(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6660118号
(P6660118)
(45)発行日　令和2年3月4日(2020.3.4)　(24)登録日　令和2年2月12日(2020.2.12)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 603B
A63F 5/04 611B

請求項の数 1　(全 127 頁)

(21)出願番号　特願2015-156564(P2015-156564)
(22)出願日　平成27年8月7日(2015.8.7)
(65)公開番号　特開2017-35157(P2017-35157A)
(43)公開日　平成29年2月16日(2017.2.16)
審査請求日　平成30年6月18日(2018.6.18)
審判番号　不服2019-12619(P2019-12619/J1)
審判請求日　令和1年9月24日(2019.9.24)

早期審理対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100092897
弁理士　大西　正悟
(74)代理人　100157417
弁理士　並木　敏章
(72)発明者　吉野　純一
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　松田　健二
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
メイン制御手段により制御される所定の表示手段と、
情報を記憶可能な記憶手段と、
セグメント情報が記憶されているセグメントテーブルと、
を備え、
前記所定の表示手段は複数のセグメントを有し、
前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを用いて所定情報を表示する場合を有し、
前記記憶手段に前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを用いて所定情報を表示するための情報が記憶されている所定の状況では、前記所定の表示手段を含む複数の表示手段において表示を行わないようにした後に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、セグメントテーブルから所定のセグメント情報を取得可能とし、取得した所定のセグメント情報を出力することにより、前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを用いて所定情報を表示可能とし、
前記記憶手段に前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを消灯するための情報が記憶されている特定の状況では、前記所定の表示手段を含む複数の表示手段において表示を行わないようにした後、セグメントテーブルを使用せずに、前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを消灯させるための消灯情報を出力する
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から遊技機の１つとして、スロットマシンが広く知られている。この種のスロットマシンでは、遊技者がメダルや遊技球などの遊技媒体を規定数投入すると、スタートスイッチの操作が有効になり、この状態で遊技者がスタートスイッチを操作すると、役抽選が行われ、各々複数の図柄が描かれた複数のリールが回転を開始する。そしてリールの回転速度が一定の速度に達すると、各リールに対応して設けられたストップスイッチの操作が有効になり、遊技者がストップスイッチを操作すると、操作されたストップスイッチに対応するリールが停止する。
【０００３】
ここで、上述した役抽選で何らかの役が当選していたときは、ストップスイッチが操作されてから１９０ミリ秒以内の範囲（以下、「引込範囲」ともいう。）で、当選した役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃うようにリール停止制御（引込制御）が行われる。これに対して、役抽選でハズレになった場合は、何らかの役に対応する図柄組合せが有効ライン上に揃わないようにリール停止制御（蹴飛ばし制御）が行われる。そして、全てのリールが停止し、有効ライン上に停止表示された図柄組合せが何らかの役に対応していた場合は、その役が入賞したことになり、入賞した役に応じた特典が遊技者に付与される。この特典には、前述した遊技媒体を遊技者に付与したり、次の遊技に限って遊技媒体を投入することなく遊技を可能としたり（再遊技）、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、いわゆるボーナスゲームという遊技者に有利な状態にしたりするものがある。
【０００４】
また、例えば特許文献１に記載されているスロットマシンは、所定の操作手順で停止操作しないと入賞しない小役（以下、「押し順役」という。）を備えており、主制御部で行われた役抽選で特定の役が内部当選すると、副制御部がＡＴ状態となる。ＡＴ状態になると、役抽選で押し順役が内部当選したときに、副制御部が上述した所定の操作手順を報知する。これにより、ＡＴ状態では、遊技者が、報知された所定の操作手順に従って停止操作すれば、押し順役を入賞させることができる。これに対し、非ＡＴ状態では押し順役が入賞する操作手順が報知されないため、押し順役の入賞は偶然に頼ることになる。このように、所定の操作手順を報知するか否かを制御することによって、遊技者に有利な状態（ＡＴ状態）を作り出している。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２００９－１７８１９０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
従来のスロットマシンの多くは、主制御部が遊技に関する制御を行い、副制御部は主制御部から受信した遊技に関する情報に基づいて演出や報知に関する制御を行っている。そして、上述したＡＴ状態は、押し順役が入賞する操作手順の報知が行われる状態ともいえることから、ＡＴ状態の開始や終了などの制御は副制御部で行われていた。また、従来のスロットマシンは、不正行為の余地を減らすという観点から、副制御部から主制御部への情報の送信を行っていないため、主制御部はＡＴ状態になっているか否かを直接的に判断することはできなかった。
【０００７】
例えば、特許文献１に記載されたスロットマシンの場合、主制御部は、押し順役が役抽

選で当選したときに当該押し順役を入賞させることができた（所定の操作手順で操作した）遊技が、所定回数だけ連続したときにＡＴ状態であると判断している。

【０００８】

しかしながら、操作手順の報知に関する制御であるとはいえ、その報知の有無は遊技の有利な状態に関わっていることから、主制御部でＡＴ状態の制御（以下、「ＡＴ制御」ともいう。）を行うのが望ましい。そして、主制御部でＡＴ制御を行った場合は、ＡＴ状態の開始や終了を正確に判断することができるため、主制御部によってＡＴ状態に関する情報（ＡＴ状態における所定の操作手順や、ＡＴ状態が終了するまでの残り遊技回数または所定の操作手順の報知回数など）を報知することができる。

【０００９】

このように構成した場合、例えば、ＡＴ状態になっているときに副制御部が不具合を起こした場合でも、主制御部のみによってＡＴ状態の遊技を継続させることができるため、遊技者に損失を与えてしまうことがない。ただし、主制御部でＡＴ状態に関する情報を報知する場合は、コスト面から表示装置などのハードウェアは既存のものを流用し、報知に関する処理の負荷や処理に要するプログラムの容量をできるだけ軽減することが望ましい。

【００１０】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、主制御部によって情報を表示するための処理負担を軽減することができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【００１１】

上述した課題を解決するために、本発明は、

メイン制御手段により制御される所定の表示手段と、

情報を記憶可能な記憶手段と、

セグメント情報が記憶されているセグメントテーブルと、

を備え、

前記所定の表示手段は複数のセグメントを有し、

前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを用いて所定情報を表示する場合を有し、

前記記憶手段に前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを用いて所定情報を表示するための情報が記憶されている所定の状況では、前記所定の表示手段を含む複数の表示手段において表示を行わないようにした後に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、セグメントテーブルから所定のセグメント情報を取得可能とし、取得した所定のセグメント情報を出力することにより、前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを用いて所定情報を表示可能とし、

前記記憶手段に前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを消灯するための情報が記憶されている特定の状況では、前記所定の表示手段を含む複数の表示手段において表示を行わないようにした後、セグメントテーブルを使用せずに、前記所定の表示手段が有する前記複数のセグメントを消灯させるための消灯情報を出力することを特徴としている。

【発明の効果】

【００１２】

以上のように、本発明の遊技機によれば、主制御部によって情報を表示するための処理負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

【図１】本発明に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図２】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図３】同スロットマシンの機能的な構成を示す機能ブロック図である。

【図４】同スロットマシンの役抽選における各当選役の当選確率を定めた役抽選テーブル内容を説明するための説明図である。
【図５】同スロットマシンの役抽選における当選役の種類と、各当選役に対応する条件装置について説明するための説明図である。
【図６】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図７】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図８】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図９】同スロットマシンにおける条件装置の種類とその図柄組合せを説明するための説明図である。
【図１０】同スロットマシンの役抽選で再遊技が当選した状態における停止操作に応じたリール停止制御の内容を説明するための説明図である。
【図１１】同スロットマシンの役抽選で入賞が当選した状態における停止操作に応じたリール停止制御の内容を説明するための説明図である。
【図１２】同スロットマシンの遊技で特定の入賞を取りこぼしたときに表示される可能性がある特定の図柄組合せについて説明するための説明図である。
【図１３】同スロットマシンの役抽選における各抽選対象の当選確率に関する抽選状態の移行と、その移行条件を示す状態遷移図である。
【図１４】同スロットマシンにおいてＡＴの実行に関わるメインモードの移行と、その移行条件を示す状態遷移図である。
【図１５】同スロットマシンの主制御手段によって制御されるストップスイッチの操作順序の報知態様について説明するための説明図である。
【図１６】同スロットマシンの主制御手段および副制御手段によって各々制御されるストップスイッチの操作順序の報知タイミングについて説明するためのタイミングチャートである。
【図１７】同スロットマシンで検出対象になっている異常（エラー）の内容を説明するための説明図である。
【図１８】同スロットマシンの７セグメント表示器によって表示を行う際に参照するＬＥＤセグメントテーブルの内容を説明するための説明図である。
【図１９】同スロットマシンの主制御基板から出力ポートを介して各７セグメント表示器へ出力される信号の配線を示す回路図である。
【図２０】同スロットマシンの各出力ポートから出力される信号の内容を説明するための説明図である。
【図２１】同スロットマシンの各７セグメント表示器およびＬＥＤへ出力される信号の配線を示す回路図である。
【図２２】同スロットマシンの各７セグメント表示器に対応する番号（デジット）と、７セグメント表示器の各セグメントとデータのビットとの対応を説明するための説明図である。
【図２３】同スロットマシンの主制御手段のメモリに記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。
【図２４】同スロットマシンの主制御手段から副制御手段へ送信されるコマンドのうち、主要なものについて説明するための説明図である。
【図２５】同スロットマシンの主制御手段から副制御手段へ送信されるコマンドのうち、主要なものについて説明するための説明図である。
【図２６】同スロットマシンの主制御手段から副制御手段へ送信される当選番号の内容について説明するための説明図である。
【図２７】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの主制御手段が遊技の進行を制御するために実行する遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。

【図２８】同遊技進行メイン処理内で実行される非ＡＴ状態処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図２９】同遊技進行メイン処理内で実行されるＡＴ状態処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３０】同ＡＴ状態処理内で実行されるＡＴ準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３１】同ＡＴ状態処理内で実行されるＡＴ準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３２】同ＡＴ状態処理におけるＡＴ準備中処理内で実行される共通処理１の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３３】同ＡＴ状態処理内で実行される特化ゾーン中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３４】同ＡＴ状態処理内で実行される特化ゾーン中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３５】同ＡＴ状態処理内で実行される特化ゾーン準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３６】同ＡＴ状態処理内で実行される特化ゾーン準備中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３７】同ＡＴ状態処理内で実行されるＡＴ中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３８】同ＡＴ状態処理内で実行されるＡＴ中処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図３９】同ＡＴ状態処理におけるＡＴ中処理内で実行される共通処理２の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４０】同ＡＴ状態処理におけるＡＴ中処理内で実行される共通処理３の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４１】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理内で実行されるフリーズ抽選処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４２】同遊技進行メイン処理内で実行される押し順表示処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４３】同遊技進行メイン処理内で実行される遊技終了チェック処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４４】同遊技進行メイン処理内で実行される遊技終了チェック処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４５】同遊技終了チェック処理内で実行されるＲＴ移行処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４６】同遊技終了チェック処理におけるＲＴ移行処理内で実行される共通処理４の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４７】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンにおいて復帰不可能な異常が発生したときに実行される復帰不可能エラー処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図４８】同スロットマシンの主制御手段によって実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。
【図４９】同タイマ割込処理で実行され、各７セグメント表示器の表示を制御するＬＥＤ表示制御処理の内容を示すフローチャートである。
【図５０】本発明の第１実施形態に係るスロットマシンにおける制御コマンドの送信タイミングおよび押し順の表示タイミングの関係を説明するための説明図である。
【図５１】同スロットマシンの副制御手段において電源投入時に実行されるサブ電源投入時処理の内容を示すフローチャートである。
【図５２】同サブ電源投入時処理内で実行される１コマンド処理の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図５３】同サブ電源投入時処理における１コマンド処理内で実行されるスタートスイッチ操作時処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図５４】同サブ電源投入時処理における１コマンド処理内で実行される第１～第３停止操作受付時に実行される停止操作受付時処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図５５】本発明の第２実施形態に係るスロットマシンの主制御手段が遊技の進行を制御するために実行する遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。
【図５６】同遊技進行メイン処理内で実行されるダミーコマンドセット処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図５７】本発明の第２実施形態に係るスロットマシンにおける制御コマンドの送信タイミングおよび押し順の表示タイミングの関係を説明するための説明図である。
【図５８】本発明の第３実施形態に係るスロットマシンの主制御手段が遊技の進行を制御するために実行する遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。
【図５９】同遊技進行メイン処理内で実行されるフリーズ抽選処理の詳細な内容を示すフローチャートである。
【図６０】本発明の第３実施形態に係るスロットマシンにおける制御コマンドの送信タイミングおよび押し順の表示タイミングの関係を説明するための説明図である。
【発明を実施するための形態】
【００１４】
以下、図面を参照しながら、本発明の各実施形態を詳細に説明する。
【００１５】
１．第１実施形態
［筐体構造の説明］
本発明の第１実施形態に係るスロットマシン１０の外観正面図を図１に示す。スロットマシン１０の筐体は、内部に各種装置を収容するための箱体と、箱体の前面部に開閉自在に設けられた前面扉とによって構成されている。この前面扉には、フロントパネル２０が設けられ、その略中央には表示窓２２が形成されている。スロットマシン１０の内部には回転自在に設けられている３個のリール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが設けられ、各リールの外周面に印刷された図柄を表示窓２２から視認できるようになっている。リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒは、各回転軸が水平方向の同一直線上に並ぶように設置されている。各リールの形状はリング状になっており、その外周面には均等に区分された２０個の図柄領域に、各々１つずつ図柄が印刷されている帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが停止しているときに、各リールに印刷された２０個の図柄のうち各リールの回転方向に沿って連続する３つの図柄が、表示窓２２から視認可能となっている。すなわち、表示窓２２には３［図柄］×３［リール］＝合計９つの図柄が停止表示される。ここで、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが停止しているときに表示される連続する３つの図柄のうち、最も上側の図柄が停止表示される位置（停止表示位置ともいう）を上段Ｕ、中央の図柄が停止表示される位置を中段Ｍ、最も下側の図柄が停止表示される位置を下段Ｄという。
【００１６】
また、表示窓２２には、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒの各中段Ｍを横切る１本の入賞ラインＬ（有効ラインとも称する。）が定められている。この入賞ラインＬは、予め定められた複数種類の役（後述する）に対応する図柄組合せが停止表示されたか否かを判定する際の基準となるラインである。すなわち、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、入賞ラインＬが通過する停止表示位置（各リールの中段Ｍ）に停止表示された横並びの３つの図柄からなる組合せが、いずれかの役に対応していればその役が入賞したことになる。なお、以下では、単に「図柄組合せが停止表示された」または「図柄（または図柄組合せ）が揃った」と記載されている場合は、その図柄組合せが入賞ラインＬに沿って停止表示されたことを意味する。
【００１７】
フロントパネル２０には、表示窓２２の他に遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせる

ための各種ランプおよび表示器が設けられている。表示窓２２の下側には、図１（ｂ）に示すように、左から順に、遊技開始ＬＥＤ２５、投入表示ＬＥＤ２６ａ，２６ｂ，２６ｃ、クレジット数表示器２７（貯留枚数表示器とも称する。）、獲得枚数表示器２８（払出枚数表示器とも称する。）、投入可能表示ＬＥＤ２４、再遊技表示ＬＥＤ２３、および、清算表示ＬＥＤ２２が設けられている。遊技開始ＬＥＤ２５は、後述するスタートスイッチ３６の操作が受け付け可能な状態のときに点灯し、それ以外の状態のときに消灯する。投入表示ＬＥＤ２６ａ，２６ｂ，２６ｃは、１回の遊技にベットされるメダルの枚数を表示するものである。ここでは、１枚のメダルがベットされると１枚投入表示ＬＥＤ２６ａが点灯し、２枚のメダルがベットされると１枚投入表示ＬＥＤ２６ａおよび２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂが点灯し、３枚のメダルがベットされると１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ、２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂおよび３枚投入表示ＬＥＤ２６ｃが点灯する。

【００１８】

スロットマシン１０で遊技を行うためにベットするメダルは遊技媒体の一種であり、遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球（いわゆるパチンコ球）であってもよいし、磁気カード、非接触式ＩＣカードまたはＩＣチップを内蔵したコインなどの記録媒体に記録された価値を示す情報であってもよい。スロットマシン１０では、３枚のメダルがベットされると１回の遊技が可能となり、入賞ラインＬが有効ラインとされる。クレジット数表示器２７は、２桁の７セグメント表示器からなり、スロットマシン１０にクレジット（貯留）されている（より具体的には、後述する主制御手段１００内のＲＷＭ（リードライトメモリ。記憶したデータを書き換え可能なメモリ。）に記憶されている）メダルの枚数を表示する。ここで本実施形態において、クレジットすることができるメダルの上限数は５０枚である。獲得枚数表示器２８は、２桁の７セグメント表示器からなり、遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

【００１９】

投入可能表示ＬＥＤ２４は、メダルの投入を受け付けているときに点灯し、メダルの投入を受け付けていないときに消灯する。再遊技表示ＬＥＤ２３は、後述する再遊技が開始されたときに点灯し、当該再遊技が終了したときに消灯する。清算表示ＬＥＤ２２は、後述する清算スイッチ３３が操作されたことにより、クレジットされていたメダルが払い出されている間点灯する。

【００２０】

上述したフロントパネル２０の下側には、スロットマシン１０の全幅に亘って概略水平に形成され、遊技者方向に突出した操作パネル部３０が設けられている。操作パネル部３０の上面右側には、スロットマシン１０へメダルを投入するためのメダル投入口３２が設けられている。また、スロットマシン１０の内部（具体的には、メダルを選別する為のセレクタ）には、メダルセンサ（投入センサ）が設けられており、メダル投入口３２から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御手段１００へメダル検出信号を出力する。このメダル検出信号に基づいて、主制御手段１００は、投入されたメダル枚数のカウントや、メダル投入時の不正行為などの異常検出を行っている。

【００２１】

操作パネル部３０の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン１０にベットする（換言すると、賭数を設定する）ためのベットスイッチ３４，３５が設けられている。１－ベットスイッチ３４は、１回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち１枚だけを遊技の賭けの対象としてベットする。最大ベットスイッチ３５は、クレジットされているメダルのうち、現在の遊技においてベットすることができる最大枚数（規定枚数）のメダルを、遊技の賭けの対象としてベットする。ここで、スロットマシン１０においては、規定枚数が３枚になっている。また、規定枚数までメダルがベットされている状態でメダル投入口３２にメダルが投入されると、その投入されたメダルはクレジットに記憶される。なお、規定枚数のメダルがベットされ、かつ、クレジットに記憶された枚数が上限値（例えば５０枚）に達した状態でメダル投入口３２にメダルが投入されたときは、そのメダルは後述するメダル払出口６０から受け皿６１に戻される。

【００２２】
操作パネル部３０の正面左側には、スタートスイッチ３６が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ３６は、遊技者がスロットマシン１０に規定枚数のメダルがベットされると操作が有効となる。ただし、後述する再遊技役が入賞したときは、前回の遊技（再遊技役が入賞した遊技）にベットされていたベット数が自動的にベットされ、ベット数表示ランプ２６ａ，２６ｂ，２６ｃが規定枚数分だけ点灯し、次の遊技を行うためのスタートスイッチ３６の操作が有効となる。なお、この状態でメダル投入口３２へメダルが投入された場合、そのメダルを受け皿６１に返却するようにしてもよいし、クレジットの上限値に達するまで貯留するようにしてもよい。
【００２３】
スタートスイッチ３６の操作が有効になった状態で、遊技者がスタートスイッチ３６を傾動操作すると、３つのリール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒが回転を開始する。これにより、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に印刷された図柄は、原則として、表示窓２２内を上から下へと変動（スクロール）表示されるが、後述するフリーズ演出中は、図柄が下から上へと変動表示される場合がある。
【００２４】
操作パネル部３０の正面中央部には、リール４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒに対応してストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ及び３７Ｒが設けられている。ここで、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が発光するとともに、その発光色が変化し得る構造になっている。例えば、ストップスイッチの操作が無効になっているときは、そのストップスイッチの押しボタン部分が赤い発光色となり、有効になっているときは青い発光色となる。ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの回転速度が所定の定常回転速度（例えば、８０回転／分。単に「定速」ともいう。）に達したことを条件として、遊技者の操作が有効（受付可能な状態）となる。なお、遊技者のストップスイッチに対する操作が無効（受付られない状態）になっている間は、ストップスイッチを赤く発光させる代わりに、消灯するようにしてもよい。
【００２５】
また、遊技中に左ストップスイッチ３７Ｌが押動操作されると、当該遊技において左リール４０Ｌのリール停止制御が行われて回転が停止し、中ストップスイッチ３７Ｃが押動操作されると、中リール４０Ｃのリール停止制御が行われて回転が停止し、右ストップスイッチ３７Ｒが押動操作されると、右リール４０Ｒのリール停止制御が行われて回転が停止する。なお、以下では、全リールが回転を開始してから最初のストップスイッチの操作を第１停止操作といい、２番目の操作を第２停止操作といい、最後の操作を第３停止操作という。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止するときは、各リールの外周面に設定された２０個の図柄領域のうち表示窓２２に停止表示される３つの図柄領域の各中心位置が、表示窓２２内に設定された上段Ｕ、中段Ｍおよび下段Ｄの各中央位置に一致するように停止する。ここで、図柄領域の中心位置と、停止表示位置の中央位置とが一致する位置を定位置という。
【００２６】
操作パネル部３０の左側には、清算スイッチ３３が設けられており、メダルのベット受付期間内に操作されると、ベットされているメダル及びクレジットされていたメダルがすべて払い戻され、クレジット数表示器２７に表示されている値が「０」になる。ここで、メダルのベット受付期間は、例えば、全てのリールが停止してから（メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了してから）、規定枚数のメダルがベットされてスタートスイッチ３６の操作が有効となるまでの間とする。上述した清算スイッチ３３は、１回操作すると、ベットされたメダルとクレジットされていた全てのメダルが払い戻されるようになっているが、例えば、ベットされているメダルおよびクレジットベットされてるメダルがあるときに清算スイッチ３３が操作された場合は、ベットされていたメダルのみを払い戻し、この状態（メダルがベットされていない状態）で、再度、清算スイッチ３３が

操作された場合に、クレジットされているメダルを全て払い出すようにしてもよい。また、ある遊技で再遊技役が入賞し、次の遊技で再遊技を行うことになったときに清算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルのみを払い戻し、再遊技はそのまま実行可能な状態にするとよい。

【００２７】

操作パネル部３０の下側には、スロットマシン１０の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル５０が配設されている。下部パネル５０の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口６０が設けられている。例えば、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、入賞ラインＬに沿って停止表示された３つの図柄の組合せが小役に対応していた場合、その小役に対応した枚数のメダルがクレジットに記憶されるか、またはスロットマシン１０の内部に設置されたメダル払出装置が作動（具体的にはホッパーモータが駆動）して、メダル払出装置のホッパーに貯留されているメダルのうち、入賞した小役に対応する枚数のメダルが払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で清算スイッチ３３が操作されると、クレジットされていたメダルが払い出される。そして、メダル払出口６０から払い出されたメダルは受け皿６１に貯留される。メダル払出口６０の右側および左側には、各々、スロットマシン１０内部に収納されたスピーカ６４Ｒ，６４Ｌ（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔６２Ｒ，６２Ｌが設けられている。

【００２８】

フロントパネル２０の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される画像表示装置７０が設けられている。なお、画像表示装置７０は、上述した液晶ディスプレイパネルに限らず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることが可能である。この画像表示装置７０は、遊技履歴を表示したり、遊技中に表示される演出用画像、役抽選の結果やストップスイッチの操作態様（操作タイミングまたは操作順序など）を報知するための演出画像、スロットマシン本来の遊技の進行（メダルベット→スタートスイッチ３６の操作→リールの回転→ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作→全リール回転停止）に応じた演出画像等を表示することができる。画像表示装置７０の上方には、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒが停止し、何らかの役が入賞した場合や、遊技によってメダルが払い出されやすい状態になっている場合などに応じて、所定のパターンで点滅する演出用ランプ７２が設けられている。

【００２９】

［図柄および図柄配列の説明］

次に、図２を参照して、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面には、図２（ａ）に示すように２０個の図柄が印刷されている。各図柄は、リールテープの長手方向において、２０等分に区画された各図柄領域に１つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類には、図２（ｂ）に示すように、数字の７を赤および白色で表した「赤７」図柄および「白７」図柄と、“ＢＡＲ”の文字が描かれた「バー」図柄と、水色のプラムをモチーフとした「リプレイＡ」図柄および紫色のプラムをモチーフとした「リプレイＢ」図柄と、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄と、緑色のスイカをモチーフとした「スイカＡ」図柄および「スイカＢ」図柄と、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄と、大木をモチーフにした「樹木」図柄とがある。

【００３０】

また、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄領域には、図２（ａ）に示すように「０」～「１９」の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御手段１００のＲＯＭに記憶されている。各リールの図柄番号および対応する種別コードは、スロットマシン１０が、表示窓２２の各停止表示位置（上段Ｕ、中段Ｍ、下段Ｄ）に表示された図柄を認識し、後述するリール停止制御を行う際に参照される。図２（ａ）に示す各リールテープは、図柄番号「０」

と「１」の間を切り離して展開した状態を示しており、各リールテープをリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの外周面に貼り付けたときは、図柄番号「０」と「１」の図柄が連続することになる。

【００３１】

［制御手段の説明］

次に、図３に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン１０の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン１０の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段１００と、遊技の演出を制御する副制御手段２００とによって構成されている。主制御手段１００は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段２００は、主制御手段１００から送信された情報に基づいて遊技に伴って実行される演出や各種情報を報知する制御を行う。なお、主制御手段１００と副制御手段２００との間でやりとりされる情報の送信は、主制御手段１００から副制御手段２００への一方向に限られており、副制御手段２００から何らかの情報が主制御手段１００へ直接送信されることはない。

【００３２】

≪主制御手段の説明≫

＜主制御手段およびその周辺のハードウェア構成＞

主制御手段１００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ、乱数生成手段（乱数回路）およびタイマカウント手段（タイマ回路）、Ｉ／Ｏポートが１つのチップ内に構成されたものである。この主制御手段１００は主制御基板とも呼ばれ、主制御手段１００の機能を実現するための回路は一枚の基板上に構成されている。ここで、上述したＣＰＵは、演算を行うためのアキュムレータ（Ａレジスタ）と、複数の汎用レジスタ（Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、ＨレジスタおよびＬレジスタ）と、フラグレジスタとを備えている。これらのレジスタはいずれも１バイト（８ビット）で構成されている。また、汎用レジスタのうち、ＢおよびＣレジスタ、ＤおよびＥレジスタ、ＨおよびＬレジスタは、それぞれペアで用いて１６ビット（２バイト）のレジスタとして使用することができる。なお、２つの汎用レジスタをペアで使用する場合は、各レジスタを表す２つのアルファベットをまとめて表記する。たとえば、ＨレジスタとＬレジスタをペアで使用する場合は、ＨＬレジスタと表記する。

【００３３】

また、フラグレジスタは各ビットがＣＰＵによる演算結果に関する状態を示すフラグになっているものであるが、本実施形態のフラグレジスタには、キャリーフラグ、ゼロフラグおよび第２ゼロフラグが含まれている。ここで、キャリーフラグは、演算（加算）を行ったときに桁上がりが生じたときに「１」となるフラグである。ゼロフラグは、演算結果が「０」になったときに「１」となるフラグである。第２ゼロフラグは、ゼロフラグが「０」になったとき、および、所定の演算（ＬＤ命令）を行ったときに「１」となるフラグである。なお、図３において、図１に示した各部と同じ構成については同一の符号を付し、その詳しい説明を省略する。

【００３４】

乱数生成手段は、各種抽選を行う際に使用される乱数を生成し、タイマカウント手段は、ＣＰＵなどが作動するためのクロック信号の計数値に基づいて割込要求信号を生成する。また、Ｉ／Ｏポートは、操作手段３００、各種ランプ類、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒ、リール回転位置センサ４４Ｌ，４４Ｃ，４４Ｒ、ブロッカ４５、ホッパーモータ４６、払出センサ４７、ドアスイッチ４８、設定ドアスイッチ４９および外部集中端子基板８４といった各部構成に対する信号を出力し、各部構成からの信号を入力する。各種ランプ類には、図１（ｂ）に示したものの他、例えば上述した主制御基板に設けられた設定表示器８１が含まれている。この設定表示器８１は、１つの７セグメント表示器からなり、後述する設定値（１～６）を表示する。

【００３５】

ここで、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒは、主制御手段１００から出力される励磁信号にしたがって、対応するリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを回転または停止さ

せる。リール回転位置センサ４４Ｌ，４４Ｃ，４４Ｒは、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒに各々対応して設けられており、対応するリールの基準位置に設けられたインデックス（被検出部材）を検出すると、その検出信号を主制御手段１００に対して出力する。これにより主制御手段１００は、当該インデックスの位置から計数を開始したステッピングモータのステップ数に基づいて、リールの回転位置（延いては表示窓２２に表示されている図柄）を認識することができる。

【００３６】

ホッパーモータ４６は、メダル投入口３２から投入されたメダルを貯留するためのホッパーを備えたメダル払出装置（図示略）に設けられ、主制御手段１００から出力される駆動信号にしたがって貯留されているメダルをメダル払出口６０から排出させる。払出センサ４７は、ホッパーモータ４６が駆動することによって払い出されるメダルを検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。ブロッカ４５は、スロットマシン１０の内部に設けられたセレクタに設置され、主制御手段１００からのオン／オフ信号にしたがってメダル流路の形成または解除する。なお、メダル投入口３２から投入されたメダルは、メダル流路の形成されている（ブロッカがオン）ときはメダル払出装置のホッパーに貯留され、メダル流路が形成されていない（ブロッカがオフ）ときは、メダル払出口６０から排出される。ドアスイッチ４８は前述した前面扉の開閉を検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。設定ドアスイッチ４９は後述する設定値を設定するための設定変更キースイッチ９２およびリセット／設定スイッチ９３を開閉可能に覆っている設定ドアの開閉を検出し、その検出信号を主制御手段１００へ出力する。

【００３７】

外部集中端子基板８４は、スロットマシン１０が現在行われている遊技に関する情報を外部の遊技情報表示装置やホールコンピュータ対して主制御手段１００から出力される各種信号を中継する。主制御手段１００から外部へ送信される信号としては、スタートスイッチ３６の操作に基づいて遊技に賭けられた（ベットされた）ベット数を示すベット信号（ＩＮ信号）、小役が入賞したことに基づいて払い出された払出し数を示す払出信号（ＯＵＴ信号）、後述する役抽選状態がＢＢ中になったことを示す信号（ＢＢ信号）、スロットマシン１０に異常が発生したことを示す信号（異常発生信号）、および、後述するＡＴ遊技が行われていることを示す信号（ＡＴ信号）がある。ここで、外部集中端子基板８４は、上述した各種信号の内容を、ハイレベルを示す電位と、ローレベルを示す電位とによって表してもよいし、各種信号に対応するリレー回路を設けて、各リレー回路を開閉することで上述した各種信号の内容を表してもよい。

【００３８】

操作手段３００は、図１に示したスロットマシン１０の前面扉に設けられた各種スイッチの他に、スロットマシン１０の内部に設けられた電源スイッチ９１、設定変更キースイッチ９２およびリセット／設定スイッチ９３を含む。電源スイッチ９１はスロットマシン１０に供給される電力をオン／オフするスイッチである。設定変更キースイッチ９２は鍵穴を有し、当該鍵穴に挿入した設定変更用の鍵を回動することでオンまたはオフとなるスイッチである。リセット／設定スイッチ９３はエラーが検出されたときにそのエラー状態から復帰したり、後述する設定値を変化させたりする際に操作される押しボタン式のスイッチである。

【００３９】

＜主制御手段の機能ブロック＞

次に、主制御手段１００の機能ブロックについて説明する。主制御手段１００は、当選役決定手段１１０と、フリーズ制御手段１２０と、リール制御手段１３０と、遊技状態制御手段１４０と、入賞判定手段１５０と、異常検出手段１６０と、ＬＥＤ表示制御手段１７０と、制御コマンド送信手段１８０と、外部信号送信手段１９０と、を含んでいる。以下に説明する各手段の機能は、主制御手段１００を構成するＣＰＵによって、ＲＯＭに記憶された制御プログラムを実行することで実現されるものとする。

【００４０】

（当選役決定手段の説明）
当選役決定手段１１０は、主制御手段１００に含まれる乱数生成手段が発生する乱数（数値範囲：０～６５５３５）に基づく抽選によって当選役を決定する。ここで、当選役には大別するとボーナス、再遊技および入賞の３種類があり、これら当選役（以下、「ボーナス役」、「再遊技役」および「入賞役」という。）が入賞すると、遊技者に所定の特典が付与されることになる。すなわち、ボーナス役が入賞すると、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利なボーナスゲーム（以下、「特別遊技」ともいう。）が行われる。再遊技役が入賞すると、次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる。ここで、再遊技役が入賞したことによってメダルを投入することなく実行することができる遊技を再遊技という。また、入賞役が入賞すると、予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出される。

【００４１】
ここで、各当選役の当選確率を定めた抽選テーブルを図４に示す。当選役決定手段１１０によって行われる抽選では、当選役として、ボーナス役であるＢＢ０１、再遊技役である再遊技－Ａ～Ｔ、および、入賞役である入賞－Ａ～Ｓが定められている。また、非ＲＴおよびＲＴ１～６という７つのＲＴ状態が定められており、各ＲＴ状態に応じて上述した当選役の当選確率が異なっている。ＲＴ状態は、予め定められた移行条件に応じて移行するようになっており、移行条件の成立判断や移行先は、後述する抽選状態移行手段１４２によって制御される。

【００４２】
また、各ＲＴ状態における抽選対象となる役については、非ＲＴではボーナス役、再遊技－Ｃ～Ｈ、入賞－Ａ～Ｒが当選する可能性があり、ＲＴ１では、ボーナス役、再遊技－Ｂ～Ｈ、入賞－Ａ～Ｒが当選する可能性がある。ＲＴ２では、ボーナス役、再遊技－Ｉ～Ｎ、入賞－Ａ～Ｒが当選する可能性がある。ＲＴ３では、ボーナス役、再遊技－Ｏ～Ｔ、入賞－Ａ～Ｒが当選する可能性がある。ＲＴ４では、ボーナス役、再遊技－ＡおよびＯ～Ｔ、入賞－Ａ～Ｒが当選する可能性がある。ＲＴ５では、再遊技－Ｃ～Ｈおよび入賞－Ａ～Ｒが当選する可能性があり、ＲＴ６では入賞－Ｓのみが必ず当選する（当選確率１００％）ようになっている。

【００４３】
また、各ＲＴ状態のうち、非ＲＴおよびＲＴ１における再遊技役の合成当選確率が最も低くなっており（それぞれ１／７．３および１／７．３０１）、以下、ＲＴ５、ＲＴ２、ＲＴ３、ＲＴ４の順に再遊技役の合成当選確率が高くなっている。再遊技役の合成当選確率が高い程、メダルを投入することなく遊技を行うことができる機会が増え、特に、ＲＴ２～４においてはボーナス役が当選する可能性があるため、遊技者に有利な状態になっているといえる。

【００４４】
なお、本実施形態では、図４に示す抽選テーブルにおける当選確率とは異なる当選確率の抽選テーブルをさらに５つ備えており、後述する設定変更キー９３およびリセット／設定スイッチ９４によって、遊技に使用する抽選テーブルを指定することができる。すなわち、各抽選テーブルには予め１～６（設定値の１～６に対応）の番号のうち、固有の番号が１つ付与されており、設定変更キー９３およびリセット／設定スイッチ９４によって設定された設定値（１～６）に対応する抽選テーブルが遊技に使用される。

【００４５】
図４に示した各当選役には所定の条件装置が定められており、当選役決定手段１１０によって当選役が決定されると、決定された当選役に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せ（詳しくは後述する）が入賞ラインＬ上に揃うように（すなわち、当選役が入賞し得るように）リール停止制御が行われる。なお、なお、１つの当選役に対して１つの条件装置を対応付けてもよいし、複数の条件装置を対応付けてもよい。また、以下の説明において、図柄組合せが入賞ラインＬ上に揃うことを、単に「図柄組合せが揃う」ともいう。

【００４６】
図５に当選役と作動する条件装置との関係を示す。ここで、図５（ａ）はボーナス役が当選したときに作動する条件装置を示し、図５（ｂ）は再遊技役および入賞役が当選した時に作動する条件装置を示している。図５（ａ）に示すように、ボーナス役が当選すると作動する条件装置はＢＢ０１であり、条件装置ＢＢ０１が一旦作動するとボーナス役が入賞するまで作動している状態が維持される。この状態を「内部中」または「ボーナスフラグ持越し中」という。
【００４７】
また、当選役決定手段１１０による抽選の結果、何らかの当選役が当選すると、各当選役に基づいた情報を副制御手段２００へ送信する。具体的には、ボーナス役に関しては、役物当選番号を送信するが、入賞役および再遊技役に関しては、当選役に対応する入賞・再遊技当選番号をそのまま送信するのではなく、当選役に対応する入賞・再遊技当選番号に基づいた情報（後述する「演出グループ番号」）を送信する。少なくとも非ＡＴ中は、当選役に対応する入賞・再遊技当選番号をそのまま副制御手段２００に送信することはない。ただし、入賞・再遊技当選番号に基づいた情報（入賞・再遊技当選番号を特定することはできないが、当選役の種類（小役or再遊技役orハズレ）は特定できるような情報）を副制御手段２００に送信してもよい。また、ＡＴ中／非ＡＴ中などの遊技状態にかかわらず、一律に、入賞・再遊技当選番号は送信しないようにすることも可能である。一律当選番号を送信しないようにした方が、判断肢が少なくなるためＲＯＭのプログラム容量の削減にもなる。具体的な送信コマンドの態様は後述する。
【００４８】
役物当選番号は、ボーナス役が当選するまでは「０」になっており、抽選によってボーナス役が当選すると、ボーナス役が入賞するまで役物当選番号が「１」となり、ＲＷＭの所定アドレスに「１」が記憶（「０」から「１」に更新）される。また、抽選によって再遊技役および入賞役のいずれか（ハズレも含む）が当選すると、ボーナス役の当選番号を記憶するアドレスとは異なるアドレスに「０」～「３９」のいずれかが記憶される。
【００４９】
また、図５（ｂ）に示すように、再遊技－Ａ～Ｔには再遊技０１～１０の１０種類の条件装置のうちいずれかが対応付けられており、入賞－Ａ～Ｓには入賞０１～３３の３３種類の条件装置のうちいずれかが対応付けられている。また、入賞－Ｍを除き、各再遊技役および入賞役に複数の条件装置が対応付けられている。複数の条件装置が対応付けられた当選役が当選した場合は、後述するストップスイッチの操作順序や操作タイミングに応じて、入賞ラインＬ上に揃う図柄組合せが異なっている（詳しくは後述する）。また、各再遊技役および入賞役に対応する条件装置は、ボーナス役に対応する条件装置と異なり、対応する当選役が決定された遊技の間だけ作動し、当該遊技が終了するとその作動を終了する。
【００５０】
次に、各条件装置に対応付けられた図柄組合せを図６～図９に示す。図６（ａ）は条件装置ＢＢ０１に対応付けられた図柄組合せを示し、図６（ｂ）は条件装置再遊技０１～１０に対応付けられた図柄組合せを示す。また、図７～図９は、入賞０１～３３に対応付けられた図柄組合せを示す。これらの図に示すように、各条件装置には１つまたは複数の図柄組合せが対応付けられており、対応づけられた図柄組合せのうちいずれかが揃うと、対応する当選役が入賞することになる。
【００５１】
例えば、ＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃うと、次の遊技からボーナスゲームが開始し、再遊技０１～１０のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと再遊技が行われる。また、入賞０１～１０のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと、予め定められた枚数のメダルが払い出される。ここで、図７～図９に示すように、入賞０１～０４および３３に対応する図柄組合せが揃ったときは９枚、入賞０５～１４に対応する図柄組合せが揃ったときは１枚、入賞１５～２６に対応する図柄組合せが揃ったときは８枚、入賞２７～２９に対

応する図柄組合せが揃ったときは２枚、入賞３０～３２に対応する図柄組合せが揃ったときは５枚のメダルが払い出される。

【００５２】

なお、以下では図柄組合せを文言で表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括ることとする。例えば図６（ｂ）に示す再遊技０４の「１」に対応する図柄組合せは「ベル－赤７－スイカＡ」と表す。

【００５３】

（フリーズ制御手段の説明）

フリーズ制御手段１２０は、所定の条件が成立すると、スタートスイッチ３６が操作された後に遊技の進行を遅延させる、いわゆるフリーズ演出を実行にする。本実施形態におけるフリーズ演出の実行タイミングは、スタートスイッチ３６が操作されてからリールが回転を開始するまでの間や、リールが回転を開始してからストップスイッチの操作が受け付け可能となるまでの間、ストップスイッチの操作が受け付け可能になってから各ストップスイッチが操作されるまでの間、全リールの回転が停止してから次の遊技を開始することができる状態になるまでの間、などがある。

【００５４】

また、本実施形態ではフリーズ演出として、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを適宜回転させることで、遊技の興趣を向上させるための演出（リール演出）も備えており、フリーズ制御手段１２０は、フリーズ演出を実行するか否かを決定するだけでなく、実行するリール演出の種類も決定する場合がある。リール演出の種類としては、例えば、通常回転とは逆方向にリールを回転させたり、リールを所定図柄数だけ回転させて特定の図柄組合せを表示したり、複数のリールのうち所定のリールを停止状態にして他のリールを回転状態にしたり、リールの回転速度を変化させたり、遊技者の操作に応じてリールの動作を変化させたりすることが考えられる。また、フリーズ制御手段１２０によりフリーズを実行するための所定の条件としては、抽選によって所定の結果が得られること、ボーナス遊技やＡＴ遊技等の遊技者にとって有利な遊技が開始したこと、または、これら遊技が終了したことなどが挙げられる。

【００５５】

フリーズ演出を行うフリーズ期間は、いわゆるウエイト期間（前回の遊技でリールが回転を開始してから次遊技でリールの回転開始が可能になるまでの最短時間。例えば４．１秒間）の経過後に設定してもよいし、ウエイト期間を含んで設定してもよい。ウエイト期間を含んだ場合は、ウエイト期間中にフリーズ演出が終了するか否かを判断して、終了する場合は、ウエイト期間経過後にフリーズ期間を設定する態様や、フリーズ演出終了後に残りのウエイト期間を再開する態様が挙げられる。または、予めウエイト期間よりも長い期間のフリーズ期間を設けることで、このような判断処理を省略することができる。

【００５６】

フリーズ演出として、あたかも通常の遊技を進行しているかのような疑似遊技演出を行ってもよい。疑似遊技演出は、スタートスイッチが操作されたことに基づいたスタートスイッチ受付け処理からリール回転開始処理までの間にフリーズ演出期間を定め、フリーズ演出期間中は、通常の遊技のようにスタートスイッチの操作に基づいてリール回転制御を行い、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作に基づいてリール停止制御を行う。但し、疑似遊技演出中において、スタートスイッチ３６の操作に基づく当選役の抽選処理や、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作に基づいて全リール入賞判定処理または払出し制御処理は行わない。

【００５７】

疑似遊技演出では、ストップスイッチ３６が操作されたタイミング、特定のリールが回転したタイミング、又は、全てのリールが停止したタイミングで上下に揺動する動きを行ってもよい。これにより、通常の遊技であるか疑似遊技演出であるかを判断することができる。また、疑似遊技演出において、特定の図柄組合せが入賞ラインＬ上に揃った場合は、疑似遊技演出が終了して本来の遊技に戻る際に、特定の図柄組合せが入賞ラインＬ上に

揃っていた場合は、各リール間の相対的な角度が維持されないようにするとよい。これを実現するには、例えば、疑似遊技演出を終了して再び各リールを回転させる際に、その回転開始タイミングを各リール間でランダムに遅延させることが考えられる。

【００５８】

（リール制御手段の説明）

リール制御手段１３０は、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒを回転／停止させるステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒを駆動制御する。すなわち、遊技者によってスタートレバー３６が操作されたことに基づいてステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒの回転を開始し、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転速度が前述した定速に達すると、以下、定速を維持する。そして、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール（より正確にはステッピングモータ）について停止制御を行う。

【００５９】

このとき、リール制御手段１３０は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を１９０ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに２０図柄が設けられたリールを、定速（８０回転／分）の状態から１９０ミリ秒以内にリールの回転を停止させるとすると、８０（回転）／６０（秒）×０．１９（秒）×２０（図柄）＝約５．０６７図柄分が回動するまでにリールを停止させればよい。ただし、リール制御手段１３０は、ストップスイッチが操作されたときに表示窓２２の中段Ｍを通過中の図柄は、中段Ｍに停止させない（すなわち、最大でほぼ１図柄分のマージンを設けている）。このため、ストップスイッチが操作されたときに、中段Ｍを通過している図柄の１つ上流側に位置する図柄から、４つ上流側に位置する図柄までの、いずれかの図柄を中段Ｍに停止させることができる。ここで、「ストップスイッチが操作されたときに、中段Ｍを通過している図柄の１つ上流側に位置する図柄から、４つ上流側に位置する図柄まで」の範囲を「停止制御範囲」ともいう。

【００６０】

リール制御手段１３０は、当選役決定手段１１０によっていずれかの当選番号が決定されたときは、その当選番号に対応する当選役の図柄組合せが入賞ラインＬに停止するようにリールの回転を停止させる（いわゆる引込制御を行う）。ただし、当選役の図柄組合せ構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、当選役以外の役が入賞しないようにリールを停止させる（いわゆる蹴飛ばし制御を行う）。

【００６１】

また、図５に示した再遊技－Ａ～Ｔ（当選番号１～２０）、入賞－Ａ～Ｊ（当選番号２１～３０）および入賞－Ｐ～Ｒ（当選番号３６～３８）のうち、所定の当選役が定められたときはストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作順序（以下、「押し順」ともいう。）に応じて引込制御の対象となる図柄組合せに対応する条件装置（以下、「引込制御の対象となる条件装置」という。）が異なっている。すなわち、例えば抽選によってある当選役が決定されたときに、第１の条件装置および第２の条件装置が作動したとすると、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが第１の押し順で操作された場合は、第１の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、第２の押し順で操作された場合は、第２の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

【００６２】

ここで、図１０および図１１に、当選役と、押し順に応じた引込制御の対象となる条件装置との関係を示す。図１０は、再遊技役が当選した時の押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示しており、図１０（ａ）は非ＲＴおよびＲＴ１で当選し得る再遊技－Ｂ～Ｈ（再遊技－ＢはＲＴ１でのみ当選する可能性がある）に関する押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。なお、ＲＴ５においても非ＲＴと同様に再遊技－Ｃ～Ｈが当選し得るが、ＲＴ５では押し順に関係なく常に再遊技０１に対応する図柄組合せが引込制御の対象となっている。また、図１０（ｂ）はＲＴ２で当選し得る再遊技－Ｉ～Ｎについて、図１０（ｃ）はＲＴ３およびＲＴ４で当選し得る再遊技－Ａ，Ｏ～

Ｔ（再遊技－ＡはＲＴ４でのみ当選する可能性がある）について、押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。図１１は、入賞－Ａ～Ｊ、Ｐ～Ｒに関する押し順と引込制御の対象となる条件装置との関係を示している。

【００６３】

図１０（ａ）に示すように、ＲＴ状態がＲＴ１のときに再遊技－Ｂが当選すると、左または中ストップスイッチが最初に停止操作された場合は再遊技０１に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。これに対して右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作された場合、右→左→中の押し順では再遊技０９に対応する図柄組合せに対して引込制御が行われる。ただし、右リールにおいて再遊技０９に対応する図柄組合せ（「赤７」図柄）を入賞ラインＬ上に揃えることができないタイミングでストップスイッチが操作されたとき（いわゆる目押しに失敗したとき）は、再遊技０１に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。

【００６４】

また、右→中→左の押し順では再遊技１０に対応する図柄組合せに対して引込制御が行われる。ただし、右リールにおいて「赤７」図柄の目押しに失敗したときは、再遊技０１に対応する図柄組合せについて引込制御を行う。また、右リールにおいて「赤７」図柄の目押しに成功したが、中リールにおいて「赤７」図柄の目押しに失敗したときは、それ以降の停止操作において、再遊技０９に対応する図柄組合せ（中リールの「ベル」図柄および左リールの「赤７」図柄または「スイカＡ」図柄）について引込制御を行う。

【００６５】

非ＲＴまたはＲＴ１において、再遊技－Ｃ～Ｈが当選したときは、押し順に応じて再遊技０１，０２，０５のいずれかに対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。特に、再遊技－Ｃ～Ｆが当選したときは、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが、６通りの押し順のうち１つの特定の押し順で操作されると、再遊技０５に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、再遊技－ＧまたはＨが当選したときは、右ストップスイッチが第１停止操作されると、再遊技０５に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。

【００６６】

次にＲＴ２では、図１０（ｂ）に示すように、再遊技－Ｉ～Ｎが当選したときは、押し順に応じて再遊技０１，０２，０６のいずれかに対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。特にストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが、６通りの押し順のうち１つの特定の押し順で操作されると、再遊技０６に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、ＲＴ４では、図１０（ｃ）に示すように、再遊技－Ａが当選したときは、押し順に関係なく再遊技０１に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。また、ＲＴ３およびＲＴ４において、再遊技－Ｏ～Ｔが当選したときは、押し順に応じて再遊技０１，０３，０４，０６，０８のいずれかに対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。特にストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが、６通りの押し順のうち１つの特定の押し順で操作されると、再遊技０８に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。

【００６７】

なお、非ＲＴおよびＲＴ１～５において、再遊技役が当選した場合、押し順に応じて引込制御の対象となる条件装置は異なるものの、いずれかの再遊技役は必ず入賞し、取りこぼしが発生することはない。

【００６８】

次に図１１に示すように、非ＲＴおよびＲＴ１～５（すなわちＲＴ６以外のＲＴ状態）において入賞－Ａが当選したときは、逆押し（右→中→左）されたときは、入賞０２に対応する図柄組合せについて引込制御が行われ、それ以外の押し順がされたときは入賞０１に対応する図柄組合せについて引込制御が行われる。つまり、当選番号２１は何れの押し順であっても、９枚役が入賞する当選役である。また、入賞－Ｂ～Ｇが当選したときは、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが、６通りの押し順のうち１つの特定の押し順で操作されると、入賞０１～０３のうち作動している条件装置に対応する図柄組合せが引

込制御の対象となり、その結果、９枚役が入賞する。また、特定の押し順以外の押し順で操作されたときは、作動した条件装置のうちメダル払出枚数が１枚の条件装置（入賞０５～０８のいずれか）に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

【００６９】

ここで、入賞ラインＬ上に揃うとメダルが払い出されることとなる図柄組合せに対応する条件装置を、払出枚数に応じた役として扱う。これにより、例えば入賞０１～０４および３３は対応する図柄組合せが揃うとメダルが９枚払い出されることから９枚役ともいう。同様に、入賞０５～１４は１枚役、入賞１５～２６は８枚役、入賞２７～２９は２枚役、入賞３０～３２は５枚役ともいう。

【００７０】

入賞－Ｈ～Ｊが当選したときは、第１停止操作されたストップスイッチの種類に応じて、入賞０１～０３のうち作動している条件装置に対応する図柄組合せが、引込制御の対象となる。すなわち、入賞－Ｈが当選したときに左ストップスイッチ３７Ｌが第１停止操作されると入賞０１に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、入賞－Ｉが当選したときに中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると入賞０２に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、入賞－Ｊが当選したときに右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されると入賞０３に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

【００７１】

なお、入賞－Ｂ～Ｊが当選したときは、９枚役または１枚役のいずれかが入賞することとなり、取りこぼしは発生しない。

【００７２】

次に入賞－Ｐ～Ｒが当選したときは、所定のストップスイッチが第１停止操作されると、いずれかの８枚役が入賞するが、所定のストップスイッチ以外のストップスイッチが第１停止操作されると、その後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては８枚役を取りこぼすことになる。具体的には、入賞－Ｐが当選したときに、左ストップスイッチ３７Ｌが第１停止操作されると、入賞１５～１８に対応する図柄組合せが引込制御の対象となるため、これらのいずれかが必ず揃うことになる。

【００７３】

これに対して、中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されたときは入賞１９、右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されたときは入賞２３に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。このため、その後に操作されるストップスイッチは、これらの図柄組合せを構成する図柄が前述した停止制御範囲内に位置しているときに操作されなければ、入賞ラインＬの位置（中段Ｍ）に停止させることができず、８枚役（入賞１９または２３）を取りこぼしてしまう。

【００７４】

例えば、中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されたときは、操作タイミングに関わらず「ベル」図柄を入賞ラインＬの位置（中段Ｍ）に停止させ、続いて右ストップスイッチ３７Ｒが「赤７」図柄が停止制御範囲内に位置しているときに第２停止操作されたときは、「赤７」図柄を入賞ラインＬの位置（中段Ｍ）に停止させる。これに対して、「赤７」図柄が停止制御範囲内に位置していないときに第２停止操作されたときは、「リプレイＢ」図柄が入賞ラインＬの位置（中段Ｍ）に停止するため（図１２の「特定図柄０２」参照。詳しくは後述する。）、８枚役（入賞１９）を取りこぼしてしまう。

【００７５】

同様に、入賞－Ｑが当選したときは中ストップスイッチ３７Ｃを、入賞－Ｒが当選したときは右ストップスイッチ３７Ｒを、第１停止操作するといずれかの８枚役が入賞するが、それ以外のストップスイッチを第１停止操作すると、その後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては８枚役を取りこぼしてしまう可能性がある。ここで、入賞－Ｐ～Ｒが当選して８枚役を取りこぼしたときに、入賞ラインＬ上に停止表示される可能性がある特別な図柄組合せについて、図１２を参照して説明する。

【００７６】

この図において、特別図柄０１には４種類の図柄組合せがあり、入賞－ＱまたはＲが当選し、左ストップスイッチ３７Ｌが第１停止操作されたときに、その後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては、これら４種類の図柄組合せのうちいずれかが入賞ラインＬ上に停止表示される可能性がある。また、特別図柄０２には２種類の図柄組合せがあり、入賞－ＰまたはＲが当選し、中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されたときにその後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては、これら２種類の図柄組合せのうちいずれかが入賞ラインＬ上に停止表示される可能性がある。特別図柄０３には２種類の図柄組合せがあり、入賞－ＰまたはＱが当選し、右ストップスイッチ３７Ｒが第１停止操作されたときにその後に操作されるストップスイッチの操作タイミングによっては、これら２種類の図柄組合せのうちいずれかが入賞ラインＬ上に停止表示される可能性がある。なお、詳しくは後述するが、図１２に示す特別図柄０１～０３は、ＲＴ状態の移行に関係している。

【００７７】

なお、入賞－Ｋ～ＯおよびＳについては、引込制御の対象となる図柄組合せに対応する条件装置が、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの押し順によって変化することはない。すなわち、入賞－ＫおよびＬでは、ストップスイッチの操作タイミングによって、入賞０７～０８、入賞２７～２９のいずれかが引込制御の対象となる。なお、入賞－ＫおよびＬは、入賞２７～２９に対応する図柄組合せが入賞ラインＬ上に停止した場合に、入賞ラインＬを含むいずれかの直線ライン（入賞２７は中段水平ライン、入賞２８は右上がりライン、入賞２９は下段水平ライン）に「スイカＡ」図柄又は「スイカＢ」図柄が一直線上に揃うため、スイカ役ともいい、特に入賞－Ｋを弱スイカ、入賞－Ｌを強スイカという。

【００７８】

また、入賞－Ｎが当選していたときは、入賞－Ｍと同様に入賞３０に対応する図柄組合せが引込制御の対象になっている。ただし、「スイカＡ」図柄および「チェリー」図柄の双方を中段Ｍに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ３７Ｌが操作された場合、入賞－Ｍが当選していたときは、「スイカＡ」図柄を中段Ｍに停止させ、入賞－Ｎが当選していたときは、「チェリー」図柄を中段Ｍに停止させる。さらに、「ＢＡＲ」図柄および「チェリー」図柄の双方が中段Ｍに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ３７Ｌが操作された場合において、入賞－Ｍが当選していたときは「ＢＡＲ」図柄を中段Ｍに停止させ、入賞－Ｎが当選していたときは「チェリー」図柄を中段Ｍに停止させる。

【００７９】

また、「ＢＡＲ」図柄、「スイカＡ」図柄および「チェリー」図柄が中段Ｍに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ３７Ｌが操作された場合において、入賞－Ｍが当選していたときは「スイカＡ」図柄を中段Ｍに停止させ、入賞－Ｎが当選していたときは「チェリー」図柄を中段Ｍに停止させる。「ＢＡＲ」図柄および「スイカＡ」図柄の双方が中段Ｍに停止させることができるタイミングで左ストップスイッチ３７Ｌが操作された場合において、入賞－Ｍが当選していたときは、「スイカＡ」図柄を中段Ｍに停止させ、入賞－Ｎが当選していたときは、「ＢＡＲ」図柄を中段Ｍに停止させる。なお、入賞－ＭおよびＮは、いずれも入賞３０が作動して左リール４０Ｌおよび中リール４０Ｃにおいて「チェリー」図柄が入賞ラインＬに停止する可能性があるためチェリー役ともいい、特に入賞－Ｍを弱チェリー、入賞－Ｎを強チェリーという。

【００８０】

入賞－Ｏが当選したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて入賞０７または０８に対応する図柄組合せのうち、入賞ラインＬ上に停止させることができる図柄によって構成される図柄組合せを引込制御の対象にする。ここで、入賞－Ｏが当選したときに入賞０７および０８に対応する図柄組合せを揃えることができなかったときに表示される図柄組合せ（「こぼし目」ともいう。）を「チャンス目」ともいう。入賞－Ｓが当選したときは、９枚役（入賞０１～０４および入賞３３）に対応する図柄組合せについて引込制

御を行う。

【００８１】

（遊技状態制御手段の説明）

遊技状態制御手段１４０は、抽選状態制御手段１４２、モード制御手段１４４および報知遊技制御手段１４６を有し、当選役決定手段１１０で行われる抽選の当選確率や、再遊技役または入賞役が当選したときに、遊技者に有利な遊技結果が得られる押し順を報知するか否かの状態を制御する。抽選状態制御手段１４２は、前述したＲＴ状態の移行を制御するものであり、図１３の状態遷移図に示すように、初期状態である非ＲＴにおいて、図１２に示した特別図柄０１～０３のいずれかが入賞ラインＬ上に停止表示されると抽選状態制御手段１４２はＲＴ状態をＲＴ１へ移行させる。また、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ状態をＲＴ２へ移行させる。

【００８２】

ＲＴ１において、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃うと、抽選状態制御手段１４２はＲＴ状態をＲＴ２へ移行させ、ＲＴ２において、再遊技０６に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ３へ移行させ、ＲＴ３において、再遊技０８に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ４へ移行させる。また、ＲＴ２～４において、特別図柄０１～０３に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ１へ移行させる。さらに、ＲＴ２においては、再遊技０２に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ１へ移行させ、ＲＴ３および４においては、再遊技０４に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ１へ移行させる。なお、ＲＴ４においては、再遊技０６に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ３へ移行させる。

【００８３】

非ＲＴおよびＲＴ１～４において、当選役決定手段１１０によってＢＢ０１が当選役に決定され、ＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃わなかったときはＲＴ状態をＲＴ５へ移行させる。また、非ＲＴおよびＲＴ１～５においてＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ６へ移行させる。そして、ＲＴ６においてメダルの払出枚数の合計数が４５０枚を超えると非ＲＴへ移行して、次の遊技から当選役決定手段１１０は非ＲＴにおける抽選を行う。なお、本実施形態では、ＢＢ０１が当選役に決定された遊技でＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃わなかった場合に、非ＲＴおよびＲＴ１～４からＲＴ５へ移行させていたが、これに限らず、特定の役（例えばＢＢ０１）が当選役に決定されたときに非ＲＴおよびＲＴ１～４からＲＴ５へ移行させてもよい。

【００８４】

モード制御手段１４４は、再遊技役または入賞役が当選したときに、遊技者に有利な遊技結果が得られる押し順を報知するか否かに関する状態（メインモード）の移行を制御する。ここで、本実施形態においては４つのメインモード１～４があり、図１４に示すように、通常時はメインモード１または２に滞在する。なお、初期状態においてはメインモード１に滞在している。メインモード１においては高確モード移行抽選が行われ、高確モード移行抽選に当選するとメインモード２へ移行する。また、メインモード２に移行してから２０ゲームが行われると、メインモード１へ移行する。なお、メインモード２からメインモード１への移行は、当選役に基づく抽選、当選役に基づかない別の抽選（転落抽選）により決定するなど、様々な条件を設定することが可能である。

【００８５】

メインモード１および２に滞在中は、基本的には通常状態であるが、チャンスゾーン（以下、「ＣＺ」ともいう。）状態へ移行するか否かを決定するＣＺ抽選を行い、ＣＺ抽選に当選すると通常状態からＣＺ状態へ移行する。このＣＺ状態では、後述するＡＴ抽選が行われる確率が高くなっている。また、ＡＴ抽選に当選する確率は、メインモード１よりもメインモード２の方が高くなっている。さらに、メインモード１または２に滞在中は、ＡＴへ移行するか否かを決定するＡＴ抽選を行い、ＡＴ抽選に当選するとメインモード３（ＡＴ前兆状態）へ移行する。そして、メインモード３において所定の遊技回数が行われるとメインモード４へ移行して後述する押し順フラグがオンとなり、上述した押し順の報

知が行われる。なお、ＡＴ抽選に当選したときに、メインモード３を経ずに直ちにメインモード４へ移行するようにしてもよい。また、メインモード３に滞在する「所定の遊技回数」は、予め定めた遊技回数であってもよいし、乱数抽選によって定めた遊技回数であってもよい。

【００８６】

メインモード４に滞在中は、まず、ＡＴ準備中となり、メインモード４（ＡＴ抽選に当選しているとき）において、所定の条件を満たしたときにＡＴ遊技を開始する。具体的なＡＴ開始条件、報知態様は、ＲＴ状態によって以下の通りである。

（ａ）現在のＲＴ状態が非ＲＴのとき

再遊技０５の図柄組合せを停止表示させるために、少なくとも再遊技－Ｃ～Ｈが当選したときは、再遊技０５が入賞する押し順を報知する。また、特定図柄０１～０３を停止表示させるために、少なくとも入賞－Ｐ，Ｑ，Ｒが当選したときは、押し順を報知しない。なお、入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊが当選したときは押し順を報知しても良いし、報知しなくても良い。ただし、これら当選役が当選したときに押し順を報知する場合には、報知を行った場合であっても出玉率が１００％未満に設定されていることが好ましい。また、出玉率が１００％を超える場合には、これら当選役が当選したときにも押し順は報知しないことが好ましい。

【００８７】

ここで、再遊技－Ｃ～Ｈが当選したときに、再遊技０５を停止表示させるための押し順を報知したにもかかわらず、遊技者が押し順を誤った場合にはＡＴ遊技を開始するようにすることが好ましい。これは、遊技者が再遊技０５を意図的に入賞させないようにストップスイッチを操作することで、ＡＴ遊技の開始をできるだけ遅らせる（ＡＴ準備中の状態を長引かせる）ことを防止するためである。また、仮に入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊ、入賞－Ｐ～Ｒが当選したときに押し順を報知する仕様である場合に、遊技者が報知された押し順を誤った場合は、ＡＴ遊技を開始させなくても良い。これは、ＡＴ遊技が開始されるまでの遊技回数を増やす行為には該当しないからである。また、停止表示された図柄組合せに関係なく、一律に、再遊技－Ｃ～Ｈが当選した遊技から、または、再遊技－Ｃ～Ｈが当選した次遊技からＡＴ遊技を開始しても良い。

【００８８】

（ｂ）現在のＲＴ状態がＲＴ１のとき

再遊技０５の図柄組合せを停止表示させるために、少なくとも再遊技－Ｃ～Ｈが当選したときは、再遊技０５が入賞する押し順を報知する。なお、入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊ、入賞－Ｐ～Ｒが当選したときは、押し順を報知しても良いし、報知しなくても良い。ただし、これら当選役が当選したときに押し順を報知する場合には、報知を行った場合であっても出玉率が１００％未満に設定されていることが好ましい。また、出玉率が１００％を超える場合には、これら当選役が当選したときにも押し順は報知しないことが好ましい。

【００８９】

ここで、再遊技－Ｃ～Ｈが当選したときに、再遊技０５を停止表示させるための押し順を報知したにもかかわらず、遊技者が押し順を誤った場合にはＡＴ遊技を開始するようにすることが好ましい。これは、遊技者が再遊技０５を意図的に入賞させないようにストップスイッチを操作することで、ＡＴ遊技の開始をできるだけ遅らせる（ＡＴ準備中の状態を長引かせる）ことを防止するためである。また、仮に入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊ、入賞－Ｐ～Ｒが当選したときに押し順を報知する仕様である場合に、遊技者が報知された押し順を誤った場合は、ＡＴ遊技を開始させなくても良い。これは、ＡＴ遊技が開始されるまでの遊技回数を増やす行為には該当しないからである。また、停止表示された図柄組合せに関係なく、一律に、再遊技－Ｃ～Ｈが当選した遊技から、または、再遊技－Ｃ～Ｈが当選した次遊技からＡＴ遊技を開始しても良い。

【００９０】

（ｃ）現在のＲＴ状態がＲＴ２のとき

再遊技０６の図柄組合せを停止表示させるために、少なくとも再遊技－Ｉ～Ｎが当選したときは、再遊技０６が入賞する押し順を報知する。また、入賞－Ｐ～Ｒが当選したときには、特定図柄０１～０３を停止表示させないための押し順を報知する。なお、入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊが当選したときには押し順を報知しても良いし、報知しなくても良い。これら当選役が当選したときに押し順を報知する場合には、報知を行った場合であっても出玉率が１００％未満に設定されていることが好ましい。出玉率が１００％を超える場合には、これら当選役が当選したときにも押し順は報知しないことが好ましい。

【００９１】

ここで、再遊技－Ｉ～Ｎが当選したときに、再遊技０６を停止表示させるための押し順を報知したにもかかわらず、遊技者が押し順を誤った場合には、ＡＴ遊技を開始するようにすることが好ましい。これは、遊技者が再遊技０６を意図的に入賞させないようにストップスイッチを操作することで、ＡＴ遊技の開始をできるだけ遅らせる（ＡＴ準備中の状態を長引かせる）ことを防止するためである。また、仮に入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊが当選したときに押し順を報知する仕様だった場合に、遊技者が報知された押し順を誤った場合は、ＡＴ遊技は開始しなくても良い。これは、ＡＴ遊技が開始されるまでの遊技回数を増やす行為には該当しないからである。また、停止表示された図柄組合せに関係なく、一律に、再遊技Ｉ～Ｎが当選した遊技から、または、再遊技－Ｉ～Ｎが当選した次遊技からＡＴ遊技を開始しても良い。

【００９２】

（ｄ）現在のＲＴ状態がＲＴ３のとき

再遊技０８の図柄組合せを停止表示させるために、少なくとも再遊技－Ｏ～Ｔが当選したときは、再遊技０８が入賞する押し順を報知する。また、入賞－Ｐ～Ｒが当選したときには、特定図柄０１～０３を停止表示させないための押し順を報知する。なお、入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊが当選したときには押し順を報知しても良いし、報知しなくても良い。これら当選役が当選したときに押し順を報知する場合には、報知を行った場合であっても出玉率が１００％未満に設定されていることが好ましい。出玉率が１００％を超える場合には、これら当選役が当選したときにも押し順は報知しないことが好ましい）。

【００９３】

ここで、再遊技－Ｏ～Ｔが当選したときに、再遊技０８を停止表示させるための押し順を報知したにもかかわらず、遊技者が押し順を誤った場合にはＡＴ遊技を開始するようにすることが好ましい。これは、遊技者が再遊技０８を意図的に入賞させないようにストップスイッチを操作することで、ＡＴ遊技の開始をできるだけ遅らせる（ＡＴ準備中の状態を長引かせる）ことを防止するためである。また、仮に入賞－Ｂ～Ｇ、入賞－Ｈ～Ｊが当選したときに押し順を報知する仕様だった場合に、遊技者が報知された押し順を誤った場合は、ＡＴ遊技は開始しなくても良い。これは、ＡＴ遊技が開始されるまでの遊技回数を増やす行為には該当しないからである。また、停止表示された図柄組合せに関係なく、一律に、再遊技－Ｏ～Ｔが当選した遊技から、または、再遊技－Ｏ～Ｔが当選した次遊技からＡＴ遊技を開始しても良い。

【００９４】

（ｅ）現在のＲＴ状態がＲＴ４のとき

ＡＴ準備中が終わった次遊技から、または、ＡＴ準備中を経ずに、ＡＴ前兆が終わった次遊技からＡＴ遊技を開始する。

【００９５】

以上の通り、基本的にはＲＴ状態が移行する再遊技役の当選に基づいてＡＴ遊技を開始する（後述するＡＴフラグをオンに更新する）する。再遊技－Ｏ～Ｔのいずれかが当選したことで、ＡＴ遊技を開始するようにしているのは、再遊技－Ｏ～Ｔの当選時に、ＲＴ状態をＲＴ４へ移行させるための押し順を報知するように制御しているため、遊技者が報知に従ってストップスイッチを操作すればＲＴ４へ移行できるので、再遊技－Ｏ～Ｔの当選をＡＴ遊技の開始条件にしても遊技者の不利益にはならないからである。

【００９６】

ＡＴ遊技の開始条件を、再遊技－Ｏ～Ｔのいずれかが当選したことではなく、例えば「ＲＴ４へ移行したこと」とすると、ＲＴ状態をＲＴ４へ移行させるための押し順が報知されているにも関わらず、遊技者がそれに従わずに遊技を行うと、一向にＡＴ遊技が開始されないことになる。この場合、本実施形態では、メインモード４に滞在中であれば、ＡＴ遊技が開始されなくても、入賞－Ａ～ＪおよびＰ～Ｒのいずれかが当選すると押し順が報知される（ただし、先述した通り、押し順を報知することにより出玉率が１００％を超える仕様の場合には報知しなくても良い。）。このため、遊技者としては、再遊技－Ｏ～Ｔのいずれかが当選したときの押し順の報知には従わず、入賞－Ａ～ＪおよびＰ～Ｒのいずれかが当選したときの押し順の報知には従うことで、メインモード４に留まったまま遊技媒体が増える期間の維持、または、ＡＴ準備中におけるＡＴ遊技の上乗せや、ＡＴの種類の変更（低継続のＡＴから高継続のＡＴ）などのＡＴに関する利益の付与、等のＡＴ準備中を設けたことにより、意図していた出玉率を越えてしまう（いわゆる攻略要素となり得る）恐れがある。

【００９７】

なお、本実施形態では、再遊技－Ｏ～Ｔのいずれかが当選していなくても、押し順の報知が行われているとき（押し順フラグがオンのとき）に、報知した押し順とは異なる押し順が行われた場合も、ＡＴ遊技を開始する場合があるようにしている。ここで、「報知した押し順とは異なる押し順が行われた場合」とは、ＲＴ移行を行うリプレイ役が当選したときに、遊技者が報知した押し順とは異なる押し順で停止操作する場合のことをいう。すなわち、報知と異なる押し順で操作を行った遊技者は、今後も報知した押し順に従わない可能性が高いため、ＲＴ状態がＲＴ４へ移行するまでＡＴ遊技を開始するのを待つ（換言すると、ＡＴ遊技の終了条件の成立時期を遅らせる）必要がないからである。このように、報知した押し順とは異なる押し順が行われたときは、ＲＴ状態がＲＴ１～ＲＴ３であっても、ＡＴ遊技が開始するようになっている（後に説明する図４４のステップＳ７４０（ＮＯ）→Ｓ７４２）。

【００９８】

ＡＴ遊技中は、特化ゾーンへ移行するか否かを決定する特化ゾーン抽選を行い、特化ゾーン抽選に当選すると、特化ゾーン準備中を経て、特化ゾーンへ移行する。この特化ゾーン中は、毎ゲーム必ずＡＴ遊技の上乗せが行われる。ここで、特化ゾーン中に毎ゲーム必ずＡＴ遊技の上乗せを行わずに、例えば、ＡＴ遊技中よりも高い頻度で上乗せが行われるようにしてもよい。そして、ＡＴ遊技が開始してから所定遊技回数（上乗せされた遊技回数も含む）が行われると、移行抽選を行って、その結果に従ってメインモード１または２のいずれかに移行する。

【００９９】

なお、上述した移行抽選は、メインモード３から４へ移行するとき、ＡＴ遊技を開始して所定遊技回数が行われたとき、または、それらの間のいずれのタイミングで行ってもよい。また、移行抽選を行う代わりに、ＡＴ遊技が開始されることとなった当選役の種類（再遊技－Ｏ～Ｔのいずれか）に応じて、または、これら当選役が決定されたときに揃った図柄組合せに応じて、メインモード１または２のいずれに移行するのかを決めてもよい。さらに、移行抽選を行う代わりに、ＡＴ抽選に当選したときに滞在していたメインモードに戻るようにしてもよい。

【０１００】

報知遊技制御手段１４６は、上述したメインモード４において、当選役に応じて遊技者に報知する押し順の決定、後述する副制御手段２００へ送信する押し順番号の決定、および、上述したＡＴ遊技の開始／終了の判断を行う。ここで、報知遊技制御手段１４６が決定する当選役と押し順との関係を図１５（ａ）に示す。まず、報知する押し順の種類としては、第１停止操作から第３停止操作までのストップスイッチを示す６通りの押し順（押し順番号１～６）と、第１停止操作のストップスイッチを示す３通りの押し順（押し順番号７～９）とがある。

【０１０１】

また、基本的に押し順を報知しない場合のために、特定の押し順を表さない「不明」という状態があり、この場合についても押し順の１つとして扱っている（押し順番号０）。ここで、「基本的に押し順を報知しない場合」には、メインモード４に滞在しており、後述する押し順フラグはオンになっているが、主制御手段１００によって押し順の決定がなされないとき（具体的には、押し順の報知を必要としない役が当選役に決定されたときや、副制御手段で報知する押し順を決定するとき等）や、メインモード１～３に滞在しており、後述する押し順フラグがオフとなっているときなどがある。

【０１０２】

さらに、通常、遊技者に報知される押し順は、遊技者にとって有利な遊技結果が得られることになる押し順になっているが、押し順の一部またはすべてを遊技者に秘匿した情報を報知し、その状態で有利な遊技結果が得られる押し順を遊技者に当てさせる「押し順当てゲーム」で使用される押し順番号も定められている。具体的には、有利な遊技結果が得られる押し順の第１停止操作が左ストップスイッチ３７Ｌであり、第２停止操作以降のストップスイッチを秘匿した押し順番号１０、有利な遊技結果が得られる押し順の第１停止操作が中ストップスイッチ３７Ｃであり、第２停止操作以降のストップスイッチを秘匿した押し順番号１１、有利な遊技結果が得られる押し順の第１停止操作が右ストップスイッチ３７Ｒであり、第２停止操作以降のストップスイッチを秘匿した押し順番号１２がある。また、第１～第３停止操作すべきストップスイッチをすべて秘匿した押し順番号１３も定められている。

【０１０３】

上述した押し順番号は、主制御手段１００によって獲得枚数表示器２８に表示される。ここで、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するときは、図１５（ａ）に示すように、獲得枚数表示器２８の十の位（以下、「上位桁」ともいう）の７セグメント表示器には「＝」が表示され、一の位（以下、「下位桁」ともいう）の７セグメント表示器には押し順番号が表示される。ここで、押し順番号０～９はの表示態様は数字の０～９になっているが、押し順番号１０の表示態様は「Ａ」、押し順番号１１の表示態様は「ｂ」、押し順番号１２の表示態様は「Ｃ」、押し順番号１３の表示態様は「Ｅ」になっている。また、後述する副制御手段２００へ送信され、副制御手段２００は受信した押し順番号に応じた押し順を報知する。

【０１０４】

次に、上述した押し順番号が報知される当選役について説明する。図１５（ａ）に示すように、例えば押し順番号１に対応付けられた当選役は再遊技－Ｃ，Ｉ，Ｏおよび入賞－Ｂであり、これらの当選役が決定された場合は、押し順番号１対応する左→中→右の押し順が報知される。これにより、例えば再遊技－Ｃは非ＲＴ、ＲＴ１またはＲＴ５のときに当選役に決定される可能性があるが（図４参照）、ＲＴ１に滞在中に再遊技－Ｃが当選役に決定され、押し順番号１に対応する押し順が報知されたとする。このとき、遊技者が報知に従って左→中→右の押し順でストップスイッチを操作すると、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃うため（図１０（ａ）参照）、ＲＴ状態はＲＴ１からＲＴ２へ移行する（図１３参照）。また、入賞－Ｂが当選役に決定されときに押し順番号１に対応する押し順でストップスイッチが操作された場合は入賞０１（払出枚数９枚）に対応する図柄組合せが揃う（図１１参照）。

【０１０５】

このように、各押し順番号には、その押し順でストップスイッチが操作されると、より有利なＲＴ状態へ移行できる図柄組合せが揃うか、より多くのメダルが払い出される図柄組合せが揃うこととなる当選役が対応付けられている。当選役によっては対応付けられた押し順番号と異なる押し順番号を決定し、決定した押し順番号に対応する押し順を報知してもよい。例えば、再遊技－Ｃが当選役に決定されたときに押し順番号６を決定し、押し順番号６に対応する押し順（右→中→左）を報知してもよい。このとき、遊技者が報知に従って右→中→左の押し順でストップスイッチを操作すると再遊技０１に対応する図柄組合せが揃う（図１０（ａ）参照）。

【０１０６】
なお、図１３に示したように、ＲＴ状態がＲＴ２～４のときに特定図柄０１～０３（入賞－Ｐ，Ｑ，Ｒを取りこぼすと表示される可能性がある図柄組合せ）のいずれかが揃うとＲＴ１へ移行してしまうため、図１５（ａ）では、入賞－Ｐ～Ｒについては、図１１に示す取りこぼしが生じない押し順（すなわち、入賞－Ｐについては左第１停止操作、入賞－Ｑについては中第１停止操作、入賞－Ｒについては右第１停止操作）の押し順番号に対応付けられている。しかしながら、ＲＴ状態が非ＲＴのときは特定図柄０１～０３が揃うとＲＴ１へ移行するため、非ＲＴに滞在しているときに入賞－Ｐ，Ｑ，Ｒが当選役に決定されたときは、特別図柄０１～０３のいずれかが表示される可能性がある押し順に対応した押し順番号を副制御手段２００に送信するようにしてもよい。

【０１０７】
また、当選役によっては報知したくない押し順番号を決定し、副制御手段２００に送信することで、副制御手段２００は、受信した押し順番号に対応する以外の押し順を報知してもよい。この場合は、副制御手段２００により報知される押し順と、後述する獲得枚数表示器２８に表示される押し順番号が食い違ってしまうため、押し順フラグがオンであっても、獲得枚数表示器２８に決定された押し順番号を表示しないことが好ましい。もちろん獲得枚数表示器２８に決定された押し順番号を表示してもよい。また、例えば、押し順によって遊技者に付与される特典（ボーナスゲームまたは再遊技の開始や、ＲＴ状態の移行や、メダル払出枚数など）に変化が生じない当選役が決定されたときは、報知する押し順を副制御手段２００において決定させてもよい。この場合は、主制御手段１００は、押し順不明に対応する押し順番号０を決定して副制御手段２００に送信し、副制御手段２００において報知する押し順を決定し、決定した押し順を報知することとなる。

【０１０８】
また、第１停止操作のストップスイッチが正しいストップスイッチであった場合は、第２停止操作のストップスイッチがいずれのストップスイッチであっても、遊技者に付与される特典に変化が生じない当選役（例えば入賞－Ｈ～Ｊ）が決定された場合は、報知する押し順の一部を副制御手段２００において決定してもよい。この場合、主制御手段１００は、第１停止操作のストップスイッチを示す押し順番号を決定して副制御手段２００に送信し、副制御手段２００において第２停止操作のストップスイッチをいずれのストップスイッチにするか決定し、副制御手段２００は、受信した押し順番号に対応する第１停止操作のストップスイッチと、副制御手段２００において決定した第２停止操作のストップスイッチ（第２および第３停止操作のストップスイッチであってもよい）とを報知することとなる。このように、当選役によっては報知する押し順を決定する処理を副制御手段２００で行うことで、主制御手段１００による処理の負担を軽減することができる。

【０１０９】
前述したように、上述した押し順番号に対応する押し順は副制御手段２００のみならず、主制御手段１００によって獲得枚数表示器２８に表示される。図１５（ａ）に示した例は、押し順番号の表示態様として、獲得枚数表示器２８の上位桁に表示内容が押し順番号であることを示す「＝」を表示していたが、これに限らず他の表示態様（例えば「－」）であってもよい。他の情報を表示するようにしてもよい。また、獲得枚数表示器２８の上位桁に押し順番号を表示するようにし、下位桁には無表示であることを示してもよい。ここで、無表示の態様としては、７セグメント表示器の全セグメント消灯させる、または「０」を表示することなどが考えられる。

【０１１０】
また、獲得枚数表示器２８の上位桁に、押し順番号を表示していることを示す情報以外の情報を表示してもよい。例えば、図１５（ｂ）のように、獲得枚数表示器２８の下位桁に押し順番号（０～９，Ａ，ｂ，Ｃ，Ｅ）を表示し、上位桁に、当選役が再遊技役か入賞役かの種別を表示するようにしてもよい。例えば、２桁目の７セグメント表示器において、再遊技役が当選したときはセグメントＣを点灯し、入賞役が当選したときは消灯するようにしてもよい。図１５（ｂ）の例では、網掛け部分が点灯している状態を示しており、

再遊技役が当選し、かつ、押し順番号が２であることを表示している。

【０１１１】

なお、獲得枚数表示器２８では、エラーを報知する場合もある。そこで、遊技者やホール関係者がエラーを報知しているのか、または、操作順序を報知しているのかを識別可能とするため、例えば２桁目の７セグメント表示器には、エラーのときにしか表示されない識別情報と、操作順序を報知しているときにしか表示されない識別情報とで区分することが好ましい。例えば、エラーのときには、２桁目の７セグメント表示器は「Ｅ」、「Ｃ」、「Ｈ」、「Ｆ」が表示される場合があるが、操作順序を報知するときには「０」～「９」の数字情報や、エラー時には表示されない「Ａ」、「Ｂ」、「＝」のような表示態様となることが好ましい。

【０１１２】

本実施形態では、メダルの投入（ベットスイッチ３４，３５の操作による場合も含む）に応じて獲得枚数表示器２８の表示を消灯（すなわち、すべてのセグメントが消灯した状態）し、スタートスイッチ３６の操作に応じて押し順番号が決定されると、その押し順番号を表示し、押し順番号が決定されなかった場合は、消灯状態または所定の表示（例えば「０」）を維持する。そして、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦消灯させてから、払出枚数を表示する。

【０１１３】

さらに、獲得枚数表示器２８を用いて押し順番号と払出枚数とを表示する場合、メダルの投入（ベットスイッチ３４，３５の操作による場合も含む）に応じて“００”を表示し、スタートスイッチ３６の操作に応じて押し順番号が決定されると、その押し順番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦“００”に戻してから、払出枚数を表示するようにしてもよい。この場合、再びメダルが投入されたときに獲得枚数表示器２８の表示を“００”することが好ましい。これに対して、入賞役が入賞しなかった場合は、全リールが停止した時点で獲得枚数表示器２８の表示を“００”に戻して、次の遊技で押し順番号が決定されるまではその状態を維持するようにしてもよい。

【０１１４】

なお、上述した２つの例では、払出枚数を表示する前に、押し順番号の表示から一旦消灯、または“００”を表示していたが、押し順番号の表示から直接払出枚数の表示に変更してもよい。また、図１０および図１１に示したように、当選番号が解れば有利な遊技結果が得られる押し順が判明するため、押し順番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。

【０１１５】

次に、図１５（ｃ）は、押し順番号を表示する専用の表示器として、４つのＬＥＤランプＬＥＤ１～ＬＥＤ４を、例えばフロントパネル２０に別途設けた場合における押し順番号の表示態様（点灯パターン）を示している。この図では、網掛け部分がＬＥＤの点灯状態を示している。ここで、消灯状態を「０」、点灯状態を「１」に置き換えてみると、ＬＥＤ１～ＬＥＤ４の点灯パターンは、押し順番号を２進法の数値で表したものとなる。なお、押し順番号が０～７までしかない場合は、ベット数表示ランプ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを用いて、図１５（ｃ）と同様に、押し順番号を２進法の数値で表してもよい。

【０１１６】

図１５（ｄ）は、１つの７セグメント表示器を用いて７ビットの数値（０～１２７）を表示する場合の例を示している。この図に示すように、セグメントａ～ｇを押し順番号の表示データのＢｉｔ０～６に対応させ、各セグメントを点灯または消灯させることで、二進法で表した７桁の数字（すなわち０～１２７の数値範囲内）で押し順番号を表示する。この場合、たとえば押し順番号９を表示する場合は、セグメントａおよびｄを点灯させる。また、図１０および図１１に示したように、当選番号が解れば有利な遊技結果が得られる押し順が判明するため、押し順番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。例えば、当選番号２８を表示する場合は、セグメントｃ，ｄ，ｅを点灯させる。さらに、押し順番号と当選番号を表示可能とする場合は、表示内容が押し順番号であればセグメン

トｇを点灯し、当選番号であれば消灯するようにして、セグメントａ～ｆにより２進法で６ビットの数値を表示するようにしてもよい。

【０１１７】

次に、図１６に示すタイミングチャートを参照して、主制御手段１００による押し順番号の表示タイミングと、副制御手段２００による押し順番号に基づく押し順報知のタイミングとについて説明する。主制御手段１００で決定された押し順番号は、後述する制御コマンドによって副制御手段２００へ送信される。本実施形態では、図１６（ａ）に示すように、まず、スタートスイッチ３６の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に応じた押し順番号が獲得枚数表示器２８に表示される。そして押し順番号コマンド（制御コマンドの一種）によって副制御手段２００に押し順番号が送信され、副制御手段２００は、受信した押し順番号に対応する押し順を画像表示装置７０に表示する。

【０１１８】

本実施形態では、押し順番号コマンドが送信された後に、決定された当選役に応じた入賞・再遊技に基づくコマンド（詳しくは後述する）と、役物当選番号コマンドとが、副制御手段２００に送信され、副制御手段２００は、役物当選番号コマンドに基づく処理において、先に受信した押し順番号に対応する押し順を画像表示装置７０に表示する。このようにすることで、副制御手段２００は、いずれかのコマンドが送信される度に、そのコマンドに基づく処理をする必要がなくなり、副制御手段２００における処理の負担も軽減することができる。なお、副制御手段２００は、押し順番号コマンドに基づく処理を別途行い、押し順番号コマンドに基づく処理において、押し順番号に対応する押し順を画像表示装置７０に表示するようにしてもよい。

【０１１９】

そして、画像表示装置７０に表示された押し順は、第３停止操作が行われたタイミングで非表示となるが、獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号は維持され、全てのリールが停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号は、非表示になるまで表示内容が変化することはないが、画像表示装置７０に表示される押し順の表示態様は、たとえば遊技者によって停止操作されるごとに表示内容を変化させてもよい。

【０１２０】

また、後述するように、画像表示装置７０に表示された押し順は、表示された押し順とは異なる押し順で停止操作が行われると非表示となるが、獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号は維持され、全てのリールの回転が停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号も、表示された押し順とは異なる押し順で停止操作が行われると非表示としてもよい。ただし、この場合は、画像表示装置７０にのみ押し順が表示されているという状況をなくすため、画像表示装置７０に表示された押し順が非表示となった後に、獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号を非表示にすることが好ましいが、画像表示装置７０に表示された押し順と獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号を同時に非表示にしてもよいし、獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号を先に非表示にしてもよい。

【０１２１】

図１６（ａ）に示す押し順番号および押し順の表示タイミングは一例に過ぎず、例えば図１６（ｂ）～（ｄ）のいずれかのタイミングで表示するようにしてもよい。図１６（ｂ）に示すタイミングでは、スタートスイッチ３６の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に対応する押し順番号が副制御手段２００に送信される。そして、獲得枚数表示器２８に押し順番号が表示され、その後、副制御手段２００によって、受信した押し順番号に対応する押し順が画像表示装置７０に表示される。副制御手段２００は、押し順番号コマンドに基づく処理において画像表示装置７０に押し順を表示してもよいし、押し順番号コマンドの後に送信される役物当選番号コマンドに基づく処理において画像表示装置７０に押し順を表示してもよい。また、第３停止操作が行われたタイミングで画像表示装置７０に表示された押し順が非表示となり、さらに、全リールが停止したタイミングで

獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号が非表示となる。

【０１２２】

なお、本実施形態とは異なり、制御コマンドの送信処理および獲得枚数表示器２８の表示制御処理をタイマ割込処理によって行う場合、例えば、押し順番号が送信されたタイマ割込処理において、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示する処理を行うようにして、画像表示装置７０に押し順が表示されるよりも早く、獲得枚数表示器２８に押し順番号が表示されるようにしてもよい。具体的には、タイマ割込処理は、獲得枚数表示器２８等を含むＬＥＤ点灯制御を実行した後に、副制御手段２００に押し順番号等を含むコマンドを送信する制御を実行するという処理順序に構成してもよい。

【０１２３】

次に図１６（ｃ）に示すタイミングでは、主制御手段１００は押し順番号の他に、表示完了コマンドを副制御手段は２００に送信し、副制御手段２００は、表示完了コマンドの受信によって押し順番号に基づく押し順を表示する。まず、スタートスイッチ３６の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に対応する押し順番号が副制御手段２００に送信される。そして、獲得枚数表示器２８に押し順番号が表示されると、副制御手段２００に対して表示完了コマンドが送信され、これにより、副制御手段２００は、表示完了コマンドに基づく処理において先に受信していた押し順番号に対応する押し順を画像表示装置７０に表示する。そして、第３停止操作が行われたタイミングで画像表示装置７０に表示された押し順が非表示となり、その後、全リールが停止したタイミングで獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号が非表示となる。

【０１２４】

図１６（ａ）～（ｃ）に示した例では、主制御手段１００によって獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示した後、副制御手段２００によって画像表示装置７０に押し順が報知される。これにより、例えば主制御手段１００から副制御手段１００に送られた押し順番号の内容が何等かの原因によって本来の押し順番号と異なってしまい、誤った押し順が報知されてしまったとしても、遊技者は獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号に基づいてストップスイッチを操作することで、有利な遊技結果が得られることとなり、不利益を被ることがない。

【０１２５】

次に図１６（ｄ）に示すタイミングは、上述した図１６（ａ）～（ｃ）の場合と異なり、押し順番号が獲得枚数表示器２８に表示される前に、画像表示装置７０に押し順が表示される場合を示している。まず、スタートスイッチ３６の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に対応する押し順番号が副制御手段２００に送信される。そして、副制御手段２００は、獲得枚数表示器２８に押し順番号が表示されるよりも前に押し順番号に応じた押し順を画像表示装置７０に表示する。副制御手段２００は、押し順番号コマンドに基づく処理において画像表示装置７０に押し順を表示してもよいし、押し順番号コマンドの後に送信される役物当選番号コマンドに基づく処理において画像表示装置７０に押し順を表示してもよい。

【０１２６】

これに対して、主制御手段１００は、画像表示装置７０に押し順が表示された後に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示する。例えば、押し順番号コマンドを送信してから所定時間（画像表示装置７０に押し順が表示されるまでの時間）が経過したことをもって、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示する。そして、第３停止操作が行われたタイミングで画像表示装置７０に表示された押し順が非表示となり、その後、全リールが停止したタイミングで獲得枚数表示器２８に表示された押し順番号が非表示となる。

【０１２７】

（入賞判定手段の説明）

図３に戻り、入賞判定手段１５０は、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒがすべて停止すると、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せが、図６～図９に示した図柄組合せのいずれかに対応するか否かを判定する。これにより、ボーナス役が入賞したと判定された場

合は、次の遊技からボーナスゲームが開始され、再遊技役が入賞したと判定された場合は、次の遊技で再遊技が行われ、小役が入賞した場合は、入賞した小役に対応する枚数のメダルが払い出される。なお、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値（例えば５０枚）に達するまで、現在のクレジット枚数に、入賞した小役に対応するメダル枚数を加算することによって行い、クレジット枚数の上限値（例えば５０枚）に達した後は、図１に示したメダル払出口６０からメダルを排出するようにしてもよい。

【０１２８】

（異常検出手段の説明）

異常検出手段１６０は、遊技中にスロットマシン１０で発生し得る異常な状態や遊技の進行の障害となる事態を検出し、検出した異常または障害（以下、まとめて「エラー」ともいう。）に対応するエラーコードを、獲得枚数表示器２８に表示するとともに、後述する副制御手段２００へ送信する。図１７に、異常検出手段１６０によって検出されるエラーの種類を示す。この図において、電断復帰エラー（エラーコード：Ｅ１）は、スロットマシン１０の電源をＯＮしたときに、ＲＷＭの内容が正常でない（例えば、電源遮断時のＲＷＭの内容と、電源投入時のＲＷＭの内容とが一致しない（パリティチェックエラー））ときに検出されるエラーである。

【０１２９】

設定値エラー（エラーコード：Ｅ２）は、ＲＷＭに記憶されている設定値が所定範囲外（１～６以外）の値になっていたときに検出されるエラーである。乱数エラー（エラーコード：Ｅ３）は、主制御手段１００内の乱数生成手段に供給される乱数生成用クロック（RCK）の周波数の値が、ＣＰＵに供給されるシステムクロック（SCLK）の周波数の半分未満の値になると検出されるエラーである。メダル投入エラー（エラーコード：Ｃ０）は、前述したメダルセンサからのメダル検出信号に基づいて、メダル投入口３２から投入されたメダルが異常通過したと判断されたときに検出されるエラーである。メダル滞留エラー（エラーコード：Ｃ１）は、投入されたメダルが前述したメダルセンサによって所定時間を超えて検出され続けたときに検出されるエラーである。

【０１３０】

エンプティエラー（エラーコード：ＣＡ）は、メダル払出装置のバケットに貯留されているメダルが無くなったときに検出されるエラーである。ドア開放エラー（エラーコード：Ｃｂ）は、スロットマシンの前面扉が開放されているときに検出されるエラーである。払い出しエラー（エラーコード：Ｈ０）は、図３に示した払出センサ４７から異常な検知信号が出力されたときに検出されるエラーである。メダル詰まりエラー（エラーコード：ＨＰ）は、払出センサ４７から所定時間を超えて検出信号が出力されたときに検出されるエラーである。メダル満杯エラー（エラーコード：ＦＥ）は、スロットマシン１０内に設けられたメダル補助収納庫（メダル払出装置のバケットから溢れたメダルを収容する箱）に所定量のメダルが収容されると検出されるエラーである。

【０１３１】

上述したエラーのうち、電源復帰エラーは、スロットマシン１０の電源投入時に検出され得るエラーであり、それらのエラー以外のエラーは、遊技中に検出され得るエラーである。また、各エラーが検出されると、主制御手段スロットマシン１０は、遊技の続行が不可能な状態（以下、「遊技不可状態」ともいう。）に制御されるが、遊技不可状態から遊技を再開する方法（復帰方法）は、エラーの種類に応じて異なっている。

【０１３２】

まず、メダル投入エラー、メダル滞留エラー、エンプティエラー、ドア開放エラー、払い出しエラー、メダル詰まりエラーまたはメダル満杯エラーが発生したことによって遊技不可能状態になった場合は、エラー要因が解消され、リセット／設定スイッチ９３（図３参照）を操作することによって遊技の制御処理が再開することができる。これにより、上述した各エラーはリセット／設定スイッチ９３の操作によって遊技を復帰させることができるため、復帰可能エラーと称する。復帰可能エラーの発生後に再開される遊技では、エラーが発生したときの遊技状態が維持されている。なお、遊技に復帰する前に遊技不可状

態となった原因を解消しておかないと、復帰後に直ちに同じエラーが検出されて、再び遊技不可状態になってしまう。

【０１３３】

ここで、遊技状態には、例えばＲＴ状態（非ＲＴ、ＲＴ１～６のいずれか）、メインモードの状態（メインモード１～４のいずれか）、各種フラグの状態（例えば後述する遊技進行メイン処理（図２７）で参照される各種フラグの状態）、各種ゲーム数（例えば、チャンスゾーンゲーム数、ＡＴ前兆ゲーム数、ＡＴゲーム数など）、ボーナスゲーム中のメダル払出枚数の値などが含まれる。

【０１３４】

これに対して、電断復帰エラー、設定値エラーまたは乱数エラーが発生した場合は、一旦スロットマシン１０の電源をオフにして、電源の再投入時にＲＷＭの所定記憶領域をクリアするための所定の操作を行う必要がある。すなわち、これらのエラーはリセット／設定スイッチ９３の操作によって遊技に復帰することができないため、復帰不可能エラーと称する。ここで、電断復帰エラーは、電源投入直後（後述する遊技進行メイン処理が開始される前）に検出され得るエラーであるが、設定値エラーおよび乱数エラーは、遊技中に検出され得るエラーである。設定値エラーは、乱数エラーのようにタイマ割込処理ごとに検出されるように構成されていても良いし、所定のタイミング（例えば、役抽選処理を実行するタイミングや、ＡＴ抽選を実行するタイミング）で検出するように構成されていても良い。

【０１３５】

復帰不可能エラーが発生した時は、復帰時にＲＷＭの所定記憶領域がクリアされるため、当該記憶領域に記憶されていた遊技状態に関する情報は維持されず、初期状態（例えば、非ＲＴかつメインモード１（非ＡＴ））から遊技が再開されることになる。ただし、例えばＡＴ中に乱数エラーが発生したときに、非ＲＴおよびメインモード１の状態から遊技を再開させるのは遊技者に酷である。したがって、復帰後にＡＴを再開するのに必要な情報については、ＲＷＭクリアの対象外になっている記憶領域に記憶しておき、復帰時にその記憶領域に記憶されていた情報に基づいて、ＡＴ中の状態から遊技を再開させてもよい。

【０１３６】

前述したように、エラーが検出されると、検出されたエラーに対応するエラーコードが後述するＬＥＤ表示制御手段１７０によって獲得枚数表示器２８に表示される。また、復帰可能エラーが検出された場合は、そのエラーに対応するエラーコードが、後述する制御コマンド送信手段１８０によって、副制御手段２００へ送信される。さらに、リール回転中に復帰可能エラーが検出された場合は、ストップスイッチ２７Ｌ，２７Ｃ，２７Ｒの操作に応じて全てのリールが停止したときに、スロットマシン１０が遊技不可状態にされる。これに対して、リール回転中に乱数エラー（復帰不可能エラー）が検出された場合は、検出後に最初に実行されるタイマ割込処理（後述する）によってスロットマシン１０が遊技不可状態にされる。

【０１３７】

（ＬＥＤ表示制御手段の説明）

ＬＥＤ表示制御手段１７０は、図１（ｂ）に示した清算表示ＬＥＤ２２、再遊技表示ＬＥＤ２３、投入可能表示ＬＥＤ２４、遊技開始表示ＬＥＤ２５、クレジット数表示器２７、獲得枚数表示器２８、および、図３に示した設定値表示器８１の表示制御を行う。ここで、クレジット数表示器２７、獲得枚数表示器２８および設定値表示器８１を構成する７セグメント表示器の表示制御を行う際に、ＬＥＤ表示制御手段１７０が参照するＬＥＤセグメントテーブルＡの内容を図１８（ａ）に示す。

【０１３８】

ＬＥＤセグメントテーブルＡは、主制御手段１００に含まれるＲＯＭに記憶されている情報であり、７セグメント表示器を構成している各セグメントａ～ｇ（図１８（ａ）の［セグメント］を参照）のいずれを点灯させるのかを示すデータであり、換言すると、予め

７セグメント表示器の表示態様を定めているデータともいえる。以下、このデータをセグメントデータという。また、図１８（ａ）の［セグメント］に示した符号ａ～ｇは、クレジット数表示２７、獲得枚数表示器２８および設定値表示器８１を構成する７セグメント表示器の各セグメントに共通するものとする。

【０１３９】

図１８（ａ）に示すＬＥＤセグメントテーブルＡのセグメントデータは１６個あり、各セグメントデータはＲＯＭのアドレス１２１１Ｈ～１２２０Ｈに記憶されている。これらセグメントデータは１バイトのデータであり、当該データを２進法で表したときの各ビットＤ０～Ｄ６は、７セグメント表示器の各セグメントａ～ｇに対応している。すなわち、最下位ビットＤ０はセグメントａに対応し、その上位ビットＤ１はセグメントｂに対応し、以下、ビットＤ２～Ｄ６は、それぞれセグメントｃ～ｇに対応している。そして、各ビットの値が「０」のときは対応するセグメントが消灯し、「１」のときは点灯させることを示している。ただし、「１」をハイレベルの信号（例えば＋５Ｖ（ボルト））で表すか、ローレベルの信号（例えば接地電位）で表すか（換言すると、アクティブハイとするか、アクティブローとするか）については、適宜定めればよい。

【０１４０】

なお、最上位ビットＤ７は７セグメント表示器の点灯制御には使用されないため、アドレス１２１１Ｈ～１２２０Ｈに記憶された各セグメントデータの最上位ビットＤ０の値はすべて「０」になっている。

【０１４１】

例えば、ＲＯＭのアドレス１２１１Ｈに記憶されているセグメントデータ３ＦＨを２進法で表すと「００１１１１１１」となるので、セグメントａ～ｆが点灯し、セグメントｇが消灯することを示している。したがって、表示態様は「０」となる。同様に、ＲＯＭのアドレス１２１２Ｈ～１２１ＡＨには、それぞれ数字の「１」～「９」の表示態様となるセグメントデータが記憶されている。また、アドレス１２１ＢＨ～１２１ＥＨには、それぞれアルファベットの「Ａ」、「ｂ」、「Ｃ」、「Ｅ」の表示態様となるセグメントデータが記憶されている。さらに、アドレス１２１ＦＨには記号の「＝」の表示態様となるセグメントデータが記憶され、アドレス１２２０Ｈには全てのセグメントが消灯するセグメントデータが記憶されている。

【０１４２】

ＬＥＤ表示制御手段１７０は、ＬＥＤセグメントテーブルから取得するセグメントデータをオフセット値によって管理している。このオフセット値は、ＬＥＤセグメントテーブルＡの先頭アドレス（１２１１Ｈ）を基準にしたときのアドレス値を示している。すなわち、オフセット値が「０」であれば、１２１１Ｈ＋０Ｈ＝１２１１Ｈのセグメントデータ（３ＦＨ）を取得し、オフセット値が「Ｂ」であれば、１２１１Ｈ＋ＢＨ＝１２１ＣＨのセグメントデータ（７ＣＨ）を取得することになる。

【０１４３】

次に、ＬＥＤセグメントテーブルＡから取得したセグメントデータを用いて、各表示ＬＥＤおよび７セグメント表示器の点灯制御を行うかについて、図１９～図２２を参照して説明する。図１９は主制御基板上に配置された、主制御手段１００のメインＣＰＵ８０と、出力ポート０、１、４と、設定表示器８１との間の配線を示す配線図である。また、図２０は、出力ポート０、１、４の各ピンアサイメントを説明するための説明図である。図２１は、出力ポート０、１、４から出力された各種信号が入力される表示基板８２と、各表示ＬＥＤおよび７セグメント表示器との間の配線を示す配線図である。図２２は、各７セグメント表示器に入力されるデータのビットと、７セグメント表示器の各セグメントおよび各表示ＬＥＤとの対応を説明するための説明図である。

【０１４４】

図１９に示す主制御基板の配線図において、メインＣＰＵ８０は３つのチップセレクト信号出力端子ＸＣＳ１～ＸＣＳ３と、８ビットのデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７とを有している。出力ポート０、１，４は、それぞれクロック入力端子ＣＫ、入力端子Ｄ０～Ｄ７およ

び出力端子Ｄ０～Ｄ７を備え、クロック入力端子ＣＫへ入力された信号がオン（ハイレベル）からオフ（ローレベル）に変化したときに、入力端子Ｄ０～Ｄ７の入力信号を保持し、出力端子Ｄ０～Ｄ７から出力する。なお、クロック入力端子ＣＫへ入力された信号がオフ（ローレベル）からオン（ハイレベル）に変化したときに、入力端子Ｄ０～Ｄ７の入力信号を保持し、出力端子Ｄ０～Ｄ７から出力しても良い。

【０１４５】

そして、チップセレクト信号出力端子ＸＣＳ１は出力ポート０のクロック入力端子ＣＫと、チップセレクト信号出力端子ＸＣＳ２は出力ポート１のクロック入力端子ＣＫと、チップセレクト信号出力端子ＸＣＳ３は出力ポート４のクロック入力端子ＣＫと、それぞれ接続されている。また、ＣＰＵ８０のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、出力ポート０，１，４の各データ入力端子Ｄ０～Ｄ７に接続されている。ただし、出力ポート０のビットＤ５～Ｄ７および出力ポート４のビットＤ４は未使用（ＮＣ）であるため、これらのデータ入力端子はグランドに接続されている。

【０１４６】

そして、出力ポート０のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ４は、図２１に示す表示基板８２の入力コネクタＣＮの３番ピン～７番ピンに接続されている。また、出力ポート１のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、各々対応する駆動回路を介して上述した入力コネクタＣＮの８番ピン～１５番ピンに接続されている。さらに、出力ポート４のデータ出力端子Ｄ５～Ｄ７は、各々対応する駆動回路を介して上述した入力コネクタＣＮの１６番ピン～１８番ピンに接続されている。なお、出力ポート４のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ３は、中ステッピングモータ４２Ｃの各相（φ０～φ３）に接続されているが、詳しい図示は省略する。

【０１４７】

出力ポート１のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、各々対応する駆動回路に含まれるｐｎｐ型トランジスタのベースに接続されている。そして、出力ポート１と接続されている各駆動回路に含まれるトランジスタのエミッタには＋５Ｖの電圧が印加されており、コレクタは表示基板８２の入力コネクタＣＮに接続される。各駆動回路のｐｎｐ型トランジスタは、対応する出力ポートの出力端子から各トランジスタのベースにローレベルの信号が供給されると、オン状態になってエミッタからコレクタへ電流が流れ、接続先にハイレベルの電圧が印加される。

【０１４８】

出力ポート４のデータ出力端子Ｄ０～Ｄ７は、各々対応する駆動回路に含まれるｎｐｎ型トランジスタのベースに接続されている。また、出力ポート４と接続されている各駆動回路に含まれるトランジスタのエミッタは表示基板８２の入力コネクタＣＮに接続され、コレクタはグランドに接続されている。そして、各駆動回路のｎｐｎ型トランジスタは、対応する出力ポートの出力端子から各トランジスタのベースにハイレベルの信号が供給されると、オン状態になってコレクタからエミッタへ電流が流れることが可能となり、コレクタ側がローレベルになる。

【０１４９】

上述したように、駆動回路のｐｎｐ型トランジスタは、ベースにローレベルの信号が供給されるとオン状態になり、ｎｐｎ型トランジスタは、ベースにハイレベルの信号が供給されるとオン状態になる。したがって、出力ポートへ出力するデータをアクティブハイ（正論理）にするか、アクティブロー（負論理）にするかは、トランジスタの種類に応じて適宜定めればよい。

【０１５０】

さらに、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６は、駆動回路を介して設定値表示器８１のセグメントａ～ｇに接続されている。より詳しくは、セグメントａ～ｇに対応するＬＥＤのアノードに接続されている。一方、セグメントａ～ｇに対応する各ＬＥＤのカソードは出力ポート０の出力端子Ｄ４に接続されている。

【０１５１】

なお、主制御基板上には、他の信号を出力する出力ポート２，３，５，６も設けられて

いるが、図１９に示す配線図では、７セグメント表示器および表示ＬＥＤに関する信号を出力する出力ポート０，１，４のみを図示している。

【０１５２】

次に、図２０を参照して出力ポート０，１，４から出力される信号の内容について説明する。まず、出力ポート０の出力端子Ｄ０～Ｄ４からは、表示制御を行う７セグメント表示器および表示ＬＥＤ（これらをまとめて「デジット」という）を指定するＬＥＤデジット信号が出力される。本実施形態においては、デジット１～５が定められており、図２２に示すように、デジット１はクレジット数表示器２７の上位桁の７セグメント表示器および遊技開始表示ＬＥＤ２５が該当し、デジット２はクレジット数表示器２７の下位桁の７セグメント表示器が該当する。また、デジット３は獲得枚数表示器２８の上位桁の７セグメント表示器および投入可能表示ＬＥＤ２４が該当し、デジット４は獲得枚数表示器２８の下位桁の７セグメント表示器および再遊技表示ＬＥＤ２３が該当する。また、デジット５は設定値表示器８１および清算表示ＬＥＤ２２が該当する。これにより、ＬＥＤデジット信号はＬＥＤデジット１～５（ＤＧ１～５）の５つの信号があり、各信号名称の末尾に記された数字と、デジットの番号（１～５）とを対応させている。

【０１５３】

次に、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６からは、ＬＥＤデジット信号によって指定された７セグメント表示器の各セグメントに対するオン／オフ信号（ＬＥＤセグメントａ～ｇ：ＳＧａ～ｇ）が出力される。また、出力ポート１の出力端子Ｄ７からはＬＥＤデジット信号によって指定された表示ＬＥＤ（図２２参照）のオン／オフ信号（ＬＥＤセグメントｐ：ＳＧｐ）が出力される。

【０１５４】

さらに、出力ポート４の出力端子Ｄ０～Ｄ３からは、中ステッピングモータ４２Ｃの各相に対する励磁／非励磁信号（中ステッピングモータφ０～φ３：Ｍφ０～Ｍφ３）が出力される。また、出力ポート４の出力端子Ｄ５～Ｄ７からは、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ、２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂおよび３枚投入表示ＬＥＤ２６ｃのオン／オフ信号（１～３枚投入表示：ＩＮ１～ＩＮ３）が出力される。

【０１５５】

次に、図２１に示す表示基板と各表示ＬＥＤおよび７セグメント表示器の配線図において、表示基板８２の入力コネクタＣＮの１番および２番ピンには＋５Ｖ（ボルト）が供給され、１～３枚投入表示ＬＥＤ２６ａ～２６ｃの各アノードに接続されている。また、入力コネクタＣＮの３番ピン（入力信号ＤＧ１）は、デジット１の７セグメント表示器（クレジット数表示器２７の上位桁）に含まれる各ＬＥＤおよび遊技開始表示ＬＥＤ２５のカソードに接続されている。また、入力コネクタＣＮの４番ピン（入力信号ＤＧ２）は、デジット２の７セグメント表示器（クレジット数表示器２７の下位桁）に含まれる各ＬＥＤのカソードに接続されている。

【０１５６】

また、入力コネクタＣＮの５番ピン（入力信号ＤＧ３）は、デジット３の７セグメント表示器（獲得枚数表示器２７の上位桁）に含まれる各ＬＥＤおよび投入可能表示ＬＥＤ２４のカソードに接続されている。入力コネクタＣＮの６番ピン（入力信号ＤＧ４）は、デジット４の７セグメント表示器（クレジット数表示器２７の下位桁）に含まれる各ＬＥＤおよび再遊技表示ＬＥＤ２３のカソードに接続されている。入力コネクタＣＮの７番ピン（入力信号ＤＧ５）は、清算表示ＬＥＤ２２のカソードに接続されている。

【０１５７】

次に、入力コネクタＣＮの８番～１４番ピン（入力信号ＳＧａ～ＳＧｇ）は、デジット１～４の７セグメント表示器に含まれる各セグメントａ～ｇに対応するＬＥＤのアノードに接続されている。例えば、入力コネクタＣＮの８番（入力信号ＳＧａ）は、デジット１～４の各７セグメント表示器においてセグメントａに対応するＬＥＤのアノードに接続される。入力コネクタＣＮの１５番ピン（入力信号ＳＧｐ）は、清算表示ＬＥＤ２２、再遊技表示ＬＥＤ２３、投入可能表示ＬＥＤ２４および遊技開始表示ＬＥＤ２５の各アノード

に接続されている。さらに、入力コネクタＣＮの１６番～１８番ピン（入力信号ＩＮ１～ＩＮ３）は、それぞれ、１枚投入表示ＬＥＤ２６ａ、２枚投入表示ＬＥＤ２６ｂおよび３枚投入表示ＬＥＤ２６ｃのアノードに接続されている。

【０１５８】

ＬＥＤ表示制御手段１７０は、図１９および図２１に示した配線図において、後述するタイマ割込処理を行う毎に、デジット１→デジット２→デジット３→デジット４→デジット５→デジット１→……というように、点灯する７セグメント表示器および表示ＬＥＤを循環的に切り替えることで、いわゆるダイナミック点灯制御を行っている。ここで、デジット１～５のうち、対応するＬＥＤデジット１～５信号のうち、ローレベル（例えば接地電位）になっているＬＥＤデジット信号に対応するデジットが点灯可能な状態となる。そして、点灯可能状態のデジットに対応する７セグメント表示器および表示ＬＥＤにおいて、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ７からローレベルの信号が供給されたセグメントおよび表示ＬＥＤが点灯する。

【０１５９】

図２２に示すように、ＬＥＤ表示制御手段１７０は、デジット１に関する表示を行うときは、現在貯留しているメダル枚数の十の位の値が、クレジット数表示器２７の上位桁に表示されるような信号を、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６から出力する。ここで、クレジット数が１０枚未満だった場合は、０を表示してもよいし、全セグメントを消灯させてもよい。また、デジット２に関する表示を行うときは、現在貯留しているメダル枚数の一の位の値が、クレジット数表示器２７の下位桁に表示されるような信号を、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６から出力する。

【０１６０】

また、デジット３に関する表示を行うときは、入賞役が入賞したときに、払い出すメダル枚数の十の位の値が、獲得枚数表示器２８の上位桁に表示されるような信号を、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６から出力する。ここで、メダル払出枚数が１０枚未満だった場合は、０を表示してもよいし、全セグメントを消灯させてもよい。また、デジット４に関する表示を行うときは、入賞役が入賞したときに、払い出すメダル枚数の一の位の値が、獲得枚数表示器２８の下位桁に表示されるような信号を、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６から出力する。なお、役抽選によって小役が当選した場合に、当選した小役が入賞できなかったとき（取りこぼしたとき）には「０」を表示し、役抽選でハズレの場合には、非表示としても良い。これにより、遊技者は小役を取りこぼしたのか、または、役抽選の結果がハズレだったのかを識別することが可能となる。さらに、デジット５に関する表示を行うときは、現在の設定値の値が、設定値表示器８１に表示されるような信号を、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６から出力する。

【０１６１】

なお、ＬＥＤ表示制御手段１７０は、デジット１に関する表示を行うときは、出力ポートの出力端子Ｄ７から遊技開始表示ＬＥＤ２５の点灯または消灯させる信号を出力し、デジット３に関する表示を行うときは、出力ポートの出力端子Ｄ７から投入可能表示ＬＥＤ２４の点灯または消灯させる信号を出力し、デジット４に関する表示を行うときは、出力ポートの出力端子Ｄ７から再遊技表示ＬＥＤ２３の点灯または消灯させる信号を出力し、デジット５に関する表示を行うときは、出力ポートの出力端子Ｄ７から清算表示ＬＥＤ２２の点灯または消灯させる信号を出力する。

【０１６２】

例えば、デジット１の７セグメント表示器（クレジット数表示器２７の上位桁）および表示ＬＥＤ（遊技開始表示ＬＥＤ２５）の表示制御を行う場合は、出力ポート０の出力端子Ｄ０からローレベルの信号を出力し、出力端子Ｄ１～Ｄ４からハイレベル（例えば＋５Ｖ）の信号を出力させる。また、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ６からは、現在のクレジット数の十の位の値に対応する表示態様（０～５のいずれか）を示すセグメントデータ（図１８（ａ）参照）に基づく信号を出力させる。例えば十の位の値が「２」であれば、出力ポート１の出力端子Ｄ０，Ｄ１，Ｄ３，Ｄ４，Ｄ６からローレベルの信号を出力し、

出力端子Ｄ２，Ｄ５からハイレベルの信号を出力する。
【０１６３】
これにより、ＬＥＤセグメント信号ＳＧａ，ＳＧｂ，ＳＧｄ，ＳＧｅ，ＳＧｇがハイレベル（＋５Ｖ）となり、デジット１～５の各７セグメント表示器におけるセグメントａ，ｂ，ｄ，ｅ，ｇのＬＥＤのアノードに＋５Ｖが印加される。ただし、デジット２～５の７セグメント表示器のカソードにはハイレベルの信号が出力されているため、セグメントａ，ｂ，ｄ，ｅ，ｇのＬＥＤに電流が流れず、全てのセグメントは消灯状態となる。これに対して、デジット１の７セグメント表示器のカソードはローレベルになっているため、セグメントａ，ｂ，ｄ，ｅ，ｇの各ＬＥＤに電流が流れて、数字の「２」が点灯する。
【０１６４】
また、このとき、ＬＥＤデジット１信号ＤＧ１のみがローレベルになっているため、遊技開始表示ＬＥＤ２５のカソードがローレベルとなり、ＬＥＤセグメントｇ信号ＳＧｐのレベル（ハイ／ロー）に応じて点灯または消灯する。
【０１６５】
さらにＬＥＤ表示制御手段１７０は、獲得枚数表示器２８について、メダル払出枚数の他に、図１５に示した押し順番号および前述した異常検出手段１６０によって検出した異常に対応するエラーコードも表示する。ここで、クレジット数、払出枚数、押し順番号およびエラーコードを表示する場合は、いずれも図１８（ａ）に示したＬＥＤセグメントテーブルＡのセグメントデータを使用する。そして、図１７に示した各種エラーのエラーコードを図１８（ａ）に示すＬＥＤセグメントテーブルＡを参照して獲得枚数表示器２８に表示する場合、電断復帰エラー（エラーコード：Ｅ１）、設定値エラー（エラーコード：Ｅ２）、乱数エラー（エラーコード：Ｅ３）、メダル投入エラー（エラーコード：Ｃ０）、メダル滞留エラー（エラーコード：Ｃ１）、エンプティエラー（エラーコード：ＣＡ）、および、ドア開放エラー（エラーコード：Ｃｂ）について表示する（図１７の「テーブルＡ」欄参照）。
【０１６６】
これに対して、払い出しエラー（エラーコード：Ｈ０）、メダル詰まりエラー（エラーコード：ＨＰ）およびメダル満杯エラー（エラーコード：ＦＥ）は、エラーコードに対応する表示態様のセグメントデータがＬＥＤセグメントテーブルＡに含まれているため、これらのエラーコードは獲得枚数表示器２８に表示できない。ただし、図１７に示したエラーが検出された場合は、そのエラーコード（獲得枚数表示器２８に表示されないエラーも含む）が副制御手段２００へ送信され、画像表示装置７０やスピーカ６４Ｌ，６４Ｒなどにより、検出されたエラーに対応する報知を行う。
【０１６７】
なお、ＬＥＤセグメントテーブルＡの代わりに、図１８（ｂ）に示すＬＥＤセグメントテーブルＢを使用してもよい。図１８（ｂ）に示すＬＥＤセグメントテーブルＢは、ＬＥＤセグメントテーブルＡと同様の第１テーブルと、ＲＯＭのアドレス１３１１Ｈ～１３２０Ｈに記憶された１６種類のセグメントデータからなる第２テーブルとで構成される。この第２テーブルのセグメントデータは、「０」～「３」の数字および「Ｆ」、「Ｐ」、「Ａ」、「ｂ」、「Ｃ」、「Ｈ」、「Ｅ」のアルファベットを示す表示態様になっている。
【０１６８】
これにより、第２テーブルに基づいて獲得枚数表示器２８にエラーコードを表示する場合は、ＬＥＤセグメントテーブルＡでは表示できなかった払い出しエラー、メダル詰まりエラーおよびメダル満杯エラーについても、そのエラーコードを獲得枚数表示器２８に表示することができる（図１７の「テーブルＢ」欄参照）。すなわち、エラーコード表示用のＬＥＤセグメントテーブルを用いることにより、７セグメント表示器に表示することができる表示態様を増やすことができるため、発生したエラーの種類を認識しやすい表示態様でエラーコードを表示することができる。
【０１６９】
なお、図１８（ｂ）に示すＬＥＤセグメントテーブルＢでは、押し順番号・クレジット

数・払出枚数を表示するための第１テーブルと、エラーコードを表示するための第２テーブルとに分けていたが、例えばエラーコード表示用および押し順番号表示用のＬＥＤセグメントテーブル（第３テーブル）と、払出枚数およびクレジット数表示用のＬＥＤセグメントテーブル（第４テーブル）とに分けてもよい。この場合、第３テーブルには、押し順番号を表示するときのみに表示される表示態様のセグメントデータを含めておくとよい

【０１７０】

次に、ＬＥＤ表示制御手段１７０が、図１９および図２１に示した各７セグメント表示器および表示ＬＥＤの点灯制御を行う際に、主制御手段１００のＲＷＭから取得するデータおよびそのデータが記憶されているアドレスについて、図２３を参照して説明する。なお、本実施形態に用いられているＲＡＭは、各アドレスに１バイトのデータを格納することができる。また、図２３に示すアドレスの値は全て１６進法の数で表記しており、１６進法の４桁の数値でアドレスを表す場合は、末尾に付与する「Ｈ」の文字を省略する。

【０１７１】

図２３において、ＲＷＭのアドレスＦ０１６には、ＬＥＤ表示カウンタの値が記憶されている。ＬＥＤ表示要求カウンタは、８ビットからなる１バイトデータであり、前述したデジット１～５のうち、どのデジットの表示を行うかを指定する。ビットＤ０～Ｄ７のうち、ビットＤ０はデジット１に対応し、ビットＤ１はデジット２に対応し、ビットＤ２はデジット３に対応し、ビットＤ３はデジット４に対応し、ビットＤ４はデジット５に対応する。なお、以下の記載で２進数の値を示すときは、その値の末尾に「Ｂ」を付す。ＬＥＤ表示要求カウンタの値は初期値が１０Ｈ（０００１００００Ｂ）であり、後述するタイマ割込処理が行われる毎に、０８Ｈ（０００１０００Ｂ）→０８Ｈ（０００１０００Ｂ）→０４Ｈ（０００００１００Ｂ）→０２Ｈ（０００００１０Ｂ）→０１Ｈ（０００００００１Ｂ）→００Ｈ（０００００００Ｂ）と値が変化する。

【０１７２】

そして、ＬＥＤ表示要求カウンタの値が０００００００１Ｂのときに、次の割込み時には、０００００００Ｂとなるが、更新後に００Ｈになったときは、その割込み時に再度、初期値である０００１００００Ｂに設定される。これにより、いずれのデジットも指定されない状態となるのを避けることができる。なお、全ビットが「０」になった次の割込み時に、初期値である「０００１００００」に設定しても良い。

【０１７３】

このように、タイマ割込処理ごとに、「１」となる桁が１つずつ右にシフトする（シフト命令を実行する）ようにＬＥＤ表示要求カウンタの値が更新されることで、表示するデジットの指定が、デジット５→デジット４→デジット３→デジット２→デジット１→デジット５→……と、循環的に遷移する。また、ＬＥＤ表示要求カウンタの値によって情報を表示させる７セグメント表示器（デジット）が指定されることから、ＬＥＤ表示要求カウンタおよびＬＥＤ表示要求カウンタの値を更新する処理が、表示器指定手段に相当するものであるといえる。

【０１７４】

次に、アドレスＦ０１７には、ＬＥＤ表示要求フラグの値が記憶されている。ＬＥＤ表示要求フラグは、点灯可能なデジットを示すフラグであり、８ビット（Ｄ０～Ｄ７）からなる１バイトデータとして記憶される。たとえばデジット１および２（クレジット数表示器２７の上位桁および下位桁が表示可能であるときは、Ｄ０およびＤ１ビットが「１」となり、他のデジットが表示不可でれば、他のビットは「０」となる。したがって、この場合のＬＥＤ表示要求フラグの値は、００００００１１Ｂとなる。

【０１７５】

また、ＬＥＤ表示要求フラグの値は、通常中（遊技中および遊技待機中）は、デジット５がオフ、デジット１～４がオン（００００１１１１Ｂ）となり、設定変更中は、デジット５がオン、デジット１～４がオフ（０００１００００Ｂ）となる。そして、ＬＥＤ表示制御手段１７０は、ＬＥＤ表示要求フラグの値と、前述したＬＥＤ表示要求カウンタの値とをＡＮＤ演算した結果、「１」であるデジットを、当該タイマ割込処理時の点灯対象と

する。
【０１７６】
次に、アドレスＦ０１８には、獲得枚数表示器２８の表示データが記憶される。具体的には、デジット３（上位桁）および４（下位桁）の表示データが記憶され、各桁の表示態様を指定するデータとして、図１８（ａ）に示すオフセット値が記憶される。なお、この表示データは、負論理（アクティブロー）のデータとするか、正論理（アクティブハイ）のデータとするかは、適宜定めればよい。本実施形態では、出力ポート１の出力端子Ｄ０～Ｄ７からローの信号が出力されると、対応するセグメントが点灯する（図１９および図２１参照）。
【０１７７】
そして、獲得枚数表示器２８に払出枚数を表示するときは、払い出すメダル枚数に応じて００Ｈ～０９Ｈ（上位桁を消灯させる場合はＦ０Ｈ～Ｆ９Ｈ）のいずれかが記憶される。また、何も表示しないとき（全セグメント消灯）はＦＦＨの値が記憶される。また、押し順番号を表示する場合は、表示する押し順番号に応じてＥ０Ｈ～ＥＤＨのいずれかの値が記憶される。ここで、押し順番号を表すデータとしては、上位４ビットのデータを上位桁に表示する表示態様に対応するオフセット値とし、下位４ビットのデータを下位桁に表示する表示態様に対応するオフセット値としてもよい。
【０１７８】
また、これとは別に、所定の定数（例えば１０Ｈ）で除算して求まった商の値を、上位桁に表示する表示態様に対応するオフセット値とし、その余りの値を、下位桁に表示する表示態様に対応するオフセット値としてもよい。例えば、「＝８」という押し順番号を表示する場合、アドレスＦ０１８にはＥ８Ｈを記憶する。これにより、Ｅ８Ｈを１０Ｈで除算すると商の値がＥＨとなるため、獲得枚数表示器２８の上位桁には「＝」が表示される。また、このときの余りの値は８Ｈとなるため、獲得枚数表示器２８の下位桁には「８」が表示される。なお、上述した例では「所定の定数」を１０Ｈとしたが、他の値を採用してもよい。
【０１７９】
また、前述した異常検出手段１６０によって異常が検出された場合は、検出された異常に対応するエラーコードが記憶される。ここで、図１８（ａ）に示したＬＥＤセグメントテーブルＡを使用する場合は、図１７に示したように、電断復帰エラー（表示データ：Ｄ１Ｈ）、設定値エラー（表示データ：Ｄ２Ｈ）、乱数エラー（表示データ：Ｄ３Ｈ）、メダル投入エラー（表示データ：Ｃ０Ｈ）、メダル滞留エラー（表示データ：Ｃ１Ｈ）、エンプティエラー（表示データ：ＣＡＨ）またはドア開放エラー（表示データ：ＣＢＨ）のエラーコードに対応する表示データが記憶される。
【０１８０】
また、図１８（ｂ）に示したＬＥＤセグメントテーブルＢ（具体的には第２テーブル）を使用する場合は、上述したエラーに加え、払い出しエラー（表示データ：Ｄ０Ｈ）、メダル詰まりエラー（表示データ：Ｄ９Ｈ）またはメダル満杯エラー（表示データ：８ＥＨ）のエラーコードに対応する表示データも記憶される。
【０１８１】
なお、スロットマシン１０に復帰不可能エラーが生じた場合のエラーコード（番号）をＬＥＤ表示するときには、ＬＥＤ表示要求フラグやＬＥＤ表示要求カウンタを参照することはない。これに対し、復帰可能エラー（電源を一旦オフにすることなく、リセット／設定スイッチ９３の操作により復帰可能なエラー）が生じた場合は、ＬＥＤ表示要求フラグの値と、ＬＥＤ表示要求カウンタの値とをＡＮＤ演算した結果、「１」であるデジットが点灯対象となる。
【０１８２】
また、押し順番号を獲得枚数表示器２８に表示している遊技中（いずれかのリールが回転中）に復帰可能エラーが検出されたときは、押し順番号の表示を維持して、全てのリールが停止してから、検出された復帰可能エラーに対応するエラーコードを獲得枚数表示器

２８に表示するようにしてもよい。さらに、遊技中において、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示していないときに復帰可能エラーが発生したときは、全リールが停止する前に検出された復帰可能エラーに対応するエラーコードを獲得枚数表示器２８に表示するようにしてもよい。

【０１８３】

次に、アドレスＦ０１９には、クレジット数表示器２７の表示データが記憶される。具体的には、デジット１（上位桁）および２（下位桁）の表示データとして、図１８（ａ）に示すオフセット値が記憶される。なお、この表示データは、負論理（アクティブロー）のデータとするか、正論理（アクティブハイ）のデータとするかは、アドレスＦ０１８に記憶するデータに合わせればよい。アドレスＦ０１９に記憶される表示データは、表示する貯留枚数の値を示すオフセット値をＢＣＤ（Binary Coded Decimal）で記憶している。

【０１８４】

すなわち、貯留枚数が０～９枚だった場合は表示データが００Ｈ～０９Ｈ（上位桁を消灯させる場合はＦ０Ｈ～Ｆ９Ｈ）となる。貯留枚数が１０～１９枚だった場合は表示データが１０Ｈ～１９Ｈとなる。貯留枚数が２０～２９枚だった場合は、表示データが２０Ｈ～２９Ｈとなる。貯留枚数が３０～３９枚だった場合は、表示データが３０Ｈ～３９Ｈとなる。貯留枚数が４０～４９枚だった場合は表示データが４０Ｈ～４９Ｈとなる。そして、貯留枚数が５０枚だった場合は表示データが５０Ｈとなる。

【０１８５】

なお、上述した例では、貯留枚数が０枚だった場合はクレジット数表示器２７の下位桁に「０」を表示するようにしていたが、上位桁および下位桁を消灯させてもよい。この場合、アドレスＦ０１９に記憶される表示データはＦＦＨとなる。

【０１８６】

次に、アドレスＦ０１Ａには、表示する押し順番号の値が２進数の値で記憶される。したがって、このアドレスに記憶されるデータの数値範囲は、００Ｈ～０ＤＨとなる。前述したアドレスＦ０１８に記憶される押し順番号の表示データは、このアドレスに記憶された押し順番号に基づいて生成される。

【０１８７】

次に、アドレスＦ０１Ｂには、ビットＤ０～Ｄ７の各ビットにおいて、各表示ＬＥＤのオン／オフ状態やスロットマシン１０の状態が記憶される。ただし、ビットＤ１およびＤ５は未使用である。まず、ビットＤ０には、スタートスイッチ３６の操作が許可されているか禁止されているかが記憶される。ここで、「０」であれば禁止（遊技開始表示ＬＥＤ２５が消灯）、「１」であれば許可（遊技開始表示ＬＥＤ２５が消灯）を示している。ビットＤ２には、メダルセレクタのブロッカのオン／オフ状態が記憶され、「０」であればメダル投入不可（投入可能表示ＬＥＤ２４が消灯）、「１」であればメダル投入可能（投入可能表示ＬＥＤ２４が点灯）を示している。

【０１８８】

また、ビットＤ３には再遊技表示ＬＥＤ２３の点灯／消灯状態が記憶され、「０」であれば再遊技表示ＬＥＤ２３が消灯、「１」であれば点灯することを示している。ビットＤ４には、清算表示ＬＥＤ２２の点灯／消灯状態が記憶され、「０」であれば清算表示ＬＥＤ２２が消灯、「１」であれば点灯することを示している。ビットＤ６には、設定値を変更することができる状態か否かを示す値が記憶され、「０」であれば変更可能、「１」であれば変更ができない状態であることを示している。ビットＤ７には、遊技を行うために投入されたメダル枚数が前述した規定数（通常の遊技（ボーナスゲーム以外の遊技）中は３枚）に達した（限界に達した）か否かを示す値が記憶され、「０」であれば限界に達していないことを、「１」であれば限界に達したことを示している。

【０１８９】

なお、出力ポート１の出力端子Ｄ７の信号は、当該アドレスに記憶されているデータのビットＤ０，Ｄ２，Ｄ３，Ｄ４の値に基づいて生成される。

【０１９０】

上述したように、ＬＥＤ表示制御手段１７０は、ＲＷＭに記憶された各種データに基づいてデジット１～５の各７セグメント表示器および表示ＬＥＤの表示制御を行っている。なお、上述したＬＥＤ表示要求フラグ（アドレス：Ｆ０１７）のデータに基づいて、各デジットについて表示するか否かが決定されていたが、例えば通常中は、デジット５に関する表示データをＦＦＨとし、設定変更中は、デジット１～４に関する表示データをＦＦＨとすることで、ＬＥＤ表示要求フラグを参照せず（すなわち、ＬＥＤ表示要求フラグを省略して）、ＬＥＤ表示カウンタの値によって指定されたデジットの表示を行うようにしてもよい。

【０１９１】

（制御コマンド送信手段の説明）

制御コマンド送信手段１８０は、主制御手段１００の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段２００へ送信する。主制御手段１００と副制御手段２００との間でやり取りされる情報は、主制御手段１００から副制御手段２００への一方向に限られており、副制御手段２００から主制御手段１００に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段１００から副制御手段２００への情報は、シリアル通信によって制御コマンドという形態で送信される。制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第１制御コマンド（１バイト）と、送信する情報の内容を示す第２制御コマンド（１バイト）とで構成されている。なお、シリアル通信に限らず、パラレル通信（例えば１６本のハーネス）によって制御コマンドを送信しても良い。

【０１９２】

ここで、図２４および図２５に、主制御手段１００から副制御手段２００へ送信される制御コマンドのうち主要なものを示す。これらの図に示すように、第１および第２制御コマンドは１６進法の数（１６進数）で表されており、その他に、各コマンドの名称、コマンドが送信されるタイミング、コマンドを受信したときに副制御手段２００で行われる処理の概要を示している。また、備考欄には主に第２制御コマンドとして送信される情報の内容を示している。なお、第２制御コマンドの値として「＃＃」と表記しているものは、備考欄の記載内容に応じて定まる数値が代入される。ただし、備考欄の記載内容に応じて定まる数値が一桁だった場合は、その上位の桁には「０」が代入される。また、各制御コマンドを表す１６進法の４桁の数値には、末尾に付与する「Ｈ」の文字を省略する。

【０１９３】

まず、図２４において、「設定変更装置作動開始」コマンド（８０３８）は、スロットマシン１０の前面扉とスロットマシン１０の内部に設けられた設定ドアとが開放された状態で、設定キーがオンにされたまま、スロットマシン１０の電源がオンされたときに送信される。副制御手段２００はこの制御コマンドを受信すると、副制御手段２００の初期化処理を開始し、その後、設定の変更操作が行われていること等を、図１に示した画像表示装置７０や音声によって報知する。なお、上述した設定変更の条件を満たさないで電源を立ち上げたときは、電源を遮断する際に現在の押し順フラグ（後述する）の状態およびＲＴ状態を不揮発性メモリ（記憶手段とも称する）に保存しておき、保存されている押し順フラグの状態およびＲＴ状態に復帰するようにしている。これにより、押し順を獲得表示枚数ＬＥＤで報知している際に電源断が発生した場合でも、電源復帰時には押し順を獲得表示枚数ＬＥＤで報知が実行可能となり、押し順遊技の途中から遊技を実行することができる。なお、主制御手段１００および副制御手段２００が有するＲＷＭを不揮発性メモリにして、上述した不揮発性メモリの役割（いわゆるデータのバックアップ）を兼ね備えるようにしても良い。

【０１９４】

ここで、「設定変更装置作動開始」コマンド（８０３８）の送信処理について詳細に説明する。遊技進行メイン処理で、設定変更の条件を満たした場合には、主制御手段１００の所定範囲のＲＷＭを初期化した後に割込みを起動し、「設定変更装置作動開始」コマンドを送信するための送信処理を行う。その後、遊技進行メイン処理（図２７）は待機処理を実行する。本実施形態では、待機処理の時間として割込み回数「２２４」がＲＷＭ、又

はレジスタ等の記憶手段に記憶される。そして割込処理が実行される毎に割込み回数を更新し、割込み回数が「２２４」となるまで待機処理が実行される。

【０１９５】

この処理は、主制御手段１００のＲＷＭの初期化は、例えばアドレス「Ｆ０００（Ｈ）」～「Ｆ１１１（Ｈ）」の５１２バイトが初期化されるのに対し、副制御手段２００のＲＷＭのクリア範囲は、例えばアドレス「０００００００（Ｈ）」～「８０００００（Ｈ）」の約１２～１３ギガバイトであることに起因する。具体的には、副制御手段２００が未だ初期化処理中のときに主制１００御手段側では初期化を既に終了した後にさらに処理が進んで設定変更が完了し、遊技が進行してしまうなどして、主制御手段１００の制御処理の進行と副制御手段２００の制御処理の進行とが同期しなくなることを防止するためである。すなわち、主制御手段１００において上述した待機処理が終了するまでの間に、副制御手段２００に「設定変更装置作動開始」コマンドを送信し、当該コマンドを受信したことに基づいて初期化を完了することができる。

【０１９６】

「設定変更装置作動終了」コマンド（８００１～８００６）は、遊技場の係員などによってセットされた設定値の値（１～６のいずれか）を副制御手段２００へ送信する制御コマンドであり、下２桁の第２制御コマンド部分の数値がセットされた設定値の値を示している。この制御コマンドは、上述した係員などによってリセット／設定スイッチ９３の操作により設定値が選択され、スタートスイッチ３６の操作（設定値を確定する操作）が行なわれた後に設定変更キースイッチ９２がオンからオフ（設定キー信号の立下りともいう）になったときに送信される。このコマンドを受信した副制御手段２００は、遊技の待機状態になっていることを報知する。

【０１９７】

なお、設定値を変更した際には、押し順フラグの状態をオフにクリアする一方で、ＲＴ状態は現状を維持するようにしてもよい。これは、設定値の変更は、遊技場の営業時間外に行われることが多く、本実施形態のように非ＲＴからＲＴ１への移行条件が容易ではない（すなわち、入賞－Ｐ～Ｒの当選確率は高確率でもなく、特定図柄０１～０３が表示されるには、押し順だけでなくいわゆる目押しも必要である）場合、仮に設定変更時にＲＴ状態を非ＲＴに初期化してしまうと、営業時間内において遊技者に有利とはいえない非ＲＴで相当数のゲーム数を経ないとＲＴ１へ移行できない可能性があるためである。他方、押し順フラグの状態をオフにクリアすれば、押し順の報知が行われなくなるため、設定変更前のＲＴ状態（例えば、ＲＴ２～ＲＴ４）を維持しても容易にＲＴ１へ移行させることができる。すなわち、再遊技－Ｉ～Ｔの当選確率が高確率であり、操作タイミングにかかわらず押し順のみで再遊技０２または再遊技０４が表示されるため、容易にＲＴ１へ移行することになる。

【０１９８】

また、本実形態とは異なるＲＴ状態、例えば、非ＲＴと、非ＲＴにおいてＢＢ０１が当選役に決定され、ＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃わないと移行する第１のＲＴ状態（ボーナスの内部中）、非ＲＴおよび第１のＲＴ状態においてＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃うと移行する第２のＲＴ状態のみを備える場合であり、基本的にボーナスの内部中（第１のＲＴ状態）において遊技し、ボーナスの内部中になると再遊技役の合成当選確率が著しく上昇するタイプのスロットマシンの場合は、設定変更時にＲＴ状態を非ＲＴに初期化してしまうと、再遊技役が当選しにくくなったことにより、ボーナス役が入賞しやすくなってしまう。このため、設定変更時は、非ＲＴに初期化することなく、設定変更前のＲＴ状態を維持することが望ましい。設定値を変更しない場合には、リセット／設定スイッチ９３の操作を行わず、スタートスイッチ３６が操作された後の設定キー信号の立下りで送信することもできる。

【０１９９】

図３に示した異常検出手段１６０によって何らかの異常が検出されると、制御コマンド送信手段１８０は、第１制御コマンドの値が８１Ｈであり、第２制御コマンドの値が検出

された異常の種類に応じた各種エラー表示開始コマンドを送信する。すなわち、電断復帰エラーが検出された場合は「電断復帰エラー表示開始」コマンド（８１０１）を、設定値エラーが検出された場合は「設定値エラー表示開始」コマンド（８１０２）を、乱数エラーが検出された場合は「乱数エラー表示開始」コマンド（８１０３）を、メダル投入エラーが検出された場合は「メダル投入エラー表示開始」コマンド（８１０４）を、それぞれ送信する。

【０２００】

また、メダル滞留エラーが検出された場合は「メダル滞留エラー表示開始」コマンド（８１０５）を、エンプティエラーが検出された場合は「エンプティエラー表示開始」コマンド（８１０６）を、ドア開放エラーが検出された場合は「ドア開放エラー表示開始」コマンド（８１０７）を、払い出しエラーが検出された場合は「払い出しエラー表示開始」コマンド（８１０８）を、それぞれ送信する。

【０２０１】

さらに、メダル詰まりエラーが検出された場合は「メダル詰まりエラー表示開始」コマンド（８１０９）を、メダル満杯エラーが検出された場合は「メダル満杯エラー表示開始」コマンド（８１０Ａ）を、それぞれ送信する。なお、図１７に示した各種エラーのうち、異常検出手段１６０によって復帰可能エラーが検出され場合において、リセット／設定スイッチ９３が操作された時は、「エラー復帰」コマンド（８１００）を、副制御手段２００へ送信する。

【０２０２】

「設定値指定」コマンド（８２０１～８２０６）、「作動状態」コマンド（８４０１／８４０２／８４０４／８４０６）および「ＲＴ状態」コマンド（８５００／８５０１）は、遊技が行われるごとに送信される制御コマンドである。「設定値指定」コマンドの第２制御コマンドはセットされている「設定値」の値であり、「作動状態」コマンドの第２制御コマンドは、これから行われる遊技が再遊技またはボーナスゲームのどちらであるかを示す情報である。「ＲＴ状態」コマンドの第２制御コマンドは、現在のＲＴ状態が、非ＲＴまたはＲＴ１～６のいずれであるかを示す情報である。

【０２０３】

「清算開始」コマンド（８Ｆ０２）は清算スイッチ３３が操作されると送信され、「清算終了」コマンド（８Ｆ０３）はクレジットされていたメダルを全て払い出し終わると送信される。これにより、副制御手段２００は、受信した制御コマンドに応じてメダルの払出開始音または払出終了音を発生する。「貯留投入枚数（１枚）」～「貯留投入枚数（３枚）」コマンド（９００１～９００３）および「メダル投入（１枚）」コマンド（９０７１）は、メダルがベットされたときに、その枚数に応じて送信される制御コマンドである。ここで、「貯留投入枚数（１枚）」～「貯留投入枚数（３枚）」コマンドはベットスイッチ３４または３５が操作されたことを契機に、「メダル投入（１枚）」コマンドは、メダル投入口３２にメダルが投入されたことを契機として送信される。これにより、副制御手段２００は受信した制御コマンドによって示される枚数分のメダル投入音を発生する。

【０２０４】

次に図２５において、「リール回転開始受付」コマンド（９３００～９３０３）、「フリーズ番号」コマンド（９４００～９４０２）、「押し順番号」コマンド（９５００～９５０Ｄ）、「メインモード番号」コマンド（９６０１～９４０４）、「ＡＴフラグ」コマンド（９７００／９７０１）、「押し順フラグ」コマンド（Ｂ０００／Ｂ００１）、「上乗せゲーム数」コマンド（Ｂ１＃＃）、「演出グループ番号」コマンド（Ｂ２００～Ｂ２２７）および「役物当選番号」コマンド（Ｂ３００／Ｂ３０１）は、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作されたことを契機に送信される。

【０２０５】

「リール回転開始受付」コマンドは、第２制御コマンドによって遊技に投入されたメダル枚数（遊技者によって設定された賭数）が副制御手段２００へ送信される。副制御手段２００は、例えば後述するＡＴ遊技中に遊技者が獲得したメダルの合計枚数を表示してい

る場合は、当該合計枚数から遊技に投入されたメダルの枚数を減算するなどの処理を行う。「フリーズ番号」コマンドは、第２制御コマンドによってフリーズ演出を行うか否か、およびフリーズを行う場合は、フリーズ演出ＡおよびＢのいずれを実行するのかを副制御手段２００へ送信する。具体的にはフリーズ演出を行わない場合は第２制御コマンドの値が「０」となり、フリーズ演出Ａを実行する場合は第２制御コマンドの値が「１」となり、フリーズ演出Ｂを実行する場合は第２制御コマンドの値が「２」となる。

【０２０６】

ここで、フリーズ演出ＡとＢは、フリーズ状態におけるリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの動き（回転態様）が異なっている。また、副制御手段２００は、フリーズ演出が行われる場合、画像表示装置７０やスピーカ６４Ｌ，６４Ｒを制御して、フリーズ演出の種類に応じた演出を実行する。

【０２０７】

「押し順番号」コマンドは、第２制御コマンドによって、図１５に示した押し順番号を副制御手段２００へ送信する。これにより、副制御手段２００は、後述する押し順フラグがオンになっている場合、受信した押し順番号に対応する押し順を画像表示装置７０に表示する画像や音声によって遊技者に報知する。ただし、副制御手段２００は、押し順番号０（不明）を受信した場合は、副制御手段２００で押し順を決定する場合（後述する）を除いて押し順を報知しない。このように、「押し順番号」コマンドによって、当選役決定手段１１０によって決定された当選役から独立して押し順に関する情報を副制御手段２００へ送信しているため、同じ当選役であっても、必要に応じて異なる押し順を副制御手段２００によって報知することができる。

【０２０８】

「メインモード番号」コマンドは、第２制御コマンドによって、現在のメインモード（図１４参照）を副制御手段２００へ送信する。これにより、副制御手段２００は各メインモードに応じた演出を制御する。

【０２０９】

「ＡＴフラグ」コマンドは、第２制御コマンドによって、ＡＴフラグがオンかオフかを副制御手段２００へ送信する。ＡＴフラグは、いわばメインの遊技状態が報知遊技状態（ＡＴ）か非報知遊技状態（非ＡＴ）かを副制御手段２００に認識させるための情報であるともいえる。これにより、副制御手段２００は、ＡＴフラグがオンであれば、ＡＴ遊技中の演出やＡＴ遊技の残りゲーム数の更新などを行う。ここでいう「ＡＴフラグ」は、主制御手段１００において、ＡＴ遊技中であるか否かを示すフラグであり、ＡＴフラグがオンに更新されるとＡＴ遊技の開始とされ、ＡＴフラグがオンのときは、基本的にＡＴ遊技の残りゲーム数の更新などが行われる。

【０２１０】

「押し順フラグ」コマンドは、第２制御コマンドによって、押し順フラグがオンかオフかを副制御手段２００へ送信する。これにより、副制御手段２００は、押し順フラグがオンであれば、「押し順番号」コマンドによって受信した押し順番号に応じた押し順を報知する。ここでいう「押し順フラグ」は、主制御手段１００において、押し順の報知を行うか否かを示すフラグであり、押し順フラグがオンであるときは、基本的に主制御手段１００は、獲得枚数表示器２８に決定された押し順番号を表示する。基本的に、メインモード４に移行すると押し順フラグはオンとなり、メインモード４が終了すると押し順フラグはオフとなる。ただし、メインモード４以外のメインモードに滞在中であっても、押し順フラグがオンになる場合があり、この場合は、当該遊技が終了すると押し順フラグがオフにされる。

【０２１１】

ここで、「ＡＴフラグ」と「押し順フラグ」はほぼ同じ役割を果たすことから、「押し順フラグ」を備えずに「ＡＴフラグ」のみで制御することも可能である。よって、「押し順フラグ」を「ＡＴフラグ」と読み替えても支障はない。具体的には、「押し順フラグ」がオンとなっている遊技はＡＴ遊技であり、「押し順フラグ」がオフとなっている遊技は

非ＡＴ遊技である。

【０２１２】

「上乗せゲーム数」コマンドは、第２制御コマンドによって、ＡＴ遊技の上乗せ数を副制御手段２００へ送信する。これにより、副制御手段２００は、ＡＴフラグがオンになっているとき（すなわちＡＴ遊技中）に、１以上の数値を受信すると、現在のＡＴ遊技の残りゲーム数に、受信した値を加算する。そして、副制御手段２００は、「役物当選番号」コマンドに基づく処理において、加算後のＡＴ遊技の残りゲーム数と加算前のＡＴ遊技の残りゲーム数との差数を画像表示装置７０に表示する上乗せ演出を行う。また、副制御手段２００は、１以上の数値を受信すると、受信した数値を記憶しておき、「役物当選番号」コマンドに基づく処理において、受信した数値に応じた上乗せ演出を行った後に、現在のＡＴ遊技の残りゲーム数に、受信した値を加算するようにしてもよい。

【０２１３】

「演出グループ番号」コマンドは、図３に示した当選役決定手段１１０によって当選役に再遊技役または入賞役のいずれかが決定されると、決定された当選役に対応する当選番号の値が第２制御コマンドとして送信される。後述するマスク処理が行われる場合は、マスク処理後のマスク番号の値が第２制御コマンドとして送信される。また「役物当選番号」コマンドは、当選役決定手段１１０によって当選役にボーナス役が決定されると、第２制御コマンドの値が「０」から「１」となり、この値はボーナス役が入賞するまで維持され、毎遊技、副制御手段２００に送信される。そしてボーナス役が入賞して、ボーナスゲームが開始されると第２制御コマンドの値が「１」から「０」になる。

【０２１４】

なお、ＲＴ状態が非ＲＴ、ＲＴ１～４のいずれかのときにいずれの当選役も決定されなかった場合は、「演出グループ番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドの第２制御コマンドの値が共に「０」となる。また、ボーナス役が当選すると、ＲＴ状態はＲＴ５となり、「役物当選番号」コマンドの第２制御コマンドの値は「１」となる。そして、ボーナス役が入賞するまでは、「役物当選番号」コマンドの第２制御コマンドの値は「１」になったまま、「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドの値が、当該遊技で決定された当選役に基づいて決定された値になる。これにより、副制御手段２００は、少なくとも「押し順番号」コマンド、「演出グループ番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドの第２制御コマンドに基づいて、決定された当選役に応じた演出を行うことができる。また、「役物当選番号」コマンドは、スタートスイッチ３６が操作されたことを副制御手段２００へ伝達するという役割も兼ねている。副制御手段２００では、「役物当選番号」コマンドに基づいて、スタートスイッチが操作されたときの処理（例えば、受信した押し順番号に応じた押し順の報知を開始する処理）を行う。

【０２１５】

また、「押し順番号」コマンド、「メインモード番号」コマンド、「ＡＴフラグ」コマンド、「押し順フラグ」コマンド、および「上乗せゲーム数」コマンドの送信順序は適宜定めればよいが、これらのコマンドは「演出グループ番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドよりも先に副制御手段２００へ送信されることが望ましい。「押し順番号」コマンドは、押し順番号が獲得枚数表示器２８に表示された後に送信されることが望ましく、「演出グループ番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドは、リールが定速回転に到達すると、ストップスイッチの操作が受け付け可能な状態になるため、副制御手段２００において、リールが定速回転に到達する前に、押し順番号に応じた押し順の報知を開始させるためには、リールが定速回転に到達する前までに副制御手段２００へ送信されることが望ましい。本実施形態では、「演出グループ番号」コマンドがおよび「役物当選番号」コマンド、リールが定速回転に到達する前に副制御手段２００へ確実に送信されるように、リールの回転が開始する前に副制御手段２００へ送信するようにしている。なお、「押し順番号」コマンド、「演出グループ番号」コマンドおよび「役物当選番号」コマンドを、スタートレバーの操作を契機として連続して送信するように構成しても良い。

【０２１６】

また、押し順番号と、ＡＴフラグおよび押し順フラグの少なくとも一方のオン／オフ状態とを、１つの第２制御コマンドにまとめて送信するようにしてもよい。例えば、押し順不明および６通りの押し順に対応する押し順番号と、ＡＴフラグとを、１つの第２制御コマンドにまとめる場合、ＡＴフラグがオフのときの押し順不明を押し順番号０に定め、ＡＴフラグがオフのときの左→中→右の押し順を押し順番号１に定める、というようにＡＴフラグがオフのときの押し順不明および６通りの押し順を押し順番号０～６に定め、次いでＡＴフラグがオンのときの押し順不明および６通りの押し順を押し順番号７～１３に定めることによって、ＡＴフラグとを、１つの第２制御コマンドにまとめることができる。

【０２１７】

同様の方法により、６通りの押し順に対応する押し順番号と、押し順フラグとを、１つの第２制御コマンドにまとめる場合、押し順フラグがオフのときの押し順は常に不明となるため、これを押し順番号０に定め、押し順フラグがオンのときの左→右→中の押し順を押し順番号１に定める、というように押し順フラグがオンのときの６通りの押し順を押し順番号１～６に定めることによって、押し順フラグとを、１つの第２制御コマンドにまとめることができる。

【０２１８】

また、例えば、「押し順番号」コマンドにおける第２制御コマンドの最上位ビットをＡＴフラグまたは押し順フラグのオン／オフ状態を表すビットとして使用し、下位７ビットを押し順番号を表すビットとして使用してもよい。さらに、最上位ビットをＡＴフラグ、その１つ下位のビットを押し順フラグのオン／オフ状態を表すビットとして使用し、下位６ビットを押し順番号を表すビットとして使用してもよい。なお、この場合、ＡＴフラグおよび押し順フラグのいずれを最上位ビットにするかは、適宜定めればよい。

【０２１９】

「左リール回転停止」コマンド（９８７Ｅ）、「中リール回転停止」コマンド（９９７Ｅ）および「右リール回転停止」コマンド（９Ａ８７Ｅ）は、それぞれ対応するリールの停止制御を行うときに、副制御手段２００へ送信される。これにより副制御手段２００は、リールの背面に設けられたバックランプの消灯やいわゆるテンパイ音などを発生するなどして、入賞の期待感を高める演出を行う。

【０２２０】

「リール回転開始待機」コマンド（９Ｂ００）は、前回の遊技でリールの回転が開始してから４．１秒（最小遊技時間）が経過した時に副制御手段２００へ送信される。これにより副制御手段２００は、ウエイト期間中に発生していた演出用の音声（ウエイト音）を停止させる。

【０２２１】

「左リール停止受付」コマンド（９Ｅ００～９Ｅ７７）は、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたことを契機に副制御手段２００へ送信され、第２制御コマンドとして、中段Ｍに停止させられる図柄番号（停止図柄番号：０～１９（１６進法では０Ｈ～１３Ｈ））に「６」を乗じた値に滑りコマ数（０～５）を加算した値が送信される。これにより副制御手段２００において、受信した第２制御コマンドの値を「６」で割った値が停止図柄番号となり、その余りが滑りコマ数となる。また、停止図柄番号から滑りコマ数を引いた値は、ストップスイッチが操作されたときに中段Ｍを通過している図柄番号（以下、「停止操作受付図柄番号」ともいう。）となる。

【０２２２】

例えば、左リールの停止操作受付番号が「１８」であって停止図柄番号が「１」であった場合、滑りコマ数は、１（停止図柄番号）－１８（停止操作受付図柄番号）＋２０（補正値：１リール当たりの図柄数）＝３（コマ）となる。これにより、第２制御コマンドの値は１×６＋３＝９となるから、この場合における「左リール停止受付」コマンドは９Ｅ０９となる。また、副制御手段２００は、当該コマンドを受信したこと契機に、出力していた演出の切り換えや停止操作受付音を出力する。「左リール回転開始」コマンド（９Ｅ７Ｆ）は、左リール４０Ｌが回転を開始するときに送信され、これにより副制御手段２０

０は、リール回転開始時の演出音などを発生することができる。

【０２２３】

なお、中リール４０Ｃおよび右リール４０Ｒについても左リール４０Ｌと同様に、「中リール停止受付」コマンド（９Ｆ００～９Ｆ７７）および「中リール回転開始」コマンド（９Ｆ７Ｆ）、並びに「右リール停止受付」コマンド（Ａ０００～Ａ０７７）および「右リール回転開始」コマンド（Ａ０７Ｆ）が副制御手段２００へ送信される。

【０２２４】

「表示種類」コマンド（Ａ４００～Ａ４０２）および「図柄組合せ表示」コマンド（Ａ５００／Ａ５０１）は、全リールの回転が停止したことを契機に副制御手段２００へ送信される。「表示種類」コマンドは、第２制御コマンドの値によって入賞ライン上に停止表示された図柄組合せの種類を副制御手段２００へ送信する。具体的には、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せが特別図柄０１～０３のいずれかであったときは０１Ｈとなり、そうでなければ００Ｈとなる。

【０２２５】

「図柄組合せ表示」コマンドは、第２制御コマンドの値によって入賞ライン上に停止表示された図柄組合せがボーナス役または再遊技役に対応しているか否かを副制御手段２００へ送信する。具体的には、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せがＢＢ０１に対応していた場合は０１Ｈ、再遊技０１～１０のいずれかの図柄組合せに対応していたときは０２Ｈ、それら以外の図柄組合せが表示された場合は００Ｈとなる。これにより副制御手段２００は、全リールが停止したと判断でき、次遊技の演出抽選処理などを行うことができる。

【０２２６】

「遊技メダル払出開始」コマンド（Ａ６００～Ａ６０９）は、入賞ラインＬ上に小役に対応する図柄組合せのいずれかが停止表示された場合に払い出されるメダル枚数を第２制御コマンドの値（００Ｈ～０９Ｈ）によって副制御手段２００へ送信する。「遊技メダル払出終了」コマンド（Ａ６７Ｆ）は、入賞ラインＬ上に入賞役に対応する図柄組合せのいずれかが停止表示され、メダルの払い出しが完了したときに副制御手段２００へ送信される。「遊技終了表示」コマンド（Ａ９００）は１回の遊技が終了したときに副制御手段２００へ送信され、「ＢＢ終了」コマンド（Ａ９００）はボーナスゲームが終了したときに副制御手段２００へ送信される。

【０２２７】

なお、図１０および図１１に示したように、本実施形態においては、再遊技役および入賞役が当選した場合、ストップスイッチの押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せが異なっており、当選役ごとに有利な遊技結果となる押し順（以下、「有利な押し順」ともいう。）が異なっている。ここで、「有利な遊技結果」とは、例えば、より再遊技役の合成当選確率が高くなるＲＴ状態へ移行する図柄組合せが揃うことや、より多くのメダルが払い出されることとなる図柄組合せが揃うことをいう。このため、仮に役抽選の結果により当選した「入賞・再遊技当選番号」そのものを副制御手段２００へコマンドとして送信した場合、当該コマンドが取得されてしまうと、その第２制御コマンドから有利な押し順が判断可能となり、不正に有利な遊技結果が得られてしまうことになる。なお、このような懸念は、特に非ＡＴ中に「入賞・再遊技当選番号」を副制御手段２００へ送信する場合に生じるのであって、ＡＴ中に「入賞・再遊技当選番号」を「演出グループ番号」として副制御手段２００へ送信することを除外するものではない。

【０２２８】

そこで、制御コマンド送信手段１８０は、少なくとも押し順フラグがオフになっており、遊技者に対して押し順の報知を行わないときは、「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドとして、決定された入賞・再遊技当選番号の代わりに別の番号に置き換え、置き換えた後の番号（以下、「マスク番号」または「マスク処理後の入賞・再遊技当選番号」という）を「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドとして副制御手段２００へ送信する。なお、マスク処理とは、決定された入賞・再遊技当選番号から押し順に関

する情報を除くことで、決定された入賞・再遊技当選番号の種類の特定を困難にさせる処理のことをいい、本実施形態では、決定された入賞・再遊技当選番号を演出グループ番号（マスク番号またはグループ番号とも称する）に置き換える処理を「マスク処理」と称している。また、本実施形態では、押し順フラグがオンになっているときでも、常に（押し順フラグのオン／オフに関わらず）マスク処理を行うようにしても良いし、押し順当てゲームを行うときは、不正に有利な遊技結果が得られないようマスク処理を行うようにしても良い。

【０２２９】

ここで、当選番号とマスク番号（演出グループ番号）との対応について図２６（ａ）を参照して説明する。まず、抽選で再遊技－ＡまたはＢが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段１８０は副制御手段２００に送信する情報をマスク番号４０（共通再遊技－Ａ）に置き換える。すなわち、「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドの値を４０にする。また、再遊技－Ｃ～Ｔのいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段１８０は副制御手段２００に送信する情報をマスク番号４１（共通再遊技－Ｂ）に置き換える。

【０２３０】

次に、入賞－Ａ～Ｊ（９枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段１６０は副制御手段２００に送信する情報をマスク番号４２（共通－ベル）に置き換える。また、入賞－ＫまたはＬ（２枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段１８０は副制御手段２００に送信する情報をマスク番号４３（共通－スイカ）に置き換える。ここで、入賞－ＫまたはＬは押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せを変化させない。また、入賞した場合の払出枚数が規定数（３枚）よりも少ないため、上述したマスク処理を省略してもよい。

【０２３１】

また、入賞－ＭまたはＮ（５枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段１８０は副制御手段２００に送信する情報をマスク番号４４（共通－チェリー）に置き換える。さらに入賞－Ｐ～Ｒ（８枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段１８０は副制御手段２００に送信する情報をマスク番号４５（共通－８枚）に置き換える。

【０２３２】

このように、複数の当選番号に対して共通のマスク番号（演出グループ番号）が副制御手段２００へ送信されるため、仮に不正行為によってマスク番号（演出グループ番号）が取得されてしまっても、有利な押し順を特定することはできなくなる。また、副制御手段２００はマスク番号４０を受信した場合は、遊技者に対してより期待感が高まる演出（強演出）を行う。これに対して、マスク番号４１を受信した場合は、遊技者に対して上述した強演出よりは期待感が低い演出（弱演出）を行う。同様に、副制御手段２００は、マスク番号４２～４５を受信したときにも、各マスク番号に応じた演出を実行する。

【０２３３】

本実施形態では、入賞－Ｏや入賞－Ｓが当選した場合は、押し順フラグがオフになっていても、マスク処理を行わないようにしている。これは、例えば入賞－Ｏは押し順に応じて引込制御の対象となる図柄組合せを変化させない。また、入賞した場合の払出枚数が規定数（３枚）よりも少ないため、何らかの不正行為によって副制御手段２００へ送信された「演出グループ番号」コマンドが取得されたとしても、損害が少ないからである。ただし、上述した通り、同様にマスク番号に変換し、変換した情報を「演出グループ番号」コマンドとして定めても良い。

【０２３４】

図２６（ａ）に示すように、当選番号をマスク番号に置き換える方法の他に、例えば、図２６（ｂ）に示すように、予め当選番号１～３８を実行する演出の内容や、メダル払出枚数などに基づいてグループ分けをして、各グループに固有の番号（グループ番号）を付

与しておき、マスク処理として、当選番号の代わりにグループ番号を副制御手段２００へ送信するようにしてもよい。なお、この場合においても、当選番号３１、３２または３５が当選役に決定されたときに、このマスク処理を省略してもよい。

【０２３５】

ところで、図２６（ｂ）に示すようなマスク処理を行う場合、当選番号と同じ値のグループ番号を受信が存在しているため、例えば副制御手段２００が受信した「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドの値が１～７のいずれかであった場合、仮にＡＴ中は「演出グループ番号」コマンドとして当選番号そのものを送信し、非ＡＴ中は「演出グループ番号」コマンドとしてマスク処理をしたグループ番号を送信する仕様のとき、どちらであるのか区別することができない。よって、「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドを表す１バイト（８ビット）のデータのうち、特定のビット（例えば最上位ビット）に、当選番号を示す情報とグループ番号を示す情報とを区別するための情報を含めてもよい。例えば、第２制御コマンドの最上位ビットの値が「０」のときは、下位７ビットの値は当選番号を表しており、最上位ビットの値が「１」のときは、下位７ビットの値はグループ番号を表す、といったように定める。

【０２３６】

また、当選番号とグループ番号とを区別する方法として、第１制御コマンドの値を当選番号とグループ番号とで異なる値にしてもよい。例えば、図２６（ｂ）に示すマスク処理を行う場合において、当選番号を送信する場合の第１制御コマンドをＢ２（１６進法）、グループ番号を送信する場合の第１制御コマンドをＢ４（１６進法）に定めておく。そして、例えば当選番号２をそのまま送信する場合は、Ｂ２０２という制御コマンド（下位１バイトの値は当選番号を表す。）を副制御手段２００へ送信し、マスク処理を行ってグループ番号を送信する場合はＢ４０１という制御コマンド（下位１バイトの値はグループ番号を表す。）を副制御手段２００へ送信する。

【０２３７】

（外部信号送信手段の説明）

図３に戻り、外部信号送信手段１９０は、主制御手段１００において所定周期（２．２３５ミリ秒）で実行されるタイマ割込処理（後述する）により外部集中端子基板８４を介して、前述したＩＮ信号、ＯＵＴ信号、ＢＢ信号、異常発生信号、スタート信号およびＡＴ信号を外部へ出力する。本実施形態では、ＡＴフラグの状態がオフからオンに更新されたときに、ＡＴ信号オンを出力し、ＡＴフラグの状態がオンからオフに更新されたときに、ＡＴ信号オフを出力するようにしている。これは、ＡＴフラグの状態がオンであるときに、ＢＢ０１が当選役に決定されても、ＡＴフラグの状態がオフに更新されないためである。

【０２３８】

なお、ＡＴフラグの状態がオフからオンに更新されても、ＲＴ状態がＲＴ４へ移行するまでは、ＡＴ信号オンを出力しないようにしてもよい。また、ＡＴフラグの状態がオンであるときに、ＢＢ０１が当選役に決定されると、ＡＴフラグの状態がオフに更新されるような仕様の場合は、ＢＢ０１が当選役に決定され、ＡＴフラグの状態がオフに更新されても、ＡＴ信号オンの出力を維持してもよい。このような仕様の場合は、ボーナスゲームが終了すると、再びＡＴフラグの状態がオンに更新されるためである。もちろん、ＡＴフラグの状態がオフに更新されると、ＡＴ信号オフを出力するようにしてもよい。

【０２３９】

≪副制御手段の説明≫

＜副制御手段およびその周辺のハードウェア構成＞

副制御手段２００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＷＭ等を含んで構成され、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する副制御基板２０２と、副制御基板２０２から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、画像表示装置７０、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒおよび演出用ランプ７２などの演出手段を駆動する画像制御基板２０４とを含んで構成されている。

【０２４０】
＜副制御基板の機能ブロック＞
副制御基板２０２は、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて演出または報知の内容を決定し、決定した演出または報知を実行するためのサブ制御コマンドを生成する演出制御手段２１０と、主制御手段１００から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段２２０と、演出制御手段２１０によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板２０４へ送信するサブ制御コマンド送受信手段２３０とを含んで構成されている。
【０２４１】
（演出制御手段の説明）
演出制御手段２１０は、遊技状態に応じて実行する演出を制御する手段であって、演出抽選手段２１２および演出状態制御手段２１４を含んで構成されている。上述した遊技状態には、当選役決定手段１１０によって決定された当選役の種類（演出グループの種類）、ＲＴ状態、メインモードおよびフリーズ番号の状態や、ＡＴフラグおよび押し順フラグのオン／オフ状態などがある。
【０２４２】
演出制御手段２１０は、主制御手段１００から受信した制御コマンドと、現在の演出状態（後述する）とに応じた演出を抽選によって決定する演出抽選手段２１２と、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段２１４とを有している。ここで、演出状態制御手段２１４によって制御される演出状態は、大別すると非ＡＴ状態と、ＡＴ状態とがある。そして、非ＡＴ状態には、さらに通常状態、チャンスゾーン（以下、「ＣＺ」ともいう。）状態、および、ＡＴ前兆状態が存在する。また、ＡＴ状態には、ＡＴ準備中、ＡＴ中、特化ゾーン準備中、および、特化ゾーン中が存在する。
【０２４３】
（制御コマンド受信手段の説明）
制御コマンド受信手段２２０は、主制御手段１００からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段２００が有するコマンドバッファ（例えばＲＷＭの記憶領域の一部）に蓄積していく。これにより、演出制御手段２１０は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。
【０２４４】
（サブ制御コマンド送信受手段の説明）
サブ制御コマンド送受信手段２３０は、演出制御手段２１０によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期（例えば１ミリ秒）ごとにシリアル通信によって画像制御基板２０４に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段２３０は、後述するサブ制御コマンド送受信手段２４０から送信されたコマンドを受信する。
【０２４５】
＜画像制御基板の機能ブロック＞
画像制御基板２０４は、サブ制御コマンド送受信手段２４０と、画像／サウンド出力手段２４０とを含み、副制御基板２０２から送信されたサブ制御コマンドに基づいて画像表示装置７０、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒおよび演出用ランプ７２を駆動制御し、演出制御手段２１０によって決定された演出を実行する。
【０２４６】
（サブ制御コマンド送受信手段の説明）
サブ制御コマンド送受信手段２４０は、サブ制御コマンド送受信手段２３０からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段２４０は、画像制御基板２４０が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段２３０から送信されたコマンドを正常に受信でき

たか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段２３０に送信する。これにより、副制御基板２０２は、画像御基板２０４で発生した異常を検知することができ、画像御基板２０４がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

【０２４７】

（画像／サウンド出力手段の説明）

画像／サウンド出力手段２５０は、画像制御基板２０４で生成された演出用の画像信号および音声信号を、画像表示装置７０とスピーカ６４Ｌ，６４Ｒへ出力する。これにより、画像表示装置７０には演出画像が表示され、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒから音声が発生する。一方、画像表示装置７０やスピーカ６４Ｌ、６４Ｒからは、正常に動作可能な状態であるか否かを示す正常動作信号が画像制御基板２０４（または副制御基板２０２）に対して出力される。正常動作信号が受信できない場合には、画像／音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。

【０２４８】

［制御手段による処理の説明］

≪主制御手段における制御処理の説明≫

まず、主制御手段１００において実行され、遊技の進行を制御する遊技進行メイン処理の内容について、図２７のフローチャートを参照しつつ説明する。図２７に示す遊技進行メイン処理は、スロットマシン１０の電源投入後に実行される各種チェック処理（設定値変更処理等も含まれる）が行われた後に実行されるものであり、遊技進行メイン処理を繰り返し実行することで遊技の制御を行うことができる。

【０２４９】

＜遊技進行メイン処理の説明＞

遊技進行メイン処理が開始されると、主制御手段１００は、遊技開始処理を行う（ステップＳ１０）。この遊技開始処理では、副制御手段２００に対して、設定値を示す情報（「設定値指定」コマンド）、次に行われる遊技が再遊技またはボーナスゲームであるか否か示す情報（「作動状態」コマンド）、ＲＴ状態を示す情報（「ＲＴ状態」コマンド）が送信される。また、メダルセレクタ内のブロッカ４５（図３参照。）をオンにしてメダル流路を形成し、メダル投入口３２からのメダル投入を有効にする。但し、次に行う遊技が再遊技の場合は、メダルの自動投入処理（例えばベット数表示ランプ２６ａ，２６ｂ，２６ｃを自動的に点灯させるなど）を行い、さらにクレジット枚数が上限値に達していた場合はブロッカ４５をオフにして、メダル投入口３２から投入されたメダルを受け皿６２から返却する。また、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されていた押し順番号を「０」に更新する。

【０２５０】

次に、主制御手段１００は、メダルの投入に伴う処理（遊技メダル管理処理）を行う（ステップＳ１２）。この処理としては、例えば、クレジット数表示器２７の表示の更新処理、クレジット数の減算処理、メダル投入口３２からのメダル投入に関する不正行為の判断処理、ベット数のカウント処理などを実行する。次に主制御手段１００は、投入されたメダル枚数が規定数に達してスタートスイッチ３６の操作を受け付けられる状態になるとスタートスイッチ３６が操作されたか否かを判断し（ステップＳ１４）、操作されていない（ＮＯ）と判断したときは、ステップＳ１２の処理に戻る。

【０２５１】

また、ステップＳ１４の判断処理で、スタートスイッチ３６が操作された（ＹＥＳ）と判断したときは、ブロッカ４５をオフにして、メダル投入口３２からのメダル投入を無効にして、「リール回転開始受付」コマンドを副制御手段２００へ送信する（ステップＳ１６）。次に主制御手段１００は、図４に示した抽選テーブルに基づいて役抽選処理を行い、その結果に基づいて、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号をＲＷＭの所定の記憶領域に保存する（ステップＳ１８）。次いで主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ５またはＲＴ６のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２０）。現在のＲＴ状態

が非ＲＴまたはＲＴ１～ＲＴ４であった場合は、ステップＳ２０の判断結果がＮＯとなって、主制御手段１００は、現在のメインモードが１から３のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２２）。そして、メインモードが１から３のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなって非ＡＴ状態処理を行い（ステップＳ２４）、メインモード４であった場合は判断結果がＮＯとなってＡＴ状態処理を行う（ステップＳ２６）。ここで、ステップＳ２４の非ＡＴ状態処理およびステップＳ２６のＡＴ状態処理では、当選番号に応じた押し順番号を決定し、主制御手段１００のＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶するが、その内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。

【０２５２】

非ＡＴ状態処理またはＡＴ状態処理のいずれかを行うと、主制御手段１００は、フリーズ演出を行うか否かを決定し、フリーズ演出を行うと決定した場合は、フリーズ演出ＡまたはＢのいずれを行うのかを決定するフリーズ抽選処理を行う（ステップＳ２８）。このフリーズ抽選処理の内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。そして、ステップＳ２８のフリーズ抽選処理によってフリーズ番号が１または２に決定されたか否かを判断し（ステップＳ３０）、フリーズ番号が１または２に決定された（すなわち、フリーズ演出を実行することが決定された）場合は判断結果がＹＥＳとなって、計時する時間として２０秒間をタイマにセットする（ステップＳ３２）。この計時時間は、フリーズ演出を行う時間（最長フリーズ時間）を計時するためのものである。

【０２５３】

次に主制御手段１００は、フリーズ抽選処理によって決定されたフリーズ番号に対応するフリーズ演出を開始する（ステップＳ３４）。すなわち、フリーズ番号１が決定された場合はフリーズ演出Ａを開始し、フリーズ番号２が決定された場合はフリーズ演出Ｂを開始する。そして、フリーズ演出中は、後述するタイマ割込処理によって各々のフリーズ演出に応じてリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転制御が行われる。そして、タイマにセットした最長フリーズ時間が経過したか否かを判断し（ステップＳ３６）、最長フリーズ時間が経過するまでステップＳ３６の判断処理を繰り返し実行する。

【０２５４】

最長フリーズ時間が経過すると、ステップＳ３６の判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、獲得枚数表示器２８に押し順番号に対応する情報を表示するための押し順表示処理を実行する（ステップＳ３８）。なお、前述したステップＳ２８のフリーズ抽選処理でフリーズ番号０が決定された場合は、ステップＳ３０の判断結果がＮＯとなり、直ちにステップＳ３８の押し順表示処理へ移行する。この押し順表示処理については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。

【０２５５】

次に主制御手段１００は、押し順フラグのオン／オフ状態をＲＷＭの所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する（ステップＳ４０）。なお、前述したステップＳ２０において判断結果がＹＥＳとなった場合は（すなわち、現在のＲＴ状態がＲＴ５またはＲＴ６であった場合）、直ちにステップＳ４０の処理へ移行する。このリングバッファは、副制御手段２００へ送信する制御コマンドを一時的に保存するものであり、上述したＲＷＭの一部の記憶領域をリングバッファとして利用している。リングバッファに保存された制御コマンドは、後に説明するタイマ割込処理によって最先に保存されたものから順次、副制御手段２００へ送信され、送信された制御コマンドはリングバッファから消去される。すなわち、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも先に副制御手段２００へ送信されることはない。

【０２５６】

なお、制御コマンドごとに優先度を設け、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも優先度が高い場合は、後から保存された制御コマンドを先に副制御手段２００へ送信するようにしてもよい。例えば、次に説明する押し順番号コマンドを演出グループ番号コマンドおよび役物当選番号コマンドよりも優先度を高く設定しておくことで、本実施形態とは異なり、まず演出グループ番号コマンドおよび役物

当選番号コマンドをリングバッファに保存し、その後に押し順番号コマンドをリングバッファに保存した場合であっても押し順番号コマンドを先に副制御手段２００へ送信してもよい。

【０２５７】

そして、主制御手段１００は、押し順番号データをＲＷＭのアドレスＦ０１Ａから読み出し、押し順番号コマンド（９５０＃）を生成して、リングバッファに保存する（ステップＳ４２）。これにより、上述したタイマ割込処理によって、押し順フラグのオン／オフ状態に続き、押し順番号が副制御手段２００へ送信される。次に主制御手段１００は、ステップＳ１８の役抽選処理によってＲＷＭに保存された入賞・再遊技当選番号を読み出し、ＣＰＵのレジスタ（以下、単に「レジスタ」という。）にセットし（ステップＳ４４）、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ４６）。押し順フラグがオンであった場合はステップＳ４６の判断結果がＹＥＳとなり、次にＲＷＭに記憶されている押し順番号が１０～１３のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ４８）。押し順番号が１０～１３のいずれかであった場合は、ステップＳ４８の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は次に当選番号３５（入賞－Ｏ）が当選役に決定されたか否かを判断する（ステップＳ５０）。なお、ステップＳ４６の判断処理において、押し順フラグがオフになっていた場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ４８の判断処理を行うことなくステップＳ５０の判断処理へ移行する。

【０２５８】

ステップＳ５０の判断処理において、当選役に決定された当選番号が３５以外であった場合は判断結果がＮＯとなり、図２６（ａ）に示したマスク処理を行う（ステップＳ５２）。ここで、当選番号をマスク番号に置き換える方法として、ステップＳ４４の処理でレジスタにセットした当選番号に所定のオフセット値を加算して、対応するマスク番号の値にする。すなわち、上述したオフセット値は、各当選番号が、図２６（ａ）に示したマスク番号となるように予め定められた値である。例えば、当選番号１に対応するオフセット値は３９、当選番号２に対応するオフセット値は３８と定められている。これにより、当選番号１および当選番号２についてステップＳ５２のマスク処理を行うと、当選番号とオフセット値とが加算され、いずれもマスク番号が４０となる。このオフセット値は、加算する処理中のプログラム上に予め書き込んでいてもよいし、予めテーブルとして定めておき、テーブルから読み出したオフセット値を加算するようにしてもよい。

【０２５９】

なお、ステップＳ４８の判断処理において、押し順番号が１０～１３以外であった場合（判断結果がＮＯ）またはステップＳ５０の判断処理において、当選番号が３５だった場合（判断結果がＹＥＳ）は、ステップＳ５２のマスク処理は行われない。

【０２６０】

次に主制御手段１００は、ＣＰＵのレジスタにセットされた演出グループ番号をリングバッファに保存する（ステップＳ５４）。すなわち、押し順フラグがオンのときに押し順番号が１０～１３以外の場合（ステップＳ４６（ＹＥＳ）かつＳ４８（ＮＯ））、押し順フラグがオンのときに押し順番号が１０～１３のいずれかであるが、当選番号が３５であった場合（ステップＳ４６（ＹＥＳ）かつＳ４８（ＹＥＳ）かつＳ５０（ＹＥＳ））、または、押し順フラグがオフだが当選番号が３５であった場合（ステップＳ４６（ＮＯ）かつＳ５０（ＹＥＳ））は、ステップＳ４４の処理でレジスタにセットされた入賞・再遊技当選番号がリングバッファに保存される。

【０２６１】

このように、ステップＳ５２のマスク処理の直後に、当該マスク処理によるマスク番号をリングバッファに保存するため（ステップＳ５４）、ＲＷＭにマスク番号を保存しておくための記憶領域を確保する必要がない。

【０２６２】

一方、押し順フラグがオンで押し順番号が１０～１３のいずれかであり、なおかつ当選番号が３５以外だったとき（ステップＳ４６（ＹＥＳ）かつＳ４８（ＹＥＳ）かつＳ５０

（ＮＯ））、または、押し順フラグがオンでなおかつ当選番号が３５以外だったときは（ステップＳ４６（ＮＯ）かつＳ５０（ＮＯ））、ステップＳ５２の処理によるマスク番号がリングバッファに保存される。次いで、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている役物当選番号を読み出して、リングバッファに保存する（ステップＳ５６）。

【０２６３】

なお、ステップＳ４４～Ｓ５４までの処理は、以下に説明する処理を行うことにより何れの入賞・再遊技当選番号が決定された場合であっても、一律にマスク処理を行い、マスク処理を行った情報を演出グループ番号として副制御手段２００に送信することが可能である。

【０２６４】

最初に、ＲＷＭに記憶された入賞・再遊技当選番号を第１のレジスタ（例えばＡレジスタ）に記憶し、演出グループ番号が記憶された演出グループ番号指定テーブルの先頭アドレスを第２のレジスタ（例えばＨＬレジスタ）に記憶する。この演出グループ番号指定テーブルは、入賞・再遊技当選番号に対応してどの演出グループ番号を指定するかを定めたテーブルであり、先頭アドレスの値をＸ（Ｈ）としたとき、アドレスＸ（Ｈ）には入賞・再遊技当選番号０に対応した演出グループ番号「０」が定められ、アドレスＸ＋１（Ｈ）には入賞・再遊技当選番号１に対応した演出グループ番号「１」が定められ、アドレスＸ＋２（Ｈ）には入賞・再遊技当選番号２に対応した演出グループ番号「１」が定められ、アドレスＸ＋３（Ｈ）には入賞・再遊技当選番号３に対応した演出グループ番号「２」が定められ、アドレスＸ＋ｉ（Ｈ）には入賞・再遊技当選番号ｉに対応した演出グループ番号「ｋ」が定められている。

【０２６５】

なお、上述した例では、入賞・再遊技当選番号１および入賞・再遊技当選番号２は、同じ演出グループ番号「１」に属している。

【０２６６】

そして、第１のレジスタと第２のレジスタによる演算処理（具体的には第１のレジスタと第２のレジスタの加算処理）により、演出グループ番号指定テーブルから演出グループ番号を取得する。すなわち、入賞・再遊技当選番号をオフセット値とし、演出グループ番号指定テーブルから演出グループ番号をレジスタに取得する。ここで、取得した演出グループ番号はＲＷＭの所定の記憶領域に記憶しても良い。その後、演出グループ番号をリングバッファに保存（記憶）する。

【０２６７】

このような構成にすることにより、メインの遊技状態（具体的にはＡＴ状態、非ＡＴ状態）や、押し順番号にかかわらずマスク処理を行うことになるため、判断肢が少なくなり、主制御手段のプログラムを簡素化できる。

【０２６８】

ステップＳ５６の処理を行うと、主制御手段１００は、リール停止管理処理を行うことで（ステップＳ５８）、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を開始し、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールについて停止制御を行う。ここで、リール停止制御は、当選番号に基づいて生成された作動フラグに基づいて行われる。この作動フラグは、図６～図９に示した各図柄組合せに対して、引込制御の対象とするか否かを示すフラグ情報を対応付けたものであり、ステップＳ１８の役抽選処理によって決定された当選番号に基づいて生成され、ＲＷＭの所定記憶領域に保存される。また、スタートスイッチ３６が操作された時に、前回の遊技でリールが回転してから４．１秒が経過していなかった場合は、４．１秒経過時に「リール回転開始待機」コマンドを副制御手段２００へ送信する。また、ストップスイッチが操作される毎に、操作されたストップスイッチに対応するリール回転停止コマンドを副制御手段２００へ送信する。

【０２６９】

次に、全てのリールが停止すると、主制御手段１００はステップＳ３８の押し順表示処

理によって、獲得枚数表示器２８に表示した押し順番号に対応する情報を非表示にする（ステップＳ６０）。具体的には、主制御手段１００のＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶されている表示データの値をＦＦＨに更新する。そして、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せが、図６～図９に示した図柄組合せのいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行う（ステップＳ６２）。なお、ステップＳ６０およびステップＳ６２の処理を行う順序を入れ替えてもよい。次に、主制御手段１００は、表示判定処理の結果に基づいて「表示種類」コマンドおよび「図柄組合せ表示」コマンドを副制御手段２００へ送信する。また、入賞ラインＬ上に停止表示された図柄組合せが、入賞役の図柄組合せ（図７～図９参照）のいずれかに一致していた場合は、入賞した入賞役に対応するメダル払出枚数をＲＷＭの所定アドレスに記憶する。そして、ホッパーモータ４６を駆動して、一致した入賞役に対応する枚数のメダルを払い出すための払出処理を行う（ステップＳ６４）。

【０２７０】

具体的には、まず、現在のクレジット数が最大枚数（５０枚）に達しているか否かを判断する。そして、最大枚数に達していた場合は、メダル払出装置のホッパーモータ４６（図３参照）を駆動して１枚のメダルを払い出した後、ＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶されているデータの値（払い出す直前は「０」になっている）に「１」を加算する。これにより、最初の１枚が払い出された時点では、獲得枚数表示器２８の表示は「１」になる。そして、上述した所定アドレスに記憶されているメダル払出枚数の値から「１」を減算し、減算後のメダル払出枚数の値が「０」になっているか否かを判断する。そして、減算後のメダル払出枚数の値が「０」になっていなければ、再び、現在のクレジット数が最大枚数（５０枚）に達しているか否かの判断を行う。

【０２７１】

以下、メダルを１枚払い出すごとに、繰り返し、アドレスＦ０１８に記憶されている値に「１」を加算すると共に、所定アドレスに記憶されたメダル払出枚数の値を「１」減算する。そして、メダル払出枚数の値が「０」になると、ステップＳ６４の払出処理を終了する。この処理によって、獲得枚数表示器２８に表示される値は、メダルが１枚払い出されるごとに「１」ずつ増加していき、メダルの払い出しが終了した時点で、入賞した入賞役に対応する払出枚数が表示される。

【０２７２】

また、払出処理を開始する時点で現在のクレジット数が最大枚数に達していなかった場合は、ホッパーモータ４６を駆動せずに、アドレスＦ０１９に記憶されている貯留枚数表示データの値に「１」を加算する。その後は、メダル払出装置によってメダルを払い出す場合と同様に、アドレスＦ０１８に記憶されている値に「１」を加算し、その後、所定アドレスに記憶されたメダル払出枚数の値から「１」を減算する。そして、この処理が終了すると、再び、現在のクレジット数が最大枚数に達しているか否かの判断を行い、クレジット数が最大枚数に達していなければ、再度、アドレスＦ０１９およびＦ０１８に記憶されている値にそれぞれ「１」を加算し、所定アドレスに記憶されたメダル払出枚数の値から「１」を減算する。この一連の処理を、入賞した入賞役に対応する払出枚数を払い出すまで繰り返し行う。

【０２７３】

また、メダルを払い出している途中でクレジット数が「５０」（すなわち、クレジット数の最大枚数）に達した場合は、それ以降のメダル払い出しはメダル払出装置によって行うように制御する。例えば、クレジット数が「４７」であるときに９枚役に入賞した場合は、３枚目まではクレジットされ、４枚目以降（残り６枚）はメダル払出装置によって払い出されることになる。

【０２７４】

なお、払い出すメダルをクレジットする場合の処理において、アドレスＦ０１９およびＦ０１８にそれぞれ記憶されている値に、「１」を加算していくタイミングは、ホッパーモータ４６によって１枚ずつメダルが払い出される時間的間隔に合わせることが望ましい

。例えば、メダル払出装置によるメダルの払い出しが、１００ミリ秒ごとに１枚ずつ行われる場合、アドレスＦ０１９に記憶されている貯留枚数表示データの値は、１００ミリ秒ごとに「１」ずつ加算していくとよい。

【０２７５】

上述したように、例えば９枚役の入賞があったとき（所定アドレスに記憶されたメダル払出枚数の値として「９」が記憶されたとき）であって、且つ、貯留枚数が５０枚未満のときは、

ｉ）約１００ｍｓの待機処理が行い、

ii）アドレスＦ０１９に記憶されている貯留枚数表示データの値に「１」加算し、

iii）アドレスＦ０１８に記憶されている獲得枚数表示データの値に「１」加算し、

iv）所定アドレスに記憶されたメダル払出枚数の値（最初は「９」）を減算する、

という処理の順序で処理を行うことにより、クレジット数表示器２７および獲得枚数表示器２８に「１」づつ値が更新される様子が遊技者に視認可能となる。

【０２７６】

ここで、上述したｉ）の待機処理を設けなかった場合には、例えば獲得枚数表示器２８に表示される態様の変化が瞬時に「０」から「９」に達してしまい、表示された数値が増えていく様が視認しにくくなるため、９枚役が入賞したときの安堵感や、達成感を薄めることになる。また、たとえば、払い出しの途中でクレジット枚数が上限に達し、その後メダル払出装置によって払い出しが行われる場合でも、獲得枚数表示器２８の表示が更新されるタイミングがほぼ一定になるため、視覚的にスムーズな表示の更新を行うことができる。

【０２７７】

なお、ステップＳＳ６４の払出処理において、メダルの払い出しを開始する時に「遊技メダル払出開始」コマンドを副制御手段２００へ送信し、メダルの払い出しが終了すると「遊技メダル払出終了」コマンドを副制御手段２００へ送信する。

【０２７８】

次に主制御手段１００は、遊技終了チェック処理を行い（ステップＳ６６）、停止表示された図柄組合せなどに基づいて、メインモードの移行制御やＲＴ状態の移行制御を行う。また、ＢＢ０１に対応する図柄組合せが停止表示されたときは、外部集中端子基板８４を介してＢＢ信号およびＲＢ信号をオンにする。また、副制御手段２００に対して「遊技終了表示」コマンドを送信し、ボーナスゲームが終了したときに「ＢＢ終了」コマンドも副制御手段２００へ送信する。

【０２７９】

以上の処理によって１回の遊技が終了すると、主制御手段１００は、再びステップＳ１０の処理に戻って次の遊技のための処理を実行する。このように、図０２に示す遊技進行メイン処理では、役抽選処理（ステップＳ１８）によって当選番号が決定された後、非ＡＴ状態処理（ステップＳ２４）またはＡＴ状態処理（ステップＳ２６）により、当選番号に応じた押し順番号が決定されるが、副制御手段２００に対しては、先に押し順番号が送信され（ステップＳ４０）、その後、当選番号に対応した演出グループ番号が送信されることになる（ステップＳ５４）。

【０２８０】

なお、ステップＳ５２に示したマスク処理は省略してもよい。その場合はステップＳ４６～Ｓ５２の処理を省略し、ステップＳ４４の処理を行った後、直接ステップＳ５４の処理へ移行するようにしてもよい。また、全リールが停止するとステップＳ６０の処理を行って、アドレスＦ０１８にＦＦＨを上書きしたが、最後のストップスイッチが操作された（第３停止操作がされた）ときにアドレスＦ０１８にＦＦＨを上書きしてもよい。

【０２８１】

＜非ＡＴ状態処理の説明＞

次に、図２７のステップＳ２４で実行される非ＡＴ状態処理の内容について、図２８に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段１００は、ステップＳ２４の非ＡＴ

状態処理を開始すると、まず現在のメインモードが３であるか否かを判断する（ステップＳ１００）。現在のメインモードが３であった場合は、ステップＳ１００の判断結果がＹＥＳとなり、ＡＴ前兆中の処理を行う（ステップＳ１０２）。このＡＴ前兆中の処理としては、例えばＡＴ前兆期間を短縮させるか否かを決定する短縮抽選を行い、短縮抽選に当選したときは、ＡＴ前兆期間が終了するまでの残り遊技回数を減少させる処理などを行う。そして、ステップＳ１０２の処理を終えると図２８の非ＡＴ状態処理を終了して、図２７のステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０２８２】

ステップＳ１００の判断処理で、現在のメインモードが３で無ければ、判断結果がＮＯとなり、チャンスゾーンのゲーム数ＣＺＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ１０４）。ここで、チャンスゾーンは、有利な押し順が報知されたり、より有利なメインモードに移行する可能性が高くなったりする遊技状態である。なお、このチャンスゾーンゲーム数ＣＺＣＮＴの値を制御コマンドによって副制御手段２００へ送信するようにしてもよい。ステップＳ１０４の判断処理でＣＺＣＮＴの値が０のときは判断結果がＮＯとなり、通常中の処理を行う。これに対して、ＣＺＣＮＴの値が１以上のときは判断結果がＹＥＳとなり、チャンスゾーン中の処理を行う。以下、遊技状態が通常中のときと、チャンスゾーン中のときとに分けて、各遊技状態における処理の内容を説明する。

【０２８３】

（ａ）通常中の処理

ステップＳ１０４の判断結果がＮＯになると、主制御手段１００は、通常中の処理を行う。まず、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８で実行された役抽選処理の結果、当選番号１～３０のいずれかが当選役に決定されたか否かを判断する（ステップＳ１０６）。そして、当選番号１～３０のいずれかが当選役に決定された場合はステップＳ１０６の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、通常中からチャンスゾーンへ移行するか否かを決定するチャンスゾーン抽選を行う（ステップＳ１０８）。そして、チャンスゾーン抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ１１０）、チャンスゾーン抽選に当選しなかった場合は、ステップＳ１１０の判断結果がＮＯとなって、図２８の非ＡＴ状態処理を終了する。

【０２８４】

これに対して、チャンスゾーン抽選に当選した場合は、ステップＳ１１０の判断結果がＹＥＳとなって、チャンスゾーンの期間である遊技回数γを抽選によって決定する（ステップＳ１１２）。そして、抽選によって決定した遊技回数γをＲＷＭ内の所定の記憶領域に保存し（ステップＳ１１４）、ＲＷＭに記憶されているチャンスゾーン移行フラグの状態をオンに更新する（ステップＳ１１６）。なお、チャンスゾーンゲーム数γの値およびチャンスゾーン移行フラグのオン／オフ状態を、制御コマンドによって副制御手段２００へ送信するようにしてもよい。

【０２８５】

次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８で実行された役抽選処理の結果、当選番号３１～３５（入賞－Ｋ～Ｏ）のいずれかが当選役に決定されたか否かを判断する（ステップＳ１１８）。ここで、ステップＳ１０６の判断結果がＮＯ（当選番号１～３０が決定されなかった）になったときは、直ちにステップＳ１１８の判断処理に移行する。ステップＳ１１８の判断処理において、当選番号３１～３５のいずれも決定されなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、図２８の非ＡＴ状態処理を終了する。

【０２８６】

これに対して、当選番号３１～３５のいずれかが当選役に決定された場合は、ステップＳ１１８の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＡＴ遊技を開始するか否かを決定するＡＴ抽選を行う（ステップＳ１２０）。そして、ＡＴ抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ１２２）、ＡＴ抽選に当選したときはステップＳ１２２の判断結果がＹＥＳとなり、ＡＴ前兆ゲーム数δの値を抽選によって決定する（ステップＳ１２４）。そして、抽選で決定したδの値をＲＷＭの所定記憶領域に保存し（ステップＳ１２６）、Ｒ

ＷＭに記憶されているＡＴ前兆フラグの状態をオンに更新してから（ステップＳ１２８）、図２８の非ＡＴ状態処理を終了する。なお、ＡＴ前兆ゲーム数δの値およびＡＴ前兆フラグのオン／オフ状態を、制御コマンドによって副制御手段２００へ送信するようにしてもよい。

【０２８７】

（ｂ）チャンスゾーン中の処理

ステップＳ１０４の判断結果がＹＥＳになると、主制御手段１００は、チャンスゾーン中の処理を行う。まず、主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判断する（ステップＳ１３０）。現在のＲＴ状態がＲＴ１であった場合はステップＳ１３０の判断結果がＹＥＳとなり、次に図２７のステップＳ１８で実行された役抽選処理の結果、当選番号２が当選役に決定されたか否かを判断する（ステップＳ１３２）。当選番号２（再遊技－Ｂ）が当選役に決定された場合、ステップＳ１３２の判断結果はＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに押し順番号６（右→中→左）を保存する（ステップＳ１３４）。

【０２８８】

ここで、当選番号２が決定されたときに右→中→左の押し順でストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒが操作されると、操作タイミングによっては再遊技１０に対応する図柄組合せである「赤７－赤７－赤７」が揃う可能性がある（図１０（ａ）参照）。ここで、本実施形態では、ステップＳ１３２の判断結果がＹＥＳになった場合、ステップＳ１３４で、主制御手段１００において右→中→左の押し順を決定しているが、このときの押し順を副制御手段２００において決定するようにしてもよい。このようにする場合、ステップＳ１３４の処理は、押し順番号０（不明）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し、副制御手段２００へ送信するとよい。また、副制御手段２００によって押し順を報知する際、右→中→左の押し順の押し順と共に、「赤７を狙え！」などのメッセージを画像や音声により遊技者に報知してもよい。さらに、副制御手段２００において、たとえば決定された当選番号が０（はずれ）のときに、所定の確率で右→中→左の押し順および「赤７を狙え！」といった報知（いわゆるガセ報知）を行ってもよい。

【０２８９】

このように、停止表示態様よってＲＴ状態の移行契機とならない（停止操作順序によって遊技者に利益・不利益に変化がない）再遊技役が当選した場合には、主制御手段１００では押し順番号の決定や獲得表示枚数ＬＥＤ等の報知手段を用いた押し順の報知を行わないが、演出として特定の図柄組合せ（例えば、「赤７－赤７－赤７」）を遊技者に停止表示させたいとき（例えば、当該再遊技役が当選したことによって主制御手段１００によるＡＴ抽選が優遇される場合やＡＴの権利が得られた場合（以下、有利な結果が得られた場合）、また、当該再遊技役が当選する遊技以前に主制御手段１００により実行されたＡＴ抽選や上乗せ抽選に当選していた場合（以下、「有利な結果が得られていた場合」ともいう））に、副制御手段２００は、当該遊技で有利な結果が得られたことを示すコマンド、または、当該遊技以前に受信していた有利な結果がえられていたことを示すコマンドに基づいて、当該再遊技役が当選したことを報知することができる。

【０２９０】

なお、上述したように、主制御手段１００では押し順を報知せず、副制御手段２００で押し順を報知する遊技は、チャンスゾーンに限られるものではなく、どのような遊技状態（ＡＴ中も含む）であっても良い。

【０２９１】

ステップＳ１３２の判断処理において、当選番号が２に決定されていなかった場合は、判断結果がＮＯになり、次に当選番号３～８（再遊技－Ｃ～Ｈ）のいずれかが決定されたか否かを判断する（ステップＳ１３６）。押し順番号が３～８のいずれかに決定された場合は、ステップＳ１３６の判断結果がＹＥＳとなって、再遊技０５が入賞しない押し順（図１０（ａ）参照）の中から１つを選択して、選択した押し順に対応する押し順番号を、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ１３８）。

【０２９２】
ここで、再遊技０５が入賞しない押し順を報知する理由は、ＲＴ１においては、後述するＡＴ抽選の契機となる当選番号２が１／３２の確率で当選役に決定されるが（図４参照）、再遊技０５に対応する図柄組合せが表示されてＲＴ２に移行してしまうと（図１３参照）、当選番号２が抽選対象になっていないため、ＡＴ抽選の機会が減ってしまうからである。なお、本実施形態では、主制御手段１００において再遊技０５が入賞しない押し順を決定しているが、副制御手段２００において再遊技０５が入賞しない押し順を決定するようにしてもよい。この場合、ステップＳ１３８の処理では、報知したくない再遊技０５が入賞する押し順に対応する押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶させて副制御手段２００へ送信し、副制御手段２００では、受信した押し順番号以外の押し順を適宜選択して報知してもよい。この場合にも、副制御手段２００では押し順を報知するため、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオンに更新されるが（ステップＳ１４０）、前述した押し順表示処理（ステップＳ３８）において、後述する図４２のステップＳ６３２（押し順番号の表示処理）を行わなくてもよい。
【０２９３】
ステップＳ１３４の処理によって押し順番号６がＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されるか、ステップＳ１３８の処理によって再遊技０５が入賞しない押し順に対応する押し順番号がＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されると、主制御手段１００は、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されている押し順フラグの状態をオンに更新する（ステップＳ１４０）。これにより、チャンスゾーン中にＲＴ１に滞在していた場合は、当選番号２または３～８が当選したときに、押し順が報知される。
【０２９４】
現在のＲＴ状態がＲＴ１ではないとき（ステップＳ１３０（ＮＯ））、決定された当選番号が２～８のいずれでもなかったとき（ステップＳ１３６（ＮＯ））、または、ステップＳ１４０の処理を行うと、次に主制御手段１００は決定された当選番号が２または３１～３５（入賞－Ｋ～Ｏ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ１４２）。決定された当選番号が２または３１～３５のいずれでも無かった場合は、判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、図２８の非ＡＴ状態処理を終了する。
【０２９５】
これに対して、決定された当選番号が２または３１～３５のいずれかであった場合は、ステップＳ１４２の判断結果がＹＥＳとなり、次に現在のメインモードが１であるか否かを判断する（ステップＳ１４４）。現在のメインモードが１であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、メインモード２へ移行するか否かを決定する高確モード移行抽選を行う（ステップＳ１４６）。そして、高確モード移行抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ１４８）、高確モード移行抽選に当選したときは、判断結果がＹＥＳとなって、ＲＷＭに記憶されている高確モード移行フラグの状態をオンに更新する（ステップＳ１５０）。ここで、高確モード移行フラグがオンになった場合は、後述する遊技終了チェック処理によって、メインモード１から２に移行する（図４３、ステップＳ６６８～Ｓ６７０参照）。
【０２９６】
ステップＳ１５０の処理で高確モード移行フラグの状態をオンに更新すると、前述したステップＳ１２０のＡＴ抽選以降の処理を行う。なお、現在のメインモードが１ではないとき（ステップＳ１４４（ＮＯ））、または、高確モード移行抽選に当選しなかったとき（ステップＳ１４８（ＮＯ））は、直ちにステップＳ１２０のＡＴ抽選以降の処理を行う。このように、通常中は決定された当選番号が３１～３５のいずれかであった場合（合成確率は約１／１６．２）のみ、ＡＴ抽選が行われていたが（ステップＳ１１８（ＹＥＳ）→Ｓ１２０）、チャンスゾーン中は当選番号２が決定されたときもＡＴ抽選が行われるため、遊技者に取って有利な状態になっているといえる。さらに、ＣＺ中と通常中のＡＴ抽選に用いられるＡＴ抽選テーブルを変えることにより、ＣＺ中のＡＴ抽選の方が通常中のＡＴ抽選よりも高確率でＡＴ抽選に当選するようにしてもよい。また、決定された当選番

号が２のときに、遊技者が報知に従ってストップスイッチを操作した結果、「赤７－赤７－赤７」の図柄組合せが揃った場合、ＡＴ抽選が行われることがわかるため、ＡＴ抽選に当選することへの期待を遊技者に持たせることができる。

【０２９７】

そして、主制御手段１００は、ステップＳ１２０～Ｓ１２８の処理を行うと、図２８の非ＡＴ状態処理を終了する。

【０２９８】

＜ＡＴ状態処理の説明＞

次に、図２７のステップＳ２６で実行されるＡＴ状態処理の内容について、図２９に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段１００は、ステップＳ２６のＡＴ状態処理を開始すると、ＲＷＭに記憶されているＡＴフラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップＳ１６０）。そして、ＡＴフラグの状態がオンになっている場合は、ステップＳ１６０の判断結果がＹＥＳとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明するＡＴ準備中処理を行う（ステップＳ１６２）。そして、ＡＴ準備中処理を行うと、図２９のＡＴ状態処理を終了し、図２７のステップＳ２８に示すフリーズ抽選処理へ移行する。

【０２９９】

ステップＳ１６０の判断処理において、ＡＴフラグの状態がオンだった場合は、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている特化ゾーンが終了するまでの残り遊技回数ＴＺＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ１６４）。そして、ＴＺＣＮＴの値が１以上であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する特化ゾーン中処理を行った後（ステップＳ１６６）、図２９のＡＴ状態処理を終了する。

【０３００】

ステップＳ１６４の判断処理において、ＴＺＣＮＴの値が０であった場合は、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップＳ１６８）。特化ゾーン移行フラグの状態がオンだった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する特化ゾーン準備中処理を行った後（ステップＳ１７０）、図２９のＡＴ状態処理を終了する。

【０３０１】

これに対して、ステップＳ１６８の判断処理において、特化ゾーン移行フラグの状態がオフだった場合は、判断結果がＮＯとなり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明するＡＴ中処理を行った後（ステップＳ１７２）、図２９のＡＴ状態処理を終了する。

【０３０２】

＜ＡＴ準備中処理の説明＞

次に、図２９のステップＳ１６２で実行されるＡＴ準備中処理の内容について、図３０および図３１に示すフローチャートを参照して説明する。この図におけるＡＴ準備中処理は、非ＲＴ、ＲＴ１～４の各ＲＴ状態において、決定された当選番号に応じて押し順番号を決定する処理を行っている。以下、各ＲＴ状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【０３０３】

（ａ）非ＲＴにおける処理

主制御手段１００が、図２９に示したステップＳ１６２のＡＴ準備中処理を開始すると、まず、現在のＲＴ状態が非ＲＴであるか否かを判断する（ステップＳ１８０）。そして、現在のＲＴ状態が非ＲＴであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、以下、非ＲＴにおける当選番号に応じた押し順番号の決定処理を行う。すなわち、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が３～８（再遊技－Ｃ～Ｈ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ１８２）。そして、決定された

当選番号が３～８のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ａ）参照）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ１８４）。

【０３０４】

一方、ステップＳ１８２の判断処理において、決定された当選番号が３～８のいずれでも無かった場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が２１であるか否かを判断する（ステップＳ１８６）。なお、上述したステップＳ１８４の処理を終えた場合もステップＳ１８６の処理へ移行する。そして、決定された当選番号が２１であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、押し順番号１（左→中→右）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ１８８）。また、ステップＳ１８６の判断処理において、決定された当選番号が２１で無かった場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が２２～３０のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ１９０）。なお、上述したステップＳ１８８の処理を終えた場合もステップＳ１９０の処理へ移行する。そして、決定された当選番号が２２～３０のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて入賞０１～０３に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１１参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ１９２）。

【０３０５】

ステップＳ１９２の処理が終わると、または、ステップＳ１９０の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が２２～３０のいずれでもない）になると、次に主制御手段１００は、特別図柄０１～０３が表示される可能性がある押し順番号を決定する。すなわち、決定された当選番号が３６（入賞－Ｐ）だった場合は（ステップＳ１９４（ＹＥＳ））、押し順番号８（中第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ１９６）、決定された当選番号が３７（入賞－Ｑ）だった場合は（ステップＳ１９８（ＹＥＳ））、押し順番号９（右第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ２００）、決定された当選番号が３８（入賞－Ｒ）だった場合は（ステップＳ２０２（ＹＥＳ））、押し順番号７（左第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する（ステップＳ２０４）。そして、ステップＳ２０４の処理を行った後、または、ステップＳ２０２の判断結果がＮＯになった場合はそのまま図３０のＡＴ準備中処理および図２９のＡＴ状態処理を終了して、図２７におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０３０６】

このように、ＡＴ準備中における非ＲＴでは、９枚役が入賞する押し順と、特定図柄０１～０３が表示される（すなわち、ＲＴ１へ移行する）可能性のある押し順とが、報知されることになる。

【０３０７】

（ｂ）ＲＴ１における処理

ステップＳ１８０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ１～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判断する（ステップＳ２０６）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ１であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２（再遊技－Ｂ）であるか否かを判断する（ステップＳ２０８）。そして、決定された当選番号が２であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、押し順番号１（左→中→右）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２１０）。

【０３０８】

ここで、押し順番号１を保存しているのは、当選番号が２であった場合は、右→中→左の押し順でストップスイッチが操作されると、「赤７－赤７－赤７」の図柄組合せが揃ってしまう可能性があるからである。ＡＴ準備中においては、当選番号が２であっても何かしらの利益（例えば、ＡＴ遊技の残りゲーム数を上乗せする）が付与されることがないため、「赤７－赤７－赤７」の図柄組合せが揃ってしまうことで遊技者に対し何かしらの利

益が付与されるのではないかといった誤った期待を持たせないようにするためである。
【０３０９】
なお、ＡＴ準備中において、当選番号２が当選する以前の遊技でＡＴ抽選に再度当選し、ＡＴの権利をさらに付与する（ＡＴのゲーム数が増える、又は、ＡＴの実行回数が増える）場合には、敢えて「赤７－赤７－赤７」の図柄組合せを停止表示するように、副制御手段で右→中→左の押し順でストップスイッチを操作すること、及び、赤７を目押しすることを報知するように構成しても良い。これにより、遊技者はＡＴの実行回数が増えることが把握でき、期待感を高めることができる。
【０３１０】
一方、ステップＳ２０８の判断処理において、決定された当選番号が２では無かった場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が３～８のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２１２）。なお、上述したステップＳ２１０の処理を終えた場合もステップＳ２１２の処理へ移行する。そして、決定された当選番号が３～８のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ａ）参照）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２１４）。
【０３１１】
ここで、図２８の非ＡＴ状態処理では、未だＡＴが開始されない状態（すなわちメインモード１～３）であることから、ＣＺ中においては当選番号が３～８のいずれかであった場合でも、ＡＴ抽選の機会をより多くするため、ＲＴ１に留まるように再遊技０５が入賞しない押し順を報知していた（図２８のステップＳ１３８参照）。しかしながら、ＡＴ状態処理では、ＡＴを開始することができる状態（すなわちメインモード４）になっていることから、当選番号が３～８のいずれかである場合は、再遊技役の合成当選確率が飛躍的に向上するＲＴ２（図４参照）へ移行すべく、再遊技０５に対応する図柄組合せが表示される押し順を報知する。
【０３１２】
ステップＳ２１４の処理が終了すると、または、ステップＳ２１２の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が２～８のいずれでもない）になった場合は、次に主制御手段１００は、ＲＴ状態がＲＴ１～４のときに共通して実行される共通処理１へ移行する（ステップＳ２１６）。この共通処理１については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。そして、ステップＳ２１６の共通処理１を終えると、図３０のＡＴ準備中処理および図２９のＡＴ状態処理を終了して、図２７におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。
【０３１３】
このように、ＡＴ準備中におけるＲＴ１では、ＲＴ状態がＲＴ２へ移行する再遊技０５に対応する図柄組合せが表示される押し順が報知されることになる。
【０３１４】
（ｃ）ＲＴ２における処理
ステップＳ２０６の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ２～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ２であるか否かを判断する（ステップＳ２１８）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ２であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が９～１４（再遊技－Ｉ～Ｎ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２２０）。そして、決定された当選番号が９～１４のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｂ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２２２）。
【０３１５】
そして、ステップＳ２２２の処理が終了すると、または、ステップＳ２２０の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が９～１４のいずれでもない）になった場合は、次に主制御

手段１００は、ステップＳ２１６の共通処理１へ移行し、共通処理１を終えると図３０のＡＴ準備中処理を終了する。

【０３１６】

このように、ＡＴ準備中におけるＲＴ２では、ＲＴ状態がＲＴ３へ移行する再遊技０６に対応する図柄組合せが表示される押し順が報知されることになる。

【０３１７】

（ｄ）ＲＴ３における処理

ステップＳ２１８の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ３または４である場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、図３１に示すフローチャートの処理へ移行する。すなわち、まず現在のＲＴ状態がＲＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ２３０）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ３であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２３２）。そして、決定された当選番号が１５～２０のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて再遊技０８に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２３４）。

【０３１８】

そして、ステップＳ２３４の処理が終了すると、または、ステップＳ２３２の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない）になった場合は、次に主制御手段１００は、図３０に示したステップＳ２１６の共通処理１へ移行し、共通処理１を終えると図３０のＡＴ準備中処理を終了する。

【０３１９】

このように、ＡＴ準備中におけるＲＴ３では、ＲＴ状態がＲＴ４へ移行する再遊技０８に対応する図柄組合せが表示される押し順が報知されることになる。

【０３２０】

（ｅ）ＲＴ４における処理

ステップＳ２３０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ４であった場合、判断結果がＮＯとなる。この場合、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１（再遊技－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳ２３６）。決定された当選番号が１であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、図１５（ａ）に示す押し順番号１～９のうち、いずれか１つを抽選によって決定する（ステップＳ２３８）。そして、決定した押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２４０）。ここで、当選番号が１であった場合は、いずれの押し順であっても、再遊技０１に対応する図柄組合せが表示されるため、９通りの押し順の中から報知する押し順を適宜決定している。なお、当選番号が１のときに主制御手段で押し順を抽選により決定しなくても良い。また、主制御手段で押し順は抽選しないが、サブ制御手段で押し順を抽選により決定し、決定した押し順を報知しても良い。

【０３２１】

そして、ステップＳ２４０の処理が終了すると、または、ステップＳ２３６の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が１ではない）になった場合は、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２４２）。そして、決定された当選番号が１５～２０のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて再遊技０８に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２４４）。

【０３２２】

ステップＳ２４４の処理が終了すると、または、ステップＳ２４２の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない）になると、次に主制御手段１００は、図３０に示したステップＳ２１６の共通処理１へ移行し、共通処理１を終えると図３０

のＡＴ準備中処理を終了する。
【０３２３】
このように、ＡＴ準備中におけるＲＴ４では、当選番号が１５～２０のいずれになった場合、再遊技０６に対応する図柄組合せが表示されて、ＲＴ状態がＲＴ３へ移行してしまわないように（図１３参照）、再遊技０８に対応する図柄組合せが表示される押し順を報知する。
【０３２４】
（共通処理１の説明）
次に図３２に示すフローチャートを参照して、ＡＴ準備中処理においてＲＴ１～４のときに共通して実行される共通処理１の内容について説明する。主制御手段１００は、図３０のステップＳ２１６へ移行すると、図３２に示すフローチャートの処理を開始し、まず、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２１（入賞－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳ２５０）。決定された当選番号が２１であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、押し順番号１（左→中→右）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２５２）。
【０３２５】
ステップＳ２５２の処理が終了すると、または、ステップＳ２５０の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が２１ではない）になった場合は、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が２２～３０のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ２５４）。そして、決定された当選番号が２２～３０のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて入賞０１～０３に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１１参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２５６）。
【０３２６】
ステップＳ２５６の処理が終わると、または、ステップＳ２５４の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が２２～３０のいずれでもない）になると、次に主制御手段１００は、ＲＴ状態がＲＴ１へ移行してしまわないように特別図柄０１～０３が表示されない押し順番号を決定する。すなわち、決定された当選番号が３６（入賞－Ｐ）だった場合は（ステップＳ２５８（ＹＥＳ））、押し順番号７（左第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ２６０）、決定された当選番号が３７（入賞－Ｑ）だった場合は（ステップＳ２６２（ＹＥＳ））、押し順番号８（中第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ２６４）、決定された当選番号が３８（入賞－Ｒ）だった場合は（ステップＳ２６６（ＹＥＳ））、押し順番号９（右第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する（ステップＳ２６８）。そして、ステップＳ２６８の処理を行った後、または、ステップＳ２６６の判断結果がＮＯになった場合はそのまま図２５の共通処理１を終了し、図３０のＡＴ準備中処理および図２９のＡＴ状態処理を終了して、図２７におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。
【０３２７】
＜特化ゾーン中処理の説明＞
次に、図２９のステップＳ１６６で実行される特化ゾーン中処理の内容について、図３３および図３４に示すフローチャートを参照して説明する。この図における特化ゾーン中処理は、非ＲＴ、ＲＴ１～４の各ＲＴ状態において、決定された当選番号に応じて押し順番号を決定する処理に加えて、所定の条件が成立するとＡＴ遊技の残り遊技回数を増加させる上乗せ処理を行っている。ここで、残り遊技回数に加算する遊技回数のことを「上乗せゲーム数」ともいう。以下、各ＲＴ状態において行われる処理の内容について各々説明する。
【０３２８】
（ａ）非ＲＴにおける処理
主制御手段１００が、図２９に示したステップＳ１６６の特化ゾーン中処理を開始すると、まず、現在のＲＴ状態が非ＲＴであるか否かを判断する（ステップＳ２８０）。そし

て、現在のＲＴ状態が非ＲＴであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、以下、非ＲＴにおける処理を行う。

【０３２９】

まず、主制御手段１００は、図３０のＡＴ準備中処理におけるステップＳ１８０～Ｓ２０４と同じ処理を行って、当選番号に応じた押し順番号をＲＷＭに保存する。すなわち、当選番号が３～８のいずれかに決定された場合は（ステップＳ２８２（ＹＥＳ））、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２８４）。また、当選番号が２１に決定された場合は（ステップＳ２８６（ＹＥＳ））、押し順番号１（左→中→右）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２８８）。また、当選番号が２２～３０のいずれかに決定された場合は（ステップＳ２９０（ＹＥＳ））、決定された当選番号に応じて入賞０１～０３に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１１参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ２９２）。

【０３３０】

さらに、決定された当選番号が３６（入賞－Ｐ）だった場合は（ステップＳ２９４（ＹＥＳ））、押し順番号８（中第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ２９６）、決定された当選番号が３７（入賞－Ｑ）だった場合は（ステップＳ２９８（ＹＥＳ））、押し順番号９（右第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ３００）、決定された当選番号が３８（入賞－Ｒ）だった場合は（ステップＳ３０２（ＹＥＳ））、押し順番号７（左第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する（ステップＳ３０４）。

【０３３１】

以上の処理を行って当選番号をＲＷＭに記憶すると、次に主制御手段１００は、前述した上乗せ処理を行う。まず、決定された当選番号が１～３８のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ３０６）。ここで、当選番号０（はずれ）が決定された場合は、判断結果がＮＯになって、図３３の特化ゾーン中処理を終了し、さらに図２９のＡＴ状態処理も終了して、図２７におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０３３２】

これに対して、選番号が１～３８のいずれかであった場合は、ステップＳ３０６の判断結果がＹＥＳとなり、当選番号に応じて上乗せゲーム数αを決定する（ステップＳ３０８）。ここで、当選番号に応じた上乗せゲーム数αとしては、例えば図４に示した抽選テーブルにおいて、当選確率が低い当選番号ほど上乗せゲーム数αの値を大きくしてもよいし、抽選によって上乗せゲーム数αを決定する場合は、当選確率が低い当選番号ほど上乗せ数αの値が大きくなる確率を高くしてもよい。さらに、抽選によって上乗せゲーム数αを決定する場合、各ＲＴ状態に応じた上乗せ抽選テーブルを用意しておき、現在のＲＴ状態に対応する上乗せ抽選テーブルに基づいて上乗せゲーム数αを決定してもよい。このステップＳ３０８の処理により、特化ゾーン中は何らかの役が当選すれば必ずＡＴの遊技回数にαの値が加算される。

【０３３３】

ステップＳ３０８の処理によって上乗せゲーム数αを決定すると、主制御手段１００は決定した上乗せゲーム数αをリングバッファに保存する（ステップＳ３１０）。この処理により、上乗せゲーム数は、図２７の遊技進行メインにおけるステップＳ５４の処理によってリングバッファに保存される入賞・再遊技当選番号よりも先に副制御手段２００へ送信される。そして、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているＡＴ遊技回数ＡＴＣＮＴの値に上乗せゲーム数αの値を加算し（ステップＳ３１２）、図３３の特化ゾーン中処理を終了する。

【０３３４】

（ｂ）ＲＴ１における処理

ステップＳ２８０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ１～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ１であるか否か

を判断する（ステップＳ３１４）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ１であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３０に示したＡＴ準備中処理のステップＳ２０８～Ｓ２１４と同様の処理を行う。すなわち、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２（再遊技－Ｂ）であれば（ステップＳ３１６（ＹＥＳ））、押し順番号１をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存し（ステップＳ３１８）、決定された当選番号が３～８のいずれかであれば（ステップＳ３２０（ＹＥＳ））、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３２２）。

【０３３５】

そして、図３２に示した共通処理１を実行し（ステップＳ３２４）、共通処理１を終えると、引き続き前述したステップＳ３０６～Ｓ３１２に示した上乗せ処理を行った後、図３３の特化ゾーン中処理を終了する。

【０３３６】

（ｃ）ＲＴ２における処理

ステップＳ３１４の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ２～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ２であるか否かを判断する（ステップＳ３２６）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ２であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３０に示したＡＴ準備中処理のステップＳ２２０～Ｓ２２２と同様の処理を行う。すなわち、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が９～１４のいずれかであれば（ステップＳ３２８（ＹＥＳ））、再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３３０）。

【０３３７】

そして、図３２に示した共通処理１を実行し（ステップＳ３２４）、共通処理１を終えると、引き続き前述したステップＳ３０６～Ｓ３１２に示した上乗せ処理を行った後、図３３の特化ゾーン中処理を終了する。

【０３３８】

（ｄ）ＲＴ３における処理

ステップＳ３２６の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ３または４である場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、図３４に示すフローチャートの処理へ移行して、現在のＲＴ状態がＲＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ３４０）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ３であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）であった場合は（ステップＳ３４２（ＹＥＳ））、決定された当選番号に応じて再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３４４）。

【０３３９】

したがって、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作したことにより再遊技０６に対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ状態はＲＴ３に維持される。このことは、例えば、図３３のステップＳ３０８で、現在のＲＴ状態に応じた抽選テーブルに基づく抽選を行うことで上乗せゲーム数αを決定する場合、ＲＴ３のときに用いる抽選テーブルが、他のＲＴ状態に比べて、より大きな値の上乗せゲーム数αが選択されやすくなっている場合は、遊技者にとって有利な押し順が報知されていることになる。また、特化ゾーン中は、ＲＴ状態に応じて演出が異なるように制御している場合に、ＲＴ３に固有の演出を実行する場合は、遊技者が当該固有の演出に接する可能性が高くなり、遊技の興趣を向上させる一因になり得る。

【０３４０】

ステップＳ３４４の処理が終了すると、または、ステップＳ３４２の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない）になった場合、主制御手段１００は、図３３のステップＳ３２４へ移行し、図３２に示した共通処理１を実行する。そして、

共通処理１を終えると、引き続き図３３のステップＳ３０６～Ｓ３１２に示した上乗せ処理を行った後、図３３の特化ゾーン中処理を終了する。

【０３４１】

（ｅ）ＲＴ４における処理

ステップＳ３４０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ４であった場合、判断結果がＮＯとなる。この場合、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１（再遊技－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳ３４６）。決定された当選番号が１だった場合は判断結果がＹＥＳとなり、図１５（ａ）に示す押し順番号１～９のうち、いずれか１つを抽選によって決定し（ステップＳ３４８）、決定した押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３５０）。

【０３４２】

また、決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかである場合は（ステップＳ３５２（ＹＥＳ））は、決定された当選番号に応じて再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３５４）。そして、図３３のステップＳ３２４へ移行して、図３２に示した共通処理１を実行し、引き続き図３３のステップＳ３０６～Ｓ３１２に示した上乗せ処理を行った後、図３３の特化ゾーン中処理を終了する。

【０３４３】

このように、特化ゾーン中処理では、いずれのＲＴ状態においてもＡＴ遊技の上乗せ処理が必ず行われる。

【０３４４】

＜特化ゾーン準備中処理の説明＞

次に、図２９のステップＳ１７０で実行される特化ゾーン準備中処理の内容について、図３５および図３６に示すフローチャートを参照して説明する。特化ゾーン準備中は、ＡＴ遊技において、特化ゾーン移行抽選に当選してから特化ゾーンへ移行するまでの間の状態である。後述するが、特化ゾーン移行抽選に当選すると特化ゾーン移行フラグがオンとなり、特化ゾーン移行フラグがオンであるときに、当選番号が９～２０のいずれかに決定されると、特化ゾーンへ移行する。以下、各ＲＴ状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【０３４５】

（ａ）非ＲＴにおける処理

主制御手段１００が、図２９に示したステップＳ１７０の特化ゾーン準備中処理を開始すると、まず、現在のＲＴ状態が非ＲＴであるか否かを判断する（ステップＳ３６０）。そして、現在のＲＴ状態が非ＲＴであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、以下、非ＲＴにおける処理を行う。

【０３４６】

まず、主制御手段１００は、図３０のＡＴ準備中処理におけるステップＳ１８０～Ｓ２０４と同じ処理を行って、当選番号に応じた押し順番号をＲＷＭに保存する。すなわち、当選番号が３～８のいずれかに決定された場合は（ステップＳ３６２（ＹＥＳ））、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３６４）。また、当選番号が２１に決定された場合は（ステップＳ３６６（ＹＥＳ））、押し順番号１（左→中→右）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３６８）。また、当選番号が２２～３０のいずれかに決定された場合は（ステップＳ３７０（ＹＥＳ））、決定された当選番号に応じて入賞０１～０３に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１１参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３７２）。

【０３４７】

さらに、決定された当選番号が３６（入賞－Ｐ）だった場合は（ステップＳ３７４（ＹＥＳ））、押し順番号８（中第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ３７６）、決定された当選番号が３７（入賞－Ｑ）だった場合は（ステップＳ３７

８（ＹＥＳ））、押し順番号９（右第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ３８０）、決定された当選番号が３８（入賞－Ｒ）だった場合は（ステップＳ３８２（ＹＥＳ））、押し順番号７（左第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する（ステップＳ３８４）。

【０３４８】

以上の処理を行うと、主制御手段１００は、図３５の特化ゾーン準備中処理を終了し、さらに図２９のＡＴ状態処理も終了して、図２７におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０３４９】

（ｂ）ＲＴ１における処理

ステップＳ３６０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ１～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判断する（ステップＳ３８６）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ１であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３０に示したＡＴ準備中処理のステップＳ２０８～Ｓ２１４と同様の処理を行う。すなわち、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２（再遊技－Ｂ）であれば（ステップＳ３８８（ＹＥＳ））、押し順番号１をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存し（ステップＳ３９０）、決定された当選番号が３～８のいずれかであれば（ステップＳ３９２（ＹＥＳ））、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ３９４）。

【０３５０】

そして、図３２に示した共通処理１を実行し（ステップＳ４０２）、共通処理１を終えると、図３５の特化ゾーン準備中処理を終了する。

【０３５１】

（ｃ）ＲＴ２における処理

ステップＳ３８６の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ２～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ２であるか否かを判断する（ステップＳ３９６）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ２であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３０に示したＡＴ準備中処理のステップＳ２２０～Ｓ２２２と同様の処理を行う。すなわち、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が９～１４のいずれかであれば（ステップＳ３９８（ＹＥＳ））、再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ４００）。

【０３５２】

そして、図３２に示した共通処理１を実行し（ステップＳ４０２）、共通処理１を終えると、図３５の特化ゾーン準備中処理を終了する。

【０３５３】

（ｄ）ＲＴ３における処理

ステップＳ３９６の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ３または４である場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、図３６に示すフローチャートの処理へ移行して、現在のＲＴ状態がＲＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ４１０）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ３であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）であった場合は（ステップＳ４１２（ＹＥＳ））、決定された当選番号に応じて再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ４１４）。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作すると再遊技０６に対応する図柄組合せが揃い、ＲＴ状態がＲＴ３に維持される。

【０３５４】

これにより、特化ゾーンにおいて、現在のＲＴ状態に応じた抽選テーブルに基づく抽選

を行うことで上乗せゲーム数αを決定する場合、ＲＴ３のときに用いる抽選テーブルを、他のＲＴ状態に比べて、より大きな値の上乗せゲーム数αが選択されやすく設定しておけば、上述したように、ＲＴ状態をＲＴ３に維持させた上で特化ゾーンへ移行させることで、遊技者にとって有利にすることができる。

【０３５５】

ステップＳ４１４の処理が終了すると、または、ステップＳ４１２の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない）になった場合、主制御手段１００は、図３５のステップＳ４０２へ移行し、図３２に示した共通処理１を実行する。そして、共通処理１を終えると、図３５の特化ゾーン準備中処理を終了する。

【０３５６】

（ｅ）ＲＴ４における処理

図３６のステップＳ４１０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ４であった場合、判断結果がＮＯとなる。この場合、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１（再遊技－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳ４１６）。決定された当選番号が１だった場合は判断結果がＹＥＳとなり、図１５（ａ）に示す押し順番号１～９のうち、いずれか１つを抽選によって決定し（ステップＳ４１８）、決定した押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ４２０）。

【０３５７】

また、決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかである場合は（ステップＳ４２２（ＹＥＳ））は、決定された当選番号に応じて再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ４２４）。これにより、特化ゾーンにおいて、現在のＲＴ状態に応じた抽選テーブルに基づく抽選を行うことで上乗せゲーム数αを決定する場合、ＲＴ３のときに用いる抽選テーブルを、他のＲＴ状態に比べて、より大きな値の上乗せゲーム数αが選択されやすく設定しておけば、上述した場合と同様に、ＲＴ状態をＲＴ３へ移行させた上で特化ゾーンへ移行させることで、遊技者にとって有利にすることができる。そして、図３５のステップＳ４０２へ移行して、図３２に示した共通処理１を実行した後、図３５の特化ゾーン準備中処理を終了する。

【０３５８】

＜ＡＴ中処理の説明＞

次に、図２９のステップＳ１７２で実行されるＡＴ中処理の内容について、図３７および図３８に示すフローチャートを参照して説明する。以下、各ＲＴ状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【０３５９】

（ａ）非ＲＴにおける処理

主制御手段１００が、図２９に示したステップＳ１７２のＡＴ中処理を開始すると、まず、現在のＲＴ状態が非ＲＴであるか否かを判断する（ステップＳ４６０）。そして、現在のＲＴ状態が非ＲＴであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が３～８（再遊技－Ｃ～Ｈ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ４６２）。そして、決定された当選番号が３～８のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、決定された当選番号に応じて再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ａ）参照）をＲＷＭの所定記憶領域に保存する（ステップＳ４６４）。

【０３６０】

一方、ステップＳ４６２の判断処理において、決定された当選番号が３～８のいずれでも無かった場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が２１～３０のいずれかのときの押し順を定める共通処理２を実行する（ステップＳ４６６）。この共通処理２は、ＲＴ１～４のときにも実行される処理であり、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。主制御手段１００は、ステップＳ４６６の共通

処理２を終えると、次に特別図柄０１～０３が表示される可能性がある押し順番号を決定する。

【０３６１】

すなわち、決定された当選番号が３６（入賞－Ｐ）だった場合は（ステップＳ４６８（ＹＥＳ））、押し順番号８（中第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ４７０）、決定された当選番号が３７（入賞－Ｑ）だった場合は（ステップＳ４７２（ＹＥＳ））、押し順番号９（右第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶し（ステップＳ４７４）、決定された当選番号が３８（入賞－Ｒ）だった場合は（ステップＳ４７６（ＹＥＳ））、押し順番号７（左第１停止操作）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する（ステップＳ４７８）。

【０３６２】

ステップＳ４７８の処理を行った後、または、ステップＳ４７６の判断結果がＮＯになった場合は、ステップＳ４７８の処理を行うことなく、主制御手段１００は、決定された当選番号が３１～３５のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ４８０）。そして、決定された当選番号が３１～３５のいずれかであった場合、主制御手段１００は、特化ゾーンへ移行するか否かを決定する特化ゾーン移行処理を行う。すなわち、まず特化ゾーンへ移行するか否かを決定する特化ゾーン移行抽選を行い（ステップＳ４８２）、特化ゾーン移行抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ４８４）。特化ゾーン移行抽選にはずれた場合は、ステップＳ４８４の判断結果がＮＯとなり、図３７のＡＴ中処理を終了し、さらに図２９のＡＴ状態処理も終了して、図２７のステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０３６３】

これに対して、特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、ステップＳ４８４の判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶された特化ゾーン移行フラグの状態をオンに更新する（ステップＳ４８６）。これにより、図２９のＡＴ状態処理において、ステップＳ１６８の判断結果がＹＥＳとなって、ステップＳ１７０の特化ゾーン準備中処理（図３５、図３６参照）が行われることになる。ステップＳ４８６の処理を終えると、主制御手段１００は、図３７のＡＴ中処理を終了する。

【０３６４】

なお、上述した特化ゾーン移行フラグのオン／オフ状態を副制御手段２００へ送信し、副制御手段２００において、特化ゾーン準備中に対応する演出を行うようにしてもよい。

【０３６５】

（ｂ）ＲＴ１における処理

ステップＳ４６０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ１～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ１であるか否かを判断する（ステップＳ４８８）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ１であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３０に示したＡＴ準備中処理のステップＳ２０８～Ｓ２１４と同様の処理を行う。すなわち、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２（再遊技－Ｂ）であれば（ステップＳ４９０（ＹＥＳ））、押し順番号１をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存し（ステップＳ４９２）、決定された当選番号が３～８のいずれかであれば（ステップＳ４９４（ＹＥＳ））、再遊技０５に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ４９６）。

【０３６６】

そして、ステップＳ４６６で実行した共通処理２を実行し（ステップＳ５０４）、次いで特定図柄０１～０３が表示されるのを避けるための共通処理３を実行する（ステップＳ５０６）。この共通処理３は、ＲＴ１～４のときにも実行される処理であり（ただし、ＲＴ４においては当選番号１のときに限って実行されない。）、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する。主制御手段１００は、ステップＳ５０６の共通処理３を終えると、ステップＳ４８０へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

【０３６７】
（ｃ）ＲＴ２における処理
ステップＳ４８８の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ２～４のいずれかである場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、現在のＲＴ状態がＲＴ２であるか否かを判断する（ステップＳ４９８）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ２であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３０に示したＡＴ準備中処理のステップＳ２２０～Ｓ２２２と同様の処理を行う。すなわち、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が９～１４のいずれかであれば（ステップＳ５００（ＹＥＳ））、再遊技０６に対応する図柄組合せが揃う押し順の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ５０２）。
【０３６８】
ステップＳ５０２の処理を終えると、ステップＳ５０４の共通処理２およびステップＳ５０６の共通処理３を実行し、さらにステップＳ４８０へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。
【０３６９】
（ｄ）ＲＴ３における処理
ステップＳ４９８の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ３または４である場合、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、図３８に示すフローチャートの処理へ移行して、現在のＲＴ状態がＲＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ５１０）。そして、現在のＲＴ状態がＲＴ３であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）であった場合は（ステップＳ５１２（ＹＥＳ））、決定された当選番号に応じて再遊技０８に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ５１４）。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作したことにより再遊技０８に対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ状態はＲＴ４へ移行する。
【０３７０】
ステップＳ５１４の処理が終了すると、または、ステップＳ５１２の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない）になった場合、主制御手段１００は、図３７のステップＳ５０４へ移行して共通処理２を実行した後、ステップＳ５０６の共通処理３を実行し、さらにステップＳ４８０へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。
【０３７１】
（ｅ）ＲＴ４における処理
図３８のステップＳ５１０の判断処理において、ＲＴ状態がＲＴ４であった場合、判断結果がＮＯとなる。この場合、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）であった場合は（ステップＳ５１２（ＹＥＳ））、決定された当選番号に応じて再遊技０８に対応する図柄組合せが揃う押し順（図１０（ｃ）参照）の押し順番号をＲＷＭの所定記憶領域に保存する（ステップＳ５１８）。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作したことにより再遊技０８に対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ状態はＲＴ４へ移行する。そして、図３７のステップＳ５０４へ移行して共通処理２を実行した後、ステップＳ５０６の共通処理３を実行し、さらにステップＳ４８０へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。
【０３７２】
ステップＳ５１６の判断処理において、決定された当選番号が１５～２０のいずれでもなかったときは判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１（再遊技－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳ５２０）。決定された当選番号が１でなかった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、図３７のステップＳ５０４へ移行して共通処理２を実行し

た後、ステップＳ５０６の共通処理３を実行し、さらにステップＳ４８０へ移行して、前述した特化ゾーン移行処理を行う。

【０３７３】

これに対して、決定された当選番号が１であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図１５（ａ）に示す押し順番号１～９のうち、いずれか１つを抽選によって決定し（ステップＳ５２２）、決定した押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ５２４）。次に主制御手段１００は、ＡＴ遊技の残り遊技回数を増加させるか否かを決定する上乗せ抽選を行い（ステップＳ５２６）、当該上乗せ抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ５２８）。上乗せ抽選に当選しなかった場合は判断結果がＮＯとなり、ＡＴ中処理および図２９のＡＴ状態処理を終了して図２７の遊技進行メイン処理におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０３７４】

一方、上乗せ抽選に当選した場合は、ステップＳ５２８の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図３３に示した特化ゾーン中処理におけるステップＳ３０８～Ｓ３１２と同様の処理を行う。すなわち、当選番号に応じて上乗せゲーム数αを決定し（ステップＳ５３０）、決定した上乗せゲーム数αをリングバッファに保存した後（ステップＳ５３２）、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているＡＴ遊技回数ＡＴＣＮＴの値に上乗せゲーム数αの値を加算する（ステップＳ５３４）。ここで、ステップＳ５３０における当選番号に応じた上乗せゲーム数αの決定方法については、前述したステップＳ３０８と同様である。

【０３７５】

そして、ステップＳ５３４の処理を終えると、ＡＴ中処理および図２９のＡＴ状態処理を終了して図２７の遊技進行メイン処理におけるステップＳ２８のフリーズ抽選処理へ移行する。

【０３７６】

なお、上述したステップＳ５２６～Ｓ５３４の上乗せ処理は、ＲＴ４のときにのみ決定され得る当選番号が１のときに実行されている。このように、ＲＴ４の場合のみ上乗せ処理を行うため、決定された当選番号が１５～２０になったときに、報知された押し順を無視した結果、再遊技０４または再遊技０６に対応する図柄組合せが揃ってしまい、ＲＴ１またはＲＴ３へ移行してしまった場合は、上乗せ抽選が行われる可能性がなくなってしまう。このため、遊技者が、報知された押し順に従ってストップスイッチを操作する可能性が高くなる。また、本実施形態では、上乗せ処理の契機として、ＲＴ４のときのみ決定され得る当選番号が１のときとしたが、ＲＴ４以外のときも決定され得る当選番号を上乗せ処理の契機としてもよい。ただし、ＲＴ４以外のときは著しく当選確率が低く設定しておくことが望ましい。

【０３７７】

また、上述した上乗せ処理では、上乗せ抽選に当選したときに上乗せゲーム数αを決定していたが（ステップＳ５２８，ＹＥＳ→Ｓ５３０）、ステップＳ５２６の上乗せ抽選で、０を含む上乗せゲーム数抽選を行い、その抽選結果をＡＴＣＮＴの値に加算するようにしてもよい。また、上乗せゲーム数αを決定すると、その直後にＡＴＣＮＴの値に加算していたが、上乗せゲーム数αの決定やＡＴＣＮＴの値に加算するタイミングは、その後のゲームで行ってもよい。たとえば、何ゲーム後に上乗せゲーム数αを加算するかを抽選によって決定し、決定したゲーム数が経過したときに上乗せゲーム数αをＡＴＣＮＴの値に加算してもよい。

【０３７８】

また、上乗せゲーム数の代わりに、主制御手段１００から副制御手段２００へ残りＡＴゲーム数を毎遊技送信するようにし、副制御手段２００において、前回の遊技における残りＡＴゲーム数との差分に基づいて上乗せの発生および上乗せゲーム数を判断してもよい。

【０３７９】

（共通処理２の説明）
次に図３９に示すフローチャートを参照して、図３７に示したＡＴ中処理のステップＳ４６６およびＳ５０４において非ＲＴおよびＲＴ１～４のときに共通して実行される共通処理２の内容について説明する。主制御手段１００は、まず、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２１（入賞－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳ５４０）。決定された当選番号が２１であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、押し順番号６（右→中→左）をＲＷＭの所定記憶領域に保存する（ステップＳ５４２）。これにより、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作した場合は、入賞０２に対応する図柄組合せ「ベル－ベル－ベル」が揃う（図１１および図７参照）。また、副制御手段２００により、報知する押し順を決定する場合は、ステップＳ５４２において、押し順番号９（右→中→左）をＲＷＭの所定記憶領域に保存する。副制御手段２００で押し順を決定する場合の処理は後述する。

【０３８０】
ステップＳ５４２の処理が終了すると、または、ステップＳ５４０の判断結果がＮＯ（決定された当選番号が２１ではない）になった場合は、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が２２～２７（入賞－Ｂ～Ｇ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ５４４）。そして、決定された当選番号が２２～２７のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、後述する押し順当てゲームを行うか否かを決定する押し順当てゲーム抽選を行う（ステップＳ５４６）。

【０３８１】
ここで、押し順当てゲームとは、９枚役が入賞する押し順を遊技者が当てられるか否かに挑むゲームである。遊技者が、９枚役の入賞する押し順を当てられた場合は、ＡＴ遊技の権利が付与（いわゆるストックの発生）されたり、ＡＴ遊技の残りゲーム数を上乗せしたり等の特典が付与されるようにしてもよい。押し順当てゲームの種類は、６通りの押し順のうち９枚役を入賞させることができる押し順はどれかを遊技者に選択させる六者択一の押し順当てゲームと、第１停止操作のストップスイッチだけを遊技者に報知し、第２停止操作するストップスイッチを、残り２つのストップスイッチの中から選択させる二者択一の押し順当てゲームとがある。ステップＳ５４６で行う押し順当てゲーム抽選は、押し順当てゲームを行わない（ハズレ）、六者択一の押し順当てゲームを行う、二者択一の押し順当てゲームを行う、という３つの選択肢から１つを選択する。

【０３８２】
ステップＳ５４６で押し順当てゲーム抽選を行うと、次に主制御手段１００は、押し順当てゲーム抽選に当選したか否かを判断する（ステップＳ５４８）。そして、当選した場合（六者択一または二者択一の押し順当てゲームを行うことが決定された場合）は判断結果がＹＥＳとなり、当選した押し順当てゲームに応じた押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ５５０）。すなわち、六者択一の押し順当てゲームを行うことが決定された場合は、押し順番号１３（図１５（ａ）参照）をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する。副制御手段２００がこの押し順番号を受信した場合、例えば「？－？－？」（第１～第３停止操作するストップスイッチを遊技者が判断することを示す）の押し順を画像表示装置７０に表示する。

【０３８３】
また、二者択一の押し順当てゲームを行うことが決定された場合は、押し順番号１０～１２（図１５（ａ）参照）のいずれかをＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する。具体的には、当選番号２２または２３（入賞－ＢまたはＣ）が決定された場合は、押し順番号１０をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する。副制御手段２００がこの押し順番号を受信した場合、例えば「１－？－？」（左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止操作することを示す）の押し順を画像表示装置７０に表示する。当選番号２４または２５（入賞－ＤまたはＥ）が決定された場合は、押し順番号１１をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する。副制御手段２００がこの押し順番号を受信した場合、例えば「？－１－？」（中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止操作することを示す）の押し順を画像表示装置７０に表示する。当選

番号２６または２７（入賞－ＦまたはＧ）が決定された場合は、押し順番号１２をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する。副制御手段２００がこの押し順番号を受信した場合、例えば「？－？－１」（右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止操作することを示す）の押し順を画像表示装置７０に表示する。

【０３８４】

これに対して、押し順当てゲーム抽選にはずれた場合はステップＳ５５０の判断結果がＮＯとなり、入賞０１～０３が入賞する押し順に対応する押し順番号をＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに保存する（ステップＳ５５２）。次に、ステップＳ５４４の判断処理で判断結果がＮＯ（決定された当選番号が２２～２７のいずれでもない）になった場合、または、ステップＳ５５０またはＳ５５２の処理を行うと、主制御手段１００は、決定された当選番号が２８～３０のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ５５４）。そして、決定された当選番号が２８～３０のいずれでもなかった場合は判断結果がＮＯとなり、図３９の共通処理２を終了する。

【０３８５】

一方、当選番号が２８～３０のいずれかに決定された場合、ステップＳ５５４の判断結果がＹＥＳとなり、６択ナビを行うか否かを決定する６択ナビ抽選を行う（ステップＳ５５６）。ここで、当選番号２８～３０は、所定のストップスイッチが第１停止操作されれば、第２停止操作以降は、どのストップスイッチが操作されても９枚役が入賞する（図１１参照。）。よって、第１停止操作すべきストップスイッチだけ報知すれば、遊技者は９枚役を入賞させることができるが、上述した６択ナビは、演出の一環としてさらに第２、第３停止操作すべきストップスイッチも報知するものである。したがって、第２停止操作以降は、６択ナビで報知されたストップスイッチと異なるストップスイッチが操作されたとしても９枚役は入賞する。

【０３８６】

次に主制御手段１００は、ステップＳ５５６で行った６択ナビ抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ５５８）、当選した場合は判断結果がＹＥＳとなって、入賞０１～０３に対応する図柄組合せが揃う第１停止操作のストップスイッチを含む押し順を決定する（ステップＳ５６０）。すなわち、当選番号が２８に決定された場合は、左→中→右または左→右→中のいずれか一方を選択する。また当選番号が２９に決定された場合は、中→左→右または中→右→左のいずれか一方を選択する。さらに当選番号が３０に決定された場合は、右→左→中または右→中→左のいずれか一方を選択する。そして、ステップＳ５６０で決定した押し順に対応する押し順番号を、ＲＷＭの所定記憶領域に保存し（ステップＳ５６２）、図３９の共通処理２を終了する。

【０３８７】

また、ステップＳ５５８の判断処理において、６択ナビ抽選にはずれた場合は判断結果がＮＯになって、決定された当選番号に応じて入賞０１～０３が入賞する押し順に対応する押し順番号（７～９のいずれか）を、ＲＷＭの所定記憶領域に保存し（ステップＳ５６４）、図３９の共通処理２を終了する。

【０３８８】

なお、ステップＳ５４４の判断処理で、当選番号が２２～２７のいずれかに決定されたときに押し順当てゲームを実施しない場合は、ステップＳ５４６～Ｓ５５０の処理を省略し、ステップＳ５４４の判断結果がＹＥＳとなったときに、直ちにステップＳ５５２へ移行させればよい。また、ステップＳ５５４の判断処理で、当選番号が２８～３０のいずれかに決定されたときに６択ナビを実施しない場合は、ステップＳ５５６～Ｓ５６２の処理を省略し、ステップＳ５５４の判断結果がＹＥＳとなったときに、直ちにステップＳ５６４へ移行させればよい。

【０３８９】

さらに、６択ナビを実施する場合において、第２、第３停止操作すべきストップスイッチをステップＳ５６０の処理によって決定していたが、これらのストップスイッチを副制御手段２００で決定してもよい。この場合、主制御手段１００は９枚役が入賞する第１停

止操作のストップスイッチ（すなわち、押し順番号７～９のいずれか）を副制御手段２００に送信し、副制御手段２００において第２、第３停止操作のストップスイッチを決定する。

【０３９０】

（共通処理３の説明）

次に図４０に示すフローチャートを参照して、図３７に示したＡＴ中処理のステップＳ５０６においてＲＴ１～４のときに共通して実行される共通処理３の内容について説明する。主制御手段１００は、まず、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が３６（入賞－Ｐ）であるか否かを判断する（ステップＳ５７０）。決定された当選番号が３６であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに押し順番号７（左第１停止）を保存する（ステップＳ５７２）。ステップＳ５７０の判断結果がＮＯ（当選番号が３６ではない）の場合、または、ステップＳ５７２の処理を終えると、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が３７（入賞－Ｑ）であるか否かを判断する（ステップＳ５７４）。決定された当選番号が３７であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに押し順番号８（中第１停止）を保存する（ステップＳ５７６）。

【０３９１】

さらに、ステップＳ５７４の判断結果がＮＯ（当選番号が３７ではない）の場合、または、ステップＳ５７６の処理を終えると、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が３８（入賞－Ｒ）であるか否かを判断する（ステップＳ５７８）。決定された当選番号が３８であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに押し順番号９（右第１停止）を保存する（ステップＳ５８０）。そして、ステップＳ５８０の処理を終えると、または、ステップＳ５７８の判断結果がＮＯ（当選番号が３８ではない）の場合は直ちに、図４０の共通処理３を終了する。

【０３９２】

このような共通処理３を実施することで、当選番号が３６～３８のいずれかに決定されたときに、遊技者が報知された押し順に従ってストップスイッチを操作した場合は、９枚役（入賞Ｑ～Ｒのいずれか）が入賞し、特別図柄０１～０３の表示を回避することができるため、現在のＲＴ状態（ＲＴ１～４のいずれか）から非ＲＴへ移行してしまうことがない（図１３参照）。

【０３９３】

なお、上述した共通処理３では、９枚役が入賞する押し順として第１停止操作すべきストップスイッチを遊技者に報知するようにしているが、例えば、図３９の共通処理２におけるステップＳ５６０およびＳ５６２と同様の処理を行うことで、６択ナビを行ってもよい。その場合、第２、第３停止操作すべきストップスイッチを主制御手段１００ではなく、副制御手段２００で決定してもよい。

【０３９４】

＜フリーズ抽選処理の説明＞

次に、図２７のステップＳ２８で実行されるフリーズ抽選処理の内容について、図４１に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段１００は、ステップＳ２８のフリーズ抽選処理を開始すると、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が２２～２７（入賞－Ｂ～Ｇ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ５９０）。決定された当選番号が２２～２７のいずれかであった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は第１フリーズ抽選を行う（ステップＳ５９２）。この第１フリーズ抽選は、フリーズ演出を実行しない（はずれ）、フリーズ演出Ａを実行する（当選１）、または、フリーズ演出Ｂを実行する（当選２）のいずれか１つを決定する。なお、フリーズ演出Ｂよりもフリーズ演出Ａの方が実行する確率が高く設定されている。

【０３９５】

そして、主制御手段１００は第１フリーズ抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ５９４）、第１フリーズ抽選に当選したときは判断結果がＹＥＳになって、実行すること

が決定されたフリーズ演出の種類に応じたフリーズ番号を定める（ステップＳ５９６）。すなわち、フリーズ演出Ａの実行が決定されたときはフリーズ番号を１にし、フリーズ演出Ｂの実行が決定されたときはフリーズ番号を２にする。また、第１フリーズ抽選にはずれたときは判断結果がＮＯになって、フリーズ番号を０に定める（ステップＳ５９８）。そして、ステップＳ５９６またはＳ５９８の処理によって決定したフリーズ番号をリングバッファに保存して（ステップＳ６００）、図４１に示したフリーズ抽選処理を終了し、図２７のステップＳ３０の判断処理へ移行する。

【０３９６】

前述したステップＳ５９０の判断処理において、決定された当選番号が２２～２７のいずれでもなかったときは、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、決定された当選番号が３２であるか否かを判断する（ステップＳ６０２）。ここで、決定された当選番号が３２でなかった場合は判断結果がＮＯとなり、前述したステップＳ５９８へ移行してフリーズ番号を０に定め、ステップＳ６００へ移行してフリーズ番号０をリングバッファに保存した後、図４１に示したフリーズ抽選処理を終了し、図２７のステップＳ３０の判断処理へ移行する。

【０３９７】

これに対して、当選番号が３２に決定された場合は、判断結果がＹＥＳとなって、第２フリーズ抽選を行う（ステップＳ６０４）。この第２フリーズ抽選は、フリーズ演出を実行しない（はずれ）、または、フリーズ演出Ｂを実行する（当選）のいずれか１つを決定する。なお、第２フリーズ抽選においてフリーズ演出Ｂの実行が選択される確率は、ステップＳ５９２の第１フリーズ抽選において、フリーズ演出ＡまたはＢを実行する確率よりも高く設定されている。

【０３９８】

そして、主制御手段１００は第２フリーズ抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳ６０４）、第２フリーズ抽選に当選したときは判断結果がＹＥＳになって、フリーズ番号を２に定める（ステップＳ６０８）。すなわち、第２フリーズ抽選に当選したときは、必ずフリーズ演出Ｂが実行される。そして、フリーズ番号２をリングバッファに保存して（ステップＳ６１０）、図４１に示したフリーズ抽選処理を終了し、図２７のステップＳ３０の判断処理へ移行する。また、第２フリーズ抽選にはずれたときは、ステップＳ６０６の判断結果がＮＯになり、主制御手段１００はステップＳ５９６の処理へ移行してフリーズ番号を０にして、ステップＳ６６００の処理により、フリーズ番号０がリングバッファに保存される。

【０３９９】

上述したフリーズ抽選処理は、図２７に示した遊技進行メイン処理のステップＳ２８で実行され、同図のステップＳ５４の処理によって入賞・再遊技当選番号（またはマスク番号）がリングバッファに保存されるよりも早い段階で、フリーズ番号がリングバッファに保存される。これにより、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号よりも先にフリーズ番号が副制御手段２００に送信されることになる。

【０４００】

＜押し順表示処理の説明＞

次に、図２７のステップＳ３８で実行される押し順表示処理の内容について、図４２（ａ）に示すフローチャートを参照して説明する。まず主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている押し順フラグのオン／オフ状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ６３０）。押し順フラグがオンになっていた場合は、入賞・再遊技当選番号に基づいて押し順番号を決定する。具体的には、ＲＯＭに記憶されている押し順番号を設定するための押し順番号指定テーブルと、入賞・再遊技当選番号とに基づいて決定する（ステップＳ６３１）。

【０４０１】

ここで、押し順番号指定テーブルとは、例えば図４２（ｂ）に示すように、入賞・再遊技当選番号に対応した押し順番号が定められており、例えばアドレスＹには入賞・再遊技

当選番号０に対応する押し順番号「０」が定められ、アドレス（Ｙ＋１）には入賞・再遊技当選番号１に対応する押し順番号「０」が定められ、アドレス（Ｙ＋２）には入賞・再遊技当選番号２に対応する押し順番号「０」が定められ、アドレス（Ｙ＋３）には入賞・再遊技当選番号３に対応する押し順番号「１」が定められ、アドレス（Ｙ＋４）には入賞・再遊技当選番号４に対応する押し順番号「２」が定められ、アドレス（Ｙ＋Ｌ）には入賞・再遊技当選番号Ｌに対応する押し順番号「ｎ」が定められている。

【０４０２】

ここで、対応する押し順番号とは、入賞・再遊技当選番号が再遊技役に対応し、且つ、ＲＴの変動契機となっている役（当選番号３～２０）に関しては、ＲＴを変動させるための有利な押し順の押し順番号を指し、入賞・再遊技当選番号が小役に対応するものであって、且つ、操作順序によって払出しが異なる役（当選番号２２～３８）に関しては、最も払出しが多い役を入賞させるための有利な押し順の押し順番号を指す。

【０４０３】

詳細な処理としては、入賞・再遊技当選番号を第１のレジスタ（例えばＡレジスタ）に記憶し、押し順番号指定テーブルの先頭アドレスを第２のレジスタ（例えばＨＬレジスタ）に記憶し、第１のレジスタと第２のレジスタとの演算処理によって押し順番号指定テーブルから押し順番号を取得する。具体的には、ＨＬレジスタにＡレジスタを加算し、加算によって得られたアドレスのデータをＡレジスタに取得する。得られた押し順番号は、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶する（ステップＳ６３２）。

【０４０４】

次に、得られた押し順番号が０であるか否かを判断する（ステップＳ６３３）。主制御手段１００が、押し順番号が０でない（ＮＯ）と判断したときは、取得した押し順番号に所定値（Ｅ０Ｈ）を加算し（ステップＳ６３４）、その加算結果を示すデータをＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶する（ステップＳ６３５）。この処理によってＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶されたデータは、所定の表示器（獲得枚数表示器２８）に押し順番号に対応する表示態様を指定するためのオフセット値となる。

【０４０５】

これに対して、ステップＳ６３３の判断処理で、主制御手段１００が、押し順番号が０である（ＹＥＳ）と判断したときは、ステップＳ６３４およびＳ６３５の処理を行うことなく、図４２の押し順表示処理を終了する。これにより、アドレスＦ０１８に記憶されたデータは更新されず、獲得枚数表示器２８の表示内容は、遊技開始時の状態が維持される。

【０４０６】

このように、押し順を報知する遊技の場合には、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている入賞・再遊技当選番号をオフセット値として押し順番号指定テーブルを用いて押し順番号を決定する。これにより、プログラムの容量を圧迫することなく簡単な処理で押し順番号の決定、および、押し順番号を所定の表示器を用いて報知するための情報の決定を行うことができる。

【０４０７】

なお、図２８～図４０には個別の処理毎に押し順を決定し押し順を保存しているが、図２８～図４０の「押し順番号を保存」とは説明上分かりやすく記載しているものであり、実際に押し順番号を保存している処理は、図４２に示す処理で行われている。もちろん、図２８～図４０のように個別の処理毎に押し順を決定し押し順を保存しても良い。また、図１５（ｃ）に示した４つのＬＥＤによって押し順番号を表示する場合は、押し順番号を２進法の数値で表し、「０」の値を示す桁を消灯し「１」の値を示す桁を点灯させる表示態様となる。さらに、図１５（ｄ）に示したように、７セグ表示器のセグメントａ～ｇと、押し順番号および当選番号の値を２進法の数値で表したときの各ビットと、を対応させ、「０」の値を示すビットを消灯し「１」の値を示すビットを点灯させる表示態様となる。

【０４０８】

そして、ステップＳ６３５の処理によってＲＷＭのアドレスＦ０１８に押し順番号を表す表示態様のオフセット値を記憶させると、主制御手段１００は、図４２（ａ）に示す押し順表示処理を終了して図２７に示すステップＳ４０の処理へ移行する。

【０４０９】

これに対して、ステップＳ６３０の判断処理において、押し順フラグがオフになっていた場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ６３５の処理によって所定の表示器に表示された表示内容（押し順番号に関する情報）を非表示にすることを示す値（ＦＦＨ）をＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶する（ステップＳ６３６）。ここで、押し順番号に関する情報を非表示にする方法としては、例えば図１５（ｂ）に示したように、獲得枚数数表示器２８に押し順番号を表示する場合は、「００」という値を表示してもよいし、消灯させてもよい。また、図１５（ｃ）に示した４つのＬＥＤの場合は消灯させることが考えられる。また、ステップＳ６３０の判断結果がＮＯになったときに、ステップＳ６３６を行うことなく、直ちに図４２（ａ）の押し順表示処理を終了させてもよい。

【０４１０】

なお、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するためのオフセット値を主制御手段１００のＲＷＭのアドスレＦ０１８（払出枚数表示およびエラーコード表示と同じアドレス）に記憶させていたが、押し順番号の専用アドレスを設け、当該専用アドレスに押し順番号を表示するためのオフセット値を記憶させるようにしてもよい。また、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するためのオフセット値を、押し順番号データを記憶するＲＷＭアドレスＦ０１Ａに記憶されたデータとしてもよい（その場合、上位桁は消灯又は０が表示される）。さらに、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するためのオフセット値を、押し順番号データを記憶するＲＷＭアドレスＦ０１Ａに記憶されたデータに特定値（例えばＥ０Ｈ）を加算した値としてもよい。

【０４１１】

＜遊技終了チェック処理の説明＞

次に、図２７のステップＳ６６で実行される遊技終了チェック処理の内容について、図４３～図４６に示すフローチャートを参照して説明する。遊技終了チェック処理は大別すると、メインモードの移行を制御するための処理と、ＲＴ状態の移行を制御するための処理とに分けることができる。

【０４１２】

（ａ）メインモードの移行制御

（ａ－１）メインモード１における処理

主制御手段１００が遊技終了チェック処理を開始すると、まずは現在のメインモードが１であるか否かを判断する（ステップＳ６４０）。メインモードが１のときはステップＳ６４０の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に保存されているＡＴ前兆フラグのオン／オフ状態がオンになっているか否かを判断する（ステップＳ６４２）。ＡＴ前兆フラグオンになっていた場合は判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている現在のメインモードの値を１から３に更新する（ステップＳ６４４）。

【０４１３】

そして、図２８に示した非ＡＴ状態処理のステップＳ１２６の処理によってＲＷＭに記憶されたＡＴ前兆ゲーム数δの値を読み出し（ステップＳ６４６）、ＡＴ前兆ゲーム数を計数するためのＡＴ前兆ゲーム数ＡＴＺＣＮＴの値にδの値をセットする（ステップＳ６４８）。また、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているＡＴ前兆フラグの状態をオフに更新し（ステップＳ６５０）、さらにチャンスゾーン移行フラグ（以下、「ＣＺ移行フラグ」ともいう。）の状態もオフに更新する（ステップＳ６５２）。

【０４１４】

次に主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているチャンスゾーンゲーム数ＣＺＣＮＴの値を０にクリアし（ステップＳ６５４）、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている高確モード移行フラグの状態をオフに更新する（ステップＳ６５６）。そして

、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し（ステップＳ６５８）、後に詳細なフローチャートを参照して詳しく説明するＲＴ移行処理を実行する（ステップＳ６６０）。ステップＳ６６０のＲＴ移行処理が終了すると、図４３の遊技終了チェック処理が終了し、すなわち、図２７に示す遊技進行メインのステップＳ６６の遊技終了チェック処理が終了し、次の遊技を開始するためにステップＳ１０の遊技開始処理へ移行する。

【０４１５】

次に前述したステップＳ６４２の判断処理において、ＡＴ前兆フラグの状態がオフであった場合は、判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されているチャンスゾーンのゲーム数ＣＺＣＮＴ（図２８のステップＳ１０４参照）の値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ６６２）。チャンスゾーンのゲーム数ＣＺＣＮＴの値が１以上であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、記憶されていたＣＺＣＮＴの値から１を減算する（ステップＳ６６４）。次に主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されているチャンスゾーン移行フラグ（以下、「ＣＺ移行フラグ」ともいう。）の状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ６６６）。なお、ステップＳ６６２の判断処理において、ＣＺＣＮＴの値が０だった場合は、判断結果がＮＯとなり、ステップＳ６６４の処理を行うことなく直ちにステップＳ６６６の判断処理を行う。

【０４１６】

ステップＳ６６６の判断処理において、ＣＺ移行フラグの状態がオンであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、図２８のステップＳ１１４でＲＷＭに記憶されたチャンスゾーンゲーム数γの値を読み出す（ステップＳ６６８）。そして、ＲＷＭに記憶されているチャンスゾーンのゲーム数ＣＺＣＮＴの値をγに更新し（ステップＳ６７０）、ＲＷＭに記憶されているＣＺ移行フラグの状態をオフに更新する（ステップＳ６７２）。次に主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている高確モード移行フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ６７４）。ここで、ステップＳ６６６の判断結果がＮＯになった（ＣＺ移行フラグがオフだった）場合は、ステップＳ６６８～Ｓ６７２の処理を行うことなく、ステップＳ６７４の判断処理へ移行する。

【０４１７】

ステップＳ６７４の判断処理において、高確モード移行フラグの状態がオンである場合は、ＲＷＭに記憶されている現在のメインモードの値を１から２に更新する（ステップＳ６７８）。そして、メインモード２に滞在することができる残り遊技回数ＭＭ２ＣＮＴの値を２０に更新する（ステップＳ６８０）。そして、前述したステップＳ６５６の処理へ進み、高確モード移行フラグの状態をオフにした後、ステップＳ６５８へ進み押し順フラグの状態をオフにした後、ステップＳ６６０のＲＴ移行処理を終えると、図４３の遊技終了チェック処理（図２０のステップＳ６６）が終了し、次の遊技を開始するためにステップＳ１０の遊技開始処理へ移行する。なお、ステップＳ６７４の判断処理で高確モード移行フラグがオフだった場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ６７８～Ｓ６８０の処理を行うことなく、ステップＳ６５６の処理へ移行する。

【０４１８】

（ａ－２）メインモード２における処理

前述したステップＳ６４０の判断処理において、現在のメインモードが２～４のいずれかであった場合は判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は現在のメインモードが２であるか否かを判断する（ステップＳ６８２）。メインモードが２のときはステップＳ６８２の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に保存されているＡＴ前兆フラグのオン／オフ状態がオンになっているか否かを判断する（ステップＳ６８４）。ＡＴ前兆フラグオンになっていた場合は判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている現在のメインモードの値を２から３に更新する（ステップＳ６８６）。

【０４１９】

そして、ステップＳ６４６の処理と同様にＲＷＭに記憶されたＡＴ前兆ゲーム数δの値を読み出し（ステップＳ６８８）、ＡＴ前兆ゲーム数を計数するカウンタにδの値をセッ

トする（ステップＳ６９０）。また、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているＡＴ前兆フラグの状態をオフに更新し（ステップＳ６９２）、ＣＺ移行フラグの状態もオフに更新する（ステップＳ６９４）。次いで、ＲＡＭの所定記憶領域に記憶されているチャンスゾーンゲーム数ＣＺＣＮＴの値を０にクリアし（ステップＳ６９６）、さらに前述したＭＭ２ＣＮＴの値も０にクリアする（ステップＳ６９８）。そしてステップＳ６５８へ移行して、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し、ステップＳ６６０のＲＴ移行処理を実行した後、図４３の遊技終了チェック処理を終了する。

【０４２０】

次に前述したステップＳ６８２の判断処理において、ＡＴ前兆フラグの状態がオフであった場合は、判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されているＣＺＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ７００）。ＣＺＣＮＴの値が１以上であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、記憶されていたＣＺＣＮＴの値から１を減算する（ステップＳ７０２）。次に主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されているＣＺ移行フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ７０４）。なお、ステップＳ７００の判断処理において、ＣＺＣＮＴの値が０だった場合は、判断結果がＮＯとなり、ステップＳ７０２の処理を行うことなく直ちにステップＳ７０４の判断処理を行う。

【０４２１】

ステップＳ７０４の判断処理において、ＣＺ移行フラグの状態がオンであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されているチャンスゾーンゲーム数γの値を読み出し（ステップＳ７０６）、ＲＷＭに記憶されているＣＺＣＮＴの値をγに更新する（ステップＳ７０８）。そして、ＣＺ移行フラグの状態をオフに更新し（ステップＳ７１０）、ＲＷＭに記憶されているＭＭ２ＣＮＴの値から１を減算する（ステップＳ７１２）。ここで、ステップＳ７０４の判断結果がＮＯになった（ＣＺ移行フラグがオフだった）場合は、ステップＳ７０６～Ｓ７１０の処理を行うことなく、ステップＳ７１２の処理へ移行する。

【０４２２】

次いで主制御手段１００は、ＭＭ２ＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断し（ステップＳ７１４）、ＭＭ２ＣＮＴの値が０であった場合は判断結果がＮＯとなり、現在のメインモードを１に更新する（ステップＳ７１６）。そして、ステップＳ６５８へ移行して、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し、ステップＳ６６０のＲＴ移行処理を実行した後、図４３の遊技終了チェック処理を終了する。これに対して、ステップＳ７１４の判断処理において、ＭＭ２ＣＮＴの値が１以上であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、直ちにステップＳ６５８へ移行して、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し、ステップＳ６６０へ進み、ＲＴ移行処理を実行した後、図４３の遊技終了チェック処理を終了する。

【０４２３】

（ａ－３）メインモード３における処理

前述したステップＳ６８２の判断処理において、現在のメインモードが３または４のいずれかであった場合は判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は図４４のフローチャートの処理を行う。すなわち、まず現在のメインモードが３であるか否かを判断する（ステップＳ７２０）。メインモードが３のときはステップＳ７２０の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に保存されているＡＴ前兆ゲーム数ＡＴＺＣＮＴの値から１を減算する（ステップＳ７２２）。

【０４２４】

次に主制御手段１００は、ＡＴ前兆ゲーム数ＡＴＺＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ７２６）。ＡＴＺＣＮＴの値が１以上であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフにして（ステップＳ７２６）、図４３のステップＳ６６０のＲＴ移行処理を行う。これに対してＡＴＺＣＮＴの値が０であった場合は判断結果がＮＯとなり、押し順フラグの状態をオンにして（ステップＳ７２８）、現在のＲＴ状態を３から４に更新してから（ステップＳ７３０）、図４３の

ステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。なお、ステップＳ７２８およびステップＳ７３の処理を行う順序を入れ替えてもよい。

【０４２５】

（ａ－４）メインモード４における処理

前述したステップＳ７２０の判断処理において、現在のメインモードが４のであった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態がＲＴ５または６のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ７３２）。現在のＲＴ状態がＲＴ５または６のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、図４３のステップＳ６６０のＲＴ移行処理を行う。このように本実施形態では、現在のＲＴ状態がＲＴ５または６のいずれかであるときは、ＡＴフラグがオンであっても、ＡＴ遊技の残りゲーム数を変更することがないため、ＢＢ０１に当選してもＡＴフラグをオフに更新しないようにしている。

【０４２６】

これに対して、現在のＲＴ状態が非ＲＴまたはＲＴ１～４のいずれかであった場合は判断結果がＮＯとなり、次にＲＷＭに記憶されているＡＴフラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ７３４）。ここで、ＡＴフラグは、ＡＴ遊技中であるか否かを示すフラグであり、オンのときはＡＴ遊技中であることを示し、オフのときはＡＴ遊技中ではないことを示している。以下、ＡＴフラグがオンのときに行う処理と、オフのときに行う処理とに分けて説明する。

【０４２７】

（ＡＴフラグがオフのときの処理）

ステップＳ７３４の判断処理で、ＡＴフラグがオフのときは判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ７３６）。ここで、当選番号１５～２０は、ＲＴ３または４のときに当選する可能性があり（図４参照）、かつ、ＲＴ３からＲＴ４へ移行する再遊技０８の図柄組合せが、押し順に応じて表示される（図１０（ｃ），図１３参照）。

【０４２８】

ステップＳ７３６の判断処理において、当選番号が１５～２０のいずれにも決定されなかった場合、判断結果はＮＯとなり、次にＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されている押し順番号（すなわち、今回の遊技で報知された押し順番号）の値が１～９のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ７３８）。何らかの押し順番号（または押し順番号に応じた押し順）が報知されていた場合は、判断結果がＹＥＳとなり、次にＲＷＭに記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致するか否かを判断する（ステップＳ７４０）。

【０４２９】

ステップＳ７４０の判断処理において、ＲＷＭに記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致なかった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されているＡＴフラグの状態をオンに更新する（ステップＳ７４２）。なお、このステップＳ７４２の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＡＴ信号を、オンにするための制御を行ってもよい。また、これに限らず、ＡＴフラグがオン、かつ、ＲＴ状態が特定のＲＴ（例えばＲＴ４）に移行したときに、上述したＡＴ信号を出力するようにしてもよい。前述したステップＳ７３６の判断処理で、当選番号が１５～２０のいずれかに決定された場合は、判断結果がＹＥＳとなり、直ちにステップＳ７４２の処理が行われる。

【０４３０】

そして、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されているＡＴ遊技中のゲーム回数をカウントするためのＡＴ遊技ゲーム数ＡＴＣＮＴの値に５０をセットし（ステップＳ７４４）、図４３のステップＳ６６０のＲＴ移行処理に進む。なお、ステップＳ７３８の判断処理において、判断結果がＮＯになった場合（押し順番号が０または１０～１３だったとき）

、または、ステップＳ７４０の判断処理において、判断結果がＹＥＳになった場合（遊技者が報知された押し順でストップスイッチを操作した場合）は、ステップＳ７４２およびＳ７４４の処理を行うことなく直ちに図４３のステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。

【０４３１】

このように、メインモード４において、役抽選処理で当選番号１５～２０のいずれかに決定された場合（ステップＳ７３６（ＹＥＳ））、または当選番号１５～２０以外のいずれかに決定され、かつ、報知された押し順に従ってストップスイッチが操作されなかった場合は、ＡＴ遊技が開始される。ここで、メインモード４で（ステップＳ７２０，ＮＯ）、ＡＴフラグがオフのときに（ステップＳ７３４，ＮＯ）、当選番号１５～２０（再遊技Ｏ～Ｔ）のいずれかに決定された場合（ステップＳ７３６，ＹＥＳ）、報知された押し順と、操作された押し順との一致を判断することなくＡＴフラグをオンにするのは、有利な状態がいつまでも継続してしまうのを避けるためである。

【０４３２】

すなわち、当選番号１５～２０はＲＴ状態がＲＴ３のときにも決定される可能性があり、かつ、ＲＴ３は、ＲＴ４と同様に再遊技役の合成当選確率が非常に高く設定されている（図４参照）。ここで、ＲＴ３からＲＴ４への移行条件は、再遊技０８の入賞になっている（図１３参照）。また、メインモード４の終了条件は、ＡＴ遊技開始後、所定ゲーム数（５０ゲーム＋上乗せゲーム数）を消化することである（図１４参照）。よって、例えばＡＴ遊技の開始条件を「再遊技Ｏ～Ｔのいずれかが決定されたときに、再遊技０８が入賞すること」（図１０（ｃ）参照）と定めた場合、ＲＴ３かつメインモード４の状態のときに、遊技者が再遊技０８の入賞を回避させれば、再遊技の当選確率が非常に高い状態（ＲＴ３）で、かつ、９枚役が入賞する押し順が報知される状態（図３０のＡＴ準備中処理内の共通処理１（図３１）参照）を維持することが可能になってしまう。このため、本実施形態では、役抽選処理で再遊技Ｏ～Ｔのいずれかが決定された場合は、再遊技０８が入賞したか否かに関わらず、ＡＴフラグをオンにしている。

【０４３３】

（ＡＴフラグがオンのときの処理）

ステップＳ７３４の判断処理で、ＡＴフラグがオンのときは判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶された特化ゾーンが終了するまでの残り遊技回数ＴＺＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳ７４６）。ＴＺＣＮＴの値が１以上である場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＴＺＣＮＴの値から１を減算した後（ステップＳ７４８）、図４３のステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。

【０４３４】

これに対して、ステップＳ７４６の判断処理で、ＴＺＣＮＴの値が０のときは、判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳ７５０）。特化ゾーン移行フラグの状態がオフであった場合は、判断結果がＮＯとなり、ＲＷＭに記憶されているＡＴ遊技ゲーム数ＡＴＣＮＴの値から１を減算する（ステップＳ７５２）。そして、ＡＴＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断し（ステップＳ７５４）、１以上であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、図４３のステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。これに対してＡＴＣＮＴの値が０であった場合は、判断結果がＮＯとなり、ＡＴ遊技を終了する際の処理を行う。

【０４３５】

すなわち、ＲＷＭに記憶されているＡＴフラグの状態をオフに更新し（ステップＳ７５６）、メインモード１と２のいずれに移行するのかを決定するメインモード移行抽選を行う（ステップＳ７５８）。なお、ステップＳ７５６の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＡＴ信号を、オフにするための制御を行ってもよい。また、ステップＳ７５８で行うメインモード移行抽選では、メインモード２に移行す

る確率よりもメインモード１へ移行する確率の方が高く設定されているが、各々の確率は、例えば、前述した設定値や、当該遊技で決定された当選番号などに応じて異ならせてもよい。ステップＳ７５８のメインモード移行抽選で、メインモード２に当選すると、判断結果がＹＥＳとなりＲＷＭに記憶されている現在のメインモードを示す情報を、メインモード２に更新する（ステップＳ７６２）。一方、メインモード１に当選したときは、判断結果がＮＯとなり、現在のメインモードを示す情報をメインモード１に更新する（ステップＳ７６４）。ステップＳ７６２またはＳ７６４の処理を行うと、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新し（ステップＳ７６６）、図４３のステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。

【０４３６】

前述したステップＳ７５０の判断処理で、ＲＷＭに記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態がオンになっていた場合は、判断結果がＹＥＳとなり、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が９～２０（再遊技－Ｊ～Ｎ，Ｏ～Ｔ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ７３６）。ここで、当選番号９～１４は、ＲＴ２のときに当選する可能性があり（図４参照）、かつ、ＲＴ２からＲＴ３へ移行する再遊技０６の図柄組合せが、押し順に応じて表示される（図１０（ｂ），図１３参照）。また、当選番号１５～２０は、ＲＴ３または４のときに当選する可能性があり（図４参照）、かつ、ＲＴ３からＲＴ４へ移行する再遊技０８の図柄組合せが、押し順に応じて表示される（図１０（ｃ），図１３参照）。

【０４３７】

ステップＳ７６８の判断処理において、当選番号が９～２０のいずれにも決定されなかった場合、判断結果はＮＯとなり、次にＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されている押し順番号（すなわち、今回の遊技で報知された押し順番号）の値が１～９のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ７７０）。何らかの押し順番号（または押し順番号に応じた押し順）が報知されていた場合は、判断結果がＹＥＳとなり、次にＲＷＭ記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致するか否かを判断する（ステップＳ７７２）。

【０４３８】

ステップＳ７７２の判断処理において、ＲＷＭ記憶されていた押し順番号と、実際に遊技者が操作したストップスイッチの押し順とが一致なかった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶されている特化ゾーン移行フラグの状態をオフに更新する（ステップＳ７７４）。なお、前述したステップＳ７６８の判断処理で、当選番号が９～２０のいずれかに決定された場合は、判断結果がＹＥＳとなり、直ちにステップＳ７７４の処理が行われる。

【０４３９】

次いで主制御手段１００は、特化ゾーンが終了するまでの残り遊技回数ＴＺＣＮＴの値に１０をセットし（ステップＳ７７６）、ＲＷＭに記憶されているＡＴ遊技ゲーム数ＡＴＣＮＴの値から１を減算してから（ステップＳ７７８）、図４３のステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。ここで、特化ゾーン移行フラグがオンのときに、当選番号が９～２０（再遊技Ｊ～Ｎ，Ｏ～Ｔ）のいずれかに決定された場合（ステップＳ７３６，ＹＥＳ）、報知された押し順と、操作された押し順との一致を判断することなくＴＺＣＮＴの値に１０をセットするのは、有利な状態がいつまでも継続してしまうのを避けるためである。

【０４４０】

基本的に特化ゾーン移行フラグがオンのときは、ＡＴフラグがオンであってもＡＴ遊技の残りゲーム数の減算を行わないようにしている。そのため、例えば特化ゾーンへの移行を「再遊技Ｊ～Ｎ，Ｏ～Ｔのいずれかが決定されたときに、再遊技０６が入賞すること」と定めた場合、当選番号が９～２０（再遊技Ｉ～Ｔ）のいずれかに決定された場合に遊技者が再遊技０６の入賞を回避させれば、ＡＴ遊技の残りゲーム数の減算を行わない状態を維持することが可能になってしまうからである。

【０４４１】
一方、ステップＳ７７０の判断処理において、判断結果がＮＯになった場合（押し順番号が０または１０～１３だったとき）、または、ステップＳ７７２の判断処理において、判断結果がＹＥＳになった場合（遊技者が報知された押し順でストップスイッチを操作した場合）は、ステップＳ７７４～Ｓ７７８の処理を行うことなく直ちに図４３のステップＳ６６０へ移行してＲＴ移行処理を行う。
【０４４２】
（ｂ）ＲＴ移行処理
次に図４３の遊技終了チェック処理におけるステップＳ６６０のＲＴ移行処理の内容について、図４５および図４６のフローチャートを参照しつつ説明する。
【０４４３】
（ｂ－１）非ＲＴまたはＲＴ１における処理
主制御手段１００が、図４３に示したステップＳ６６０のＲＴ移行処理を開始すると、図４５に示すＲＴ移行処理を開始し、まず、現在のＲＴ状態が非ＲＴまたはＲＴ１であるか否かを判断する（ステップＳ７９２）。現在のＲＴ状態が非ＲＴまたはＲＴ１であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が３～８（再遊技－Ｃ～Ｈ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ７９４）。決定された当選番号が３～８のいずれでもない場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ８３０へ移行して後述する共通処理４を実行する。
【０４４４】
ステップＳ７９４の判断処理において、決定された当選番号が３～８のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、再遊技０５に対応する図柄組合せ（図６（ｂ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ７９６）。入賞ラインＬ上に再遊技０５に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、図４５のＲＴ移行処理を終了し、さらに図４３の遊技終了チェック処理も終了して、図２７のステップＳ１０へ移行する。これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０５に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ１からＲＴ２に更新し（ステップＳ７９８）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。
【０４４５】
（ｂ－２）ＲＴ２における処理
ステップＳ７９２の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ２～６のいずれかであった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態がＲＴ２であるか否かを判断する（ステップＳ８００）。現在のＲＴ状態がＲＴ２であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が９～１４（再遊技－Ｉ～Ｎ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ８０２）。決定された当選番号が９～１４のいずれでもない場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ８３０へ移行して後述する共通処理４を実行する。
【０４４６】
ステップＳ８０２の判断処理において、決定された当選番号が９～１４のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、再遊技０６に対応する図柄組合せ（図６（ｂ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８０４）。入賞ラインＬ上に再遊技０６に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ２からＲＴ３に更新し（ステップＳ８０６）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。
【０４４７】
これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０６に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、次に再遊技０２に対応する図柄組合せ（図６（ｂ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８０８）。入賞ラインＬ上に再遊

技０２に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ２からＲＴ１に更新し（ステップＳ８１０）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０２に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４４８】

（ｂ－３）ＲＴ３における処理

ステップＳ８００の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ３～６のいずれかであった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態がＲＴ３であるか否かを判断する（ステップＳ８１２）。現在のＲＴ状態がＲＴ３であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ８１４）。決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ８３０へ移行して後述する共通処理４を実行する。

【０４４９】

ステップＳ８１４の判断処理において、決定された当選番号が１５～２０のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、再遊技０８に対応する図柄組合せ（図６（ｂ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８１６）。入賞ラインＬ上に再遊技０８に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ３からＲＴ４に更新し（ステップＳ８１８）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４５０】

これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０８に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、次に再遊技０４に対応する図柄組合せ（図６（ｂ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８２０）。入賞ラインＬ上に再遊技０４に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ３からＲＴ１に更新し（ステップＳ８２２）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０４に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４５１】

（ｂ－４）ＲＴ４における処理

ステップＳ８１２の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ４～６のいずれかであった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態がＲＴ４であるか否かを判断する（ステップＳ８２４）。現在のＲＴ状態がＲＴ４であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、図２０のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が１５～２０（再遊技－Ｏ～Ｔ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ８２８）。決定された当選番号が１５～２０のいずれでもない場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳ８３０へ移行して後述する共通処理４を実行する。

【０４５２】

ステップＳ８２８の判断処理において、決定された当選番号が１５～２０のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、再遊技０６に対応する図柄組合せが入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８３２）。入賞ラインＬ上に再遊技０６に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ４からＲＴ３に更新し（ステップＳ８３４）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４５３】

これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０６に対応する図柄組合せが揃わなかった場合

は、判断結果がＮＯとなり、次に再遊技０４に対応する図柄組合せが入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８３６）。入賞ラインＬ上に再遊技０４に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ４からＲＴ１に更新し（ステップＳ８３８）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上に再遊技０４に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４５４】

（ｂ－５）ＲＴ５における処理

ステップＳ８２４の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ５または６であった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態がＲＴ５であるか否かを判断する（ステップＳ８４０）。現在のＲＴ状態がＲＴ５であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、ＢＢ０１に対応する図柄組合せ（図６（ａ）参照）が入賞ラインＬ上に揃ったか否かを判断する（ステップＳ８４２）。入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ５からＲＴ６に更新し（ステップＳ８４４）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図４５のＲＴ移行処理を終了する。なお、ステップＳ８４４の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＢＢ信号を、オンにするための制御を行ってもよい。

【０４５５】

（ｂ－６）ＲＴ６における処理

ステップＳ８４０の判断処理において、現在のＲＴ状態がＲＴ６であった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００はボーナスゲーム中に払い出されたメダルの合計枚数が４５０枚を超えたか否かを判断する（ステップＳ８４６）。払い出されたメダルの合計枚数が４５０枚を超えていなかった場合は判断結果がＮＯとなり、そのまま図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、払い出されたメダルの合計枚数が４５０枚を超えたときは判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ６から非ＲＴに更新する（ステップＳ８４８）。なお、ステップＳ８４８の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＢＢ信号を、オフにするための制御を行ってもよい。

【０４５６】

そして、主制御手段１００は、現在のメインモードが４であるか否かを判断し（ステップＳ８５０）、現在のメインモードが４でなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、現在のメインモードが４であった場合は、ステップＳ８５０の判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオンに更新した後（ステップＳ８５２）、図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４５７】

（共通処理４の説明）

次に図４６に示すフローチャートを参照して、図４５に示したＲＴ移行処理のステップＳ３８０で非ＲＴおよびＲＴ１～４のときに共通して実行される共通処理４の内容について説明する。主制御手段１００は、まず、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が３６～３８（入賞－Ｐ～Ｒ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳ８６０）。決定された当選番号が３６～３８のいずれかに決定された場合は判断結果がＹＥＳとなり、入賞ラインＬ上に特別図柄０１～０３（図１２参照）のいずれかの図柄組合せが揃ったか否かを判断する（ステップＳ８６２）。

【０４５８】

入賞ラインＬ上に特別図柄０１～０３（図１２参照）のいずれかの図柄組合せが揃った場合は、ステップＳ８６２の判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲ

Ｔ状態をＲＴ５に更新し（ステップＳ８６４）、図４６の共通処理４を終了して、さらに図４５のＲＴ移行処理を終了する。これに対して、入賞ラインＬ上に特別図柄０１～０３のいずれの図柄組合せも揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、そのまま図４６の共通処理４および図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４５９】

前述したステップＳ８６０の判断処理において、決定された当選番号が３６～３８のいずれでもなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、次に主制御手段１００は、図２７のステップＳ１８における役抽選処理によって決定された当選番号が役物当選番号１であるか否かを判断する（ステップＳ８６６）。役物当選番号１が決定されなかった場合は、ステップＳ８６６の判断結果がＮＯとなり、そのまま図４６の共通処理４および図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４６０】

また、ステップＳ８６６の判断処理において、役物当選番号１が決定された場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００は、入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃ったか否かを判断する（ステップＳ８６８）。入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃った場合は、判断結果がＹＥＳとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ６に更新する（ステップＳ８７０）。なお、ステップＳ８７０の処理において、図３に示した外部集中端子基板８４を介して外部へ出力するＢＢ信号を、オンにするための制御を行ってもよい。

【０４６１】

ステップＳ８６８の判断処理において、入賞ラインＬ上にＢＢ０１に対応する図柄組合せが揃わなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、ＲＷＭに記憶されている現在のＲＴ状態をＲＴ５に更新する（ステップＳ８７２）。そして、ステップＳ８７０またはＳ８７２の処理を終えると、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態をオフに更新してから（ステップＳ８７４）、図４６の共通処理４および図４５のＲＴ移行処理を終了する。

【０４６２】

このように、図４３～図４６の処理を行うことにより、図１３に示したＲＴ移行制御および図１４に示したメインモードの移行制御を実現している。なお、本実施形態では、ＲＴ５（ボーナス内部中）における出玉率を下げるために、ＲＴ５へ移行したとき（ステップＳ８６８，ＹＥＳ）は、押し順フラグをオフにしているが（ステップＳ８７４）、ＲＴ５へ移行した後も押し順フラグのオン状態を維持し、ボーナスゲームが開始されたときに押し順フラグの状態をオフにしてもよい。また、本実施形態のように、ＲＴ５へ移行したとき（ステップＳ８６８，ＹＥＳ）は、押し順フラグをオフにするが、別途カウンタを設け、ＲＴ５へ移行したときに、カウンタをセットし、このカウンタが０になるまでは、押し順フラグがオフであっても、押し順の報知が行われるようにしてもよい。

【０４６３】

＜復帰不可能エラー処理の説明＞

次に、図１７に示した各種エラーのうち、復帰不可能エラー（電断復帰エラー、設定値エラー、乱数エラー）が検出されたときに主制御手段１００が実行する復帰不可能エラー処理の内容について、図４７のフローチャートを参照して説明する。

【０４６４】

主制御手段１００は、復帰不可能エラーを検出すると、まず、後述するタイマ割込処理の開始を禁止する（ステップＳ８７０）。これにより、タイマ割り込みの周期（２．２３５ｍｓ）が来てもタイマ割込処理が実行されないため、ＲＷＭに記憶された各種データが更新または入出力されず、誤った情報を副制御手段２００や外部のホールコンピュータに送信されてしまうのを避けることができる。

【０４６５】

次に主制御手段１００は、出力ポート０から順に、全ての出力ポートをオフにする。すなわち、まず出力ポート０の出力端子Ｄ０～Ｄ７から００Ｈ（全ビットが「０」）を出力させる（ステップＳ８７２）。そして、次の出力ポート（出力ポート１）のアドレスをセ

ット（出力ポートを示すアドレスを「１」インクリメント）して（ステップＳ８７４）、全出力ポートから００Ｈを出力させたか否かを判断する（ステップＳ８７６）。全ての出力ポートから００Ｈを出力させていない（ＮＯ）と判断したときは、ステップＳ８７２の処理に戻り、ステップＳ８７４でセットしたアドレスによって指定される出力ポートの出力端子Ｄ０～Ｄ７から００Ｈを出力させる。

【０４６６】

このように、ステップＳ８７２～Ｓ８７６を繰り返し実行して、全ての出力ポート０～６をオフにすることにより、復帰不可能エラー処理が実行される前に出力されていたアクティブ信号がオフされることとなる。これにより、ＬＥＤの劣化やステッピングモータの焼き付き、いわゆるメダルの飲み込みなどを防ぐことができる。

【０４６７】

例えば、ブロッカ信号を出力している状況において復帰不可能エラーが発生した場合、当該処理を実行しないとブロッカ４５のオン状態（メダル流路を形成している状態）が続くことになる。これに対して、ステップＳ８７０の処理により、タイマ割込処理内で実行されるメダルの検知処理は行われないのでメダルが飲み込まれてしまう。

【０４６８】

次に主制御手段１００は、エラーコードの下位桁を表示するデジットを指定するデータをＣＰＵのＨレジスタにセットする（ステップＳ８７８）。具体的には、Ｈレジスタに０８Ｈ（００００１０００Ｂ）を記憶する。ここで、Ｈレジスタに記憶される値は、ＬＥＤ表示要求フラグ（図２３参照。）の値であり、その値（００００１０００Ｂ）は、デジット４（獲得枚数表示器２８の下位桁）について表示要求があることを示している。

【０４６９】

次に主制御手段１００は、エラーコードの上位桁を表示するデジットを指定するデータをＣＰＵのＤレジスタにセットする（ステップＳ８８０）。具体的には、Ｄレジスタに０４Ｈ（０００００１００Ｂ）を記憶する。Ｄレジスタに記憶される値も、ＬＥＤ表示要求フラグ（図２３参照。）の値であり、その値（０００００１００Ｂ）は、デジット３（獲得枚数表示器２８の上位桁）について表示要求あることを示している。また、ステップＳ８８０の処理ではＣＰＵのＥレジスタに７９Ｈ（０１１１１００１Ｂ）というデータがセットされる。このデータは獲得枚数表示器２８の上位桁に対するセグメントデータであり、表示態様は「Ｅ」となる（図１８参照。）。

【０４７０】

なお、獲得枚数表示器２８の下位桁に対するセグメントデータは、復帰不可能エラーが検出されたときに（すなわち、図４７の復帰不可能エラー処理が行われる前に）、検出された復帰不可能エラーに対応するエラーコードの、下位桁の表示態様を示すセグメントデータがＬレジスタにセットされる。すなわち、例えば電断復帰エラーが検出された場合は、図４７の復帰不可能エラー処理が行われる前に０６Ｈ（０００００１１０Ｂ）がＬレジスタにセットされる。このセグメントデータによる表示態様は「１」となる（図１８参照。）。

【０４７１】

また、設定値エラーが検出された場合は、図４７の復帰不可能エラー処理が行われる前に５ＢＨ（０１０１１０１１Ｂ）がＬレジスタにセットされる。このセグメントデータによる表示態様は「２」となる。さらに、乱数エラーが検出された場合は、図４７の復帰不可能エラー処理が行われる前に４ＦＨ（０１００１１１１Ｂ）がＬレジスタにセットされる。このセグメントデータによる表示態様は「３」となる。

【０４７２】

次に主制御手段１００は、ＬＥＤデジットをオフにする（ステップＳ８８２）。すなわち、出力ポート０を示すアドレスに（０００００００００Ｂ）を出力する処理である。したがって、ステップＳ８８２の処理が実行された時点では、デジット１～５に対する出力が「０」となり、すべての７セグメント表示器が消灯する。これにより、ＬＥＤのちらつきを防止することができる。そして、主制御手段１１０は、出力ポート１を示すアドレスに

Ｌレジスタの値を出力するエラー表示出力処理を行う（ステップＳ８８４）。Ｌレジスタの値は、獲得枚数表示器２８の下位桁の表示態様を示すセグメントデータの値であるが、この時点では全てのデジットがオフになっているため表示されない。

【０４７３】

次に主制御手段１００は、ＬＥＤデジットをオンにする（ステップＳ８８６）。すなわち、出力ポート０を示すアドレスにＨレジスタの値（０８Ｈ：００００１０００Ｂ）であり、この値が出力されることによってデジット４（獲得枚数表示器２８の下位桁）がオンとなる。そして、主制御手段１００は、表示ウェイトが終了したか否かを判断する（ステップＳ８８８）。ここで、表示ウェイトは、Ｂレジスタの値を「－１」減算し、Ｂレジスタの値が「０」となったか否かを判断する処理である。

【０４７４】

本実施形態では、ステップＳ８８８の処理開始時に、ＢレジスタにＦＦＨ（１０進法で「２５５」）」を設定し、内部システムクロックを１６ＭＨｚとしており、おおよそ、「１／内部システムクロック（１６ＭＨｚ）」×２５６×８（命令）＋α（その他命令）０．１２８ミリ秒の時間で、Ｂレジスタの値が「２５５」→「０」になるように設定されている。

【０４７５】

そして、Ｂレジスタの値が「０」になると、ステップＳ８８８の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００はＤＥレジスタの値とＨＬレジスタの値とを入れ替えて、獲得枚数表示器２８の下位桁の表示から上位桁の表示に（上位桁の表示を行っていた場合は下位桁の表示に）切り替える（ステップＳ８９０）。そして、ステップＳ８８２の処理へ戻り、以下、ステップＳ８８２～Ｓ８９０の処理を繰り返し実行する。

【０４７６】

これにより、一連のプログラム処理を繰り返し実行することによって、下位桁の表示と上位桁の表示とを交互に行うことができる。また、上位桁／下位桁の切替え周期は、約０．１２８ミリ秒となる。したがって、上位桁を０．１２８ミリ秒の間点灯させたら、次に下位桁を０．１２８ミリ秒の間点灯させる処理を繰り返す。

【０４７７】

例えば、獲得枚数表示器２８にエラーコード「Ｅ１」を表示する場合、上位桁（デジット３）に「Ｅ」を約０．１２８ｍｓの間表示した後（この間、下位桁（デジット４）は消灯）、デジット４に「１」を約０．１２８ｍｓの間表示する（この間、上位桁（デジット３）は消灯）。また、上位桁／下位桁の切替え周期は、タイマ割込み周期（２．２３５ｍｓ）よりも早くなり、エラー表示時の輝度が高くなるため、遊技場の係員がエラーの発生に気づきやすくなる。

【０４７８】

このように、タイマ割込処理が実行されない期間においてエラーが発生した場合であっても、レジスタを用いた演算処理と、ハードウェアの構成とによって、ＬＥＤによるエラーの表示を適切に行うことができる。

【０４７９】

＜タイマ割込処理の説明＞

主制御手段１００において遊技を制御する上で重要な処理として、図２７に示した遊技進行メイン処理の他に、所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理がある。このタイマ割込処理は、約２．２３５ミリ秒の周期で繰り返し実行され、図３に示した操作手段３００の各スイッチに対する操作の検出、副制御手段２００に対する制御コマンドの送信、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒの駆動制御を行うための制御信号の生成および出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新などの処理を行っている。以下、図４８に示すフローチャートを参照して、上述したタイマ割込処理の内容について説明する。

【０４８０】

主制御手段１００は、チップ内に設けられているタイマカウント手段から割込要求信号

（発生周期：約２．２３５ミリ秒）が出力されると、図４８に示すタイマ割込処理を開始する。まず、主制御手段１００は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う（ステップＳ９００）。例えば、ＣＰＵのレジスタにセットされていたデータをＲＷＭのスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように、割込禁止フラグをオンにする。

【０４８１】

次に主制御手段１００は、入力ポートに入力されている電源断検知信号に基づいて電源断（電源電圧が所定値よりも下回ったこと）が検知されたか否かを判断する（ステップＳ９０２）。なお、この電源断検知信号は、主制御基板上に設けられた電源監視回路から出力されているものとする。主制御手段１００によって電源断が検出された場合は、ステップＳ９０２の判断結果がＹＥＳとなり、電断時に行う電源断処理を行う（ステップＳ９０４）。この電源断処理では、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグの値を「１」にセットし、ＲＷＭのチェックサムを算出して、その結果を不揮発性メモリに記憶する。また、ＲＷＭ内の各フラグの値を、ＣＰＵのレジスタおよびスタックポインタの値と共に不揮発性メモリに保存した後、ＲＷＭへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

【０４８２】

これに対して、ステップＳ９０２の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００は、各種制御を行う際に参照される各種制御用カウンタの値を更新し（ステップＳ９０６）、所定時間を計時するために汎用的に利用される計時タイマの計数値を更新する（ステップＳ９０８）。そして、クレジット数表示器２７や獲得枚数表示器２８の表示内容を更新するためのＬＥＤ表示制御処理を行う（ステップＳ９１０）。ここで、ＬＥＤ表示制御処理の詳しい内容については後述する。

【０４８３】

次に主制御手段１００は、入力ポートに入力された外部からの各種信号を読み込んでＲＷＭの所定アドレスに各々格納し（ステップＳ９１２）、内蔵乱数のチェック処理を行う（ステップＳ９１４）。本実施形態では、主制御手段１００内の乱数生成手段によって生成される乱数にエラーが発生するとオンになる乱数エラーフラグが設けられており、このフラグがオンであるか否かが判断される。たとえば、役抽選用の乱数のクロック周波数異常（乱数更新が遅い場合等）を検知したときは、乱数エラーフラグがオンにされる。より具体的には、ＣＰＵにはシステムクロックＳＣＬＫ（１２ＭＨｚ）が供給され、乱数生成手段には乱数生成用クロックＲＣＫ（９ＭＨｚ）が供給されており、「ＲＣＫ＜ＳＣＬＫ／２」を満たした場合に乱数エラーフラグがオンになる。

【０４８４】

次に主制御手段１００は、乱数エラーが発生しているか否か（乱数エラーフラグがオンか否か）を判断し（ステップＳ９１６）、乱数エラーが発生している（ＹＥＳ）と判断したときは、図４７に示した復帰不可能エラー処理を実行する（ステップＳ９１８）。このときに獲得枚数表示器２８に表示されるエラーコードは「Ｅ３」となる。このように、タイマ割込処理内で図４７に示した復帰不可能エラー処理を実行した場合、たとえリールが回転しているときでも回転中のリールが停止し、獲得枚数表示器２８にエラーコードが表示されることになる。

【０４８５】

ステップＳ９１６の判断処理で、乱数エラーが発生していない（ＮＯ）と主制御手段１００が判断した場合は、次にリール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒの回転を制御するために、ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒの各々に対してリール駆動管理処理を実行する（ステップＳ９２０）。そして、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行うと（ステップＳ９２２，ＹＥＳ）、主制御手段１００は、各種表示器の表示データや、各ステッピングモータ４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒに対する制御信号などを、内部の出力ポートから出力する（ステップＳ９２４）。

【０４８６】

次に主制御手段１００は、ＲＷＭ内に設定されているリングバッファに保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段２００へ送信する（ステップＳ９２６）。

【０４８７】

次いで主制御手段１００は、外部集中端子基板８４を介して外部へ出力する各種信号（ＩＮ信号、ＯＵＴ信号、ＢＢ信号、異常発生信号、スタート信号およびＡＴ信号など）の出力処理を行い（ステップＳ９２８）、役抽選などに使用する乱数の値を更新する（ステップＳ９３０）。さらに主制御手段１００は、ステップＳ９００の初期処理によってＲＷＭの所定アドレスに格納していたレジスタの値や各種フラグの状態を元に戻す復帰処理を行って（ステップＳ９３２）、図４８のタイマ割込処理を終了する。

【０４８８】

なお、上述したタイマ割込処理内では、乱数エラーが検出されたときに復帰不可能エラー処理を実行していたが、他のエラーが検出されたときに復帰不可能エラー処理を実行してもよい。また、遊技中に復帰可能エラー（図１７参照）が検出された場合は、直ちに獲得枚数表示器２８にエラーコートを表示せず、遊技終了後（例えば全リール停止後）に獲得枚数表示器２８にエラーコートを表示するようにしてもよい。

【０４８９】

＜ＬＥＤ表示制御処理の説明＞

次に図４９に示すフローチャートを参照して、図４８に示したタイマ割込処理のステップＳ９１０で実行されるＬＥＤ表示制御処理の内容について詳しく説明する。

【０４９０】

まず主制御手段１００は、出力ポート０および１をオフにする（ステップＳ９５０）。ここで、図１９および図２０に示したように、出力ポート０はＬＥＤデジット信号１～５を出力し、出力ポート１はＬＥＤセグメント信号ａ～ｐを出力しており、これらの出力ポートから０００００００００Ｂを出力することで、一旦、全デジットにおいて表示を行わないようにする。これにより、表示するデジットを切り替える際に、一瞬でも異なるＬＥＤが同時に点灯して見えてしまうこと（被って表示されてしまうこと）を防止している（残像防止）。

【０４９１】

次に主制御手段１００は、ＲＷＭに記憶されているＬＥＤ表示カウンタの値を更新する（ステップＳ９５２）。すなわち、図２３に示すＲＷＭのアドレスＦ０１６に記憶されているＬＥＤ表示カウンタの値をＡレジスタにセットし、オン（「１」）の値を、現在のビットから一桁下位のビットにシフトする。そして、この更新後の値を、ＲＷＭのアドレスＦ０１６に記憶するとともにＢレジスタにセットする。次に、主制御手段１００は、ＬＥＤ表示カウンタの値が「０」であるか否かを判断する（ステップＳ９５４）。そして、ステップＳ９５２で更新した後のＬＥＤ表示カウンタの値が「０」である（ＹＥＳ）と判断したときは、ＬＥＤ表示カウンタの値を初期化する（ステップＳ９５６）。すなわち、ＬＥＤ表示カウンタの値を０００１００００Ｂにして、ＲＷＭのアドレスＦ０１６に記憶すると共にＢレジスタにセットする。

【０４９２】

これにより、ステップＳ９５２の処理で０００００００１Ｂから０００００００Ｂに更新されると、ステップＳ９５４で「０」と判断されて、ステップＳ９５６で０００１００００Ｂに更新される。したがって、一割込処理内で、０００００００１Ｂから０００１００００Ｂに更新される。

【０４９３】

次に主制御手段１００は、今回のタイマ割込処理で表示するデジットのセグメントａ～ｇの表示要求の確認をセットする（ステップＳ９５８）。なお、ステップＳ９５４の判断処理でＬＥＤ表示カウンタの値が「０」ではない（ＮＯ）と判断したときは、ステップＳ９５６の処理を行わずにステップＳ９５８の処理へ移行する。ステップＳ９５８の処理では、先ず、ＲＷＭのアドレスＦ０１７に記憶されているＬＥＤ表示要求フラグの値をＡレ

ジスタに記憶する。ＬＥＤ表示要求フラグの値は、図２３に示すように、表示要求のあるデジットに対応するビットがオン（「１」）、表示要求がないデジットに対応するビットがオフ（「０」）になっている。

【０４９４】

次に、主制御手段１００は、ＬＥＤ表示カウンタの値（Ｂレジスタの値）と、ＬＥＤ表示要求フラグの値（Ａレジスタの値）とをＡＮＤ演算（論理積）する。

たとえば、

ＬＥＤ表示カウンタの値　　：００００１０００

ＬＥＤ表示要求フラグの値　：００００１１１１

ＡＮＤ演算後　　：００００１０００

となる。

あるいは、たとえば、

ＬＥＤ表示カウンタの値　　：０００１００００

ＬＥＤ表示要求フラグの値　：００００１１１１

ＡＮＤ演算後　　：０００００００００

となる。

そして、ＡＮＤ演算の結果、「０」になったときはゼロフラグが「１」となる。

【０４９５】

次に主制御手段１００は、ＬＥＤ表示要求があるか否かを判断する（ステップＳ９６０）。ここでは、ステップＳ９５８の処理を行った結果、ゼロフラグが「１」になったときは表示要求なしと判断し、「１」でなかったときは表示要求ありと判断する。

【０４９６】

（１）表示要求があるとき

（１－１）設定値の表示制御

ステップＳ９６０の判断処理で表示要求ありと判断すると、主制御手段１００は、設定値データを取得する（ステップＳ９６２）。すなわち、ＲＷＭの所定記憶領域に記憶された現在の設定値（１～６のいずれか）を読み込み、Ａレジスタに記憶する。そして、主制御手段１００は、設定値表示要求があるか否かを判断する（ステップＳ９６４）。すなわち、前述したＬＥＤ表示カウンタの値とＬＥＤ表示要求フラグの値とのＡＮＤ演算の結果、ビットＤ４（デジット５に対応）が「１」であるか（０００１００００Ｂであるか）否かを判断する。

【０４９７】

主制御手段１００がビットＤ４の値は「１」である（設定値表示要求あり）と判断したときは、ステップＳ９６４の判断結果がＹＥＳとなり、設定値を表示するためにＬＥＤセグメントテーブル（図１８参照）のオフセット値を生成する（ステップＳ９７８）。具体的には、Ａレジスタの値と、０００１１１１ＢとのＡＮＤ演算（論理積）を行って、Ａレジスタの値の下位４ビットのみを有効にする。すなわち、Ａレジスタの値の下位４ビットの値がオフセット値となる。なお、この場合、ＡレジスタにはステップＳ９６２の処理により、設定値の値がセットされている。

【０４９８】

次に主制御手段１００は、ＬＥＤセグメントテーブルの先頭アドレスをＨＬレジスタにセットする（ステップＳ９８０）。ここで、図１８（ａ）に示したＬＥＤセグメントテーブルＡを使用する場合は、先頭アドレスとして１２１１Ｈをセットする。また、図１８（ｂ）に示したＬＥＤセグメントテーブルＢを使用する場合は、押し順番号、クレジット数または払出枚数を表示するときは、第１テーブルの先頭アドレス１２１１Ｈをセットし、エラーコードを表示するときは第２テーブルの先頭アドレス１３１１Ｈをセットする。

【０４９９】

次に主制御手段１００は、セグメントａ～ｇの出力データを取得する（ステップＳ９８２）。ここでは、ＬＥＤセグメントテーブルのアドレスにＡレジスタの値（オフセット値）を加算（ＨＬレジスタの値にＡレジスタの値を加算）することによって表示に用いるセ

グメントデータを取得し、取得したセグメントデータを所定のレジスタ（例えばＨレジスタ）に記憶する。たとえば、Ａレジスタの値が００００００００Ｂであるときは、オフセット値は「０」であるので、ＲＯＭのアドレス１２１１Ｈに記憶されているセグメントデータ（００１１１１１１Ｂ）を取得し、Ｈレジスタに記憶する。この結果、７セグメント表示器の表示態様は「０」となる。また、Ａレジスタ値がたとえば０００００１００Ｂ（オフセット値が「４」）であるときは、ＲＯＭのアドレス１２１５Ｈに記憶されているセグメントデータ（０１１００１１０Ｂ）を取得し、Ｈレジスタに記憶する。この結果、７セグメント表示器の表示態様は「４」となる。

【０５００】

次に、主制御手段１００は、セグメントｐの表示要求があるか否かを判断する（ステップＳ９８４。具体的には、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ｂに記憶されている遊技メダル管理フラグ（図２３参照）の値をＡレジスタに記憶する。そして、遊技メダル管理フラグの値を記憶したＡレジスタの値と、ＬＥＤ表示カウンタの値を記憶したＢレジスタの値とのＡＮＤ演算を実行する。そして、ＡＮＤ演算の結果、「０」であるときは、セグメントｐの表示要求なしと判断し、「０」でないときは、セグメントｐの表示要求ありと判断する。

【０５０１】

たとえば、
Ａレジスタの値：００００１１０１
Ｂレジスタの値：００００１０００
ＡＮＤ演算後：００００１０００（Ａレジスタ）
となり、表示要求ありとなる。
また、たとえば
Ａレジスタの値：００００００１０１
Ｂレジスタの値：００００１０００
ＡＮＤ演算後：０００００００００（Ａレジスタ）
となり、表示要求なしとなる。

【０５０２】

ここでは、設定値表示要求あり（ステップＳ９６４，ＹＥＳ）のため、Ｂレジスタの値は０００１００００Ｂになっているため、Ａレジスタの値（遊技メダル管理フラグ）のビットＤ４の値が「１」であれば、ステップＳ９８４の判断結果はＹＥＳとなり、ビットＤ４の値が「０」であれば、ステップＳ９８４の判断結果はＮＯとなる。

【０５０３】

ステップＳ９８４の判断処理で、主制御手段１００が、セグメントｐの表示要求あり（ＹＥＳ）と判断したときは、セグメントｐの出力データをセットする（ステップＳ９８６）。具体的には、Ｈレジスタ（ステップＳ９８２の処理でセットされたセグメントａ～ｇの出力データ）のビットＤ７（最上位ビット）を「１」にする。そして、主制御手段１００はＬＥＤ表示データの出力を行う（ステップＳ９８８）。具体的には、Ａレジスタの値（ＬＥＤ表示カウンタの値とＬＥＤ表示要求フラグのＡＮＤ演算結果）を出力ポート０のアドレスに書き込み、Ｈレジスタ値（デジット５の表示データ）を出力ポート１のアドレスに書き込む。これにより、設定値表示器８１の各セグメントと清算表示ＬＥＤ２２とが表示データに応じて点灯する。

【０５０４】

これに対して、ステップＳ９８４の判断結果はＮＯとなった場合は、ＨレジスタのビットＤ７を「１」にすることなく、ステップＳ９８８へ移行する。これにより、清算表示ＬＥＤ２２は点灯せず、設定値表示器８１の各セグメントが出力ポート１から出力されたデータに応じて点灯する。

【０５０５】

（１－２）獲得枚数の表示制御

ステップＳ９６４の判断処理でビットＤ４の値が「１」ではない（ＮＯ）と主制御手段１００が判断すると、次にＲＷＭのアドレスＦ０１８から獲得枚数表示データを読み込み

、Ａレジスタに記憶する（ステップＳ９６６）。ここで、アドレスＦ０１８に記憶されている獲得枚数表示データ（８ビット）は、図４２のステップＳ６３２の処理によって記憶されたものであり、上位４ビットが獲得枚数表示器２８の上位桁（デジット３）に表示する表示態様を指定するオフセット値（図１８（ａ）参照）を示し、下位４ビットが獲得枚数表示器２８の下位桁（デジット４）に表示する表示態様を指定するオフセット値を示しているものとする。

【０５０６】

次に主制御手段１００は、獲得枚数表示器２８の下位桁（デジット４）の表示要求があるか否かを判断する（ステップＳ９６８）。すなわち、ステップＳ９５８の処理で行われた、ＬＥＤ表示カウンタの値と、ＬＥＤ表示要求フラグの値とのＡＮＤ演算の結果において、Ｄ３ビット（デジット４）が「１」であるとき（００００１０００Ｂであるとき）は、表示要求あり（ＹＥＳ）と判断し、それ以外は表示要求なし（ＮＯ）と判断する。

【０５０７】

獲得枚数表示器２８の下位桁の表示要求あり（ステップＳ９６８，ＹＥＳ）と判断したときは、前述したステップＳ９７８の処理へ移行して、表示するセグメントデータを指定するためのオフセット値を生成する。すなわち、Ａレジスタの値（ステップＳ９６６で取得した獲得枚数表示データ）のうち、上位４ビットの値を「０」にして、下位４ビットの値を維持する。これにより、ステップＳ９６６で取得した獲得枚数表示データのうち、下位桁用のオフセット値のみを示す値となる。

【０５０８】

これに対して、主制御手段１００が、ステップＳ９６８の判断処理で、Ｄ３ビット（デジット４）が「１」でない（ＮＯ）と判断したときは、次に獲得枚数表示器２８の上位桁（デジット３）の表示要求があるか否かを判断する（ステップＳ９７０）。すなわち、ステップＳ９５８の処理で行われた、ＬＥＤ表示カウンタの値と、ＬＥＤ表示要求フラグの値とのＡＮＤ演算の結果において、Ｄ２ビット（デジット３）が「１」であるとき（００００００１００Ｂであるとき）は、表示要求あり（ＹＥＳ）と判断し、それ以外は表示要求なし（ＮＯ）と判断する。

【０５０９】

ステップＳ９７０の判断処理で、主制御手段１００が、獲得枚数表示器２８の上位桁の表示要求がある（ＹＥＳ）と判断したときは、次に、ＲＷＭのアドレスＦ０１８から取得した獲得枚数表示データを、獲得枚数表示器２８の上位桁の表示データに修正する（ステップＳ９７６）。具体的には、Ａレジスタの値（ステップＳ９６６で取得した獲得枚数表示データ）の、上位４ビットの値と、下位４ビットの値とを入れ替える。そして、ステップＳ９７８へ移行して、Ａレジスタの値の上位４ビットの値を「０」にすることで、上位桁用のオフセット値のみを示す値にすることができる。

【０５１０】

このように、ステップＳ９７８の処理によって、獲得枚数表示器２８の下位桁用のオフセット値、または、上位桁用のオフセット値が生成されると、主制御手段１００は、ステップＳ９８０へ移行して、ＲＯＭ内のＬＥＤセグメントテーブルの先頭アドレスの値を所定のレジスタ（たとえばＨＬレジスタ）にセットする。そして、ステップＳ９８２へ移行して、Ａレジスタの値（オフセット値）と先頭アドレスの値とを加算して、表示要求のあるデジット（デジット３または４）に表示するセグメントデータをＬＥＤセグメントテーブルから取得し、所定のレジスタ（たとえば、Ｈレジスタ）に記憶する。

【０５１１】

その後、ステップＳ９８４～Ｓ９８８の処理を行って、ＨレジスタのビットＤ７を適宜「１」にし、デジット４（獲得枚数表示器２８の下位桁および再遊技表示ＬＥＤ２３）またはデジット３（獲得枚数表示器２８の上位桁および投入可能表示ＬＥＤ２４）の表示制御を行う。ここで、獲得枚数表示器２８の上位桁の表示要求があったときは、Ａレジスタの値（ＬＥＤ表示カウンタの値とＬＥＤ表示要求フラグのＡＮＤ演算結果）が０００００１００Ｂになるため、ステップＳ９８４の判断処理は、図２３に示した遊技メダル管理フ

ラグ（アドレスＦ０１Ｂ）のビットＤ２（ブロッカ状態）の値に基づいて行われることになる。また、獲得枚数表示器２８の下位桁の表示要求があったときは、Ａレジスタの値が００００１０００Ｂになるため、ステップＳ９８４の判断処理は、遊技メダル管理フラグのビットＤ３（再遊技表示ＬＥＤ）の値に基づいて行われることになる。

【０５１２】

＜獲得枚数表示器２８に関する表示制御の変形例＞

（ア）上述した説明では、ＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶されていた８ビットの獲得枚数表示データは、上位４ビットが獲得枚数表示器２８の上位桁のオフセット値を示し、下位４ビットが下位桁のオフセット値を示していた。これに対して、例えば、上位桁のオフセット値に所定の定数（たとえば、１０進数で「１６」）を乗算し、その演算結果に下位桁のオフセット値が加算された値が、獲得枚数表示データとしてアドレスＦ０１８に記憶されていた場合は、ステップＳ９６８の判断結果がＹＥＳとなったときは、ステップＳ９７８の処理の代わりに、取得した獲得枚数表示データを上述した所定の定数で除算し、その余りの値を下位桁のオフセット値としてもよい。

【０５１３】

具体的には、獲得枚数表示データとしてアドレスＦ０１８に、（上位桁のオフセット値）×（所定の定数「１６」）＋（下位桁のオフセット値）とすることができる。このとき、アドレスＦ０１８を１バイトデータ（１０進数で「０」～「２５５」）の情報を格納することができることから、下位桁のオフセット値を、所定の定数「１６」未満の「０」～「１５」とすることができ、上位桁のオフセット値を、「０」～「１５」とすることができる。このように、１バイトデータの範囲内で、且つ、所定の定数の値に応じて、下位桁のオフセット値の範囲、および、上位桁のオフセット値の範囲が適宜設定できる。

【０５１４】

また、この場合において、ステップＳ９７０の判断結果がＹＥＳとなった場合は、上位４ビットのデータと下位４ビットのデータとを入れ替え（ステップＳ９７６）、入れ替えた後の下位４ビットのデータ（すなわち、本来の上位４ビットのデータ）をオフセット値とする（ステップＳ９７８）代わりに、取得した獲得枚数表示データを上述した所定の定数で除算し、その商の値を上位桁のオフセット値としてもよい。

【０５１５】

（イ）図４２に示した押し順表示処理のステップＳ６３５の処理において、押し順番号の表示態様に対応する８ビットのオフセット値（上位４ビットは上位桁、下位４ビットは下位桁のオフセット値を示す）を、ＲＷＭのアドレスＦ０１８に保存する代わりに、ＲＷＭに別途設けた専用アドレスに保存する場合は、押し順番号を表示する際に当該専用アドレスから押し順番号の表示データを読み出すことになる。この場合、たとえば、ステップＳ９６６の処理において、押し順番号を表示すべきか否かを判断し、押し順番号を表示すべきと判断したときは、上述した専用アドレスから押し順番号の表示データを読み出し、押し順番号を表示すべきではないと判断したときは、ＲＷＭのアドレスＦ０１８から獲得枚数表示データを取得するようにしてもよい。

【０５１６】

例えば、ステップＳ９６６の処理を行うときに、前述した押し順フラグがオフ、かつ、すべてのリールが停止しているときは、アドレスＦ０１８から獲得枚数表示データを取得し、そうでないときは、上述した専用アドレスから押し順番号のオフセット値を取得するようにしてもよい。

【０５１７】

また、他の方法としては、まず、上述した押し順番号のオフセット値が記憶される専用アドレスに何かしらの押し順番号が記憶されているときには、ＲＷＭのアドレスＦ０１８にはデータが何も記憶されていない状態（たとえば、データの値が００Ｈ）にする。また、これとは逆に、ＲＷＭのアドレスＦ０１８に何らかの表示データが記憶されているときは、上述した専用アドレスに押し順番号が何も記憶されていない状態（たとえば、データの値が００Ｈ）にする。すなわち、上述した専用アドレスにデータが記憶されている期間

と、アドレスＦ０１８にデータが記憶されている期間とが、重複しないようにする。そして、獲得枚数表示器２８の表示を行う際は、専用アドレスに記憶されていたデータと、アドレスＦ０１８に記憶されていたデータとを足し合わせた結果のデータに基づく表示を行う。

【０５１８】

すなわち、この場合、上述した専用アドレスと、アドレスＦ０１８との両方にデータが記憶されている状態がないため、各アドレスに記憶されたデータを足し合わせたとしても、獲得枚数表示器２８には、押し順番号または払出枚数のいずれかが表示されることになる。このような方法を採用した場合、獲得枚数表示器２８に表示するためのオフセット値を、上述した専用アドレスから取得するか、アドレスＦ０１８から取得するかの判断を行う必要が無くなる。

【０５１９】

また、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されたデータに基づいて押し順番号を獲得枚数表示器２８に表示する場合には、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されたデータをオフセット値として読み出し、ＬＥＤセグメントテーブルからセグメントデータを取得しても良いし、ＲＷＭのアドレスＦ０１Ａに記憶されたデータに特定値を加算したデータをオフセット値として読み出し、ＬＥＤセグメントテーブルからセグメントデータを取得しても良い。

【０５２０】

（ウ）図４９のＬＥＤ表示制御処理では、ステップＳ９５８の処理によって、ＬＥＤ表示要求フラグ（図２３のアドレスＦ０１７参照）を参照し、ステップＳ９６０で各デジットについて表示要求の有無を判断していたが、獲得枚数表示器２８を無表示にする必要がある場合に以下の様な処理を行うことで、ステップＳ９５８およびＳ９６０の処理（延いてはＬＥＤ表示要求フラグそのもの）を省略することができる。すなわち、

（ａ）獲得枚数表示器２８を点灯させるためのセグメントデータを取得するためのＲＷＭアドレス（本実施形態においてはＦ０１８）に、予め定められたデータ（たとえば「ＦＦＨ」）が記憶されていた場合には、ＬＥＤセグメントデータからデータを取得することなく、点灯制御を行わないようにする、または、

（ｂ）ＬＥＤセグメントデータに非点灯を示すパターン（非点灯パターンデータ）を定めておき、獲得枚数表示器２８を無表示にする場合は、非点灯パターンデータを指定するためのオフセット値（ＬＥＤセグメントテーブルＡにおいてはオフセット値Ｆ（Ｈ））を、獲得枚数表示器２８を点灯させるためのセグメントデータを取得するためのＲＷＭアドレスに記憶する。これにより、非点灯パターンデータに基づく点灯制御が行われ、その結果、対応するデジットは点灯しない（非点灯となる）。

【０５２１】

（エ）図４９に示したＬＥＤ表示制御処理では、獲得枚数表示データが無表示を示すデータ（ＦＦＨ）であった場合でも、ステップＳ９７６～Ｓ９８２の処理を行って、ＲＯＭのＬＥＤセグメントデータから全セグメント消灯のセグメントデータ（図１８参照）を取得していた。このような処理を行う代わりに、例えば、ステップＳ９６６で取得した獲得枚数表示データ（または上述した押し順番号の表示態様を示す８ビットのオフセット値）が無表示であることを示していた場合は、ステップＳ９６８またはＳ９７０の判断結果がＹＥＳとなったときに、直ちにステップＳ９８２へ移行して、Ｈレジスタに００Ｈのデータをセットするようにしてもよい。また、獲得枚数表示器２８が無表示であることを示す表示態様としては、７セグメント表示器の全セグメントを消灯させる代わりに、「０」を表示するセグメントデータ（３ＦＨ：００１１１１１１Ｂ）をＨレジスタにセットしてもよい。

【０５２２】

（１－３）貯留枚数の表示制御

図４９のステップＳ９６８およびＳ９７０の判断結果がいずれもＮＯになった場合は、主制御手段１００は、ＲＷＭのアドレスＦ０１９から貯留枚数表示データを読み込み、Ａ

レジスタに記憶する（ステップＳ９７２）。ここで、アドレスＦ０１９に記憶されている貯留枚数表示データ（８ビット）は、現在の貯留枚数（最大で５０枚）を二進化十進数（ＢＣＤ）で表したデータである。ここで、図１８（ａ）に示したＬＥＤセグメントテーブルにおいて、貯留枚数表示データの上位４ビットの値は、貯留枚数の十の位の数を表す表示態様のオフセット値に対応し、下位４ビットの値は、貯留枚数の一の位の数を表す表示態様のオフセット値に対応している。

【０５２３】

次に主制御手段１００は、クレジット数表示器２７の下位桁（デジット２）の表示要求があるか否かを判断する（ステップＳ９７４）。すなわち、ステップＳ９５８の処理で行われた、ＬＥＤ表示カウンタの値と、ＬＥＤ表示要求フラグの値とのＡＮＤ演算の結果において、Ｄ１ビット（デジット２）が「１」であるとき（００００００１０Ｂであるとき）は、表示要求あり（ＹＥＳ）と判断し、それ以外は表示要求なし（ＮＯ）と判断する。

【０５２４】

クレジット数表示器２７の下位桁の表示要求あり（ステップＳ９７４，ＹＥＳ）と判断したときは、前述したステップＳ９７８の処理へ移行して、表示するセグメントデータを指定するためのオフセット値を生成する。すなわち、Ａレジスタの値（ステップＳ９７２で取得した貯留枚数表示データ）のうち、上位４ビットの値を「０」にして、下位４ビットの値を維持する。これにより、ステップＳ９７２で取得した貯留枚数表示データのうち、下位桁用のオフセット値のみを示す値となる。

【０５２５】

これに対して、主制御手段１００が、ステップＳ９７４の判断処理で、Ｄ１ビット（デジット２）が「１」でない（ＮＯ）と判断したときは、ステップＳ９７６へ移行し、ＲＷＭのアドレスＦ０１９から取得した貯留枚数表示データを、クレジット数表示器２７の上位桁の表示データに修正する。具体的には、Ａレジスタの値（ステップＳ９７２で取得した貯留枚数表示データ）の、上位４ビットの値と、下位４ビットの値とを入れ替える。そして、ステップＳ９７８へ移行して、Ａレジスタの値の上位４ビットの値を「０」にすることで、上位桁用のオフセット値のみを示す値にすることができる。

【０５２６】

なお、このオフセット値は、先述した獲得枚数表示器２８で記載したものと同様に、例えば、上位桁のオフセット値に所定の定数（たとえば、１０進数で「１６」）を乗算し、その演算結果に下位桁のオフセット値が加算された値が、貯留枚数表示データとしてアドレスＦ０１９に記憶されていた場合は、取得した貯留枚数表示データを上述した所定の定数で除算し、その余りの値を下位桁のオフセット値としてもよい。具体的には、貯留枚数表示データとしてアドレスＦ０１９に、（上位桁のオフセット値）×（所定の定数「１６」）＋（下位桁のオフセット値）とすることができる。

【０５２７】

このとき、アドレスＦ０１９を１バイトデータ（１０進数で「０」～「２５５」）の情報を格納することができることから、下位桁のオフセット値を、所定の定数「１６」未満の「０」～「１５」とすることができ、上位桁のオフセット値を、「０」～「１５」とすることができる。このように、１バイトデータの範囲内で、且つ、所定の定数の値に応じて、下位桁のオフセット値の範囲、および、上位桁のオフセット値の範囲が適宜設定できる。また、この場合において、貯留枚数表示データを上述した所定の定数で除算し、その商の値を上位桁のオフセット値、余りの値を下位桁のオフセット値としてもよい。

【０５２８】

そして、ステップＳ９７８の処理によって、クレジット数表示器２７の下位桁用のオフセット値、または、上位桁用のオフセット値が生成されると、主制御手段１００は、ステップＳ９８０へ移行して、ＲＯＭ内のＬＥＤセグメントテーブルの先頭アドレスの値をセットする。そして、ステップＳ９８２へ移行して、Ａレジスタの値（オフセット値）と先頭アドレスの値とを加算して、表示要求のあるデジット（デジット１または２）に表示するセグメントデータをＬＥＤセグメントテーブルから取得し、Ｈレジスタに記憶する。

【０５２９】
その後、ステップＳ９８４～Ｓ９８８の処理を行って、Ｈレジスタのビット７を適宜「１」にし、デジット２（クレジット数表示器２７の下位桁）またはデジット１（クレジット数表示器２７の上位桁および遊技開始表示ＬＥＤ２５）の表示制御を行う。ここで、クレジット数表示器２７の上位桁の表示を行うときは、Ａレジスタの値（ＬＥＤ表示カウンタの値とＬＥＤ表示要求フラグのＡＮＤ演算結果）が０００００００１Ｂになっているため、ステップＳ９８４の判断処理は、図２３に示した遊技メダル管理フラグ（アドレスＦ０１Ｂ）のビットＤ０（スタートスイッチ受付状態）の値に基づいて行われることになる。

【０５３０】
このように、本実施形態では、デジット１～５の各７セグメント表示器を表示させる場合には、セグメントａ～ｇに対応するＤ０～Ｄ６ビットの７桁のデータがあれば十分であるが、１バイト（８ビット）単位でデータを取り扱うため、ビットＤ７（最上位ビット）が余るので、そのビットＤ７を有効活用し、各表示ＬＥＤの点灯制御に用いている。

【０５３１】
以上のように、本実施形態では、１回のタイマ割込処理で、１つのデジットを点灯させる。すなわち、１回の割込みごと（２．２３５ｍｓごと）に、デジット５→デジット４→……→デジット１→デジット５→……と点灯対象となる表示器を切り替える。よって、たとえばデジット１であるクレジット数表示器２７の上位桁が点灯した場合、次に点灯するのは、５割込み後（１１．１８ミリ秒後）である。

【０５３２】
ここで、ＬＥＤの輝度は、点灯時から次の点灯時までの時間間隔によって定まる。本実施形態では、１つのデジットは、上述したように１１．１８ミリ秒ごとに１回点灯するように制御されるが、復帰不可能エラーのエラーコードを表示する際には、前述したように、０．１２８ミリ秒ごとに上位桁と下位桁との点灯切替えを繰り返すので、点灯周期は、タイマ割込周期よりも短くなり、獲得枚数表示器２８の表示は、図４９のＬＥＤ表示制御処理による場合よりも明るく見えることになる。

【０５３３】
＜制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係＞
次に、図５０のタイミングチャートを参照して、本実施形態の遊技進行メイン処理を実行した場合における制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係について説明する。以下では、図２７のステップＳ３４でフリーズ演出を実行する場合と、しない場合とに分けて説明する。

【０５３４】
（ａ）フリーズ演出を実行する場合
スタートスイッチ３６が操作されると、図２７のステップＳ１４の判断結果がＹＥＳとなって役抽選処理が行われ（ステップＳ１８）、メインモードに応じて非ＡＴ状態処理（ステップＳ２４）またはＡＴ状態処理（ステップＳ２６）により押し順番号が決定される。そしてステップＳ２８でフリーズ抽選が行われ（図４１、ステップＳ５９２またはＳ６０４）、フリーズ抽選に当選するとフリーズ番号１または２が副制御手段２００に送信される（図４１、ステップＳ６００またはＳ６１０）。この場合、図２７のステップＳ３０の判断結果がＹＥＳとなって、ステップＳ３４でフリーズ演出（リール演出）が開始され、フリーズ演出が終了すると（ステップＳ３６，ＹＥＳ）、ステップＳ３８で押し順番号が獲得枚数表示器２８に表示される。

【０５３５】
次いで、ステップＳ４０で押し順フラグの状態が副制御手段２００に送信され、ステップＳ４２で押し順番号が副制御手段２００に送信される。その後、ステップＳ５４およびＳ５６の処理により、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号が副制御手段２００に送信される。このように、フリーズ演出を実行する場合には、フリーズの演出が終了した後に、獲得枚数表示器２８、画像表示装置７０による押し順の報知が行われるようにしてい

る。
【０５３６】
これには、次のような理由がある。本実施形態では、当選番号２２～２７によりフリーズ演出が行われる場合と、当選番号３２によりフリーズ演出が行われる場合がある。ＡＴ遊技の場合、当選番号２２～２７のときは押し順の報知を行うが、当選番号３２のときは押し順の報知を行う必要がないため押し順を報知しない。このため、スタートレバーの操作を契機に押し順の報知が行われるようにすると、当選番号２２～２７の当選によりフリーズ演出が行われる場合は、フリーズ演出中に押し順の報知が行われてしまう可能性があり、押し順の報知の有無により、今回のフリーズ演出が当選番号２２～２７によるものなのか、当選番号３２によるものなのかが、遊技者に分かってしまうので、フリーズ演出に対する関心が薄れてしまう虞があるためである。
【０５３７】
また、本実施形態では、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号を、リールが定速回転に達するまでに副制御手段２００へ送信するために、リールの回転が開始する前までに送信するようにしている。また、本実施形態の場合は、役物当選番号は、フリーズ演出が終了した後に副制御手段２００へ送信されるため、副制御手段２００は、別途フリーズ番号コマンドに基づく処理を行うようにし、この処理中にフリーズ演出中の演出を開始することが望ましい。
【０５３８】
（ｂ）フリーズ演出を実行しない場合
スタートスイッチ３６が操作されると、役抽選処理が行われ、メインモードに応じて非ＡＴ状態処理またはＡＴ状態処理により押し順番号が決定される。そしてフリーズ抽選にはずれると（図４１、ステップＳ５９４またはＳ６０６、ＮＯ）、フリーズ番号０が副制御手段２００に送信される（図４１、ステップＳ５９８→Ｓ６００）。この場合、フリーズ演出が実行されることなく、押し順番号が獲得枚数表示器２８に表示され（ステップＳ３０，ＮＯ→Ｓ３８）、その後、押し順フラグ、押し順番号、入賞・再遊技当選番号および役物当選番号が、順次、副制御手段２００へ送信される。
【０５３９】
≪副制御手段における制御処理の説明≫
次に、副制御手段２００で実行される各種処理の内容について説明する。まずスロットマシン１０の電源が投入されると、副制御手段２００は図５１に示すサブ電源投入処理を実行する。
【０５４０】
＜サブ電源投入処理の説明＞
まず、副制御手段２００はサブ電源投入処理の実行中は、副制御手段２００によるタイマ割込処理の実行を禁止する処理を行った後（ステップＳｓ１０）、ＲＷＭのチェックサムを算出し、前回の電源遮断時に算出され、外部の不揮発性メモリに記憶されていた同じＲＷＭのチェックサムの算出結果と比較し、両者が一致するか否かを判断する（ステップＳｓ１２）。双方のチェックサムの値が一致しなかった場合は判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、副制御手段２００が内蔵するＲＷＭの記憶内容をクリアする（ステップＳｓ１４）。
【０５４１】
また、ステップＳｓ１２の判断処理で、双方のチェックサムの値が一致した場合は、判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、前回の電源断が、後述する１コマンド処理中に発生した物であるか否かを判断する（ステップＳｓ１６）。ここで、副制御手段２００は、後述する１コマンド処理を行っているときに電源の遮断が発生したときは、再び電源が投入されたときに、電源遮断時に行っていた処理から再開させるために、その時点における各種情報（ＣＰＵのレジスタや各種フラグの状態を示すデータ）を外部の不揮発性メモリに保存する処理（電源遮断処理）を行っている。
【０５４２】

また、前回の電源遮断時に、この電源遮断処理を行ったか否かを示す電断処理フラグも外部の不揮発性メモリに保存している。したがって、ステップＳｓ１６に示す判断処理は、外部の不揮発性メモリに保存されていた電断処理フラグのオン／オフ状態に基づいて判断している。ここでは、電断処理フラグがオンになっているときは、上述した電源遮断処理が行われた（すなわち、１コマンド処理中に電源断が発生した）ことを示し、オフになっているときは、電源遮断処理が行われなかった（すなわち、１コマンド処理中に電源断が発生しなかった）ことを示している。

【０５４３】

ステップＳｓ１６の判断処理において、１コマンド処理中に電源断が発生していた場合は判断結果がＹＥＳとなり、ステップＳｓ１０で副制御手段２００におけるタイマ割込処理の実行を許可し（ステップＳｓ１８）、電源断時に実行していた処理を再開する。

【０５４４】

前述したステップＳｓ１４の処理によって副制御手段２００内のＲＷＭの記憶内容をクリアするか、ステップＳｓ１６の判断結果がＮＯになった（前回の電源断は１コマンド処理中に発生しなかった）場合は、ウォッチドッグタイマの値をクリアしてから（ステップＳｓ２０）、ウォッチドッグタイマの動作を開始させる（ステップＳｓ２２）。このウォッチドッグタイマは、後述するステップＳｓ２４～Ｓ２８の処理にかかる時間が１６ミリ秒を超えた場合、異常が発生したことを知らせるためのものである。

【０５４５】

副制御手段２００は、ステップＳｓ１０で禁止したタイマ割込処理の実行を許可した後（ステップＳｓ２４）、主制御手段１００から受信した制御コマンドをコマンドバッファから読み出し、当該制御コマンドに基づく処理（１コマンド処理）を行う（ステップＳｓ２６）。そして、ステップＳｓ２２の処理でウォッチドッグタイマの動作を開始させてから１６ミリ秒が経過したか否かを判断する（ステップＳｓ２８）。そして、１６ミリ秒が経過していない（ＮＯ）と判断したときは、再びステップＳｓ２６へ移行してコマンドバッファに蓄積されていたコマンドを読み出し、当該制御コマンドに基づく１コマンド処理を行う。そして、１６ミリ秒が経過するまでステップＳｓ２６の１コマンド処理を繰り返し行い、１６ミリ秒が経過すると、ステップＳｓ２８の判断結果がＹＥＳとなって、ステップＳｓ２０の処理に戻る。

【０５４６】

このように、副制御手段２００は上述したサブ－メインルーチン処理を繰り返し実行することで、主制御手段１００から送信された制御コマンドに基づく演出制御処理を行っている。

【０５４７】

＜１コマンド処理の説明＞

次に図５２～図５４に示すフローチャートを参照し、図５１のステップＳｓ２６における１コマンド処理の内容について説明する。ここで、以下に説明する１コマンド処理は、図２５に示した「役物当選番号」コマンド（Ｂ３＃＃）を受信してから「表示種類」コマンド（Ａ４＃＃）を受信するまでに行う処理を示している。また、「役物当選番号」コマンドを受信する前に受信した各種制御コマンドに含まれていた第２制御コマンドの内容は、副制御手段２００のＲＷＭにおける所定記憶領域に保存されているものとする。

【０５４８】

図５１に示したステップＳｓ２６の１コマンド処理を開始すると、副制御手段２００は、図５２に示すフローチャートにおいて、主制御手段１００から受信した制御コマンドの種別を判断する（ステップＳｓ１００）。そして、受信した制御コマンドが「役物当選番号」コマンドだった場合は、ステップＳｓ１００の判断結果がＹＥＳとなり、既に主制御手段１００から受信している押し順番号および当選番号に基づいて押し順を報知するスタートスイッチ操作時処理を実行する（ステップＳｓ１０２）。このスタートスイッチ操作時処理の内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、スタートスイッチ操作時処理を終えると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５

１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。
【０５４９】
ステップＳｓ１００の判断処理で、副制御手段２００が「役物当選番号」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、各リールの「リール回転開始」コマンド（９Ｅ７Ｆ，９Ｆ７Ｆ，Ａ０７Ｆ）を受信したか否かを判断する（ステップＳｓ１０４）。各リールの「リール回転開始」コマンドを受信したときは、ステップＳｓ１０４の判断結果はＹＥＳとなり、各リールが回転を開始したタイミングで実行中の演出内容を切り替えたり、演出内容を進展させたりする（ステップＳｓ１０６）。そして、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。
【０５５０】
ステップＳｓ１０４の判断処理で、副制御手段２００が「リール回転開始」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、各リールの「リール停止受付」コマンド（９Ｅ＃＃、９Ｆ＃＃またはＡ０＃＃）のうち、リールが回転を開始してから最初に受信する「リール停止受付」コマンド（第１停止操作受付）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１０８）。ここで、以下ではリールが回転を開始してから最初に受信する「リール停止受付」コマンドを「第１リール停止受付」コマンド、２番目に受信した「リール停止受付」コマンドを「第２リール停止受付」コマンド、最後に受信した「リール停止受付」コマンドを「第３リール停止受付」コマンドという。
【０５５１】
そして、「第１リール停止受付」コマンド（第１停止操作受付）であった場合は、判断結果がＹＥＳとなり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、主に押し順の報知態様を変化させる第１停止操作受付時処理を実行する（ステップＳｓ１１０）。この第１停止操作受付時処理の内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、第１停止操作受付時処理を終えると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。
【０５５２】
ステップＳｓ１０８の判断処理で、「第１リール停止受付」コマンドを受信していないと副制御手段２００が判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、第１停止、すなわち、各リールが回転を開始してから最初に受信した「リール回転停止」コマンド（９８７Ｅ、９Ｆ７ＥまたはＡ０７Ｅ）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１１２）。ここで、以下ではリールが回転を開始してから最初に受信する「リール回転停止」コマンドを「第１リール回転停止」コマンド、２番目に受信した「リール回転停止」コマンドを「第２リール回転停止」コマンド、最後に受信した「リール回転停止」コマンドを「第３リール回転停止」コマンドという。
【０５５３】
そして、「第１リール回転停止」コマンドを受信した場合は、ステップＳｓ１１２の判断結果がＹＥＳとなり、停止するリールに対応付けてリール停止時に発生する演出（例えばリール停止音や、リールバックランプを用いた視覚的な演出など）を実行する（ステップＳｓ１１４）。そして、第１停止時の演出を実行すると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。
【０５５４】
ステップＳｓ１１２の判断処理で、副制御手段２００が「第１リール回転停止」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、「第２リール停止受付」コマンド（第２停止操作受付）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１１６）。そして、「第２リール停止受付」コマンド（第２停止操作受付）であった場合は、ステップＳｓ１１６の判断結果がＹＥＳとなり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、主に押し順の報知態様を変化させる第２停止操作受付時処理を実行する（ステップＳｓ１１８）。この第２停止操作受付時処

理の内容についても、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、第２停止操作受付時処理を終えると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５５５】

ステップＳｓ１１６の判断処理で、「第２リール停止受付」コマンドを受信していないと副制御手段２００が判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、第２停止、すなわち、「第２リール回転停止」コマンドであるか否かを判断する（ステップＳｓ１２０）。「第２リール回転停止」コマンドを受信した場合は、ステップＳｓ１２０の判断結果がＹＥＳとなり、停止するリールに対応付けてリール停止時に発生する演出（例えばテンパイ音や、リールバックランプを用いた視覚的な演出など）を実行する（ステップＳｓ１２２）。そして、第２停止時の演出を実行すると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５５６】

ステップＳｓ１２０の判断処理で、副制御手段２００が「第２リール回転停止」コマンドを受信していないと判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、「第３リール停止受付」コマンド（第３停止操作受付）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１２４）。そして、「第３リール停止受付」コマンド（第３停止操作受付）であった場合は、ステップＳｓ１２４の判断結果がＹＥＳとなり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、主に押し順の報知を終了させる第３停止操作受付時処理を実行する（ステップＳｓ１２６）。この第３停止操作受付時処理の内容についても、後に詳細なフローチャートを参照しつつ、詳しく説明する。そして、第３停止操作受付時処理を終えると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５５７】

ステップＳｓ１２４の判断処理で、「第３リール停止受付」コマンドを受信していないと副制御手段２００が判断したときは判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、第３停止、すなわち、「第３リール回転停止」コマンドであるか否かを判断する（ステップＳｓ１２８）。「第３リール回転停止」コマンドを受信した場合は、ステップＳｓ１２８の判断結果がＹＥＳとなり、停止するリールに対応付けてリール停止時に発生する演出（例えばリール停止音や、リールバックランプを用いた視覚的な演出など）を実行する（ステップＳｓ１３０）。そして、第３停止時の演出を実行すると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５５８】

ステップＳｓ１２８の判断処理で、副制御手段２００が「第３リール回転停止」コマンドを受信していないと判断したときはステップＳｓ１２８の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、「表示種類」コマンド（全リール停止）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１３２）。そして、「表示種類」コマンドであった場合は、ステップＳｓ１３２の判断結果がＹＥＳとなり、遊技者によってストップスイッチが操作されたことにより、副制御手段２００は、演出抽選手段２１２（図３参照）において次の遊技で実行する演出を決定するための演出抽選処理を行う（ステップＳｓ１３４）。そして、演出抽選処理を終えると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５５９】

ステップＳｓ１３２の判断処理で、副制御手段２００が「表示種類」コマンドを受信していないと判断したときはステップＳｓ１３２の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、図２４に示した「電断復帰エラー表示開始」コマンド（８１０１Ｈ）～「メダル満杯エラー表示開始」コマンド（８１０ＡＨ）のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳｓ１３６）。そして、いずれかのエラー表示開始コマンドであった場合は、ステップＳｓ１３６の判断結果がＹＥＳとなり、受信したエラーの種類に応じたエラー報知を実行する（ステップＳ１３８）。

【０５６０】
このエラー報知の一例としては、受信したエラー表示コマンドの内容を示すメッセージ（エラーメッセージ）を画像表示装置７０に表示したり、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒから検出されたエラーの種類を音声で出力したりする。ただし、画像表示装置７０に押し順が表示されているときに、復帰可能エラー（図１７参照）に関するエラー表示開始コマンドを受信したときは、押し順の表示を維持したままエラーメッセージを表示する。このエラーメッセージの表示は、表示されている押し順の視認性をできるだけ低下させないように行うことが望ましい。また、画像表示装置７０に押し順を表示中に、復帰可能エラーに関するエラー表示開始コマンドを受信したときは、全リールが停止した後にエラー報知を行うようにしてもよい。

【０５６１】
なお、主制御手段１００は、復帰可能エラー（例えば、ドア開放エラー等）を検出したときに押し順番号を表示していた場合、押し順番号の表示をそのまま継続する。これに対して、副制御手段２００は、各種エラー表示開始コマンドを受信すると、画像表示装置７０によって受信したエラー表示開始コマンドに応じたエラー報知を行う。また、この場合において主制御手段１００は、すべてリールが停止した後に、検出した復帰可能エラーに対応するエラーコードを獲得枚数表示器２８に表示するが、検出した復帰可能エラーの種類によっては、エラーコードを獲得枚数表示器２８に表示せず、画像表示装置７０のみによるエラー報知を行うようにしても良い。このように構成することにより、主制御手段１００によって押し順番号を表示していることから当該遊技における最適な押し順を遊技者は把握できるため、遊技者は最適な押し順でストップスイッチを操作をして遊技を継続することが可能となるとともに、副制御手段２００によりエラー報知しているため、遊技者やホール店員はエラーが発生したことを把握することが出来る。

【０５６２】
ステップＳ１３８の処理によるエラー報知を終えると、副制御手段２００は、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５６３】
ステップＳｓ１３６の判断処理で、副制御手段２００が、いずれのエラー表示開始コマンドも受信していないと判断したときはステップＳｓ１３６の判断結果がＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信したコマンドが、図２４に示した「エラー復帰」コマンド（８１００Ｈ）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１４０）。そして、「エラー復帰」コマンドであった場合は、ステップＳｓ１４０の判断結果がＹＥＳとなり、ステップＳｓ１３８の処理によってエラー報知を行っていた場合は、そのエラー報知を終了する（ステップＳ１４２）。そして、ステップＳ１４２の処理によってエラー報知を終了させると、図５２の１コマンド処理を終了し、図５１のステップＳｓ２８の判断処理へ移行する。

【０５６４】
なお、図３９に示した共通処理２のステップＳ５４６～Ｓ５５０の処理により、押し順当てゲームを実行したときに、遊技者がストップスイッチを操作する毎に、そのストップスイッチが正解（すなわち、停止操作されたストップスイッチが、９枚役の図柄組合せが揃う押し順に従っている）か否かを判定する。そして、正解であると判定したときは正解であることを示す正解コマンドを副制御手段２００へ送信する。他方、不正解であると判定したときは不正解であることを示す不正解コマンドを副制御手段へ送信する。判定のタイミングとしては、ストップスイッチの操作が行われたときに行ってもよいし、操作されたストップスイッチに対応するリールが停止した後（全リール停止後）に行ってもよい。ストップスイッチの操作が行われたときに判定する場合は、正解コマンド又は不正解コマンドは各リール停止受付コマンドを送信した後に、送信してもよい。この場合、副制御手段２００は、正解コマンドまたは不正解コマンドに基づく処理を行うようにし、この処理において正解または不正解に対応する演出を開始してもよいし、正解コマンドまたは不正解コマンドの後に送信される各リール回転停止コマンドに基づく処理において、正解または不正解に対応する演出を開始してもよい。

【０５６５】
　また、操作されたストップスイッチに対応するリールが停止した後に判定する場合は、正解コマンド又は不正解コマンドは各リール回転停止コマンドを送信した後に、送信してもよい。この場合、副制御手段２００は、正解コマンド又は不正解コマンドに基づく処理を行うようにし、この処理において正解又は不正解に対応する演出を開始することが望ましい。
【０５６６】
＜スタートスイッチ操作時処理の説明＞
　次に図５２のステップＳｓ１０２におけるスタートスイッチ操作時処理の内容について説明する。
【０５６７】
（ａ）副制御手段２００で押し順を決定しない場合
　本実施形態では、図２７に示した遊技進行メイン処理のステップＳ２４の非ＡＴ状態処理またはステップＳ２６のＡＴ状態処理によって報知する押し順（より具体的には押し順番号）を決定しているため、副制御手段２００は、受信した押し順番号に対応する押し順を報知すればよい。この報知態様は、従来のスロットマシンに採用されている報知態様を用いることができる。
【０５６８】
　したがってこの場合、図５２のステップＳｓ１０２の処理を開始すると、副制御手段２００は、主制御手段１００から受信した「押し順フラグ」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた押し順フラグの状態がオンになっているか否かを判断し、押し順フラグがオフであれば、そのまま図５２のステップＳｓ１０２の処理を終了して、図４３に示した１コマンド処理を終了する。これに対して、押し順フラグの状態がオンになっている場合は、主制御手段１００から受信した「押し順番号」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた押し順番号に応じた押し順を報知してから、図５２のステップＳｓ１０２の処理を終了する。
【０５６９】
（ｂ）副制御手段２００で押し順を決定する場合
　前述したように、押し順によって遊技者に付与される特典（ボーナスゲームまたは再遊技の開始や、ＲＴ状態の移行や、メダル払出枚数など）に変化が生じない場合、一部の押し順（第２、第３停止操作の順番）によって遊技者に付与される特典に変化が生じない場合や、図柄組合せが揃ってメダルが払い出されることになっても、その払出枚数がメダル投入枚数よりも少ないなど、出玉に影響が出にくい場合は、報知する押し順を副制御手段２００で決定してもよい。以下では、報知する押し順を副制御手段２００で決定する場合におけるスタートスイッチ操作時処理の内容について、図５３のフローチャートを参照して説明する。
【０５７０】
　副制御手段２００が、図５２に示したステップＳｓ１０２のスタートスイッチ操作時処理を開始すると、まず、「押し順フラグ」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた押し順フラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップＳｓ１５０）。そして、押し順フラグがオフになっていたときは、判断結果がＮＯとなって、図５３に示すスタートスイッチ操作時処理を終了する。
【０５７１】
　これに対して、押し順フラグがオンになっていたときは、ステップＳｓ１５０の判断結果はＹＥＳとなり、次に「ＡＴフラグ」コマンドの第２制御コマンドに含まれていたＡＴフラグの状態がオンになっているか否かを判断する（ステップＳｓ１５２）。前述したように、ＡＴフラグはＡＴ中であるか否かを示すフラグであり、オンであればＡＴ中であり、オフであればＡＴ中ではないこと示している。以下の説明では、ＡＴフラグの状態がオフになっている場合と、オンになっている場合とに分けて説明する。
【０５７２】

（ｂ－１）ＡＴフラグがオフになっている場合
ステップＳｓ１５２の判断処理で、ＡＴフラグがオフになっている場合は、判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、主制御手段１００から受信したチャンスゾーンゲーム数ＣＺＣＮＴの値が１以上であるか否かを判断する（ステップＳｓ１５４）。ＣＺＣＮＴの値が０であったときは判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００から受信した押し順番号に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１５６）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。ここで、押し順ナビ演出とは、遊技者に押し順を報知することを目的とした演出であり、従来の押し順ナビ演出の態様を採用することができる。

【０５７３】
ステップＳｓ１５４の判断処理で、ＣＺＣＮＴの値が１以上であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、主制御手段１００から受信した「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた演出グループ番号が、役抽選で当選番号２（再遊技－Ｂ）に決定されたことを示すものであるか否かを判断する（ステップＳｓ１５８）。ここで、以下では煩雑さを解消するため、「演出グループ番号が、役抽選で当選番号ａ（ａは自然数）に決定されたことを示すものであるか否か」という記載を、単に「当選番号がａであるか否か」と言い換えるものとする。また、例えば「当選番号がａ（ａは自然数）だった」と記載されている場合は、受信した「演出グループ番号」が、役抽選で当選番号ａに決定されたことを示していた、ということを意味する。

【０５７４】
ステップＳｓ１５８の判断処理で、主制御手段１００から受信した「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた演出グループ番号が、役抽選で当選番号２（再遊技－Ｂ）に決定されたことを示すものであった（すなわち、当選番号が２であった）場合は判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒに対する６通りの押し順（左→中→右、左→右→中、中→左→右、中→右→左、右→左→中、右→中→左）の中から１つを抽選によって決定する（ステップＳｓ１６０）。そして、決定した押し順に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１６２）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

【０５７５】
ステップＳｓ１５８の判断処理で、主制御手段１００から受信した「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた演出グループ番号が、役抽選で当選番号２（再遊技－Ｂ）に決定されたことを示すものでなかった（すなわち、当選番号が２でなかった）場合、判断結果はＮＯとなり、次に副制御手段２００は、受信した「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた演出グループ番号が、当選番号が３～８のいずれかに決定されたことを示すものであるか否か（すなわち、当選番号が３～８のいずれかであるか否か）を判断する（ステップＳｓ１６４）。当選番号が３～８のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、上述した６通りの押し順のうち、主制御手段１００から受信した押し順番号に対応する押し順以外の５通りの押し順の中から１つを抽選によって決定する（ステップＳｓ１６６）。

【０５７６】
これは、図２８に示した非ＡＴ状態処理のステップＳ１３８と同様の理由によるものであり、当選番号が３～８のいずれかに決定されるということは、ＲＴ状態がＲＴ１になっており（図４参照）、かつ、チャンスゾーン中はＲＴ１に留まった方がＡＴ抽選の機会をより多く得られるためである。そして、抽選によって決定した押し順に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１６８）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

【０５７７】
これに対して、ステップＳｓ１６４の判断処理において、当選番号が３～８のいずれでもなかった場合は判断結果がＮＯとなり、副制御手段２００は、主制御手段１００から受信した押し順番号に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１７０）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。

【０５７８】
（ｂ－２）ＡＴフラグがオンになっている場合
ステップＳｓ１５２の判断処理で、ＡＴフラグがオンになっている場合は、判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は、主制御手段１００から受信した「演出グループ番号」コマンドの第２制御コマンドに含まれていた当選番号が２１（入賞－Ａ）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１７２）。当選番号が２１だった場合は判断結果がＹＥＳとなり、次に主制御手段１００から受信した押し順番号が９（右第１停止）であるか否かを判断する（ステップＳｓ１７４）。主制御手段１００から受信した押し順番号が９でなかった場合は判断結果がＮＯとなり、主制御手段１００から受信した押し順番号に対応する押し順の押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１７６）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。
【０５７９】
ステップＳｓ１７４の判断処理で、受信した押し順番号が９であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、副制御手段２００は第２停止操作を左ストップスイッチ３７Ｌとし、第３停止操作を中ストップスイッチ３７Ｃとするか、第２停止操作を中ストップスイッチ３７Ｃとし、第３停止操作を左ストップスイッチ３７Ｌとするかを抽選により決定する（ステップＳｓ１７８）。そして、第１停止操作を右ストップスイッチ３７Ｒとし、第２・第３停止操作をステップＳｓ１７８で決定したストップスイッチとする押し順（すなわち、右→左→中または右→中→左）に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１８０）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。
【０５８０】
前述したステップＳｓ１７２の判断処理で、主制御手段１００から受信した当選番号が２１ではなかった場合、次に副制御手段２００は、受信した当選番号が２８～３０のいずれかであるか否かを判断する（ステップＳｓ１８２）。そして、受信した当選番号が２８～３０のいずれかであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、図３９に示した共通処理２のステップＳ５５６と同様の６択ナビ抽選を実行する（ステップＳｓ１８４）。すなわち、本来、第１停止操作すべきストップスイッチを報知すれば、遊技者は当選番号に応じた図柄組合せを揃えられるところ、第１～第３停止操作の押し順を報知するか否かを抽選によって決定する。
【０５８１】
そして、副制御手段２００はステップＳｓ１８４の６択ナビ抽選に当選したか否かを判断し（ステップＳｓ１８６）、当選しなかった場合は判断結果がＮＯとなって受信した押し順番号に対応する押し順ナビ演出を実行する（ステップＳｓ１８８）。なお、ステップＳｓ１８２の判断処理で、受信した当選番号が２８～３０のいずれでもなかった場合は判断結果がＮＯとなり、ステップＳｓ１８４およびＳｓ１８６の処理を行うことなく、ステップＳｓ１８８の処理へ移行する。
【０５８２】
ステップＳｓ１８６の判断処理で、ステップＳｓ１８４で行った６択ナビ抽選に当選した場合は判断結果がＹＥＳとなり、受信した当選番号に対応する図柄組合せが揃うこととなる第１停止操作すべきストップスイッチを除く残り２つのストップスイッチについて、第２、第３停止操作するストップスイッチをどれにするのかを抽選によって決定する（ステップＳｓ１９０）。そして、受信した当選番号に対応する図柄組合せが揃うこととなる第１停止操作すべきストップスイッチと、ステップＳｓ１９０の処理によって決定した第２、第３停止操作すべきストップスイッチとを合わせた押し順に対応する押し順ナビ演出を実行し（ステップＳｓ１９２）、図５３のスタートスイッチ操作時処理を終了する。
【０５８３】
＜停止操作受付時処理の説明＞
次に図５２のステップＳｓ１１０、Ｓｓ１１８およびＳｓ１２６における第１～第３停止操作受付時処理の内容について、図５４（ａ）および（ｂ）に示すフローチャートを参照して説明する。ここで、図５４（ａ）は第１および第２停止操作受付時処理のフローチ

ャートを示し、図５４（ｂ）は第３停止操作受付時処理のフローチャートを示す。

【０５８４】

（ａ）第１および第２停止操作受付時処理

副制御手段２００が、図５２のステップＳｓ１１０またはＳｓ１１８の処理を開始すると、図５４（ａ）のフローチャートにおいて、押し順ナビ演出を実行中であるか否かを判断する（ステップＳｓ２００）。図５２に示したステップＳｓ１０２のスタートスイッチ操作時処理において、押し順ナビ演出が実行されなかったときは判断結果がＮＯとなり、図５４（ａ）の停止操作受付時処理を終了する。これに対して、押し順ナビ演出が実行されていたときは、判断結果がＹＥＳとなり、遊技者が操作したストップスイッチが、押し順ナビ演出によって示される押し順に適合するものであるかを判断する（ステップＳｓ２０２）。

【０５８５】

そして、遊技者が操作したストップスイッチが、押し順ナビ演出によって示される押し順に適合していたときは、判断結果がＹＥＳとなり、実行中の押し順ナビ演出を、次に停止操作するストップスイッチを示唆する演出に変化させる（ステップＳｓ２０４）。すなわち、第１停止操作受付時にステップＳｓ２０４の処理を行った場合は、第２停止操作を行うストップスイッチを示唆し、第２停止操作受付時にステップＳｓ２０４の処理を行った場合は、第３停止操作を行うストップスイッチを示唆する。そして、ステップＳｓ２０４の処理を行うと、図５４（ａ）の停止操作受付時処理を終了する。

【０５８６】

ステップＳｓ２０２の判断処理において、遊技者が操作したストップスイッチが、押し順ナビ演出によって示される押し順に適合していなかったときは、判断結果がＮＯとなり、実行中の押し順ナビ演出を終了し（ステップＳｓ２０６）、押し順不正解演出を行った後（ステップＳｓ２０８）、図５４（ａ）の停止操作受付時処理を終了する。

【０５８７】

（ｂ）第３停止操作受付時処理

副制御手段２００が、図５２のステップＳｓ１２６の処理を開始すると、図５４（ｂ）のフローチャートにおいて、押し順ナビ演出を実行中であるか否かを判断する（ステップＳｓ２２０）。図５２に示したステップＳｓ１０２のスタートスイッチ操作時処理において、押し順ナビ演出が実行されなかったときは判断結果がＮＯとなり、図５４（ｂ）の停止操作受付時処理を終了する。これに対して、押し順ナビ演出が実行されていたときは、判断結果がＹＥＳとなり、実行中の押し順ナビ演出を終了し（ステップＳｓ２２２）、押し順正解時の演出を行った後（ステップＳｓ２２４）、図５４（ｂ）の停止操作受付時処理を終了する。

【０５８８】

図５４（ａ），（ｂ）に示した停止操作受付時操作処理を行う場合において、例えば図５２に示すステップＳｓ１０２のスタートスイッチ操作時処理で図５４（ｃ）（ア）に示すように、中→右→左の押し順を示す押し順ナビ演出が実行されたとする。このとき、中ストップスイッチ３７Ｃが第１停止操作されると、図５４（ａ）のステップＳｓ２００およびｓ２０２における判断結果が共にＹＥＳとなり、ステップＳｓ２０４において、第２停止操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ３７Ｒであることを示す演出が行われる（図５４（ｃ）（イ）参照）。

【０５８９】

次に、右ストップスイッチ３７Ｒが第２停止操作されると、図５２のステップＳｓ１１８の第２停止操作受付時処理で、第１停止操作時と同様、図５４（ａ）のステップＳｓ２００およびｓ２０２における判断結果が共にＹＥＳとなり、ステップＳｓ２０４において、第３停止操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ３７Ｌであることを示す演出が行われる（図５４（ｃ）（ウ）参照）。そして、最後に左ストップスイッチ３７Ｌが第３停止操作されると、図５２のステップＳｓ１２６の第３停止操作受付時処理で、図５４（ｂ）のステップＳｓ２２０の判断結果がＹＥＳとなり、ステップＳｓ２２２で押し順

ナビ演出が終了し、ステップＳｓ２２４で押し順正解時の演出が実行される（図５４（ｃ）（エ）参照）。

【０５９０】

これに対して、第２停止操作として左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたときは、図５２のステップＳｓ１１８の第２停止操作受付時処理で、図５４（ａ）のステップＳｓ２０２の判断結果がＮＯになって、ステップＳｓ２０６の処理が行われ、押し順ナビ演出が終了する（図５４（ｃ）（オ）参照）。そして、ステップＳｓ２０８の処理で押し順不正解演出が行われる（図５４（ｃ）（カ）参照）。また、この場合は図５２のステップＳｓ１２６の第３停止操作受付時処理で、図５４（ｃ）のステップＳｓ２２０の判断結果がＮＯとなるため、ステップＳｓ２２４の押し順正解時の演出は実行されない。

【０５９１】

なお、図５４（ｃ）の例では、第２停止操作時に遊技者が押し順をミスした場合を示したが、このときに、獲得枚数表示器２８に表示した押し順番号に対応する表示は、そのまま維持してもよいし、表示を消去してもよい。なお、獲得枚数表示器２８の表示を消去するタイミングは、副制御手段２００において、図５４（ａ）に示したステップＳｓ２０６の押し順ナビ演出の終了前であってもよいが、当該押し順ナビ演出の終了後であることが望ましい。このように構成した場合、主制御手段１００による押し順番号に応じた表示がなされていないときに、副制御手段２００による押し順ナビ演出が実行されている状態を避けることができる。

【０５９２】

さらに、第１停止操作時に遊技者が押し順をミスしたときは、主制御手段１００において、改めて第２、第３停止操作時に操作すべきストップスイッチを決定し、遊技者が第１停止操作したストップスイッチと、新たに決定した第２、第３停止操作するストップスイッチとからなる押し順に対応する押し順番号の表示を行うようにしてもよい。また、新たに決め直した押し順番号の表示を行った後に、副制御手段２００において、当初の第２、第３停止操作に関する押し順の報知を、新たに決め直した押し順番号に従った第２、第３停止操作に関する報知に切り替えてもしてもよい。

【０５９３】

２．第２実施形態

次に、本発明の第２実施形態に係るスロットマシンについて説明する。本実施形態のスロットマシンと、上述した第１実施形態に係るスロットマシンとの違いは、主制御手段１００にて実行される遊技進行メイン処理の一部が異なっている点であり、ハードウェア構成や、その他の制御内容については第１実施形態に係るスロットマシンと同様である。図５５に、本実施形態における遊技進行メイン処理のフローチャートを示す。

【０５９４】

この図に示す遊技進行メイン処理において、第１実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理（図２７）と同じ処理を行うステップについては同一の番号を付し、詳しい説明を省略する。図５５に示す遊技進行メイン処理が、図２７に示す遊技進行メイン処理と異なる点は、ステップＳ２８のフリーズ抽選処理によって、フリーズ番号が１または２に決定された場合に、ダミーコマンドセット処理（ステップＳＡ１）を行う点である。

【０５９５】

ここで、図５６のフローチャートを参照して、ダミーコマンドセット処理の詳しい内容について説明する。図５５に示す遊技進行メイン処理のステップＳ２８で実行されたフリーズ抽選処理において、フリーズ番号が１または２に決定されると、ステップＳ３０の判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、図５６に示すダミーコマンドセット処理を実行する。まず、主制御手段１００は、押し順フラグのオフ状態を示す第２制御コマンドを含んだ「押し順フラグ」コマンド（Ｂ０００。図２５参照）をリングバッファに保存する（ステップＳ８８０）。次に主制御手段１００は、押し順番号０を示す第２制御コマンドを含んだ「押し順番号」コマンド（９５００。図２５参照）をリングバッファに保存する（ステップＳ８８２）。

【０５９６】
次に、主制御手段１００は、ステップＳ１８の役抽選処理によってＲＷＭに記憶された、入賞・再遊技当選番号を読み出してＣＰＵのレジスタにセットし（ステップＳ８８４）、セット当選番号にオフセット値（図２６（ａ）参照）を加算してマスク番号とするマスク処理を行う（ステップＳ８８６）。そして、マスク番号をリングバッファに保存し（ステップＳ８８８）、次いでＲＷＭの所定記憶領域に記憶された役物当選番号を読み出してリングバッファに保存して（ステップＳ８９０）、図５６に示すダミーコマンドセット処理を終了する。
【０５９７】
＜制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係＞
次に、図５７のタイミングチャートを参照して、本実施形態の遊技進行メイン処理を実行した場合における、制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係について説明する。以下では、図５５のステップＳ３４でフリーズ演出を実行する場合と、しない場合とに分けて説明する。
【０５９８】
（ａ）フリーズ演出を実行する場合
スタートスイッチ３６が操作されると、図５５のステップＳ１４の判断結果がＹＥＳとなって役抽選処理が行われ（ステップＳ１８）、役抽選処理によって決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がＲＷＭの所定記憶領域に記憶される。その後、メインモードに応じて非ＡＴ状態処理（ステップＳ２４）またはＡＴ状態処理（ステップＳ２６）により押し順番号が決定される。そしてステップＳ２８でフリーズ抽選が行われ（図３４、ステップＳ５９２またはＳ６０４）、フリーズ抽選に当選するとフリーズ番号１または２が副制御手段２００に送信される（図４１、ステップＳ６００またはＳ６１０）。
【０５９９】
また、図５５のステップＳ３０の判断結果がＹＥＳとなって、ステップＳＡ１のダミーコマンドセット処理により、押し順フラグの状態がオフ、押し順番号０の情報が副制御手段２００へ送信される（図５６、ステップＳ８８０およびＳ８８２）。ここで、実際の押し順フラグはオンになっている場合もあるが、この段階では強制的に押し順フラグがオフの状態を副制御手段２００に送信される。続いて、マスク番号、役物当選番号の情報が副制御手段２００へ送信される（図５６、ステップＳ８８８およびＳ８９０）。そして、ステップＳ３４でフリーズ演出（リール演出）が開始され、フリーズ演出が終了すると（ステップＳ３６，ＹＥＳ）、ステップＳ３８で、押し順表示処理（図４２）が行われる。
【０６００】
ここで、本来の押し順フラグがオンになっていた場合は（図４２、ステップＳ６３０，ＹＥＳ）、非ＡＴ状態処理（ステップＳ２４）またはＡＴ状態処理（ステップＳ２６）によって決定された押し順番号に対応する表示態様を指定するためのオフセット値（図１８参照）が、ＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶される（図４２、ステップＳ６３２）。これに対して、本来の押し順フラグがオフになっていた場合は、獲得枚数表示器２８を非表示にすることを示す値（ＦＦＨ）がＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶される（図４２、ステップＳ６３４）。
【０６０１】
そして、ステップＳ４０で本来の押し順フラグの状態が副制御手段２００に送信され、ステップＳ４２で本来の押し順番号が副制御手段２００に送信される。その後、ステップＳ５４の処理により、ステップＳ１８の役抽選処理で決定された本来の入賞・再遊技当選番号またはマスク番号が副制御手段２００に送信される。フリーズの演出が終了した後に、獲得枚数表示器２８、画像表示装置７０による押し順の報知が行われるようにしているのは、第１実施形態と同様の理由である。
【０６０２】
また、第２実施形態の場合は、副制御手段２００は、別途フリーズ番号コマンドに基づく処理を設けることなく、役物当選番号に基づく処理において、フリーズ番号に対応する

演出を開始することできる。例えば、１遊技における１回目の役物当選番号に基づく処理では、フリーズ番号に対応する演出を開始するが、押し順フラグはオフであるため、押し順の報知は行わない。２回目の役物当選番号に基づく処理では、２回目のため、フリーズ番号に対応する演出は行わないが、本来の押し順フラグがオンであるときは、押し順の報知を行うことができる。このようにすることで、副制御手段２００に、それぞれのコマンドごとに処理を設ける必要がなくなり、副制御手段２００の処理負担も軽減することができる。

【０６０３】

（ｂ）フリーズ演出を実行しない場合

スタートスイッチ３６が操作されると、役抽選処理によって、抽選で決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がＲＷＭに記憶され、その後、メインモードに応じて非ＡＴ状態処理またはＡＴ状態処理により押し順番号が決定される。そして、フリーズ抽選にはずれると（図４１、ステップＳ５９４またはＳ６０６、ＮＯ）、フリーズ番号０が副制御手段２００に送信される（図４１、ステップＳ５９８→Ｓ６００）。この場合、図４７のダミーコマンドセット処理は行われず、フリーズ演出も実行されない。

【０６０４】

このため、ＡＴ状態処理またはＡＴ状態処理によって決定された押し順番号が獲得枚数表示器２８に表示され（ステップＳ３０，ＮＯ→Ｓ３８）、その後、押し順フラグ、押し順番号、入賞・再遊技当選番号又はマスク番号、および役物当選番号が、順次、副制御手段２００へ送信される。

【０６０５】

３．第３実施形態

次に、本発明の第３実施形態に係るスロットマシンについて説明する。本実施形態のスロットマシンも、第２実施形態に係るスロットマシンと同様に、主制御手段１００にて実行される遊技進行メイン処理の一部が、前述した第１実施形態に係るスロットマシンと異なっている。また、第１実施形態におけるフリーズ抽選処理（図４１）も一部異なっている。図５８に、本実施形態における遊技進行メイン処理のフローチャートを示す。また、図５９に、本実施形態におけるフリーズ抽選処理のフローチャートを示す。

【０６０６】

図５８に示す本実施形態の遊技進行メイン処理において、第１実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理（図２７）と同じ処理を行うステップについては同一の番号を付し、詳しい説明を省略する。図５８に示す遊技進行メイン処理が、図２７に示す遊技進行メイン処理と異なる点は、フリーズ演出の実行に関する処理（ステップＳ３０～Ｓ３６）が、ステップＳ５８のリール停止管理処理の直前に実行される点である（図５８中、破線で示す）。

【０６０７】

また、図５９に示す本実施形態のフリーズ抽選処理において、第１実施形態に係るスロットマシンのフリーズ抽選処理（図４１）と同じ処理を行うステップについては同一の番号を付し、詳しい説明を省略する。図５９に示すフリーズ抽選処理が、図４１に示す遊技進行メイン処理と異なる点は、第２フリーズ抽選に当選したときに、フリーズ番号２の情報を副制御手段２００へ送信するために、ステップＳ６１０で「フリーズ番号」コマンド（図２５参照）をリングバッファに保存した後、押し順フラグの状態に応じて当選番号３２について、押し順抽選を行う点である。

【０６０８】

すなわち、図５８に示すステップＳ２８のフリーズ抽選処理では、図５９に示すフリーズ抽選処理を実行し、ステップＳ６１０で、フリーズ番号２を示す第２制御コマンドを含んだ「フリーズ番号」コマンドをリングバッファに保存すると、次に、ＲＷＭに記憶されている押し順フラグの状態がオンであるか否かを判断する（ステップＳＢ１）。押し順フラグの状態がオフであった場合は判断結果がＮＯとなり、図５９のフリーズ抽選処理を終了して、図５８に示す遊技進行メインのステップＳ３８（押し順表示処理）へ移行する。

【０６０９】
これに対して、ステップＳＢ１の判断処理で、押し順フラグの状態がオンであった場合は判断結果がＹＥＳとなり、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの６通りの押し順の中からいずれか１つを決定する（ステップＳＢ２）。そして、決定した押し順に対応する押し順番号を、ＲＷＭの所定記憶領域に保存した後（ステップＳＢ３）、図５９のフリーズ抽選処理を終了して、図５８に示す遊技進行メインのステップＳ３８（押し順表示処理）へ移行する。
【０６１０】
＜制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係＞
次に、図６０のタイミングチャートを参照して、本実施形態の遊技進行メイン処理およびフリーズ抽選処理を実行した場合における、制御コマンドの送信タイミングと押し順番号の表示タイミングとの関係について説明する。以下では、図５８のステップＳ３４でフリーズ演出を実行する場合と、しない場合とに分けて説明する。
【０６１１】
（ａ）フリーズ演出を実行する場合
スタートスイッチ３６が操作されると、図５８のステップＳ１４の判断結果がＹＥＳとなって役抽選処理が行われ（ステップＳ１８）、役抽選処理によって決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がＲＷＭの所定記憶領域に記憶される。その後、メインモードに応じて非ＡＴ状態処理（ステップＳ２４）またはＡＴ状態処理（ステップＳ２６）により押し順番号が決定される。そしてステップＳ２８でフリーズ抽選が行われ、（図５９、ステップＳ５９２またはＳ６０４）、フリーズ抽選に当選するとフリーズ番号１または２が副制御手段２００に送信される（図５９、ステップＳ６００またはＳ６１０）。
【０６１２】
次に、図５８のステップＳ３８の押し順表示処理において、押し順フラグがオンになっていた場合は（図４２、ステップＳ６３０，ＹＥＳ）、非ＡＴ状態処理（ステップＳ２４）もしくはＡＴ状態処理（ステップＳ２６）、または、図５９のステップＳＢ２の押し順抽選によって決定された押し順番号に対応する表示態様を指定するためのオフセット値（図１８参照）が、ＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶される（図４２、ステップＳ６３２）。これに対して、押し順フラグがオフになっていた場合は、獲得枚数表示器２８を非表示にすることを示す値（ＦＦＨ）がＲＷＭのアドレスＦ０１８に記憶される（図４２、ステップＳ６３４）。
【０６１３】
そして、ステップＳ４０の処理に基づいて押し順フラグの状態が副制御手段２００に送信され、ステップＳ４２の処理に基づいて、ステップＳ３８の処理によって押し順番号が副制御手段２００に送信される。また、入賞・再遊技当選番号又はマスク番号、役物当選番号が副制御手段２００に送信される。その後、ステップＳ３０の判断結果がＹＥＳとなって、フリーズ演出が開始され（ステップＳ３４）、フリーズ演出が終了すると（ステップＳ３６，ＹＥＳ）、ステップＳ５８のリール停止管理処理によってリールの回転が開始される。
【０６１４】
第３実施形態では、フリーズ演出を実行する場合であっても、スタートレバーの操作を契機に、獲得枚数表示器２８、画像表示装置７０による押し順の報知が行われるようにしている。しかしながら、第３実施形態では、本来押し順の報知が必要のない当選番号３２であっても、押し順フラグがオンであるときは、押し順の報知を行うようにしている。このため、スタートレバーの操作を契機に、押し順の報知が行われるようにした場合であっても、今回のフリーズ演出が当選番号２２～２７によるものなのか、当選番号３２によるものなのかが、遊技者に分からないようにしている。このようにすることで、フリーズ演出を行う場合とフリーズ演出を行わない場合とで、押し順の報知を行うタイミングを変更しなくてもよいため、主制御手段１００の処理負担を軽減することができる。
【０６１５】

（ｂ）フリーズ演出を実行しない場合
スタートスイッチ３６が操作されると、役抽選処理が行われ、役抽選処理によって決定された入賞・再遊技当選番号および役物当選番号がＲＷＭに記憶される。その後、メインモードに応じて非ＡＴ状態処理またはＡＴ状態処理によって押し順番号が決定される。そしてフリーズ抽選が行われ、フリーズ抽選にハズレるとフリーズ番号０が副制御手段２００に送信される。

【０６１６】
次いで、獲得枚数表示器２８に押し順番号が表示され、さらに、押し順フラグの状態と、押し順番号とが副制御手段２００へ送信される。そして、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号、および役物当選番号が副制御手段２００へ送信された後、ステップＳ３０の判断結果がＮＯとなって、フリーズ演出を行うことなく、ステップＳ５８のリール停止管理処理によってリールの回転が開始される。

【０６１７】
また、第３実施形態では、リール演出の開始前、およびリール回転開始前に獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示する。すなわち、遊技者が押し順番号の表示の有無によってリール演出なのか、本来のリールの回転が開始したのかを判別することができない。したがって、あたかも本来のリールの回転が開始したかのようなリール演出を行っても、それがリール演出であることを判別できないため、リール演出による興趣が損なわれることがない。

【０６１８】
なお、図５９のフリーズ抽選処理において、ステップＳ６０４の第２フリーズ抽選に当選した場合のみ、押し順抽選を行っていたが、第２フリーズ抽選の当否に拘わらず、当選番号が３２に決定されたときにステップＳＢ１～ＳＢ３の処理を行ってもよい。このような処理を行うことで、押し順の報知の有無によって特定の当選番号が決定されなかったことを遊技者に知られてしまうのを避けることができる。

【０６１９】
＜変形例＞
（１）上述の実施形態において、副制御手段２００が押し順番号を受信しなかった場合や、優先して報知すべき押し順が無いような場合には、副制御手段２００において、主制御手段１００から送信された入賞・再遊技当選番号に対応して予め定められていた押し順を報知するようにしてもよい。

【０６２０】
（２）上述の実施形態におけるＡＴ遊技は、ＡＴ遊技が開始してから所定遊技回数の遊技を消化すると終了するようにしているが、ＡＴの終了これに限らず、所定枚数の払出数があったことによって終了するようにしてもよいし、所定枚数の差枚数が得られたことによって終了するようにしてもよい。また、所定回数の押し順の報知が行われたことによって終了するようにしてもよい。ここで、「所定回数」は、すべての押し順の報知の回数を計数してもよいし、入賞－Ｂ～Ｇに当選した遊技における押し順の報知または入賞－Ｂ～Ｊに当選した遊技における押し順の報知の回数を計数してもよい。

【０６２１】
（３）上述の実施形態において、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号、役物当選番号の順に副制御手段２００へ送信しているが、役物当選番号、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号の順に副制御手段２００へ送信してもよい。この場合は、副制御手段２００は、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号を受信したことで、スタートスイッチ操作時処理を行うようにすることが望ましい。

【０６２２】
（４）上述の実施形態において、フリーズ演出を実行しない場合は、スタートスイッチ３６の操作を契機に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するようにし、フリーズ演出を実行する場合は、フリーズ演出の終了後に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するようにしていたが、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示するタイミングはこれに限

らず、リールが回転を開始した後に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示してもよいし、リールが定速回転に到達した後に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示してもよい。また、第２停止操作からの押し順を報知する場合は、第１停止操作があった後に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示してもよい。なお、リールが回転開始した後に、獲得枚数表示器２８に押し順番号を表示する場合は、表示後に押し順番号、入賞・再遊技当選番号またはマスク番号、役物当選番号を送信するようにし、役物当選番号はリールが定速回転に到達する前までに副制御手段２００へ送信されていることが望ましい。

【０６２３】

（５）上述の実施形態では、押し順当てゲームを行うときは、押し順番号１０～１３が決定され、入賞・再遊技当選番号はマスク処理されるようにしているが、押し順番号１０～１３を決定するのではなく、例えば、押し順のすべてを秘匿するときは押し順番号０を決定し、押し順の一部を秘匿するときは押し順番号７～９のうちいずれかを決定してもよい。この場合は、副制御手段２００に対し、別途、押し順当てゲームを行うことを伝えるため、別途、押し順当てゲームを行うことを示す押し順当てゲームコマンドを送信してもよいし、入賞・再遊技当選番号をマスク処理する際に、押し順当てゲーム用のマスク番号に置き換える処理を行ってもよい。ただし、押し順当てゲーム用のマスク番号は別途定めて置く必要がある。上述の実施形態では、ＡＴ遊技中に、押し順当てゲームが行われる場合があるが、ＡＴ遊技でないときに、押し順当てゲームが行われるようにしてもよい。（例えば、通常状態やＣＺ状態中に、当選番号が２２～２７となった場合に、押し順当てゲームが行われるようにしてもよい）。

【０６２４】

（６）上述の実施形態では、コマンドの送信をシリアル通信方式で行っているがパラレル通信方式により行ってもよい。ただし、パラレル通信方式とした場合には、複数の通信線のうち何れかの通信線が断線等していても通信が可能となるので、誤った情報が伝達される虞がある。そこで、パラレル通信方式とする場合には、毎遊技の開始時（例えば、スタートレバーの操作時）に、所定のコマンド（例えば、０００００１０１Ｂ）を送信し、毎遊技の終了時（例えば、全停止時）に、所定のコマンドと各ｂｉｔのＯＮ／ＯＦＦが逆になるコマンド（例えば、１１１１０１０Ｂ）を送信し、これらの論理演算の結果により断線しているか否かを判別するようにしてもよい。

【０６２５】

（７）上述した各実施形態において、役抽選処理の抽選結果を、より遊技者に有利な抽選結果の結果に昇格させるか否かを決定する昇格抽選を行ってもよい。例えば、「赤７－赤７－赤７」が表示されると、より有利なメインモードへ移行する、より当選確率が高いＡＴ抽選を行う、などの特典が遊技者に付与されるように予め構成しておく。そして、主制御手段１００において、役抽選処理で当選番号２（再遊技－Ｂ）が決定されたときに昇格抽選を行い、昇格抽選に当選（便宜上、「レア役に当選」という。）したときは、当選番号を２から４６に書き換え、主制御部１００では、当選番号４６（レア役当選）に応じた処理（例えば、図２７に示す非ＡＴ状態処理／ＡＴ状態処理、フリーズ抽選処理、押し順表示処理など）を行うと共に、副制御手段２００へ条件装置番号４６を送信する。なお、リールの停止制御については、当選番号の書き換えを行う前に当選番号２に基づいて生成された作動フラグに従って行われる。

【０６２６】

そして、副制御手段２００では、当選番号２を受信した場合は、左→中→右の押し順（再遊技０１の図柄組合せが揃う）を報知し、当選番号４６を受信した場合は、右→中→左の押し順（再遊技１０の図柄組合せが揃う可能性がある）を報知する（併せて「赤７を狙え！」などの報知をしてもよい）ように定めておく。これにより、「赤７－赤７－赤７」が表示されたときは、前述した特典を遊技者に付与する。

【０６２７】

なお、遊技者が、「赤７」図柄の目押しに失敗した場合や、報知された押し順に従わずにストップスイッチを操作した場合でも、レア役に当選したことに基づいて前述した特典

を付与するようにしてもよい。主制御手段１００では、レア役に当選（昇格抽選に当選）し、当選番号もレア役の当選番号「４６」に書き換えられているため、「赤７－赤７－赤７」の図柄組合せが揃ったか否かに関わらず、レア役に当選した場合の処理を行うことができる。

【０６２８】

また、本変形例では、レア役（「赤７－赤７－赤７」）を表示させるための押し順が１つ（右→中→左）であるが、レア役を表示させる押し順が複数ある場合は、当選番号４６に特定の押し順を対応付けせず、主制御手段１００から、当選番号４６とともに押し順番号（レア役を表示させるための押し順のいずれか）を、副制御手段２００へ送信してもよい。

【０６２９】

また、昇格抽選当選時における当選番号の書き換えは、副制御手段２００へ当選番号（より具体的には「演出グループ番号」コマンド）の送信の直前ではなく、昇格抽選の当選後に直ちに行うようにするとよい。これは、押し順番号の決定やフリーズ抽選処理などを書き換え後の当選番号に基づいて処理するためである。ただし、少なくとも、リール停止制御の際に参照される作動フラグを生成し、外部に出力するための当選番号をＲＷＭの所定記憶領域に保存するまでは、当選番号の書き換えが行われないようにする必要がある。ここで、外部に出力された当選番号の用途としては、例えば出玉率を検証する際に利用することができる。

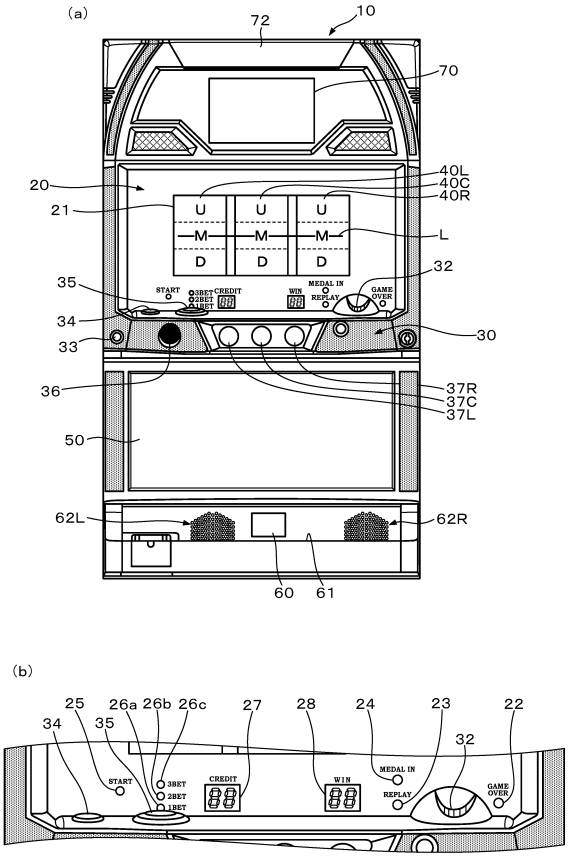
【符号の説明】

【０６３０】

１０　スロットマシン
２２　精算表示ＬＥＤ
２３　再遊技表示ＬＥＤ
２４　投入可能表示ＬＥＤ
２５　遊技開始表示ＬＥＤ
２６ａ，２６ｂ，２６ｃ　ベット数表示ランプ
２７　クレジット数表示器
２８　獲得枚数表示器
３３　清算スイッチ
３４　１－ベットスイッチ
３５　最大ベットスイッチ
３６　スタートスイッチ
３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒ　ストップスイッチ
４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒ　リール
４２Ｌ，４２Ｃ，４２Ｒ　ステッピングモータ
４４Ｌ，４４Ｃ，４４Ｒ　リール回転位置センサ
４５　ブロッカ
４６　ホッパーモータ
４７　払出センサ
４８　ドアセンサ
４９　設定ドアスイッチ
６４Ｌ、６４Ｒ　スピーカ
７０　画像表示装置
７２　上部演出ランプ
８１　設定値表示器
８４　外部集中端子基板
９１　電源スイッチ
９２　設定変更キースイッチ
９３　リセット／設定スイッチ

１００　主制御手段
１１０　当選役決定手段
１２０　フリーズ制御手段
１２２　リール演出制御手段
１３０　リール制御手段
１４０　遊技状態制御手段
１４２　抽選状態制御手段
１４４　モード制御手段
１４６　報知遊技制御手段
１５０　入賞判定手段
１６０　異常検出手段
１７０　ＬＥＤ表示制御手段
１８０　制御コマンド送信手段
１９０　外部信号送信手段
２００　副制御手段
２０２　副制御基板
２０４　画像制御基板
２１０　演出制御手段
２１２　演出抽選手段
２１４　演出状態制御手段
２２０　制御コマンド受信手段
２３０，２４０　サブ制御コマンド送受信手段
２５０　画像／サウンド出力手段
３００　操作手段

【図１】



【図２】

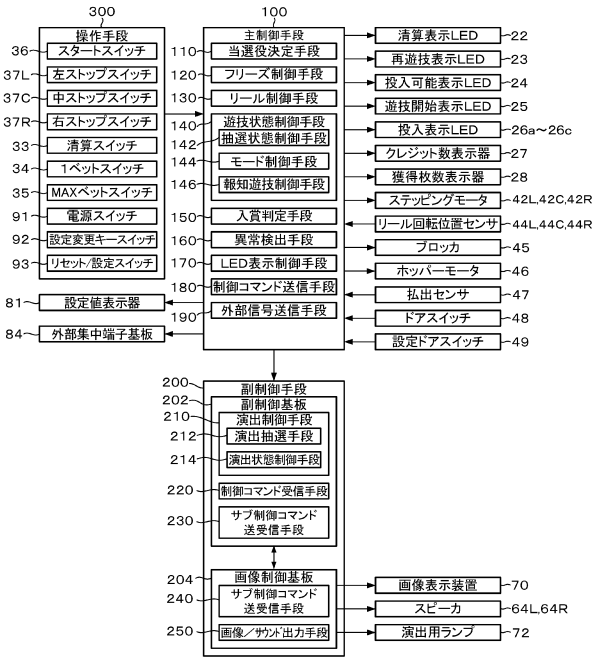
(a)

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

(b)

図 柄	図柄名称
	赤7
	白7
	バー
	ベル
	リプレイA
	リプレイB
	スイカA
	スイカB
	チェリー
	樹木

【図３】



【図４】

当選番号	当選役	当選確率						
		非RT	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	RT6
1	BB01	1／1092					——	
1	再遊技－A	——	——	——	——	1／12	——	——
2	再遊技－B	——	1／32	——	——	——	——	——
3	再遊技－C	1／43.8	1／56.76	——	——	——	1／19.56	——
4	再遊技－D	1／43.8	1／56.76	——	——	——	1／19.56	——
5	再遊技－E	1／43.8	1／56.76	——	——	——	1／19.56	——
6	再遊技－F	1／43.8	1／56.76	——	——	——	1／19.56	——
7	再遊技－G	1／43.8	1／56.76	——	——	——	1／19.56	——
8	再遊技－H	1／43.8	1／56.76	——	——	——	1／19.56	——
9	再遊技－I	——	——	1／10.56	——	——	——	——
10	再遊技－J	——	——	1／10.56	——	——	——	——
11	再遊技－K	——	——	1／10.56	——	——	——	——
12	再遊技－L	——	——	1／10.56	——	——	——	——
13	再遊技－M	——	——	1／10.56	——	——	——	——
14	再遊技－N	——	——	1／10.56	——	——	——	——
15	再遊技－O	——	——	——	1／8.28	1／9.30	——	——
16	再遊技－P	——	——	——	1／8.28	1／9.30	——	——
17	再遊技－Q	——	——	——	1／8.28	1／9.30	——	——
18	再遊技－R	——	——	——	1／8.28	1／9.30	——	——
19	再遊技－S	——	——	——	1／8.28	1／9.30	——	——
20	再遊技－T	——	——	——	1／8.28	1／9.30	——	——
21	入賞－A	1／1024						——
22	入賞－B	1／54						——
23	入賞－C	1／54						——
24	入賞－D	1／54						——
25	入賞－E	1／54						——
26	入賞－F	1／54						——
27	入賞－G	1／54						——
28	入賞－H	1／54						——
29	入賞－I	1／54						——
30	入賞－J	1／54						——
31	入賞－K	1／127.5						——
32	入賞－L	1／255						——
33	入賞－M	1／112．95						——
34	入賞－N	1／225.9						——
35	入賞－O	1／27.3						——
36	入賞－P	1／54						——
37	入賞－Q	1／54						——
38	入賞－R	1／54						——
39	入賞－S	——						1／1
再遊技合成当選確率		1／7.300	1／7.301	1／1.760	1／1.380	1／1.373	1／3.260	——

※BB01の当選番号は役物当選番号。
※再遊技－A～Tおよび入賞－A～Sの当選番号は入賞・再遊技当選番号。

【図５】

(a)第１制御コマンド：95H

役物当選番号	当選役	作動する条件装置	備　考
1	BB01	BB01	当選役が入賞するまで条件装置は作動し続ける。

(b)第１制御コマンド：96H

入賞・再遊技当選番号	当選役	作動する条件装置						
0	——	（ハズレ）						
1	再遊技－A	再遊技01	再遊技09					
2	再遊技－B	再遊技01	再遊技09	再遊技10				
3	再遊技－C	再遊技01	再遊技02	再遊技05				
4	再遊技－D	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技05			
5	再遊技－E	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技05	再遊技09		
6	再遊技－F	再遊技01	再遊技02	再遊技05	再遊技09			
7	再遊技－G	再遊技01	再遊技02	再遊技05	再遊技10			
8	再遊技－H	再遊技01	再遊技02	再遊技05	再遊技07			
9	再遊技－I	再遊技01	再遊技02	再遊技06				
10	再遊技－J	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技06			
11	再遊技－K	再遊技01	再遊技02	再遊技03	再遊技06	再遊技09		
12	再遊技－L	再遊技01	再遊技02	再遊技06	再遊技09			
13	再遊技－M	再遊技01	再遊技02	再遊技06	再遊技10			
14	再遊技－N	再遊技01	再遊技02	再遊技06	再遊技07			
15	再遊技－O	再遊技01	再遊技04	再遊技06	再遊技08			
16	再遊技－P	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06	再遊技08		
17	再遊技－Q	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06	再遊技08	再遊技09	
18	再遊技－R	再遊技01	再遊技04	再遊技06	再遊技08	再遊技09		
19	再遊技－S	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06	再遊技08	再遊技10	
20	再遊技－T	再遊技01	再遊技03	再遊技04	再遊技06	再遊技07	再遊技08	
21	入賞－A	入賞01	入賞02	入賞03				
22	入賞－B	入賞01	入賞04	入賞05	入賞06			
23	入賞－C	入賞01	入賞04	入賞05	入賞06	入賞07	入賞08	
24	入賞－D	入賞02	入賞04	入賞05	入賞06			
25	入賞－E	入賞02	入賞04	入賞05	入賞06	入賞07	入賞08	
26	入賞－F	入賞03	入賞04	入賞05	入賞06			
27	入賞－G	入賞03	入賞04	入賞05	入賞06	入賞07	入賞08	
28	入賞－H	入賞01	入賞04	入賞05	入賞06	入賞09	入賞10	入賞11
29	入賞－I	入賞02	入賞04	入賞05	入賞06	入賞11	入賞12	入賞13
30	入賞－J	入賞03	入賞04	入賞05	入賞06	入賞10	入賞12	入賞14
31	入賞－K	入賞07	入賞08	入賞27	入賞28			
32	入賞－L	入賞07	入賞08	入賞27	入賞28	入賞29		
33	入賞－M	入賞30						
34	入賞－N	入賞30	入賞31	入賞32				
35	入賞－O	入賞07	入賞08					
36	入賞－P	入賞15	入賞16	入賞17	入賞18	入賞19	入賞23	
37	入賞－Q	入賞15	入賞19	入賞20	入賞21	入賞22	入賞25	
38	入賞－R	入賞17	入賞21	入賞23	入賞24	入賞25	入賞26	
39	入賞－S	入賞01～入賞33						

【図６】

(a)

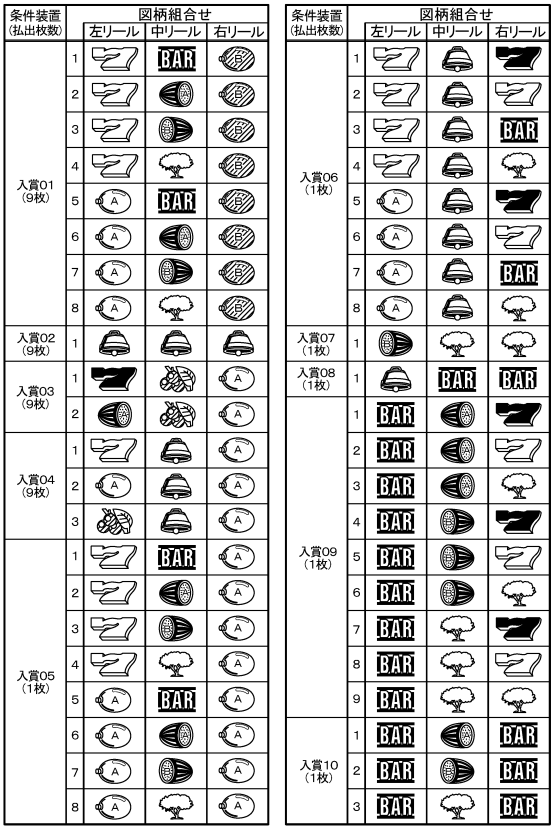
条件装置	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備　考
BB01				450枚を超える払出しでBBゲームが終了する。

(b)

条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備　考
再遊技01	1				通常リプレイ
	2				
再遊技02	1				RT1移行リプレイ 上段ラインに「ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟB」または「ﾘﾌﾟB-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟB」が表示される。
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
再遊技03	1				
	2				
再遊技04	1				RT1移行リプレイ 上段ラインに「ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA」または「ﾘﾌﾟB-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA」が表示される。
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
再遊技05	1				RT2移行リプレイ 右下がりラインに「ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟB」または「ﾘﾌﾟB-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟB」が表示される。
	2				
	3				
	4				

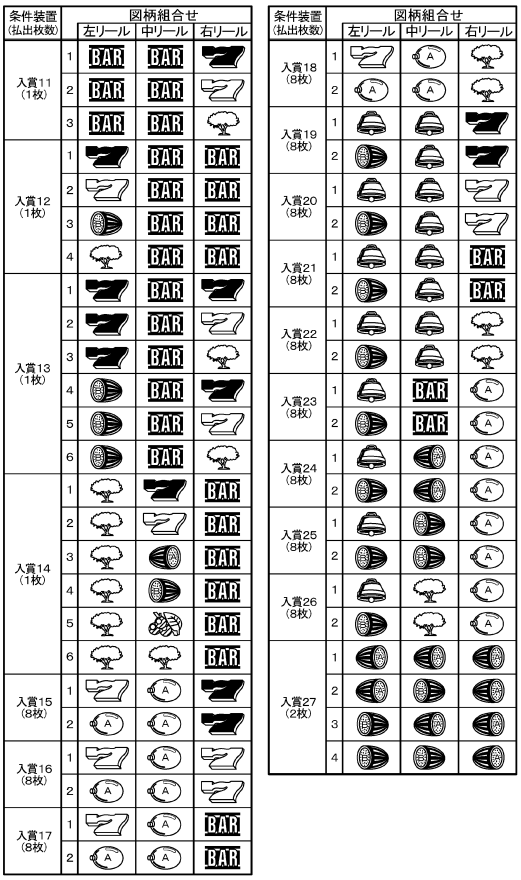
条件装置		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備　考
再遊技05	5				
	6				
	7				
	8				
再遊技06	1				RT3移行リプレイ 右下がりラインに「ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA」または「ﾘﾌﾟB-ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA」が表示される。
	2				
再遊技07	1				
	2				
	3				
	4				
再遊技08	1				RT4移行リプレイ 右下がりラインに「ﾘﾌﾟA-ﾘﾌﾟA-ベル」または「ﾘﾌﾟB-ﾘﾌﾟA-ベル」が表示される。
	2				
再遊技09	1				
	2				
再遊技10	1				
	2				

【図７】



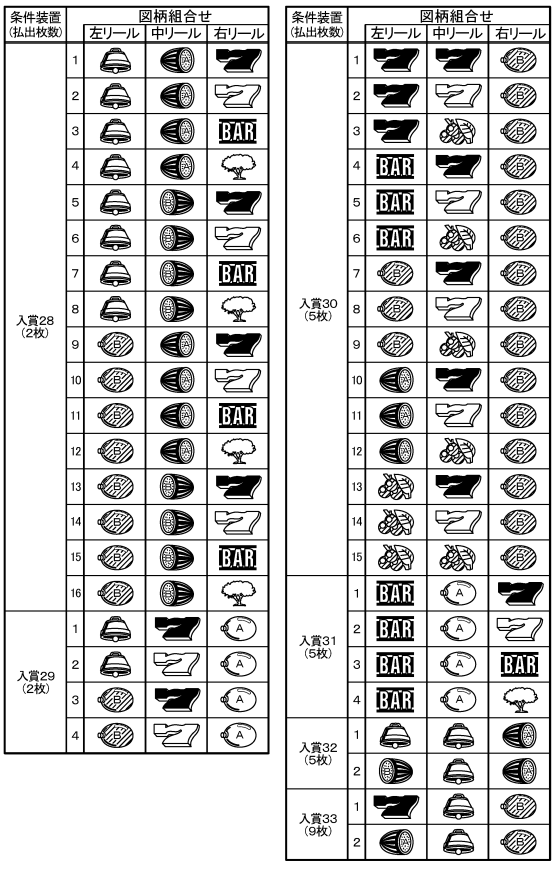
条件装置（払出枚数）		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール
入賞01（9枚）	1		BAR	
	2			
	3			
	4			
	5		BAR	
	6			
	7			
	8			
入賞02（9枚）	1			
入賞03（9枚）	1			
	2			
入賞04（9枚）	1			
	2			
	3			
入賞05（1枚）	1		BAR	
	2			
	3			
	4			
	5		BAR	
	6			
	7			
	8			
入賞06（1枚）	1			
	2			
	3			BAR
	4			
	5			
	6			
	7			BAR
	8			
入賞07（1枚）	1			
入賞08（1枚）	1		BAR	BAR
入賞09（1枚）	1	BAR		
	2	BAR		
	3	BAR		
	4	BAR		
	5	BAR		
	6	BAR		
	7	BAR		
	8	BAR		
	9	BAR		
入賞10（1枚）	1	BAR		BAR
	2	BAR		BAR
	3	BAR		BAR

【図８】



条件装置（払出枚数）		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール
入賞11（1枚）	1	BAR	BAR	
	2	BAR	BAR	
	3	BAR	BAR	
入賞12（1枚）	1		BAR	BAR
	2		BAR	BAR
	3		BAR	BAR
	4		BAR	BAR
入賞13（1枚）	1		BAR	
	2		BAR	
	3		BAR	
	4		BAR	
	5		BAR	
	6		BAR	
入賞14（1枚）	1			BAR
	2			BAR
	3			BAR
	4			BAR
	5			BAR
	6			BAR
入賞15（8枚）	1			
	2			
入賞16（8枚）	1			
	2			
入賞17（8枚）	1			BAR
	2			BAR
入賞18（8枚）	1			
	2			
入賞19（8枚）	1			
	2			
入賞20（8枚）	1			
	2			
入賞21（8枚）	1			BAR
	2			BAR
入賞22（8枚）	1			
	2			
入賞23（8枚）	1		BAR	
	2		BAR	
入賞24（8枚）	1			
	2			
入賞25（8枚）	1			
	2			
入賞26（8枚）	1			
	2			
入賞27（2枚）	1			
	2			
	3			
	4			

【図９】



条件装置（払出枚数）		図柄組合せ 左リール	中リール	右リール
入賞28（2枚）	1			
	2			
	3			BAR
	4			
	5			
	6			
	7			BAR
	8			
	9			
	10			
	11			BAR
	12			
	13			
	14			
	15			BAR
	16			
入賞29（2枚）	1			
	2			
	3			
	4			
入賞30（5枚）	1			
	2			
	3			
	4	BAR		
	5	BAR		
	6	BAR		
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
	15			
入賞31（5枚）	1	BAR		
	2	BAR		
	3	BAR		BAR
	4	BAR		
入賞32（5枚）	1			
	2			
入賞33（9枚）	1			
	2			

【図１０】

(a)非RT，RT1

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
2	再遊技－B	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技09	再遊技10
3	再遊技－C	再遊技05	再遊技02	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
4	再遊技－D	再遊技02	再遊技05	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
5	再遊技－E	再遊技01	再遊技01	再遊技05	再遊技01	再遊技02	再遊技02
6	再遊技－F	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技05	再遊技02	再遊技02
7	再遊技－G	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01	再遊技05	再遊技05
8	再遊技－H	再遊技01	再遊技01	再遊技02	再遊技02	再遊技05	再遊技05

※再遊技－Bは、RT1のときのみ当選する可能性がある。
※RT5においては、再遊技－C～Hのいずれが当選しても押し順不問で再遊技01を揃える。
※再遊技10は停止操作のタイミングによって赤7揃い。再遊技05はRT2移行リプレイ。

(b)RT2

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
9	再遊技－I	再遊技06	再遊技02	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
10	再遊技－J	再遊技02	再遊技06	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01
11	再遊技－K	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技01	再遊技02	再遊技02
12	再遊技－L	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技02	再遊技02
13	再遊技－M	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01	再遊技06	再遊技02
14	再遊技－N	再遊技02	再遊技02	再遊技01	再遊技01	再遊技02	再遊技06

※再遊技06はRT3移行リプレイ。再遊技02はRT1移行リプレイ。

(c)RT3，RT4

当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
1	再遊技－A	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01	再遊技01
15	再遊技－O	再遊技08	再遊技04	再遊技01	再遊技06	再遊技04	再遊技04
16	再遊技－P	再遊技04	再遊技08	再遊技04	再遊技04	再遊技06	再遊技06
17	再遊技－Q	再遊技04	再遊技06	再遊技08	再遊技01	再遊技04	再遊技04
18	再遊技－R	再遊技04	再遊技04	再遊技01	再遊技08	再遊技06	再遊技06
19	再遊技－S	再遊技06	再遊技04	再遊技04	再遊技04	再遊技08	再遊技03
20	再遊技－T	再遊技04	再遊技04	再遊技06	再遊技03	再遊技03	再遊技08

※再遊技－Aは、RT4のときのみ当選する可能性がある。
※再遊技08はRT4移行リプレイ。再遊技04はRT1移行リプレイ。

【図１１】

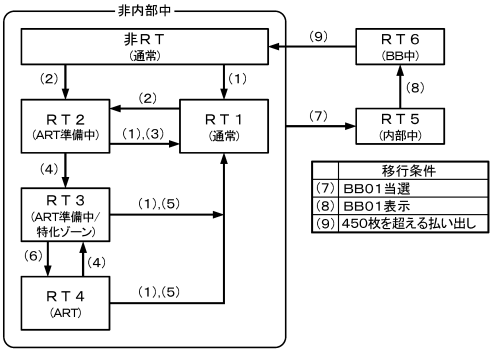
当選番号	当選役	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
21	入賞−A	入賞01	入賞01	入賞01	入賞01	入賞01	入賞02
22	入賞−B	入賞01	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
23	入賞−C	1枚役	入賞01	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
24	入賞−D	1枚役	1枚役	入賞02	1枚役	1枚役	1枚役
25	入賞−E	1枚役	1枚役	1枚役	入賞02	1枚役	1枚役
26	入賞−F	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	入賞03	1枚役
27	入賞−G	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	入賞03
28	入賞−H	入賞01		1枚役		1枚役	
29	入賞−I	1枚役		入賞02		1枚役	
30	入賞−J	1枚役		1枚役		入賞03	
36	入賞−P	入賞15～18		入賞19＊		入賞23＊	
37	入賞−Q	入賞15＊		入賞19～22		入賞25＊	
38	入賞−R	入賞17＊		入賞21＊		入賞23～26	

※入賞01～03は9枚役。入賞15～26は8枚役。
※1枚役は取りこぼし無し（すなわち、当選した入賞役のうち、9枚役以外の当選役が必ず入賞する）。
※「＊」は停止操作のタイミングによって入賞（取りこぼしの可能性有り）。

【図１２】

特定図柄	図柄組合せ 左リール	中リール	右リール	備考
特定図柄01	1			入賞−Q or Rが当選し、かつ、左第1停止操作時に表示可能性あり
	2			
	3			
	4			
特定図柄02	1			入賞−P or Rが当選し、かつ、中第1停止操作時に表示可能性あり
	2			
特定図柄03	1			入賞−P or Qが当選し、かつ、右第1停止操作時に表示可能性あり
	2			

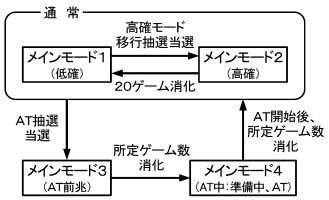
【図１３】



	移行条件
(1)	特定図柄01～03表示
(2)	再遊技05表示
(3)	再遊技02表示
(4)	再遊技06表示
(5)	再遊技04表示
(6)	再遊技08表示

	移行条件
(7)	BB01当選
(8)	BB01表示
(9)	450枚を超える払い出し

【図１４】

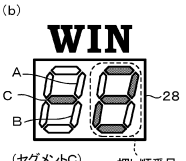


【図１５】

(a)

押し順番号	表示態様	対応押し順	当選役
0	-0	不明	
1	-1	左中右	再遊技−C, I, O／入賞−B
2	-2	左右中	再遊技−D, J, P／入賞−C
3	-3	中左右	再遊技−E, K, Q／入賞−D
4	-4	中右左	再遊技−F, L, R／入賞−E
5	-5	右左中	再遊技−G, M, S／入賞−F
6	-6	右中左	再遊技−B, H, N, T／入賞−G
7	-7	左第一停止	入賞−H, P
8	-8	中第一停止	入賞−I, Q
9	-9	右第一停止	入賞−J, R
10	-A	左第一正解	入賞−B, C（押し順当てゲーム時）
11	-b	中第一正解	入賞−D, E（押し順当てゲーム時）
12	-C	右第一正解	入賞−F, G（押し順当てゲーム時）
13	-E	6択表示	入賞−B～G（押し順当てゲーム時）

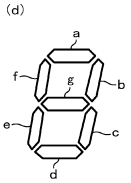
(b)



(c)

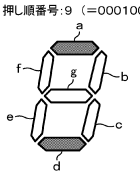
押し順番号	点灯パターン LED4	LED3	LED2	LED1
0	○	○	○	○
1	○	○	○	●
2	○	○	●	○
3	○	○	●	●
4	○	●	○	○
5	○	●	○	●
6	○	●	●	○
7	○	●	●	●
8	●	○	○	○
9	●	○	○	●
10	●	○	●	○
11	●	○	●	●
12	●	●	○	○
13	●	●	○	●

(d)

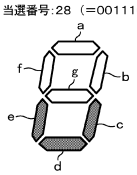


セグメント	Bit
a	0
b	1
c	2
d	3
e	4
f	5
g	6

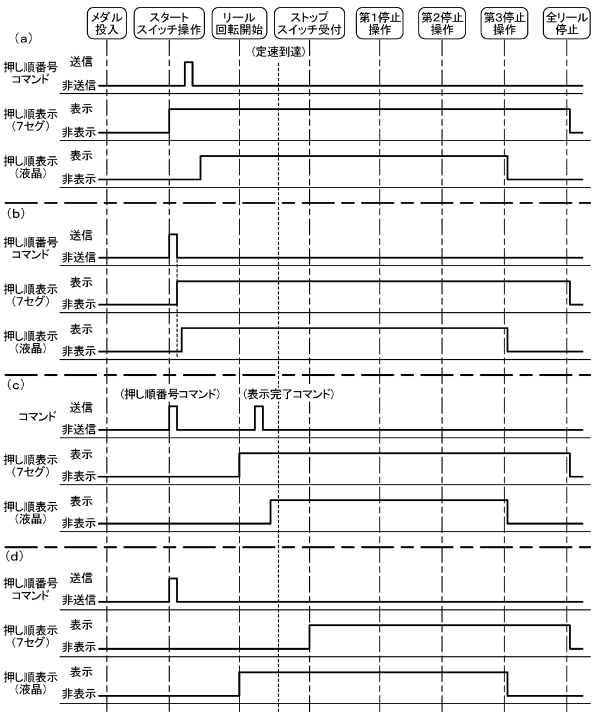
押し順番号：9（＝0001001）



当選番号：28（＝0011100）



【図１６】



【図１７】

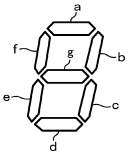
名　称	内　容	復帰種別	エラーコード	
			テーブルA	テーブルB
電断復帰エラー	電源断復帰が正常に行えないエラー	復帰不可能	E1	E1
設定値エラー	設定値が範囲外の場合のエラー	復帰不可能	E2	E2
乱数エラー	乱数更新用クロック(RCK)の周波数が正常でない場合のエラー	復帰不可能	E3	E3
メダル投入エラー	投入されたメダルが正常に検知されなかった場合のエラー	復帰可能	C0	C0
メダル滞留エラー	センサによって投入されたメダルが滞留していると判断した場合のエラー	復帰可能	C1	C1
エンプティエラー	払出装置内のメダルが空になっていると判断した場合のエラー	復帰可能	CA	CA
ドア開放エラー	ドアが開放されたと判断した場合のエラー	復帰可能	Cb	Cb
払い出しエラー	払出センサに異常入力があったと判断した場合のエラー	復帰可能	（非表示）	H0
メダル詰まりエラー	払出装置の払出口にメダルが詰まったと判断した場合のエラー	復帰可能	（非表示）	HP
メダル満杯エラー	メダルの補助収納庫が満杯と判断した場合のエラー	復帰可能	（非表示）	FE

【図１８】

(a) LEDセグメントテーブルA

アドレス	オフセット値	16進数	2進数 D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	表示態様
			/	g	f	e	d	c	b	a	
1211	0	3F	0	0	1	1	1	1	1	1	0
1212	1	06	0	0	0	0	0	1	1	0	1
1213	2	5B	0	1	0	1	1	0	1	1	2
1214	3	4F	0	1	0	0	1	1	1	1	3
1215	4	66	0	1	1	0	0	1	1	0	4
1216	5	6D	0	1	1	0	1	1	0	1	5
1217	6	7D	0	1	1	1	1	1	0	1	6
1218	7	07	0	0	0	0	0	1	1	1	7
1219	8	7F	0	1	1	1	1	1	1	1	8
121A	9	6F	0	1	1	0	1	1	1	1	9
121B	A	77	0	1	1	1	0	1	1	1	A
121C	B	7C	0	1	1	1	1	1	0	0	b
121D	C	39	0	0	1	1	1	0	0	1	C
121E	D	79	0	1	1	1	1	0	0	1	E
121F	E	48	0	1	0	0	1	0	0	0	=
1220	F	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)

[セグメント]



(b) LEDセグメントテーブルB

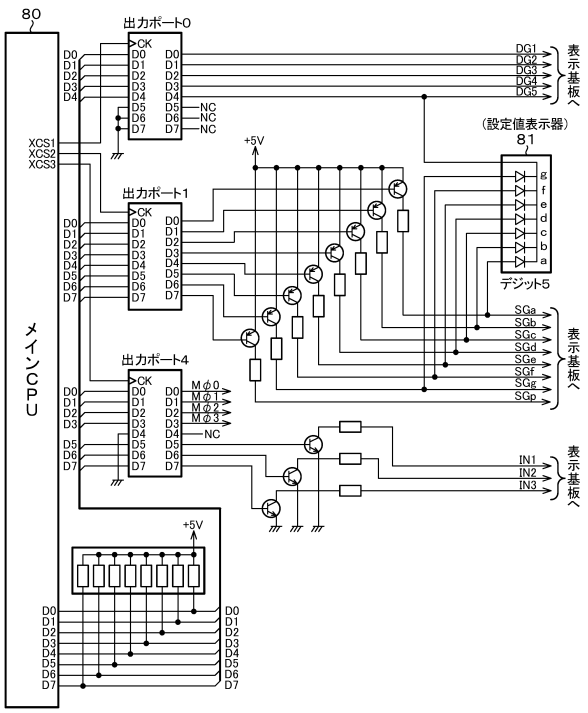
第1テーブル
（押し順番号／クレジット枚数／払出枚数表示用）

アドレス	オフセット値	16進数	2進数 D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	表示態様
			/	g	f	e	d	c	b	a	
1211	0	3F	0	0	1	1	1	1	1	1	0
1212	1	06	0	0	0	0	0	1	1	0	1
1213	2	5B	0	1	0	1	1	0	1	1	2
1214	3	4F	0	1	0	0	1	1	1	1	3
1215	4	66	0	1	1	0	0	1	1	0	4
1216	5	6D	0	1	1	0	1	1	0	1	5
1217	6	7D	0	1	1	1	1	1	0	1	6
1218	7	07	0	0	0	0	0	1	1	1	7
1219	8	7F	0	1	1	1	1	1	1	1	8
121A	9	6F	0	1	1	0	1	1	1	1	9
121B	A	77	0	1	1	1	0	1	1	1	A
121C	B	7C	0	1	1	1	1	1	0	0	b
121D	C	39	0	0	1	1	1	0	0	1	C
121E	D	79	0	1	1	1	1	0	0	1	E
121F	E	48	0	1	0	0	1	0	0	0	=
1220	F	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)

第2テーブル
（エラーコード表示専用）

アドレス	オフセット値	16進数	2進数 D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0	表示態様
			/	g	f	e	d	c	b	a	
1311	0	3F	0	0	1	1	1	1	1	1	0
1312	1	06	0	0	0	0	0	1	1	0	1
1313	2	5B	0	1	0	1	1	0	1	1	2
1314	3	4F	0	1	0	0	1	1	1	1	3
1315	4	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)
1316	5	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)
1317	6	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)
1318	7	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)
1319	8	71	0	1	1	1	0	0	0	1	F
131A	9	73	0	1	1	1	0	0	1	1	P
131B	A	77	0	1	1	1	0	1	1	1	A
131C	B	7C	0	1	1	1	1	1	0	0	b
131D	C	39	0	0	1	1	1	0	0	1	C
131E	D	76	0	1	1	1	0	1	1	0	H
131F	E	79	0	1	1	1	1	0	0	1	E
1320	F	00	0	0	0	0	0	0	0	0	(消灯)

【図１９】



【図２０】

出力ポート0

ビット	信号名称	記号
D0	LEDデジット信号1	DG1
D1	LEDデジット信号2	DG2
D2	LEDデジット信号3	DG3
D3	LEDデジット信号4	DG4
D4	LEDデジット信号5	DG5
D5	未使用	—
D6	未使用	—
D7	未使用	—

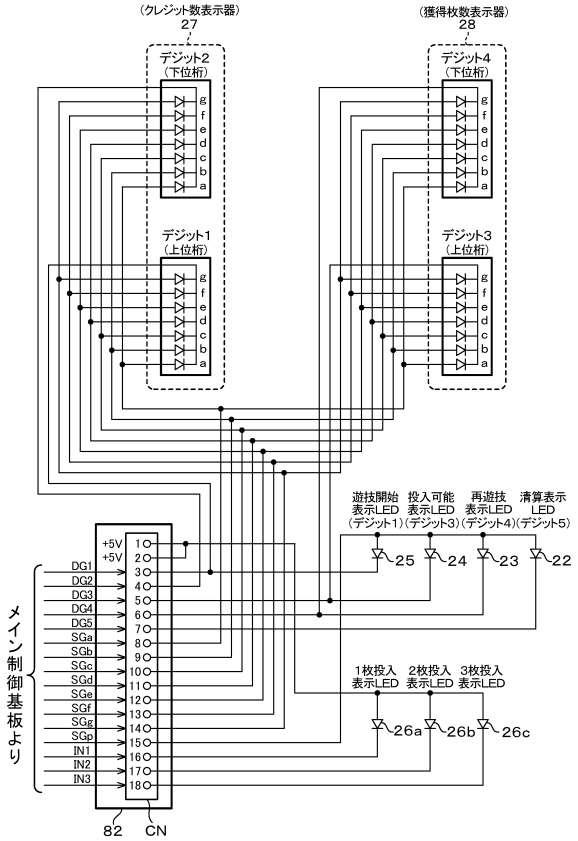
出力ポート1

ビット	信号名称	記号
D0	LEDセグメント信号a	SGa
D1	LEDセグメント信号b	SGb
D2	LEDセグメント信号c	SGc
D3	LEDセグメント信号d	SGd
D4	LEDセグメント信号e	SGe
D5	LEDセグメント信号f	SGf
D6	LEDセグメント信号g	SGg
D7	LEDセグメント信号p	SGp

出力ポート4

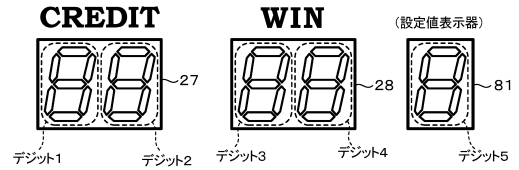
ビット	信号名称	記号
D0	中ｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀφ0	Mφ0
D1	中ｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀφ1	Mφ1
D2	中ｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀφ2	Mφ2
D3	中ｽﾃｯﾋﾟﾝｸﾞﾓｰﾀφ3	Mφ3
D4	未使用	—
D5	1枚投入表示信号	IN1
D6	2枚投入表示信号	IN2
D7	3枚投入表示信号	IN3

【図２１】



【図２２】

(a)



(b)

ビット	セグメント	クレジット数表示器 上位桁 デジット1	クレジット数表示器 下位桁 デジット2	獲得枚数表示器 上位桁 デジット3	獲得枚数表示器 下位桁 デジット4	設定値表示器 デジット5
D0	a	「0」(消灯)～「5」	「0」～「9」	(ア) 「0」or 消灯	(イ) (ア) 「0」～「5」	(ウ) 「0」～「3」～「6」
D1	b					
D2	c					
D3	d			「ニ」		
D4	e			(イ) 「E」or 「C」		
D5	f					
D6	g					
D7	p	遊技開始表示LED	未使用	投入可能表示LED	再遊技表示LED	清算表示LED

(ア):払出枚数
(イ):押し順番号
(ウ):エラーコード(テーブルA使用時)

【図２３】

アドレス	ラベル	内容	データ
F016 (1)	_CT_LED_DSP	LED表示カウンタ	
		D0 デジット1(クレジット枚数表示器・上位桁＋遊技開始LED)	1:表示, 0:非表示
		D1 デジット2(クレジット枚数表示器・下位桁)	1:表示, 0:非表示
		D2 デジット3(獲得枚数表示器・上位桁＋投入可表示LED)	1:表示, 0:非表示
		D3 デジット4(獲得枚数表示器・下位桁＋リプレイ表示LED)	1:表示, 0:非表示
		D4 デジット5(設定値表示器＋清算表示LED)	1:表示, 0:非表示
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F017 (1)	_FL_LED_DSP	LED表示要求フラグ	
		D0 貯留枚数表示LED(上位桁)	1:要求あり, 0:なし
		D1 貯留枚数表示LED(下位桁)	1:要求あり, 0:なし
		D2 獲得枚数表示LED(上位桁)	1:要求あり, 0:なし
		D3 獲得枚数表示LED(下位桁)	1:要求あり, 0:なし
		D4 設定値表示LED	1:要求あり, 0:なし
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F018 (1)	_NB_PAY_LED	獲得枚数表示データ	
		獲得枚数0～9枚表示	00H～09H
		LED無表示	FFH
		押し順番号0～13表示	E0H～EDH
		電断復帰エラー表示	D1H(E1H)
		設定値エラー表示	D2H(E2H)
		乱数エラー表示	D3H(E3H)
		メダル投入エラー表示	C0H(C0H)
		メダル滞留エラー表示	C1H(C1H)
		エンプティエラー表示	CAH(CAH)
		ドア開放エラー表示	CBH(CBH)
		(払い出しエラー表示)	(D0H)
		(メダル詰まりエラー表示)	(D9H)
		(メダル満杯エラー表示)	(8EH)
F019 (1)	_NB_CREDIT_LED	貯留枚数表示データ	
		貯留枚数 0～ 9枚表示	00H～09H
		貯留枚数10～19枚表示	10H～19H
		貯留枚数20～29枚表示	20H～29H
		貯留枚数30～39枚表示	30H～39H
		貯留枚数40～49枚表示	40H～49H
		貯留枚数50枚表示	50H
F01A (1)	_NB_ORD_INF	押し順番号データ	
		押し順番号0～13表示	00H～0DH
F01B (1)	_FL_MEDAL_STS	遊技メダル管理フラグ	
		D0 スタートスイッチ受付状態(遊技開始表示LED)	1:許可, 0:禁止
		D1 未使用	0
		D2 ブロック状態(投入可能表示LED)	1:オン, 0:オフ
		D3 再遊技表示LED	1:点灯, 0:消灯
		D4 清算表示LED	1:点灯, 0:消灯
		D5 未使用	0
		D6 設定変更不可フラグ	1:オン, 0:オフ
		D7 遊技メダル限界判定	1:限界, 0:その他
⋮	⋮	⋮	⋮

【図２４】

コマンド 第1	コマンド 第2	コマンド 名称	送信タイミング	主要表示	備考
電源投入・設定変更 80	38	設定変更装置作動開始	設定キーON＋両ドア開＋電源投入	設定変更中表示 初期化実行表示	
	##	設定変更装置作動終了	設定キーON→OFF	遊技待機表示	##:設定値(1～6)
エラー表示 81	00	エラー復帰	エラー解除時	表示復帰	エラーの報知終了
	01	電断復帰エラー表示開始	電断復帰エラー発生時	電断復帰エラー表示	エラーの報知
	02	設定値エラー表示開始	設定値エラー発生時	設定値エラー表示	エラーの報知
	03	乱数エラー表示開始	乱数エラー発生時	乱数エラー表示	エラーの報知
	04	メダル投入エラー表示開始	メダル投入エラー発生時	メダル投入エラー表示	エラーの報知
	05	メダル滞留エラー表示開始	メダル滞留エラー発生時	メダル滞留エラー表示	エラーの報知
	06	エンプティエラー表示開始	エンプティエラー発生時	エンプティエラー表示	エラーの報知
	07	ドア開放エラー表示開始	ドア開放エラー発生時	ドア開放エラー表示	エラーの報知
	08	払い出しエラー表示開始	払い出しエラー発生時	払い出しエラー表示	エラーの報知
	09	メダル詰まりエラー表示開始	メダル詰まりエラー発生時	メダル詰まりエラー表示	エラーの報知
	0A	メダル満杯エラー表示開始	メダル満杯エラー発生時	メダル満杯エラー表示	エラーの報知
遊技開始 82	##	設定値指定	毎遊技開始時(1)	設定確認時の設定値表示	##:設定値(1～6)
84	##	作動状態	毎遊技開始時(2)		##: BIT1→BB BIT0→再遊技
85	##	RT状態	毎遊技開始時(3)	RT状態表示	##:0,1～6→非RT, RT1～6
メダル投入待ち 8F	02	清算開始	清算スイッチON時	遊技ﾒﾀﾞﾙ払出開始音	
	03	清算終了	清算スイッチによる清算終了時	遊技ﾒﾀﾞﾙ払出終了音	
90	01	貯留投入(1枚)	1枚自動投入時	遊技ﾒﾀﾞﾙ投入音×1	※ベットスイッチまたは再遊技による投入
	02	貯留投入(2枚)	2枚自動投入時	遊技ﾒﾀﾞﾙ投入音×2	
	03	貯留投入(3枚)	3枚自動投入時	遊技ﾒﾀﾞﾙ投入音×3	
	71	メダル投入(1枚)	投入口からのメダル投入時	遊技ﾒﾀﾞﾙ投入音×1	

【図２５】

コマンド 第1	コマンド 第2	コマンド 名称	送信タイミング	主要表示	備考
スタートスイッチ受付 93	##	リール回転開始受付	スタートスイッチ受付時(1)	メダル投入に伴う獲得枚数表示の更新	##: BIT0,1→投入枚数
94	0#	フリーズ番号	スタートスイッチ受付時(2)	演出表示	#0:フリーズ演出不実行 #1:フリーズ演出A実行 #2:フリーズ演出B実行
95	0#	押し順フラグ	スタートスイッチ受付時(3)		BIT0:0→オフ、1→オン
96	0#	押し順番号	スタートスイッチ受付時(4)	押し順表示	#:0～D→押し順番号
97	0#	ATフラグ	スタートスイッチ受付時(5)		BIT0:0→オフ、1→オン
B0	0#	メインモード番号	スタートスイッチ受付時(6)		#:1～4→メインモード1～4
B1	##	上乗せゲーム数	スタートスイッチ受付時(7)	残りゲーム数表示の更新	##:上乗せゲーム数
B2	##	演出グループ番号	スタートスイッチ受付時(8)	演出表示	##:入賞・再遊技当選番号(0～2D)
B3	##	役物当選番号	スタートスイッチ受付時(9)		##:役物当選番号 0:BB01以外が当選 1:BB01が当選
回転停止 98	7E	左リール回転停止	左リール回転停止時	入賞期待表示	
99	7E	中リール回転停止	中リール回転停止時	入賞期待表示	
9A	7E	右リール回転停止	右リール回転停止時	入賞期待表示	
回転開始 9B	00	リール回転開始待機	前回遊技のリール回転開始から4．1秒経過時	リール回転開始待機演出	
回転停止 9E	##	左リール停止受付	左リール停止受付時	演出表示	##:停止番号(0～19)×6+滑りコマ(0～5)
	7F	左リール回転開始	左リール回転開始時	左リール回転開始音	
9F	##	中リール停止受付	中リール停止受付時	演出表示	##:停止番号(0～19)×6+滑りコマ(0～5)
	7F	中リール回転開始	中リール回転開始時	中リール回転開始音	
A0	##	右リール停止受付	右リール停止受付時	演出表示	##:停止番号(0～19)×6+滑りコマ(0～5)
	7F	右リール回転開始	右リール回転開始時	右リール回転開始音	
全リール停止 A4	##	表示種類	全リール停止時(1)	作動図柄表示	##: 0:下記以外 1:特定図柄01～03表示
A5	##	図柄組合せ表示	全リール停止時(2)		##: BIT1:BB01表示 BIT0:再遊技表示
A6	##	遊技ﾒﾀﾞﾙ払出開始	全リール停止時(3)	払出開始表示	##:獲得枚数(0～9)
	7F	遊技ﾒﾀﾞﾙ払出終了	払出終了時	払出終了表示	
遊技終了 A9	00	遊技終了表示	遊技終了時	払出表示	
	02	BB終了	ボーナスゲーム終了時	BB作動終了表示	

【図２６】

(a)

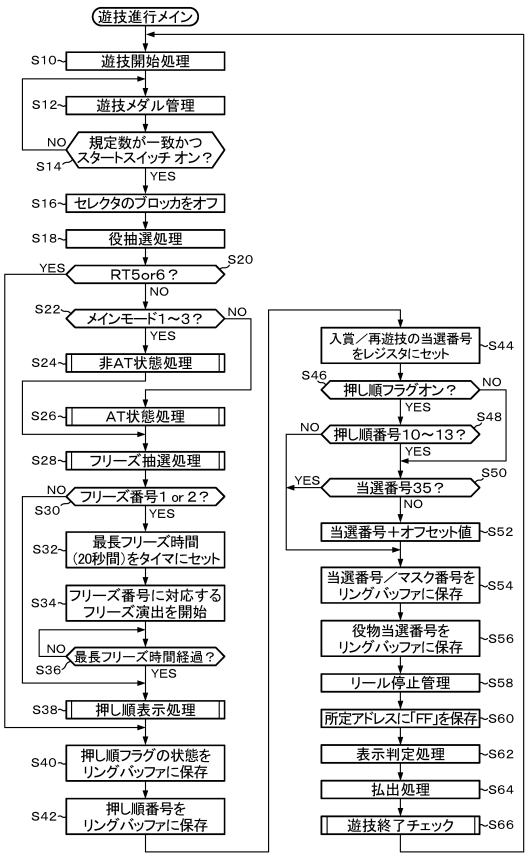
当選番号	当選役	オフセット値	マスク番号	名称	備考
1，2	再遊技－A，B	40－当選番号	40	共通再遊技－A	強演出用
3～20	再遊技－C～T	41－当選番号	41	共通再遊技－B	弱演出用
21～30	入賞－A～J	42－当選番号	42	共通－ベル	
31，32	入賞－K，L	43－当選番号	43	共通－スイカ	マスク処理省略可
33，34	入賞－M，N	44－当選番号	44	共通－チェリー	
36～38	入賞－P～R	45－当選番号	45	共通－8枚	

※オフセット値は事前に算出され、ROMに記憶されている。
※マスク番号＝当選番号＋オフセット値

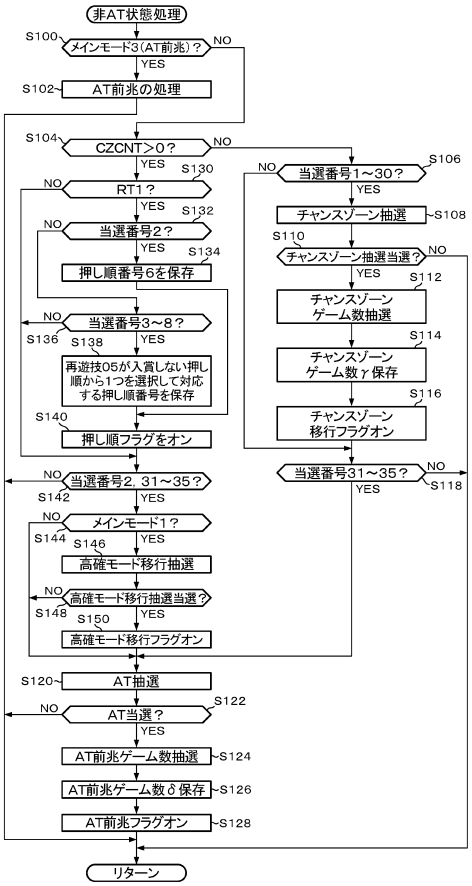
(b)

グループ番号	当選番号	当選役	備考
1	1，2	再遊技－A，B	強演出用
2	3～20	再遊技－C～T	弱演出用
3	21～30	入賞－A～J	
4	31，32	入賞－K，L	マスク処理省略可
5	33，34	入賞－M，N	
6	35	入賞－O	マスク処理省略可
7	36～38	入賞－P～R	

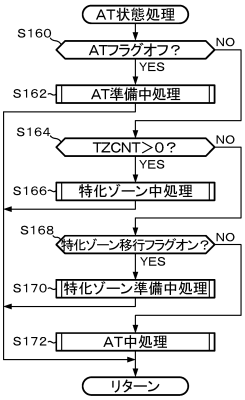
【図２７】



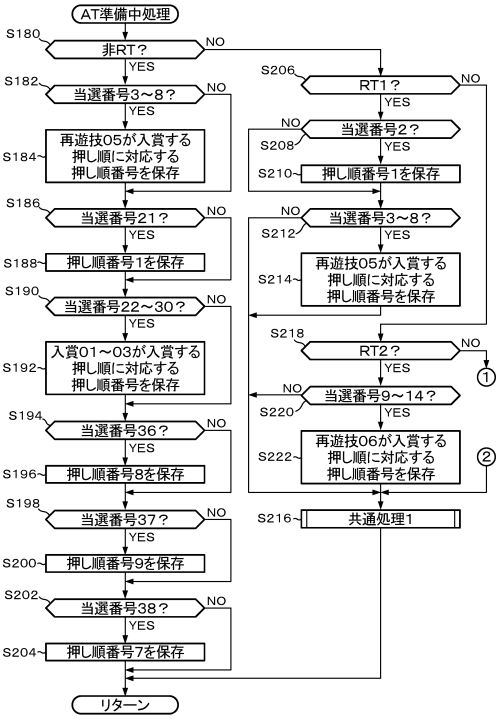
【図２８】



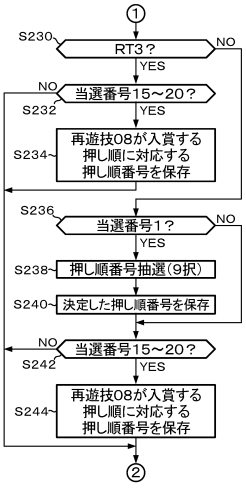
【図２９】



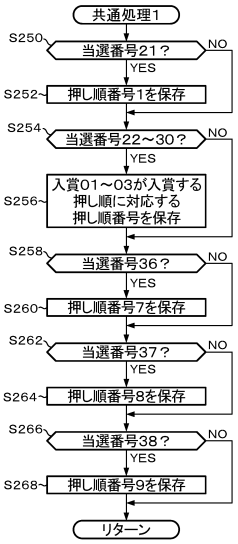
【図３０】



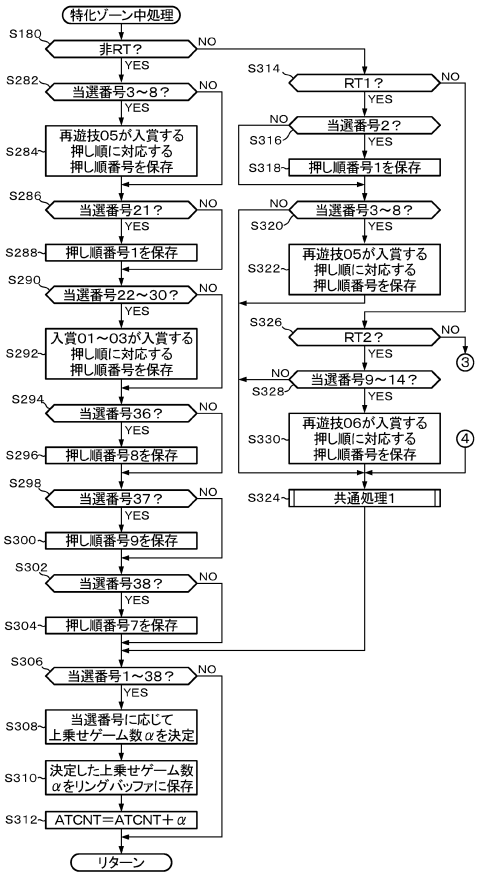
【図３１】



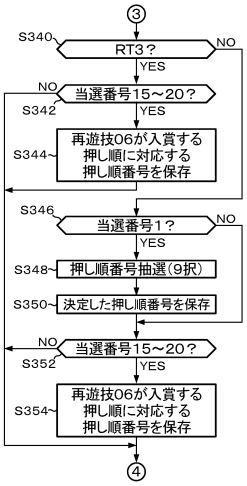
【図３２】



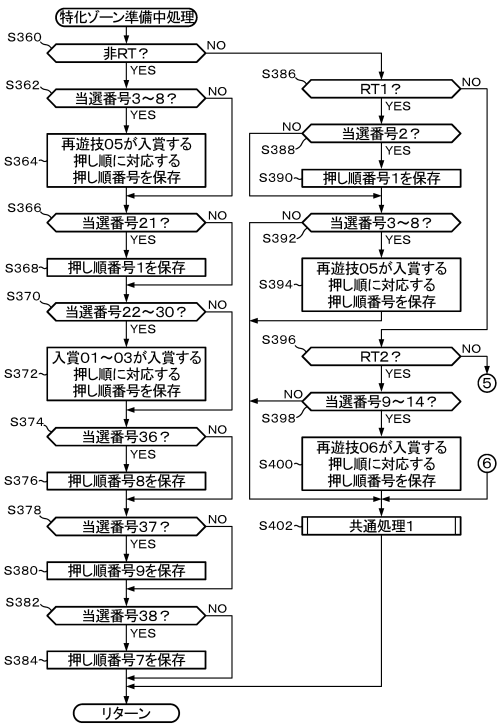
【図３３】



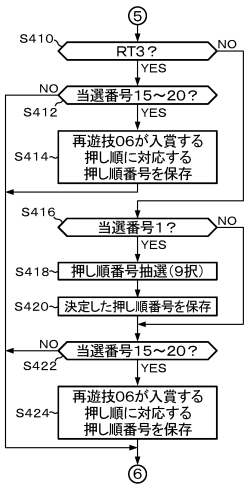
【図３４】



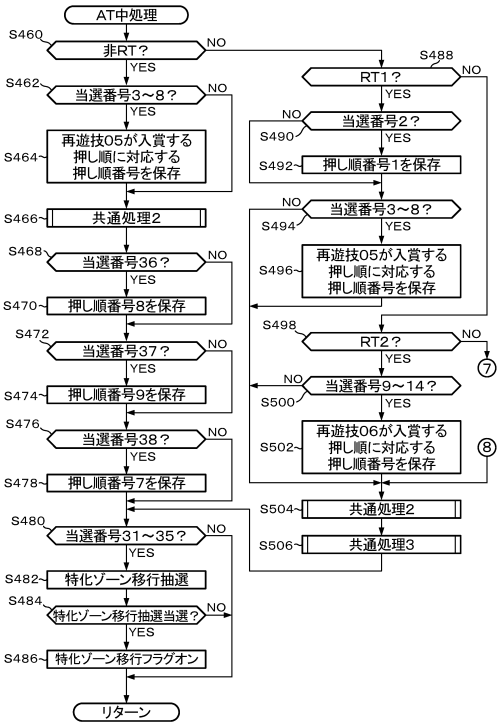
【図３５】



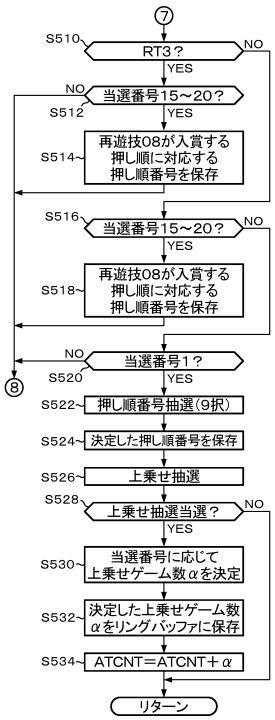
【図３６】



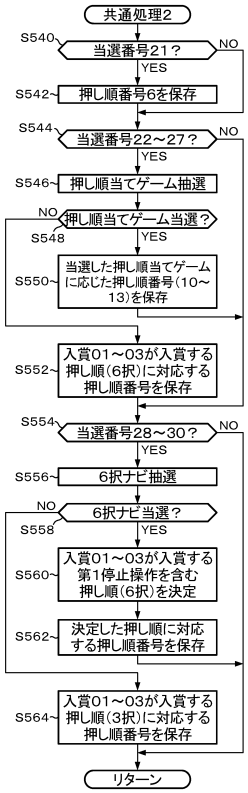
【図３７】



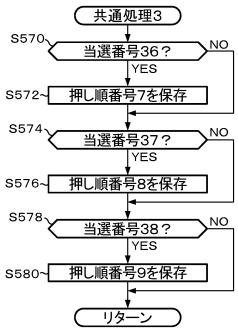
【図３８】



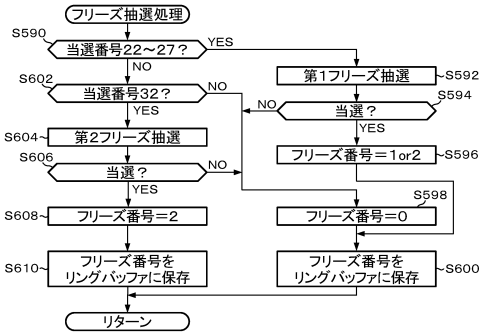
【図３９】



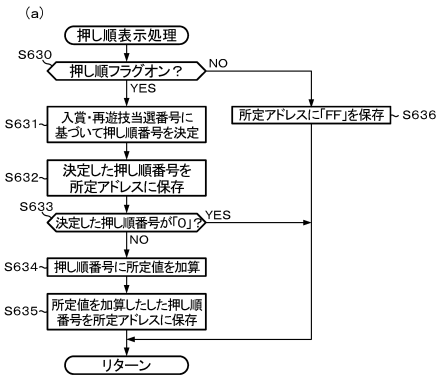
【図４０】



【図４１】



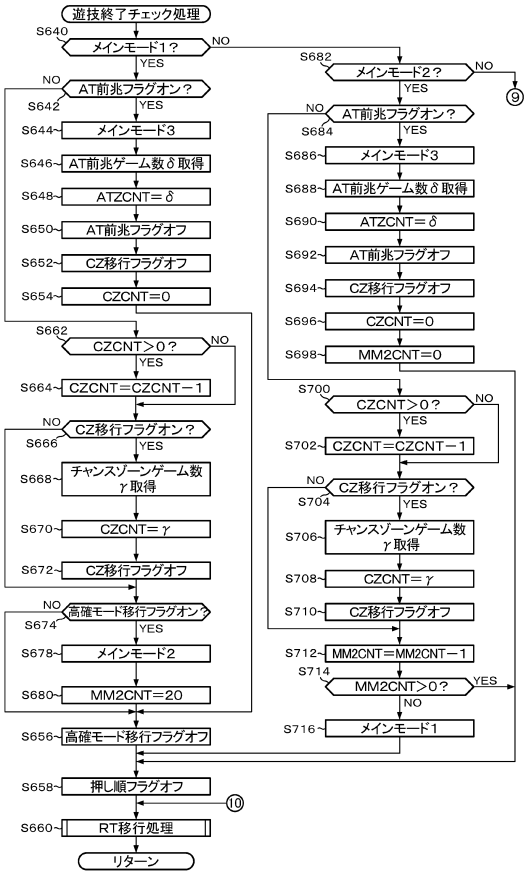
【図４２】



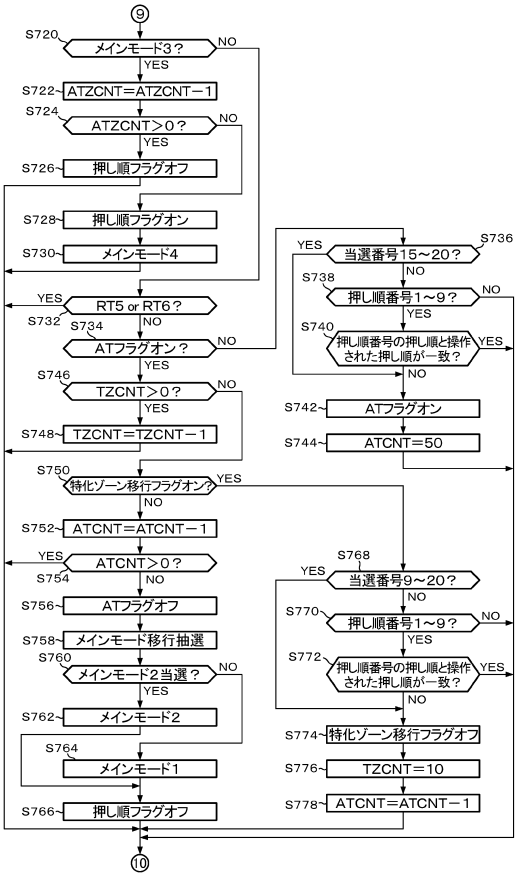
(b)［押し順番号指定テーブル］

アドレス	入賞・再遊技当選番号	押し順番号
Y	0	0
Y+1	1	0
Y+2	2	0
Y+3	3	1
Y+4	4	2
⋮	⋮	⋮
Y+L	L	n

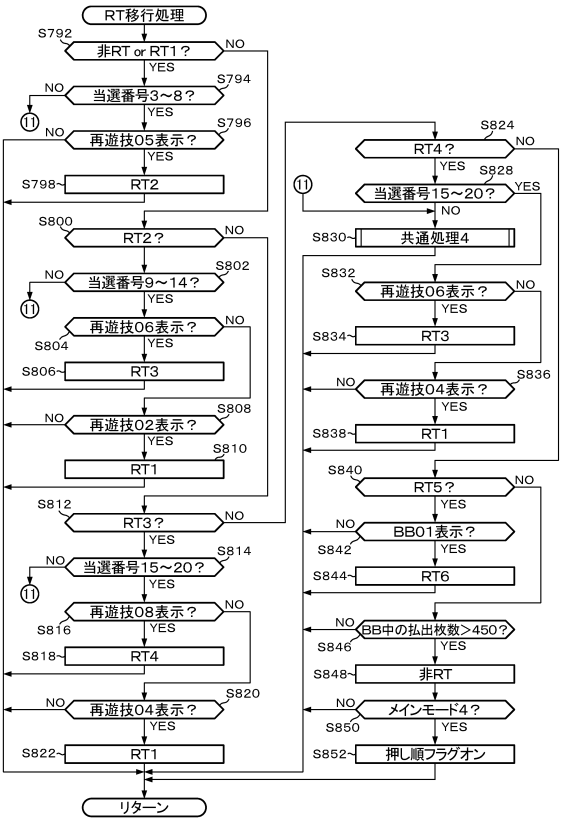
【図４３】



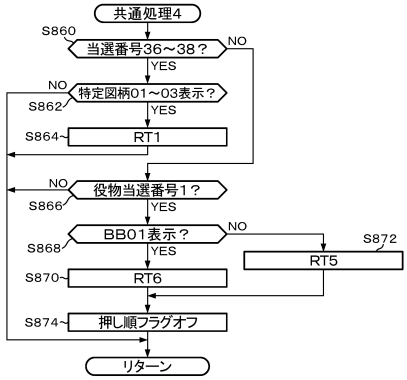
【図４４】



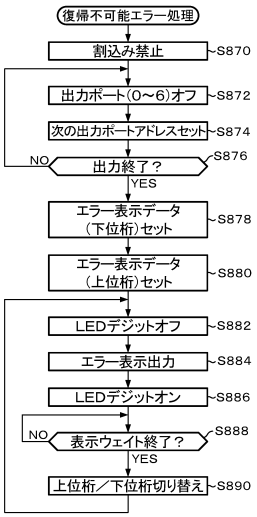
【図４５】



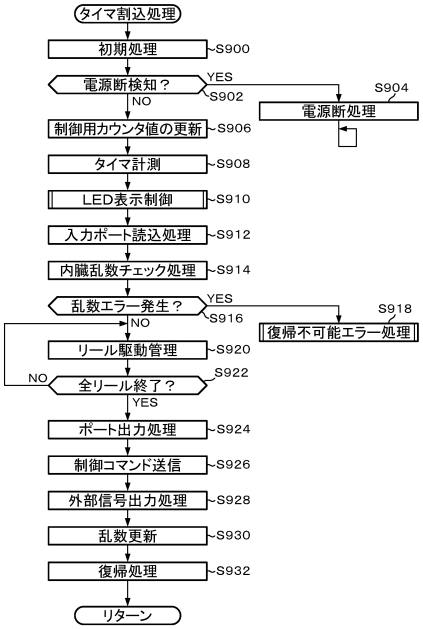
【図４６】



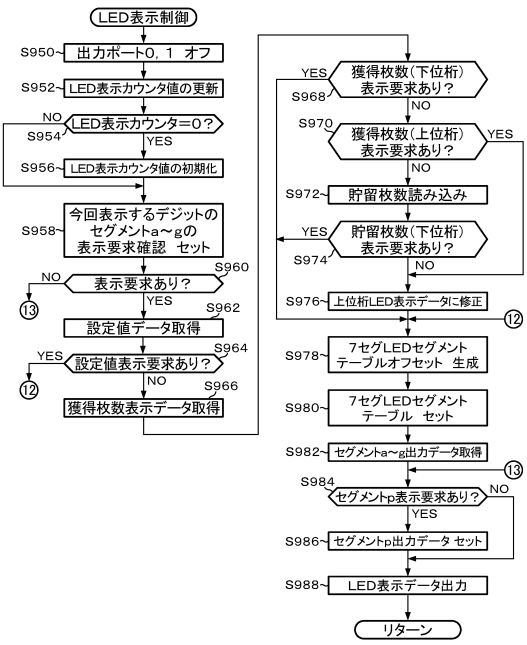
【図４７】



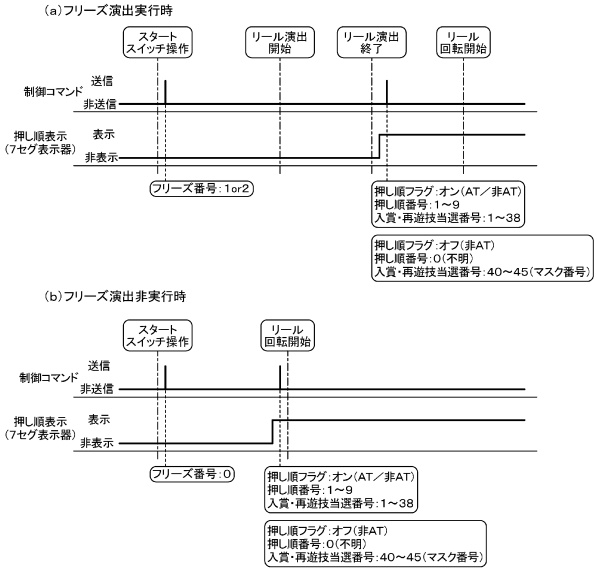
【図４８】



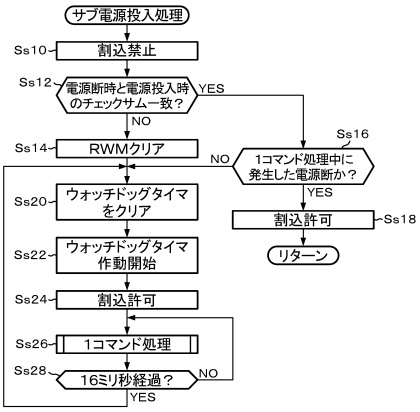
【図４９】



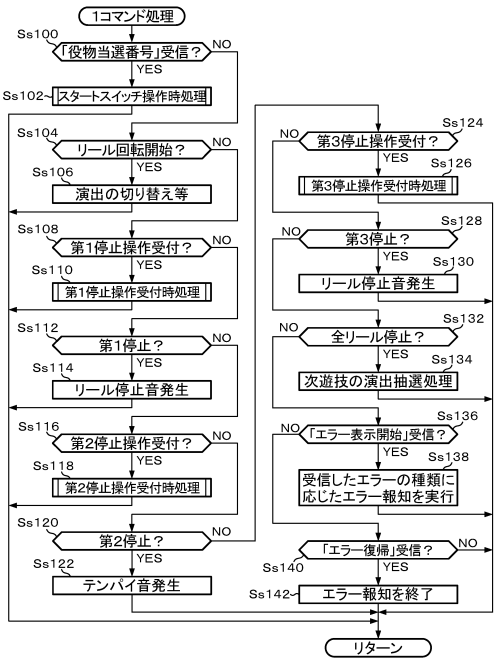
【図５０】



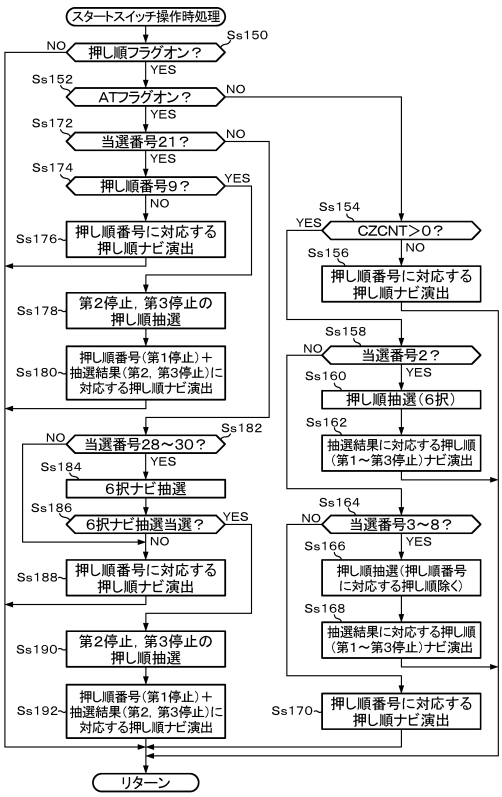
【図５１】



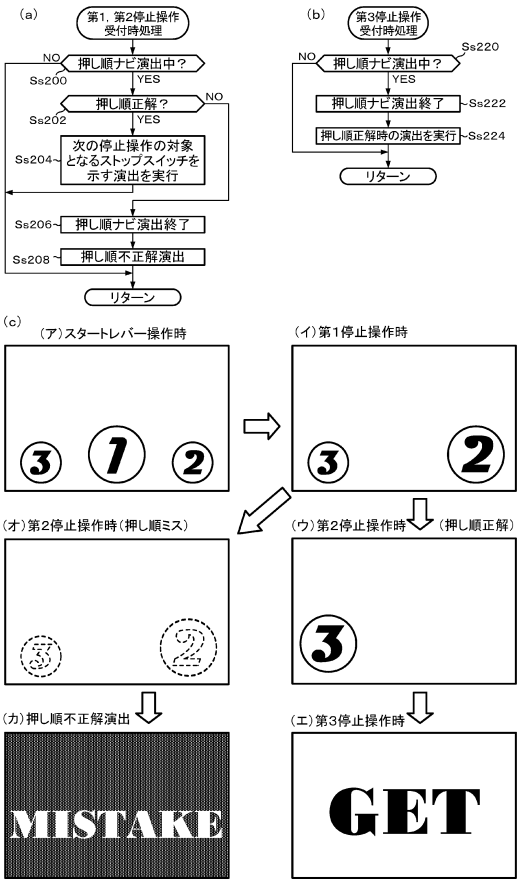
【図５２】



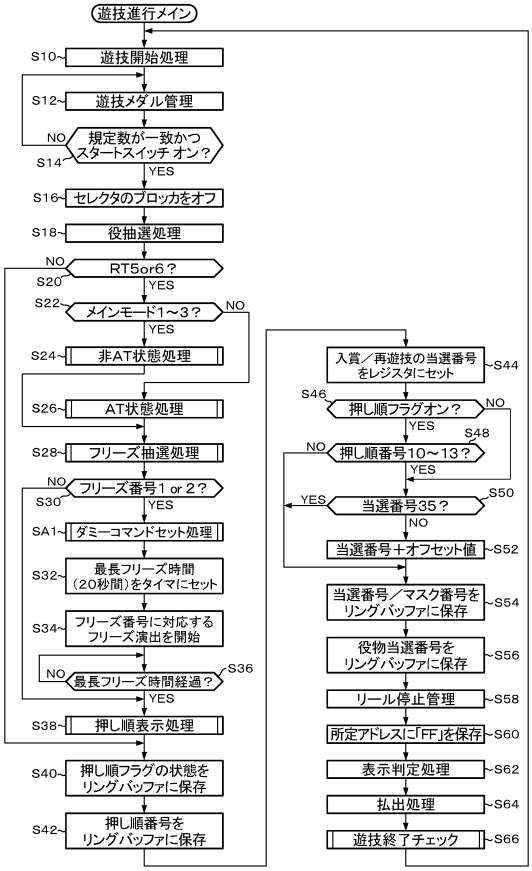
【図５３】



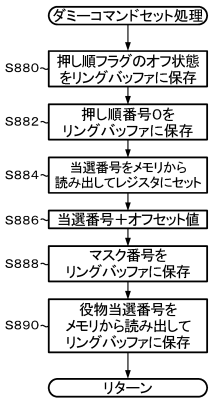
【図５４】



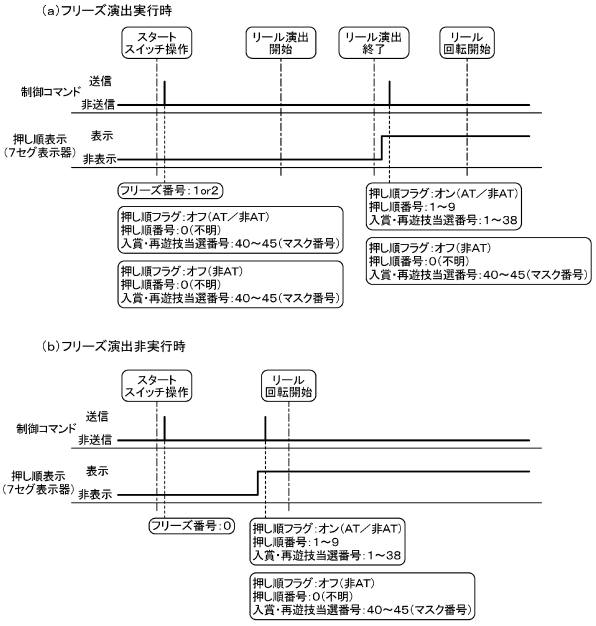
【図５５】



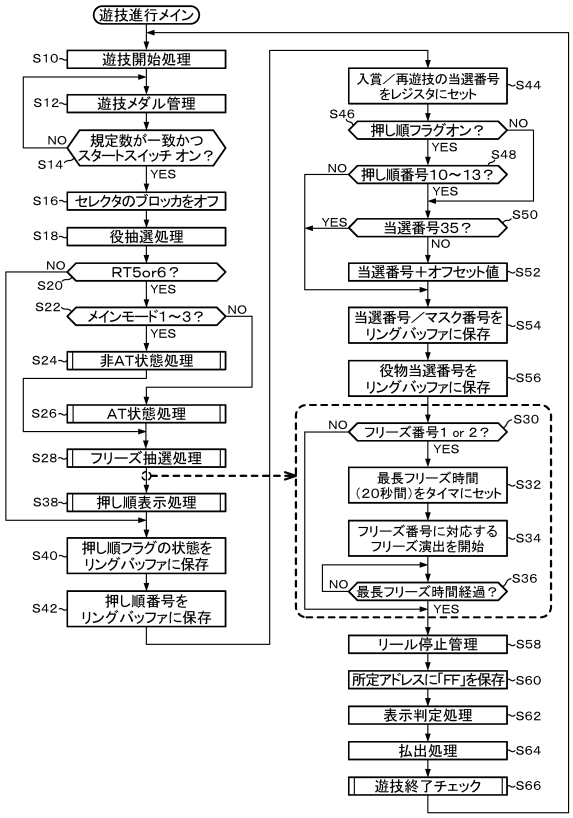
【図５６】



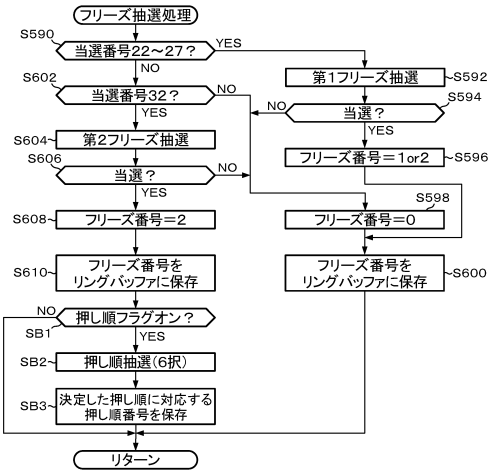
【図５７】



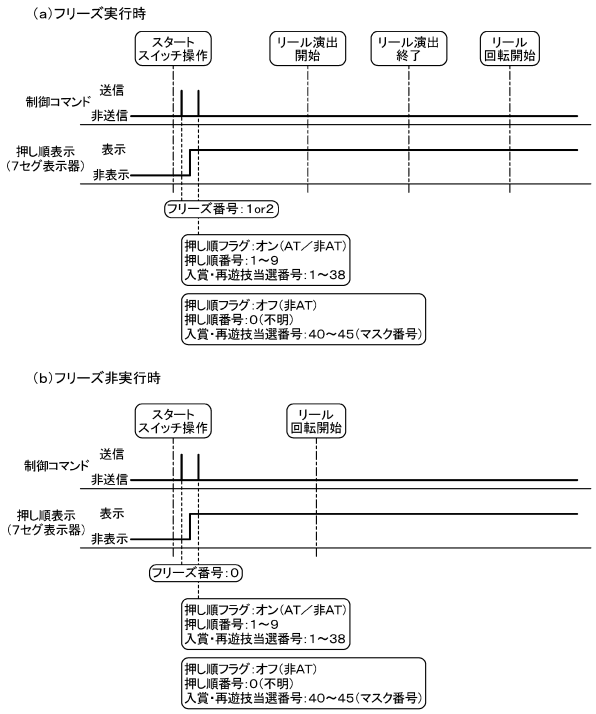
【図５８】


遊技進行メイン
S10 遊技開始処理
S12 遊技メダル管理
S14 規定数が一致かつスタートスイッチ オン？
S16 セレクタのブロッカをオフ
S18 役抽選処理
S20 RT5or6？
S22 メインモード1～3？
S24 非AT状態処理
S26 AT状態処理
S28 フリーズ抽選処理
S38 押し順表示処理
S40 押し順フラグの状態をリングバッファに保存
S42 押し順番号をリングバッファに保存
S44 入賞／再遊技の当選番号をレジスタにセット
S46 押し順フラグオン？
S48 押し順番号10～13？
S50 当選番号35？
S52 当選番号＋オフセット値
S54 当選番号／マスク番号をリングバッファに保存
S56 役物当選番号をリングバッファに保存
S30 フリーズ番号1 or 2？
S32 最長フリーズ時間（20秒間）をタイマにセット
S34 フリーズ番号に対応するフリーズ演出を開始
S36 最長フリーズ時間経過？
S58 リール停止管理
S60 所定アドレスに「FF」を保存
S62 表示判定処理
S64 払出処理
S66 遊技終了チェック
YES
NO

【図５９】


フリーズ抽選処理
S590 当選番号22～27？
S602 当選番号32？
S604 第2フリーズ抽選
S606 当選？
S608 フリーズ番号＝2
S610 フリーズ番号をリングバッファに保存
SB1 押し順フラグオン？
SB2 押し順抽選（6択）
SB3 決定した押し順に対応する押し順番号を保存
S592 第1フリーズ抽選
S594 当選？
S596 フリーズ番号＝1or2
S598 フリーズ番号＝0
S600 フリーズ番号をリングバッファに保存
リターン
YES
NO

【図６０】


(a)フリーズ実行時
スタートスイッチ操作
リール演出開始
リール演出終了
リール回転開始
制御コマンド
送信
非送信
押し順表示（7セグ表示器）
表示
非表示
フリーズ番号：1or2
押し順フラグ：オン（AT／非AT）
押し順番号：1～9
入賞・再遊技当選番号：1～38
押し順フラグ：オフ（非AT）
押し順番号：0（不明）
入賞・再遊技当選番号：40～45（マスク番号）
(b)フリーズ非実行時
スタートスイッチ操作
リール回転開始
制御コマンド
送信
非送信
押し順表示（7セグ表示器）
表示
非表示
フリーズ番号：0
押し順フラグ：オン（AT／非AT）
押し順番号：1～9
入賞・再遊技当選番号：1～38
押し順フラグ：オフ（非AT）
押し順番号：0（不明）
入賞・再遊技当選番号：40～45（マスク番号）

フロントページの続き

(72)発明者　岡本　浩一
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内

合議体
審判長　鉄　豊郎
審判官　木村　隆一
審判官　▲吉▼川　康史

(56)参考文献　特許第５６７９２４５（ＪＰ，Ｂ１）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04