信時までに一定時間を超えると異常	遊技開始時（遊技終了時）	
ＲＴ番号		ﾒｲﾝRT情報受信時	遊技開始時のメインＲＴ情報
製品固有情報	製番毎に必要な情報 (ﾒｲﾝ遊技状態、ARTに関する情報等)	様々	

【図５１６】

<第５１実施形態>
設定変更間の出玉情報（ログ）

項目	内容	ログ更新タイミング	契機、保存内容の参照対象
イン枚数(1)	リプレイ作動時は0枚インとカウントしたイン枚数の総数	遊技開始時（遊技終了時）	ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付ｺﾏﾝﾄﾞ時の規定数情報とﾘﾌﾚｲﾌﾗｸﾞ情報で生成
アウト枚数(1)	リプレイ作動時は0枚アウトとカウントしたアウト枚数の総数	遊技開始時（遊技終了時）	払い出しｺﾏﾝﾄﾞの枚数情報とﾘﾌﾚｲﾌﾗｸﾞ情報で生成
イン枚数(2)	リプレイ作動時は3枚インとカウントしたイン枚数の総数	遊技開始時（遊技終了時）	ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ受付ｺﾏﾝﾄﾞ時の規定数情報とﾘﾌﾚｲﾌﾗｸﾞ情報で生成
アウト枚数(2)	リプレイ作動時は3枚アウトとカウントしたアウト枚数の総数	遊技開始時（遊技終了時）	払い出しｺﾏﾝﾄﾞの枚数情報とﾒｲﾝの作動状態情報で生成
RB作動時アウト枚数	RB作動時のアウト枚数の総数	払い出し開始時	払い出しｺﾏﾝﾄﾞの枚数情報とﾒｲﾝの作動状態情報で生成
役物作動時アウト枚数	SB, RB, CB作動時のアウト枚数の総数	払い出し開始時	払い出しｺﾏﾝﾄﾞの枚数情報とﾒｲﾝの作動状態情報で生成
SB作動時遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
単RB作動時遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
単CB作動時遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
BB作動時の一般遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
BB作動時のRB作動遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
MB作動時の一般遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
MB作動時のCB作動遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報
その他役物作動遊技数		メイン作動状態情報受信時	遊技開始時のメイン作動状態情報

【図５１７】

<第５１実施形態>
（ａ）設定に関する情報（ログ）

項目	内容	ログ更新タイミング	契機、保存内容の参照対象
設定変更時遊技数	設定変更後、次に設定変更される までの総遊技数	設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	保存している現在の総遊技数
変更前設定値		設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	変更前の設定値情報
変更後設定値		設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	変更後の設定値情報 (ﾘｾｯﾄｽﾀｰﾄ時は設定値「+10」の値を保存)

（ｂ）電源断に関する情報（ログ）

項目	内容	ログ更新タイミング	契機、保存内容の参照対象
電源断時遊技数	電源ｵﾌ後、電源ｵﾝされるまでの総遊技数	電源断検出処理時	保存している現在の総遊技数
電源断間隔時間		電源断検出処理時	ﾌﾚｰﾑ処理で「+1」しているﾌﾚｰﾑ数情報

【図５１８】

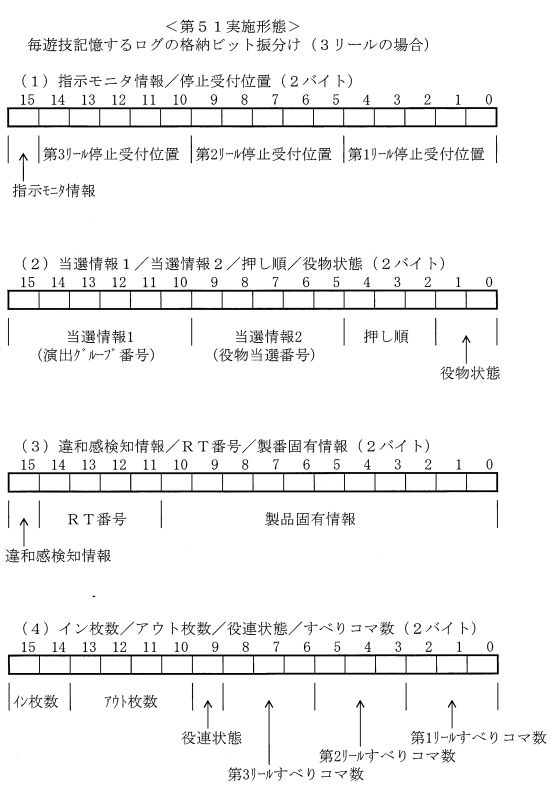
<第５１実施形態>
（ａ）デバイスに関する情報（ログ）

項目	内容	ログ更新タイミング	契機、保存内容の参照対象
電源投入時間（分）	電源ｵﾝ時の時間	ﾌﾚｰﾑ処理	ﾌﾚｰﾑ処理回数(ﾌﾚｰﾑ処理毎に「+1」)
総遊技回数	遊技回数の累積値	当選情報受信時	当選情報受信回数
ｾﾚﾉｲﾄﾞｶｳﾝﾀ	ﾒﾀﾞﾙ投入ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	手入れｺﾏﾝﾄﾞ受信回数	
ﾎｯﾊﾟｰﾓｰﾀ駆動時間	払い出し中又は精算中にﾌﾚｰﾑ(16ms毎)処理回数をｶｳﾝﾄして分単位に変換	ﾌﾚｰﾑ処理	払い出し中及び精算中にﾌﾗｸﾞを立て、ﾌﾗｸﾞｵﾌｼﾞｮﾝ状態であるときのﾌﾚｰﾑ処理回数
ｻﾌﾞ入力ｶｳﾝﾀ	ｻﾌﾞ入力装置の押下回数 (非有効時もｶｳﾝﾄ)	ﾌﾚｰﾑ処理	すべてのｻﾌﾞ入力装置の立上り検知回数
ﾍﾞｯﾄｽｲｯﾁ回数	ﾍﾞｯﾄｽｲｯﾁによる投入で1ｶｳﾝﾄ	投入ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	ﾍﾞｯﾄｽｲｯﾁによる投入ｺﾏﾝﾄﾞ受信回数
設定ｷｰ入力ｶｳﾝﾀ	設定ｷｰｽｲｯﾁ立下りで1ｶｳﾝﾄ	ﾌﾚｰﾑ処理	設定ｷｰｽｲｯﾁの立下りﾃﾞｰﾀの情報
ﾘｾｯﾄ入力ｶｳﾝﾀ	ﾘｾｯﾄｽｲｯﾁ立上りで1ｶｳﾝﾄ	ﾌﾚｰﾑ処理	ﾘｾｯﾄｽｲｯﾁの立上りﾃﾞｰﾀの情報
ﾎﾟﾘｭｰﾑﾊﾟﾀｰﾝごとの駆動時間	ﾎﾟﾘｭｰﾑの段階ごとの駆動時間 (ﾌﾚｰﾑ単位)	ﾌﾚｰﾑ処理	ﾎﾟﾘｭｰﾑの段階ごとのﾌﾚｰﾑ処理回数

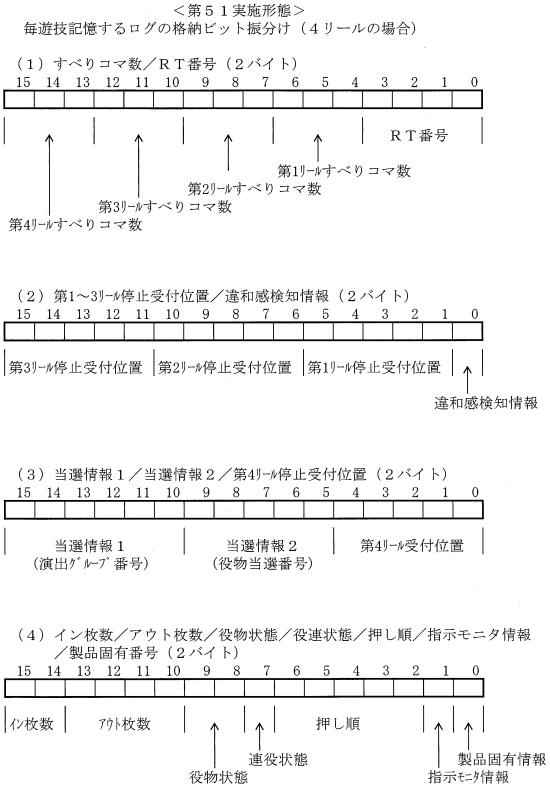
（ｂ）イベント情報（ログ）

項目	内容	ログ更新タイミング	契機、保存内容の参照対象
電源ｵﾝ時の日時	ｲﾍﾞﾝﾄ発生時の年/月/日/時/分/秒	電源ｵﾝ時	
電源ｵﾌ時の日時	ｲﾍﾞﾝﾄ発生時の年/月/日/時/分/秒	電源断検出時	
設定変更時の日時	ｲﾍﾞﾝﾄ発生時の年/月/日/時/分/秒	設定変更終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	
設定確認時の日時	ｲﾍﾞﾝﾄ発生時の年/月/日/時/分/秒	設定表示終了ｺﾏﾝﾄﾞ受信時	
ﾘｾｯﾄｽﾀｰﾄ時の日時	ｲﾍﾞﾝﾄ発生時の年/月/日/時/分/秒	ﾘｾｯﾄｽﾀｰﾄｺﾏﾝﾄﾞ受信時	

【図５１９】



【図５２０】



【図５２１】

＜第５１実施形態＞
（ａ）設定変更間の出玉情報、及び設定に関する情報の記憶態様例
・合計２５６回の設定変更まで記憶
・１つの設定値で１７５００遊技数まで記憶可能

NO.	変更前設定値	変更後設定値	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
001	0	1													
002	1	4													
003	4	6													
004															
255															
256															

ａ）遊技回数
ｂ）イン枚数
ｃ）アウト枚数
ｄ）ＲＢ作動時アウト枚数
ｅ）役物作動時アウト枚数
ｆ）ＳＢ作動時遊技数
ｇ）単ＲＢ作動時遊技数
ｈ）単ＣＢ作動時遊技数
ｉ）ＢＢ作動時の一般遊技数
ｊ）ＢＢ作動時のＲＢ作動遊技数
ｋ）ＭＢ作動時の一般遊技数
ｌ）ＭＢ作動時のＣＢ作動遊技数
ｍ）その他役物作動遊技数

（ｂ）電源断に関する情報の記憶態様例

電源断回数	電源断時遊技数	電源断時時間間隔
0	Ｎ１	Ｆ１
1	Ｎ２	Ｆ２
2	Ｎ３	Ｆ３

【図５２２】

＜第５１実施形態＞
サブ制御基板８０のＲＷＭ８３の保存内容とクリア条件

クリア条件	RWMに保存している項目	詳細
・ｸﾘｱしない	ｺｰﾙﾄﾞｽﾀｰﾄの要因となるｶｳﾝﾄ値	WDTのﾀｲﾑｱｯﾌﾟ，ﾁｪｯｸｻﾑ異常，復帰ｱﾄﾞﾚｽ異常，内蔵RAM展開ｴﾗｰ等
	ｼｽﾃﾑﾁｪｯｸ用のｶｳﾝﾄ値	VDPに関する異常回数，電源投入回数，ﾊｰﾄﾞ乱数異常回数，ﾌｧﾝｴﾗｰ回数，通信受信失敗回数等
	ﾏｽﾀｰ音量値	
	ﾕｰｻﾞｰﾎﾞﾘｭｰﾑ設定ﾚﾍﾞﾙ	
	ﾃﾞﾊﾞｲｽｶｳﾝﾀ	各ﾃﾞﾊﾞｲｽの入力回数や通電時間回数 ・役物はｶｳﾝﾄしない ・ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ起動後に常時監視
・初期出荷時にｸﾘｱ ・ｽﾀｯｸ保存ｴﾘｱのﾁｪｯｸｻﾑ異常でｸﾘｱ ・ｽﾀｯｸﾎﾟｲﾝﾀ異常でｸﾘｱ	毎遊技記憶するﾛｸﾞ	
	設定変更間の出玉情報	
	設定に関する情報	
	電源断に関する情報	
	総遊技回数	
・ｺｰﾙﾄﾞｽﾀｰﾄ時ｸﾘｱ ・ﾁｪｯｸｻﾑ異常でｸﾘｱ	復帰用ｽﾀｯｸﾎﾟｲﾝﾀ	
	電源断復帰ｱﾄﾞﾚｽ	
	設定値情報	
	変更前の設定値情報	
	ﾒｲﾝｺﾏﾝﾄﾞの受信ﾊﾞｯﾌｧに関する情報	ｺﾏﾝﾄﾞ格納ﾊﾞｯﾌｧ(ﾘﾝｸﾞﾊﾞｯﾌｧ)，読込みﾎﾟｲﾝﾀ，書込みﾎﾟｲﾝﾀ
	ｴﾗｰ関連の情報	
	ﾕｰｻﾞｰﾎﾞﾘｭｰﾑ機能のｵﾝ/ｵﾌ状態	
	省電力、多言語ﾓｰﾄﾞ	
	ﾀｯﾁﾊﾟﾈﾙ情報	
	ﾏｲｽﾛに関する情報	
	機種固有の遊技に関する情報(*1)	
・設定変更でｸﾘｱ	機種固有の遊技に関する情報(*2)	
	設定確認、精算中に関する情報	
	ﾗﾝﾌﾟに関する情報	
	ﾘｰﾙに関する情報	押し順，回転中ﾌﾗｸﾞ，停止受付位置，停止位置等
	ﾒｲﾝ状態の情報	RT，遊技状態，残りｹﾞｰﾑ数，ｸﾚｼﾞｯﾄ数等
・電源のｵﾝ/ｵﾌでｸﾘｱ	機種固有の遊技に関する情報(*3)	

フロントページの続き

東京都品川区西品川一丁目１番１号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

審査官 酒井 保

(56)参考文献
特許第７０７１６６６（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００６－２０４６２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１２０８５９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１８７７５０（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０１８０７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－２２１０９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－２１３０７９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１６８３８４（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０８７５００（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４
Ａ６３Ｆ ７／０２