

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-81565

(P2020-81565A)

(43) 公開日 令和2年6月4日(2020.6.4)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 6 6 1

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 385 頁)

(21) 出願番号	特願2018-222922 (P2018-222922)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成30年11月28日 (2018.11.28)		サミー株式会社
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
		(74) 代理人	100113228
			弁理士 中村 正
		(72) 発明者	横道 隆太
			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	飯塚 立樹
			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	戸島 健
			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

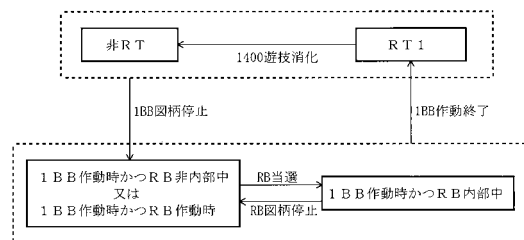
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】有利区間を設けた場合であっても、天井機能を実現可能な遊技機を提供する。

【解決手段】RT1及び非RTと、ストップスイッチの操作情報を報知可能なATを実行可能な有利区間とを備える。RT1における遊技回数が所定条件を満たした場合(1400遊技に到達した場合)には、非RTに移行可能とする。有利区間であるRT1において、有利区間の終了条件を満たした場合には、非有利区間であるRT1に移行可能とする。有利区間であるRT1から非有利区間であるRT1に移行した場合であっても、RT1における遊技回数は継続してカウントする。ATの当選確率は、RT1よりも非RTの方が高く設定されている。

【選択図】 図131

<第23実施形態>
RT遷移図

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 の抽選状態及び第 2 の抽選状態と、
ストップスイッチの操作情報を報知可能な報知遊技状態を実行可能な有利区間と
を備え、

第 1 の抽選状態における遊技回数が所定条件を満たした場合には、第 2 の抽選状態に移
行可能とし、

有利区間である第 1 の抽選状態において、有利区間の終了条件を満たした場合には、非
有利区間である第 1 の抽選状態に移行可能とし、

有利区間である第 1 の抽選状態から非有利区間である第 1 の抽選状態に移行した場合で
あっても、第 1 の抽選状態における遊技回数は継続してカウントする
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機の 1 つとして、スロットマシンが知られている（たとえば、特許文献
1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-214434 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、遊技機としての性能を向上させることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

30

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する（かっこ書きで、対応する実
施形態の構成を示す。）。なお、本願の当初請求項に係る発明は、後述する当初発明 1 ～
26 のうち、当初発明 21 に相当する。

本発明（第 23 実施形態）は、

第 1 の抽選状態（RT1）及び第 2 の抽選状態（非 RT）と、

ストップスイッチの操作情報を報知可能な報知遊技状態（AT）を実行可能な有利区間
と

を備え、

第 1 の抽選状態における遊技回数が所定条件を満たした場合（1400 遊技に到達した
場合）には、第 2 の抽選状態に移行可能とし、

40

有利区間である第 1 の抽選状態において、有利区間の終了条件を満たした場合には、非
有利区間である第 1 の抽選状態に移行可能とし、

有利区間である第 1 の抽選状態から非有利区間である第 1 の抽選状態に移行した場合で
あっても、第 1 の抽選状態における遊技回数は継続してカウントする

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技機としての性能を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

50

【図 1】本実施形態において、遊技機の一例であるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】本実施形態において、メダル投入口から投入されたメダルが投入センサを通過するまでの様子を説明する正面図である。

【図 3】第 1 実施形態（A）において、電源断が発生したときの電圧低下をタイムチャートで説明する図である。

【図 4】第 1 実施形態（B）において、投入センサとメダルの通過との関係を説明する図である。

【図 5】第 1 実施形態（B）において、投入センサのオン／オフをタイムチャートで説明する図である。

10

【図 6】第 1 実施形態（C）において、メダルがメダル払出し装置から排出されるとききの模式図である。

【図 7】第 1 実施形態（C）において、メダルがメダル払出し装置から送出されるとききの払出しセンサのオン（検知）／オフ（非検知）の様子を示す模式図である。

【図 8】第 1 実施形態（C）において、払出しセンサのオン／オフをタイムチャートで示す図である。

【図 9】第 2 実施形態において、メイン制御基板と基板ケースの概略を示す分解斜視図である。

【図 10】第 2 実施形態において、（a）は、メイン制御基板を収容した基板ケースを示す平面図である。（b）は、ゲート跡の例 1 を示す A－A 矢視断面図である。（c）は、ゲート跡の例 2 を示す A－A 矢視断面図である。

20

【図 11】第 3 実施形態において、メイン制御基板とサブ制御基板との間に断線が発生したときの処理の流れを説明する図である。

【図 12】第 4 実施形態において、ストップスイッチの停止ボタンの移動を説明する断面図（模式図）であり、（a）は無負荷状態を示し、（b）は、検知センサがオフからオンになるときの状態を示し、（c）は停止ボタンを最深部まで押し込んだ状態を示し、（d）は、停止ボタンの押し込みを解除して検知センサがオンからオフになるときの状態を示す。

【図 13】第 4 実施形態において、停止ボタンの動きとモータの励磁状態との関係をタイムチャートで示す図であり、（a）は例 1 を示し、（b）は例 2 を示す。

30

【図 14】第 5 実施形態において、電源のオン／オフと、電圧レベルとの関係をタイムチャートで示す図であり、（a）はメインプログラム起動後の電源断を示し、（b）はメインプログラム起動前の電源断を示す。

【図 15】第 6 実施形態において、（a）は、最後の排出メダルが固定軸及び可動軸に接する前の状態を示すメダル払出し装置の平面図であり、（b）は、最後の排出メダルが固定軸及び可動軸に接する前の状態であってホッパーディスクの回転が（a）より進んだ状態を示すメダル払出し装置の平面図である。

【図 16】第 6 実施形態において、（a）は、最後の排出メダルが固定軸及び可動軸に接した状態を示すメダル払出し装置の平面図であり、（b）は、最後の排出メダルに押されて可動軸が移動した状態を示すメダル払出し装置の平面図である。

40

【図 17】第 6 実施形態において、（a）は、最後の排出メダルが排出部から排出された瞬間の状態を示すメダル払出し装置の平面図であり、（b）は、最後の排出メダルを排出した後、ホッパーディスクの回転が停止した状態を示すメダル払出し装置の平面図である。

【図 18】第 6 実施形態におけるホッパーモータの駆動信号とホッパーモータの駆動状態と排出部からのメダルの排出状況との関係を示すタイムチャートである。

【図 19】第 6 実施形態におけるメイン制御基板の動作とホッパーモータの駆動状態と払出しセンサの検知状態とメダルの排出タイミングとの関係を示す図である。

【図 20】第 6 実施形態における払出し処理の流れを示すフローチャートである。

【図 21】第 6 実施形態における払出し処理の流れの変形例を示すフローチャートである

50

。

【図 2 2】第 7 実施形態において、フロントドアを閉じた状態におけるスロットマシンの側断面図であり、メイン制御基板とサブ制御基板との位置関係を説明する図である。

【図 2 3】第 7 実施形態において、フロントドアを閉じた状態でスロットマシンを正面視したときにおけるメイン制御基板上のメイン CPU と、サブ制御基板上の電解コンデンサとの位置関係を説明する図であり、(a) は、例 1 を示し、(b) は、例 2 を示す。

【図 2 4】第 7 実施形態において、フロントドアを閉じた状態でスロットマシンを正面視したときにおけるメイン制御基板上のメイン CPU と、サブ制御基板上の電解コンデンサとの位置関係を説明する図であり、(c) は、例 3 を示し、(d) は、例 4 を示す。

【図 2 5】第 8 実施形態において、フロントドアを閉じた状態におけるスロットマシンの筐体下前部 (図 2 2 の A 部) の側断面拡大図であり、キャビネットとフロントドアとの間の間隙について説明する図である。

【図 2 6】第 9 実施形態において、(a) は、特別役 (役物) の種類及び終了条件を示す図であり、(b) は、遊技状態の種類及び各遊技状態の規定数を示す図であり、(c) は、設定 1 における内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表を示す図である。

【図 2 7】第 9 実施形態における非 RT 及び RT (非 AT) 共通で用いる演出決定テーブルを示す図である。

【図 2 8】第 9 実施形態における RB 内部中及び BB 内部中共通で用いる演出決定テーブルを示す図である。

【図 2 9】第 10 実施形態における管理情報表示 LED のテストパターン表示の例 1 を示す図である。

【図 3 0】第 10 実施形態における管理情報表示 LED のテストパターン表示の例 2 を示す図である。

【図 3 1】第 11 実施形態において、(A) は、表示基板上の各種 LED を示す図であり、(B) は、管理情報表示 LED を示す図であり、(C) は、設定値表示 LED を示す図である。

【図 3 2】第 11 実施形態において、デジット 1 a ~ 5 a 及びデジット 1 b ~ 5 b と、セグメント A ~ G 及び P との関係を示す図である。

【図 3 3】第 11 実施形態における出力ポートを示す図である。

【図 3 4】第 11 実施形態において、(A) は、割込みと、LED 表示カウンタ値と、デジット信号及びセグメント信号との関係を示す図である。また、(B) は、LED 表示要求フラグを示す図である。

【図 3 5】RWM に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、名称等を示す図である。

【図 3 6】差数カウンタ値の概念を説明する図であり、(a) は例 1 を示し、(b) は例 2 を示す。

【図 3 7】差数カウンタ値と有利区間との関係を示す図であり、(a) は例 1 を示し、(b) は例 2 を示す。

【図 3 8】メイン制御基板によるプログラム開始処理 (M_PRG_START) を示すフローチャートである。

【図 3 9】図 3 8 中、ステップ S 2 1 2 における設定変更処理 (M_RANK_SET) を示すフローチャートである。

【図 4 0】図 3 8 中、ステップ S 2 1 3 の電源復帰処理 (M_POWER_ON) を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 11 実施形態におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。

【図 4 2】図 4 1 中、ステップ S 2 7 2 における遊技開始セット処理 (M_GAME_SET) を示すフローチャートである。

【図 4 3】図 4 1 中、ステップ S 2 8 1 における AT 遊技回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】図 4 1 中、ステップ S 2 8 3 における有利区間移行抽選処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 4 5】図 4 4 のステップ S 3 4 7 における有利区間移行処理を示すフローチャートである。

【図 4 6】図 4 5 のステップ S 3 5 5 における A T 抽選処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】図 4 6 中、ステップ S 3 6 3 における A T 初期遊技回数決定処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】図 4 1 のステップ S 2 8 4 における押し順指示番号セット処理 (M_ORD_INF) を示すフローチャートである。

【図 4 9】図 4 1 中、ステップ S 2 9 4 における入賞によるメダル払出し処理 (MS_WIN_PAY) を示すフローチャートである。

10

【図 5 0】図 4 1 のステップ S 3 0 1 における遊技終了チェック処理 (M_GAME_CHK) を示すフローチャートである。

【図 5 1】図 5 0 のステップ S 4 1 6 における有利区間カウンタ管理の例 1 を示すフローチャートである。

【図 5 2】図 5 0 のステップ S 4 1 6 における有利区間カウンタ管理の例 2 を示すフローチャートである。

【図 5 3】割込み処理 (I_INTR) を示すフローチャートである。

【図 5 4】図 5 3 のステップ S 4 5 3 における電源断処理 (I_POWER_DOWN) を示すフローチャートである。

【図 5 5】図 5 3 中、ステップ S 4 5 3 における L E D 表示制御 (I_LED_OUT) を示すフローチャートである。

20

【図 5 6】第 1 1 実施形態におけるサブ差枚数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 1 1 実施形態におけるサブ差枚数カウンタ管理処理を示すフローチャートであり、図 5 6 に続くフローチャートである。

【図 5 8】第 1 2 実施形態において、(A) は役物条件装置と作動終了条件を示し、(B) は R T ごとの規定数を示し、(C) は当選番号ごとの当選置数を示す図である。

【図 5 9】第 1 3 実施形態におけるリール及びストップスイッチを含む構成の概要を示す正面図、平面図、及び右側面図である。

【図 6 0】第 1 4 実施形態 (A) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

30

【図 6 1】第 1 4 実施形態 (A) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 2】第 1 4 実施形態 (B) におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。

【図 6 3】第 1 4 実施形態 (B) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

40

【図 6 4】第 1 4 実施形態 (B) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 5】第 1 4 実施形態 (C) におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。

【図 6 6】第 1 4 実施形態 (C) における入賞によるメダル払出し処理 (M_WIN_PAY) を示すフローチャートである。

【図 6 7】第 1 4 実施形態 (C) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

50

【図 6 8】第 1 4 実施形態 (C) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 9】第 1 4 実施形態 (D) におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。

【図 7 0】第 1 4 実施形態 (D) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 1】第 1 4 実施形態 (D) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 2】第 1 4 実施形態 (E) におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである。

【図 7 3】第 1 4 実施形態 (E) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 4】第 1 4 実施形態 (E) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 5】第 1 4 実施形態 (F) におけるリール、操作指示ランプ及びストップスイッチを含む構成の概要を示す正面図である。

【図 7 6】第 1 4 実施形態 (F) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 7】第 1 4 実施形態 (F) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 8】第 1 4 実施形態 (G) において、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 9】第 1 4 実施形態 (G) において、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチが操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 0】第 1 5 実施形態 (A) におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

【図 8 1】第 1 5 実施形態 (B) におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

【図 8 2】第 1 5 実施形態 (C) におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

【図 8 3】第 1 6 実施形態におけるメダルセレクト、シュート通路 4 8、及びシュートセンサ 4 9 を正面から見た模式図である。

【図 8 4】第 1 7 実施形態における通路形成部材の正面図である。

【図 8 5】第 1 7 実施形態における通路形成部材の背面図である。

【図 8 6】第 1 7 実施形態における通路形成部材の左側面図である。

【図 8 7】第 1 7 実施形態における通路形成部材の図 8 5 の A-A 矢視断面図である。

【図 8 8】第 1 8 実施形態において説明する RWM の記憶領域の主要なものを示す図である。

【図 8 9】第 1 8 実施形態において、外部信号 4 及び外部信号 5 の出力タイミングを示すタイムチャート (例 1) である。

【図 9 0】第 1 8 実施形態において、外部信号 4 及び外部信号 5 の出力タイミングを示す

10

20

30

40

50

タイムチャート（例２）である。

【図９１】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例１）である。

【図９２】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例１）であり、図３４４に続くフローチャートである。

【図９３】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例２）である。

【図９４】第１８実施形態において、外部信号出力処理を示すフローチャート（例３）である。

【図９５】第１９実施形態（Ａ）におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。 10

【図９６】第１９実施形態において、設定変更状態、設定変更終了音及びランプ演出、並びに後述する１遊技時間との関係を示すタイムチャートである。

【図９７】ぱちんこ遊技機を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図９８】ぱちんこ遊技機を裏面側から見た外観斜視図である。

【図９９】ぱちんこ遊技機におけるブロック図である。

【図１００】ぱちんこ遊技機の電源投入後の起動の流れを説明するフローチャートである。

【図１０１】図１００のステップＳ７０２における設定変更処理を示すフローチャートである。 20

【図１０２】ぱちんこ遊技機における１遊技の流れを示すフローチャートである。

【図１０３】基板ケース（上ケース及び下ケース）とメイン制御基板とを、前側から見た分解斜視図である。

【図１０４】基板ケース（上ケース及び下ケース）とメイン制御基板とを、後側から見た分解斜視図である。

【図１０５】基板ケース内にメイン制御基板が収容された状態を示す外観斜視図である。

【図１０６】基板ケース内にメイン制御基板が収容された状態を前側から見た正面図である。

【図１０７】基板ケース内にメイン制御基板が収容された状態を後（裏）側から見た正面図である。 30

【図１０８】上ケースと下ケースとの嵌合状態を示す側面の断面図であり、（ａ）は仮嵌合状態（スライド移動前）を示し、（ｂ）は本嵌合状態（スライド移動後）を示す。

【図１０９】仮嵌合状態において、下ケース側から、側壁近傍を見た平面図である。

【図１１０】メイン制御基板のコネクタに対し、ハーネスが接続された状態を示す平面図である。

【図１１１】ハーネスとそのコネクタ端子を詳細に示す正面図である。

【図１１２】始動に関するリード線を隠す例を示す斜視図である。

【図１１３】基板ケースの上ケースと、カバーと、設定キー挿入口と、設定変更（リセット）スイッチとの位置関係を示す側面の断面図である。

【図１１４】第２３実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。 40

【図１１５】第２３実施形態における表示窓、有効ライン等を示す図である。

【図１１６】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（１）である。

【図１１７】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（２）である。

【図１１８】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（３）である。

【図１１９】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（４）である。

【図１２０】第２３実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図（５） 50

である。

【図 1 2 1】第 2 3 実施形態における役の図柄組合せ、及び払出し枚数等を示す図 (6) である。

【図 1 2 2】第 2 3 実施形態における条件装置及び当選役を示す図 (1) である。

【図 1 2 3】第 2 3 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図 (2) である。

【図 1 2 4】第 2 3 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図 (3) である。

【図 1 2 5】第 2 3 実施形態における条件装置及び当選役等を示す図 (4) である。

【図 1 2 6】第 2 3 実施形態における置数表 (非 R T) を示す図である。

【図 1 2 7】第 2 3 実施形態における置数表 (R T 1) を示す図である。

【図 1 2 8】第 2 3 実施形態における置数表 (1 B B 作動中かつ R B 非内部中) を示す図 10
である。

【図 1 2 9】第 2 3 実施形態における置数表 (1 B B 作動中かつ R B 内部中) を示す図で
ある。

【図 1 3 0】第 2 3 実施形態における置数表 (1 B B 作動中かつ R B 作動中) を示す図で
ある。

【図 1 3 1】第 2 3 実施形態における R T 遷移を示す図である。

【図 1 3 2】第 2 3 実施形態におけるメイン遊技状態の遷移を示す図である。

【図 1 3 3】第 2 3 実施形態における R W M の内容を示す図 (1) である。

【図 1 3 4】第 2 3 実施形態における R W M の内容を示す図 (2) である。

【図 1 3 5】第 2 3 実施形態における R W M の内容を示す図 (3) である。 20

【図 1 3 6】第 2 3 実施形態における R W M の内容を示す図 (4) である。

【図 1 3 7】第 2 3 実施形態における R W M の内容を示す図 (5) である。

【図 1 3 8】第 2 3 実施形態における R W M の内容を示す図 (6) である。

【図 1 3 9】第 2 3 実施形態におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートである

。

【図 1 4 0】第 2 3 実施形態におけるスタートスイッチ受付処理 (M_START_CTL) を示す
フローチャートである。

【図 1 4 1】第 2 3 実施形態における図柄停止信号セット (S_IF_SET) を示すフローチャ
ートである。

【図 1 4 2】第 2 3 実施形態における停止受付指定テーブル 1 (TBL_ORD_INF1) 及び停止 30
受付指定テーブル 2 ((TBL_ORD_INF1)) を示す図である。

【図 1 4 3】第 2 3 実施形態における待機演出開始 (M_TARPIC_EXE) を示すフローチャー
ートである。

【図 1 4 4】第 2 3 実施形態におけるリール演出データテーブル (TBL_TARPIC_DAT) を示
す図である。

【図 1 4 5】第 2 3 実施形態におけるリール演出実行タイマテーブル 1 ~ 8 (TBL_TARPIC
_TM1~TM8) を示す図である。

【図 1 4 6】第 2 3 実施形態におけるリール停止受付チェック (M_STOP_CHK) を示すフロ
ーチャートである。

【図 1 4 7】第 2 3 実施形態における停止図柄セット (M_STOPPIC_SET) を示すフローチ
ャートである。 40

【図 1 4 8】図 1 3 9 のステップ S 7 5 3 における遊技終了チェック処理 (M_GAME_CHK)
を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】図 1 4 8 のステップ S 9 4 1 におけるメイン遊技状態遊技終了時処理を示す
フローチャートである。

【図 1 5 0】図 1 4 9 のステップ S 9 5 7 における有利区間終了準備 (M_ADVEND_STBY)
を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】第 2 3 実施形態における割込み処理 (I_INTR) を示すフローチャートである
。

【図 1 5 2】第 2 3 実施形態におけるリール駆動管理 (I_REEL_ADM) を示すフローチャー 50

トである。

【図 1 5 3】第 2 3 実施形態におけるリール制御データアドレスセット (C_RLDAT_SET) を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】第 2 3 実施形態におけるリール駆動制御 (I_REEL_CTL) を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】図 1 5 4 に続くフローチャートである。

【図 1 5 6】第 2 3 実施形態における加速・減速パルス出力カウンタテーブル (TBL_PULSE_UP) を示す図である。

【図 1 5 7】第 2 3 実施形態におけるリール駆動パルス更新 (I_PULSE_INC) を示すフローチャートである。

10

【図 1 5 8】第 2 3 実施形態におけるリール駆動パルステーブル (TBL_REEL_PULSE) を示す図である。

【図 1 5 9】第 2 3 実施形態における減速開始検査 (I_REDUCE_CHK) を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】第 2 3 実施形態におけるのめり込み防止出力を示すフローチャートである。

【図 1 6 1】第 2 3 実施形態における対決演出出力制御を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】第 2 3 実施形態における音量設定を説明する図である。

【図 1 6 3】第 2 3 実施形態における管理者モードの音量設定を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

20

【0008】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。メダルをベットするには、メダル投入口 47 から実際のメダルを手入れ投入するか、又はクレジット（貯留）されているメダルをベットするためにベットスイッチ 40 を操作する。

一方、「クレジット（「貯留」ともいう。）」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン 10 内部にメダルを貯留することをいう。本明細書では、「クレジット」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。

さらに、「投入」とは、メダルをベット又はクレジットすることをいう。

また、「規定数」とは、当該遊技で遊技を開始（実行）可能なベット数をいう。たとえば、規定数「2」又は「3」である遊技では、ベット数「2」又は「3」のいずれかで遊技を開始可能であり、ベット数「1」で遊技を行うことはできない。

30

なお、説明の便宜上、「規定数」を「ベット数」と称する場合もある。

一方、「ベット数」というときは、「規定数」以外を指す場合もある。たとえば規定数「2」又は「3」の遊技において、1 枚のメダルが投入された時点（遊技開始前）では、ベット数は「1」（その時点でベットされている数）である。

【0009】

「手入れ」とは、遊技者が、メダル投入口 47（後述）からメダルを投入することをいう。

「手入れベット」とは、遊技者が、メダル投入口 47 からメダルを手入れすることにより、メダルをベットすることをいう。

40

「手入れクレジット」とは、遊技者が、メダル投入口 47 からメダルを手入れすることにより、メダルをクレジットすること（クレジットを加算する）ことをいう。

「ベットメダル」とは、ベットされているメダルをいう。

「貯留メダル」とは、クレジット（貯留）されているメダルをいう。

【0010】

「貯留ベット」とは、遊技者がベットスイッチ 40（後述）を操作することにより、当該遊技でベット可能な範囲内において、クレジットされているメダルの一部又は全部を、遊技を行うためにベットすることをいう。

「自動ベット」とは、リプレイが入賞したときに、スロットマシン 10 の制御処理によ

50

り、前回遊技でベットされていた数のメダルを自動でベットすることをいう。

ここで、小役に対応する図柄組合せが停止表示（有効ラインに停止したことを意味する。以下同じ。）したことを「小役の入賞」と称する。一方、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、再遊技に係る条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の1つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したことを「リプレイの入賞」と称する場合がある。

「精算」とは、ベットメダル及び／又は貯留メダルを遊技者に対して払い出すことをいう。本実施形態では、精算スイッチ43（後述）が操作されたときに精算処理を実行する。

10

【0011】

「払出し」とは、役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すこと、又は上記精算によりメダルを払い出すことをいう。役の入賞に基づきメダルを遊技者に払い出すときは、クレジットとして貯留すること（貯留メダルを加算すること、換言すれば、RWM53（後述）に記憶された電子データを更新すること）、及び払出し口（図示せず）から実際のメダルを払い出すことの双方を含む。メダルの払出しは、たとえば「50」枚を限界枚数としてクレジットし、クレジット数が「50」を超えた分のメダルは、遊技者に対して実際に払い出すように制御する。

なお、「払出し」を、「付与」と称する場合もある。したがって、「払出し数」を「付与数」と称する場合もある。

20

【0012】

「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式（ECO）遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報（電子メダル、電子データ）が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機にクレジット可能となるものである。

なお、「遊技媒体」は、「遊技価値」と称する場合もある。

【0013】

また、遊技媒体が電子情報である場合において、「メダルの払出し」とは、遊技機に備えられた遊技媒体クレジット装置にクレジット（加算）することを意味する。したがって、「メダルの払出し」とは、実際にメダルをホッパー35（後述）から払い出すことのみを意味するものではなく、遊技媒体クレジット装置に、入賞役に対応する配当分の電子情報をクレジット（加算）する処理も含まれる。

30

【0014】

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

【0015】

本明細書において、数字の末尾（特に、8ビット）に「(B)」を付した数値は、2進数を意味する。同様に、数字の末尾に「(H)」を付した数値は、16進数を意味する。具体的には、たとえば10進数で「16」を示す数値は、2進数では「00010000(B)」と表記し、16進数では「10(H)」と表記する。また、10進数を意味する数値については、必要に応じて「16(D)」と表記する。

40

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

【0016】

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

50

ミング)を意味する。

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

【００１７】

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

【００１８】

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

いいかえれば、「指示機能」は、入賞を容易にする装置を指す。

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

【００１９】

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

たとえば、後述する図５８（Ｂ）の当選番号「３」～「８」に示す押し順ベルが６択押し順である場合、その押し順ベル当選時の配当は図５８の例では１０枚又は１枚であるが、これに代えて、押し順に応じて、１枚、３枚、４枚、１０枚、又は取りこぼし（非入賞）のいずれかになると仮定する。

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

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

【００２０】

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

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

【００２１】

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

【0022】

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

しかし、たとえば有利区間中の差枚カウンタ値（後述）が上限値（「2400（D）」）に近づいたが、有利区間の残り遊技回数（後述する有利区間クリアカウンタ値）に余裕があるときは、押し順ベルに当選したときに、上記のようにたとえば3枚役や4枚役を入賞させる押し順を報知し、差枚カウンタ値が現状維持となるように制御することが考えられる。

【0023】

また、本実施形態において、指示機能の作動は、一の規定数に限られる。たとえば、指示機能を作動させる規定数を「3」と定めたとする。この場合、AT中の規定数「2」又は「3」の遊技において、ベット数「3」で遊技を開始し、押し順ベルに当選したときは、指示機能を作動可能である。これに対し、ベット数「2」で遊技を開始したときは、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能は作動不可能である。

【0024】

「遊技区間」には、「通常区間（非有利区間）」と「有利区間」とを備える。なお、5・9号機では「待機区間」（有利区間抽選に当選したが、未だ有利区間に移行していない遊技区間）を設けていたが、現時点での6号機規則では、「待機区間」等は設けられていない。ただし、これに限らず、通常区間及び有利区間以外の遊技区間を設けてもよい。

「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号（正解押し順を判別可能な情報）を周辺基板（たとえば、サブ制御基板80）に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない（指示機能に係る処理を実行しない）遊技区間を指す。換言すれば、通常区間は、操作態様を報知できない遊技区間である。ただし、役の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定（抽選等）を行うことができる。

【0025】

通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板60と電氣的に接続された所定の表示装置（LED等）での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、サブ制御基板80に電氣的に接続された画像表示装置23による有利な操作態様の表示（報知）を行うこともできない。

【0026】

一方、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板60において指示内容（ストップスイッチ42の操作態様）が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板80に送信することができる遊技区間を指す。換言すれば、有利区間は、指示機能の作動ができる（指示機能を作動させてもよい）遊技区間、すなわちストップスイッチ42の操作態様の表示ができる（表示してもよい）遊技区間である。

ただし、サブ制御基板80は、メイン制御基板60が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

【0027】

また、有利区間は、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。

一方、有利区間中は、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に指示機能を作動させてストップスイッチ42の操作態様を表示してもよい。

AT（報知遊技状態）は、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技において、ストップスイッチ42の操作態様を報知する遊技状態である。したがって、ATは、常に有利区間中であり、非有利区間中にATが実行されることはない。

10

20

30

40

50

【0028】

また、A Tは、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技では、常に（100%で）ストップスイッチ42の操作態様を報知してもよいが、所定期間における出玉率を規則で定められた範囲内にするため等に、ストップスイッチ42の操作態様によって遊技結果に有利／不利が生じる遊技であっても、ストップスイッチ42の操作態様を報知しないことも考えられる。

たとえば、A T中に差数カウンタの上限値に近づいたが、未だA T遊技回数が残っているような場合には、A Tを延命する観点から、一時的に、ストップスイッチ42の操作態様を報知しない（指示機能を作動させない）ことも考えられる。

【0029】

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

【0030】

また第2に、「A T≠有利区間」に設定することが挙げられる。

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

【0031】

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

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

【0032】

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

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

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

【0033】

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

【0034】

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

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

【0035】

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

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

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

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

【0036】

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

【0037】

「有利区間に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。

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

【0038】

また、「指示機能に係る処理」とは、たとえば以下の処理が挙げられる。

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

【0039】

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

に係る処理を実行可能とし、規定数「2」では有利区間に係る処理及び指示機能に係る処理を実行不可能とした。

ただし、有利区間中においては、有利区間クリアカウンタの更新、及び差数カウンタの更新は、いずれの規定数であっても、実行する必要がある。

【0040】

また、本実施形態では、役抽選結果が非当選であるとき（たとえば、後述する図26や図58の当選番号「0」のとき）、換言すれば、条件装置の非作動時の遊技では、有利区間に係る処理（有利区間移行抽選）を実行しないと定める。しかし、これに限らず、役抽選結果が非当選であっても有利区間に係る処理を実行してもよい。

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

【0041】

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

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

【0042】

管理情報表示LED（「役比モニタ」又は「比率表示器」ともいう。）74は、たとえば後述する図31（B）に示すように4個のLEDからなり、2桁の識別セグ（下記5項目のうちのいずれの項目であるかを所定の記号等によって表示するLED）と、2桁の比率セグ（算出された比率を表示するためのLED）とから構成されている。

【0043】

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

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

2）連続役物比率（6000遊技）（6y.）

3）役物比率（6000遊技）（7y.）

4）連続役物比率（累計）（6A.）

5）役物比率（累計）（7A.）

【0044】

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

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

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

【0045】

「有利区間比率」とは、全遊技区間（非有利区間＋有利区間）に対して、有利区間に滞在していた比率（割合）を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「1000」で、その間の有利区間の遊技回数が「700」であるときは、有利区間比率は、「7

0 %」となる。

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

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

【0046】

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

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

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

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

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

【0050】

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

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

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

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

10

20

30

40

50

【0051】

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

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

【0052】

なお、有利区間比率を70%以下とする仕様の遊技機を「7U」タイプと称し、指示込役物比率を70%以下とする仕様の遊技機を「7P」タイプと称する。有利区間を備える遊技機では、「7U」タイプ又は「7P」タイプのいずれかとなる。「7U」タイプの場
10

合には、有利区間比率（累計）を管理情報表示LED74に表示し、「7P」タイプの場
合には、指示込役物比率（累計）を表示する。
「7U」タイプでは、全遊技区間に対する有利区間の比率が「70」%以下にする必要
があるが、「7P」タイプでは、指示機能の作動及び役物作動によって払い出された払出
し数が総払出し数の70%以下にすればよく、たとえば遊技区間のうちの全期間、あるい
はほとんどが有利区間であってもよい。

【0053】

たとえば、非有利区間に移行したときは、100%の確率で有利区間抽選に当選する
ように設定すること、ほぼ100%（たとえば98%程度）の確率で有利区間抽選に当選す
るように設定すること、あるいは、高確率（たとえば、70%）で有利区間抽選に当選す
るよう
20

るように設定することが挙げられる。
「7U」タイプは、設定値自体を参照して指示機能に係る処理（たとえばAT抽選）を
行うことはできないが、「7P」タイプは、設定値自体を参照して指示機能に係る処理を
行うことが可能である。

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

【0054】

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

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

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

【0055】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

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

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

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

【0056】

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

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

【0057】

RWM53は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。 10

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

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

【0058】

また、メイン制御基板50上には、RWM53、ROM54、メインCPU55及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM53及びROM54は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてもよい。 20

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

【0059】

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

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

メダルセクタ内には、図1に示すように、通路センサ46、ブロック45、投入センサ44（一对の投入センサ44a及び44b）が設けられており（ただし、これらに限定されるものではない）、これらは、メイン制御基板50と電氣的に接続されている。 30

メダル投入口47から投入されたメダルは、最初に、通路センサ46に検知されるように構成されている。

【0060】

さらに、通路センサ46の下流側には、ブロック45が設けられている。ブロック45は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口47から投入されたメダルを払出し口から返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口47から投入されたメダルをホッパー35に案内するメダル通路を形成する。ブロック45は、たとえば、メダルセクタ内のメダル通路の一部に形成された開口部（メダル返却口に通じる開口部）を塞いでメダルをホッパー35側に案内するためのメダル通路を形成する切替え部材と、その切替え部材を駆動するためのアクチュエータ等とから構成されている。 40

【0061】

ここで、ブロック45は、遊技中（リール31の回転開始時から、全リール31が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払出しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、ブロック45がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

【0062】

メダルセクタ内において、ブロック45のさらに下流側には、投入センサ（光学センサ）44が設けられている。投入センサ44は、本実施形態では所定距離を隔てて配置さ 50

れた一対の投入センサ 44 a 及び 44 b からなり、メダルが一方の投入センサ 44 a により検知されてから所定時間を経過した後に他方の投入センサ 44 b により検知されるように構成されている。そして、一対の投入センサ 44 がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、正しいメダルが投入されたか否かを判断する。

【0063】

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

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

【0064】

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

【0065】

本実施形態では、スタートスイッチ 41 の操作体は、レバー (棒) 状であり (このため、「スタートレバー (スイッチ) 41」とも称される。)、ベットスイッチ 40、ストップスイッチ 42、及び精算スイッチ 43 の操作体は、押しボタン状である (このため、「ベットボタン (スイッチ) 40」、「停止 (ストップ) ボタン (スイッチ) 42」、「精算ボタン (スイッチ) 43」とも称される)。なお、後述する第 4 実施形態では、ストップスイッチ 42 の操作体 (遊技者が押し込む部分) を「停止ボタン 42 a」と称する。

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

ベットスイッチ 40 は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者に操作される操作スイッチである。本実施形態では、1 枚のメダルを投入するための 1 べ

10

20

30

40

50

ットスイッチ４０aと、３枚（最大数、規定数）のメダルを投入するための３ベットスイッチ４０bとを備える。

なお、これに限らず、２枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【００６９】

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

10

【００７０】

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

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

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

20

【００７１】

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

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

30

【００７２】

表示基板７５には、クレジット数表示ＬＥＤ７６、及び獲得数表示ＬＥＤ７８が搭載されている。

クレジット数表示ＬＥＤ７６は、スロットマシン１０内部に貯留（クレジット）されたメダル枚数を表示するＬＥＤであり、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。

【００７３】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するＬＥＤであり、クレジット数表示ＬＥＤ７６と同様に、上位桁及び下位桁の２桁から構成されている。

40

なお、獲得数表示ＬＥＤ７８は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁を消灯し、下位桁のみを「０」表示してもよい。

【００７４】

また、獲得数表示ＬＥＤ７８は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するＬＥＤとして機能する。

さらにまた、獲得数表示ＬＥＤ７８は、ＡＴ中に押し順を報知する遊技では、押し順指示情報を表示する（有利な押し順を報知する）ＬＥＤとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示ＬＥＤ７８は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねるＬＥＤである。ただし、これに限らず、押し順指示情報を表示する専用のＬＥＤ等を設けてもよいのはもちろんである。

50

なお、A T中において、有利な押し順の報知は、サブ制御基板 8 0 に接続された画像表示装置 2 3 によっても実行される。

【0075】

図 1 において、メイン制御基板 5 0 には、図柄表示装置のモータ（本実施形態ではステッピングモータ）3 2 等が電氣的に接続されている。

図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では 3 つの）リール 3 1 と、各リール 3 1 をそれぞれ駆動するモータ 3 2 と、リール 3 1 の位置を検出するためのリールセンサ 3 3 とを含む。

【0076】

モータ 3 2 は、リール 3 1 を回転させるための駆動手段となるものであり、各リール 3 1 の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段 6 5 によって制御される。ここで、リール 3 1 は、左リール 3 1、中リール 3 1、右リール 3 1 からなり、左リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であり、中リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であり、右リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 である。

【0077】

リール 3 1 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。

また、各リール 3 1 には、1 個（2 個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール 3 1 のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール 3 1 が所定位置を通過したか否かや、1 回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ 3 3 により検知される。リールセンサ 3 3 の信号は、メイン制御基板 5 0 に電氣的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ 3 3 を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板 5 0 に入力され、そのリール 3 1 が所定位置を通過したことが検知される。

【0078】

また、リールセンサ 3 3 がリール 3 1 のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予め ROM 5 4 に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。さらに、リールセンサ 3 3 がリール 3 1 のインデックスを検知した瞬間から、（ステッピング）モータ 3 2 を何パルス駆動すれば、前記基準位置上の図柄から数えて何図柄先の図柄を有効ライン上に停止させることができるかを識別可能となる。

【0079】

また、メイン制御基板 5 0 には、メダル払出し装置が電氣的に接続されている。メダル払出し装置は、メダルを溜めておくためのホッパー 3 5 と、ホッパー 3 5 のメダルを払出し口から払い出すときに駆動するホッパーモータ 3 6 と、ホッパーモータ 3 6 から払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ 3 7 を備える。

【0080】

メダル投入口 4 7 から手入れされ、受け付けられた（正常であると判断された）メダルは、ホッパー 3 5 内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ（光学センサ）3 7 は、本実施形態では、所定距離を隔てて配置された一対の払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b からなる。そして、メダルが払い出されるときには、そのメダルにより所定の移動部材（後述する図 7 の可動片 3 9 a）が移動する。所定の移動部材の移動によって、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b がオン／オフされる。所定時間の範囲内で払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b がそれぞれオン／オフされたか否かに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【0081】

たとえば、ホッパーモータ 3 6 が駆動しているにもかかわらず、一対の払出しセンサ 3 7 のオンを検知しないときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（

10

20

30

40

50

メダルなし)と検知される。

一方、払出しセンサ37の少なくとも1つがオン信号を出力し続けたままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

なお、これらの動作の詳細については、後述する図6～図8で説明する。

【0082】

遊技者は、遊技を開始するときは、ベットスイッチ40の操作により予めクレジットされたメダルを投入するか(貯留ベット)、又はメダル投入口47からメダルを手入れ投入する(手入れベット)。当該遊技の規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板50に入力される。メイン制御基板50(具体的には、後述するリール制御手段65)は、この信号を受信すると、役抽選手段61による抽選を行うとともに、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する。このようにしてリール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

10

【0083】

そして、遊技者は、ストップスイッチ42を押すことで、そのストップスイッチ42に対応するリール31(たとえば、左ストップスイッチ42に対応する左リール31)の回転を停止させる。ストップスイッチ42が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板50に入力される。メイン制御基板50(具体的には、後述するリール制御手段65)は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ42に対応するモータ32を駆動制御して、役抽選手段61の抽選結果(内部抽せん手段により決定した結果)に対応するように、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。

20

【0084】

そして、すべてのリール31の停止時における図柄組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したとき(その役の入賞となったとき)は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【0085】

次に、メイン制御基板50の具体的構成について説明する。

図1に示すように、メイン制御基板50のメインCPU55は、以下の役抽選手段61等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

30

【0086】

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

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

40

【0087】

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

【0088】

乱数発生手段は、所定の領域(たとえば10進数で「0」～「65535」)の乱数を発生させる。乱数は、たとえば200n(ナノ)secで1カウントを行うカウンタが「0」～「65535」の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロッ

50

トマシン 10 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

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

【0092】

本実施形態では、当選番号ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。

そして、A T 中に、押し順ベル又は押し順リプレイに当選したときは、メイン制御基板 50 は、上述した獲得数表示 L E D 78 に、押し順指示番号に対応する押し順指示情報、具体的には「＝＊」（「＊」＝1、2、・・・）のような情報を表示する。このように、有利な押し順を有する条件装置の作動時に、押し順指示情報を表示する機能は、指示機能とも称される。

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

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

【0093】

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

【0094】

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

ここで、当選番号に対応する演出グループ番号が予め定められている。そして、演出グループ番号選択手段 64 は、スタートスイッチ 41 が操作されることにより当選番号が決定すると、当該遊技の当選番号に対応する演出グループ番号を選択し、メイン制御基板 50 は、選択した演出グループ番号をサブ制御基板 80 に送信する。サブ制御基板 80 は、受信した演出グループ番号に基づいて、当選役に関する演出を出力する。演出グループ番号は、上記の押し順指示番号と異なり、毎遊技選択され、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 に送信される。

【0095】

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

【0096】

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

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

【0097】

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

【0098】

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

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

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

【0099】

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

【0100】

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

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

10

20

30

40

50

【0101】

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

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

10

【0102】

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

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

【0103】

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

20

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

【0104】

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

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

30

なお、メイン制御基板50とサブ制御基板80とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【0105】

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

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

40

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

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

【0106】

演出ランプ21は、たとえばLED等からなり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、演出ランプ21には、各リール31の内周側に配置され、リール31に表示された図柄（表示窓から見える上下に連続する3図柄）を背後から照らすためのバックランプ、リール31の上部からリール31上の図柄を照光する蛍光

50

灯、スロットマシン 10 のフロントドア前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

【0107】

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

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

【0108】

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

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

【0109】

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

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

【0110】

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

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

【0111】

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

【0112】

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

さらに、図 2 では表れていないが、メダル置き部 47 b とメダルガード部 47 a とが交差する部分には、1 枚のメダル M を流下可能な開口部を有している。2 枚のメダル M を重ねた状態では前記開口部からメダル M が落下しないが、1 枚のメダル M の厚みのときは前記開口部からメダル M が流下するように形成されている。このため、遊技者は、たとえば重ねた複数枚のメダル M をメダル置き部 47 b 上に載置し、その複数枚のメダル M をメダ

10

20

30

40

50

ルガード部 47a の方向に押し当てつつ、押し当て力を強めたり弱めたりすることで、メダル置き部 47b 上に載置したメダル M を 1 枚ずつ前記開口部からメダルセクタ内に落とし込むことが可能となっている。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

たとえば、当該遊技の規定数がすでにベットされており、かつクレジット数が上限値に到達しているときは、それ以上のメダルのベット及びクレジットができないので、ブロック 45 はオフ状態に制御される。これにより、その状態においてメダル M がメダル投入口 47 から投入されても、前記開口部から落下してメダル返却口に戻される。

これに対し、ブロック 45 がオン状態であるときは、前記開口部がブロック 45 によって塞がれているので、メダル通路内を流下するメダル M は、ブロック 45 上を通過し、投入センサ 44a 及び 44b 側に移動可能となる。

【0118】

なお、本実施形態では、図 2 のようにブロック 45 を配置したが、この配置に限られるものではない。ブロック 45 のオン状態／オフ状態にかかわらず、通路センサ 46 によってメダル M を検知することができ、ブロック 45 がオン状態であるときはメダル M を投入センサ 44a 及び 44b に案内することができ、かつ、ブロック 45 がオフ状態であるときはメダル M が投入センサ 44a 及び 44b に検知されることなくメダル返却口に送ることができればよい。換言すれば、通路センサ 46 と投入センサ 44a との間にブロック 45 が位置すればよい。

【0119】

また、通路センサ 46 は、ブロック 45 よりも上流側に位置していればよく、ブロック

10

20

30

40

50

45がオフ状態であっても、メダル投入口47から投入されたメダルMを検知可能な位置に配置されていればよい。また、図2では、通路センサ46は、メダルMがM2に位置したときは、メダルMを検知できるように配置しているが、これに限らず、メダルMがM2の位置よりもさらに下流側に移動したときにメダルMを検知するように通路センサ46を配置することも可能である。

【0120】

投入センサ44a及び44bは、ブロック45を通過したメダルMを検知するためのセンサであり、これら2つのセンサは、所定距離を隔てて設置されている。まず、メダルMがM3の位置に到達したときは、上流側の投入センサ44aがメダルMを検知可能となる（オフからオンになる）。さらにメダルMが流下すると、次に投入センサ44bがメダルMを検知する（オフからオンになる）。これら2つの投入センサ44a及び44bのオン／オフのタイミングを判断することにより、投入されたメダルMが正常であるか否かを判断する。メダルMがM4の位置に到達すると、投入センサ44a及び44bに検知されなくなる。投入センサ44a及び44bを通過したメダルMは、ホッパー35に送られる。

【0121】

図2において、メダルセクタは、以下のように設計されている。

まず、メダルMがM2の位置、すなわちメダルセクタを正面から見たときに、メダルMが視認不可能となった瞬間から、メダルMがM4の位置、すなわち投入センサ44bに検知されなくなる瞬間の位置に到達するまで（図2中、点線で移動軌跡を示す。）の時間を、時間T2に設定している。なお、メダルMがM1に位置しているときにそのメダルMから（初速度「0」で）手を離し、下方に放った場合の値である。よって、メダルMがM2に位置するときの速度は、「0」を超える。

【0122】

また、メダルMの加速度は、M2の位置からさらに下方に移動するに従って大きくなる。一方、図2中、メダル通路が垂直方向から水平方向に曲がった部分には、衝撃部材（図2では図示せず）が設けられている。この衝撃部材にメダルMが接触すると、メダルMの速度が減速されて、投入センサ44a及び44bに向かうようになっている。

そして、メダルMがM3に位置する瞬間（投入センサ44aに検知された瞬間）から、M4に位置する瞬間（投入センサ44bに検知されなくなった瞬間）までの時間を、時間T3に設定している。

【0123】

<第1実施形態（A）>

図3は、本実施形態のうち、第1実施形態（A）を説明するためのタイムチャートを示す図である。

図3は、スロットマシン10の電源がオフにされたとき（たとえば、電源スイッチ11がオフにされたときや、停電が発生したとき）の電圧レベルを示すものである。

図3において、電源が正常にオン状態になっているときの電圧を供給レベルV0とする。供給レベルV0の状態では、スロットマシン10は、正常に作動する。

【0124】

図3では、時刻S11のときに、電源断が発生した（電源の供給が遮断される事象が発生した）例を示している。本実施形態では、電源断が発生すると、時間T0で、電圧が電源断検知レベルV1まで低下する。

電源断が発生したとき（時刻S11；供給レベルV0）から、電源断を検知するまで（時刻S12；電源断検知レベルV1）までの時間T0は、少なくとも20割込み（1割込み時間2.235ms×20割込み＝44.7ms）以上となるように設計されている。

メイン制御基板50上には、（図示しない）電圧監視装置（電源断検出回路）が設けられている。そして、電源電圧が所定値である電源断検知レベルV1以下になったときには、入力ポート51における所定のビットに電源断検知信号が入力され、その信号の入力があったか否かを検知することにより電源断を検知する。

【0125】

電圧が電源断検知レベルV1からさらに低下していき、メインCPU55の駆動電圧限界V2未満になると、メインCPU55を駆動することができなくなる（メインCPU55の動作を保証できなくなる）。

図3の例では、時刻S13で、電圧レベルがメインCPU55の駆動電圧限界V2となり、その後、Lowに低下する例を示している。メイン制御基板50は、電圧が駆動電圧限界V2未満になると電源断処理を実行することができないので、電源断が時刻S11で発生したときは、少なくとも時刻S13までに、電源断処理を終了できるように設定している。

【0126】

また、電源断の検知は、2.235msごとに実行される割込み処理内で実行するが、2割込み連続で電源断を検知したときは、次の割込み処理で電源断処理を実行する。したがって、図3中、時刻S12は、2回連続で割込み処理で電圧が電源断検知レベルV1以下であると判断され、電源断が発生したと検知したタイミングである。そして、次の割込み処理で、電源断処理を実行する。

なお、割込み処理では、以下のような処理を実行する。まず、電源断を検知したか否かを判断し、電源断を検知したときは、（通常の割込み処理に移行せずに）電源断処理に移行する。電源断処理では、まず、出力ポート52をオフにする。出力ポート52をオフにする処理により、ブロック45がオフとなる。さらに、スタックポインタの保存処理、電源断処理済みフラグ（正常な電源断が行われたか否かを判断するためのフラグ）のセット処理、RWM53のチェックサムの実行処理、RWM53の書き込み禁止処理等を順次実行した後、リセット待ち状態（ループ処理状態）となる。このリセット待ち状態は、設計上、何も処理を行わない状態となっている。

したがって、図3に示すように、電源断を検知した割込み処理（時刻S12）の次の割込み処理で、電源断処理が実行され、ブロック45がオフにされる。

なお、電源断を検知した割込み処理の次の割込み処理で電源断処理を実行することに限らず、電源断を検知した割込み処理内で電源断処理を実行してもよい。この場合には、「 $T1 = S12 - S11$ 」となる。

【0127】

一方、図3では、メダルが投入された後のメダル位置（M2、M4）を併せて図示している。図2において、メダルMがM1の位置にある状態で、遊技者がメダルMから手を離れたと仮定する。なお、この場合には、メダルMは、初速度「0」で落下する。これにより、メダルMは、メダルセレクト内に放たれる。そして、図3では、電源断が発生した時刻S11と、メダルMがM2の位置に到達した時刻とを一致させている。

【0128】

図2で示したように、メダルMがM2に位置する瞬間からM4に位置する瞬間までの時間をT2としたが、図3においても同様に、メダルMがM2に位置する瞬間から時間T2経過後に、メダルMがM4に位置するものとする。

この場合、本実施形態では、「 $T2 > T1$ 」の関係を満たすように設計している。

【0129】

したがって、メダルMがM2に位置する瞬間に電源断が発生すると、メダルMがM4に到達する前に電源断処理が実行され、投入センサ44bがメダルMを検知しなくなる。よって、メダルMがM2に位置する瞬間に電源断が発生したときは、そのメダルMは、投入センサ44bに検知されることなくメダル返却口（下皿）に送られる。このため、そのメダルMは、投入センサ44a及び44bを正常に通過することにはならない。よって、そのメダルMについては、飲み込みが発生してしまうが、電源断の発生後（時刻S11の後）に、メダルMの「1」加算（ベット又はクレジットへの「1」加算）処理が実行されない。これにより、電源断の発生後にベット又はクレジット処理が実行されてしまう可能性をなくすることができる。

【0130】

たとえば、メダルMがM2に位置する瞬間に電源断が発生した場合において、時間T1

10

20

30

40

50

が経過したとき（電源断処理時）に、図2中、メダルMがM4の直前に位置するとき（メダルMがM3の位置を通過した後のとき）は、そのメダルMは、投入センサ44aには検知されるが、投入センサ44bには検知されることがなく、電源がオフになる。

また、メダルMがM2に位置する瞬間に電源断が発生した場合において、時間T1が経過したとき（電源断処理時）に、図2中、メダルMがM3の位置よりも上流側に位置するときは、そのメダルMは、投入センサ44a及び投入センサ44bのいずれにも検知されることがなく、電源がオフになる。

【0131】

また、図2において、メダルMがM2に位置する瞬間から、M3に位置する瞬間までの時間を、時間T2'とする。

この場合、「 $T2' > T1$ 」の関係を満たすように設計することが好ましい。

上記の关系到設計した場合において、メダルMがM2に位置する瞬間に電源断が発生すると、メダルMがM3に到達した時点では、電源断処理が実行されることによりブロック45がオフ状態となっている。したがって、そのメダルMは、投入センサ44aに検知されることがなくメダル通路外に送出され、メダル返却口に送られるようになる。

【0132】

ここで、従来技術と第1実施形態(A)との相違について説明する。

従来は、メダルMがM2に位置する瞬間に電源断が発生すると、その電源断を検知してブロック45をオフにしたときには、メダルMは、すでに投入センサ44bの位置を通過していた。したがって、電源断が発生した後に、メダルの「1」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）が実行されていた。しかし、電源断が発生した後にメダル加算処理を実行することは好ましくない。電源断の発生後は、遊技の進行に係るすべての処理を速やかに停止すべきだからである。

そこで、第1実施形態(A)のように構成すれば、遊技者がメダル投入口47からメダルMを投入し、メダルMがM2に位置する瞬間（投入直後）に電源断が発生したとしても、メダルの「1」加算処理が実行されないようにしたので、スロットマシン10の機能を高めることができる。

【0133】

<第1実施形態(B)>

第1実施形態(B)は、投入センサ44a及び44bと、電源断との関係を定めたものである。

図4は、メダルMが投入センサ44aにより検知されてから、投入センサ44bにより検知されなくなるまでの過程を示す正面図である。図4中、矢印方向は、メダルMの進行（流下）方向を示している。

図4(a)は、メダルMが投入センサ44aにより検知された瞬間の図を示している。このとき、投入センサ44aはオフからオンになった瞬間であり、投入センサ44bはオフのままである。なお、この位置は、図2中、M3に相当する。

【0134】

次に、メダルMが図4中、左側に進行し、図4(b)に示す状態になると、投入センサ44aはメダルMを検知した状態のままであり、投入センサ44bがメダルMを検知するようになる。よって、図4(b)では、投入センサ44aはオンであり、投入センサ44bはオフからオンになった瞬間である。

なお、図4では、投入センサ44a及び44bとメダルMとが重なった場合であっても、投入センサ44a及び44bとメダルMとの双方を実線で示しているが、メダルMと投入センサ44a及び44bの位置関係を表すものではない。投入センサ44a及び44bは、メダルMに対し、図4の紙面の垂直方向において手前側に配置されていてもよく、奥側に配置されていてもよい。

【0135】

メダルMがさらに進行し、図4(c)の状態になると、投入センサ44a及び44bの双方によってメダルMが検知されている状態となる。よって、この場合の投入センサ44

10

20

30

40

50

aはオンであり、かつ投入センサ44bもオンである。

ここで、メダルMの直径は、たとえば、一般仕様では25ミリメートル（いわゆる25パイ（φ））であり、特殊仕様では30ミリメートル（いわゆる30パイ（φ））である。したがって、図4（c）の状態になることが可能に、投入センサ44aと44bとの間の距離を設定する必要がある。ここで、後述するように、図4（c）の状態、すなわち投入センサ44a及び44bの双方がオンとなっている（メダルMを検知している）時間が所定の範囲内であるか否かにより、メダル投入エラーと判定するか否かを定めている。よって、投入センサ44aと44bとの間の距離は、投入センサ44a及び44bの双方がオンとなっている時間をどのように設定するかによっても異なる。

【0136】

図4（c）の状態からメダルMがさらに進むと、図4（d）に示すように、投入センサ44aは、メダルMを検知しなくなる。この場合、投入センサ44aはオンからオフになった瞬間であり、投入センサ44bはオンのままである。さらにメダルMが進行すると、図4（e）に示すように、投入センサ44bがメダルMを検知しなくなる。よって、この場合には、投入センサ44aはオフのままであり、投入センサ44bはオンからオフになった瞬間である。なお、図4（e）のメダルMの位置は、図2中、M4に相当する。

【0137】

図5は、投入センサ44a及び44bのオン／オフをタイムチャートで示す図である。図5において、時刻S21は、投入センサ44aがオフからオンになった瞬間（投入センサ44bのはオフのまま）であり、図4（a）のタイミングに相当する。

次に、投入センサ44bがメダルMを検知した（オフからオンになった）瞬間（図4（b））の時刻をS22とする。さらにまた、投入センサ44aがメダルMを検知しなくなった（オンからオフになった）瞬間（図4（d））の時刻をS23とする。さらに、投入センサ44bがメダルMを検知しなくなった（オンからオフになった）瞬間（図4（e））の時刻をS24とする。

【0138】

ここで、投入センサ44aがメダルMを検知している時間Ta（時刻S21からS23までの間）が、6.705ms（3割込み）以上、185.505ms（83割込み）未満の範囲内であれば（条件1）、メイン制御基板50は、正常なメダルMの通過であると判断し、この範囲から外れているときは、メダル通過エラーと判断する。

【0139】

また、投入センサ44a及び44bの双方がメダルMを検知している時間Tb（時刻S22からS23までの間）が、4.47ms（2割込み）以上、118.455ms（53割込み）未満の範囲内であれば（条件2）、メイン制御基板50は、正常なメダルMの通過であると判断し、この範囲から外れているときは、メダル通過エラーと判断する。

【0140】

さらにまた、投入センサ44bがメダルMを検知している時間Tc（時刻S22からS24までの間）が、6.705ms（3割込み）以上、185.505ms（83割込み）未満の範囲内であれば（条件3）、メイン制御基板50は、正常なメダルMの通過であると判断し、この範囲から外れているときは、メダル通過エラーとする。

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

【0141】

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

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

10

20

30

40

50

一方、通路センサ 4 6 がメダル M を検知せず、投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b のみがメダルの通過を検知したときは、投入監視カウンタは「-1」となり、メイン制御基板 5 0 は、メダル通過エラーと判断する。

【0142】

また、通路センサ 4 6 がメダル M を検知し（投入監視カウンタ＝「+1」）、かつ、投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b がメダル M の通過を検知しなかった場合において、通路センサ 4 6 がさらにメダル M を検知し、投入監視カウンタが「2」以上の所定値になると、メイン制御基板 5 0 は、メダル詰まりエラーと判断する。たとえば投入監視カウンタの正常値を「0」～「2」に設定した場合には、投入監視カウンタが「3」以上となったときは、メイン制御基板 5 0 がメダル詰まりエラーと判断することが挙げられる。

10

なお、投入監視カウンタは、ブロック 4 5 がオフ状態からオン状態になるときは、クリアされる。

【0143】

図 5 において、時刻 S 2 4 で、投入センサ 4 4 b がオンからオフになり、投入監視カウンタが「1」減算され、メダル M が正常に通過したと判断されたときは、メイン制御基板 5 0 は、メダル投入処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。たとえばその時点で、ベット数が規定数未満であるときは、ベット数の「1」加算処理を実行する。具体的には、当該遊技での規定数が「3」であり、その時点でのベット数が「0」であるときは、ベット数の「1」加算処理により、ベット数を「0」から「1」に更新する。

【0144】

20

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

なお、ベット数が規定数となり、かつ、クレジット数が最大数の「50」に到達したときは、メイン制御基板 5 0 は、ブロック 4 5 をオフ状態にする。これにより、メダル投入口 4 7 からメダル M が投入されても、そのメダル M は返却される。換言すれば、その場合には、メダル M が投入されても投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b に検知されることはない。

【0145】

図 5 では、投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b のオン／オフに加えて、電源断発生時と電源断検知時のタイミングを表示している。図 5 では、例 1 及び例 2 を示し、いずれも、投入センサ 4 4 a がオフからオンになったタイミング（時刻 S 2 1）で電源断が発生した場合を例に挙げている。

30

そして、例 1 では、電源断が発生した時刻 S 2 1 から、時間 T 1 経過後に電源断を検知している。ここで、例 1 では、「 $T1 > T3$ 」に設定されている。したがって、電源断が発生した瞬間に投入センサ 4 4 a がメダル M を検知した場合において、電源断処理を開始するときは、すでにメダル M の「1」加算処理を実行した後である。

【0146】

ここで、時刻 S 2 1 から S 2 4 までの時間 T 3 は、「 $Ta + Tc - Tb$ 」で表すことができる。したがって、時間 T 3 の最小時間は、4 割込みに相当し、「8.94ms」である。

40

また、時間 T 3 の最大時間は、113 割込みに相当し、「252.555ms」である。

そして、例 1 では、必ず、時刻 S 2 4 の経過後に電源断処理が実行されるように設定する。このため、たとえば、電源断の発生（時刻 S 2 1）から電源断処理が実行されるまでの時間 T 1 は、114 割込み以上となるように設定する。

【0147】

以上のように設定すれば、投入センサ 4 4 a がメダル M を検知した瞬間（時刻 S 2 1）に電源断が発生しても、メダル M の「1」加算処理の実行後に電源断処理が実行されるので、そのメダル M は、正常にベット又はクレジットされる。よって、メダル M の飲み込み

50

を防止することができる。

【0148】

また、例2は、例1とは逆に、メダルMの「1」加算処理が実行される前に電源断処理を実行する例である。すなわち、例2では、「 $T1 < T3$ 」の関係となるように設定する。

時刻S21からS24までの時間T3は、上述したように、最小時間で4割込みに相当する。したがって、「 $T1 < T3$ 」の関係を満たすためには、電源断の発生から3割込み以内で電源断処理を実行する必要がある。しかし、電源断の発生から3割込み以内で電源断処理を実行するように設定することは困難であるので、時間Tcの最小時間が4割込みよりも長くなるように設定する。たとえば時間Tcの最小時間を15割込みに設定することが挙げられる。そして、電源断の発生（時刻S21）から電源断処理までの時間T1を10割込み程度に設定すれば、時刻S21で電源断が発生したときに、時刻S24になる前に電源断処理を実行することが可能となる。

【0149】

電源断処理が実行されると、その後にメダルMの「1」加算（ベット又はクレジット）処理は実行されない。したがって、例2では、時刻S21の時点で（電源断の発生時に）投入センサ44aがメダルMを検知したとしても、メダルM1の「1」加算処理は実行されない。その結果、メダルMを飲み込んでしまうというデメリットを有するが、第1実施形態（A）で説明したように、電源断が発生した後は、メダルMの「1」加算処理等を実行することなく、できる限り速やかに電源断処理を実行することができる。

【0150】

＜第1実施形態（C）＞

第1実施形態（C）は、払出しセンサ37a及び37bと電源断との関係を定めたものである。

払い出すべきメダルをクレジットに加算するときはホッパーモータ36を駆動せずに、メイン制御基板50のRWM53内に設けられたクレジット数の記憶領域を更新する。さらに、当該記憶領域に記憶されたクレジット数に対応する数となるように、クレジット数表示LED76で示す値を更新する。

【0151】

そして、クレジット数が上限値「50」に到達した後にメダルを払い出すときは、ホッパーモータ36を駆動して、ホッパー35からメダルを払い出す（払出し口から排出する）。この場合、メダルが1枚払い出されるごとに払出しセンサ37a及び37bがオン／オフを検知するように構成されている。払出しセンサ37a及び37bによるオン／オフの検知結果が正常の範囲内であるときは、メダルMが1枚正しく払い出されたと判断し、当該検知結果が正常の範囲内でないときは、メダルMが正しく払い出されていないと判断し、メイン制御基板50は、メダル払出しエラーと判断する。

【0152】

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

【0153】

図6において、M1に位置するメダルMは、ホッパーディスクの開口部から排出された直後のものを示している。固定軸38a及び可動軸38bは、いずれも、メダル払出し装置を構成する部品である。固定軸38aは、メダルMの払出し時に移動しない軸である。

これに対し、可動軸 38 b は、メダル M が 1 枚払い出されるごとに往復移動する軸である。可動軸 38 b は、無負荷状態では、図中、実線で示す位置に配置されており、かつ、ばね（図 6 では図示せず。後述する図 7 中、ばね 39 b に相当する。）によって固定軸 38 a 側に付勢されている。ホッパーディスクの開口部から排出された直後のメダル M（M1）は、固定軸 38 a 及び可動軸 38 b の双方に接する状態となる。

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

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

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

【0157】

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

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

可動片 39 a がばね 39 b によって図 7 中、時計回りに付勢され、かつ可動片 39 a にばね 39 b の引張力以外の力が作用していない状態では、可動片 39 a は、所定のストッパ（図示せず）により、図 7（a）の位置で停止している。

【0158】

図 7（a）に示すように、可動片 39 a の図中、左側には、払出しセンサ 37 a（図中、上側）及び 37 b（図中、下側）が配置されている。可動片 39 a は、払出しセンサ 37 a 及び 37 b 側に伸びるように形成されており、図 7（a）の位置で停止しているときは、その先端部が払出しセンサ 37 a によって検知されている状態となっている。

なお、図 7 中、払出しセンサ 37 a 及び 37 b は、いずれも、センサの筐体を図示しており、受発光部（センサの目）については図示を省略する。この点において、受発光部（センサの目）のみを図示した図 2 及び図 4 の投入センサ 44 a 及び 44 b と相違する。

【0159】

ここで、払出しセンサ 37 a は、可動片 39 a を検知している状態がオン状態（たとえば図 7（a））であり、可動片 39 a を検知なくなるとオフ状態（たとえば図 7（b））となるように設定されている。

10

20

30

40

50

同様に、払出しセンサ 37 b は、可動片 39 a を検知していない状態がオフ状態（たとえば図 7（a））であり、可動片 39 a を検知するとオン状態（たとえば図 7（c））となるように設定されている。

図 7（a）の状態では、払出しセンサ 37 a は可動片 39 a を検知しておりオンの状態であり、かつ、払出しセンサ 37 b は可動片 39 a を検知しておらずオフの状態である。

【0160】

図 6 で説明したように、メダル M に対し、図 6 中、F1 方向の押出し力が作用すると、可動軸 38 b が、図 6 中、F2 方向に移動し始めるが、可動軸 38 b がこのように移動すると、図 7（a）中、可動片 39 a がばね 39 b の付勢力に抗して反時計回りに回転を開始する。そして、図 7（b）の位置まで可動片 39 a が移動すると、可動片 39 a の先端は払出しセンサ 37 a 内から外に出る。これにより、払出しセンサ 37 a は可動片 39 a を検知しなくなるので、オフ状態となる。また、図 7（b）の位置まで可動片 39 a が回転しても、可動片 39 a の先端は払出しセンサ 37 b には到達しない。よって、図 7（b）の状態では、払出しセンサ 37 a がオフ状態であり、かつ、払出しセンサ 37 b はオフ状態である。

【0161】

図 6 において、可動軸 38 b がさらに F2 方向に移動し、図 6 中、2 点鎖線部の位置（メダル M が固定軸 38 a と可動軸 38 b との隙間を通過可能な位置）に到達すると、図 7 中、可動片 39 a がさらに反時計回りに回転し、図 7（c）の位置に到達する。これにより、可動片 39 a の先端が払出しセンサ 37 b 内に入り込み、払出しセンサ 37 b によって可動片 39 a が検知される。よって、図 7（c）の状態では、払出しセンサ 37 a はオフ状態であり、かつ、払出しセンサ 37 b はオン状態となる。

【0162】

図 6 において、メダル M が M2 の位置からさらに排出されると、可動軸 38 b を図 6 中、F2 方向に付勢する力がなくなるので、可動軸 38 b は、図 6 中、実線で示す位置に戻る。このときの戻り力は、図 7 のばね 39 b の力によるものである。これにより、図 7 中、可動片 39 a は、時計回りに回転し、可動片 39 a の先端が払出しセンサ 37 b 外に出て、払出しセンサ 37 b は可動片 39 b を検知しなくなる。図 7（d）はこのときの状態を示している。図 7（d）の状態では、払出しセンサ 37 a はオフ状態であり、払出しセンサ 37 b はオフ状態である。

【0163】

そして、さらに可動片 39 a が時計回りに回転すると、可動片 39 a の先端部が払出しセンサ 37 a 内に入り込み、払出しセンサ 37 a により可動片 39 a が検知される。これにより、図 7（a）の状態（初期状態）に戻る。図 7（a）の状態では、上述したように、払出しセンサ 37 a はオン状態であり、払出しセンサ 37 b はオフ状態である。また、この位置に戻ったときは、図 6 中、可動軸 38 b は、実線の位置に戻る。

【0164】

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

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

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

【0165】

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

て、時刻 S 3 4 に到達すると、図 7 (a) の状態 (初期位置) に戻り、払出しセンサ 3 7 a がオン状態となる。図 8 中、時刻 S 3 2 から S 3 4 までの時間を T f とする。

【0166】

メイン制御基板 5 0 は、払出し処理において、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b のオン／オフ状態の時間を監視し、予め定めた時間の範囲内にはないときは、メダル払出しエラーと判断する。

たとえば、図 8 において、時間 T d は、29.055ms (13 割込み) 未満に設定している。したがって、払出しセンサ 3 7 a がオフ状態となった後、12 割込み目までに払出しセンサ 3 7 b がオン状態となったときは正常であると判断するが、12 割込み目までに払出しセンサ 3 7 b がオン状態とならなかったときは、メダル払出しエラーとする。

10

【0167】

また、払出しセンサ 3 7 a がオフ状態であり、払出しセンサ 3 7 b がオン状態となっている時間 T e は、11.175ms (5 割込み) 以上、かつ 62.58ms (28 割込み) 未満に設定されている。よって、時刻 S 3 2 となったとき (払出しセンサ 3 7 b がオン状態となったとき) は、払出しセンサ 3 7 b がオフ状態となるまでの時間 T e を監視し、時間 T e が上記所定時間の範囲内でないときは、メイン制御基板 5 0 は、メダル払出しエラーと判断する。

【0168】

さらに、払出しセンサ 3 7 b がオン状態となった (時刻 S 3 2) 後、払出しセンサ 3 7 b がオフ状態となり、かつ払出しセンサ 3 7 a がオン状態となるまで (時刻 S 3 4) の時間 T f は、11.175ms (5 割込み) 以上、かつ 62.58ms (28 割込み) 未満に設定されている。よって、時刻 S 3 2 となったとき (払出しセンサ 3 7 b がオン状態となったとき) は、払出しセンサ 3 7 b がオフ状態となり、かつ払出しセンサ 3 7 a がオン状態となるまでの時間 T f を監視し、時間 T f が上記所定時間の範囲内でないときは、メイン制御基板 5 0 は、メダル払出しエラーと判断する。

20

【0169】

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

まず、時刻 S 3 1 のタイミング、すなわち払出しセンサ 3 7 a がオフ状態になったタイミングで電源断が発生したと仮定する。この場合、図 3 の例では、20 割込みで電源断を検知する例を説明したが、図 8 の例 (第 1 実施形態 (C)) では、少なくとも時刻 S 3 4 を経過した後 (時刻 S 3 1 から時間 T 1 の経過時) に電源断を検知し、電源断処理を実行するように設定する。

30

【0170】

ここで、時間「T d + T f」の最大時間 (正常時) は、「12 + 27 = 39」割込みであるので、電源断から電源断処理を実行するまでの時間 T 1 を、たとえば 40 割込み (89.4ms) に設定する。このように設定すれば、払出しセンサ 3 7 a がオフ状態になった瞬間に電源断が発生しても、メダル 1 枚の払出し処理を正常に終了した後に電源断処理を開始することができる。すなわち、「(T d + T f) < T 1」に設定することができる。

40

【0171】

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

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

【0172】

特に、メダル払出し処理が開始された時、すなわち図 8 中、時刻 S 3 1 のタイミングで電源断が発生しても、1 枚のメダル払出し処理を終了した後に電源断を検知し、電源断処

50

理に移行するので、たとえば払出しセンサ 37 a がオフ状態になっているときや、払出しセンサ 37 b がオン状態になっているタイミングで電源断処理が実行されることはない。これにより、メダル払出し処理の途中で電源断処理が実行され、(1 枚の)メダル払出し処理が正常終了する前に当該メダル払出し処理が中止されてしまうことをなくすることができる。

【0173】

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

10

【0174】

<第 2 実施形態>

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

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

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

【0175】

20

そして、ゲート跡の真下にメイン制御基板 50 のメイン CPU 55 が配置されていると、ゲート跡に穴を開けて、その穴から針金を通す等して、メイン CPU 55 にアクセスされてしまう(ゴト行為が行われる)おそれがあった。特に、ゲート跡が他の部分よりも肉厚が薄くなる形状とした場合には、他の部分よりも穴をあけやすくなってしまう。

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

【0176】

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

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

30

【0177】

メイン制御基板 50 上には、上述したメイン CPU 55、管理情報表示 LED 74 (4 桁の LED。「役比モニタ」又は「比率表示器」とも称される。)、設定値表示 LED 73 等の電子部品が搭載されている。なお、メイン制御基板 50 上には、上述した RWM 53、ROM 54 等の多くの電子部品が搭載されているが、図 9 では図示を省略する。さらに、図 9 では図示しないが、メイン制御基板 50 には、ベットスイッチ 40 a 及び 40 b、スタートスイッチ 41、ストップスイッチ 42、メダルセクタ内の通路センサ 46、投入センサ 44 a 及び 44 b の故障確認用 LED が実装されている。なお、故障確認用 LED は、これだけに限られるものではない。

40

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

【0178】

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

【0179】

50

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

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

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

10

【0180】

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

【0181】

また、メイン制御基板 50 上には、基板の型番が表示（印刷等）されている。なお、図 9 では図示しないが、RWM 53 や ROM 54 の上面にも同様に、型番等が表示されている。

20

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

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

【0182】

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

30

【0183】

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

これにより、メイン制御基板 50 のセキュリティ性を担保することができる。

40

【0184】

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

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

【0185】

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

50

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

【０１８６】

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

以上のことから、上カバー５７のゲート跡５７ｂは、上面外側に設けている。

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

図１０（ａ）に示すように、メイン制御基板５０を基板ケース５６内に収容した状態では、２つのゲート跡５７ｂから上カバー５７の垂直方向（メイン制御基板５０側）（真下）には、型番表示、管理情報表示ＬＥＤ７４、設定値表示ＬＥＤ７３、メインＣＰＵ５５（ソケット）が位置しないように設定している。なお、上述したように、メイン制御基板５０上には、ＲＷＭ５３、ＲＯＭ５４、故障確認用ＬＥＤも搭載されるが、これらの真上にもゲート跡５７ｂが位置しないようにすることが好ましい。

【０１９０】

上記のようにゲート跡５７を配置するのは、以下の理由による。

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

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

ある。

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

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

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

さらに、設定値表示LED73についても、設定変更時や設定確認時に、表示された数値を見る必要がある。また、管理情報表示LED74についても、有利区間比率や役物比率等が適正な範囲内に収まっているかどうかを確認するために、表示された数値を見る必要がある。よって、これらのLEDの真上にゲート跡57bが配置されないようにした。さらに、上記と同様に、ゲート跡57bを利用してゲート跡57bに穴を開け、そこから基板ケース56内のLEDにアクセスされ、ゴト行為が行われにくくするためにも、これらのLEDの真上にゲート跡57bが配置されないようにする。

【0197】

また、上述した故障確認用LEDについても、スロットマシン10の管理者は、操作スイッチを操作してその操作スイッチに対応する故障確認用LEDが点灯するか否かを確認するので、視認性向上のためにも、故障確認用LEDの真上にゲート跡57bが位置しないことが好ましい。ゲート跡57bの垂直方向（真下）に故障確認用LEDが配置されないようにして、ゴト行為が行われにくくすることも、上記と同様である。

【0198】

図10において、(b)に示す例1及び(c)に示す例2の各断面図は、ゲート跡57bの外側形状は同一である。そして、(b)の例1では、ゲート跡57bの上面内側は、平坦面のままとしている。これに対し、(c)の例2では、ゲート跡57bの上面内側を、突起状に(肉厚に)形成している。

ゲート跡57bの外側は、その中心部に突起57dを有し、その外周部に、円筒状に沈み込むように形成されたくぼみ部57cを有する。ゲートと成型品との境目は、成型時には繋がっており、成型品を金型から切り離すときに、この境目をカッターで切断する。よって、突起57dの上端面は、カッターによる切断面である。ゲートと成型品との境目の切断は、成型機により射出時に自動で切断する方法と、後工程で切断する方法とがある。

10

【0199】

ここで、ゲートと成型品との境目の切断時に、切断面を完全に平滑面に加工すること、換言すれば、突起57dの高さをほぼ「0」にした平滑面とすることは、コスト高となり、困難である。そこで、多少、突起57dに高さが残っても、上カバー57の上面外側より上に突出しないように、くぼみ部57cを形成している。これにより、たとえば組立をする作業者が、上カバー57に触ったときに、突起57dによってけがをすることを防止することができる。

【0200】

図10(b)に示すように、ゲート跡57にくぼみ部57cを設けたときは、その分だけ、上カバー57の肉厚が薄くなる。このように、一部分でも肉厚が薄い部分があると、くぼみ部57cに穴を開け、基板ケース56内にアクセスするというゴト行為が容易になるおそれがある。

20

そこで、図10(c)の例2では、ゲート跡57bを設けた上面外側の反対側(内側)に、突部57eを設け、くぼみ部57cの部分だけ肉厚が薄くなることを防止している。突部57eを設けて肉厚が薄くなる部分を設けなければ、くぼみ部57cに穴を開けるといふゴト行為を困難にすることができる。

【0201】

また、突部57eは、ゲート跡57bの肉厚の一部が薄くならないようにして不正対策に寄与するだけでなく、成型時に、ディンプル(湯溜まり)としても機能する。図10(b)において、金型のゲート(突起57dに相当する位置)から樹脂(湯)が注入されたときに、その樹脂(湯)が上面内側に衝突すると、樹脂(湯)の流れが急激に変化し、安定して流動できなくなるおそれがある。そこで、ゲートの先端と対向する位置にディンプル(湯溜まり)を設けることにより、ゲートから樹脂(湯)が注入された際に、樹脂(湯)の流れが急激に変化することを少なくし、樹脂(湯)が安定して流動できるようになる。突部57eは、断面四角形状、断面三角形状、断面台形状(図10(c)の場合)、断面ドーム状等、種々の形状が挙げられ、くぼみ部57cを設けたことにより肉薄となることを防止できる形状であれば、どのような形状であってもよい。

30

【0202】

なお、ゲート跡57bの垂直方向(真下)の視認性については、ゲート跡57の下側が平滑である方が凹凸形状よりも優れている。したがって、ゲート跡57bの真下の視認性については、図10(b)の形状の方が図10(c)の形状よりも優れている。また、図10(b)の形状は、図10(c)の形状と比較して、突部57eに相当する部分を金型に形成する必要がないので、金型の形状を簡素化する(コストを低くする)ことができる。

40

【0203】

また、下カバー58のゲート跡58bについても、外側(図9中、下側)に設けるようにする。さらにまた、外側に、図10(b)に示す突起57d及びくぼみ部57cが形成されるようにする。上述したように、成型品の外側に、突起57dやくぼみ部57cを設ける方が、成型加工上、都合がよいからである。

そして、メイン制御基板50を下カバー58に固定したときに、下カバー58のゲート

50

跡 5 8 b の垂直方向に、メイン制御基板 5 0 のメイン C P U 5 5 等のピン位置が位置しないように設定する。下カバー 5 8 のゲート跡 5 8 b に穴を開けて、メイン C P U 5 5 等のピンにアクセスできないようにするためである。

なお、下カバー 5 8 のゲート跡 5 8 b を、図 1 0 (c) に示す形状とした場合に、図 1 0 (c) の突部 5 7 e は、メイン制御基板 5 0 のピン側を向くことになるが、メイン制御基板 5 0 の下面側から突出するピンと突部 5 7 e とが干渉（接触）しないように形成することは、勿論である。

【 0 2 0 4 】

また、図 1 0 (a) に示すように、上カバー 5 7 と下カバー 5 8 とを嵌合させた際、上カバー 5 7 のゲート跡 5 7 b と、下カバー 5 8 のゲート跡 5 8 b とは、垂直方向において重ならないように配置する（ずらす）ことが好ましい。特に、図 1 0 (b) に示すゲート跡 5 7 b 及び 5 8 b とした場合には、ゲート跡 5 7 b 及び 5 8 b の一部（くぼみ部 5 7 c ）の肉厚が薄くなるが、肉厚が薄くなる部分が上カバー 5 7 と下カバー 5 8 とで重なっていない位置に配置することで、狙われやすい部分が重ならないようにすることができる。

また、上カバー 5 7 のゲート跡 5 7 b と、下カバー 5 8 のゲート跡 5 8 b とが垂直方向において重なっている場合には、一方のカバーを見るだけで、他方のカバーのゲート跡の位置がわかるようになってしまう。これを防止するためにも、上カバー 5 7 のゲート跡 5 7 b と、下カバー 5 8 のゲート跡 5 8 b とが垂直方向において重ならないようにしている。

【 0 2 0 5 】

< 第 3 実施形態 >

第 3 実施形態は、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に対してコマンドを送信する場合において、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 との間の通信が一時的に不能となったとき（断線後、通信が復帰したときや、ノイズの影響で通信が失敗したとき等）の処理に関するものである。

上述したように、メイン制御基板 5 0 の制御コマンド送信手段 7 1 は、サブ制御基板 8 0 に対し、押し順指示番号や、操作されたストップスイッチ 4 2 の情報等のコマンドを送信する。そして、サブ制御基板 8 0 は、メイン制御基板 5 0 から受信したコマンドに基づいて、演出を出力し、遊技中は、操作スイッチの操作に合わせて演出を更新していく。

【 0 2 0 6 】

ここで、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 との間が断線し、通信不能になる可能性がある。その原因としては、接触不良や電波ゴト等が挙げられる。サブ制御基板 8 0 は、メイン制御基板 5 0 からコマンドを受信しなくなったときは、演出が現在の状態でストップする。また、メイン制御基板 5 0 及びサブ制御基板 8 0 のいずれも、両者間の通信における断線の有無を判別することは行わない。このため、メイン制御基板 5 0 は、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 との間で断線が発生した場合であっても、遊技の進行（ベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、及びストップスイッチ 4 2 の操作等）に応じてサブ制御基板 8 0 に対し、コマンドの送信処理を継続する。一方、サブ制御基板 8 0 は、メイン制御基板 5 0 からコマンドを受信しないときは、その時点での演出状態を維持する。

なお、メイン制御基板 5 0 とサブ制御基板 8 0 との間が断線したときであっても、たとえば A T 中であれば、メイン制御基板 5 0 は、指示機能の作動により、獲得数表示 L E D 7 8 に、押し順指示情報を表示する。これにより、遊技者は、サブ制御基板 8 0 が正常に機能していない場合であっても、押し順指示情報見て、正解押し順でストップスイッチ 4 2 を操作することができる。

さらに、遊技者は、獲得数表示 L E D 7 8 に表示された押し順指示情報と、画像表示装置 2 3 に画像表示された演出内容（正解押し順）とを対比することができるので、両者の情報が矛盾しているときは、サブ制御基板 8 0 による画像表示に不具合が発生していることを知ることができる。

【 0 2 0 7 】

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

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

【0208】

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

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

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

【0209】

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

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

【0210】

パターン1において、「N」遊技目でスタートスイッチ41が操作されると、上述したように、メイン制御基板50は、役の抽選を行う。当該遊技では、「右左中」が正解押し順となる押し順ベルに当選した例である。この場合、メイン制御基板50は、AT中であれば、サブ制御基板80に対し、正解押し順「右左中」に対応する押し順指示番号（コマンド）を送信する。サブ制御基板80は、このコマンドを受信すると、画像表示装置23に、「右左中」の正解押し順を表示する押し順演出を出力する。

なお、図示しないが、メイン制御基板50は、獲得数表示LED78に、正解押し順「右左中」に対応する押し順指示情報を表示する（指示機能の作動）。

【0211】

次に、遊技者が、正解押し順を見て、第一停止として右ストップスイッチ42を操作したものとする（右停止）。これにより、右リール31が停止するとともに、その旨のコマンドをサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、当該コマンドを受信すると、右ストップスイッチ42が操作された（右リール31が停止した）演出（右停止演出）を出力し、右左中表示を、左中表示（なお、他の表示として、「一左中」、「×左中」等の表示が挙げられる。）に更新する。

そして、パターン1では、右リール31が停止した後、断線が発生し、メイン制御基板

10

20

30

40

50

50とサブ制御基板80との間の通信が不能になった例を示している（サブ断線）。すなわち、遊技の途中で通信が不能になった例である。

【0212】

メイン制御基板50は、メイン制御基板50とサブ制御基板80との間の通信が不能になっても（サブ制御基板80が機能していなくても）、遊技の進行が可能である。パターン1の例では、「N」遊技目において、断線の発生後、左、及び中ストップスイッチ42がそれぞれ操作された（左、及び中リール31が停止した）例を示している（左中停止）。

【0213】

次に、「N+1」遊技目のためのベット操作が行われ、スタートスイッチ41が操作されたものとする。「N+1」遊技目では、「N」遊技目と同様に、「右左中」が正解押し順である押し順ベル（又は押し順リプレイ）に当選した例を示している。なお、「N+1」遊技目では、「N」遊技目と同様に、右左中の押し順でストップスイッチ42を操作した例を示しているが、右左中の正解押し順を有する役に当選した場合に限らず、いかなる役抽選結果でもよい。

【0214】

なお、「N+1」遊技目で正解押し順を有する押し順ベル（又は押し順リプレイ）に当選したときは、メイン制御基板50は、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する。このため、遊技者は、画像表示装置23に正解押し順が画像表示されない場合であっても、獲得数表示LED78に表示された押し順指示情報により、正解押し順でストップスイッチ42を操作可能となる。

【0215】

「N+1」遊技目では、遊技者は、最初に右ストップスイッチ42を操作した例を示している。その後、2番目の左ストップスイッチ42を操作する前に、メイン制御基板50とサブ制御基板80との通信が復帰したもとする。

これにより、遊技者が2番目のストップスイッチ42である左ストップスイッチ42を操作すると、そのコマンドがサブ制御基板80に送信される。サブ制御基板80は、このコマンドを受信すると、受信したコマンドに対応するように画像表示を更新する。すなわち、左停止が行われた旨を画像表示する（左停止演出）。ここで、サブ制御基板80は、既に表示していた演出の続き、すなわち「N」遊技目の演出として更新を行う。

【0216】

したがって、実際には、「N+1」遊技目の2番目のストップスイッチ42（左）が操作されているが、サブ制御基板80は、「N」遊技目の2番目のストップスイッチ42（左）が操作されたときの演出を出力する。「N」遊技目における2番目の正解押し順は左であるので、この例では、正解押し順で操作されたこととなる。よって、サブ制御基板80は、左停止演出（押し順正解演出）を出力し、最後の中表示の演出を出力する。

【0217】

そして、「N+1」遊技目において、最後の中ストップスイッチ42が操作されると、その旨のコマンドがサブ制御基板80に送信される。サブ制御基板80は、このコマンドを受信すると、「N」遊技目の第3停止に対応する演出、すなわち中停止演出を出力する。

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

【0218】

さらにまた、「N+1」遊技目で、正解押し順を有さない役に当選した場合、又は役に非当選の場合であっても、遊技者が操作した押し順が右左中であれば、上記と同じ演出が出力される。すなわち、「N+1」遊技目が正解押し順を有さない場合であっても、サブ

10

20

30

40

50

制御基板 80 は、（パターン 1 の例では、）通信が復帰した後に左ストップスイッチ 42 が操作された旨のコマンドを受信したときは、左停止演出（押し順正解演出）を出力し、さらに、中表示を出力することとなる。

【0219】

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

10

【0220】

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

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

20

【0221】

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

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

30

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

【0222】

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

【0223】

40

なお、「N+1」遊技で、中左右の押し順でストップスイッチ 42 を操作すると仮定したとき、中左停止後に通信が復帰し、その後に右停止が行われたことによって右停止のコマンドがサブ制御基板 80 に送信されたときも、上記と同様に、押し順失敗演出を出力する。サブ制御基板 80 は、右停止演出及び左中表示を出力している最中であるので、この時点で右停止のコマンドを受信すると、1 遊技で同一の停止コマンドを 2 回受信したことになる。このような場合であっても、エラー報知等を行うことなく、押し順失敗として処理し、その演出を出力する。

そして、パターン 1 と同様に「N+2」遊技目を開始すると、「N+2」遊技目の開始時のコマンドがサブ制御基板 80 に送信される。これにより、サブ制御基板 80 は、「N+2」遊技目の演出を開始する。

50

【0224】

パターン3では、「N」遊技目のメイン動作及びサブ表示は、パターン1と同一である。

パターン3は、「N+1」遊技目において、第一停止右、第二停止中の後、通信が復帰した例を示している。したがって、「N+1」遊技目において、通信が復帰した後は、第三停止である左停止のコマンドをサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、「N」遊技目の「左中表示」を出力しているので、この状態で左停止のコマンドを受信すると、正解押し順と判断する。したがって、サブ制御基板80は、左停止演出（押し順正解演出）を出力し、次に、中表示を出力する。

【0225】

しかし、メイン制御基板50側では、「N+1」遊技目は、左第三停止で遊技を終了する。次に、「N+2」遊技目に移行し、「N+2」遊技目の開始時のコマンドがサブ制御基板80に送信されると、サブ制御基板80は、当該コマンドを受信すると、「N+2」遊技目開始時の演出に切り替える。よって、それまで出力していた左停止演出及び中表示をキャンセルする。また、中表示の出力中に、「N+2」遊技目の開始時のコマンドを受信しても、エラー報知等は行わず、受信したコマンドに従って、「N+2」遊技目の開始時の演出を出力する。

【0226】

パターン4は、サブ表示において、AT中の残り遊技回数を表示する例である。また、パターン4において、メイン動作、断線タイミング、及び通信復帰タイミングは、パターン3と同一である。

メイン制御基板50は、毎遊技、遊技開始時に、ATの残り遊技回数のコマンドをサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、メイン制御基板50から、ATの残り遊技回数のコマンドを受信すると、ATの残り遊技回数の表示を更新する。なお、AT中において、残り遊技回数の表示は、単独で行われるものではなく、パターン3の押し順演出とともに出力される。

【0227】

パターン4において、メイン制御基板50は、スタートスイッチ41が操作されたとき（遊技開始時）に、サブ制御基板80に対し、AT中の残り遊技回数のコマンドを送信する。ここで、「N」遊技目では、ATの残り遊技回数が10ゲームであるものとする。

サブ制御基板80は、「N」遊技目の開始時に、メイン制御基板50から受信したコマンドに基づいて、AT中の残り遊技回数（残り10ゲーム）を表示する。

そして、「N」遊技目の途中で断線し、その断線状態が「N+1」遊技目の開始時も継続すると、メイン制御基板50は、「N+1」遊技目の開始時（スタート時）に、サブ制御基板80に対し、AT中の残り遊技回数（9ゲーム）のコマンドを送信するための処理を実行するものの、サブ制御基板80は、（断線のために）当該コマンドを受信できない。このため、「N+1」遊技目では、「N」遊技目の「残り10ゲーム」を表示したままとなる。

【0228】

そして、「N+1」遊技目の途中（左中停止後）に通信が復帰し、「N+2」遊技目に移行すると、「N+2」遊技目の開始時に、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に対し、AT中の残り遊技回数（8ゲーム）のコマンドを送信する。サブ制御基板80は、このコマンドを受信すると、残り10ゲームの表示から、残り8ゲームの表示に更新する。

【0229】

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

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

10

20

30

40

50

の表示から) 残り 1 ゲームの表示に更新する。

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

【0230】

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

10

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

【0231】

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

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

20

【0232】

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

30

【0233】

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

40

【0234】

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

【0235】

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

50

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

【0236】

<第4実施形態>

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

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

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

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

【0237】

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

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

【0238】

停止ボタン42aの図中、下面側には、停止ボタン42aと一体で移動可能な移動片42dが設けられている。さらに、移動片42dの真下には、移動片42dの動きを検知するための検知センサ42eが配置されている。図中、（a）に示す無負荷状態において、コイルばね42cの付勢力によって停止ボタン42aがフロントドア12側に付勢されている状態では、移動片42dの先端（図中、下端）は、検知センサ42eから離れた位置に配置されている。よって、図中（a）の状態では、検知センサ42eは、移動片42dを検知しておらず、オフ状態となっている。

【0239】

次に、図中（b）に示すように、遊技者は、リール31の回転を停止させるときは、停止ボタン42aを、F4方向に押し込む。これにより、コイルばね42cの付勢力に抗して、停止ボタン42aは、図中、下方向に移動する。停止ボタン42aが図中、下方向に移動すると、停止ボタン42aと一体である移動片42dもまた、図中、下方向に移動す

る。これにより、移動片 4 2 d の先端が検知センサ 4 2 e 内に入り込む。そして、移動片 4 2 d の先端が検知センサ 4 2 e の点線に接触すると、検知センサ 4 2 e は、オフ状態からオン状態になる。図 1 2 (b) は、検知センサ 4 2 e がオフ状態からオン状態になった瞬間の各部材の位置を示している。検知センサ 4 2 e がオン状態になった瞬間は、停止ボタン 4 2 a のフランジ状部分は、ストッパ 4 2 b とは未だ当接しておらず、停止ボタン 4 2 a とストッパ 4 2 b との間には隙間がある。

【0 2 4 0】

図 1 2 (b) の状態からさらに停止ボタン 4 2 a が押し込まれると、図 1 2 (c) に示すように、停止ボタン 4 2 a のフランジ状部分がストッパ 4 2 c と当接する。この位置が、停止ボタン 4 2 a を押し込んだときの最深部となる。また、図 1 2 (c) の状態では、移動片 4 2 d の先端が検知センサ 4 2 e によって検知されている状態が維持されているので、検知センサ 4 2 e はオン状態である。

【0 2 4 1】

図 1 2 (c) の状態から、遊技者が停止ボタン 4 2 a の押し込みを解除すると (図 1 2 (c) 中、F 4 方向の力を除くと)、コイルばね 4 2 c の付勢力 F 3 によって、停止ボタン 4 2 a を初期位置に戻す力が作用する。これにより、停止ボタン 4 2 a 及び停止ボタン 4 2 a と一体である移動片 4 2 d は、図中、上方向に移動する。その結果、移動片 4 2 d の先端が検知センサ 4 2 e の点線と接触しなくなり、検知センサ 4 2 e は、オン状態からオフ状態となる (図 1 2 (d))。

【0 2 4 2】

図 1 2 (d) は、検知センサ 4 2 e がオン状態からオフ状態になった瞬間の各部材の配置を示している。図 1 2 (d) の状態では、停止ボタン 4 2 a は、最終位置まで戻っていない。図 1 2 (d) の状態からさらに停止ボタン 4 2 a が戻されると、停止ボタン 4 2 a のフランジ状部分フロントドア 1 2 と当接し、この位置で停止ボタン 4 2 a が停止する。この状態が、図 1 2 (a) の状態であり、停止ボタン 4 2 a の無負荷状態である。

なお、検知センサ 4 2 e がオフ状態からオン状態になるタイミングを示す図 1 2 (b) の状態と、検知センサ 4 2 e がオン状態からオフ状態になるタイミングを示す図 1 2 (d) の状態は、一般には同一であるが、わずかにズレが生じていても特に問題はない。

【0 2 4 3】

図 1 3 は、第 4 実施形態において、停止ボタン 4 2 a の動作とモータ 3 2 の励磁状態との関係等をタイムチャートで示す図であり、(a) は例 1 を示し、(b) は例 2 を示す。

図 1 3 (a) において、停止ボタン 4 2 a が無負荷状態の初期位置 (図 1 2 (a)) にあり、停止ボタン 4 2 a の押し込みを開始した瞬間の時刻を S 4 1 とする。停止ボタン 4 2 a が押し込まれ、検知センサ 4 2 e がオフからオンになったとき、すなわち図 1 2 (b) の状態になったときの時刻を S 4 2 とする。さらにその位置から停止ボタン 4 2 a が押し込まれ、停止ボタン 4 2 a が最深部に到達したとき (図 1 2 (c) の状態となったとき) の時刻を S 4 3 とする。以上の時刻 S 4 1、S 4 2、及び S 4 3 は、遊技者の押し込み速度に依存するものであり、一定ではない。停止ボタン 4 2 a をゆっくりと押し込めば、時刻 S 4 1 から S 4 3 までの時間は長くなり、停止ボタン 4 2 a を早く押し込めば、時刻 S 4 1 から S 4 3 までの時間は短くなる。

【0 2 4 4】

次に、時刻 S 4 4 のときに、停止ボタン 4 2 a の押し込みを解除するものとする。なお、時刻 S 4 4 の時点では、停止ボタン 4 2 a は、最深部に位置しているものとする。

停止ボタン 4 2 a の押し込みが解除されると、上述したように、コイルばね 4 2 c のばね力によって停止ボタン 4 2 a が初期位置に戻ろうとする力が作用する。なお、停止ボタン 4 2 a の押し込みを解除した瞬間から、停止ボタン 4 2 a の操作者は、停止ボタン 4 2 a に接触しないものとする。

そして、検知センサ 4 2 e がオンからオフになった時、すなわち図 1 2 (d) の状態となったときの時刻を S 4 5 とする。ここで、時刻 S 4 4 から S 4 5 になるまでの時間を T 1 1 とする。

【0245】

時間 T 1 1 は、コイルばね 4 2 c のばね力（ばね定数）と、最深部位置から検知センサ 4 2 e がオフになる位置までの停止ボタン 4 2 a のストローク（移動距離）とによって定まる変数である。（a）の例 1 では、時間 T 1 1 が 1 0 0 m s となるように、コイルばね 4 2 c のばね力（ばね定数）及び停止ボタン 4 2 a のストロークが設計されている。

【0246】

一方、ストップスイッチ 4 2 のオン（具体的には、検知センサ 4 2 e のオン）が検知されると（図 1 2 （b）の状態になると）、リール制御手段 6 5 は、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止制御を実行し、役抽選手段による役抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）に対応する位置でそのリール 3 1 を停止させる。リール 3 1 の停止制御を開始してから（検知センサ 4 2 e のオンを検知してから）リール 3 1 が停止するまでの時間は、上述したように、（M B 遊技中の所定のリール 3 1 を除き、）1 9 0 m s 以内（リール 3 1 の図柄数が 2 1 図柄の場合は移動コマ数が 5 コマ以内、2 0 図柄の場合は移動コマ数が 4 コマ以内）に設定されている。したがって、役抽選結果やストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置によって異なるので、リール 3 1 の減速を開始してからリール 3 1 が停止するまでの時間は、一定ではない。

【0247】

さらに、リール制御手段 6 5 は、リール 3 1 を所定位置に移動させた後は、モータ 3 2 を、所定時間、4 相同時に励磁をかけている（ブレーキをかけている）状態（上述した 4 相励磁状態）とする。

ここで、本実施形態におけるモータ 3 2 は、4 相ステッピングモータであり、モータ 3 2 （リール 3 1）の回転中は、たとえば 1・2 相励磁を行う（なお、1・2 相励磁に限られるものではない）。したがって、モータ 3 2 の回転中も、1 つの励磁状態である。そして、モータ 3 2 の回転駆動を停止させるときは、4 相励磁状態とする。

なお、リール 3 1 を所定位置に移動させた後に、バウンドストップを行う場合（停止位置でリール 3 1 が振動するように見せる場合）には、4 相励磁状態ではなく、たとえば 3 相励磁状態とすることも可能である。

【0248】

モータ 3 2 の回転駆動を停止した瞬間は、モータ 3 2 やリール 3 1 の回転時の慣性によって、停止させたい位置からオーバーするおそれがあるため、リール 3 1 を所定位置で停止させた瞬間に、モータ 3 2 を 4 相励磁状態とし、静止トルクを発生させることで、停止位置から慣性によって動かないようにする。モータ 3 2 が 4 相励磁状態であるときは、次のストップスイッチ 4 2 の操作受付けは許可されない。第一又は第二停止時に、次のストップスイッチ 4 2 の操作受付けが許可されるのは、操作されたストップスイッチ 4 2 の検知センサ 4 2 e がオン状態からオフ状態となり（図 1 2 （d）の状態まで戻り）、かつ、回転駆動を停止したモータ 3 2 の 4 相励磁状態が終了したときである。

【0249】

このように制御するのは、以下の理由による。

リール 3 1 の停止位置を保持するために、モータ 3 2 を 4 相励磁状態に制御するが、そのように制御しているときは、通常時より多くの負荷がかかるため、スロットマシン 1 0 全体の負荷が大きくなってしまう。そこで、この負荷を下げるために、1 つのモータ 3 2 の 4 相励磁状態を終了した後、次の停止ボタン 4 2 a の操作受付けを可能とするためである。

【0250】

図 1 3 （a）の例 1 では、役抽選手段による役抽選結果（内部抽せん手段により決定した結果）が所定の結果であったとき（たとえば、押し順ベル当選時）は、4 相励磁状態の開始から終了までの励磁時間 T 1 2 を、9 0 割込み（ $2.235 \times 90 = 201.15 \text{ m s}$ ）に設定している。ここで、役抽選結果が所定の結果であったときに、4 相励磁状態の励磁時間 T 1 2 が「9 0 割込み」に設定するのは、いずれの役抽選結果であっても励磁時間 T 1 2 は常に一定とは限らない、という意味である。

【0251】

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

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

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

【0252】

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

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

【0253】

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

【0254】

一方、例2では、4相励磁状態を開始してから終了するまでの時間T12は、45割込み（100.575ms）に設定されている。

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

【0255】

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

以上のように、例1及び例2のいずれも、それぞれ制御上のメリットを有する。

なお、図13の例1及び例2では、4相励磁状態の開始から終了までの時間T12が異なる例を示した。しかし、たとえば4相励磁時間T12が一定値である場合には、「 $T11 < T12$ 」とすれば、4相励磁状態を終了した時点で次の停止ボタン42aの受け付けが可能となる。よって、4相励磁時間T12が一定値である場合には、例1の方がより高速で遊技を消化可能となる。

【0256】

＜第5実施形態＞

10

20

30

40

50

第 5 実施形態は、電源のオン／オフと、プログラムの起動等との関係に関するものである。

図 1 4 は、第 5 実施形態における制御の概略をタイムチャートで示す図である。

図 1 4 中、(a) は、メインプログラム（メイン制御基板 5 0 のプログラム）の起動後に電源断が発生したときの状態を示す図である。電源は、時刻 S 5 1 の時にオンとなり、その後、時刻 S 5 5 の時にオフになるものとする。

時刻 S 5 1 で電源が投入されると（図 1 中、電源スイッチ 1 1 がオンにされると）、メイン制御基板 5 0 及びサブ制御板 8 0 のいずれにも電源の供給が開始され、メイン制御基板 5 0 及びサブ制御板 8 0 の電圧レベルが徐々に高くなり、供給レベル V 0（電源がオンであるときのレベル）に到達する。なお、図 1 4 中、電圧の供給レベル V 0、電源断検知レベル V 1、駆動電圧限界 V 2 は、図 3（第 1 実施形態（A））と同様である。

【0 2 5 7】

時刻 S 5 1 で電源が投入された後、メイン制御基板 5 0 及びサブ制御板 8 0 の電圧レベルが供給レベル V 0 に到達したときの時刻を S 5 2 とする。その後、時刻 S 5 2 から時間 T 2 2 が経過した時刻 S 5 3 から、サブ制御基板 8 0 によるサブプログラムが起動する。その後、時刻 S 5 2 から時間 T 2 3（ $T 2 3 > T 2 2$ ）が経過した時刻 S 5 4 から、メイン制御基板 5 0 によるメインプログラムが起動する。このように、サブプログラムが先に起動し、その後にメインプログラムが起動するようにしているのは、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に対して電源投入後の最初のコマンドを送信するときに、サブ制御基板 8 0 側で、そのコマンドを受信可能な状態にしておくためである。

【0 2 5 8】

次に、時刻 S 5 5 の時に電源断（電源スイッチ 1 1 のオフ、又は停電等）が発生すると、メイン制御基板 5 0 及びサブ制御基板 8 0 の電圧レベルは徐々に低下する。電圧レベルが低下しても、駆動電圧限界 V 2 以上の電圧であれば、メイン制御基板 5 0 及びサブ制御基板 8 0 は、電源断処理を実行可能である。

また、時刻 S 5 5 で電源断が発生したときは、図 3 と同様に時間 T 0（2 0 割込み）で電圧が電源断検知レベル V 1 となり、電源断が検知される（時刻 S 5 6）。さらに、電源断の検知後、図 3 と同様に、たとえば 1 割込み後に、電源断処理が実行される。電源断処理は、時刻 S 5 7 で終了するものとする。

その後、時刻 S 5 8 に達すると、電圧が駆動電圧限界 V 2 を下回り、プログラム（処理）を実行できない。このため、時刻 S 5 8 に達する前に、電源断処理が終了するように制御する。

【0 2 5 9】

時刻 S 5 4 でメインプログラムが起動すると、メイン CPU 5 5 の設定、RWM 5 3 のチェック、前回の電源断が正常であったか否かの確認、設定キースwitchの状態の確認等を実行し、その後、割込み処理を起動する。設定キースwitchがオフであるときは、割込み処理の起動後に、電源断復帰処理（RWM 5 3 の所定範囲の初期化等）を実行する。これに対し、設定キースwitchがオンであるときは、割込み処理の起動後に、設定変更処理に移行する。

そして、図 1 4（a）に示すように、メインプログラムを起動した後に電源断が発生した場合において、設定キースwitchがオフであるときは、電源断復帰処理を完遂した後に、電源断処理を実行する。これにより、正常にプログラムを終了することができる。

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

【0 2 6 0】

また、メインプログラムを正常に実行するためには、メインプログラムの起動と同時に電源断を検知した場合であっても、メイン CPU 5 5 の設定と、RWM 5 3 のチェックは、必ず実行する。

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

【0261】

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

10

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

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

【0262】

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

20

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

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

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

30

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

【0263】

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

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

40

【0264】

（2）図2において、投入センサ44a及び44bは、略水平方向に移動するメダルMを検知するように構成したが、これに限られるものではない。たとえばメダルMが略垂直下方に落下しているときに、そのメダルMを投入センサ44a及び44bが検知する構成としてもよい。

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

また、図2に示すように、投入センサ44a及び44bは、正面から見て、メダルMの中心位置よりもやや上部を検知するように図示したが、実際の製品がこのようになっ

50

ることを意味するものではない。投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b は、通過するメダル M を確実に検知できるように配置されていれば、どのように配置されていてもよい。

【0 2 6 5】

(4) 図 3 において、時間 T 2 は、メダル M が M 2 に位置する瞬間から M 4 に位置する瞬間までの時間としたが、これに限られない。たとえば、メダル M が、図 2 中、M 1 の位置にあり、手を離れた瞬間から M 4 に到達するまでの時間を T 2 とし、かつ「 $T 2 > T 1$ 」に設定してもよい。あるいは、メダル M が、M 1 と M 2 との間のいずれかの所定位置から M 4 に到達するまでの時間を T 2 とし、かつ「 $T 2 > T 1$ 」に設定してもよい。

【0 2 6 6】

(5) 第 1 実施形態 (A) では、メダル M が M 2 に位置する瞬間に電源断が発生したときは、メダル M が M 4 に到達するまでに電源断処理を実行するようにした。しかし、これに限らず、たとえば、メダル M が M 2 に位置する瞬間に電源断が発生したときは、メダル M が M 3 に到達するまでに電源断処理を実行するようにしてもよい。すなわち、この場合には、電源断処理により、メダル M は、投入センサ 4 4 a に検知されない。

あるいは、メダル M が M 2 に位置する瞬間に電源断が発生したときは、メダル M が投入センサ 4 4 b に到達するまでに電源断処理を実行するようにしてもよい。この場合には、メダル M は、投入センサ 4 4 a には検知されるが、投入センサ 4 4 b には検知されずに電源断処理が実行される。

【0 2 6 7】

(6) さらにまた、第 1 実施形態 (A) において、メダル M が M 2 に位置する瞬間に電源断が発生し、その電源断を検知して電源断処理（ブロックオフ）を実行するまでの時間 T 1 を、メダル M が M 2 の位置からブロック 4 5 が設置されている位置に到達するまでの時間（この時間を「 $T 2'$ 」とする。）よりも短く設定することが挙げられる。このように設定すれば、メダル M が M 2 に位置する瞬間に電源断が発生した場合において、メダル M が M 2 の位置からブロック 4 5 の位置に到達したときは、すでにブロック 4 5 はオフにされているので、そのメダルを投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b 側に通さないようにすることができる。

なお、上記において、メダル M 2 の位置を、M 1 の位置で手を離れた瞬間、又は M 1 と M 2 との間の所定位置としてもよい。

【0 2 6 8】

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

(8) 図 3 の第 1 実施形態 (A) において、電源断が発生したときに、電圧が供給レベル V 0 から維持レベル V 1 に到達するまでの時間 T 0 を 2 0 割込みとしたが、これに限られることなく、電源の性能によって、種々設定することが可能である。

【0 2 6 9】

(9) 図 7 の第 1 実施形態 (C) において、メダル払出し装置によりメダル M が払い出されるときは、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b が可動片 3 9 a を検知する構造とした。しかし、これに限らず、払い出されるメダル M 自体を、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b が検知するようにしてもよい。たとえば、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b を、図 4 に示す投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b のように配置して、（払い出される）メダル M の通過を検知してもよい。

【0 2 7 0】

また、そのように払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b を配置した場合において、メダル M が払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b を通過するときは、

払出しセンサ 3 7 a オン、払出しセンサ 3 7 b オフ（時刻 S 3 1'）

払出しセンサ 3 7 a オン、払出しセンサ 3 7 b オン（時刻 S 3 2'）

払出しセンサ 37 a オフ、払出しセンサ 37 b オン（時刻 S 3 3'）
払出しセンサ 37 a オフ、払出しセンサ 37 b オフ（時刻 S 3 4'）
の経過をたどる。

そして、時刻 S 3 1' から S 3 4' までの時間が、時間 T 1（電源断の発生から電源断処理を実行するまでの時間）より短くなるように設定する。

【0271】

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

10

【0272】

（11）第2実施形態では、基板ケース 56 の例として、メイン制御基板 50 を内部に収容した例を挙げた。しかし、メイン制御基板 50 に限らず、不正を防止したい他の制御基板、例えばサブ制御基板 80 の基板ケースにも第2実施形態を適用することが可能である。図 1 に示すように、サブ制御基板 80 においても、RWM 83、ROM 54、サブ CPU 85 等を備えるが、サブ制御基板 80 の基板ケースにおける上カバーの上面において、ゲート跡の垂直方向（真下）に少なくともサブ CPU 85 を配置しないようにし、さらには、RWM 83 や ROM 54 も配置しないようにすることが挙げられる。同様に、ゲート跡の垂直方向（真下）に、サブ制御基板 80 の型番表示領域が重ならないようにすることが挙げられる。

20

【0273】

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

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

30

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

【0274】

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

【0275】

（13）第3実施形態の図 11 では、「N+2」遊技目のスタート時に画像表示を正常に復帰させる例を示した。しかし、これに限らず、「N+1」遊技目の全停後や、その後にベット操作が行われたときに、画像表示を正常に復帰させてもよい。あるいは、全停時や全停後にサブ制御基板 80 に送信されるコマンドに基づいて、所定のタイミングで画像表示を正常に復帰させることも可能である。

【0276】

（14）第3実施形態において、たとえば断線している「N+1」遊技目の途中で、AT 中の獲得可能枚数や遊技回数の上乗せ（加算）抽選に当選する場合がある。この場合に、「N+1」遊技目は断線中であるため、サブ制御基板 80 は、上乗せ抽選に当選したことに基づくコマンドを受信することができない。したがって、この場合には、たとえば「

50

N+2」遊技目のスタート時に、メイン制御基板50が上乘せ（加算）抽選後の結果を示すコマンドを送信し、「N+2」遊技目のスタート時に、サブ制御基板80が上乘せ後の遊技情報（獲得可能枚数や遊技回数）の表示を行うことが挙げられる。

【0277】

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

10

【0278】

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

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

20

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

30

【0279】

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

。

【0280】

40

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

たとえば、始動口の場合、遊技球が入賞センサに検知された瞬間に電源断が発生したときは、電源断処理が実行される前に、排出センサによって遊技球を検知できるように設定する。これにより、遊技球が入賞センサに検知された瞬間に電源断が発生しても、賞球を正しくカウントすることができる。よって、入賞口に遊技球が入賞したにもかかわらず、賞球が払い出されないことを防止することができる。アタッカーのV入賞センサと排出セ

50

ンサとについても上記と同様である。

【0281】

(18) 本実施形態では、遊技機の1つとしてスロットマシン10を例に挙げたが、スロットマシン10は、風営法の適用を受ける第4号営業店に設置される「回胴式遊技機」(いわゆる「パチスロ遊技機」)に限られるものではなく、たとえばカジノマシンや、遊技の用に供するメダルを遊技媒体として使用しない封入式遊技機(メダルレス遊技機)にも適用することができる。

【0282】

ここで、封入式遊技機(メダルレス遊技機)は、たとえば、図1中、メダル払出し装置(ホッパー35、ホッパーモータ36、及び払出しセンサ37を含むユニット)をなくすることが可能となる。また、メダル投入口47やメダルセレクトも不要にすることができる。そして、役の入賞により付与された電子メダル(電子遊技媒体)は、すべて、クレジット数表示LED76に貯留されるようにする。この場合、クレジット数表示LED76は、たとえば5桁から構成する(最高で「99, 999」枚の電子メダルを貯留可能とする)ことが考えられる。

このようなカジノマシンや封入式遊技機(メダルレス遊技機)であっても、第1実施形態を除き、上述した実施形態及び下記実施形態のすべてについて、本願発明を適用することができる。

【0283】

<第6実施形態>

第6実施形態は、メイン制御基板50によるメダル払出し装置15の制御に関するものである。

ここで、図15～図17は、第6実施形態におけるホッパーディスク101の位置とメダルの位置とホッパーモータ36の駆動制御との関係を説明するための図である。

また、図15(a)は、最後の排出メダルが固定軸38a及び可動軸38bに接する前の状態を示すメダル払出し装置15の平面図であり、図15(b)は、最後の排出メダルが固定軸38a及び可動軸38bに接する前の状態であってホッパーディスク101の回転が(a)より進んだ状態を示すメダル払出し装置15の平面図である。

【0284】

さらにまた、図16(a)は、最後の排出メダルが固定軸38a及び可動軸38bに接した状態を示すメダル払出し装置15の平面図であり、図16(b)は、最後の排出メダルに押されて可動軸38bが移動した状態を示すメダル払出し装置15の平面図である。

さらに、図17(a)は、最後の排出メダルが排出部から排出された瞬間の状態を示すメダル払出し装置15の平面図であり、(b)は、最後の排出メダルを排出した後、ホッパーディスクの回転が停止した状態を示すメダル払出し装置15の平面図である。

【0285】

第6実施形態では、メダル払出し装置15は、メダルを貯留するホッパー35と、ホッパー35の底部に設けられているホッパーディスク101と、ホッパーディスク101を回転させるホッパーモータ36とを備えている。また、メダル払出し装置15がメイン制御基板50と電氣的に接続されていることは、第1実施形態と同様である。そして、メイン制御基板50は、ホッパーモータ36の駆動を制御する。

【0286】

また、図15～図17に示すように、ホッパーディスク101は、円盤状に形成されているとともに、ホッパーディスク101には、ホッパー内に貯留されているメダルを保持可能な開口部である保持部102が、ホッパーディスク101の外周に沿って8個設けられている。

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

10

20

30

40

50

【0287】

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

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

【0288】

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

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

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

【0289】

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

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

【0290】

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

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

【0291】

そして、第6実施形態では、メイン制御基板50は、一の払出し処理を終了するときは、次の払出し処理における最初の排出メダルが保持されている保持部102が、第1位置と第2位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク101の回転が停止するように、ホッパーモータ36の駆動を制御する。

図17(b)は、最後の排出メダルを排出部103から排出した後、ホッパーディスク101の回転が停止した状態を示している。図17(b)中、第1位置及び第2位置は、それぞれ破線で示している。また、図17(b)中、「B」の文字を付したメダルは、次の払出し処理における最初の排出メダルである。そして、図17(b)に示すように、「B」の文字を付したメダルが保持されている保持部102が、第1位置と第2位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク101の回転が停止している。

10

20

30

40

50

【0292】

ここで、第6実施形態では、ホッパーモータ36として、DCモータ（直流モータ）を用いている。

このため、払出し処理の終了時に、メイン制御基板50からホッパーモータ36に対し、メダルを排出するときとは逆方向の電流を流すことにより、ホッパーモータ36の駆動を急停止させて、ホッパーディスク101の回転を急停止させることができる。

【0293】

また、上述したように、排出部103からメダルが排出され、可動軸38bが元の位置に戻ると、その旨が払出しセンサ37によって検知される。

このため、最後の排出メダルが排出部103から排出されたことを払出しセンサ37で検知したときに、メダルを排出するときとは逆方向の電流をホッパーモータ36に流し、ホッパーディスク101の回転を急停止させると、次の払出し処理における最初の排出メダルが保持されている保持部102を、第2位置で停止させることができる。

【0294】

また、メダルを排出するときとは逆方向の電流をホッパーモータ36に流すことにより、ホッパーモータ36を逆方向に駆動させて、ホッパーディスク101を逆回転（反時計回りに回転）させることもできる。

このため、払出し処理の終了時に、次の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部102が、第2位置を通り過ぎてしまったとしても、メダルを排出するときとは逆方向の電流をホッパーモータ36に流すことにより、ホッパーディスク101を逆回転させて、第2位置に戻すことができる。

そして、最初の排出メダルが保持されている保持部102を第2位置に戻すことにより、最初の排出メダルが毎回、同じ第2位置から移動を開始するようにすることができる。これにより、払出し処理毎に、同じ動作が行われるようにすることができるので、最初の排出メダルが安定して排出されるようにすることができる。

【0295】

ここで、ホッパーモータ36としてのDCモータは、一定の電流を流すと、駆動軸の回転が停止した状態から徐々に加速していき、その後、一定速度（定速）に到達する。

図18は、第6実施形態において、ホッパーモータ36の駆動信号と、ホッパーモータ36の駆動状態と、排出部103からのメダルの排出状況との関係を示すタイムチャートを示す図である。

図18中、上段のラインは、ホッパーモータ36の駆動信号を示し、中段のラインは、ホッパーモータ36の駆動状態を示し、下段のラインは、排出部103からのメダルの排出状況を示す。

【0296】

また、ホッパーモータ36の駆動信号は、メイン制御基板50が備える所定の出力ポートから出力されるデジタル信号であり、ホッパーモータ36の駆動信号がオフからオンになると、ホッパーモータ36に一定の電流が流れ、ホッパーモータ36の駆動信号がオンからオフになると、ホッパーモータ36を流れる電流が「0」になる。

さらにまた、図18中、ホッパーモータ36の駆動状態の「停止」は、駆動軸の回転が停止した状態を示し、ホッパーモータ36の駆動状態の「定速」は、駆動軸の回転が一定速度（定速）に到達した状態を示す。

【0297】

図18に示すように、ホッパーモータ36の駆動信号がオフからオンになると、ホッパーモータ36の駆動状態は、「停止」から徐々に大きくなり、その後、「定速」に至る。

また、ホッパーモータ36の駆動状態を示すラインが斜め右上がりになっている部分は、ホッパーモータ36の駆動軸の回転が徐々に加速していくことを示している。

【0298】

このように、DCモータを用いたホッパーモータ36は、駆動信号がオフからオンになると、駆動軸の回転が徐々に加速していく。

このため、最初の排出メダルを保持する保持部 102 が第 2 位置で停止していると、その保持部 102 が第 1 位置に到達するまでに、ホッパーモータ 36 の駆動軸の回転が徐々に加速していくので、定速時におけるメダルの排出間隔より長い時間を要する。

すなわち、最初の排出メダルを保持する保持部 102 が第 2 位置で停止していると、ホッパーモータ 36 の駆動開始から最初の排出メダルが排出部 103 から排出されるまでに要する時間が、ホッパーモータ 36 の駆動軸が定速で回転しているときにおけるメダルの排出間隔より長くなる。

これにより、最初（1 枚目）のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えてしまう可能性を有する。

【0299】

10

そこで、第 6 実施形態では、メイン制御基板 50 は、一の払出し処理の終了時には、次の回の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部 102 が、第 1 位置と第 2 位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク 101 の回転が停止するように、ホッパーモータ 36 の駆動を制御する。

最初の排出メダルを保持する保持部 102 が、第 1 位置と第 2 位置との間で停止していると、第 1 位置に到達するまでの距離が、第 2 位置で停止したときより短くなる。これにより、第 1 位置に到達するまでの時間も、第 2 位置で停止したときより短くなるので、ホッパーモータ 36 の駆動軸の回転が徐々に加速したとしても、最初（1 枚目）のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えないようにすることができる。

【0300】

20

また、最初の排出メダルを保持する保持部 102 を、第 1 位置と第 2 位置との間で停止させると、図 17（b）に示すように、ホッパーディスク 101 における隣り合う 2 つの保持部 102 の間に相当する部分が、排出部 103 の正面に位置することとなる。

これにより、フロントドア 12 の前面下部に設けられたメダル払出し口から針金等の不正器具を挿入し、この不正器具でホッパーディスク 101 の保持部 102 にアクセスしようとする不正行為（ゴト行為）が行われたとしても、ホッパーディスク 101 における隣り合う 2 つの保持部 102 の間に相当する部分が障壁となり、不正器具による保持部 102 へのアクセスを阻止することができる。

【0301】

30

また、ホッパーモータ 36 の駆動状態が「定速」のときは、ホッパーディスク 101 は、時計回りに一定速度で回転する。このとき、各保持部 102 に保持されているメダルは、排出部 103 から等間隔で順次排出される。

さらに、図 18 に示すように、ホッパーモータ 36 の駆動信号がオンからオフになると、ホッパーモータ 36 の駆動状態は、「定速」から徐々に小さくなり、その後、「停止」に至る。

図 18 中、ホッパーモータ 36 の駆動状態を示すラインが斜め右下がりになっている部分は、ホッパーモータ 36 の駆動軸の回転が徐々に減速していくことを示している。

【0302】

40

このように、DC モータを用いたホッパーモータ 36 は、駆動信号がオンからオフになると、駆動軸の回転が徐々に減速していく。

そして、最後の排出メダルが固定軸 38a と可動軸 38b との間（排出部 103）を通過し、可動軸 38b が元の位置に戻ることに伴い、最後の排出メダルが排出部 103 から排出されたことが、払出しセンサ 37 によって検知されると、メイン制御基板 50 は、ホッパーモータ 36 の駆動信号をオンからオフにする。

これにより、ホッパーモータ 36 の駆動軸の回転が徐々に減速していき、次の回の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部 102 が、第 1 位置と第 2 位置との間に位置した状態で、ホッパーディスク 101 の回転が停止することとなる。

【0303】

また、図 18 に示すように、メイン制御基板 50 は、ホッパーモータ 36 の駆動信号をオフからオンにすると、その後、サブ制御基板 80 に対し、払出し開始コマンドを送信す

50

る。この払出し開始コマンドは、メイン制御基板 50 が払出し処理を開始したことを示すコマンドである。

一方、サブ制御基板 80 は、払出し開始コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を開始する。その後、スピーカ 22 からの払出し音の出力が開始される。

【0304】

また、図 18 に示すように、メイン制御基板 50 は、ホッパーモータ 36 の駆動信号をオンからオフにすると、その後、サブ制御基板 80 に対し、払出し終了コマンドを送信する。この払出し終了コマンドは、メイン制御基板 50 が払出し処理を終了したことを示すコマンドである。

一方、サブ制御基板 80 は、払出し終了コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を終了する。これにより、スピーカ 22 からの払出し音の出力が終了する。

【0305】

ここで、「払出し音」とは、メダルの払出しに合わせてサブ制御基板 80 側から出力する音を意味するものである。払出し音として、たとえば、「ブルルル」というような音をスピーカ 22 から出力することができる。

また、「払出し音の出力に関する処理」とは、出力する音を選択する処理、選択した音を出力するチャンネルを選択する処理、及び選択した音をスピーカ 22 から出力する処理等の一連の処理を意味するものである。この一連の処理が実行されることにより、スピーカ 22 から実際に払出し音が出力される。

【0306】

そして、メイン制御基板 50 は、ホッパーモータ 36 の駆動信号をオンにすると、サブ制御基板 80 に払出し開始コマンドを送信し、サブ制御基板 80 は、払出し開始コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を開始することにより、最初の排出メダルが排出部 103 から排出されるまでに、スピーカ 22 からの払出し音の出力が開始されるようにすることができる。

【0307】

また、メイン制御基板 50 は、ホッパーモータ 36 の駆動信号をオフにすると、サブ制御基板 80 に払出し終了コマンドを送信し、サブ制御基板 80 は、払出し終了コマンドを受信すると、払出し音の出力に関する処理を終了することにより、排出部 103 からのメダルの排出が停止すると、スピーカ 22 からの払出し音の出力が終了するようにすることができる。

これにより、メダルの払出しと払出し音とが同調しているという印象を遊技者に与えることができる。

【0308】

図 19 は、メイン制御基板 50 の動作と、ホッパーモータ 36 の駆動状態と、払出しセンサ 37a 及び 37b の検知状態と、排出部 103 からのメダルの排出タイミングとの関係を示す図である。

払出しのある役が入賞すると、メイン制御基板 50 は、RWM 53 の所定の記憶領域に払出し枚数データをセットし、ホッパーモータ 36 の駆動信号をオンにする。

たとえば、10 枚役が入賞し、10 枚のメダルを払い出すときは、RWM 53 の所定の記憶領域に払出し枚数データとして「10」をセットする。

すなわち、「N」枚 ($N \geq 1$) のメダルを払い出すときは、RWM 53 の所定の記憶領域に払出し枚数データとして「N」をセットする。

【0309】

また、ホッパーモータ 36 の駆動信号がオンになると、ホッパーモータ 36 は、「停止」した状態から「始動」（駆動を開始）し、「加速」を経て、「定速」に至る。

なお、一の払出し処理の終了時には、次の払出し処理における最初の排出メダルを保持する保持部 102 が、第 1 位置と第 2 位置との間で停止するようにしているが、次の払出し処理の開始時には、最初の排出メダルを保持する保持部 102 が第 1 位置に到達するまでには、ホッパーモータ 36 が「定速」に至るようにしている。

すなわち、最初の排出メダルを保持する保持部 102 が第 1 位置に到達するまでに、ホッパーモータ 36 が「定速」に至るように、最初の排出メダルを保持する保持部 102 の停止位置を設定している。

【0310】

そして、ホッパーモータ 36 が「停止」から「加速」を経て「定速」に至った後に、最初の排出メダルを保持する保持部 102 が第 1 位置に到達するようにすることにより、最初の排出メダルが排出部 103 から確実に排出されるようにしている。

さらにまた、図 19 中の (a) のタイミングでは、払出しセンサ 37a 及び 37b は、いずれもオフである。

なお、図 19 中の (a) のタイミングは、第 1 実施形態 (C) における図 7 中の (a) の状態に相当する。

10

【0311】

また、第 6 実施形態では、払出しセンサ 37a は、第 1 実施形態 (C) とは異なり、ローアクティブに設定されている。すなわち、払出しセンサ 37a は、可動片 39a を検知している状態がオフとなり、可動片 39a を検知していない状態がオンとなるように設定されている。

一方、払出しセンサ 37b については、第 1 実施形態 (C) と同様に、ハイアクティブに設定されている。すなわち、払出しセンサ 37b は、可動片 39a を検知していない状態がオフとなり、可動片 39a を検知している状態がオンとなるように設定されている。

このため、第 6 実施形態では、図 19 中の (a) のタイミングでは、払出しセンサ 37a 及び 37b は、いずれもオフとなる。

20

なお、第 6 実施形態では、払出しセンサ 37a は、ローアクティブに、払出しセンサ 37b は、ハイアクティブに、それぞれ設定されているため、第 1 実施形態 (C) における図 8 とは、払出しセンサ 37a 信号の波形がオンオフ逆になる。

【0312】

また、図 19 中の (b) のタイミングでは、メダルが可動軸 38b を押すことにより可動軸 38b が移動し、払出しセンサ 37a はオンの状態、かつ、払出しセンサ 37b はオフの状態となる。

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

30

さらにまた、図 19 中の (c) のタイミングでは、固定軸 38a と可動軸 38b との間がメダルの直径より広くなり、払出しセンサ 37a はオンの状態、かつ、払出しセンサ 37b もオンの状態となる。このとき、固定軸 38a と可動軸 38b との間 (排出部 103) からメダルが排出される。

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

【0313】

さらに、図 19 中の (d) のタイミングでは、可動軸 38b がばね 39b に付勢されて元の位置に戻る途中にあり、払出しセンサ 37a はオンの状態、かつ、払出しセンサ 37b はオフの状態となる。

40

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

また、図 19 中の (e) のタイミングでは、可動軸 38b がばね 39b に付勢されて元の位置に戻り、払出しセンサ 37a 及び 37b は、いずれもオフの状態となる。このとき、メイン制御基板 50 は、1 枚のメダルが排出されたと判断し、払出し枚数データを更新する。

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

【0314】

「N」枚のメダルを払い出すときは、「N」枚目のメダルが排出されたと判断するまで

50

、図19中の(a)～(e)を繰り返す。

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

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

これにより、「N」枚のメダルの払出し処理が終了する。

【0315】

図20は、第6実施形態における払出し処理の流れを示すフローチャートである。

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

【0316】

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

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

【0317】

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

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

【0318】

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

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

【0319】

ステップS106では、メイン制御基板50は、払出しセンサ37bがオンか否かを判断する。そして、ステップS106で「Yes」となると、次のステップS107に進み、メイン制御基板50は、再び、払出しセンサ37aがオンか否かを判断する。ここで、ステップS107で「Yes」のときは、次のステップS108に進む。これに対し、ステップS107で「No」のときは、ステップS104又はS105で「No」のときと同様に、エラーとなる。

【0320】

ステップS108に進むと、メイン制御基板50は、今度は、払出しセンサ37bがオフか否かを判断する。そして、ステップS108で「Yes」となると、次のステップS109に進み、メイン制御基板50は、払出しセンサ37aがオフか否かを判断する。また、ステップS109で「Yes」となると、ステップS110に進み、メイン制御基板50は、払出しセンサ37bがオフか否かを判断する。

ステップS110で「Yes」のときは、次のステップS111に進む。これに対し、ステップS110で「No」のときは、ステップS104、S105又はS107で「No」のときと同様に、エラーとなる。

【0321】

ステップS111では、メイン制御基板50は、払出し枚数データを更新する。この処理は、RWM53の所定の記憶領域に記憶されている払出し枚数データから「1」を減算し、減算後のデータを新たな払出し枚数データとして記憶する処理である。

次のステップS112では、メイン制御基板50は、払出し枚数データが「0」か否かを判断する。ここで、ステップS112で「Yes」のときは、次のステップS113に進み、メイン制御基板50は、ホッパーモータ36の駆動信号をオフにする。ホッパーモータ36の駆動信号がオフになると、ホッパーモータ36が停止する。そして、本フローチャートによる払出し処理を終了する。これに対し、ステップS112で「No」のときは、ステップS103に戻る。これにより、次のメダルが払い出されることとなる。そして、ステップS112からS103に戻る処理が、払出し枚数データが「0」になるまで繰り返される。

【0322】

ここで、排出部103から排出されたメダルは、通常は、メダルシュートと称する通路を通過して、メダル受け皿に案内される。

しかし、稀に、排出部103から排出されたメダルが、メダルシュートの内壁に当たって跳ね返り、排出部103に戻ってきてしまうことがある。このとき、跳ね返ったメダルが、次に排出部103から排出されようとしているメダルに当たり、この排出されようとしているメダルを押し戻してしまうことがある。

【0323】

そこで、第6実施形態では、図20の払出し処理のフローチャートにおけるステップS103～S110のように、払出しセンサ37a及び37bのオン／オフを、「払出しセンサ37a」→「払出しセンサ37b」の順に繰り返し判断する。

これにより、排出部103から排出されようとしているメダルが押し戻されてしまうようなエラーを検知可能としている。

【0324】

たとえば、一のメダルが排出されようとしており、このメダルが可動軸38bを押すことにより可動軸38bが移動し、払出しセンサ37aはオンの状態、かつ、払出しセンサ37bはオフの状態となったとする（図19中の（b）のタイミング）。このとき、このメダルの前に払い出されたメダルが跳ね返ってきてこのメダルに当たり、このメダルが押し戻されて、払出しセンサ37aがオフになったとする。この場合、図20のステップS105で「No」となり、エラーとなる。

また、たとえば、図19中の（c）のタイミングでメダルが押し戻されて、払出しセンサ37aがオフになったとする。この場合、図20のステップS107で「No」となり、エラーとなる。

【0325】

<第6実施形態の変形例>

以上、本発明の第6実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（1）第6実施形態では、ホッパーディスク101に8個の保持部102を設けたが、保持部は8個に限らず、たとえば、5個や6個や10個等、ホッパーディスク101の大

10

20

30

40

50

きさに応じて適宜設定することができる。

(2) 第6実施形態では、ホッパーディスク101を円盤状に形成したが、これに限らず、たとえば、ホッパーディスク101をスプロケット状に形成してもよい。すなわち、保持部102は、メダルを保持可能であれば、円孔状に限らない。

【0326】

(3) 第6実施形態では、メダルの払出し処理時におけるホッパーディスク101の回転方向は時計回りとしたが、これに限らず、たとえば、ホッパーディスク101が反時計回りに回転して、保持部102に保持されているメダルが排出部103から順次排出されるようにしてもよい。

(4) 第6実施形態では、ホッパーモータ36としてDCモータ（直流モータ）を用いたが、これに限らず、たとえば、ホッパーモータ36としてステッピングモータを用いてもよい。

【0327】

(5) 第6実施形態における払出し処理の流れは、図20のフローチャートに示す流れに限らず、たとえば、図21のフローチャートに示す流れとしてもよい。このような払出し処理の流れにしても、メダルの排出を検知できる。ただし、このような払出し処理の流れでは、メダルシュートの内壁で跳ね返ったメダルによって、次に排出されようとしているメダルが押し戻されるようなエラーを検知することはできない。

なお、図20と図21とで、同一の内容の処理については、同一のステップ番号を付している。

(6) 第1～第6実施形態、及び第1～第6実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

【0328】

<第7実施形態>

キャビネット13の内部に取り付けられたメイン制御基板50と、フロントドア12の裏面に取り付けられたサブ制御基板80との配置に関するものである。

図22は、フロントドア12を閉じた状態におけるスロットマシン10の側断面図であり、メイン制御基板50とサブ制御基板80との位置関係を説明するための図である。

【0329】

スロットマシン10の筐体は、前面側が開口する箱形のキャビネット13と、キャビネット13の開口を開閉可能に取り付けられているフロントドア12とを備えている。

また、キャビネット13は、底板13a、背板13b、右側板、左側板、及び天板等を組み立てることにより、前面側が開口する箱形に構成されている。

さらにまた、キャビネット13の内部下方（底板13aの上）には、メダル払出し装置15が配置されている。このメダル払出し装置15は、メダルを払い出すためのものであり、メダルを貯留するホッパー35と、ホッパー35の底部に設けられているホッパーディスク101と、ホッパーディスク101を回転させるホッパーモータ36とを備えている。

【0330】

さらに、キャビネット13の内部における、メダル払出し装置15より上方には、背板13b、右側板、及び左側板に支持された板状のリールベース110が設けられ、このリールベース110の上に、図柄表示装置14が配置されている。

また、図柄表示装置14は、四角枠形のリールフレーム14aを備え、このリールフレーム14aの内側に、3個のリール31が並設されている。

【0331】

さらにまた、各リール31の回転中心部には、それぞれモータ32が連結され、各モータ32は、それぞれリールブラケットに固定され、各リールブラケットは、それぞれリールフレーム14aに支持されている。

さらに、リールフレーム14aの上には、透明なリール基板ケース121が配置され、このリール基板ケース121内に、リール制御基板120が収容されている。このリール

10

20

30

40

50

制御基板 120 は、3 個のモータ 32 の駆動を制御するものである。

【0332】

また、キャビネット 13 の内部における、図柄表示装置 14 より上方には、透明なメイン基板ケース 56 が配置されている。より具体的には、メイン基板ケース 56 は、キャビネット 13 の背板 13b の前面側（筐体の内面側）における、図柄表示装置 14 より上方に相当する位置に固定されている。そして、メイン基板ケース 56 内に、メイン制御基板 50 が収容されている。

また、メイン制御基板 50 は、遊技の進行を制御するものであり、入力ポート 51、出力ポート 52、RWM 53、ROM 54、メイン CPU 55 等を備えている。さらに、メイン制御基板 50 には、入力ポート 51 又は出力ポート 52 を介して、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、ストップスイッチ 42、図柄表示装置 14、メダル払出し装置 15、リール制御基板 120、サブ制御基板 80 等が電氣的に接続されている。

【0333】

また、フロントドア 12 は、キャビネット 13 の前面側の開口を覆うようにして、キャビネット 13 の開口を開閉可能に取り付けられている。より具体的には、フロントドア 12 の左側部は、ヒンジを介して、キャビネット 13 の左側板の前面側に取り付けられている。そして、このヒンジを中心としてフロントドア 12 が回転することにより、キャビネット 13 の前面側の開口が開閉可能となるように構成されている。

【0334】

また、フロントドア 12 の中央部には、透明な表示窓が設けられている。この表示窓は、図柄表示装置 14 の前方に相当する位置に配置されている。そして、遊技者は、表示窓を通して、図柄表示装置 14 の各リール 31 に付された 3 個の図柄をそれぞれ視認することができる。

また、フロントドア 12 の前面側（遊技者側）であって、表示窓の下方には、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、ストップスイッチ 42、精算スイッチ 43、メダル投入口 47 等が配置されている。

【0335】

さらにまた、フロントドア 12 の前面側（遊技者側）の下部には、メダル払出し装置 15 から払い出されたメダルが通る開口であるメダル払出し口と、メダル払出し口から払い出されたメダルを受けるメダル受け皿とが配置されている。

さらに、フロントドア 12 の前面側（遊技者側）の上部には、演出ランプ 21、スピーカ 22、画像表示装置 23 等が配置されている。

【0336】

また、フロントドア 12 の裏面の上部には、透明なサブ基板ケース 87 が配置されている。より具体的には、サブ基板ケース 87 は、フロントドア 12 の裏面側（筐体の内面側）であって、図柄表示装置 14 より上方、かつ画像表示装置 23 の裏側に相当する位置に固定されている。そして、サブ基板ケース 87 内に、サブ制御基板 80 が収容されている。

また、サブ制御基板 80 は、演出を制御するものであり、入力ポート 81、出力ポート 82、RWM 83、ROM 84、サブ CPU 85、電解コンデンサ 86 等を備えている。また、サブ制御基板 80 には、入力ポート 81 又は出力ポート 82 を介して、演出ランプ 21、スピーカ 22、画像表示装置 23、メイン制御基板 50 等が電氣的に接続されている。そして、サブ制御基板 80 は、メイン制御基板 50 から受信した制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従い、演出ランプ 21、スピーカ 22、画像表示装置 23 の出力を制御する。

【0337】

上述したように、キャビネット 13 の内部における、図柄表示装置 14 より上方には、メイン基板ケース 56 が配置され、このメイン基板ケース 56 内に、メイン制御基板 50 が収容されている。

また、フロントドア 12 の裏面における、図柄表示装置 14 より上方には、サブ基板ケ

ース 87 が配置され、このサブ基板ケース 87 内に、サブ制御基板 80 が収容されている。

そして、図 22 に示すように、フロントドア 12 を閉じた状態では、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 とは対向するように配置されている。

また、フロントドア 12 を閉じた状態における、メイン制御基板 50 とサブ制御基板 80 との距離は、リール制御基板 120 の奥行き方向の幅より広く設定されている。

【0338】

ここで、サブ制御基板 80 上には、蓄電用の電解コンデンサ 86 が配置されている。また、電解コンデンサ 86 内には、電解液が充填されている。そして、このサブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 が不具合により破裂すると、充填されている電解液が飛散するおそれがある。このとき、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 と対向する位置に、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 が配置されていると、この電解コンデンサ 86 が不具合により破裂したときに、飛散した電解液がメイン CPU 55 に付着して、メイン CPU 55 が誤作動を起こす可能性を有する。また、電解コンデンサ 86 が破裂したときの衝撃により、メイン CPU 55 が破損してしまう可能性も有する。

【0339】

そこで、第 7 実施形態では、サブ制御基板 80 における、メイン CPU 55 と対向する位置以外の位置に、電解コンデンサ 86 を配置している。

これにより、不具合により電解コンデンサ 86 が破裂して、電解液が飛散しても、飛散した電解液がメイン CPU 55 に付着しないようにすることができ、ひいてはメイン CPU 55 が誤作動を起こさないようにすることができる。また、電解コンデンサ 86 が破裂したときの衝撃により、メイン CPU 55 が破損しないようにすることができる。

また、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 を、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 と対向する位置に配置すると、電解コンデンサ 86 からのノイズによりメイン CPU 55 が誤作動を起こす可能性を有するが、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 を、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 と対向する位置以外の位置に配置することにより、電解コンデンサ 86 からのノイズによってメイン CPU 55 が誤作動を起こすのを防止することができる。

【0340】

図 23 (a) は、フロントドア 12 を閉じた状態で、スロットマシン 10 を正面視したときにおける、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 と、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 との位置関係の例 1 を示す図である。

図 23 (a) 中、破線で示す円は、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 を、メイン制御基板 50 上に投影したものである。

【0341】

図 23 (a) に示す例 1 では、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 は、1 個であり、垂直方向では、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 より上方に配置され、水平方向では、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 より左側に配置されている。

このように、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 に対して、垂直方向及び水平方向のいずれにおいても異なる位置に、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 を配置することにより、サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 の位置を、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 と対向する位置以外の位置とすることができる。

【0342】

＜第 7 実施形態の変形例＞

以上、本発明の第 7 実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

(1) サブ制御基板 80 上の電解コンデンサ 86 の個数は、1 個に限られるものではなく、たとえば、図 23 (b) に示すように、2 個としてもよい。

図 23 (b) は、フロントドア 12 を閉じた状態で、スロットマシン 10 を正面視したときにおける、メイン制御基板 50 上のメイン CPU 55 と、サブ制御基板 80 上の電解

10

20

30

40

50

コンデンサ 8 6 との位置関係の例 2 を示す図である。

【0 3 4 3】

図 2 3 (b) においても、図 2 3 (a) と同様に、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 をメイン制御基板 5 0 上に投影したものを、破線で示している。

図 2 3 (b) 中、左上の電解コンデンサ 8 6 及び右下の電解コンデンサ 8 6 は、いずれも、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 に対して、垂直方向及び水平方向ともに異なる位置に配置されている。

これにより、図 2 3 (b) の例 2 においても、サブ制御基板 8 0 上の 2 個の各電解コンデンサ 8 6 は、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 と対向する位置以外の位置に配置されている。

10

【0 3 4 4】

(2) サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 の個数は、たとえば、図 2 4 (c) に示すように、4 個としてもよい。

図 2 4 (c) は、フロントドア 1 2 を閉じた状態で、スロットマシン 1 0 を正面視したときにおける、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 と、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 との位置関係の例 3 を示す図である。

サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 をメイン制御基板 5 0 上に投影して破線の円で示していることは、図 2 3 (a) 及び (b) と同様である。

【0 3 4 5】

図 2 4 (c) では、サブ制御基板 8 0 は、4 個の電解コンデンサ 8 6 を備えており、そのうち 3 個は、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 に対して、垂直方向及び水平方向ともに異なる位置に配置されている。また、残りの 1 個の電解コンデンサ 8 6 は、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 に対して、水平方向は異なるが、垂直方向は同一の位置に配置されている。

20

このような配置であっても、サブ制御基板 8 0 上の 4 個の電解コンデンサ 8 6 は、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 と対向する位置以外の位置となっている。

【0 3 4 6】

(3) サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 は、たとえば、メイン制御基板 5 0 から外れた位置に配置してもよい。

図 2 4 (d) は、フロントドア 1 2 を閉じた状態で、スロットマシン 1 0 を正面視したときにおける、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 と、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 との位置関係の例 4 を示す図である。

30

サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 を投影して破線の円で示していることは、図 2 3 (a)、(b) 及び図 2 4 (c) と同様である。

【0 3 4 7】

図 2 4 (d) では、図 2 3 (a) と同様に、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 の個数は 1 個であるが、図 2 3 (a) と異なり、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 が、メイン制御基板 5 0 から外れた位置に配置されている。

このように、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 が、メイン制御基板 5 0 から外れた位置に配置されているときも、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 と対向する位置以外の位置に配置されていることとなる。

40

【0 3 4 8】

そして、図 2 3 (a)、(b)、図 2 4 (c) 及び (d) に示すように、サブ制御基板 8 0 上の電解コンデンサ 8 6 を、メイン制御基板 5 0 上のメイン C P U 5 5 と対向する位置以外の位置に配置することにより、不具合により電解コンデンサ 8 6 が破裂して、電解液が飛散しても、飛散した電解液がメイン C P U 5 5 に付着しないようにすることができ、ひいてはメイン C P U 5 5 が誤作動を起こさないようにすることができる。

【0 3 4 9】

(4) 第 2 実施形態の図 9 及び図 1 0 に示すように、メイン制御基板 5 0 上には、管理情報表示 L E D 7 4 (「役比モニタ」とも称される。) が配置されている。この管理情報

50

表示LED74は、有利区間比率、連続役物比率、役物比率等の管理情報を表示するものである。

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

【0350】

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

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

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

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

【0351】

＜第8実施形態＞

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

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

【0352】

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

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

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

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

【0353】

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

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

【0354】

また、第2閉塞部12aは、第1閉塞部13cより下方の位置に配置されている。

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

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

【0355】

また、図25に示すように、フロントドア12の下部における、第1閉塞部13cより

10

20

30

40

50

上方の位置には、フロントドア 1 2 を閉じた状態ではキャビネット 1 3 方向へ向けて突出している第 3 閉塞部 1 2 b が設けられている。

すなわち、第 3 閉塞部 1 2 b は、第 2 閉塞部 1 2 a と同様に、フロントドア 1 2 の裏面下部から後方へ向けて突出している板状の突出部であり、フロントドア 1 2 を閉じた状態では、第 3 閉塞部 1 2 b の突出方向が、キャビネット 1 3 方向となるものである。

【0356】

また、第 3 閉塞部 1 2 b は、第 2 閉塞部 1 2 a と同様に、フロントドア 1 2 の裏面下部の右端から左端まで至る横長に形成されている。

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

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

【0357】

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

このため、フロントドア 1 2 を閉じた状態では、筐体下部におけるキャビネット 1 3 とフロントドア 1 2 との間の間隙は、図 2 5 に示すように、「コ」の字の左右を反転させたように屈曲した形状となる。これにより、キャビネット 1 3 とフロントドア 1 2 との間の間隙から筐体内部に針金を通す等してメダル払出し装置 1 5 等にアクセスする不正行為（ゴト行為）を防止することができる。

【0358】

また、キャビネット 1 3 の左側板の前面側には、フロントドア 1 2 の開放を検知するドアセンサが設けられている。このドアセンサは、受発光部を有する光学センサを用いて構成されており、メイン制御基板 5 0 と電氣的に接続されている。

さらにまた、キャビネット 1 3 の左側板の前面側には、フロントドア 1 2 の開閉によって前後方向に移動可能とされている検知片が設けられている。この検知片は、フロントドア 1 2 を閉じた状態では、フロントドア 1 2 によって後方に押し込まれ、フロントドア 1 2 を開けた状態では、ばねに付勢されることによって前方に飛び出す。

【0359】

さらに、フロントドア 1 2 を閉じた状態では、検知片は、フロントドア 1 2 によって後方に押し込まれて、ドアセンサ内に入り込む。このとき、ドアセンサは、検知片を検知している状態となり、オフ状態となる。すなわち、ドアセンサは、ローアクティブに設定されている。

これに対し、フロントドア 1 2 を開けた状態では、検知片は、ばねに付勢されることによって前方に飛び出して、ドアセンサ内から外に出る。このとき、ドアセンサは、検知片を検知していない状態となり、オン状態となる。

【0360】

そして、メイン制御基板 5 0 は、ドアセンサがオフ状態のときは、フロントドア 1 2 が閉じた状態であると判断し、ドアセンサがオン状態のときは、フロントドア 1 2 が開いた状態であると判断する。

このように、フロントドア 1 2 の開閉によって検知片が前後方向に移動し、ドアセンサがオン／オフされることにより、フロントドア 1 2 の開閉を検知する。

【0361】

また、フロントドア 1 2 を閉じた状態から開けると、検知片が押し込まれた状態から前方に移動し、ドアセンサ内に入り込んだ状態から外に出て、ドアセンサがオフ状態からオン状態になる。

そして、ドアセンサがフロントドア 1 2 の開放を最初に検知するときのフロントドア 1 2 の位置を「検知開始位置」と称する。

また、ドアセンサがフロントドア 1 2 の開放を最初に検知するときとは、ドアセンサがオフ状態からオン状態になる瞬間を意味する。

【0362】

そして、第8実施形態では、フロントドア12を閉じた状態のみならず、フロントドア12が検知開始位置にある状態でも、第2閉塞部12aと第3閉塞部12bとの間に第1閉塞部13cが配置されているように形成されている。

すなわち、フロントドア12を閉じた状態から開け、ドアセンサがオフ状態からオン状態になる瞬間においても、第2閉塞部12aと第3閉塞部12bとの間に第1閉塞部13cが配置されているように形成されている。

【0363】

このため、フロントドア12を閉じた状態から開けると、まず、ドアセンサがオフ状態からオン状態になり、その後、第2閉塞部12aと第3閉塞部12bとの間から第1閉塞部13cが抜けることになる。

そして、ドアセンサがオン状態になると、メイン制御基板50は、フロントドア12が開いた状態であると判断して、ドア開放コマンドをサブ制御基板80に送信し、サブ制御基板80は、ドア開放コマンドを受信すると、スピーカ22及び画像表示装置23等により、フロントドア12が開いている旨を報知する。これにより、フロントドア12が開いている旨をホールの店員に知らせることができる。

【0364】

したがって、フロントドア12が開いている旨の報知が開始される前に、第2閉塞部12aと第3閉塞部12bとの間から第1閉塞部13cが抜けることはなく、フロントドア12が開いている旨の報知が開始される位置においても、キャビネット13とフロントドア12との間の間隙は屈曲した形状であるので、キャビネット13とフロントドア12との間の間隙から筐体内部に針金を通す等してメダル払出し装置15等にアクセスする不正行為（ゴト行為）を防止することができる。

【0365】

なお、第6実施形態において、最初の排出メダルを保持する保持部102を、第1位置と第2位置との間で停止させることにより、ホッパーディスク101における隣り合う2つの保持部102の間に相当する部分を、排出部103の正面に位置させることができ、これにより、メダル払出し口から針金等を挿入してホッパーディスク101の保持部102にアクセスする不正行為を防止することができる旨を説明したが、第6及び第8実施形態の双方の構成を備えることにより、針金等を挿入してメダル払出し装置15にアクセスする不正行為をより強固に防止することができる。

【0366】

ここで、第1閉塞部13cと第2閉塞部12aとの距離を「 h_1 」とし、第1閉塞部13cと第3閉塞部12bとの距離を「 h_2 」とし、第2閉塞部12aと第3閉塞部12bとの距離を「 h_3 」とし、第2閉塞部12aの突出幅（奥行き）を「 w 」とする。

また、メダルの直径を「 d 」とし、メダルの厚さを「 t 」とする。

なお、一般的なメダルのサイズは、直径が24.5～25.5mmであり、厚さが1.5～2.0mmである。

そして、第8実施形態では、第1閉塞部13cと第3閉塞部12bとの距離「 h_2 」とメダルの厚さ「 t 」との関係については、「 $h_2 > t$ 」を満たすように設定されている。

【0367】

ここで、ホールの店員がフロントドア12を開けてホッパー35にメダルを補充するときに、キャビネット13の底板13a上にメダルを落としてしまう場合を有する。

特に、キャビネット13の前面側の開口からホッパー35にメダルを補充するため、キャビネット13の底板13aの前端付近、すなわち、第1閉塞部13c付近にメダルを落としてしまう場合を有する。

【0368】

このとき、「 $h_2 > t$ 」を満たすように設定していると、第1閉塞部13c付近にメダルが落ちたまま、フロントドア12を閉じても、第1閉塞部13c付近に落ちたメダルは、第1閉塞部13cと第3閉塞部12bとの間に入り込む。これにより、フロントドア1

10

20

30

40

50

2やキャビネット13が破損することなく、フロントドア12が閉じるようにすることができる。また、第1閉塞部13cと第3閉塞部12bとの間にメダルが挟まって、フロントドア12が閉じなくなってしまうようなこともない。

【0369】

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

「 $w < (d/2)$ 」を満たすように設定することにより、第2閉塞部12a上にメダルを載置することができないようにすることができる。

これにより、第2閉塞部12a上にメダルを載置した状態でフロントドア12を閉じるということが起きないようにすることができ、ひいては第2閉塞部12a上に載置されたメダルによってフロントドア12やキャビネット13が破損するということが起きないようにすることができる。

10

【0370】

<第8実施形態の変形例>

以上、本発明の第8実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

(1) 第8実施形態では、ドアセンサは、受発光部を有する光学センサを用いて構成したが、これに限らず、たとえば、近接センサを用いて構成してもよい。

そして、近接センサを用いてドアセンサを構成した場合にも、フロントドア12を閉じた状態のみならず、フロントドア12が検知開始位置にある状態でも、第2閉塞部12aと第3閉塞部12bとの間に第1閉塞部13cが配置されているように構成する。

20

【0371】

(2) 第8実施形態では、キャビネット13の左側板の前面側に、フロントドア12の開閉によって前後方向に移動可能な検知片を設けた。そして、検知片は、フロントドア12を閉じた状態では、フロントドア12によって後方に押し込まれて、ドアセンサ内に入り込み、フロントドア12を開けた状態では、ばねに付勢されることによって前方に飛び出して、ドアセンサ内から外に出るようにした。しかし、これに限らない。

たとえば、キャビネット13の左側板の前面側に、フロントドア12の開放を検知するドアセンサを設け、フロントドア12におけるドアセンサに対応する位置に、検知片を設けてもよい。そして、フロントドア12を閉じた状態では、フロントドア12に設けた検知片がドアセンサ内に入り込み、フロントドア12を開けた状態では、フロントドア12に設けた検知片がドアセンサ内から外に出るようにしてもよい。

30

【0372】

(3) 第8実施形態では、ドアセンサは、キャビネット13側に設けたが、これに限らず、たとえば、フロントドア12側に設けてもよい。

(4) 第8実施形態では、ドアセンサは、検知片を検知している状態では、オフ状態となり、検知片を検知していない状態では、オン状態となるようにした。すなわち、ドアセンサは、ローアクティブに設定した。しかし、これに限らない。

たとえば、第8実施形態とは逆に、ドアセンサは、検知片を検知している状態では、オン状態となり、検知片を検知していない状態では、オフ状態となるようにしてもよい。すなわち、ドアセンサは、ハイアクティブに設定してもよい。

40

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

【0373】

(5) 第8実施形態では、第1閉塞部13cは、キャビネット13の底板13a前端部の右端から左端まで至る横長に形成した。また、第2閉塞部12a及び第3閉塞部12bは、フロントドア12の裏面下部の右端から左端まで至る横長に形成した。しかし、これに限らない。

たとえば、第1閉塞部13cは、底板13aの右端から中央まで至る第1の部材と、底

50

板 1 3 a の中央から左端まで至る第 2 の部材との 2 つから構成してもよく、また、3 分割した 3 つの部材から構成してもよい。

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

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

【0374】

また、第 1 閉塞部 1 3 c がキャビネット 1 3 の底板 1 3 a 前端部の右端から左端までは至らず、たとえば、キャビネット 1 3 の底板 1 3 a 前端部の右端付近や左端付近等に第 1 閉塞部 1 3 c が設けられていない部分を一部有していてもよい。

同様に、フロントドア 1 2 の裏面下部において、第 2 閉塞部 1 2 a 及び第 3 閉塞部 1 2 b が設けられていない部分を一部有していてもよい。

このように、第 1 閉塞部 1 3 c、第 2 閉塞部 1 2 a、第 3 閉塞部 1 2 b が設けられていない部分を一部有していても、キャビネット 1 3 とフロントドア 1 2 との間隙から筐体内部に針金を通す等してメダル払出し装置 1 5 等にアクセスする不正行為を防止することができる。

また、第 1 閉塞部 1 3 c は、キャビネット 1 3 の底板 1 3 a の一部としてもよく、キャビネット 1 3 の底板 1 3 a とは別部材としてもよい。

同様に、第 2 閉塞部 1 2 a 及び第 3 閉塞部 1 2 b は、フロントドア 1 2 の一部としてもよく、フロントドア 1 2 とは別部材としてもよい。

【0375】

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

このとき、第 1 閉塞部 1 3 c と第 2 閉塞部 1 2 a との間に間隙ができるようにしてもよく、第 1 閉塞部 1 3 c と第 2 閉塞部 1 2 a とが接するようにしてもよい。

同様に、第 1 閉塞部 1 3 c と第 3 閉塞部 1 2 b との間に間隙ができるようにしてもよく、第 1 閉塞部 1 3 c と第 3 閉塞部 1 2 b とが接するようにしてもよい。

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

【0376】

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

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

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

【0377】

(7) 第 8 実施形態では、第 1 閉塞部 1 3 c と第 3 閉塞部 1 2 b との距離「 h_2 」とメダルの厚さ「 t 」との関係について、「 $h_2 > t$ 」を満たすように設定した。

しかし、これに限らず、たとえば、「 $h_2 < t$ 」を満たすように設定してもよい。

「 $h_2 > t$ 」を満たすように設定すると、第 1 閉塞部 1 3 c 付近にメダルが落ちた状態でフロントドア 1 2 を閉じたときに、第 1 閉塞部 1 3 c 付近に落ちたメダルは、第 3 閉塞部 1 2 b の後端部に当たって、キャビネット 1 3 内に押し込まれる。これにより、フロントドア 1 2 やキャビネット 1 3 が破損することなく、フロントドア 1 2 が閉じるようにすることができる。また、第 1 閉塞部 1 3 c と第 3 閉塞部 1 2 b との間にメダルが挟まって、フロントドア 1 2 が閉じなくなってしまうようなこともない。

【0378】

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

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

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

10

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

【0379】

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

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

20

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

【0380】

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

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

30

【0381】

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

40

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

【0382】

<第9実施形態>

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

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

【0383】

50

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

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

【0384】

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

【0385】

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

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

【0386】

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

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

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

【0387】

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

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

【0388】

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

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

これに対し、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31がどの位置であっても(ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず)、対象図柄を常に有効ラインに停止させる(引き込む)ことができることを「PB=1」と称する。

【0389】

また、BBに当選し、BBに対応する図柄組合せが有効ラインに停止(BBが入賞)す

10

20

30

40

50

ると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、B B遊技を開始する。B B遊技中は、R B遊技が連続して実行されることにより、小役の当選確率が高くなる。そして、B B遊技中のメダルの払出し枚数が250枚を超えると、B B遊技を終了し、次回遊技から、B B遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

さらにまた、B Bに当選したが、B Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないと、B Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、B Bの当選情報を次回遊技に持ち越す。B Bの当選情報を持ち越している遊技状態を「B B内部中」という。

なお、B B内部中への移行タイミングは、適宜設定することができる。たとえば、B Bに当選した当該遊技で、すべてのリール31の停止後に、B B内部中に移行させてもよく、また、B Bに当選した当該遊技ではB B内部中に移行させず、次回遊技でB B内部中に移行させてもよい。

10

【0390】

また、R Bに当選し、R Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（R Bが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、R B遊技を開始する。R B遊技中は、小役の当選確率が高くなる。そして、R B遊技中のメダルの払出し枚数が100枚を超えると、R B遊技を終了し、次回遊技から、R B遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

さらにまた、R Bに当選したが、R Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないと、R Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、R Bの当選情報を次回遊技に持ち越す。R Bの当選情報を持ち越している遊技状態を「R B内部中」という。

20

なお、R B内部中への移行タイミングは、B B内部中への移行タイミングと同様に、適宜設定することができる。たとえば、R Bに当選した当該遊技で、すべてのリール31の停止後に、R B内部中に移行させてもよく、また、R Bに当選した当該遊技ではR B内部中に移行させず、次回遊技でR B内部中に移行させてもよい。

【0391】

また、M Bに当選し、M Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止（M Bが入賞）すると、今回遊技におけるメダルの払出しはないが、次回遊技から、M B遊技を開始する。M B遊技中は、C B遊技が連続して実行される。そして、M B遊技中のメダルの払出し枚数が14枚を超えると、M B遊技を終了し、次回遊技から、M B遊技に移行する前の遊技状態に戻る。

30

【0392】

さらにまた、M Bに当選したが、M Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないと、M Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止するまで、M Bの当選情報を次回遊技に持ち越す。M Bの当選情報を持ち越している遊技状態を「M B内部中」という。

なお、第9実施形態では、M Bに対応する図柄組合せは、「P B = 1」に設定されているため、M Bに当選すると、今回遊技でM Bに対応する図柄組合せが常に有効ラインに停止するので、M B内部中となることはない。

【0393】

また、第9実施形態の条件装置（役）は、大別して、特別役（役物）、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

40

さらにまた、特別役として、B B、R B、及びM Bの3種類を有し、リプレイとして、リプレイ1、及びリプレイ2の2種類を有し、小役として、共通ベル、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベル、スイカ、チェリー1、及びチェリー2の7種類を有する。

なお、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルを総称して、「押し順ベル」と称する。

さらに、「条件装置」とは、役抽選手段61による抽選で決定された当選番号に対応して作動するものである。1つの当選番号が決定されると、その当選番号に対応する1又は複数の条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する当選フラグがオンになる。

【0394】

図26(c)に示すように、第9実施形態では、役抽選手段61による抽選で「0」～「16」の中からいずれか1つの当選番号が決定され、決定された当選番号に対応する非

50

当選からMBまでのいずれかの条件装置が作動する。

2種類のリプレイは、いずれも単独当選し、他の条件装置（役）と重複当選することはない。

また、ベルは、共通ベル、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルの4種類を有するが、いずれも単独当選し、他の役と重複当選することはない。

【0395】

さらにまた、スイカは、単独当選する場合と、BBと重複当選する場合とを有する。

さらに、チェリー1は、単独当選する場合と、BBと重複当選する場合とを有し、チェリー2は、単独当選する場合と、RBと重複当選する場合と、BBと重複当選する場合とを有する。

また、BBは、単独当選する場合と、スイカ、チェリー1、又はチェリー2と重複当選する場合とを有するが、RBは、単独当選することはない、チェリー2と重複当選するのみであり、MBは、単独当選するのみであり、他の役と重複当選することはない。

【0396】

また、「配当」とは、各条件装置に対応する図柄組合せが停止（役が入賞）したときにおけるメダルの払出し枚数を意味する。

第9実施形態では、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルについては、規定数3（MB中以外の遊技状態）と規定数1（MB中）とで配当が異なるが、それ以外は、規定数3と規定数1とで配当は同一である。

【0397】

なお、左正解ベルは、左第一停止が正解押し順となり、左第一停止以外が不正解押し順となる押し順ベルであり、規定数3では、正解押し順で8枚のメダルの払出し、不正解押し順で1枚のメダルの払出しとなり、また、規定数1では、正解押し順で14枚のメダルの払出し、不正解押し順で15枚のメダルの払出しとなる。

同様に、中正解ベルは、中第一停止が正解押し順となり、中第一停止以外が不正解押し順となる押し順ベルであり、右正解ベルは、右第一停止が正解押し順となり、右第一停止以外が不正解押し順となる押し順ベルである。

なお、共通ベルは、押し順不問で8枚のメダルの払出しとなるベルである。

【0398】

また、第1実施形態で説明したように、メイン制御基板50のメインCPU55は、役抽選手段61（内部抽せん手段61）を備える。この役抽選手段61は、当選番号の抽選を行うものである。そして、役抽選手段61による抽選で当選番号が決定されると、決定した当選番号に対応する条件装置が作動する。

また、役抽選手段61（内部抽せん手段61）による当選番号の抽選を「内部抽せん」と称することもある。

図26（c）に示すように、第9実施形態では、役抽選手段61による抽選で、当選番号「0」～「15」の中からいずれか1つが決定される。また、当選番号「0」～「15」は、「非当選」～「MB」の条件装置にそれぞれ対応している。そして、当選番号が決定されると、決定した当選番号に対応する条件装置が作動する。

【0399】

たとえば、当選番号「1」に決定されると、当選番号「1」に対応する「リプレイ1」の条件装置が作動する。また、当選番号「8」に決定されると、当選番号「8」に対応する「スイカ+BB」の条件装置が作動する。

なお、第1実施形態で説明したように、役抽選手段61は、乱数発生手段と、乱数発生手段が発生させた乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて当選番号を決定する当選番号決定手段とを備え、当選番号が決定されると、決定した当選番号に対応する条件装置が作動する。

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

10

20

30

40

50

【0400】

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

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

【0401】

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

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

【0402】

また、特別役（BB、RB、MB）以外の役の当選情報は持ち越されないで、今回遊技で当選情報を持ち越さない役に当選し、その役の当選フラグがオンにされても、その役

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

【0403】

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

【0404】

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

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

【0405】

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

たとえば、MB遊技中において、役抽選手段61による抽選で当選番号「0」に決定したときは、当選番号「0」に対応する「非当選」にはいずれの役も含まれていないが、すべての小役（上記の7つの小役）の当選フラグがオンになる。

また、たとえば、MB遊技中において、役抽選手段61による抽選で当選番号「1」に

10

20

30

40

50

決定したときは、当選番号「1」に対応する「リプレイ1」の条件装置に含まれる「リプレイ1」の当選フラグに加えて、すべての小役（上記の7つの小役）の当選フラグがオンになる。

【0406】

また、第1実施形態で説明したように、メイン制御基板50のメインCPU55は、リール制御手段65を備え、このリール制御手段65は、当選フラグのオン／オフに対応する複数の停止位置決定テーブルを備える。また、各停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置に対する、リール31の停止位置を定めたものである。

役抽選手段61による抽選で当選番号が決定され、決定された当選番号に対応する条件装置に含まれる役の当選フラグのオン／オフの制御が当選フラグ制御手段62により行われると、リール制御手段65は、当選フラグのオン／オフに対応する停止位置決定テーブルを選択する。

【0407】

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

また、リプレイ1の当選フラグがオンであり、リプレイ1以外の当選フラグがオフであるときに選択される停止位置決定テーブルは、リプレイ1に対応する図柄組合せが有効ラインに停止するように、かつリプレイ1以外の役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないように、各リール31の停止位置を定めている。

【0408】

さらにまた、左正解ベルの当選フラグがオンであり、左正解ベル以外の当選フラグがオフであるときに選択される停止位置決定テーブルは、左第一停止でストップスイッチ42が操作されたときは、8枚のメダルの払出しとなる図柄組合せが有効ラインに停止し、左第一停止以外でストップスイッチ42が操作されたときは、1枚のメダルの払出しとなる図柄組合せが有効ラインに停止するように、各リール31の停止位置を定めている。

【0409】

また、図26(c)の「内部抽せん置数」の欄は、各遊技状態の各当選番号の置数を示している。内部抽せん置数を「65536」で割ると、当選確率となる。

たとえば、非RTにおける当選番号「4」の置数は「3000」であるので、非RTにおいて役抽選手段61による抽選で当選番号「4」に決定され、当選番号「4」に対応する「左正解ベル」の条件装置が作動する確率は、「3000／65536」となる。

【0410】

また、図26(c)の「内部抽せん置数」の欄において、「＊」印は、有利区間抽せんが実行可能であることを示す。

ここで、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する（指示機能を作動させてよい）遊技区間を意味する。

また、「指示機能」とは、「有利な操作態様」を遊技者に表示（報知）する機能を意味する。

さらにまた、「指示機能の作動」とは、押し順ベル当選時に正解押し順を表示することを含むものである。

【0411】

さらに、「有利区間抽せん」とは、有利区間に移行させるか否かを決定する抽選を意味する。

そして、有利区間抽せん当選し、有利区間に移行すると、指示機能を作動させることが可能となり、押し順ベル当選時に正解押し順を報知することが可能となる。

たとえば、非RTにおける当選番号「3」（「共通ベル」）の置数「8000」に「＊」印が付されているが、これは、非RTにおいて役抽選手段61（内部抽せん手段61）

10

20

30

40

50

による抽選で当選番号「3」（「共通ベル」）に決定されたときは、有利区間抽せんが実行可能であることを意味する。

【0412】

また、図26(c)に示すように、非RTにおいては、当選番号「0」（非当選）に決定されたとき、及び当選番号「4」～「6」（「左正解ベル」、「中正解ベル」、又は「右正解ベル」）に決定されたときは、有利区間抽せんを実行しないが、それ以外は、有利区間抽せんを実行可能である。

さらに、RT、RB内部中、及びBB内部中においては、当選番号「4」～「6」（「左正解ベル」、「中正解ベル」、又は「右正解ベル」）に決定されたときを除き、非RTと置数が同一の当選番号に決定されたときは、有利区間抽せんを実行可能である。

10

【0413】

また、BB内部中は、BBの当選情報を持ち越しているため、BB内部中に当選番号「9」（「チェリー1」の単独当選）に決定されたときと、非RT（非内部中）において当選番号「10」（「チェリー1+BB」の重複当選）に決定されたときとでは、当選フラグのオン／オフの状態が同一になる。

さらに、非RT（非内部中）における当選番号「10」（「チェリー1+BB」の重複当選）の置数と、BB内部中における当選番号「9」（「チェリー1」の単独当選）の置数とは、同一の「200」に設定されている。

このため、BB内部中に当選番号「9」（「チェリー1」の単独当選）に決定されたときは、有利区間抽せんを実行可能とされている。

20

【0414】

また、RB内部中に当選番号「9」（「チェリー1」の単独当選）に決定されたときは、「チェリー1」の当選フラグと、持ち越している「RB」の当選フラグとがオンになる。

さらに、「BB」と「RB」とは、ともに特別役（役物）であるという点で一致し、非RT（非内部中）における当選番号「10」（「チェリー1+BB」の重複当選）の置数と、RB内部中における当選番号「9」（「チェリー1」の単独当選）の置数とは、同一の「200」に設定されている。

このため、RB内部中に当選番号「9」（「チェリー1」の単独当選）に決定されたときにも、有利区間抽せんを実行可能とされている。

30

【0415】

また、非RTにおいて当選番号「12」（「チェリー2+RB」の重複当選）又は当選番号「13」（「チェリー2+BB」の重複当選）に決定されたときと、RB内部中又はBB内部中に当選番号「11」（「チェリー2」の単独当選）に決定されたときとは、「チェリー2」の当選フラグと、特別役（役物）の当選フラグとがオンになるという点で一致する。

さらに、非RTにおける当選番号「12」（「チェリー2+RB」の重複当選）及び当選番号「13」（「チェリー2+BB」の重複当選）の置数を合算すると「300」となり、RB内部中及びBB内部中における当選番号「11」（「チェリー2」の単独当選）の置数の「300」と一致する。

40

このため、RB内部中及びBB内部中に当選番号「11」（「チェリー2」の単独当選）に決定されたときにも、有利区間抽せんを実行可能とされている。

【0416】

また、図26(c)の「有利区間抽せん置数」の欄は、各当選番号の置数を示している。有利区間抽せん置数を「16384」で割ると、当選確率となる。

たとえば、非RT、RB内部中又はBB内部中において、役抽選手段61による抽選で当選番号「1」（「リプレイ1」の単独当選）に決定されたときに有利区間抽せん当選する確率は、「20/16384」となる。

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

50

、「10000／16384」となる。

【0417】

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

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

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

10

【0418】

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

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

【0419】

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

20

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

【0420】

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

30

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

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

40

【0421】

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

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

【0422】

また、第1実施形態で説明したように、メイン制御基板50のメインCPU55は、演出グループ番号選択手段64を備える。この演出グループ番号選択手段64は、当選番号に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板80に送信するための番号を選択す

50

るものである。

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

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

【0423】

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

【0424】

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

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

【0425】

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

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

また、AT中は、押し順指示番号により、正解押し順を報知可能となる。

【0426】

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

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

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

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

【0427】

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

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

すなわち、演出出力制御手段91は、メイン制御基板50から受信した制御コマンド、及びいずれかの演出決定テーブルに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定し、その決定に従い、演出ランプ21、スピーカ22、画像表示装置

10

20

30

40

50

23の出力を制御する。

【0428】

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

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

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

【0429】

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

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

【0430】

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

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

【0431】

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

【0432】

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

このように、演出出力制御手段91は、非RT（非内部中）において役抽選手段61で「BB」に単独当選した遊技と、BB内部中に役抽選手段61で「非当選」となった遊技とで、異なる演出決定テーブルを用いて、出力する演出を決定する。このため、各演出パ

10

20

30

40

50

ターンの選択確率が異なる。

【0433】

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

【0434】

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

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

【0435】

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

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

【0436】

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

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

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

【0437】

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

これにより、「BB」に当選した当該遊技では、「BB」に当選したことが遊技者にわかりにくくすることができ、また、BB内部中には、「BB」に当選していることが遊技者にわかりやすくすることにより、遊技者が「BB」の入賞を狙うようにし、いつまでも

10

20

30

40

50

B B内部中が続かないようにして、遊技者に不利にならないようにすることができる。

【0438】

また、非R Tにおいて、役抽選手段6 1による抽選で当選番号「8」（「スイカ+B B」の重複当選）に決定され、演出グループ番号「6」が送信された場合、演出出力制御手段9 1は、図2 7に示す非R T（非内部中）及びR T（非A Tかつ非内部中）共通で用いる演出決定テーブルを選択し、この演出決定テーブルにおける演出グループ番号「6」（「スイカ+B B」の重複当選）の欄の置数を用いて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定する。図2 7に示すように、非R Tにおける「スイカ+B B」重複当選時には、たとえば、「5 0／2 5 6」の確率で「キャラ演出（賑やかし）」、「会話演出（賑やかし）」、又は「カットイン演出（強演出）」を選択し、「3 0／2 5 6」の確率で「連続演出」を選択する。

10

【0439】

これに対し、B B内部中において、役抽選手段6 1による抽選で当選番号「7」（「スイカ」の単独当選）に決定され、演出グループ番号「5」が送信された場合、演出出力制御手段9 1は、図2 8に示すR B内部中及びB B内部中共通で用いる演出決定テーブルを選択し、この演出決定テーブルにおける演出グループ番号「5」（「スイカ」の単独当選）の欄の置数を用いて、いずれの演出パターンの演出を出力するかを決定する。図2 8に示すように、B B内部中の「スイカ」単独当選時には、たとえば、「7 3／2 5 6」の確率で「キャラ演出（賑やかし）」、又は「会話演出（賑やかし）」を選択し、「2 0／2 5 6」の確率で連続演出を選択する。

20

このように、演出出力制御手段9 1は、非R T（非内部中）において役抽選手段6 1で「スイカ+B B」に重複当選した遊技と、B B内部中に役抽選手段6 1で「スイカ」に単独当選した遊技とで、異なる演出決定テーブルを用いて、出力する演出を決定する。このため、各演出パターンの選択確率が異なる。

【0440】

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

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

30

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

【0441】

また、非R T（非内部中）において、役抽選手段6 1による抽選で当選番号「8」（「スイカ+B B」の重複当選）に決定した場合、メイン制御基板5 0側では、当選フラグ制御手段6 2は、当選番号「8」に対応する「スイカ+B B」の条件装置に含まれる「スイカ」及び「B B」の2つの当選フラグをオンにし、それ以外の当選フラグをオフにする。また、リール制御手段6 5は、「スイカ」及び「B B」の2つの当選フラグがオンであり、それ以外の当選フラグがオフであるときに対応する停止位置決定テーブルを選択する。この停止位置決定テーブルを「スイカ+B B重複用停止位置決定テーブル」と称する。

40

【0442】

「スイカ+B B重複用停止位置決定テーブル」は、スイカ又はB Bに対応する図柄組合せが有効ラインに停止可能に、かつスイカ及びB B以外の役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しないように、各リール3 1の停止位置を定めている。

そして、ストップスイッチ4 2が操作されると、リール制御手段6 5は、「スイカ+B B重複用停止位置決定テーブル」と、ストップスイッチ4 2が操作された瞬間のリール3 1の位置とに基づいて、そのストップスイッチ4 2に対応するリール3 1の停止位置を決定し、その決定した位置にそのリール3 1を停止させるように制御する。

50

【0443】

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

10

【0444】

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

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

20

【0445】

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

【0446】

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

30

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

【0447】

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

40

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

このように、非RTで「スイカ」に単独当選したときと、BB内部中に「スイカ」に単独当選したときとで、サブ制御基板80側では、各演出パターンの選択確率が同一であるが、メイン制御基板50側では、リール31の停止制御が異なる。

【0448】

50

以上説明したように、複数の遊技状態において、役抽選手段 6 1 の乱数抽出手段により抽出された乱数値が同一であり、かつ役抽選手段 6 1 の当選番号決定手段により決定された当選番号が同一であって、同一の条件装置が作動したときに、遊技状態毎のリール 3 1 の停止制御（選択される停止位置決定テーブル）は同一であるが、各演出パターンの選択確率（選択される演出決定テーブル）が異なる場合を有する。

【0449】

また、複数の遊技状態において、役抽選手段 6 1 の乱数抽出手段により抽出された乱数値が異なり、かつ役抽選手段 6 1 の当選番号決定手段により決定された当選番号が同一であって、同一の条件装置が作動したときに、遊技状態毎のリール 3 1 の停止制御（選択される停止位置決定テーブル）は同一であるが、各演出パターンの選択確率（選択される演出決定テーブル）が異なる場合を有する。

10

【0450】

さらにまた、複数の遊技状態において、役抽選手段 6 1 の乱数抽出手段により抽出された乱数値が異なり、かつ役抽選手段 6 1 の当選番号決定手段により決定された当選番号が異なって、同一の条件装置が作動したときに、遊技状態毎のリール 3 1 の停止制御（選択される停止位置決定テーブル）は同一であるが、各演出パターンの選択確率（選択される演出決定テーブル）が異なる場合を有する。

【0451】

<第9実施形態の変形例>

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

20

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

【0452】

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

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

30

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

【0453】

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

40

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

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

【0454】

（4）たとえば、制御コマンド送信手段71は、サブ制御基板80に対して、各役に対

50

応する当選フラグのオン／オフを示す情報、及び入賞した役の情報を送信する。そして、サブ制御基板 80 側では、当選フラグのオン／オフを示す情報及び入賞した役の情報に基づいて、メイン制御基板 50 側の遊技状態及び条件装置を判断するようにしてもよい。

たとえば、「BB」の当選フラグがオンであることを示す情報を受信したが、「BB」が入賞したことを示す情報を受信しないと、メイン制御基板 50 側の遊技状態は BB 内部中であると判断することができる。

【0455】

また、BB 内部中は「BB」の抽選を行わないため、BB 内部中に「BB」の当選フラグのみがオンであることを示す情報を受信したときは、メイン制御基板 50 側での内部抽選で当選番号「0」（「非当選」）に決定したと判断することができる。

そして、サブ制御基板 80 側で判断したメイン制御基板 50 側の遊技状態と、同じくサブ制御基板 80 側で判断したメイン制御基板 50 側の条件装置とに基づいて、サブ制御基板 80 側で演出パターンを選択してもよい。

【0456】

(5) 第 9 実施形態では、「単独当選」とは、特別役以外の役だけにのみ当選し、特別役は同時には当選していないという意味で用いており、また、「重複当選」とは、特別役と特別役以外の他の役とが同時に当選しているという意味で用いている。

たとえば、BB 内部中の「スイカ＋制御役 1」の当選は、複数種類の役に同時に当選しているという意味では、重複当選であるが、特別役以外の役だけにのみ当選し、特別役は同時には当選していないので、第 9 実施形態でいう意味では、単独当選となる。

【0457】

また、非内部中の「スイカ＋制御役 1＋BB」の当選（重複当選）時と、BB 内部中の「スイカ＋制御役 1」の当選（単独当選）時とは、メイン制御基板 50 側では、当選フラグのオン／オフの状態が同一になるため、同一の停止位置決定テーブルを用いてリール 31 の停止位置を決定するが、当選番号及び演出グループ番号が異なるため、サブ制御基板 80 側では、異なる演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。

なお、「制御役」とは、当選フラグのオン／オフの状態を異ならせることにより、選択する停止位置決定テーブルを異ならせて、リール 31 の停止制御を異ならせるための役であり、入賞させるための役ではない。

【0458】

(6) 第 9 実施形態では、RB 内部中及び BB 内部中に当選番号「11」（「チェリー 2」の単独当選）に決定されたときは有利区間抽せんを実行可能としたが、複数種類の特別役と重複当選する役の当選時には有利区間抽せんを実行しないようにしてもよい。

(7) 第 1～第 9 実施形態、及び第 1～第 9 実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

【0459】

<第 10 実施形態>

第 10 実施形態は、管理情報表示 LED 74 の表示の制御に関するものである。

メイン CPU 55 は、電源投入に基づく所定のタイミング（たとえば、電源投入時、最初の割込み処理起動時、プログラム起動時等）から 5 秒間、設定変更状態（設定変更モード、設定変更中）、設定確認状態（設定確認モード、設定確認中）、RWM 異常エラー状態において、管理情報表示 LED 74 の全 LED を点灯状態とするよう制御する。

第 2 実施形態で説明したように、管理情報表示 LED 74 は、4 桁の LED で構成されるため、全 LED が点灯すると、「8888」が表示される。これにより、管理情報表示 LED 74 の LED に不具合がないかを確認可能にすることができる。

【0460】

また、電源投入時に設定キースイッチがオンであるときは、設定値が変更可能となる設定変更状態に移行する。さらに、設定変更状態に移行すると、管理情報表示 LED 74 の全 LED が点灯状態となる。

そして、電源投入に基づく所定のタイミングから 5 秒間とは、電源投入時に設定キース

10

20

30

40

50

スイッチがオンとなっていた場合に、電源投入から設定変更状態に移行するまでに要する時間より長い時間に設定している。

【0461】

ここで、たとえば、電源投入に基づく所定のタイミングからの管理情報表示LED74の全LEDの点灯期間を、電源投入から設定変更状態に移行するまでに要する時間より短い時間に設定したとする。この場合、まず、管理情報表示LED74の全LEDが点灯状態となり、その後、管理情報表示LED74に管理情報が一旦表示され、その後、管理情報表示LED74の全LEDが再度点灯状態となる。このため、管理者（ホールの店員）が遊技機に何らかの不具合があるのではないかと疑ってしまう可能性を有する。

【0462】

そこで、電源投入に基づく所定のタイミングからの管理情報表示LED74の全LEDの点灯期間を5秒間に設定している。

なお、電源投入に基づく所定のタイミングからの管理情報表示LED74の全LEDの点灯期間は5秒間に限らず、電源投入から設定変更状態に移行するまでに要する時間より長い時間であれば任意の時間に設定してもよい。

【0463】

以下さらに、管理情報表示LED74のテストパターン表示について説明する。

なお、第10実施形態では、管理情報表示LED74が有する4桁のLEDを、左側から順に「デジット6」、「デジット7」、「デジット8」、「デジット9」と称する。

また、管理情報表示LED74が有する4桁のLEDのうち、左側の2個のLED（デジット6及び7）を「識別セグ」と称し、右側の2個のLED（デジット8及び9）を「比率セグ」と称する。

【0464】

さらにまた、

デジット6：識別セグ上位桁

デジット7：識別セグ下位桁

デジット8：比率セグ上位桁

デジット9：比率セグ下位桁

と称する場合を有する。

さらに、第10実施形態において、管理情報表示LED74の各LED（デジット）は、いずれも、セグメントA～G及びセグメントDPからなる8セグメントLEDである。

【0465】

管理情報表示LED74のテストパターンの表示は、すべてのセグメント（セグメントA～G及びDP）が正しく点灯及び消灯するかを確認するために行うものである。したがって、テストパターンが表示されている期間（時間）中に、すべてのセグメントについて、点灯状態と消灯状態とを有するように設定される。

また、管理情報表示LED74にテストパターンを表示する場合には、以下のいずれかのタイミングで表示する。

（1）電源投入に基づく所定のタイミングから5秒以内

（2）設定変更開始処理から5秒以内

（3）設定変更（モード）中

（4）設定確認（モード）中

（5）RWM異常エラー中

【0466】

テストパターンとしては、第1に、所定の表示を1秒ごとに切り替え、5秒間表示することが挙げられる。なお、1つの表示を維持する時間は1秒に限定されるものではなく、また、テストパターンの表示時間は、5秒間に限定されるものではない（5秒以外であればよい）。

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

10

20

30

40

50

定する。

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

【0467】

図29は、管理情報表示LED74のテストパターン表示の例1を示す図である。

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

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

【0468】

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

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

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

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

【0469】

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

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

【0470】

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

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

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

【0471】

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

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

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

【0472】

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

また、比率を表示する場合において、識別セグ及び比率セグのいずれも、「0. -。」と表示したり、「- 0.」と表示したりする場合はない。したがって、テストパターン

10

20

30

40

50

と、本来の比率表示とを混同するおそれはない。

【0473】

図30は、管理情報表示LED74のテストパターン表示の例2を示す図である。

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

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

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

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

【0474】

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

図30の例2では、図30(a)に示す全セグメントの点灯状態を0.3秒間維持し、次に、図30(b)に示す全セグメントの消灯状態を0.3秒間維持する。そして、図30(a)に示す点灯状態と図30(b)に示す消灯状態とを繰り返すことにより、点滅状態とする。

【0475】

第10実施形態では、点滅間隔を0.3秒に設定している。たとえば、タイマの初期値として「134(D)」を設定し、2.235msの割込み処理ごとにタイマ値を「1」ずつ減算し、タイマ値が「0」となったときは、点灯時間又は消灯時間が経過したと判断する。これにより、割込み回数「134」をカウントすることにより、「299.49」msをカウントすることができる。

【0476】

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

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

【0477】

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

【0478】

<第11実施形態>

図31(A)は、第11実施形態における表示基板75上の各種LEDを示す図であり、同図(B)は、第11実施形態における管理情報表示LED74を示す図である。また

、同図（C）は、第11実施形態における設定値表示LED73を示す図である。

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

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

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

【0479】

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

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

【0480】

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

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

【0481】

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

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

【0482】

また、図31（B）において、管理情報表示LED74は、図10、図29及び図30で図示したものと同一であり、4個のデジット1b～4bから構成されている。これらのデジット1b～4bは、上述のデジット1a～4aと同様に、ドットセグメント（セグメントP）を備える7セグメントディスプレイである。デジット1b～4bは、それぞれ、情報種別上位、情報種別下位、数値上位、数値下位を表示する。

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

【0483】

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

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

10

20

30

40

50

と同じであり、設定変更中及び設定確認中に現設定値を表示するLEDであり、1個（1桁）のデジット5bから構成されている。

また、図10で示したように、管理情報表示LED74（デジット1b～4b）及び設定値表示LED73（デジット5b）は、メイン制御基板50上に搭載されている。

【0484】

図32は、本実施形態において、デジット1a～5a及びデジット1b～5bと、セグメントA～G及びPとの関係を示す図である。

7セグからなるデジットは、7個の棒状のセグメントA～Gと、1個のドット状のセグメントPとから構成された7セグである。なお、セグメントPを有さないセグメントA～GからなるLEDを「7セグ」と称し、セグメントPを含む8個のセグメントから構成されるLEDを「8セグ」と称する場合があるが、本明細書では、8個のセグメントから構成されるLEDも含めて「7セグ」と称している。

【0485】

図32に示すように、たとえばデジット1aのうち、セグメントA～Gは、クレジット数表示LED76の上位桁の7セグを構成するとともに、セグメントPは、未使用である。同様に、デジット2a及び3aの各セグメントA～Gは、それぞれ、クレジット数表示LEDの下位桁、及び獲得数表示LED78の上位桁の7セグを構成するとともに、セグメントDPは、未使用である。

また、デジット4aのセグメントA～Gは、獲得数表示LED78の下位桁の7セグを構成するとともに、セグメントPは、有利区間表示LED77を構成する。

【0486】

デジット5aは、状態表示LED79を構成するLEDである。図32に示すように、デジット5aのセグメントAが1ベット表示LED79aに対応し、セグメントBが2ベット表示LED79bに対応し、・・・、セグメントFがリプレイ表示LED79fに対応する。また、デジット5aのセグメントG及びPは設けられていない。

【0487】

デジット1b～4bは、管理情報表示LED74を構成し、セグメント1b及び2bは、管理情報のうち、情報種別を表示する。また、セグメント3b及び4bは、管理情報のうち、セグメント1b及び2bで表示した情報種別に対応する数値を表示する。デジット1b、3b、及び4bのセグメントPは、通常は消灯しているが、図29及び図30で示したように、テストパターンの表示時には点灯する。また、デジット2bのセグメントPは、情報種別を示すデジット1b及び2bと、数値を示すデジット3b及び4bとの境界を明確にし、確認を容易にするための桁区切り表示LEDとして機能する。なお、桁区切り表示LEDは、上述したテストパターンの表示中は、他のデジットのセグメントPと同様に点灯及び消灯を繰り返してもよいが、ずっと点灯させてもよい。

【0488】

また、デジット5bのうち、セグメントA～Gは、設定値表示LED73の7セグを構成するとともに、セグメントPは、設定変更中に点灯するLEDとなる。すなわち、設定値表示LED73のうち、セグメントPが消灯しているときは設定確認中を示し、セグメントPが点灯しているときは、設定変更中を示している。なお、設定値表示LED73のセグメントPは、必ずしもこのような用い方に限定されるものではない。たとえば、設定値表示LED73のセグメントPは、設定変更中に設定値を確定させたときに点灯するセグメントとしてもよい。

【0489】

また、図32では、セグメントデータの構成を図示している。セグメントデータは、1バイトデータであり、D0ビットがセグメントAに対応し、D1ビットがセグメントBに対応し、・・・、D7ビットがセグメントPに対応している。

たとえば、デジット1aに「0」と表示する場合には、セグメントA～Fを点灯させ、セグメントG及びPは消灯させるので、そのセグメントデータは、「00111111（B）」となる。

10

20

30

40

50

【0490】

また、デジット4aに「1」と表示し、かつ、有利区間表示LED77を点灯させるときは、セグメントB、C、及びPを点灯させるので、そのセグメントデータは、「10000110(B)」となる。

さらにまた、遊技開始前に、3枚のメダルがベットされ、遊技開始可能であるときは、1ベット表示LED79a、2ベット表示LED79b、3ベット表示LED79c、及び遊技開始表示LED79dを点灯させるので、デジット5aのセグメントデータは、「00001111(B)」となる。

【0491】

図33は、第11実施形態における出力ポート52を示す図である。なお、出力ポートの種類は、図33に示すものに限られない。

第11実施形態の出力ポート52として、デジット信号を送信する出力ポートが1個(出力ポート2)と、セグメント信号を送信する出力ポートが2個(出力ポート3及び4)とが設けられている。

出力ポート3は、クレジット数表示LED76、獲得数表示LED78、及び状態表示LED79(デジット1a~5a)のセグメント信号を送信する出力ポートである。

また、出力ポート4は、管理情報表示LED74(デジット1b~4b)及び設定値表示LED73のセグメント信号を送信するための出力ポートである。

【0492】

出力ポート2には、D0~D4ビットに、それぞれデジット1~5信号が割り当てられている。ここで、デジット1信号は、デジット1a信号及びデジット1b信号の双方を含むものであり、デジット2~5信号についても同様である。したがって、たとえば出力ポート2のD0ビットから「1」の信号が出力されると、デジット1a(クレジット数表示LED76(上位桁))及びデジット1b(管理情報表示LED74(情報種別上位))の双方に駆動信号が供給される。

【0493】

また、出力ポート2において、D5~D7ビットは、未使用である。

出力ポート3は、デジット1a~5aのセグメントA~P信号用の出力ポートであり、D0~D7ビットにそれぞれセグメントA~P信号が割り当てられている。

同様に、出力ポート4は、デジット1b~5bのセグメントA~P信号用の出力ポートであり、D0~D7ビットにそれぞれセグメントA~P信号が割り当てられている。

さらにまた、出力ポート5からは、外部信号1~5、データストローブ信号、メダル投入信号、メダル払出し信号が出力される。

【0494】

ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板100を介してスロットマシン10の外部(ホールコンピュータ200や、ホールに設置されているデータカウンタ等)に出力するための信号である。具体的には、たとえば有利区間、AT、特定のRT、役物作動中であることを示す外部信号1~3、スロットマシン10で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号4、スロットマシン10のフロントドアの開放を示す外部信号5を設けている。

【0495】

また、データストローブ信号とは、サブ制御基板80に送信する信号である。サブ制御基板80は、データストローブ信号を受信すると、このデータストローブ信号の立ち上がりに基づいて、サブ制御データ信号をサブ制御基板80に設けられたバッファから取得するように制御する。

なお、図33で図示した出力ポート2~5以外の出力ポート(図示せず)からは、たとえばモータ32の信号、ブロッカ45の信号、ホッパーモータ36の駆動信号、条件装置信号(いわゆる当選番号)、サブ制御データ信号、試験信号等が出力される。

【0496】

図34(A)は、第11実施形態において、割込みと、LED表示カウンタ値と、デジ

10

20

30

40

50

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

本実施形態では、メイン制御基板50の処理として、1遊技ごとに行うメイン処理（MAIN）（後述する図41）と、このメイン処理と並行して、2.235msごとに1回、割込み処理（I_INTR）（後述する図53）が実行される。

【0497】

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

【0498】

本実施形態のLED表示カウンタは、初期値としては、「00010000（B）」の値をとる。そして、LED表示カウンタは、割込み「1」→「2」→・・・と進むにしたがって（一割込みごとに）、LED表示カウンタ値のビット「1」を一桁右シフトするように更新する。また、図34中、割込み「5」の次の割込みでは、LED表示カウンタは、一桁右シフトにより「00000000（B）」となるが、当該割込み時に、LED表示カウンタの初期化処理を行い、LED表示カウンタを「00010000（B）」にする。これにより、割込み処理ごとに、LED表示カウンタは、「5」→「4」→・・・→「1」→「5」→「4」→・・・の値を繰り返す。すなわち、5割込みで1周期となる。

【0499】

以上より、LED表示カウンタ値は、

「N」割込み目：00010000（B）

「N+1」割込み目：00001000（B）

「N+2」割込み目：00000100（B）

「N+3」割込み目：00000010（B）

「N+4」割込み目：00000001（B）

「N+5」割込み目：00000000（B）→00010000（B）（初期化；「N」割込み目と同一値）

「N+6」割込み目：00001000（B）

：

となる。

【0500】

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

【0501】

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

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

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

【0502】

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

たとえば、LED 表示カウンタが「00010000 (B)」であり、LED 表示要求フラグが「00011111 (B) (通常中)」であれば、両者を AND 演算すると、「00010000 (B)」となり、デジット 5 信号のみが「1」となる。ただし、通常中 (遊技待機中及び遊技中) は、出力ポート 3 からセグメント信号を出力して状態表示 LED 79 を点灯可能とするが、出力ポート 4 からはセグメント信号を出力せず、設定値表示 LED 73 (デジット 5b) を点灯させないように制御する。

10

【0503】

一方、設定変更中は、たとえばデジット 5 信号がオンとなる割込みタイミング (LED 表示カウンタが「00010000 (B)」) では、出力ポート 4 からセグメント信号を出力し、設定値表示 LED 73 (デジット 5b) を点灯可能とする。

また、設定変更中において、たとえばデジット 3 又は 4 信号がオンとなる割込みタイミング (LED 表示カウンタが「00000100 (B)」又は「00001000 (B)」) では、それぞれデジット 3 信号 (獲得数表示 LED 78 の上位桁) 及びデジット 4 信号 (獲得数表示 LED 78 の下位桁) を出力し、獲得数表示 LED 78 に「88」 (設定変更中であることを示す内容) を表示させる。

20

【0504】

さらにまた、LED 表示カウンタが「00001000 (B)」の割込みタイミング (図 34 中、割込み「2」) において、出力ポート 3 のセグメント信号を生成するときは、有利区間表示 LED フラグの値を参照することにより行う。そして、有利区間表示 LED フラグがオンであるときは、生成したセグメント信号と「10000000 (B)」とを OR 演算した値を、セグメント信号として出力ポート 3 から出力する。これにより、デジット 4a のセグメント P (有利区間表示 LED 77) を点灯させることができる。

【0505】

図 35 は、RWM 53 に記憶されるデータのアドレス、ラベル名、バイト数、並びに名称及び内容を示す図である。

30

なお、図 35 に示すデータは、第 11 実施形態の説明で用いるためのものであり、RWM 53 に記憶されるデータは、これらに限られるものではない。

【0506】

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

そして、設定値表示 LED 73 には、設定値データに「1」を加算した「N」が設定値として表示される。

40

【0507】

アドレス「F010 (H)」は、クレジット数データ (_NB_CREDIT) の記憶領域である。クレジット数データは、クレジット数表示 LED 76 に表示するためのデータである。本実施形態では、クレジット数データとして、「0」～「50 (D)」のいずれかの値が記憶される。

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

50

り、D 4～D 7 の上位 4 ビットは、クレジット数数の上位桁（本例では「2」）を表示するためのデータである。なお、本実施形態では、クレジット数の上限値は「50（D）」であるので、記憶されるデータ値は、「0」～「50」の範囲となる。

そして、本実施形態では、クレジット数データそのものを記憶する R W M 5 3 のアドレスは設けておらず、クレジット数表示 L E D 7 6 の表示データとしてクレジット数データを設けている。

【0508】

アドレス「F 0 1 1（H）」は、獲得数データ（_NB_PAYOUT）の記憶領域である。獲得数データは、獲得数表示 L E D 7 8 に表示するためのデータである。獲得数データにおいて、上述したクレジット数データと同様に、D 0～D 3 の下位 4 ビットは、下位桁を表示するためのデータであり、D 4～D 7 の上位 4 ビットは、上位桁を表示するためのデータである。

10

本実施形態では、小役の入賞時には、入賞した小役に対応する払出し数を獲得数表示 L E D 7 8 に表示するため、獲得数データとして、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶される。具体的には、小役が入賞してメダルが払い出されると、メダルの払出しに伴って獲得数データが加算されていき、獲得数表示 L E D 7 8 の表示が更新される。たとえば、獲得数データとして「1（H）」が記憶されているときは、獲得数表示 L E D 7 8 に「01」と表示される。

【0509】

ここで、後述するアドレス「F 0 4 0（H）」の払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL）には、たとえば8枚役が入賞したときに「8（H）」が記憶され、払出し数データは、メダル払出し時（クレジットへの加算を含む）に、「8」→「7」→・・・→「0」のように、払出し数に応じて「1」ずつデクリメントされる。

20

これに対し、アドレス「F 0 1 1（H）」に記憶される獲得数データは、たとえば8枚役が入賞したときに、「0」→「1」→「2」→・・・→「8」のように、メダルが1枚払い出されるごとに「1」ずつ加算される。したがって、獲得数表示 L E D 7 8 の表示も、「0」→「1」→「2」→・・・→「8」のようにカウントアップする。

【0510】

また、本実施形態では、設定変更中には、獲得数表示 L E D 7 8 に「88」と表示する。このため、設定変更中には、獲得数データとして、「88」と表示するための設定変更中表示データが記憶される。獲得数表示 L E D 7 8 に「88」と表示することにより、設定変更中であることを遊技機の前面側から識別可能にするためである。さらに、「88」と全セグメントを点灯させることにより、セグメント不良がないこと（点灯できないセグメントを有さないこと）を確認可能となる。なお、メダルの払出し数の上限値は、15枚であるので、獲得数表示 L E D 7 8 に「88」と表示されたときは、払出し数の表示ではないことを理解することができる。

30

【0511】

さらにまた、後述する第12実施形態において、規定数（今回遊技でベットすべきメダル数）を指示する条件を満たしたときは、遊技開始前（ベットが可能となる前、又はスタートスイッチ41が操作される前）に、獲得数表示 L E D 7 8 に規定数を指示（表示、報知）する。本実施形態では、規定数「2」を指示するために、獲得数表示 L E D 7 8 に「0A」と表示する。したがって、規定数を指示する場合には、獲得数データとして、「0A」と表示するための指示規定数表示データが記憶される。詳細は後述するが、「0A」と表示するための指示規定数表示データは、「0B（H）」である。

40

【0512】

さらに、A T 中の押し順ベル等の当選時には、獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する。後述する図58で示す当選番号「3」～「8」に対応する押し順指示情報は、それぞれ「=1」～「=6」である。したがって、獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号が記憶される。詳細は後述するが、押し順指示情報「=1」～「=6」に対応する押し順指示番号は、それぞれ、「

50

A 1 (H)」～「A 6 (H)」である。たとえば、当選番号「3」に当選した遊技において、押し順指示情報を表示するときは、獲得数データとして、押し順指示番号「A 1 (H)」が記憶される。これにより、押し順指示番号「A 1 (H)」に対応する押し順指示情報「= 1」が獲得数表示 LED 7 8 に表示される。

【0513】

また、所定のエラーが発生したときは、獲得数表示 LED 7 8 にエラー番号を表示する。このため、所定のエラーが発生したときは、獲得数データとして、エラー番号を表示するためのエラー番号表示データが記憶される。たとえば表示するエラー番号が「HP」であるときは、「HP」と表示するためのエラー番号表示データが獲得数データとして記憶される。

10

【0514】

アドレス「F 0 3 0 (H)」は、作動状態フラグ（_FL_ACTION）の記憶領域である。作動状態フラグ（_FL_ACTION）は、リプレイ及び役物の作動の有無を判別するためのフラグである。たとえば、1 B B の作動時は、作動状態フラグの D 2 ビットが「1」にされる。

この作動状態フラグは、後述する遊技開始セット処理で更新される（図 4 2 中、ステップ S 3 1 7）。たとえば図 4 2 のステップ S 3 1 3 において、後述する図柄組合せ表示フラグの D 0 ビットを読み込み、D 0 ビットが「1」であると判断したときは、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したと判断し、作動状態フラグの D 0 ビットを「1」にする。

リプレイの作動状態フラグ（D 0 ビット）については、後述する図 5 0（遊技終了チェック処理）のステップ S 4 1 3 でクリアされる。

20

また、役物の作動状態フラグも、遊技終了チェック処理でクリアされる（図 5 0 では図示せず）。

【0515】

アドレス「F 0 3 1 (H)」は、図柄組合せ表示フラグ（_FL_WIN）の記憶領域である。図柄組合せフラグは、停止表示した図柄組合せを判断するためのフラグであり、本実施形態では、D 0 ビットにリプレイ、D 2 ビットに 1 B B が割り当てられている。したがって、作動状態フラグで割り当てたリプレイ及び 1 B B のビットと同一ビットに、それぞれ図柄組合せ表示フラグのリプレイ及び 1 B B のビットが割り当てられている。

図 4 1 のメイン処理中、ステップ S 2 9 1 では、入賞判定手段 6 6 により、役に対応する図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。そして、停止表示した図柄組合せに応じて、図柄組合せ表示フラグを更新する。たとえばリプレイの図柄組合せが停止表示したと判断したときは、図柄組合せフラグの D 0 ビットを「1」にする。

30

図柄組合せ表示フラグは、次回遊技の開始時、具体的には図 4 1 のメイン処理中、ステップ S 2 7 9（スタートスイッチ受け付け処理）においてクリアされる。

【0516】

アドレス「F 0 4 0 (H)」は、払出し数データ（_NB_PAY_MEDAL）の記憶領域である。払出し数データは、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたとき（図 4 0 のステップ S 2 9 3）に、その払出し数に対応する値を示すデータとなる。小役が入賞したときは、入賞した小役に対応する払出し数データが記憶され、メダル払出し処理が実行されることとなる。ここで、メダル 1 枚払出し（クレジット数への「1」加算、又は実際のメダルの（ホッパー 3 5 からの）1 枚払出し）ごとに、払出し数データは「1」ずつ減算される。すなわち、払出し処理を実行する回数としての役割を有している。これにより、メダル払出し処理が終了したときは、払出し数データは、「0」となる。

40

【0517】

アドレス「F 0 4 1 (H)」は、払出し数データバッファ（_BF_PAY_MEDAL）の記憶領域である。払出し枚数データバッファは、払出し数データと同様に、当該遊技で小役が入賞し、払出し数が決定されたときに、払出し数に対応する値を示すデータとなる。ここで、払出し数データバッファは、払出し数データと異なり、メダル 1 枚払出し処理ごとに減算されず、最初に記憶された値が維持される。そして、その値は、次回遊技のメダル払出

50

し枚数更新処理（図４１のステップＳ２９３）まで維持される。たとえば、当該遊技で８枚払出しの小役が入賞したときは、払出し数データバッファとして「８（Ｈ）」が記憶され、次回遊技において、役が入賞しなかったときは、払出し数データバッファとして「０」が上書きされる。

【０５１８】

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

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

10

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

【０５１９】

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

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

20

【０５２０】

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

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

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

30

【０５２１】

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

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

【０５２２】

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

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

40

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

【０５２３】

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

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

50

また、有利区間の最終遊技における遊技終了チェック処理時に、有利区間表示LED 77を消灯するための処理を実行する。具体的には、有利区間の終了条件を満たしたときは、有利区間表示LEDフラグ記憶領域の初期化処理（有利区間表示LEDフラグのクリア処理）を実行する。これにより、その後の割込み処理において有利区間表示LED 77が消灯する。

【0524】

さらにまた、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示LED 77を点灯させる場合の点灯タイミングは、たとえば、スタートスイッチ41の操作時（より具体的には、リール31の回転を開始した後、リール31の回転が定速状態に到達するまで）である。

ただし、これに限られるものではなく、他の点灯タイミングとしては、たとえば、

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

【0525】

ただし、指示機能を作動させる遊技で有利区間表示LED 77を点灯させる場合には、当該遊技での当選役が決定されている必要があるので、スタートスイッチ41の操作前（役抽選前）は除かれる。

指示機能を作動させる遊技で有利区間表示LED 77を点灯させる場合には、スタートスイッチ41が操作され、役の抽選が実行された後になるので、リール31の回転を開始した後、リール31の回転が定速状態に到達するまでに有利区間表示LED 77を点灯させるタイミングが、最短のタイミングとなる。

【0526】

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

【0527】

また、有利区間に移行すると、有利区間クリアカウンタは、初期値として「1500（D）」がセットされるので、その次回遊技では、有利区間クリアカウンタは「1499（D）」となる。

なお、有利区間クリアカウンタは、最大で初期値「1500（D）」を記憶するので、2バイトから構成されている。換言すると、有利区間クリアカウンタに「0」以外の値が記憶されているときは、有利区間である。

【0528】

アドレス「F065（H）」は、差数カウンタ（_SC_24HGAME）の記憶領域である。差数カウンタは、有利区間中における差枚数の累積値に対応する値を記憶するカウンタであり、「MYカウンタ」とも称される。

差数カウンタは、単に、差枚数の累積値そのものを記憶するのではなく、差枚数の累積

10

20

30

40

50

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

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

【0529】

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

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

【0530】

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

【0531】

具体例を挙げると（1遊技目開始時の差数カウンタ値を「0 (H)」とする）、

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

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

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

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

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

のように更新される。

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

【0532】

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

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

【0533】

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

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

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

【0534】

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

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

10

したがって、差数カウンタの取り得る最大値は、「2414(D)」である。

【0535】

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

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

20

【0536】

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

30

【0537】

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

- 1) 有利区間を開始するまで、そのまま差数カウンタ値を更新する方法と、
 - 2) 「2400(D)」を超えたときは、その時点で、一旦、差数カウンタ値を「0」にリセットする方法と
- が挙げられる。

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

40

【0538】

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

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

そして、

- 1) 有利区間中に差数カウンタが「2400(D)」を超えたとき、

50

2) 有利区間の遊技回数が1500遊技に到達したとき、
は、有利区間の終了条件を満たす。

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

【0539】

図37は、差数カウンタ値と有利区間との関係を示す図（スランプフラグ）であり、（a）は例1を示し、（b）は例2を示す。

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

【0540】

差数カウンタ値は、有利区間の開始時に初期化されるので、図中、「A」の時点で「0」となっている。また、上述したように、差数が減少している状況下では、差数カウンタ値は「0」を維持する。したがって、図中、「A」の地点から「B」の地点までは、差数カウンタ値は、「0」のままである。

また、「B」地点から、差数は増加に転じた例を示している。これにより、差数カウンタ値も増加する。そして、差数カウンタ値が「2400（D）」を超えたと判断したとき（図中、「C」地点に到達したとき）は、有利区間の終了条件を満たすと判断し、有利区間を終了する（通常区間に移行する）。

【0541】

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

【0542】

上記の点について、数値を例に挙げてより具体的に説明する。

たとえば有利区間を開始した後、抽選でATが開始されるような仕様である場合、有利区間かつ非ATであるときは、遊技の進行とともに差数が減少する場合がある。

たとえば遊技者Xが有利区間に当選し、有利区間が開始されたが、ATが開始されず、差数が「-200枚」となったところで遊技を中止したとする。

【0543】

次に遊技者Yがその遊技機で遊技を開始したところ、さらに差数が「-50枚」となった時点でATに当選し、ATが開始されたとする。そして、有利区間を開始した後、差数が「+2400枚」を超えるまで有利区間（AT）を継続したとき、遊技者Yは、「2400+250=2650枚」のメダルを獲得できてしまうこととなる。

よって、上記のように、有利区間を開始した後、「差数が最低値となった時点から「+2400枚」を超えるまで」と終了条件を設定することで、たとえば他の遊技者のほまり分も含めて獲得できてしまうことを防止し、射幸心をあおらないようにしている。

【0544】

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

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

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

【0545】

説明を図35に戻す。

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

10

【0546】

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

20

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

【0547】

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

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

30

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

【0548】

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

40

【0549】

続いて、フローチャートを用いて遊技中の各処理について説明する。

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

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

50

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

【0550】

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

10

【0551】

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

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

20

【0552】

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

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

【0553】

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

30

【0554】

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

40

【0555】

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

50

を許可しない。

つまり、ドアスイッチの信号がオフのときや（フロントドア１２が閉じられている）、設定ドアスイッチの信号がオフのとき（設定ドアが閉じられている）にもかかわらず、設定キースwitchの信号がオンになることはあり得ず、不正の可能性が高いことから、設定変更処理への移行を許可しない。

【０５５６】

したがって、ステップＳ２０８で全指定スイッチがオンであると判断したときはステップＳ２０９に進み、オンでないと判断したときはステップＳ２１１に進む。

ステップＳ２０９では、メイン制御基板５０は、電源断復帰データが異常であるか否かを判断する。この電源断復帰データは、ステップＳ２０６でレジスタに記憶したデータである。

10

【０５５７】

そして、電源断復帰データが異常であると判断したときはステップＳ２１２の設定変更処理（M_RANK_SET）に進み、異常でないと判断したときはステップＳ２１０に進む。ステップＳ２１０では、設定変更不可フラグがオンであるか否かを判断する。ここで、設定変更不可フラグは、RWM５３に記憶されるデータの１つであって、後述する図４１のスタートスイッチ受け付け処理（ステップＳ２７９）～遊技終了チェック処理（ステップＳ３０１）までの間は不可にされるフラグである。そして、設定変更不可フラグがオンであるときはステップＳ２１１に進み、オンでなくときはステップＳ２１２の設定変更処理（M_RANK_SET）に進む。

20

なお、本実施形態では、設定変更不可フラグを設けたが、常時設定変更が可能に構成されている場合には、設定変更不可フラグを設けなくてもよい。その場合、ステップＳ２１０に相当する処理は不要となる。

【０５５８】

ステップＳ２１１では、メイン制御基板５０は、電源断復帰データが正常値であるか否かを判断する。この処理は、ステップＳ２０９と同等の処理である。そして、電源断復帰データが正常値であると判断したときはステップＳ２１３に進んで電源復帰処理（M_POWER_ON）を行う。これに対し、電源断復帰データが正常値でないと判断したときは、「Ｅ１」エラーとなり、ステップＳ２１４に進んで復帰不可能エラー処理を行う。

【０５５９】

30

図３９は、図３８のステップＳ２１２における設定変更処理（M_RANK_SET）を示すフローチャートである。

先ず、ステップＳ２２１において、RWM５３の使用領域内の初期化範囲として、「所定範囲」をレジスタに記憶する。ここで、「使用領域内」とは、RWM５３の記憶領域中、遊技の進行に関係するデータを記憶するための領域を指す。図３５で示した範囲は、すべて使用領域内である。これに対し、後述する「使用領域外」とは、RWM５３の記憶領域中、遊技の進行に関係しないデータを記憶するための領域を指す。具体的には、管理情報表示LED７４（役比モニタ）の表示に関するデータを記憶した記憶領域が挙げられる。

【０５６０】

40

また、「所定範囲」は、電源断処理が正常に実行されたと判断したときの初期化範囲であり、設定値データ（アドレス「F000（H）」）、遊技状態（たとえば、RT状態）、当選を持ちしている特別役のフラグ等を初期化しないようにした初期化範囲を「所定範囲」とする。

したがって、後述する第１２実施形態において、電源断投入前に、BB２内部中であつたとき（BB２の当選フラグがオンであるとき）は、電源断が正常であれば、設定変更処理が実行されても、BB２の当選フラグは維持される。

一方、「所定範囲」には、有利区間やATに関するデータは含まれない。したがって、図３５中、アドレス「F061（H）」～「F068（H）」は、ここでの初期化の対象となる。

50

【0561】

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

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

10

【0562】

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

【0563】

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

20

【0564】

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

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

30

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

【0565】

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

ステップS232では、ステップS226で退避したAFレジスタを復帰させる。次のステップS233で割込み処理の起動設定を行う。ここでは、ステップS202で指定した割込み処理に対応する各種レジスタの設定を行う。本実施形態では割込み処理としてタイマ割込み処理を使用しているため、タイマ割込みの周期（本実施形態では、「2.235ms」）を設定する処理等が含まれる。そして、このステップS233の処理後に割込み処理が実行される。いいかえれば、「割込み起動」前は、割込み処理が実行されないように構成されている。

40

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

【0566】

なお、「出力要求セット」とは、サブ制御基板80に送信するための制御コマンドをセットする処理を意味する。また、ここでの制御コマンドは、実際に送信するコマンドのみ

50

を意味しているものではなく、実際に送信するコマンドの元となるコマンドも意味している。

次にステップ S 2 3 5 に進み、メイン制御基板 5 0 は、制御コマンドセット 1 を実行する。この処理は、制御コマンドバッファ (R W M 5 3) に、サブ制御基板 8 0 に送信するための制御コマンドを記憶する処理である。

【 0 5 6 7 】

次にステップ S 2 3 6 に進み、メイン制御基板 5 0 は、設定変更開始時のための 2 バイト時間待ち処理 (ウェイト処理) を実行する。本実施形態では、割込み回数「2 2 4」をカウントするまで (割込み回数ごとに「1」を減算し、セットした割込み回数が「0」となるまで) 待機する。この待機は、メイン処理を先に進ませないため、遅延処理や待機処理とも呼ばれる。なお、この待機時間中 (2 バイト時間待ち処理中) は、メイン処理が進まないようにするが、割込み処理は実行される。

【 0 5 6 8 】

このように、ステップ S 2 3 6 で 2 バイト時間待ち処理 (ウェイト処理) を実行するのは、メイン制御基板 5 0 側における R W M 5 3 の初期化処理は比較的短時間で終了するのに対し、サブ制御基板 8 0 側の R W M 8 3 の初期化処理には時間がかかるため、メイン制御基板 5 0 側で 2 バイト時間待ち処理を実行している。特に、メイン制御基板 5 0 側では、サブ制御基板 8 0 側で初期化処理が終了したか否かを知り得ないからである。

【 0 5 6 9 】

したがって、サブ制御基板 8 0 側で未だ初期化処理中のときに、メイン制御基板 5 0 側では初期化を既に終了し、さらに処理が進んで、メイン制御基板 5 0 の制御処理の進行と、サブ制御基板 8 0 の制御処理の進行とが同期しなくなることを防止することができる。

また、設定変更開始時の出力要求セット及び制御コマンドセット 1 の実行後、サブ制御基板 8 0 が R W M 8 3 の初期化を開始するが、R W M 8 3 の初期化が終了するために十分な時間をウェイト時間として設定する。これにより、サブ制御基板 8 0 側で R W M 8 3 の初期化処理を終了した後に、メイン制御基板 5 0 側でステップ S 2 3 8 以降の処理に進むようにする。

【 0 5 7 0 】

なお、ステップ S 2 3 4 及び S 2 3 5 においてセットした設定変更開始時の制御コマンドは、ステップ S 2 3 6 の 2 バイト時間待ち処理中であってもサブ制御基板 8 0 に送信される。ただし、ステップ S 2 3 6 で 2 バイト時間待ち処理が実行されている間は、ステップ S 2 3 7 以降の処理には進まない (メイン処理が進行しない)。

【 0 5 7 1 】

ステップ S 2 3 6 の 2 バイト時間待ち処理の終了後、ステップ S 2 3 7 に進み、獲得数データとして、設定変更中表示データを記憶する。次にステップ S 2 3 8 に進み、L E D 表示要求フラグに、設定変更中に対応する値「0 0 0 1 1 1 0 0 (B)」を記憶する。

【 0 5 7 2 】

ステップ S 2 3 7 及び S 2 3 8 の処理により、これらの処理以降に割込み処理が実行されたときは、デジット 3 a、4 a、及び 5 b (獲得数表示 L E D 7 8 及び設定値表示 L E D 7 3) の点灯が可能となる。

具体的には、ステップ S 2 3 8 の処理以降に実行される割込み処理では、デジット 3 a 及び 4 a にそれぞれ「8」が表示 (獲得数表示 L E D 7 8 に「8 8」が表示) 可能となり、デジット b 5 (設定値表示 L E D 7 3) に現在の設定値が表示可能となる。

なお、獲得数データ及び L E D 表示要求フラグは、ステップ S 2 2 4 における R W M 5 3 の使用領域内の初期化処理により初期化されているので、ステップ S 2 3 7 より前の値は「0」である。

【 0 5 7 3 】

次にステップ S 2 3 9 に進み、割込み待ち処理を実行する。この処理は、一割込み時間 (2. 2 3 5 m s) を経過するまで待機する処理である。そして、一割込み時間の経過後、ステップ S 2 4 0 に進む。

ステップ S 2 4 0 では、設定変更スイッチ（図 1 では図示せず）の操作を検出したか否かを判断する。ここでは、設定変更スイッチを含む入力ポート 5 1 の立ち上がりデータを判断することにより、設定変更スイッチがオンされたか否かを判断する。設定変更スイッチの操作を検出したと判断したときはステップ S 2 4 1 に進み、検出していないと判断したときはステップ S 2 4 2 に進む。

ステップ S 2 4 1 では、RWM 5 3 の設定値データ（アドレス「F 0 0 0（H）」）を記憶（更新）する。設定値データが更新された後に割込み処理が実行されると、設定値表示 LED 7 3 には更新された値を表示する。

【0574】

次のステップ S 2 4 2 では、スタートスイッチ 4 1 の操作を検出したか否かを判断する。本実施形態では、設定変更中にスタートスイッチ 4 1 が操作されたときは、その時点における設定値を確定させる。

スタートスイッチ 4 1 が操作されたと判断したときはステップ S 2 4 3 に進み、操作されていないと判断したときはステップ S 2 3 9 に戻る。

【0575】

以上の処理において、ステップ S 2 3 9（割込み待ち）は、設定変更スイッチの立ち上がりデータをクリアするために設けられる。

たとえば、ステップ S 2 3 9 の処理を設けない場合、ステップ S 2 4 0 で設定変更スイッチの立ち上がりデータがオンであると判断されると、ステップ S 2 4 1 で設定値データを更新し、次のステップ S 2 4 2 でスタートスイッチ 4 1 がオンでないと判断されると、ステップ S 2 4 0 に進んで、設定変更スイッチの立ち上がりデータがオンであるか否かが判断される。

【0576】

ステップ S 2 4 0 でオンであると判断された後、1 回でも割込み処理が実行されれば設定変更スイッチの立ち上がりデータはオフになる。しかし、割込み処理が実行されるまでは、ステップ S 2 4 0 で設定変更スイッチの立ち上がりデータがオンであると判断され続ける。この結果、設定変更スイッチを 1 回操作しただけで、設定値データが「2」以上上がり続けてしまう。そこで、ステップ S 2 3 9 において、割込み待ち処理を実行している。

【0577】

ステップ S 2 4 3 では、設定キースイッチ（図 1 では図示せず）がオフにされたか否かを判断する。設定キースイッチがオフにされたと判断すると、ステップ S 2 4 4 に進み、獲得数データをクリアする（「0」にする）。設定変更中を示す「88」の表示を消去するためである。次にステップ S 2 4 5 に進み、LED 表示要求フラグに、通常中に対応する値「00011111（B）」を記憶する。

【0578】

ステップ S 2 4 4 の処理以降に実行される割込み処理により、デジット 3 a 及び 4 a（獲得数表示 LED 7 8）の表示が「88」から「00」になる。

また、ステップ S 2 4 5 の処理以降に実行される割込み処理により、デジット 1 a 及び 2 a にそれぞれ「0」が表示（クレジット数表示 LED 7 6 に「00」が表示）される。また、LED 表示要求フラグのデジット 5 に対応するビットは「1」であるので、デジット 5 a（状態表示 LED 7 9）は点灯可能である。これに対し、デジット 5 b（設定値表示 LED 7 3）は、設定変更中又は設定確認中ではないので、点灯しない。

【0579】

次にステップ S 2 4 6 に進み、ステップ S 2 3 4 と同様に、設定変更終了時の出力要求セットを行う。この処理は、設定変更処理を終了すること、及び決定された設定値に対応するデータ（具体的には、アドレス「F 0 0 0（H）」に記憶されている設定値データ）をサブ制御基板 8 0 側に知らせる制御コマンドをセットする処理である。次に、ステップ S 2 4 7 に進み、ステップ S 2 3 5 と同様に、メイン制御基板 5 0 は、制御コマンドセット 1 を実行する。そして、ステップ S 2 4 8 に進み、メイン処理（M_MAIN）に移行する。

【0580】

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

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

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

10

【0581】

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

20

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

【0582】

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

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

30

【0583】

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

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

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

【0584】

40

以上のプログラム開始処理、設定変更処理、及び電源復帰処理においては、

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

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

【0585】

50

2) プログラム開始処理において、電源断処理済フラグが正常値であると判断され、チェックサム算出も正常に行われた場合において、設定変更処理に進んだときは、図39中、ステップS222及びステップS228で「Yes」と判断されるので、それぞれステップS224及びステップS230に進み、RWM53の指定範囲(使用領域内、及び使用領域外)が初期化される。

【0586】

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

10

【0587】

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

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

20

【0588】

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

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

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

【0589】

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

30

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

【0590】

次のステップS277では、ソフト乱数の更新処理を行う。この処理は、役抽選手段61で使用する乱数(ハード乱数、又は内蔵乱数)に加工(演算処理)するための加工用乱数を更新(たとえば「1」ずつ加算)する処理である。ソフト乱数は、「0」～「65535(D)」の範囲を有する16ビット乱数である。なお、更新方法として、更新前の値に、割込みカウント値(割込み時にインクリメントされるカウント値(変数))を加算する処理を実行してもよい。

40

【0591】

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

50

【0592】

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

次のステップS280では、獲得数データをクリアする。したがって、スタートスイッチ41が操作されると、それ以前に獲得数データとして指示規定数表示データや払出し数データが記憶されていたとしても、クリアされる。

ここで、詳細は後述するが、第12実施形態では、遊技開始前に、獲得数表示LED78に、規定数を指示（表示）する場合がある。したがって、スタートスイッチ41の操作時に、獲得数データとして指示規定数表示データが記憶されている場合がある。そこで、スタートスイッチ41が操作されたときは、この獲得数データをクリアし、獲得数表示LED78に「00」を表示させる（又は消灯させる）処理を実行する。

また、ステップS280の時点で、獲得数データとして前回遊技の払出し数データが記憶されているときは、このステップS280において払出し数データがクリアされる。

【0593】

次にステップS281に進み、メイン制御基板50は、AT遊技回数の更新処理を実行する。この処理は、後述する図43に示す処理であり、AT中であって所定条件を満たすときは、AT遊技回数の減算を行う処理である。したがって、非AT中は、この処理は実行されない。

また、AT中に、AT遊技回数を上乗せするか否かは、ステップS282における役抽選処理による役抽選結果に基づいて行われる。たとえばレア役に当選したときに、ATの上乗せ遊技回数を決定することが挙げられる。したがって、AT遊技回数を上乗せし、AT遊技回数カウンタに上乗せ分を加算するときは、ステップS282の処理後に実行される（図41では図示を省略する）。

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

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

【0594】

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

【0595】

次のステップS283では、メイン制御基板50は、有利区間移行抽選処理を実行する。この処理は、後述する図44の処理である。本実施形態では、有利区間移行抽選の際に、AT抽選を併せて実行する。なお、後述する図44に示すように、有利区間中であるが非AT中であるとき（たとえばメイン遊技状態がCZのとき）は、図44中、ステップS348において、AT抽選処理を実行する。

次にステップS284に進み、押し順指示番号セット（M_ORD_INF）を行う。この処理は、図48に示す処理であり、AT中に、当該遊技で指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示番号を表示する）ときに、押し順指示番号を生成して、押し順指示情報を表示等する処理である。

【0596】

次のステップS285では、リール回転開始準備処理を実行する。この処理は、最小遊

10

20

30

40

50

技時間（４．１秒）を経過したか否かを判断等する処理を実行し、最小遊技時間を経過していれば次のステップＳ２８６に進む。

ここで、ＲＷＭ５３には、最小遊技時間のタイマー値を記憶する領域が設けられており（図３５では図示せず）、初期値は、「１８３４（Ｄ）（２．２３５ｍｓ×１８３４４０９９ｍｓ）」である。ステップＳ２７９において、最小遊技時間が「０」であると判断されると、最小遊技時間（タイマー値）として初期値「１８３４（Ｄ）」をセットする。そして、割込み処理ごとに最小遊技時間を「１」ずつ減算する。次回遊技のステップＳ２８５に進むと、最小遊技時間が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断されたときにステップＳ２８６に進む。

【０５９７】

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

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

なお、獲得数表示ＬＥＤ７８を消灯させてもよい。具体的には、ＬＥＤ表示要求フラグに「０００１００１１（Ｂ）」を記憶してもよいし、セグメントデータとして、消灯用のデータを設け、そのデータを出力してもよい。

【０６００】

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

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

ここで、リール３１の停止は、停止位置決定テーブルに基づき実行されるので、通常は、停止位置決定テーブルで定められた位置以外の位置でリール３１が停止する場合はない。しかし、図柄の表示判定の結果、有効ライン上に、本来表示されてはいけない図柄（蹴飛ばし図柄）が表示されたときは、異常である（「Ｅ５」エラー）と判定し、ステップＳ３０４に進み、復帰不可能エラー処理を実行する。

【０６０１】

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

次のステップＳ２９４では、払出し手段６７は、入賞役に対応するメダル払出し（Ｍ＿WIN＿PAY）を行う。この処理は、後述する図４９に示す処理である。次にステップＳ２９５に進み、割込み待ち処理を行う。次のステップＳ２９６では、割込み処理を禁止する。これらのステップＳ２９５及びＳ２９６の処理により、割込み直後に割込みが禁止される。

。

10

20

30

40

50

【0602】

次のステップS297では、AFレジスタを退避させる。この処理は、図40のステップS256と同様の処理である。次にステップS298に進み、比率セット処理を実行する。この「比率セット処理」とは、管理情報表示LED74（役比モニタ）に5種類の比率を表示するために、各種カウンタ値の更新や、比率計算等を実行する処理である。そして、ステップS299に進むと、ステップS297で退避したAFレジスタを復帰させ、次のステップS300で割込みを許可（再開）する。このようにして、比率セット処理を実行する際には、AFレジスタを退避させておき、かつ割込み処理を禁止した上で実行する。

【0603】

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

【0604】

次にステップS301に進み、遊技終了チェック処理（_M_GAME_CHK）を行う。この処理は、後述する図50に示す処理であり、条件装置（当選役）フラグのクリア処理等を行う。そしてステップS302に進み、遊技終了時の出力要求セット、及び次のステップS303で制御コマンドセット1を行う。これらの処理は、1遊技が終了した旨をサブ制御基板80に送信するための制御コマンドデータをセットする処理である。

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

【0605】

図42は、図41中、ステップS272における遊技開始セット処理（M_GAME_SET）を示すフローチャートである。

まず、ステップS311では、遊技待機表示時間をセットする（RWM53の所定記憶領域（図35では図示せず）に記憶する）。本実施形態の遊技待機表示時間は、「26846」割込み（60000ms、すなわち約60秒（1分））に設定されているので、RWM53の所定記憶領域に「26846」をセットする。ステップS301で遊技待機表示時間がセットされると、この時点から割込み処理ごとに値が「1」ずつ減算される。

【0606】

遊技待機表示時間が「0」となると、図41のステップS275（メダル投入待ち）において、獲得数データをクリアする。これにより、獲得数表示LED78には「00」が表示される。たとえば、前回遊技に払い出されたメダル枚数が「8」枚であり、かつ、遊技者が精算スイッチ43の操作により精算し、遊技を終了したとしても、約1分後には「00」が表示される。これにより、ホールの店員や別の遊技者が空き台として認識できることにより空き台を減少させることができるという効果を有する。

なお、獲得数表示LED78に「00」を表示することに限らず、獲得数表示LED78（上位桁及び下位桁）を消灯させてもよいし、獲得数表示LED78の上位桁を消灯し、下位桁には「0」を表示してもよい。いずれにしても、ホールの店員や別の遊技者が空き台として認識できるような表示が実行されればよい。

【0607】

次にステップS312に進み、押し順指示番号の初期化処理を実行する。この処理は、RWM53の所定記憶領域に記憶された押し順指示番号をクリアする処理である。

次のステップS313では、図柄組合せ表示フラグのデータを取得する。次のステップS314では、1BB作動図柄が表示されたか否かを判断する。この処理では、図柄組合せ表示フラグのデータのうち、1BBに対応するD2ビットが「1」であるときは「Yes」と判断し、「0」であるときは「No」と判断する。1BB作動図柄が表示されたと判断したときはステップS315に進み、表示されていないと判断したときはステップS316に進む。

10

20

30

40

50

【0608】

ステップS315では、1BB作動時（1BB遊技時）の獲得可能枚数を保存する。この処理は、RWM53の所定記憶領域（図35では図示せず）に、1BB遊技における獲得可能な最大枚数を記憶する処理である。そしてステップS316に進む。

ステップS316では、作動状態フラグを生成する。この処理は、図柄組合せ表示フラグに基づいて、作動状態フラグの値を生成する処理である。

さらに次のステップS317では、作動状態フラグを更新し、さらに次のステップS318において、その作動状態フラグを記憶する。この処理は、生成した作動状態フラグ（この時点では、たとえばAレジスタに記憶されている）を、RWM53のアドレス「F030（H）」に記憶する処理である。これにより、それまでの作動状態フラグの情報から、ステップS317で更新した作動状態フラグの情報に置き換わる。

たとえば、1BBの図柄組合せが表示されたとき（1BB入賞時）は、作動状態フラグの1BBに対応するD2ビットが「0」から「1」となる。

【0609】

次のステップS319では、RB作動が開始したか否かを判断する。なお、本実施形態では、1BB遊技において、RB作動フラグは、2遊技（又は2回入賞時）の終了時にオフ（「0」）とされるが、1BB遊技の終了条件を満たしていないとき（作動状態フラグの1BBに対応するD2ビットが「1」であるとき）は、この遊技開始セット処理において「1」にされる。ステップS319においてRB作動開始時であると判断したときはステップS320に進み、RB作動開始時でないと判断したときはステップS321に進む。

【0610】

ステップS320では、RB作動時の遊技回数及び入賞回数を保存する。この処理は、RWM53に設けられているRB作動時の遊技回数カウンタ（図35では図示せず）に「2（H）」を保存（記憶）するとともに、RWM53に設けられているRB作動時の入賞回数カウンタ（図35では図示せず）に「2（H）」を保存（記憶）する処理である。そしてステップS321に進む。

【0611】

なお、これらのRB作動時の遊技回数カウンタ及びRB作動時の入賞回数カウンタは、いずれも、初期値として「2（H）」が設定され、それぞれ遊技回数又は入賞回数が「1」増加するごとに「1」ずつデクリメントされるカウンタである。ただし、これに限らず、これらのカウンタ値の初期値を「0」に設定し、遊技回数又は入賞回数が「1」増加するごとに「1」ずつインクリメントし、これらのカウンタ値が「2（H）」に到達したか否かを判断してもよい。

【0612】

次のステップS321では、規定数を指示する条件を満たすか否かを判断する。ここで、第11実施形態では、規定数を指示する場合はない。しかし、後述する第12実施形態では、遊技開始時に規定数を指示する場合があるので、本フローチャートに当該処理を含めている。規定数を指示する条件を満たすと判断したときはステップS322に進み、規定数を指示する条件を満たさないと判断したときはステップS323に進む。

ステップS322では、獲得数データとして指示規定数表示データを記憶する。第12実施形態では、規定数「2」を指示する場合を有し、規定数「2」を指示するときは、獲得数表示LED78に「0A」と表示する。そして、「0A」と表示するための指示規定数表示データは、「0B（H）」と定められており（詳細は後述する）、このステップS322では、獲得数データとして「0B（H）」を記憶する。

また、規定数「2」を表示するときに「02」と表示しないで「0A」と表示するのは、払出し数、エラー番号、押し順指示情報と混同しないようにするためである。

払出し数の表示は、「01」～「15」のいずれかであり、下位桁に「A」と表示されることはない。また、エラー番号についても、下位桁に「A」と表示することはない。

【0613】

ここで、本実施形態におけるエラー番号（エラー発生時に、獲得数表示LED78に表示する番号）は、以下の通りである。

HP：メダル詰まりエラー

HE：メダル空エラー（ホッパー35のメダル無し）

HO：払出しセンサ37の異常

CE：メダル滞留エラー

CP：メダル不正通過エラー

CH：通路センサ46の異常

CO：投入センサ44の異常

C1：メダル異常投入エラー

FE：サブタンク（図1では図示せず）の満杯

dE：フロントドアの開放

E1：電源断復帰異常

E5：表示判定エラー

E6：設定値異常

E7：乱数エラー

【0614】

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

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

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

【0615】

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

【0616】

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

【0617】

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

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

【0618】

なお、以前（本願出願時前を意味し、「公知」を意味するものではない。以下同じ。）は、ベット数の加算処理時、具体的には、図41のメイン処理中、ステップS276におけるメダル管理処理において、獲得数データのクリア処理を実行していた。これにより、

前回遊技で小役が入賞し、獲得数データとして、小役入賞時の払出し数データが記憶されていても、ベット数の加算処理時に獲得数データがクリアされた。

しかし、本実施形態では、メダル管理処理が実行される前に、規定数を指示する条件を満たすときは、獲得数データとして指示規定数表示データを記憶する。

そして、規定数を指示したときは、ベット処理時に、指示規定数表示データがクリアされないようにする必要がある。本実施形態では、規定数を指示したときは、少なくともスタートスイッチ41が操作されるときまでは、規定数を指示した状態を維持するためである。

そこで、本実施形態では、メダル管理処理では獲得数データのクリア処理を実行せず、スタートスイッチ41が操作されたときに、図41中、ステップS280の処理で、獲得数データをクリアする。

10

【0619】

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

【0620】

20

図43は、図41中、ステップS281におけるAT遊技回数カウンタ更新処理を示すフローチャートである。

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

【0621】

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

30

これに対し、後述するように、有利区間クリアカウンタや差数カウンタは、ベット数にかかわらず、更新される。

【0622】

ステップS333に進むと、メイン制御基板50は、AT遊技回数カウンタの値を「1」減算する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

40

なお、差枚数管理型ATの場合において、AT差枚数カウンタを設けたときも同様に、AT中であってもベット数「3」でないときは、AT差枚数カウンタを減算（更新）しない。

【0623】

図44は、図41中、ステップS283における有利区間移行抽選処理を示すフローチャートである。

なお、本実施形態では、有利区間移行抽選処理の中に、AT抽選処理（ステップS348）を設けているが、これに限らず、有利区間移行抽選処理とAT抽選処理とを独立して実行してもよい。たとえば、図41中、ステップS283を有利区間移行抽選処理のみとし、ステップS283の後にAT抽選処理を実行してもよい。

50

まず、ステップ S 3 4 1 では、今回遊技のベット数（規定数）が「3」であるか否かを判断する。ベット数が「3」であると判断したときはステップ S 3 4 2 に進み、ベット数が「3」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

したがって、ベット数（規定数）が「3」であるときは、後述するステップ S 3 4 5 の有利区間移行抽選やステップ S 3 4 7 の有利区間移行処理（有利区間に係る処理）を実行可能とし、かつ、ステップ S 3 4 8 の A T 抽選処理（指示機能に係る処理）を実行可能とする。しかし、ベット数（規定数）が「3」でないとときは、これらの処理を実行しない。

【0624】

ステップ S 3 4 2 では、有利区間種別フラグが「0」であるか否かを判断する。有利区間種別フラグが「0」である（非有利区間である）と判断したときはステップ S 3 4 3 に進み、有利区間種別フラグが「1」である（有利区間である）と判断したときはステップ S 3 4 8 に進む。有利区間種別フラグが「1」であるとき（すでに有利区間中であるとき）は、有利区間移行抽選は行わないが、A T 抽選は行う。

【0625】

ステップ S 3 4 3 では、今回遊技における役抽選結果で、対象抽選結果であるか否か、すなわち、有利区間の抽選対象となる役に当選したか否かを判断する。ここで、詳細な説明は省略するが、たとえば特別役に単独当選した場合、特別役及び小役に重複当選した場合、小役（レア小役）に当選した場合に、対象抽選結果であると判断する。また、対象抽選結果には、非当選を含まない。役の非当選の遊技（条件装置が非作動の遊技）では、有利区間に係る処理を実行しないためである。

ステップ S 3 4 3 において対象抽選結果であると判断したときはステップ S 3 4 4 に進み、対象抽選結果でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する（すなわち、有利区間抽選を行わないか、あるいは有利区間に非当選とする）。

【0626】

ステップ S 3 4 4 では、対象抽選結果のうち、特定抽選結果であるか否かを判断する。ここで、詳細な説明は省略するが、たとえば抽選される役のうち、中段チェリー（単独当選又は特別役との重複当選）を有利区間移行抽選における確定役（必ず当選する役）に設定しておき、中段チェリーに当選したときは、特定抽選結果であると判断することが挙げられる。

ステップ S 3 4 4 において特定抽選結果であると判断したときはステップ S 3 4 7 に進み、特定抽選結果でないと判断したときはステップ S 3 4 5 に進む。換言すれば、特定抽選結果でないとときは有利区間移行抽選を行い、特定抽選結果であるときは、有利区間移行抽選を行うことなく有利区間移行処理（ステップ S 3 4 7）を実行する（必ず有利区間に移行する）。なお、特定抽選結果であっても有利区間移行抽選を実行するとともに、100%の確率で有利区間移行抽選に当選するように設定することも可能である。

【0627】

ステップ S 3 4 5 では、有利区間移行抽選を行う。有利区間移行抽選としては、たとえば役抽選結果に応じた置数が予め定められた抽選テーブルを用いて、役抽選等と同様に抽選を行うことが挙げられる。たとえば、当選番号「A」であるときは35%の確率で有利区間に当選し、当選番号「B」であるときは60%の確率で有利区間に当選し、・・・等と設定することが挙げられる。

なお、役抽選結果が有利区間の抽選対象にならない場合には、ステップ S 3 4 3 で「No」となるので、ステップ S 3 4 3 で「Yes」の場合、すなわち有利区間移行抽選の対象となる役抽選結果であるときは、有利区間移行抽選において、最低でも「1」以上の置数を有する抽選テーブルによって抽選が行われる。ただし、有利区間移行抽選の当選確率は、「1/17500」以上に設定される。

【0628】

次にステップ S 3 4 6 に進み、ステップ S 3 4 5 の抽選において有利区間に当選したか否かを判断する。有利区間に当選したと判断したときはステップ S 3 4 7 に進み、有利区間に当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS 3 4 7では、有利区間移行処理を実行する。この処理は、図4 5に示す処理であり、有利区間の当選に基づくフラグやカウンタの設定等を行う処理である。

次のステップS 3 4 8では、A T抽選を行う。この処理は、図4 6に示す処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

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

【0 6 2 9】

図4 5は、図4 4のステップS 3 4 7における有利区間移行処理を示すフローチャートである。

10

まず、ステップS 3 5 1では、メイン制御基板5 0は、有利区間種別フラグをオン（「1」）にする。次にステップS 3 5 2に進み、メイン制御基板5 0は、有利区間クリアカウンタに有利区間の遊技回数初期値「1 5 0 0（D）」をセットする。

【0 6 3 0】

次のステップS 3 5 3では、差数カウンタに「0」をセットする。差数カウンタを、通常区間（非有利区間）中も更新し続け、有利区間でないときは、常時、遊技終了時に「0」をセットする場合には、ステップS 3 5 3の処理は不要である。ただし、ノイズ防止等のためにも初期値「0」をセットしてもよい。

なお、有利区間終了時には、差数カウンタを含めて初期化処理が実行されるので、通常区間の開始時には差数カウンタは「0」となっている。したがって、有利区間中に限って差数カウンタを更新する仕様の場合には、有利区間開始時の差数カウンタは「0」となっているので、ステップS 3 5 3の処理を省略することも可能である。

20

一方、本実施形態のように、非有利区間中も差数カウンタを更新し続ける場合において、有利区間移行直前であっても、差数カウンタがプラスとなっている場合がある。このため、ステップS 3 5 3において差数カウンタに「0」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0 6 3 1】

図4 6は、図4 4のステップS 3 4 8におけるA T抽選処理を示すフローチャートである。

30

まず、ステップS 3 6 1では、役抽選結果に基づいてA T抽選を実行する。この抽選は、ステップS 3 4 5と同様に、役抽選結果ごとに当選置数が定められた抽選テーブルを用いてA T抽選を行うことが挙げられる。

なお、A T抽選は、必ずしも実行する必要はなく、たとえば、A Tに決定されない役抽選結果と、必ずA Tに決定される役抽選結果とを設けてもよい。

次のステップS 3 6 2では、メイン制御基板5 0は、ステップS 3 6 1におけるA T抽選において、A Tに当選したか否かを判断する。A Tに当選したと判断したときはステップS 3 6 3に進み、A Tに当選していないと判断したときはステップS 3 6 5に進む。

【0 6 3 2】

ステップS 3 6 3では、メイン制御基板5 0は、A T初期遊技回数決定処理を実行する。この処理は、後述する図4 7に示す処理である。次にステップS 3 6 4に進み、メイン制御基板5 0は、メイン遊技状態をA Tにセットし、A Tフラグをオンにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

40

ここで、本実施形態のメイン遊技状態としては、通常（非有利区間）、C Z（有利区間かつ非A T）、A T、1 B B作動を備える。なお、A T当選後かつA T開始前のメイン遊技状態として前兆を設けることも可能であるが、本実施形態では、説明の簡素化のため、A Tに当選したときは、すぐにA Tを開始するものとする。また、メイン遊技状態の情報は、R W M 5 3の所定領域（図3 5では図示せず）に記憶されている。

一方、ステップS 3 6 2においてA Tに当選していないと判断され、ステップS 3 6 5に進むと、メイン制御基板5 0は、メイン遊技状態をC Zに設定する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

50

ャートによる処理を終了する。

【0633】

図47は、図46中、ステップS363におけるAT初期遊技回数決定処理を示すフローチャートである。

図47において、ステップS371では、今回遊技における役抽選結果が確定役の当選であるか否かを判断する。確定役は、上述したように、中段チェリー等のレア役が設定される。確定役に当選したと判断したときはステップS372に進み、確定役に当選していないと判断したときはステップS373に進む。

ステップS372では、ATの初期遊技回数を「100(D)」に設定し、AT遊技回数カウンタに記憶する。一方、ステップS373では、ATの初期遊技回数を「30(D)」に設定し、AT遊技回数カウンタに記憶する。そして、それぞれ本フローチャートによる処理を終了する。

【0634】

なお、図47の例では、確定役に当選したか否かに応じてATの初期遊技回数を振り分ける仕様であるが、これに限らず、役抽選結果に基づき、抽選テーブルを用いて遊技回数の抽選を実行してもよい。換言すれば、一の役抽選結果であっても、複数の遊技回数のうちいずれかの遊技回数が選択されるようにしてもよい。

また、AT中も、AT遊技回数の上乗せ抽選として、図47に示すAT遊技回数決定処理を実行してもよい。AT遊技回数の上乗せ抽選に当選したときは、決定した上乗せ数を、AT遊技回数カウンタに加算する。

【0635】

図48は、図41のステップS284における押し順指示番号セット処理(M_ORD_INF)を示すフローチャートである。

まず、ステップS381では、指示条件(指示機能を作動させる条件)を満たすか否かを判断する。当該遊技がATであり、かつ、押し順ベルのような有利な押し順を有する役に当選したときは、指示条件を満たすと判断する。

なお、今回遊技で有利区間に当選し(図44中、ステップS346で「Yes」)、かつATに当選した(図46中、ステップS362で「Yes」のとき)ときは、次回遊技から有利区間に移行するため、今回遊技は有利区間ではない。よって、今回遊技では指示機能を作動させることはできないため、ステップS381では「No」となる。

ステップS381において指示条件を満たすと判断したときはステップS382に進み、指示条件を満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0636】

次のステップS382では、今回遊技のベット数が「3」であるか否かを判断する。この処理は、RWM53のベット数データ又は自動ベット数データを読み込むことにより、ベット数が「3」であるか否かを判断する。

ベット数が「3」であると判断したときはステップS383に進み、ベット数が「3」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。このように、本実施形態では、指示機能を作動させる(指示機能に係る処理を実行する)条件が、ベット数「3」(一の規定数)であることに設定されている。このため、たとえばAT中にベット数「2」で遊技が開始され、有利な押し順を有する役(たとえば押し順ベル)に当選したときであっても、指示機能は作動しない(正解押し順は報知されない)。

【0637】

次のステップS383では、当選番号(条件装置番号)をセットする。役抽選処理で決定された当選番号(条件装置番号)は、RWM53の所定領域(図35では図示せず)に記憶されている。そして、ステップS383では、この記憶領域に記憶された値をAレジスタに記憶する。

次にステップS384に進み、押し順指示番号テーブル(図示せず)をセットする。ここでは、押し順指示番号テーブルの先頭アドレスをHLレジスタに記憶する。そして、次のステップS385に進む。

【0638】

ステップS385では、指定アドレスデータをセットする。この処理は、HLレジスタ値にAレジスタ値を加算した値を新たなHLレジスタ値とし、HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されたデータをAレジスタに記憶する処理である。

すなわち、当選番号（条件装置番号）に記憶されたデータをオフセット値とし、押し順指示番号テーブルの先頭アドレスにオフセット値を加算して得たアドレスに対応するデータを取得する。これにより、Aレジスタには、当選番号に対応する押し順指示番号が記憶される。

そして、ステップS386において、Aレジスタ値（押し順指示番号）を、RWM53の所定領域（押し順指示番号を記憶しておく領域。図35では図示せず。）に記憶する。

次のステップS387では、獲得数データとして、Aレジスタ値（押し順指示番号）を記憶する。

【0639】

第11実施形態では、抽選される役は、後述する図58（第12実施形態）と同一であるものとする。そして、AT中に当選番号「3」～「8」に当選したときは、当選番号に対応する押し順指示番号がセットされる。当選番号と、獲得数データに記憶される押し順指示番号との関係は、以下の通りである。

当選番号「3」：押し順指示番号「A1（H）」

当選番号「4」：押し順指示番号「A2（H）」

当選番号「5」：押し順指示番号「A3（H）」

当選番号「6」：押し順指示番号「A4（H）」

当選番号「7」：押し順指示番号「A5（H）」

当選番号「8」：押し順指示番号「A6（H）」

【0640】

たとえば、AT中に当選番号「3」に当選したときは、図48の押し順指示番号セット処理により、獲得数データとして押し順指示番号「A1（H）」が記憶される。これにより、後述する図55のLED表示制御（I_LED_OUT）により、押し順指示番号「A1（H）」に対応する押し順指示情報「＝1」が獲得数表示LED78に表示される。

【0641】

ステップS387の後、ステップS388に進み、有利区間表示LEDフラグがオンである（点灯している）か否かを判断する。有利区間表示LEDフラグがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、有利区間表示LEDフラグがオンでないと判断したときはステップS389に進む。

ステップS389では、今回遊技の遊技状態（RTやメイン遊技状態）が、区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態であるか否かを判断する。なお、区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態であるか否かは、予め設定されており、ここでは、予め設定された遊技状態であるか否かを判断する。具体的には、現在のRTやメイン遊技状態のデータは、RWM53の所定領域に記憶されており、このデータを読み取って、今回遊技の遊技状態が区間Sim出玉率「1」を超える遊技状態であるか否かを判断する。区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態であると判断したときはステップS390に進み、区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップS390では、有利区間表示LEDフラグをオンにする。よって、このステップS390以降に実行される割込み処理により、有利区間表示LED77が点灯する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0642】

以上のように、指示機能を作動させる遊技において、有利区間表示LED77が未だ点灯しておらず、かつ、区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態であるときは、有利区間表示LED77を点灯させなければならない条件を満たすので、有利区間表示LED77を点灯させる。

ただし、これに限らず、たとえば有利区間移行抽選で当選したときは、その次回遊技の

10

20

30

40

50

遊技開始前に有利区間表示LED77を点灯させてもよい。あるいは、有利区間に移行した後、指示機能を作動させる前や、区間Sim出玉率が「1」を超える遊技状態でなくても、任意のタイミングで（任意に設定した点灯条件を満たしたときは）、有利区間表示LED77を点灯させてもよい。

【0643】

図49は、図41中、ステップS294における入賞によるメダル払出し処理（MS_WIN_PAY）を示すフローチャートである。

まず、ステップS391では、メイン制御基板50は、払出し数データを取得する。この処理は、払出し数データの値をAレジスタに記憶する処理である。

次に、ステップS392に進み、メダルの払出しがあるか否かを判断する。具体的には、払出し数データ（Aレジスタ値）が「0」であるか否かを判断する。そして、「0」であると判断したとき、すなわちメダルの払出しがないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「0」でないと判断したとき、すなわちメダルの払出しがあると判断したときは、ステップS393に進む。

【0644】

ステップS393では、クレジット数データの値を取得する。

次にステップS394に進み、クレジット数が限界値となっているか否かを判断する。具体的には、ステップS393で取得したクレジット数データが「50（D）」であるときはクレジット数が限界値になっていると判断してステップS398に進み、取得したクレジット数データが「50（D）」未満であるときはクレジット数が限界値になっていないと判断してステップS395に進む。

【0645】

ステップS395では、クレジットの加算時の待機時間をセットする。本実施形態では、待機時間として、約100msを設定するために、割込み処理回数「46」（ $46 \times 2.235\text{ms} = \text{約}100\text{ms}$ ）を設定する。具体的には、Bレジスタ値として「00000000（B）」、及びCレジスタ値として「00101110（B）」をセットする。

次にステップS396に進み、2バイト時間待ち処理を実行する。この処理は、割込み処理ごとにBCレジスタ値を減算していき、「0」になるまで待機する処理である。

【0646】

ステップS396の2バイト時間待ち処理が終了すると、ステップS397に進み、クレジット数データの値に「1」を加算する。これにより、ステップS397の処理以降に実行される割込み処理により、クレジット数表示LED76の表示が「+1」になる。たとえば、クレジット数表示LED76の表示が「08」から「09」になる。ステップS397の処理の後、ステップS399に進む。

【0647】

ステップS394からステップS398に進むと、メダル1枚払出し処理（実際のメダルをホッパー35から遊技者に対して払い出す処理）を実行する。この処理は、ホッパーモータ36を駆動し、図7及び図8に示したように、所定のタイミングで払出しセンサ37a及び37bのオン／オフを検知したときに、メダル1枚が正しく払い出されたと判断する。

以上の処理により、クレジット数が限界値になるまではクレジット数を加算し、クレジット数が限界であるときは、実際のメダルをホッパー35から払い出す処理を実行する。

【0648】

ステップS399では、獲得数データに「1」を加算する。これにより、獲得数表示LED78の表示が「+1」になる。たとえば、獲得数表示LED78の表示が「02」から「03」になる。

次のステップS400では、払出し数データから「1」を減算する。このステップS400では、払出し数データのみを更新し、払出し数データバッファの値については更新しない。

【0649】

次にステップ S 4 0 1 に進み、メダル払出しが終了したか否かを判断する。この処理は、更新後の払出し数データが「0」となったか否かを判断する処理である。払出し数データが「0」とであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、払出し数データが「0」でないと判断したときはステップ S 3 9 3 に戻って処理を継続する。

【0650】

以上の払出し処理において、クレジット数を「1」加算する払出し処理を行うときは、ステップ S 3 9 5 及び S 3 9 6 の処理により、約 1 0 0 m s 間の待機時間が設定される。これにより、クレジット数表示 L E D 7 6 の表示がカウントアップするように遊技者に見せることができる。たとえば、クレジット加算前のクレジット数表示 L E D 7 6 の表示が「08」であり、これに8枚のメダルが加算されるときは、「表示「08」→1 0 0 m s の待機処理→表示「09」→1 0 0 m s の待機処理→・・・→1 0 0 m s の待機処理→表示「16」」となる。これに対し、クレジット数の「1」加算時に待機時間を設けないと、表示「08」から瞬時に表示「16」に変化したように見えてしまう。

10

そして、本実施形態のように、クレジット数を加算するときに、「1」加算ごとに2バイト時間待ち処理を実行することで、サブ制御基板80側から出力する払出し音（「プルルル・・・」）と、クレジット数のカウントアップとを同調させることも可能となる。

【0651】

これに対し、クレジット数が最大数の「50（D）」を超え、ステップ S 3 9 8 の処理において実際にメダルを払い出すときは、ステップ S 3 9 5 及び S 3 9 6 の2バイト時間待ち処理を設けていない。

20

これは、実際のメダルを1枚払い出すためには、ホッパーモータ36を駆動して払い出すため、1枚の払出しに約1 0 0 m s の時間を要するためである。よって、実際にメダルを払い出すときには、2バイト時間待ち処理を設けることなく、サブ制御基板80側から出力する払出し音と同調させることができる。

【0652】

図50は、図41のステップ S 3 0 1 における遊技終了チェック処理（M_GAME_CHK）を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 4 1 1 では、条件装置のフラグ（当選情報とも称する。RWM53の所定領域（図35では図示せず）に記憶されている。）をクリアする処理を行う。この処理は、特別役の条件装置以外をクリアする処理であり、特別役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止したと判断したときは特別役の条件装置についてもクリアする処理を実行する。次のステップ S 4 1 2 では、リプレイ表示 L E D 7 9 f の消灯処理を行う。この処理は、RWM53に設けられたメダル管理フラグ（図35では図示せず）のリプレイに対応するビットを「0」にする処理である。次にステップ S 4 1 3 に進み、リプレイ作動フラグをクリアする。この処理は、作動状態フラグのD0ビットを「0」にする処理である。

30

【0653】

次のステップ S 4 1 4 では、A T 遊技回数カウンタが「0」になったか否かを判断する。ここで、A T 遊技回数カウンタは、上述したように、図41のメイン処理中、ステップ S 2 8 1（図43）で更新される。このように、本実施形態では、A T 遊技回数カウンタは、スタートスイッチ受付時処理（図41のステップ S 2 7 9）の後に更新しているが、これに限らず、たとえば図41中、ステップ S 3 0 1（遊技終了チェック処理）の前やステップ S 3 0 1 の処理内（たとえば図50中、ステップ S 4 1 4 の前）に実行してもよい。

40

さらに、本実施形態では、A T 遊技回数カウンタを更新するゲーム数管理型 A T の例を示しているが、差枚数管理型 A T の場合には、ステップ S 4 1 4 では、A T 差枚数カウンタが「0」になったか否かを判断する。なお、A T 差枚数カウンタは、入賞によるメダル払出し処理（図41中、ステップ S 2 9 4）の後に更新される。

A T 遊技回数カウンタが「0」とであると判断したときはステップ S 4 1 5 に進み、「0」でないと判断したときはステップ S 4 1 6 に進む。ステップ S 4 1 5 では、A T フラグ

50

をオフにする。

次にステップ S 4 1 6 に進み、有利区間カウンタ管理を実行する。この処理は、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタの更新等を実行する処理であり、後述する図 5 1 又は図 5 2 に示す処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0654】

図 5 1 及び図 5 2 は、図 5 0 のステップ S 4 1 6 における有利区間カウンタ管理を示すフローチャートである。図 5 1 は例 1 を示し、図 5 2 は例 2 を示す。

有利区間カウンタ管理では、以下の処理を実行する。

- 1) 有利区間クリアカウンタの更新
 - 2) 差数カウンタの更新
 - 3) 有利区間の終了条件を満たすか否かの判断
 - 4) 有利区間の終了条件を満たすときは、有利区間に関するデータの初期化（クリア）
- また、有利区間カウンタ管理は、ベット数（規定数）にかかわらず実行する。

なお、本実施形態では、有利区間であるか非有利区間（通常区間）であるかにかかわらず、有利区間カウンタ管理が実行されるように構成されている。しかし、有利区間中であるか否かを判断し、有利区間中のときのみ有利区間カウンタ管理を実行するように構成してもよい。

【0655】

図 5 1 の例 1 において、ステップ S 4 2 1 では、有利区間クリアカウンタのアドレス値を H L レジスタに記憶する。したがって、H L レジスタに「F 0 6 3 (H)」を記憶する。

次のステップ S 4 2 2 では、H L レジスタが示すアドレスに記憶されているデータから「1」を減算する。ここでの減算は、たとえば以下になる。

「0 0 1 0 (H)」→「1」減算→「0 0 0 F (H)」

「0 0 0 1 (H)」→「1」減算→「0 0 0 0 (H)」(ゼロフラグ=1)

「0 0 0 0 (H)」→「1」減算→「0 0 0 0 (H)」(キャリーフラグ=1)

【0656】

上記のように、「0 0 0 0 (H)」から「1」を減算しても桁下がりが生じず、「0 0 0 0 (H)」のままを維持する。このように、減算前の値がいかなる値であっても、「1」を減算するだけの一命令（1 ステップ）であるので、更新前のカウント値が「0」であるか否かの判断が不要であり、減算後にキャリーフラグの値を加算する処理も不要である。したがって、カウント値の更新に要する時間を大幅に短縮することができる。また、このように構成することによって、有利区間中であるか否かを有利区間クリアカウンタの値から判断することや、有利区間の終了条件を満たしたか否か（たとえば、有利区間の遊技を 1 5 0 0 遊技実行したか否かや、任意の終了条件を満たしたか否か等）の判断も不要となる。

【0657】

次のステップ S 4 2 3 では、メイン制御基板 5 0 は、減算前の有利区間クリアカウンタ値が「0」であったか否かを判断する。この処理は、ステップ S 4 2 2 の減算処理でキャリーフラグが「1」となったか否かにより判断する。

キャリーフラグが「1」となったとき（減算前の値が「0」であるとき）はステップ S 4 3 6 に進み、キャリーフラグが「1」でないとき（減算前の値が「0」でないとき）はステップ S 4 2 4 に進む。なお、キャリーフラグが「1」となったとき（減算前の値が「0」であるとき）とは、今回遊技が有利区間中の遊技でない（今回遊技が非有利区間（通常区間）の遊技である）ことを意味する。

【0658】

ステップ S 4 2 4 では、メイン制御基板 5 0 は、ステップ S 4 2 2 における減算結果（減算後）が「0」であるか否かを判断する。この処理は、ステップ S 4 2 2 の減算処理でゼロフラグが「1」となったか否かにより判断する。すなわち、減算前の値が「1」であったか否かを判断する。

ゼロフラグが「1」となったときはステップS435に進み、ゼロフラグが「1」となっていないとき（減算結果が「0」でないとき）はステップS425に進む。なお、ゼロフラグが「1」となったとき（減算結果が「0」であるとき）とは、今回遊技で有利区間の遊技を終了する（次回遊技が非有利区間（通常区間）の遊技である）ことを意味する。

【0659】

ステップS425では、差数カウンタの値を取得する。この処理は、差数カウンタの値を読み込み、HLレジスタに記憶する処理である。

次にステップS426に進み、メイン制御基板50は、今回遊技で再遊技作動図柄が表示されたか否か（リプレイが入賞したか否か）を判断する。この処理は、図柄組合せ表示フラグのD0ビットが「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは再遊技作動図柄が表示されたと判断する。再遊技作動図柄が表示されたと判断したときはステップS434に進み、再遊技作動図柄が表示されていないと判断したときはステップS427に進む。

10

【0660】

ステップS427では、払出し数データバッファを取得する。この処理は、払出し数データバッファを読み込み、その値をAレジスタに記憶する処理である。

次のステップS428では、差数カウンタに払出し数を加算する処理を実行する。この処理は、Aレジスタ値（払出し数データバッファ値）をHLレジスタ値（差数カウンタ）に加算し、加算後の値をHLレジスタに記憶する処理である。

【0661】

20

次にステップS429に進み、ベット数データの値を取得する。この処理は、ベット数データを読み込み、その値をAレジスタに記憶する処理である。

次のステップS430では、差数カウンタからベット数を減算する。この処理は、HLレジスタ値からAレジスタ値を減算し、減算結果をHLレジスタに記憶する処理である。ここで、HLレジスタ値が「0」未満となったときはキャリーフラグが「1」となる。

【0662】

次のステップS431では、ステップS430での減算結果が「0」未満となったか否かを判断する。この処理は、ステップS430の減算によりキャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」であるときは減算結果が「0」未満になったと判断してステップS432に進む。一方、キャリーフラグが「1」でないとき（減算結果が「0」未満になっていないとき）はステップS433に進む。

30

【0663】

ステップS432では、HLレジスタ値をクリアする（「0」にする）処理を実行する。そして、次のステップS433では、差数カウンタ値を保存する。この処理は、HLレジスタ値を、差数カウンタに記憶する処理である。したがって、ステップS432を経由してステップS433に移行すると、差数カウンタは「0」になる。

次のステップS434では、メイン制御基板50は、差数カウンタが上限値を超えたか否かを判断する。差数カウンタの上限値は、「2400（D）」に設定されている。ここでの処理は、HLレジスタ値と「2401（D）」との比較演算を行う。この比較演算において、HLレジスタ値の方が大きいときはキャリーフラグは「0」となり、HLレジスタ値の方が小さいときはキャリーフラグは「1」となる。したがって、キャリーフラグが「1」のとき（HLレジスタ値の方が小さいとき）には、上限値を超えていないと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。

40

【0664】

これに対し、上限値を超えていると判断したとき（キャリーフラグが「0」のとき）は、ステップS435に進む。なお、差数カウンタが上限値を超えているときは、有利区間の終了条件を満たすこととなる。

ステップS435では、RWM53において、有利区間に関する記憶領域を初期化（有利区間に関するデータをクリア）する。有利区間に関するデータとしては、有利区間クリアカウンタ、有利区間種別フラグ、差数カウンタ、有利区間表示LEDフラグ、ATフラ

50

グ、A T遊技回数カウンタ等が挙げられる。さらには、メイン遊技状態の情報が挙げられる。なお、有利区間に関する情報には、R T状態番号、L E D表示カウンタ等は含まれない。具体的には、図 3 5 中、「F 0 0 0 (H)」～「F 0 5 2 (H)」は、含まれない。

【0665】

たとえば、ステップ S 4 3 5 でクリアされるデータには、L E D表示カウンタは含まれない。

ここで、L E D表示カウンタをクリアすると仮定する。その場合、有利区間が終了することによってL E D表示カウンタが「0」になってしまう。具体的には、L E D表示カウンタが「0 0 0 0 0 0 1 0 (B)」のときに初期化されてしまうと、本来であれば、次の割込み処理でL E D表示カウンタが「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」に更新され、L E D表示カウンタに応じたL E D (具体的には、クレジット数表示L E D 7 6の上位桁)を点灯させることが可能となるのにもかかわらず、L E D表示カウンタが「0 0 0 1 0 0 0 0 (B)」になってしまう。そのため、L E D表示カウンタが「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」に対応するL E Dの表示が遅延してしまうため、一瞬、消灯するように見えてしまうおそれがある。

【0666】

さらに、ステップ S 4 3 5 でクリアされるデータには、たとえば以下のデータは含まれない。

- 1) モータ 3 2 の励磁情報
- 2) エラー発生時のエラー情報
- 3) 管理情報表示L E D 7 4 (役比モニタ)を表示するためのデータ (総遊技回数カウンタ、総払出しカウンタ等)
- 4) 最小遊技時間 (4. 1 秒) のタイマ値 (図 4 1 中、ステップ S 2 8 5 でセット)
- 5) 入力ポート 5 1 の情報
- 6) 制御コマンドバッファのデータ
- 7) スタック領域のデータ
- 8) 外部信号の情報

なお、以上は、代表的なデータを例示したものであり、クリアされないデータは上記データに限られるというという意味ではない。

【0667】

次にステップ S 4 3 6 に進み、メイン制御基板 5 0 は、有利区間種別フラグが「0」 (通常区間) であるか否かを判断する。有利区間種別フラグが「0」であるときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、有利区間種別フラグが「0」でないとき、特に本実施形態では有利区間種別フラグが「1」 (有利区間) であると判断したときはステップ S 4 3 7 に進む。なお、この時点で有利区間種別フラグが「1」になっているのは、今回遊技で有利区間の移行抽選に当選し、図 4 5 中、ステップ S 3 5 1 で有利区間種別フラグが「1」にされた場合であって、ステップ S 4 2 3 で「Y e s」と判断され、ステップ S 4 3 6 に進んだ場合が挙げられる。一方、ステップ S 4 3 5 を経由してステップ S 4 3 6 に進んだときは、ステップ S 4 3 5 で有利区間種別フラグがクリアされているので、ステップ S 4 3 6 で「N o」と判断されることはない。

【0668】

ステップ S 4 3 7 では、有利区間クリアカウンタに初期値をセットする。この処理は、有利区間クリアカウンタに「1 5 0 0 (D)」をセットする処理である。ここでは、H Lレジスタ値が示すアドレスに「1 5 0 0 (D)」を記憶する。なお、H Lレジスタには、ステップ S 4 2 1 において、「F 0 6 3 (H)」がセットされている。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0669】

以上の有利区間カウンタ管理において、差数カウンタの更新に際し、最初に払出し数を加算し (ステップ S 4 2 8)、その後にはベット数を減算している (ステップ S 4 3 0)。このように処理するのは、以下の理由による。

たとえば、差数カウンタが「2 (D)」である場合において、ベット数が「3 (D)」
、払出し数が「9 (D)」であったと仮定する。

ここで、最初に差数カウンタからベット数を減算すると、「-1 (D) (実際は、「F
F F F (H)」)」となり、キャリアフラグが「1」となる。そして、払出し数を加算
すると、「-1 (D)」に「9 (D)」を加算することになるため、「8 (D)」になり、
かつキャリアフラグが「1」(桁上がりが発生することを示す)となってしまう。

【0670】

今回遊技の差枚数は「+6」であるので、更新前の差数カウンタ「2 (D)」に対し、
差枚数「+6」を加算するだけで、キャリアフラグが「1」となり、イレギュラーな状況
が発生する。換言すると、ステップS431の処理(減算結果が「0」未満か否か)を、
キャリアフラグが「1」か否かで判断することができなくなる。仮に、キャリアフラグが
「1」か否かで判断する場合には、桁下がりが発生していないにもかかわらず、ステップ
S431で「Yes」と判断してしまい、ステップS432において差数カウンタに初期
値をセットしてしまうこととなる。なお、キャリアフラグは、減算の結果、桁上がり又は
桁下がりが発生したときのいずれの場合においても「1」となるフラグである。

【0671】

これに対し、差数カウンタが「2 (D)」の場合において、最初に払出し数「9 (D)」
を加算すると、その時点で差数カウンタは「11 (D)」となり、その後にはベット数を
減算すると、「8 (D)」となる。この場合は、桁下がりが生じないので、キャリアフラ
グは「0」である。

以上の理由により、差数カウンタの更新に際し、最初に払出し数を加算し、その後にはベ
ット数を減算すれば、キャリアフラグを用いた簡素な処理によってステップS431の判
断処理を実行することができる。

【0672】

また、本実施形態の有利区間カウンタ管理では、最初に有利区間カウンタの減算処理(ス
テップS422)を実行し、減算前の値が「0」であるとき(ステップS423で「Y
es」のとき、すなわち非有利区間であるとき)は、差数カウンタの更新処理(ステップ
S425~S430)を実行することなく、ステップS436に進む。したがって、本実
施形態では、有利区間であるか非有利区間であるかにかかわらず、有利区間カウンタ管理
を実行するように構成されているが、非有利区間であるときは差数カウンタの更新処理を
実行しないようにすることで、処理効率を高めている。このため、最初に有利区間クリア
カウンタの減算処理を実行し、その後には差数カウンタの更新処理を行うという処理順序に
なっている。もちろん、有利区間中か否かを判断し、有利区間中であれば有利区間クリア
カウンタの減算処理と差数カウンタの更新処理とを実行するような仕様であれば、有利区
間クリアカウンタを減算する処理よりも先に差数カウンタの更新処理を実行することも可
能である。

【0673】

また、ステップS426の判断において「Yes」となったとき(リプレイ入賞時)で
も、ステップS434の処理を実行するよう構成されている。このようにすることによっ
て、遊技終了時に、ノイズ等で差枚カウンタに異常値(2400 (D))を超える値)が記
憶されているような状況が発生したとしても、ステップS434で「Yes」となり、有
利区間を終了させることができる。一方、このような確認が不要である場合には、ステッ
プS426で「Yes」となったときは本フローチャートの処理を終了してもよい。

【0674】

また、図51の例では、ステップS426において再遊技作動図柄が停止表示したか否
かを判断し、再遊技作動図柄が停止表示したと判断したときは、差数カウンタの更新処理
(ステップS427~S430)をとばすようにして、処理の迅速化を図っている。

特に、再遊技作動図柄が停止表示した遊技では、当該遊技の払出し数を「0」(みなし
払出し数)、次回遊技のベット数を「0」とみなして差数カウンタを更新することが考え
られる。しかし、たとえば有利区間中に当選する役としてSB(シングルボーナス)を設

10

20

30

40

50

け、S Bに当選したときは、次回遊技で、ベット数を「1」とするS B遊技を1遊技実行するが、このS B遊技でリプレイに当選し、再遊技作動図柄が停止表示する場合がある。この場合、さらにその次回遊技はS B遊技ではないのでベット数は「3」となる（S B遊技以外は、ベット数「1」では遊技不可である）。しかし、この場合には、S B遊技でのみなし払出し数とその次回遊技のベット数とが一致しないので、差数カウンタをどのようにカウントすべきかが問題となる。

そこで、本実施形態では、再遊技作動図柄が停止表示した遊技では、差数カウンタを更新しないようにすることで、上記の問題を解決することができる。

【0675】

図52は、図50のステップS416における有利区間カウンタ管理の例2を示すフローチャートである。図52において、図51と同様の処理には同一ステップ番号を付している。

図51の例1では、最初に差数カウンタに払出し数を加算し、次に、差数カウンタからベット数を減算している。

これに対し、図52の例2では、最初に差数カウンタからベット数を減算し、次に、差数カウンタに払出し数を加算している。

【0676】

図51の例においては、差数カウンタからベット数を減算した後に払出し数を加算すると、最終的に桁下がりが生じなくてもキャリーフラグが「1」となってしまう場合があり、演算結果が「0」であるか否かを、キャリーフラグが「1」か否かで判断することができなくなることを説明した。

これに対し、図52の例2では、差数カウンタからベット数を減算した（ステップS430）後に払出し数を加算する（ステップS428）とともに、ステップS441では、キャリーフラグの値を参照することなく、演算結果が「0」未満であるか否かを判断する。

具体的には、図52のステップS441では、HLレジスタ値のうち、Hレジスタ（上位桁を記憶するレジスタ）値のD7ビット（最上位ビット）が「1」であるか否かにより、ステップS441の演算結果が「0」未満となったか否かを判断する。

【0677】

たとえば、

差数カウンタ値（HLレジスタ値）＝0000（H）（演算前）

ベット数データ＝3（H）

払出し数データ＝0（H）

であったと仮定する。

この場合、演算後の差数カウンタ値は、

0000（H）－3（H）＝FFFD（H）

となる。

したがって、

Hレジスタ値＝FF（H）（1111／1111（B））

Lレジスタ値＝FD（H）（1111／1101（B））

となる。

なお、「／」は、2進数表記時に、4ビットごとの区切りを示す。

【0678】

上記の例は、演算前のHLレジスタ値が「0000（H）」の場合であるが、演算前のHLレジスタ値が「0000（H）」でなく、かつ「今回遊技の差枚数＞HLレジスタ値」である場合、たとえば、

今回遊技の差枚数＝03（H）

HLレジスタ値＝0001（H）（演算前）

であるときは、演算後のHLレジスタ値は、

HLレジスタ値＝FFFE（H）

10

20

30

40

50

となる。

したがって、

Hレジスタ値 = FF (H) (1111 / 1111 (B))

Lレジスタ値 = FE (H) (1111 / 1110 (B))

となる。

【0679】

さらにまた、HLレジスタ値が「0000 (H)」でなく、かつ「今回遊技の差枚数 < HLレジスタ値」である場合には、たとえば第1に、

今回遊技の差枚数 = 03 (H)

HLレジスタ値 = 0100 (H) (256 (D)) (演算前)

10

であるときは、演算後のHLレジスタ値は、

HLレジスタ値 = 00FD (H)

となる。

したがって、

Hレジスタ値 = 00 (H) (0000 / 0000 (B))

Lレジスタ値 = FD (H) (1111 / 1101 (B))

となる。

【0680】

また、第2に、

今回遊技の差枚数 = 03 (H)

20

HLレジスタ値 = 00FF (H) (255 (D)) (演算前)

であるときは、演算後のHLレジスタ値は、

HLレジスタ値 = 00FC (H)

となる。

したがって、

Hレジスタ値 = 00 (H) (0000 / 0000 (B))

Lレジスタ値 = FC (H) (1111 / 1100 (B))

となる。

【0681】

さらにまた、第3に、

30

今回遊技の差枚数 = 03 (H)

HLレジスタ値 = 0960 (H) (2400 (D)) (演算前)

であるときは、演算後のHLレジスタ値は、

HLレジスタ値 = 095D (H) (演算後)

となる。

したがって、

Hレジスタ値 = 09 (H) (0000 / 1001 (B))

Lレジスタ値 = 5D (H) (0101 / 1101 (B))

となる。

【0682】

40

一方、差数カウンタの上限値は、「2400 (D)」である。ここで、「2400 (D)」を2進数で表すと、

「0000 / 1001 / 0110 / 0000 (B)」

となる。

差数カウンタの上限値は「2400 (D)」であるので、差数カウンタに「2400 (D)」を超える値が記憶されたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断され、差数カウンタはクリア化される(図51及び図52中、ステップS435)。

なお、今回遊技の終了時に、差数カウンタ値が「2400 (D)」となったが、「2400 (D)」を超えなかったので有利区間の終了条件を満たさないと判断され、次回遊技に移行したとする。そして、次回遊技において、差枚数が最も増加するのは、ベット数が

50

「1」、払出し数が「15 (D)」の場合であるので、当該遊技での差枚数は「14 (D)」となる。

よって、この場合の差数カウンタ値は、「2414 (D)」となる。

ここで、「2414 (D)」を2進数で表すと、

「0000 / 1001 / 0110 / 1110 (B)」

となる。

【0683】

また、差数カウンタ値が「2414 (D)」になると、「2400 (D)」を超えるので、当該遊技で差数カウンタはクリアされ、「0 (D)」となる。

以上より、遊技中に、差数カウンタが取り得る最大値は、「2414 (D)」、すなわち「0000 / 1001 / 0110 / 1110 (B)」である。 10

【0684】

よって、HLレジスタ値が「2414 (D)」であるときは、

Hレジスタ値 = 0000 / 1001 (B)

Lレジスタ値 = 0110 / 1110 (B)

であり、Hレジスタ値のD7ビット（最上位ビット）は、「0」となる。

したがって、HLレジスタ値すなわち差数カウンタ値が「0 (D)」～「2414 (D)」の範囲では、常に、Hレジスタ値のD7ビットは、「0」となる。

【0685】

以上より、桁下がりとなった場合を除き、Hレジスタ値のD7ビット（最上位ビット）は、必ず「0」であり、「1」になることはない。 20

なお、Hレジスタ値のD7ビットが「1」になるためには、差数カウンタ値は「32768 (D)」になる必要があり、桁下がりを除き、差数がこのような値に到達するまで有利区間が継続されることはない。

【0686】

一方、上述したように、

ベット数データ = 3 (H)

払出し数データ = 0 (H)

HLレジスタ値（差数カウンタ） = 0000 (H)（演算前）

であるときは、演算後のHLレジスタ値は、「FFFD (H)」となる。 30

ここで、「FFFD (H)」は、

「1111 / 1111 / 1111 / 1101 (B)」

である。

【0687】

したがって、

Hレジスタ値 = 1111 / 1111 (B)

Lレジスタ値 = 1111 / 1101 (B)

であり、Hレジスタ値のD7ビットは、「1」となる。

同様に、演算前に、

ベット数データ = 3 (H) 40

払出し数データ = 0 (H)

HLレジスタ値（差数カウンタ） = 0002 (H)

であるときは、差数カウンタが更新されると、HLレジスタ値は、「FFFF (H)」となる。

【0688】

ここで、「FFFF (H)」は、

「1111 / 1111 / 1111 / 1111 (B)」

である。

したがって、

Hレジスタ値 = 1111 / 1111 (B) 50

Lレジスタ値 = 1 1 1 1 / 1 1 1 1 (B)

であり、Hレジスタ値のD7ビットは、「1」となる。

このように、桁下がりが生じたときは、Hレジスタ値のD7ビット（最上位ビット）は、「1」となる。

【0689】

以上より、差数カウンタを更新した結果、桁下がりが生じていないときは、Hレジスタ値のD7ビットは「0」であり、桁下がりが生じているときは、Hレジスタ値のD7ビットは「1」である。

よって、図52のステップS441において、演算結果が「0」未満であるか否かを判断するときは、Hレジスタ値のD7ビットが「1」であるか否かを判断する。そして、Hレジスタ値のD7ビットが「1」であるときは、演算結果が「0」未満となったと判断する。

このようにすれば、演算の結果、キャリーフラグが「1」であるか否かを判断することなく、演算結果が「0」であるか否かを判断することができる。

そして、キャリーフラグを用いずに演算結果が「0」であるか否かを判断するので、差数カウンタ値に対し、ベット数を減算した後に払出し数を加算しても問題はない。

【0690】

また、上述から明らかであるが、差数カウンタが取り得る最大値「2414(D)」となっても、Hレジスタ値のD7ビット（最上位ビット）に限らず、D6ビット、D5ビット、及びD4ビットも、「0」となっている。

これに対し、差数カウンタ値の桁下がりが生じたときは、Hレジスタ値のD7ビット（最上位ビット）に限らず、D6ビット、D5ビット、及びD4ビットも、「1」となる。

【0691】

よって、図52中、ステップS441では、Hレジスタ値のD7ビットが「1」であるか否かを判断することに代えて、D6ビットが「1」であるか否かを判断してもよく、D5ビットが「1」であるか否かを判断してもよく、D4ビットが「1」であるか否かを判断してもよい。いずれの場合も、当該ビットが「1」であるときは演算結果が「0」未満であることになり、「1」でないときは演算結果が「0」未満でないこととなる。

なお、以上より明らかであるが、図51の例1（ステップS431）においても、Hレジスタ値のD7ビット（あるいは、D6、D5、又はD4ビット）を参照して演算結果が「0」未満であるか否かを判断することも可能である。

【0692】

また、図51及び図52から明らかなように、有利区間クリアカウンタの更新（ステップS422）、差数カウンタの更新（ステップS428及びS430）、有利区間クリアカウンタが「0」であるか否かの判断（ステップS424）、差数カウンタが上限値を超えたか否かの判断（ステップS434）、有利区間に関する情報の初期化（ステップS435）は、今回遊技でのベット数（規定数）にかかわらず、実行される。したがって、ベット数（規定数）「2」で遊技が行われた結果、有利区間クリアカウンタが「0」になったり、差数カウンタが上限値を超えた場合であっても、有利区間は終了する。

【0693】

図53は、メイン制御基板50（メインCPU55）による割込み処理（I_INTR）を示すフローチャートである。上述したように、メイン制御基板50は、メイン処理と並行して、2.235ms周期（ただし、この時間周期に限定されるものではない）で、図53に示す割込み処理を行う。

ステップS451の割込み処理に移行すると、ステップS452では、初期処理として、レジスタ値の退避及び重複割込みの禁止処理を行う。ここでは、メイン処理で使用しているメインCPU55のレジスタを割込み処理で使用するため、現在のレジスタ値をRWM53のスタック領域に退避する。さらに、割込み処理中に次の割込み処理が開始されないように、割込み禁止フラグをオンにする。このようにするのは、たとえば電源断処理の実行中に割込み処理の実行要求が行われるときがあるからである。

10

20

30

40

50

【0694】

次のステップS453では、電源断処理（I_POWER_DOWN）を実行する。この処理は、後述する図54に示す処理であり、電源断検知信号の信号の入力があったか否かを検知等する処理である。

次のステップS454では、割込みカウンタ値の更新を行う。なお、割込みカウンタ値は、RWM53の所定領域（図35では図示せず）に記憶されている。

次のステップS455では、タイマー計測を行う。この処理は、メイン処理でセットした時間を減算等する処理である。具体的には、たとえば最小遊技時間（4.1秒）を経過したか否か等が挙げられる。

【0695】

次に、ステップS456に進み、LED表示制御（I_LED_OUT）を行う。この処理は、後述する図55に示す処理であり、スロットマシン10の状態に応じて、LED（デジット1～5）を点灯する処理である。

なお、スロットマシン10で生じるエラーには、復帰不可能エラーと復帰可能エラーとがあり、復帰不可能エラーでは、メイン処理によりエラー表示を出力するが（たとえば、図41のステップS304）、復帰可能エラーの表示は、割込み処理時ごとにこのLED表示制御にて行う。

【0696】

次にステップS457に進み、入力ポート51の読み込み処理を行う。これにより、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42等の操作が行われたか否かや、スイッチ信号、各種センサの入力信号が読み込まれ、入力ポート51に基づくデータ（レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ）を生成し、RWM53の所定領域（図35では図示せず）に記憶する。

【0697】

次のステップS458では、設定値が正常範囲であるか否かを判断する。ここでは、アドレス「F000（H）」に記憶されている設定値データを読み込み、設定値データの範囲が正常範囲であるか（設定値データが「0」～「5」の範囲内であるか）否かを判断する。設定値データが正常範囲であると判断したときはステップS459に進み、設定値が正常範囲でないと判断したときはステップS470に進み、復帰不可能エラー処理に移行する。この場合のエラーは、本実施形態では「E6」エラーと称し、「E6」である旨を獲得数表示LED78に表示する。

【0698】

ステップS459では、内蔵乱数のチェック処理を行う。本実施形態では、内蔵乱数にエラーが発生するとオンになる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。

具体的には、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、当該エラーフラグがオンにされる。

そして、ステップS460に進み、内蔵乱数にエラーが発生しているか否か（エラーフラグがオンか否か）を判断し、エラーが発生していないと判断されたときはステップS461に進み、エラーが発生していると判断したときは、ステップS470に進んで、復帰不可能エラー処理に移行する。このときのエラー表示内容は、「E7」となる。

【0699】

ステップS461では、リール31の駆動制御を行う。この制御は、リール31単位（左、中、右）で行われるとともに、それぞれ動作状態に応じて、停止中、定速、加速、減速、減速開始、待機が挙げられる。リール31の駆動制御が終了するとステップS462に進み、ポート出力処理を行う。この処理は、（リール用）モータ32、ホッパーモータ36の励磁出力や、ブロック45の励磁出力を行う。

【0700】

次のステップS463では、入力エラーチェック処理を実行する。この処理は、各種センサに異常がないか否かを判断する処理である。

10

20

30

40

50

次のステップ S 4 6 4 では、制御コマンドの送信処理を行う。この処理は、セットされた制御コマンド（RWM 5 3 のコマンドバッファ（図 3 5 では図示せず）に記憶されている未送信の制御コマンド）をサブ制御基板 8 0 に送信する処理である。

具体的には、制御コマンドがコマンドバッファにセットされると、その時点以降の割込み処理（コマンドバッファが空の場合は、原則としては、その時点の次に到来する割込み処理）において、このステップ S 4 6 4 によって制御コマンドがサブ制御基板 8 0 に送信される。

【0701】

次のステップ S 4 6 5 では、RWM 5 3 に記憶されている外部信号のためのデータをレジスタに記憶する。そして、次のステップ S 4 6 6 では、出力ポート 5 2（図 3 3 中、出力ポート 5）から外部信号の出力（外部集中端子板 1 0 0 への信号の送信）を行う。

次にステップ S 4 6 7 に進み、比率表示準備処理を行う。この処理は、管理情報表示 LED 7 4 の比率表示に係るタイマの更新や、セグメントデータの出力等を行う処理である。

【0702】

次のステップ S 4 6 8 では、乱数更新処理を行う。次にステップ S 4 6 9 に進み、ステップ S 4 5 2 で退避したレジスタ値を復帰させ、次回割込みの許可を行う。具体的には、割込み処理開始時に記憶していたレジスタデータを復帰するとともに、次回の割込み処理を開始できるように、割込禁止フラグをオフにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0703】

以上の処理に示すように、2. 2 3 5 m s ごとの割込み処理により、クレジット数表示 LED 7 6、獲得数表示 LED 7 8、状態表示 LED 7 9（7 9 a ~ 7 9 f）、設定値表示 LED 7 3、管理情報表示 LED 7 4 の点灯／消灯が制御される。

さらに、割込み処理ごとに、サブ制御基板 8 0 に未送信の制御コマンドがコマンドバッファに記憶されているときは、その送信処理が行われる。

【0704】

なお、復帰不可能エラー処理時には、割込み処理を行わない（正常復帰時まで割込み処理を中断する）。

復帰不可能エラーは、通常では起こり得ない重大なエラーであり、異常データに基づく処理（入力ポートからのデータに基づく RWM 5 3 のデータ更新や、サブ制御基板 8 0 への制御コマンドの送信）等を実行させないようにするために、割込み自体を禁止している。

復帰不可能エラーの発生時に、制御コマンドのバッファに未送信のコマンドが格納されていた場合は、当該コマンドをサブ制御基板 8 0 に送信しない。バッファに格納されている制御コマンドが正しくないおそれがあるからである。

【0705】

図 5 4 は、図 5 3 のステップ S 4 5 3 における電源断処理（I_POWER_DOWN）を示すフローチャートである。

ステップ S 4 8 1 では、メイン制御基板 5 0 は、前回の割込み処理で電源断検知信号がオンであったか否かを判断する。ここでは、メイン制御基板 5 0 上に設けられた電圧監視装置（電源断検出回路；図示せず）により、電圧が所定値以下（図 3 の例では、V 1 以下）になったときには、所定の入力ポート 5 1 の所定ビットに電源断検知信号が入力されるので、その信号の入力があったか否かを検知する。さらに、電源断検知信号がオンとなったときは、RWM 5 3 の所定アドレスに記憶しておく。

前回の割込み処理において電源断検知信号がオンであると判断されたときはステップ S 4 8 2 に進み、オンでないと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0706】

ステップ S 4 8 2 では、メイン制御基板 5 0 は、今回の割込み処理において電源断検知信号がオンであるか否かを判断する。オンでないと判断したときは本フローチャートによ

10

20

30

40

50

る処理を終了する。これに対し、オンであると判断したときは、ステップ S 4 8 3 に進む。

以上のステップ S 4 8 1 及び S 4 8 2 の双方で「Y e s」と判断したとき（2 割込み連続で電源断検知信号が入力されたとき）は、電源断が発生したと判断し、ステップ S 4 8 3 以降の処理に進む。

ステップ S 4 8 3 では、すべての出力ポート 5 2 の出力をオフにする。この処理により、たとえばモータ 3 2 が駆動中（リール 3 1 の回転中）であるときや、ホッパーモータ 3 6 が駆動中（メダルの払出し中）であるときは、その駆動を停止する。

次にステップ S 4 8 4 に進み、電源断処理済みフラグを R W M 5 3 に記憶する。この処理は、正常な電源断処理が実行されたことを示すデータを R W M 5 3 に記憶する処理である。

10

【0707】

次のステップ S 4 8 5 では、R W M 5 3 のチェックサムデータを算出する。この処理は、プログラムで使用する作業領域（R W M 5 3）を含むチェックサムを算出するものであり、対象となるプログラム使用領域としては、プログラム作業領域、未使用領域、スタックエリア等が挙げられる。

そして、次のステップ S 4 8 6 で、チェックサムの全範囲の算出が終了したか否かを判断し、終了していないと判断したときはステップ S 4 8 5 に戻ってチェックサムの算出を継続する。一方、チェックサムの算出が終了したと判断したときはステップ S 4 8 7 に進む。

20

【0708】

ステップ S 4 8 7 では、算出したチェックサムを、R W M 5 3 の所定アドレスに記憶する。ここで、R W M 5 3 に記憶するデータは、R W M 5 3 のチェックサム時に、プログラム使用領域の全データと、上記所定アドレスに記憶した値とを加算したとき、「0」となる 1 バイトデータ（補数データともいう）である。

そして、プログラム開始時に、R W M 5 3 のチェックサムを実行する場合は、上記と同範囲の R W M 5 3 のプログラム使用領域の全データと、チェックサムデータとを加算する。これによって算出されるチェックサムデータが「0」であれば正常値であると判断し、「0」でなければ異常値であると判断する。

次に、ステップ S 4 8 8 に進み、リセット待ち状態にする。電圧が所定値になると、メイン制御基板 5 0 に設けられた電圧監視装置（電源断検出回路）からリセット信号が出力されるので、ステップ S 4 8 8 では、そのリセット信号の出力を待つ状態となる。

30

【0709】

図 5 5 は、図 5 3 中、ステップ S 4 5 6 における L E D 表示制御（I_LED_OUT）を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 4 9 1 では、出力ポート 2 及び 3（図 3 3 参照）をオフにする。この処理は、出力ポート 2 及び 3 から「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」を出力する処理である。次のステップ S 4 9 2 では、出力ポート 4（図 3 3 参照）をオフにする。この処理についても、上記処理と同様に、出力ポート 4 から「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」を出力する処理である。

40

【0710】

ステップ S 4 9 3 では、L E D 表示カウンタの更新を行う。この処理は、L E D 表示カウンタのビット「1」を一桁右シフトする更新を行う。

次のステップ S 4 9 4 では、L E D 表示カウンタが「0」であるか否かを判断し、「0」であると判断したときはステップ S 4 9 5 に進み、「0」でないと判断したときはステップ S 4 9 6 に進む。

ステップ S 4 9 5 では、L E D 表示カウンタの初期化を行う。ここでは、L E D 表示カウンタ「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」を、「0 0 0 1 0 0 0 0（B）」にする処理を実行する。そして、ステップ S 4 9 6 に進む。

ステップ S 4 9 6 では、R W M 5 3 に記憶された L E D 表示カウンタ及び L E D 表示要

50

求フラグを取得する。ここでは、L E D表示カウンタの値をDレジスタに記憶し、L E D表示要求フラグの値をEレジスタに記憶する。

【0711】

次にステップS497に進み、エラー番号表示データ、L E D表示データ、及びベット表示データを取得する。ここで、R W M 53の記憶領域には、エラー発生時にエラー番号表示データを記憶する記憶領域と、状態表示L E D 79のうち、遊技開始表示L E D 79 d～リプレイ表示L E D 79 fのオン／オフを示すL E D表示データを記憶する記憶領域と、(1～3)ベット表示L E D 79 a～79 cのオン／オフを示すベット表示データを記憶する記憶領域とが設けられている。

具体的には、L E D表示データは、以下のように構成されている。

D 0：未使用

D 1：未使用

D 2：未使用

D 3：遊技開始可能のとき「1」、遊技開始不可能のとき「0」

D 4：メダル投入可のとき「1」、メダル投入不可のとき「0」

D 5：リプレイ入賞時「1」、リプレイ非入賞時「0」

D 6：未使用

D 7：未使用

なお、L E D表示データのD 3～D 5ビットと、図32で示した状態表示L E D 79のセグメントD～Fとが対応するようになっている。

【0712】

また、ベット表示データは、以下のように構成されている。

0枚ベット時：00000000

1枚ベット時：00000001

2枚ベット時：00000011

3枚ベット時：00000111

なお、ベット表示データのD 0～D 2ビットと、図32で示した状態表示L E D 79のセグメントA～Cとが対応するようになっている。

そして、ステップS497では、エラー番号表示データを読み取ってBレジスタに記憶する。また、L E D表示データを読み取ってAレジスタに記憶し、ベット表示データを読み取ってCレジスタに記憶する。

【0713】

次のステップS498では、Aレジスタ値(L E D表示データ)とCレジスタ値(ベット表示データ)とをO R演算(合成)し、演算結果を、出力ポート3用のセグメントデータとしてセットする。Aレジスタ値(L E D表示データ)とCレジスタ値(ベット表示データ)とをO R演算すると、状態表示L E D 79の点灯／消灯を示すデータとなる。そして、デジット5の表示要求があるとき(ステップS516で「Y e s」のとき)は、このセグメントデータが出力ポート3から出力される。

次にステップS499に進み、出力ポート4用のセグメントデータをセットするレジスタをクリアする。

【0714】

次のステップS500では、L E D表示カウンタ値(Dレジスタ値)とL E D表示要求フラグ値(Eレジスタ値)とをA N D演算した値をDレジスタに記憶し、その値が「0」であるか否かを判断する。「0」であると判断したときは表示要求なしと判断し、ステップS516に進む。一方、「0」でないと判断したときは表示要求ありと判断してステップS501に進む。

【0715】

ステップS501では、L E Dセグメントテーブル2をセットする。ここで、本実施形態のL E Dセグメントテーブルは、エラー番号を表示するときのセグメントデータを定めたL E Dセグメントテーブル1と、エラー番号以外(クレジット数、払出し数、設定値、

10

20

30

40

50

設定変更中表示、押し順指示情報、及び指示規定数)の表示を行うときのセグメントデータを定めたLEDセグメントテーブル2とが設けられ、ROM54の使用領域内に記憶されている。そして、ステップS501では、LEDセグメントテーブル2の先頭アドレスを読み込み、その値をHLレジスタに記憶する。

【0716】

ここで、ステップS501でセットされるLEDセグメントテーブル2には、以下のよう
にオフセット及びセグメントデータが定められている。

オフセット「0」:「0」を表示するセグメントデータ

オフセット「1」:「1」を表示するセグメントデータ

オフセット「2」:「2」を表示するセグメントデータ

オフセット「3」:「3」を表示するセグメントデータ

オフセット「4」:「4」を表示するセグメントデータ

オフセット「5」:「5」を表示するセグメントデータ

オフセット「6」:「6」を表示するセグメントデータ

オフセット「7」:「7」を表示するセグメントデータ

オフセット「8」:「8」を表示するセグメントデータ

オフセット「9」:「9」を表示するセグメントデータ

オフセット「A」:「=」を表示するセグメントデータ

オフセット「B」:「A」を表示するセグメントデータ

【0717】

たとえば第1に、獲得数データに、払出し数データ「10(H)」が記憶されている場合には、払出し数データの上位桁のオフセットは「1」となり、下位桁のオフセットは「0」となる。これにより、デジット3aの点灯時には、「1」を表示するセグメントデータが取得され、デジット4aの点灯時には、「0」を表示するセグメントデータが取得される。

また、たとえば第2に、獲得数データに、設定変更中表示データ「88(H)」が記憶されている場合には、設定変更中表示データの上位桁のオフセットは「8」となり、下位桁のオフセットは「8」となる。これにより、デジット3aの点灯時には、「8」を表示するセグメントデータが取得され、デジット4aの点灯時には、「8」を表示するセグメントデータが取得される。

【0718】

さらにまた、たとえば第3に、獲得数データに、押し順指示番号「A1(H)」が記憶されている場合には、押し順指示番号の上位桁のオフセットは「A」となり、下位桁のオフセットは「1」となる。これにより、デジット3aの点灯時には、「=」を表示するセグメントデータが取得され、デジット4aの点灯時には、「1」を表示するセグメントデータが取得される。

さらに、たとえば第4に、獲得数データに、指示規定数表示データ「0B(H)」が記憶されている場合には、上位桁のオフセットは「0」となり、下位桁のオフセットは「B」となる。これにより、デジット3aの点灯時には、「0」を表示するセグメントデータが取得され、デジット4aの点灯時には、「A」を表示するセグメントデータが取得される。

【0719】

次にステップS502に進み、まず、設定値データを取得する。ここでは、アドレス「F000(H)」に記憶された設定値データを読み込み、Aレジスタに記憶する。次に、Aレジスタ値に「1」を加算して、設定値表示データを生成し、Aレジスタに記憶する。この設定値表示データは、設定値を表示するときのオフセット値となる。

後述するように、LEDセグメントテーブル1又は2の先頭アドレス値にオフセット値を加算した値の(LEDセグメントテーブル1又は2の)アドレスに記憶されたセグメントデータが取得される。

次にステップS503に進み、設定値の表示要求があるか否かを判断する。ここで、D

10

20

30

40

50

レジスタ値が「00010000 (B)」であり、かつ設定変更中又は設定確認中のときは、設定値の表示要求があると判断する。そして、設定値の表示要求ありと判断したときはステップS514に進み、表示要求なしと判断したときはステップS504に進む。

【0720】

ステップS504では、クレジット数データを取得し、Aレジスタに記憶する。次のステップS505では、上位桁用オフセットを取得する。この処理は、ステップS504で取得したクレジット数データ (Aレジスタ値) を「10 (D)」で割る演算を実行し、Aレジスタに商の値を記憶し、Eレジスタに余りの値を記憶する処理である。

次のステップS506では、クレジット数の上位桁の表示要求を有するか否かを判断する。この処理は、上記Dレジスタ値のD0ビット (デジット1aに相当するビット) が「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは「Yes」と判断する。クレジット数の上位桁の表示要求ありと判断されたときはステップS514に進み、表示要求なしと判断されたときはステップS507に進む。

【0721】

ステップS507では、クレジット数の下位桁の表示要求を有するか否かを判断する。この処理は、上記Dレジスタ値のD1ビット (デジット2aに相当するビット) が「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは「Yes」と判断し、ステップS513に進む。一方、クレジット数の下位桁の表示要求なしと判断したときはステップS508に進む。

【0722】

ステップS508では、獲得数データを読み込み、Aレジスタに記憶する。ここで、獲得数データには、小役の入賞に基づくメダルの払出しがあったタイミングでは払出し数データが記憶されている。また、設定変更中のタイミングでは設定変更中表示データ「88 (H)」が記憶されている。さらにまた、規定数を指示するタイミングであるときは指示規定数表示データ「0B (H)」が記憶されている。さらに、指示機能を作動させている (押し順を報知している) タイミングでは押し順指示番号「=x (x=1~6のいずれか)」が記憶されている。そして、これらのいずれかのデータを取得し、Aレジスタに記憶する。

【0723】

次のステップS509では、エラー表示時に該当するか否かを判断する。この処理は、Bレジスタ値 (ステップS497で記憶したエラー番号表示データ) を読み取り、「0」であるか否かを判断し、「0」でないときはエラー表示時であると判断してステップS510に進み、「0」であるときはエラー表示時でないとしてステップS511に進む。

ステップS510では、エラー表示用のLEDセグメントテーブル1をセットする。なお、LEDセグメントテーブル1の具体的構成については説明を省略する。ステップS510では、当該LEDセグメントテーブル1の先頭アドレスをHLレジスタに記憶する処理を実行する。したがって、この場合には、ステップS501でセットしたLEDセグメントテーブル2の先頭アドレスに代えて、LEDセグメントテーブル1の先頭アドレスがセット (HLレジスタに記憶) される。

【0724】

次のステップS511では、上位桁用のオフセットを取得する。この処理は、エラー表示時であるとき (Bレジスタ値が「0」でないとき) は、Bレジスタ値を「10 (D)」で割る演算を実行し、その商をAレジスタに記憶し、余りをEレジスタに記憶する。一方、エラー表示時でないとき (Bレジスタ値が「0」のとき) は、Aレジスタ値 (払出し数データ、設定変更中表示データ、指示規定数表示データ、又は押し順指示番号) を「10 (D)」で割る演算を実行し、その商をAレジスタに記憶し、余りをEレジスタに記憶する。

【0725】

次のステップS512では、獲得数表示LED78の上位桁の表示要求があるか否かを

10

20

30

40

50

判断する。この処理は、Dレジスタ値のD 2ビット（デジット 3 aに相当するビット）が「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは表示要求ありと判断する。表示要求ありと判断されたときはステップ S 5 1 4に進み、表示要求なしと判断されたときはステップ S 5 1 3に進む。

【0726】

ステップ S 5 1 3に進むと、下位桁用のオフセットを取得する。この処理は、Eレジスタに記憶されたデータをAレジスタに記憶する処理である。すなわち、AレジスタとEレジスタとで、上位桁値と下位桁値とを入れ替える。そしてステップ S 5 1 4に進む。

ステップ S 5 1 4では、セグメントデータを取得する。この処理は、HLレジスタに記憶されたデータ（LEDセグメントテーブル1又は2の先頭アドレス）と、Aレジスタに記憶されたデータ（オフセット値）とを加算し、加算後のアドレスに対応する（LEDセグメントテーブル1又は2の）セグメントデータを、Cレジスタに記憶する処理である。

【0727】

次のステップ S 5 1 5では、出力ポート4用のセグメントデータをセットする。ここでセットするデータは、設定値（デジット 5 b）表示用のセグメントデータである。デジット 1 b～4 bは、後述する比率表示処理（ステップ S 5 2 2）で点灯処理を行うので、ここではデジット 1 b～4 bのセグメントデータはセットされない。

したがって、ステップ S 5 1 5では、ステップ S 5 0 3で「Yes」（設定値表示要求あり）となり、ステップ S 5 1 4で設定値表示用のセグメントデータが取得され、Cレジスタに記憶されたときに、そのCレジスタ値を出力ポート4用のセグメントデータとしてセットする。

【0728】

次にステップ S 5 1 6に進み、デジット5の表示要求があるか否かを判断する。ここで、デジット5の表示要求があるのは、Dレジスタ値が「00010000（B）」のときである。デジット5の表示要求があると判断したときはステップ S 5 2 0に進み、デジット5の表示要求がないと判断したときはステップ S 5 1 7に進む。

【0729】

ステップ S 5 1 7では、出力ポート3用のセグメントデータをセットする。ここでは、ステップ S 5 1 4で記憶されたCレジスタ値を、出力ポート3用のセグメントデータとしてセットする。なお、ステップ S 5 1 6で「Yes」のとき（デジット5の表示要求ありのとき）は、ステップ S 4 9 8でセットしたデータが出力ポート3用のセグメントデータとなる。

【0730】

次のステップ S 5 1 8では、有利区間表示LED77のデータをセットする。ここでは、有利区間表示LEDフラグの値を取得し、当該値が「0」であるか否かを判断する。有利区間表示LEDフラグの値「0」でないときは、今回の割込み処理で点灯するデジットがデジット4 aであるか否かを判断する。Dレジスタ値のD 3ビットが「1」であるときは、デジット4 aの点灯タイミングであると判断する。この場合には、ステップ S 5 1 7でセットしたセグメントデータと、「10000000」とをOR演算したデータを、出力ポート3用のセグメントデータとしてセットする。これにより、デジット4 aのセグメントP（有利区間表示LED77）が点灯可能なデータがセットされる。

【0731】

次に、ステップ S 5 1 9に進み、ステップ S 5 1 5でセットした出力ポート4用のセグメントデータをクリアする。デジット5の表示要求がないとき（ステップ S 5 1 6で「No」のとき）は、デジット5 b（設定値表示LED73）を点灯させないようにするためである。

そして、ステップ S 5 2 0に進み、出力ポート2からデジット信号を出力し、出力ポート3からセグメント信号を出力する。ここでは、Dレジスタ値を出力ポート2のデジットデータとしてセットし、出力ポート2から出力する。

また、出力ポート3から出力されるセグメント信号のデータは、ステップ S 4 9 8でセ

10

20

30

40

50

ットしたデータ（デジット 5 点灯時）、又はステップ S 5 1 7 でセットしたデータ（デジット 1 ～ 4 点灯時）である。

【 0 7 3 2 】

次にステップ S 5 2 1 に進み、出力ポート 4 からセグメント信号を出力する。出力ポート 4 から出力されるセグメント信号のデータは、ステップ S 5 1 5 でセットしたセグメントデータ（設定値表示要求あり時）、又はステップ S 5 1 9 でクリアされたデータ（設定値表示要求なし時）である。換言すれば、ステップ S 5 1 9 で出力ポート 4 用のセグメントデータがクリアされているときは、出力ポート 4 からは「0 0 0 0 0 0 0 0（B）」を出力する。

次にステップ S 5 2 2 に進み、比率表示処理（管理情報表示 L E D 7 4 を点灯させるための処理）に移行する。なお、本実施形態では、比率表示処理については説明を省略する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 7 3 3 】

次に、有利区間表示 L E D 7 7 と電源断との関係（有利区間表示 L E D 7 7 の点灯中に電源断が発生した場合）について説明する。

割込み処理において、図 5 4 中、電源断が検知されると、ステップ S 4 8 3 以降の処理に進むが、この場合、R W M 5 3 に記憶されたデータは、電源断後も保持される。

そして、電源が投入された後、図 3 8 のプログラム開始処理（M_PRG_START）において、設定キースイッチがオフのときはステップ S 2 0 8 で「N o」と判断されるので、電源断復帰が正常であれば、ステップ S 2 1 3 の電源断復帰処理（M_POWER_ON；図 4 0）に進む。

【 0 7 3 4 】

図 4 0 の電源断復帰処理では、ステップ S 2 5 3 において、R W M 5 3 の初期化範囲がセットされるが、この範囲は、上述したように、R W M 5 3 の未使用領域である。したがって、図 3 5 中、アドレス「F 0 6 2（H）」の有利区間表示 L E D フラグは、初期化の対象外である。また、アドレス「F 0 5 1（H）」の L E D 表示カウンタも同様である。

【 0 7 3 5 】

図 4 0 の電源断復帰処理において、R W M 5 3 の初期化が終了すると、ステップ S 2 6 2 で割込みが起動される。したがって、ステップ S 2 6 2 以降、2. 2 3 5 m s の間隔で、図 5 3 の割込み処理が実行される。割込み処理が実行されると、図 5 5 の L E D 表示制御（I_LED_OUT）中、ステップ S 4 9 6 において、L E D 表示カウンタ値が読み込まれる。また、ステップ S 5 1 2 で「N o」のときが、デジット 4 a の表示要求ありのときである。この場合、エラー表示時でなく（ステップ S 5 0 9 で「N o」）、かつ、有利区間表示 L E D フラグが「1」のときは、ステップ S 5 1 8 において、セグメントデータの D 7 ビットが「1」にされ、そのセグメントデータが出力される（ステップ S 5 2 0）。これにより、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯する。

以上のようにして、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯している状態で電源断となったときは、電源断復帰処理において割込み処理が実行されると、有利区間表示 L E D 7 7 が再度点灯する。

【 0 7 3 6 】

一方、電源断後、設定キースイッチがオンの状態で電源が投入されたときは、以下のようになる。

図 3 8 のプログラム開始処理において、設定キースイッチがオンであるときは、ステップ S 2 0 8 で「Y e s」となり、ステップ S 2 1 2 の設定変更処理（M_RANK_SET；図 3 9）に移行する。

図 3 9 において、ステップ S 2 2 1 で R W M 5 3 の初期化範囲が指定されるが、この初期化範囲には、アドレス「F 0 6 2（H）」の有利区間表示 L E D フラグも含まれる。なお、電源断復帰が正常でないと判断され、ステップ S 2 2 3 に進むと、R W M 5 3 の全範囲（アドレス「F 0 6 2（H）」を含む）が初期化される。

【 0 7 3 7 】

よって、有利区間表示LEDフラグの初期化により、それまで点灯を示す「1」が記憶されていたとしても、消灯を示す「0」になる。

その後、図39のステップS233では割込みが起動される。割込みが起動されると、LED表示制御（図55）において、設定値表示LED73の点灯タイミングとなったときに、設定値表示LED73に、現設定値が表示される。そして、図39中、ステップS240に進むと、設定値を変更可能な状態（設定変更スイッチをオンにすれば設定値が変更される状態）となる。

【0738】

また、図39中、ステップS233で割込み処理が起動され、LED表示制御（図55）が実行された場合において、デジット4aの点灯タイミングとなったときでも、有利区間表示LEDフラグの値はすでに「0」となっているので、有利区間表示LED77は、消灯のままである。

10

以上のように、設定キースwitchがオンの状態で電源が投入され、設定変更処理に移行したときは、有利区間表示LED77が点灯することはない。また、設定変更処理を終了してメイン処理に移行したとしても、有利区間表示LED77は消灯したままである。

【0739】

また、図41のメイン処理において、有利区間表示LED77が点灯しており、ステップS286からステップS289までのループ中、すなわちリール31の回転中に電源断が生じた場合には、以下ようになる。

割込み処理において電源断が検知されると、図54中、ステップS483において、すべての出力ポート52がオフにされるので、リール31を回転させるためのモータ32の駆動信号もオフとなる。その結果、回転中のリール31（モータ32）も電源断によって停止する。

20

【0740】

次に、電源が供給されると、上述した図40の電源復帰処理（M_POWER_ON）を経て、電源断前の状態に復帰する。これにより、出力ポート52から、電源断前と同じモータ32の駆動信号が出力される。ここで、電源断前のモータ32の駆動信号は、定速状態を維持する信号である。なお、本実施形態では、モータ32（リール31）の定速状態では、1割込み（2.235ms）で1ステップ駆動であるものとする。しかし、駆動停止後のモータ32に対し、最初から定速状態の駆動信号を出力しても、その回転トルクは弱いので、モータ32を駆動できない。

30

【0741】

したがって、リール31は回転しないので、インデックスセンサ33がリール31のインデックスを検知しない（インデックスを切らない）。一定時間、インデックスを検知しないと判断したときは、リール31が回転していないと判断され、モータ32の再加速（再稼働）を実行する。モータ32の加速は、たとえば、最初は20割込み（ $20 \times 2.235 = 44.7$ ms）で1ステップ駆動、次は16割込みで1ステップ駆動、さらに次は12割込みで1ステップ駆動、・・・と徐々に少ない時間で1ステップ駆動していく方法である。加速状態は、たとえば約100ステップ程度の時間を要する。これにより、リール31の回転を開始することができる。

40

【0742】

一方、電源が投入され、図40中、ステップS262で割込みが起動すると、LED表示カウンタの値に基づいて、デジット1a～5aがダイナミック点灯するが、割込み起動後の最初のLED表示カウンタが、デジット3aを点灯させる値（図34中、「00000100（B）」）であるときは、その時点から4割込み後にLED表示カウンタが「00001000（B）」となり、デジット4a（有利区間表示LED77）の点灯タイミングが到来する。

【0743】

一方、リール31のインデックスがリールセンサ33によって検知される手前で電源断となり（たとえば、残り「1」～数ステップで、リールセンサ33がリール31のインデ

50

ックスを検知するような場合)、電源投入後、リール 3 1 のインデックスがリールセンサ 3 3 によって検知されないと判断し、再加速を行ったとしても、上述したように、リール 3 1 (モータ 3 2) が定速状態に至るまでには、少なくとも数十割込みを要する。

したがって、電源投入後は、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯した後に、リール 3 1 が定速状態となる。すなわち、ストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能な状態となった時点では、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯していることとなる。

【0744】

また、リール 3 1 のインデックスがリールセンサ 3 3 から比較的離れた位置でリール 3 1 が停止したときは、割込み起動後、リールセンサ 3 3 がリール 3 1 のインデックスを検知しないと判断するまで、数~数十割込みを要する。したがって、この場合には、モータ 3 2 の再加速前に、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯する。

以上のように、電源断からの復帰後に、リール 3 1 が再回転して定速状態に戻るまでに、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯するように設定されている。

【0745】

また、図 4 1 のメイン処理において、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯しており、ステップ S 2 9 4 における入賞によるメダル払出し処理において、ホッパーモータ 3 6 の駆動中に電源断が生じた場合には、以下のようなになる。なお、第 6 実施形態で説明したように、ホッパーモータ 3 6 は、D C モータである。

図 4 9 に示す入賞によるメダル払出し処理において、ステップ S 3 9 8 では、ホッパーモータ 3 6 を駆動し、図 7 に示すように、払出しセンサ 3 7 a 及び 3 7 b のそれぞれが可動片 3 9 a を正常に検知したとき(図 8 中、S 3 1 ~ S 3 4)に、メダルが 1 枚正常に払い出されたと判断する。そして、払出し数に相当するメダルが払い出されたと判断するまで、ホッパーモータ 3 6 は、駆動し続ける。

メダルの払出し中において、すべてのメダルが払い出される前に、割込み処理において電源断が検知されると、図 5 4 中、ステップ S 4 8 3 において、すべての出力ポート 5 2 がオフにされるので、ホッパーモータ 3 6 の駆動信号もオフとなる。これにより、メダル払出し処理は中断する。

【0746】

次に、電源が供給されると、上述した図 4 0 の電源復帰処理(M_POWER_ON)を経て、メイン処理(図 4 1)のステップ S 2 9 4 (入賞によるメダル払出し処理)に復帰する。これにより、出力ポート 5 2 から、電源断前と同じようにホッパーモータ 3 6 の駆動信号が出力される。なお、図 4 1 に示すように、ステップ S 2 9 4 における入賞による払出し処理が完了するまで、メイン処理は進行しない。

一方、電源断から復帰したときは、上述したように、4 割込み以内で、デジット 4 a (有利区間表示 L E D 7 7)の点灯タイミングが到来する。

【0747】

これに対し、図 8 に示すように、メダルを 1 枚払い出すことに要する時間は、一概には言えないが、おおよそ、約 1 0 0 m s 程度を要する。したがって、電源断から入賞によるメダル払出し処理に復帰し、残りのメダルを払い出す前までに、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯する。換言すれば、電源断からの復帰後、入賞によるメダル払出し処理が終了したときは、その時点で、有利区間表示 L E D 7 7 は点灯している。

【0748】

また、電源の瞬断があったときに、有利区間表示 L E D 7 7 が一瞬消灯してしまうことを防止する方法としては、以下の方法が挙げられる。

図 5 4 に示すように、電源断を検知したときは、ステップ S 4 8 3 においてすべてのポート 5 2 の出力をオフにするので、この処理以降は、出力ポート 2 からのデジット信号及び出力ポート 3 からのセグメント信号が出力されない。これにより、デジット 4 a のセグメント P である有利区間表示 L E D 7 7 は、消灯する。

【0749】

そこで、図 5 4 のステップ S 4 8 8 に進み、リセット待ちとなった後に、有利区間表示

10

20

30

40

50

L E Dフラグが「1」であるときは、出力ポート2からD3ビット（デジット4 a）のオン信号を出力し、かつ、出力ポート3からD7ビット（セグメントP）のオン信号を出力することが挙げられる。なお、図54中、ステップS488に進み、リセット待ちとなった後のループ処理では、割込み処理は発生しないので、この場合の有利区間表示L E D77の点灯は、常時点灯（スタティック点灯）となる。これにより、瞬断が発生しても、有利区間表示L E D77が見た目上、消灯しないようにすることができる。

あるいは、図54中、ステップS483の処理において、出力ポート2及び3をオフにしないが、他の出力ポートについてはオフにする処理を実行してもよい。このように制御しても、有利区間表示L E D77が瞬断で消灯しないようにすることができる。

【0750】

10

なお、本実施形態では、デジット4 aのセグメントPを有利区間表示L E D77に設定し、ダイナミック点灯により有利区間表示L E D77を点灯させている。しかし、これに限らず、有利区間表示L E D77を別個独立したL E Dから構成してもよい。そして、その有利区間表示L E D77をスタティック点灯させ、電源断を検知したときもその有利区間表示L E D77に対応する出力ポートをオフにしなければ、瞬断時に有利区間表示L E D77が消灯してしまうことを防止することができる。

【0751】

次に、サブ制御基板80側の差枚数表示について説明する。サブ制御基板80は、A T中に、差枚数を画像表示装置23に画像表示する。このため、本実施形態において、サブ制御基板80のRWM83には、以下の記憶領域が設けられている。

20

は、以下を備える。

- 1) A Tフラグ
- 2) サブ差枚数カウンタ
- 3) 引戻しフラグ
- 4) 引戻し遊技回数カウンタ

【0752】

メイン制御基板50では、毎遊技、A Tフラグのオン／オフに対応するコマンドをサブ制御基板80に送信する。なお、メイン制御基板50側のA Tフラグがオフからオンになったとき、及びオンからオフになったときのみ、コマンドを送信してもよい。

サブ制御基板80は、メイン制御基板50からA Tフラグのオン／オフの情報を受信して、サブ制御基板80側で備えるA Tフラグをオン／オフする。さらに、サブ制御基板80は、サブ制御基板80側のA Tフラグがオフからオンになったこと（A Tフラグの立ち上がりデータ）及びオンからオフになったこと（A Tフラグの立ち下がりデータ）を記憶する。

30

【0753】

また、上述したように、メイン制御基板50は、A T中は、毎遊技、A T遊技回数カウンタを更新し、A T遊技回数カウンタが「0」となったときは、A Tを終了する。さらに、差数カウンタが「2400（D）」となったとき、又は有利区間クリアカウンタが「0」となったときは、A T（及び有利区間）を終了する。

メイン制御基板50は、A T及び有利区間を終了するときは、差数カウンタの初期化処理を実行するので、次回遊技から通常区間に移行したときは、差数カウンタは「0」となる。

40

【0754】

これに対し、サブ制御基板80は、A T中の差枚数をカウントするサブ差枚数カウンタを備える。サブ差枚数カウンタは、A Tの開始時には「0」であり（後述する引戻し期間中にA Tに当選し、A Tを開始した場合を除く。）、その後は、毎遊技、差枚数を更新する。なお、桁下がりが生じたときは、メイン制御基板50の差数カウンタと異なり、「0」に補正することはなく、桁下がりが生じたままとする。

【0755】

たとえば、A Tを開始した場合において、

50

- 1 遊技目：役の非当選（差枚数「－ 3」）
- 2 遊技目：役の非当選（差枚数「－ 3」）
- 3 遊技目：押し順ベルの当選（差枚数「＋ 5」）
- 4 遊技目：役の非当選（差枚数「－ 3」）
- 5 遊技目：押し順ベルの当選（差枚数「＋ 5」）

であったと仮定する。

この場合、サブ差枚数カウンタ（2 バイトカウンタ）は、

- 1 遊技目：0（H）－ 3（H）＝ F F F D（H）
- 2 遊技目：F F F D（H）－ 3（H）＝ F F F A（H）
- 3 遊技目：F F F A（H）＋ 5（H）＝ F F F F（H）
- 4 遊技目：F F F F（H）－ 3（H）＝ F F F C（H）
- 5 遊技目：F F F C（H）＋ 5（H）＝ 0 0 0 1（H）

と更新されていく。

【0756】

なお、リプレイ当選時は、差数カウンタと同様に、サブ差枚数カウンタを更新しない。
 なお、これに限らず、リプレイ入賞時の遊技では、払出し数を「0」とし、その次回遊技（再遊技時）のベット数を「0」としてサブ差枚数を算出してもよい。

さらに、上述したように、メイン制御基板 50 の差数カウンタは、有利区間を終了する場合には初期化処理を実行するが、サブ制御手段 80 のサブ差枚数カウンタは、A T（有利区間）を終了しても、直ちに初期化処理を実行せず、かつ、カウントも停止しない場合を有する。サブ制御基板 80 は、A Tを終了し、かつサブ差枚数カウンタのカウントを継続するときは、引戻しフラグをオン（「1」）にする。

【0757】

サブ制御基板 80 は、A T終了時にサブ差枚数カウンタ値を判断し、サブ差枚数カウンタ値が所定値（たとえば、「2000（D）」）未満（又は以下）であるときは、サブ差枚数カウンタのカウントを継続する。これに対し、サブ差枚数カウンタ値が所定値を超える（又は所定値以上である）ときは、サブ差枚数カウンタをクリアする。サブ差枚数カウンタが上限値近くになってA Tが終了した場合において、A Tを引き戻したときは、サブ差枚数カウンタ値がすぐに上限値に到達する可能性があるので、このような場合には、次のA Tに差枚数を引き継がないようにする。

【0758】

引戻しフラグは、A T終了後、所定遊技回数（本実施形態では「50」遊技）以内にA Tを引き戻したか（再当選したか否か）を判断するためのフラグである。

A T終了時には、引戻しフラグをオンにするとともに、引戻し遊技回数カウンタに「50（D）」をセットする。引戻し遊技回数カウンタは、A T終了後の（引戻し期間中の）遊技回数をカウントするためのものである。A T終了時に引戻し遊技回数カウンタに「50（D）」をセットし、その後は、A Tに当選していなければ、毎遊技、「1」を減算し続ける。そして、引戻し遊技回数カウンタが「0」となったときは、A Tの引戻し失敗となり、引戻しフラグをオフにし、かつ、サブ差枚数カウンタをクリア（初期化）する。

そして、サブ制御基板 80 は、A T終了後、引戻しフラグがオンであるときは、サブ差枚数カウンタを更新する。

【0759】

また、引戻し期間中（引戻しフラグがオンのとき）に、B B等の特別役に当選し、B B遊技等の特別遊技を実行したときは、当該特別遊技中は、引戻し遊技回数カウンタを減算（更新）しない。

一方、引戻し遊技回数カウンタが「0」になる前にA Tに当選したときは、A Tの引戻し成功となり、その後のA Tでは、前回のA Tの差枚数を引き継いだ枚数が画像表示される。

たとえば、

- 1 回目A Tでの差枚数：＋ 1 0 0 0 枚

10

20

30

40

50

1 回目 A T 終了後、2 回目 A T に当選するまでの差枚数：－1 0 0 枚

であるとき、2 回目 A T の開始時の差枚数は、「＋9 0 0 枚」と画像表示される。

【0 7 6 0】

また、サブ差枚数カウンタでカウントできる上限値が設定されている。本実施形態では、以下のように設定されている。

1) A T 中の上限値：2 4 1 4 (D)

2) A T 中に特別役に対応する図柄組合せが停止し、当該特別役に係る特別遊技での獲得可能枚数（見込み差枚数）が「2 5 0 (D)」のときの上限値：「2 4 1 4 (D)－2 5 0 (D)＝2 1 6 4 (D)」

3) 引戻し期間中の上限値：2 0 0 0 (D)

10

【0 7 6 1】

上記 1) に示すように、A T 中にサブ差枚数カウンタ値が「2 4 1 4 (D)」を超えたときは、それ以上のサブ差枚数のカウントを中止し、サブ差枚数カウンタをクリアする。

本実施形態では、サブ差枚数カウンタ値と、画像表示装置 2 3 に画像表示される差枚数は、連動（一致）している。たとえば、A T 中にサブ差枚数カウンタが「1 0 0 0 (D)」となったときは、画像表示装置 2 3 に、「A T 中獲得枚数：1 0 0 0 枚」のように画像表示する。

【0 7 6 2】

上述したように、メイン制御基板 5 0 の差数カウンタが「2 4 0 0 (D)」を超えたときは、A T（及び有利区間）を終了する。このため、差数カウンタの取り得る最大値は、「2 4 1 4 (D)」であることは、前述した通りである。

20

そこで、サブ制御基板 8 0 側のサブ差枚数カウンタについても、メイン制御基板 5 0 の差数カウンタに準じて、カウントできる最大値を「2 4 1 4 (D)」に設定している。

サブ差枚数カウンタの最大値が「2 4 1 4 (D)」であるので、画像表示装置 2 3 に画像表示される最大差枚数は、「2 4 1 4 枚」となる。これにより、過大な差枚数が画像表示されることを防止し、著しく射幸心をあおる画像表示を防止することが可能となる。

【0 7 6 3】

また、本実施形態において、図 2 6（第 9 実施形態）で示したように、B B 遊技での獲得可能枚数が 2 5 0 枚である場合に、A T 中に B B に当選し、B B に対応する図柄組合せが停止表示したときは、その時点でのサブ差枚数カウンタ値を判断する。そして、サブ差枚数カウンタ値が上述した「2 1 6 4 (D)」を超えるときは、B B 遊技終了時に「2 4 1 4 (D)」を超えるので、B B に対応する図柄組合せが停止表示した時点で、サブ差枚数カウンタをクリアする（上記 2)）。

30

【0 7 6 4】

この場合、画像表示装置 2 3 において、差枚数に対応する画像表示として、「おめでとう」や「祝」等を画像表示する。なお、このように、B B 遊技の開始時からすでに「おめでとう」等と表示するのではなく、B B 遊技の開始時にはサブ差枚数カウンタをクリアせず、「2 4 1 4 (D)」を超えるまでサブ差枚数カウンタをカウントし続け、「2 4 1 4 (D)」を超えたときにサブ差枚数カウンタをクリアして、「おめでとう」等と画像表示してもよい。

40

【0 7 6 5】

さらにまた、引戻し期間中に差枚数が増加する可能性がある。たとえば引戻し期間中に特別役に当選し、特別遊技を消化した結果、差枚数カウンタ値が増加する場合が挙げられる。

特に、特定の B B に当選したときに A T に当選する仕様である場合、その B B 遊技の終了後は、A T に移行する。一方、その B B 遊技終了時にサブ差枚数カウンタが上限値近くになっているときは、その B B 遊技終了後の A T で差枚数を引き継いでも、すぐに上限値に到達してしまう。そこで、引戻し期間中にサブ差枚数カウンタ値が「2 0 0 0 (D)」を超えたときは、サブ差枚数カウンタをクリアしている。たとえば、A T 引戻し期間中に、A T 付き B B に当選し、B B 遊技を消化した場合において、B B 遊技の最終遊技の終了

50

時にサブ差枚数カウンタ値が「2000(D)」を超えているときは、サブ差枚数カウンタをクリアする。これにより、BB終了後のATでは、差枚数の表示は「0」から開始される。

【0766】

なお、上述したように、引戻し期間中に特別遊技に移行しても、その特別遊技中は、引戻し遊技回数カウンタを減算しない。そして、引戻し期間中に特別役に当選したときは、その特別遊技中に、サブ差枚数カウンタの更新を継続してもよく、あるいは中断してもよい。更新を中断する例としては、たとえば引戻し期間中のサブ差枚数カウンタ値が「1000(D)」であるときにAT付きBBに当選したときは、サブ差枚数カウンタ値を「1000(D)」で停止する。そして、その後のBB遊技で「250」枚を獲得しても、この「250」枚はサブ差枚数カウンタには加算されない。よって、そのBB遊技終了後にATに移行したときは、差枚数は「1000」枚から開始される。

10

【0767】

一方、サブ差枚数カウンタの更新を継続する例としては、たとえば、引戻し期間中のサブ差枚数カウンタ値が「1000(D)」であるときにAT付きBBに当選し、その後のBB遊技で「250」枚を獲得したときは、BB遊技終了時のサブ差枚数カウンタは「1250(D)」となる。そして、そのBB遊技終了後にATに移行したときは、差枚数は「1250」枚から開始される。

また、サブ差枚数カウンタの更新を継続する場合において、たとえば引戻し期間中のサブ差枚数カウンタ値が「1800(D)」であるときにAT付きBBに当選し、その後のBB遊技で「250」枚を獲得したときは、BB遊技終了時のサブ差枚数カウンタは「2050(D)」となり、「2000(D)」を超える。したがって、BB遊技の終了時までサブ差枚数カウンタはクリアされ、BB終了後のATでは、差枚数の表示は「0」から開始される。

20

【0768】

また、サブ差枚数カウンタは、ベット数にかかわらず、当該遊技の差枚数を更新してもよいが、本実施形態では、所定の規定数で遊技が開始されたときに限り、当該遊技の差枚数を更新する。

ここで、メイン制御基板50の差数カウンタは、当該遊技のベット数にかかわらず更新される。

30

これに対し、本実施形態では、サブ差枚数カウンタを更新する条件は、ベット数(規定数)「3」であるときと定め、ベット数(規定数)「2」で遊技が開始されたときは、その遊技では差枚数を更新しない。

【0769】

次に、サブ差枚数カウンタ管理処理についてフローチャートを用いて説明する。

図56及び図57は、第11実施形態におけるサブ差枚数カウンタ管理処理を示すフローチャートである。図57は、図56に続くフローチャートである。

図56のステップS531において、サブ制御基板80は、ATフラグがオンであるか否か(現在がAT中であるか否か)を判断する。ATフラグがオンであると判断したときはステップS533に進み、ATフラグがオンでないと判断したときはステップS532に進む。

40

【0770】

ステップS532では、サブ制御基板80は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップS533に進み、引戻しフラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。すなわち、非AT中かつ引戻しフラグがオフであるときは、サブ差枚数カウンタの更新を行わない。

【0771】

次のステップS533では、サブ制御基板80は、メイン制御基板50からベットコマンドを受信したか否かを判断する。メイン制御基板50は、スタートスイッチ41が操作されて当該遊技のベット数が確定したときは、当該遊技のベット数を判別可能なベットコ

50

マンドをサブ制御基板 80 に送信する。このベットコマンドを受信したと判断したときはステップ S 5 3 4 に進む。

【0772】

ステップ S 5 3 4 では、受信したベットコマンドに基づいて、ベット数（規定数）が「3」であるか否かを判断する。ベット数が「3」であると判断したときはステップ S 5 3 5 に進み、ベット数が「3」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。このように、本実施形態では、サブ差枚数カウンタが更新されるのはベット数「3」であるときに限られる。したがって、A T 中や引戻し期間中であっても、ベット数が「3」以外のときは、当該遊技ではサブ差枚数カウンタを更新しない。なお、図 5 1 及び図 5 2 から明らかなように、メイン制御基板 50 側の差数カウンタは、当該遊技でのベット数（規定数）にかかわらず更新される。

10

【0773】

ステップ S 5 3 4 からステップ S 5 3 5 に進むと、サブ制御基板 80 は、サブ差枚数カウンタからベット数（「3」）を減算する。次にステップ S 5 3 6 に進み、サブ制御基板 80 は、払出しコマンドを受信したか否かを判断する。図 4 1 のメイン処理（M_MAIN）中、ステップ S 2 9 1 で表示判定が行われた後、メイン制御基板 50 は、払出し数を判別可能な払出しコマンドをサブ制御基板 80 に送信する。

ステップ S 5 3 6 で払出しコマンドを受信したと判断したときはステップ S 5 3 7 に進み、サブ制御基板 80 は、サブ差枚数カウンタに払出し数を加算する。

次のステップ S 5 3 8 では、サブ制御基板 80 は、A T フラグがオンであるか否かを判断する。オンであると判断したときはステップ S 5 3 9 に進み、オンでないと判断したときは、図 5 7 中、ステップ S 5 4 7 に進む。

20

【0774】

ステップ S 5 3 9 では、今回遊技で A T フラグがオンとなったか否か（A T フラグの立ち上がりかオンか否か）を判断する。今回遊技で A T フラグがオンになったと判断したときはステップ S 5 4 0 に進み、今回遊技で A T フラグがオンになっていない（A T フラグの立ち上がりかオフである）と判断したときはステップ S 5 4 3 に進む。したがって、ステップ S 5 3 9 からステップ S 5 4 3 に進むのは、前回遊技以前から A T のときである。

【0775】

ステップ S 5 4 0 では、サブ制御基板 80 は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップ S 5 4 1 に進み、オンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。たとえば、今回遊技で A T フラグがオンとなり（ステップ S 5 3 9 で「Y e s」）、かつ引戻しフラグがオフであるとき（ステップ S 5 4 0 で「N o」、すなわち引戻し期間中でないとき）は、この時点でサブ差枚数カウンタは「0」であるから、サブ差枚数カウンタを更新する必要はないので、本フローチャートによる処理を終了する。

30

【0776】

ステップ S 5 4 0 からステップ S 5 4 1 に進むと、サブ制御基板 80 は、引戻しフラグをオフにする。次のステップ S 5 4 2 では、サブ制御基板 80 は、引戻し遊技回数カウンタをクリアする。ここで、ステップ S 5 3 9 で「Y e s」であり、かつステップ S 5 4 0 で「Y e s」のときは、引戻し期間中に A T に当選した場合に相当する。したがって、この場合には、引戻しフラグをオフにし、かつ、引戻し遊技回数カウンタをクリアする。

40

次にステップ S 5 4 3 に進み、サブ制御基板 80 は、サブ差枚数カウンタが上限値である「2 4 1 4（D）」を超えているか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「2 4 1 4（D）」を超えていると判断したときはステップ S 5 4 6 に進む。そして、ステップ S 5 4 6 では、サブ差枚数カウンタをクリアする。このようになるのは、A T 終了後の引戻し期間中に差枚数が増加し、サブ差枚数カウンタが「2 4 1 4（D）」を超えた場合に起こり得る。

【0777】

一方、ステップ S 5 4 3 において、サブ差枚数カウンタが「2 4 1 4（D）」を超えて

50

いないと判断したときはステップS544に進み、サブ制御基板80は、今回遊技でBBに対応する図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。なお、BBに対応する図柄組合せが停止表示したときは、そのコマンドがメイン制御基板50から送信される。

このステップS544で「Yes」となるのは、引戻し期間中にAT付きBBに当選した場合である。なお、本フローチャートでは、BBに当選した遊技でBBに対応する図柄組合せが停止表示されるものとする。

BBに対応する図柄組合せが停止表示したと判断したときはステップS545に進み、BBに対応する図柄組合せが停止表示していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0778】

ステップS545では、サブ制御基板80は、サブ差枚数カウンタが「2164(D)」を超えているか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「2164(D)」を超えていると判断したときはステップS546に進み、上述したようにサブ差枚数カウンタをクリアして本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ステップS545でサブ差枚数カウンタが「2164(D)」を超えていないと判断したときは(サブ差枚数カウンタ値を維持して)本フローチャートによる処理を終了する。

【0779】

上述したように、本実施形態のBB遊技が、図26(第9実施形態)で示すように250枚を超える払出しで終了する場合、BB遊技開始時にサブ差枚数カウンタが「2164(D)」を超えているときは、BB遊技の最終遊技までに「2414(D)」(上限値)を超えることになる。そこで、このフローチャートの例では、BB遊技開始時(開始前)に、BB遊技中にサブ差枚数カウンタが上限値を超えるか否かを判断し、上限値を超えると判断したときは、BB遊技開始前にサブ差枚数カウンタをクリアするものである。そして、画像表示装置23に画像表示される差枚数は、サブ差枚数カウンタに基づくものであるので、サブ差枚数カウンタがクリアされた後のBB遊技では、差枚数自体を表示しないか、又は差枚数表示の表示に代えてたとえば「おめでとう」や「祝」等と表示する。

【0780】

ステップS538においてATフラグがオンでないと判断され、図57のステップS547に進むと、サブ制御基板80は、今回遊技でATフラグがオフとなったか否か(ATフラグの立ち下がりかオンか否か、すなわち今回遊技でATを終了したか否か)を判断する。今回遊技でATフラグがオフになったと判断したときはステップS548に進み、今回遊技でATフラグがオフになっていない(ATフラグの立ち下がりかオフである)と判断したときはステップS551に進む。

【0781】

ステップS548では、サブ制御基板80は、サブ差枚数カウンタが「2000(D)」未満であるか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「2000(D)」未満であると判断したときはステップS549に進む。これに対し、「2000(D)」未満でないと判断したときはステップS557に進む。

【0782】

ステップS549では、サブ制御基板80は、引戻しフラグをオンにする。次にステップS550に進み、サブ制御基板80は、引戻し遊技回数カウンタに初期値「50(D)」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上のステップS548~S550の処理により、AT終了時に、サブ差枚数カウンタが「2000(D)」未満であるときは、引戻しフラグをオンにして、引戻し遊技回数の初期値「50(D)」をセットする。なお、引戻し遊技回数の初期値として「50(D)」をセットするのは、50遊技以内のAT引戻しをATの連チャン(サブ差枚数を次のATに引き継ぐ条件)とするためである。したがって、引戻し遊技回数は、仕様に応じて、「50(D)」に限らず、「30(D)」や「100(D)」等、種々設定することができる。

また、AT終了時に、サブ差枚数カウンタが「2000(D)」以上であるときは、そ

10

20

30

40

50

の後にA Tを引き戻しても、引戻し後のA T中にサブ差枚数カウンタが上限値を超えてしまう可能性が高いので、そのような場合には、引戻しフラグのセットを行わない。

【0783】

一方、ステップS 5 4 8においてサブ差枚数カウンタが「2 0 0 0 (D)」未満でないと判断してステップS 5 5 7に進むと、サブ制御基板8 0は、サブ差枚数カウンタをクリアする。そして本フローチャートによる処理を終了する。換言すると、A T終了時にサブ差枚数カウンタが「2 0 0 0 (D)」以上であるときは、その後にA Tに移行したとしても、サブ差枚数カウンタは、初期値「0」から開始する。

【0784】

また、ステップS 5 4 7からステップS 5 5 1に進むと、サブ制御基板8 0は、今回遊技がB B作動中 (B B遊技中) であるか否かを判断する。なお、図3 5で示す作動状態フラグの情報は、メイン制御基板5 0からサブ制御基板8 0に送信される。

ステップS 5 5 1においてB B作動中でないと判断したときはステップS 5 5 2に進みサブ制御基板8 0は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップS 5 5 3に進み、引戻しフラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0785】

ステップS 5 5 3では、引戻し遊技回数カウンタを「1」減算する。換言すれば、引戻し期間中において、B B作動中 (B B遊技中) であるときは、引戻し遊技回数カウンタの更新 (減算) 処理を実行しない仕様である。なお、これに限らず、引戻し期間中のB B遊技中であっても引戻し遊技回数カウンタを減算してもよい。

次のステップS 5 5 4では、サブ制御基板8 0は、引戻し遊技回数カウンタが「0」となったか否かを判断する。引戻し遊技回数カウンタが「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、引戻し遊技回数カウンタが「0」であると判断したときはステップS 5 5 5に進む。

【0786】

ステップS 5 5 5では、引戻しフラグをオフにする。次のステップS 5 5 6では、引戻し遊技回数カウンタをクリアする。なお、ステップS 5 5 4で「Y e s」のときは、引戻し遊技回数カウンタが「0」になっているので、ステップS 5 5 6における引戻し遊技回数カウンタのクリア処理を省略してもよい。ただし、後述するステップS 5 6 0で「N o」となったときは、ステップS 5 5 6を経由して引戻し遊技回数カウンタをクリアする。

次にステップS 5 5 7に進み、サブ制御基板8 0は、サブ差枚数カウンタをクリアする。このように、引戻しフラグがオフ、引戻し遊技回数カウンタが「0」 (クリア) のときは、サブ差枚数カウンタはクリアされ (「0」にされ)、その後はA Tが開始するまで「0」を維持する。

【0787】

ステップS 5 5 1においてB B作動中であると判断され、ステップS 5 5 8に進むと、サブ制御基板8 0は、今回遊技がB B作動中 (B B遊技) の最終遊技であるか否かを判断する。B B遊技の最終遊技であるか否かの判断は、サブ制御基板8 0側で、B B遊技の開始時からの払出し数を算出して判断してもよく、あるいは、メイン制御基板5 0から送信されてくるコマンドに基づいて判断してもよい。

B B遊技の最終遊技であると判断したときはステップS 5 5 9に進み、最終遊技でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0788】

ステップS 5 5 9では、サブ制御基板8 0は、引戻しフラグがオンであるか否かを判断する。引戻しフラグがオンであると判断したときはステップS 5 6 0に進み、引戻しフラグがオンでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS 5 6 0では、サブ制御基板8 0は、サブ差枚数カウンタが「2 0 0 0 (D)」未満であるか否かを判断する。サブ差枚数カウンタが「2 0 0 0 (D)」未満であると判断したときはステップS 5 6 1に進み、引戻し遊技回数カウンタを「5 0 (D)」に再

10

20

30

40

50

セットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。これにより、引戻しフラグがオンであるときにBB遊技を実行し、BB遊技の最終遊技でサブ差枚数カウンタが「2000(D)」未満であるときは、再度、次回遊技から引戻し期間(50遊技)が新たに設定されることになる。すなわち、AT終了後に引戻し遊技回数が初期値「50」に設定され、その引戻し期間中にBB遊技を実行し、BB遊技の最終遊技で差枚数カウンタが「2000(D)」未満であるときは、引戻し遊技回数が「50」に再設定される。

【0789】

一方、ステップS560においてサブ差枚数カウンタが「2000(D)」未満でないと判断したときは、ステップS555に進む。ステップS555以降では、引戻しフラグをオフにし、引戻し遊技回数カウンタをクリアし、サブ差枚数カウンタをクリアする。これにより、引戻し期間が終了する。このように、BB遊技の最終遊技では、引戻し期間中であるときはその時点でのサブ差枚数を判断し、サブ差枚数が「2000(D)」以上であるときは、引戻し期間を終了する。

10

【0790】

以上のサブ差枚数カウンタ管理では、ベットコマンドを受信したタイミングでサブ差枚数カウンタを更新する。すなわち、全リール31の停止前にサブ差枚数を更新する。これに対し、差数カウンタは、遊技終了チェック処理の有利区間カウンタ管理で実行されるので、ベット数の減算についても全リール31の停止後に実行される。

そこで、サブ差枚数カウンタについても、差数カウンタと同様に、全リール31の停止後に、ベット数の減算と、払出し数の加算とを実行してもよい。

20

【0791】

また、サブ差枚数カウンタは、遊技終了時の差枚数がマイナスとなっても(桁下がりが生じて)、その値(桁下がりした値)を記憶する。しかし、これに限らず、差数カウンタと同様に、遊技終了時にサブ差枚数カウンタがマイナスであるとき(桁下がりが発生しているとき)は、「0」に補正してもよい。

さらにまた、サブ差枚数カウンタがマイナスとなる場合がある仕様であっても、画像表示装置23には、差枚数「0」と表示する。

【0792】

この場合には、以下のように処理することが挙げられる。

サブ差枚数カウンタは、上述したように、2バイトカウンタであり、その上限値は、「2414(D)」すなわち「096E(H)」である。したがって、最上位桁の値は「0(H)」である。そこで、最上位桁の値が「0(H)」であるか否かを判断することにより、桁下がりが生じているか否かを判断することができる。そして、桁下がりが生じている(最上位桁の値が「0(H)」でない)と判断したときは、画像表示装置23に表示する差枚数を「0」とすることが挙げられる。

30

【0793】

また、図56及び図57の例では、BBを例に挙げているが、これに限らず、サブボーナス(ボーナス(BB)のように見せるAT)であっても同様に適用することができる。サブボーナスは、遊技回数や払出し枚数又は差枚数を終了条件に設定しているものである。この場合には、ステップS544では、サブボーナス図柄が停止表示したか否かを判断する。また、ステップS551では、サブボーナス遊技中であるか否かを判断する。さらにまた、ステップS558では、サブボーナス遊技の最終遊技であるか否かを判断する。

40

【0794】

<第12実施形態>

続いて、第12実施形態について説明する。第12実施形態は、所定の条件を満たしたときに、遊技開始前に、規定数(ベット数)を指示するものである。

なお、押し順指示情報の表示は、指示機能の作動(指示機能に係る処理)であるが、ここで、「指示機能」とは、入賞を容易にする装置である。したがって、規定数の指示は、指示機能の作動(指示機能に係る処理)ではない。ただし、これに限らず、規定数の指示を、指示機能に係る処理の1つと定義してもよい。

50

【0795】

図58は、第12実施形態における役物条件装置、RTごとの規定数、当選置数を示す図である。

図58(A)に示すように、役物条件装置(特別役)としては、BB1及びBB2を備える。BB1に当選し、BB1に対応する図柄組合せが停止すると、BB1遊技に移行する。BB1遊技は、100枚を超える払出しで終了する。BB1遊技の終了後は、非RTに移行する。

また、BB2に当選し、BB2に対応する図柄組合せが停止すると、BB2遊技に移行する。BB2遊技は、30枚を超える払出しで終了する。BB2遊技の終了後は、非RTに移行する。

10

【0796】

図58(B)に示すように、RTとしては、非RT、BB1内部中、BB2内部中、BB1作動中、BB2作動中を備える。

非RTは、BB1又はBB2のいずれかが当選するまで継続する。非RTにおいてBB1に当選するとBB1内部中に移行し、BB2に当選するとBB2内部中に移行する。

BB1内部中は、BB1に対応する図柄組合せが停止表示するまで継続する。BB1内部中においてBB1に対応する図柄組合せが停止すると、BB1作動中すなわちBB1遊技に移行する。同様に、BB2内部中は、BB2に対応する図柄組合せが停止表示するまで継続する。BB2内部中においてBB2に対応する図柄組合せが停止すると、BB2作動中すなわちBB2遊技に移行する。

20

なお、当選を持ち越すことができる特別役は、1つに限られる。したがって、BB1内部中であるときはBB2は当選しない。同様に、BB2内部中であるときはBB1には当選しない。

【0797】

図58(B)に示すように、BB1作動中及びBB2作動中(役物作動時)は、規定数は「3」に限られる。ベット数「1」又は「2」では遊技を開始することができない。

一方、役物非作動時である非RT、BB1内部中、BB2内部中の規定数は、「2」又は「3」である。これにより、規定数「2」又は「3」のいずれかであれば遊技を開始可能である。

図58(C)において、内部抽選置数は、分母が「65536」であるときの置数を示している。たとえば非RTにおける当選番号「1」(通常リプレイ)の当選確率は、「9000/65536」となる。また、有利区間抽選置数は、分母が「16384」であるときの置数を示している。したがって、有利区間抽選置数が「16384」であるときは、「16384/16384」の確率で有利区間に当選することを意味する。

30

また、図58(C)に示すように、非RTにおいて、規定数「2」ではBB2が抽選されるがBB1は抽選されない。反対に、規定数「3」ではBB1が抽選されるがBB2は抽選されない。

【0798】

さらにまた、図58(C)に示すように、非RTの規定数「3」、又はBB2内部中の規定数「3」のときに、有利区間の抽選が可能となっている。そして、有利区間の抽選では、役の非当選時以外は、必ず有利区間に当選するように設定されている。したがって、第12実施形態では、遊技区間を、ほぼ有利区間とすることが可能である。換言すれば、第12実施形態は、上述した「7P」タイプの仕様である。

40

【0799】

第12実施形態では、BB2内部中かつ規定数「3」で遊技を進行することを想定している。そして、BB2内部中でATを抽選し、ATに当選したときはATを実行する。さらに、当選を持ち越しているBB2は入賞させないことを想定している。

たとえば、現時点で非RTである場合には、非RTからBB2内部中に移行する(非RTにおいてBB2に当選する)必要がある。非RTにおいてBB2に当選するためには、規定数「2」で遊技を行う必要がある。

50

したがって、現時点で非 R Tである場合には、規定数「2」で遊技を行って B B 2 に当選させ、次回遊技から B B 2 内部中に移行させる。さらに、B B 2 内部中において有利区間の抽選を受けるのは、規定数「3」のときであるから、B B 2 内部中では規定数「3」で遊技を進行する。

【0800】

また、規定数「2」で当選した B B 2 は、規定数「2」でなければその図柄組合せを停止表示させることができない。同様に、規定数「3」で当選した B B 1 は、規定数「3」でなければその図柄組合せを有効ラインに停止表示させることができない。

このため、非 R Tにおいて規定数「2」で B B 2 に当選し、B B 2 内部中に移行し、規定数「3」で遊技を進行しているときは、役の非当選時であっても、B B 2 に対応する図柄組合せが有効ラインに停止表示することはない。

このように、第 1 2 実施形態では、当選した特別役に対応する図柄組合せを停止させて特別遊技に移行し、その特別遊技でメダルを増加させる仕様ではなく、特別役は、当選を持ち越すためのもの、換言すれば、B B 内部中を作り出すためのものである。

【0801】

図 5 8 (C) に示すように、非 R Tでは、約「1 / 5」の確率で B B 2 に当選することができるので、非 R Tから早期に B B 2 内部中に移行することができる。

また、B B 2 内部中では、小役又はリプレイに当選したときに、100%の確率で有利区間に当選する。したがって、B B 2 内部中では、ほとんどの遊技期間が有利区間となる。なお、有利区間の当選確率を100%未満に設定することも、もちろん可能である。

【0802】

また、指示機能を作動させる（指示機能に係る処理を実行する）ことができるのは、一の規定数、特に本実施形態では規定数「3」で遊技が行われたときに限られる。したがって、B B 2 内部中の有利区間中に A T に当選し、A T が実行された場合において、規定数「3」で遊技を開始して押し順ベルに当選したときは、指示機能を作動させることにより、獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報が表示される。これに対し、A T 中に規定数（ベット数）「2」で遊技を開始したときは、押し順ベルに当選したときであっても、指示機能を作動させないようにする。

【0803】

また、第 1 1 実施形態と同様に、A T 中に規定数「2」で遊技が行われたときであっても、当該遊技におけるベット数及び払出し数に基づいて差数カウンタを更新し、かつ、有利区間クリアカウンタを更新する。しかし、A T 遊技回数カウンタ（差枚数管理型 A T の場合には、A T 差枚数カウンタ）については更新しない。一方、A T 中に規定数「3」で遊技が行われたときは、差数カウンタ、有利区間クリアカウンタ、及び A T 遊技回数カウンタ（差枚数管理型 A T の場合には、A T 差枚数カウンタ）のすべてについて更新する。

また、いずれの規定数であっても、R T については、移行条件を満たしたとき（移行条件を満たす図柄組合せが停止表示したとき）は必ず移行する。一方、メイン遊技状態（通常、C Z、A T 等）については、いずれの規定数であっても移行可能に設定してもよく、あるいは、一の規定数（たとえば「3」）で遊技が行われたときのみ移行可能に設定してもよい。

【0804】

B B 2 内部中において、遊技者の操作ミスにより規定数「2」で遊技を開始し、当該遊技で役の非当選となったときは、当選を持ち越している B B 2 に対応する図柄組合せが停止表示可能となる。これに対し、遊技者の操作ミスにより規定数「2」で遊技を開始し、当該遊技でいずれかの役の当選となったときは、当該遊技で当選した役の入賞が優先されるので、当選を持ち越している B B 2 に対応する図柄組合せは停止表示しない。ただし、当該遊技でリプレイに当選したときは、次回遊技もベット数「2」で遊技を行うことになるので、その次回遊技でも、当選を持ち越している B B 2 に対応する図柄組合せが停止表示する可能性がある。

【0805】

仮に、B B 2 内部中かつ A T において規定数「2」で遊技を開始し、B B 2 に対応する図柄組合せが停止表示したときは、B B 2 遊技を開始する。そして、B B 2 遊技を終了すると、非 R T (A T) に移行する。そして、この非 R T では、規定数「2」に対応する情報を獲得数表示 L E D 7 8 に表示し、遊技者に対し、規定数「2」で遊技を行うべきことを報知する(規定数の指示)。規定数「2」で遊技を行わせ、B B 2 に当選させ、B B 2 内部中に移行させるためである。したがって、A T かつ非 R T では、B B 2 に当選するまで規定数「2」を指示する。

【0806】

上述したように、獲得数表示 L E D 7 8 に、規定数「2」に対応する情報を表示する場合には、「0 A」と表示する。なお、規定数「2」の指示は、「0 A」に限られることなく、払出し数、設定変更中表示「8 8」、エラー番号、及び押し順指示情報のいずれとも混同しなければ、他の表示であってもよい。たとえば、獲得数表示 L E D 7 8 に表示される最大メダル枚数は「1 5」であるから、規定数「2」に対応する情報として、たとえば「2 2」と表示してもよい。

【0807】

また、本実施形態では、規定数を指示するのは A T 中に限られ、非 A T 中は、規定数を指示しない。たとえば B B 2 遊技の終了後、非 R T に移行した場合において、その時点で A T でないときは、規定数を指示しない。したがって、この場合には、遊技者の判断で、自ら規定数「2」で遊技を行い、B B 2 内部中に移行させる必要がある。

なお、図 5 8 に示すように、非 R T かつ非有利区間の場合において、規定数「3」で遊技を行った場合に、小役又はリプレイに当選すれば、有利区間にも当選する。そして、非 R T かつ有利区間となったときは、(非 A T であっても)規定数「2」を指示してもよい。

さらに、上記に限らず、非 R T に移行したときは、A T / 非 A T、有利区間 / 非有利区間を問わず、規定数「2」を指示するようにしてもよい。

【0808】

また、非 R T において、遊技者がベット数を「2」にしたときは規定数を指示せず、遊技者がベット数を「3」にしたときは、規定数を指示してもよい。図 4 1 のメイン処理において、ステップ S 2 7 6 のメダル管理処理でベット数が判断されるが、ここで、現時点のベット数が「2」であると判断されたときは規定数「2」を指示せず(獲得数データのクリア処理を実行し)、現時点でのベット数が「3」であるときは規定数「2」を指示する(獲得数データとして、指示規定数表示データを記憶する)ことが挙げられる。

【0809】

また、B B 2 遊技を終了して非 R T に移行する際、B B 2 遊技の最終遊技の終了時に、ウェイト処理を実行する場合がある。このウェイト処理中は、遊技の進行(図 4 1 に示すメイン処理の進行)ができない。このため、ウェイト処理が終了した後に、次回遊技(非 R T)の遊技開始セット処理に移行し、そこで規定数が指示される。

【0810】

A T 中の非 R T において、規定数「2」の指示は、B B 2 に当選するまで継続する。したがって、1 遊技で終了する場合もあれば、複数回の遊技で行われる場合もある。

また、図 5 8 (C) に示すように、非 R T において規定数「2」で遊技を行ったときは、リプレイ(通常リプレイ、スイカリプレイ、チェリーリプレイ)に当選する場合がある。規定数「2」で遊技を行った結果、リプレイに当選したときは、次回遊技において規定数「2」を指示するか否かは任意である。非 R T かつ A T では、B B 2 に当選するまでは、リプレイに対応する図柄組合せが停止したか否かにかかわらず、遊技開始前に、規定数「2」を指示してもよい。あるいは、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、その次回遊技(再遊技)では、遊技者は、規定数(ベット数)を任意に選択できないので、その遊技では規定数を指示しないようにしてもよい。

【0811】

このことは、たとえば非 R T かつ A T において、規定数「3」で遊技を行った結果、リ

10

20

30

40

50

プレイに対応する図柄組合せが停止表示したときも同様である。その次回遊技（再遊技）では、遊技者は、規定数（ベット数）を任意に選択できないので、この場合にも規定数を指示しないようにしてもよい。あるいは、その遊技でのベット数は選択できないとしても、注意喚起を目的として、規定数「2」を指示してもよい。

非RTかつATにおいて、規定数「2」で遊技が行われ、BB2に当選し、次回遊技からBB2内部中に移行したときは、その後は、再度、非RTに移行しない限り、規定数の指示は行わない。

【0812】

また、規定数を指示するタイミングは、すべてのリール31の停止後、かつ、小役の入賞に基づく払出しがあるときは払出し処理の終了後であって、次回遊技のスタートスイッチ41が操作される前（たとえば、メダルのベットが可能となる前（ベット受け前））である。したがって、BB2遊技の最終遊技で小役の入賞に基づく払出しがあった後、次回遊技（非RT）の遊技開始前に、規定数「2」を指示する。図42（第11実施形態）で示したように、遊技開始セット処理（MS_GAME_SET）のステップS321において、メイン制御基板50は、当該遊技が非RTかつATであるときは、規定数の指示条件を満たすと判断する。

【0813】

そして、図42のステップS321において規定数の指示条件を満たすと判断したときは、ステップS322に進んで、獲得数データに、指示規定数「2」に対応する指示規定数表示データとして、「0B（H）」を記憶する。

これにより、その後のLED表示制御（図55）において、デジット3a（獲得数表示LED78の上位桁）を点灯させるタイミングでは、指示規定数表示データ「0B（H）」のうち、ステップS511で上位桁用オフセット「0（H）」が取得され、ステップS514においてLEDセグメントテーブル2に基づいて「0」を表示するセグメントデータが取得される。このセグメントデータがステップS520において出力ポート3から出力されることにより、デジット3a（獲得数表示LED78の上位桁）に「0」と表示される。

【0814】

また、デジット4a（獲得数表示LED78の下位桁）を点灯させるタイミングでは、指示規定数表示データ「0B（H）」のうち、ステップS513で下位桁用オフセット「B（H）」が取得され、ステップS514においてLEDセグメントテーブル2に基づいて「A」を表示するセグメントデータが取得される。このセグメントデータがステップS520において出力ポート3から出力されることにより、デジット4a（獲得数表示LED78の下位桁）に「A」と表示される。

【0815】

図41のメイン処理（M_MAIN）において、ステップS272の遊技開始セット処理は、ベットが可能となる前、かつスタートスイッチ41が操作される前の処理であるので、ベットが可能となる前、かつスタートスイッチ41が操作される前に、指示規定数が表示される。

さらに、図42に示すように、ステップS322で獲得数データとして指示規定数表示データを記憶した後、ステップS325において自動ベット数データがセットされる。したがって、リプレイ入賞時の次回遊技で規定数を指示するときは、自動ベットされる前に規定数が指示される。これにより、遊技者に対し、いち早く規定数を指示することができる。

また、図41中、ステップS278でスタートスイッチ41の操作を検知すると、ステップS280において獲得数データ（指示規定数表示データ）がクリアされる。これにより、ステップS280以降の割込み処理においては、獲得数表示LED78には「00」と表示される。

【0816】

ここで、獲得数表示LED78に、指示規定数「2」に対応する情報「0A」が表示さ

10

20

30

40

50

れ、規定数「2」で遊技が行われたときは、AT中であっても、指示機能は作動しない。すなわち、当該遊技で押し順ベルに当選したときであっても、獲得数表示LED78に押し順指示情報は表示されない。本実施形態において、指示機能に係る処理は、規定数「3」のときに限られるためである。したがって、獲得数表示LED78に指示規定数「2」に対応する情報「0A」が表示された後、スタートスイッチ41が操作されたときは、少なくとも全リール31の停止時までは、獲得数表示LED78の表示は「00」である。

【0817】

これに対し、ATかつ非RTにおいて、獲得数表示LED78に指示規定数「2」に対応する情報「0A」が表示されたが、規定数「3」で遊技が行われ、押し順ベルに当選したときは、押し順指示情報（たとえば「=1」）を獲得数表示LED78に表示する。この処理は、図41中、ステップS284で実行される。したがって、この場合の獲得数表示LED78は、遊技開始前に指示規定数「2」に対応する情報「0A」を表示し、（規定数「3」で）スタートスイッチ41が操作されると、「00」を表示した後、押し順ベルに当選すると押し順指示情報（たとえば「=1」）を表示する。

【0818】

また、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示したときは、図41中、ステップS290（全リール停止後）にクリアされる。なお、獲得数データは、スタートスイッチ41の操作後のステップS280においてクリアされているので、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示しない遊技では、ステップS290の処理をとばしてもよい。

そして、小役が入賞し、ステップS294において入賞によるメダル払出し処理が実行されると、獲得数データが「1」ずつ加算されていくので、それに伴って獲得数表示LED78には払出し数が表示される。

【0819】

そして、次回遊技のステップS272における遊技開始セット処理に進むと、上述したように、規定数を指示する条件を満たすときは、獲得数表示LED78に指示規定数に対応する情報を表示する。なお、指示規定数に対応する情報を表示するときは、指示規定数表示データを獲得数データとして記憶するが、この時点で、獲得数データとして前回遊技の払出し数データが記憶されている場合があるので、指示規定数に対応する情報を記憶する前に、獲得数データのクリア処理を実行してもよい。たとえば図42中、ステップS311の前に、獲得数データのクリア処理を実行することが挙げられる。

【0820】

なお、ATかつ非RTにおいて、規定数「2」が指示されたにもかかわらず、それを無視して規定数「3」で遊技を実行し、BB1に当選させ、BB1内部中に移行し、さらにはBB1遊技を実行することが考えられる。

このような行為を抑制するためには、たとえばBB1内部中では指示機能に係る処理を実行しないことが挙げられる。また、BB1遊技は、出玉率が「1」未満となるように設定し、BB1遊技でメダルを増加させることができないようにすることが挙げられる。

なお、どの規定数で遊技を行うかは遊技者の自由であるから、ATかつ非RTにおいて規定数「2」が指示された遊技において、規定数「3」で遊技を行ったとしても、遊技者にペナルティが課されることはない。

【0821】

なお、上記例では、規定数を指示する場合には、獲得数表示LED78に（メイン制御基板50側で）指示規定数を表示する例を示したが、これに限らず、指示規定数を獲得数表示LED78に表示することに加えて、液晶表示装置23等に（サブ制御基板80側で）指示規定数を表示してもよい。

ここで、液晶表示装置23等に指示規定数を表示する場合の表示開始タイミングは、獲得数表示LED78に指示規定数を表示する表示開始タイミングとほぼ同一（遊技開始前）に設定することが挙げられる。

さらに、液晶表示装置23等に指示規定数を表示した後の表示終了タイミングは、獲得数表示LED78に指示規定数を表示した後の表示終了タイミングと同一でもよく、異な

10

20

30

40

50

っていてもよい。

液晶表示装置 2 3 等に指示規定数を表示した後の表示終了タイミングとしては、

- (1) スタートスイッチ 4 1 の操作時
 - (2) 全リール 3 1 の停止時
 - (3) 規定数「2」の遊技でのスタートスイッチ 4 1 の操作時
 - (4) 規定数「2」の遊技での全リール 3 1 の停止時
 - (5) 規定数「2」の遊技で B B 2 に当選した後
 - (6) 規定数「2」の遊技かつ B B 2 に当選した遊技での全リール 3 1 の停止時
- 等が挙げられる。

また、専用の表示器に指示規定数を表示している場合には、画像表示装置 2 3 等に、複数回の遊技をまたいで指示規定数を画像表示し続けることも可能である。 10

【0822】

＜第 1 3 実施形態＞

上記各実施形態では、リール 3 1 及びストップスイッチ 4 2 の数は、それぞれ 3 個である。

これに対し、第 1 3 実施形態では、リール 3 1 及びストップスイッチ 4 2 の数をそれぞれ 4 個としたものである。

図 5 9 は、第 1 3 実施形態におけるリール 3 1 (3 1 A ~ 3 1 D)、ストップスイッチ 4 2 (4 2 A ~ 4 2 D) を含む構成の概要を示す正面図、平面図、及び右側面図である。正面図では、リール 3 1 A ~ 3 1 D がフロントドア 1 2 の前面によって遮られずに見えるように図示している。また、平面図では、フロントドア 1 2 の前面より後方に位置するリール 3 1 が見えるように図示している。また、右側面図では、メダル投入口 4 7 の図示を省略している。 20

【0823】

図 5 9 に示すように、フロントドア 1 2 の前面には、コントロールパネル 1 2 c を備え、このコントロールパネル 1 2 c 上に、操作ボタン 2 4、及びメダル投入口 4 7 が配置されている。メダル投入口 4 7 は、図 2 で図示したものと同一のものとする。また、操作ボタン 2 4 は、図 1 では図示していないが、サブ制御基板 8 0 と電気的に接続され、サブ制御基板 8 0 と双方向通信が可能となっている。たとえば、操作ボタン 2 4 は、少なくとも一部が点灯可能に形成されており、サブ制御基板 8 0 の制御により、操作ボタン 2 4 の点灯態様を制御することができる。また、操作ボタン 2 4 が操作されると、その信号がサブ制御基板 8 0 に入力される。 30

そして、フロントドア 1 2 のコントロールパネル 1 2 c より下方に、スタートスイッチ 4 1、及び 4 個のストップスイッチ 4 2 A ~ 4 2 D が配置されている。

【0824】

図 5 9 の正面図において、4 つのリール 3 1 A ~ 3 1 D の中間点を通る鉛直方向のラインをライン L 1 (中心線) とする。ライン L 1 は、リール 3 1 B と 3 1 C との中間位置にある。そして、リール 3 1 A と 3 1 B との間、リール 3 1 B と 3 1 C との間、リール 3 1 C と 3 1 D との間は、すべて W 1 (均一) である。したがって、リール 3 1 A 及び 3 1 B と、リール 3 1 C 及び 3 1 D は、ライン L 1 に対して対称位置に配置されている。 40

また、4 個のストップスイッチ 4 2 A ~ 4 2 D についても、ストップスイッチ 4 2 A と 4 2 B との間、ストップスイッチ 4 2 B と 4 2 C との間、ストップスイッチ 4 2 C と 4 2 D との間は、すべて W 2 (均一) である。そして、ストップスイッチ 4 2 B と 4 2 C との中間位置を、ライン L 1 が通るように配置されている。

【0825】

また、ストップスイッチ 4 2 間の隙間 W 2 は、隙間 W 1 と同一でもよく ($W 2 = W 1$)、隙間 W 1 より大きくてもよく ($W 2 > W 1$)、あるいは隙間 W 1 より小さくてもよい ($W 2 < W 1$)。

さらにまた、正面図において、一番左側のリール 3 1 A の左端を通る鉛直方向のラインをライン L 2 とし、一番右側のリール 3 1 D の右端を通る鉛直方向のラインをライン L 3 50

とする。この場合、一番左側のストップスイッチ４２Ａは、ラインＬ２より右側（中央寄り）に配置されており、一番右側のストップスイッチ４２Ｄは、ラインＬ３より左側（中央寄り）に配置されている。

【０８２６】

さらに、正面図において、リール３１の間隔（中心間距離）をＷ３とすると、リール３１Ａと３１Ｂとの間、リール３１Ｂと３１Ｃとの間、及びリール３１Ｃと３１Ｄとの間はすべてＷ３（一定）である。

また、ストップスイッチ４２の間隔（中心間距離）をＷ４とすると、ストップスイッチ４２Ａと４２Ｂとの間、ストップスイッチ４２Ｂと４２Ｃとの間、及びストップスイッチ４２Ｃと４２Ｄとの間は、すべてＷ４（一定）である。

10

【０８２７】

さらに、図５９の正面図に示すように、スタートスイッチ４１の先端の球状体（操作部分）の一部がラインＬ２と交差するように配置されている。ただし、これに限らず、スタートスイッチ４１の先端の球状体（操作部分）を、ラインＬ２と交差することなくラインＬ２の左側（外寄り）に配置したり、ラインＬ２と交差することなくラインＬ２の右側（中央寄り）に配置してもよい。

また、正面図において、メダル投入口４７とラインＬ４とが交差するようにメダル投入口４７を配置している。ただし、これに限らず、たとえばラインＬ４と交差しないようにラインＬ４より右側（外寄り）にメダル投入口４７を配置してもよい。あるいは、ラインＬ４より左側（中央寄り）にメダル投入口４７を配置してもよい。

20

【０８２８】

操作ボタン２４は、横長に形成されており、操作ボタン２４の左端と接するラインをラインＬ４とし、操作ボタン２４の右端と接するラインをラインＬ５とする。

この場合、正面図において、一番左側のストップスイッチ４２Ａの一部がラインＬ４と交差するようにストップスイッチ４２Ａが配置されている。さらに、一番右側のストップスイッチ４２Ｄの一部がラインＬ５と交差するようにストップスイッチ４２Ｄが配置されている。

【０８２９】

また、平面図に示すように、コントロールパネル１２ｃにはインデックス１２ｄが形成されている。インデックス１２ｄは、刻印、印刷等から形成されており、図５９の例では、ストップスイッチ４２側を向く矢印の形をしている。さらに、左側のインデックス１２ｄは、ストップスイッチ４２Ａの中心線上に配置されている（当該中心線から多少ずれていても差し支えない）。また、右側のインデックス１２ｄは、ストップスイッチ４２Ｄの中心線上に配置されている（当該中心線から多少ずれていても差し支えない）。

30

【０８３０】

以上の配置により、遊技者は、操作ボタン２４の左端を目安として一番左側のストップスイッチ４２Ａを操作することができる。同様に、操作ボタン２４の右端を目安として一番右側のストップスイッチ４２Ｄを操作することができる。

あるいは、遊技者は、左側のインデックス１２ｄを目安としてストップスイッチ４２Ａを操作することができる。同様に、右側のインデックス１２ｄを目安としてストップスイッチ４２Ｄを操作することができる。

40

【０８３１】

リール３１及びストップスイッチ４２が３個であるときは、図５８（第１２実施形態）で示したように、最大で「３！＝６」択の押し順を設けることができる。これに対し、リール３１及びストップスイッチ４２が４個であるときは、最大で「４！＝２４」択の押し順を設けることができる。

そして、ストップスイッチ４２の押し順の数が多いほど、非ＡＴ中におけるベース（役物非作動時かつ非ＡＴ中において、イン枚数１００枚あたりのアウト枚数を指す。たとえばイン枚数１００枚に対してアウト枚数５０枚の場合は、ベース５０となる。）を下げるることができる。

50

【0832】

リール31及びストップスイッチ42の個数を4個としたとき、抽選される押し順ベルとしては、1234ベル（ストップスイッチ42 A→42 B→42 C→42 Dが正解押し順を指す。）、1243ベル、・・・、4312ベル、4321ベルの24種類とすることができる。そして、図58に示すように、各押し順ベルの当選置数を同一とすれば、各押し順ベルの当選置数を「1500」に設定することが挙げられる。このように、各押し順ベルの当選置数を「1/4」にすることができるので、それだけ、押し順ベル当選時に、遊技者が操作した押し順が正解押し順と一致する確率を低くすることができる。

【0833】

ここで、リール31及びストップスイッチ42の個数が3個であるときは、AT中において、「123」や、「左中右」と画像表示することができる。このため、正解押し順を直感的に理解しやすい。

これに対し、リール31及びストップスイッチ42の個数が4個であるときに、AT中に、どのように正解押し順を報知するかについては、以下の方法が挙げられる。

【0834】

たとえば第1の方法として、ストップスイッチ42 A、42 B、42 C、42 Dを、それぞれ「1」、「2」、「3」、「4」とし、操作すべきストップスイッチ42の順序を報知することが挙げられる。たとえば、ストップスイッチ42の押し順が、ストップスイッチ42 C、42 D、42 A、42 Bの順であるときは、「3412」と報知する（画像表示、音声による表示、ランプの色による報知の少なくとも1つとする）ことが挙げられる。あるいは、ストップスイッチ42 A、42 B、42 C、42 Dを、それぞれ「A」、「B」、「C」、「D」とし、上記の例でいえば、「CDAB」と報知することが挙げられる。

【0835】

また第2の方法として、リール31の下地、及び／又はストップスイッチ42に対し、識別するための色を付すことが挙げられる。

たとえば、リール31 Aの下地及び／又はストップスイッチ42 Aの色を白色とし、リール31 Bの下地及び／又はストップスイッチ42 Bの色を青色とし、リール31 Cの下地及び／又はストップスイッチ42 Cの色を黄色とし、リール31 Dの下地及び／又はストップスイッチ42 Dの色を赤色とする（それぞれ異なる色とする）。そして、上記の例でいえば、「3412」という報知に代えて、「黄赤白青」と報知する（画像表示、音声による表示、ランプの色による報知の少なくとも1つとする）ことが挙げられる。

【0836】

さらにまた、第3の方法として、1番目から4番目に操作すべきストップスイッチ42のうち、4番目（最後）に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像を暗く表示する（又は隠蔽する）ことが挙げられる。この場合、「1番目に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像の明るさ>2番目に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像の明るさ≥3番目に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像の明るさ≥4番目に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像の明るさ」に設定することが挙げられる。

そして、1番目（最初）のストップスイッチ42が操作されたときは、1番目のストップスイッチ42に対応する画像を暗くし（又は隠蔽し）、かつ、4番目に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像の明るさを、3番目に操作すべきストップスイッチ42に対応する画像の明るさと同程度にすることが挙げられる。

たとえば、上記の例のように「3412」の押し順を画像報知するときは、最初に「3●12」と画像表示する。なお、「●」は、「4」番目の押し順に相当する画像であって、「4」の文字が全く見えないように暗くしても（隠蔽しても）よく、あるいは、「4」の文字が識別可能な程度に薄暗くしてもよい。

【0837】

「3●12」と画像表示すると、6択時と同様の画像表示となるので、遊技者は、直感

10

20

30

40

50

的に押し順を理解しやすくなる。そして、1番目のストップスイッチ42Cが操作されたときは、以下の1)～3)のいずれかを実行することが挙げられる。

1) 操作済みのストップスイッチ42Cに対応する「1」を「●」の表示に変え、それまでの「●」を「4」に変える。具体的には、「34●2」と画像表示する。

2) 操作済みのストップスイッチ42Cに対応する「1」を「ー」や「○」等の表示に変え、それまでの「●」を「4」に変える。具体的には、「34ー2」や「34○2」と画像表示する。

3) 操作済みのストップスイッチ42Cに対応する「1」をブランク（画像無し）に変え、それまでの「●」を「4」に変える。具体的には、「34*2」（「*」は、ブランクを意味する。）と画像表示する。

10

【0838】

また、第二停止後も上記と同様に、「34●●」、「34ーー」、「34○○」、「34**」と画像表示することが挙げられる。

さらに、第三停止後は、「●4●●」、「ー4ーー」、「○4○○」、「*4**」と画像表示することが挙げられる。

あるいは、第三停止後は、押し順の画像自体を消去することが挙げられる。

なお、上述した第1の方法のように、すべての押し順を「4312」と画像表示した場合であっても、ストップスイッチ42が操作された後は、操作されたストップスイッチ42に対応する画像を、上記1)～3)のように消去すれば、操作済みのストップスイッチ42が理解しやすくなり、好ましい。具体的には、「4312」と画像表示した後、「43●2」（ストップスイッチ42C操作後）→「43●●」（ストップスイッチ42D操作後）→「4●●●」（ストップスイッチ42B操作後）と画像表示する（「●」は、上記のように「○」、「ー」、「*」でもよい）ことが挙げられる。

20

【0839】

さらにまた、第4の方法として、四字熟語を用いて押し順を報知することが挙げられる。たとえば、四字熟語の1つとして「春夏秋冬」を使用して押し順を報知する場合、正解押し順は、「春→夏→秋→冬」の順とする。

そして、押し順が上記のように「3412」であるときは、上記第1の方法のように、「秋冬春夏」と報知（画像表示、音声による表示）を行うことが挙げられる。

あるいは、上記第3の方法のように、第一停止前は「秋●春夏」と画像表示し、第一停止後、「秋冬●夏」と画像表示することが挙げられる。

30

なお、第1の方法～第4の方法のいずれにおいても、途中で押し順ミスが生じたときは、押し順の画像をそのまま表示し続けてもよく、あるいは、押し順ミスが生じた時点で画像を消去してもよい。

【0840】

なお、第13実施形態において、上記のように24択の押し順ベルを設けるときは、押し順指示番号及び押し順指示情報は、24種類設けられる。たとえば押し順指示情報を、「A1」～「A9」、「AA」、「AC」、「AF」、「F1」～「F9」、「FA」、「FC」、「FF」とすれば、24種類を設けることができる。

【0841】

40

以上、本発明の第11～第13実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

A. 第11実施形態

(1) 非有利区間では、役抽選結果が対象抽選結果となったときのみ、有利区間の抽選を行った。このように設定したのは、上述したように、役抽選結果が非当選であったとき（内部抽せんの結果、条件装置が作動しないとき）は、有利区間に係る処理である有利区間移行抽選を行わないことが好ましいと考えたためである。したがって、必ずしもこのように設定しなければならないというわけではなく、役の非当選時に有利区間移行抽選を実行してもよい。

【0842】

50

(2) 第11実施形態では、有利区間移行抽選の後、A T抽選処理を実行した。ここで、必ず有利区間に決定される役抽選結果(当選番号)を設け、当該役抽選結果となったときは、有利区間移行抽選を実行せずに、有利区間移行処理(図45)を実行してもよい。同様に、必ずA Tに決定される役抽選結果(当選番号)を設け、当該役抽選結果となったときは、A T抽選を実行せずに、A Tセット処理(図46中、ステップS363及びS364)を実行してもよい。

さらに、必ず有利区間かつA Tに決定される役抽選結果(当選番号)を設け、当該役抽選結果となったときは、有利区間移行抽選やA T抽選処理を実行せずに、有利区間移行処理かつA Tセット処理を実行してもよい。

また、有利区間移行抽選に当選しない役抽選結果(当選番号)を設けた場合において、当該役抽選結果となったときであっても有利区間移行抽選を実行してもよい。この場合には、有利区間の当選置数を「0」に設定すればよい。

【0843】

(3) A Tに当選したときは、A Tの初期遊技回数を決定し、その遊技回数をA T遊技回数カウンタに記憶し、A T遊技回数カウンタが「0」となったときは、A Tを終了した。しかし、A Tは、このようなゲーム数管理型A Tに限らず、差枚数管理型A Tであってもよい。差枚数管理型A Tの場合には、A T当選時に、獲得可能な差枚数の初期値を決定し、A T差枚数カウンタ(差数カウンタとは異なる)に記憶する。そして、払出しがあるごとにA T差枚数カウンタから差枚数を減算し、A T差枚数カウンタが「0」となったときはA Tを終了する。

このような差枚数管理型A Tの場合にも、一の規定数(たとえば「3」)であるときにはA T差枚数カウンタを減算するが、他の規定数(たとえば「2」)であるときはA T差枚数カウンタを減算しない。

【0844】

(4) 図39の設定変更処理(M_RANK_SET)では、初期化処理を実行した後に設定変更が可能な状態とした。このため、電源断前に有利区間表示LED77が点灯していた場合において、設定変更処理に移行したときは、設定変更が可能な状態となる前に有利区間表示LED77が消灯する。しかし、これに限らず、設定変更が可能な状態を終了し(図39中、ステップS242で「Yes」となった後)、メイン処理に移行する前(ステップS248の前)に、有利区間表示LEDフラグのクリア(初期化)処理を実行してもよい。このようにすれば、設定値が確定した後に有利区間表示LED77が消灯するように制御することが可能となる。

【0845】

(5) 有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタは、それぞれ1個ずつ設けた。しかし、これに限らず、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタ(重要なカウンタ)を2個設け、整合性を確認するようにしてもよい。

たとえば、有利区間クリアカウンタとして、第1有利区間クリアカウンタと第2有利区間クリアカウンタとを設ける。有利区間中は、遊技の消化ごとに、第1有利区間クリアカウンタ及び第2有利区間クリアカウンタの双方を更新する。また、たとえば図51及び図52中、ステップS424の判断では、第1有利区間クリアカウンタについて判断する。第1有利区間クリアカウンタが「0」とであると判断されたときは、第2有利区間クリアカウンタの値が「0」とであるか否か、あるいは第1有利区間クリアカウンタと第2有利区間クリアカウンタとが同一値であるか否かを判断する。「0」とである又は同一値であると判断したときは、ステップS435に進む。

【0846】

差数カウンタについても上記と同様である。

差数カウンタとして、第1差数カウンタと第2差数カウンタとを設ける。そして、遊技の消化ごとに、第1差数カウンタ及び第2差数カウンタの双方を更新する。また、たとえば図51及び図52中、ステップS434の判断では、第1差数カウンタについて判断する。第1差数カウンタが上限値を超えると判断したときは、第2差数カウンタが上限値を

超えるか否か、あるいは第1差数カウンタと第2差数カウンタとが同一値であるか否かを判断する。上限値を超える又は同一値であると判断したときは、ステップS435に進む。

【0847】

以上のようにして、有利区間クリアカウンタ値、及び／又は差数カウンタ値を判断すれば、ノイズ等の影響によりカウンタ値が異常値（不正値）になってしまっても、有利区間クリアカウンタ値が「0」であるか否か、及び／又は差数カウンタ値が上限値を超えたか否かをより正確に判断することができる。

なお、第1有利区間クリアカウンタと第2有利区間クリアカウンタとが一致しない場合や、第1差数カウンタと第2差数カウンタとが一致しない場合には、たとえばエラー表示を行って遊技の進行（メイン処理）を停止することが挙げられる。

10

【0848】

（6）図56のサブ差枚数管理処理において、ステップS544でBBに対応する図柄組合せが停止表示したと判断され、ステップS545に進み、サブ差枚数カウンタが「2164（D）」を超えたと判断され、サブ差枚数カウンタがクリアされたときは、そのBB遊技では、通常のBB遊技と異なる特殊演出を出力してもよい。BB遊技中の特殊演出により、サブ差枚数カウンタがクリアされたことを遊技者に示唆することができる。

【0849】

また、BBに対応する図柄組合せが停止表示したときにはサブ差枚数カウンタを判断せず、BB遊技において、毎遊技、サブ差枚数カウンタがたとえば「2000（D）」（閾値の一例であり、この値に限られるものではない。）を超えたか否かを判断してもよい。そして、サブ差枚数カウンタが「2000（D）」を超えたと判断したときは、サブ差枚数カウンタをクリアし、次回遊技から特殊演出（サブ差枚数カウンタがクリアされたことを示唆する演出）を出力してもよい。

20

【0850】

さらにまた、上記の場合において、BB遊技中のサブ差枚数カウンタが「2000（D）」を超えた遊技（未だ特殊演出は出力されていない）で電源断が発生したときは、電源断から復帰した遊技から前記特殊演出を出力してもよい。この場合、電源断からの復帰時に、サブ差枚数カウンタ値やBB遊技中であることを読み込み、特殊演出を出力するか否かを判断すればよい。

30

【0851】

さらに、BB遊技中のサブ差枚数カウンタが「2000（D）」を超える遊技のリール31の回転中に電源断が発生したときは、電源断から復帰した遊技から前記特殊演出を出力してもよい。よって、この場合には、電源断がなかったときは次回遊技から特殊演出が出力されるが、リール31の回転中に電源断があったときは、その遊技から特殊演出が出力されることとなる。

【0852】

（7）AT中に規定数「2」で遊技を行い（規定数「2」のときは指示機能が作動しない）、押し順ベルに当選し、偶然に正解押し順でストップスイッチ42が操作され、小役の払出しがあり、差枚カウンタが「2400（D）」を超えたときは、その遊技の終了時に、「END」等の画像表示など、ATの終了を知らせる演出を出力することが好ましい。正解押し順が報知されない遊技でATが終了し、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止するためである。

40

【0853】

（8）一方、上記のように、正解押し順が報知されない遊技でATが終了してしまうことをなくすため、たとえば規定数「2」で遊技を行った場合には、押し順ベルに当選し、正解押し順でストップスイッチ42が操作されたとしても、当該遊技の払出し数を「2」以下（当該遊技の差枚数が「0」以下）に設定し、当該遊技でATが終了しないようにしてもよい。

【0854】

50

(9) 図56及び図57に示すように、サブ差枚数カウンタは、BB遊技中もカウントを継続した。しかし、これに限らず、AT中にBBに当選し、BB遊技に移行したときは、サブ差枚数カウンタを更新しない(BB遊技中はサブ差枚数カウンタの更新を中断する)ようにしてもよい。

このようにする場合は、たとえば図56中、ステップS531の前に、BB作動中であるか否かを判断する(作動状態フラグで判断する)。そして、BB作動中であるときは、本フローチャートによる処理を終了する。

また、BB遊技中はサブ差枚数カウンタを更新しないときは、図57中、ステップS551、ステップS558～S561の処理は不要となる。そして、ステップS547で「No」であるときは、ステップS552に進む。

10

【0855】

B. 第12実施形態

(1) 第11実施形態と同様に、図58において、役の抽選で非当選となったときは、有利区間の移行抽選(有利区間に係る処理)を実行しないようにした。上述したように、規則を考慮したものである。したがって、規則を考慮しなければ、役の非当選時に有利区間の移行抽選を実行してもよい。

また、図58に示すように、有利区間の移行抽選(有利区間に係る処理)は、一の遊技状態(RT)において、一の規定数のみ(図58の例では規定数「3」)で行うようにした。このようにしたのは、規則上、有利区間の移行抽選(有利区間に係る処理)は、一の遊技状態(RT)において、一の規定数のみと定められることを考慮したものである。したがって、この点を考慮しなければ、一の遊技状態(RT)において、複数の規定数で有利区間の移行抽選を実行してもよい。

20

【0856】

(2) 第12実施形態では、非RTかつATでは、規定数「2」を指示するようにした。しかし、当該遊技がAT遊技の最終遊技であるときは、規定数を指示しなくてもよい。

(3) 第12実施形態では、BB2内部中で遊技を行うものとし、BB2が入賞してBB2遊技に移行することは、イレギュラーなことである。しかし、これに限らず、BB2内部中でATを実行した後、ATの終了条件を満たしたときは、BB2を入賞させてBB2遊技を実行するような仕様であってもよい。この場合において、BB2内部中でATの終了条件を満たしたときは、ATの終了条件を満たした遊技の終了後(全リール31が停止し、小役入賞時は払出し処理を実行した後)、次回遊技(非AT)の開始前(ベットが可能となる前)に規定数「2」を指示し、BB2を入賞させることを促す。なお、第12実施形態では、規定数「2」でBB2に当選するため、BB2を入賞させるための規定数は「2」であるが、たとえば規定数「1」で当選するBBを設けた場合において、そのBBを入賞させるときは、規定数「1」を指示することとなる。

30

また、このような仕様である場合のBB遊技は、メダルが増加するBB遊技でもよく、メダルが減少するBB遊技でもよい。

【0857】

(4) 規定数を指示するときは、遊技開始セット処理(図42のステップS322)において実行した。しかし、これに限らず、遊技終了チェック処理(図50)において実行してもよい。たとえばBB2遊技において、BB2遊技の最終遊技であるか否かを判断し、最終遊技であるときは、遊技終了チェック処理時に、次回遊技の規定数を指示する。ただし、BB2遊技の最終遊技において小役が入賞し、払出しがあり、獲得数表示LED78に払出し数を表示するときは、払出し数の表示後に、規定数を指示する。なお、規定数を指示するLEDが専用のLEDであれば、獲得数表示LED78に払出し数を表示している最中に、専用のLEDに次回遊技の規定数を指示することができる。

40

さらにまた、BB2遊技の最終遊技でフリーズを実行する場合において、遊技終了時に次回遊技の規定数を指示するときは、フリーズを実行する前、フリーズの実行中、又はフリーズの終了後のいずれのタイミングであってもよい。

【0858】

50

(5) 第12実施形態のように、複数の規定数のうちのいずれかの規定数で遊技を実行可能な場合において、3 (MAX) ベットスイッチ40bの機能を変更可能である。たとえば、有利区間中の遊技において、規定数「3」で遊技を行うことが有利な状況（たとえば図58中、BB2内部中の場合）では、3 (MAX) ベットスイッチ40bを、3枚ベット専用ボタンに設定してもよい。すなわち、クレジット数が「3」である場合において、有利区間中かつ規定数「3」で遊技を行うことが有利な状況では、3ベットスイッチ40bを操作すると、「3」ベットされるように設定する。これに対し、クレジット数が「2」である場合において、有利区間中かつ規定数「3」で遊技を行うことが有利な状況では、3ベットスイッチ40bを操作しても、「2」ベットされないように設定する。

【0859】

10

あるいは、規定数「3」で遊技を行うことが可能な状況であっても、クレジット数が「2」である場合に、3ベットスイッチ40bを操作すると「2」ベットされるように設定してもよい。特に、図58中、非RTかつATでは、クレジット数が「2」である場合に3ベットスイッチ40bを操作すると「2」ベットされるように設定することが好ましい。

【0860】

(6) 第12実施形態のように、遊技区間のほとんどを有利区間に設定する場合には、任意のタイミングで指示機能を作動させることができる。たとえば、差枚数のマイナスをカウント可能な差枚数カウンタ（差数カウンタとは異なる）を設け、所定期間の出玉率を算出する。所定期間の出玉率が所定の下限值（所定の下限値は、たとえば規則上の下限值より高く設定する）となったときは、指示機能を作動させ、出玉率を増加させるようにしてもよい。そして、出玉率が増加し、基準値まで回復したときは、指示機能の作動を終了する。

20

このような、所定の下限値に到達したときに指示機能を作動させることを「AT」に含めてもよく、あるいは「AT」には含めなくてもよい。ただし、指示機能を作動させることには変わりはないので、指示機能に係る処理に相当する。

【0861】

(7) 第12実施形態では、指示規定数に対応する情報を表示するためのLEDを、獲得数表示LED78とした。しかし、これに限らず、他の既存のLEDに設定してもよく、あるいは指示規定数に対応する情報を表示する専用のLEDを別個に設けてもよい。

30

指示規定数に対応する情報を表示する専用のLEDを別個に設けたときは、遊技開始セット処理で指示規定数に対応する情報を表示した後、スタートスイッチ41が操作されても、指示規定数に対応する情報を消去しなくてもよい。さらに、全リール31が停止し、小役が入賞し、メダルの払出しがあっても、指示規定数に対応する情報を消去しなくてもよい。

また、指示規定数に対応する情報を表示する専用のLEDを設けたときは、指示規定数が払出し数やエラー番号等と混同することがないので、任意の表示態様で規定数を指示することができる。たとえば、指示規定数が「2」であれば、「2」と表示することが可能である。

【0862】

40

(8) 第12実施形態では、規定数「2」を指示する例を挙げたが、遊技機の仕様によっては、規定数「1」を指示したり、規定数「3」を指示する場合も考えられる。仮に、規定数「1」～「3」のいずれも指示する可能性を有する仕様の場合には、規定数「1」を指示するときの獲得数表示LED78の表示を「A1」とし、規定数「2」を指示する表示を「A2」とし、規定数「3」を指示する表示を「A3」とすること等が挙げられる。

【0863】

C. 第13実施形態

(1) 図59の正面図において、ラインL1は、4個のリール31の中央を通り、かつ、4個のストップスイッチ42の中央を通るように設定している。しかし、これに限らず

50

、4個のストップスイッチ42全体を図58の位置よりも右寄りに配置し、たとえばストップスイッチ42Bの一部がラインL1と交差するように配置してもよい。これとは逆に、4個のストップスイッチ42全体を図58の位置よりも左寄りにし、たとえばストップスイッチ42Cの一部がラインL1と交差するように配置してもよい。

【0864】

(2) 図59の正面図に示すように、4つのリール31の下方に、「1」から「4」までのローマ数字を表記しているが、このローマ数字の部分ランプとしてもよい。この場合、たとえば次に操作すべきストップスイッチが42Cであるときは、ローマ数字「3」のランプを点灯させることが挙げられる。

また、「1」から「4」までのローマ数字を表記した範囲にそれぞれ異なる色を付し、ストップスイッチ42A～42Dについても、ローマ数字「1」～「4」に対応する色を付すことが挙げられる。上述した例では、ストップスイッチ42Aの色を白色とし、ストップスイッチ42Bの色を青色とし、ストップスイッチ42Cの色を黄色とし、ストップスイッチ42Dの色を赤色とした。この場合、ローマ数字「1」の範囲を白色とし、ローマ数字「2」の範囲を青色とし、ローマ数字「3」の範囲を黄色とし、ローマ数字「4」の範囲を赤色とすることが挙げられる。

【0865】

(3) また、リール31の周囲を含む部分を画像表示装置23から構成してもよい。そして、上記のようにストップスイッチ42ごとに異なる色を付す。この場合に、押し順の報知時に、たとえばストップスイッチ42B(青色)を指定するときは、リール31Bの周囲を青色に発光させること等が挙げられる。

【0866】

(4) 図59の正面図において、リール31間の間隔W3は、ストップスイッチ42間の間隔W4よりも長く設定している。

しかし、これに限らず、リール31間の間隔W3と、ストップスイッチ42間の間隔W4とを、略同一に設定してもよい。あるいは、ストップスイッチ42間の間隔W4を、リール31間の間隔W3よりも長く設定してもよい。

【0867】

(5) 第13実施形態では、押し順ベルとして、最大で24択の押し順を設けることができる。しかし、これに限らず、第一停止押し順ベルを設けることも可能である。ここで、従来技術では、第一停止押し順ベルは、3択であった。これに対し、第13実施形態では、4択に設定することが可能となる。第一停止押し順ベルの当選時に正解押し順を画像表示するときは、たとえば正解となるストップスイッチ42がストップスイッチ42Cであれば、「××1×」と画像表示すること等が挙げられる。

【0868】

さらにまた、第一停止及び第二停止押し順ベル(第一停止と第二停止とに正解押し順が設定された押し順ベル)を設けることも可能である。たとえば、第一停止はストップスイッチ42C、第二停止はストップスイッチ42A、第三停止及び第四停止は任意(ストップスイッチ42B及び42Dのいずれでも可)、のように設定される。この場合には、正解押し順を12択に設定することができる。さらに、正解押し順を画像表示するときは、上記の例であれば、「2×1×」と画像表示すること等が挙げられる。そして、ストップスイッチ42Cの操作後は、「2×ー×」と画像表示すること等が挙げられる。

【0869】

D. その他

本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせる実施することが可能である。

【0870】

<第14実施形態>

第14実施形態は、押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングに関するものである。

10

20

30

40

50

以下、押し順指示情報の表示開始又は表示終了のタイミングが異なる第14実施形態（A）～（G）について説明する。

【0871】

＜第14実施形態（A）＞

図60及び図61は、第14実施形態（A）を説明するためのタイムチャートである。

図60は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図61は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

【0872】

ここで、第14実施形態（A）におけるハードウェア構成は、第11実施形態の図31～図35に示すハードウェア構成と同様である。

また、第14実施形態（A）におけるメイン処理（M_MAIN）、押し順指示番号セット（M_ORD_INF）、入賞によるメダル払出し（M_WIN_PAY）、割込み処理（I_INTR）、及びLED表示制御（I_LED_OUT）は、第11実施形態の図41のメイン処理（M_MAIN）、図48の押し順指示番号セット（M_ORD_INF）、図49の入賞によるメダル払出し、図53の割込み処理（I_INTR）、及び図55のLED表示制御（I_LED_OUT）と同様である。

そして、第14実施形態（A）では、第11実施形態と同様に、AT中の押し順ベル当選時に、獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する。

【0873】

図53の割込み処理（I_INTR）のステップS457で入力ポート読み込み処理を実行し、このときスタートスイッチ41がオンになっていると、その後、図41のメイン処理（M_MAIN）のステップS278で「Yes」となる。

また、図41に示すように、ステップS278で「Yes」となると、その後、役抽選処理（ステップS282）、有利区間移行抽選処理（ステップS283）、及び押し順指示番号セット（M_ORD_INF）（ステップS284）を実行する。

【0874】

さらにまた、図48に示すように、押し順指示番号セット（M_ORD_INF）では、指示機能を作動させる条件を満たすと、すなわち、AT中に押し順ベル等の有利な押し順を有する役に当選すると、当選番号に対応する押し順指示番号を生成し、これを獲得数データとして記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中のLED表示制御（I_LED_OUT）により、獲得数表示LED78に押し順指示情報（たとえば「＝1」）が表示される。

【0875】

また、第14実施形態（A）では、第11実施形態と同様に、2.235msごとに割込み処理（I_INTR）を実行する。さらにまた、5割込みで1周期となるように、デジット1（1a及び1b）～5（5a及び5b）のダイナミック点灯を行う。

このため、第14実施形態（A）では、図60及び図61に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン（操作）されたかにかかわらず、スタートスイッチ41がオン（操作）された後、かつリール31の回転開始前に、より具体的には、押し順指示番号が獲得数データとして記憶されてから5割込み（ $2.235 \times 5 = 11.175 \text{ ms}$ ）以内に、獲得数表示LED78への押し順指示情報の表示が開始されることとなる。

【0876】

なお、押し順指示番号が獲得数データとして記憶された後、1割込み目で獲得数表示LED78に押し順指示情報が表示されることもあれば、5割込み目で獲得数表示LED78に押し順指示情報が表示されることもある。

また、図41では図示していないが、ステップS284の押し順指示番号セット（M_ORD_INF）とステップS285のリール回転開始準備との間で、制御コマンドセット1を実行する。この押し順指示番号セットとリール回転開始準備との間の制御コマンドセット1

10

20

30

40

50

では、演出グループ番号又は押し順指示番号を、制御コマンドとして制御コマンドバッファに記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中の制御コマンド送信（ステップS464）により、制御コマンドバッファに記憶されている制御コマンドがサブ制御基板80に送信される。

【0877】

また、第14実施形態（A）では、制御コマンドは、第1制御コマンド及び第2制御コマンドから構成されている。第1制御コマンド及び第2制御コマンドは、いずれも、1バイトのデータである。また、第1制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第2制御コマンドは、パラメータ（変数）を示すデータである。そして、第1制御コマンド及び第2制御コマンドの2バイトのデータで1つの制御コマンドを構成する。

10

さらにまた、第14実施形態（A）では、8ビットの平行通信線を2組使用し、一方の平行通信線で第1制御コマンドをサブ制御基板80に送信し、他方の平行通信線で第2制御コマンドをサブ制御基板80に送信する。これにより、2バイトのデータからなる制御コマンドを1回の割込み処理でサブ制御基板80に送信可能としている。

【0878】

さらに、第14実施形態（A）では、制御コマンドバッファとして、64バイトの記憶領域をRWM53に確保している。上述したように、第1制御コマンド及び第2制御コマンドの2バイトのデータで1つの制御コマンドを構成するため、制御コマンドバッファには、32個の制御コマンドが記憶可能とされている。そして、割込み処理中の制御コマンド送信によって、制御コマンドバッファに記憶されている未送信の制御コマンドを、記憶された順にサブ制御基板80に送信する。

20

なお、制御コマンドバッファが空のときに制御コマンドが記憶されると、その時点の次に到来する割込み処理中の制御コマンド送信により、制御コマンドがサブ制御基板80に送信される。

【0879】

以上より、第14実施形態（A）では、図60及び図61に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン（操作）されたかにかかわらず、スタートスイッチ41がオン（操作）された後、かつリール31の回転開始前に、より具体的には、押し順指示番号が制御コマンドバッファに記憶されてから1割込み（2.235ms）程度で、押し順指示番号がサブ制御基板80に送信されることとなる。

30

【0880】

また、第14実施形態（A）では、サブ制御基板80は、第1サブ制御基板（サブメイン制御基板）及び第2サブ制御基板（サブサブ制御基板）から構成されている。第1サブ制御基板及び第2サブ制御基板は、メイン制御基板50の下位に属する制御基板であり、遊技中及び遊技待機中における演出の選択や出力等を制御する。また、第2サブ制御基板は、第1サブ制御基板の下位に属する制御基板である。そして、メイン制御基板50からは、第1サブ制御基板に一方向で制御コマンドを送信し、第1サブ制御基板と第2サブ制御基板とは、双方向で通信を行う。

【0881】

また、第1サブ制御基板は、メイン制御基板50から送信された制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかを決定する。そして、第1サブ制御基板は、決定した演出に関する制御コマンドを、第2サブ制御基板に送信する。

40

さらにまた、第2サブ制御基板には、演出ランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23等の演出用の周辺機器が電氣的に接続されている。そして、第2サブ制御基板は、第1サブ制御基板から送信された制御コマンドに基づいて演出を選択し、演出用の周辺機器から各種の演出を出力するように制御する。

【0882】

具体的には、第1サブ制御基板は、メイン制御基板50から送信された制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドを所定の記憶領域に記憶（保存）する。

50

また、第1サブ制御基板は、16msごとにサブメイン処理を実行しており、このサブメイン処理中のループ処理において制御コマンドの解析を行い、その結果、画像に関する制御コマンドであると判断したときは、解析結果に応じた画像コマンドをコマンドバッファに記憶する。

さらに、第1サブ制御基板は、次のサブメイン処理中のコマンド送信処理（ループ処理より前に実行される）において、コマンドバッファに記憶されている画像コマンドを第2サブ制御基板に送信する。

【0883】

このため、メイン制御基板50が制御コマンドとしての押し順指示番号を第1サブ制御基板に送信してから、第2サブ制御基板が画像コマンドを受信するまでに、32ms（＝サブメイン処理の周期16ms×2）程度の時間を要する。

そして、第2サブ制御基板は、受信した画像コマンドに基づいて描画処理を実行し、画像表示装置23に画像を表示する。

また、第14実施形態（A）では、第2サブ制御基板は、30fps（frames per second）で描画処理を実行する。このため、1つの画像を画像表示装置23に表示するのに、33.33ms程度の時間を要する。

【0884】

以上より、メイン制御基板50が制御コマンドとしての押し順指示番号を第1サブ制御基板に送信してから、第2サブ制御基板が押し順を指示する画像（押し順指示画像）を画像表示装置23に表示するまでに、65.33ms（＝32ms＋33.33ms）程度の時間を要する。

よって、第14実施形態（A）では、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン（操作）されたときは、図60に示すように、リール31の回転開始後、かつリール31が停止可となる前に、すなわち、リール31の回転が定速に到達し、ストップスイッチ42の操作が受け付け可能な状態となる前に、画像表示装置23における押し順指示画像の表示が開始される。

【0885】

これに対し、たとえば、最小遊技時間が経過する1秒前にスタートスイッチ41がオン（操作）されたときは、スタートスイッチ41のオン（操作）からリール31の回転開始までに1秒程度の時間を要するため、図61に示すように、リール31の回転開始前に、画像表示装置23における押し順指示画像の表示が開始される。

また、第14実施形態（A）では、図60及び図61に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン（操作）されたかにかかわらず、先に、獲得数表示LED78における押し順指示情報の表示が開始され、その後に、画像表示装置23における押し順指示画像の表示が開始される。

【0886】

また、図41では図示していないが、ステップS287のリール停止受け付けチェックとステップS288の全リール停止チェックとの間で、制御コマンドセット1を実行する。このリール停止受け付けチェックと全リール停止チェックとの間の制御コマンドセット1では、ストップスイッチ42の操作に関する制御コマンド、及びリール31の停止位置に関する制御コマンドを、制御コマンドバッファに記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理（I_INTR）中の制御コマンド送信（ステップS464）により、制御コマンドバッファに記憶されている制御コマンドがサブ制御基板80に送信される。

【0887】

さらにまた、第1サブ制御基板は、受信した制御コマンドの解析を行い、その結果、第1ストップスイッチ42（最初に停止するリール31に対応するストップスイッチ42）の操作に関する制御コマンドであると判断したときは、第1ストップスイッチ42の操作に応じた画像コマンドを第2サブ制御基板に送信する。

同様に、第2ストップスイッチ42（2番目に停止するリール31に対応するストップ

10

20

30

40

50

スイッチ４２）の操作に関する制御コマンドであると判断したときは、第２ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを第２サブ制御基板に送信し、第３ストップスイッチ４２（最後に停止するリール３１に対応するストップスイッチ４２）の操作に関する制御コマンドであると判断したときは、第３ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを第２サブ制御基板に送信する。

【０８８８】

そして、第２サブ制御基板は、第１ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを受信したときは、第１ストップスイッチ４２の操作に応じた画像（たとえば、第２ストップスイッチ４２の操作を促す押し順指示画像）を画像表示装置２３に表示する。

同様に、第２ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを受信したときは、第２ストップスイッチ４２の操作に応じた画像（たとえば、第３ストップスイッチ４２の操作を促す押し順指示画像）を画像表示装置２３に表示する。

【０８８９】

また、第３ストップスイッチ４２の操作に応じた画像コマンドを受信したときは、たとえば、押し順指示画像の表示を終了し、第３ストップスイッチ４２の操作に応じた画像（たとえば、全リール３１停止状態に応じた画像）を画像表示装置２３に表示する。

よって、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、第３ストップスイッチ４２がオンされた後に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が終了することとなる。

【０８９０】

また、図４１に示すように、全リール３１が停止する（ステップＳ２８９で「Ｙｅｓ」となる）と、獲得数データがクリアされる（ステップＳ２９０）。たとえば、ＡＴ中の押し順ベル当選時に、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示されていたとする。この場合、ステップＳ２９０の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。

このため、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、全リール３１の停止時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が終了する。

また、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、先に、画像表示装置２３における押し順指示画像の表示が終了し、その後に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示が終了する。

【０８９１】

また、図４１に示すように、ステップＳ２９４では、入賞によるメダル払出し（Ｍ_WIN_PAY）が実行される。さらに、図４９に示すように、入賞によるメダル払出し（Ｍ_WIN_PAY）中のステップＳ３９９で獲得数データに「１」を加算する。これにより、ステップＳ３９９の処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「＋１」される。たとえば、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」から「０１」になる。

このため、第１４実施形態（Ａ）では、図６０及び図６１に示すように、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８にメダルの獲得枚数が表示される。

【０８９２】

なお、第１４実施形態（Ａ）では、ＡＴ中に押し順ベルに当選し、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報（たとえば「＝１」）が表示されていたときに、全リール３１が停止すると、獲得数データがクリアされて、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」になる。その後、メダルの払出しまでは、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示は「００」のままとなる。そして、たとえば１０枚の払出しがあるときは、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示が「００」→「０１」→「０２」→・・・→「０９」→「１０」のようにカウントアップする。

【０８９３】

以上説明したように、第１４実施形態（Ａ）では、役抽選処理（ステップＳ２８２）、及び有利区間移行抽選処理（ステップＳ２８３）を実行すると、次に押し順指示番号セット（ステップＳ２８４）を実行する。

このため、図 6 0 及び図 6 1 に示すように、スタートスイッチ 4 1 のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、スタートスイッチ 4 1 がオン（操作）された後、かつリール 3 1 の回転開始前に、獲得数表示 L E D 7 8 における押し順指示情報の表示を開始することができる。すなわち、スタートスイッチ 4 1 がオン（操作）された後、速やかに、獲得数表示 L E D 7 8 における押し順指示情報の表示を開始することができる。

【0894】

＜第 1 4 実施形態（B）＞

第 1 4 実施形態（B）は、獲得数表示 L E D 7 8 における押し順指示情報の表示開始のタイミングが、第 1 4 実施形態（A）と異なるものであり、リール 3 1 の回転開始時に押し順指示情報の表示を開始するものである。

図 6 2 は、第 1 4 実施形態（B）におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第 1 1 実施形態の図 4 1 に対応するフローチャートである。

図 6 2 に示す第 1 4 実施形態（B）のフローチャートにおいて、図 4 1 と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図 4 1 と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【0895】

図 4 1 では、押し順指示番号セット、リール回転開始準備、リール回転開始の順に処理を実行するが、第 1 4 実施形態（B）では、図 6 2 に示すように、リール回転開始準備、押し順指示番号セット、リール回転開始の順に処理を実行する。

すなわち、第 1 4 実施形態（B）では、ステップ S 2 8 4 とステップ S 2 8 5 との順序が図 4 1 とは入れ替わっており、リール回転開始準備を実行した後に、押し順指示番号セットを実行する。

【0896】

図 5 3 の割込み処理（I_INTR）のステップ S 4 5 7 で入力ポート読み込み処理が行われ、このときスタートスイッチ 4 1 がオンになっていると、その後、図 6 2 のメイン処理（M_MAIN）のステップ S 2 7 8 で「Y e s」となる。

また、図 6 2 に示すように、ステップ S 2 7 8 で「Y e s」となると、その後、役抽選処理（ステップ S 2 8 2）、有利区間移行抽選処理（ステップ S 2 8 3）、制御コマンドセット 1（ステップ S 6 0 1）、リール回転開始準備（ステップ S 2 8 5）、及び押し順指示番号セット（M_ORD_INF）（ステップ S 2 8 4）を実行する。

【0897】

ステップ S 6 0 1 では、制御コマンドセット 1 を実行する。この制御コマンドセット 1 では、演出グループ番号又は押し順指示番号を、制御コマンドとして制御コマンドバッファに記憶する。そして、ステップ S 6 0 1 の次は、ステップ S 2 8 5 に進む。

また、ステップ S 2 8 5 では、リール回転開始準備を実行する。このリール回転開始準備では、まず、最小遊技時間（リール 3 1 の回転開始時から、次回遊技でリール 3 1 の回転を開始するまでの最小時間）のタイマ値が「0」か否かを判断する。

【0898】

R W M 5 3 には、最小遊技時間のタイマ値を記憶する領域が設けられている。また、タイマ値の初期値は、「1 8 3 4（D）（2. 2 3 5 m s × 1 8 3 4 4 0 9 9 m s）」である。さらにまた、タイマ値は、割込み処理（2. 2 3 5 m s）ごとに「1」減算される。そして、タイマ値が「0」でないと判断したときは、再度、タイマ値が「0」か否かを判断し、タイマ値が「0」であると判断したときは、タイマ値の初期値をセットして、ステップ S 2 8 4 に進む。

このように、ステップ S 2 8 5 のリール回転開始準備では、最小遊技時間が経過したか否かを判断し、最小遊技時間が経過したと判断したときは、ステップ S 2 8 4 に進む。

【0899】

また、図 6 2 に示すように、第 1 4 実施形態（B）では、ステップ S 2 8 7 のリール停止受けチェックを実行すると、ステップ S 6 0 2 に進む。

ステップS602では、制御コマンドセット1を実行する。この制御コマンドセット1では、ストップスイッチ42の操作に関する制御コマンド、及びリール31の停止位置に関する制御コマンドを、制御コマンドバッファに記憶する。そして、ステップS602の次は、ステップS288に進む。

なお、ステップS287のリール停止受け付けチェックとステップS288の全リール停止チェックとの間で制御コマンドセット1を実行することは、第14実施形態(A)で説明した通りである。

上記以外は、第11実施形態の図41のフローチャートと同様である。

【0900】

図63及び図64は、第14実施形態(B)を説明するためのタイムチャートである。

図63は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41が操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図64は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41が操作されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

【0901】

上述したように、第14実施形態(B)では、ステップS283の有利区間移行抽選処理を実行すると、ステップS601に進み、制御コマンドセット1を実行する。この制御コマンドセット1では、演出グループ番号又は押し順指示番号を、制御コマンドとして制御コマンドバッファに記憶する。そして、この処理以降に実行される割込み処理により、制御コマンドバッファに記憶されている演出グループ番号又は押し順指示番号がサブ制御基板80に送信される。

【0902】

このため、第14実施形態(B)では、図63及び図64に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41が操作されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41が操作されたかにかかわらず、スタートスイッチ41がオン(操作)された後、かつリール31の回転開始前に、より具体的には、押し順指示番号が制御コマンドバッファに記憶されてから1割込み(2.235ms)程度で、押し順指示番号がサブ制御基板80(第1サブ制御基板)に送信されることとなる。

【0903】

また、第14実施形態(B)では、ステップS601の制御コマンドセット1を実行すると、次にステップS285のリール回転開始準備を実行し、その次にステップS284の押し順指示番号セットを実行する。

このため、第14実施形態(B)では、図63及び図64に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ41がオン(操作)されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン(操作)されたかにかかわらず、リール31の回転開始時に、獲得数表示LED78における押し順指示情報の表示が開始されることとなる。

【0904】

また、第14実施形態(A)で説明したように、メイン制御基板50が押し順指示番号を第1サブ制御基板に送信してから、第2サブ制御基板が画像表示装置23に押し順指示画像を表示するまでに、65.33ms程度の時間を要する。このため、第14実施形態(B)では、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン(操作)されたときは、図63に示すように、リール31の回転開始後、かつリール31が停止可となる前に、画像表示装置23における押し順指示画像の表示が開始されることとなる。

これに対し、たとえば、最小遊技時間が経過する1秒前にスタートスイッチ41がオン(操作)されたときは、スタートスイッチ41のオン(操作)からリール31の回転開始までに1秒程度の時間を要するため、図64に示すように、リール31の回転開始前に、画像表示装置23における押し順指示画像の表示が開始されることとなる。

【0905】

さらに、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ41がオン(操作)されたときは、図63に示すように、先に、獲得数表示LED78における押し順指示情報の表示が開始

10

20

30

40

50

され、その後に、画像表示装置 23 における押し順指示画像の表示が開始される。

これに対し、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン（操作）されたときは、図 64 に示すように、先に、画像表示装置 23 における押し順指示画像の表示が開始され、その後に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示が開始される。

すなわち、スタートスイッチ 41 の操作時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかによって、獲得数表示 LED 78 への押し順指示情報の表示開始と、画像表示装置 23 への押し順指示画像の表示開始との順序が入れ替わる。

【0906】

ここで、第 14 実施形態（A）では、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン（操作）されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン（操作）されたかにかかわらず、スタートスイッチ 41 がオン（操作）された後、かつリール 31 の回転開始前に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示を開始した。すなわち、スタートスイッチ 41 がオン（操作）された後、速やかに、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示を開始した。

【0907】

しかし、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示開始タイミングが早すぎると、役抽選（内部抽せん）で押し順ベル等の有利な押し順を有する役に当選したことが、スタートスイッチ 41 をオン（操作）した後に遊技者にすぐにわかってしまう。

これでは、有利な押し順は有さないが、AT の遊技回数の上乗せを決定する条件となるレア役の当選を待っていた遊技者を落胆させてしまうおそれがある。

【0908】

そこで、第 14 実施形態（B）では、最小遊技時間が経過したと判断したときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶することにより、リール 31 の回転開始時に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示を開始する。

これにより、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過するまで、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ 41 の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。

【0909】

また、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過したと判断し、押し順指示番号を獲得数データとして記憶してから 5 割込み（ $2.235 \times 5 = 11.175 \text{ ms}$ ）以内に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示が開始されることとなる。

さらにまた、第 14 実施形態（B）では、押し順指示番号を獲得数データとして記憶する前に、押し順指示番号を制御コマンドバッファに記憶してサブ制御基板 80（第 1 サブ制御基板）に送信するが、メイン制御基板 50 が押し順指示番号を第 1 サブ制御基板に送信してから、第 2 サブ制御基板が押し順指示画像を画像表示装置 23 に表示するまでに、 65.33 ms 程度の時間を要する。

【0910】

このように、押し順指示番号を獲得数データとして記憶してから、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示するまでに要する時間を「X」とし、メイン制御基板 50 が押し順指示番号を第 1 サブ制御基板に送信してから、第 2 サブ制御基板が押し順指示画像を画像表示装置 23 に表示するまでに要する時間を「Y」としたときに、「 $X < Y$ 」を満たすように設定している。

また、割込み処理の周期を「T」とし、割込み処理によってダイナミック点灯させるデジタルの個数を「N」としたときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶してから、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示するまでに、最大で「 $T \times N$ 」の時間を要する。このため、「 $T \times N < Y$ 」を満たすように設定している。

これにより、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン（操作）されたときは、先に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示が開始され、その後に、

10

20

30

40

50

画像表示装置 2 3 における押し順指示画像の表示が開始されるようにしている。

【0911】

＜第 1 4 実施形態（C）＞

第 1 4 実施形態（C）は、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示終了のタイミングが、第 1 4 実施形態（A）及び（B）と異なるものであり、メダルの払出し時に押し順指示情報の表示を終了するものである。

図 6 5 は、第 1 4 実施形態（C）におけるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートであり、第 1 1 実施形態の図 4 1 に対応するフローチャートである。

図 6 5 に示す第 1 4 実施形態（C）のフローチャートにおいて、図 4 1 と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図 4 1 と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

10

【0912】

図 4 1 では、ステップ S 2 8 9 で全リール 3 1 が停止したと判断したときはステップ S 2 9 0 に進み、獲得数データをクリアしたが、第 1 4 実施形態（C）では、図 6 5 に示すように、ステップ S 2 8 9 で全リール 3 1 が停止したと判断したときはステップ S 2 9 1 に進み、獲得数データをクリアすることなく、図柄の表示判定を行う。

また、第 1 4 実施形態（C）では、入賞によるメダル払出し（M_WIN_PAY）（ステップ S 6 0 3）が、第 1 1 実施形態の図 4 1 及び図 4 9 と異なる。

【0913】

図 5 3 の割込み処理（I_INTR）のステップ S 4 5 7 で入力ポート読み込み処理が行われ、このときスタートスイッチ 4 1 がオンになっていると、その後、図 6 5 のメイン処理（M_MAIN）のステップ S 2 7 8 で「Y e s」となる。

20

また、図 6 5 に示すように、ステップ S 2 7 8 で「Y e s」となると、その後、役抽選処理（ステップ S 2 8 2）、有利区間移行抽選処理（ステップ S 2 8 3）、押し順指示番号セット（M_ORD_INF）（ステップ S 2 8 4）、制御コマンドセット 1（ステップ S 6 0 1）、及びリール回転開始準備（ステップ S 2 8 5）を実行する。

なお、ステップ S 6 0 1 については、第 1 4 実施形態（B）と同様である。

【0914】

また、図 6 5 において、リール停止受けチェック（ステップ S 2 8 7）の次は制御コマンドセット 1（ステップ S 6 0 2）を実行し、その次に全リール停止チェック（ステップ S 2 8 8）を実行することは、第 1 4 実施形態（B）の図 6 2 と同様である。

30

さらにまた、図 6 5 に示すように、ステップ S 2 8 9 で全リール 3 1 が停止したと判断したときはステップ S 2 9 1 に進み、図柄の表示判定を行う。すなわち、第 1 4 実施形態（C）では、全リール 3 1 停止後に、獲得数データをクリアせずに維持する。

【0915】

図 6 6 は、第 1 4 実施形態（C）における入賞によるメダル払出し（M_WIN_PAY）を示すフローチャートであり、第 1 1 実施形態の図 4 9 に対応するフローチャートである。

図 6 6 に示す第 1 4 実施形態（C）のフローチャートにおいて、図 4 9 と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図 4 9 と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

40

【0916】

図 6 6 に示すように、第 1 4 実施形態（C）では、ステップ S 3 9 1 で払出し数データを取得すると、ステップ S 6 1 1 に進み、獲得数データとして払出し数データを記憶した後に、ステップ S 3 9 2 に進む。すなわち、第 1 4 実施形態（C）では、ステップ S 3 9 1 とステップ S 3 9 2 との間で、獲得数データとして払出し数データを記憶する。

また、図 6 6 に示すように、第 1 4 実施形態（C）では、ステップ S 3 9 8 でメダル 1 枚払出し処理を実行するとステップ S 4 0 0 に進み、払出し数データから「1」を減算する。このため、第 1 4 実施形態（C）では、第 1 1 実施形態の図 4 9 と異なり、ステップ S 3 9 8 とステップ S 4 0 0 との間で、獲得数データに「1」を加算することはない。

【0917】

50

図 6 7 及び図 6 8 は、第 1 4 実施形態 (C) を説明するためのタイムチャートである。

図 6 7 は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図 6 8 は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

上述したように、第 1 4 実施形態 (C) では、全リール 3 1 の停止後も、獲得数データはクリアされずに維持される。このため、図 6 7 及び図 6 8 に示すように、全リール 3 1 の停止後も、獲得数表示 LED 7 8 には、押し順指示情報 (たとえば「= 1」) が表示され続ける。

【0918】

また、第 1 4 実施形態 (C) では、図 6 6 のステップ S 6 1 1 において獲得数データとして払出し数データが記憶されると、この処理以降に実行される割込み処理 (I_INTR) 中の LED 表示制御 (I_LED_OUT) により、獲得数表示 LED 7 8 にメダルの獲得枚数 (たとえば 1 0 枚の払出し時には「1 0」) が表示される。

このため、第 1 4 実施形態 (C) では、図 6 7 及び図 6 8 に示すように、メダルの払出し時までは、獲得数表示 LED 7 8 には、押し順指示情報 (たとえば「= 1」) が表示され続け、メダルの払出し時に、獲得数表示 LED 7 8 の表示が、押し順指示情報から獲得枚数 (たとえば「= 1」から「1 0」) に切り替わる。

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミング、並びに画像表示装置 2 3 への押し順指示画像の表示開始及び表示終了のタイミングについては、第 1 4 実施形態 (A) と同様である。

【0919】

また、第 1 4 実施形態 (C) では、全リール 3 1 の停止後も、獲得数データをクリアせずに維持し、図 6 6 の入賞によるメダル払出し (M_WIN_PAY) のステップ S 6 1 1 において獲得数データとして払出し数データを記憶する。

このため、図 6 7 及び図 6 8 に示すように、全リール 3 1 の停止後も、獲得数表示 LED 7 8 に押し順指示情報を表示し続けることができる。

さらに、メダルの払出し時までは、獲得数表示 LED 7 8 に押し順指示情報を表示し続け、メダルの払出し時に、獲得数表示 LED 7 8 の表示を、押し順指示情報から獲得枚数に切り替えるので、獲得数表示 LED 7 8 を押し順指示情報及び獲得枚数の兼用の表示器としているものの、獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。

【0920】

＜第 1 4 実施形態 (D)＞

第 1 4 実施形態 (D) は、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示開始のタイミングが、第 1 4 実施形態 (A) ～ (D) と異なるものであり、リール 3 1 が停止可となったときに押し順指示情報の表示を開始するものである。

図 6 9 は、第 1 4 実施形態 (D) におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートであり、第 1 1 実施形態の図 4 1 に対応するフローチャートである。

図 6 9 に示す第 1 4 実施形態 (D) のフローチャートにおいて、図 4 1 と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付し、図 4 1 と同一のステップには、同一のステップ番号を付している。

【0921】

図 6 9 に示すように、第 1 4 実施形態 (D) では、ステップ S 2 8 6 においてリール 3 1 の回転を開始するとステップ S 6 0 4 に進み、リール 3 1 が停止可となったか否かを判断する。すなわち、リール 3 1 の回転が定速に到達し、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け可能な状態となったか否かを判断する。そして、リール 3 1 が停止可となったと判断したときはステップ S 2 8 4 に進み、押し順指示番号セット (M_ORG_INF) を実行する。

なお、ステップ S 2 8 4 の押し順指示番号セット (M_ORG_INF) における処理の内容は、第 1 1 実施形態及び第 1 4 実施形態 (A) ～ (C) と同様である。

また、ステップ S 6 0 1 及び S 6 0 2 の制御コマンドセット 1 における処理の内容は、

10

20

30

40

50

第 1 4 実施形態 (B) 及び (C) と同様である。

【0922】

図 7 0 及び図 7 1 は、第 1 4 実施形態 (D) を説明するためのタイムチャートである。

図 7 0 は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図 7 1 は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

上述したように、第 1 4 実施形態 (D) では、リール 3 1 が停止可になると、押し順指示番号セットを実行するため、図 7 0 及び図 7 1 に示すように、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたか、又は最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたかにかかわらず、リール 3 1 が停止可になると、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示が開始される。

【0923】

また、第 1 4 実施形態 (D) においても、第 1 4 実施形態 (A) ~ (C) と同様に、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたときは、図 7 0 に示すように、リール 3 1 の回転開始後、かつリール 3 1 が停止可となる前に、画像表示装置 2 3 における押し順指示画像の表示が開始され、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 4 1 がオン (操作) されたときは、図 7 1 に示すように、リール 3 1 の回転開始前に、画像表示装置 2 3 における押し順指示画像の表示が開始される。

このため、第 1 4 実施形態 (D) においても、第 1 4 実施形態 (A) ~ (C) と同様に、スタートスイッチ 4 1 のオン (操作) 時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール 3 1 が停止可となる前に、画像表示装置 2 3 における押し順指示画像の表示が開始される。

【0924】

さらに、第 1 4 実施形態 (D) では、スタートスイッチ 4 1 のオン (操作) 時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール 3 1 が停止可となったときに、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示が開始される。

このため、第 1 4 実施形態 (D) では、図 7 0 及び図 7 1 に示すように、スタートスイッチ 4 1 のオン (操作) 時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、先に、画像表示装置 2 3 における押し順指示画像の表示が開始され、その後に、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示が開始されることとなる。

【0925】

また、第 1 4 実施形態 (D) では、リール 3 1 が停止可となるまで、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、第 1 4 実施形態 (B) と同様に、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ 4 1 の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。

さらにまた、第 1 4 実施形態 (D) では、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせるものの、リール 3 1 が停止可となったときには、獲得数表示 LED 7 8 における押し順指示情報の表示を開始するので、遊技者がストップスイッチ 4 2 を操作する前に、押し順指示情報を遊技者に知らせることができる。

【0926】

< 第 1 4 実施形態 (E) >

第 1 4 実施形態 (E) は、第 1 4 実施形態 (B) と同様に、リール 3 1 の回転開始時に押し順指示情報の表示を開始し、第 1 4 実施形態 (C) と同様に、メダルの払出し時に押し順指示情報の表示を終了するものである。

図 7 2 は、第 1 4 実施形態 (E) におけるメイン処理 (M_MAIN) を示すフローチャートであり、第 1 4 実施形態 (B) の図 6 2 及び第 1 4 実施形態 (C) の図 6 5 に対応するフローチャートである。

図 7 2 において、ステップ S 2 7 1 からステップ S 2 8 6 までは、第 1 4 実施形態 (B) の図 6 2 と同様であり、ステップ S 2 8 7 からステップ S 3 0 3 までは、第 1 4 実施形

10

20

30

40

50

態（Ｃ）の図６５と同様である。

【０９２７】

図７３及び図７４は、第１４実施形態（Ｅ）を説明するためのタイムチャートである。

図７３は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図７４は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

図７３及び図７４に示すように、第１４実施形態（Ｅ）では、第１４実施形態（Ｂ）の図６３及び図６４と同様に、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始し、第１４実施形態（Ｃ）の図６７及び図６８と同様に、メ

10

【０９２８】

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミング、並びに画像表示装置２３における押し順指示画像の表示開始及び表示終了のタイミングについては、第１４実施形態（Ｂ）と同様である。

また、第１４実施形態（Ｅ）では、第１４実施形態（Ｂ）と同様に、最小遊技時間が経過したと判断したときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶することにより、リール３１の回転開始時に、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を開始する。

このため、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ４１がオン（操作）されたときは、最小遊技時間が経過するまで、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ４１の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。

20

【０９２９】

さらに、第１４実施形態（Ｅ）では、第１４実施形態（Ｃ）と同様に、全リール３１の停止後も、獲得数データをクリアせずに維持し、図６６の入賞によるメダル払出し（M_WIN_PAY）のステップＳ６１１において獲得数データとして払出し数データを記憶する。

このため、全リール３１の停止後も、メダルの払出し時まで、獲得数表示ＬＥＤ７８に押し順指示情報を表示し続けることができ、さらには、メダルの払出し時に、獲得数表示ＬＥＤ７８の表示を、押し順指示情報から獲得枚数に切り替えるので、獲得数表示ＬＥＤ

30

【０９３０】

<第１４実施形態（Ｆ）>

図７５は、第１４実施形態（Ｆ）におけるリール３１、ストップスイッチ４２、及び操作指示ランプ２５を含む構成の概要を示す正面図である。

図７５に示すように、第１４実施形態（Ｆ）では、各リール３１の下方に、停止指示ランプ２５を備えている。この停止指示ランプ２５は、停止させるリール３１を指示するものであり、ＬＥＤランプによって構成されている。

【０９３１】

左リール３１の下方に設けられており、左リール３１の停止を指示するときに点灯する停止指示ランプ２５が左停止指示ランプ２５である。

同様に、中リール３１の下方に設けられており、中リール３１の停止を指示するときに点灯する停止指示ランプ２５が中停止指示ランプ２５である。

また、右リール３１の下方に設けられており、右リール３１の停止を指示するときに点灯する停止指示ランプ２５が右停止指示ランプ２５である。

そして、サブ制御基板８０は、各停止指示ランプ２５の点灯／消灯を制御する。

【０９３２】

ここで、サブ制御基板８０は、第１サブ制御基板及び第２サブ制御基板から構成され、停止指示ランプ２５は、第２サブ制御基板と電氣的に接続されている。

40

50

そして、第2サブ制御基板は、第1サブ制御基板から送信された制御コマンドに基づいて、各停止指示ランプ25の点灯／消灯を制御したり、画像表示装置23に画像を表示する。

【0933】

具体的には、指示機能を作動させる条件を満たすと、すなわち、AT中に押し順ベル等の有利な押し順を有する役に当選すると、メイン制御基板50は、メイン処理(M_MAIN)中の制御コマンドセット1において、制御コマンドとしての押し順指示番号を制御コマンドバッファに記憶する。

そして、メイン制御基板50は、この処理以降に実行する割込み処理(I_INTR)中の制御コマンド送信(ステップS464)により、制御コマンドバッファに記憶されている制御コマンドとしての押し順指示番号を第1サブ制御基板に送信する。

10

【0934】

また、第1サブ制御基板は、メイン制御基板50から送信された制御コマンドを受信すると、受信した制御コマンドを所定の記憶領域に記憶(保存)する。

さらにまた、第1サブ制御基板は、16msごとにサブメイン処理を実行しており、このサブメイン処理中のループ処理において制御コマンドの解析を行い、その結果、押し順指示番号であると判断すると、解析結果に応じたランプ制御コマンド及び画像コマンドをコマンドバッファに記憶する。

【0935】

さらに、第1サブ制御基板は、次のサブメイン処理中のコマンド送信処理において、コマンドバッファに記憶されているランプ制御コマンド及び画像コマンドを第2サブ制御基板に送信する。

20

このため、第14実施形態(A)と同様に、メイン制御基板50が制御コマンドとしての押し順指示番号を第1サブ制御基板に送信してから、第2サブ制御基板がランプ制御コマンド及び画像コマンドを受信するまでに、32ms(=サブメイン処理の周期16ms×2)程度の時間を要する。

【0936】

そして、第2サブ制御基板は、受信したランプ制御コマンドに基づいて、(左、中、右)停止指示ランプ25の点灯／消灯の制御を実行するとともに、受信した画像コマンドに基づいて描画処理を実行し、画像表示装置23に画像を表示する。

30

たとえば、左第一停止を示すランプ制御コマンド及び画像コマンドを受信したときは、第2サブ制御基板は、左停止指示ランプ25を点灯させ、中停止指示ランプ25及び右停止指示ランプ25を消灯させるとともに、左ストップスイッチ42の操作を促す画像を画像表示装置23に表示する。

【0937】

また、第14実施形態(F)では、第2サブ制御基板は、1msごとに割込み処理を実行し、この割込み処理において各停止指示ランプ25の点灯／消灯の制御を実行する。

このため、第2サブ制御基板は、第1サブ制御基板から送信されたランプ制御コマンドを受信してから、停止させるリール31に対応する停止指示ランプ25を点灯させるまでに、1ms程度の時間を要する。

40

【0938】

さらに、上述したように、メイン制御基板50が制御コマンドを第1サブ制御基板に送信してから、第2サブ制御基板がランプ制御コマンドを受信するまでに、32ms程度の時間を要する。

このため、メイン制御基板50が制御コマンドを第1サブ制御基板に送信してから、第2サブ制御基板が停止指示ランプ25を点灯させるまでに、33ms(=32ms+1ms)程度の時間を要する。

【0939】

また、第14実施形態(F)においても、第14実施形態(A)と同様に、第2サブ制御基板は、30fps(frames per second)で描画処理を実行するため、1つの画像を

50

画像表示装置 23 に表示するのに、33.33ms 程度の時間を要する。

このため、第 14 実施形態 (F) においても、第 14 実施形態 (A) と同様に、メイン制御基板 50 が制御コマンドを第 1 サブ制御基板に送信してから、第 2 サブ制御基板が画像表示装置 23 に押し順指示画像を表示するまでに、65.33ms (= 32ms + 33.33ms) 程度の時間を要する。

以上より、第 14 実施形態 (F) では、先に、停止指示ランプ 25 が点灯し、その後に、画像表示装置 23 に押し順指示画像が表示されることとなる。

【0940】

図 76 及び図 77 は、第 14 実施形態 (F) を説明するためのタイムチャートである。

図 76 は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図 77 は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

【0941】

図示しないが、第 14 実施形態 (F) においても、第 14 実施形態 (B) と同様に、リール回転開始準備を実行した後に、押し順指示番号セットを実行する。

このため、図 76 及び図 77 に示すように、第 14 実施形態 (F) においても、第 14 実施形態 (B) と同様に、スタートスイッチ 41 の操作時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール 31 の回転開始時に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示が開始される。

【0942】

また、図示しないが、第 14 実施形態 (F) では、第 3 ストップスイッチ 42 のオンを検知すると、獲得数データがクリアされる。そして、この処理以降に実行される割込み処理により、獲得数表示 LED 78 の表示が「00」になる。

このため、第 14 実施形態 (F) では、図 76 及び図 77 に示すように、第 3 ストップスイッチ 42 のオン (操作) 時に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示が終了する。

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、及び制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミングについては、第 14 実施形態 (A) ~ (E) と同様である。

【0943】

また、上述したように、メイン制御基板 50 が制御コマンドを第 1 サブ制御基板に送信してから、第 2 サブ制御基板が停止指示ランプ 25 を点灯させるまでに、33ms 程度の時間を要し、メイン制御基板 50 が制御コマンドを第 1 サブ制御基板に送信してから、第 2 サブ制御基板が押し順指示画像を画像表示装置 23 に表示するまでに、65.33ms 程度の時間を要する。

【0944】

このため、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときは、図 76 に示すように、リール 31 の回転開始後、かつリール 31 が停止可となる前に、まず、停止指示ランプ 25 が点灯し、その後、画像表示装置 23 に押し順指示画像が表示される。

これに対し、たとえば、最小遊技時間が経過する 1 秒前にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときは、スタートスイッチ 41 のオン (操作) からリール 31 の回転開始までに 1 秒程度の時間を要するため、図 77 に示すように、リール 31 の回転開始前に、まず、停止指示ランプ 25 が点灯し、その後、画像表示装置 23 に押し順指示画像が表示される。

【0945】

また、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときは、図 76 に示すように、まず、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報が表示され、次に、停止指示ランプ 25 が点灯し、最後に、画像表示装置 23 に押し順指示画像が表示される。

これに対し、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたとき

10

20

30

40

50

は、図 77 に示すように、まず、停止指示ランプ 25 が点灯し、次に、画像表示装置 23 に押し順指示画像が表示され、最後に、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報が表示される。

【0946】

また、第 14 実施形態 (F) では、第 14 実施形態 (B) 及び (E) と同様に、最小遊技時間が経過したと判断したときに、押し順指示番号を獲得数データとして記憶することにより、リール 31 の回転開始時に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示を開始する。

このため、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときは、最小遊技時間が経過するまで、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示開始タイミングを遅らせることができるので、レア役の当選を待っていた遊技者をスタートスイッチ 41 の操作後すぐに落胆させないようにすることができる。

【0947】

なお、図 76 及び図 77 に示すように、スタートスイッチ 41 のオン (操作) 時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、先に、停止指示ランプ 25 が点灯し、その後、押し順指示画像が画像表示装置 23 に表示される。

停止指示ランプ 25 及び画像表示装置 23 のいずれも第 2 サブ制御基板によって制御するが、画像表示装置 23 に画像を表示するためには描画処理を実行する必要があるため、その分、停止指示ランプ 25 の方が早く点灯する。

【0948】

< 第 14 実施形態 (G) >

第 14 実施形態 (G) は、押し順指示情報を表示するための専用の 7 セグメントディスプレイ (7 セグ) を備える点、及び押し順指示情報の表示終了のタイミングが、第 14 実施形態 (F) と異なり、それ以外は、第 14 実施形態 (F) と同様である。

なお、押し順指示情報を表示するための専用の 7 セグメントディスプレイを、押し順指示 LED と称する。

また、第 14 実施形態 (G) では、RWM 53 に、押し順指示データの記憶領域を確保している。押し順指示データは、押し順指示 LED に押し順指示情報を表示するためのデータである。

【0949】

図 78 及び図 79 は、第 14 実施形態 (G) を説明するためのタイムチャートである。

図 78 は、最小遊技時間の経過後にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示し、図 79 は、最小遊技時間の経過前にスタートスイッチ 41 がオン (操作) されたときの押し順指示情報の表示開始及び表示終了のタイミングを示している。

【0950】

第 14 実施形態 (G) においても、第 14 実施形態 (B) 及び (F) と同様に、リール回転開始準備を実行した後に、押し順指示番号セットを実行する。

このため、図 78 及び図 79 に示すように、第 14 実施形態 (G) においても、第 14 実施形態 (B) 及び (F) と同様に、スタートスイッチ 41 のオン (操作) 時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかにかかわらず、リール 31 の回転開始時に、押し順指示情報の表示が開始される。

なお、第 14 実施形態 (G) では、RWM 53 の押し順指示データの記憶領域に、押し順指示番号をセットする。これにより、この処理以降に実行される割込み処理で、押し順指示 LED に、押し順指示情報が表示される。

【0951】

また、第 14 実施形態 (A) ~ (F) では、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示していたため、メダルの払出し時までに獲得数データをクリアすることにより、獲得数表示 LED 78 にメダルの獲得枚数を表示可能としていた。

これに対し、第 14 実施形態 (G) では、メダルの払出し時においても、押し順指示デ

10

20

30

40

50

ータをクリアせずに維持するため、図 7 8 及び図 7 9 に示すように、メダルの払出し時にも、押し順指示 L E D には、押し順指示情報（たとえば「= 1」）が表示され続ける。

【0 9 5 2】

さらに、第 1 4 実施形態（G）では、メダルの払出しが終了すると、押し順指示データをクリアする。そして、この処理以降に実行される割込み処理により、押し順指示 L E D の表示が「0 0」になる。

このため、第 1 4 実施形態（G）では、図 7 8 及び図 7 9 に示すように、メダルの払出しの後に、押し順指示 L E D における押し順指示情報の表示が終了する。

【0 9 5 3】

このように、第 1 4 実施形態（G）では、押し順指示情報を獲得数表示 L E D 7 8 には表示せず、専用の押し順指示 L E D に表示するため、メダルの払出し時に押し順指示情報の表示を継続しても、メダルの獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。

なお、メダル獲得枚数の表示開始のタイミング、制御コマンドとしての押し順指示番号の送信タイミング、操作指示ランプ 2 5 の表示開始及び表示終了のタイミング、並びに画像表示装置 2 3 への押し順指示画像の表示開始及び表示終了のタイミングについては、第 1 4 実施形態（F）と同様である。

【0 9 5 4】

＜第 1 4 実施形態のまとめ＞

スタートスイッチ 4 1 がオン（操作）された時からリール 3 1 が停止可（リール 3 1 の回転が定速に到達し、ストップスイッチ 4 2 の操作が受け付け可能な状態）となる時までに押し順指示情報を表示すれば、遊技者がストップスイッチ 4 2 をオン（操作）する前に、遊技者に正解押し順を知らせることができる。

このため、押し順指示情報の表示開始のタイミングとしては、

- 1）スタートスイッチ 4 1 がオン（操作）された時
- 2）スタートスイッチ 4 1 がオン（操作）された後、かつリール 3 1 の回転開始前
- 3）リール 3 1 の回転開始時
- 4）リール 3 1 の回転開始後、かつリール 3 1 が停止可となる前
- 5）リール 3 1 が停止可となる時

を挙げることができる。

【0 9 5 5】

また、押し順指示情報を獲得数表示 L E D 7 8 に表示する場合には、第 3 ストップスイッチ 4 2 がオン（操作）された時からメダルの払出し時までに押し順指示情報の表示を終了すれば、メダルの獲得枚数の表示を妨げないようにすることができる。

このため、押し順指示情報の表示終了のタイミングとしては、

- 1）第 3 ストップスイッチ 4 2 がオン（操作）された時
 - 2）第 3 ストップスイッチ 4 2 がオンされた後にオフされた時（遊技者が第 3 ストップスイッチ 4 2 から手を離れた時）
 - 3）全リール 3 1 の停止時
 - 4）メダルの払出し時
- を挙げることができる。

なお、押し順指示情報を専用の押し順表示 L E D に表示する場合には、メダルの払出し時には押し順指示情報の表示を継続し、メダルの払出し後に押し順指示情報の表示を終了してもよい。

【0 9 5 6】

また、サブ制御基板 8 0（第 2 サブ制御基板）で画像表示装置 2 3 に押し順指示画像を表示するまでには、メイン制御基板 5 0 での制御コマンドの生成、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 への制御コマンドの送信、サブ制御基板 8 0 での制御コマンドの受信及び解析、サブ制御基板 8 0（第 2 サブ制御基板）での描画処理及び表示を経るため、一定の時間を要する。

したがって、メイン制御基板 5 0 において押し順指示情報の獲得数表示 L E D 7 8 への

10

20

30

40

50

表示と制御コマンドのサブ制御基板 80 への送信とを同時に行ったとしても、押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示は遅れることとなる。

【0957】

また、スタートスイッチ 41 のオン（操作）時が最小遊技時間の経過前であるか又は経過後であるかによって、リール 31 の回転開始と、押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示開始との順序が入れ替わることもある。

よって、押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示開始のタイミングとしては、

1) スタートスイッチ 41 がオン（操作）された後、かつリール 31 の回転開始前

2) リール 31 の回転開始後、かつリール 31 が停止可となる前

を挙げることができる。

10

【0958】

また、メイン制御基板 50 がサブ制御基板 80 に制御コマンドを送信してから、サブ制御基板 80（第 2 サブ制御基板）が押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示を終了するまでに、一定の時間を要する。

このため、押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示終了のタイミングは、第 3 ストップスイッチ 42 がオン（操作）された後となる。

そして、押し順指示情報の獲得数表示 LED 78 への表示開始タイミング、押し順指示情報の獲得数表示 LED 78 への表示終了タイミング、押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示開始タイミング、及び押し順指示画像の画像表示装置 23 への表示終了タイミングについては、第 14 実施形態（A）～（G）で示した組合せに限らず、適宜組み合わせて設定することができる。

20

【0959】

なお、獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示している遊技において、途中で押し順ミスが生じたとしても、第 3 ストップスイッチ 42 のオン（操作）時以降の所定時まで押し順指示情報をそのまま表示し続けてもよく、また、押し順ミスが生じた時点で押し順指示情報の表示を終了してもよい。

同様に、画像表示装置 23 に押し順指示画像を表示している遊技において、途中で押し順ミスが生じたとしても、第 3 ストップスイッチ 42 のオン（操作）時以降の所定時まで押し順指示画像をそのまま表示し続けてもよく、また、押し順ミスが生じた時点で押し順指示画像の表示を終了してもよい。

30

【0960】

また、3 枚投入時のリプレイ入賞時には、3 枚のメダルが自動ベットされて遊技開始可能となるため、1 ベット表示 LED 79 a、2 ベット表示 LED 79 b、3 ベット表示 LED 79 c、遊技開始表示 LED 79 d、及びリプレイ表示 LED 79 f が点灯する。

このとき、第 3 ストップスイッチ 42 が操作されて、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示されると、まず、1 ベット表示 LED 79 a が点灯し、かつ 2 ベット表示 LED 79 b、3 ベット表示 LED 79 c、遊技開始表示 LED 79 d、及びリプレイ表示 LED 79 f が消灯した状態になる。

【0961】

その後、2 ベット表示 LED 79 b、3 ベット表示 LED 79 c が順次点灯し、最後に、1 ベット表示 LED 79 a、2 ベット表示 LED 79 b、3 ベット表示 LED 79 c、遊技開始表示 LED 79 d、及びリプレイ表示 LED 79 f が点灯した状態になる。

40

そして、3 枚投入時のリプレイ入賞時には、1 ベット表示 LED 79 a が点灯し、かつ 2 ベット表示 LED 79 b、3 ベット表示 LED 79 c、遊技開始表示 LED 79 d、及びリプレイ表示 LED 79 f が消灯した状態になるときに、押し順指示情報の獲得数表示 LED 78 への表示を終了してもよい。

【0962】

また、小役入賞時には、第 3 ストップスイッチ 42 のオン時、第 3 ストップスイッチのオフ時、全リール 31 の停止時、又はメダルの払出し時に、獲得数表示 LED 78 における押し順指示情報の表示を終了し、リプレイ入賞時には、1 ベット表示 LED 79 a が点

50

灯し、かつ２ベット表示ＬＥＤ７９ｂ、３ベット表示ＬＥＤ７９ｃ、遊技開始表示ＬＥＤ７９ｄ、及びリプレイ表示ＬＥＤ７９ｆが消灯した状態になるときに、獲得数表示ＬＥＤ７８における押し順指示情報の表示を終了してもよい。

すなわち、小役入賞時とリプレイ入賞時とで、押し順指示情報の表示終了タイミングを異ならせてもよい。

もちろん、小役入賞時とリプレイ入賞時とで、押し順指示情報の表示終了タイミングを同じにしてもよい。

【０９６３】

以上、本発明の第１４実施形態について説明したが、本発明は、上述した内容に限定されるものではなく、たとえば以下のような変形が可能である。

（１）第１４実施形態（Ａ）では、８ビットの平行通信線を２組使用し、一方の平行通信線で第１制御コマンドをサブ制御基板８０に送信し、他方の平行通信線で第２制御コマンドをサブ制御基板８０に送信することにより、２バイトのデータからなる制御コマンドを１回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信可能とした。

【０９６４】

しかし、これに限らず、たとえば、８ビットの平行通信線を１組のみ使用して、２バイトのデータからなる制御コマンドをサブ制御基板８０に送信してもよい。

この場合、１回の割込み処理中の制御コマンド送信で、第１制御コマンド及び第２制御コマンドを順次送信してもよい。これにより、２バイトのデータからなる制御コマンドを１回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信することができる。

【０９６５】

また、一の割込み処理中の制御コマンド送信で、第１制御コマンドを送信し、次の割込み処理中の制御コマンド送信で、第２制御コマンドを送信してもよい。これにより、２バイトのデータからなる制御コマンドを２回の割込み処理でサブ制御基板８０に送信してもよい。

さらにまた、平行通信に限らず、シリアル通信でメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してもよい。

さらに、電氣的な接続によってメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してもよく、光通信手段を用いた接続によってメイン制御基板５０からサブ制御基板８０に制御コマンドを送信してもよい。

【０９６６】

（２）第１４実施形態（Ａ）では、メイン制御基板５０は、制御コマンドとして押し順指示番号をサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信し、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）は、受信した押し順指示番号に基づいて描画処理を実行して、画像表示装置２３に押し順指示画像を表示した。

しかし、これに限らず、たとえば、メイン制御基板５０は、制御コマンドとして条件装置番号をサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信し、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）は、受信した条件装置番号に基づいて描画処理を実行して、画像表示装置２３に押し順指示番号を表示してもよい。

【０９６７】

また、たとえば、メイン制御基板５０は、制御コマンドとして演出グループ番号をサブ制御基板８０（第１サブ制御基板）に送信し、サブ制御基板８０（第２サブ制御基板）は、受信した演出グループ番号に基づいて描画処理を実行して、画像表示装置２３に押し順指示番号を表示してもよい。

（３）第１～第１４実施形態、及び第１～第１４実施形態で示した各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることも可能である。

【０９６８】

<第１５実施形態>

第１５実施形態は、メダル投入口４７から投入されたメダルの加算処理のタイミングに関するものである。

10

20

30

40

50

以下、メダルの加算処理のタイミングが異なる第15実施形態（A）～（C）について説明する。

【0969】

＜第15実施形態（A）＞

第15実施形態（A）におけるメダルセレクトタの構成は、第1実施形態の図2に示すメダルセレクトタの構成と同様である。

すなわち、メダル投入口47からメダルを投入すると、そのメダルは、メダルセレクトタ内のメダル通路を流下する。メダルセレクトタ内のメダル通路上には、上流側から、通路センサ46、投入センサ44a、投入センサ44bが設けられている。また、通路センサ46と、投入センサ44aとの間には、ブロック45が設けられている。

10

【0970】

メダル投入口47から投入されたメダルは、まず、通路センサ46を通過し、その後、ブロック45の位置に到達する。また、ブロック45がオン状態であるときは、メダル通路を流下するメダルは、ブロック45を通過し、その後、投入センサ44a及び44bの位置に到達する。

投入センサ44a及び44bは、所定距離を空けて設置されている。

そして、メダルが投入センサ44a及び44bの位置に到達する前は、投入センサ44a及び44bは、いずれもオフである。

また、メダルがメダル通路を流下すると、まず、投入センサ44aはオフからオンになり、投入センサ44bはオフのままとなる。

20

【0971】

さらにメダルがメダル通路を流下すると、投入センサ44aはオンのまま、投入センサ44bはオフからオンになる。

その後、さらにメダルがメダル通路を流下すると、投入センサ44aはオンからオフになり、投入センサ44bはオンのままとなる。

その後、さらにメダルがメダル通路を流下すると、投入センサ44aはオフのまま、投入センサ44bはオンからオフになる。

そして、投入センサ44a及び44bを通過したメダルは、ホッパー35に至る。

【0972】

図80は、第15実施形態（A）におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

30

図80中の（a）のタイミングでは、投入センサ44a及び44bは、いずれもオフである。

図80中の（b）のタイミングでは、投入センサ44aはオンであり、かつ投入センサ44bはオフである。

図80中の（b）の状態は、第1実施形態（B）における図4中の（a）の状態に相当する。

また、図80中の（b）の状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板50は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板80にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板80は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ22からエラー音を出力する。

40

【0973】

図80中の（c）のタイミングでは、投入センサ44a及び44bは、いずれもオンである。

図80中の（c）の状態は、第1実施形態（B）における図4中の（b）又は（c）の状態に相当する。

また、図80中の（c）の状態が所定時間以上継続すると、図80中の（b）のときと同様に、メイン制御基板50は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板80にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板80は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ22からエラー音を出力する。

【0974】

50

図 80 中の (d) のタイミングでは、投入センサ 44 a はオフであり、投入センサ 44 b はオンである。

図 80 中の (d) の状態は、第 1 実施形態 (B) における図 4 中の (d) の状態に相当する。

また、図 80 中の (d) の状態が所定時間以上継続すると、図 80 中の (b) 及び (c) のときと同様に、メイン制御基板 50 は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板 80 にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板 80 は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ 22 からエラー音を出力する。

【0975】

図 80 中の (e) のタイミングでは、投入センサ 44 a 及び 44 b は、いずれもオフである。

図 80 中の (e) の状態は、第 1 実施形態 (B) における図 4 中の (e) の状態に相当する。

また、図 80 中の (e) の状態になると、メイン制御基板 50 は、メダルが投入されたと判断し、メダルの「1」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。

ここで、図 80 中の (e) の状態になった時点で、ベット数が規定数未満であるときは、メイン制御基板 50 は、ベット数の「1」加算処理を実行する。たとえば、当該遊技での規定数が「3」であり、その時点でのベット数が「1」であるときは、ベット数の「1」加算処理により、ベット数を「1」から「2」に更新する。

【0976】

また、図 80 中の (e) の状態になった時点で、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット数が最大数の「50」に到達していないときは、メイン制御基板 50 は、クレジット数の「1」加算処理を実行する。たとえば、その時点でのクレジット数が「20」であるときは、クレジット数を「21」に更新する。

さらに、図 80 中の (e) の状態になると、メイン制御基板 50 は、サブ制御基板 80 に投入コマンドを送信する。そして、サブ制御基板 80 は、投入コマンドを受信すると、スピーカ 22 から投入音を出力する。

図 80 中の (e) の状態になる前にメダル通過エラーが発生したときは、メイン制御基板 50 は、メダルの「1」加算処理を実行せず、投入コマンドも送信しない。

【0977】

また、メダル投入口 47 から複数枚のメダルが投入されたときは、図 80 中の (a) ~ (e) を繰り返す。

そして、図 80 中の (e) の状態で、ベット数の「1」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達したときは、メイン制御基板 50 は、スタートスイッチ 41 の操作を受け可能な状態（遊技開始可能）とし、遊技開始表示 LED 79 d を点灯させる。

【0978】

< 第 15 実施形態 (B) >

第 15 実施形態 (B) は、メダルの「1」加算処理の実行タイミングが、第 15 実施形態 (A) と異なるものである。

なお、第 15 実施形態 (B) におけるメダルセレクトの構成も、第 1 実施形態の図 2 に示すメダルセレクトの構成と同様である。

【0979】

図 81 は、第 15 実施形態 (B) におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

図 81 中の (a) ~ (c) については、図 80 中の (a) ~ (c) と同様であるため、説明を省略し、図 81 中の (d) 及び (e) については、図 80 中の (d) 及び (e) と異なるため、以下で説明する。

【0980】

図 81 中の (d) のタイミングでは、投入センサ 44 a はオフであり、投入センサ 44

10

20

30

40

50

bはオンである。

図81中の(d)の状態は、第1実施形態(B)における図4中の(d)の状態に相当する。

そして、第15実施形態(B)では、図81中の(d)の状態になると、メイン制御基板50は、メダルが投入されたと判断し、メダルの「1」加算処理(ベット処理又はクレジット処理)を実行する。このとき、ベット数が規定数未満であるときは、ベット数の「1」加算処理を実行し、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット数が最大数の「50」に到達していないときは、クレジット数の「1」加算処理を実行することは、第15実施形態(A)と同様である。

【0981】

10

さらに、第15実施形態(B)では、図81中の(d)の状態になると、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に投入コマンドを送信する。そして、サブ制御基板80は、投入コマンドを受信すると、スピーカ22から投入音を出力する。

ただし、第15実施形態(B)では、図81中の(d)の状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板50は、メダル通過エラーと判断し、サブ制御基板80にエラーコマンドを送信する。そして、サブ制御基板80は、エラーコマンドを受信すると、スピーカ22からエラー音を出力する。

【0982】

このため、第15実施形態(B)では、メダルの「1」加算処理を実行し、投入音を出力した後に、メダル通過エラーと判断し、エラー音を出力する場合を有する。

20

このように、図81中の(d)の状態となった時点でメダルの「1」加算処理を実行するとともに投入音を出力し、その後、図81中の(d)の状態が所定時間以上継続してエラー音を出力した場合、投入音を出力してからエラー音を出力することになるので、エラーとなってもメダルが投入されたということを投入音により遊技者に知らせることができる。

なお、図81中の(b)又は(c)の状態でメダル通過エラーが発生したときは、メイン制御基板50は、メダルの「1」加算処理を実行せず、投入コマンドも送信しない。

【0983】

図81中の(e)のタイミングでは、投入センサ44a及び44bは、いずれもオフである。

30

また、メダル投入口47から複数枚のメダルが投入されたときは、図81中の(a)～(e)を繰り返す。

そして、ベット数の「1」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達したときは、メイン制御基板50は、図81中の(e)の状態、スタートスイッチ41の操作を受け付け可能な状態とし、遊技開始表示LED79dを点灯させる。

このため、第15実施形態(B)では、メダルの「1」加算処理を実行し、投入音を出力するタイミングと、スタートスイッチ41の操作を受け付け可能な状態とし、遊技開始表示LED79dを点灯させるタイミングとが異なる。

【0984】

40

ここで、第15実施形態(A)で説明したように、図80中の(e)のタイミングで(投入センサ44a及び44bのいずれもオフになったときに)メダルの「1」加算処理を実行することが一般的である。

しかし、図81中の(d)の状態となる位置までメダルがメダル通路を流下すれば、そのメダルは、既にブロック45を通過しているので、ホッパー35に入る。

そこで、第15実施形態(B)では、図81中の(d)のタイミングで(投入センサ44bはオンのままであり、投入センサ44aがオンからオフになったときに)メダルの「1」加算処理を実行する。これにより、メダルの加算処理を実行していないのにメダルがホッパー35に入ってしまう、いわゆるメダルの飲み込みを防止することができる。

【0985】

また、第15実施形態(B)では、上述したように、図81中の(d)の状態が所定時

50

間以上継続すると、メイン制御基板 50 は、メダル通過エラーと判断してサブ制御基板 80 にエラーコマンドを送信し、サブ制御基板 80 は、スピーカ 22 からエラー音を出力する。この場合、エラー音を出力した時点では、既にメダルの加算処理を実行し、投入音を出力しているので、エラーを解除し、メダルセレクト内に詰まったメダルをホッパー 35 に入ればよい。これにより、遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

【0986】

また、メダル投入口 47 からメダルが連続して投入された場合において、クレジット数が最大数の「50」に到達したときは、51 枚目のメダルは、ブロック 45 の位置でメダル通路から外れ、メダル払出し口 16 から返却される。

このとき、50 枚目のメダルが図 81 中の (d) の状態（投入センサ 44 a はオフ、かつ投入センサ 44 b はオン）となったタイミングでクレジット数の「1」加算処理を実行し、ブロック 45 をオフにする。これにより、51 枚目のメダルを飲み込むことなく確実にメダル払出し口 16 から返却することができる。

【0987】

また、第 15 実施形態 (B) では、図 81 中の (d) の状態で、ベット数の「1」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達すると、スタートスイッチ 41 の操作を受け付け可能な状態となる。このとき、スタートスイッチ 41 を操作すると、メイン制御基板 50 は、サブ制御基板 80 に開始コマンドを送信する。そして、サブ制御基板 80 は、開始コマンドを受信すると、スピーカ 22 から効果音を出力する。

【0988】

ここで、第 15 実施形態 (A) のように、図 80 中の (e) のタイミングで、スタートスイッチ 41 の操作を受け付け可能な状態にするとともに、サブ制御基板 80 に投入コマンドを送信すると、投入音と、スタートスイッチ 41 の操作に基づく効果音とが重なってしまう可能性を有する。

そこで、第 15 実施形態 (B) では、図 81 中の (d) のタイミングで、サブ制御基板 80 に投入コマンドを送信し、図 81 中の (e) のタイミングで、スタートスイッチ 41 の操作を受け付け可能な状態にする。これにより、投入音と、スタートスイッチ 41 の操作に基づく効果音とが重ならないようにすることができる。

【0989】

<第 15 実施形態 (C)>

第 15 実施形態 (C) は、メダルの「1」加算処理の実行タイミングについては、第 15 実施形態 (B) と同一であるが、投入音の出力タイミングが、第 15 実施形態 (B) と異なるものである。

なお、第 15 実施形態 (C) におけるメダルセレクトの構成も、第 1 実施形態の図 2 に示すメダルセレクトの構成と同様である。

【0990】

図 82 は、第 15 実施形態 (C) におけるメダルの加算処理の実行タイミングを示す図である。

図 82 中の (a) ~ (c) については、図 80 及び図 81 中の (a) ~ (c) と同様であるため、説明を省略し、図 82 中の (d) 及び (e) については、図 80 及び図 81 中の (d) 及び (e) と異なるため、以下で説明する。

【0991】

図 82 中の (d) のタイミングでは、投入センサ 44 a はオフであり、投入センサ 44 b はオンである。

図 82 中の (d) の状態は、第 1 実施形態 (B) における図 4 中の (d) の状態に相当する。

そして、第 15 実施形態 (C) では、図 82 中の (d) の状態になると、メイン制御基板 50 は、メダルが投入されたと判断し、メダルの「1」加算処理（ベット処理又はクレジット処理）を実行する。このとき、ベット数が規定数未満であるときは、ベット数の「1」加算処理を実行し、ベット数が既に規定数に到達している場合において、クレジット

10

20

30

40

50

数が最大数の「50」に到達していないときは、クレジット数の「1」加算処理を実行することは、第15実施形態(A)及び(B)と同様である。

【0992】

ただし、第15実施形態(C)では、第15実施形態(B)と異なり、図82中の(d)のタイミングでは、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に投入コマンドを送信しない。

そして、第15実施形態(C)では、図82中の(e)のタイミングで、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に投入コマンドを送信する。そして、サブ制御基板80は、投入コマンドを受信すると、スピーカ22から投入音を出力する。

【0993】

ここで、図82中の(d)の状態が所定時間以上継続し、メイン制御基板50が、メダル通過エラーと判断して、サブ制御基板80にエラーコマンドを送信したとする。そして、サブ制御基板80が、スピーカ22からエラー音を出力したとする。

この場合、メダルの「1」加算処理は実行するが、投入音は出力せずに、エラー音を出力することとなる。これにより、エラー報知を優先することができる。

【0994】

そして、エラーを解除すると、メイン制御基板50は、サブ制御基板80に投入コマンドを送信し、サブ制御基板80は、受信した投入コマンドに基づいて、スピーカ22から投入音を出力する。これにより、メダルが投入されたことを遊技者に知らせることができるので、遊技者を安心させることができる。

また、図82中の(e)の状態、ベット数の「1」加算処理を実行することにより、ベット数が規定数に到達したときは、スタートスイッチ41の操作を受け付け可能な状態とし、遊技開始表示LED79dを点灯させることは、第15実施形態(A)及び(B)と同様である。

【0995】

<第16実施形態>

第16実施形態は、メダルセレクトの投入センサ44a及び44bを通過したメダルをホッパー35に案内するシュート通路48、並びにシュート通路48の途中に設けたシュートセンサ49に関するものである。

図83は、メダルセレクト、シュート通路48、及びシュートセンサ49を示す図であって、メダル投入口47から投入されたメダルMが、投入センサ44a、投入センサ44b及びシュートセンサ49を通過してホッパー35に至る様子を示す模式図である。

【0996】

シュート通路48は、メダルセレクトの投入センサ44a及び44bを通過したメダルMをホッパー35に案内する通路であり、メダルセレクトのメダル通路の下流側に接続されている。そして、メダル投入口47から投入されたメダルMは、メダルセレクトのメダル通路及びシュート通路35を通過してホッパー35に至る。

【0997】

シュートセンサ49は、メダル詰まりやゴト行為の有無判断するため等に設けられたセンサであって、受発光部を有する光学センサを用いて構成されており、シュート通路48の途中の所定位置に配置されており、メイン制御基板50と電氣的に接続されている。

シュート通路48は、投入センサ44a及び44bを通過したメダルMをホッパー35に案内する通路であるから、シュートセンサ49は、投入センサ44a及び44bより下流側に配置されている。

【0998】

第16実施形態では、投入監視カウンタは、投入センサ44a及び44bがメダルMの通過を検知したとき(投入センサ44a及び44bの双方がオフ→オン→オフとなったとき)に「1」加算(「+1」)され、シュートセンサ49がメダルMの通過を検知したときに「1」減算(「-1」)されるカウンタである。このため、投入監視カウンタは、正常時には、「1」と「0」とを繰り返す。

なお、投入監視カウンタの「1」加算のタイミングは、投入センサ44bがオンからオフになるタイミング（図4及び図80～図82の（e）のタイミング）である。

また、投入監視カウンタの「1」加算のタイミングは、投入センサ44bがオンからオフになるタイミングに限らず、たとえば、投入センサ44aがオフからオンになるタイミング（図4及び図80～図82の（b）のタイミング）としてもよく、投入センサ44aがオンからオフになるタイミング（図4及び図80～図82の（c）のタイミング）としてもよく、投入センサ44bがオフからオンになるタイミング（図4及び図80～図82の（d）のタイミング）としてもよい。これらのタイミングまでメダルMが到達すれば、そのメダルMはホッパー35に入ると考えられるためである。

また、メダルMがシュートセンサ49を通過するときは、シュートセンサ49がオフ→オン→オフとなるが、投入監視カウンタの「1」減算のタイミングは、シュートセンサ49がオンからオフになるタイミングである。

【0999】

また、投入センサ44a及び44bがメダルMの通過を検知し（投入監視カウンタ＝「+1」）、かつシュートセンサ49がメダルMの通過を検知しなかった場合において、投入センサ44a及び44bがメダルMの通過をさらに検知したときは、投入監視カウンタは「+2」となり、メイン制御基板50は、メダル通過エラーと判断する。

さらにまた、投入センサ44a及び44bがメダルMの通過を検知せず、シュートセンサ49のみがメダルMの通過を検知したときは、投入監視カウンタは「-1」となり、メイン制御基板50は、メダル通過エラーと判断する。

【1000】

なお、メイン制御基板50がメダル通過エラーと判断するのは、投入監視カウンタが「+2」になったとき及び「-1」になったときに限らない。たとえば、投入監視カウンタが「+2」以上の所定値となったとき及び「-1」以下の所定値となったときに、メイン制御基板50がメダル通過エラーと判断するようにしてもよい。

さらに、メイン制御基板50は、シュートセンサ49がメダルMを検知した後、所定時間を経過してもメダルMを検知し続けているときは、メダル滞留エラーと判断する。そして、メイン制御基板50は、メダル滞留エラーと判断すると、エラーが解除されるまで、遊技の進行を停止する。

【1001】

図83に示すように、メダル投入口47から投入されたメダルMは、メダル通路、及びシュート通路48を通過して、ホッパー35に至る。このとき、投入センサ44a、投入センサ44b、シュートセンサ49を通過する。

ここで、シュート通路48の先端でメダルMが詰まったとする。図83中、M1の位置は、メダル投入口47に置かれたメダルMの位置を示し、M2の位置は、シュート通路48の先端で詰まったメダルMの位置を示し、M3の位置は、シュート通路48の先端から2枚目のメダルMの位置を示し、M4の位置は、シュート通路48の先端から3枚目のメダルMの位置を示している。

【1002】

図83に示すように、第16実施形態では、シュート通路48の先端でメダルMが詰まったときに、シュート通路48の先端から3枚目のメダルM（M4）を検知可能な位置に、シュートセンサ49を配置している。

このため、シュート通路48の先端でメダルMが詰まると、シュート通路48の先端から3枚目のメダルM（M4）がシュートセンサ49によって検知され、この状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板50は、メダル滞留エラーと判断し、エラーが解除されるまで、遊技の進行を停止する。

【1003】

たとえば、規定数が「3」であり、ベット数及びクレジット数がいずれも「0」であるときに、メダル投入口47から3枚のメダルMを投入したとする。この場合、投入センサ44a及び44bが3枚目のメダルMの通過を検知したときに、メイン制御基板50は、

スタートスイッチ４１の操作を受け付け可能な状態（遊技開始可能）とし、遊技開始表示LED 79dを点灯させる。このとき、１枚目のメダルM（M２）がシュート通路４８の先端で詰まると、３枚目のメダルM（M４）は、シュートセンサ４９によって検知される。そして、この状態が所定時間以上継続すると、メイン制御基板５０は、メダル滞留エラーと判断し、遊技の進行を停止する。これにより、シュート通路４８にメダルMが詰まった状態で遊技者に遊技を行わせないようにすることができる。

【１００４】

なお、シュートセンサ４９の位置は、シュート通路４８の先端でメダルMが詰まったときに、シュート通路４８の先端から３枚目のメダルM（M４）を検知可能な位置に限らない。規定数を「N」とすると、シュートセンサ４９は、シュート通路４８の先端でメダルMが詰まったときに、シュート通路４８の先端からN枚目のメダルMを検知可能な位置に配置すればよい。これにより、シュート通路４８にメダルMが詰まった状態で遊技者に遊技を行わせないようにすることができる。

【１００５】

<第１７実施形態>

第１７実施形態は、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルをメダル払出し口１６に案内する払出しメダル通路１３４に関するものである。

図８４は、通路形成部材１３０の正面図であり、図８５は、通路形成部材１３０の背面図であり、図８６は、通路形成部材１３０の左側面図であり、図８７は、図８５のA-A矢視断面図である。

【１００６】

スロットマシン１０は、前面が開く箱形のキャビネット１３と、キャビネット１３の開口を塞ぐフロントドア１２とを備えている。

また、キャビネット１３の内部下方には、メダル払出し装置１５が配置されている。

さらにまた、フロントドア１２の前面中央には、メダル投入口４７、スタートスイッチ４１、ストップスイッチ４２等が配置され、フロントドア１２の裏面であってメダル投入口４７に対応する位置には、メダルセレクトが配置されている。

さらに、フロントドア１２の下部には、メダル払出し口１６が設けられ、フロントドア１２の前面下部には、メダル払出し口１６から払い出されたメダルを受けるメダル受け皿が設けられ、フロントドア１２の裏面下部には、通路形成部材１３０が取り付けられている。

【１００７】

また、通路形成部材１３０は、図８４及び図８５に示すように、屈曲した形状に形成されており、フロントドア１２の裏面下部の所定位置に取り付けられることにより、返却メダル通路１３２及び払出しメダル通路１３４を形成する部材である。

さらにまた、返却メダル通路１３２は、メダルセレクトのブロック４５によって投入不許可とされたメダルをメダル払出し口１６に案内する通路である。

さらに、払出しメダル通路１３４は、メダル払出し装置１５の排出部１０３から射出されたメダルをメダル払出し口１６に案内する通路である。

なお、返却メダル通路１３２及び払出しメダル通路１３４は、途中で合流して１つの通路となる。

【１００８】

また、図８４及び図８５に示すように、通路形成部材１３０の上部には、上部メダル受入口１３１が設けられている。この上部メダル受入口１３１は、ブロック４５によって投入不許可とされたメダルを受け入れるための開口部であって、返却メダル通路１３２の上流側の端部となる開口部であり、フロントドア１２を閉じた状態でメダルセレクトのブロック４５の下方に位置するように形成されている。

そして、ブロック４５によって投入不許可とされたメダルは、上部メダル受入口１３１を通過した後、返却メダル通路１３２によって案内され、メダル払出し口１６を通過して、メダル受け皿に貯留される。

10

20

30

40

50

【1009】

また、図84及び図85に示すように、通路形成部材130の中央より下側であって、正面から見て左寄り（背面から見て右寄り）の位置には、下部メダル受入口133が設けられている。この下部メダル受入口133は、メダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルを受け入れるための開口部であって、払出しメダル通路134の上流側の端部となる開口部であり、フロントドア12を閉じた状態でメダル払出し装置15の排出部103の前方に位置するように形成されている。

そして、メダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルは、下部メダル受入口133を通過した後、払出しメダル通路134によって案内され、メダル払出し口16を通過して、メダル受け皿に貯留される。

10

【1010】

また、図86及び図87に示すように、下部メダル受入口133は、通路形成部材130の背面側に形成されており、通路形成部材130の前面側には、フロントドア12の裏面を構成する板材が配置されている。このように、下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までには、通路形成部材130の奥行に相当する分の距離がある。

ここで、メダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMは、下部メダル受入口133を通過して払出しメダル通路134を通り、フロントドア12の裏面における下部メダル受入口133に対向する位置に当たって跳ね返る。このとき、下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までの距離が近いと、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMと、このメダルMの次にメダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMとが衝突してしまう可能性を有する。

20

【1011】

そこで、第17実施形態では、図87に示すように、下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までの距離を「L1」とし、メダルMの直径を「D」としたときに、「 $L1 \geq 2D$ 」を満たすように設定している。

すなわち、下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までの距離「L1」を、メダルMの直径「D」の2倍以上に設定している。

これにより、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMと、このメダルMの次にメダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMとが衝突しにくくなるようにしている。

30

【1012】

すなわち、メダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMは、重力によって下方に落下しながら、フロントドア12の裏面方向（図87中の右方向）に向かう。このため、メダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMは、射出された位置より低い位置で、フロントドア12の裏面に当たる。さらに、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMは、重力によって下方に落下しながら、下部メダル受入口133方向（図87中の左方向）に向かう。

そして、下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までの距離「L1」を、メダルMの直径「D」の2倍以上に設定しておけば、メダル払出し装置15の排出部103から射出されてフロントドア12の裏面方向に向かうメダルMと、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返って下部メダル受入口133方向に向かうメダルMとの高低差を十分に確保することができ、両メダルMが衝突しにくくなるようにすることができる。

40

【1013】

また、メダル払出し装置15の排出部103から短い間隔で次々をメダルMを射出すると、たとえ下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までの距離「L1」を、メダルMの直径「D」の2倍以上に設定していても、メダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMと、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMとが衝突してしまう可能性を有する。

【1014】

そこで、第17実施形態では、メダル払出し装置15の排出部103から射出したメダ

50

ルMがフロントドア12の裏面に当たって跳ね返った後に、次のメダルMをメダル払出し装置15の排出部103から射出するように設定している。

すなわち、メダル払出し装置15の排出部103からメダルMを射出する間隔と、メダル払出し装置15の排出部103からのメダルMの射出速度と、下部メダル受入口133からフロントドア12の裏面までの距離とについて、上記の関係を満たすように設定している。

【1015】

このように、メダル払出し装置15の排出部103から射出したメダルMが、射出した位置より低い位置でフロントドア12の裏面に当たって跳ね返り、さらに低い位置に落下した後に、次のメダルMをメダル払出し装置15の排出部103から射出すれば、両メダルの距離と高低差とを十分に確保することができ、両メダルMが衝突しにくくなるようにすることができる。

ここで、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMと、このメダルMの次にメダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMとが衝突すると、下部メダル受入口133の付近や払出しメダル通路134内においてメダルMが詰まってしまう可能性を有する。

【1016】

そこで、本実施形態では、上述したように、両メダルMが衝突しにくくなるように設定することにより、下部メダル受入口133の付近や払出しメダル通路134内においてメダルMが詰まらないようにしている。

なお、本実施形態では、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMと、このメダルMの次にメダル払出し装置15の排出部103から射出されたメダルMとが衝突しにくくなるように設定しているが、排出部103から多数のメダルMが連続して射出される場合において、前後のメダルMがすべて衝突しないという意味ではなく、少なくとも1枚目のメダルMと2枚目のメダルMとが衝突しなければ足りるものである。小役の入賞時には、2枚の払出しとなることが最も多いため、1枚目のメダルMと2枚目のメダルMとが衝突しにくくなるように設定すれば、下部メダル受入口133の付近や払出しメダル通路134内においてメダルMが詰まらないようにすることができるためである。

【1017】

またここで、第6実施形態で説明したように、ホッパーディスク101には、ホッパー内に貯留されているメダルMを保持可能な保持部102が、ホッパーディスク101の外周に沿って複数設けられている。

そして、下記の(a)及び(b)の条件を満たすか、又は(a)及び(c)の条件を満たすと、メダル払出し装置15の排出部103から2枚以上のメダルMが連続して射出されることとなる。

(a) ホッパーディスク101における隣り合う2つの保持部102にそれぞれメダルMが保持されていること。

(b) クレジット数の上限値に到達するまでの残り枚数を「N」とし、入賞によるメダルMの払出し枚数を「M」としたときに、「 $(M - N) \geq 2$ 」を満たすこと。

(c) クレジット数が「2」以上のときに、精算スイッチ43が操作されたこと。

【1018】

たとえば、第6実施形態の図17(b)において、「B」の文字の位置にある保持部102と、「C」の文字の位置にある保持部102とに、それぞれメダルMが保持されているときは、「D」の文字の位置にある保持部102にメダルMが保持されていなくても、上記(a)の条件を満たすことになる。

また、たとえば、第6実施形態の図17(b)において、「B」の文字の位置にある保持部102にはメダルMが保持されていないが、「C」の文字の位置にある保持部102と、「D」の文字の位置にある保持部102とに、それぞれメダルMが保持されているときは、上記(a)の条件を満たすことになる。

【1019】

さらにまた、第6実施形態の図17(b)において、「B」の文字の位置にある保持部102と、「C」の文字の位置にある保持部102と、「D」の文字の位置にある保持部102とに、それぞれメダルMが保持されているときは、上記(a)の条件を満たすことになる。

もちろん、ホッパーディスク101における全ての保持部102にそれぞれメダルMが保持されているときも、上記(a)の条件を満たすことになる。

【1020】

また、たとえば、クレジット数の上限値が「50」であり、クレジット数が「47」のときは、クレジット数の上限値に到達するまでの残り枚数は「3」であり、このとき、払出し枚数が「5」以上の小役が入賞すると、上記(b)の条件を満たすことになる。

10

さらにまた、たとえば、クレジット数が上限値の「50」に既に到達しているときは、クレジット数の上限値に到達するまでの残り枚数は「0」であり、このとき、払出し枚数が「2」以上の小役が入賞すると、上記(b)の条件を満たすことになる。

【1021】

以上より、たとえば、第6実施形態の図17(b)において、少なくとも、「B」の文字の位置にある保持部102と、「C」の文字の位置にある保持部102とに、それぞれメダルMが保持されている状況下で、上記(b)又は(c)の条件を満たすと、メダル払出し装置15の排出部103から2枚以上のメダルMが連続して射出されることとなる。

また、たとえば、第6実施形態の図17(b)において、「B」の文字の位置にある保持部102にはメダルMが保持されていないが、少なくとも、「C」の文字の位置にある保持部102と、「D」の文字の位置にある保持部102とに、それぞれメダルMが保持されている状況下で、上記(b)又は(c)の条件を満たしたときも、メダル払出し装置15の排出部103から2枚以上のメダルMが連続して射出されることとなる。

20

【1022】

また、メダル払出し装置15の排出部103から射出したメダルMが、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返り、下部メダル受入口133付近まで戻ってくる場合を有する。この戻ってきたメダルMが下部メダル受入口133を通過してしまうと、キャビネット13の内部に落ちてしまい、遊技者に払い出すことができなくなってしまう。

そこで、第17実施形態では、図87に示すように、下部メダル受入口133の周縁部の高さを「L2」とし、メダルMの厚さを「T」としたときに、「 $L2 \geq T$ 」を満たすように設定している。

30

【1023】

すなわち、下部メダル受入口133の周縁部の高さ「L2」を、メダルMの厚さ「T」以上に設定している。

これにより、メダル払出し装置15の排出部103から射出したメダルMが、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返り、下部メダル受入口133付近まで戻ってきても、この戻ってきたメダルMが、下部メダル受入口133の周縁部に当たるようにすることができる。下部メダル受入口133を通過しないようにすることができる。

【1024】

また、メダル払出し装置15のホッパーディスク101が水平面に対して傾斜して配置されているため、メダル払出し装置15の排出部103からは、メダルMが水平面に対して傾斜した状態で射出される。このため、図84及び図85に示すように、下部メダル受入口133及び払出しメダル通路134についても、射出されるメダルMの傾斜にあわせて傾斜している。

40

【1025】

ここで、傾斜した状態で射出されたメダルMの表面及び裏面に対して垂直方向を高さ方向とする。そして、第17実施形態では、図87に示すように、払出しメダル通路134の高さを「L2」とし、メダルMの直径を「D」としたときに、「 $L2 < D$ 」を満たすように設定している。すなわち、払出しメダル通路134の高さ「L2」を、メダルMの直径「D」未満に設定している。

50

【1026】

これにより、フロントドア12の裏面に当たって跳ね返ったメダルMが払出しメダル通路134内で回転しても、払出しメダル通路134内ではメダルMの表面及び裏面が鉛直面と平行にならないようにすることができるので、メダルMが払出しメダル通路134を塞がないようにすることができる。

なお、本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせる実施することが可能である。

【1027】

＜第18実施形態＞

第18実施形態は、外部信号の送信処理に関するものである。

第18実施形態では、外部信号4及び外部信号5としてオン／オフを示す信号を出力可能とする。

第18実施形態において、外部信号4は、設定キースイッチのオン信号（設定キースイッチ信号）、エラーを検出したことを示す信号、エラーの表示中であることを示す信号、又は電源スイッチ11がオンされたこと（電源の投入を検知したこと）を示す信号である。

また、外部信号5は、スロットマシン10のフロントドア12が開放されたことを示す信号（ドアスイッチのオン信号）である。

【1028】

図88は、第18実施形態において説明するRWM53の記憶領域の主要なものを示す図である。

アドレス「F00A(H)」の入力ポート0レベルデータは、入力ポート0のオン／オフを示すデータを記憶するための記憶領域である。入力ポート0の各ビットは、以下のよう構成されている。

D0：設定スイッチの信号（オン時「1」、オフ時「0」）

D1：リセットスイッチの信号（オン時「1」、オフ時「0」）

D2：設定キースイッチの信号（オン時「1」、オフ時「0」）

D3：ドアスイッチの信号（オン時「1」、オフ時「0」）

D4：未使用

D5：未使用

D6：電源断検知信号

D7：満杯検知信号

【1029】

ここで、D6ビットの「電源断検知信号」とは、電源断が発生したとき（たとえば、図54（第11実施形態）中、ステップS482で「Yes」と判断されたとき）に入力される信号である。

また、図1では図示していないが、スロットマシン10には、ホッパー35からあふれたメダルを収容するサブタンクを備える。さらに、このサブタンクが満杯となったときにメダルが接触することでオンになる満杯センサを備える。そして、満杯センサがオンになったときに、入力ポート0のD7ビットに満杯検知信号が入力される。

また、図88では図示していないが、入力ポート0レベルデータの記憶領域に加えて、入力ポート0の各ビットがオフ（前回の割込み処理時）からオン（今回の割込み処理時）になったことを示すデータを記憶するための入力ポート立ち上がりデータの記憶領域や、入力ポート0の各ビットがオン（前回の割込み処理時）からオフ（今回の割込み処理時）になったことを示すデータを記憶するための入力ポート立ち下がりデータの記憶領域を設けることも可能である。

【1030】

さらに、図1に示す入力ポート51は、入力ポート0に限らず、たとえば、

（1）ベットスイッチ40（40a及び40b）、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42、精算スイッチ43等の操作スイッチ信号が入力される入力ポート1、

10

20

30

40

50

(2) 通路センサ 4 6、投入センサ 4 4、払出しセンサ 3 7、リールセンサ 3 3 等の信号が入力される入力ポート 2

等を備える。

そして、個々の入力ポートに対応する入力ポートレベルデータの記憶領域が設けられている。さらに、上述したように、個々の入力ポートごとに、入力ポート立ち上がりデータや入力ポート立ち下がりデータの記憶領域を設けることも可能である。

さらに、入力ポートレベルデータの記憶領域だけを設けた場合（入力ポート立ち上がりデータ、及び入力ポート立ち下がりデータの記憶領域を設けない場合）には、今回の割込み処理での入力ポートレベルデータの記憶領域だけでなく、前回の割込み処理での入力ポートレベルデータの記憶領域を設けてもよい。

10

【1031】

アドレス「F013(H)」の電源断復帰時外部信号 4 出力時間は、電断復帰時に外部信号 4 を出力する時間をカウントするタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、図 1 中、電源スイッチ 1 1 がオンにされ、メイン制御基板 5 0 が電源断からの復帰を検知すると、アドレス「F013(H)」に初期値として「136(D)」がセットされ、一割込みごとに「1」ずつ減算される。そして、この値が「0」になるまで、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能）と判断する。

また、第 18 実施形態では、他の実施形態と同様に、割込み周期は、「2. 235ms」である。したがって、「136」割込みは、「303. 96ms」に相当する。これにより、電源断からの復帰時には、約「300」ms 間、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）。

20

【1032】

アドレス「F014(H)」の外部信号 4 管理時間は、外部信号 4 の出力時間を管理するためのタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、外部信号 4 の出力を開始するとき（上述の電源断からの復帰時を除く）に初期値「24(D)」がセットされ、一割込みごとに「1」ずつ減算される。そして、この値が「0」になるまで、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能）と判断する。

また、「24」割込みは、「53. 64ms」に相当する。これにより、少なくとも「50」ms 以上、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）。

30

【1033】

アドレス「F015(H)」の外部信号 5 管理時間は、外部信号 5 の出力時間を管理するためのタイマ値の記憶領域である。本実施形態では、外部信号 5 の出力を開始ときに初期値「24(D)」がセットされ、一割込みごとに「1」ずつ減算される。そして、この値が「0」になるまで、外部信号 5 をオンにする（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能）と判断する。

上記と同様に、「24」割込みは、「53. 64ms」に相当する。これにより、少なくとも「50」ms 以上、外部信号 5 をオンにする（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【1034】

40

また、本実施形態の電源断復帰時外部信号 4 出力時間、外部信号 4 管理時間、外部信号 5 管理時間は、いずれも、「255(D)」以下を計測するため、1 バイトタイマである。そして、これらのタイマ値は、図 5 3 の割込み処理中、ステップ S 4 5 5 におけるタイマ計測で減算される。

ここで、第 18 実施形態では、アドレス「F013(H)」～「F015(H)」に上記 3 つのタイマが配置されている。このため、タイマ計測では、最初のステップにおいて、計測開始タイマアドレスとして「F013(H)」をセットする。また、1 バイトタイマ数として「3」をセットする。これにより、タイマ計測処理により、アドレス「F013(H)」～「F015(H)」を含むすべてのタイマが「1」減算される。

また、タイマ値が「0」であるときに減算処理が実行されたとき、換言すれば「00(

50

H)」から「0」を減算したときは、「00(H)」となるようにする。

【1035】

アドレス「F051(H)」のエラー番号は、エラーが検出されたときに、検出されたエラーに対応する番号を記憶するための記憶領域である。図88に示すように、エラーを検出していないときは、アドレス「F051(H)」の値は、「0(D)」である。そして、たとえば「E5」エラーが検出されると、アドレス「F051(H)」には、検出したエラーに対応する値「105(D)」が記憶される。

図88では、エラー番号として、「E0」～「E7」を例示している。

ここで、上述した第11実施形態では、復帰不可能エラーとして、「E1」、「E5」、「E6」、「E7」エラーを例示した。これに対し、第18実施形態(図88)の「E0」～「E7」エラーは、いずれも、復帰可能エラーに相当する。

10

【1036】

これらの復帰可能エラーが発生したときは、原則として、遊技の進行を停止する。また、少なくとも1つのリール31の回転中であっても少なくとも一部のエラー(第18実施形態の例では、「E7」、「E6」、「E5」エラー)についてはエラーの検出を実行する。少なくとも1つのリール31の回転中にエラーを検出したときは、全リール31が停止するまでは遊技の進行を継続し、全リール31が停止したときは、払出し処理を実行する前にエラー状態(エラー表示)に移行し、遊技の進行を停止する。そして、ホール店員によりエラーが除去されたときは、遊技の進行を再開する。もちろん、リール31の回転中に、「E7」、「E6」、「E5」のいずれかのエラーが発生した場合に、遊技の進行を停止する(ストップスイッチ42の操作による停止制御が行われない)ように構成することも可能である。

20

【1037】

図88において、「E0」エラーは、投入センサ44によりメダルが滞留したと判断された場合のエラーである。

「E1」エラーは、メダルが投入センサ44a及び44bの順序通りに通過しなかったと判断した場合のエラーである。

「E2」エラーは、サブタンクが満杯と判断した場合のエラーである。

「E3」エラーは、ホッパー35内のメダルが空であると判断した場合のエラーである。

30

「E4」エラーは、メダルの払出し信号を出力している状況下において、払出しセンサ37によりメダルが滞留した(詰まった)と判断した場合のエラーである。

「E5」エラーは、メダルの払出し信号を出力していない状況下で、払出しセンサ37がオンになった場合のエラーである。

「E6」エラーは、ブロック45がメダル流路を形成していない状況下で投入センサ44bがメダルを検出した場合のエラーである。

「E7」エラーは、セレクト通路内にメダルが滞留したと判断した場合のエラーである。

【1038】

以上のいずれかのエラーが検出されたときは、アドレス「F051(H)」に、検出したエラーに対応する番号が記憶される。アドレス「F051(H)」にエラー番号が記憶されると、記憶されたエラー番号に対応するエラー表示を行うことが可能となる。たとえば、アドレス「F051(H)」に記憶された番号に対応するセグメントデータを獲得数表示LED78に出力し、エラー番号を表示することが挙げられる。具体的には、アドレス「F051(H)」にエラー場号「101(D)」が記憶されているときは、割込み処理でのLED表示制御(たとえば第11実施形態の図55)において、デジット3の点灯タイミングでは、デジット3の点灯データ、及び「E」と点灯表示するためのセグメントデータを出力する。また、デジット4の点灯タイミングでは、デジット4の点灯データ、及び「1」と点灯表示するためのセグメントデータを出力する。

40

【1039】

50

また、アドレス「F 0 5 1 (H)」にいずれかのエラー番号が記憶されたとき(「0」でないとき)は、外部信号4をオンにする(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする)。

ホール店員は、発生したエラーを除去すると、リセットスイッチをオンにする。リセットスイッチがオンされたことを検出すると、発生したエラーが除去されたか否かが判断される。発生したエラーが除去されていないと判断したときは、現状(エラー表示)を維持する。これに対し、発生したエラーが除去された(エラーが発生していない)と判断したときは、アドレス「F 0 5 1 (H)」に記憶されたエラー番号をクリアする。アドレス「F 0 5 1 (H)」のエラー番号がクリアされたときは、エラー表示(デジット3及び4によるエラー番号の表示)を終了する。

10

なお、以上は、上述した他の実施形態に基づいて、獲得数表示LED78にエラー番号を表示する例であるが、これに限らず、クレジット数表示LED76に表示してもよく、あるいは、エラー表示専用のLEDを設け、そのLEDに表示してもよい。

【1040】

アドレス「F 2 9 4 (H)」のエラー検出フラグは、エラーを検出したときに、すぐにエラー状態に移行することができない場合を考慮して、エラーを検出したことを記憶しておくための記憶領域である。図88の例では、アドレス「F 2 9 4 (H)」の記憶領域におけるD0~D2ビットを、それぞれ、「E7」、「E6」、「E5」エラーの各検出フラグとしている。「E7」、「E6」、「E5」エラーは、いずれも、少なくとも1つのリール31が回転している状況下においても検出される可能性のあるエラーである。

20

【1041】

ここで、たとえばリール31が回転している状況下であっても、割込み処理により、「E5」、「E6」、又は「E7」エラーが発生したか否かの判断を行う。そして、リール31が回転している状況下でこれらのエラーの発生を検出したときは、エラー検出フラグのエラーに対応するビットを「1」にする。エラー検出フラグが「1」であるときは、外部信号4を出力する。

ただし、リール31が回転している状況下においてこれらのエラーを検出したときであっても、その時点ですぐにエラー状態(エラー表示)には移行せず、全リール31が停止した後であって払出し処理が実行される前にエラー状態に移行する。

【1042】

30

全リール31が停止したときに、エラー検出フラグのいずれかのビットが「1」になっているときは、アドレス「F 0 5 1 (H)」に、対応するエラー番号を記憶する。アドレス「F 0 5 1 (H)」にエラー番号が記憶されると、記憶されたエラー番号が表示される。なお、アドレス「F 2 9 4 (H)」にエラー検出フラグを記憶した後、エラー番号をアドレス「F 0 5 1 (H)」に記憶したときは、アドレス「F 2 9 1 (H)」のエラー検出フラグをいつクリアするかは、任意である。たとえば第1に、エラーが除去されるまで、エラー検出フラグをクリアしないことが挙げられる。この場合には、エラー検出フラグが記憶された後、かつ全リール31の停止後は、エラー検出フラグ又はエラー番号のいずれかに基づいて外部信号4をオンにする(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする)。そして、エラーが除去されたと判断したときは、エラー検出フラグ及びエラー番号の双方をクリアする。エラー検出フラグ及びエラー番号がクリアされると、外部信号4をオフにする(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする)。ただし、エラー検出フラグ及びエラー番号の双方がクリアされている状況下であっても、たとえば、設定キースwitchがオンとなっている場合には、外部信号4をオフにしない(外部信号4としてオフを示す信号を出力しない)。

40

【1043】

また第2に、アドレス「F 2 9 4 (H)」にエラー検出フラグを記憶した後、エラー番号をアドレス「F 0 5 1 (H)」に記憶したときは、アドレス「F 2 9 1 (H)」のエラー検出フラグをクリアすることが挙げられる。この場合には、エラー検出フラグが記憶された後、エラー番号が記憶されるまでは、エラー検出フラグに基づいて外部信号4をオン

50

にする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。また、エラー番号が記憶され、エラー検出フラグがクリアされたときは、エラー番号に基づいて外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。その後、エラーが除去されたと判断したときは、エラー番号がクリアされる。これにより、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。ただし、エラー検出フラグ及びエラー番号の双方がクリアされている状況下であっても、たとえば、設定キースイッチがオンとなっている場合には、外部信号4をオフにしない（外部信号4としてオフを示す信号を出力しない）。

【1044】

なお、リール31の回転中等にエラーを検出したときは、すぐにエラー状態（エラー表示）に移行できない（全リール31の停止後でないとエラー状態に移行できない）が、エラーを検出したときはすぐに外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）必要があるために、エラー検出フラグを設けた。

したがって、リール31が停止しているとき等、すぐにエラー状態に移行可能な状況下で「E5」、「E6」、「E7」エラーが発生したときは、エラー検出フラグに「1」を記憶するか否かは任意である。処理の簡素化のために、エラー状態に移行可能な状況下で「E5」、「E6」、又は「E7」エラーが発生したときであっても、エラー検出フラグに「1」を記憶してもよい。あるいは、「E5」、「E6」、又は「E7」エラーが発生した場合において、すぐにエラー状態に移行できない状況下（たとえば少なくとも1つのリール31の回転中）のときはエラー検出フラグに「1」を記憶し、すぐにエラー状態に移行可能な状況下（たとえば遊技待機中）であるときは、エラー番号を記憶するがエラー検出フラグには「1」を記憶しないようにしてもよい。

【1045】

以上のRWM53の記憶領域において、アドレス「F00A(H)」、「F013(H)」～「F015(H)」、及び「F051(H)」の記憶領域は、使用領域内の記憶領域である。これに対し、アドレス「F294(H)」の記憶領域は、使用領域外の記憶領域である。また、エラーを検出するためのプログラムは、ROM54の使用領域外の制御領域に記憶されている。

【1046】

図89及び図90は、外部信号4及び外部信号5の出力タイミングを示すタイムチャートであり、図89は例1を示し、図90は例2を示す。

図89の例1において、(a)は、設定キースイッチのオン／オフと外部信号4の出力との関係を示している。設定キースイッチのオンを検知したときは、すぐに外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。設定キースイッチのオンを検知してから外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間 t_1 の最小値は、「0」msである。したがって、設定キースイッチのオンを検知したときは直ちに外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。

また、設定キースイッチがオンであるか否かは、割込み処理において検出される。たとえば図53（第11実施形態）に示す割込み処理中、ステップS457の入力ポート読込処理において、入力ポート0のレベルデータが読み込まれ、設定キースイッチのレベルデータが「1」であるときは、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。

【1047】

また、設定キースイッチが一旦オンになったときは、「50」ms以上、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）（図中、 t_3 ）。したがって、設定キースイッチがオンにされた後、すぐに（たとえば「10」ms経過後に）オフにされたとしても、少なくとも「50」msを経過するまでは、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。

そして、設定キースイッチがオフになったときは、外部信号4をオンにした（外部信号

4としてオンを示す信号を出力可能とした)ときから「50」ms以上経過していることを条件に、外部信号4をオフにする(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする)。外部信号4をオンにした(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした)ときから「50」ms以上経過していれば、設定キースイッチのオフを検出した時点で外部信号4をオフにすることが可能である(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である)(図中、t2)。

【1048】

よって、設定キースイッチのオンを検出し、外部信号4をオンにした(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした)後、「50」msを経過する前に設定キースイッチのオフを検出したときは、外部信号4の出力時間として最小「50」msが経過した後、外部信号4をオフにする(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする)。

一方、設定キースイッチのオンを検出し、外部信号4をオンにした(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした)後、「50」ms以上経過してから設定キースイッチのオフを検出したときは、すぐに外部信号4をオフにすることが可能である(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である)。

【1049】

(b)は、エラーの検出／非検出と、外部信号4の出力との関係を示している。ここでの「エラーの検出」とは、アドレス「F294(H)」のエラー検出フラグ中、いずれかのビットが「1」であることに相当し、「エラーの非検出」とは、当該エラー検出フラグが「0」であることに相当する。

エラー検出フラグに「1」が記憶されると、すぐに外部信号4をオンにすることが可能である(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能である)。エラー検出フラグに「1」が記憶された後、外部信号4をオンにする(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする)までの時間t1の最小値は「0」msである。

また、エラー検出フラグに一旦「1」が記憶されたときは、少なくとも「50」ms間、外部信号をオンにする(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする)(時間t3)。また、エラー検出フラグがクリアされたときは、外部信号4をオフにすることが可能である(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である)(時間t2)。なお、エラー検出フラグがクリアされるのは、上述したように、エラーが除去された場合と、エラーは除去されていないがエラー番号が記憶された場合とが挙げられる。

【1050】

よって、エラー検出フラグが「1」になったことを検出し、外部信号4をオンにした(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした)後、「50」msを経過する前にエラー検出フラグが「0」になったことを検出したときは、外部信号4の出力時間として少なくとも「50」msが経過した後、外部信号4をオフにする(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする)。

一方、エラー検出フラグが「1」になったことを検出し、外部信号4をオンにした(外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした)後、「50」ms以上経過してからエラー検出フラグが「0」になったことを検出したときは、すぐに外部信号4をオフにすることが可能である(外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である)。

【1051】

(c)は、エラーの表示／非表示と、外部信号4の出力との関係を示している。ここでの「エラーの表示」とは、アドレス「F051(H)」のエラー番号に「0」以外の値(図88の例では、「100(D)」～「107(D)」のいずれか)が記憶されていることに相当し、「エラーの非表示」とは、当該エラー番号の値が「0」であることに相当する。なお、エラーの表示／非表示を示すフラグを記憶するための記憶領域を備えていてもよいが、本実施形態のように、エラー番号を表示するための記憶領域に記憶されているデータに基づいて、エラーの表示／非表示を判断することによって、使用する記憶領域を少なくすることが可能となる。

【1052】

10

20

30

40

50

エラー番号に「0」以外の値が記憶されたときは、すぐに外部信号4をオンにすることが可能である（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能である）。エラー番号「0」以外の値が記憶された後、外部信号4を出力するまでの時間 t_1 の最小値は「0」msである。

また、エラー番号に一旦「0」以外の値が記憶されたときは、少なくとも「50」ms間、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間 t_3 ）。また、エラー番号に「0」以外の値が記憶されてから、少なくとも「50」ms以上、外部信号4をオンにした（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした）後、エラー番号がクリアされたときは、すぐに外部信号4をオフにすることが可能である（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である）（時間 t_2 ）。

10

【1053】

よって、エラー番号が記憶され、外部信号4をオンにした（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「50」msを経過する前にエラー番号がクリアされたときは、外部信号4の出力時間として少なくとも「50」msが経過した後、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、エラー番号が記憶され、外部信号4をオンにした（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「50」ms以上経過してからエラー番号がクリアされたときは、すぐに外部信号4をオフにすることが可能である（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である）。

【1054】

20

（d）は、電源のオン／オフと、外部信号4の出力との関係を示している。ここで、電源がオンされたか否か（図1中、電源スイッチ11がオンされたか否か）は、種々の検出方法が挙げられるが、この例において「電源のオン」とは、アドレス「F013（H）」に電源断復帰時外部信号4出力時間の初期値「136（D）」が記憶された時に相当するものとする。

電源のオンを検出したとき（電源断復帰時外部信号4出力時間に初期値が記憶されたとき）は、すぐに外部信号4をオンにすることが可能である（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能である）。電源断復帰時外部信号4出力時間に初期値が記憶された後、外部信号4を出力するまでの時間 t_1 の最小値は「0」msである。

また、電源断復帰時外部信号4出力時間に初期値が記憶されたときは、「300」ms間、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間 t_3 ）。ここでの「300」msとは、割込み回数「136」に相当する。また、電源断復帰時外部信号4出力時間が「0」になったときは、すぐに外部信号4をオフにすることが可能である（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能である）（時間 t_2 ）。

30

【1055】

よって、電源断復帰時外部信号4出力時間に初期値が記憶され、外部信号4をオンにした（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした）後、電源スイッチ11がオフにされたことを検知したとき（入力ポート0レベルデータのD7ビットが「1」になったとき）は、外部信号4の出力時間として「300」msが経過した後、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

40

一方、電源断復帰時外部信号4出力時間に初期値が記憶され、外部信号4をオンにした（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした）後、外部信号4の出力時間が「300」msを経過したときは、電源スイッチ11がオンの状態を維持している場合であっても、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【1056】

（e）は、フロントドア12の開／閉と、外部信号5の出力との関係を示している。ここで、「フロントドア12が開放された」とは、ドアスイッチのオンを検出した時に相当する。特に第18実施形態では、入力ポート0レベルデータ（又は入力ポート0立ち上がりデータ）のD3ビットが「1」になったときに相当する。

ドアスイッチのオンを検出したときは、すぐに外部信号5をオンにすることが可能であ

50

る（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能である）。ドアスイッチのオンを検出した後、外部信号 5 を出力するまでの時間 t_1 の最小値は「0」ms である。

また、ドアスイッチのオンを検出したときは、少なくとも「50」ms 間、外部信号 5 をオンにする（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能とする）（時間 t_3 ）。これにより、フロントドア 12 が開放された後、すぐにフロントドア 12 が閉じられた場合であっても、少なくとも「50」ms 間は、外部信号 5 がオンになる（外部信号 5 としてオンを示す信号が出力可能となる）。

【1057】

よって、ドアスイッチのオンを検出し、外部信号 5 をオンにした（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「50」ms を経過する前にドアスイッチのオフを検出したときは、外部信号 5 の出力時間として少なくとも「50」ms が経過した後、外部信号 5 をオフにする（外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能とする）。

一方、ドアスイッチのオンを検出し、外部信号 5 をオンにした（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能とした）後、「50」ms 以上経過してからドアスイッチのオフを検出したときは、すぐに外部信号 5 をオフにすることが可能である（外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能である）。

【1058】

外部信号 4 や外部信号 5 の出力先は、ホールコンピュータ等であるが、「50」ms 以上、外部信号 4 又は 5 をオンにする（外部信号 4 又は 5 としてオンを示す信号を出力可能とする）ことにより、ホールコンピュータ（データランプ）等が外部信号 4 及び 5 を確実に受信することができる。したがって、設定キースイッチを一瞬（たとえば「5」～「10」ms 程度）オンにするような不正行為が行われたり、フロントドア 12 を一瞬開放することを含む不正行為が行われても、ホールコンピュータ等で外部信号 4 又は 5 を受信することができる。

【1059】

図 90 に示す例 2 は、図 89 に示す例 1 の変形例である。

図 90 において、

（a）に示す設定キースイッチのオンを検知したときから外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間 t_1 、

（b）に示すエラー検出フラグが「1」になったときから外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間 t_1 、

（c）に示すエラー番号が記憶されたときから外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間 t_1 、

（e）に示すドアスイッチのオンを検出したときから外部信号 5 をオンにする（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能とする）までの時間 t_1

は、いずれも、「0」ms に設定されている。

【1060】

なお、図 90 では、時間 t_1 の間隔が「0」を超えるように図示しているが、実際には、たとえば（a）中、設定キースイッチがオフからオンになるタイミングと、外部信号 4 の出力がオフからオンになるタイミングは、ほぼ一致（設定キースイッチがオフからオンになるタイミングから、外部信号 4 の出力がオフからオンになるタイミングは、「2」割み以内に）している。

また、図中（a）～（c）における外部信号 4、及び図中（e）に示す外部信号 5 をオンにする（外部信号 4、5 としてオンを示す信号を出力可能とする）時間 t_3 は、最小 50 ms である。この点は、図 89 の例と同様である。

さらにまた、図中（d）における外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）時間 t_3 は、図 89 の例と同様に、「300」ms である。

【1061】

さらにまた、

（a）に示す設定キースイッチのオフを検知したときから外部信号 4 をオフにする（外

10

20

30

40

50

部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする) までの時間 t_2 、

(b) に示すエラー検出フラグがクリアされたときから外部信号 4 をオフにする (外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする) までの時間 t_2 、

(c) に示すエラー番号がクリアされたときから外部信号 4 をオフにする (外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする) までの時間 t_2 、

(d) に示す電源断復帰時外部信号 4 出力時間が「0」になったときから外部信号 4 をオフにする (外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする) までの時間 t_2 、

(e) に示すドアスイッチのオフを検知したときから外部信号 5 をオフにする (外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能とする) までの時間 t_2

は、いずれも、「50」ms となっている。

10

【1062】

このようにするには、たとえば、設定キースwitchのオフを検知したとき、エラー検出フラグがクリアされたとき、又はエラー番号がクリアされたときに、外部信号 4 の出力時間を管理するためのタイマ値「24 (D)」をセットし、割込み処理ごとに当該タイマ値を「1」減算し、当該タイマ値が「0」になったときは外部信号 4 をオフにする (外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする) ことが挙げられる。

同様に、ドアスイッチのオフを検知したときに、外部信号 5 の出力時間を管理するためのタイマ値「24 (D)」をセットし、割込み処理ごとに当該タイマ値を「1」減算し、当該タイマ値が「0」になったときは外部信号 5 をオフにする (外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能とする) ことが挙げられる。

20

【1063】

続いて、外部信号 4 及び外部信号 5 の出力を、フローチャートに基づいて説明する。図 9 1 ~ 図 9 4 は、外部信号出力処理を示すフローチャートである。

図 9 1 及び図 9 2 は、外部信号出力処理の例 1 を示すフローチャートである。また図 9 2 は、図 9 1 に続くフローチャートである。さらにまた、図 9 3 は、外部信号出力処理の例 2 を示すフローチャートである。さらに、図 9 4 は、外部信号出力処理の例 3 を示すフローチャートである。

外部信号出力処理 (ステップ S 3 2 2 1) は、たとえば図 5 3 中、ステップ S 4 5 5 (タイマ計測) とステップ S 4 5 6 (LED 表示制御) との間に入る処理である。

【1064】

30

まず、外部信号出力処理の例 1 について説明する。

図 9 1 において、ステップ S 3 2 3 1 では、設定キースwitchがオンであるか否かを判断する。この処理は、入力ポート 0 レベルデータの D 2 ビットが「1」であるか否かを判断し、「1」であるときは設定キースwitchがオンであると判断する。設定キースwitchがオンであると判断したときはステップ S 3 2 3 7 に進み、オンでないと判断したときはステップ S 3 2 3 2 に進む。

【1065】

ステップ S 3 2 3 2 では、エラーを検出したか否かを判断する。この処理は、エラー検出フラグのいずれかのビットが「1」であるか否かを判断する。エラー検出フラグのいずれかのビットが「1」であると判断したときはステップ S 3 2 3 7 に進み、いずれのビットも「1」でない (エラーを検出していない) と判断したときはステップ S 3 2 3 3 に進む。

40

ステップ S 3 2 3 3 では、エラー表示中であるか否かを判断する。この処理は、エラー番号を読み込み、「0」であるか否かを判断する。「0」であるときはエラー表示中ではないと判断してステップ S 3 2 3 4 に進み、「0」以外の値であるときはエラー表示中であると判断してステップ S 3 2 3 7 に進む。

【1066】

ステップ S 3 2 3 4 では、電源がオンになったときから「300」ms を経過したか否かを判断する。上述したように、電源断からの復帰が検知されると、アドレス「F 0 1 3 (H)」の電源断復帰時外部信号 4 出力時間に初期値「136 (D)」がセットされ、割

50

込み処理ごとに「1」ずつ減算される。そして、ステップS3234では、電源断復帰時外部信号4出力時間が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは電源がオンになったときから「300」msを経過したと判断してステップS3235に進む。一方、電源断復帰時外部信号4出力時間が「0」でないときはステップS3241に進む。

【1067】

ステップS3235では、外部信号4の出力時間が所定時間を経過したか否かを判断する。ここで、アドレス「F014(H)」の外部信号4管理時間は、後述するステップS3240において「24(D)」がセットされる。そして、ステップS3235では、この外部信号4管理時間が「0」であるか否かを判断し、「0」であると判断したとき（外部信号4の出力時間を経過したと判断したとき）はステップS3236に進み、「0」でない

10

と判断したときはステップS3241に進む。

ステップS3236では、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。そして（図92の）ステップS3242に進む。

【1068】

これに対し、ステップS3231、S3232、又はS3233で「Yes」と判断され、ステップS3237に進むと、今回の割込み処理で設定キースイッチがオフからオンになったか否かを判断する。今回の割込み処理で、入力ポート0レベルデータのD2ビット（設定キースイッチ信号）がオンになったか否かは、たとえば第1に、入力ポート0立ち上がりデータを有する場合には、入力ポート0立ち上がりデータのD2ビットが「1」であるか否かを判断する。また第2に、前回割込み処理時における入力ポート0レベルデータを保存しておき、前回の割込み処理で入力ポート0レベルデータのD2ビットが「0」、かつ今回の割込み処理で入力ポート0レベルデータのD2ビットが「1」であるときは、今回の割込み処理で設定キースイッチがオフからオンになったと判断する。設定キースイッチがオフからオンになったと判断したときはステップS3240に進み、オフからオンになっていないと判断したときはステップS3238に進む。

20

【1069】

ステップS3238では、エラー検出フラグがオフからオンになったか否かを判断する。ここでは、たとえば前回の割込み処理でのエラー検出フラグを保存しておき、今回の割込み処理でのエラー検出フラグと対比演算をすることにより、今回の割込み処理でエラー検出フラグがオフからオンになったか否かを判断する。そして、エラー検出フラグがオフからオンになったと判断したときはステップS3240に進み、オフからオンになっていないと判断したときはステップS3239に進む。

30

【1070】

ステップS3239では、エラー番号が非表示（「0」）から表示（「0」以外）となったか否かを判断する。ここでは、たとえば前回の割込み処理でのエラー番号を保存しておき、今回の割込み処理でのエラー番号と対比演算をすることにより、今回の割込み処理でエラー番号が「0」から「0」以外になったか否かを判断する。そして、エラー番号が「0」から「0」以外になったと判断したときはステップS3240に進み、「0」のままであると判断されたときはステップS3241に進む。

【1071】

ステップS3237、S3238、又はS3239からステップS3240に進むと、アドレス「F014(H)」の外部信号4管理時間に、出力時間「50」msに相当する「24(D)」を初期値としてセットする。そしてステップS3241に進む。

40

ステップS3241では、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして（図92の）ステップS3242に進む。

ステップS3242では、ドアスイッチがオンであるか否かを判断する。この処理は、入力ポート0レベルデータのD3ビットが「1」であるか否かを判断し、「1」であるときはドアスイッチがオンであると判断する。ドアスイッチがオンであると判断したときはステップS3245に進み、オンでないと判断したときはステップS3243に進む。

【1072】

50

ステップ S 3 2 4 3 では、外部信号 5 の出力時間が経過したか否かを判断する。ここで、アドレス「F 0 1 5 (H)」の外部信号 5 管理時間は、後述するステップ S 3 2 4 6 において「2 4 (D)」がセットされる。そして、ステップ S 3 2 4 3 では、この外部信号 5 管理時間が「0」であるか否かを判断し、「0」であると判断したときはステップ S 3 2 4 4 に進み、「0」でないと判断したときはステップ S 3 2 4 7 に進む。

ステップ S 3 2 4 4 では、外部信号 5 をオフにする（外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能とする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【1 0 7 3】

一方、ステップ S 3 2 4 2 においてドアスイッチがオンであると判断され、ステップ S 3 2 4 5 に進むと、今回の割込み処理においてドアスイッチがオフからオンになったか否かを判断する。今回の割込み処理で、入力ポート 0 レベルデータの D 3 ビット（ドアスイッチ信号）がオンになったか否かは、たとえば第 1 に、入力ポート 0 立ち上がりデータを有する場合には、入力ポート 0 立ち上がりデータの D 3 ビットが「1」であるか否かを判断する。また第 2 に、前回割込み処理時における入力ポート 0 レベルデータを保存しておき、前回の割込み処理で入力ポート 0 レベルデータの D 3 ビットが「0」、かつ今回の割込み処理で入力ポート 0 レベルデータの D 3 ビットが「1」であるときは、今回の割込み処理でドアスイッチがオフからオンになったと判断する。ドアスイッチがオフからオンになったと判断したときはステップ S 3 2 4 6 に進み、オフからオンになっていないと判断したときはステップ S 3 2 4 7 に進む。

【1 0 7 4】

ステップ S 3 2 4 6 では、アドレス「F 0 1 5 (H)」の外部信号 5 管理時間に、出力時間「5 0」ms に相当する「2 4 (D)」を初期値としてセットする。そしてステップ S 3 2 4 7 に進む。

ステップ S 3 2 4 7 では、外部信号 5 をオフにする（外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能とする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【1 0 7 5】

図 9 3 は、外部信号出力処理の例 2 を示すフローチャートである。

図 9 2 の例では、

- (1) ステップ S 3 2 3 7 に示すように、設定キースイッチがオフからオンになったとき、
- (2) ステップ S 3 2 3 8 に示すように、エラー検出フラグがオフからオンになったとき、
- (3) ステップ S 3 2 3 9 に示すように、エラー番号が新たに記憶されたときに、外部信号 4 の出力時間をセットした。

これに対し、図 9 3 の例では、今回の割込み処理において、設定キースイッチがオンであるか否か、エラー検出フラグがオンであるか否か、及びエラー番号が記憶されているか否かに基づいて、外部信号 4 の出力を制御する。

【1 0 7 6】

図 9 3 では、図 9 1 及び図 9 2 と同一処理には同一ステップ番号を付している。図 9 3 の例では、図 9 1 及び図 9 2 と異なるステップは設けられていない。

図 9 3 の例では、

- (1) ステップ S 3 2 3 1 において設定キースイッチがオンであると判断されたとき（アドレス「F 0 0 A (H)」の入力ポート 0 レベルデータの D 2 ビットが「1」であるとき）、
- (2) ステップ S 3 2 3 4 において、電源オンから「3 0 0」ms を経過していない（アドレス「F 0 1 3 (H)」の電源断復帰時外部信号 4 出力時間が「0」でない）とき、
- (3) ステップ S 3 2 3 3 において、エラー表示中であると判断されたとき（アドレス「F 0 5 1 (H)」に記憶されたエラー番号が「0」以外であるとき）、
- (4) ステップ S 3 2 3 2 において、エラー検出中であるとき（アドレス「F 2 9 4 (H)」のエラー検出フラグのいずれかのビットが「1」であるとき）

は、それぞれステップ S 3 2 4 0 に進んで、アドレス「F 0 1 4 (H)」に、外部信号 4 の出力時間「5 0」ms に相当する割込み回数「2 4 (D)」を記憶する。

【1 0 7 7】

したがって、前回の割込み処理において、たとえばステップ S 3 2 3 1 で設定キースイッチがオンであると判断され、ステップ S 3 2 4 0 でアドレス「F 0 1 4 (H)」の外部信号 4 管理時間に「2 4 (D)」がセットされた後、今回の割込み処理でもステップ S 3 2 3 1 で設定キースイッチがオンであると判断されると、ステップ S 3 2 4 0 に進んで外部信号 4 管理時間「2 4 (D)」が再セットされる。ステップ S 3 2 3 4 において電源オンから「3 0 0」ms を経過していないと判断されたとき、ステップ S 3 2 3 3 においてエラー表示中であると判断されたとき、及びステップ S 3 2 3 3 でエラー検出中であると判断されたときも同様である。そして、ステップ S 3 2 4 0 の後、ステップ S 3 2 4 1 に進む。

10

【1 0 7 8】

ステップ S 3 2 3 2 でエラー検出中でないと判断されたときは、ステップ S 3 2 3 5 に進む。ステップ S 3 2 3 5 では、外部信号 4 の出力時間「5 0」ms を経過したか否かが判断される。ここでは、上述したように、アドレス「F 0 1 4 (H)」の外部信号 4 管理時間が「0」であるときは、外部信号 4 の出力時間「5 0」ms を経過したと判断する。そして、外部信号 4 の出力時間が経過していればステップ S 3 2 3 6 に進んで外部信号 4 をオフにし（外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とし）、外部信号 4 の出力時間が経過していなければステップ S 3 2 4 1 に進んで外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）。

20

【1 0 7 9】

次にステップ S 3 2 4 2 に進み、ドアスイッチがオンであるか否かが判断される。ドアスイッチがオンであると判断されたときはステップ S 3 2 4 6 に進み、オンでないと判断されたときはステップ S 3 2 4 3 に進む。

ステップ S 3 2 4 6 では、アドレス「F 0 1 5 (H)」の外部信号 5 管理時間に「2 4 (D)」がセットされる。この場合も上記と同様に、前回の割込み処理においてドアスイッチがオンであると判断され、ステップ S 3 2 4 6 で外部信号 5 管理時間として「2 4 (D)」がセットされた後、今回の割込み処理でもステップ S 3 2 4 2 でドアスイッチがオンであると判断されると、ステップ S 3 2 4 6 において外部信号 5 管理時間「2 4 (D)」が再セットされる。そしてステップ S 3 2 4 7 に進む。

30

【1 0 8 0】

ステップ S 3 2 4 3 では、外部信号 5 の出力時間「5 0」ms を経過したか否かが判断される。ここでは、上述したように、アドレス「F 0 1 5 (H)」の外部信号 5 管理時間が「0」であるときは、外部信号 5 の出力時間「5 0」ms を経過したと判断する。そして、外部信号 5 の出力時間が経過したと判断されたときはステップ S 3 2 4 4 に進んで外部信号 5 をオフにし（外部信号 5 としてオフを示す信号を出力可能とし）、外部信号 5 の出力時間が経過していないと判断されたときはステップ S 3 2 4 7 に進んで外部信号 5 をオンにする（外部信号 5 としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、それぞれ本フローチャートによる処理を終了する。

40

【1 0 8 1】

以上のように、図 9 1 の例 1 では、設定キースイッチがオフからオンになったか否か、エラー検出フラグがオフからオンになったか否か、及びエラー番号が「0」から「0」以外になったか否かの各判断において、「Y e s」と判断された割込み処理で外部信号 4 管理時間がセットされ、その後は、外部信号 4 管理時間を割込み処理ごとに「1」減算し、「0」となったときは外部信号 4 をオフにする（外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする）。

これに対し、図 9 3 の例 2 では、設定キースイッチがオンであるとき、エラー検出フラグが「1」であるとき、及び「0」以外のエラー番号が記憶されているときは、外部信号 4 をオンにし続ける（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、設

50

定キースイッチがオフであり、エラー検出フラグが「0」であり、かつエラー番号として「0」が記憶されているときは、外部信号4管理時間が「0」になったときに外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【1082】

換言すると、設定キースイッチがオフであり、エラー検出フラグが「0」であり、かつエラー番号として「0」が記憶されてから、「50」msを経過するまで、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成されている。そのため、たとえば、一瞬だけ（たとえば「3」割込みだけ）、エラーを検出した場合や設定キースイッチのオンを検出した場合には、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）条件を満たした場合であっても、最低「50」msは、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）ことができる。

10

【1083】

また、図93に示す外部信号出力処理（割込み処理）において、ステップS3240で外部信号4に係るタイマ値「24（D）」がセットされた後、次の割込み処理が実行されると、当該タイマ値が「24（D）」から「23（D）」に減算される。その後、当該次の割込み処理の外部信号出力処理において、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たすときは、ステップS3240に進んで、再度、タイマ値「24（D）」がセットされる。

20

【1084】

その後も、割込み処理ごとにタイマ値が減算されるが、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなった場合には、ステップS3240の処理は経由しないので、最終的にはタイマ値は「0（D）」になる。タイマ値が「0（D）」になったときは、ステップS3235で「Yes」と判断されるので、ステップS3236に進んで外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

30

【1085】

このようにすることによって、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たしたときから、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たしている間は、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。次に、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなったときは、タイマ値は、割込み処理ごとに「0（D）」になるまで「1（D）」ずつ減算される。タイマ値が「0（D）」になるまでは、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、タイマ値が「0（D）」になると、外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【1086】

以上は、外部信号5についても同様である。

40

図93に示す外部信号出力処理（割込み処理）において、ステップS3246で外部信号5に係るタイマ値「24（D）」がセットされた後、次の割込み処理が実行されると、当該タイマ値が「24（D）」から「23（D）」に減算される。その後、当該次の割込み処理の外部信号出力処理において、ドアスイッチがオンであるとき（外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たすときは、ステップS3246に進んで、再度、タイマ値「24（D）」がセットされる。

【1087】

その後も、割込み処理ごとにタイマ値が減算されるが、ドアスイッチがオフになった（外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなった）場合には、ステップS3246の処理は経由しないので、最終的にはタイマ値は「0（D）」になる。タイマ値が「0（D）」になったときは、ステップS32

50

43で「Yes」と判断されるので、ステップS3244に進んで外部信号5をオフにする（外部信号5としてオフを示す信号を出力可能とする）。

【1088】

このようにすることによって、ドアスイッチがオンになった（外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たした）ときから、外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たしている間は、外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）。次に、外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）条件を満たさなくなったときは、タイマ値は、割込み処理ごとに「0（D）」になるまで「1」ずつ減算される。タイマ値が「0（D）」になるまでは、外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）。そして、タイマ値が「0（D）」になると、外部信号5をオフにする（外部信号5としてオフを示す信号を出力可能とする）。

10

以上の図93の例2では、立ち上がりデータを生成することなく、かつ、前回の割込み処理時のレベルデータ等を確認しなくてもよいので、外部信号出力処理を簡素化しつつ、ホールコンピュータが外部信号4又は5のオンを示す信号を受信可能な時間を担保することができる。

【1089】

図94は、外部信号出力処理の例3を示すフローチャートである。図94において、図93と同一処理を行うステップには同一番号を付し、異なる処理を行うステップには、ステップ番号にアンダーラインを付している。

20

図94の例3では、外部信号4を出力するか否かを判断する際に、最初に、ステップS3251において、アドレス「F014（H）」の外部信号4管理時間が「0」であるか否かを判断する。そして、「0」でないときは、ステップS3241に進んで外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）。一方、外部信号4管理時間が「0」である場合において、ステップS3231、S3234、S3233、及びS3232の判断において、外部信号4の出力条件を満たすときはステップS3240に進んで、アドレス「F014（H）」の外部信号4管理時間に、出力時間「50」msに相当する「24（D）」をセットし、ステップS3241に進む。これに対し、ステップS3231、S3234、S3233、及びS3232の判断において、いずれも外部信号4の出力条件を満たさないと判断したときはステップS3236に進んで外部信号4をオフにする（外部信号4としてオフを示す信号を出力可能とする）。

30

【1090】

外部信号5についても上記と同様に、外部信号5を出力するか否かを判断する際に、最初に、ステップS3252において、アドレス「F015（H）」の外部信号5管理時間が「0」であるか否かを判断する。そして、「0」でないときは、ステップS3247に進んで外部信号5をオンにする（外部信号5としてオンを示す信号を出力可能とする）。一方、外部信号5管理時間が「0」である場合において、ステップS3242でドアスイッチがオンであると判断されたときはステップS3246に進んで、アドレス「F015（H）」の外部信号5管理時間に、出力時間「50」msに相当する「24（D）」をセットし、ステップS3247に進む。これに対し、ステップS3242でドアスイッチがオンでないと判断されたときはステップS3244に進んで外部信号5をオフにする（外部信号5としてオフを示す信号を出力可能とする）。

40

【1091】

このように、図94の例3では、セットしたタイマ値（外部信号4管理時間又は外部信号5管理時間）が「0」であるときに、外部信号4又は5の出力条件を満たすときはタイマ値をセットする。セットしたタイマ値が「0」になっても、外部信号4又は5の出力条件を満たすときは、再度、タイマ値をセットする。

図94の例3の方法でも、図93の例2と同様に、立ち上がりデータを生成することな

50

く、かつ、前回の割込み処理時のレベルデータ等を確認しなくてよいので、外部信号出力処理を簡素化しつつ、ホールコンピュータが外部信号 4 又は 5 のオンを示す信号を受信可能な時間を担保することができる。

【1092】

以上、第 18 実施形態について説明したが、第 18 実施形態は、上述した内容に限定されることなく、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

(1) 設定キースイッチがオンであるとき、エラーを検出したとき、エラーの表示中のいずれかを満たすときは、外部信号 4 をオンにした（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とした）が、これに限らず、それぞれ個別の外部信号（たとえば外部信号 4、6、7）をオンにする（外部信号 4、6、7 としてオンを示す信号を出力可能とする）ものであってもよい。また、設定キースイッチがオンであるとき、又はドアスイッチがオンであるときのいずれか一方又は双方を満たすときに、特定の外部信号（たとえば外部信号 5、又は 6）をオンにしてもよい（外部信号 5、又は 6 としてオンを示す信号を出力可能としてもよい）。

【1093】

(2) アドレス「F013 (H)」～「F015 (H)」の各種タイマ値は、1 割込み処理ごとに「1」減算するようにしたが、これに限られず、「N ($N \geq 2$)」回の割込みごとに「N」ずつ減算したり、「N」回の割込みごとに「1」ずつ減算してもよい。たとえば外部信号 4 管理時間又は外部信号 5 管理時間として「12 (D)」をセットした後、2 割込みごとに「1」を減算してもよい。

(3) 第 18 実施形態に記載の各種変形例及び数値は、一例であり、適宜、設計することが可能である。たとえば図 89 中、時間 t_1 及び t_2 は、最小「0」ms であるので、たとえば「5」ms や「10」ms 等、種々設定することが可能である。

【1094】

また、図 89 中、時間 t_3 (図中、(a)、(b)、(c)、及び(e)) は、最小「50」ms であるので、たとえば「75」ms や「100」ms 等、種々設定することが可能である。

特に、図 89 及び図 90 の時間 t_3 (図 89 及び図 90 中、(a)、(b)、(c)、及び(e)) は、ホールコンピュータ等が外部信号 4 及び 5 を確実に受信できる時間であればよく、ホールコンピュータ等の性能によっては、「50」ms 未満であってもよい。

さらにまた、図 90 の時間 t_2 についても、「50」ms に限られるものではなく、仕様等に応じて種々設定することが可能である。

【1095】

(4) 設定キースイッチがオフからオンになったとき、又は設定キースイッチがオンのときに、外部信号 4 をオンにした（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とした）が、設定変更モードとなったときや設定確認モードとなったときに、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成してもよい。

ここで、第 18 実施形態のように、設定キースイッチがオフからオンになったとき、又は設定キースイッチがオンのときに、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成したときには、リール 31 の回転中に設定キースイッチがオフからオンになった場合であっても外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）。

これに対し、設定変更モードとなったときや設定確認モードとなったときに、外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）ように構成したときには、リール 31 の回転中に設定キースイッチがオフからオンになった場合であっても、設定キースイッチの状況に基づいて、外部信号 4 をオフにする（外部信号 4 としてオフを示す信号を出力可能とする）。ただし、エラーに基づいて外部信号 4 をオンにする（外部信号 4 としてオンを示す信号を出力可能とする）場合はあり得る。

【1096】

(5) 第 18 実施形態において、設定キースイッチがオンであるとき、エラーを検出し

たとき、エラー表示中であるとき、又は電源投入から「300」msを経過していないとき、のいずれか1つの条件を満たすときは、外部信号4をオンにした（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とした）。しかし、これらすべての条件を設ける必要はなく、1つ又は一部の条件、たとえば設定キースイッチがオンであるときだけ、外部信号4をオンにする（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能とする）構成としてもよい。換言すれば、他の条件、たとえば電源投入から「300」msを経過していない場合であっても、外部信号4をオンにしない（外部信号4としてオンを示す信号を出力可能としない）構成としてもよい。

（6）第18実施形態を含む本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせることで実施することが可能である。

10

【1097】

＜第19実施形態＞

第19実施形態は、設定変更終了音に関するものである。

以下、設定変更終了音について、遊技機がスロットマシンである場合（第19実施形態（A））と、遊技機がぱちんこ遊技機である場合（第19実施形態（B））とについて、それぞれ説明する。

なお、以下の説明において、「設定変更状態（「設定変更モード」、又は「設定変更処理中」とも称する。）」とは、設定値を変更可能な状態であり、かつ、遊技を開始（進行）できない遊技状態である。なお、設定変更状態では、設定値を変更することなく終了することも可能である。

20

また、「設定確認状態（「設定確認モード」、又は「設定確認処理中」とも称する。）」とは、設定値を変更できないが、現在の設定値を確認可能な状態である。設定確認状態では、設定変更状態と同様に、遊技を開始（進行）することはできない。

これに対し、「通常状態（「通常モード」とも称する。）」とは、設定変更状態及び設定確認状態以外の状態を指す。通常状態では、エラーが発生している等の特段の事情を除き、遊技を開始（進行）可能である。

【1098】

＜第19実施形態（A）：遊技機がスロットマシンである場合＞

図95は、第19実施形態（A）におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図であり、第1実施形態の図1に対応する図である。

30

図95において、図1で図示していない構成として、ドアスイッチ17、設定キー挿入口151、設定キースイッチ152、設定変更（リセット）スイッチ153を備える。なお、図1では上記構成を図示していないが、第1実施形態では上記構成が設けられていないという意味ではない。

なお、設定キー挿入口151、設定キースイッチ152、及び設定変更（リセット）スイッチ153は、必ずしもメイン制御基板50上に設けられている必要はなく、別装置として設けてもよい。

【1099】

ドアスイッチ17は、図22中、キャビネット13又はフロントドア12のいずれか一方に取り付けられている。

40

そして、図22に示すように、キャビネット13とフロントドア12とは普段は閉じられているが、設定変更時や設定確認時には、フロントドア12が開放される。ドアスイッチ17は、フロントドア12が開放されたときにオンになり、フロントドア12の開放を検知するスイッチである。ドアスイッチ17によりフロントドア12の開放が検知されると、ドアオープンエラーを報知する。

また、設定キー挿入口151、設定キースイッチ152、設定変更（リセット）スイッチ153は、メイン制御基板50上に搭載されている。

設定キースイッチ152は、設定キー挿入口151から設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに90度回転させることによりオン状態になるスイッチであり、設定変更状態又は設定確認状態に移行するときに用いられるスイッチである。

50

【1100】

さらにまた、設定変更（リセット）スイッチ153は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねるスイッチである。設定変更スイッチは、設定変更状態において、設定値を変更するときに操作されるスイッチである。また、リセットスイッチは、発生したエラーの除去後に、エラー発生前の状態に復旧するときに操作されるスイッチである。

以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ153」と称する場合と、「設定変更スイッチ153」と称する場合と、「リセットスイッチ153」と称する場合とを有する。

本実施形態では、設定変更スイッチ153とリセットスイッチ153とを一体で設けたが、これに限らず、設定変更スイッチ153とリセットスイッチ153とを別々に設けてもよい。

10

【1101】

設定確認状態に移行するときは、電源が投入された状態において、設定キー挿入口151に設定キーを差し込み、たとえば時計回りに90度回転させる。これにより、設定キースイッチ152がオンとなる。電源が投入されている状態でドアスイッチ17がオンとなり、かつ設定キースイッチ151がオンとなったときは、設定確認状態に移行する。設定確認状態は、設定値の変更はできないが（設定変更スイッチ153を操作しても設定値は変わらないが）、現設定値を確認することができる。現設定値は、設定値表示LED73に表示される。設定キーを反時計回りに回転させ、設定キースイッチ152をオフにすると、設定確認状態を終了する。

20

【1102】

また、電源がオフの状態において、設定キー挿入口151に設定キーを挿入し、設定キーを時計回りに90度回転し、設定キースイッチ152をオンの状態にして電源スイッチ11をオンにすると、設定変更状態（図39の設定変更処理）に移行可能となる。

【1103】

上記のようにスロットマシン10の電源が投入されると、図38に示すように、チェックサムが実行され（ステップS204）、指定スイッチがオン（ステップS208）で、かつ、電源断復帰が異常（ステップS209）又は設定変更が可能（ステップS210）であるときは、設定変更処理（設定変更状態）に移行可能となる。

【1104】

30

なお、第19実施形態において、ステップS208における「指定スイッチ」とは、ドアスイッチ17、及び設定キースイッチ152の2つのスイッチである。

あるいは、ドアスイッチ17、及び設定キースイッチ152に加え、設定ドアスイッチ（設定キー挿入口151及び設定変更（リセット）スイッチ153を覆うように設けられたカバーを開放したときにオンになるスイッチ）が設けられている場合には、設定ドアスイッチを含む3つのスイッチである。

なお、以下の説明では、設定ドアスイッチは設けられていないものとし、指定スイッチは、ドアスイッチ17及び設定キースイッチ152であるものとする。

【1105】

40

そして、図38中、ステップS208では、ドアスイッチ17がオンであり、かつ設定キースイッチ152がオンであるときに限り、ステップS208で「Yes」と判断し、設定変更状態に移行可能とする。これに対し、ドアスイッチ17及び設定キースイッチ152のうち、いずれか一方のみがオンであるときや、双方のスイッチがオフであるときは、ステップS208で「No」と判断され、設定変更状態には移行しない。

これにより、フロントドア12を開放していないときや、設定キーを挿入していないような、ゴト行為の可能性が高い状況下では、設定変更状態には移行しない。

【1106】

また、図38において、「設定変更状態の開始」とは、第1に、ステップS209で「Yes」と判断されたとき、又はステップS210で「No」と判断されたときに定めることが挙げられる。この場合、「設定変更状態」には、図39中、ステップS221～S

50

2 3 3 の処理も、設定変更状態中の処理に含まれる。

あるいは第 2 に、図 3 9 中、ステップ S 2 3 4 において設定変更開始時の出力要求をセットし、ステップ S 2 3 5 における制御コマンドセット 1 を実行したとき（サブ制御基板 8 0 に対し、設定変更を開始する旨のコマンドを送信したとき）を、「設定変更状態の開始」に定めることが挙げられる。

【1 1 0 7】

ただし、これに限らず、図 3 9 中、ステップ S 2 2 1 の直前を「設定変更状態の開始」と定めてもよい。また、ステップ S 2 3 1 の直後（初期化終了時）を「設定変更状態の開始」と定めてもよい。さらにまた、ステップ S 2 3 3 の割込み起動時、あるいはステップ S 2 3 3 の直後（ステップ S 2 3 4 の直前）を「設定変更状態の開始」と定めてもよい。

10

【1 1 0 8】

さらにまた、図 3 9 において、「設定変更状態の終了」とは、ステップ S 2 4 3 において、設定キースイッチ 1 5 2 がオフになったときに定めることが挙げられる。

あるいは第 2 に、図 3 9 中、ステップ S 2 4 6 において設定変更終了時の出力要求をセットし、ステップ S 2 4 7 における制御コマンドセット 1 を実行したとき（サブ制御基板 8 0 に対し、設定変更を終了する旨のコマンドを送信したとき）を、「設定変更状態の終了」に定めることが挙げられる。

ただし、これに限らず、ステップ S 2 4 2 で「Y e s」と判断されたとき（スタートスイッチ 4 1 が操作され、設定値が確定したとき）を「設定変更状態の終了」と定めてもよい。

20

【1 1 0 9】

さらに、後述するように、フロンドドア 1 2 を閉じたことを条件に、換言すれば、ドアスイッチ 1 7 がオンからオフになったことを条件に、設定変更状態が終了するようにしてもよい。この場合は、設定キースイッチ 1 5 2 がオフにされても、フロントドア 1 2 が開放された状態（ドアスイッチ 1 7 がオンのとき）では、設定変更状態は終了しない。

また、設定キースイッチ 1 5 2 をオフにした時点でフロントドア 1 2 が閉じているとき（ドアスイッチ 1 7 がオフのとき）は設定変更状態を終了しないことが挙げられる。ゴト行為対策のためである。

以下の説明において、第 1 9 実施形態（A）では、図 3 9 中、ステップ S 2 4 3 で「Y e s」と判断されたとき、すなわち設定キースイッチ 1 5 2 がオフにされたときを、「設定変更状態の終了時」とする。

30

【1 1 1 0】

図 3 9 のステップ S 2 4 6 及び S 2 4 7 において、設定変更を終了した旨のコマンドがサブ制御基板 8 0 に送信されると、サブ制御基板 8 0 は、当該コマンドを受信する。サブ制御基板 8 0 は、当該コマンドを受信すると、設定変更終了音、及び設定変更の終了を視覚的に表示する出力（演出ランプ 2 1 による出力）を実行する。

ここで、設定変更終了音は、本実施形態では、「設定変更を終了します」という音声を、スピーカ 2 2 から出力することに相当する。

【1 1 1 1】

ここで、言葉（日本語）を話すスピードについては、種々の考えがあるが、たとえば 1 分間に 3 0 0 字程度の速度が適切であるとの考えに従えば、「設定変更を終了します」という音声の出力開始から出力終了までの時間を「T 0 1」は、約「2 0 0 0」ms 程度に設定することが挙げられる。

40

図 9 6 は、第 1 9 実施形態において、設定変更状態、設定変更終了音及びランプ演出、並びに後述する 1 遊技時間との関係を示すタイムチャートである。

サブ制御基板 8 0 は、設定変更を終了した旨のコマンドを受信したときは、ただちに設定変更終了音を出力する。ここで、図 3 9 中、ステップ S 2 4 3 で「Y e s」と判断されると、ステップ S 2 4 3 で「Y e s」と判断された後の最初の割込み処理（図 5 3）において、ステップ S 4 6 4 で設定変更を終了した旨のコマンドが送信される。

【1 1 1 2】

50

そして、サブ制御基板 80 では、サブ制御基板 80 側で独自に割込み処理が実行されており、割込み処理ごとに、制御コマンド（設定変更を終了した旨のコマンド）を受信したか否かを判断している。そして、設定変更を終了した旨のコマンドを受信したと判断したときは、設定変更終了音の出力を開始する。

以上の過程を経るため、図 39 中、ステップ S 2 4 3 で「Y e s」と判断されたときから、少なくとも 1 割込み（メイン制御基板 50 による割込みを指す。1 割込み時間は、「2. 2 3 5」ms。）後に、サブ制御基板 80 による設定変更終了音の出力処理、又は設定変更終了音の出力が開始される。換言すれば、図 39 中、ステップ S 2 4 3 で「Y e s」と判断された後、少なくとも 1 割込みを経過するまでは、設定変更終了音は出力されない。

10

【1 1 1 3】

なお、図 9 6 中、設定変更状態がオンからオフになるタイミングは、上述したように、設定キースイッチ 1 5 2 がオフになったときである。ただし、設定キースイッチ 1 5 2 がオフになった後、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80 にコマンドを送信し、サブ制御基板 80 が当該コマンドを受信し、設定変更終了音の出力を開始するまでの時間は、極めて短時間であることから、図 9 6 では、設定変更状態の終了タイミングと、設定変更終了音の出力開始タイミングを一致させている。

【1 1 1 4】

また、設定変更を終了したことを示す演出として、上記の設定変更終了音に加えて、演出ランプ 21 を所定の点灯態様（「点灯」は、点滅を含む概念である。また、「点灯態様」は、点灯色を含む概念である。）で点灯する演出を実行する。

20

ここで、演出ランプ 21 による点灯を実行する場合には、少なくとも、特別役（役物）当選時に演出ランプ 21 による点灯を実行する場合の点灯態様と同一にならないようにする。たとえば、特別役に当選したことを示す演出として、演出ランプ 21 のうち、ランプ A を点灯態様 a で点灯するように定めているとすると、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ 21 を点灯する場合には、ランプ A 以外のランプを点灯することが挙げられる。この場合、ランプ A と異なるランプを点灯させるのであれば、特別役に当選したことを示すときの点灯態様と同一態様であっても差し支えない。

【1 1 1 5】

また、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ 21 を点灯する場合には、ランプ A を点灯させてもよい。ただし、この場合の点灯態様は、特別役に当選したことを示すときの点灯態様と異なる態様とする。

30

以上のように、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ 21 の点灯を実行する場合には、特別役が当選していること（当該遊技で特別役が当選したこと、又は特別役の当選を持ち越していること）を報知する演出における演出ランプ 21 の点灯態様と同一にならないようにする。これにより、設定変更を終了した後、すぐに遊技を開始した場合に、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ 21 の点灯を実行しても、遊技者が、特別役が当選していると混同してしまうことを防止することができる。

【1 1 1 6】

また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ 21 の点灯パターンと、特別役が当選していることを示す演出ランプ 21 の点灯パターンとを異ならせ、両者が混同しないようにすることが好ましい。換言すれば、設定変更を終了したことを示す演出ランプ 21 の点灯パターンを、他の演出には使用されない点灯パターンに設定し、当該点灯パターンを見れば、設定変更の終了を意味する演出であると理解できるようにすることが好ましい。

40

さらに、演出ランプ 21 については、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと特別役が当選していることを示す点灯パターンとを同一にし、演出ランプ 21 以外の他のランプについては、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと特別役が当選していることを示す点灯パターンとを異ならせてもよい。

具体的には、たとえば、設定変更を終了したことを示す場合には演出ランプ 21 及び前記他のランプを全点灯させ、特別役が当選していることを報知する場合には、演出ランプ

50

2 1 を点灯させるが、前記他のランプを点灯させないようにすることが挙げられる。このようにすれば、演出ランプ 2 1 及び前記他のランプ（遊技機全般のランプ）の点灯パターンを確認することにより、管理者は、どの状態であるかを把握することができる。

【1 1 1 7】

さらにまた、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ 2 1 を点灯するとき、原則として、設定変更終了音と同時に出力することが挙げられる。ただし、これに限らず、設定変更終了音を出力する前に演出ランプ 2 1 の点灯演出を開始してもよい。あるいは、設定変更終了音の出力を開始した後、設定変更終了音の出力を終了する前に、演出ランプ 2 1 の点灯演出を開始してもよい。さらには、設定変更終了音の出力を終了した後、演出ランプ 2 1 の点灯演出を開始してもよい。

10

なお、図 9 6 に示すように、以下の実施形態では、設定変更終了音の出力開始時と同時に、設定変更を終了したことを示す演出ランプ 2 1 の点灯を実行するものとする。

また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ 2 1 の点灯時間を「T 0 2」とすると

、
T 0 1 > T 0 2

T 0 1 = T 0 2

T 0 1 < T 0 2

のいずれであってもよいが、図 9 6 に示すように、本実施形態では、「T 0 1 < T 0 2」であるものとする。たとえば時間 T 0 1 が上述したように、約「2 0 0 0」ms 程度に設定したときは、時間 T 0 2 は、たとえば約「2 5 0 0」ms ～ 約「4 0 0 0」ms に設定することが挙げられる。

20

【1 1 1 8】

次に、設定変更状態を終了して通常状態（遊技を開始可能な状態）に移行し、すぐに遊技を開始した場合について検討する。

以下では、図 9 6 に示すように、設定変更状態を終了した瞬間から遊技を開始するまで（遊技の開始条件を満たすまで）に要する時間（遊技を開始するまでの準備時間）を「T 1 1」とする。また、遊技を開始してから（遊技の開始条件を満たしてから）遊技を終了するまでの時間（1 遊技時間）を「T 1 2」とする。

設定変更状態では、図 3 9 に示すように、RWM 5 3 に記憶されたデータはクリアされるため、たとえば設定変更開始前に、ベットデータやクレジットデータを有していても、これらを含めてクリアされる。したがって、設定変更状態の終了直後は、ベット数は「0」であり、かつクレジット数も「0」である。よって、設定変更状態の終了後は、図 2 に示すように、メダル投入口 4 7 からメダル M を投入して規定数をベットしてから遊技を開始する必要がある。

30

【1 1 1 9】

ここで、通常遊技（役物非作動時）では、ベット数「3」が一般的に用いられる規定数であるが、第 1 9 実施形態（A）では、最小ベット数「1」を規定数とし、ベット数「1」で遊技を開始可能であるものとする。なお、規定数「1」であるときは、規定数「2」又は「3」であるときよりも、より早く遊技を開始することができる。

図 2 において、メダル M が位置 M 1 にあり、メダル M がメダルセクタ内に放たれると、第 1 実施形態で説明したように、メダルセクタ内の通路を通過して、投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b に検知される。投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b によりメダルが正常に通過したと判断されると、「1」ベットされる。

40

【1 1 2 0】

図 2 中、メダル M が位置 M 1 から投入され、投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b によって検知され、規定数がベットされるまでの時間が、遊技を開始するための準備時間「T 1 1」に相当する（なお、この場合の準備時間「T 1 1」は、フロントドア 1 2 を閉じたり、ドアオープンエラーを解除するための操作時間を考慮していない。）。

ここで、規定数「1」である場合には 1 枚のメダル投入を必要とし、規定数「2」である場合には 2 枚のメダル投入を必要とし、規定数「3」であるときは 3 枚のメダル投入を

50

必要とする。図 2 中、メダル M 1 の状態から、1 枚のメダルを投入して「1」ベットされるまでの時間を「T 1 1 a」とし、2 枚のメダルを投入して「2」ベットされるまでの時間「T 1 1 b」とし、3 枚のメダルを投入して「3」ベットされるまでの時間を「T 1 1 c」とすると、

$$T 1 1 a < T 1 1 b < T 1 1 c$$

となる。

ただし、2 枚又は 3 枚のメダルを連続投入することができるので、T 1 1 b（規定数「2」の場合）は、T 1 1 a（規定数「1」の場合）の時間の 2 倍よりは短い時間であると考えられる。同様に、T 1 1 c（規定数「3」の場合）は、T 1 1 a（規定数「1」の場合）の時間の 3 倍よりは短い時間であると考えられる。

10

【1 1 2 1】

規定数がベットされると、スタートスイッチ 4 1 を操作することで遊技を開始可能となるので、本実施形態では、「1」ベットされた瞬間に、スタートスイッチ 4 1 が操作されると仮定する。よって、規定数がベットされてからスタートスイッチ 4 1 が操作されるまでの時間は「0」とする。

図 4 1 中、スタートスイッチ 4 1 が操作されると（ステップ S 2 7 8 で「Y e s」）、ステップ S 2 8 6 でリール 3 1 の回転を開始する。

ここで、モータ 3 2 は、リール 3 1 を加速させ、1 分間に 8 0 回転する速度に到達させる。1 分間に 8 0 回転する速度に到達すると、その速度で定速状態とする。リール 3 1 が定速状態になるまでは、ストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが禁止され、定速状態に達した後、ストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能となる。

20

スタートスイッチ 4 1 を操作してから（リール 3 1 の回転が開始してから）、ストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能となるまでの時間を「T 1 2 a」とする。

【1 1 2 2】

次に、ストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能になった瞬間に最初のストップスイッチ 4 2 を操作すると仮定する。換言すれば、ストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能になった瞬間から最初のストップスイッチ 4 2 が操作されるまでの時間は「0」とする。

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、図 1 3 に示すように、リール停止制御時間（リール 3 1 が停止するまでの時間）、及び 4 相励磁状態の時間を必要とする（なお、4 相励磁状態が終了する前に、次のストップスイッチ 4 2 の操作受け付けを可能としてもよい。この例については後述する。）。これらの合計時間を「T 1 2 b」とする。

30

4 相励磁状態が終了すると、次（2 番目）のストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能となる。ここで、1 番目に停止するモータ 3 2 の 4 相励磁状態が終了して次のストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能となった瞬間に、2 番目のストップスイッチ 4 2 を操作すると仮定する。換言すれば、1 番目に停止するモータ 3 2 の 4 相励磁状態が終了してから 2 番目のストップスイッチ 4 2 が操作されるまでの時間を「0」とする。

【1 1 2 3】

2 番目のストップスイッチ 4 2 が操作されると、上記と同様に、リール停止制御時間及び 4 相励磁状態の時間である時間「T 1 2 b」を経過した後、3 番目のストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能となる。ここで、2 番目のモータ 3 2 の 4 相励磁状態が終了して次のストップスイッチ 4 2 の操作受け付けが可能となった瞬間に、3 番目のストップスイッチ 4 2 を操作すると仮定する。換言すれば、2 番目に停止するモータ 3 2 の 4 相励磁状態が終了してから 3 番目のストップスイッチ 4 2 が操作されるまでの時間を「0」とする。

40

3 番目のストップスイッチ 4 2 が操作されると、上記と同様に、リール停止制御時間及び 4 相励磁状態の時間である時間「T 1 2 b」を必要とする。

【1 1 2 4】

なお、最後のリール 3 1 が停止した瞬間を 1 遊技の終了時と定めてもよいが、第 1 9 実施形態（A）では、最後のリール 3 1 に対して 4 相励磁状態の時間を終了した時に、1 遊技を終了したと定める（払出しがない場合）。

また、その遊技でいずれかの役に対応する図柄組合せが停止したときは、払出し処理が

50

終了したとき、具体的には、図 4 9 の処理の終了時に、遊技を終了したと定める。

なお、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、図 4 2 に示すように、次回遊技の開始時に自動ベット処理を実行する。このため、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示したときは、遊技終了時は、自動ベット処理の終了時ではなく、3 番目のリール 3 1 に対して 4 相励磁状態を終了したときと定める。

【1 1 2 5】

たとえば第 1 に、小役に対応する図柄組合せが停止し、クレジットへの加算処理が実行されたときは、クレジットへの加算処理の終了時が、遊技の終了時と定める。

また、小役に対応する図柄組合せが停止し、実際のメダルの払出し処理が実行されたときは、最後のメダルの払出し（ホッパー 3 6 の駆動）を終了し、図 4 9 中、ステップ S 4 0 1 における「Y e s」時（払出し枚数データが「0」であると判断したとき）を、遊技の終了時と定める。ただし、設定変更終了直後は、クレジット数は「0」であり、設定変更状態を終了してすぐに遊技を開始し、最大払出し数「1 5」を有する小役が入賞したと仮定しても、払い出されるメダルはすべてクレジットされる。このため、設定変更終了直後の 1 遊技において、実際にメダルが払い出される場合はない。

小役に対応する図柄組合せが停止表示し、3 番目のリール 3 1 に対するモータ 3 2 の 4 相励磁状態を終了したときから、メダルの払出し（クレジットへの加算）を終了するまでの時間を「T 1 2 c」とする。

ただし、役の非入賞時（メダルの払出しがないとき）は、「T 1 2 c = 0」である。

【1 1 2 6】

また、全リール 3 1 の停止時に演出（当選役の告知演出等）が出力される場合には、当該演出時間は、1 遊技時間には含めない。たとえば全リール 3 1 の停止時から数秒間の演出が出力される場合であっても、最後のリール 3 1 の停止時におけるモータ 3 2 の 4 相励磁状態の終了時に（その時点で、全リール 3 1 の停止時に出力を開始した演出が継続されている場合であっても）1 遊技が終了するものとする。すなわち、1 遊技の終了は、メイン制御基板 5 0 による制御に基づくものとする。

【1 1 2 7】

以上より、設定変更状態の終了直後から遊技を開始するための操作を行い、遊技を開始する場合には、遊技を開始するまでの準備時間「T 1 1」を要する。

さらに、1 遊技時間「T 1 2」は、上述したように、

（1）スタートスイッチ 4 1 を操作してから（リール 3 1 の回転が開始してから）、ストップスイッチ 4 2 の操作受けが可能となるまでの時間「T 1 2 a」

（2）最初のストップスイッチ 4 2 が操作されてから、リール 3 1 が停止するまでの時間及び 4 相励磁状態の時間「T 1 2 b」

（3）2 番目のストップスイッチ 4 2 が操作されてから、リール 3 1 が停止するまでの時間及び 4 相励磁状態の時間「T 1 2 b」

（4）3 番目のストップスイッチ 4 2 が操作されてから、リール 3 1 が停止するまでの時間及び 4 相励磁状態の時間「T 1 2 b」

（5）小役に入賞した場合に、メダルの払出し（クレジットへの加算）を終了するまでの時間「T 1 2 c」

を要する。

よって、

$$T 1 2 = T 1 2 a + 3 \times T 1 2 b + T 1 2 c$$

となる。

なお、3 つの「T 1 2 b」の時間は、同一であると仮定する。

【1 1 2 8】

さらに、スタートスイッチ 4 1 が操作されたときに役の抽選が行われ（図 4 1 中、ステップ S 2 8 2）、この抽選でたとえば特別役（役物）に当選したときは、フリーズ（「フリーズ演出」ともいう。）を実行することが選択される場合がある。

この場合における「フリーズ」とは、一定時間、遊技の進行を停止する状態を指す。し

10

20

30

40

50

たがって、たとえばスタートスイッチ41が操作され、役の抽選が実行され、特別役に当選し、特別役の当選に対応する演出としてフリーズを実行することに決定されたときは、リール31の回転は開始しない。そして、フリーズの終了後にリール31の回転が開始する。なお、フリーズにより遊技の進行を停止しているときに、サブ制御手段80により、画像表示装置23等を用いて演出を出力する。

この場合のフリーズ時間を「T12d」とすると、フリーズが実行されたときの1遊技時間「T12」は、「 $T12a + T12b \times 3 + T12c + T12d$ 」となる。

【1129】

次に、1遊技時間「T12」の最短時間を検討する。1遊技時間が最短時間になるためには、フリーズは実行されず、かつ役は入賞しないこととなる。

10

よって、1遊技時間「T12」の最短時間は、「 $T12a + 3 \times T12b$ 」となる。

まず、規定数を「1」とし、図2中、メダルMがM1の位置からメダルセレクト内に投入（投下）された時から、ベットされるまでの時間（遊技を開始するために要する時間）「T11」は、最短で約「800」ms程度であるものと仮定する。

また、スタートスイッチ41が操作されてからリール31が定速となり、ストップスイッチ42の操作受けが許可されるまでの時間「T12a」は、約「1200」ms程度であるものと仮定する。

【1130】

さらにまた、ストップスイッチ42が操作されたから、リール31が停止制御され、モータ32の4相励磁状態が終了する（次のストップスイッチ42の操作受付が可能となる）までの時間「T12b」は、図13でも例示しているが、最短で、約「140」ms（リール停止制御時間が最短で約「40」ms、4相励磁状態の時間が最短で約「100」ms）程度であるものと仮定する。

20

この場合、1遊技を開始するまでに要する時間及び1遊技時間（最短時間）である「 $T11 + T12$ 」は、「 $800 (T11) + 1200 (T12a) + 140 \times 3 (T12b \times 3)$ 」＝「2420」ms程度となる。

全リール31の停止後にメダルの払出しがある場合や、スタートスイッチ41の操作時にフリーズが実行される場合の1遊技時間「T12」は、上記の時間よりも長くなる。

【1131】

一方、上述したように、設定変更状態を終了したときに、設定変更終了音が時間「T01」（約「2000」ms程度）だけ出力され、かつ、設定変更の終了を報知する演出ランプ21の点灯が時間「T02」（たとえば、約「2500」～「4000」ms程度）だけ出力される。

30

したがって、設定変更状態を終了した直後に遊技を開始した場合に、設定変更状態を終了した直後に出力する設定変更終了音「T01」と、遊技を開始するための準備時間「T11」及び1遊技時間「T12（最短時間）」との関係は、

$$T01 < T11 + T12$$

となる。

これにより、設定変更状態を終了した瞬間から遊技を開始するための操作（準備）を行い、かつ遊技を開始する準備が整った瞬間に遊技を開始した場合であっても、当該遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了していることとなる。

40

図96は、上記の時間「T01」、「T11」、及び「T12」の関係を示している。

【1132】

ここで、上記の例は、ストップスイッチ42が操作され、4相励磁状態が終了した後に、次のストップスイッチ42の操作受けが可能となる例である。しかし、これに限らず、ストップスイッチ42が操作された後、4相励磁状態を終了する前に、次のストップスイッチ42の操作受けを可能としてもよい。このように制御すれば、より早く遊技を消化することができる。たとえば、ストップスイッチ42が操作された（ストップスイッチ42の操作を受け付けた）後、次の割込み処理時に、次のストップスイッチ42の操作受けを可能とすることが挙げられる。

50

この場合、上述した「T 1 2 b」の時間のうち、4 相励磁状態の時間は、ほぼ「0」と考えることができるので、「T 1 2 b（最短時間）＝4 0（ms）」となる。

したがって、この場合の1 遊技を開始するまでに要する時間及び1 遊技時間（最短時間）である「T 1 1＋T 1 2」は、「8 0 0（T 1 1）＋1 2 0 0（T 1 2 a）＋4 0×3（T 1 2 b×3）」＝「2 1 2 0」ms 程度となる。

よって、このように制御した場合であっても、「T 0 1<T 1 1＋T 1 2」となる。

【1 1 3 3】

また、スロットマシン 1 0 の演出タイミングとしては、スタートスイッチ 4 1 操作時（リール 3 1 の回転開始時）、第 1 ストップスイッチ 4 2 操作時（第 1 リール 3 1 停止時）、第 2 ストップスイッチ 4 2 操作時（第 2 リール 3 1 停止時）、第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（全リール 3 1 の停止時）が挙げられるが、当該遊技の当選役を最終的に告知する演出（当該遊技で最も重要な演出）を出力するタイミングは、全リール 3 1 の停止時が多い。

したがって、全リール 3 1 の停止時に当該遊技の当選役を告知する演出を出力する場合には、当該演出は、設定変更終了音の出力終了後に出力されることになるので、全リール 3 1 の停止時における演出と設定変更終了音とが重ならない（かぶらない）。よって、設定変更状態を終了した場合に直ちに遊技を開始したときであっても、全リール 3 1 の停止時の演出を正確に理解することができる。

【1 1 3 4】

ただし、スタートスイッチ 4 1 操作時や、第 1 又は第 2 ストップスイッチ 4 2 操作時に出力する演出があるときは、当該演出の出力時期と、設定変更終了音の出力時期とが重なる場合がある。

ここで、本実施形態のスピーカ 2 2 は、複数のチャンネルを備えている。そして、設定変更終了音を出力するチャンネルと、当選役の告知演出を出力するときのチャンネルとが異なるように設定されている。これにより、設定変更終了音の出力を開始した後、当選役の告知演出をスピーカ 2 2 から出力する場合であっても、設定変更終了音が途中で消去されることはない。ただし、設定変更終了音と当選役の告知演出音とが重なる場合はあり得る。

【1 1 3 5】

また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ 2 1 の点灯時間 T 0 2 は、

$$T 0 2 < T 1 1 + T 1 2$$

$$T 0 2 = T 1 1 + T 1 2$$

$$T 0 2 > T 1 1 + T 1 2$$

のいずれも場合も考えられる。ただし、上述したように、設定変更を終了したことを示す演出ランプ 2 1 の点灯が、当選役の告知演出としての演出ランプ 2 1 の点灯と混同しないようにすれば、問題は生じない。

【1 1 3 6】

また、遊技を開始するまでの準備時間「T 1 1」は、設定変更状態を終了した後、フロントドア 1 2 を閉じる時間や、ドアオープンエラー（フロントドア 1 2 が開放していることを示すエラー）を解消するための時間を考慮していない。

設定変更状態を終了したときは、少なくとも、フロントドア 1 2 は開放状態にあるはずである。したがって、設定変更状態を終了しても、スロットマシン 1 0 側では、ドアオープンエラーを検知し、エラー報知を行う。ドアオープンエラーとなっているときに、遊技を進行（開始）することはできない。ドアオープンエラーとなっているときは、ブロッカ 4 5 はオフ（メダルを返却する状態）に制御されているので、メダル投入口 4 7 からメダルが投入されてもベットされない。仮にベットされている状態であるとしても、スタートスイッチ 4 1 を操作しても遊技は開始されない。

【1 1 3 7】

ドアオープンエラーを解除するためには、フロントドア 1 2 を閉じ、ドアスイッチ 1 7 をオフにする。ドアスイッチ 1 7 がオフになった瞬間にドアオープンエラーが解消される

ように構成することも可能であるが、一般には、フロントドア12に設けられたフロントドア12開放用のキー挿入口にキーを差し込み、フロントドア12を開放する場合と反対回り（たとえば反時計方向）に当該キーを回転させることで、ドアオープンエラーを解消する（エラー報知を終了させる）。したがって、設定変更状態の終了後から、遊技を開始するための準備時間「T11」には、フロントドア12を閉じ、キーを挿入してドアオープンエラーを解除する操作時間が含まれる。ドアオープンエラーが発生したままで遊技を開始することはできないからである。

【1138】

なお、設定キースイッチ152がオフにされたことを条件に設定変更状態を終了するときは、フロントドア12が開放していても、設定変更状態を終了することが可能である。したがって、この場合には、フロントドア12が開放された状態で設定変更終了音の出力が開始され、かつ設定変更を終了したことを示す演出ランプ21の点灯も開始される。

【1139】

これに対し、フロントドア12を閉じなければ、設定変更状態を終了させない仕様とすることも可能である。この場合、設定キースイッチ152をオフにただけでは設定変更状態を終了せず、フロントドア12を閉じること（ドアスイッチ17がオフになること）を設定変更状態の終了条件の1つに設定する。なお、フロントドア12を閉じるだけで設定変更状態が終了するようにしてもよい。この場合には、フロントドア12が閉じられると（ドアスイッチ17がオフになると）、設定変更終了音の出力を開始する。あるいは、フロントドア12を閉じ、かつドアオープンエラーを解除したときに設定変更状態が終了するようにしてもよい。この場合には、ドアオープンエラーが解除されると、設定変更終了音の出力を開始する。

【1140】

フロントドア12を閉じ、かつドアオープンエラーを解除したときに設定変更状態が終了する仕様の場合であっても、上述したように、設定変更の終了時から1遊技を終了するまでの時間「T11+T12」よりも設定変更終了音の出力時間「T01」の方が短いので、設定変更終了直後の1遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了していることとなる。

また、設定キースイッチ152をオフにすれば、フロントドア12が開放していても設定変更状態を終了する場合には、フロントドア12の開放中から設定変更終了音の出力が開始される。したがって、その後にフロントドア12を閉じ、ドアオープンエラーを解除した上で、時間「T11+T12」を経て1遊技を終了しても、当該遊技の終了前に設定変更終了音の出力は終了している。

なお、設定変更状態の終了時から、フロントドア12を閉じ、かつドアオープンエラーを解除するまでの（操作）時間を「T10」とすると、設定変更状態の終了後、1遊技を開始するまでの準備時間は、「T10+T11」となる。したがって、「T01<T10+T11+T12」になることは、もちろんである。

【1141】

以上は、設定変更終了音の出力時間「T01」が、設定変更状態の終了時から1遊技を終了するまでの時間「T11+T12」より短くなるように設定した場合である

一方、これに限らず、設定変更終了音の出力時間「T01」と、設定変更状態の終了時から1遊技を終了するまでの時間「T11+T12」との関係は、以下のように種々設定することができる。

（1）設定変更終了音の出力時間「T01」を、役抽選結果で非当選となったときの平均の時間「T11+T12」よりも短く設定する。

（2）設定変更終了音の出力時間「T01」を、役抽選結果で特別役の当選となったときの平均の時間「T11+T12」よりも短く設定する。なお、役抽選結果で特別役の当選となったときは、上述したフリーズが実行される場合と実行されない場合とがあるので、その平均時間が「T12」となる。たとえば特別役の当選時に、「p」%の確率でフリーズが実行され、「100-p」%の確率でフリーズが実行されない場合、1遊技時間「

10

20

30

40

50

T 1 2」の平均値は、

「フリーズなし時の平均の1遊技時間 $T 1 2 \times (1 0 0 - p) / 1 0 0$ 」+「フリーズあり時の平均の1遊技時間 $T 1 2 \times p / 1 0 0$ 」

となる。

【1 1 4 2】

＜第19実施形態（B）：遊技機がぱちんこ遊技機である場合＞

次に、ぱちんこ遊技機における設定変更状態、設定変更終了音、及び1遊技時間との関係について説明する。

まず、ぱちんこ遊技機の概要について説明する。

図97は、ぱちんこ遊技機500を前面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。また、図98は、ぱちんこ遊技機500を裏面側から見た外観斜視図である。なお、図98では、画像表示装置543及び遊技盤504を含むユニットの図示を省略し、裏面側からガラス扉505が見えるように図示している。さらに、図98では、主基板ケース550以外の他の基板ケースの図示を適宜省略している。

さらにまた、図99は、ぱちんこ遊技機500におけるブロック図である。

【1 1 4 3】

ホールにおいて、ぱちんこ遊技機500は、一般には、島に設置される。ぱちんこ遊技機500は、第1に、外枠501と前枠502とを備える。外枠501は、ぱちんこ遊技機500の外周を囲むように形成されている枠体である。また、前枠502は、外枠501の図97中、前面側（遊技者側）に取り付けられている。前枠502は、外枠501の図97中、左上端部に設けられたヒンジ機構503によって、外枠501に対して開閉可能に外枠501に取り付けられている。したがって、ぱちんこ遊技機500が島に設置されたときは、外枠501は島に対して固定されるが、前枠502は、外枠501に対して開閉可能となり、前枠502の裏面側にアクセス可能となる。

【1 1 4 4】

前枠502には、遊技盤504を備える。遊技盤504には、図示しないが、画像表示装置543、釘、役物、風車、各種入賞口（後述する始動口532を含む。）等が設けられている。また、前枠502の遊技盤504以外の部分には、演出ランプ541、スピーカ542、上皿506、下皿507、発射ハンドル508等を備える。

【1 1 4 5】

前枠502の図97中、右側縁部には、キー挿入口521が形成されている。

前枠502が外枠501に対して閉じられている状態（図97に示す状態）において、キー挿入口521からキーを挿入し、外枠501と前枠502との解錠操作を行うことにより、前枠502は、外枠501に対して、ヒンジ機構503を中心軸として前方（遊技者側）に開放可能となる。前枠502が外枠501に対して開放されるときは、前枠502側に取り付けられている遊技盤504、ガラス扉505、演出ランプ541、スピーカ542、上皿506、下皿507、発射ハンドル508を含む全体が、外枠501に対して前方に移動するようになる。

前枠502が開放されると、後述する枠開放スイッチ523オンになる。枠開放スイッチ523がオンになると、枠開放エラーを報知するように構成されている。

【1 1 4 6】

ガラス扉505は、遊技盤504の前面のうち、遊技領域を覆うように、開閉可能に取り付けられている。たとえば遊技領域において遊技球の詰まり等が発生したときに、それを解消するためである。キー挿入口521にキーを挿入し、ガラス扉505の解錠操作を行うことにより、ガラス扉505と遊技盤504との施錠が解除され、ガラス扉505が開放可能となる。ガラス扉505が開放されると、後述する扉開放スイッチ522がオンになる。扉開放スイッチ522がオンになると、扉開放エラーを報知するように構成されている。

【1 1 4 7】

図99のブロック図において、ぱちんこ遊技機500では、スロットマシン10のメイ

10

20

30

40

50

ン制御基板 50 に相当するメイン制御基板（主基板、主制御基板） 530 と、スロットマシン 10 のサブ制御基板 80 に相当するサブ制御基板（演出制御基板、演出基板） 540 とを備える。

メイン制御基板 530、払出制御基板 520、及びサブ制御基板 540 は、それぞれスロットマシン 10 のメイン制御基板 50 及びサブ制御基板 80 と同様に、CPU、RWM、ROM等を備える。図 99 では、CPU、RWM、及び ROM等の図示を省略する。

【1148】

電源スイッチ 511 のオンに基づいて、電源基板 510 は、電力の供給を制御する。

電源基板 510 と払出制御基板（「賞球制御基板」とも称する。） 520 とは、ハーネス（1 本又は 2 本以上のリード線（「信号線」ともいう。）からなるもの）接続されている。なお、図 99 に示す各基板同士は、いずれも、ハーネス接続されているものとする。また、図 99 では、中継基板の図示を省略しているが、実際には、図 99 で図示した各基板は、直接接続されている場合の他に、中継基板を介して接続されている場合がある。

電源基板 510 には、発射基板 512 が接続されている。発射基板 512 は、発射装置 513 を駆動制御するための基板である。発射装置 513 は、遊技球を遊技盤 504（遊技領域）に打ち出す装置である。発射ハンドル 508 が操作されると、その操作を検知して、発射装置 513 を駆動制御することで、遊技球を遊技領域に打ち出すようにする。

【1149】

電源基板 510 には、払出制御基板 520 が接続されている。そして、この払出制御基板 520 には、払出し装置 524 が接続されている。払出し装置 524 は、CRユニットからの球貸しの要求があったときに要求数に対応する遊技球を貸し出し、さらに、遊技球の入賞があったときに入賞に対応する賞球を払い出す装置である。払出制御基板 520 と CRユニットとは、外部端子板 525 を介して接続されている。

【1150】

払出制御基板 520 には、扉開放スイッチ 522 及び枠開放スイッチ 523 が電氣的に接続されている。なお、これらの扉開放スイッチ 522 及び枠開放スイッチ 523 は、メイン制御基板 530 に接続されていてもよい。

上述したように、ガラス扉 505 が開放されると、扉開放スイッチ 522 がオンとなり、その信号は、払出制御基板 520 に入力され、さらにメイン制御基板 530 に送信される。メイン制御基板 530 が扉開放スイッチ 522 のオンを検知すると、サブ制御基板 540 は、たとえば扉開放エラーの報知等を実行する。

また、前枠 502 が開放されると、枠開放スイッチ 523 がオンとなり、その信号は、払出制御基板 520 に入力され、さらにメイン制御基板 530 に送信される。メイン制御基板 530 が枠開放スイッチ 523 のオンを検知すると、サブ制御基板 540 は、たとえば枠開放エラーの報知等を実行する。

【1151】

メイン制御基板 530 には、遊技盤 504 の遊技領域内に設けられた入賞口の 1 つである始動口 532 への入賞を検知するための始動口スイッチ 533 が接続されている。遊技球が始動口 532 に入賞し、メイン制御基板 530 が始動口スイッチ 533 のオンを検知すると、後述するように乱数値を取得し、当否判定を実行する（抽選処理）。そして、当否判定結果に基づいて、特別図柄表示装置 531 の特別図柄の変動時間及び停止図柄を決定し、その決定結果に対応するように特別図柄表示装置 531 の変動パターン及び停止図柄を制御する。

【1152】

なお、遊技盤 504 上には、始動口 532 以外の入賞口として、一般入賞口や大入賞口（大当たりとなり、特別遊技中に開放される入賞口）等が挙げられるが、これらの入賞口については第 19 実施形態（B）では説明を省略する。

また、特別図柄表示装置 531 は、遊技盤 504 上に設けられ、始動口スイッチ 533 がオンになったことに基づく当否判定結果を特別図柄によって表示する装置である。換言すれば、「特別図柄」とは、変動後の停止図柄によって、当否判定の結果が当選であるか

10

20

30

40

50

非当選であるかを表示する図柄である。特別図柄表示装置 5 3 1 は、たとえば 7 セグメントディスプレイから構成される。

なお、特別図柄の変動開始から停止までの流れについては、後述する。

【1 1 5 3】

メイン制御基板 5 3 0 には、設定キー挿入口 5 3 4 を有する設定キースイッチ 5 3 5、及び設定変更（リセット）スイッチ 5 3 6 が設けられている。なお、設定キー挿入口 5 3 4、設定キースイッチ 5 3 5、及び設定変更（リセット）スイッチ 5 3 6 は、必ずしもメイン制御基板 5 3 0 上に設けられている必要はなく、これらを別装置として設けてもよい。

設定キースイッチ 5 3 5 は、設定キー挿入口 5 3 4 から所定の設定キーが挿入され、たとえば時計回りに 9 0 度回転させることによりオンになるスイッチである。

【1 1 5 4】

設定変更（リセット）スイッチ 5 3 6 は、設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねたスイッチである。設定変更スイッチは、設定変更状態中に設定値を変更するときに操作されるスイッチである。また、リセットスイッチは、発生したエラーの除去後、エラー発生前の状態に復旧するときに操作されるスイッチである。以下の説明では、「設定変更（リセット）スイッチ 5 3 6」と称する場合と、「設定変更スイッチ 5 3 6」と称する場合と、「リセットスイッチ 5 3 6」と称する場合とを有する。

本実施形態では、設定変更スイッチ 5 3 6 とリセットスイッチ 5 3 6 とを一体で設けたが、これに限らず、設定変更スイッチ 5 3 6 とリセットスイッチ 5 3 6 とを別々に設けてもよい。

ぱちんこ遊技機 5 0 0 においては、電源がオフの状態において、設定キー挿入口 5 3 4 に設定キーを挿入し、設定キーを回転させて設定キースイッチ 5 3 5 をオンにし、かつリセットスイッチ 5 3 6 をオンにした状態で電源スイッチ 5 1 1 をオンにすることにより、設定変更状態に移行可能となる。

【1 1 5 5】

設定変更状態に移行すると、現在の設定値が設定値表示 L E D 5 3 7 に表示される。設定値表示 L E D 5 3 7 は、図 1 に示すスロットマシン 1 0 において、設定値表示 L E D 7 3 と同等のものであり、たとえば 7 セグメントディスプレイから構成される。

そして、設定値を変更するときは、設定変更スイッチ 5 3 6 を操作する。設定変更スイッチ 5 3 6 を 1 回操作（押す）ごとに設定値が「+ 1」され、たとえば設定値が 6 段階であるときは、設定変更スイッチ 5 3 6 を押すごとに「1」→「2」→・・・→「5」→「6」→「1」→・・・と設定値が循環的に変化する。そして、設定キーをたとえば反時計方向に回動させ、設定キースイッチ 5 3 5 がオフになったときに、設定値が確定するとともに、設定変更状態が終了する。設定変更状態が終了すると、設定値表示 L E D 5 3 7 に表示されている設定値も消灯する。

【1 1 5 6】

また、電源がオフの状態において、設定キー挿入口 5 3 4 に設定キーを挿入し、設定キーを回転させ、リセットスイッチ 5 3 6 はオフの状態ですべて電源スイッチ 5 1 1 をオンにすると、設定確認状態に移行可能となる。設定確認状態では、設定値を変更することはできないが、現設定値が設定値表示 L E D 5 3 7 に表示される。そして、設定キーを回転させて設定キースイッチ 5 3 5 をオフにしたときは、設定確認状態が終了する。設定確認状態が終了すると、設定値表示 L E D 5 3 7 に表示されている設定値も消灯する。

なお、ぱちんこ遊技機 5 0 0 においては、スロットマシン 1 0 と異なり、電源投入後に設定キースイッチ 5 3 5 をオンにしても、設定確認状態には移行せず、設定値も表示されない。

【1 1 5 7】

管理情報表示 L E D 5 3 8 は、スロットマシン 1 0 における管理情報表示 L E D（役比モニター）7 4 に相当するものであり、ぱちんこ遊技機 5 0 0 の場合には、上述したように、性能表示モニターと称される。管理情報表示 L E D 5 3 8 は、管理情報表示 L E D 7 4 と

同様に、4個の7セグから構成されている。

【1158】

サブ制御基板540は、メイン制御基板530と接続され、メイン制御基板530から送信されてくるコマンドに基づいて演出内容を決定し、決定した演出を出力するように制御するための基板である。なお、図99では、1つのサブ制御基板540を図示しているが、実際には、たとえばサブ制御基板540をサブメイン基板（演出全体を制御するための基板）とサブサブ基板（たとえば、画像表示装置23の画像表示を制御するための基板）とに分けられている。

【1159】

演出用の周辺機器は、スロットマシン10と同様に、演出ランプ541、スピーカ542、画像（液晶）表示装置543を備え、これらの出力は、サブ制御基板540によって制御される。

図97に示すように、演出ランプ541の少なくとも一部は、前枠502の外周縁を覆うように取り付けられている。また、スピーカ542は、前枠502の上側に取り付けられている。さらにまた、画像表示装置543は、遊技盤504の遊技領域内において、略中央部に画像が表示されるように取り付けられている。

【1160】

次に、ぱちんこ遊技機500の制御処理について説明する。

図100は、ぱちんこ遊技機500の電源投入後の起動の流れを説明するフローチャートである。

電源スイッチ511がオンにされ、電源が投入されると、ステップS701において、メイン制御基板（具体的には、メインCPUに相当する。）530は、設定変更状態への移行条件を満たすか否かを判断する。設定変更状態の移行条件として、本実施形態では、枠開放スイッチ523がオンであり、設定変更キースイッチ535がオンであり、かつリセットスイッチ536がオンであることに設定されている。これらのすべての条件を満たすと判断したときはステップS702に進み、3つすべてのスイッチがオンでないと判断したときはステップS703に進む。ステップS702では、設定変更処理（設定変更状態）に移行する。そして、設定変更処理が終了したときはステップS709に進む。

【1161】

ステップS703では、メイン制御基板530は、設定確認状態への移行条件を満たすか否かを判断する。設定確認状態の移行条件として、本実施形態では、枠開放スイッチ523がオンであり、設定変更キースイッチ535がオンであり、かつリセットスイッチ536がオフであることに設定されている。これらの条件を満たすと判断したときは、ステップS704に進み、これらの条件を満たさないと判断したときはステップS706に進む。

【1162】

ステップS704に進むと、設定確認状態となり、メイン制御基板530は、RWMに記憶された設定値データを読み込み、設定値表示LED537に現設定値を表示する。次にステップS705に進み、設定キースイッチ535がオフになったか否かを判断する。設定キースイッチ535がオフになったと判断したときは、設定確認状態の終了条件を満たすと判断し、ステップS710に進む。これに対し、設定キースイッチ535がオフでないと判断したときはステップS704に戻り、設定確認状態（設定値の表示）を継続する。

【1163】

ステップS703で「No」と判断され、ステップS706に進むと、メイン制御基板530は、リセットスイッチ536がオンであるか否かを判断する。リセットスイッチ536がオンであると判断したときはステップS709に進み、オンでないと判断したときはステップS707に進む。

ステップS707では、メイン制御基板530のRWMが正常であるか否かを判断する。電源切断時には、メイン制御基板530のRWMに、電源断時の情報が記憶され、次に

10

20

30

40

50

電源が投入されたときは、電源投入時の情報が電源断時の情報と一致するか否かを判断する。そして、一致しているときはRWMは正常であると判断し、一致しないときはRWM異常と判断する。RWMが正常であると判断したときはステップS708に進み、RWMが正常でないと判断したときはステップS709に進む。

ステップS708では、状態復帰処理を実行する。この処理は、ソレノイド状態や、特別図柄表示装置531の状態等を電源断時の状態に復帰させる処理である。そしてステップS710に進む。

【1164】

ステップS702における設定変更処理（設定変更状態）を終了したとき、ステップS706においてリセットスイッチ536がオンであると判断されたとき、又はステップS707でRWMが正常でないと判断されたときは、ステップS709に進み、RWMのクリア処理を実行する。この処理は、RWMの所定記憶領域内に記憶されたデータをクリアする処理（所定記憶領域を初期化する処理）である。なお、クリアされるデータには、設定値データを含まない。そしてステップS710に進む。

【1165】

ステップS710では、タイマ割込みを許可する。この処理は、割込み処理を許可状態にする処理である。したがって、ステップS710で割込み処理が許可された後、割込み処理タイミングが到来したときは、割込み処理が実行される。

次のステップS711では、乱数更新処理（乱数カウンタのインクリメント処理）を実行する。この乱数は、各種抽選（停止図柄の選択、演出の選択等）に使用する。

【1166】

図101は、図100のステップS702における設定変更処理を示すフローチャートである。本実施形態では、ステップS721の処理を開始したときを設定変更処理（設定変更状態）の開始時とする。

ステップS721では、メイン制御基板（メインCPU）530は、RWMに記された設定値を読み込み、設定値が正常の範囲内であるか否かを判断する。本実施形態では、設定値「1」～「6」にそれぞれ対応するRWMに記憶する値を、「0」～「5」としている。

【1167】

たとえばRWMに記憶された値が「0」であれば、設定値は「1」となる。そこで、ステップS722では、RWMに記憶された値が「0」～「5」の範囲内であるか否かを判断し、当該範囲内であると判断したときはステップS724に進む。これに対し、RWMに記憶された値が「0」～「5」の範囲内でないと判断したときは、RWMに「0」を記憶する。RWMの値が「0」であるときは設定値は「1」となる。設定値「1」は、後述するように基本設定値となる。そしてステップS724に進む。

【1168】

ステップS724では、メイン制御基板530は、RWMに記憶された値に対応する設定値を設定値表示LED537に表示する。たとえばRWMの値が「0」であるときは設定値表示LED537に「1」と表示する。

次にステップS725に進み、メイン制御基板530は、設定変更スイッチ536が操作されたか否かを判断する。設定変更スイッチ536が操作されたときとはステップS726に進み、操作されていないと判断したときはステップS729に進む。ステップS726では、設定値を「1」加算する。たとえばそれまで設定値表示LED537に「1」と表示していた場合にはステップS726の処理により表示を「1」から「2」に更新するとともに、RWMに記憶されている設定値データを「0」から「1」に更新する。なお、図101の例では、ステップS724において設定値「6」を表示している場合において、ステップS725で設定変更スイッチ536が操作されたときとはステップS726の処理を飛ばしてステップS727に進むものとする。

【1169】

ステップS727では、設定値が上限を超えたか否かを判断する。たとえばステップS

10

20

30

40

50

7 2 4において設定値「6」を表示しており、ステップS 7 2 5で設定変更スイッチ5 3 5が操作されたと判断したときは、ステップS 7 2 7で上限値を超えたと判断する。これに対し、ステップS 7 2 4において設定値「1」～「5」を表示していた場合において、ステップS 7 2 5で設定変更スイッチ5 3 6が操作されたと判断したときは、ステップS 7 2 7では設定値の上限を超えたと判断されない。

ステップS 7 2 7において設定値の上限を超えたと判断されたときはステップS 7 2 8に進み、上限を超えていないと判断したときはステップS 7 2 9に進む。

【1 1 7 0】

ステップS 7 2 8では、基本設定値をセットする。すなわち、RWMの設定値データとして「0」を記憶し、設定値表示LED 5 3 7に「1」を表示する。そしてステップS 7 2 9に進む。

10

ステップS 7 2 9では、メイン制御基板5 3 0は、設定変更処理（設定変更状態）を終了する条件を満たしたか否かを判断する。本実施形態では、設定キースイッチ5 3 5がオフになったときに、設定変更処理を終了する条件を満たすと判断する。したがって、ステップS 7 2 9では、メイン制御基板5 3 0は、設定キースイッチ5 3 5がオンであるか否かを判断し、設定キースイッチ5 3 5がオンであると判断したときはステップS 7 2 4に戻り、オフであると判断したときはステップS 7 3 0に進む。

【1 1 7 1】

ステップS 7 3 0では、設定値表示LED 5 3 7の設定値表示を非表示とする。

次にステップS 7 3 1に進み、メイン制御基板5 3 0は、サブ制御基板5 4 0に対し、設定変更終了コマンドを送信する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

20

サブ制御基板5 4 0は、設定変更終了コマンドを受信したときは、設定変更終了音をスピーカ5 4 2から出力するとともに、設定変更が終了したことを示すために演出ランプ5 4 1の点灯処理を実行する。

【1 1 7 2】

なお、ぱちんこ遊技機5 0 0における設定変更状態の終了タイミングは、

（1）ステップS 7 2 9で「Yes」と判断した時（設定キースイッチ5 3 5がオフになったことを検知した時）。

（2）ステップS 7 3 0において、設定値表示LED 5 3 7による設定値の表示を非表示にした時。

30

（3）ステップS 7 3 1において、設定変更の終了コマンドを送信した時。

のうちのいずれかに定めることが挙げられるが、第19実施形態（B）における設定変更状態の終了タイミングは、上記（1）の「設定キースイッチ5 3 5がオフになったことを検知した時」と定める。

なお、これに限らず、上記（2）や（3）を設定変更状態の終了タイミングに定めてもよい。

【1 1 7 3】

図102は、ぱちんこ遊技機5 0 0における1遊技の流れを示すフローチャートである。

ぱちんこ遊技5 0 0において、1遊技の開始タイミングは、以下のいずれかの1つとすることが挙げられる。

40

（1）遊技球が発射装置5 1 3により遊技盤5 0 4の遊技領域に向けて発射された時。この場合には、遊技球が遊技領域内に到達していなくても、1遊技が開始することとなる。

（2）遊技球が発射装置5 1 3により遊技盤5 0 4の遊技領域に向けて発射され、遊技球が遊技領域内に進入した時。図97では図示を省略しているが、遊技領域の下側から左側を通り、左上までの範囲には、発射装置5 1 3により発射された遊技球を遊技領域内に案内するためのレールが設けられている。そして、遊技球がレールから外れた瞬間（遊技領域内に遊技球が進入した瞬間）を1遊技の開始時とする。

【1 1 7 4】

50

(3) 遊技球が遊技領域内に設けられた始動口532に入賞した時。又は、遊技球が遊技領域内に設けられた始動口532に入賞し、始動口スイッチ533がオンになった時。

以上のように、ぱちんこ遊技機500における1遊技の開始時として、どの時点を開始時とするかについては種々挙げられるが、本実施形態では、上記(3)である「遊技球が始動口532に入った時」を、1遊技の開始タイミングとする。

また、1遊技の終了のタイミングは、特別図柄表示装置531の変動が終了し、特別図柄が停止表示された時とする。

【1175】

ステップS741において、メイン制御基板(メインCPU)530は、始動口532への遊技球の入賞があったか否か、すなわち始動口スイッチ533がオンになったか否かを判断し続ける。始動口スイッチ533がオンになったと判断したときはステップS742に進む。

ステップS742では、始動口スイッチ533がオンになったタイミングで、各種抽選処理を実行する。始動口スイッチ533がオンになったタイミングで乱数値が抽出され、抽出した乱数値に基づいて、大当たり抽選(大当たり又ははずれのいずれであるかの当否判定)、特別図柄抽選(特別図柄の停止図柄をどの図柄にするかの抽選)、変動パターン抽選(特別図柄の変動時間の抽選)を実行する。

【1176】

次のステップS743では、始動口532への入賞に基づく賞球処理(賞球の払出し処理)を実行する。ここでは、払出制御基板520が払出装置524を駆動制御し、所定数の遊技球を払い出す。

なお、ステップS742において実行した各種抽選処理のうち、変動時間を含む少なくとも一部の抽選結果は、サブ制御基板540に送信される。サブ制御基板540は、今回遊技の抽選結果を受信すると、その抽選結果に対応するように、演出ランプ541、スピーカ542、及び画像表示装置543を制御する。

【1177】

次にステップS744に進み、メイン制御基板530は、ステップS742における抽選結果に基づいて、特別図柄表示装置531による特別図柄の変動を開始する。なお、特別図柄表示装置531による特別図柄の変動は、その時点で、前回の特別図柄の変動が終了していることが条件であり、特別図柄の変動中であるときは、次の特別図柄の変動は保留され、現在変動中の特別図柄の変動が終了した後、次の特別図柄の変動が開始される。

【1178】

また、ステップS745では、サブ制御基板540は、画像表示装置543によって装飾図柄の変動を実行する。装飾図柄の変動は、今回遊技における演出の一部に相当するものとなる。

ここで、ステップS742における大当たり抽選の結果を直接的に示す装置は、特別図柄表示装置531であり、特別図柄表示装置531による変動後の停止図柄には、大当たりに対応する特別図柄(たとえば「7」と、はずれに対応する特別図柄(たとえば「ー」とが設けられている。

【1179】

さらに、特別図柄の変動に連動させる(シンクロする)ように、画像表示装置543により装飾図柄を変動させる。そして、大当たりに対応する特別図柄で停止するときは、装飾図柄についてもたとえば「777」のような大当たりに対応する装飾図柄で停止させる。一方、はずれ(非当選)に対応する特別図柄で停止するときは、装飾図柄についてもはずれに対応する装飾図柄(大当たりに対応する装飾図柄以外の図柄)で停止させる。特別図柄表示装置531は、小さめの7セグメントディスプレイから構成されているが、装飾図柄を画像表示する画像表示装置543の画像表示領域は、特別図柄表示装置531の画像表示領域よりも大きく(たとえば遊技領域内で半分以上を占める大きさに)形成されている。これにより、遊技者は、装飾図柄の停止態様を見ることにより、今回遊技が大当た

10

20

30

40

50

りであるか否かを確認することができる。

【1180】

ステップS745における装飾図柄の変動は、ステップS742における抽選で決定した変動時間以内となるように制御される。そして、装飾図柄の変動が終了するとステップS746に進み、メイン制御基板530は、抽選で決定した変動時間だけ特別図柄を変動させた後に、抽選で決定した停止図柄となるように特別図柄の変動を終了する。

次にステップS747に進み、特別図柄の停止後処理を実行する。停止後処理としては、たとえば今回遊技が大当たりとなった場合、特別遊技に移行するための処理等が挙げられる。

【1181】

10

ぱちんこ遊技機における第19実施形態(B)においても、スロットマシンにおける第19実施形態(A)と同様に、設定変更状態の終了後に設定変更終了音、及び設定変更の終了を示すランプの点灯を実行する。さらに、設定変更状態の終了と同時に遊技が開始されたと仮定したときに、当該遊技の終了前に、設定変更終了音の出力が終了するように構成されている。

上述したように、図101中、ステップS729で「Yes」と判断されたときに設定変更状態を終了したと仮定すると、その後、ステップS731で設定変更終了コマンドがサブ制御基板540に送信され、サブ制御基板540は、当該コマンドを受信すると、設定変更終了音のスピーカ542からの出力等を開始する。

【1182】

20

ステップS729で「Yes」と判断された時から、設定変更終了音(及び演出ランプ541による所定の点灯)の出力が開始されるまでの時間は、「0」msよりは長く、たとえばステップS729で「Yes」と判断された時から1割込み時間(ぱちんこ遊技機500の場合には、たとえば「4」ms)が経過したとき程度のタイミングである。換言すれば、ステップS729で「Yes」と判断された後、少なくとも1割込みを経過するまでは、設定変更終了音は出力されない。

そして、設定変更終了音は、第19実施形態(A)と同様に、「設定変更を終了します。」という音声を出力するものである。また、「設定変更を終了します」という音声の出力開始から出力終了までの時間を第19実施形態(A)と同様に「T01」とすると、時間「T01」は、第19実施形態(A)と同様に約「2000」ms程度に設定することが

30

【1183】

また、設定変更を終了したことを示す演出として、上記の設定変更終了音に加えて、演出ランプ541を所定の点灯態様で点灯する演出を実行する。

ここで、演出ランプ541による点灯を実行する場合には、少なくとも、大当たり時に演出ランプ541による点灯を実行する場合の点灯態様と同一にならないようにする。たとえば、大当たりとなったことを示す演出として、演出ランプ541のうち、ランプAを点灯態様aで点灯するように定めているとすると、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ541を点灯する場合には、ランプA以外のランプを点灯することが挙げられる。この場合、ランプAと異なるランプを点灯させるのであれば、大当たりとなったことを示すときの点灯態様と同一態様であっても差し支えない。

40

【1184】

また、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ541を点灯する場合には、ランプAを点灯することが挙げられる。この場合の点灯態様は、大当たりとなったことを示すときの点灯態様と異なる態様とする。

以上のように、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ541の点灯を実行する場合には、大当たりとなったときの演出ランプ541の点灯態様と同一にならないようにする。これにより、設定変更を終了した後、すぐに遊技を開始した場合に、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ541の点灯を実行しても、遊技者が、大当たりとなったと勘違いしてしまうことを防止することができる。

50

【1185】

さらにまた、設定変更を終了したことを示す演出ランプ541の点灯パターンと、大当たりとなったときの演出ランプ541の点灯パターンとを異ならせ、両者が混同しないようにすることが好ましい。換言すれば、設定変更を終了したことを示す演出ランプ541の点灯パターンは、他の演出には使用されない（又は使用頻度が極めて低い）点灯パターンに設定し、当該点灯パターンを見れば、設定変更の終了を意味する演出であると理解できるようにすることが好ましい。

さらに、演出ランプ541については、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと大当たりとなったときの点灯パターンとを同一にしてもよいが、演出ランプ541以外の他のランプについては、設定変更を終了したことを示す点灯パターンと大当たりとなったときの点灯パターンとを異ならせてもよい。

具体的には、たとえば、設定変更を終了したことを示す場合には演出ランプ541及び前記他のランプを全点灯させ、大当たりとなったときは、演出ランプ541を点灯させるが、前記他のランプを点灯させないようにすることが挙げられる。このようにすれば、演出ランプ541及び前記他のランプ（遊技機全般のランプ）の点灯パターンを確認することにより、管理者は、どの状態であるかを把握することができる。

【1186】

さらに、設定変更を終了したことを示す演出として演出ランプ541を点灯するときは、原則として、設定変更終了音と同時に出力することが挙げられる。ただし、これに限らず、設定変更終了音を出力する前に演出ランプ541の点灯演出を開始してもよい。あるいは、設定変更終了音の出力を開始した後、設定変更終了音の出力を終了する前に、演出ランプ541の点灯演出を開始してもよい。さらには、設定変更終了音の出力を終了した後に、演出ランプ541の点灯演出を開始してもよい。

なお、第19実施形態（B）では、設定変更終了音の出力開始時と同時に、設定変更を終了したことを示す演出ランプ541の点灯を実行するものとする。

【1187】

また、設定変更を終了したことを示す演出ランプ541の点灯時間を、第19実施形態（A）と同様に「T02」とすると、

$$T01 > T02$$

$$T01 = T02$$

$$T01 < T02$$

のいずれであってもよいが、本実施形態では、「 $T01 < T02$ 」であるものとする。たとえば時間「T01」が上述したように、約「2000」ms程度に設定したときは、時間「T02」は、たとえば約「2500」ms～約「4000」msに設定することが挙げられる。

【1188】

次に、設定変更状態を終了した後、できる限り早く遊技を開始した場合について説明する。

なお、本実施形態では、設定変更状態中は、発射装置513を作動させて遊技球を遊技領域内に打ち出すことができないように構成されているものとする。したがって、少なくとも、設定キースイッチ535をオフにしない限り、遊技球を遊技領域内に打ち出すことはできない。

【1189】

ただし、これに限らず、設定変更状態中であっても、発射装置513を作動させて遊技球を遊技領域内に打ち出すこと自体は可能となるように構成してもよい。この場合、設定変更状態中にいずれかの入賞口に遊技球が入賞したときであっても、賞球の払出しを行わないように制御することが挙げられる。また仮に、始動口532に遊技球が入賞したときであっても、大当たり抽選は実行せず、かつ特別図柄表示装置531の変動や、画像表示装置543による装飾図柄の変動を実行しないことが挙げられる。

【1190】

設定変更状態では、上述したように少なくとも前枠502を開放しているが、まず第1に、前枠502を開放した状態であっても遊技可能であると仮定した場合について説明する。

そして、遊技の開始のタイミングは、上述したように、遊技球が始動口532に入賞したときとする。

まず、遊技を開始するまでの準備時間を、「T21」とすると、遊技球を発射装置513内の発射可能位置まで案内し、前記発射可能位置から遊技球を打ち出し、始動口532に入賞するまでの時間の合計が時間「T21」となる。

この場合、時間「T21」は、約「2000」ms程度であると考えられる。

なお、上記仮定では、発射装置513から発射された遊技球の最初の1球目が始動口532に入賞するものと仮定する。

【1191】

遊技球が始動口532に入賞すると、図102中、ステップS741で「Yes」と判断され、その後、特別図柄の変動を開始し（ステップS744）、決定された変動時間だけ特別図柄が変動した後、特別図柄の変動を停止する（ステップS746）。ここで、図102中、ステップS741で「Yes」と判断された時から、ステップS746の処理を終了するまでの時間が、1遊技時間となり、この1遊技時間を「T22」とする。

まず、保留球を有さない状態において始動口532に遊技球が入賞したときに、1遊技時間「T22」は、たとえば約「10000」～「30000」ms程度の範囲の中から決定されるものとする。したがって、1遊技時間「T22」の最短時間は、「10000」msとなる。

【1192】

なお、たとえば保留球が所定数（たとえば3個）以上となったときに、特別図柄の変動時間を短縮することにより、時間効率を高める短縮機能が知られているが、本実施形態では、設定変更状態の終了後の状態であるので、保留球は有さない。したがって、1遊技時間「T22」において、特別図柄の変動時間の短縮機能は考慮しないものとする。

【1193】

以上より、設定変更状態を終了してから直ちに遊技を開始したときに要する時間は、「T21+T22」となる。

そして、「T21+T22」の最短時間は、約「12000」ms程度となる。

よって、

$T01$ （設定変更終了音の出力時時間） $< T21 + T22$ （遊技を開始するための準備時間+1遊技の最短時間）

となる。

【1194】

さらにまた、設定変更状態の終了直後から（設定変更終了音の出力開始とともに）演出ランプ541により設定変更を終了したことを示す点灯を実行する場合も、演出ランプ541の点灯時間 $T02$ と、「T21+T22」との関係は、

$T02$ （約「2500」～「4000」ms） $< T21 + T22$

となる。

これにより、設定変更状態を終了した場合に直ちに遊技を開始したときであっても、1遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了し、かつ、設定変更の終了を示す演出ランプ541の点灯の終了していることとなる。

図96は、このときの時間関係を示している。

【1195】

また、上記の1遊技は、設定変更状態の終了後、前枠502を閉じるための時間や、前枠502を閉じた後に枠オープンエラーを解消するための操作時間を考慮していない。

スロットマシン10と同様に、設定変更状態を終了したときは、少なくとも、前枠502は開放状態にあるはずである。したがって、設定変更状態を終了しても、ぱちんこ遊技機500は、枠開放エラーを検知し、エラー報知を行う。枠開放エラーを報知していると

10

20

30

40

50

きは、遊技を開始することはできない。なお、枠開放エラーとなっているときは、第１に、発射装置５１３を作動させないことが挙げられる。また第２に、発射装置５１３は作動可能な状態にあるが、始動口５３２に遊技球が入賞しても（始動口スイッチ５３３により遊技球が検知されても）、遊技を開始しない（抽選処理を実行しない、特別図柄表示装置５３１の変動を開始しない、賞球を払い出さない）ことが挙げられる。

【１１９６】

枠開放エラーを解除するためには、前枠５０２を閉じ、枠開放スイッチ５２３をオフにする。さらに、キー挿入口５２１にキーを差し込み、所定の操作を行うことで、枠開放エラーを解消する（エラー報知を終了させる）。したがって、設定変更状態の終了後、遊技を開始するまでの準備時間「Ｔ２１」には、前枠５０２を閉じ、キーを挿入して枠開放エラーを解除する操作時間が含まれる。設定変更状態の終了後、前枠５０２を閉じ、枠開放スイッチ５２３をオフにすることにより、枠開放エラーを解消するまでの時間を「Ｔ２０」とすると、

$$T01（設定変更終了音の出力時間）< T20 + T21 + T22$$

$$T02（演出ランプ５４１の点灯時間）< T20 + T21 + T22$$

となる。

【１１９７】

なお、上記の例では、設定キースwitch５３５がオフになったときに設定変更状態を終了する例を示したが、これに限らず、前枠５０２を閉じ（枠開放スイッチ５２３をオフにし）、枠開放エラーの解除操作（キー挿入口５２１にキーを挿入し、所定方向に回転させる等の操作）を行ったことを条件に、設定変更状態を終了することも可能である。この場合には、前枠５０２を閉じ、枠開放エラーの解除操作の終了時に、設定変更状態が終了し、設定変更終了音の出力を開始する。なお、前枠５０２を閉じることにより、枠開放スイッチ５２３がオフになったことを条件に（枠開放エラーの解除操作を行うことなく）、設定変更状態を終了してもよい。この場合には、枠開放スイッチ５２３がオフになったときに設定変更状態を終了し、設定変更終了音を出力する。

【１１９８】

したがって、前枠５０２を閉じ、かつ枠開放エラーを解除したときに設定変更状態が終了する仕様の場合であっても、上述したように、設定変更終了後から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ２１＋Ｔ２２」よりも、設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」の方が短いので、設定変更終了直後の１遊技を終了する前に、設定変更終了音の出力が終了していることとなる。

【１１９９】

以上は、１遊技時間「Ｔ２２」を最短時間で終了する場合である。

一方、これに限らず、設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」と、設定変更終了後から１遊技を終了するまでの時間「Ｔ２１＋Ｔ２２」との関係は、以下のように種々設定することができる。

（１）設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」を、大当たり抽選ではずれ（非当選）となったときの平均の１遊技時間「Ｔ２２」と、準備時間「Ｔ２１」との合計時間よりも短く設定する。

たとえば、はずれとなったときの特別図柄表示装置５３１の変動時間が、「Ｔ２２（min）」～「Ｔ２２（max）」の範囲であり、その平均時間を「Ｔ２２（avg）」とすると、

$$T01 < T21 + T22（avg）$$

に設定することが挙げられる。

【１２００】

（２）設定変更終了音の出力時間「Ｔ０１」を、大当たり抽選で大当たりとなったときの平均の１遊技時間「Ｔ２２」と、準備時間「Ｔ２１」との合計時間よりも短く設定する。

たとえば、大当たりとなったときの特別図柄表示装置５３１の変動時間が、「Ｔ２２（

10

20

30

40

50

min 2)」～「T 2 2 (max 2)」の範囲であり、その平均時間を「T 2 2 (avg 2)」とすると、

$$T 0 1 < T 2 1 + T 2 2 (avg 2)$$

に設定することが挙げられる。

【1 2 0 1】

＜第 2 0 実施形態＞

第 2 0 実施形態は、制御基板の基板ケースに関するものである。

制御基板を収容する基板ケースとしては、観音開き方式とスライド方式とが知られているが、第 2 0 実施形態は、スライド方式の基板ケースである。

スライド方式は、観音開き方式と比べて、制御基板の露出する面積が小さくなるので、その分だけ、不正アクセスされるポイントを少なくすることができる。

また、第 2 0 実施形態では、上ケース 5 6 0 にメイン制御基板 5 3 0 が固定された状態で、上ケース 5 6 0 と下ケース 5 7 0 とがスライド移動する構造としている。このため、スライド移動時に露出するメイン制御基板 5 3 0 の面は、ハンダ面である。

なお、制御基板において、CPU、コネクタその他の電子部品が搭載される面を「部品面」と称し、電子部品の足がハンダ付けされる面を「ハンダ面」と称する。

【1 2 0 2】

第 2 0 実施形態では、ぱちんこ遊技機 5 0 0 において、メイン制御基板 5 3 0 を収容するための基板ケース 5 5 0 を例に挙げる。ただし、これに限らず、第 2 0 実施形態の基板ケース 5 5 0 は、ぱちんこ遊技機 5 0 0 において、メイン制御基板 5 3 0 に限らず、払出制御基板 5 2 0 やサブ制御基板 5 4 0、その他の CPU を搭載した制御基板であってセキュリティ性を必要とする制御基板を収容するケースに適用することができる。

【1 2 0 3】

さらに、第 2 0 実施形態の基板ケース 5 5 0 は、ぱちんこ遊技機 5 0 0 の制御基板に限らず、スロットマシン 1 0 のメイン制御基板 5 0、サブ制御基板 8 0、その他の CPU を搭載した制御基板であってセキュリティ性を必要とする制御基板を収容するケースに適用することができる。

具体的には、スロットマシン 1 0 のメイン制御基板 5 0 を、ぱちんこ遊技機 5 0 0 におけるメイン制御基板 5 3 0 と同一又は類似する形状に形成し、第 2 0 実施形態の基板ケース 5 5 0 (上ケース 5 6 0 及び下ケース 5 7 0) に収容することができる。

なお、第 2 実施形態 (図 9 及び図 1 0) で示した基板ケース 5 6 は、ぱちんこ遊技機 5 0 0 のメイン制御基板 5 3 0 その他の制御基板にも適用することができる。さらに、第 2 実施形態及び第 2 0 実施形態は、単独で実施してもよいが、第 2 実施形態と第 2 0 実施形態とを同時に実施することも可能である。

【1 2 0 4】

図 1 0 3 は、基板ケース 5 5 0 (上ケース 5 6 0 及び下ケース 5 7 0) とメイン制御基板 5 3 0 とを、前側から見た分解斜視図である。また、図 1 0 4 は、基板ケース 5 5 0 (上ケース 5 6 0 及び下ケース 5 7 0) とメイン制御基板 5 3 0 とを、後側から見た分解斜視図である。

さらにまた、図 1 0 5 は、基板ケース 5 5 0 内にメイン制御基板 5 3 0 が収容された状態を前側から見た外観斜視図である。さらに、図 1 0 6 は、基板ケース 5 5 0 内にメイン制御基板 5 3 0 が収容された状態を前側から見た正面図である。また、図 1 0 7 は、基板ケース 5 5 0 内にメイン制御基板 5 3 0 が収容された状態を後 (裏) 側から見た正面図である。

【1 2 0 5】

ここで、「前側」とは、メイン制御基板 5 3 0 の部品面側を指し、「後 (裏) 側」とは、メイン制御基板 5 3 0 のハンダ面を指す。

また、「上ケース 5 6 0」における「上」とは、メイン制御基板 5 3 0 の部品面側を指し、「前側ケース (又はカバー)」や、「部品面側ケース (又はカバー)」と称してもよい。

10

20

30

40

50

さらにまた、「下ケース５７０」における「下」とは、メイン制御基板５３０のハンダ面側を指し、「後（裏）側ケース（又はカバー）」や、「ハンダ面側ケース（又はカバー）」と称してもよい。

さらに、図１０３及び図１０６では、上ケース５６０にカバー５６１が取り付けられた状態を示ししており、図１０５では、カバー５６１を除いた上ケース５６０を図示している。

【１２０６】

メイン制御基板５３０には、図１０３に示すように、上述した設定変更（リセット）スイッチ５３６と、設定キー挿入口５３４とを備える。さらに、他の基板、電子部品、又は電子機器とハーネス接続するためのコネクタ５３９ａ～５３９ｈを備える。図１０３等の第２０実施形態で示す各種部品は例示であり、これらに限定されるものではない。

また、メイン制御基板５３０の四隅には、メイン制御基板５３０を上ケース５６０に取り付ける（固定する）ときにねじ止めするための穴５３０ａが形成されている。

【１２０７】

一方、上ケース５６０には、図１０３及び図１０４に示すように、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ａ～５３９ｈ、設定変更（リセット）スイッチ５３６、及び設定キー挿入口５３４がそれぞれ適切な隙間を有して通過（通り抜け）可能な開口部５６３ａ～５６３ｉが形成されている。

また、上ケース５６０において、メイン制御基板５３０が取り付けられたときに設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４が露出する部分には、カバー５６１が開閉自在に取り付けられている。なお、本実施形態では、カバー５６１の開閉をセンサ等で検知することはないが、カバー５６１の開閉をセンサで検知することも可能である。そして、当該センサがオン（カバー５６１が開放状態）となっていることを条件として設定変更状態に移行可能としたり、当該センサがオン（カバー５６１が開放状態）となっていることを条件として設定変更状態を終了可能としてもよい。

【１２０８】

上ケース５６０及び下ケース５７０の一端側、具体的には、図１０３中、前側から見て左縁部には、それぞれかしめ部５６２及び５７２が設けられている。かしめ部５６２及び５７２は、それぞれ、上ケース５６０と下ケース５７０とが嵌合した状態において、両者を封止する（かしめる）ときに用いられるものである。封止した（かしめた）後は、上ケース５６０側のかしめ部５６２を破壊しなければ、上ケース５６０と下ケース５７０との嵌合を解除することができない。

さらにまた、図１０３中、前側から見て、上ケース５６０及び下ケース５７０の前記一端側（それぞれかしめ部５６２及び５７２が設けられた側）と反対側端部には、側壁５６５及び５７１が設けられている。これらの側壁５６５及び５７１は、上ケース５６０と下ケース５７０とを嵌合させたときは、当接するようになる。

【１２０９】

図１０４において、上ケース５６０の裏側には、ボス５６４（４個）が設けられている。図１０４では、２個のボス５６４が見えている。４個のボス５６４の配置間隔は、メイン制御基板５３０の４個の穴５３０ａの配置間隔と同一となっている。さらに、ボス５６４には、ねじ穴が形成されている。

図１０４に示す状態において、メイン制御基板５３０を上ケース５６０の裏側に当てると、メイン制御基板５３０の４個の穴５３０ａと、上ケース５６０の４個のボス５６４のねじ穴とが重なる。

【１２１０】

さらにこの状態では、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ａは、上ケース５６０の開口部５６３ａを貫通してそのコネクタ面が上ケース５６０の前側に露出する。

同様にして、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｂ及び５３９ｃは、上ケース５６０の開口部５６３ｂを貫通してそのコネクタ面が上ケース５５０の前側に露出する。

また、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｄ、５３９ｅ、５３９ｆは、それぞれ、

10

20

30

40

50

上ケース５６０の開口部５６３ｃ、５６３ｄ、５６３ｅを貫通してそのコネクタ面が上ケース５６０の前側に露出する。

【１２１１】

さらにまた、メイン制御基板５３０のコネクタ５３９ｇ、５３９ｈは、それぞれ、上ケース５６０の開口部５６３ｆ、５６３ｇを貫通してそのコネクタ面が上ケース５６０の前側に露出する。

このようにして、メイン制御基板５３０上に設けられたすべてのコネクタは、上ケース５６０に形成された開口部を貫通して上ケース５６０の前側に露出する。図１０５及び図１０６は、このときの状態を示している。

また、この場合の各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間の隙間は、いずれも、適切な隙間となるように設定されており、各コネクタ５３９ａ～５３９ｈが各開口部５６３ａ～５６３ｇを抵抗なく貫通することができ、かつ、貫通後は各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間に必要以上の隙間ができないように（たとえばコネクタと開口部との間の隙間が設計値で「０．５」mm程度に）構成されている。これにより、コネクタと開口部との間の隙間を利用してゴト行為を行うことが困難に構成されている。

【１２１２】

さらにまた、メイン制御基板５３０の設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４は、それぞれ、上ケース５６０に形成された開口部５６３ｈ及び５６３ｉを貫通して上ケース５６０の前側から接触（アクセス）可能に配置される（図１０５参照）、ただし、これらの設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４上には、図１０３及び図１０６に示すようにカバー５６１が取り付けられるので、前側に露出はしていない。ただし、カバー５６１を含む基板ケース５５０（上ケース５６０及び下ケース５７０）は透明樹脂から形成されており、カバー５６１の外側から設定変更（リセット）スイッチ５３６及び設定キー挿入口５３４が目視で確認可能となっている。

以上の状態において、メイン制御基板５３０のハンダ面側から穴５３０ａ（４か所）にねじを挿入し、上ケース５６０のボス５６４にねじ止めすれば、メイン制御基板５３０は、上ケース５６０に固定される。

【１２１３】

これにより、上ケース５６０と下ケース５７０とを嵌合させるときも、メイン制御基板５３０は、上ケース５６０と一体となって移動する。

このように、上ケース５６０と下ケース５７０とを嵌合させる前に、メイン制御基板５３０を上ケース５６０に固定する構造であるので、上ケースと下ケース５７０とを嵌合させるときは、上ケース５６０とメイン制御基板５３０との相対移動はない。よって、上ケース５６０側に、メイン制御基板５３０の各コネクタ５３９ａ～５３９ｈの外形よりもわずかに大きい各開口部５６３ａ～５６３ｇを形成し、当該各開口部５６３ａ～５６３ｇを各コネクタ５３９ａ～５３９ｈが貫通する構造とすることにより、各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間に必要以上の隙間が生じない構造とすることができる。たとえば、上ケース５６０と下ケース５６７０とを嵌合させた後、ゴト行為により上ケース５６０と下ケース５７０との位置関係をずらすような行為をしても、上ケース５６０とメイン制御基板５３０とは、相対的にずれないので、たとえば各コネクタ５３９ａ～５３９ｈと各開口部５６３ａ～５６３ｇとの間の隙間を大きくするようなことはできない。これにより、ゴト行為を抑制することができる。

【１２１４】

次に、メイン制御基板５３０を取り付けた上ケース５６０と、下ケース５７０との嵌合方法について説明する。

図１０８は、上ケース５６０と下ケース５７０との嵌合状態を示す側面の断面図であり、（ａ）は仮嵌合状態（スライド移動前）を示し、（ｂ）は本嵌合状態（スライド移動後）を示す。

図１０８では、図面の見やすさを考慮して断面領域にハッチングを施していない。また

10

20

30

40

50

、図中、上ケース５６０を実線で示し、下ケース５７０を２点鎖線で図示している。

図１０３及び図１０４、並びに図１０８に示すように、上ケース５６０には側壁５６５が設けられており、下ケース５７０には側壁５７１が設けられている。

【１２１５】

また、図１０３及び図１０４、並びに図１０８に示すように、上ケース５６０のうち、長手方向の下端縁（下ケース５７０側）を下縁５６０aと称する。また、下ケース５７０のうち、長手方向の端縁を外縁５７０aと称する。

上ケース５６０と下ケース５７０とを重ね合わせると、図１０８（a）に示す位置関係で重なり合うように、上ケース５６０及び下ケース５７０の形状が形成されている。上ケース５６０と下ケース５７０とを重ね合わせると、上ケース５６０の下縁５６０aと、下ケース５７０の外縁５７０aとが当接するように形成されている。この位置を「仮嵌合状態」と称する。仮嵌合状態では、上ケース５６０の側壁５６５と、下ケース５７０の側壁５７１との間の隙間Lが、数十mm程度（たとえば「１０」～「３０」mm程度）となるように形成されている。

また、仮嵌合状態では、いつでも上ケース５６０と下ケース５７０とを分離させることができる。換言すれば、図１０８（a）に示す状態において、下ケース５７０に対し、上ケース５６０を、部品等が干渉することなく下ケース５７０から遠ざかる方向に移動させることができる。

【１２１６】

図１０９は、仮嵌合状態において、下ケース５７０側から、側壁５６５及び側壁５７１近傍を見た平面図である。

仮嵌合状態では、図１０９に示すように、上ケース５６０と下ケース５７０とが、隙間Lを有しているため、この隙間Lから、メイン制御基板５３０のハンダ面の一端部が見えている。ここで、メイン制御基板５３０のコネクタ中、コネクタ５３９gの足をコネクタ足５３９g'とし、コネクタ５３９hの足をコネクタ足５３９h'とすると、これらのコネクタ足５３９g'、及び５３９h'は、それぞれ長手方向に２列の足となっている（図１０４参照）。

そして、仮嵌合状態では、図１０９に示すように、コネクタ足５３９g'、及び５３９h'の外側の一列のみが露出するように形成されている。換言すれば、仮嵌合状態においても、コネクタ足５３９g'、及び５３９h'のすべては露出せず、一部のみが露出する構造となっている。

【１２１７】

そして、図１０８（a）の仮嵌合状態から、上ケース５６０に対して、下ケース５７０をスライド移動が可能に構成されている。なお、スライド移動の方向は、基板ケース５５０の長手方向であり、図１０８（a）中、左方向である。

上ケース５６０に対して下ケース５７０をスライド移動させるときは、スライド移動の終点まで、上ケース５６０及びメイン制御基板５３０と下ケース５７０とが干渉することなく移動可能である。そして、図１０８（b）に示すように、上ケース５６０の側壁５６５と、下ケース５７０の側壁５７１とが当接する位置までスライド移動させることができる。この図１０８（b）の状態が本嵌合状態となる。なお、図１０７では、上ケース５６０の側壁５６５と、下ケース５７０の側壁５７１とが当接している状態（本嵌合状態）を示している。

【１２１８】

本嵌合状態になると、上ケース５６０及び下ケース５７０にそれぞれ形成された係合部材（図示せず）が係合する。これにより、下ケース５７０に対し、上ケース５６０を、下ケース５７０から遠ざかる方向に移動させることができなくなる。ただし、この状態において、上ケース５６０に対して下ケース５７０を、上記とは逆にスライド移動させることが可能であり、逆方向のスライド移動により、いつでも本嵌合状態から仮嵌合状態に戻すことができる。

【１２１９】

図108(a)に示す仮嵌合状態では、上ケース560のかしめ部562と、下ケース570のかしめ部572とは、上下方向において位置がずれているが、図108(b)に示す本嵌合状態では、上ケース560のかしめ部562と、下ケース570のかしめ部572とが重なり合い、両者を用いてかしめが可能な状態となる。この位置でかしめ部562とかしめ部572とをかしめると、その後は上ケース560のかしめ部562を切断(破壊)しない限り、本ケース560と下ケース570とを分離したり、上ケース560に対して下ケース570をスライド移動させ、図108(a)に示す仮嵌合状態に戻したりすることはできなくなる。

【1220】

しかし、何らかの方法で、上ケース560に対して下ケース570をスライド移動させて仮嵌合状態に戻し、メイン制御基板530のハンダ面を露出させるゴト行為が考えられる。

これに対し、図109に示すように、コネクタ足のすべてが露出せず、コネクタ足の一部のみが露出するようにすれば、ゴト行為を困難にすることができる。

また、仮嵌合状態であっても、すべてのコネクタ足が露出するわけではなく、第20実施形態の例では、露出するコネクタ足は、コネクタ足539g'及び539h'であり、それ以外のコネクタ539a、539b、539c、539d、539e、539gの足は露出しない。

【1221】

基板ケース550にスライド方式を採用した場合、スライド方向は基板ケースの長手方向となるのが通常である。この場合、スライド移動量が、露出するコネクタの足の数と関係する。

本実施形態では、図103に示すように、メイン制御基板530の外周縁近傍にコネクタを配置している。たとえばコネクタをメイン制御基板530の中央部に設けたとすると、当該コネクタに対応する上ケース560の開口部は、4辺が側壁に囲まれた略「ロ」字状にならざるを得ない。しかし、4辺が側壁に囲まれた略ロ字状の内部にコネクタを配置すると、コネクタの抜き差しが困難となる。そこで、本実施形態では、図103に示すように、メイン制御基板530の外周縁近傍にコネクタ539a~539hを配置している。

【1222】

具体的には、図103中、メイン制御基板530の左縁近傍にコネクタ539aを配置し、上縁近傍にコネクタ539b、539c、539d、539e、539fを配置し、右縁近傍にコネクタ539g、539hを配置した。

そして、上ケース560のコネクタ用の開口部563は、いずれも、少なくとも外側には壁がない構造としている。たとえば、コネクタ539aを貫通させる開口部563aの周囲は、図105に示すように、図中、左側(外側)には側壁を有さない略凹状の形状となっている。

また、コネクタ539b及び539cを貫通させる開口部563bの周囲は、図105に示すように、図中、上側(外側)には側壁を有さない略凹状の形状となっている。

【1223】

さらにまた、コネクタ539d、539e及び539fをそれぞれ貫通させる開口部563c、563d及び563eの周囲は、図105中、上側及び右側(外側)には側壁を有さない略L状の形状となっている。

さらに、コネクタ539g及び539hをそれぞれ貫通させる開口部563f及び563gの周囲は、図105に示すように、図中、左側(内側)にのみ側壁を有する形状となっている。これにより、コネクタの抜き差しを容易とする形状となっている。

【1224】

さらに、メイン制御基板530に対して上記のようにコネクタを配置した場合において、本実施形態のように下ケース570をスライド移動させるときは、最初に露出するコネクタの足は、コネクタ539g及び539hの足(539g'及び539h')である。

10

20

30

40

50

さらに、本実施形態よりもスライド移動量を大きくとったときは、次にコネクタ 5 3 9 f の足が露出するようになる。

【1 2 2 5】

そこで本実施形態では、メイン制御基板 5 3 0 のコネクタのうち、コネクタ 5 3 0 a ~ 5 3 9 f については、上ケース 5 0 6 に対して下ケース 5 7 0 をスライド移動させても、コネクタの足が露出しないようにした。なお、たとえば図 1 0 5 において、コネクタ 5 3 9 d、5 3 9 e 及び 5 3 9 f のコネクタ群を、図中、さらに左側に寄るように（コネクタ 5 3 9 b 及び 5 3 9 c に近づくように）配置すれば、本実施形態以上にスライド移動量を設けても、コネクタ 5 3 9 f の足が露出しないように構成することができる。

【1 2 2 6】

また、本実施形態のように上ケース 5 6 0 に対して下ケース 5 7 0 をスライド移動させるときは、図 1 0 5 中、メイン制御基板 5 3 0 の右縁近傍に配置したコネクタ 5 3 9 g 及び 5 3 9 h の足が露出しやすくなる。そこで、本実施形態では、上ケース 5 6 0 に対して下ケース 5 7 0 をスライド移動させたときは、コネクタ 5 3 9 g 及び 5 3 9 h の足（コネクタ足 5 3 9 g' 及び 5 3 9 h'）は露出してしまうが、足のすべてが露出するのではなく、足の一部が露出するにとどまるようにして、ゴト行為が少しでも困難となるように構成している。

【1 2 2 7】

スライド移動により少なくとも一部の足が露出するコネクタ数は、できる限り少ないことが好ましい。

また、1つのコネクタの足の列数を「N（Nは、2以上の整数）」としたとき、露出する足の数は、「N-1」以下とする（すなわち、すべてが露出しない）ことが好ましい。さらにまた、コネクタの足の列数が「1」である場合においては、当該コネクタの足は露出しないように構成することが好ましい。

あるいは、コネクタのピン数が「N」個、すなわちコネクタの足の数が「N」個である場合において、「N」個のピンのうち、第「n」（「n」≤「N-1」）番目のピンまでは露出するが、「n+1」番目以降のピンは露出しないように構成する（すなわち、全ピンが露出しないように構成する）ことが挙げられる。

さらに、コネクタのピンのうち、基準となる1本のピンは少なくとも露出しないように構成することが挙げられる。少なくとも1本のピンが露出しないようにすれば、すべてのピンが露出している場合よりも、ゴト行為を困難にすることができる。

【1 2 2 8】

また、メイン制御基板がぱちんこ遊技機 5 0 0 におけるメイン制御基板 5 3 0 である場合に、図 9 9 に示すように、メイン制御基板 5 3 0 は、払出制御基板 5 2 0、特別図柄表示装置 5 3 1、始動口スイッチ 5 3 3、サブ制御基板 5 4 0 等と電氣的に接続されるため、これらの基板や電子部品等と接続される。接続は、リード線を用いて行われる。また、複数本のリード線が1つにまとめられてハーネスとされ、ハーネス端部にコネクタ端子を取付け、このコネクタ端子とメイン制御基板 5 3 0 上のコネクタとが接続される。

ここで、メイン制御基板 5 3 0 に接続されるリード線のうち、セキュリティ性を特に担保すべきリード線は、始動口スイッチ 5 3 3 の信号（抽選に係る信号）が入力されるリード線である。したがって、始動口スイッチ 5 3 3 の信号が入力されるコネクタについては、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも1つの足列が露出しない、あるいは少なくとも1ピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

【1 2 2 9】

さらに、払出制御基板 5 2 0 と接続されるコネクタについても、払出しゴトを防止する観点から、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも1つの足列が露出しない、あるいは少なくとも1本のピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

さらには、メイン制御基板 5 3 0 に電力を供給するリード線（電源基板 5 1 0 とメイン制御基板 5 3 0 とが直接接続している場合には、電源基板 5 1 0 と接続されるリード線）

10

20

30

40

50

、サブ制御基板 540 と接続しているリード線、及び外部信号を出力するための基板と接続しているリード線がそれぞれ接続される各コネクタについても、少なくとも 1 つの足列が露出しない、あるいは少なくとも 1 ピンが露出しないように構成することが好ましい。

【1230】

一方、メイン制御基板がスロットマシン 10 におけるメイン制御基板 50 である場合には、図 1 に示すように、メイン制御基板 50 は、メダルセクタ、各種操作スイッチ、電源スイッチ 11、メダル数表示装置、図柄表示装置、メダル払出し装置等と電氣的に接続されている。

そして、メイン制御基板 50 に接続されるリード線のうち、セキュリティ性を特に担保すべきリード線は、スタートスイッチ 41 の信号（抽選に係る信号）が入力されるリード線である。したがって、スタートスイッチ 41 の信号が入力されるリード線が接続されるコネクタについては、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも 1 つの足列が露出しない、あるいは少なくとも 1 ピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

【1231】

さらにまた、投入センサ 44 の信号が入力されるリード線についても、クレジットゴトを防止する観点から、セキュリティ性を必要とする。したがって、投入センサ 44 の信号が入力されるリード線が接続されるコネクタについては、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも 1 つの足列が露出しないか、あるいは少なくとも 1 本のピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

【1232】

さらに、メダル払出し装置と接続しているリード線、具体的にはホッパーモータ 36 の駆動信号を出力するためのリード線や、払出しセンサ 37 からの信号が入力されるリード線が接続される各コネクタについても、払出しゴトを防止する観点から、スライド移動させてもそのコネクタ足が露出しない（少なくとも 1 つの足列が露出しないか、あるいは少なくとも 1 本のピンが露出しない）ように構成することが好ましい。

その他、ぱちんこ遊技機 500 の場合と同様に、電源に関するリード線を有するコネクタ、サブ制御基板 80 と接続しているリード線を有するコネクタ、及び外部信号を送信するための基板と接続しているリード線がそれぞれ接続される各コネクタについても、少なくとも 1 つの足列が露出しないか、あるいは少なくとも 1 ピンが露出しないように構成することが好ましい。

【1233】

<第 2 1 実施形態>

第 2 1 実施形態は、リード線（「信号線」ともいう。）の太さ（径）に関するものである。

第 2 1 実施形態では、始動に関するリード線を最も細くし、かつ、始動に関するリード線を有する一コネクタ端子内に、始動に関するリード線と同一太さを有する他のリード線を少なくとも 1 本以上設け、かつ始動に関するリード線よりも太いリード線を少なくとも 1 本以上設けることにより、始動に関するリード線を特定しにくくし、ゴト行為（不正に始動させること、又は意図的なタイミングで始動させること）を抑制するものである。

【1234】

ここで、ぱちんこ遊技機 500 において、始動に関するリード線は、始動口スイッチ 533 とメイン制御基板 530 とを接続するリード線に相当する。

また、スロットマシン 10 において、始動に関するリード線は、スタートスイッチ 41 とメイン制御基板 50 とを接続するリード線に相当する。

なお、「始動に関するリード線」は、実際には、2 本から構成され、そのうちの 1 本が始動信号線となり、他の 1 本が GND 線となる。そして、本実施形態では、始動信号線を「始動に関するリード線」と称し、GND 線は含まないものとする。ただし、始動に関するリード線以外のリード線には、当該 GND 線を含めてもよいものとする。

【1235】

図 1 1 0 は、メイン制御基板 5 3 0 のコネクタ 5 3 9 b ～ 5 3 9 h に対し、それぞれ、ハーネス B ～ H が接続された状態を示す平面図である。

なお、図 1 1 0 では、基板ケース 5 5 0 の図示を省略している。また、図 1 1 0 では、メイン制御基板 5 3 0 を例示しているが、メイン制御基板 5 3 0 に限らず、メイン制御基板 5 0 にも適用することができる。換言すれば、第 2 1 実施形態は、スロットマシン 1 0 及びぱちんこ遊技機 5 0 0 のいずれにも適用することができる。

また、ハーネス B ～ H の先端にそれぞれ取り付けられたコネクタ端子を、それぞれ「ハーネス B コネクタ端子」～「ハーネス H コネクタ端子」と称する。

【1 2 3 6】

コネクタ 5 3 9 a は、通常は、ケーブル等が接続されていないコネクタである。コネクタ 5 3 9 a は、遊技機 of 取締り当局が照合装置を用いて C P U、R O M、R W M 内部に記憶されたデータを確認するとき等に、当該照合装置と接続されるコネクタである。

また、コネクタ 5 3 9 b ～ 5 3 9 h は、メイン制御基板 5 3 0 に搭載されている凹コネクタであり、これらと、それぞれ、ハーネス B コネクタ端子～ハーネス H コネクタ端子（凸コネクタ）が接続されている。

また、図 1 1 1 は、各ハーネス B ～ H と、ハーネス B ～ H コネクタ端子を詳細に示す正面図である。

各ハーネス B ～ H は、いずれも、複数本のリード線からなり、図 1 1 1 では、各リード線に番号を付している。たとえばハーネス B は、図中、1 列目（図中、上列）の 9 本のリード線 1 ～ 9 と、2 列目（図中、下列）の 9 本のリード線 1 0 ～ 1 8 から構成されるハーネスである。

【1 2 3 7】

ハーネス B、C、D、G、H の各コネクタ端子は、2 列から構成されている。これに対し、ハーネス E、F の各コネクタ端子は、1 列から構成されている。

なお、図 1 1 1 に示す各ハーネス及びコネクタ端子は、例示にすぎず、コネクタ端子は、たとえば 3 列以上から構成されたものであってもよい。また、1 列のリード線の数、用途（信号線の数）に応じて定められるものであり、図 1 1 1 に示したものに限らず、1 本としてもよく、あるいは 1 0 本以上としてもよい。

なお、1 本のリード線から構成された場合であっても、「ハーネス」と称することとする。

さらにまた、ハーネスには、各リード線がそれぞれ分離された状態のもの（結束の有無を問わない）、具体的にはディスクリットワイヤーケーブルのようなものの以外にも、たとえばフラットケーブルやリボンケーブルのようにすべてのリード線が一体的に結合されたもの（分離可能であるか否かは問わない）も含まれる。

【1 2 3 8】

また、図 1 1 1 では、リード線として、2 種類の太さを図示している。図中、単円で示すリード線は細いリード線を示し、二重円で示すリード線は太いリード線を示している。ここで、「リード線の太さ」とは、リード線の径を指すものとする。したがって、たとえば単円で示すリード線の太さを径 D 1、二重円で示すリード線の太さを径 D 2 とすると、「D 1 < D 2」である。

なお、図 1 1 1 の例では、リード線の太さとして 2 種類を示しているが、これに限らず、3 種類以上の太さのリード線からハーネスを構成してもよい。

【1 2 3 9】

図 1 1 1 において、始動に関するリード線（ぱちんこ遊技機 5 0 0 の場合には、始動口スイッチ 5 3 3 とメイン制御基板 5 3 0 とを接続するリード線。スロットマシン 1 0 の場合には、スタートスイッチ 4 1 とメイン制御基板 5 0 とを接続するリード線。）は、ハーネス D の 7 番目のリード線であるものとする。そして、始動に関するリード線は、2 種類の太さのうち、細いリード線を用いている。細いリード線とすることにより、始動に関するリード線をできる限り目立たなくするためである。また、細いリード線とすることにより、不正行為（改造等）を行ったときに断線しやすくなるので、異常を容易に発見できる

ためである。換言すれば、太いリード線は、細いリード線と比べると不正行為を行ったときでも断線しにくく、また、束になった太いリード線である場合には、一部が断線しても発見しにくいためである。

ただし、これに限らず、始動に関するリード線を太いリード線としてもよい。あるいは、3種類の太さのリード線を用いるときは、始動に関するリード線として、中間の太さのリード線を用いてもよい。

なお、始動に関するリード線と、そのGND線との2本のみを、一コネクタ端子に接続する場合がある。

これに対し、図111に示すハーネスDは、始動に関するリード線（7番）とともに、他の複数のリード線を有している。

10

【1240】

さらに、始動に関するリード線（7番）を含むハーネスDにおいては、始動に関するリード線（7番）の太さと同一太さのリード線を、少なくとも1本以上設けている。仮に、始動に関するリード線がコネクタDに含まれることが知られても、どのリード線であるかまでは特定しにくくする（ゴト行為をしにくくする）ためである。この例では、2番、4番、8番のリード線を、7番のリード線（始動に関するリード線）と同一太さとしている。

【1241】

さらにまた、ハーネスDの7番のリード線に隣接して、同一太さの8番のリード線を配置している。始動に関するリード線に隣接して同一太さのリード線を配置することにより、始動に関するリード線を特定しにくくするためである。なお、図111の例では、ハーネスD中、7番のリード線の右側に位置する8番のリード線を、7番のリード線と同一太さとしたが、これに限らず、6番のリード線の太さを7番のリード線の太さと同一にしてもよい。あるいは、3番のリード線の太さを7番のリード線の太さとしてもよい。ハーネスDにおいて、7番のリード線に「隣接する」リード線とは、図111の例では、3番、6番、8番のリード線に相当する。これらのリード線のうち、少なくとも1本のリード線を、7番のリード線と同一太さに設定する。

20

【1242】

さらに、ハーネスDには、始動に関するリード線（7番）と異なる太さを有するリード線を、1本以上設ける。図111の例では、1番、3番、5番、及び6番のリード線が、始動に関するリード線（7番）と異なる太さを有する。始動に関するリード線の太さと異なる太さのリード線を、一コネクタ端子（ハーネスDコネクタ端子）内に含めることで、始動に関するリード線をより特定しにくくすることができる。

30

【1243】

また、始動に関するリード線以外にも、重要な信号線、具体的には、遊技媒体の投入に関するリード線、払出しに関するリード線、外部信号を送信するためのリード線等についても、ゴト行為を防止する観点から、始動に関するリード線と同様に、一コネクタ端子内に、同一太さを有する他の信号線を1本以上設け、かつ、他の太さを有する他の信号線を1本以上設けることが好ましい。

さらにまた、始動に関するリード線と、電源用のリード線とが隣接しないように配置することが好ましい。始動に関するリード線がノイズの影響を受けにくくするためである。

40

ここで、「隣接しない」とは、たとえばハーネスDの7番のリード線が始動に関するリード線であるときは、ハーネスDの3番、6番、8番を、電源用のリード線に設定しないことが挙げられる。

【1244】

また、本実施形態のように、たとえばハーネスGコネクタ端子とハーネスHコネクタ端子とがメイン制御基板530上で直線状に並び、かつ両コネクタ端子間の距離が近い場合には、ハーネスGの5番のリード線を始動に関するリード線に設定するときは、ハーネスHの1番のリード線を電源用のリード線に設定しないことが好ましい。

一方、ハーネスGコネクタ端子とハーネスHコネクタ端子とがメイン制御基板530上

50

で直線状に並ぶ場合であっても、両コネクタ端子間に一定の距離を有する場合には、ハーネスGの5番のリード線を始動に関するリード線に設定し、ハーネスHの1番のリード線を電源用のリード線に設定しても、差し支えない。

【1245】

さらにまた、始動に関するリード線を含むハーネスのコネクタ端子と、他のハーネスのコネクタ端子とが隣接する場合には、始動に関するリード線を含むハーネスが、前記他のハーネスの下側に配置し、始動に関するリード線ができる限り外部から隠れるように配線することが好ましい。

図112は、始動に関するリード線を隠す例を示す斜視図である。図112では、図面の簡素化のため、ハーネスD及びハーネスEはいずれも1列のリード線からなり、ハーネスDは3本のリード線からなり、ハーネスEは5本のリード線からなるように図示している。そして、ハーネスDのうち、ハーネスEに一番近いリード線が始動に関するリード線に設定されているものとする。

この場合、ハーネスDの延びる方向を、ハーネスE側とし、かつ、ハーネスEがハーネスDの上側を通るように配線する。これにより、ハーネスDの始動に関するリード線が、極力、外部から隠れるようになり、セキュリティ性を高めることができる。

【1246】

<第22実施形態>

第22実施形態は、設定変更状態に関するものである。第22実施形態の説明は、第19実施形態と一部重複するが、改めて説明する。

まず、スロットマシン10の場合は、設定変更状態に移行する前に、ドアスイッチ17がオンであるか否か、設定キースイッチ152がオンであるか否か、リセットスイッチ153がオンであるか否かを判断し、これらすべてのスイッチがオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とする。上記3つのスイッチのうち、一部のスイッチのみがオンである場合や、いずれのスイッチもオフである場合には、設定変更状態に移行しない。これにより、たとえばフロントドア12にドリル等で不正に穴を開け、設定キースイッチ152にアクセスしても、ドアスイッチ17がオンでなければ、設定変更状態には移行しない。

【1247】

また、電源が投入された後に、ドアスイッチ17、設定キースイッチ152、及びリセットスイッチ153のすべてをオンにしても、設定変更状態には移行しない。電源が投入された後、設定キースイッチ152がオンになったときは、設定確認状態に移行可能とする。設定確認状態は、現設定値を確認することができるが、設定値を変更することはできない。なお、設定確認状態に移行する場合には、ドアスイッチ17がオンであることを条件としてもよい。さらにまた、設定確認状態に移行する場合には、リセットスイッチ153がオフであることを条件としてもよい。

【1248】

さらに、設定変更状態の終了条件は、設定キースイッチ152がオンからオフになったこと、及びドアスイッチ17がオンであることに設定されている。これにより、ドアスイッチ17がオフ、すなわちフロントドア12が開放されていない状態で設定変更状態が終了するような状態（ゴト行為の可能性が高い状態）をなくすることができる。

ここで、本実施形態では、ドアスイッチ17がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、かつ、ドアスイッチ17がオンであることを条件に設定変更状態を終了可能とした。

しかし、これに限らず、第1に、ドアスイッチ17がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、設定変更状態の終了時には、ドアスイッチ17のオン／オフ状態を判断しないようにしてもよい。

【1249】

また第2に、設定変更状態に移行するときにはドアスイッチ17のオン／オフを判断しないが、設定変更状態の終了時には、ドアスイッチ17のオン／オフを判断し、ドアスイッチ17がオンでなければ設定変更状態を終了できないようにしてもよい。

さらにまた第 3 に、設定変更状態に移行するときにはドアスイッチ 17 のオン／オフを判断しないが、ドアスイッチ 17 がオンでなければ、設定変更スイッチ 153 を操作しても、設定値が変更されないように設定してもよい。

さらに第 4 に、設定変更状態に移行するときにはドアスイッチ 17 のオン／オフを判断せず、かつ、設定変更状態中は設定変更スイッチ 153 を操作することにより設定値を変更可能とするが、設定値を確定させるための操作であるスタートスイッチ 41 を操作したときに、ドアスイッチ 17 がオンでなければ、設定値が確定しない（RWM53 に新たな設定値が記憶されない）ように設定してもよい。

【1250】

また、スロットマシン 10 において設定変更状態に移行するためには、リセットスイッチ 153 がオンにされた状態で電源が投入されるので、設定変更状態（設定変更処理）に移行する前、又は設定変更状態（設定変更処理）に移行した後の設定値を変更可能な状態になる前に、RWM53 に記憶された現設定値がクリアされる。この場合、設定値データは「0」となる。したがって、設定変更状態の開始時における設定値は「1」となる。

【1251】

なお、設定変更状態に移行するために、リセットスイッチ 153 をオンにして電源スイッチ 11 をオンにした場合には、RWM53 の記憶領域のうち、管理情報表示 LED73（役比モニタ）に表示する情報に係るデータは、クリアされない。管理情報表示 LED73 に表示する情報に係るデータとは、遊技回数カウンタ、払出し数カウンタ（リングバッファを含む）、各比率データ等である。

【1252】

また、ぱちんこ遊技機 500 の場合には、電源投入時に、枠開放スイッチ 523 がオンであるか否か、設定キースイッチ 535 がオンであるか否か、及びリセットスイッチ 536 がオンであるか否かを判断し、これら 3 つのスイッチがオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とする。上記 3 つのスイッチのうち、一部のスイッチのみがオンである場合や、いずれのスイッチもオフである場合には、設定変更状態に移行しない。これにより、前枠 502 が開放していない不正な状態では、設定キースイッチ 535 がオンにされても、設定変更状態には移行しない。

【1253】

特に、ぱちんこ遊技機 500 の裏面側は、図 98 に示すように、スロットマシン 10 のような閉塞状態（図 22 参照）に構成されておらず、開放された状態となっている。

このため、ホールに設置された島の状況によっては、ぱちんこ遊技機 500 の裏面側に回り込んで、前枠 502 を開放することなくメイン制御基板 530 にアクセスされてしまうことも想定される。しかし、枠開放スイッチ 523 がオンでなければ、正常な状態でないと判断し、設定変更状態に移行しない（設定値を変更できない）ようにする。

【1254】

また、電源が投入された後に、枠開放スイッチ 523 がオン、設定キースイッチ 535 がオン、及びリセットスイッチ 536 がオンとなっても、設定変更状態に移行しない。さらにまた、電源が投入された後に、設定キー挿入口 534 に設定キーを挿入し、設定キースイッチ 535 がオンにされても、設定変更状態には移行せず、かつ、設定確認状態にも移行しない。

ぱちんこ遊技機 500 の場合には、上述したように、設定キー挿入口 534 に設定キーを挿入して設定キースイッチ 535 をオンにした状態（リセットスイッチ 536 はオフ状態）で電源が投入されると、設定確認状態に移行可能とする。

【1255】

また、本実施形態のように前枠 502 の開放とガラス扉 505 の開放とを個別に検知可能な場合において、前枠 502 とガラス扉 505 との双方が同時に開放しているとき（すなわち、扉開放スイッチ 522 がオン、かつ枠開放スイッチ 523 がオンのとき）に、設定変更状態や設定確認状態への移行を許可する仕様としてもよい。

このように設定することにより、ぱちんこ遊技機 500 の製造過程において、余計な手

10

20

30

40

50

順を行わなくても設定値の機能を検査できるようになる。さらに、ぱちんこ遊技機 500 がホールに設置された後、ホールでの盤面メンテナンスの作業中に、ガラス扉 505 をぱちんこ遊技機 500 から外していても、盤面メンテナンスと並行して設定変更や設定確認ができるので、利便性を向上することができる。

【1256】

また、設定変更状態又は設定確認状態に移行する際に、扉開放スイッチ 522（ガラス扉 505 が開放されたときにオンになるスイッチ）は検知しない。したがって、設定変更状態又は設定確認状態に移行する際には、ガラス扉 505 が開放されていても、あるいは閉じられていても、いずれでもよい。ただし、設定変更状態又は設定確認状態に移行する際にはガラス扉 505 を閉じると定め、設定変更状態又は設定確認状態への移行時に扉開放スイッチ 522 のオン／オフを判断し、オフであることを条件として、設定変更状態又は設定確認状態に移行可能としてもよい。

10

【1257】

さらにまた、図 103 及び図 106 に示したように、設定キー挿入口 534 及び設定変更（リセット）スイッチ 536 は、カバー 561 で覆われている。そして、設定キー挿入口 534 に設定キーを挿入するためには、カバー 561 を開放する必要がある。

そこで、カバー 561 の開閉を検知するセンサ（以下、「カバーセンサ」と称する。）を設け、カバーセンサがオンであることを条件に設定変更状態又は設定確認状態に移行可能としてもよい。

【1258】

ぱちんこ遊技機 500 において、設定変更状態では、設定変更スイッチ 536 を操作するごとに、設定値を変更可能とする点は、スロットマシン 10 と共通する。

また、スロットマシン 10 では、スタートスイッチ 41 の操作が設定値を確定させる操作であるが、ぱちんこ遊技機 500 の場合には、設定キースイッチ 535 をオフにすることが、設定値を確定させ、かつ、設定変更状態を終了するための操作となる。

さらに、ぱちんこ遊技機 500 の場合において、設定キースイッチ 535 がオンからオフになり、かつ、枠開放スイッチ 523 がオンであることを条件に、設定変更状態を終了可能とする。これにより、枠開放スイッチ 523 がオフ、すなわち前枠 502 が開放されていない状態で設定変更状態が終了するような状態（ゴト行為の可能性が高い状態）をなくすることができる。

20

30

【1259】

なお、本実施形態では、枠開放スイッチ 523 がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、かつ、枠開放スイッチ 523 がオンであることを条件に設定変更状態を終了可能とした。

しかし、これに限らず、第 1 に、枠開放スイッチ 523 がオンであることを条件に設定変更状態に移行可能とし、設定変更状態終了時には、枠開放スイッチ 523 のオン／オフ状態を判断しないようにしてもよい。

【1260】

また第 2 に、設定変更状態に移行するときには枠開放スイッチ 523 のオン／オフを判断しないが、設定変更状態の終了時には、枠開放スイッチ 523 のオン／オフを判断し、枠開放スイッチ 523 がオンでなければ設定変更状態を終了できないようにしてもよい。

40

さらにまた第 3 に、設定変更状態に移行するときには枠開放スイッチ 523 のオン／オフを判断しないが、枠開放スイッチ 523 がオンでなければ、設定変更スイッチ 536 を操作しても、設定値が変更されないように設定してもよい。

【1261】

さらに第 4 に、設定変更状態に移行するときには枠開放スイッチ 523 のオン／オフを判断せず、かつ、設定変更状態中は、設定変更スイッチ 536 を操作することにより設定値を変更可能とするが、設定値を確定させるための操作である設定キースイッチ 535 をオフにしたときに、枠開放スイッチ 523 がオンでなければ、設定値が確定しない（RWM に新たな設定値が記憶されない）ように設定してもよい。

50

【1262】

また、ぱちんこ遊技機500の場合において、設定変更状態に移行するために、リセットスイッチ536がオンにされた状態で電源が投入されたとしても、RWMの記憶領域のうち、管理情報表示LED（性能表示モニタ）538に表示する情報に係るデータは、クリアされない。管理情報表示LED538に表示する情報に係るデータとは、ベース値である。

【1263】

さらにまた、設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536は、前枠502の裏面側において、ヒンジ機構503に近い側に設けることが好ましい。このようにすれば、前枠502を少し開放しただけでは、設定キー挿入口534及び設定変更（リ

10

セット）スイッチ536に容易にアクセスできないようにすることができる。
たとえば図98において、設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536は、カバー561の内部に配置されているが、メイン制御基板530を正面から見たときに、設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536は、メイン制御基板530の領域内において右寄りに配置されている。これにより、設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536を、ヒンジ機構503寄りに配置することができる。図98では、図中、左側が開放側となることから、図98のように形成すれば、開放側（図中、左側）から遠い位置に設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536を配置することができる。

【1264】

20

なお、スロットマシン10についても、上記と同様に、メイン制御基板50上において、設定キー挿入口151及び設定変更（リセット）スイッチ153を、フロントドア12を開放したときに、フロントドア12の回転軸寄りとなるように配置することが好ましい。たとえば図22に示すようにメイン制御基板50が配置され、フロントドア12を前側（遊技者）側から見たときに左側がフロントドア12の回転軸側となり、右側が開放側となる場合、フロントドア12を開放してメイン制御基板50を見ると、図10（a）のように見える。そこで、図10（a）中、左寄りに設定キー挿入口151及び設定変更（リセット）スイッチ153を配置すれば、フロントドア12の開放側から遠い位置に設定キー挿入口151及び設定変更（リセット）スイッチ153を配置することができる。

【1265】

30

さらにまた、ゴト行為により設定変更状態に移行しにくいようにする対策として、たとえばぱちんこ遊技機500においては、設定キー挿入口534に設定キーを挿入した後、反時計回りに設定キーを回転させることで、設定キースイッチ535がオンになるように構成してもよい。この場合、時計回りにも設定キーを回転可能に構成し、かつ時計回りに設定キーを回転させたときは設定変更状態に移行しないように構成すれば、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

特に、キー挿入口521にキーを挿入して前枠502を開放するときは、当該キーを時計回りに回転させることで前枠502が開放される構造としておけば、前枠502の開放時のキーの回転方向と、設定キーの回転方向とが反対方向となり、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

40

【1266】

スロットマシン10についても、上記と同様である。

設定キー挿入口151に設定キーを挿入した後、反時計回りに設定キーを回転させることで、設定キースイッチ152がオンになるように構成してもよい。この場合、時計回りにも設定キーを回転可能に構成し、かつ時計回りに設定キーを回転させたときは設定変更状態に移行しないように構成すれば、設定変更状態への移行をわかりにくくすることができる。

特に、フロントドア12を開放するときは、キーを時計回りに回転させることでフロントドア12が開放される構造としておけば、フロントドア12の開放時におけるキーの回転方向と、設定キーの回転方向とが反対方向となり、設定変更状態への移行をわかりにく

50

くすることができる。

【1267】

図113は、基板ケース550の上ケース560と、カバー561と、設定キー挿入口534と、設定変更（リセット）スイッチ536との位置関係を示す側面の断面図である。なお、図113では、図108と同様に、図面の見やすさの観点から、断面にはハッチングを施していない。

図105及び図113に示すように、上ケース560の表面のうち、最も高い面を面S1とし、設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536の開口面を面S2とする。この場合に、面S2は、面S1よりも低く形成されている。このように形成することにより、たとえば外部から針金状のものを挿入して設定キー挿入口534や設定変更（リセット）スイッチ536にアクセスしようと試みた場合に、面S1にアクセスするよりも、面S2にアクセスする方が困難となる。よって、設定ゴト行為を抑制することができる。

【1268】

さらに、図103及び図113に示すように、設定キー挿入口534及び設定変更（リセット）スイッチ536の上面にカバー561が取り付けられた場合において、カバー561の上面である面S3（図113）は、上カバー560の面S1よりも低い位置に配置される。

このように形成することにより、設定キー挿入口534や設定変更（リセット）スイッチ536にアクセスしようと試みた場合に、上カバー560とカバー561の間から針金状のものを挿入しようとしたり、カバー561を開放しようとした場合であっても、それらの行為を困難にすることができるので、設定ゴト行為を抑制することができる。

【1269】

以上、第19実施形態～第22実施形態について説明したが、これらの実施形態は、上述した内容に限らず、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

A. 第19実施形態

（1）第19実施形態において、設定確認状態を終了したときの設定確認終了音を出力するようにしてもよい。たとえば、「設定確認を終了します。」という音声を出力することが挙げられる。

さらに、設定確認状態の終了と同時に遊技を開始した場合には、

a) 最短で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、設定確認終了音の出力を終了する。

b) 1遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、設定確認終了音の出力を終了する。

c) 特別役に当選した遊技（スロットマシン10の場合）、又は大当たりとなった遊技（ぱちんこ遊技機500の場合）における1遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、設定確認終了音の出力を終了する。

ように設定することが挙げられる。

【1270】

（2）さらに、設定確認状態の終了と同時に、演出ランプ21（スロットマシン10の場合）又は演出ランプ541（ぱちんこ遊技機500の場合）により、設定確認状態を終了したことを示す演出を出力してもよい。この場合にも、第19実施形態と同様に、当該ランプによる演出時間は、

a) 最短で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、ランプ演出を終了する。

b) 1遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、ランプ演出を終了する。

c) 特別役に当選した遊技（スロットマシン10の場合）、又は大当たりとなった遊技（ぱちんこ遊技機500の場合）における1遊技の平均時間で遊技を終了したときの遊技終了時よりも前に、ランプ演出を終了する。

こと等が挙げられる。

【1271】

(3) 設定変更状態を終了したとき（又は上記例のように設定確認状態を終了したとき）は、設定変更（又は確認）終了音及びランプ演出を出力するようにしたが、これらの設定変更（又は確認）終了音及びランプ演出は、サブ制御基板80又は540による制御である。

しかし、これに限らず、設定変更（又は確認）状態を終了するときは、メイン制御基板50又は530によって制御される出力機器によって、設定変更（又は確認）状態を終了したことを示す出力を実行してもよい。

【1272】

(4) スロットマシン10において、メイン制御基板50上に設定キー挿入口151（設定キースイッチ152）及び設定変更（リセット）スイッチ153を設けたが、これに限らず、メイン制御基板50とは別個に、設定変更基板を設け、この設定変更基板上に、設定キー挿入口151（設定キースイッチ152）、設定変更（リセット）スイッチ153、及び設定値表示LED73を設けてもよい。

ぱちんこ遊技機500についても上記と同様である。メイン制御基板530とは別個に、設定変更基板を設け、この設定変更基板上に、設定キー挿入口534（設定キースイッチ535）、設定変更（リセット）スイッチ536、及び設定値表示LED537を設けてもよい。

【1273】

(5) 設定変更終了音として、「設定変更を終了します」という音声を出力する例を示したが、必ずしもこの文言に限定されるものではなく、たとえば「設定値を更新しました」等であってもよい。

(6) 第19実施形態では、設定変更状態の終了後、すぐに遊技を開始する例を示しているが、実際のホール営業中は、設定変更状態の終了直後に遊技を開始することを想定していない。たとえばホール管理者が設定変更を行った後、試しに1遊技を消化してみるような場合を想定している。このような場合に、設定変更終了音及び演出ランプの出力によって設定変更状態を正しく終了したことを確認しつつ、設定変更終了音及び演出ランプによる報知と遊技で出力される演出とを混同しないようにすることを目的の1つとしている。

【1274】

B. 第20実施形態

(1) 第20実施形態では、上ケース560の下縁560aと、下ケース570の外縁570aとを当接させ、スライド移動可能とした。しかし、スライド移動前の上ケース560と下ケース570との係合方法は、種々のものが挙げられ、図108で示したものに限定されるものではない。また、上ケース560と下ケース570とを重ね合わせたときに、ある程度の自由度をもって重なり合うことが可能な形状としてもよい。あるいは、上ケース560と下ケース570とが特定位置でのみ重なり合う形状としてもよい。

【1275】

(2) メイン制御基板530上に各コネクタ539a～539hをどのように配置し、上ケース560と下ケース570との仮嵌合状態のときには、どのコネクタの足が露出するように設定するかは、種々の方法が挙げられる。

本実施形態のように上ケース560と下ケース570とがスライド移動する場合には、図109に示すように、最初に露出するコネクタの足は、コネクタ足539g'及び539h'である。したがって、メイン制御基板530上においてコネクタ539g及び539hと対称位置に設けられているコネクタ539aの場合は、スライド移動量が増加しても、そのコネクタ足は露出しない。

【1276】

そこで、たとえばメイン制御基板530上において、図103中、コネクタ539a側（図中、左側）から、セキュリティ性の面で重要なコネクタ（始動に関する信号線を有するコネクタ、遊技媒体の受け付けや払出しに関する信号線を有するコネクタ、外部信号の出

10

20

30

40

50

力に関する信号線を有するコネクタ、演出に関する信号線を有するコネクタ)を順次配置し、セキュリティ性の面でさほど重要でない信号線のコネクタを、コネクタ539g及び539hに採用することが挙げられる。

【1277】

(3) 基板ケース550は、かしめ部562及び572を有するものを例示したが、かしめ部を有さない基板ケース550であっても本実施形態を適用することができる。たとえば、ぱちんこ遊技機500のサブ制御基板540を収容する基板ケースは、かしめ部を有さない場合があるが、このような基板ケースであっても第20実施形態を適用することができる。

【1278】

10

C. 第21実施形態

(1) 上記実施形態で示したコネクタの種類及び数、並びにハーネス(コネクタ端子)の種類及び数は、一例であり、これらに限定されるものではない。

たとえば図111において、ハーネスB及びCは、すべてが太いリード線から構成されていてもよく、あるいは、すべてが細いリード線から構成されていてもよい。

また、ハーネスEは、細いリード線のみが一行となった例を示したが、細いリード線が二列以上になったハーネス及びコネクタ端子としてもよい。

さらにまた、ハーネス及びコネクタ端子は、何列であってもよく、一行のリード線(端子)の数は、いくつでもよい。

さらに、一行に太いリード線と細いリード線とが混在するハーネスにおいて、その一行内の太いリード線は1本以上であればよく、細いリード線も1本以上あればよい。

20

【1279】

(2) 本実施形態では、図110に示すように、メイン制御基板530の1個のコネクタに接続されるリード線の集合を「1本のハーネス」とした。

たとえば、コネクタ539gに接続されるハーネスGは1本のハーネスであり、コネクタ539hに接続されるハーネスHは1本のハーネスである。ハーネスGとハーネスHが、その先で1本に結束されているような場合には、それは「ハーネス群」と称し、「1本のハーネス」とは称さない。

【1280】

(3) メイン制御基板530と他の基板とがハーネス接続されている場合において、メイン制御基板530上に特定のコネクタが搭載され、その特定のコネクタに対し、N本のリード線からなるハーネスのコネクタ端子が接続されていると仮定する。

30

一方、当該ハーネスの他端側は、N本のリード線がNx本($Nx \geq 1$)とNy本($Ny \geq 1$)とに分かれ、Nx本のリード線の先端にコネクタ端子Xが取り付けられ、そのコネクタ端子Xは他の基板と接続されており、さらに、Ny本のリード線の先端にコネクタ端子Y($\neq$ コネクタ端子X)が取り付けられ、そのコネクタ端子Yは他の基板(Nx本のリード線が接続された基板と同じ基板又は異なる基板)と接続されているとする。

この場合、本実施形態における「1つのハーネス」とは、メイン制御基板530側に接続されているN本のリード線の集合を指すものとする。

【1281】

40

D. 第22実施形態

(1) ぱちんこ遊技機500では、電源投入時に設定変更状態又は設定確認状態に移行可能としたが、スロットマシン10と同様に、電源投入後、設定キースイッチ535をオンにすることで設定確認状態に移行可能としてもよい。この場合においても、枠開放スイッチ523がオンであるか否かを判断し、オンであることを条件に設定確認状態に移行することが挙げられる。

【1282】

(2) 上述したように、メイン制御基板50又は530とは別基板で、設定変更基板を設ける場合が考えられる。この場合に、スロットマシン10の場合には、筐体内部においてフロントドア12の開放軸側に(開放軸寄りに)、換言すれば、遊技者側から見て開放

50

端から遠ざかる側に、設定変更基板を配置することが好ましい。同様に、ぱちんこ遊技機 500 の場合には、前枠 502 の裏面側においてヒンジ機構 503 側に（ヒンジ機構 503 寄りに）、換言すれば、遊技者側から見て開放端から遠ざかる側に、設定変更基板を配置することが好ましい。このように配置すれば、開放端から遠い位置に、設定キー挿入口 151、534 や、設定変更（リセット）スイッチ 153、536 を配置することができる。また、この場合であっても、メイン制御基板 50 又は 530 は、開放端から遠い位置に配置することが好ましい。

【1283】

特に、メイン制御基板 50 又は 530 には、それぞれ管理情報表示 LED 74 又は 538 が搭載されているが、管理情報表示 LED 74 又は 538 により表示される情報は、容易に見えないことが好ましい。したがって、メイン制御基板 50 又は 530 上の管理情報表示 LED 74 又は 538 を開放側から遠ざかる位置に配置し、かつ、メイン制御基板 50 又は 530 についても開放端から遠ざかる位置に配置することが好ましい。

ただし、メイン制御基板 50 又は 530 上においてそれぞれ管理情報表示 LED 74 又は 538 を開放側から遠ざかる位置に配置するだけで、管理情報表示 LED 74 又は 538 により表示される情報を、容易に見えないようにすることが可能もある。同様に、管理情報表示 LED 74 又は 538 をそれぞれメイン制御基板 50 又は 530 の略中央位置に搭載した場合であっても、メイン制御基板 50 又は 530 を開放端から遠ざかる位置に配置するだけで、管理情報表示 LED 74 又は 538 により表示される情報を、容易に見えないようにすることも可能である。

【1284】

E. 第 19～第 22 実施形態を含む本明細書に記載のすべての実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせる実施することが可能である。

【1285】

<第 23 実施形態>

次に、第 23 実施形態について説明する。

第 23 実施形態における用語の意味は、以下の通りである。

「RT」とは、抽選対象となる役の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「RT 移行」とは、一の RT から他の一の RT に移行することによって、抽選対象となる少なくとも 1 つのリプレイの当選確率変動することを意味する。したがって、一の RT におけるリプレイの種類及びその当選確率は、その RT 特有の値であり、一の RT と、他の一の RT とで、リプレイの種類及びその当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一の RT と、他の一の RT とで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

【1286】

RT は、本実施形態では、後述する図 131 に示すように、非 RT、及び RT1 を備える。

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

また、本実施形態では、特別遊技（役物作動状態）として、1BB 遊技（1BB 作動状態）、及び RB 遊技（RB 作動状態）を備える。1BB 遊技（1BB 作動状態）や RB 遊技（RB 作動状態）は、厳密には RT には含まれないが、RT の 1 つとしてもよい。

【1287】

なお、本実施形態の RB は、1BB 遊技の一般遊技（RB 遊技以外の遊技を意味する。）中に抽選される役であり、1BB 遊技の一般遊技中に RB に当選し、RB が入賞すると、1BB 遊技中において一般遊技から RB 遊技に移行する。このため、1BB 遊技の一般遊技で抽選される RB を「SRB（シフト RB）」とも称する。

【1288】

さらに、RT とは異なる概念であって、RT と同様にメイン制御基板 50 によって移行（遷移）が制御されるメイン遊技状態を備える。本実施形態のメイン遊技状態は、後述す

る図132に示すように、メイン遊技状態0～5を備える。

R Tとメイン遊技状態とは、連動する場合と連動しない場合とを有する。たとえばR T及びメイン遊技状態双方の移行条件を満たすときは、R T及びメイン遊技状態の双方が移行する。一方、R Tの移行条件を満たすがメイン遊技状態の移行条件を満たさないときは、メイン遊技状態はそのままR Tのみが移行する。これとは逆に、メイン遊技状態の移行条件を満たすがR Tの移行条件を満たさないときは、R Tはそのままメイン遊技状態のみが移行する。

【1289】

第23実施形態では、役抽選手段61により、「当選番号」の抽選を実行する。したがって、役抽選手段61は、「当選番号抽選（決定、選択）手段」とも称される。本実施形態の当選番号は、後述する図126等に示すように、当選番号「1」～「41」を備える。

10

そして、当選番号が決定すると、その当選番号に対応する「条件装置番号」を生成する。たとえば図126において、当選番号「1」に決定されると、入賞及びリプレイ条件装置番号「1」が生成される。

【1290】

「条件装置番号」（「当選情報」とも称する。）には、「役物条件装置番号」と、「入賞及びリプレイ条件装置番号」とを有する。本実施形態では、後述する図122に示すように、役物条件装置番号として、「1」～「17」を備える。また、後述する図123～図125に示すように、入賞及びリプレイ条件装置番号として、「1」～「24」を備える。

20

そして、当選番号が決定し、条件装置番号が生成されると、その条件装置番号に対応する条件装置が作動することにより、作動した条件装置に対応する役の図柄組合せが有効ラインに停止表示可能となる。

なお、本実施形態の1BB及びRBは、当選した遊技で入賞しない場合を有するので、それぞれ1BB及びRBの内部中となる場合がある。

【1291】

第23実施形態において、左リール31を第1リール31と称する場合があります、中リール31を第2リール31と称する場合があります、右リール31を第3リール31と称する場合があります。

30

特に、後述するRWM53の名称では、第1リール31、第2リール31、第3リール31と称している。

【1292】

図114は、第23実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。図114に示すように、本実施形態では、各リール31は、20コマからなる。

図114では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール31において、図柄番号0番の図柄は、「リプレイ」である。さらに、図114では、リール31の逆回転時における図柄番号を併せて表示している。リール31の逆回転時における図柄番号については後述する。

【1293】

40

また、第23実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が停止するまでの最大移動図柄数は「4」に設定されている。たとえば左リール31の1番の「スイカ」が有効ラインを通過する直前に左ストップスイッチ42が操作されたときは、最大で、当該図柄から4図柄移動して、5番の「リプレイ」まで、有効ラインに停止可能となる。

したがって、たとえば1つのリール31上で、特定図柄を5図柄間隔で4個配置すれば、いずれの位置でストップスイッチ42が操作されても、常に特定図柄を有効ラインに停止可能となる。たとえば、左リール31において、「リプレイ」は、5番、10番、15番、及び0番に配置されている。すなわち、左リール31における「リプレイ」は、5図柄間隔4個配置である。したがって、左リール31については、どのタイミングで左スト

50

ップスイッチ42が操作されても、常に、有効ラインに「リプレイ」を停止させることができる。なお、このような図柄配置を「PB=1」配置」と称する場合がある。

【1294】

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

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

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

さらに、左リール31において、3番の「黒BAR」、8番の「特図上」、13番の「赤7」、18番の「青BAR」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。したがって、どのタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、「黒BAR」、「特図上」、「赤7」又は「青BAR」のいずれかを有効ラインに停止可能である。

中リール31も左リール31と同様に、「黒BAR」、「青BAR」、「赤7」又は「特図上」は、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

さらに、右リール31では、「青BAR」又は「特図下」は、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。

【1295】

図115は、表示窓（透明窓）18と、各リール31の位置関係と、有効ライン（図柄組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。

表示窓18から、内部に配置されたリール31が透視できるようになっている。

各リール31は、本実施形態では横方向に並列に3つ（左リール31、中リール31、及び右リール31）設けられている。さらに、各リール31は、表示窓18から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓17から、合計9個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。

【1296】

また、図115では、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール31ごとに、表示窓18から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール31であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。

【1297】

さらにまた、図115に示すように、表示窓18から見える9個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

ここで、「有効ライン」とは、リール31の停止時における図柄の並びラインであって図柄組合せを形成させる図柄組合せライン（表示ライン）であり、かつ、いずれかの役に対応する図柄組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、いずれの遊技状態であっても規定数は3枚であり、いずれの遊技状態であっても有効ラインが同一に設定されている。

第23実施形態の有効ラインは、いわゆる右下がりの一直線状のライン（「左上段」－「中中段」－「右下段」）である。これ以外は無効ラインである。

なお、遊技状態ごとに規定数を異ならせてもよい（たとえば1BB作動中の規定数を「2枚」にする等）。さらに、遊技状態ごとや規定数ごとに有効ラインの位置や数を異ならせてもよい（たとえば特定の規定数では有効ラインを複数本にする等）。

【1298】

図116～図121は、第23実施形態における役（役抽選手段61で抽選される当選番号に対応する役等）の種類、図柄組合せ、払出し枚数等を示す図である。

役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（配当

(利益)が付与される)。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は0枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入され、再遊技を実行可能となる。

【1299】

図116～図121において、「3枚(1)」とは、役物未作動時に相当し、特に第23実施形態では、1BB遊技以外の遊技(たとえば、1BB非当選の状態であって1BB遊技中でない状態や、1BBの当選情報(条件装置番号)を持ち越している状態等)に相当する。なお、第23実施形態では、1BB遊技中にATを実行する場合を有するので、1BB遊技以外の遊技は非ATとなる。このため、第23実施形態において、1BB遊技以外の遊技を「通常遊技(役物未作動、非AT)」と称する場合もある。ただし、通常遊技であっても、有利区間の場合と非有利区間の場合とがある。

10

また、「3枚(2)」とは、1BB作動中(1BB遊技中)のRB未作動時に相当する。さらにまた、「3枚(3)」とは、1BB作動中(1BB遊技中)かつRB作動時(RB遊技中)に相当する。

たとえば図116において、役番号「001」の1BBは、規定数3枚(1)のとき(役物未作動時)には抽選対象となるが、規定数3枚(2)及び規定数3枚(3)のときは抽選対象にならないことを意味する。

【1300】

図116に示す役番号「001」～「017」は、特別役(役物)に相当する。本実施形態では、特別役として1種類の1BBと、16種類のRB(RBA～RBP)とが設けられている。

20

第23実施形態では、役物未作動時には1BBのみが抽選され、RBは抽選されないのので、役物未作動時からRB作動時に移行する場合はない。

役物未作動時において1BBに当選し、1BBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する1BB作動(1BB遊技)に移行する。

【1301】

また、1BB作動(1BB遊技)中は、RBが抽選される。1BB作動中にRBに当選し、RBが入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、1BB作動(1BB遊技)中のRB作動(RB遊技)に移行する。

30

なお、第23実施形態では、1BB作動中かつRB未作動時を、「1BB遊技の一般遊技」と称する場合がある。

RB作動の終了条件を満たした場合において、1BB作動の終了条件を満たすときは1BB作動を終了して役物未作動時(通常遊技)に移行する。一方、RB作動の終了条件を満たした場合において、1BB作動の終了条件を満たさないときは、1BB作動(かつRB未作動時)に移行する。

【1302】

図117に示す役番号「018」～「047」は、いずれも、リプレイ(再遊技役)に相当する。第23実施形態では、リプレイの種類として、リプレイ01～10を備える。図117に示すように、役物未作動時(3枚(1))には、リプレイ01～10のいずれも抽選対象となる。これに対し、1BB作動中のRB未作動時(3枚(2))には、リプレイ01のみが抽選対象となる。さらに、1BB作動中のRB作動時(3枚(3))にはリプレイは抽選されない。

40

【1303】

図118～図121は、第23実施形態の小役を示している。第23実施形態の小役としては、小役01～34が設けられている。

小役01～34のうち、小役01～12は、入賞時の払出し枚数が15枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時(後述する小役A群(小役A1～A6)、及び小役B群(小役B1～B6)当選時)の高目ベルとなる役である。

また、小役13～24は、入賞時の払出し枚数が3枚に設定されており、いわゆる押し

50

順ベル当選時（小役A群（小役A1～A6）当選時）の低目ベルとなる役である。

さらにまた、小役25～33は、入賞時の払出し枚数が1枚に設定されており、いわゆる押し順ベル当選時（小役B群（小役B1～B6）当選時）の低目ベルとなる役である。

さらに、小役34は、1BB作動中のRB作動時（3枚（3）時）に抽選対象となる役である。

【1304】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次回遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役は、本実施形態では1BB及びRBである。1BB及びRBの図柄組合せは、いずれも、「PB≠1」に設定されているので、1BB又はRBに当選した遊技で入賞しない場合を有する。そして、1BB又はRBに当選したときは、それぞれ1BB又はRBが入賞するまでの遊技において、その1BB又はRBの当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【1305】

一方、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄組合せが入賞可能にリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

第23実施形態では、小役又はリプレイを含む当選番号に当選したときは、常に、いずれかのリプレイ又は小役が入賞するように設定されており、取りこぼしとなる場合はない。ただし、これに限らず、取りこぼす場合を有する（「PB≠1」の）小役を設けてもよいのはもちろんである。

【1306】

図122～図125は、条件装置番号、条件装置及び当選役等を示す図である。

まず、役抽選手段61では、当選番号が抽選される。当選番号は、たとえば後述する図126に示すように、当選番号「1」～「41」を備える。そして、図126に示すように、たとえば当選番号「1」に当選したときは、入賞及びリプレイ条件装置番号「1」に対応する条件装置「リプレイA」が作動可能となる。

また、たとえば当選番号「25」に当選したときは、役物条件装置番号「1」に対応する条件装置「1BB」が作動可能となる。

【1307】

ここで、後述する図138に示すように、RWM53には、入賞及びリプレイ条件装置番号を記憶可能な記憶領域（アドレス「F0A9（H）」）と、役物条件装置番号を記憶可能な記憶領域（アドレス「F0AA（H）」）とを備える。たとえば、役物未作動時において、当選番号「11」が当選したとする。この場合には、当選番号の値（「11」）をアドレス「F0A9（H）」に記憶することにより、入賞及びリプレイ条件装置番号を更新可能となる。また、たとえば役物未作動時において、当選番号「25」が当選したとする。この場合には、当選番号の値に所定演算を行った値（第23実施形態では、当選番号から「24」を減算した値である「1」）をアドレス「F0AA（H）」に記憶することにより、役物条件装置番号を更新可能となる。

【1308】

第23実施形態では、役抽選手段61による抽選において当選した当選番号を「25」と比較演算し、「25」未満であると判定した場合には、アドレス「F0A9（H）」に当選番号を記憶可能とする。また、「25」未満でないと判断した場合には、所定演算（上述したように、第23実施形態では「24」を減算すること）により当選番号から役物条件装置番号を導出可能とし、導出した役物条件装置番号をアドレス「F0AA（H）」に記憶可能とする制御処理を行う。特に、第23実施形態のように、入賞及びリプレイ条件装置番号の総数「24」に対して、役物条件装置番号の総数「17」の方が少ない場合

には、有効的な導出方法である。

【1309】

図122は、役物（特に第23実施形態では1BB又はRB）条件装置を示している。

たとえば役物条件装置番号「1」に相当する1BB条件装置は、1BBに当選した場合に作動可能となる役物条件装置である。この1BB条件装置が作動すると、当選役である1BBが入賞可能となる。

また、図122の備考欄には、役物条件装置の作動終了条件を示している。1BB条件装置は、メダルの獲得枚数が170枚を超えるまで継続し、メダルの獲得枚数が170枚を超えると1BB条件装置の作動終了条件を満たし、1BB条件装置の作動を終了する。

同様に、RBA条件装置～RBP条件装置は、いずれも、12回の遊技若しくは8回の入賞、又は1BB条件装置の作動終了に基づき終了する。

【1310】

図123～図125は、入賞及びリプレイ条件装置を示している。入賞及びリプレイ条件装置番号のうち、「1」～「9」は、リプレイに係る条件装置番号であり、「10」～「24」は、小役に係る条件装置番号である。

たとえば入賞及びリプレイ条件装置番号「2」に相当するリプレイB条件装置が作動すると、当選役にはリプレイ01及び02が含まれるので、リプレイ01及び02が入賞可能となる。なお、条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する当選役のすべてが入賞可能となるものではなく、たとえばリプレイB条件装置が作動したときは、第23実施形態ではリプレイ02が入賞可能となる。

したがって、第23実施形態では、複数種類のリプレイの重複当選となっても、いずれか1つのリプレイのみが入賞する。同様に、後述するように複数種類の小役の重複当選となる場合もあるが、この場合にもいずれか1つの小役のみが入賞可能となる（重複入賞しない）。

【1311】

入賞及びリプレイ条件装置番号「1」に相当するリプレイA条件装置の作動時には、リプレイ01のみが入賞可能となる。リプレイ01の図柄組合せは、図117中、役番号「018」～「021」である。したがって、「リプレイ」－「青BAR／黒BAR／赤7／特図上」－「ベルA」が有効ラインに停止する。中リール31の停止時に「青BAR／黒BAR／赤7／特図上」が有効ライン（中中段）に停止すると、中上段には「リプレイ」が停止する。また、右リール31の停止時に「ベルA」が有効ライン（右下段）に停止すると、右上段には「リプレイ」が停止する。よって、リプレイ01の図柄組合せが有効ラインに停止する（リプレイ01が入賞する）と、上段ライン（無効ライン）に「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」（上段リプレイ）が停止する。

【1312】

リプレイB条件装置の作動時には、リプレイ02が入賞可能となる。リプレイ02の図柄組合せは、図117中、役番号「022」である。したがって、「リプレイ」－「リプレイ」－「リプレイ」（右下がりリプレイ）が有効ラインに停止する。

リプレイC条件装置の作動時には、リプレイ03又は10が入賞可能となる。ここで、備考欄に「弱チェリー」とあるのは、いわゆる角チェリー（左下段に「チェリー」が停止）の停止形となることが可能なためである。なお、左下段は有効ラインではない。リプレイ03の左リール31の図柄は「ベルA」であるが、図114中、左リール31の4番の「ベルA」を有効ライン（左上段）に停止させると、2番の「チェリー」が左下段（無効ライン）に停止する。

【1313】

リプレイD1条件装置において、備考欄に「強チェリー1」とあるのは、いわゆる中段チェリー（左中段に「チェリー」が停止）となることが可能なためである。なお、左中段は有効ラインではない。リプレイD2条件装置の「強チェリー2」、及びリプレイD3条件装置の「強チェリー3」も同様である。

リプレイD1条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ03、04又は10が入賞

可能となる。このうち、リプレイ 0 4 の図柄組合せは、図 1 1 7 中、役番号「0 2 7」～「0 3 0」に示すように「黒 B A R」－「赤 7 / チェリー」－「リプレイ / ベル B」である。そして、左リール 3 1 の停止時に 3 番の「黒 B A R」を有効ライン（左上段）に停止させると、左中段には 2 番の「チェリー」が停止する。

【1 3 1 4】

また、リプレイ D 2 条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ 0 2、0 3、0 4、又は 1 0 が入賞可能となり、リプレイ D 3 条件装置の作動時にはリプレイ 0 3、0 4、0 5 又は 1 0 が入賞可能となる。

そして、リプレイ D 2 条件装置又はリプレイ D 3 条件装置が作動時に、リプレイ 0 4 が入賞すると、リプレイ D 1 条件装置作動時と同様に、左リール 3 1 の停止時に左中段に 2 番の「チェリー」が停止する。

10

【1 3 1 5】

リプレイ E 条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ 0 6 が入賞可能となる。リプレイ 0 6 の図柄組合せは、図 1 1 7 に示すように「スイカ」－「リプレイ / スイカ」－「赤 7 / スイカ / 特図上 / 黒 B A R」である。ここで、左リール 3 1 の「スイカ」は「P B = 1」であるため、有効ラインに必ず「スイカ」が停止する。また、中及び右リール 3 1 の「スイカ」は「P B ≠ 1」であるが、「スイカ」を目押しすれば有効ラインに「スイカ」が停止可能となる。

リプレイ F 条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ 0 7 が入賞可能となる。

【1 3 1 6】

20

リプレイ G 条件装置の作動時には、当選役であるリプレイ 0 8 又は 0 9 が入賞可能となる。ここで、リプレイ 0 8 を入賞させるために、左リール 3 1 の停止時には 8 番の「特図上」が左上段に停止するように目押しをし、かつ、右リール 3 1 の停止時には 1 6 番の「リプレイ」が右下段に停止するように目押しをすると、リプレイ 0 8 が入賞し、かつ、左上段及び左中段に「特図上」及び「特図下」が停止する。さらに、右上段及び右中段にも「特図上」及び「特図下」が停止する。この停止形を第 2 3 実施形態で「最強チェリー」と称している。

【1 3 1 7】

図 1 2 4 において、小役 A 1 条件装置～小役 A 6 条件装置の作動時には、それぞれ当選役に含まれる小役 0 1～0 6、又は小役 1 3～2 4 のいずれかが入賞可能となる。

30

ここで、1 B B 遊技（1 B B 作動）中に小役 A 1 条件装置～小役 A 6 条件装置が作動し、かつ正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、1 5 枚役（当選役に含まれる小役 0 1～0 6 のいずれか）が入賞し、不正解押し順（正解押し順以外の押し順）でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、3 枚役（当選役に含まれる小役 1 3～2 4 のいずれか）が入賞する。

これに対し、役物未作動時では、小役 A 1 条件装置～小役 A 6 条件装置の作動時に、正解押し順は存在しない。役物未作動時において、小役 A 1 条件装置～小役 A 6 条件装置の作動時は、いずれも押し順であっても、3 枚役が入賞する。

【1 3 1 8】

なお、小役 A 1 条件装置～小役 A 6 条件装置は、1 B B 作動中は、R B 非作動時のみ作動可能となる。したがって、小役 A 1 条件装置～小役 A 6 条件装置が作動するのは、1 B B 遊技の一般遊技中（R B 遊技以外）である。

40

ここで、小役 A 1～A 6 条件装置と、1 B B 作動中における正解押し順との関係は、以下の通りである。

小役 A 1 条件装置：1 2 3（左中右）

小役 A 2 条件装置：1 3 2（左右中）

小役 A 3 条件装置：2 1 3（中左右）

小役 A 4 条件装置：2 3 1（中右左）

小役 A 5 条件装置：3 1 2（右左中）

小役 A 6 条件装置：3 2 1（右中左）

50

【1319】

たとえば1BB遊技中に小役A1条件装置が作動した場合において、正解押し順「123」でストップスイッチ42が操作されたときは、小役01を入賞させるために、有効ラインに「スイカ」－「チェリー」－「ベルA」を停止させる。これにより、下段ライン（無効ライン）には「ベルA」－「ベルA」－「ベルA」が停止する。

また、不正解押し順「132」でストップスイッチ42が操作された場合において、左第一停止時にはこの時点では正解押し順であるので、左リール31の停止時には有効ラインに「スイカ」（小役01を構成する図柄）を停止させる。次に右第二停止時には、この時点で不正解押し順となるので、当選役13～17のうち、左リール31が「スイカ」である小役17を有効ラインに停止させる。すなわち右第二停止時には「リプレイ」を右下段に停止させる。さらに、中第三停止時には「赤7／リプレイ」を中中段に停止させる。

10

【1320】

一方、不正解押し順「213」又は「231」でストップスイッチ42が操作された場合において、中第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば小役14を有効ラインに停止させるため、中第一停止時には中中段に「ベルA」を停止させる。また、左リール31の停止時には左上段に「リプレイ」を停止させ、右リール31の停止時には右下段に「ベルA／ベルB」を停止させる。

また、不正解押し順「312」又は「321」でストップスイッチ42が操作された場合において、右第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば小役17を有効ラインに停止させるため、右第一停止時には右下段に「リプレイ」を停止させる。また、左リール31の停止時には左上段に「スイカ」を停止させ、中リール31の停止時には中中段に「赤7／リプレイ」を停止させる。

20

【1321】

以上のように、1BB遊技中に小役A1条件装置が作動した場合において、正解押し順「123」でストップスイッチ42が操作されたときは15枚役を入賞させる。これに対し、1BB遊技中でない場合、すなわち第23実施形態では役物非作動時（1BB非内部中、及び1BB内部中）には、小役A1条件装置が作動した場合であっても、正解押し順を有さない。したがって、役物非作動時の小役A1条件装置作動時に、押し順「123」でストップスイッチ42が操作されたとしても、（15枚役を入賞させずに）3枚役を入賞させる。入賞させる3枚役としては、たとえば、「PB＝1」である小役14又は17が挙げられる。

30

【1322】

以上は、小役A2～小役A6条件装置（条件装置番号「11」～「15」）についても同様である。

1BB遊技中に小役A2条件装置が作動した場合において、正解押し順「132」でストップスイッチ42が操作されたときは15枚役である小役02を入賞させ、押し順「132」以外の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの3枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役A2条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さない）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの3枚役を入賞させる。

40

【1323】

1BB遊技中に小役A3条件装置が作動した場合において、正解押し順「213」でストップスイッチ42が操作されたときは15枚役である小役03を入賞させ、押し順「213」以外の押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの3枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役A3条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さない）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの3枚役を入賞させる。

【1324】

1BB遊技中に小役A4条件装置が作動した場合において、正解押し順「231」でストップスイッチ42が操作されたときは15枚役である小役04を入賞させ、押し順「2

50

3 1」以外の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、当選役に含まれるいずれかの 3 枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役 A 4 条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さない
ので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの 3 枚役を入賞させる。

【1 3 2 5】

1 B B 遊技中に小役 A 5 条件装置が作動した場合において、正解押し順「3 1 2」で
ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは 1 5 枚役である小役 0 5 を入賞させ、押し順「3
1 2」以外の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、当選役に含まれるい
ずれかの 3 枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役 A 5 条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さない
ので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの 3 枚役を入賞させる。

【1 3 2 6】

1 B B 遊技中に小役 A 6 条件装置が作動した場合において、正解押し順「3 2 1」でス
トップスイッチ 4 2 が操作されたときは 1 5 枚役である小役 0 6 を入賞させ、押し順「3
2 1」以外の押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、当選役に含まれるい
ずれかの 3 枚役を入賞させる。

さらに、役物非作動時に小役 A 6 条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さない
ので、）いずれの押し順であっても、当選役に含まれるいずれかの 3 枚役を入賞させる。

【1 3 2 7】

また、1 B B 作動中の S R B 内部中において、小役 B 1 条件装置～小役 B 6 条件装置（
条件装置番号「1 6」～「2 1」）が作動し、かつ正解押し順でストップスイッチ 4 2 が
操作されたときは、1 5 枚役（当選役に含まれる小役 0 7～1 2 のいずれか）が入賞し、
不正解押し順（正解押し順以外の押し順）でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、
1 枚役（当選役に含まれる小役 2 5～3 3 のいずれか）が入賞する。

これに対し、役物未作動時、及び 1 B B 作動中の S R B 非内部中において、小役 B 1 条
件装置～小役 B 6 条件装置の作動時に、正解押し順は存在しない。役物未作動時、及び 1
B B 作動中の S R B 非内部中において、小役 B 1 条件装置～小役 B 6 条件装置の作動時は
、いずれも押し順であっても、1 枚役が入賞する。

なお、入賞及びリプレイ条件装置番号「1 6」～「2 1」は、1 B B 作動中のうち、R
B 非作動時のみ抽選される。

【1 3 2 8】

1 B B 遊技中かつ S R B 内部中に小役 B 1 条件装置が作動した場合において、正解押し
順「1 2 3」でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 0 7 を入賞させるために
、有効ラインに「スイカ」－「チェリー」－「ベル B」を停止させる。これにより、下段
ライン（無効ライン）には「ベル A」－「ベル A」－「ベル B」が停止する。

また、1 B B 遊技中かつ S R B 内部中に小役 B 1 条件装置が作動した場合において、不
正解押し順「1 3 2」でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、左第一停止時にはこ
の時点では正解押し順であるので、左リール 3 1 の停止時には有効ラインに「スイカ」（
小役 0 7 を構成する図柄）を停止させる。次に右第二停止時には、この時点で不正解押し
順となるので、当選役 2 5、2 6、2 8 のうち、左リール 3 1 が「スイカ」であるたとえ
ば小役 2 8 を有効ラインに停止させる。すなわち右第二停止時には「ベル A」を右下段に
停止させる。さらに、中第三停止時には「ベル B／スイカ」を中中段に停止させる。

【1 3 2 9】

一方、1 B B 遊技中かつ S R B 内部中に小役 B 1 条件装置が作動した場合において、不
正解押し順「2 1 3」又は「2 3 1」でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中第
一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば小役 2 5 を有効ラインに停止
させるため、中第一停止時には中中段に「青 B A R／黒 B A R／赤 7／特図上」を停止さ
せる。また、左リール 3 1 の停止時には左上段に「リプレイ」を停止させ、右リール 3 1
の停止時には右下段に「黒 B A R／赤 7／スイカ／特図上」を停止させる。

また、1 B B 遊技中かつ S R B 内部中に小役 B 1 条件装置が作動した場合において、不

10

20

30

40

50

正解押し順「3 1 2」又は「3 2 1」でストップスイッチ4 2が操作されたときは、右第一停止時にはこの時点で不正解押し順となるので、たとえば上記と同様に小役2 5を有効ラインに停止させる。

【1 3 3 0】

また、1 B B遊技中かつS R B非内部中に小役B 1～B 6条件装置が作動した遊技では、正解押し順を有さない。したがって、たとえば1 B B遊技中かつS R B非内部中の小役B 1条件装置作動時に、押し順「1 2 3」でストップスイッチ4 2が操作されたとしても、（1 5枚役である小役0 7を入賞させずに）1枚役を入賞させる。入賞させる1枚役としては、たとえば、「P B = 1」である小役2 5又は2 8が挙げられる。

同様に、1 B B遊技中でない場合、すなわち役物非作動時（1 B B非内部中、及び1 B B内部中）には、小役B 1条件装置が作動した遊技では、正解押し順を有さない。したがって、役物非作動時の小役B 1条件装置作動時に押し順「1 2 3」でストップスイッチ4 2が操作されたとしても、1 B B遊技中かつS R B非内部中であるときと同様に、小役0 7（1 5枚役）を入賞させずに1枚役（たとえば、「P B = 1」である小役2 5又は2 8）を入賞させる。

【1 3 3 1】

以上は、小役B 2条件装置～小役B 6条件装置の作動時についても同様である。

1 B B遊技中かつS R B内部中に小役B 2条件装置が作動した場合において、正解押し順「1 3 2」でストップスイッチ4 2が操作されたときは1 5枚役である小役0 8を入賞させ、正解押し順「1 3 2」以外の押し順でストップスイッチ4 2が操作されたときは、小役0 8を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

さらに、1 B B遊技中かつS R B非内部中や役物非作動時に小役B 2条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役0 8を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

【1 3 3 2】

1 B B遊技中かつS R B内部中に小役B 3条件装置が作動した場合において、正解押し順「2 1 3」でストップスイッチ4 2が操作されたときは1 5枚役である小役0 9を入賞させ、正解押し順「2 1 3」以外の押し順でストップスイッチ4 2が操作されたときは、小役0 9を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

さらに、1 B B遊技中かつS R B非内部中や役物非作動時に小役B 3条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役0 9を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

【1 3 3 3】

1 B B遊技中かつS R B内部中に小役B 4条件装置が作動した場合において、正解押し順「2 3 1」でストップスイッチ4 2が操作されたときは1 5枚役である小役1 0を入賞させ、正解押し順「2 3 1」以外の押し順でストップスイッチ4 2が操作されたときは、小役1 0を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

さらに、1 B B遊技中かつS R B非内部中や役物非作動時に小役B 4条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役1 0を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

【1 3 3 4】

1 B B遊技中かつS R B内部中に小役B 5条件装置が作動した場合において、正解押し順「3 1 2」でストップスイッチ4 2が操作されたときは1 5枚役である小役1 1を入賞させ、正解押し順「3 1 2」以外の押し順でストップスイッチ4 2が操作されたときは、小役1 1を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

さらに、1 B B遊技中かつS R B非内部中や役物非作動時に小役B 5条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないので、）いずれの押し順であっても、小役1 1を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

【1 3 3 5】

1 B B遊技中かつS R B内部中に小役B 6条件装置が作動した場合において、正解押し

順「3 2 1」でストップスイッチ4 2が操作されたときは1 5枚役である小役1 2を入賞させ、正解押し順「3 2 1」以外の押し順でストップスイッチ4 2が操作されたときは、小役1 2を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

さらに、1 B B遊技中かつS R B非内部中や役物非作動時に小役B 6条件装置が作動したときは、（正解押し順を有さないの、）いずれの押し順であっても、小役1 2を入賞させずに、当選役に含まれるいずれかの1枚役を入賞させる。

【1 3 3 6】

小役C条件装置は、R B作動（遊技）中に当選番号「2 2」に当選したときに作動可能となる条件装置である。小役C条件装置作動時は、当選役に含まれる小役0 1～1 2のいずれか（1 5枚役）を入賞させる。この場合、いずれの1 5枚役を入賞させるかは任意であるが、たとえばストップスイッチ4 2の押し順に応じて入賞させる小役を異ならせること等が挙げられる。

小役D条件装置は、R B作動中に当選番号「2 3」に当選したときに作動可能となる条件装置である。小役D条件装置作動時は、当選役に含まれる小役1 3～2 4のいずれか（3枚役）を入賞させる。この場合、いずれの3枚役を入賞させるかは任意であるが、たとえばストップスイッチ4 2の押し順に応じて入賞させる小役を異ならせることが挙げられる。

小役E条件装置は、R B作動中に当選番号「2 4」に当選したときに作動可能となる条件装置である。小役E条件装置作動時は、当選役に含まれる小役2 5～3 4のいずれか（1枚役）を入賞させる。この場合、いずれの1枚役を入賞させるかは任意であるが、たとえばストップスイッチ4 2の押し順に応じて入賞させる小役を異ならせることが挙げられる。

【1 3 3 7】

図1 2 6～図1 3 0は、役抽選手段6 1により当選番号の抽選が行われるときの抽選テーブルにより定められる当選確率であって、R T（遊技状態）ごと及び設定値ごとの当選番号の置数を示す図（置数表）である。図1 2 6～図1 3 0で示す数値を「6 5 5 3 6」で割ると、当選確率となる。たとえば、図1 2 6中、当選番号「1」の置数は、全設定共通で「4 3 3 8」であるので、当選確率は、「4 3 3 8／6 5 5 3 6」となる。

図1 2 6～図1 3 0において、たとえば図1 2 6中、当選番号「1」に当選すると、入賞及びリプレイ条件装置番号「1」、すなわちリプレイA条件装置が作動可能となり、リプレイ0 1が入賞可能となる。

【1 3 3 8】

なお、設定値とは、設定変更状態や設定確認状態において設定値表示LED 7 3に表示される値を指し、設定値情報としてRWM 5 3に記憶されている情報とは異なる。具体的には、RWM 5 3に記憶されている設定値情報は、第2 3実施形態では「0」～「5」の範囲である。たとえば、RWM 5 3に記憶されている設定値情報が「0」のときは設定値表示LED 7 3に表示される値は「1」であり、RWM 5 3に記憶されている設定値情報が「1」のときは設定値表示LED 7 3に表示される値は「2」であり、RWM 5 3に記憶されている設定値情報が「2」のときは設定値表示LED 7 3に表示される値は「3」であり、RWM 5 3に記憶されている設定値情報が「3」のときは設定値表示LED 7 3に表示される値は「4」であり、RWM 5 3に記憶されている設定値情報が「5」のときは設定値表示LED 7 3に表示される値は「6」である。

【1 3 3 9】

また、役抽選手段6 1は、役抽選テーブルを用いて役抽選を実行する。たとえば図1 2 6において、当選番号1（リプレイA）は、設定1から設定6まで置数「4 3 3 8」が共通していることを示しているが、このような場合には、当選番号1（リプレイA）が当選しているかどうかを判断するときに、1つの置数「4 3 3 8」が役抽選テーブルに記憶されている。一方、当選番号3（リプレイC）のように設定1から設定6までで少なくとも一部の置数が異なる場合には、設定値に対応した置数が役抽選テーブルに記憶されている。

10

20

30

40

50

具体的には、役抽選テーブルには、たとえば設定1に対応するアドレス「XXX0(H)」及び「XXX1(H)」の2バイトのアドレスに「940(D)」が記憶され、設定2に対応するアドレス「XXX2(H)」及び「XXX3(H)」の2バイトのアドレスに「940(D)」が記憶され、設定3に対応するアドレス「XXX4(H)」及び「XXX5(H)」の2バイトのアドレスに「940(D)」が記憶されている。また、設定4に対応するアドレス「XXX6(H)」及び「XXX7(H)」の2バイトのアドレスに「950(D)」が記憶され、設定5に対応するアドレス「XXX8(H)」及び「XXX9(H)」の2バイトのアドレスに「950(D)」が記憶される。さらにまた、設定6に対応するアドレス「XXXA(H)」及び「XXXB(H)」の2バイトのアドレスに「960(D)」が記憶される。なお、上記の「XXX0(H)」～「XXXB(H)」は、ROM54内の連続する任意のアドレスを示す。 10

【1340】

そして、たとえば設定値情報が「1」（すなわち設定2）のときには、アドレス「XXX0(H)」を基準アドレスとし、設定値情報を2倍した値をオフセット値として、アドレス「XXX2(H)」及び「XXX3(H)」に記憶されている「940(D)」を取得し、乱数値と置数「940(D)」を比較演算し、当選番号3（リプレイC）が当選しているか否かを判断する。なお、上述した例では、置数が2バイトであるため、設定値情報を2倍にした値をオフセット値としたが、置数が1バイトである場合には、設定値情報を2倍にすることなくオフセット値とすることができる。このようにして、特定のアドレスを基準アドレスとし、設定値情報、又は設定値情報を2倍した値をオフセット値とすることにより、設定値情報に対応した置数を取得することが可能となる。 20

【1341】

特別役（1BB）に当選していない遊技において、今回遊技で当選番号「25」に当選し、1BB条件装置が作動可能となった遊技において、当選役である1BBが入賞しなかったときは、その当選は次回遊技以降に持ち越される。そして、次回遊技以降（1BB内部中）では、当選番号「25」は抽選されず、当選番号「1」～「21」が抽選対象となる。1BB内部中において当選番号「1」～「21」のいずれかに当選したときは、今回遊技で当選した当選番号に対応する条件装置が作動可能となり、役物条件装置は作動しない。これに対し、1BB内部中において当選番号「1」～「21」のいずれにも当選しなかったときは、当選を持ち越している1BBに係る1BB条件装置が作動可能となり、1BBが入賞可能となる。 30

【1342】

他の特別役であるRBについても上記と同様である。

1BB遊技のRB非当選時の遊技において、今回遊技で当選番号「26」～「41」のいずれかに当選し、RBA～RBP条件装置が作動可能となった遊技において、当選役であるRBA～RBPが入賞しなかったときは、その当選は次回遊技以降に持ち越される。そして、次回遊技以降（SRB内部中）では、当選番号「26」～「41」は抽選されず、当選番号「10」～「21」が抽選対象となる。SRB内部中において当選番号「10」～「21」のいずれかに当選したときは、今回遊技で当選した当選番号に対応する条件装置が作動可能となり、RBA～RBP条件装置は作動しない。これに対し、SRB内部中において当選番号「10」～「21」のいずれにも当選しなかったときは、当選を持ち越しているRBA～RBPに係るRBA～RBP条件装置が作動可能となり、当選しているRBA～RBPが入賞可能となる。 40

【1343】

図126は、非RTにおける置数表を示す図である。非RTでは、役物については1BBが抽選される（当選番号「25」）が、RBは抽選されない。RBは後述する1BB作動時（1BB遊技中）で抽選される。

また、非RTでは、リプレイの当選に対応する当選番号「1」～「9」は、いずれも抽選対象となる。また、小役の当選に対応する当選番号「10」～「21」が抽選対象となる。なお、当選番号「10」～「27」は、RB作動時以外は、いずれのRT（遊技状態 50

）でも抽選対象となる。

当選番号「22」～「24」は、後述する1BB遊技中のRB作動時のみ抽選対象となり、それ以外のRT（遊技状態）では抽選対象にならない。

【1344】

図127は、RT1における置数表を示す図である。RT1において、非RTと異なる点は、当選番号「9」（リプレイG）が抽選されない点である。それ以外は、非RTと同一である。

なお、非RT及びRT1のいずれにおいても、1BB非内部中は、それぞれ図126及び図127に示す置数によって1BB（当選番号「25」）が抽選され、当選番号「25」に当選したとき以降（1BB内部中）の非RT及びRT1では、1BB（当選番号「25」）は抽選されない。すなわち、図126及び図127に示す置数「19930」は、1BB当選後は「0」となる。

【1345】

図128は、1BB作動中のRB（SRB）非内部中の置数表を示す図である。1BB作動中のRB非内部中は、1BB遊技の一般遊技中に相当する。

この遊技状態では、当選番号「25」（1BB）は抽選されないが、すべてのRB（当選番号「26」～「41」）が抽選される。本実施形態では、全設定値において全RBが同一置数「1807」に設定されている。

また、1BB作動中のRB非内部中では、リプレイは抽選されない。このため、当選番号「1」～「9」の置数は「0」に設定されている。

小役は、上述した非RTやRT1と同様に、当選番号「10」～「21」が抽選対象となる。また、RB遊技中の小役に相当する当選番号「22」～「24」は抽選されない。

【1346】

図129は、1BB作動中のRB（SRB）内部中の置数表を示す図である。1BB作動中のRB内部中は、1BB作動中のRB非内部中と同様に、1BB遊技の一般遊技中に相当する。

1BB作動中のRB内部中は、1BBに加えてRBも抽選されないので、当選番号「25」～「41」の置数はいずれも「0」である。

また、1BB作動中のRB内部中は、1BB作動中のRB非内部中と異なり、当選番号「1」（リプレイA）が抽選される。

図130は、1BB作動中かつRB作動中の置数表を示す図である。1BB作動中かつRB作動中は、当選番号「22」～「24」のみが抽選される。

【1347】

以上の各遊技状態における出玉率について説明する。

出玉率の定義としては、種々挙げられるが、第23実施形態では、出玉率を「アウト枚数／イン枚数」と定める。

ここで、「イン枚数」とは、ベット枚数を指し、第23実施形態では、いずれの遊技状態であっても「3」枚である。

また、「アウト枚数」とは、払出し枚数を意味し、設計上は、払出し枚数の期待値を指す。たとえば指示機能が作動する遊技（正解押し順を報知する遊技）では、当選番号「10」～「21」の当選時（押し順ベル当選時）は、常に、高目ベル（第23実施形態では15枚ベル）が入賞するものとする。

具体的には、イン枚数が「3」、アウト枚数が「1」であるときは、出玉率は、約「0.33」となる。

また、イン枚数が「3」、アウト枚数が「3」であるときは、出玉率は、「1」となる。

さらにまた、イン枚数が「3」、アウト枚数が「9」であるときは、出玉率は、「3」となる。

【1348】

また、役物（1BB）未作動時の当選番号「10」～「15」当選時は、常に3枚役が

入賞するものとし、役物未作動時の当選番号「16」～「21」当選時は、常に1枚役が入賞するものとする。

さらにまた、1BB遊技中のRB非内部中かつ非AT時（指示機能が作動しない遊技）において、当選番号「10」～「15」当選時は、「1/6」の確率で高目ベル（15枚ベル）が入賞し、「5/6」の確率で安目ベル（3枚ベル）が入賞するものとする。なお、「1/6」としたのは、押し順が6択であるため、無作為にストップスイッチ42を操作したときの入賞確率とするためである。また、1BB遊技中のRB非内部中かつ非AT時において、当選番号「16」～「21」当選時は、常に1枚ベルが入賞するものとする。

【1349】

さらに、1BB遊技中のRB内部中かつ非AT時（指示機能が作動しない遊技）において、当選番号「10」～「15」当選時は、「1/6」の確率で高目ベル（15枚ベル）が入賞し、「5/6」の確率で安目ベル（3枚ベル）が入賞するものとする。また、1BB遊技中のRB内部中かつ非AT時において、当選番号「16」～「21」当選時は、「1/6」の確率で高目ベル（15枚ベル）が入賞し、「5/6」の確率で安目ベル（1枚ベル）が入賞するものとする。

【1350】

また、リプレイの図柄組合せが停止表示したときは、第1に、今回遊技でのアウト枚数を「0」、かつ次回遊技のイン枚数を「0」とする方法が挙げられる。また第2に、今回遊技でのアウト枚数を「3」、かつ次回遊技のイン枚数を「3」とする方法が挙げられる。以下の例では、後者によって算出する。

さらにまた、設定1～設定6によって出玉率が異なるが、以下では、設定1を例にして出玉率について算出する。

【1351】

非RTにおいて、リプレイの当選に相当する当選番号「1」～「9」の合算置数は、「8982」である。

また、小役A群の当選に相当する当選番号「10」～「15」の合算置数は、「16800」である。

さらにまた、小役B群の当選に相当する当選番号「16」～「21」の合算置数は、「19824」である。

そして、非RTの遊技状態では、当選番号「10」～「15」の遊技では常に3枚役が入賞し、当選番号「16」～「21」の遊技では常に1枚役が入賞する。

よって、1遊技あたりの払出し枚数期待値は、

$$3 \times (8982 / 65536) + 3 \times (16800 / 65536) + 1 \times (19824 / 65536)$$

$$1.483 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$1.483 / 3 = 0.494$$

となる。

【1352】

次に、1BB作動中かつRB非内部中において、AT時と非AT時とで分けて出玉率を算出する。

まず、AT時は、小役A群の当選に相当する当選番号「10」～「15」に当選した遊技では15枚の払出しとなり、当選番号「16」～「21」に当選した遊技では、1枚の払出しとなる。

よって、1遊技あたりの払出し枚数期待値は、

$$15 \times (16800 / 65536) + 1 \times (19824 / 65536)$$

$$4.148 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$4.148 / 3 \quad 1.383$$

となる。

【1353】

また、1BB作動中かつRB非内部中において、非AT時は、小役A群の当選に相当する当選番号「10」～「15」に当選した遊技では、「1/6」の確率で15枚の払出し、「5/6」の確率で3枚の払出しとなる。また、当選番号「16」～「21」に当選した遊技では、1枚の払出しとなる。

よって、1遊技あたりの払出し枚数期待値は、

$$15 \times (16800 / 65536) \times (1/6) + 3 \times (16800 / 65536) \times (5/6) + 1 \times (19824 / 65536) \quad 10$$

$$1.584 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$1.584 / 3 = 0.528$$

となる。

【1354】

次に、1BB作動中かつRB内部中において、AT時と非AT時とで分けて出玉率を算出する。

まず、AT時は、小役A群の当選に相当する当選番号「10」～「15」に当選した遊技では15枚の払出しとなり、当選番号「16」～「21」に当選した遊技でも、15枚の払出しとなる。 20

よって、1遊技あたりの払出し枚数期待値は、

$$15 \times (16800 / 65536) + 15 \times (19824 / 65536)$$

$$8.383 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$8.383 / 3 \quad 2.794$$

となる。

【1355】

また、1BB作動中かつRB内部中において、非AT時は、小役A群の当選に相当する当選番号「10」～「15」に当選した遊技では、「1/6」の確率で15枚の払出し、「5/6」の確率で3枚の払出しとなる。また、当選番号「16」～「21」に当選した遊技では、「1/6」の確率で15枚の払出し、「5/6」の確率で1枚の払出しとなる。

よって、1遊技あたりの払出し枚数期待値は、

$$15 \times (16800 / 65536) \times (1/6) + 3 \times (16800 / 65536) \times (5/6) + 15 \times (19824 / 65536) \times (1/6) + 1 \times (19824 / 65536) \times (5/6) \quad 40$$

$$2.290 \text{ (枚)}$$

となる。

また、出玉率は、

$$2.290 / 3 \quad 0.763$$

となる。

【1356】

さらに、1BB作動中かつRB作動中は、非AT時とAT時とで、出玉率は同一である。

図130に示すように、1BB作動中かつRB作動中は、当選番号「22」の置数が「3310」で払出し数は15枚、当選番号「23」の置数が「16230」で払出し数は3枚、当選番号「24」の置数が「19825」で払出し数は1枚である。 50

よって、1遊技あたりの払出し枚数期待値は、
 $15 \times (3310 / 65536) + 3 \times (16230 / 65536) + 1 \times (19825 / 65536)$

1.803 (枚)

となる。

また、出玉率は、

$1.803 / 3 = 0.601$

となる。

【1357】

以上において、出玉率が「1」を超えるときはメダルが増加する遊技状態であり、出玉率が「1」を下回るときはメダルが減少する遊技状態である。 10

したがって、出玉率が「1」を超える（メダルが増加する）のは、1BB作動中かつRB非内部中のAT時、及び1BB作動中かつRB内部中のAT時である。

これに対し、1BB未作動時、1BB作動中かつRB非内部中の非AT時、及び1BB作動中かつRB内部中の非AT時、及び1BB作動中かつRB作動中は、いずれも、出玉率が「1」を下回る（メダルが減少する）。

よって、出玉率の大小関係は、小さい方から順に、

(1) 1BB未作動時（出玉率「0.494」）

(2) 1BB作動中かつRB非内部中の非AT時（出玉率「0.528」）

(3) 1BB作動中かつRB作動時（出玉率「0.601」） 20

(4) 1BB作動中かつRB内部中の非AT時（出玉率「0.763」）

(5) 1BB作動中かつRB非内部中のAT時（出玉率「1.383」）

(6) 1BB作動中かつRB内部中のAT時（出玉率「2.794」）

となる。

【1358】

上記より、

(1) AT中のRB未作動時は出玉率が「1」を超えるが、非AT中は出玉率が「1」を超えることはない。

(2) AT中であっても、RBを入賞させてRB作動時になってしまうと、出玉率は「1」を下回る。 30

(3) 非AT中の1BB作動時は、非AT中の1BB未作動時よりも出玉率が高い。

したがって、たとえばATを実行する権利を有することなく1BBを入賞させて1BB遊技に移行したとしても、1BB遊技の一般遊技中及びRB遊技中のいずれも出玉率が「1」を下回るので、メダルを増加させることはできない。

また、非AT中において、1BB作動時は1BB未作動時よりも出玉率が高い。しかし、AT抽選は、1BB内部中（1BB未作動時）にのみ実行されるので、1BB作動時はAT抽選を受けることができない。このため、非AT中の1BB作動時は、遊技者に不利となる。

また、AT中（1BB作動時）において、RB内部中になると、小役B1～B6条件装置の作動時に15枚役が入賞可能となる。よって、AT中（1BB作動時）において、RB内部中はRB非内部中よりも遊技者に有利となる。 40

なお、上述した出玉率は設定1で算出したが、他の設定値（設定2～6）においても、出玉率の大小関係は同じとなる。

【1359】

図131は、第23実施形態におけるRT遷移を示す図である。

非RT及びRT1は、1BB未作動時に相当する。非RT及びRT1は、1BBの図柄組合せが停止表示するまで継続する。なお、第23実施形態において、RTの移行タイミングは、図柄組合せの停止表示時、すなわち全停時（すべてのリール31の停止時）に設定されている。

非RT及びRT1では、1BB（上述した当選番号「25」）が抽選されるが、1BB 50

に当選し、1 B B 内部中となっただけでは R T は移行せず、それぞれ非 R T 又は R T 1 が維持される。そして、非 R T 又は R T 1 において、1 B B の図柄組合せが停止表示したときは、1 B B 作動時かつ R B 非内部中（1 B B 遊技の一般遊技）に移行する。

【1360】

1 B B 作動時かつ R T 非内部中は、上述した図 1 2 3 に示すように、R B A（当選番号「26」）～R B P（当選番号「41」）が抽選される。そして、R B A～R B P のいずれかに当選し、当選した R B A～R B P が入賞しなかったときは、1 B B 作動時かつ R B 内部中に移行する。1 B B 作動時かつ R B 内部中は、当選を持ち越している R B の図柄組合せが停止表示するまで継続する。そして、R B の図柄組合せが停止表示すると、1 B B 作動時かつ R B 作動時（R B 遊技）に移行する。

10

なお、1 B B 作動時かつ R B 非内部中において R B に当選し、当該遊技で R B の図柄組合せが停止表示したときは、1 B B 作動時かつ R B 内部中に移行することなく、1 B B 作動時かつ R B 作動時に移行する。

【1361】

図 1 2 2 で示したように、1 B B 条件装置の作動（1 B B 遊技）は、170 枚を超えるメダルの獲得で終了する。また、1 B B 条件装置の作動中に R B 条件装置が作動すると（R B 遊技に移行すると）、メダルの獲得が170枚を超えないことを条件に、12回の遊技又は8回の入賞となるまで継続する。R B 条件装置が作動した場合において、12回の遊技又は8回の役の入賞となった場合において、1 B B 条件装置の作動によって170枚を超えるメダルが獲得されていないときは、再度、1 B B 条件装置作動時かつ R B 条件装置未作動時に移行する。また、1 B B 条件装置作動時かつ R B 条件装置未作動時、又は1 B B 条件装置作動時かつ R B 条件装置作動時のいずれにおいても、1 B B 条件装置の作動によって170枚を超えるメダルが獲得されたときは、（R B 条件装置の作動後、12回の遊技又は8回の入賞に到達していない場合であっても）1 B B 条件装置の作動を終了（1 B B 遊技を終了）する。

20

【1362】

1 B B 条件装置の作動終了後は、R T 1 に移行する。R T 1 は、1400 遊技を消化するまで、又は1 B B の図柄組合せが停止表示するまで継続する。R T 1 に移行すると、毎遊技、遊技回数をカウントし、後述するアドレス「F00A(H)」の R T 遊技回数（CT_RT_GAME）に記憶しておく。R T 1 において1 B B の図柄組合せが停止表示したときは、上述したように、1 B B 作動時かつ R B 非内部中に移行する。これに対し、R T 1 において1400 遊技を消化したときは、非 R T に移行する。一旦非 R T に移行したときは、再度、1 B B が入賞し、1 B B 作動が終了した場合に R T 1 に移行することとなる。

30

なお、第23実施形態では、R T 1 よりも非 R T の方が A T に当選しやすく設定されている。このため、R T 1 において「1400」遊技を消化したときは、いわゆる天井に到達したこととなり、非 R T において A T に当選しやすくなる。

【1363】

また、R T 1 中に有利区間を終了する場合があるが、有利区間の終了時には、区間種別番号、有利区間クリアカウンタ、差数カウンタ（MYカウンタ）、及び A T に関するデータがクリアされる。これに対し、R T 1 の遊技回数（上述した「CT_RT_GAME」）はクリアされない。たとえば、R T 1 の1200 遊技目で有利区間の終了条件を満たしたときは、次回遊技は、R T 1 の1201 遊技目かつ非有利区間となる。

40

さらにまた、第23実施形態では、1400 遊技の消化に基づいて R T 1 から非 R T に移行する場合であっても、後述するメイン遊技状態は移行しない。たとえば、R T 1 の1400 遊技目において、メイン遊技状態1に滞在していたときは、次回遊技は、非 R T かつメイン遊技状態1となる。

【1364】

ただし、R T 1 の1400 遊技目に、メイン遊技状態を移行する条件を満たしたときは、メイン遊技状態が移行するのはもちろんである。

たとえば第1に、メイン遊技状態1であって、R T 1 かつ R T 遊技回数が1400 遊技

50

目において、有利区間の遊技回数が1500遊技に到達したときは、今回遊技で有利区間が終了し、次回遊技は、非RTかつメイン遊技状態0となる。

また第2に、メイン遊技状態1であって、RT1かつRT遊技回数が1400遊技目において、ATに当選したときは、次回遊技は、非RTかつメイン遊技状態2(AT前兆)となる。

【1365】

ここで、第23実施形態の有利区間の移行決定は、非RT又はRT1の非有利区間において実行される。特に、第23実施形態における有利区間の移行決定では、当選番号「1」～「4」、及び「6」～「21」の当選となったときに、通常区間から有利区間に移行するようにしている。したがって、非RT又はRT1の非有利区間では、数遊技を消化すれば、ほとんどは有利区間に移行する。有利区間に一度当選すると、有利区間の終了条件を満たして非有利区間に移行しない限り、有利区間の移行決定を行わない。なお、有利区間の移行決定は、当選番号に基づく抽選によって行ってもよい。

10

【1366】

また、第23実施形態のAT抽選は、非RT又はRT1の有利区間において実行される。さらに第23実施形態では、1BBの当選を持ち越していることがAT抽選の実行条件としている。換言すれば、1BB非当選時、及び1BB作動中はAT抽選を実行しない。ATの抽選は、レアプレイの当選に相当する当選番号「3」～「9」の当選時に実行される。

20

図127(RT1)において、ATの当選確率は、たとえば、

リプレイF条件装置作動時<リプレイC条件装置作動時<リプレイE条件装置作動時<リプレイD(D1~D3)条件装置作動時<リプレイG条件装置作動時
のように設定されている。

【1367】

具体的には、たとえば

リプレイF条件装置作動時：AT当選確率10~30%

リプレイC条件装置作動時：AT当選確率15~30%

リプレイE条件装置作動時：AT当選確率20~35%

リプレイD1条件装置作動時：AT当選確率30~50%

リプレイD2条件装置作動時：AT当選確率40~50%

リプレイD3条件装置作動時：AT当選確率35~80%

リプレイG条件装置作動時：AT当選確率100%

30

のように設定されている。各当選確率に幅があるのは、たとえば当該条件装置作動時の演出ステージ(低確率、通常確率、高確率等)で当選確率を異ならせるためである。

【1368】

また、非ATかつRT1で1400遊技を消化し、いわゆる天井に到達し、非RTに移行したときは、たとえば以下のような当選確率でATが抽選される。

リプレイF条件装置作動時：AT当選確率90%

リプレイC条件装置作動時：AT当選確率90%

リプレイE条件装置作動時：AT当選確率90%

リプレイD1条件装置作動時：AT当選確率75%

リプレイD2条件装置作動時：AT当選確率80%

リプレイD3条件装置作動時：AT当選確率85%

リプレイG条件装置作動時：AT当選確率100%

40

よって、RT1よりも非RTの方が、ATに当選しやすく設定されている。

【1369】

非RT又はRT1においてATに当選し、ATの開始条件を満たした後(たとえば、AT待機カウンタが「0」となった後など)に1BBの図柄組合せが停止表示して1BB作動中になると(1BB遊技に移行すると)、ATを開始可能となる。そして、ATは、1BB作動が終了するまで継続する。

50

非 R T 又は R T 1 において、A T を実行する権利を有することなく（A T に当選することなく）1 B B の図柄組合せを停止表示させ、1 B B 作動中に移行しても、押し順ベル当選時（当選番号「10」～「21」当選時）に有利な押し順（15 枚役を入賞させるための押し順）は表示されない（指示機能は作動しない）。

これに対し、非 R T 又は R T 1 において、A T を実行する権利を有し（A T に当選し）、A T の開始条件を満たした後に 1 B B の図柄組合せを停止表示させ、1 B B 作動中に移行したときは、A T が実行され、正解押し順を有する当選番号の当選時には、15 枚役（高目ベル）を入賞させるための正解押し順が表示される（指示機能が作動する）。

なお、A T を実行する権利を有していても、A T の開始条件を満たしていない状況下（たとえば、A T 前兆カウンタが「0」より大きい場合や、A T 待機カウンタが「0」より大きい場合など）で 1 B B の図柄組合せを停止表示させ、1 B B 作動中に移行しても、A T は実行しない。すなわち、押し順ベル当選時に有利な押し順は表示されない（指示機能は作動しない）。

【1370】

ここで、A T 中であって、1 B B 作動中の R B 非内部中であるときは、当選番号「10」～「15」（小役 A 1～小役 A 6）当選時には、正解押し順が表示される（指示機能の作動）。

これに対し、A T 中であって、1 B B 作動時かつ R B 非内部中では、当選番号「16」～「21」（小役 B 1～B 6）に当選しても、指示機能は作動しない。上述したように、1 B B 作動時かつ R B 非内部中において、小役 B 1～B 6 条件装置作動時は、正解押し順を有さず、いずれの押し順でストップスイッチ 42 が操作されても、1 枚役が入賞する（15 枚役は入賞しない）からである。

これに対し、A T 中であって、1 B B 作動中の R B 内部中であるときは、当選番号「10」～「15」（小役 A 1～小役 A 6）当選時には、正解押し順が表示される（指示機能が作動する）。

同様に、A T 中であって、1 B B 作動中の R B 内部中であるときは、当選番号「16」～「21」（小役 B 1～B 6）当選時は、正解押し順が表示される（指示機能が作動する）。

【1371】

また、1 B B 作動中における R B の当選確率置数は、合算で「28912」であり、その当選確率は、約 44% である。このため、1 B B 作動中となったときは、早期に R B に当選する。ただし、A T 中は、当選した R B を入賞させることなく遊技を消化することが第 23 実施形態の前提となっている。1 B B 作動中に R B 内部中になると、図 129 に示すように、当選番号「1」及び「10」～「21」の合算の置数は、たとえば設定 1 で「50424」である。よって、約 23% の確率で非当選となり、当該非当選となった遊技では、R B の入賞可能性を有する。当該非当選となり、R B の入賞可能性を有する遊技では、遊技者に対し、R B が入賞する可能性を有する遊技であることを示唆する演出を出力する。遊技者は、この演出が出力されたときは、R B が入賞しないようにストップスイッチ 42 の停止操作を行う。なお、R B の入賞可能性を有する遊技において、メイン制御基板 50 側の表示器（たとえば獲得数表示 LED 78）で目押し位置等は報知しない（指示機能は作動しない）。

仮に、1 B B 作動中に R B が入賞したときは、R B 遊技に移行する。R B 遊技は、上述したように、出玉率が 1 B B 遊技の一般遊技よりも低くなる。R B 遊技では、12 回の遊技又は 8 回の役の入賞によって終了し、その時点で 1 B B 遊技の終了条件（170 枚を超えるメダルの獲得）を満たしていなければ、再度、1 B B 遊技の一般遊技に戻る。

【1372】

図 132 は、第 23 実施形態におけるメイン遊技状態の遷移を示す図である。

第 23 実施形態のメイン遊技状態は、メイン遊技状態 0～メイン遊技状態 5 を備える。

メイン遊技状態 0 は、非有利区間であり、メイン遊技状態 1～メイン遊技状態 5 は、有利区間である。

10

20

30

40

50

また、メイン遊技状態 2 及び 3 は、A T に当選しているが、非 A T の遊技状態である。また、メイン遊技状態 4 は、A T 中の遊技状態である。さらにまた、メイン遊技状態 0、1 及び 5 は、非 A T であり、かつ A T に当選していない遊技状態である。

【1373】

メイン遊技状態 0 は、非有利区間かつ非 A T の状態である。メイン遊技状態 0 では、有利区間抽選及び A T 抽選が実行される。メイン遊技状態 0 において、有利区間に当選し、かつ A T 非当選であるときはメイン遊技状態 1 に移行する。これに対し、メイン遊技状態 0 において、有利区間に当選し、かつ A T に当選したときは、メイン遊技状態 2 に移行する。

【1374】

メイン遊技状態 1 では、有利区間抽選は実行されないが、A T 抽選が実行される。そして、A T に当選したときは、メイン遊技状態 2 に移行する。また、A T 当選時は、併せて A T セット数についても抽選され、抽選で決定した A T セット数が A T セット数カウンタに記憶される。なお、「A T セット数」とは、メイン遊技状態 4 (A T かつ 1 B B 作動) を何回実行するかを定めたカウンタである。

これに対し、メイン遊技状態 1 において、A T に当選することなく、有利区間の終了条件を満たしたとき（たとえば、有利区間の遊技回数が 1500 遊技に到達したときや、有利区間の転落抽選に当選したとき）は、メイン遊技状態 0 に移行する。

【1375】

なお、メイン遊技状態 1 においてメイン遊技状態 0 への移行条件を満たした場合であっても、R T は移行しない。たとえば、R T 1 かつメイン遊技状態 1 において、有利区間の終了条件を満たしたときは、R T 1 において 1400 遊技に到達していない限り、次回遊技は、R T 1 かつメイン遊技状態 0 となる。

メイン遊技状態 2 は、A T 前兆の遊技状態である。A T 当選時に A T 前兆遊技回数がたとえば抽選等で決定され、A T 前兆カウンタにセットされる。そして、メイン遊技状態 2 は、A T 前兆カウンタが「0」になるまで実行される。A T 前兆カウンタが「0」となったときは、メイン遊技状態 3 に移行する。

【1376】

メイン遊技状態 3 は、A T 準備中の遊技状態である。メイン遊技状態 3 は、A T 待機カウンタが「0」となり、かつ 1 B B の図柄組合せが停止表示されるまで継続する。ここで、第 23 実施形態では、A T が複数セットを有する場合において、後述するメイン遊技状態 4 (1 B B 作動かつ A T) を終了し、メイン遊技状態 3 に戻ったときに、いち早く 1 B B の図柄組合せを停止表示させてメイン遊技状態 4 に移行させるのではなく、出玉が増加しすぎること防止するために、ある程度出玉調整（低減）を行ってからメイン遊技状態 4 に移行させるために、メイン遊技状態 3 における一定の遊技回数を確保するようにしている。たとえばメイン遊技状態 4 からメイン遊技状態 3 に移行したときは、A T 待機カウンタに「1」～「8」のいずれかをセットし（抽選で決定する）、1 B B に当選した遊技、又は小役若しくはリプレイに当選していない遊技で、「1」を減算する。そして、A T 待機カウンタが「0」になった場合において、1 B B の内部中であるときは、1 B B の図柄組合せを停止表示させるための報知を行う。

なお、メイン遊技状態 3 において出玉調整（低減）を行う理由は、複数セットの A T を連続で実行すると、試射試験において不適合になりやすいためである。試射試験では、たとえば任意の「400」遊技回数間で出玉率を「220」%未満にする必要がある。そのため、複数セットの A T を実行する場合には、1 つのセットの A T が終了した後、A T を実行しない遊技区間（出玉調整（低減）を行う期間）を経てから、次のセットの A T を実行するようにしている。

【1377】

また、メイン遊技状態 3 では、A T セット数カウンタの加算抽選が実行される。たとえば、メイン遊技状態 3 においてレア役（当選番号「2」～「9」）に当選したときには、A T セット数の加算抽選を実行する。そして、A T セット数の加算抽選に当選したときは

10

20

30

40

50

、A Tセット数カウンタに、当選したA Tセット数を加算する。

メイン遊技状態3において、A T待機カウンタが「0」となったときは、その後の入賞及びリプレイ条件装置番号が「0」の遊技で、「青BAR」を狙え！」と画像表示する。なお、「青BAR」を狙え！」と画像表示するのは、1BBの当選を持ち越している又は1BBに当選していることが条件となる。これにより、1BBの図柄組合せを停止表示させることを遊技者に促す。

【1378】

なお、「青BAR」を狙え！」を画像表示した遊技において、遊技者が1BBの図柄組合せを停止表示させることができないときは、その後の入賞及びリプレイ条件装置番号が「0」の遊技で、再度、「青BAR」を狙え！」と画像表示する。また、最初に「青BAR」を狙え！」と画像表示した後は、A Tセット数の加算抽選を実行しないようにしてもよいが、第23実施形態では、最初に「青BAR」を狙え！」と画像表示した後であっても、1BBの図柄組合せが停止表示するまでは、A Tセット数の加算抽選を実行する。ただし、1BBの図柄組合せを意図的に引き伸ばしても遊技者にメリットがないように、A Tセット数の加算抽選の当選確率を設定している（A Tセット数の加算抽選の当選確率を、A T待機カウンタが「0」となる前よりも低く設定している）。

【1379】

メイン遊技状態3においてA T待機カウンタが「0」となり、かつ1BBの図柄組合せが停止表示したときは、メイン遊技状態4に移行する。メイン遊技状態4は、1BB作動時（1BB遊技）かつA Tに相当する。したがって、メイン遊技状態4は、メダル獲得枚数が170枚を超えるまで実行される（図122参照）。メイン遊技状態4においてメダル獲得枚数が170枚を超えたときは、メイン遊技状態4の終了条件を満たすと判断し、その時点でのA Tセット数カウンタやエンディングカウンタの値に基づいて、メイン遊技状態3（A T準備）、メイン遊技状態5（A T引戻し）、メイン遊技状態0（非有利区間）のいずれかに移行する。

A Tセット数カウンタは、メイン遊技状態4の終了時ごとに「1」ずつ減算される。そして、A Tセット数カウンタが「0」であるときはA Tを実行する権利を有しないと判断し、「1」以上であるときはA Tを実行する権利を有すると判断する。

【1380】

エンディングカウンタは、他の実施形態でも説明した差数カウンタ（「MYカウンタ」とも称する。）及び有利区間クリアカウンタの値に基づいて設定される。有利区間は、差数カウンタが「2400（D）」となったとき、又は有利区間の遊技回数が「1500」遊技となったときは終了する必要がある。そこで本実施形態では、差数カウンタ値が「1951（D）」を超えたとき、又は有利区間クリアカウンタ値が「200（D）」未満となったときに、エンディングカウンタに「2」をセットする。

そして、メイン遊技状態4の終了時に、エンディングカウンタが「1」以上であるときは、「1」を減算する。エンディングカウンタが「1」から「0」になったときは、有利区間（及びA T）の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態0に移行する。このように設定すれば、差数カウンタ値が「2400（D）」に到達する前、及び有利区間クリアカウンタが「0」になる前に有利区間を終了することができる。

【1381】

一方、メイン遊技状態4の終了時に、A Tセット数カウンタが「1」以上であり、かつ、エンディングカウンタが「1」から「0」になった場合以外は、メイン遊技状態3に移行する。メイン遊技状態3に移行したときは、A T待機カウンタ値を「0」～「8」の中から抽選で1つを決定し、セットする。

また、メイン遊技状態4の終了時に、A Tセット数カウンタが「0」であるときは、メイン遊技状態5（A T引戻し）に移行する。メイン遊技状態5は、非A Tであるが、メイン遊技状態5においてA Tに当選したときは、それ以前のA Tにおける獲得枚数のデータやセット数が引き継がれ、画像表示装置23に画像表示される。

【1382】

メイン遊技状態5に移行したときは、AT引戻しカウンタに所定値、たとえば「50(D)」がセットされ、毎遊技「1」減算される。メイン遊技状態5の終了条件は、AT引戻しカウンタが「0」になったこと、又はATに当選したことである。

AT引戻しカウンタが「0」になった場合には、有利区間クリアカウンタ値を判断し、有利区間クリアカウンタ値が「600(D)」未満であるときは、有利区間を終了してメイン遊技状態0に移行する。有利区間クリアカウンタ値が「600(D)」未満であるときは、その後にATに移行した場合において、有利区間の残り遊技回数が少ないために、ATが継続できなくなるおそれがあることから、一旦、有利区間を終了する。上述したように、メイン遊技状態0に移行すれば、数遊技を消化すれば再度有利区間に当選し、少なくともメイン遊技状態1に移行する。

10

【1383】

これに対し、メイン遊技状態5でAT引戻しカウンタが「0」になった場合において、有利区間クリアカウンタ値が「600(D)」以上であるときは、有利区間を終了せずに、メイン遊技状態1に移行する。そして、AT抽選を継続する。

また、メイン遊技状態5でAT引戻しカウンタが「0」になる前にATに当選したときは、メイン遊技状態3に移行する。なお、メイン遊技状態5においてATに当選したときは、メイン遊技状態2(AT前兆)に移行してもよいが、本実施形態では、メイン遊技状態3(AT準備)に移行する。メイン遊技状態3に移行したときは、上述と同様に、AT待機カウンタ値の抽選を実行し、抽選で決定した値をAT待機カウンタに記憶する。

【1384】

20

なお、メイン遊技状態4又は5において、有利区間クリアカウンタが「0」になる前にメイン遊技状態0に移行させるとき、及びメイン遊技状態1において有利区間クリアカウンタが「0」になる前に有利区間の転落抽選に当選したことに基づいてメイン遊技状態0に移行させるときは、図51の有利区間クリアカウンタ管理が実行される前に、有利区間クリアカウンタに(それまでの値にかかわらず)「1」を記憶する処理を実行する(後述する図150に示す有利区間終了準備)。これにより、その後、図51の有利区間クリアカウンタ管理が実行されると、有利区間クリアカウンタ値は、「1」減算前の値が「1」、かつ「1」減算後の値が「0」となるので、有利区間の終了条件を満たすと判断され、ステップS424からステップS435に進んで、有利区間の終了に基づくRWMクリア処理が実行される。

30

【1385】

なお、メイン遊技状態0又は1において、1BBの図柄組合せを停止表示させても、メイン遊技状態4(AT)には移行しない。したがって、この場合には、メイン遊技状態0又は1、1BB作動、かつ非ATとなる。

【1386】

図133～図138は、第23実施形態において、RWM53に記憶されるデータのうち、第23実施形態に係る主要なデータを示す図である。なお、図133～図138に示すデータは、一部のデータであり、図示したデータ以外にも、種々のデータがRWM53に記憶される。また、以下の説明(特にRWM名称)において、「#」は、「1」(第1リール31)～「3」(第3リール31)のすべてを指す場合と、「1」～「3」の任意の1つを指す場合とを有する。

40

また、「アドレス」の欄内にかっこ書きで示す数値は、その記憶領域のバイト数を示している。

【1387】

図133において、アドレス「F009(H)」のRT状態番号(_NB_RT_STS)は、現在のRTを示すデータを記憶する記憶領域であり、非RTであるときは「0」が記憶され、RT1であるときは「1」が記憶される。図131に示すように、第23実施形態では、RT1から非RTに移行する場合を有するが、RT1において「1400」遊技に達した遊技のたとえば遊技終了時に、RT状態番号として「0」が記憶される。

また、1BB作動の終了条件を満たし、RT1に移行するときは、1BB作動の終了条

50

件を満たした遊技の遊技終了時に、R T 状態番号として「1」が記憶される。

【1388】

アドレス「F00A(H)」のR T 遊技回数(_CT_RT_GAME)は、R T 1の遊技回数をカウントするためのカウンタの記憶領域である。1 B B 作動を終了してR T 1に移行したときは、この記憶領域に「1400(D)」が記憶され、1 遊技を消化するごとに「1」減算される。R T 遊技回数が「0」となったときは、非R T への移行条件を満たすと判断する。

アドレス「F00D(H)」の役物条件装置番号(_NB_CND_BNS)は、現在作動している役物の種類を示すデータを記憶する記憶領域である。ここに記憶される値は、図122に示す役物条件装置番号に対応する。たとえば役物未作動時には「0」が記憶され、1 B B 作動時には「1」が記憶され、R B A 作動時には「2」が記憶される。

10

【1389】

アドレス「F00E(H)」の1 B B 作動時の獲得可能枚数(_CT_BIG_PAT)は、1 B B 作動時(1 B B 遊技)での残り獲得可能枚数を記憶する記憶領域である。1 B B 作動となったときは、この記憶領域に「170(D)」を記憶する。そして、1 B B 作動中(1 B B 遊技中)は、メダルの払出しがあるごとに、この記憶領域の値を減算していく。1 B B 作動中にこの記憶領域の値が「0」となったときは、1 B B 作動の終了条件を満たすと判断する。

【1390】

アドレス「F00F(H)」のR B 作動時の遊技回数(_CT_BONUS_PLAY)は、R B 作動時の遊技回数をカウントするカウンタを記憶する記憶領域である。R B 作動となったときは、この記憶領域に「12(D)」を記憶し、R B 作動時の「1」遊技ごとに「1」を減算する。そして、R B 作動時の遊技回数が「0」となったときは、R B 作動の終了条件を満たす。

20

アドレス「F010(H)」のR B 作動時の入賞回数(_CT_BONUS_WIN)は、R B 作動時の役の入賞回数をカウントするカウンタを記憶する記憶領域である。R B 作動となったときは、この記憶領域に「8(D)」を記憶し、R B 作動時の役の入賞が1回あるごとに「1」を減算する。そして、R B 作動時の入賞回数が「0」となったときは、R B 作動の終了条件を満たす。

【1391】

30

アドレス「F012(H)」の入力ポートレベルデータA(_PT_IN_A_LV)は、スタートスイッチ41及びストップスイッチ42の信号のオン/オフを記憶する記憶領域である。今回の割込み処理において、スタートスイッチ41及び(左、中、右)ストップスイッチ42の信号を判断し、オンであるときは「1」、オフであるときは「0」を記憶する。

アドレス「F015(H)」の入力ポートレベルデータA(前回)(_PT_IN_A_BK)は、前回の割込み処理での入力ポートレベルデータA(_PT_IN_A_LV)の値を記憶する記憶領域である。

【1392】

アドレス「F017(H)」の入力ポート立ち上がりデータAは、スタートスイッチ41及びストップスイッチ42の信号の立ち上がりの有無を記憶する記憶領域である。前回の割込み処理時のレベルデータが「0」、かつ今回の割込み処理のレベルデータが「1」であるときは、立ち上がりデータとして「1」が記憶される。これに対し、前回の割込み処理時のレベルデータが「1」、かつ今回の割込み処理のレベルデータが「1」であるときは、立ち上がりデータは「0」である。同様に、前回の割込み処理時のレベルデータが「0」、かつ今回の割込み処理時のレベルデータが「0」であるときは、立ち上がりデータは「0」である。さらに、前回の割込み処理のレベルデータが「1」、かつ今回の割込み処理時のレベルデータが「0」であるときは、立ち上がりデータは「0」である(この場合は、立ち下がりデータが「1」となる。))。

40

【1393】

図134において、アドレス「F019(H)」の第1リールモータ信号データ(_PT_

50

MOTOR1) は、第 1 リールに係るモータ 3 2 のどの相に励磁をかけるかを記憶する記憶領域である。第 1 リールモータ信号データ中、「1」はオン（励磁をかける）、「0」はオフ（励磁をかけない）ことに相当する。この記憶領域に記憶されたデータに基づいて、割込み処理時のポート出力処理（後述する図 1 5 1 のステップ S 4 6 2）で、モータ 3 2 に励磁をかける。

なお、本実施形態では、第 1 リールは左リール 3 1 に相当し、第 2 リールは中リール 3 1 に相当し、第 3 リールは右リール 3 1 に相当する。

【1 3 9 4】

また、第 1 リールモータ信号データのうち、D 0 ビットは $\phi 1$ 、D 1 ビットは $\phi 2$ 、D 2 ビットは $\phi 3$ 、D 3 ビットは $\phi 4$ に相当する。第 1 リールモータ信号データには、後述する図 1 5 8 に示すリール駆動パルステーブルから選択された 1 つのパルスデータが記憶される。たとえば、図 1 5 8 に示すように、今回の割込み処理では、 $\phi 0$ 及び $\phi 3$ をオンにする励磁をかけるときは、アドレス「1 1 0 0 (H)」のパルスデータ「0 0 0 0 1 0 0 1 (B)」が、アドレス「F 0 1 9 (H)」に記憶される。

【1 3 9 5】

アドレス「F 0 1 A (H)」の第 2 リールモータ信号データ（_PT_MOTOR2）は、第 2 リール（中リール 3 1）に係るモータ 3 2 のどの相に励磁をかけるかを記憶する記憶領域である。その内容は、アドレス「F 0 1 9 (H)」の第 1 リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）と同様である。

同様に、アドレス「F 0 1 B (H)」の第 3 リールモータ信号データ（_PT_MOTOR3）は、第 3 リール（右リール 3 1）に係るモータ 3 2 のどの相に励磁をかけるかを記憶する記憶領域である。その内容は、アドレス「F 0 1 9 (H)」の第 1 リールモータ信号データ（_PT_MOTOR1）と同様である。

【1 3 9 6】

アドレス「F 0 3 9 (H)」の第 1 リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TARPIC_WAIT）は、待機演出を実行するときに、第 1 リール 3 1 の減速を開始するための待機時間を計測するためのタイマ値の記憶領域である。待機演出の実行開始時に、この記憶領域に所定値が記憶され、割込み処理ごとに「1」ずつ減算されていく。そして、この記憶領域の値が「0」になったことを条件として、第 1 リール 3 1 の停止が許可される。換言すれば、この記憶領域の値が「0」になっていないときは、第 1 リール 3 1 を停止させずに回転中を維持する。

【1 3 9 7】

具体的には、後述する図 1 4 5 に示すリール演出実行タイマテーブル 1 ~ 8 のうち、停止図柄に対応するリール演出実行タイマテーブルが選択される。たとえば、後述する図 1 4 4 中、待機演出番号 1 時に相当する「中段「黒 B A R」揃い」に停止図柄が決定された場合には、待機演出番号 1 に対応するリール演出実行タイマテーブルとして、図 1 4 5 中、リール演出実行タイマテーブル 1（_TBL_TARPIC_TM1）が選択される。そして、リール演出実行タイマテーブル 1 において、第 1（左）リール 3 1 の指定図柄位置検索待機時間は、「1 4 1 1 2 (D)」であるので、この値がアドレス「F 0 3 9 (H)」に記憶される。

アドレス「F 0 3 9 (H)」の第 1 リール指定図柄位置検索待機時間に所定値が記憶されると、割込み処理ごとに「1」減算され、当該値が「0」になったときは、待機時間を経過したと判断される。なお、割込み処理ごとに「1」減算するのではなく、複数回の割込み処理ごとに「1」を減算する仕様としてもよい。

【1 3 9 8】

ここで、第 2 3 実施形態では、定速時のリール 3 1 が 1 回転（3 6 0 度回転）するのは、モータ 3 2 の「3 3 6」ステップに相当する。そして、2 割込みごとにモータ 3 2 を 1 ステップ駆動するので、定速時のリール 3 1 の 1 回転（3 6 0 度回転）は、「6 7 2」割込みに相当する。

したがって、図 1 4 5 中、たとえばリール演出実行タイマテーブル 1（_TBL_TARPIC_TM

10

20

30

40

50

1) (待機演出1)が選択されたときは、最初に左リール31が停止した後、中リール31は、概ね1回転した後(「670」割込み後)に停止する。さらに、中リール31が停止した後、右リール31は、概ね2回転した後(「1340」割込み後)に停止する。他のリール演出実行タイマテーブルが選択されたときも同様に、最初のリール31が停止した後、概ね1回転又は1回転以上回転した後に2番目のリール31が停止する。さらに、2番目のリール31が停止した後、概ね2回転又は2回転以上回転した後に3番目のリール31が停止する。

また、1番目のリール31が停止してから2番目のリール31が停止するまでの時間よりも、2番目のリール31が停止してから3番目のリール31が停止するまでの時間の方が長く設定されている。これにより、3番目のリール31がどの図柄で停止するかの期待感を遊技者に与えることや、1番目及び2番目に停止したリール31の図柄を見て楽しむ時間(達成感)を与えることが可能となる。

【1399】

上記のアドレス「F039(H)」は、第1(左)リール指定図柄位置検索待機時間の記憶領域であるが、第2(中)リール指定図柄位置検索待機時間、及び第3(右)リール指定図柄位置検索待機時間の記憶領域として、それぞれ、アドレス「F03B(H)」及びアドレス「F03D(H)」が設けられている。

たとえば、上述した図145中、リール演出実行タイマテーブル1(_TBL_TARPIC_TM1)が選択されたときは、アドレス「F03B(H)」には、第2(中)リール指定図柄位置検索待機時間として、「14112+670=14782(D)」が記憶される。同様に、アドレス「F03D(H)」には、第3(右)リール指定図柄位置検索待機時間として、「14112+2010=16122(D)」が記憶される。

【1400】

アドレス「F041(H)」の待機時間(_TM2_WAIT)は、1BBの当選情報を持ち越しており、第2停止時に1BBの図柄組合せが停止表示可能となった場合、換言すれば1BBの図柄組合せがテンパイした場合(第2停止時に1BBの図柄組合せを構成する図柄が有効ラインに停止し、未だ第3停止していない場合)に、第3停止の操作受付を許可するまでの待機時間の記憶領域である。

ここで、「テンパイ」とは、1BBを例に挙げると、1つのリール31が回転中であり、残り2つのリール31が停止した場合において、1BBの図柄組合せを構成する図柄が(有効ライン上に)停止表示し、前記1つのリールの停止時に、1BBの図柄組合せを構成する図柄が停止表示したときに、1BBの図柄組合せが停止表示した(1BBが入賞した)ことになる状況を指す。たとえば前記1つのリール31が右リール31である場合には、有効ライン上に「青BAR(左上段)」-「青BAR(中中段)」-「回転中」となった場合に相当する。

【1401】

1BBの図柄組合せの停止表示が許可されている状態(メイン遊技状態3、及びAT待機カウンタが「0」のとき)ではこの待機時間は設定されないが、それ以外の場合には、1BBの図柄組合せがテンパイしたタイミング(第2停止時)に待機時間が設定される。初期値は「896(D)」である。そして、割込み処理ごとに待機時間を減算し、「0」になったときは、第3停止操作を受け付ける。

なお、第23実施形態の割込み周期は、「1.117」msである。

また、第23実施形態では、1BBに対応する図柄組合せが停止表示可能となった遊技でなければ、1BBはテンパイしないように設定されている。しかし、これに限らず、1BBに対応する図柄組合せを停止表示することができない遊技であっても、1BBがテンパイ可能としてもよい。たとえば、小役当選時の遊技で1BBがテンパイ可能とすることが挙げられる。そして、1BBに対応する図柄組合せを停止表示することができない遊技では、1BBがテンパイしても、待機時間をセットしないようにすることも可能である。

【1402】

待機時間として「896(D)」がセットされ、1割込みごとに「1」減算されるので

10

20

30

40

50

、1 B Bの図柄組合せがテンパイしたタイミングから、約1秒間（ $1.117 \times 896 =$ 約1000ms）の待機処理（第3ストップスイッチ42が操作されても第3リール31を停止させない処理。換言すれば、第3ストップスイッチ42の停止操作を受け付けない処理）が実行される。

なお、リール31が1回転（360度回転）するのは、上述したように、第23実施形態ではモータ32の「336」ステップに相当する。また、第23実施形態では、モータ32の1ステップは、2割込み（ 2.234 ms）に相当し、モータ32が「336」ステップだけ駆動する時間、換言すればリール31が1回転する時間は、「 $2.234 \times 336 = 750.624$ ms」である。

よって、1 B Bの図柄組合せがテンパイしたタイミングからの待機時間（約1000ms）>リール31の1回転時間（約751ms）
となっている。

このように設定すれば、待機時間を最小限にしつつ、遊技者の不意な停止操作によって1 B Bが入賞してしまうことを防止することができる。

【1403】

一方、待機時間は、たとえばリール31が4回転する時間（約3秒）以下に設定することが好ましい。たとえば、第3ストップスイッチ42を操作したときに待機時間が経過していなかったために第3リール31が停止しなかったときは、遊技者は、改めて、注意を払って第3ストップスイッチ42の停止操作を試みるが、その時点では、待機時間が経過していることが望ましいからである。

【1404】

図135～図137において、図135は第1リール31のデータを示し、図136は第2リール31のデータを示し、図137は第3リール31のデータを示している。

図135において、アドレス「F04D(H)」の第1リール駆動状態（_WK_RL1_STS）は、第1リール31に係るモータ32の駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域である。本実施形態では、2割込み処理に1回、励磁更新タイミングを迎えるように設定されている。ただし、これに限らず、たとえば、割込み処理ごとに励磁を更新可能としてもよい。割込み処理ごとに励磁を更新可能とした場合には、割込み処理の周期を「 2.235 」msごとにする等が挙げられる。本実施形態のように、複数回の割込み処理で1回の励磁を行う場合には、励磁更新タイミングであるか否かを判断するためのフラグとして、D7ビットを割り当てている。本実施形態では、D7ビットが「1」であるときは、非励磁更新タイミングを示し、「0」であるときは励磁更新タイミングであることを示す。

割込み処理ごとにこのデータのD7ビットを判断し、「0」であるときは「1」に更新し、「1」であるときは「0」に更新する。

【1405】

また、D0～D3の下位4ビットで、リール駆動状態番号を表している。図135に示すように、「0」は停止、「1」は減速、「2」は加速、「3」は加速開始、「4」は減速開始、「5」は定速を示す。たとえば、当該割込み処理が非励磁更新タイミングであり、かつリール駆動状態が定速（「5」）であるときは、「10000101(B)」が記憶される。

【1406】

上記のアドレス「F04D(H)」の第1リール駆動状態は、第1リール31に係るモータ32についてのものであるが、第2リール31に係るモータ32についての駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域として、アドレス「F058(H)」(図136)の第2リールの駆動状態（_WK_RL2_STS）が設けられている。

また、第3リール31に係るモータ32についての駆動状態を示すデータを記憶する記憶領域として、アドレス「F063(H)」(図137)の第3リールの駆動状態（_WK_RL3_STS）が設けられている。

【1407】

アドレス「F04E(H)」の第1リールモータインデックス（_FL_RL1_MT_IDX）は、

10

20

30

40

50

第1リール31のモータインデックス信号のオン／オフを記憶する記憶領域であり、前回の割込み処理で取得した信号をD4ビットに記憶し、今回の割込み処理で取得した信号をD0ビットに記憶する。

ここで、モータインデックス1信号は、第1リール31のインデックスをリールセンサ33が検知している状態ではオンとなり、第1リール31のインデックスをリールセンサ33が検知していない状態ではオフとなる信号である。

したがって、たとえば第1リールモータインデックスが「00000000(B)」であるときは、前回の割込み処理及び今回の割込み処理のいずれも、モータインデックス1信号がオフである(リールセンサ33がインデックスを検知していない)ことを意味する。また、第1リールモータインデックスが「00000001(B)」であるときは、前回の割込み処理ではモータインデックス1信号がオフであり、今回の割込み処理ではモータインデックス1信号がオンである(リールセンサ33がインデックスを検知した)こと(立ち上がり)を意味する。

【1408】

さらにまた、第1リールモータインデックスが「00010001(B)」であるときは、前回の割込み処理及び今回の割込み処理のいずれも、モータインデックス1信号がオンであることを意味する。

さらに、第1リールモータインデックスが「00010000(B)」であるときは、前回の割込み処理ではモータインデックス1信号がオンであり、今回の割込み処理ではモータインデックス1信号がオフである(立ち下がり)を意味する。

【1409】

上記のアドレス「F04E(H)」の第1リールモータインデックスは、左リール31についての記憶領域であるが、第2リール31のリールモータインデックスの記憶領域として、アドレス「F059(H)」(図136)の第2リールモータインデックス(_FL_RL2_MT_IDX)が設けられている。

また、第3リール31のリールモータインデックスを示す記憶領域として、アドレス「F064(H)」(図137)の第3リールモータインデックス(_FL_RL3_MT_IDX)が設けられている。

【1410】

アドレス「F04F(H)」の第1リール駆動パルス出力カウンタ(_CT_RL1_PLSOUT)は、第1リール31に係るモータ32の励磁を切り替える割込み回数に対応する値を記憶する記憶領域である。具体的には、後述する図156に示す加速・減速パルス出力カウンタテーブル(TBL_PULSE_UP)において、現在のステップ目に対応する値を、この記憶領域に記憶する。たとえば加速時の1ステップ目である場合には、アドレス「1058(H)」に対応する値「25(D)」を、この記憶領域に記憶する。そして、2割込み処理ごとに「1」ずつ減算し、「0」となったときは、次の2ステップ目の値「25(D)」をこの記憶領域に記憶し、2割込み処理ごとに「1」ずつ減算していく。さらにまた、減速時には、アドレス「1050(H)」に対応する値「90(D)」をこの記憶領域に記憶し、2割込み処理ごとに「1」ずつ減算していく。ただし、リール31の停止中、定速中、又は減速開始時には、この記憶領域に「1」が記憶され、かつ、割込み処理時に「1」減算されない。

【1411】

上記のアドレス「F04F(H)」の第1リール駆動パルス出力カウンタ(_CT_RL1_PLSOUT)は、第1リール31に係るモータ32についての記憶領域であるが、第2リール31に係るモータ32についての駆動パルス出力カウンタの記憶領域として、アドレス「F05A(H)」(図136)に、第2リール駆動パルス出力カウンタ(_CT_RL2_PLSOUT)が設けられている。

また、第3リール31に係るモータ32についての駆動パルス出力カウンタの記憶領域として、アドレス「F065(H)」(図137)に、第3リール駆動パルス出力カウンタ(_CT_RL3_PLSOUT)が設けられている。

【1412】

アドレス「F050(H)」の第1リール駆動パルス切替え回数(_CT_RL1_PLSCHG)は、第1リール31に係るモータ32の加速時における駆動パルスの切替え回数を記憶する記憶領域である。後述する図156(加速・減速パルス出力カウンタテーブル(TBL_PULSE_UP))に示すように、リール31の加速時には、1ステップ目から8ステップ目まで、8回、パルスを切り替える。このため、第1リール駆動パルス切替え回数の初期値は「9」に設定され、最初に「1」が減算されて「8」になると、上述した第1リール駆動パルス出力カウンタ(_CT_RL1_PLSCOUT)には、1ステップ目に対応する値「25(D)」が記憶される。上述したように、第1リール駆動パルス出力カウンタは、加速又は減速時には2割込み処理ごとに「1」減算される。そして、第1リール駆動パルス出力カウンタが「0」になったときは、第1リール駆動パルス切替え回数から「1」が減算される。このようにして、第1リール駆動パルス切替え回数が「0」になるまで、第1リール駆動パルス出力カウンタが「0」になるごとに「1」ずつ減算される。

【1413】

上記のアドレス「F050(H)」の第1リール駆動パルス切替え回数(_CT_RL1_PLSCHG)は、第1リール31に係るモータ32についての記憶領域であるが、第2リール31に係るモータ32についての記憶領域として、アドレス「F05B(H)」(図136)に、第2リール駆動パルス切替え回数(_CT_RL2_PLSCHG)が設けられている。

また、第3リール31に係るモータ32についての記憶領域として、アドレス「F066(H)」(図137)に、第3リール駆動パルス切替え回数(_CT_RL3_PLSCHG)が設けられている。

【1414】

アドレス「F051(H)」の第1リール回転不良検出カウンタ(_CT_RL1_BAD)は、第1リール31の回転が正常か異常(脱調)かを判断するためのカウンタの記憶領域である。第1リール回転不良検出カウンタには、第1リール31が定速となったときに初期値として「0」が記憶される。そして、第1リール31の定速中であるときは「1」加算され、「1」加算後の値が「0」となったとき(すなわち、加算前の値が「255(D)」であり、「1」加算した結果、桁が繰り上がり、ゼロフラグ＝「1」となったとき)は、第1リール31の回転が正常でないと判断される。

第1リール31が定速になった後、第1リールモータインデックス(_FL_RL1_MT_IDX)の値が変化すると判断されたときは、第1リール回転不良検出カウンタはクリアされる。

【1415】

上記のアドレス「F051(H)」の第1リール回転不良検出カウンタ(_CT_RL1_BAD)は、第1リール31についての記憶領域であるが、第2リール31についての記憶領域として、アドレス「F05C(H)」(図136)に、第2リール回転不良検出カウンタ(_CT_RL2_BAD)が設けられている。

また、第3リール31についての記憶領域として、アドレス「F067(H)」(図137)に、第3リール回転不良検出カウンタ(_CT_RL3_BAD)が設けられている。

【1416】

アドレス「F052(H)」の第1リールの1図柄のステップ番号(_NB_RL1_STEP)は、第1リール駆動状態が定速又は減速開始のときに、ステップ番号を記憶する記憶領域である。

第1リールモータインデックス(_FL_RL1_MT_IDX)の立ち上がり時に、初期値(設計値)として「3」が記憶される。

また、第1リール駆動状態が定速又は減速開始の場合において、励磁更新タイミングのときに「1」減算され、「0」となったときは、1図柄分移動したと判断される。

1図柄分移動したと判断された場合において、図柄番号が「2」、「7」、「12」、及び「17」のときは、初期値として「16(D)」を記憶し、それ以外の図柄番号であるときは、初期値として「17(D)」を記憶する。

第23実施形態のモータ32の1回転でのステップ数は「336」であり、リール31

の図柄数は「20」であるので、4図柄分については1図柄のステップ数を「16」とし、16図柄分については1図柄のステップ数を「17」としている（ $4 \times 16 + 16 \times 17 = 336$ ）。つまり、ほぼ等間隔で1図柄が16ステップになるように割り当てられているため、リール31の停止時には、極力、図柄の中心で停止するように構成されている。

【1417】

上記のアドレス「F052（H）」の第1リールの1図柄のステップ番号（_NB_RL1_STEP）は、第1リール31についての記憶領域であるが、第2リール31についての記憶領域として、アドレス「F05D（H）」（図136）に、第2リールの1図柄のステップ番号（_NB_RL2_STEP）が設けられている。

10

また、第3リール31についての記憶領域として、アドレス「F068（H）」（図137）に、第3リールの1図柄のステップ番号（_NB_RL3_STEP）が設けられている。

【1418】

アドレス「F053（H）」の第1リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、現在通過している第1リール31の図柄番号を記憶する記憶領域である。初期値としては、「255（D）（FF（H））」が記憶される。そして、第1リールモータインデックス（_FL_RL1_MT_IDX）に変化があったと判断された場合において、立ち上がり時（D0ビットが「1」、D4ビットが「0」）であるときは「10（D）」が記憶され、立ち下がり時（D0ビットが「0」、D4ビットが「1」）であるときは、「0」が記憶される。

20

【1419】

このようにして、第1リールモータインデックスの値が変化するまでは、初期値として「255（D）」が記憶される。そして、第1リールモータインデックスの値に変化があったと判断された場合において、立ち上がり時には「10（D）」が記憶され、立ち下がり時には「0」が記憶される。

また、第1リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、「10（D）」又は「0」が記憶された後、1図柄分移動したと判断されるごとに「1」加算される。

【1420】

上記のアドレス「F053（H）」の第1リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、第1リール31についての記憶領域であるが、第2リール31についての記憶領域として、アドレス「F05E（H）」（図136）に、第2リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）が設けられている。

30

また、第3リール31についての記憶領域として、アドレス「F069（H）」（図137）に、第3リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）が設けられている。

【1421】

アドレス「F054（H）」の第1リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL1_PASPIC）は、停止位置の（4相励磁をかける）図柄番号を記憶する記憶領域である。初期値としては、「255（D）（FF（H））」が記憶される。そして、第1ストップスイッチ42が操作され、停止位置が決定したときに、決定した図柄番号をこの記憶領域に記憶する。

【1422】

上記のアドレス「F054（H）」の第1リール図柄番号（停止位置用）（_NB_PL1_STPPIC）は、第1リール31についての記憶領域であるが、第2リール31についての記憶領域として、アドレス「F05F（H）」（図136）に、第2リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL2_STPPIC）が設けられている。

40

また、第3リール31についての記憶領域として、アドレス「F06A（H）」（図137）に、第3リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL3_STPPIC）が設けられている。

【1423】

アドレス「F055（H）」の第1リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL1_PLUS）は、第1リール31の励磁相を決定するためのカウンタの記憶領域である。第1リール駆動パルスデータ検索用カウンタは、励磁更新タイミングごとに「1」加算される。

50

さらに、第1リール31が正回転のときは「0」が加算され、逆回転のときは「254(D)(FE(H))」が加算される。たとえば、それまでに記憶されているカウンタ値が「100(D)」であるときは、「1」加算されることによって「101(D)」となる。また、第1リール31が逆回転であるときは、「254(D)」が加算され、「99(D)」となる。換言すれば、「254(D)」を加算することは、「1」減算することと同じである。このようにして、第1リール駆動パルスデータ検索用カウンタは、「0」～「255(D)」の範囲の値をとる。

【1424】

また、第1リール駆動パルスデータ検索用カウンタ値と「00000111(B)」との論理積(AND)を実行すると、「0」～「255(D)」の値は、「0」～「7」の値に変換される。そして、「0」～「7」の値に対応する駆動パルスデータがセットされる。たとえば、変換後の値が「7」であるときは、図158中、リール駆動パルスデータテーブル(TBL_REEL_PULSE)のオフセット値「7」に相当する、アドレス「1107(H)」に記憶された駆動パルスデータ「00001000(B)」がセットされ、φ3をオンにする励磁が実行される。

【1425】

上記のアドレス「F055(H)」の第1リール駆動パルスデータ検索用カウンタ(_CT_RL1_PLUS)は、第1リール31についての記憶領域であるが、第2リール31についての記憶領域として、アドレス「F060(H)」(図136)に、第2リール駆動パルスデータ検索用カウンタ(_CT_RL2_PLUS)が設けられている。

また、第3リール31についての記憶領域として、アドレス「F06B(H)」(図137)に、第3リール駆動パルスデータ検索用カウンタ(_CT_RL3_PLUS)が設けられている。

【1426】

アドレス「F056(H)」の第1リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL1_WAIT)は、待機演出後の第1リール31のランダム遅延用のカウンタである。

ここで、「ランダム遅延」について説明する。

待機演出を実行し、遊技者のストップスイッチ42の操作によらずにリール31を自動停止した場合において、リール31の自動停止後、全リール31を同時に(一斉に)回転させると、目押し補助につながるおそれがある。そこで、待機演出によってリール31を自動停止させた後、リール31を再始動するときは、各リール31ごとに回転開始時の遅延時間を設定し、各リール31の回転開始タイミングがランダム(ばらばら)になるように設定する。このような制御を「ランダム遅延」と称する。

【1427】

待機演出を実行しないときは、この記憶領域には「0」が記憶される。また、待機演出が実行されたときは、「0」～「335(D)」の値の中から抽選等で値を決定し、決定した値を記憶する。そして、割込み処理ごとに「1」減算し、「0」となったときは、第1リール31の再始動を許可する。

【1428】

上記のアドレス「F056(H)」の第1リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL1_WAIT)は、第1リール31についての記憶領域であるが、第2リール31についての記憶領域として、アドレス「F061(H)」(図136)に、第2リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL2_WAIT)が設けられている。

また、第3リール31についての記憶領域として、アドレス「F06C(H)」(図137)に、第3リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL3_WAIT)が設けられている。

【1429】

図138において、アドレス「F070(H)」の区間種別番号(_NB_ADV_KND)は、有利区間であるか否かを示す番号を記憶する記憶領域である。有利区間であるときは「1」が記憶され、非有利区間であるときは「0」が記憶される。この記憶領域は、第11実施形態中、図35に示すアドレス「F061(H)」の有利区間種別フラグと同様の記憶

10

20

30

40

50

領域である。

アドレス「F078(H)」のATフラグ(_FL_AT)は、ATの当選の有無を判断するためのフラグである。ATに当選したときは「1」を記憶し、ATに当選していないときは「0」を記憶する。この記憶領域は、第11実施形態中、図35に示すアドレス「F067(H)」のATフラグと同様の記憶領域である。

【1430】

アドレス「F07A(H)」の有利区間クリアカウンタ(_CT_ADV_CLR)は、有利区間の遊技回数のカウンタ(デクリメントカウンタ)の記憶領域である。有利区間に移行したときは、初期値「1500(D)」がセットされ、有利区間中は、1遊技ごとに「1」減算される。そして、「0」となったときは、有利区間の終了条件を満たす。この記憶領域は、第11実施形態中、図35に示すアドレス「F063(H)」の有利区間クリアカウンタと同様の記憶領域である。

10

【1431】

アドレス「F07C(H)」の差数カウンタ(「MYカウンタ」とも称する。)(_CT_MY)は、有利区間中における差枚数の累積値に対応する値を記憶するカウンタ(インクリメントカウンタ)である。

差数カウンタは、単に、差枚数の累積値そのものを記憶するのではなく、差枚数の累積値に「対応する値」を記憶する。たとえば、差枚数がマイナスに相当する値となったときは、その値を「0(H)」に補正する。したがって、「差枚数の累積値≠差数カウンタ値」である。換言すれば、差数カウンタは、有利区間中において、差枚数の累積値が最も減少した時点を「0」とする値を記憶する。

20

【1432】

また、差数カウンタ値が「2400(D)」を超えたときは、有利区間の終了条件を満たすと判断する。よって、差数カウンタがとりえる最大値は、今回遊技で「2399(D)」であり、次回遊技で15枚の払出しがあったときであり、「2414(D)」になる。

なお、差数カウンタは、少なくとも有利区間中の差枚数の累積値をカウントすれば足り、非有利区間(通常区間)中のカウントはしなくてもよいが、非有利区間を含めてカウントし続けるカウンタであってもよい。

この記憶領域は、第11実施形態中、図35に示すアドレス「F065(H)」の差数カウンタと同様の記憶領域である。

30

【1433】

アドレス「F07E(H)」のメイン遊技状態番号(_NB_GAM_STS)は、メイン遊技状態の番号を記憶する記憶領域である。図132に示したように、第23実施形態では、メイン遊技状態0~5を備え、現在滞在しているメイン遊技状態の番号をこの記憶領域に記憶する。メイン遊技状態の移行があったときは、この記憶領域の値を更新する。

アドレス「F080(H)」のAT前兆カウンタ(_CT_AT_ZN)は、ATの前兆遊技回数のカウンタの記憶領域である。ATに当選すると、AT前兆遊技回数がたとえば「0」~「33」の範囲の中から決定され、決定された遊技回数がこの記憶領域に記憶される。そして、AT前兆、すなわちメイン遊技状態2では、毎遊技、AT前兆カウンタから「1」を減算し、「0」になったときは、AT前兆(メイン遊技状態2)の終了条件を満たすと判断する。

40

【1434】

アドレス「F097(H)」のエンディングカウンタ(_CT_ENDING)は、後述するATセット数カウンタ値が「1」以上である場合において、差数カウンタ値が「1951(D)」を超えたとき、又は有利区間クリアカウンタ値が「200(D)」未満となったときに、初期値「2」をセットするカウンタの記憶領域である。

そして、メイン遊技状態4の終了時に、エンディングカウンタが「1」以上であるときは、「1」を減算する。エンディングカウンタが「1」から「0」になったときは、有利区間(及びAT)の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態0に移行する。したがっ

50

て、エンディングカウンタに「2」がセットされた後は、その後は、エンディングカウンタに「2」がセットATを含めて、2セットまでATを実行可能となる。

【1435】

アドレス「F098(H)」のAT待機カウンタ(_CT_AT_WAIT)は、AT発動を管理するためのカウンタの記憶領域である。ATセット数カウンタが「1」以上である場合には、メイン遊技状態4(AT)の終了後は、メイン遊技状態3(AT準備中)に移行する。そして、このメイン遊技状態3において、1BBの図柄組合せの停止表示を許可するか否かを管理する値が、AT待機カウンタ値となる。換言すれば、メイン遊技状態3において、一定数の出玉を削るためのカウンタである。AT待機カウンタは、たとえばメイン遊技状態4からメイン遊技状態3に移行したときに、「0」～「8」の範囲の中から決定し、記憶される。

10

【1436】

メイン遊技状態3では、1BBに当選した遊技、又は1BB内部中において小役又はリプレイに非当選となった遊技(1BBが入賞可能となった遊技)で、AT待機カウンタ値を「1」減算する。そして、AT待機カウンタが「0」となった後は、1BBの図柄組合せが停止表示可能となった遊技(小役又はリプレイに当選していない遊技)で、1BBの入賞を促す演出(たとえば、「青BAR」を狙え!)等を出力する。1BBの図柄組合せが停止表示されると、メイン遊技状態4に移行する。

【1437】

なお、メイン遊技状態3において、AT待機カウンタが「0」になる前に1BBを入賞させてしまったときは、メイン遊技状態3のままとなり、メイン遊技状態4(AT)には移行しない。したがって、1BB作動中かつ非AT(AT準備中)となる。この場合には、1BB作動終了後にAT待機カウンタが再セットされる。なお、再セットすることなく、それまで記憶していたAT待機カウンタを引き継いでもよい。このようにすることにより、誤って1BBに対応する図柄組合せを停止表示させてしまった場合であっても、遊技者にさらに不利益を与えることを防止することが可能となる。

20

【1438】

アドレス「F09C(H)」のATセット数カウンタ(_CT_AT_SET)は、ATセット数を記憶する記憶領域である。AT当選時に、ATセット数が抽選で決定され、決定されたATセット数がこの記憶領域に記憶される。さらに、メイン遊技状態3(AT準備中)において、当選役に応じてATセット数の加算抽選が実行され、この加算抽選に当選すると、当選した加算数をATセット数カウンタに加算する。

30

【1439】

また、メイン遊技状態4の終了時に、ATセット数カウンタが「1」以上であるか否かが判断され、ATセット数カウンタが「1」以上であるときは、ATの継続条件を満たすと判断され、メイン遊技状態3に移行し、ATセット数カウンタが「0」であるときは、ATの継続条件を満たさないと判断され、メイン遊技状態5に移行する。メイン遊技状態4からメイン遊技状態3に移行するときに、ATセット数カウンタを「1」減算する。

また、ATセット数が「1」以上であっても、メイン遊技状態4の終了時に、エンディングカウンタが「1」から「0」となったときは、有利区間(AT)の終了条件を満たすと判断され、メイン遊技状態0に移行するとともに、ATセット数カウンタは、クリアされる。ここで、メイン遊技状態0に移行する方法、及びATセット数カウンタをクリアする方法の一例としては、有利区間クリアカウンタ管理による有利区間終了時に実行されるRWM初期化処理(図51のステップS435)が挙げられる。

40

【1440】

アドレス「F09D(H)」のAT引戻しカウンタ(_CT_AT_BACK)は、AT引戻しとなる残り遊技回数カウンタの記憶領域である。メイン遊技状態4からメイン遊技状態5に移行したときに、初期値「50(D)」がセットされ、メイン遊技状態5では、毎遊技、「1」が減算される。そして、ATに当選することなくAT引戻しカウンタが「0」となったときは、メイン遊技状態5の終了条件を満たすと判断し、メイン遊技状態0又は1

50

に移行する。

また、メイン遊技状態 5 において A T に当選し、メイン遊技状態 3 に移行するときは、A T 引戻しカウンタはクリアされる。

【1441】

アドレス「F09E(H)」の待機演出種別(_WK_PRD)は、待機演出番号の種別を記憶する記憶領域である。

ここで、第23実施形態における「待機演出」とは、スタートスイッチ41が操作されたときにリール31を逆回転させ、遊技者によるストップスイッチ42の操作によることなく所定の図柄組合せ（たとえば、「黒BAR」揃い）を停止表示させるリール演出（フリーズ演出とも称される。）である。なお、待機演出として、スタートスイッチ41が操作されたときにリール31を正回転させ、遊技者によるストップスイッチ42の操作によることなく所定の図柄組合せ（たとえば、「黒BAR」揃い）を停止表示させるものが含まれていてもよい。あるいは、待機演出として、スタートスイッチ41が操作されたときにリール31を正回転させ、遊技者によるストップスイッチ42の操作によることなく所定の図柄組合せ（たとえば、「黒BAR」揃い）を停止表示させるものだけから構成されていてもよい。

【1442】

待機演出には、A T 当選確定を示す演出として実行する場合（たとえば、「黒BAR」揃いや「赤7」揃いを停止表示させること）や、A T 当選期待度を煽る演出として実行する場合（たとえば、「スイカ」揃いを停止表示させること等）が挙げられる。

待機演出を実行することに決定された場合において、「1」～「4」のいずれかの待機演出番号（後述するアドレス「F0A0(H)」）が決定されたときは「2」を記憶し、「5」～「8」のいずれかの三役番号（後述するアドレス「F0A1(H)」）が決定されたときは「3」を記憶する。また、後述する図143の待機演出開始(M_TARPIC_EXE)において、ステップS835でクリアされる。

【1443】

アドレス「F09F(H)」の検索用カウンタ更新補正データ(_WK_PLS_REV)は、待機演出において、正回転であるか逆回転であるかを定めるデータを記憶する記憶領域である。待機演出が正回転であるときは「0」が記憶され、逆回転であるときは「FE(H)」が記憶される。

待機演出を開始する場合において、上述した待機演出種別(_WK_PRD)に記憶された値が「0」であるか否かを判断し、「0」でないとき、すなわち待機演出（第23実施形態では、逆回転）を実行するときは、検索用カウンタ更新補正データ(_WK_PLS_REV)に「FE(H)」が記憶される。

また、待機演出終了時は、この記憶領域がクリアされる（「0」が記憶される）。

【1444】

アドレス「F0A0(H)」の待機演出番号(_NB_PRD_NO)は、A T 当選確定を示す待機演出を管理する番号の記憶領域である。図138に示すように、停止図柄に応じて、「1」～「4」が記憶される。なお、待機演出番号「4」は、一旦「赤7」揃いを停止表示させた後、再変動させて「黒BAR」揃いを停止表示させる番号に相当する。当選したA T のセット数と、待機演出により停止表示される図柄組合せとが関連するように設定される。

【1445】

アドレス「F0A1(H)」の三役番号(_NB_TRIO)は、A T 当選期待度を示す待機演出を管理する番号の記憶領域である。たとえばメイン遊技状態1において、レアプレイ（図126中、当選番号「3」～「9」）に当選したときは、当該遊技終了時に、三役番号を抽選で決定し、セットする。たとえば三役番号「5」に決定されたときは、次回遊技を開始するためのスタートスイッチ41の操作を契機として、待機演出により中段「スイカ」揃いを停止表示させる。A T 当選期待度と、待機演出により停止表示される図柄組合せとが関連するように設定される。

【1446】

アドレス「F0A9(H)」の入賞及びリプレイ条件装置番号(_NB_CND_NOR)は、今回遊技で当選番号が決定し、今回遊技で作動するリプレイ及び入賞条件装置が決定したときに、その番号を記憶する記憶領域である。図126に示すように、当選番号「1」～「24」に当選したときは、それぞれ「1」～「24」が当該遊技の入賞及びリプレイ条件装置番号として記憶される。

アドレス「F0AA(H)」の役物条件装置番号(_NB_CRRT_BNS)は、役物に当選したときに、役物条件装置番号を記憶する記憶領域である。図126に示すように、当選番号「25」～「41」に当選したときは、それぞれ「1」～「17」が当該遊技の役物条件装置番号として記憶される。

10

【1447】

アドレス「F0AB(H)」の最小遊技時間(_TM2_GAME)は、1回の最小遊技時間を監視するタイマであり、最小遊技時間を経過したと判断したときに、割込み回数「3672(D)」をカウントするために、初期値をセットする(後述する図140のステップS767)。なお、本実施形態の最小遊技時間は、約「4.1」秒に設定されている(1.117ms×3672=4100ms)。

今回遊技で最小遊技時間がセットされると、次回遊技では、最小遊技時間が「0」になっていることを条件に、リール31の回転が開始する。

【1448】

以上のRWM53のデータのうち、有利区間を終了するときは、有利区間及びATに関するデータは、クリアされる。

20

なお、第23実施形態においても、第11実施形態と同様に、遊技終了時には遊技終了チェック処理(図148)が実行され、ステップS945における有利区間クリアカウンタ管理が実行される。有利区間クリアカウンタ管理は、図51又は図52に示す処理と同様である。

【1449】

したがって、有利区間クリアカウンタ(アドレス「F07A(H)」の「_CT_ADV_CLR」)が「0」になったとき(図51又は図52中、ステップS424で「Yes」のときは、ステップS435に進んで、有利区間及びATに関するRWM53のデータをクリアする。

30

第23実施形態では、有利区間終了時にクリアされるデータとしては、区間種別番号(_NB_ADV_KND)、ATフラグ(_FL_AT)、差数カウンタ(MYカウンタ)(_CT_MY)、AT前兆カウンタ(_CT_AT_ZN)、エンディングカウンタ(_CT_ENDING)、AT待機カウンタ(_CT_AT_WAIT)、ATセット数カウンタ(_CT_AT_SET)、AT引戻しカウンタ(_CT_AT_BACK)、待機演出種別(_WK_PRD)、待機演出番号(_NB_PRD_NO)、三役番号(_NB_TRIO)が挙げられる。

これに対し、有利区間終了時にクリアされないデータとしては、RT状態番号(_NB_RT_STS)、RT遊技回数(_CT_RT_GAME)、メイン遊技状態番号(_NB_GAM_STS)が挙げられる。

したがって、上述したように、今回遊技がRT1の1000遊技目であり、今回遊技で有利区間を終了すると、次回遊技は、非有利区間かつRT1の1001遊技目となる。

40

【1450】

また、電源のオン/オフや、設定変更処理によっても、RT状態番号(_NB_RT_STS)及びRT遊技回数(_CT_RT_GAME)は初期化されない。

よって、たとえばRT1の1000遊技目で電源がオフにされ、設定変更処理が実行された上で復帰しても、復帰後の1遊技目は、RT1の1001遊技目から開始される。ただし、これに限らず、設定変更処理が実行された場合には、RT状態番号(_NB_RT_STS)は初期化しないがRT遊技回数(_CT_RT_GAME)は初期化してもよい。あるいは、設定変更処理が実行された場合には、RT状態番号(_NB_RT_STS)及びRT遊技回数(_CT_RT_GAME)の双方を初期化してもよい。

50

【1451】

さらに、電源のオン／オフだけではRT状態番号（_NB_RT_STS）及びRT遊技回数（_CT_RT_GAME）は初期化しないが、設定変更処理が実行されたときは、少なくともRT遊技回数（_CT_RT_GAME）については初期化してもよい。

なお、電源がオン／オフされると、画像表示装置23に画像表示される（非ATの）遊技回数は「0」にされる。この点については後述する。

【1452】

続いて、第23実施形態において、フローチャートを用いて遊技中の各処理について説明する。

図139は、メイン制御基板50によるメイン処理（M_MAIN）を示すフローチャートである。このフローチャートは、第11実施形態の図41に相当する。図139では、図41と同一処理については同一ステップ番号を付している。また、図139において、図41と異なるステップには、ステップ番号にアンダーラインを付している。

以下、図41と相違する点を主として説明する。

図139において、ステップS278でスタートスイッチ41が操作されたと判断されると、ステップS751に進み、スタートスイッチ受付処理（M_START_CTL）を実行する。なお、スタートスイッチ41が操作されたと判断するのは、図133中、アドレス「F017（H）」の入力ポート立ち上がりデータA（_PT_IN_A_UP）のD6ビットが「1」となったときである。

【1453】

そして、ステップS751のスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL）に進むと、後述する図140の処理に移行する。

次に、ステップS752に進み、リール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を実行する。この処理は、後述する図146に示す処理である。そして、次のステップS289において全リール31が停止したと判断されるまで、各リール31ごとにリール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を実行する。

また、図139において、第23実施形態における遊技終了チェック処理（M_GAME_CHK）（ステップS753）は、後述する図148に示す処理を実行する。

【1454】

図140は、図139のステップS751におけるスタートスイッチ受付処理（M_START_CTL）を示すフローチャートである。

ステップS761では、当選役の抽選処理を実行する。この処理は、役抽選手段61により、当選番号の抽選を行う処理である。たとえば今回遊技が非RTであるときは、図126に示す置数表に従い、当選番号を決定する。当選番号を決定したときは、決定した当選番号に対応する入賞及びリプレイ条件装置番号を、アドレス「F0A9（H）」の記憶領域に記憶し、決定した当選番号に対応する役物条件装置番号を、アドレス「F0AA（H）」の記憶領域に記憶する。

【1455】

次のステップS762では、メイン制御基板50は、有利区間の移行決定を行う。上述したように、当選番号「1」～「4」、及び「6」～「21」の当選となったときに、通常区間から有利区間に移行することに決定する。

ここで、有利区間に移行することに決定したときは、区間種別番号（アドレス「F070（H）」）に「1」をセットする。

【1456】

次のステップS763では、メイン遊技状態の遊技開始時処理を実行する。この処理は、今回遊技のメイン遊技状態に応じて、抽選や、カウンタの更新等の処理を実行する。

たとえばメイン遊技状態0、1、又は5であるときは、AT抽選を実行する。上述したように、レアリプレイ（当選番号「3」～「9」のいずれか）となったときに、置数「1」以上を有するAT抽選を実行することが挙げられる。そして、ATに当選したときは、ATフラグ（アドレス「F078（H）」）を「1」にし、抽選で決定したATセット数

10

20

30

40

50

をアドレス「F 0 9 C (H)」に記憶する。

【1 4 5 7】

また、メイン遊技状態 2 であるときは、A T 前兆カウンタ（アドレス「F 0 8 0 (H)」）から「1」を減算する。

さらにまた、メイン遊技状態 3 であるときは、A T 待機カウンタ（アドレス「F 0 9 8 (H)」）から「1」を減算する。

さらに、メイン遊技状態 5 であるときは、A T 引戻しカウンタ（アドレス「F 0 9 D (H)」）から「1」を減算する。

【1 4 5 8】

次のステップ S 7 6 4 では、図柄停止信号セット (S_IF_SET) を実行する。この処理は、後述する図 1 4 1 に示す処理であり、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングや押し順に関する試験信号を試験機側に出力するための処理である。なお、遊技機が実際にホール（店舗）に設置されたときは、遊技機は試験機と接続されていないので、試験信号が実際に試験機で受信されることはない。しかし、図柄停止信号セット (S_IF_SET) は、メイン処理のプログラム内に存在しているため、遊技機がホールに設置された後も、毎遊技、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングや押し順に関する試験信号を出力するための処理自体は実行される。

次のステップ S 7 6 5 では、待機演出開始 (M_TARPIC_EXE) を実行する。この処理は、後述する図 1 4 3 に示す処理であり、スタートスイッチ 4 1 操作時に待機演出を実行する処理に相当する。

【1 4 5 9】

次のステップ S 7 6 6 では、メイン制御基板 5 0 は、最小遊技時間を経過したか否かを判断する。この処理は、アドレス「F 0 A B (H)」に記憶された値が「0」となっているか否かを判断する処理である。最小遊技時間が「0」になったと判断したときはステップ S 7 6 7 に進む。ステップ S 7 6 7 では、アドレス「F 0 A B (H)」に、最小遊技時間の初期値「3 6 7 2 (D)」を記憶する。この時点から、割込み処理ごとに「1」ずつ減算され、次回遊技のステップ S 7 6 6 において、最小遊技時間が「0」になったか否かが判断される。次のステップ S 7 6 8 では、メイン制御基板 5 0 は、加速開始状態をセットする。この処理は、第 1 リール駆動状態 (_WK_RL1_STS)、第 2 リール駆動状態 (_WK_RL2_STS)、及び第 3 リール駆動状態 (_WK_RL3_STS) に、加速開始を示す「3」(0 0 0 0 0 1 1 (B)) を記憶する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【1 4 6 0】

図 1 4 1 は、図 1 4 0 中、ステップ S 7 6 4 における図柄停止信号セット (S_IF_SET) を示すフローチャートである。

ここで、図 1 4 1 の説明に先立ち、停止受付指定テーブル 1 及び 2 について説明する。

図 1 4 2 は、図柄停止信号テーブルを示す図であり、(A) は、図柄停止信号テーブル 1 (TBL_ORD_INF1) を示し、(B) は、図柄停止信号テーブル 2 (TBL_ORD_INF2) を示す。

【1 4 6 1】

図 1 4 1 (A) に示すように、停止受付指定テーブル 1 (TBL_ORD_INF1) には、2 種類の図柄停止信号データが記憶されている。さらに、各図柄停止信号データは、いずれも、4 個のデータから構成されている。

まず、(1) の「役物条件装置番号 = 1、並びにメイン遊技状態番号 3 及び A T 待機カウンタ = 0」のときの図柄停止信号データは、「0, 1 6, 7, 2」というデータである。ここで、「役物条件装置番号 = 1、並びにメイン遊技状態番号 3 及び A T 待機カウンタ = 0」とは、1 B B 内部中であり、メイン遊技状態 3 (A T 準備中) であり、かつ A T 待機カウンタが「0」であること、すなわち 1 B B を入賞可能な状況であるときを指す。

このデータは、「青 B A R」揃いを有効ラインに狙うためのデータである。

図柄停止信号データの 4 個のデータは、「押し順、左リール 3 1 の停止操作位置、中リ

10

20

30

40

50

ール 3 1 の停止操作位置、右リール 3 1 の停止操作位置」というデータとなっている。

【1 4 6 2】

まず、押し順のデータは、「0」～「5」を有する。「0」は押し順 1 2 3、「1」は押し順 1 3 2、・・・、「5」は押し順 3 2 1 を示す。ここで、(A) の停止受付指定テーブル 1 (TBL_ORD_INF1) の各図柄停止信号データは、実際には指示機能が作動していない遊技のときの図柄停止信号データであるが、押し順として押し順 1 2 3 に設定している。なお、押し順 1 2 3 の代わりに、他の押し順を示す押し順のデータとしてもよい。

また、左リール 3 1 の停止操作位置、中リール 3 1 の停止操作位置、及び右リール 3 1 の停止操作位置は、いずれも、下段に狙う図柄番号を指している。

たとえば停止受付指定テーブル 1 の (1) の図柄停止信号データのうち、左リール 3 1 の停止操作位置を示すデータは「1 6」である。ここで、図 1 1 4 に示すように、左リール 3 1 の 1 6 番の「スイカ」が左下段に停止するように狙うと、有効ライン (左上段) には 1 8 番の「青 B A R」が停止可能となる。

なお、上記の例では下段を中心とした停止操作位置を示すデータを記憶しているが、中段や上段を中心とした停止操作位置を示すデータを記憶していてもよい。いずれの場合であっても、本実施形態の有効ラインは右下がりという変則ラインであるのに対し、停止操作位置を示すデータは、横一直線に設定されており (有効ラインに沿って設定されてはおらず)、試験機側が試験信号に従って試験を行う際に、有効ラインに左右されずに予め定められたタイミングで停止操作することができる。これにより、試験機側の処理負担や、遊技機側の処理負担を軽減することができる。

【1 4 6 3】

また、図柄停止信号データのうち、中リール 3 1 の停止操作位置を示すデータは「7」である。中リール 3 1 の 7 番の「スイカ」が中下段に停止するように狙うと、有効ライン (中中段) には 8 番の「青 B A R」が停止可能となる。

さらにまた、図柄停止信号データのうち、右リール 3 1 の停止操作位置を示すデータは「2」である。右リール 3 1 の 2 番の「青 B A R」が右下段に停止するように狙うと、有効ライン (右下段) には、この「青 B A R」が停止可能となる。

よって、上記の図柄停止信号データは、押し順 1 2 3 で「青 B A R」揃いを狙うためのデータである。

【1 4 6 4】

なお、1 B B 内部中であり、かつ今回遊技で小役及びリプレイに当選していない遊技であれば、上記の図柄停止信号データに基づいて各リール 3 1 を停止させれば、「青 B A R」揃いが停止表示する。一方、1 B B 内部中であっても、今回遊技で小役及びリプレイのいずれかに当選している遊技では、上記の図柄停止信号データに基づいて各リール 3 1 を停止させても、「青 B A R」揃いは停止表示されない。

【1 4 6 5】

また、(2) の図柄停止信号データ「0, 6, 1 2 7, 1 2 7」は、上記 (1) 以外の条件における図柄停止信号データである。この図柄停止信号データは、「青 B A R」揃いをさせないようにした図柄停止信号データである。

図柄停止信号データ「0, 6, 1 2 7, 1 2 7」において、「0」は、上記と同様に押し順 1 2 3 を示すデータである。また、左リール 3 1 の停止位置を示すデータは「6」である。ここで、図 1 1 4 に示すように、左リール 3 1 の 6 番の「スイカ」が左下段に停止するように狙うと、1 8 番の「青 B A R」が有効ラインに停止することはない。

さらにまた、中及び右リール 3 1 の停止操作位置を示すデータ「1 2 7」は、操作タイミングが不問 (任意の操作位置) であることを意味する。よって、左リール 3 1 については「青 B A R」が有効ラインに停止しないように設定しているので、中及び右リール 3 1 のストップスイッチ 4 2 の操作タイミングは任意であることを意味している。なお、中リール 3 1、及び右リール 3 1 の停止操作位置を示すデータを「1 2 7」としているが、任意の操作位置でなく、予め定められた停止操作位置を示すデータを記憶しておくことも可能である。

【1466】

以上のように、図柄停止信号は、ストップスイッチ42の押し順、及び各リール31の停止操作位置を含む信号であり、試験機に送信する試験信号である。試験機側では、この図柄停止信号（試験信号）を受信すると、この図柄停止信号に従ってストップスイッチ42を操作するシミュレーションを実行する。そして、その図柄停止信号に従ってストップスイッチ42を操作するシミュレーションを実行したとき、正しい位置でリール31が停止するか否かの判断（確認）や、出玉率が適正の範囲内であるか否かの判断（確認）を行う。また、最小遊技時間が経過したか否かを判断する前に図柄停止信号を出力することにより、試験機側では、最小遊技時間が経過した後に、すぐに停止操作を行うことが可能となる。

10

【1467】

また、図142（B）の停止受付指定テーブル2（TBL_ORD_INF2）には、6種類の図柄停止信号データが記憶されており、それぞれ、押し順123、押し順132、・・・、押し順321に対応している。

A T中に当選番号「10」に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に当選番号「16」に当選したときは、押し順123に相当する図柄停止信号データ「0, 127, 127, 127」が選択される。

また、A T中に当選番号「11」に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に当選番号「17」に当選したときは、押し順132に相当する図柄停止信号データ「1, 127, 127, 127」が選択される。

20

さらにまた、A T中に当選番号「12」に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に当選番号「18」に当選したときは、押し順213に相当する図柄停止信号データ「2, 127, 127, 127」が選択される。

【1468】

さらに、A T中に当選番号「13」に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に当選番号「19」に当選したときは、押し順231に相当する図柄停止信号データ「3, 127, 127, 127」が選択される。

同様に、A T中に当選番号「14」に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に当選番号「20」に当選したときは、押し順312に相当する図柄停止信号データ「4, 127, 127, 127」が選択される。

30

さらに同様に、A T中に当選番号「15」に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に当選番号「21」に当選したときは、押し順312に相当する図柄停止信号データ「5, 127, 127, 127」が選択される。

【1469】

このように、A T中に押し順報知を行う場合の遊技においては、押し順に対応した押し順のデータと、停止操作位置が任意であることを示す停止操作位置データとを出力するための処理が実行される。そして、停止操作位置が任意であることを示す停止操作位置データを出力することにより、試験機側の試験と、実際に遊技機がホールに設置された後に遊技者が行う遊技方法との乖離を少なくすることが可能となる。

【1470】

40

説明を図141に戻し、図柄停止信号セット（S_IF_SET）について説明する。

まず、ステップS771では、図141（B）で示した停止受付指定テーブル2をセットする。

次のステップS772では、押し順指示を有するか否かを判断する。ここで、A T中に小役A群に当選したとき、又はA T中かつS R B内部中に小役B群に当選したときは、R W M 53の所定記憶領域に押し順指示番号（図133～図138では図示せず）が記憶されるので、この押し順指示番号をAレジスタに記憶する。そして、Aレジスタ値が「0」でないときは「Y e s」（押し順指示あり）と判断し、「0」であるときは「N o」（押し順指示なし）と判断する。

押し順指示ありと判断されたときはステップS773に進み、押し順指示なしと判断さ

50

れたときはステップ S 7 7 5 に進む。

【1 4 7 1】

ステップ S 7 7 3 では、オフセット値をセットする。ここで、押し順 1 2 3、1 3 2、
・・・、3 2 1 の 6 つの押し順に対し、それぞれ押し順指示番号が「1」、「2」、
・・・、「6」に定められているものとする。この場合、オフセット値は、「0」、「1」、
・・・、「5」となる。したがって、A レジスタから「1」を減算し、オフセット値をセ
ットする。

次にステップ S 7 7 4 に進み、オフセット値に対応する図柄停止信号データを取得する。
たとえば、オフセット値「0」に対応する図柄停止信号データは、図 1 4 2 (B) 中、
「0, 1 2 7, 1 2 7, 1 2 7」であり、オフセット値「1」に対応する図柄停止信号デ
ータは「1, 1 2 7, 1 2 7, 1 2 7」であり、・・・、オフセット値「5」に対応する
図柄停止信号データは「5, 1 2 7, 1 2 7, 1 2 7」である。そしてステップ S 7 8 1
に進む。

10

【1 4 7 2】

一方、ステップ S 7 7 2 からステップ S 7 7 5 に進むと、停止受付指定テーブル 1 をセ
ットする。この処理は、最初にステップ S 7 7 1 でセットした停止受付指定テーブル 2 に
代えて、停止受付指定テーブル 1 をセットする処理である。

次にステップ S 7 7 6 に進み、入賞及びリプレイ条件装置番号が「0」であるか否かを
判断する。この処理は、アドレス「F 0 A 9 (H)」に記憶された入賞及びリプレイ条件
装置番号 (NB_CND_NOR) が「0」であるか否かを判断する。「0」あると判断したとき
(すなわち今回遊技で小役又はリプレイに当選していないとき) はステップ S 7 7 7 に
進み、「0」でないと判断したときはステップ S 7 8 0 に進む。

20

【1 4 7 3】

ステップ S 7 7 7 では、役物条件装置番号が「1」であるか否か (1 B B に当選してい
るか否か) を判断する。この処理は、アドレス「F 0 A A (H)」に記憶された役物条件
装置番号 (NB_CRRT_BNS) が「1」であるか否かを判断する。「1」であると判断したと
きはステップ S 7 7 8 に進み、「1」でないと判断したときはステップ S 7 8 0 に進む。

【1 4 7 4】

ステップ S 7 7 8 では、今回遊技で 1 B B の入賞が許可されているか否かを判断する。
ここで、「1 B B の入賞が許可されている」とは、メイン遊技状態 3 (A T 準備中) であ
り、かつ、A T 待機カウンタが「0」であることに相当する。したがって、アドレス「F
0 7 E (H)」(メイン遊技状態番号) の値が「3」であるか否か、及びアドレス「F 0
9 8 (H)」(A T 待機カウンタ) の値が「0」であるか否かを判断する。メイン遊技状
態番号 3 かつ A T 待機カウンタが「0」であると判断したときは、ステップ S 7 7 9 に進
み、メイン遊技状態番号 3 かつ A T 待機カウンタが「0」でないと判断したときはステッ
プ S 7 8 0 に進む。

30

ステップ S 7 7 9 では、図柄停止信号データ「0, 1 6, 7, 2」を取得する。そして
ステップ S 7 8 1 に進む。一方、ステップ S 7 8 0 では、図柄停止信号データ「0, 6,
1 2 7, 1 2 7」を取得する。そしてステップ S 7 8 1 に進む。

【1 4 7 5】

40

次のステップ S 7 8 1 では、シリアル通信回路データレジスタをセットする。ここでは
、メイン C P U 5 5 が内蔵しているチップのシリアル通信回路における送信用レジスタの
アドレスを、所定のレジスタに記憶する処理を行う。

次にステップ S 7 8 2 に進み、試験信号のうち、押し順を出力するための処理を実行す
る。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「0, 1 6, 7, 2」であるときは
、送信用レジスタのアドレスに、押し順データ「0」を書き込む処理である。

次にステップ S 7 8 3 に進み、試験信号のうち、第 1 リール 3 1 (本実施形態では左リ
ール 3 1) の停止操作位置を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえ
ば図柄停止信号データが「0, 1 6, 7, 2」であるときは、送信用レジスタのアドレスに
、左リール 3 1 の停止操作位置「1 6 (D)」を書き込む処理である。

50

【1476】

次にステップS784に進み、第2リール31（本実施形態では中リール31）の停止操作位置を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「0, 16, 7, 2」であるときは、送信用レジスタのアドレスに、中リール31の停止操作位置「7」を書き込む処理である。

次にステップS785に進み、第3リール31（本実施形態では右リール31）の停止操作位置を出力するための処理を実行する。ここでの処理は、たとえば図柄停止信号データが「0, 16, 7, 2」であるときは、送信用レジスタのアドレスに、右リール31の停止操作位置「2」を書き込む処理である。

そして本フローチャートによる処理を終了する。

10

ステップS782～S785において、押し順及びリール31の停止操作位置が送信用レジスタに書き込まれることにより、これらのデータを試験機に送信するための処理が実行される。なお、後述する図151の割込み処理（I_INTR）において、ステップS842の試験信号出力で、これらのデータを試験機に送信するための処理が実行されるようにしてもよい。

【1477】

以上のようにして、1BBの入賞が許可されている状況下では、1BBを入賞させるための図柄停止信号データを送信し、1BBの入賞が許可されていない状況下では、1BBを入賞させないための図柄停止信号データを送信する。これにより、市場での遊技者の打ち方に沿った試験信号を送信することができる。よって、試験機での出玉と市場での出玉とをより近づけることができる。

20

【1478】

なお、図141の処理は、メイン処理中の一処理であるので、毎遊技、行われる。そして、スロットマシン10と試験機とが電氣的に接続されているときは、図141の処理により、毎遊技、図柄停止信号（試験信号）が試験機に出力される。

これに対し、スロットマシン10と試験機とが接続されていないとき、たとえばスロットマシン10がホールに設置されたときであっても、毎遊技、図141の処理が実行される。ただし、スロットマシン10と試験機とは接続されていないので、図柄停止信号（試験信号）が外部に出力されることはない。

【1479】

30

図143は、図140中、ステップS765における待機演出開始（M_TARPIC_EXE）を示すフローチャートである。

先ず、ステップS821では、待機演出種別を取得する。この処理は、アドレス「F09E（H）」の待機演出種別（_WK_PRD）のデータをAレジスタに記憶する処理である。

次にステップS822に進み、待機演出種別が「0」であるか否かを判断する。ここでは、Aレジスタ値が「0」であるか否かを判断する。そして、Aレジスタ値が「0」として判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、「0」でないと判断したときはステップS823に進む。待機演出種別が「0」であるときは、スタートスイッチ41操作時の待機演出がないことを意味し、「0」でないときは、待機演出があることを意味する。

40

【1480】

ステップS823では、検索用カウンタ更新補正データに「-2」を保存する。この処理は、アドレス「F09F（H）」の検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）に「FE（H）」を記憶する処理である。「FE（H）」は、逆回転するためのデータとなる。

次のステップS824の「制御コマンドセット1」は、たとえば図41（第11実施形態）のステップS303と同様に、コマンドをサブ制御基板80に送信するための処理である。ここでは、アドレス「F0A0（H）」の待機演出番号（_NB_PRD_NO）、又はアドレス「F0A1（H）」の三役番号（_NB_TRIO）の情報をサブ制御基板80に送信する。

次のステップS825では、「F0A1（H）」の三役番号（_NB_TRIO）に「0」を記

50

憶する。

【1481】

次にステップS826に進み、リール演出データテーブル(TBL_TARPIC_DAT)に基づいて、アドレス「F054(H)」、「F05F(H)」及び「F06A(H)」の第#リール図柄番号(停止位置用) (_NB_RL#_STPPIC) に指定位置(リール31の停止位置)を保存する。

図144は、ROM54に記憶されたリール演出データテーブル(TBL_TARPIC_DAT)を示す図である。図144に示すように、リール演出データテーブル(TBL_TARPIC_DAT)には、待機演出番号に対応する指定位置(停止位置)が記憶されている。そして、この「指定位置(停止位置)」は、図柄番号に相当する。

たとえば、図中、アドレス「1000(H)」～「1002(H)」は、待機演出番号(_NB_PRD_NO)が「1」(「黒BAR」揃い)であるときの各リール31の停止図柄指定位置を示す。そして、アドレス「1000(H)」に記憶された値「8(H)」は左リール31の停止図柄指定位置を示し、アドレス「1001(H)」の「8(H)」は中リール31の停止図柄指定位置を示し、アドレス「1002(H)」の「3(H)」は右リール31の停止図柄指定位置を示す。

【1482】

また、正回転時の図柄番号と、逆回転時の図柄番号とは、相違する。第23実施形態では、各リール31に設けられたインデックス(「イニシャル」又は「検出片」とも称する。)は、リール31の全周(360度)のうち、約半周(約180度)の範囲に形成されている。そして、インデックスの検知/非検知により、リール31が約半周回転すれば、リール31の現在位置を把握できるようにしている。

詳細は後述するが、図155(リール駆動制御)のステップS897及びS899において、第#リールモータインデックスの立ち上がりを検知したとき(インデックスを検知したとき)の基準図柄番号は、「10」に設定されている。同様に、第#リールモータインデックスの立ち下がりを検知したときの基準図柄番号は、「0」に設定されている。

【1483】

したがって、リール31が正回転している場合において、第#リールモータインデックスの立ち上がりを検知した瞬間には、図柄番号「10」の図柄(たとえば、図114中、左リール31では「リプレイ」)が中段を通過していると判断する。

同様に、リール31が正回転している場合において、第#リールモータインデックスの立ち下がりを検知した瞬間には、図柄番号「0」の図柄(たとえば、図114中、左リール31では「リプレイ」)が中段を通過していると判断する。

【1484】

これに対し、リール31が逆回転している場合において、第#リールモータインデックスの立ち上がりを検知した瞬間に、図柄番号「10」の図柄が通過していると判断したときは、実際には、図114に示すように、正回転時の図柄番号「1」の図柄が通過していることとなる。同様に、第#リールモータインデックスの立ち下がりを検知した瞬間に、図柄番号「0」の図柄が通過していると判断したときは、実際には、正回転時の図柄番号「11」番が中段を通過するようになる。

このように、図114に示すように、リール31の正回転時と逆回転時とで、第#リールモータインデックスの立ち上がり時及び立ち下がり時に、中段を通過する図柄番号が相違する(9図柄分のズレがある)ことになる。このため、図144のリール演出データテーブルでは、そのズレを考慮して停止位置を記憶する。たとえば、リール31の逆回転時に図柄番号「8」番で停止させるように定めると、実際には、図114に示すように、図柄番号「3」番で停止させることができる。

【1485】

そして、図144のリール演出データテーブルは、待機演出時、すなわちリール31の逆回転時の停止図柄位置を定めている。たとえば、図144中、待機演出番号「1」時の停止図柄位置を「8, 8, 3」と定めると、実際には、「黒BAR(正回転時の「3」番

10

20

30

40

50

）」－「黒BAR（正回転時の「3」番）」－「黒BAR（正回転時の「8」番）」が停止する。

待機演出番号「1」以外の「2」～「8」についても、上記と同様である。

たとえば待機演出番号「2」であるときは、停止図柄位置は「18, 18, 8」であるが、逆回転時の図柄番号「18」は正回転時の図柄番号「13」（赤7）に相当し、逆回転時の図柄番号「8」は正回転時の図柄番号「3」（赤7）に相当する。

以上のようにして、図143中、ステップS826では、リール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）に基づいて、リール図柄番号(停止位置用)を記憶する。

【1486】

説明を図143に戻す。

ステップS826の後、ステップS827に進み、指定図柄位置検索待機時間を保存する。なお、「指定図柄位置検索待機時間」は、上述したように、待機演出を開始した（リール31を回転させた）後、リール31の指定図柄位置（停止位置）を検索するまでの待機時間（換言すれば、概ね、リール31の回転時間）である。

図145は、ROM54に記憶されたリール演出実行タイマテーブル1（TBL_TARPIC_TM1）～リール演出実行タイマテーブル8（TBL_TARPIC_TM8）を示す図である。図145に示すデータ値は、10進数である。リール演出実行タイマテーブル1（TBL_TARPIC_TM1）～リール演出実行タイマテーブル8（TBL_TARPIC_TM8）は、それぞれ、待機演出番号「1」～「8」に対応している。たとえば、待機演出番号「1」時は、リール演出実行タイマテーブル1（TBL_TARPIC_TM1）が用いられる。

また、図145中、たとえばアドレス「1018（H）」と「1019（H）」、「101A（H）」と「101B（H）」、及び「101C（H）」と「101D（H）」は、それぞれ左リール31、中リール31、右リール31のタイマ値を示している。なお、図145では、左リール31のタイマ値を基準として、左リール31のタイマ値に対してどれだけタイマ値が大きいかを示しているが、実際には、アドレス「1018（H）」と「1019（H）」、「101A（H）」と「101B（H）」、「101C（H）」と「101D（H）」の各タイマ値は、「14112（D）」、14782（D）」、16122（D）」である。

【1487】

このタイマ値は、リール31の減速を開始するまでの待機時間を指定している。たとえば、待機演出番号「1」時に、左リール31は、待機演出の開始から「14112（D）」経過後、すなわち「1. 117×14112＝約15763ms」経過後に減速開始可能となることを示している。

なお、このタイマ値は、待機演出におけるリール31の加速中にも減算される。リール31の加速処理には、後述する図156に示すように、1～8ステップ目までで合計「62回×2割込み＝約139ms」を要する。そして、各リール31のタイマ値は、少なくとも、この加速処理に要する時間よりも長い時間に設定されている。

また、リール演出実行タイマテーブル1～4では、中リール31の待機時間は、左リール31の待機時間よりも長く設定されている。さらに、右リール31の待機時間は、中リール31の待機時間よりも長く設定されている。これにより、リール31が停止するときは、「左→中→右」の順で停止する。また、リール演出実行タイマテーブル5～8は、中リール31の待機時間は、右リール31の待機時間よりも長く設定されている。さらに、左リール31の待機時間は、中リール31の待機時間よりも長く設定されている。これにより、リール31が停止するときは、「右→中→左」の順で停止する。

このように、リール演出実行タイマテーブルで各リール31の待機時間を設定することにより、リール31の停止順を定めることができ、リール31の停止順や停止タイミングに規則性を持たせることができる。

これに対し、各リール31の待機時間を設定していない場合には、リール31を始動させた後、十分な定速時間を確保できなくなり、リール31の回転中に必要な演出を出力できなくなる。また、指定図柄位置が停止位置にきた順からリール31を停止させると、た

10

20

30

40

50

たとえば「右→左→中」のようにばらばらに停止してしまう場合がある。

【1488】

さらに、1番目に停止するリール31の待機時間と2番目に停止するリール31の待機時間との差は、リール演出実行タイマテーブル1で「670」割込み、リール演出実行タイマテーブル2～4で「1008」割込み、リール演出実行タイマテーブル5～8で「1176」割込みに設定されている。そして、リール31の1回転あたりの割込み回数は上述したように「672」である。したがって、1番目のリール31が停止した後、2番目のリール31は、概ね1回転又はそれ以上回転した後に停止するように設定されている。

さらに、2番目に停止するリール31の待機時間と3番目に停止するリール31の待機時間との差は、リール演出実行タイマテーブル1で「1340」割込み、リール演出実行タイマテーブル2～4で「1008」割込み、リール演出実行タイマテーブル5～7で「1176」割込み、リール演出実行タイマテーブル8で「1848」割込みに設定されている。したがって、2番目のリール31が停止した後、3番目のリール31は、概ね2回転又はそれ以上回転した後に停止するように設定されている。

【1489】

なお、たとえば左リール31が停止した後、中リール31が脱調した（第2リール回転不良検出カウンタにより異常が発生したと判断された）場合であっても、設定したタイマ値は、この間も減算されていく。そして、脱調した後、なかなか定速に達することができず、タイマ値が「0」となっても中リール31を停止させることができなかった場合において、右リール31のタイマ値が「0」となったときは、イレギュラーとして、中リール31よりも先に右リール31を停止させるようにする。したがって、この場合のリール31の停止順は、「左→右→中」となる。脱調等のイレギュラー時にはこのように対応することにより、待機演出に要する時間を、脱調により不用意に延長しないようにすることができる。これにより、遊技を開始できるまでの時間を短縮することができる。

【1490】

さらにまた、各リール演出実行タイマテーブルの4番目のタイマ値、たとえばリール演出実行タイマテーブル1では、アドレス「101E(H)」と「101F(H)」によって記憶されている値は、全停後の待機時間を示している。たとえば待機演出番号「1」時には、全停後、「1. 117×5371=約5999ms」経過後に再始動可能となる。

そして、図143のステップS827では、たとえば待機演出番号「1」であるときは、アドレス「F039(H)」と「F03A(H)」の第1リール指定図柄位置検索待機時間(_TM2_TAR1_WAIT)に「14112(D)」を記憶し、アドレス「F03B(H)」と「F03C(H)」の第2リール指定図柄位置検索待機時間(_TM2_TAR2_WAIT)に「14782(D)」を記憶し、アドレス「F03D(H)」と「F03E(H)」の第3リール指定図柄位置検索待機時間(_TM2_TAR3_WAIT)に「16122(D)」を記憶する。

【1491】

次のステップS828では、加速開始をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) 割込みを禁止する。

(2) Aレジスタに「10000011(B)」を記憶する。

(3) アドレス「F04D(H)」の第1リール駆動番号(_WK_RL1_STS)にAレジスタ値を記憶する。

(4) アドレス「F058(H)」の第2リール駆動番号(_WK_RL2_STS)にAレジスタ値を記憶する。

(5) アドレス「F063(H)」の第3リール駆動番号(_WK_RL3_STS)にAレジスタ値を記憶する。

(6) 割込みを許可する。

ここで、上記(3)～(5)間に割込み処理が入ってしまうと、一斉にリール31が回転開始しなくなるためである。このため、リール駆動番号の更新中に割込み処理が入らないようにしている。

上記処理により、第1リール駆動番号（_WK_RL1_STS）～第3リール駆動番号（_WK_RL3_STS）は、いずれも「10000011（B）」となり、次の割込み処理において「00000011（B）」となったときに、各リール31の加速が実際に実行される。

【1492】

加速開始時は、リール駆動番号の下位4桁は、「0011（B）」であるが、次に加速になると「0010（B）」となり、定速になると「0101（B）」となる。

リール31が定速になった後、ステップS827で設定したリール指定図柄位置検索待機時間に到達するまで定速状態を維持し、リール指定図柄位置検索待機時間が「0」になったときは、リールの減速を開始する。リール31の減速開始時は、リール駆動番号は「0100（B）」となり、減速状態に移行すると「0001（B）」となる。そして、リール31が停止すると、リール駆動番号は「0000（B）」となる。

【1493】

次のステップS829では、全リール31終了チェックを実行する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）Aレジスタに「0」を記憶する。

（2）Aレジスタ値と、第1リール駆動状態（_WK_RL1_STS）との論理和（OR）演算をする。そして、論理和の結果をAレジスタに記憶する。

（3）Aレジスタ値と、第2リール駆動状態（_WK_RL2_STS）との論理和演算をする。そして、論理和の結果をAレジスタに記憶する。

（4）Aレジスタ値と、第3リール駆動状態（_WK_RL3_STS）との論理和演算をする。そして、論理和の結果をAレジスタに記憶する。

（5）Aレジスタ値と「01111111（B）」の論理積（AND）演算をする。

【1494】

ここで、全リール31が停止すると、第1リール駆動状態（_WK_RL1_STS）、第2リール駆動状態（_WK_RL2_STS）、及び第3リール駆動状態（_WK_RL3_STS）は、いずれも、「10000000（B）」又は「00000000（B）」となる。よって、上記（5）の演算において演算結果が「0」になるのは、全リール31が停止したときのみである。

なお、上記（5）の演算で、全リール31が停止したか否かを判断するための論理積を演算する置数としては、「01111111（B）」に限らず、「00001111（B）」であっても、上記と同様の演算結果が得られる。換言すると、下位4ビットが「0」であるか否かを判断することにより、全リール31が停止したか否かを判断することが可能となる。

また、本実施形態では、2割込みに1回の割合で実際のリール駆動制御を実行するので、リール駆動状態（_WK_RL#_STS）の最上位ビットが割込み処理ごとに「0」又は「1」となる。よって、このような仕様に限らず、たとえば最上位ビットが常に「0」である場合には、全リール31が停止したか否かを判断するための論理積を演算する置数として「11111111（B）」を用いることも可能である。

【1495】

次のステップS830では、全リール31が停止したか否かを判断する。この処理は、上記（5）の演算結果が「0」であるとき（ゼロフラグが「1」であるとき）は、全リール31が停止したと判断する。

ステップS830で全リール31が停止したと判断されたときはステップS831に進み、ステップS830で全リール31が停止していないと判断されたときは、再度、ステップS829の上記処理を実行する。

ステップS831では、演出終了待ち時間をセットする。この処理は、今回の待機演出における待機演出番号に対応する演出終了待ち時間をリール演出実行タイマテーブル（TBL_TARPIC_TM1～8）から取得し、BCレジスタに記憶する処理である。たとえば、今回の待機演出における待機演出番号が「1」であるときは、図145中、リール演出実行タイマテーブル1（TBL_TARPIC_TM1）のアドレス「101E（H）」及び「101F（H）」

」によって記憶されている値「5 3 7 1 (D)」(演出終了時待ち時間)をBCレジスタに記憶する。

【1496】

次にステップS832に進み、2バイト時間待ちを実行する。この処理は、割込み処理ごとにBCレジスタ値を「1」減算する処理を、BCレジスタ値が「0」になるまで実行する処理である。

そして、BCレジスタ値が「0」になったときは、2バイト時間待ちを終了してステップS833に進む。

ステップS833では、待機演出種別RWMアドレスをセットする。この処理は、HLレジスタに、待機演出番号(_NB_PRO_NO)のアドレスである「F0A0(H)」を記憶する処理である。

次のステップS834では、HLレジスタ値が示すアドレス(すなわち、待機演出番号(_NB_PRO_NO))に記憶された値が「4」であるか否かを判断する。「4」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。一方、「4」でないと判断したときはステップS835に進む。

ここで、待機演出として待機演出番号「4」が選択されているときは、図144に示すように、「赤7」揃い後、「黒BAR」揃いをする待機演出である。したがって、待機演出番号「4」のときは、待機演出開始処理に係るデータをクリアしたり図柄番号を初期化する処理を行うことなく、次の処理に進む。

【1497】

一方、ステップS835に進んだときは、アドレス「F09E(H)」の待機演出種別(_WK_PRD)、アドレス「F0A0(H)」の待機演出番号(_NB_PRO_NO)、及びアドレス「F09F(H)」の検算用カウンタ更新補正データ(_WK_PLS_REV)をクリアする。具体的には、上記各アドレスに「0」を記憶する処理を実行する。

次にステップS836に進み、図柄番号(通過位置用)及び図柄番号(停止位置用)のデータを初期化する。

具体的には、

アドレス「F053(H)」の第1リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL1_PASPIC)

、

アドレス「F054(H)」の第1リール図柄番号(停止位置用)(_NB_RL1_STPPIC)

、

アドレス「F05E(H)」の第2リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL2_PASPIC)

、

アドレス「F05F(H)」の第2リール図柄番号(停止位置用)(_NB_RL2_STPPIC)

、

アドレス「F069(H)」の第3リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL3_PASPIC)

、

アドレス「F06A(H)」の第3リール図柄番号(停止位置用)(_NB_RL3_STPPIC)

のすべてに、初期値である「11111111(B)」(FF(H))を記憶する。

【1498】

次にステップS837に進み、ランダム遅延時間をセットする。この処理は、アドレス「F056(H)」の第1リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL1_WAIT)、アドレス「F061(H)」の第2リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL2_WAIT)、アドレス「F06C(H)」の第3リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL3_WAIT)に、それぞれ、抽選で決定した値をセットする。具体的には、「0」～「335(D)」の中からいずれか1つの値を決定し、上記3つのアドレスにそれぞれ値を記憶する。上記アドレスに値が記憶されると、割込み処理ごとに「1」減算され、「0」になったときに、リール31が再始動可能となる。

【1499】

以上の図143に示す待機演出開始処理は、図140に示すように、最小遊技時間を経

10

20

30

40

50

過しているか否かの判断（ステップS766）の前に実行される。換言すれば、待機演出開始処理は、最小遊技時間を経過していない場合であっても実行される。そして、待機演出の終了後、ステップS766において最小遊技時間を経過しているか否かを判断する。なお、第23実施形態では、図145に示すタイマ値によって待機演出を実行するので、待機演出の終了時には最小遊技時間（4.1秒）は必ず経過していることとなる。

このように、待機演出を実行するときは、最小遊技時間を待たずに開始するようにしちえるので、たとえばホールの閉店に近い時間で待機演出が実行されたときでも、遊技者に不快な思いをさせてしまうことを低減することができる。

【1500】

図146は、図139のステップS752におけるリール停止受付チェック（M_STOP_CHK）を示すフローチャートである。 10

先ず、ステップS791では、アドレス「F041（H）」と「F042（H）」によって記憶されている待機時間（_TM2_WAIT）が「0」であるか否か（ゼロフラグが「1」か否か）を判断する。「0」であるときはステップS792に進み、「0」でないときは本フローチャートによる処理を終了する。換言すれば、アドレス「F041（H）」と「F042（H）」によって記憶されている待機時間（_TM2_WAIT）が「0」でない限り、ストップスイッチ42が操作されたとしてもリール31の停止処理を実行しない。

【1501】

このように制御するのは、以下の理由による。

第23実施形態では、非RT又はRT1中の1BB非内部中は、図126及び図127 20
に示すように、比較的高確率で（「19930／65536」で）1BBに当選する。1BBに当選し、1BB内部中となった場合において、当該遊技で小役又はリプレイに当選していない遊技（入賞及びリプレイ条件装置番号が「0」の遊技）では、1BBの図柄組合せが停止表示可能となる。

一方、第23実施形態では、1BB遊技でATを実行する。このため、非AT中であるときは、1BB内部中であっても、1BBを入賞させたくない。仮に、非AT中に1BBが入賞してしまった場合であっても、1BB遊技自体は実行されるが、ATは実行されない。また、1BB作動中は、ATの抽選が実行されないの、非AT中に1BB作動中になることは、遊技者に不利となる。1BB作動時は、1BB未作動時に比べて、上述した 30
ようにわずかに出玉率は高くなるが、ATの抽選が実行されない遊技期間であるので、実質上、遊技者に不利となる。

【1502】

そこで、1BBの図柄組合せを停止表示が許可されていないとき、具体的には、メイン遊技状態が「3」（AT準備中）でないとき、又はメイン遊技状態が「3」であってもAT待機フラグが「0」でないときは、1BBの図柄組合せが停止表示されることをできるだけ避けるために、1BBの図柄組合せがテンパイした（2つのリール31の停止時に、1BBに係る図柄「青BAR」が有効ラインに停止した）場合に、第3ストップスイッチ42が操作されてもその停止操作が有効にならない期間を設けている。

【1503】

ステップS791において待機時間が「0」であると判断され、ステップS792に進むと、全モータのインデックス通過チェックを行う。ここでは、以下の処理を実行する。 40

（1）第1リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）をAレジスタに記憶する。

（2）Aレジスタ値と第2リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）との論理和（OR）演算をする。そして、演算結果をAレジスタに記憶する。

（3）Aレジスタ値と第3リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）との論理和（OR）演算をする。そして、演算結果をAレジスタに記憶する。

（4）Aレジスタ値に「1」を加算する。

【1504】

ここで、第1リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL1_PASPIC）、Aレジスタ値と第2 50

リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL2_PASPIC）、及び第3リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL3_PASPIC）は、第#リールモータインデックスに変化がある前は、「FF（H）」すなわち「11111111（B）」となっている。

したがって、少なくとも1つのデータが「11111111（B）」であれば、上記（3）までの演算結果は「11111111（B）」となり、（4）に示すように「1」を加算すると「0」になる。したがって、少なくとも1つのリール31について、第#リールモータインデックスに変化がある前は、上記演算結果が「0」となり、すべてのリール31について、第#リールモータインデックスに変化があった後は、上記演算結果は「0」以外の値となる。

【1505】

なお、上述したように、第#リールモータインデックスに変化があったときは、第#リール図柄番号（通過位置用）には、「10（D）」（立ち上がり時）又は「0」（立ち下がり時）が記憶される。そして、1図柄分移動したと判断されるごとに、第#リール図柄番号（通過位置用）は「1」減算される。このようにして、第#リールモータインデックスの変化後は、第#リール図柄番号（通過位置用）は、「0」（00000000（B））～「19（D）」（00010011（B））を循環することになる。したがって、第#リールモータインデックスの変化後は、上記の（1）～（3）の論理和演算で「11111111（B）」になることはない。

【1506】

また、上記（4）の演算の他の方法として、「11100000（B）」と論理積（AND）演算を行う方法が挙げられる。この方法であれば、演算結果が「0」でない場合には、後述するステップS793で「No」と判断することが可能となる。さらにまた、上記（4）の演算の他の方法として、左に「1」ビットシフトする演算する方法が挙げられる。この方法であれば、演算結果が「0」でない場合には、後述するステップS793で「No」と判断することが可能となる。つまり、第#リールモータインデックスに変化がある前は、第#リール図柄番号（通過位置用）の上位3ビットは「111」となっていることから、上記（4）の演算で上位3ビットのうち少なくとも1ビットが「1」であるか否かを判断する。そして、上位3ビット中に「1」があれば後述するステップS793でストップスイッチ42の停止受付が可能にならず、上位3ビット中に「1」がなければ停止受付可能と判断することが可能となる。

【1507】

次にステップS793に進み、ストップスイッチ42の停止受付が可能であるか否かを判断する。この判断は、ステップS792の上記（4）の演算において「0」であるか（ゼロフラグが「1」であるか）否かを判断する。換言すれば、全リール31について、第#リールモータインデックスに変化があったときは、ストップスイッチ42の停止受付が許可される。

ステップS793において、ストップスイッチ42の停止受付が可能であると判断したときはステップS794に進み、ストップスイッチ42の停止受付が可能でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1508】

ステップS794では、アドレス「F017（H）」の入力ポート立ち上がりデータA（_PT_IN_A_UP）のD0～D2ビットの値に基づいて、（未だ停止制御されていないリール31に対応する）ストップスイッチ42の操作が行われたか否かを判断する。ストップスイッチ42が操作されたと判断したときはステップS795に進み、ストップスイッチ42が操作されていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS795では、今回遊技の役抽選結果（アドレス「F0A9（H）」及び「F0AA（H）」）、並びにストップスイッチ42が操作された瞬間のリール位置に基づいて、停止位置を決定する。

次にステップS796に進み、停止図柄セット（M_STOPPIC_SET）に移行する。

【1509】

10

20

30

40

50

図147は、図146のステップS796における停止図柄セット (M_STOPPIC_SET) を示すフローチャートである。

このフローチャートは、上述したように、1BBの図柄組合せがテンパイしている場合において、1BBの図柄組合せを停止表示させてもよい状況下であるときは1BBを図柄組合せが停止表示されることを制限しないが、1BBの図柄組合せを停止表示させたくない状況下では、第3ストップスイッチ42が有効になるまでの待ち時間をセットするものである。ここで待ち時間がセットされ、待ち時間を経過する前に第3ストップスイッチ42が操作されたときは、図146のステップS791で「No」となり、第3リール31の停止制御が実行されない。

【1510】

まず、ステップS801では、第2ストップスイッチ42の停止操作が行われた後であるか否かを判断する。ここでは、図146のステップS794において、立ち上がりありと判断されたストップスイッチ42が第2ストップスイッチ42（2番目に操作されたストップスイッチ42）であるか否かを判断する。ステップS801において第2停止後であると判断したときはステップS802に進み、第2停止後でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1511】

ステップS802では、1BBが入賞可能であるか否かを判断する。具体的には、第2停止時に、1BBの図柄組合せが有効ラインにテンパイしたか否か又はテンパイするか否かを判断する。たとえばテンパイしたか否かを判断するときは、第2リール31の停止後に、第1リール31及び第2リール31の「青BAR」（1BBの図柄組合せを構成する図柄）がいずれも有効ラインに停止しているときは、1BBがテンパイした（1BBが入賞可能）と判断する。一方、第2リール31が停止する前であっても（停止したか否かにかかわらず）、テンパイするか否かを判断してもよい。たとえば、第1リール31の停止時に「青BAR」が有効ラインに停止しており、かつ、第2リール31の「青BAR」が有効ラインに停止可能な操作タイミングで第2ストップスイッチ42が操作されたときは、1BBがテンパイする（1BBが入賞可能）と判断する。

1BBが入賞可能であると判断したときはステップS803に進み、1BBが入賞可能でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1512】

ステップS803では、今回遊技の入賞及びリプレイ条件装置番号 (_NB_CND_NOR) が「0」であるか否かを判断する。ここでは、アドレス「F0A9(H)」の値が「0」であるか否かを判断する。入賞及びリプレイ条件装置番号が「0」であると判断したときはステップS804に進み、「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

したがって、ステップS802において1BBがテンパイしたと判断された場合であっても、小役当選時の遊技ではステップS803で「No」となるので、ステップS810で待機時間は設定されない。第23実施形態では、小役に当選した遊技では、小役優先制御（1BBの当選を持ち越している遊技において小役に当選した遊技では、小役の入賞を優先し、1BBを入賞させない制御）が実行されることから、1BBが入賞することはない。よって、小役に当選した遊技では、待機時間を設ける必要がない。

ステップS804では、役物条件装置番号 (_NB_CRRT_BNS) を取得する。この処理は、アドレス「F0AA(H)」の値を取得し、Aレジスタに記憶する処理である。

次のステップS805では、取得した役物条件装置番号が「2」未満であるか否か、換言すれば「1」であるか否かを判断する。ここでは、Aレジスタ値と「2」との比較演算を行い、Aレジスタの方が小さいと判断したときは、「Yes」と判断してステップS806に進み、「No」と判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1513】

なお、第23実施形態では、役物条件装置番号が「1」でない限り、1BBの図柄組合せがテンパイしないように構成されている。したがって、今回遊技で役物条件装置番号が

10

20

30

40

50

「0」であるときは、ステップS802で「No」と判断されるように構成されている。このため、ステップS805では、役物条件装置番号が「1」であるか否かを判断することなく（もちろん、ステップS805において役物条件装置番号が「1」であるか否かを判断してもよい）、「2」未満であるか否かを判断している。

【1514】

ステップS806では、メイン遊技状態番号を取得する。この処理は、アドレス「F07E(H)」のメイン遊技状態（_NB_GAM_STS）の値をAレジスタに記憶する処理である。そしてステップS807に進み、Aレジスタ値が「3」（AT準備中）であるか否かを判断する。ここでは、Aレジスタ値と「3」との比較演算を行い、Aレジスタ値と「3」とが同一値であるときは「Yes」と判断する。メイン遊技状態番号が「3」とであると判断したときはステップS808に進み、「3」でないと判断したときはステップS809に進む。

10

【1515】

ステップS808では、アドレス「F098(H)」のAT待機カウンタ（_CT_AT_WAIT）の値を取得する。そして、AT待機カウンタ値が「0」であるか否かを判断する。AT待機カウンタ値が「0」であるときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、AT待機カウンタが「0」でないと判断したときはステップS809に進む。

ステップS809では、HLレジスタに「896(D)」を記憶する。次にステップS810に進み、アドレス「F041(H)」と「F042(H)」の待機時間（_TM2_WAIT）にHLレジスタ値（896(D)）を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

20

アドレス「F041(H)」と「F042(H)」に待機時間が記憶されると、割込み処理ごとに「1」ずつ減算される。また、ここでセットした時間が、図146のステップS791で「0」となったか否かが判断される。

以上の処理において、メイン遊技状態が「3」であり、かつAT待機カウンタが「0」であるときは、待機時間は記憶されない。すなわち、この場合は、1BBの入賞が許可されている状態である。

【1516】

図148は、図139のステップS753における遊技終了チェック処理（M_GAME_CHK）を示すフローチャートである。

30

まず、ステップS941では、メイン遊技状態遊技終了時処理を実行する。この処理は、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断等する処理であり、後述する図149に示す処理である。

次にステップS942に進み、1BB作動管理を実行する。1BB作動管理は、今回遊技が1BB遊技であるときに、1BB遊技の終了条件を満たすか否か等を判断する処理である。具体的には、作動状態フラグ（第23実施形態では、第11実施形態と同様に、図35に示す「FL_ACTION」を備える。）のD2ビットが「1」であるか否かに基づいて、1BB作動中であるか否かを判断する。

1BB作動中であると判断したときは、1BB作動時の獲得可能枚数（アドレス「F00E(H)」の「_CT_BIG_PAY」）を読み込み、「0」となったか否かを判断する。

40

そして、獲得可能枚数が「0」になったと判断したとき（獲得可能枚数が1BB作動終了条件を満たすとき）は、作動状態フラグのD2ビットをクリアする処理を実行する。

【1517】

次にステップS943に進み、RB作動時であるか否かを判断する。ここでは、作動状態フラグ（図35）のD3ビットが「0」であるか否かを判断することにより、RB作動時であるか否かを判断する。RB作動時でない（RB作動状態フラグが「0」）と判断したときはステップS945に進み、RB作動時であると判断したときはステップS944に進む。

【1518】

ステップS944では、RB作動管理を実行する。この処理は、アドレス「F00F(H)」

50

H)」のRB作動時の遊技回数が「12」、又はアドレス「F010(H)」のRB作動時の入賞回数が「8」に到達したか否かを判断し、RBの遊技回数が「12」未満であり、かつ小役の入賞回数が「8」未満であると判断したときは、ステップS944の処理を終了し、ステップS945に進む。これに対し、ステップS944において、RBの遊技回数が「12」、又は小役の入賞回数が「8」のいずれかに到達したと判断したときは、作動状態フラグのD3ビットを「0」にし、ステップS945に進む。

ステップS945は、有利区間クリアカウンタ管理を実行する。この処理は、第11実施形態で示した図51又は図52に示す処理であり、有利区間クリアカウンタ及び差数カウンタの更新処理や、有利区間の終了条件を満たしたときの初期化処理等を実行する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

10

【1519】

図149は、図148のステップS941におけるメイン遊技状態遊技終了時処理を示すフローチャートである。

まず、ステップS951では、アドレス「F07A(H)」と「F07B(H)」の有利区間クリアカウンタ(_CT_ADV_CLR)が「600」未満となったか否かを判断する。「600」未満であると判断したときはステップS952に進み、「600」未満でないと判断したときはステップS955に進む。

ステップS952では、メイン遊技状態1(有利区間通常(非AT))であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「F07E(H)」のメイン遊技状態番号が「1」であるか否かを判断する処理である。メイン遊技状態1であると判断したときはステップS957に進み、メイン遊技状態1でないと判断したときはステップS953に進む。

20

【1520】

ステップS953では、メイン遊技状態5(AT引戻し)であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「F07E(H)」のメイン遊技状態番号が「5」であるか否かを判断する処理である。メイン遊技状態5であると判断したときはステップS954に進み、メイン遊技状態5でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS954では、AT引戻しカウンタが「0」であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「F09D(H)」の値が「0」であるか否かを判断する処理である。AT引戻しカウンタが「0」であると判断したときはステップS957に進み、「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

30

【1521】

一方、ステップS951からステップS955に進むと、メイン遊技状態4の終了条件を満たすか否かを判断する。この処理は、アドレス「F00E(H)」の1BB作動時の獲得可能枚数が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときはメイン遊技状態4(1BB作動)の終了条件を満たすと判断する。メイン遊技状態4の終了条件を満たすと判断したときはステップS956に進み、メイン遊技状態4の終了条件を満たさないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS956では、エンディングカウンタが「1」から「0」になったか否かを判断する。この処理は、アドレス「F097(H)」のエンディングカウンタが今回遊技で「1」から「0」に更新されたか否かを判断する。エンディングカウンタが「1」から「0」になったと判断したときはステップS957に進み、エンディングカウンタが「1」から「0」になっていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

40

ステップS957では、有利区間終了準備(M_ADVEND_STBY)を実行する。この処理は、後述する図150に示す処理である。そして、有利区間終了準備を実行した後、本フローチャートによる処理を終了する。

【1522】

図150は、図149のステップS957における有利区間終了準備(M_ADVEND_STBY)を示すフローチャートである。

ステップS961では、有利区間クリアカウンタに「1」を保存する。この処理は、以下の処理を実行する。

50

(1) H Lレジスタに「1 (H)」を記憶する。これにより、Hレジスタ値は「0 (H)」、Lレジスタ値は「1 (H)」となる。

(2) 次に、有利区間クリアカウンタの下位アドレス (F 0 7 B (H)) にLレジスタ値「1 (H)」を記憶し、上位アドレス (F 0 7 A (H)) にHレジスタ値「0 (H)」を記憶する。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。以上より、有利区間クリアカウンタの上位バイトは「0 0 0 0 0 0 0 0 (B)」となり、下位バイトは「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」となる。

【1523】

以上の有利区間終了準備により、有利区間クリアカウンタに「1」を保存することで、有利区間の終了条件を満たすか否かを示すデータをRWM53の所定アドレスに記憶することが不要となる。

仮に、有利区間の終了条件を満たすか否かを示すデータをRWM53の所定アドレスに記憶したとき、それだけ、RWM53の容量を圧迫することになる。

また、有利区間の終了条件を満たしたときに、有利区間の終了条件を満たすことを示すデータをRWM53の所定アドレスに記憶する処理が必要となる。さらに、毎遊技、前記所定アドレスに記憶されたデータを読み込んで、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断する処理が必要となる。よって、それだけ、プログラム容量を必要とし、ROM54の容量を圧迫することになる。

【1524】

一方、第23実施形態では、有利区間終了準備において有利区間クリアカウンタに「1」を保存するだけで、それ以降に実行されるたとえば図51の有利区間カウンタ管理において、ステップS422で「1」減算処理が実行されると、減算前の値が「1」、かつ減算後の値が「0」となるので、ステップS423で「No」、かつステップS424で「Yes」となり、ステップS435に進んで、有利区間終了時におけるRWM53のクリア処理を実行できるようになる。

【1525】

図151は、第23実施形態における割込み処理 (I_INTR) を示すフローチャートであり、第11実施形態の図53に相当するフローチャートである。図151において、図53と同一の処理には同一ステップ番号を付している。

図151では、図53のステップS461におけるリール駆動制御を、ステップS841のリール駆動管理 (I_REEL_ADM) とし、この具体的処理について詳述する。

また、図151では、ステップS842において試験信号出力を備える。なお、第11実施形態の図53では、当該処理を省略しており、第11実施形態では試験信号出力が設けられていないわけではない。

ステップS842の試験信号出力には、今回遊技での押し順及びリール31の指示位置のデータの出力が含まれていてもよい。また、たとえば条件装置情報等の出力が含まれていてもよいが、第23実施形態では説明を省略する。

【1526】

さらにまた、第23実施形態では、割込み周期は、「1. 117」msであり、他の実施形態 (2. 235ms) と異なる。

ここで、割込み周期が「2. 235」msであるときは、毎割込みごとにリール31の駆動制御を実行するが (たとえば第11実施形態において、図53のステップS461)、第23実施形態のように割込み周期が「1. 117」msであるときは、2割込みに1回の割合でリール31の駆動制御 (後述する図154のステップS872以降の処理) を実行する。

【1527】

図152は、図151のステップS841におけるリール駆動管理 (I_REEL_ADM) を示すフローチャートである。

ここで、図152 (後述する図153、図154～図155、図157、図159を含

10

20

30

40

50

む。)に示すプログラムは、待機演出時のリール制御に限らず、通常のリール制御でも使用される。したがって、待機演出専用のプログラムを設けることなく、図152に示すプログラムで通常のリール制御と待機演出(リール31の逆回転)とを実行することが可能となる。

図152において、ステップS851では、リール数をセットする。なお、リール数は「3」である。ここでは、Cレジスタに、「00000100(B)」を記憶する処理を行う。

次のステップS852では、リール制御データアドレスセット(C_RLDAT_SET)を実行する。この処理は、後述する図153に示す処理であり、各レジスタに、制御対象となるリール駆動状態の値又はそのアドレスを記憶する処理である。ステップS852の処理により、各レジスタ値は、以下のようになる。

Aレジスタ値：制御対象となるリール31のリール駆動状態(_WK_RL#_STS)の値

D Eレジスタ値：制御対象となるリール31のリール駆動状態(_WK_RL#_STS)のアドレス

H Lレジスタ値：制御対象となるリール31のリール駆動状態(_WK_RL#_STS)のアドレス

【1528】

次のステップS853では、リール駆動制御(I_REEL_CTL)を実行する。この処理は、実際にリールの加速、定速、減速、停止等を行う処理であり、後述する図154～図155に示す処理である。

次のステップS854では、ステップS852及びS853の処理を、全リール31について実行したか否かを判断する。この処理は、まず、Cレジスタ値を右に「1」シフトする処理を実行する。たとえば、初期値は上記のように「00000100(B)」であるので、1回目のステップS854では、右に「1」シフトにより「00000010(B)」となる。次に、右に「1」シフト後の値が「0」となったか否かを判断する。「0」であると判断したときは、全リール31についてステップS852及びS853の処理を実行したと判断し、本フローチャートによる処理を終了する。一方、「0」でないと判断したときは、ステップS852に戻る。

【1529】

図153は、図152のステップS852におけるリール制御データアドレスセット(C_RLDAT_SET)を示すフローチャートである。

まず、ステップS861では、先頭RWMアドレス要求セットを行う。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) H Lレジスタに、第1リール駆動状態(_WK_RL1_STS)のアドレス、すなわち「F04D(H)」を記憶する。

(2) Cレジスタ値をAレジスタに記憶する。なお、Cレジスタ値の初期値は、上述したように「00000100(B)」である。

(3) Aレジスタ値を右に「1」シフトし、その結果をAレジスタに記憶する。これにより、最初の演算では、Aレジスタ値は「00000010(B)」となる。

(4) Aレジスタ値に「11(D)」を乗算し、乗算結果をAレジスタに記憶する。ここで、「00000010(B)」すなわち「2(D)」に「11(D)」を乗算すると、「22(D)」すなわち「16(H)」となる。

【1530】

なお、この「11(D)」は、RWM53に記憶されるアドレス間隔に基づくものである。具体的には、第1リール駆動状態を記憶するアドレスが「F04D(H)」であり、第1リールに関する各種情報は「F057(H)」まで記憶されている。また、第2リール駆動状態を記憶するアドレスが「F058(H)」であり、第2リールに関する各種情報は「F062(H)」まで記憶されている。さらにまた、第3リール駆動状態を記憶するアドレスが「F063(H)」であり、第3リールに関する各種情報は「F06D(H)」まで記憶されている。

このように、第1リール駆動状態を記憶するアドレス「F04D(H)」から第2リール駆動状態を記憶するアドレス「F058(H)」の間隔は「11」アドレスであること、及び、第2リール駆動状態を記憶するアドレス「F058(H)」から第3リール駆動状態を記憶するアドレス「F063(H)」の間隔は「11」アドレスであることによる。これによって、以降の処理によって、同じ処理を繰り返し実行することによって、たとえば、制御対象リールとなるリール駆動状態情報を取得することが可能となる。

【1531】

さらに、各リール31ごとの各種情報も、同一間隔で配置されている。たとえば、第1リール駆動パルス出力カウンタのアドレスは、第1リール駆動状態のアドレス「F04D(H)」に「2」を加算したアドレス「F04E(H)」である。同様に、第2リール駆動パルス出力カウンタのアドレスは、第2リール駆動状態のアドレス「F058(H)」に「2」を加算したアドレス「F05A(H)」である。さらに同様に、第3リール駆動パルス出力カウンタのアドレスは、第3リール駆動状態のアドレス「F063(H)」に「2」を加算したアドレス「F065(H)」である。他の情報についても同様である。

これにより、たとえば後述するステップS881(図154)では、第#リール駆動状態のアドレスに「6」を加算して、第#リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL#_PASPIC)のアドレスを求める演算を行うが、たとえば第1リール31については、第1リール駆動状態のアドレス「F04D(H)」に「6」を加算して、第1リール図柄番号(通過位置用)のアドレス「F053(H)」を求めることができる。同様に、第2リール31については、第2リール駆動状態のアドレス「F058(H)」に「6」を加算して、第2リール図柄番号(通過位置用)のアドレス「F05E(H)」を求めることができる。

このように、同じモジュールを繰り返し実行することにより、3リール分の処理が実行可能となる。

【1532】

次にステップS862に進み、指定アドレスデータをセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) HLレジスタ値にAレジスタ値を加算し、加算結果をHLレジスタに記憶する。1回目の演算では、Aレジスタ値は「16(H)」であるので、HLレジスタ値「F04D(H)」に「16(H)」を加算すると、「F063(H)」となる。

(2) HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをAレジスタに記憶する。

(3) Hレジスタ値をDレジスタに記憶する。

(4) Lレジスタ値をEレジスタに記憶する。

この処理により、

Aレジスタ値：第3リール駆動状態(_WK_RL3_STS)の値

HLレジスタ値：第3リール駆動状態(_WK_RL3_STS)のアドレス値(Hレジスタ値が上位アドレス、Lレジスタ値が下位アドレス)である「F063(H)」

DEレジスタ値：第3リール駆動状態(_WK_RL3_STS)のアドレス値(Dレジスタ値が上位アドレス、Eレジスタ値が下位アドレス)である「F063(H)」

となる。

そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【1533】

図153のリール制御データアドレスセット(C_RLDAT_SET)は、図152中、ステップS854で「Yes」と判断されるまで、合計3回実行される。

リール制御データアドレスセット(C_RLDAT_SET)による2回目の演算では、以下のようになる。

(1) ステップS861

a) HLレジスタに、第1リール駆動状態(_WK_RL1_STS)のアドレス、すなわち「F04D(H)」を記憶する。

b) Cレジスタ値をAレジスタに記憶する。2回目は、Cレジスタ値は「000000

10

20

30

40

50

1 0 (B)」である。

c) Aレジスタ値を右に「1」シフトし、その結果をAレジスタに記憶する。これにより、Aレジスタ値は「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」となる。

d) Aレジスタ値に「1 1 (D)」を乗算し、乗算結果をAレジスタに記憶する。ここで、「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」すなわち「1 (D)」に「1 1 (D)」を乗算すると、「1 1 (D)」すなわち「0 B (H)」となる。

【1 5 3 4】

(2) ステップ S 8 6 2

a) H Lレジスタ値にAレジスタ値を加算し、加算結果をH Lレジスタに記憶する。ここで、2回目の演算では、Aレジスタ値は「0 B (H)」であるので、H Lレジスタ値「F 0 4 D (H)」に「0 B (H)」を加算すると、「F 0 5 8 (H)」となる。 10

b) H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをAレジスタに記憶する。

c) Hレジスタ値をDレジスタに記憶する。

d) Lレジスタ値をEレジスタに記憶する。

この処理により、

Aレジスタ値：第2リール駆動状態 (_WK_RL2_STS) の値

H Lレジスタ値：第2リール駆動状態 (_WK_RL2_STS) のアドレス値 (Hレジスタ値が上位アドレス、Lレジスタ値が下位アドレス) である「F 0 5 8 (H)」

D Eレジスタ値：第2リール駆動状態 (_WK_RL2_STS) のアドレス値 (Dレジスタ値が上位アドレス、Eレジスタ値が下位アドレス) である「F 0 5 8 (H)」 20

となる。

【1 5 3 5】

リール制御データアドレスセット (C_RLDAT_SET) の3回目の演算では、以下のようになる。

(1) ステップ S 8 6 1

a) H Lレジスタに、第1リール駆動状態 (_WK_RL1_STS) のアドレス、すなわち「F 0 4 D (H)」を記憶する。

b) Cレジスタ値をAレジスタに記憶する。3回目は、Cレジスタ値は「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」である。

c) Aレジスタ値を右に「1」シフトし、その結果をAレジスタに記憶する。これにより、Aレジスタ値は「0 0 0 0 0 0 0 0 (B)」となる。 30

d) Aレジスタ値に「1 1 (D)」を乗算し、乗算結果をAレジスタに記憶する。ここで、「0 0 0 0 0 0 0 0 (B)」に「1 1 (D)」を乗算すると、「0」となる。

【1 5 3 6】

(2) ステップ S 8 6 2

a) H Lレジスタ値にAレジスタ値を加算し、加算結果をH Lレジスタに記憶する。ここで、3回目の演算では、Aレジスタ値は「0」であるので、H Lレジスタ値「F 0 4 D (H)」に「0」を加算すると、「F 0 4 D (H)」となる。

b) H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをAレジスタに記憶する。

c) Hレジスタ値をDレジスタに記憶する。 40

d) Lレジスタ値をEレジスタに記憶する。

この処理により、

Aレジスタ値：第1リール駆動状態 (_WK_RL1_STS) の値

H Lレジスタ値：第1リール駆動状態 (_WK_RL1_STS) のアドレス値 (Hレジスタ値が上位アドレス、Lレジスタ値が下位アドレス) である「F 0 4 D (H)」

D Eレジスタ値：第1リール駆動状態 (_WK_RL1_STS) のアドレス値 (Dレジスタ値が上位アドレス、Eレジスタ値が下位アドレス) である「F 0 4 D (H)」

となる。

【1 5 3 7】

図1 5 4及び図1 5 5は、図1 5 2のステップ S 8 5 3におけるリール駆動制御 (I_RE 50

EL_CTL)を示すフローチャートである。図155は、図154に続くフローチャートである。

図154において、ステップS871では、今回の割込み処理が励磁更新タイミングであるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を行う。

(1) Aレジスタ値(第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)の値)と「10000000(B)」との排他的論理和(XOR)演算を行い、演算結果をAレジスタに記憶する。

これにより、演算前のAレジスタ値のD7ビットが「0」であるときは当該演算により「1」となり、演算前のAレジスタ値のD7ビットが「1」であるときは当該演算により「0」となる。また、D0~D6ビットは、演算前後で変わらない。

(2) Aレジスタ値を、HLレジスタ値が示すアドレス(第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)が示すアドレス)に記憶する。 10

(3) HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているD7(最上位)ビット目が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは、励磁更新タイミングであると判断する。

【1538】

以上より、第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)のD7ビットは、割込み処理ごとに、「0」又は「1」の値をとる。したがって、2割込みに1回、D7ビットが「0」となり、励磁更新タイミングが到来するようになっている。

そして、励磁更新タイミングであると判断したときはステップS872に進み、励磁更新タイミングでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。換言すれば、リール駆動制御(I_REEL_CTL)のステップS872以降の処理は、2割込みに1回実行される。したがって、ステップS872以降の処理において更新されるカウンタやデータは、2割込みごとに更新可能となる。なお、モータ32を駆動するための制御(出力ポートからの出力処理)は、毎割込みごとに実行される。 20

【1539】

次のステップS872では、リール回転開始待機カウンタを取得する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) HLレジスタ値をスタック領域に退避する。

(2) HLレジスタ値に「9」を加算して、HLレジスタ値を、第#リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL#_WAIT)のアドレス値にする。

次にステップS873に進み、HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されたカウンタ値のカウンタダウン(「1」減算)を実行する。 30

なお、第#リール回転開始待機カウンタ(_CT_RL#_WAIT)には、待機演出なし時は「0」が記憶されており、待機演出あり時は、待機演出後の第#リール31のランダム遅延用のカウンタ値が記憶されている。

そしてステップS874に進み、リール回転開始時待機があるか否かを判断する。ここでは、ステップS873における「1」減算前の値が「0」でないとき(キャリーフラグが「1」にならなかったとき)は、リール回転開始時待機なしと判断し、ステップS875に進む。一方、リール回転開始時待機ありと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1540】

次のステップS875では、リール31が停止中であるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) スタック領域に退避していた値(第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)のアドレス値)を、HLレジスタに復帰させる。

(2) HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータをAレジスタに記憶する。

(3) Aレジスタ値が「0」であるとき、リール31が停止中であると判断する。

なお、ステップS875に進んだときは、第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)のD7ビットは「0」である。

ステップS875においてリール31が停止中でないと判断したときはステップS87 50

6に進み、リール31が停止中であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1541】

ステップS876では、リール31が加速中又は減速中であるか否かを判断する。ここでは、Aレジスタ値（第#リール駆動状態（_WK_RL#_STS）の値）が「3」未満であるときは、リール31が加速中又は減速中であると判断する。

リール31が加速中又は減速中であると判断したときはステップS882に進み、リール31が加速中又は減速中でないと判断したときはステップS877に進む。

【1542】

ステップS877では、リール31が定速中又は減速開始かを判断する。ここでは、Aレジスタ値が「0」であるか否かを判断し、「0」でないときは、リール31が定速中又は減速開始であると判断し、「0」であるときは、リール31が定速中又は減速開始でないと判断する。

リール31が定速中又は減速開始であると判断したときはステップS892に進み、リール31が定速中又は減速開始でないと判断したときはステップS878に進む。

ステップS878では、加速セット処理を実行する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）Eレジスタ値をLレジスタに記憶する。なお、Eレジスタ値は、リール駆動状態（_WK_RL#_STS）の下位アドレス値であるので、この処理により、HLレジスタには、第#リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレスが記憶される。

（2）HLレジスタ値が示すアドレスに「2（D）」を記憶する。これにより、リール駆状態を示す値が「2」（加速に相当する値）となる。

【1543】

次のステップS879では、リール駆動パルス出力カウンタ及びリール駆動パルス切替え回数を初期化する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）HLレジスタ値に「2」を加算した値が示すアドレスに、「1」を記憶する。ここで、HLレジスタ値に「2」を加算した値が示すアドレスは、第#リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）のアドレスとなる。

（2）HLレジスタ値に「3」を加算した値が示すアドレスに、「9」を記憶する。ここで、ここで、HLレジスタ値に「3」を加算した値が示すアドレスは、第#リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL#_PLSCHG）のアドレスとなる。

【1544】

次にステップS880に進み、待機演出中であるか否かを判断する。この処理は、アドレス「F09E（H）」の待機演出種別（_WK_PRD）が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは待機演出中でないと判断する。待機演出中でないと判断したときはステップS881に進み、待機演出中であると判断したときはステップS882に進む。

ステップS881では、図柄番号（通過位置用）及び図柄番号（停止位置用）の初期化を行う。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）HLレジスタ値に「6」を加算したアドレスに、初期値「255（D）」（FE（H））を記憶する。ここで、HLレジスタ値に「6」を加算したアドレスは、第#リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）のアドレスである。

（1）HLレジスタ値に「7」を加算したアドレスに、初期値「255（D）」（FE（H））を記憶する。ここで、HLレジスタ値に「7」を加算したアドレスは、第#リール図柄番号（停止位置用）（_NB_RL#_STPPIC）のアドレスである。

【1545】

次のステップS882では、リール駆動パルス出力カウンタを「1」減算する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）HLレジスタ値を、第#リール駆動御パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）のアドレスにする。

（2）HLレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを「1」減算する。

次にステップ S 8 8 3 に進み、リール駆動パルス出力カウンタが「0」であるか否かを判断する。この処理は、上記（2）における「1」減算した結果が「0」であるか否かを判断する。「0」であると判断したときはステップ S 8 8 4 に進み、「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1546】

次のステップ S 8 8 4 では、リール駆動パルス切替え回数が「0」であるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）H Lレジスタ値を、第 # リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL#_PLSCHG）のアドレス値にする。

（2）H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されているデータを A レジスタに記憶する。 10

（3）A レジスタ値を B レジスタに記憶する。

（4）A レジスタ値が「0」であると判断したときは、リール駆動パルス切替え回数が「0」であると判断する。

リール駆動パルス切替え回数が「0」であると判断したときはステップ S 9 1 4（図 1 5 5）に進み、「0」でないと判断したときはステップ S 8 8 5 に進む。

【1547】

ステップ S 8 8 5 では、リール駆動パルス切替え回数を「1」減算する。この処理は、H Lレジスタ値が示すアドレス（第 # リール駆動パルス切替え回数（_CT_RL#_PLSCHG）のアドレス）に記憶されているデータを「1」減算する処理である。また、「1」減算した値を A レジスタに記憶する。 20

次のステップ S 8 8 6 では、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）をセットする。

図 1 5 6 は、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）を示す図である。

図 1 5 6 において、アドレス「1050（H）」の数値「90（D）」は、減速時のパルス出力カウンタ値を示している。また、アドレス「1058（H）」～「1051（H）」の各数値は、加速時の1～8ステップ目までのパルス出力カウンタ値を示している。

そして、ステップ S 8 8 6 では、H Lレジスタに、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）の先頭アドレス「1050（H）」を記憶する。 30

【1548】

次のステップ S 8 8 7 では、加速・減速パルス出力カウンタテーブル（TBL_PULSE_UP）から、指定データを取得する。この処理は、H Lレジスタ値（1050（H））に A レジスタ値（第 # リール駆動パルス切替え回数）を加算した値のアドレスに記憶されているデータ（パルス出力カウンタ値）を、B レジスタに記憶する処理である。

次にステップ S 8 8 8 に進み、リール駆動パルス出力カウンタを保存する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）L レジスタに E レジスタ値を記憶する。

（2）H レジスタに D レジスタ値を記憶する。

この処理により、H Lレジスタには、第 # リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレスが記憶される。 40

（3）B レジスタ値（パルス出力カウンタ値）を、H Lレジスタ値に「2」を加算した値が示すアドレスに記憶する。

ここで、H Lレジスタ値が示すアドレスは、第 # リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレスであり、これに「2」を加算したアドレスは、第 # リール駆動パルス出力カウンタ（_CT_RL#_PLSOUT）のアドレスとなる。

【1549】

次のステップ S 8 8 9 では、加速が終了したか否かを判断する。この処理は、A レジスタ値（第 # リール駆動パルス切替え回数）が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは加速を終了したと判断する。加速を終了したと判断したときはステップ S 8 9 0 に 50

進み、加速を終了していないと判断したときはステップ S 8 9 2 に進む。

ステップ S 8 9 0 では、定速をセットする。この処理は、H L レジスタ値が示すアドレス（第 # リール駆動状態（_WK_RL#_STS））に「5」を記憶する。

次のステップ S 8 9 1 では、リール回転不良検出カウンタをクリアする。この処理は、H L レジスタ値に「4」を加算した値のアドレス（第 # リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD）のアドレス）に「0」を記憶する処理である。

次のステップ S 8 9 2 では、リール駆動パルス更新（I_PULSE_INC）を行う。この処理は、後述する図 1 5 7 に示す処理である。

【1 5 5 0】

次にステップ S 8 9 3 に進み、リール 3 1 が定速中であるか否かを判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）L レジスタに E レジスタ値を記憶する。

（2）H L レジスタ値に「1」を加算した値が示すアドレス（第 # リールモータインデックス（_FL_RL#_MT_IDX））に記憶されているデータを A レジスタに記憶する。

（3）H L レジスタ値に「4」を加算する。これにより、H L レジスタ値は、第 # リール回転不良検出カウンタ（_CT_RL#_BAD）のアドレスとなる。

（4）D E アドレス値が示すアドレスに記憶されているデータが「5」であるときは、定速中であると判断する。

ここで、D E レジスタ値が示すアドレスは、上記ステップ S 8 8 8 において、第 # リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレスとなっている。

定速中であると判断したときはステップ S 8 9 4 に進み、定速中でないと判断したときはステップ S 9 0 3 に進む。

【1 5 5 1】

ステップ S 8 9 4 では、リール回転不良検出カウンタに「1」を加算する。この処理は、H L レジスタ値が示すアドレスに記憶されている値を「1」加算する処理である。

次に図 1 5 5 のステップ S 8 9 5 に進み、リール回転不良検出時であるか否かを判断する。この処理は、ステップ S 8 9 4 においてリール回転不良検出カウンタに「1」を加算した結果が「0」であるか否かを判断し、「0」であるとき（ゼロフラグが「1」であるとき）は、リール回転不良検出時であると判断する。

リール回転不良検出時であると判断されたときはステップ S 8 7 8 に進んで、再度、加速処理を実行する。これに対し、リール回転不良検出時でないと判断したときはステップ S 8 9 6 に進む。

【1 5 5 2】

ステップ S 8 9 6 では、第 # リールモータインデックス（モータインデックス # 信号）に変化があるか否かを判断する。この処理は、A レジスタ値（第 # リールモータインデックス（_FL_RL#_MT_IDX）の値）に基づいて、モータインデックス # 信号に変化があるか否かを判断し、変化ありと判断したときはステップ S 8 9 7 に進み、変化なしと判断したときはステップ S 9 0 3 に進む。

ステップ S 8 9 7 では、インデックス通過時の基準図柄番号「1 0」及び基準ステップ数「3」をセットする。この処理は、D レジスタに「1 0（D）」を記憶し、E レジスタに「3（D）」を記憶する処理である。

ここで、D レジスタに記憶される「1 0（D）」は、この後、第 # リール図柄番号（通過位置用）（_NB_RL#_PASPIC）に記憶される値である。また、E レジスタに記憶される「3（D）」は、この後、第 # リールの 1 図柄のステップ番号（_NB_RL#_STEP）に記憶される値であり、いずれも設計値である。

【1 5 5 3】

次のステップ S 8 9 8 では、第 # リールモータインデックスの立ち上がり時であるか否かを判断する。この処理は、A レジスタ値（第 # リールモータインデックス（_FL_RL#_MT_IDX）の値）に基づいて、D 0 ビットが「1」、D 4 ビットが「0」であるときは、第 # リールモータインデックスの立ち上がり時であると判断する。第 # リールモータインデッ

10

20

30

40

50

クスの立ち上がり時であると判断したときはステップ S 9 0 0 に進み、第 # リールモータインデックスの立ち上がり時でないと判断したときはステップ S 8 9 9 に進む。

【1 5 5 4】

ステップ S 8 9 9 では、インデックス通過時の基準図画番号「0」及び基準ステップ数「3」をセットする。この処理は、D レジスタに「0」を記憶し、E レジスタに「3 (D)」を記憶する処理である。すなわち、第 # リール図柄番号 (通過位置用) (_NB_RL#_PASPIC) になる値に「0」を記憶し、第 # リールの 1 図柄のステップ番号 (_NB_RL#_STEP) になる値に「3 (D)」を記憶する。

次のステップ S 9 0 0 では、第 # リール回転不良検出カウンタ (_CT_RL#_BAD) をクリアする。この処理は、H L レジスタ値が示すアドレス (第 # リール回転不良検出カウンタ (_CT_RL#_BAD) のアドレス) に記憶されているデータに「0」を記憶する処理である。

【1 5 5 5】

次のステップ S 9 0 1 では、第 # リール駆動パルスデータ検索用カウンタ (_CT_RL#_PLUS) を取得する。この処理は、H L レジスタ値に「4」を加算した値のアドレスに記憶されているデータを A レジスタに記憶する処理である。

ここで、H L レジスタ値は、上記のように第 # リール回転不良検出カウンタ (_CT_RL#_BAD) のアドレス値であり、このアドレス値に「4」を加算すると、第 # リール駆動パルスデータ検索用カウンタ (_CT_RL#_PLUS) のアドレス値となる。

【1 5 5 6】

次のステップ S 9 0 2 では、インデックス通過時基準図柄番号及び基準ステップ数を保存する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) H L レジスタ値に「1」を加算した値のアドレスに、E レジスタ値を記憶する。ここで、H L レジスタ値に「1」を加算した値のアドレスは、第 # リールの 1 図柄のステップ番号 (_NB_RL#_STEP) である。このアドレスに、E レジスタ値「3」を記憶する。

(3) H L レジスタ値に「2」を加算した値のアドレスに、D レジスタ値を記憶する。ここで、H L レジスタ値に「2」を加算した値のアドレスは、第 # リール図柄番号 (通過位置用) (_NB_RL#_PASPIC) である。このアドレスに、D レジスタ値 (第 # リールモータインデックスの立ち上がり時はステップ S 8 9 7 でセットした「1 0 (D)」、立ち下がり時はステップ S 8 9 9 でセットした「0」) を記憶する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上のようにして、ステップ S 8 9 6 ~ S 9 0 2 が実行されると、第 # リールモータインデックスの立ち上がり時及び立ち下がり時ごとに、第 # リールの 1 図柄のステップ番号 (_NB_RL#_STEP)、及び第 # リール図柄番号 (通過位置用) (_NB_RL#_PASPIC) に、それぞれ基準値 (設計値) がセットされる。

【1 5 5 7】

このように、第 2 3 実施形態では、リールモータインデックスの立ち上がり時及び立ち下がり時の双方を検知し、それぞれ 1 図柄のステップ番号及び通過位置用図柄番号を更新するので、リールモータインデックスの立ち上がり時のみを検知する場合と比べて、リール 3 1 が 1 回転する前に停止できる場合がある。また、リール 3 1 の回転に不具合があった場合でも、すぐに補正することが可能となる。

なお、上述したように、リール駆動制御 (I_REEL_CTL) は、通常時 (正回転時) であるか待機演出時 (逆回転時) であるかにかかわらず実行される。したがって、ステップ S 8 9 8 では、通常時 (正回転時) であるか待機演出時 (逆回転時) であるかにかかわらず、立ち上がり時であるか否かが判断され、ステップ S 9 0 2 では、立ち上がり時又は立ち上がり時に応じてそれぞれ所定値がセットされる。

【1 5 5 8】

一方、ステップ S 8 9 3 で定速中でないと判断されたとき、及びステップ S 8 9 6 で第 # リールモータインデックスに変化がないと判断されたときは、ステップ S 9 0 3 に進む。ステップ S 9 0 3 では、インデックスが通過済みであるか否か (リールセンサ 3 3 がインデックスを検知した後であるか否か) を判断する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) H Lレジスタ値に「2」を加算した値のアドレスに記憶されているデータをAレジスタに記憶する。

H Lレジスタ値は、第#リール回転不良検出カウンタ(_CT_RL#_BAD)のアドレス値であり、このアドレス値に「2」を加算すると、第#リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL#_PASPIC)のアドレス値となる。

(2) Aレジスタに記憶されている値に「1」を加算する。

(3) 上記(2)の「1」加算の結果、「0」であるときは、第#リールモータインデックスが初期値から変化していないので、インデックスが通過していないと判断する。

【1559】

ここで、第#リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL#_PASPIC)には、上述したように、初期値「255(D)」(FF(H))が記憶され、第#リールモータインデックスの値が変化したときは、ステップS902において「0」又は「10(D)」が記憶され、その後は、「0」～「19(D)」を循環する。換言すれば、第#リールモータインデックスの値が変化した後、リール31が正常に回転している状況下であれば、第#リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL#_PASPIC)が「255(D)」になることはない(脱調により、再度、加速処理を実行した場合は、初期値として「255(D)」が再度記憶される)。

そこで、第#リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL#_PASPIC)に「1」を加算したときに「0」になれば、第#リールモータインデックスが未だ変化していないと判断することが可能となる。

【1560】

ステップS903において、インデックスが通過済みであると判断したときはステップS904に進み、未だ通過していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS904では、1図柄ステップ数を「1」減算する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) H Lレジスタ値に「1」を加算し、加算した結果をH Lレジスタに記憶する。ここで、「1」加算前のH Lレジスタ値は、第#リール回転不良検出カウンタ(_CT_RL#_BAD)のアドレス値であるので、「1」加算すると、第#リールの1図柄のステップ数(_NB_RL#_STEP)のアドレス値となる。

(2) H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値を「1」減算する。

【1561】

次のステップS905では、1図柄分動いたか否かを判断する。ここでは、ステップS904の「1」減算の結果、第#リールの1図柄のステップ数(_NB_RL#_STEP)の値が「0」となったとき(ゼロフラグが「1」となったとき)は、1図柄分動いたと判断する。1図柄分動いたと判断したときはステップS906に進み、1図柄分動いていない(上記減算結果が「0」でない)と判断したときはステップS909に進む。

ステップS906では、1図柄ステップ数「16(D)」を保存する。この処理は、H Lレジスタ値が示すアドレス(第#リールの1図柄のステップ数(_NB_RL#_STEP))に「16(D)」を記憶する処理である。

【1562】

次のステップS907では、図柄番号を更新する。ここでは、以下の処理を実行する。

(1) H Lレジスタ値に「1」を加算し、加算後の値をH Lレジスタに記憶する。これにより、H Lレジスタ値が示すアドレスは、第#リール図柄番号(通過位置用)(_NB_RL#_PASPIC)となる。

(2) H Lレジスタ値が示すアドレスに記憶されている値に「1」を加算する特殊加算処理を実行する。ここで、「特殊加算処理」とは、この例では、上限値が「19(D)」

(図柄番号の最大値に相当)に設定され、「19(D)」に「1(D)」を加算すると「0」になる演算である。具体的には、以下のように演算する。

例1) $0 + 1 = 1$

10

20

30

40

50

例 2) $10 + 1 = 11$

例 3) $19 + 1 = 0$

これにより、図柄番号の最大値であるか否かを判断することなく、「0」～「19 (D)」の間を循環させることができる。

【1563】

次にステップ S908 に進み、1 図柄ステップ数を補正する。なお、ステップ S906 では、第 # リールの 1 図柄のステップ数 (`_NB_RL#_STEP`) に「16 (D)」を記憶している。

ここで、第 2 3 実施形態では、図柄番号が「2」、「7」、「12」、及び「17」の 4 図柄については 1 図柄のステップ数を「16」に設定し、他の 16 図柄については、1 図柄のステップ数を「17」に設定している。

そこで、ステップ S908 では、ステップ S907 における更新後の図柄番号を判断し、図柄番号が「2」、「7」、「12」、及び「17」であるときは、ステップ S906 において第 # リールの 1 図柄のステップ数 (`_NB_RL#_STEP`) に記憶した「16 (D)」を維持する。これに対し、上記 4 つの図柄番号以外の図柄番号であるときは、第 # リールの 1 図柄のステップ数 (`_NB_RL#_STEP`) に「17 (D)」を記憶する。

なお、リール 31 の 1 周分のステップ数は、モータ 32 のステップ数に合わせて「336」に設定している。また、図柄数は、「20」である。そこで、4 図柄についてはステップ数を「16」とし、16 図柄についてはステップ数を「17」にすることで、

$$16 \times 4 + 17 \times 16 = 336$$

となるように設定している。

【1564】

次のステップ S909 では、減速開始図柄位置となったか否かを判断する。ここでは、通過図柄番号と減速開始図柄とを比較するため、以下の処理を実行する。

(1) HL レジスタ値 (第 # リール図柄番号 (通過位置用) (`_NB_RL#_PASPIC`)) から「1」を減算し、減算結果を HL レジスタ値とする。これにより、HL レジスタ値は、第 # リールの 1 図柄のステップ数 (`_NB_RL#_STEP`) のアドレスとなる。

さらに、HL レジスタ値が示すアドレスに記憶されている値を B レジスタに記憶する。なお、ここで第 # リールの 1 図柄のステップ数を B レジスタに記憶するのは、後述するステップ S910 における減速開始検査 (`I_REDUCE_CHK`) の処理で使用するためである。

(2) HL レジスタ値に「1」を加算し、加算した結果を HL レジスタ値とする。これにより、HL レジスタ値は、第 # リール図柄番号 (通過位置用) (`_NB_RL#_PASPIC`) のアドレスとなる。

(3) HL レジスタ値が示すアドレスに記憶されている値を A レジスタに記憶する。

(4) HL レジスタ値に「1」を加算し、加算した結果を HL レジスタ値とする。

(5) HL レジスタ値が示すアドレス (第 # リール図柄番号 (停止位置用) (`_NB_RL#_STPPIC`)) に記憶されている値と A レジスタ値とを比較し、同一値であれば「Yes」と判断する。

【1565】

次のステップ S910 では、減速開始検査 (`I_REDUCE_CHK`) を実行する。この処理は、減速を開始可能な条件を満たしているか否かの検査であり、後述する図 159 に示す処理である。

そして、次のステップ S911 では、減速開始時であるか否かを判断する。この処理は、ステップ S910 の減速開始検査の結果、ゼロフラグが「1」であるときは、減速開始時であると判断する。

なお、詳細は後述するが、待機演出種別が「0」であるときは、ゼロフラグが「1」となる。また、待機演出種別が「0」でない場合 (逆回転の待機演出時) において、第 # リール指定図柄位置検索待機時間 (`TM2_TAR#_WAIT`) が「0」、かつ現在のステップ数が「13」 (設計値) であるときは、ゼロフラグが「1」になる。

【1566】

減速開始時であると判断したときはステップ S 9 1 2 に進み、減速開始時でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 9 1 2 では、減速をセットする。この処理は、A レジスタに「1」を記憶する処理である。

次のステップ S 9 1 3 では、減速時パルスデータをセットする（4 相オン）。この処理は、B レジスタに「0 0 0 0 1 1 1 1（B）」を記憶する処理である。

次のステップ S 9 1 4 では、リール駆動状態をセットする。この処理は、A レジスタ値を D E レジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。ここで、D E レジスタ値は、第 # リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレスである。これにより、第 # リール駆動状態が「1」（減速を示す値）となる。

10

【1 5 6 7】

次にステップ S 9 1 5 に進み、リール駆動パルスをセットする。この処理は、B レジスタ値を、第 # リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶する処理である。

次のステップ S 9 1 6 では、減速開始状態から減速中の状態となったか否かを判断する。この処理は、B レジスタ値が「0」であるか否かを判断し、「0」でないときは、減速開始から減速中になったと判断する。減速開始から減速中になったと判断したときはステップ S 9 1 7 に進み、そうでないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

上記のように、ステップ S 9 1 3 では B レジスタに「0 0 0 0 1 1 1 1（B）」が記憶されるので、ステップ S 9 1 3 を経由してステップ S 9 1 6 に進んだときは、「0」でないと判断され、減速開始から減速中になったと判断される。これに対し、ステップ S 8 8 4 で「Y e s」と判断され、ステップ S 9 1 4 に進んだときは、ステップ S 8 8 4 において B レジスタ値が「0」になっているので、ステップ S 9 1 6 では「N o」と判断される。

20

ステップ S 9 1 7 では、リール回転停止時の出力要求をセットする。この処理は、停止するリール 3 1 の図柄番号をサブ制御基板 8 0 に送信するための処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【1 5 6 8】

図 1 5 7 は、図 1 5 4 のステップ S 8 9 2 におけるリール駆動パルス更新（I_PULSE_IN C）を示すフローチャートである。

30

まず、ステップ S 9 2 1 では、リール駆動パルスデータ検索用カウンタに「1」を加算する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）H L レジスタ値に「8」を加算し、加算結果を H L レジスタに記憶する。ここで、「8」加算前の H L レジスタ値は、第 # リール駆動状態（_WK_RL#_STS）のアドレス値であり、「8」を加算すると、H L レジスタ値は、第 # リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）のアドレス値となる。

（2）H L レジスタ値が示すアドレスに記憶されている値に「1」を加算する。

ここで、たとえば、第 # リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS）に記憶されている値が「2 5 5（D）」であった場合には、「1」を加算した結果、「0」となる。

40

【1 5 6 9】

次にステップ S 9 2 2 に進み、検索用カウンタ更新補正データを加算する。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）アドレス「F 0 9 F（H）」の検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）の値を A レジスタに記憶する。ここで、検索用カウンタ更新補正データ（_WK_PLS_REV）の値が「0」であるときは、正回転のデータであることを意味し、「F E（H）」であるときは逆回転のデータであることを意味する。

（2）H L レジスタ値が示すアドレスに記憶されている値（第 # リール駆動パルスデータ検索用カウンタ（_CT_RL#_PULS））に、A レジスタ値を加算し、加算結果を A レジスタに記憶する。

50

【1570】

ここで、リール31が正回転時であるときは、Aレジスタ値は「0」であるので、Aレジスタ値は、加算前のHLレジスタ値が示すアドレスに記憶された値と同一値となる。

これに対し、リール31が逆回転時であるときは、Aレジスタ値は「FE(H)」であるので、実質的に、加算前のHLレジスタ値が示すアドレスに記憶された値から「2」を減算した値となる。

たとえば、

HLレジスタ値が示すアドレスに記憶された値：100(D)

Aレジスタ値：FE(H)すなわち254(D)

であるとき、

Aレジスタ値は、「98(D)」となる。

10

【1571】

次のステップS923では、第#リール駆動パルスデータ検索用カウンタ(_CT_RL#PULS)を更新する。この処理は、Aレジスタ値を、HLレジスタ値が示すアドレスに記憶する処理である。

以上のステップS921～S923の処理により、正回転時には、第#リール駆動パルスデータ検索用カウンタ(_CT_RL#PULS)が「1」加算され、逆回転時には、「1」減算される。

次にステップS924に進み、リール駆動パルスデータ検索用オフセットを生成する。この処理は、Aレジスタ値と、「00000111(B)」の論理積(AND)演算を実行する処理である。そして、論理積演算の結果をAレジスタに記憶する。

20

Aレジスタ値は、第#リール駆動パルスデータ検索用カウンタ(_CT_RL#PULS)の値であり、「0」～「255(D)」の範囲をとる値である。この値と「00000111(B)」とを論理積(AND)演算すると、演算結果は、「0」～「7」の値となる。

【1572】

具体的には、たとえば以下のようなになる。

例1) Aレジスタ値「00000000(B)」であるときは、「00000111(B)」と論理積(AND)演算すると、「00000000(B)」となる。

例2) Aレジスタ値が「00000010(B)」であるときは、「00000111(B)」と論理積(AND)演算すると、「00000010(B)」となる。

30

例3) Aレジスタ値が「000100001(B)」であるときは、「00000111(B)」と論理積(AND)演算すると、「00000001(B)」となる。

例4) Aレジスタ値が「111111111(B)」であるときは、「00000111(B)」と論理積(AND)演算すると、「00000111(B)」となる。

すなわち、論理積(AND)演算後の値の最大値は、「00000111(B)」(7(D))である。

【1573】

次にステップS925に進み、リール駆動パルステーブルをセットする。この処理は、HLレジスタに、リール駆動パルステーブル(TBL_REEL_PULSE)のアドレスを記憶する処理である。

40

図158は、リール駆動パルステーブル(TBL_REEL_PULSE)を示す図である。図158に示すように、リール駆動パルステーブル(TBL_REEL_PULSE)には、8種類のリール駆動パルスデータが記憶されている。リール駆動パルスデータのうち、上位4ビット(D4～D7ビット)は、未使用ビットである。また、D0ビットはφ0のデータに対応し、D1ビットはφ1のデータに対応し、D2ビットはφ2のデータに対応し、D3ビットはφ3のデータに対応する。そして、「1」はオン、「0」はオフを示す。

たとえば、アドレス「1100(H)」に記憶された「00001001(B)」は、φ0及びφ3がオンを意味する。なお、φ0～φ3は、4相ステッピングモータの励磁相に相当する。

そして、ステップS925では、HLレジスタに、リール駆動パルステーブル(TBL_RE

50

EL_PULSE) の先頭アドレスである「1100 (H)」を記憶する。

【1574】

次のステップS926では、リール駆動パルスデータを取得する。この処理は、HLレジスタ値にAレジスタを加算した結果をHLレジスタ値とし、HLレジスタ値が示すアドレスの値をBレジスタに記憶する処理である。

ここで、Aレジスタ値は、ステップS924において生成したオフセット値（「0」～「255 (D)」の範囲のリール駆動パルスを、「0」～「7」に変換した値）である。

たとえばAレジスタ値が「1」であるときは、HLレジスタ値「1100 (H)」に「1 (H)」を加算した「1101 (H)」の値「00000001 (B)」をBレジスタに記憶する。

10

次にステップS927に進み、リール駆動パルスデータをセットする。この処理は、Bレジスタ値を、第#リールモータ信号データ（_PT_MOTOR#）に記憶する処理である。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【1575】

図159は、図155のステップS910における減速開始検査（I_REDUCE_CHK）を示すフローチャートである。

まず、ステップS931では、待機演出種別が「0」であるか否かを判断する。ここでは、アドレス「F09E (H)」の待機演出種別（_WK_PRD）に記憶されている値が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは、「Yes」と判断して本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「0」でないと判断したときはステップS932に進む。

20

ステップS932では、検索待機間が「0」であるか否かを判断する。この処理は、第#リール指定図柄位置検索待機時間（_TM2_TAR#_WAIT）が「0」であるか否かを判断し、「0」であるときは「Yes」と判断してステップS933に進む。一方、「0」でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【1576】

ステップS933では、減速開始ステップ数「13 (D)」をセットする。ここでは、以下の処理を実行する。

（1）Aレジスタに「13 (D)」をセットする。

（2）Bレジスタ値と比較演算する。

30

そして、本フローチャートによる処理を終了する。

なお、Bレジスタ値は、図155のステップS909で記憶した、第#リールの1図柄のステップ数（_NB_RL#_STEP）である。そして、比較演算の結果、「0」となった場合には、ゼロフラグが「1」となる。ゼロフラグが「1」となったときは、図155中、ステップS911で「Yes」と判断される。換言すれば、現在のステップ数が「13 (D)」（設計値）となったときに減速を開始するように設定されている。

【1577】

続いて、サブ制御基板80の第23実施形態特有の制御について説明する。

（1）のめり込み防止の出力

第23実施形態では、ATの1セット終了後、次のセットの開始前に、のめり込み防止の出力を行う場合がある。ここで、「のめり込み防止の出力」とは、第23実施形態では、画像表示装置23に、「ぱちんこ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」等を画像表示することに相当する。なお、画像表示のみに限らず、「ぱちんこ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」等を音声出力してもよい。画像表示のみ、音声のみ、画像表示及び音声の双方等、いずれであってもよいが、少なくとも画像表示を実行することが好ましいと解されている。

40

のめり込み防止の出力は、一般に、一定枚数以上のメダルが払い出されたときに実行されるものであることから、第23実施形態では、1セットのAT（メイン遊技状態4、1BB作動）が終了したときに、のめり込み防止の出力条件を満たしていれば、のめり込み防止出力を実行する。

50

【1578】

図160は、サブ制御基板80によるAT中ののめり込み防止出力を制御するフローチャートである。

まず、ステップS971では、AT中であるか否かを判断する。AT中であると判断したときはステップS972に進み、AT中でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

サブ制御基板80は、メイン制御基板50から、メイン遊技状態に関するコマンドを受信する。メイン遊技状態「4」である旨のコマンドを受信したときは、AT中であると判断する。

【1579】

ステップS972では、ATを継続する旨の報知を出力したか否かを判断する。第23実施形態では、次回のATが確定している場合、換言すれば、ATセット数カウンタが「1」以上である場合において、AT中に、次回もATが実行されることを示す報知を出力する場合（AT継続を報知する場合）と出力しない場合とを有する。

サブ制御基板80は、メイン制御基板50から、ATセット数カウンタのコマンドを受信する。そして、次回のATが確定していない状況下（ATセット数カウンタが「0」のとき）はAT継続報知を出力する場合はないが、次回のATが確定している状況下（ATセット数カウンタが「1」以上のとき）は、たとえば抽選等によりAT継続報知を出力するか否かを決定する。AT継続報知を出力することに決定したときは、AT継続報知を出力するための演出を選択し、当該演出を出力する。

【1580】

AT継続報知を出力する例としては、たとえばメインキャラクタと敵キャラクタとが対決し、メインキャラクタが勝つ演出等が挙げられる。メインキャラクタと敵キャラクタとが対決し、メインキャラクタが勝つ演出が出力されたときは、次回のATが確定し、今回のATでATが終了する場合はない（ただし、報知された押し順通りに遊技者がストップスイッチ42を操作しなかった場合には、有利区間クリアカウンタ管理により、今回のATの途中で有利区間自体が終了する可能性がある。）。また、メインキャラクタと敵キャラクタとが対決し、メインキャラクタが負ける演出が出力されたときは、今回のATでATが終了する場合と、ATが継続する場合とを有する。

【1581】

ステップS972において、AT継続報知を出力したと判断したときはステップS973に進み、AT継続報知を出力していないと判断したときはステップS974に進む。

ステップS973では、AT継続報知フラグをオンにする。なお、AT継続報知フラグは、サブ制御基板80のRWM83の記憶領域内に備えるものであり、AT継続を報知したか否かを判断するためのフラグである。

【1582】

ステップS974では、1セットのATが終了したか否かを判断する。この判断は、メイン制御基板50から送信されてくるコマンドに基づいて、メイン遊技状態「4」の終了条件を満たしたとき（1BB遊技の作動終了時（遊技終了時））に、1セットのATが終了したと判断する。1セットのATが終了したと判断したときはステップS975に進み、終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS975では、AT継続報知フラグがオンであるか否かを判断する。AT継続報知フラグがオンでないと判断したときはステップS976に進み、オンであると判断したときはステップS977に進む。

【1583】

ステップS976では、AT終了演出を出力する。ここで、「AT終了演出」とは、ATを終了して非ATに移行することを示唆する演出である。したがって、この時点でATセット数カウンタが「1」以上であっても、AT継続報知フラグがオンでなく、換言すれば、今回のセットのAT中にAT継続報知を出力していないときは、AT終了演出を出力する。なお、AT終了演出が出力されたからといって、ATが必ず終了するとは限ら

10

20

30

40

50

ない。

【1584】

次にステップS978に進み、上述したのめり込み防止演出を出力する。

次のステップS979では、ATセット数を有するか否か（ATセット数カウンタが「1」以上であるか否か）を判断する。ATセット数を有しないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、ATセット数を有すると判断したときは、ステップS980に進む。

ステップS980では、AT復活演出を出力する。すなわち、ステップS976ではAT終了演出を出力したが、そのAT終了演出を否定するための逆転演出を出力する。

一方、ステップS975においてAT継続報知フラグがオンであると判断したときは、ステップS977に進んでAT継続報知フラグをクリアし、本フローチャートによる処理を終了する。なお、ステップS977を経由するときは、既にAT継続報知を出力しているので、ステップS980のようなAT復活演出を出力する必要はない。ただし、1セットのATの終了時には、ATが継続することを示す演出を改めて出力してもよいのはもちろんである。

【1585】

また、ステップS976のAT終了演出、ステップS978ののめり込み防止演出、及びステップS980のAT復活演出は、遊技者の操作によることなく、所定時間ごとに順次出力してもよい。あるいは、AT終了演出及びのめり込み防止演出の出力後は、遊技者の操作スイッチ（ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、精算スイッチ43）の操作を待ち、操作スイッチが操作されたときは、ステップS979に進むようにしてもよい。

また、ステップS978ののめり込み防止出力は、一定時間確保される。たとえばステップS978に進んだときは、所定のタイマ値を設定し、当該所定のタイマ値を割込み処理ごとに減算し、所定のタイマ値が「0」になったことを条件としてステップS978の処理を終了することが挙げられる。

具体的には、のめり込み防止の出力は、少なくとも3秒間は継続することが好ましい。

また、のめり込み防止を出力している最中に電源断が行われた場合には、電源復帰時にはのめり込み防止の出力は行わない。のめり込み防止を出力している最中に電源断が行われ、その後に電源が復帰した場合には、上記の所定のタイマ値はクリアされる（クリアされている）。

【1586】

したがって、操作スイッチが操作されたときにステップS978からS979に移行する仕様とした場合であっても、操作スイッチが操作された時点では所定のタイマ値が「0」になっていないときは、ステップS978ののめり込み防止を出力し続ける。そして、所定のタイマ値が「0」となったときに、ステップS979に進むようにする。

また、ステップS978ののめり込み防止の出力を開始してから、所定のタイマ値が「0」になっても、操作スイッチが操作されなかったときは、のめり込み防止の出力を維持してもよく、あるいは、遊技機メーカーのロゴマークの表示等のデモ画面に切り替えてもよい。

【1587】

また、1BB遊技が終了したときは、メイン制御基板50は、約1秒間のウェイト処理（「フリーズ処理」、「待機処理」ともいう。）を実行する。このウェイト処理を実行している期間は、いずれの操作スイッチを操作しても、その操作に基づく制御は実行されない。また、このウェイト処理を実行している期間に、メダルが投入された場合であっても、メダルは返却されるようにブロッカ45が制御される。このようなメイン制御基板50の制御がサブ制御基板80の制御と異なるのは、このウェイト処理を実行している途中（たとえば、ウェイト処理の開始から「0.3」秒後）に電源断が行われ、その後に電源が復帰した場合（設定変更モードに移行しない電源復帰時）には、引き続きウェイト処理を実行する点である。メイン制御基板50側で管理しているタイマは、ウェイト処理中に電

源断が行われ、その後に電源が復帰した場合（設定変更モードに移行しない電源復帰）には、クリアされない。一方、設定変更モードに移行する電源復帰では、ウェイト処理のタイマ値はクリアされている。

【1588】

以上のように制御することにより、のめり込み防止の出力は一定時間確保されるので、遊技者に対し、のめり込み防止の画像表示を確実に見せることができる。

なお、メイン制御基板50によるウェイト処理は約1秒間であり、のめり込み防止の出力が約3秒間である場合、のめり込み防止の出力中であっても、ウェイト処理が終了すれば操作スイッチの操作が有効になる。したがって、ウェイト処理の終了後すぐに操作スイッチが操作されたときは、のめり込み防止の出力を継続しつつ、次の演出を実行する場合がある。たとえばステップS978でのめり込み防止の出力を開始した後、メイン制御基板50によるウェイト処理が終了し、操作スイッチが有効になり、たとえばベットスイッチ40の操作に基づいてステップS980のAT復活演出を出力するような場合には、のめり込み防止を出力しつつ、AT復活演出を出力する。

【1589】

第23実施形態では、のめり込み防止の出力は、AT終了演出を出力したことを条件としている。したがって、ステップS975で「Yes」の場合には、AT終了演出を出力しないので（ステップS976を実行しないので）、のめり込み防止表示も出力しない。

【1590】

以上のように、1セットのATの終了時に、次回のATの継続を遊技者に報知しているとき（遊技者がATの継続を知っているとき）は、のめり込み防止出力を実行せず、それ以外の場合には、AT終了画面を出力することを条件としてのめり込み防止を出力するので、のめり込み防止の出力の有無からATの継続を判断できないようにすることができる。

換言すれば、のめり込み防止が出力されるとATが終了し、のめり込み防止が出力されなければATが終了しないようにすると、のめり込み防止出力の有無によってATの継続がわかってしまうからである。

また、遊技者がATの継続を知っているときには、のめり込み防止の出力をしても効果が薄いため、無駄な出力を行わなくて済むという効果もある。

【1591】

（2）対決演出の出力（演出結末の出力タイミングの変動）

第23実施形態では、AT中に、次回もATが継続するか否かを示す演出として、対決演出を出力する場合がある。

第23実施形態の対決演出は、主人公側キャラクタと敵キャラクタとが対決し、主人公側キャラクタが勝利した場合には次回もATが継続することを示す演出となる。ここで、主人公側キャラクタが勝利した演出を出力したときは、上述したAT継続報知を出力したことを意味し、AT継続報知フラグをオンにする。これに対し、敵キャラクタが勝利した場合には、次回もATが継続することは確定しない。ただし、敵キャラクタが勝利した場合であっても、今回のセットでATが終了することを意味するものではない。敵キャラクタが勝利した場合には、その時点ではAT継続報知フラグをオンにしない。

【1592】

対決演出を出力する場合において、対決演出の結末（主人公キャラクタが勝利するか否かを示す演出）を出力する遊技では、以下のようにして、演出の出力タイミングを制御する。

まず、主人公キャラクタが勝利するか否かを示す演出を出力する遊技では、スタートスイッチ41が操作されたときに、タイマの計測を開始する。タイマの計測は、サブ制御基板80のうちのサブメイン基板のタイマによって実行する。なお、図1中、サブ制御基板80は、サブメイン基板と、当該サブメイン基板の下位に属する基板であって画像表示装置23を制御することに特化した画像制御基板（サブサブ基板）とを備える。

【1593】

次に、サブ制御基板 80 のサブメイン基板は、全リール 31 が停止したことを示すコマンドをメイン制御基板 50 から受信する。サブメイン基板は、タイマ値が 10 秒を経過したか否かを判断し、10 秒を経過したと判断したときは、サブサブ基板に対し、画像進行を許可するコマンド（主人公キャラクタが勝利するか否か、換言すれば対決演出の結末の出力を許可するコマンド）を送信する。サブサブ基板は、当該コマンドを受信したときに、主人公キャラクタが勝利するか否かを示す演出を出力する。

一方、全リール 31 が停止したことを示すコマンドを受信した場合において、タイマ値が 10 秒を経過していないときは、タイマ値が 10 秒を経過するまで待機する。そして、タイマ値が 10 秒を経過したときは、サブメイン基板は、サブサブ基板に対し、上記コマンドを送信する。

10

なお、「10 秒」は、一例であり、5 秒や 15 秒等、種々設定することができる。

【1594】

図 161 は、対決演出出力の制御を示すフローチャートである。

まず、ステップ S991 では、スタートスイッチ 41 が操作されたか否かを判断する。スタートスイッチ 41 が操作されると、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 80（サブメイン基板）に対し、スタートスイッチ 41 が操作されたことを示すコマンドが送信されるので、当該コマンドを受信したときは、スタートスイッチ 41 が操作されたと判断する。スタートスイッチ 41 が操作されたと判断したときはステップ S992 に進む。

ここで、サブメイン基板は、スタートスイッチ 41 が操作されたことを示すコマンドを受信したときは、今回遊技で出力する演出を選択し、選択した演出に対応するコマンドをサブサブ基板に送信する。サブサブ基板は、受信したコマンド（演出に対応するコマンド）に基づいて演出の出力を制御する。また、サブメイン基板は、ストップスイッチ 42 が操作されたことを示すコマンドをメイン制御基板 50 から受信すると、サブサブ基板に対し、ストップスイッチ 42 が操作されたことを示すコマンドを送信する。サブサブ基板は、ストップスイッチ 42 が操作されたことを示すコマンドを受信したときは、必要に応じて演出を切り替える（演出内容によっては切り替えない場合もある。）。

20

【1595】

ステップ S992 では、今回遊技が対決演出の結末を出力する遊技であるか否かを判断する。この処理は、前回遊技以前に対決演出をすでに出力しており、今回遊技が対決演出の結末を示す演出を出力する遊技に該当するか否かを判断する。対決演出の結末を出力する遊技であると判断したときはステップ S993 に進み、対決演出の結末を出力する遊技でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

30

【1596】

ステップ S993 では、サブメイン基板は、タイマ値をセットする。そして、割込み処理ごとにタイマ値を減算する。たとえばサブメイン基板の割込み周期が 1 ms であると仮定すると、タイマ値として「10000 (D)」をセットし、割込み処理ごとに「1」ずつ減算することが挙げられる。そしてステップ S994 に進む。

ステップ S994 では、全リール 31 が停止したか否かを判断する。全リール 31 が停止するとメイン制御基板 50 からサブ制御基板 80（サブメイン基板）に対し、全リール 31 が停止したことを示すコマンド（以下、「全リール停止コマンド」と称する。）が送信されるので、当該全リール停止コマンドを受信したときは、全リール 31 が停止したと判断する。全リール停止コマンドを受信したと判断したときはステップ S995 に進む。

40

【1597】

なお、メイン処理において全リール 31 が停止したか否かの判断は、図 139 のステップ S289 で実行される。

ここで、全リール 31 が停止したと判断するのは、以下のパターンが挙げられる。

（１）最終停止操作されたストップスイッチ 42 のレベルデータがオフであるとき。

（２）全ストップスイッチ 42 のレベルデータがオフであるとき。

（３）全ストップスイッチ 42 のレベルデータがオフであり、かつ、他のスイッチ（ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及び精算スイッチ 43）のレベルデータがオ

50

フであるとき。

(4) 上記(1)～(3)のいずれかに加え、すべてのリール31について、第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)が停止を示す情報(「0」)であるとき。

そして、第23実施形態では、上記(2)＋(4)の条件を満たすときに、メイン制御基板50は、全リール31が停止したと判断し、全リール停止コマンドをサブメイン基板に送信する。

【1598】

ステップS995では、タイマ値が「0」となったか否かを判断する。タイマ値が「0」になっていないと判断したときはタイマ値が「0」となったと判断されるまで待機する。そして、タイマ値が「0」となったと判断したときはステップS996に進む。ステップS996では、サブメイン基板は、サブサブ基板に対して、対決演出の結末の出力を許可するコマンドを送信する。サブサブ基板は、当該コマンドを受信すると、対決演出の結末を出力する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【1599】

以上により、全リール停止コマンドを受信したときにタイマ値が「0」であるとき(スタートスイッチ41の操作時から10秒以上を経過しているとき)は、全リール停止コマンドを受信した後に対決演出の結末が出力される。これに対し、全リール停止コマンドを受信したときにタイマ値が「0」になっていないときは、全リール停止コマンドを受信した後であっても、タイマ値が「0」になるのを待って対決演出の結末が出力される。

なお、第23実施形態では、タイマ値が「0」となった後であっても全リール停止コマンドを受信するまでは対決演出の結末を出力しないが、これに限らず、タイマ値が「0」となったときは全リール停止コマンドを受信する前でも対決演出の結末を出力してもよい。

【1600】

上述したように、全リール停止コマンドは、全ストップスイッチ42のレベルデータがオフであり、かつすべてのリール31について第#リール駆動状態(_WK_RL#_STS)が停止を示す情報であるときに、メイン制御基板50からサブメイン基板に送信されるように構成されている。

これにより、対決演出の結末を出力する遊技では、遊技者は、最後のストップスイッチ42(最後に操作した(された)ストップスイッチ42を意味する。以下同じ。)を長押しし、離れたタイミングで(ただし、スタートスイッチ41の操作時から10秒を経過していることが条件になる)、対決演出の結末を出力させることが可能となる。

したがって、対決演出の結末をすぐに見たくないとする遊技者は、最後のストップスイッチ42を押し続けられ(手を離さなければ)、対決演出の結末は、出力されない。そして、最後のストップスイッチ42から手を離れたタイミングで、対決演出の結末を出力することができる。

一方、これに限らず、最後のストップスイッチ42がオンになったとき(最後のストップスイッチ42の立ち上がりデータがオンになったとき)に、全リール停止コマンドが送信されるようにしてもよい。このようにすれば、最後のストップスイッチ42をオンにしたタイミングで対決演出の結末を出力することが可能となる。

【1601】

(3) 音量の設定

第23実施形態では、スピーカ22からの音量を設定可能に構成されている。音調の設定は、スロットマシン10の設置管理者(ホール責任者)が音調設定を行う管理者(店長)モードと、スロットマシン10で遊技を行う遊技者が音調設定を行う遊技者モードとを備える。

図162において、(A)は、音調設定に係る管理者モードを示す画像表示装置23による画像表示を示し、(B)は、音調設定に係る遊技者モードを示す画像表示装置23による画像表示を示す図である。

【1602】

図中、(A)において、管理者モードの音調設定は、電源をオン／オフした場合、設定キースイッチをオンにして電源をオン／オフしたことにより実行可能となる設定変更状態、又は設定キースイッチをオンにしたことにより実行可能となる設定確認状態のうち、少なくとも1つの状況下で実行可能となるシステムメニューのうちの1つである。

管理者モードとして選択可能な音量は、「大きい」、「標準」、「小さい」の3つである（もちろん、この3段階に限られるものではない）。

管理者は、スロットマシン10の十字キーを用いて音量を選択し、チャンスボタンを押すと、その音量が確定するように構成されている。

ここで、図1には図示していないが、サブ制御基板80には、十字キー（「選択ボタン」とも称する。）及びチャンスボタン（「演出ボタン」、「決定ボタン」とも称する。）が電氣的に接続されている。十字キーは、メニュー画面等でカーソル位置を動かすときに操作するスイッチである。また、チャンスボタンは、演出を発展させるときに操作するスイッチであり、メニュー画面等で選択した対象を決定するときには操作するスイッチとしても用いられる。

【1603】

また、管理者モードでは、十字キーを使用して音量が変更されたときは、変更後の音量でテスト音を出力する。テスト音の種類としては、たとえばカーソル移動音でもよいが、予め定めた所定の音（パターン）を出力してもよい。たとえば、現在選択されている音量が「通常」である場合において、十字キーを操作して、カーソル位置が「音量」から「大きい」に変更されたときは、「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。これにより、管理者は、「大きい」音量がどの程度であるかを把握可能となる。カーソル位置が「通常」から「小さい」に変更されたときも同様に、「小さい」に対応する音量でテスト音を出力する。このようにすれば、管理者は、設定した音量がどの程度であるかを確認可能となる。

【1604】

また、テスト音の音量は、所定の演出音の音量を基準としている。ここで、「所定の演出音」とは、たとえば、スタートスイッチ41の操作時に出力される遊技開始音、ストップスイッチ42の操作時に出力される停止音、図柄組合せのテンパイ音、役の入賞音（又は払出し音）、AT中のBGMの音等が挙げられる。

したがって、たとえば管理者モードで音量が「標準」に設定され、後述する遊技者モードで音量が「音量3」に設定された場合に、テスト音の音量が80デシベルであるとする、遊技時の所定の演出音の音量も、概ね80デシベルに設定されることになる。これに対し、エラー音については後述する。

【1605】

また、管理者モードでたとえば「大きい」が選択されている場合において、十字キーの操作によりカーソル位置がさらに上側に移動させる操作が行われたとしても、カーソル位置は「大きい」を維持する。ただし、「大きい」が選択されている場合において、十字キーの操作によりカーソルを上側に移動させる操作が行われたときは、再度、「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。

そして、「大きい」、「標準」、「小さい」のいずれかの音量が選択されている場合において、チャンスボタンを操作すると、その音量で確定してもよい。なお、「大きい」、「標準」、「小さい」のいずれかの音量が選択されている場合において、十字キーによりカーソル位置を右側に移動させると、「閉じる」を選択可能となる。カーソル位置を「閉じる」にしてチャンスボタンを操作すると、その音量で確定してもよい。この場合、管理者モードの音量設定を終了し、システムメニュー（図示せず）に戻る。また、「閉じる」ではなく、他の項目（たとえば、省エネモード等）の設定にカーソル位置を移動させることができる場合に、カーソル位置を「他の項目の設定」に移動させ、チャンスボタンを操作すると、そのときにカーソル位置が示していた音量で確定してもよい。この場合、管理者モードの音量設定を終了し、他の項目の設定（図示せず）に移行する。

【1606】

管理者モードにより選択された音量は、サブ制御基板 80 の R W M 8 3 の所定領域に記憶可能に構成されている。この所定領域は、設定変更や電源断では消去されないように構成されている。このように構成することにより、ホール側は、音量を一度設定すれば、新たに音量を設定し直す作業を省くことが可能となる。また、メイン制御基板 50 側では、復帰不可能エラーが発生し、設定変更に伴う R W M 5 3 のクリア処理によって、設定値を含む記憶領域を初期化した場合であっても、サブ制御基板 80 の R W M 8 3 の前記所定領域は初期化しないようにしてもよい。また、管理者モードにおいて音量を選択する場合に、たとえば、「大きい」、「標準」、「小さい」のうち、「大きい」に十字キーを合わせたときに、前記所定領域に「大きい」に対応するデータを記憶可能としてもよく、あるいは、音量が確定したときに前記所定領域に「大きい」に対応するデータを記憶可能としてもよい。

10

【1607】

以上のようにして管理者モードにより音量が設定された後、遊技者は、遊技待機時に、音量を設定することが可能である。図 162 (B) は、このときの表示画面（遊技者モード）を図示している。

遊技待機時に、たとえば十字キーを操作すると、メニュー画面を表示し（図 162 では図示せず）、そのメニュー画面から「音調設定」を選択することで、音量設定の画面に移行することができる。

遊技者モードの音量設定では、「音量 1」～「音量 5」の 5 段階で設定することができる。十字キーでカーソルを移動させて音量を選択し、チャンスボタンでその音量を確定させることは、管理者モードと同様である。なお、管理者モードでは、カーソルを移動させるごとに選択された音量に対応するテスト音を出力したが、遊技者モードでは行わない。ただし、これに限らず、遊技者モードでも管理者モードと同様に、選択された音量に対応するテスト音を出力してもよい。

20

【1608】

図 162 (C) は、管理者モードの音量設定値と、遊技者モードの音量設定値との関係を示す図である。図中、たとえば管理者モードにおいて音量が「大きい」に設定され、かつ、遊技者モードにおいて音量が「音量 5」に設定されたときの音量を「100」（基準値）としている。なお、図 162 (C) に示す各数値は、音量に対応する値を示すものであり、デシベル (dB) そのものを示す値ではない。

30

図 162 (C) の例では、最大音量は「100」であり、最小音量は「20」である。なお、各モードにおける音量や、最大値と最小値との範囲は、これに限らず、種々設定することができる。

図 162 (C) に示すように、第 23 実施形態の特徴的な点の 1 つは、遊技者が「音量 1」を選択したときは、管理者モードにおいて音量が「大きい」に設定されていたとしても、最小の音量「20」に設定される点である。このように、遊技者モードの音量設定において最低音量（音量 1）が選択されたときは、管理者モードでの音量設定値にかかわらず、最小音量に設定される。

【1609】

換言すれば、

40

a) 管理者モードで音量が「大きい」に設定され、かつ遊技者モードで「音量 1（最小音量）」に設定された場合（設定パターン A）と、

b) 管理者モードで音量が「標準」に設定され、かつ遊技者モードで「音量 1（最小音量）」に設定された場合（設定パターン B）と、

c) 管理者モードで音量が「小さい」に設定され、かつ遊技者モードで「音量 1（最小音量）」に設定された場合（設定パターン C）と

で、出力される所定の演出音の音量は、いずれも「20」で同一である。

ただし、これに限らず、設定パターン A 時の音量を「22」、設定パターン B 時の音量を「21」、設定パターン C 時の音量を「20」に設定する等、わずかに異なるように設定してもよい。

50

いずれにしても、設定パターンA～Cの場合に出力される所定の演出音の音量は、略同一（「略同一」は、「同一」を含む概念とする。）である。たとえば、最大音量を「100」としたとき、最小音量は「20」を基準とした「±3」の範囲内となるようにしている。

【1610】

したがって、遊技者は、できる限り小さな音量で遊技を行いたい場合には、「音量1」を選択することで、ホール間の音量の設定差に影響されることなく、最小音量で遊技を行うことができる。

なお、最小音量「20」は、一般的なホール内の環境下（ある程度騒がしい環境下）において、通常の聴力を有する遊技者が、キャラクタのセリフ、正解押し順、「狙え！」等の音声を聞き取ることが可能な音量である。

【1611】

図162（C）に示すように、第23実施形態の特徴的な点の1つは、音量の大きさの変化の度合いである。たとえば管理者モードで音量が「標準」に設定されている場合において、遊技者モードで「音量1」から「音量2」に変更すると、音量は「20」から「50」となる（上昇量「30」）。一方、遊技者モードで「音量4」から「音量5」に変更すると、音量は「80」から「90」になる（上昇量「10」）。このように、最小音量である「音量1」から「音量2」に変更した場合には、「音量1」以外の音量から一段階大きな音量に変更した場合よりも、上昇量が大きくなるように設定されている。よって、最小音量から他の音量に変更することにより、すぐに大きめの音量に変更することが可能となる。

なお、図162（C）の例では、管理者モードで音量が「小さい」に設定されている場合には、遊技者モードで「音量1」から「音量2」に変更した場合と、「音量1」以外の音量から一段階大きな音量に変更した場合とで、いずれも、音量の上昇量は「5」に設定されている。このように、管理者モードの音量設定によっては、遊技者モードで「音量1」から「音量2」に変更したときが最も上昇量が大きいとは限らない。

一方、管理者モードで音量が「小さい」に設定された場合において、遊技者モードでの音量を、たとえば、

音量1：20

音量2：30

音量3：35

音量4：40

音量5：45

のように設定し、「音量1」から「音量2」に変更したときが最も上昇量が大きくなるようにすることも可能である。

【1612】

第23実施形態では、管理者モードで音量を設定した後、遊技者モードで音量を設定しない場合には、遊技者モードの音量はデフォルトとして「音量5」に設定される。

また、遊技をしない時間（遊技待機状態）が10分間続くと、遊技者モードのそれまでの音量設定はクリアされ、デフォルトである「音量5」に戻る。遊技者が入れ替わった場合には、音量をデフォルトに戻すためである。したがって、遊技者モードのデフォルトは「音量3」等でもよい。

また、スロットマシン10の電源のオン／オフが行われたときは、遊技者モードの音量は、デフォルトである「音量5」に設定される。

これに対し、管理者モードの音量は、再設定をしない限り、直前の値が維持される。たとえば、管理者モードにおいて音量を「小さい」に設定したときは、電源のオン／オフや、設定変更、設定確認後も、音量「小さい」が維持される。

【1613】

図163は、管理者モードにおける音量設定の制御を示すフローチャートである。

まず、ステップS1001では、現音量を読み込む。たとえば、「小さい」は「0」、

10

20

30

40

50

「標準」は「1」、「大きい」は「2」がRWM83の所定領域に記憶されており、この音量設定データを読み込む。次にステップS1002に進み、現音量を画像表示する。たとえばRWM83に記憶された音量データが「1」であるときは、図162(A)の例のように現設定値が「標準」であることを画像表示する。

次にステップS1003に進み、十字キーが操作されたか否かを判断する。操作されたと判断したときはステップS1004に進み、操作されていないと判断したときはステップS1007に進む。

【1614】

ステップS1004では、音量の設定変更が可能であるか否かを判断する。たとえば現音量の設定が「標準」である場合において、十字キーによりさらに上が選択されたときは音量の設定変更が可能であると判断する。一方、現音量の設定が「大きい」である場合において、十字キーによりさらに上が選択されたときは音量の設定変更が不可能であると判断する。音量の設定変更が可能であると判断したときはステップS1005に進み、音量の設定変更が不可能であると判断したときはステップS1006に進む。

ステップS1005では、音量の設定値を更新する。上記のように、現音量の設定が「標準」である場合において、十字キーによりさらに上が選択されたときは、音量の設定を「大きい」に更新する。そしてステップS1006に進む。

【1615】

ステップS1006では、現在の設定の音量でテスト音を出力する。上記のように、たとえば音量が「標準」から「大きい」に変更されたときは、変更後の「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。これに対し、たとえば現音量が「大きい」に設定されている場合において、十字キーでさらに上の音量が選択された場合（ステップS1004で「No」の場合）には、現音量の「大きい」に対応する音量でテスト音を出力する。

次に、ステップS1007に進み、チャンスボタンが操作された否かを判断する。チャンスボタンが操作されたと判断したときは本フローチャートによる処理（管理者モードによる音量設定）を終了する。これに対し、チャンスボタンが操作されていないと判断したときはステップS1003に戻る。

【1616】

以上の音量設定は、所定の演出音に対するものである。これに対し、エラー（復帰可能エラー及び復帰不可能エラー）音の音量は固定とし、上記の管理者モードや遊技者モードでの音量設定により変化しないように構成されている。たとえばゴト行為を行う者が、ゴト行為を行う前に、上述する遊技者モードで音量を最小音量に設定する場合が考えられるからである。

たとえば、エラー音については、一律に、管理者モードで「大きい」に設定され、かつ遊技者モードで音量5に設定されたときの「100」に対応する音量に設定することが挙げられる（たとえば、エラー音は、一律に、「90」デシベルに設定する等）。

ただし、これに限らず、遊技者モードではエラー音の音量を変更できないが、管理者モードではエラー音の音量を設定可能としてもよい。ただし、管理者モードでエラー音を最も低い音量に設定されたとしても、エラー音は、周囲に十分に届き渡る程度の音量に設定される。

また、図162(A)で示す管理者モードにおいて音量（「大きい」、「標準」、「小さい」）を設定すると、同時にエラー音の音量も変化（「大きい」、「標準」、「小さい」に応じた音量に変化）するようにしてもよい。あるいは、管理者モードにおいて、エラー音の音量を設定する専用のメニュー画面を設けてもよい。

【1617】

（4）1BBの図柄組合せがテンパイしたときの演出

サブ制御基板80は、1BBがテンパイしたときは、フラッシュ（演出ランプ21による発光）及びテンパイ音（スピーカ22からのサウンド）を出力する。フラッシュ及びテンパイ音は、メイン遊技状態4（AT、1BB作動）への移行条件を満たしているか否かにかかわらず実行される。これにより、遊技者は、何気なく遊技を進行している場合に、

10

20

30

40

50

偶然に 1 B B がテンパイしたときであっても、1 B B がテンパイした事実を知ることができる。

【1618】

さらに、上述したように、1 B B がテンパイした場合において、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしているときは、第 3 ストップスイッチ 4 2 を操作しても第 3 リール 3 1 の停止操作を受け付けない待機時間は設定されないが、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしていないときは、当該待機時間が設定される（図 1 4 7 のステップ S 8 0 9 ～ S 8 1 0）。これにより、遊技者の不意な停止操作によって 1 B B が入賞してしまうことを防止することができる。

【1619】

また、A T への移行条件を満たしている場合には、上述したように、「「青 B A R」を狙え！」と画像表示され、かつ、「狙え」という音声も併せて出力される。

ここで、遊技中は、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしていない場合の方が多いことから、1 B B がテンパイするごとに、上述したフラッシュ及びテンパイ音出力されると、遊技者は、フラッシュ及びテンパイ音が、1 B B の入賞を回避するための演出であると認識する可能性も考えられる。

しかし、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしていれば、「「青 B A R」を狙え！」の画像表示、及び「狙え」という音声出力されることから、同時にフラッシュ及びテンパイ音出力されているとしても、遊技者は、今回遊技では、1 B B を入賞させてよいと認識することができる。

【1620】

なお、1 B B がテンパイした場合において、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしていないときはフラッシュ及びテンパイ音出力し、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしているときはこれらのフラッシュ及びテンパイ音出力しないことが考えられる。しかし、図柄組合せを停止させないための演出は、規則上、認められていないことから、第 2 3 実施形態では、1 B B がテンパイしたときは、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たすか否かにかかわらず、一律に、フラッシュ及びテンパイ音出力している。

【1621】

（5）1 B B 遊技中（A T の開始条件を満たす場合／満たさない場合）の演出

サブ制御基板 8 0 は、メイン遊技状態 4 への移行条件を満たしている場合において、1 B B の図柄組合せが停止表示したときは、次回遊技から A T（1 B B 遊技）を開始する。

メイン遊技状態 4（A T、1 B B 遊技）に移行した場合において、S R B に当選する前は、小役 A 群（当選番号「1 0」～「1 5」）に当選したときは正解押し順を報知する。報知方法としては、たとえば正解押し順を画像表示し、かつ、次に操作するストップスイッチ 4 2 がどのストップスイッチ 4 2 であるかを音声により出力することが挙げられる。

これに対し、メイン遊技状態 4（A T、1 B B 遊技）に移行した場合において、S R B に当選する前は、小役 B 群（当選番号「1 6」～「2 1」）に当選しても、正解押し順を報知しない。S R B に当選していない遊技では、小役 B 群に当選しても、正解押し順（高目ベルを入賞させるための押し順）は存在しないからである（図 1 2 5 参照）。

【1622】

そして、メイン遊技状態 4（A T、1 B B 遊技）に移行した場合において、S R B に当選し、S R B の内部中となったときは、小役 A 群当選時、及び小役 B 群当選時の双方で、正解押し順を報知する。S R B の当選は次回遊技以降に持ち越されるので、最初に S R B に当選したときは、S R B に当選した遊技の次回遊技以降は、小役 B 群当選時に正解押し順が報知される。

【1623】

一方、メイン遊技状態 4（A T、1 B B 遊技）に移行する条件を満たさない場合であっても、1 B B の図柄組合せが停止表示したときは、1 B B 遊技を開始する。ただし、1 B B が入賞した場合であってもメイン遊技状態は移行しないので、たとえば R T 1 かつメイン遊技状態 1 において 1 B B が入賞したときは、1 B B 作動かつメイン遊技状態 1 となる

10

20

30

40

50

。

【1624】

メイン遊技状態4に移行することなく1BB遊技に移行したときは、メイン制御基板50は指示機能を作動させず、サブ制御基板80はATを実行しない。したがって、正解押し順を有する小役（SRB非内部中は小役A群、SRB内部中は小役A群及び小役B群）に当選したときであっても、獲得数表示LED78に押し順指示番号は表示されず、画像表示装置23等の演出出力機器で正解押し順も報知されない。

また、メイン遊技状態4に移行することなく1BB遊技に移行したときは、サブ制御基板80は、非AT中の通常の演出内容（それまでの演出内容）を維持する。したがって、遊技者側から見れば、1BB遊技中であっても通常遊技（非AT、非特別遊技）が継続している感覚となる。

【1625】

（6）RT1（非AT）における遊技回数の表示

上述したように、RT1では遊技回数をカウントし、RT1における遊技回数が「1400」に到達したときは、RT1の終了条件を満たすと判断して非RTに移行する。

RT1は、1BB作動終了（ATの終了）とともに開始する。このため、RT1の遊技回数は、実質的に、非ATの遊技回数となる。

そして、第23実施形態では、非ATの遊技回数を画像表示装置23により画像表示する。これにより、遊技者は、非ATとなってから何遊技経過したかを容易に知ることができる。また、いわゆる天井である「1400」遊技（非RTに移行するまでの遊技）に到達するまで残り何遊技であるかを容易に知ることができる。

【1626】

なお、RT1中に有利区間を終了して非有利区間に移行する場合があるが、有利区間の終了時にRT1の遊技回数（アドレス「F00A(H)」の「_CT_RT_GAME」）は、クリアされない。したがって、RT1中に有利区間から非有利区間に移行した場合であっても、RT1の遊技回数は維持され、非有利区間への移行後も継続してカウントされる。この非有利区間から有利区間に移行したときも同様である。

【1627】

また、第23実施形態では、画像表示装置23に画像表示する非ATの遊技回数は、アドレス「F00A(H)」のRT遊技回数「_CT_RT_GAME」のデータを用いずに、サブ制御基板80のRWM83に記憶している。1BB作動終了時に、RWM83における非ATの遊技回数（インクリメントカウンタ）として初期値「0」をセットし、遊技の消化に従ってこの遊技回数を更新するとともに、非ATの遊技回数として画像表示装置23に記憶する。

しかし、電源がオン／オフされたときは、設定変更処理が実行されたか否かにかかわらず、電源断からの復帰時に、サブ制御基板80は、RWM83の所定領域の初期化を実行し、非ATの遊技回数のデータも初期化（クリア）する。したがって、電源断からの復帰時には、画像表示装置23に表示される非ATの遊技回数は「0」になる。

また、遊技機の仕様や遊技履歴等を表示可能なメニュー画面において、遊技履歴の1つとして非ATの遊技回数を表示可能とし、この遊技回数は、画像表示装置23に画像表示される遊技回数と同一である（RWM83に記憶された非ATの遊技回数のデータに基づいて表示する）。したがって、電源がオン／オフされたときは、メニュー画面で表示される非ATの遊技回数も「0」となる。

【1628】

したがって、たとえばRWM53（メイン制御基板50側）でのRT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」が「100」、画像表示装置23に表示された非ATの遊技回数が「100」である場合において、電源がオン／オフされると、RT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」は「100」を維持するが、画像表示装置23に表示される「0」になる。次に、最初の1遊技目が実行されると、RT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」は「101」に更新され、画像表示装置23に表示される遊技回数は「1」に更新される。このように、電源がオン

／オフされたときは、RWM53におけるRT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」と、画像表示装置23に表示される非ATの遊技回数（RWM83に記憶されている遊技回数）とが相違するようになる。このように構成することにより、朝一（ホールの開店時）において、天井までの残り遊技回数がどの程度であるのかを把握できないようにすることが可能となる。

【1629】

また、第23実施形態では、設定変更処理が実行されたときであっても、RT状態番号「_NB_RT_STS」、及びRT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」はクリアされない。ただし、これに限らず、設定変更処理を実行したときは、RT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」をクリアしてもよい。設定変更処理を実行したときにRT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」をクリアすれば、設定変更処理後のRT1の遊技回数「_CT_RT_GAME」のデータと、画像表示装置23に表示される非ATの遊技回数とが一致するようになる。このように構成することにより、朝一（ホールの開店時）の遊技回数から天井に到達するまでの遊技回数を把握できるようになるので、朝一に遊技者がその台で遊技を行うか否かの動機付けにする（判断材料とする）ことが可能となる。

10

【1630】

以上、第23実施形態について説明したが、第23実施形態は、上記内容に限らず、たとえば以下のような種々の変形が可能である。

（1）小役A群の当選時は、1BB作動中に正解押し順を有する役とし、小役B群は、1BB作動中かつSRB内部中に正解押し順を有する役とした。しかし、これに限らず、小役B群についても、小役A群のように、1BB作動中に（SRB内部中であるか否かにかかわらず）正解押し順を有する役としてもよい。

20

これとは逆に、小役A群についても、小役B群のように、1BB作動中かつSRB内部中に限り、正解押し順を有する役としてもよい。

【1631】

（2）1BB未作動時、非ATかつ1BB作動時、及びATかつ1BB作動時の出玉率は、例示であり、上記実施形態に限定されるものではない。ただし、ATに当選していないにもかかわらず、1BB作動時（1BB遊技）に移行することを防止するため、非ATかつ1BB作動時の出玉率は、「1」未満であることが好ましい。

一方、1BB作動時となったときは、非ATであっても1BB未作動時よりも出玉率を高く設定することで、「1BB作動によって、遊技者に有利な状態となる」という遊技機

30

の原則を満たすものとなる。

【1632】

（3）上記実施形態では、非ATかつ1BB作動中や、ATかつ1BB作動中にはAT抽選を実行していないが、これに限らず、非ATかつ1BB作動中であってもAT抽選を実行してもよい。ただし、非AT中に安易に1BB作動とされないようにするために、非ATかつ1BB作動中におけるAT当選確率は、1BB未作動時のAT当選確率よりも低く設定することが好ましい。

さらに、ATかつ1BB作動中には、ATセット数の上乗せ抽選を実行することが可能である。

40

【1633】

（4）ATかつ1BB作動中において、SRB内部中になった場合であっても、第23実施形態では、SRBを入賞させないで遊技を消化することが前提となっている。SRBを入賞させ、RB遊技に移行すると、出玉率が低下してしまうからである。

ここで、AT、1BB作動、かつSRB内部中にSRBがテンパイしたときは、SRBの入賞を回避するために、図147に示す処理を用いて待機時間を設定してもよい。

一方、ATを実行する権利を有することなく1BB遊技に移行した場合において、SRBに当選したときは、SRBがテンパイした場合であっても、SRBの入賞を回避するための処理（待機時間の設定）を実行しなくてもよい。

また、AT、1BB作動、かつSRB内部中にSRBがテンパイしたときは、1BBが

50

テンパイしたときと同様に、フラッシュや音の出力による遊技者への注意喚起処理を実行してもよい。

【1634】

(5) 上記実施形態では、A Tへの移行条件を満たしていない場合において、1 B Bがテンパイしたときの待機時間を「896 (D)」(約1000ms)に設定した。その理由は、リール31が定速時に1回転する時間は、「 $1.117 \times 2 \times 336 = \text{約} 750 \text{ ms}$ 」であることから、リール31の1回転時間よりも待機時間を長く設定するためである。このように設定すれば、第2ストップスイッチ42を操作した後、第3リール31の「青BAR」の図柄が最初に有効ライン上に到達したときには、待機時間を未だ経過していないので、そのタイミングで第3ストップスイッチ42が操作されたとしても、1 B Bの入賞を回避することができる。

10

しかし、これに限らず、待機時間は任意に設定することが可能である。たとえば、1 B Bの入賞を回避するための十分な時間を確保するため、約3秒程度に設定してもよい。

【1635】

(6) 図147の停止図柄セット(M_STOPPIC_SET)の例では、ステップS801で第2ストップスイッチ42の停止操作が行われたと判断したことを条件として、ステップS810で待機時間を記憶した。この場合、ステップS802の判断は、1 B Bがテンパイするタイミングで第2ストップスイッチ42が操作されたときに「Yes」と判断する場合と、実際に第2リール31が停止し、1 B Bが実際にテンパイしたときに「Yes」と判断する方法の2通りが挙げられるが、いずれであってもよい。

20

たとえば、ステップS802において、第2リール31が実際に停止する前に「Yes」と判断した場合において、ステップS810の時点で、第2リール31が未だ停止していない場合と、第2リール31がすでに停止している場合とが挙げられる。

【1636】

(7) 1 B Bのテンパイ時に待機時間を設定し、待機時間内は第3リール31を停止させないことは、1 B B内部中のスペックでも利用することができる。

ここで、「1 B B内部中スペック」とは、1 B Bの当選を持ち越しつつ遊技を実行し、非A T及びA Tのいずれも、1 B B内部中のまま実行するものである。1 B B内部中スペックの場合は、1 B Bを入賞させないで遊技を進行することが前提となっている。このような場合に、図147のステップS810に示すように待機時間を設定し、図146のステップS791に示すように待機時間を経過していなければ停止図柄セット(M_STOPPIC_SET)に移行しない構成とすれば、1 B B内部中から1 B B作動状態に移行してしまうことを効果的に抑制することができる。

30

【1637】

(8) 待機演出は、リール31を逆回転させることにより行った。しかし、これに限らず、待機演出におけるリール31の回転方向は、正回転であってもよい。待機演出を正回転で実行する場合(リール31を逆回転させない仕様とした場合)には、図138中、アドレス「F09F (H)」の検算用カウンタ更新補正データの記憶領域、図143中、ステップS823の処理(検算用カウンタ更新補正データの記憶)、及び図159中、ステップS933の処理(減速開始ステップ数の補正)は、不要となる。

40

ただし、待機演出を逆回転で行えば、遊技者は、待機演出であると容易に認識することができる。また、待機演出を正回転で行っても、通常の遊技の回転速度と異なる回転速度で実行すれば、遊技者は、待機演出であると用意に認識することができる。

また、待機演出では、図144に示すリール演出データテーブルを用いて、各リール31に対し、どの図柄番号で停止させるかを事前に設定するので、待機演出前のリール31の停止位置は不問である。換言すれば、待機演出の実行前(前回遊技)の停止出目がばらばらであっても、待機演出によって、所定の図柄組合せ(たとえば「黒BAR」揃い)が停止表示するようになっている。すなわち、待機演出を実行する遊技の前回遊技で、準備目を停止させること等は不要である。

【1638】

50

(9) のめり込み防止出力は、上述した例に限定されることなく、たとえば A T 継続報知を出力した場合であっても実行してもよい。あるいは、A T 終了演出を出力していない場合であっても、のめり込み防止出力を実行してもよい。

【1639】

(10) 図 161 に示す対決演出出力制御において、この例では、スタートスイッチ 41 が操作されたことに基づいてタイマ値をセットした (ステップ S991 及び S993)。しかし、これに限らず、他の操作スイッチ、たとえばベットスイッチ 40 や第 1 又は第 2 ストップスイッチ 42 の操作に基づいてタイマ値をセットしても (タイマをカウントしても) よい。

また、いずれかの操作スイッチが操作されたときにタイマ値をセットする (タイマのカウントを開始する) のではなく、操作スイッチが操作された後の所定のタイミングからタイマのカウントを開始してもよい。

【1640】

たとえば第 1 に、操作スイッチがベットスイッチ 40 であるときは、ベットスイッチ 40 が操作されたときから 1 秒経過後にタイマのカウントを開始してもよい。

また第 2 に、操作スイッチがスタートスイッチ 41 であるときは、スタートスイッチ 41 が操作された後、今回遊技の演出の出力が開始されたタイミングでタイマのカウントを開始してもよい。

さらにまた第 3 に、操作スイッチが第 1 又は第 2 ストップスイッチ 42 であるときは、第 1 又は第 2 ストップスイッチ 42 に対応するリール 31 の停止時や、第 1 又は第 2 ストップスイッチ 42 の操作に基づく演出が開始されたタイミングで、タイマのカウントを開始してもよい。

【1641】

(11) また、対決演出の結末を出力するタイミングとしては、第 23 実施形態では、タイマ値が「0」であるときは、第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフになったとき (手を離されたとき) とした。しかし、これに限らず、第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフになる前に、他の (操作済みの) ストップスイッチ 42 が操作されたときには、第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフになっても対決演出の結末を出力しないようにしてもよい。たとえば、遊技者本人が第 3 ストップスイッチ 42 を押し続け、対決演出の結末を出力しないようにしている最中に、隣の遊技者 (友人) が、いたずらで他のス

【1642】

(12) さらにまた、対決演出の結末を出力する遊技において、第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフになったことに基づいて払出し処理が実行され、ホッパーエラー (メダルなし) となったときは、演出結末の出力を中断し、ホッパーエラーが解除された後に演出結末の続きを出力するか、又はホッパーエラーが解除された後に改めて最初から演出結末を出力する。

また、タイマ値が「0」になる直前に第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフにされ、払出し処理が実行されるときは、払出し処理の実行中もタイマは計測される。このため、払出し処理中にタイマ値が「0」となったときは、タイマ値が「0」になったことに基づいて (払出し処理が終了しているか否かにかかわらず) 演出結末が出力される。

【1643】

(13) さらに、対決演出の結末を出力する遊技において、第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフになったことに基づいて演出結末の出力を開始したが、これに限らず、第 3 ストップスイッチ 42 がオンになったとき、又は第 3 ストップスイッチ 42 がオンからオフになったときに、たとえばプッシュボタン (サブボタン) のアイコンを画像表示し (この時点では演出結末を出力せず)、プッシュボタンが操作されたときに演出結末が出力されるようにしてもよい。

【1644】

(14) 図132の例では、メイン遊技状態5(AT引戻し)において、AT引戻しカウンタが「0」、かつ有利区間クリアカウンタが「600」未満であるときは、メイン遊技状態0に移行するようにした。しかし、これに限らず、メイン遊技状態5において、AT引戻しカウンタが「0」になったときは、有利区間クリアカウンタの値にかかわらず、有利区間クリアカウンタをクリアし、メイン遊技状態0に移行してもよい。また、メイン遊技状態1において、高確の場合には、有利区間クリアカウンタが「600」未満になってもメイン遊技状態1を終了しない(メイン遊技状態0に移行しない)ようにしてもよい。

(15) 第23実施形態では、リール31の数が3個であるため、図147のステップS801では、第2停止後であるか否かを判断した。しかし、これに限らず、図59(第13実施形態)に示すように4個のリール31から構成した場合には、図147のステップS801では、第3停止後であるか否かを判断することになる。

【1645】

(16) 第23実施形態では、管理者モードにおける音量設定を3段階としたが、これに限らず、何段階(たとえば5段階、10段階等)としてもよい。また、遊技者モードにおける音量設定を5段階としたが、これに限らず、何段階(たとえば3段階、10段階等)としてもよい。

(17) 第23実施形態で挙げた数値(設定値、タイマ値等)は、いずれも例示であり、この値に限定されることを意味するものではない。

(18) 第23実施形態は、単独で実施される場合の他、他の第1～第22実施形態と組み合わせて実施することが可能である。

【1646】

<付記>

本願の当初明細書等に記載した発明(当初発明)は、たとえば以下の当初発明1～26を挙げることができ、それぞれ、当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明1～26に限ることを意味するものではない。

【1647】

1. 当初発明1

(a) 当初発明1が解決しようとする課題

当初発明は、電源断が発生した後に、遊技媒体に係る処理を実行しないようにした遊技機に関するものである。

従来の遊技機において、電源断処理としてバックアップ処理を実行する前にブロックをオフにすることで、バックアップ処理の実行中にメダルが投入されても、そのメダルをブロックを介して遊技者に返却することで、そのメダルの加算処理を行わないようにした技術が知られている(たとえば、特開2015-173832号公報)。

しかし、たとえばメダル投入口からメダルが投入された瞬間に電源断が発生したような場合には、電源断処理が実行される前にメダルがブロックを通過してしまい、そのメダルがカウントされてしまう可能性があった。なお、電源断の発生後に、メダルの加算処理(メダルベット処理やメダルクレジット処理)を実行することは、制御上、好ましくない。

当初発明が解決しようとする課題は、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入されたときと略同時に電源断が発生したときであっても、遊技媒体の加算処理が実行されないようにすることである。

【1648】

(b) 当初発明1の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明(第1実施形態(A))は、

遊技媒体投入口(メダル投入口47)と、

遊技媒体投入口から投入された遊技媒体(メダル)の通路(メダル通路)中に設けられ、遊技媒体の通過を許可する状態(オン状態)又は遊技媒体の通過を不許可にする状態(

10

20

30

40

50

オフ状態)に制御可能なブロック(45)と、

遊技媒体投入口から投入された遊技媒体の通路中に設けられ、遊技媒体を検知可能な検知手段A(投入センサ44a)及びB(投入センサ44b)(検知手段Bは、検知手段Aより下流側に位置する)と

を備え、

遊技媒体の通過を許可する状態に前記ブロックを制御している状況にて電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知して、遊技媒体の通過を不許可にする状態に前記ブロックを制御するまでの時間をT1(図2及び図3中、T1)とし、

遊技媒体の通過を許可する状態に前記ブロックを制御している状況にて遊技媒体が前記遊技媒体投入口から遊技機内部に向けて放たれる場合において、当該遊技媒体が遊技機正面から視認不可能となった時(図2中、M2の位置)から、当該遊技媒体を検知手段Bが検知して、当該遊技媒体を検知手段Bが検知しなくなるまで(図2中、M4の位置)の時間をT2(図2及び図3中、T2)としたとき、

$T1 < T2$

となるようにする

ことを特徴とする。

【1649】

(c)当初発明1の効果

当初発明によれば、遊技媒体が遊技媒体投入口から遊技機内部に向けて放たれ、その遊技媒体が遊技機正面から視認不可能となった時に電源断が発生した場合に、その遊技媒体を検知手段Bが検知しなくなるまでに、電源の供給が遮断される事象を検知して遊技媒体の通過を不許可にする状態にブロックを制御するので、遊技媒体は、少なくとも検知手段Bに検知されることはない。

よって、その遊技媒体は、検知手段A及びBによって正常に検知されないので、遊技媒体の加算処理(ベット処理やクレジット処理)は実行されない。したがって、遊技媒体が遊技機正面から視認不可能となった時に電源断が発生した場合、すなわち、遊技機内部に遊技媒体が放たれた直後に電源断が発生した場合であっても、その遊技媒体を受け付けないようにすることができる。これにより、電源断の発生後に、遊技媒体の加算処理が実行されないようにすることができる。

【1650】

2. 当初発明2

(a)当初発明2が解決しようとする課題

当初発明は、制御基板を内部に収容した基板ケースを備える遊技機において、基板ケースのゲート跡に関するものである。

従来の遊技機において、メイン制御基板を内部に収容した基板ケースが知られている。ここで、基板ケースは、一般に、成型によって形成されているので、基板ケースにはゲート跡が残る。そして、このゲート跡を目印とする技術が提案されている(たとえば、特開2017-042270号公報)。

しかし、基板ケースのゲート跡は、樹脂の切断部分を有することから、外部から見て不鮮明である。このため、ゲート跡を開口し、メイン制御基板の内部にアクセスされるおそれがあるという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、基板ケースのゲート跡を利用したゴト行為を抑制することである。

【1651】

(b)当初発明2の課題を解決するための手段(なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明(第2実施形態)は、

演算機能を備えた所定のIC(メインCPU55)と、

一方の面(上カバー57の上面と対向する面)に前記所定のICを搭載した制御基板(

10

20

30

40

50

メイン制御基板 50) と、

複数の面 (上面、側面等) を有しており、前記制御基板を収容する基板ケース (上カバー 57 及び下カバー 58 からなる基板ケース 56) と

を備え、

前記基板ケースは、内部が視認可能に形成され、

前記基板ケースの外側であり、かつ前記制御基板の前記一方の面と対向している面 (上カバー 57 の上面外側) に、前記基板ケースの成型時のゲート跡 (57b) を配置し、

前記ゲート跡から前記対向している面の垂直方向には、前記制御基板の前記所定の IC が位置しないようにする

ことを特徴とする。

10

【1652】

(c) 当初発明 2 の効果

当初発明によれば、基板ケースのゲート跡の垂直方向には、制御基板の所定の IC が位置しないので、ゲート跡を不正に開口し、所定の IC にアクセスすることを防止することができる。

また、制御基板の所定の IC の垂直方向には、基板ケースのゲート跡が存在しないので、ゲート跡に遮られることなく所定の IC を目視で確認することができる。これにより、所定の IC に対して不正が行われていないか否かを目視で容易に確認することができる。

【1653】

3. 当初発明 3

20

(a) 当初発明 3 が解決しようとする課題

当初発明は、メイン制御基板とサブ制御基板との間の通信において、断線が発生した後、断線から通信が復帰したときの処理に関するものである。

従来の遊技機において、メイン制御基板からサブ制御基板に対してコマンドを送信し、サブ制御基板は、受信したコマンドに基づいて、画像表示装置等を制御する遊技機が知られている。

ここで、サブ制御基板は、前回受信したコマンドと今回受信したコマンドとを対比し、受信したこれらのコマンドの整合性に基づいて、コマンド受信異常と判断する技術が知られている (たとえば、特開 2014-226503 号公報)。

しかし、メイン制御基板からサブ制御基板にコマンドを送信する場合において、メイン制御基板とサブ制御基板との間で断線が発生する場合があった。そして、通信が復帰したときに、サブ制御基板が正常な演出を出力できなくなるおそれがある。

30

当初発明が解決しようとする課題は、メイン制御基板とサブ制御基板との間で断線が発生した後、通信が復帰したときの演出を適正なものとするところである。

【1654】

(b) 当初発明 3 の課題を解決するための手段 (なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明 (第 3 実施形態) は、

メイン制御基板 (50) と、

前記メイン制御基板から受信した情報に基づいて、演出を制御するサブ制御基板 (80) と

40

を備え、

前記サブ制御基板は、前記メイン制御基板から、操作されたストップスイッチ (42) の情報を受信可能とし、

前記サブ制御基板は、所定の遊技状態 (AT) では、操作されたストップスイッチの情報を受信したことに基づいて、そのストップスイッチの操作に対応する演出を出力可能とし、

前記サブ制御基板は、

前記所定の遊技状態における「N」遊技目で所定のストップスイッチが操作された場合において、当該所定のストップスイッチが操作された情報を受信したときは、当該所定の

50

ストップスイッチの操作に対応する所定演出（所定のストップスイッチに対応するリールが停止時の演出）を出力し、その後、「N」遊技目における残りすべてのストップスイッチが操作される前に前記メイン制御基板からの情報が受信不能となり、その後、「N + a」遊技目で前記メイン制御基板からの情報が受信可能となり、その後、「N + a」遊技目で、前記所定のストップスイッチとは異なる特定のストップスイッチが操作された情報を受信したときは、当該特定のストップスイッチの操作に対応する演出であって前記所定演出に関連する演出（所定演出に続く演出であって、特定のストップスイッチに対応するリールが停止時の演出）を出力し、その後、「N + a + 1」遊技目で所定の情報を受信したときは、当該所定の情報に基づいて、「N + a + 1」遊技目の演出を出力する

ことを特徴とする。

10

【1655】

（c）当初発明3の効果

当初発明によれば、「N + a」遊技目の途中で通信が復帰したときは、それまで出力していた「N」遊技目の所定演出に関連する演出を出力するので、「N + a」遊技目では、「N」遊技目に続く演出を出力することができる。そして、「N + a + 1」遊技目に移行したときに正常な演出に復帰するので、「N + a」遊技目の途中で、通信の復帰によって演出が突然変化することをなくすることができる。これにより、断線の発生前後において、違和感のない演出を出力することができる。

【1656】

4. 当初発明4

20

（a）当初発明4が解決しようとする課題

当初発明は、ストップスイッチを高速で操作可能とする遊技機に関するものである。

従来の遊技機では、ストップスイッチが操作されると、そのストップスイッチに対応するリールを、抽選結果に対応する所定位置に停止させる。また、リールを所定位置に停止させた後、所定時間、モータを励磁状態とする。ここで、操作したストップスイッチがオン状態であるときや、モータを励磁状態にしているときは、次のストップスイッチの操作を受け付けないようにしている。

ここで、最初のストップスイッチが操作されてから、リールステータスが停止状態となるまでは、2番目のストップスイッチが操作されても、その停止操作を受け付けなかった技術が知られている（たとえば、特開2017-093576号公報参照）。

30

しかし、前述の従来の技術において、ストップスイッチが操作された後、次のストップスイッチの操作が受け付け可能となるまでの時間が長いと、遊技を高速で消化することができないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチを高速で操作可能とすることである。

【1657】

（b）当初発明4の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第4実施形態）は、

リール（31）と、

40

前記リールを回転させるためのモータ（32）と、

ストップボタン（停止ボタン42a）の操作が検知されたことに基づいて、前記モータを駆動制御して前記リールの回転を停止させるリール制御手段（65）と、

内部抽せん手段（役抽選手段61）と

を備え、

前記ストップボタンを最深部（図12（c）に示す位置）まで押し込むまでの間に前記ストップボタンの操作を検知するセンサ（検知センサ42e）がオンとなり、前記ストップボタンの押し込みを解除すると前記ストップボタンが付勢力によって初期位置（図12（a）に示す位置）に移動可能とし、かつ、前記ストップボタンが初期位置に移動するまでの間に前記センサがオフとなるように構成されており、

50

前記内部抽せん手段が所定の結果を決定した遊技において、前記リール制御手段によりすべてのリールが回転している状況下で、所定のタイミングで所定のリールに対する前記ストップボタンの操作がなされ、当該所定のリールに対する前記ストップボタンの前記センサのオンを検知した後、当該所定のリールを停止させるための励磁状態（４相励磁状態）とし、当該励磁状態としてから所定時間（図１３中、 $T12$ ）が経過したときは、当該励磁状態を終了するように構成されており、

最深部まで押し込まれた前記ストップボタンの押し込みが解除された瞬間から前記センサがオフになるまでの時間を $T1$ （図１３中、 $T11$ ）とし、前記所定時間を $T2$ としたとき、

$$T1 < T2$$

となるようにする
ことを特徴とする。

【１６５８】

（ｃ）当初発明４の効果

当初発明によれば、リールの停止時におけるモータの励磁状態の開始と、最深部まで押し込まれたストップボタンの押し込みが解除された瞬間とが同時であると仮定したときに、センサがオフになった後に励磁状態が終了する。したがって、モータの励磁状態が終了したタイミングで、次のストップボタンの操作を受け付け可能にすることができる。

【１６５９】

５．当初発明５

（ａ）当初発明５が解決しようとする課題

当初発明は、メダル払出し装置の制御に関するものである。

従来の遊技機において、１枚のメダルを払い出すときに、約１００ｍｓの時間を要することが知られている（たとえば、特開２０１６－２１４４３４号公報）。

ここで、ホッパーディスクを回転させるためのホッパーモータとして、ＤＣモータ（直流モータ）が用いられるが、ＤＣモータは、一定の電流を流すと、駆動軸の回転が停止した状態から徐々に加速していき、その後、一定速度（定速）に到達する。

このため、ホッパーモータの駆動開始から最初のメダルが排出されるまでに、ホッパーモータの駆動軸の回転が徐々に加速していくので、ホッパーモータの駆動開始から最初のメダルが排出されるまでに要する時間が、ホッパーモータの駆動軸が定速で回転しているときにおけるメダルの排出間隔より長くなり、最初のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えてしまう可能性を有する。

当初発明が解決しようとする課題は、最初のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えないようにすることである。

【１６６０】

（ｂ）当初発明５の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第６実施形態）は、

メダルを貯留するホッパー（３５）と、

前記ホッパーに設けられているホッパーディスク（１０１）と、

前記ホッパーディスクを回転させるホッパーモータ（３６）と、

前記ホッパーモータの駆動を制御する制御手段（メイン制御基板５０）と

を備え、

前記ホッパーディスクには、前記ホッパー内に貯留されているメダルを保持可能な保持部（１０２）が、前記ホッパーディスクの外周に沿って複数（８個）設けられ、

前記ホッパーモータが駆動して前記ホッパーディスクが回転すると、前記保持部に保持されているメダルが排出部（１０３）から順次排出されるように形成され、

一の払い出し処理における最後の排出メダルが前記排出部から排出された瞬間における、当該最後の排出メダルが保持されていた前記保持部の位置を、第１位置とし、

前記一の払い出し処理における最後の排出メダルが前記排出部から排出された瞬間にお

10

20

30

40

50

ける、次回の払い出し処理における最初の排出メダルが保持されている前記保持部の位置を、第 2 位置とし、

前記制御手段は、前記一の払い出し処理を終了するときは、前記次回の払い出し処理における最初の排出メダルが保持されている前記保持部が、第 1 位置と第 2 位置との間に位置した状態で、前記ホッパーディスクの回転が停止するように、前記ホッパーモータの駆動を制御する

ことを特徴とする。

【1661】

(c) 当初発明 5 の効果

当初発明によれば、最初の排出メダルを保持する保持部が、第 1 位置と第 2 位置との間で停止していると、第 1 位置に到達するまでの距離が、第 2 位置で停止したときより短くなる。これにより、第 1 位置に到達するまでの時間も、第 2 位置で停止したときより短くなるので、ホッパーモータの駆動軸の回転が徐々に加速したとしても、最初のメダルの排出が遅れたという感覚を遊技者に与えないようにすることができる。

【1662】

6. 当初発明 6

(a) 当初発明 6 が解決しようとする課題

当初発明は、キャビネットの内部に取り付けられたメイン制御基板と、フロントドアの裏面に取り付けられたサブ制御基板との配置に関するものである。

従来の遊技機において、演出を制御するためのサブ制御基板上に蓄電用の電解コンデンサを備えたものが知られている（たとえば、特開 2014-131656 号公報）。

ここで、蓄電用の電解コンデンサ内には電解液が充填されているが、電解コンデンサが不具合により破裂し、充填されている電解液が飛散して、メイン制御基板上のメイン CPU に付着すると、メイン CPU が誤作動を起こす可能性を有する。また、電解コンデンサが破裂したときの衝撃により、メイン CPU が破損してしまう可能性も有する。

当初発明が解決しようとする課題は、不具合により電解コンデンサが破裂して、電解液が飛散しても、メイン CPU が誤作動を起こさないようにすることである。また、不具合により電解コンデンサが破裂しても、そのときの衝撃により、メイン CPU が破損しないようにすることである。

【1663】

(b) 当初発明 6 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 7 実施形態）は、

キャビネット（13）と、

前記キャビネットに開閉可能に取り付けられているフロントドア（12）と、

遊技の進行を制御するメイン制御基板（50）と、

演出を制御するサブ制御基板（80）と

を備え、

前記メイン制御基板は、前記キャビネットの内部に取り付けられ、

前記サブ制御基板は、前記フロントドアの裏面に取り付けられ、

前記メイン制御基板と前記サブ制御基板とは前記フロントドアを閉じた状態において対向するように配置され、

前記メイン制御基板には、メイン CPU（55）が配置され、

前記サブ制御基板における、前記メイン CPU と対向する位置以外の位置に、電解コンデンサ（86）が配置されている

ことを特徴とする。

【1664】

(c) 当初発明 6 の効果

当初発明によれば、サブ制御基板における、メイン CPU と対向する位置以外の位置に、電解コンデンサを配置しているので、不具合により電解コンデンサが破裂して、電解液

が飛散しても、飛散した電解液がメインCPUに付着しないようにすることができ、これにより、メインCPUが誤作動を起こさないようにすることができる。

また、電解コンデンサが破裂しても、その衝撃をメインCPUが直接受けないようにすることができ、これにより、メインCPUが破損しないようにすることができる。

【1665】

7. 当初発明7

(a) 当初発明7が解決しようとする課題

当初発明は、メイン制御基板側でのリールの停止制御と、サブ制御基板側での演出の出力の制御とに関するものである。

従来の遊技機において、複数種類の演出内容を実行可能であり、特別役に当選しているとき（内部中）と、特別役に当選していないとき（非内部中）とで、各演出内容の選択確率が異なるものが知られている（たとえば、特開2013-146608号公報）。

しかし、上述した従来の遊技機では、内部中及び非内部中のいずれにおいても、内部抽せんの抽せん結果にかかわらず演出内容を選択していた。

当初発明が解決しようとする課題は、内部抽せんの抽せん結果に応じて、出力する演出を適切に決定することである。

【1666】

(b) 当初発明7の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第9実施形態）は、

複数個の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールを停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ（42）と

、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板50）と、

演出を制御するサブ制御手段（サブ制御基板80）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

第1抽せん結果（たとえば、非内部中に「BB」単独当選）となる場合、又は第2抽せん結果（たとえば、BB内部中に「非当選」）となる場合を有するように抽せんを行う内部抽せん手段（役抽選手段61）と、

前記ストップスイッチが操作された瞬間の前記リールの位置に対応する前記リールの停止位置を定めた複数の停止位置決定テーブルと、

いずれかの前記停止位置決定テーブルを用いて前記リールの停止位置を決定し、決定した停止位置で前記リールを停止させるリール制御手段（65）と

を備え、

前記リール制御手段は、第1抽せん結果となった遊技と、第2抽せん結果となった遊技とで、同一の前記停止位置決定テーブルを用いて、前記リールの停止位置を決定し、

前記サブ制御手段は、

出力する演出を定めた複数の演出決定テーブルと、

いずれかの前記演出決定テーブルを用いて出力する演出を決定し、決定した演出を出力する演出出力制御手段（91）と

を備え、

前記演出出力制御手段は、第1抽せん結果となった遊技と、第2抽せん結果となった遊技とで、異なる前記演出決定テーブルを用いて、出力する演出を決定する

ことを特徴とする。

【1667】

(c) 当初発明7の効果

当初発明によれば、内部抽せん手段で第1抽せん結果となった遊技と第2抽せん結果となった遊技とで、メイン制御手段側ではリール制御手段は同一の停止位置決定テーブルを用いてリールの停止位置を決定するが、サブ制御手段側では演出出力制御手段は異なる演

出決定テーブルを用いて出力する演出を決定する。

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

【1668】

8. 当初発明 8

(a) 当初発明 8 が解決しようとする課題

当初発明は、キャビネットとフロントドアとの間の間隙に関するものである。

従来の遊技機において、キャビネットの前面側の開口の縁部に、外方に突出する突出辺を設け、フロントドアを閉じたときに、突出辺がフロントドアの内側に収容されるように構成することにより、キャビネットとフロントドアとの間隙を屈曲させて、異物の侵入を困難にしたものが知られている（たとえば、特開 2005-198949 号公報）。

しかし、フロントドアを少し開け、突出辺がフロントドアから外れるようにして、キャビネットとフロントドアとの間隙から異物を侵入させることが考えられる。

当初発明が解決しようとする課題は、フロントドアを少し開けて、キャビネットとフロントドアとの間隙から異物を侵入させる不正行為（ゴト行為）を防止することである。

【1669】

(b) 当初発明 8 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 8 実施形態）は、

キャビネット（13）と、

前記キャビネットに開閉可能に取り付けられているフロントドア（12）と、

前記フロントドアの開放を検知するドアセンサと

を備え、

前記キャビネットの下部には、前記フロントドアを閉じた状態では前記フロントドア方向へ向けて突出している第 1 閉塞部（13c）が設けられ、

前記フロントドアの下部における、第 1 閉塞部より下方の位置には、前記フロントドアを閉じた状態では前記キャビネット方向へ向けて突出している第 2 閉塞部（12a）が設けられ、

前記フロントドアの下部における、第 1 閉塞部より上方の位置には、前記フロントドアを閉じた状態では前記キャビネット方向へ向けて突出している第 3 閉塞部（12b）が設けられ、

前記フロントドアを閉じた状態では、第 2 閉塞部と第 3 閉塞部との間に第 1 閉塞部が配置されるように形成され、

前記ドアセンサが前記フロントドアの開放を最初に検知するときの前記フロントドアの位置を検知開始位置とし、

前記フロントドアが前記検知開始位置にある状態でも、第 2 閉塞部と第 3 閉塞部との間に第 1 閉塞部が配置されているように形成されている

ことを特徴とする。

【1670】

(c) 当初発明 8 の効果

当初発明によれば、フロントドアを閉じた状態から開けると、まず、ドアセンサがフロントドアの開放を検知し、その後に、第 2 閉塞部と第 3 閉塞部との間から第 1 閉塞部が抜けることになる。また、ドアセンサがフロントドアの開放を検知すると、フロントドアが開いている旨を報知可能となる。

このため、フロントドアが開いている旨を報知可能となる前に、第 2 閉塞部と第 3 閉塞部との間から第 1 閉塞部が抜けることはなく、フロントドアが開いている旨を報知可能となる位置においても、キャビネットとフロントドアとの間隙は屈曲した形状であるので、キャビネットとフロントドアとの間隙から異物を侵入させる不正行為（ゴト行為）を防止することができる。

【1671】

9. 当初発明 9

(a) 当初発明 9 が解決しようとする課題

当初発明は、有利区間表示器を備える遊技機に関するものである。

従来より、有利区間表示器を備える遊技機が知られている（たとえば、特開 2 0 1 8 - 0 0 0 7 9 7 号公報参照）。

しかし、従来有利区間表示器を備える遊技機において、電源断からの復帰時における有利区間表示器の点灯制御については、十分に検討されていなかった。

当初発明が解決しようとする課題は、電源断からの復帰時に、有利区間表示器を適切に制御することである。

【1 6 7 2】

(b) 当初発明 9 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 1 1 実施形態）は、

停止ボタン（ストップスイッチ 4 2）の操作態様（正解押し順）を報知可能な報知遊技状態（A T）と、

前記報知遊技状態を実行可能な有利区間と、

有利区間であることを示す有利区間表示器（有利区間表示 L E D 7 7）と

を備え、

前記有利区間表示器が点灯している状況下において電源の供給が遮断された後、設定変更スイッチがオフの状態で電源の供給が再開したときは、割込み処理の起動後に前記有利区間表示器を点灯するための処理を実行可能とし、

前記有利区間表示器が点灯している状況下において電源の供給が遮断された後、設定変更スイッチがオンの状態で電源の供給が再開したときは、前記有利区間表示器を消灯するための処理を実行した後、設定変更処理に移行可能とする

ことを特徴とする。

【1 6 7 3】

(c) 当初発明 9 の効果

当初発明によれば、電源断から復帰時に、状況に応じて、有利区間表示器を適切に制御することができる。

【1 6 7 4】

1 0. 当初発明 1 0

(a) 当初発明 1 0 が解決しようとする課題

当初発明は、4 個のリール及び停止ボタンを備える遊技機に関するものである。

従来の遊技機では、3 個のリールと、3 個の停止ボタンとを有するものが一般的である（たとえば、特開 2 0 1 8 - 0 0 0 7 9 7 号公報参照）。

従来の遊技機において、リールや停止ボタンの数を 4 個にすることも提案されている。しかし、停止ボタンの数を 4 個にすると、A T 時に停止ボタンの操作ミスが起きやすくなるという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、停止ボタンの数を 4 個にした場合に、停止ボタンの操作ミスが起きにくくすることである。

【1 6 7 5】

(b) 当初発明 1 0 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 1 3 実施形態）は、

4 つのリール（3 1 A ~ 3 1 D）と、

前記 4 つのリールのそれぞれに対応する 4 つの停止ボタン（ストップスイッチ 4 2 A ~ 4 2 D）と

を備え、

4 つの停止ボタンより上方に、所定の操作ボタン（2 4）を配置し、

前記所定の操作ボタンの左端から垂直下方向に、左端側の前記停止ボタン（ストップス

10

20

30

40

50

イッチ４２Ａ）の少なくとも一部が位置するようにし、

前記所定の操作ボタンの右端から垂直下方向に、右端側の前記停止ボタン（ストップスイッチ４２Ｄ）の少なくとも一部が位置するようにすることを特徴とする。

【１６７６】

（ｃ）当初発明１０の効果

当初発明によれば、停止ボタンの数が４個となったときであっても、操作ボタンの左右両端を目印として左右両端の停止ボタンを操作することができるので、停止ボタンの操作ミスが起きにくくすることができる。

【１６７７】

10

１１．当初発明１１

（ａ）当初発明１１が解決しようとする課題

当初発明は、規定数を指示可能な遊技機に関するものである。

従来より、複数種類の規定数のうちのいずれか一の規定数で遊技可能とした遊技機が知られている（たとえば、特開２０１８－０００７９７号公報参照）。

しかし、従来の遊技機において、複数種類の規定数のうちのいずれか一の規定数で遊技可能な遊技であっても、適切な規定数と不適切な規定数とが生じる場合があった。

当初発明が解決しようとする課題は、適切な規定数で遊技を行わせることを可能にすることである。

【１６７８】

20

（ｂ）当初発明１１の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第１２実施形態）は、

停止ボタン（ストップスイッチ４２）の操作態様を報知可能な報知遊技状態（ＡＴ）を備え、

前記報知遊技状態で操作態様を報知する場合は、操作態様に対応する情報（押し順指示情報）を所定の表示部（獲得数表示ＬＥＤ７８）に表示可能とし、

前記報知遊技状態では、少なくとも複数の規定数（「２」又は「３」）のうちいずれかの規定数の遊技価値が投入されると遊技を開始可能であり、

前記報知遊技状態において、規定数に対応する情報を前記所定の表示部に表示可能とし

30

、
前記報知遊技状態において、規定数に対応する情報を前記所定の表示部に表示する場合は、すべてのリールが停止した後からスタートスイッチのオンを検知するまでの間の所定のタイミング（図４２中、ステップＳ３２２）で表示し、

規定数に対応する情報を前記所定の表示部に表示する場合は、操作態様に対応する情報と識別可能な表示態様で表示（規定数「２」場合に、「０Ａ」と表示）する

ことを特徴とする。

【１６７９】

（ｃ）当初発明１１の効果

当初発明によれば、スタートスイッチのオンを検知するまでの間の所定のタイミングで規定数に対応する情報を表示可能としたので、遊技者に対し、適切なタイミングで、その遊技における適切な規定数を報知することができる。

40

また、操作態様に対応する情報と規定数に対応する情報とを遊技者が混同しないようにすることができる。

【１６８０】

１２．当初発明１２

（ａ）当初発明１２が解決しようとする課題

当初発明は、報知遊技状態において差枚数をカウントするカウンタを備える遊技機に関するものである。

従来より、ＡＴ中の差枚数をカウントするカウンタを備える遊技機が知られている（た

50

たとえば、特開 2018-000797 号公報参照)。

従来の遊技機において、有利区間終了時には、有利区間に関する情報を初期化することが要請されている。しかし、AT 終了後、早期に次の AT に当選する場合があります、前回の AT の差枚数を引き継がせたい場合もある。

当初発明が解決しようとする課題は、有利区間終了時には有利区間に関する情報を初期化しつつ、前回の報知遊技状態 (AT) の差枚数を引継ぎ可能とすることである。

【1681】

(b) 当初発明 12 の課題を解決するための手段 (なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明 (第 11 実施形態) は、

10

停止ボタン (ストップスイッチ 42) の操作態様 (正解押し順) を報知可能な報知遊技状態 (AT) と、

前記報知遊技状態を実行可能な有利区間と、

第 1 制御手段 (メイン制御基板 50) において、遊技価値のベット数と払出し (クレジットへの加算を含む。以下同じ。) 数との差を示す差数の累積値であって最小値を「0」とした値を記憶する第 1 差数カウンタ (差数カウンタ) と、

第 2 制御手段 (サブ制御基板 80) において、遊技価値のベット数と払出し数との差を示す差数の累積値を記憶する第 2 差数カウンタ (サブ差枚数カウンタ) と

を備え、

有利区間の終了時には、第 1 差数カウンタをクリアし (図 51 又は図 52 中、ステップ S435)、第 2 差数カウンタをクリアしない場合を有することを特徴とする。

20

【1682】

(c) 当初発明 12 の効果

当初発明によれば、有利区間の終了時には第 1 差数カウンタをクリアするので、有利区間に関する情報を初期化するという規則を遵守することができる。また、第 2 差数カウンタをクリアしない場合があります、その場合には、次の報知遊技状態の開始時に前回の報知遊技状態の差枚数を引き継ぐことが可能となる。

【1683】

13. 当初発明 13

30

(a) 当初発明 13 が解決しようとする課題

当初発明は、報知遊技状態において差枚数をカウントするカウンタを備える遊技機に関するものである。

従来より、AT 中の差枚数をカウントするカウンタを備える遊技機が知られている (たとえば、特開 2018-000797 号公報参照)。

しかし、従来の遊技機において、リプレイ入賞時の差枚数をどのようにカウント (更新) するかについて、十分に検討されていなかった。

当初発明が解決しようとする課題は、リプレイ入賞時における差枚数の更新処理を適切に実行することである。

【1684】

40

(b) 当初発明 13 の課題を解決するための手段 (なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明 (第 11 実施形態) は、

停止ボタン (ストップスイッチ 42) の操作態様を報知可能な報知遊技状態 (AT) と

、

前記報知遊技状態を実行可能な有利区間と、

遊技価値のベット数と払出し (クレジットへの加算を含む。以下同じ。) 数との差を示す差数の累積値であって最小値を「0」とした値を記憶する差数カウンタと、

有利区間の遊技回数をカウントする有利区間カウンタ (有利区間クリアカウンタ) と

を備え、

50

1. 少なくとも小役に当選した遊技では、全リールの停止後（図41中、ステップS289の後）に、前記有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であるか否かを判断し（図51又は図52中、ステップS424）、

1) 前記有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であると判断したときは、前記差数カウンタの値を判断することなく（ステップS434の処理を実行せずに）有利区間を終了するための処理（ステップS435）を実行可能とし、

2) 前記有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値でないと判断したとき（ステップS424で「No」のとき）は、前記差数カウンタの更新処理（ステップS428及びW429）を実行した後、前記差数カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であるか否かを判断し（ステップS434）、有利区間の終了条件を満たす値であると判断したとき（ステップS434で「Yes」のとき）は有利区間を終了するための処理（ステップS435）を実行可能とし、

10

2. リプレイに当選した遊技では、全リールの停止後（図41中、ステップS289の後）に、前記有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であるか否かを判断し（図51又は図52中、ステップS424）、

1) 前記有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であると判断したとき（ステップS424で「Yes」のとき）は、前記差数カウンタの値を判断することなく（ステップS434の処理を実行せずに）有利区間を終了するための処理（ステップS435）を実行可能とし、

2) 前記有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値でないと判断したとき（ステップS424で「No」のとき）は、前記差数カウンタの更新処理を実行することなく前記差数カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であるか否かを判断し（図51又は図52中、ステップS426で「Yes」のときはステップS434に進み）、有利区間の終了条件を満たす値であると判断したとき（ステップS434で「Yes」のとき）は有利区間を終了するための処理（ステップS435）を実行可能とする

20

ことを特徴とする。

【1685】

（c）当初発明13の効果

当初発明によれば、リプレイに当選した遊技では、有利区間カウンタの値が有利区間の終了条件を満たす値であるか否かにかかわらず、差数カウンタの更新処理を実行しないので、リプレイに当選した遊技における差枚数の更新処理を適切に実行することができる。さらに、プログラム処理の迅速化を図ることができる。

30

【1686】

14. 当初発明14

（a）当初発明14が解決しようとする課題

当初発明は、所定の規定数において指示機能に係る処理を実行可能とする遊技機に関するものである。

従来より、指示機能を有する遊技機が知られている（たとえば、特開2018-000797号公報参照）。

しかし、従来の遊技機では、規定数と、指示機能に係る処理及び有利区間に係る処理との関係が十分に検討されていなかった。

40

当初発明が解決しようとする課題は、規定数に応じて、指示機能に係る処理及び有利区間に係る処理を適切に実行することである。

【1687】

（b）当初発明14の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第11実施形態）は、

停止ボタン（ストップスイッチ42）の操作態様を報知する指示機能を実行可能な報知遊技状態（AT）と、

報知遊技状態を実行可能な有利区間と、

50

有利区間に係る所定の変数をカウントするための有利区間カウンタ（有利区間クリアカウンタ）と、

報知遊技状態に係る特定の変数（たとえば遊技回数や差枚数）をカウントするための報知遊技カウンタ（A T遊技回数カウンタやA T差枚数カウンタ）と

を備え、

少なくとも第1規定数（規定数「3」）又は第2規定数（規定数「2」）の遊技価値を投入可能な遊技を有し、

有利区間の遊技（A T）において、第1規定数が投入されたことに基づいて開始された遊技では、指示機能に係る処理（たとえば、正解押し順の報知）を実行可能であり（図48中、ステップS382で「Y e s」）、第2規定数が投入されたことに基づいて開始された遊技では、指示機能に係る処理を実行不可能であり（図48中、ステップS382で「N o」）、

10

報知遊技状態において、第1規定数が投入されたことに基づいて開始された遊技では、前記有利区間カウンタの更新を実行可能とし（図51又は図52中、ステップS422）、かつ、前記報知遊技カウンタの更新を実行可能とし（図43中、ステップS333）、

報知遊技状態において、第2規定数が投入されたことに基づいて開始された遊技では、前記有利区間カウンタの更新を実行可能とし（図51又は図52中、ステップS422）、前記報知遊技カウンタの更新を実行不可能とする（図43中、ステップS332で「N o」）

ことを特徴とする。

20

【1688】

（c）当初発明14の効果

当初発明によれば、有利区間カウンタについては第1規定数又は第2規定数のいずれの遊技でも更新可能とすることにより、有利区間の適正化を図ることができる。

また、指示機能に係る処理が実行不可能である第2規定数の遊技では報知遊技カウンタを更新しないことにより、指示機能に係る処理の実行と報知遊技カウンタの更新との整合性をとることができる。

【1689】

15．当初発明15

（a）当初発明15が解決しようとする課題

30

当初発明は、始動に関する信号線を有する遊技機に関するものである。

従来より、遊技機の制御基板間を電氣的接続する場合に、複数本の信号線（リード線）からなるハーネスを用いることが知られている。そして、信号線の1つとして、始動に関する信号線がある。

従来技術において、始動に関する信号は抽選に用いられるので、始動に関する信号線に対するゴト行為を抑制する必要がある。

当初発明が解決しようとする課題は、始動に関する信号線を特定しにくくし、ゴト行為を抑制することである。

【1690】

（b）当初発明15の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

40

当初発明（第21実施形態）は、

制御基板（メイン制御基板50、530）を備える遊技機（スロットマシン10、ぱちんこ遊技機500）において、

前記制御基板と電氣的に接続される複数の信号線（リード線）を有し、

前記複数の信号線としては、少なくとも、第1の信号線、第2の信号線、及び第3の信号線を有し、

前記第1の信号線は、遊技の始動に関する信号線（たとえば、図111中、ハーネスDの7番のリード線）であり、

前記第2の信号線（たとえば、図111中、ハーネスDの8番のリード線）及び前記第

50

3の信号線（たとえば、図111中、ハーネスDの3番のリード線）は、いずれも、遊技の始動に関する信号線とは異なる信号線であり、

前記第1の信号線と前記第2の信号線とは、略同一の径を有し、
前記第1の信号線と前記第3の信号線とは、異なる径を有することを特徴とする。

【1691】

（c）当初発明15の効果

当初発明によれば、始動に関する信号線がどの信号線であるかを特定することを困難にすることができる。これにより、始動に関する信号線に対するゴト行為を抑制することができる。

10

【1692】

16．当初発明16

（a）当初発明16が解決しようとする課題

当初発明は、設定変更終了音を出力可能とする遊技機に関するものである。

従来より、複数の設定値の中からいずれか1つの設定値を設定可能な遊技機が知られている。

従来技術では、たとえば設定キーをオフにすると設定変更処理が終了する構成となっており、設定変更処理が終了したタイミングを外部から容易に把握することができなかった。

そこで、設定変更処理を終了したときは、その旨を報知することが考えられる。

20

しかし、設定変更処理の終了後、すぐに遊技を開始した場合において、設定変更処理を終了した旨を報知すると、設定変更処理を終了した旨の報知と、当該遊技で出力される報知とが同時期に（重なって）出力されるおそれがあり、当該遊技で出力される重要な報知が理解しにくくなるおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、設定変更状態が終了したことを示す終了音を適切に出力することである。

【1693】

（b）当初発明16の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第19実施形態）は、

30

遊技者に対する有利度を変更可能な遊技機（スロットマシン10、ぱちんこ遊技機500）であって、

前記有利度を変更可能な設定変更状態、又は前記有利度を変更不可能であって遊技を開始可能な通常状態のいずれかに制御するために、特定操作されたことを検出する特定操作検出手段（設定キースイッチ152、535）と、

スピーカ（22、542）と

を備え、

前記設定変更状態において、前記通常状態へ移行する条件を満たした場合に、前記スピーカから、前記設定変更状態が終了したことを示す終了音を時間T1（図96中、「T01」）の間出力可能であり、

40

遊技の開始条件（スロットマシン10の場合は規定数がベットされ、かつスタートスイッチ41が操作されたこと。また、ぱちんこ遊技機500の場合は、遊技球が始動口532に入賞したこと。）を満たした一の遊技では、時間T2（図96中、「T12」又は「T22」）で遊技を終了させることが可能であり、

前記設定変更状態において、前記通常状態へ移行した後、前記遊技の開始条件を満たすまでに少なくとも時間T3（図96中、「T11」又は「T12」）を要し、

前記設定変更状態から前記通常状態へ移行した直後に一の遊技が開始された場合は、以下の式が成立するように構成されている

$$T1 < T2 + T3 \quad (T1 > 0, T2 > 0, T3 > 0)$$

ことを特徴とする。

50

【1694】

(c) 当初発明16の効果

当初発明によれば、設定変更状態の終了と同時に遊技を開始した場合であっても、当該遊技を終了する前に、設定変更状態が終了したこと示す終了音を出力し終えるので、遊技の終了時に出力される演出が、設定変更状態が終了したこと示す終了音と重なることはない。したがって、遊技の終了時に出力される演出が、設定変更状態が終了したことを示す終了音によって理解しにくくなることを防止することができる。

【1695】

17. 当初発明17

(a) 当初発明17が解決しようとする課題

10

当初発明は、純増数及びベース値を適切な値に設定可能な遊技機に関するものである。従来より、非AT及びATのいずれも1BB内部中とする遊技機が知られている（たとえば、特開2018-029839号公報参照）。

しかし、上記のような1BB内部中スペックにおいては、遊技者に最も有利となる押し順で遊技を行ったときでも出玉率が「1」を超えることができないため、AT中の純増数を増加させにくいという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、ベース値が高くなることなく、AT中の高純増を実現可能とすることである。

【1696】

(b) 当初発明17の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

20

当初発明（第23実施形態）は、

有利区間において、ストップスイッチの操作情報（正解押し順）を報知可能な報知遊技状態（AT）を実行可能とし、

特別役（1BB）に対応する図柄組合せが停止表示した場合には、特別遊技（1BB遊技）を実行可能とし、

有利区間であって特別役の当選情報を持ち越している第1の状況（1BB内部中）と、有利区間であって特別遊技中である第2の状況（1BB作動中）とを有し、

第1の状況では報知遊技状態を実行する場合を有さず、

第2の状況では報知遊技状態を実行する場合を有し、

30

第1の状況における出玉率（遊技媒体の付与数をベット数で割った値を指す。以下同じ。）を α とし、第2の状況かつ非報知遊技状態における出玉率を β とし、第2の状況かつ報知遊技状態における出玉率（前記ストップスイッチの操作情報が報知された遊技では、報知された操作情報に従って前記ストップスイッチを操作した場合の出玉率を指す。）を γ としたとき、

$$\alpha < \beta < 1 < \gamma$$

であり、

第2の状況の非報知遊技状態において報知遊技状態を実行することに決定する確率を x （「0」より大きい値）とし、

第1の状況の非報知遊技状態において報知遊技状態を実行することに決定する確率を y （第23実施形態では「0」）としたとき、

40

$$x < y$$

であり、

第2の状況では、非報知遊技状態であっても、遊技の実行に応じて有利区間に関する所定値（有利区間クリアカウンタ値）を更新可能とする

ことを特徴とする。

【1697】

(c) 当初発明17の効果

当初発明によれば、特別遊技では、非特別遊技よりも出玉率が増加するので、特別遊技中に報知遊技状態を実行することにより、報知遊技状態の出玉率を高くすることができる

50

。また、非特別遊技では報知遊技状態を実行しないので、ベース値を下げるができる。

さらにまた、非報知遊技状態で特別遊技に移行したときは、出玉率が「1」を超えず、さらに有利区間に関する所定値は更新されるので、報知遊技状態の権利を有さずに特別遊技に移行しても、遊技者にメリットがないようにすることができる。特に、非報知遊技状態で特別遊技に移行したときには、報知遊技状態に決定される確率が、非特別遊技中よりも低く設定されているので、非報知遊技状態で特別遊技に移行することを牽制することができる。

【1698】

18. 当初発明18

10

(a) 当初発明18が解決しようとする課題

当初発明は、試験信号を出力する遊技機に関するものである。

従来より、非AT及びATのいずれも1BB内部中とする遊技機が知られている（たとえば、特開2018-029839号公報参照）。

しかし、上記のような1BB内部中スペックにおいては、遊技者に最も有利となる押し順で遊技を行ったときでも出玉率が「1」を超えることができないため、AT中の純増数を増加させにくい。

ここで、低ベースを実現して、かつAT中は高純増となるスペックが種々提案されている。

このような低ベースかつAT中高純増のスペックにおいて、どのような試験信号を出力するかが問題となる。

20

当初発明が解決しようとする課題は、低ベースかつAT中高純増のスペックであっても、適切な試験信号を出力可能とすることである。

【1699】

(b) 当初発明18の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第23実施形態）は、

特別役（1BB）の当選情報を持ち越しており、かつ特別役に対応する図柄組合せを停止表示可能となった遊技（役物条件装置番号が「1」、かつ入賞及びリプレイ条件装置番号が「0」）において、

30

所定条件を満たしている場合（メイン遊技状態「3」、かつAT待機カウンタ「0」）には、特別役に対応する図柄組合せを停止表示可能となるストップスイッチの操作情報を含む試験信号（「0, 16, 7, 2」）を出力するための処理を実行可能とし、

所定条件を満たしていない場合には、特別役に対応する図柄組合せを停止表示させないストップスイッチの操作情報を含む試験信号（「0, 6, 127, 127」）を出力するための処理を実行可能とする

ことを特徴とする。

【1700】

(c) 当初発明18の効果

当初発明によれば、所定条件を満たしているときは特別役に対応する図柄組合せを停止表示可能な試験信号を出力可能とし、所定条件を満たしていないときは特別役に対応する図柄組合せを停止表示させない試験信号を出力可能とするので、報知遊技状態（AT）を実行するときに特別遊技に誘導するようなスペックの遊技機において、遊技者（市場）と同様な打ち方での試験を実施することが可能となる。

40

【1701】

19. 当初発明19

(a) 当初発明19が解決しようとする課題

当初発明は、特別役の誤入賞を防止する遊技機に関するものである。

従来より、MB内部中の状態において非ATとATとを実行する遊技機が知られている。この場合、当選を持ち越しているMBの入賞を回避するため、MBの入賞を回避するた

50

めに狙う図柄を報知することが知られている（たとえば、特開 2 0 1 4 - 1 4 7 5 3 7 号公報参照）。

しかし、上記のような報知は、遊技者を誤認させてしまうおそれがあるという問題がある。また、MB がテンパイしてから報知を行ったとしても、ストップスイッチの第 2 停止から第 3 停止までの間の時間が短い場合、報知が間に合わず、MB が入賞してしまう場合があった。

当初発明が解決しようとする課題は、当選を持ち越しており、かつ入賞を回避すべき特別役がテンパイした場合において、特別役の誤入賞を防止することである。

【1702】

(b) 当初発明 19 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 23 実施形態）は、

特別役（1BB）に対応する図柄組合せが停止表示した場合には、特別遊技（1BB 遊技）を実行可能とし、

特別役に対応する図柄組合せが停止表示可能となった遊技において、所定のリール（第 3 リール 31）が回転中であり他のリール（第 1 及び第 2 リール 31）が停止した状況下で特別役に対応する図柄組合せを構成する図柄が停止表示されている場合（いわゆる、特別役がテンパイしている場合）には、所定条件を満たすまで（たとえば、待機時間を経過するまで）、前記所定のリールに対応するストップスイッチが操作されても前記所定のリールを停止させないようにする

ことを特徴とする。

【1703】

(c) 当初発明 19 の効果

当初発明によれば、所定条件を満たすまでは、所定のリールに対応するストップスイッチが操作されても所定のリールは停止しないので、特別役の誤入賞を防止することができる。

【1704】

20. 当初発明 20

(a) 当初発明 20 が解決しようとする課題

当初発明 19 と同じ。

(b) 当初発明 20 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 23 実施形態）は、

特別役（1BB）に対応する図柄組合せが停止表示した場合には、特別遊技（1BB 遊技）を実行可能とし、

特別遊技において、ストップスイッチ（42）の操作情報（正解押し順）を報知可能な報知遊技状態（AT）を実行可能とし、

特別役に対応する図柄組合せが停止表示可能となった遊技において、所定のリール（第 3 リール 31）以外のリールに対応するストップスイッチが操作され、特別役に対応する図柄組合せが停止表示可能となった場合（いわゆる、特別役がテンパイした場合）において所定条件を満たしていないとき（待機時間を経過していないとき）には、前記所定のリール以外のリールに対応するストップスイッチが操作された以降の所定のタイミング（当初図 147 中、ステップ S810 において待機時間が保存された時）から少なくとも前記所定のリールが 1 回転するまで（ステップ S810 の時点から少なくとも 750.624 ms（リール 31 の 1 回転時間）を経過するまで）は、前記所定のリールに対応するストップスイッチが操作されても前記所定のリールを停止させないようにする

ことを特徴とする。

(c) 当初発明 20 の効果

当初発明 19 と同じ。

【1705】

10

20

30

40

50

2 1. 当初発明 2 1

(a) 当初発明 2 1 が解決しようとする課題

当初発明は、有利区間を設けた遊技機において、天井機能を実現可能とするものである。

従来より、天井カウンタを設け、A Tに移行することなく経過した遊技回数をカウントする遊技機が知られている（たとえば、特開 2 0 1 8 - 0 6 1 7 6 0 号公報参照）。

しかし、天井カウンタにより遊技回数をカウントしている途中で有利区間が終了する場合があった。ここで、天井カウンタは、指示機能に関するデータであることから、有利区間が終了したときにはクリアされるデータの対象となると考えられる。したがって、天井カウンタにより遊技回数をカウントしている途中で有利区間が終了すると、天井カウンタがクリアされてしまうという問題がある。

10

当初発明が解決しようとする課題は、有利区間を設けた場合であっても、天井機能を実現可能とすることである。

【1 7 0 6】

(b) 当初発明 2 1 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 2 3 実施形態）は、

第 1 の抽選状態（R T 1）及び第 2 の抽選状態（非 R T）と、

ストップスイッチの操作情報を報知可能な報知遊技状態（A T）を実行可能な有利区間と

20

を備え、

第 1 の抽選状態における遊技回数が所定条件を満たした場合（1 4 0 0 遊技に到達した場合）には、第 2 の抽選状態に移行可能とし、

有利区間である第 1 の抽選状態において、有利区間の終了条件を満たした場合には、非有利区間である第 1 の抽選状態に移行可能とし、

有利区間である第 1 の抽選状態から非有利区間である第 1 の抽選状態に移行した場合であっても、第 1 の抽選状態における遊技回数は継続してカウントする

ことを特徴とする。

【1 7 0 7】

(c) 当初発明 2 1 の効果

30

当初発明によれば、有利区間が途中で終了しても第 1 の抽選状態の遊技回数のカウントが継続されるので、第 1 の抽選状態の遊技回数に基づいて天井機能を設けることが可能となる。

【1 7 0 8】

2 2. 当初発明 2 2

(a) 当初発明 2 2 が解決しようとする課題

当初発明は、リール演出を実行可能とした遊技機に関するものである。

従来より、擬似遊技においてリールを仮停止させるリール演出を行う遊技機が知られている（たとえば、特許第 5 7 0 9 1 7 6 号公報）。

しかし、従来技術における擬似遊技は、遊技者によるストップスイッチの操作に基づくリール演出であった。

40

当初発明が解決しようとする課題は、遊技者によるストップスイッチの操作に基づくことなくリール演出を実行し、かつ、リールの停止タイミングに規則性を持たせることである。

【1 7 0 9】

(b) 当初発明 2 2 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 2 3 実施形態）は、

各リール（3 1）をそれぞれ所定の停止予 positioning で停止させ、所定の図柄組合せを停止表示させるリール演出（待機演出）を実行可能とし（待機演出開始（M_TARPIC_EXE））、

50

前記リール演出を実行する場合には、リールごとに、停止予定位置に関する情報（リール演出データテーブル（TBL_TARPIC_DAT）の情報）及びリールを停止可能とするまでのタイマ値（リール演出実行タイマテーブル（TBL_TARPIC_TM#）の情報）を記憶可能とし、

前記リール演出の実行中に、所定のリールが停止予定位置に停止可能なタイミングになった場合であっても、前記所定のリールに対応する前記タイマ値が前記所定のリールを停止可能とする値になっていないときは、前記所定のリールを停止させないようにすることを特徴とする。

【1710】

（c）当初発明22の効果

当初発明によれば、リール演出において、簡易な方法で、各リールが停止するタイミングに規則性を持たせることができる。

10

【1711】

23. 当初発明23

（a）当初発明23が解決しようとする課題

当初発明は、のめり込み防止に関する情報を出力する遊技機に関するものである。

従来より、ATの終了を契機として、のめり込み防止に関する情報を出力する遊技機が知られている（たとえば、特許第6288357号公報）。

しかし、従来ののめり込み防止に関する情報の出力は、画一的であった。

当初発明が解決しようとする課題は、のめり込み防止に関する情報の出力を適切に実行することである。

20

【1712】

（b）当初発明23の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第23実施形態）は、

ストップスイッチ（42）の操作情報（正解押し順）を報知可能な報知遊技状態（AT）を実行可能とし、

複数セットの報知遊技状態を実行可能に決定されている場合において、一のセットの報知遊技状態の実行中に、次のセットの報知遊技状態が実行されることを報知する場合を有し、

報知遊技状態を複数セット実行可能な状況下において、一のセットの報知遊技状態の実行中に、次のセットの報知遊技状態が実行されることを報知した場合には、一のセットの報知遊技状態を実行した後であって、次のセットの報知遊技状態が実行される前に、のめり込み防止に関する情報を出力せず（図160中、ステップS975で「Yes」）、

30

報知遊技状態を複数セット実行可能な状況下において、一のセットの報知遊技状態の実行中に、次のセットの報知遊技状態が実行されることを報知しなかった場合には、一のセットの報知遊技状態を実行した後、次のセットの報知遊技状態が実行される前に、のめり込み防止に関する情報を出力可能とする（図160中、ステップS975で「No」の場合にはステップS978を実行する）

ことを特徴とする。

【1713】

40

（c）当初発明23の効果

当初発明によれば、のめり込み防止に関する情報の出力を、一のセットの報知遊技状態での報知内容に対応させることができる。また、のめり込み防止に関する情報が出力されたか否かで、次のセットの報知遊技状態が実行されるか否かを知られないようにすることができる。

【1714】

24. 当初発明24

（a）当初発明24が解決しようとする課題

当初発明は、ストップスイッチの操作に基づいて続きの演出を出力可能とする遊技機に関するものである。

50

従来技術において、制御装置から演出用デバイスに演出メッセージを送信するときに、演出メッセージの実行を設定時間の経過後に遅らせる遅延機能付メッセージを含めることが知られている（たとえば、特開 2018-042759 号公報）。

従来技術において、第 3 停止時に演出を遅延させる場合には、第 3 停止時に遅延を示すコマンドを送信する必要がある。

当初発明が解決しようとする課題は、第 3 停止時に遅延を示すコマンドを送信することなく、演出の出力タイミングを遅延させることを可能にすることである。

【1715】

（b）当初発明 24 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 23 実施形態）は、

所定のスイッチ（スタートスイッチ 41）が操作された後の所定のタイミングからのタイマ値を記憶可能とし（図 161 のステップ S993）、

特定の演出（演出の結末）を出力する遊技において、最後に操作されたストップスイッチがオンからオフになった場合に前記タイマ値が所定値に到達しているとき（ステップ S995 で「Yes」のとき）は、最後に操作されたストップスイッチがオンからオフになったタイミングで特定の演出を出力可能とし、

特定の演出を出力する遊技において、最後に操作されたストップスイッチがオンからオフになった場合に前記タイマ値が前記所定値でないときは、前記タイマ値が前記所定値となったタイミングで（ステップ S995 で「Yes」となったときに）特定の演出を出力可能とする

ことを特徴とする。

【1716】

（c）当初発明 24 の効果

当初発明によれば、特定の演出を出力するタイミングを遅延させることが可能となる。また、特定の演出をすぐに出力させたくない遊技者は、自分の意思で特定の演出の出力タイミングを遅延させることが可能となる。

【1717】

25. 当初発明 25

（a）当初発明 25 が解決しようとする課題

当初発明は、出力音量を設定可能な遊技機に関するものである。

従来技術において、演出の音量について、管理者（店側）が基準設定を行い、さらに、遊技者が音量を設定できるようにしたものが知られている（たとえば、特開 2017-074301 号公報）。

しかし、上記従来技術では、店側で音量が大きめに設定されている場合が多く、この場合には、遊技者が小さい音量に設定しても、遊技者が希望する程度に音量を小さくすることができないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、小さい音量を希望する遊技者が、店側の設定にかかわらず音量を小さくできるようにすることである。

【1718】

（b）当初発明 25 の課題を解決するための手段（なお、カッコ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第 23 実施形態）は、

音量を設定するモードとして、第 1 の音量設定モード（図 162（A）の管理者モード）と第 2 の音量設定モード（図 162（B）の遊技者モード）とを備え、

第 1 の音量設定モードは、所定の条件を満たしたとき（電源オン／オフ時、設定変更状態のとき、設定確認状態のとき）に実行可能であり、

第 2 の音量設定モードは、遊技者により実行可能であり、

第 1 の音量設定モードで設定された音量と、第 2 の音量設定モードで設定された音量とに基づいて、出力される音量が決定されるように構成されており、

10

20

30

40

50

第1の音量設定モードで所定音量（たとえば「大きい」）に設定され、かつ第2の音量設定モードで最小音量（音量1）に設定された場合に出力される所定の演出音（たとえば、スタートスイッチ41の操作音、ストップスイッチ42の操作音、テンパイ音、役の入賞音、AT中のGBM等）の音量（図162（C）中、「20」）と、第1の音量設定モードで特定音量（たとえば「小さい」）に設定され、かつ第2の音量設定モードで最小音量に設定された場合に出力される所定の演出音の音量（図162（C）中、「20」）とは、略同一である

ことを特徴とする。

【1719】

（c）当初発明25の効果

当初発明によれば、第1の音量設定モードで音量が所定音量に設定された場合と特定音量に設定された場合とで、第2の音量設定モードで音量が最小音量に設定されていれば、略同一の音量で所定の演出音が出力される。これにより、第1の音量設定モードでの音量設定に影響されることなく、第2の音量設定モードで音量を最小音量に設定することができる。

【1720】

26. 当初発明26

当初発明は、出力音量を設定可能な遊技機に関するものである。

従来技術において、演出の音量について、管理者（店側）が基準設定を行い、さらに、遊技者が音量を設定できるようにしたものが知られている（たとえば、特開2017-074301号公報）。

しかし、上記従来技術において、音量の設定画面では、具体的にどの程度の音量であるかを把握することができないため、管理者は、音量設定を行った後、遊技を試してみること等が必要であった。

当初発明が解決しようとする課題は、音量の設定時に、具体的にどの程度の音量であるかの目安を知ることができるようにすることである。

【1721】

（b）当初発明26の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明（第23実施形態）は、

音量を設定するモードとして、第1の音量設定モード（図162（A）の管理者モード）と第2の音量設定モード（図162（B）の遊技者モード）とを備え、

第1の音量設定モードは、所定の条件を満たしたとき（電源オン／オフ時、設定変更状態のとき、設定確認状態のとき）に実行可能であり、

第2の音量設定モードは、遊技者により実行可能であり、

第1の音量設定モードで設定された音量と、第2の音量設定モードで設定された音量とに基づいて、出力される音量が決定されるように構成されており、

第1の音量設定モードでは、選択可能な複数段階の音量に対応するアイコンを画像表示し、いずれかのアイコンが選択されたときは、選択されたアイコンに対応する音量で所定音を出力可能とする

ことを特徴とする。

【1722】

（c）当初発明26の効果

当初発明によれば、第1の音量設定モードで音量を設定する場合に、設定した音量がどの程度の音量であるかの目安を把握することができる。

【符号の説明】

【1723】

- 10 スロットマシン（遊技機）
- 11 電源スイッチ
- 12 フロントドア

10

20

30

40

50

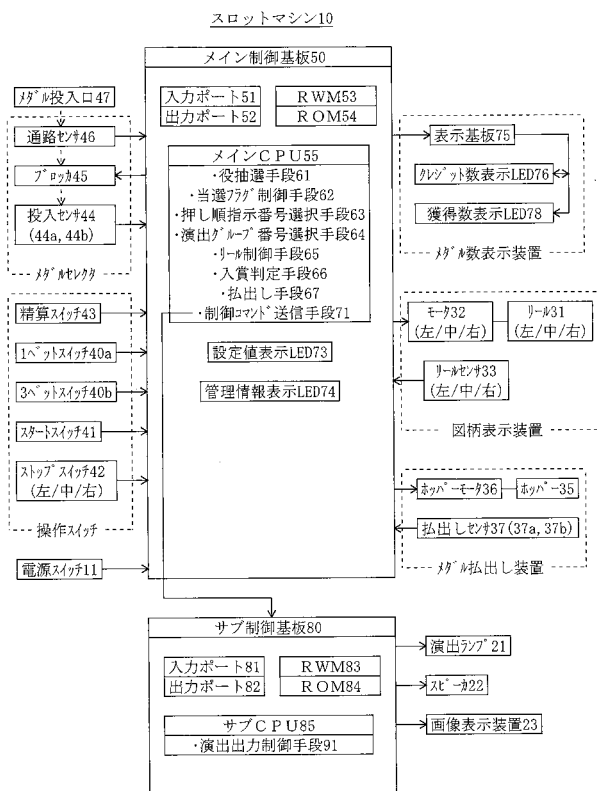
1 2 a	第 2 閉塞部	
1 2 b	第 3 閉塞部	
1 2 c	コントロールパネル	
1 2 d	インデックス	
1 3	キャビネット	
1 3 a	底板	
1 3 b	背板	
1 3 c	第 1 閉塞部	
1 4	図柄表示装置	
1 4 a	リールフレーム	10
1 5	メダル払出し装置	
1 6	メダル払出し口	
1 7	ドアスイッチ	
1 8	表示窓	
2 1	演出ランプ	
2 2	スピーカ	
2 3	画像表示装置	
2 4	操作ボタン	
2 5	操作指示ランプ	
3 1	リール	20
3 2	モータ	
3 3	リールセンサ	
3 5	ホッパー	
3 6	ホッパーモータ	
3 7 a、3 7 b	払出しセンサ	
3 8 a	固定軸	
3 8 b	可動軸	
3 9 a	可動片	
3 9 b	ばね	
4 0 a	1 ベットスイッチ	30
4 0 b	3 ベットスイッチ	
4 1	スタートスイッチ	
4 2	ストップスイッチ	
4 2 a	停止ボタン	
4 2 b	ストッパ	
4 2 c	コイルばね	
4 2 d	移動片	
4 2 e	検知センサ	
4 3	精算スイッチ	
4 4 a、4 4 b	投入センサ	40
4 5	ブロッカ	
4 6	通路センサ	
4 7	メダル投入口	
4 7 a	メダルガード部	
4 7 b	メダル置き部	
4 8	シュート通路	
4 9	シュートセンサ	
5 0	メイン制御基板（メイン制御手段）	
5 0 a	ねじ穴	
5 1	入力ポート	50

5 2	出力ポート	
5 3	R W M	
5 4	R O M	
5 5	メイン C P U	
5 6	基板ケース（メイン基板ケース）	
5 7	上カバー	
5 7 a	かしめ部	
5 7 b	ゲート跡	
5 7 c	くぼみ部	
5 7 d	突起	10
5 7 e	突部	
5 8	下カバー	
5 8 a	かしめ部	
5 8 b	ゲート跡	
5 8 c	ボス	
6 1	役抽選手段	
6 2	当選フラグ制御手段	
6 3	押し順指示番号選択手段	
6 4	演出グループ番号選択手段	
6 5	リール制御手段	20
6 6	入賞判定手段	
6 7	払出し手段	
7 1	制御コマンド送信手段	
7 3	設定値表示 L E D	
7 4	管理情報表示 L E D（役比モニタ）	
7 5	表示基板	
7 6	クレジット数表示 L E D	
7 7	有利区間表示 L E D	
7 8	獲得数表示 L E D	
7 9	状態表示 L E D	30
7 9 a	1ベット表示 L E D	
7 9 b	2ベット表示 L E D	
7 9 c	3ベット表示 L E D	
7 9 d	遊技開始表示 L E D	
7 9 e	投入表示 L E D	
7 9 f	リプレイ表示 L E D	
8 0	サブ制御基板（サブ制御手段）	
8 1	入力ポート	
8 2	出力ポート	
8 3	R W M	40
8 4	R O M	
8 5	サブ C P U	
8 6	電解コンデンサ	
8 7	サブ基板ケース	
9 1	演出出力制御手段	
1 0 1	ホッパーディスク	
1 0 2	保持部	
1 0 3	排出部	
1 1 0	リールベース	
1 2 0	リール制御基板	50

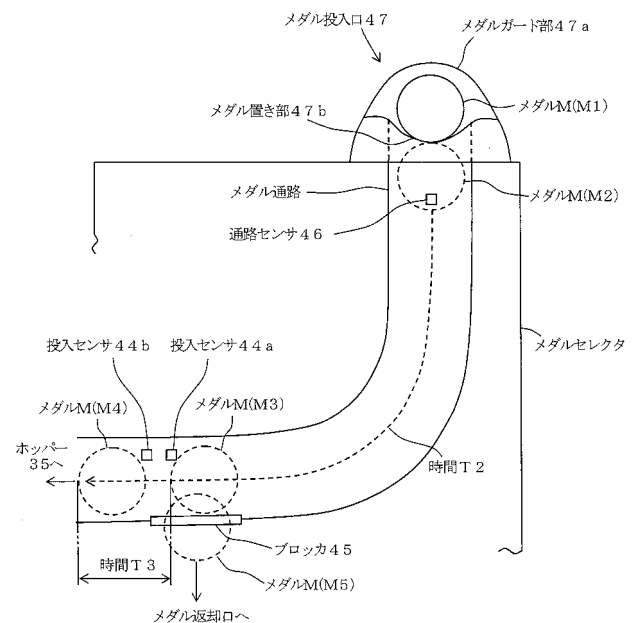
1 2 1	リール基板ケース	
1 3 0	通路形成部材	
1 3 1	上部メダル受入口	
1 3 2	返却メダル通路	
1 3 3	下部メダル受入口	
1 3 4	払出しメダル通路	
1 5 1	設定キー挿入口	
1 5 2	設定キースイッチ	
1 5 3	設定変更（リセット）スイッチ	
5 0 0	ぱちんこ遊技機	10
5 0 1	外枠	
5 0 2	前枠	
5 0 3	ヒンジ機構	
5 0 4	遊技盤	
5 0 5	ガラス扉	
5 0 6	上皿	
5 0 7	下皿	
5 0 8	発射ハンドル	
5 1 0	電源基板	
5 1 1	電源スイッチ	20
5 1 2	発射基板	
5 1 3	発射装置	
5 2 0	払出制御基板	
5 2 1	キー挿入口	
5 2 2	扉開放スイッチ	
5 2 3	枠開放スイッチ	
5 2 4	払出装置	
5 2 5	外部端子板	
5 3 0	メイン制御基板	
5 3 0 a	穴	30
5 3 1	特別図柄表示装置	
5 3 2	始動口	
5 3 3	始動口スイッチ	
5 3 4	設定キー挿入口	
5 3 5	設定キースイッチ	
5 3 6	設定変更（リセット）スイッチ	
5 3 7	設定値表示 L E D	
5 3 8	管理情報表示 L E D（性能表示モニタ）	
5 3 9 a ～ 5 3 9 h	コネクタ	
5 3 9 b' ～ 5 3 9 h'	コネクタ足	40
5 4 0	サブ制御基板	
5 4 1	演出ランプ	
5 4 2	スピーカ	
5 4 3	画像表示装置	
5 5 0	基板ケース	
5 6 0	上ケース	
5 6 0 a	下縁	
5 6 1	カバー	
5 6 2	かしめ部	
5 6 3 a ～ 5 6 3 g	開口部	50

564 ボス
 565 側壁
 570 下ケース
 570a 外縁
 571 側壁
 572 かしめ部
 B～H ハーネス

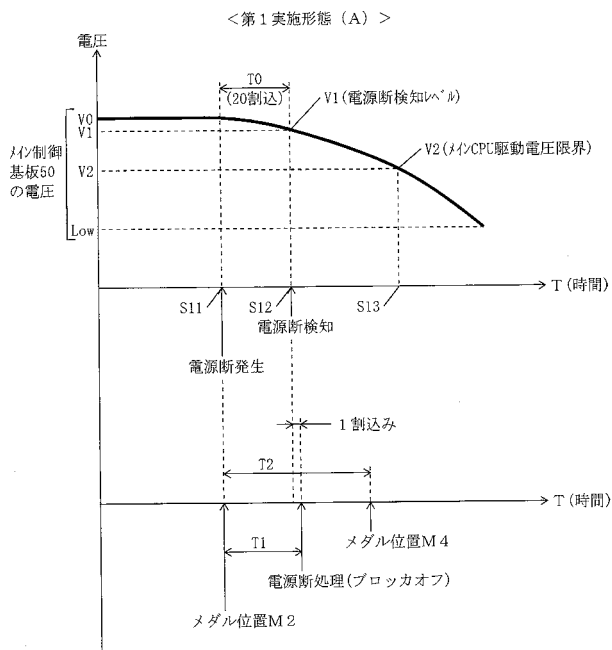
【図 1】



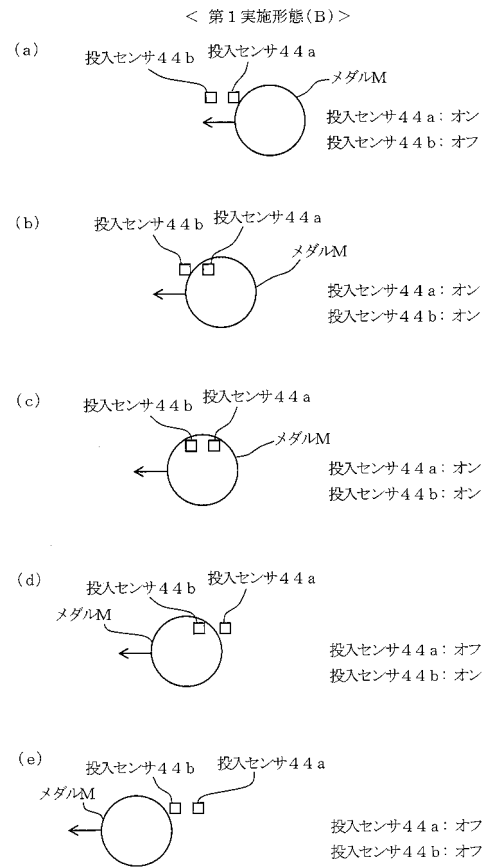
【図 2】



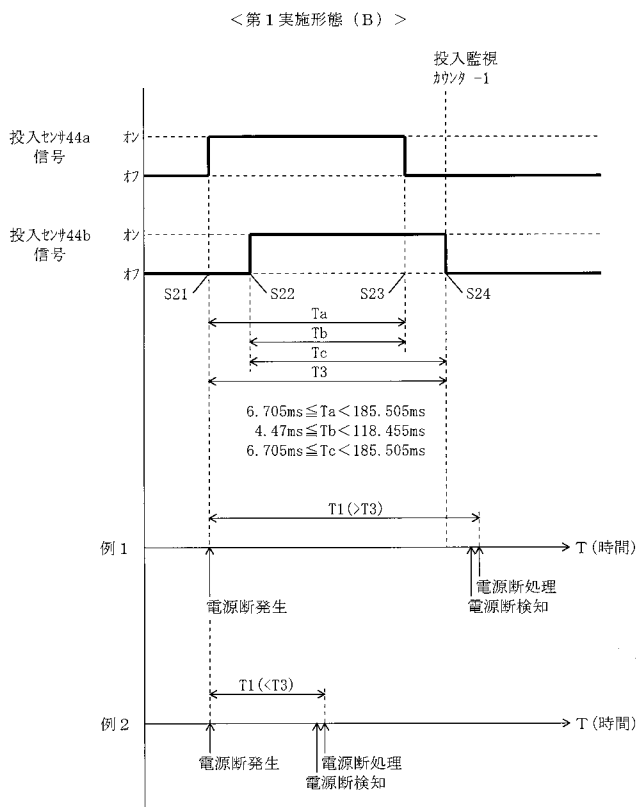
【図 3】



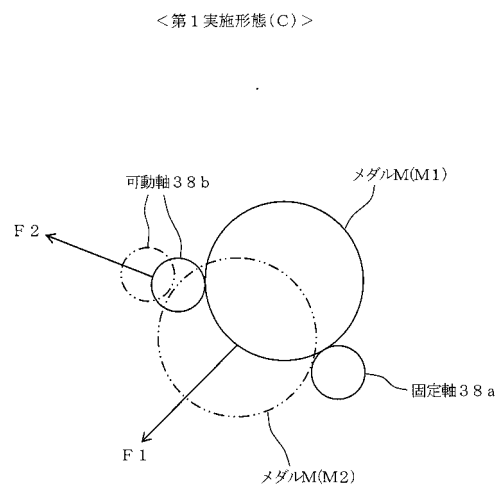
【図 4】



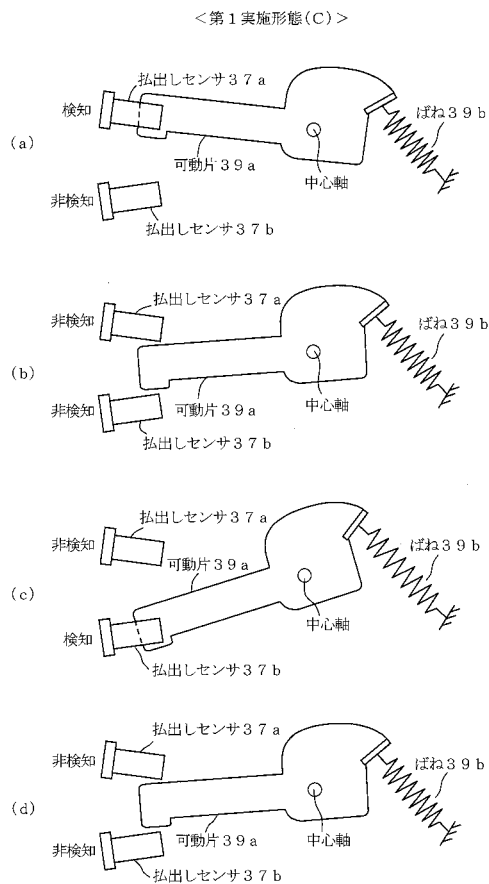
【図 5】



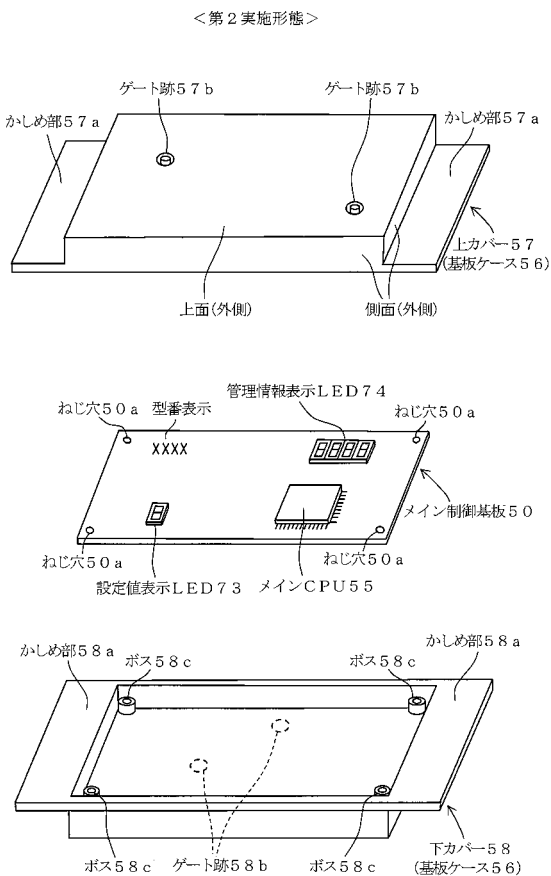
【図 6】



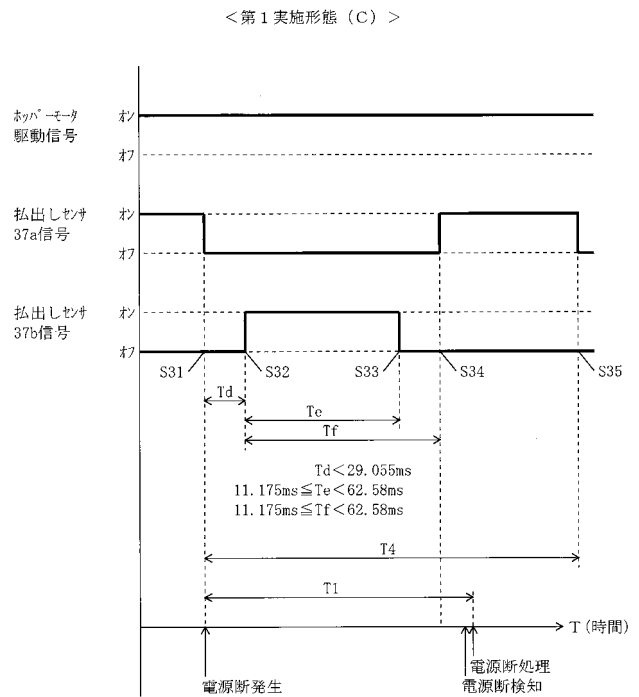
【図 7】



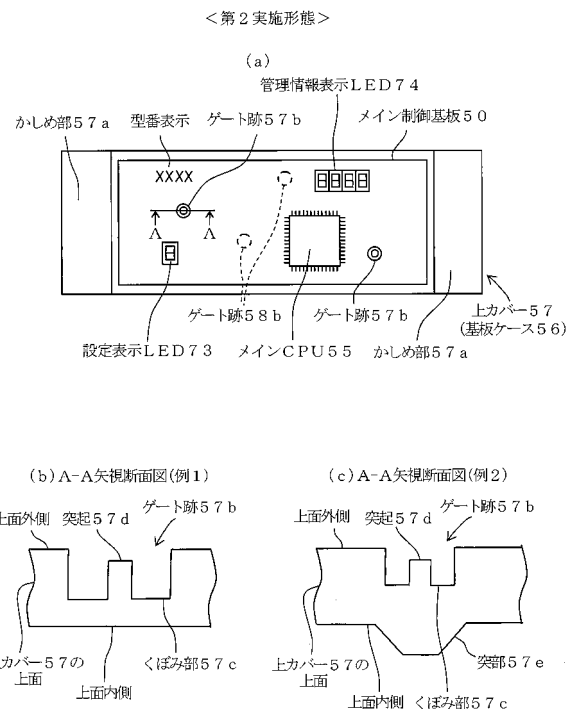
【図 9】



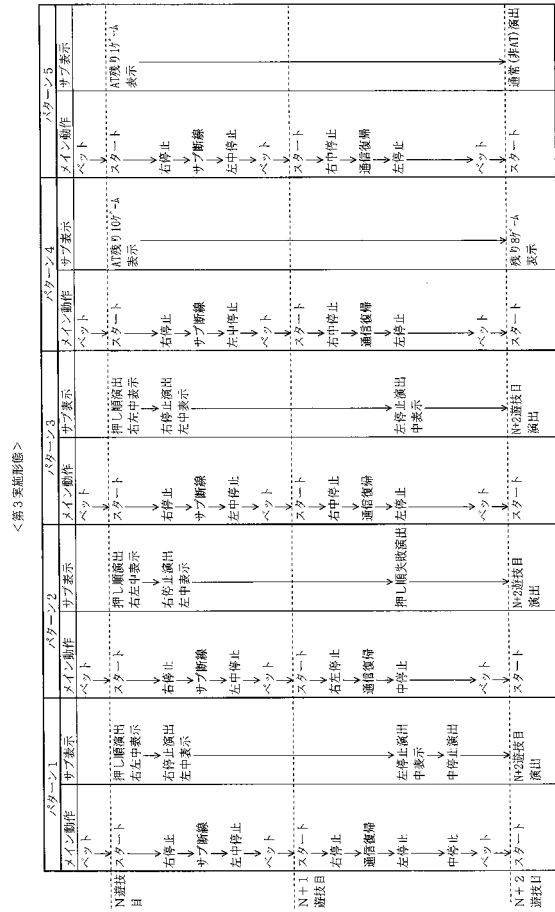
【図 8】



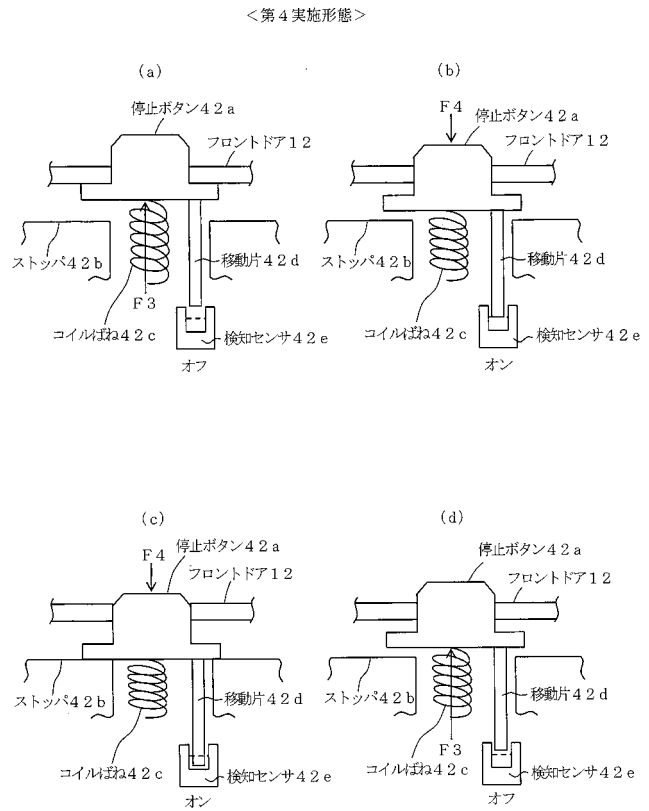
【図 10】



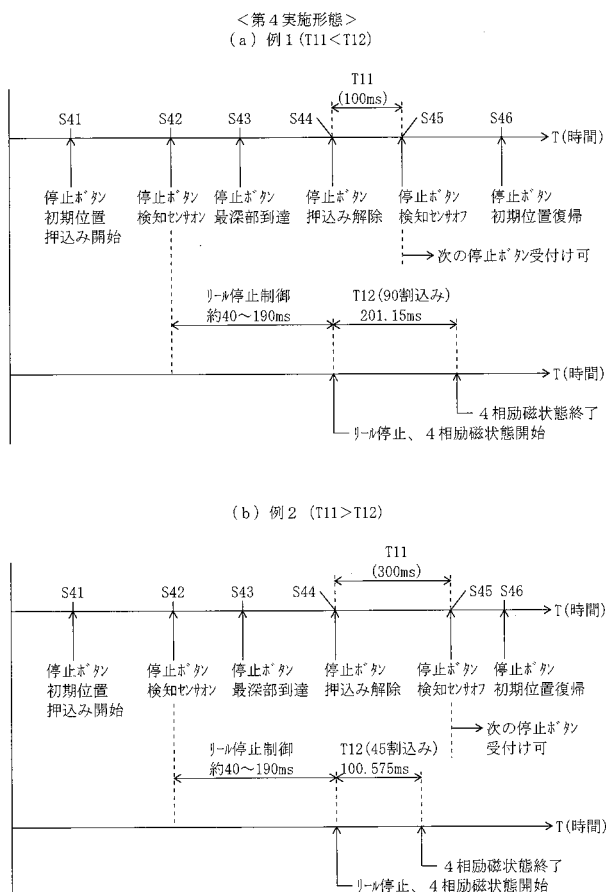
【 図 1 1 】



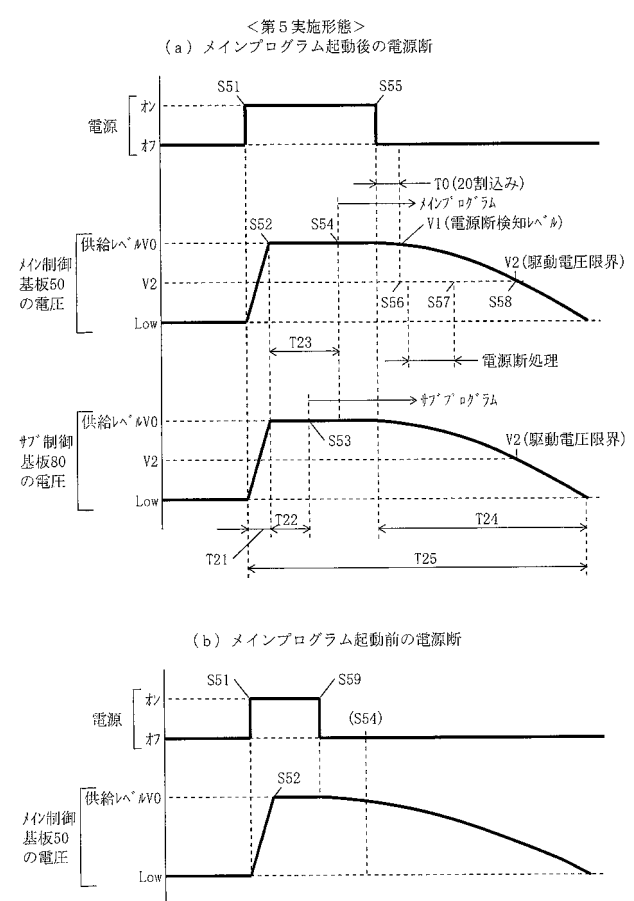
【図 1 2】



【图 1 3】



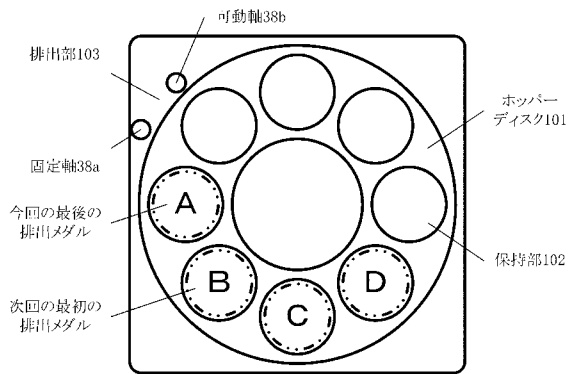
【 図 1 4 】



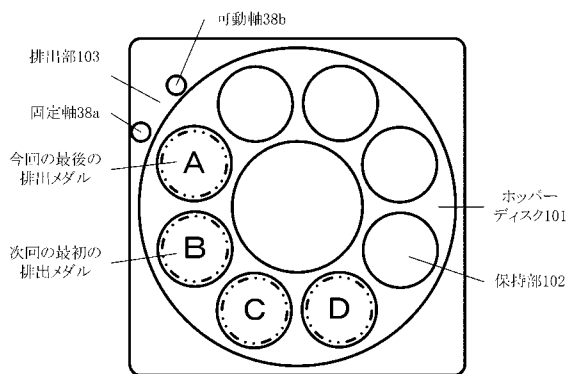
【図 15】

<第6実施形態>

(a)最後の排出メダルが固定軸38a及び可動軸38bに接する前の状態1



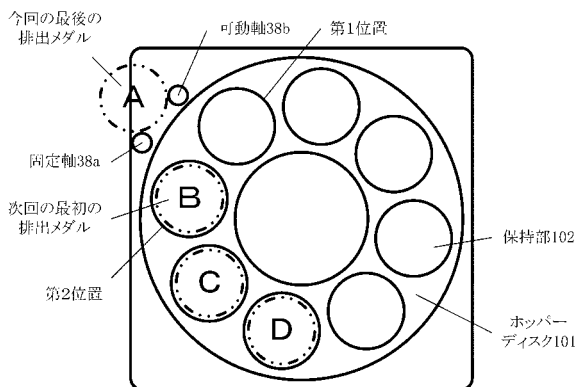
(b)最後の排出メダルが固定軸38a及び可動軸38bに接する前の状態2



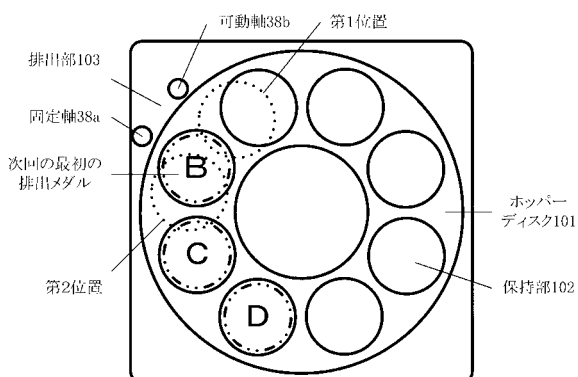
【図 17】

<第6実施形態>

(a)最後の排出メダルが排出部103から排出された瞬間の状態



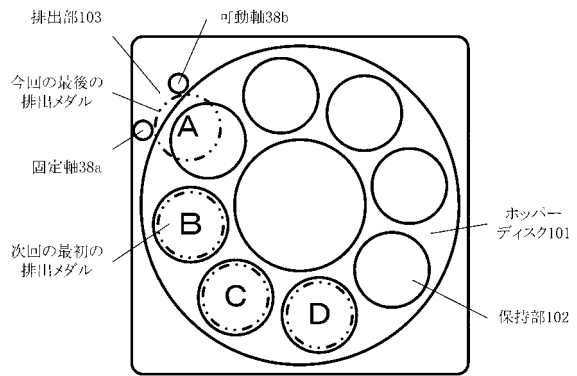
(b)最後の排出メダルを排出した後、ホッパーディスクの回転が停止した状態



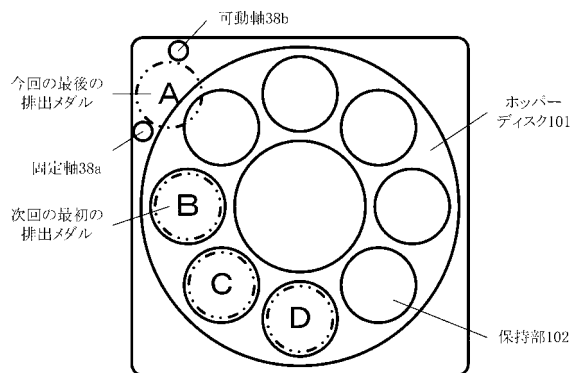
【図 16】

<第6実施形態>

(a)最後の排出メダルが固定軸38a及び可動軸38bに接した状態

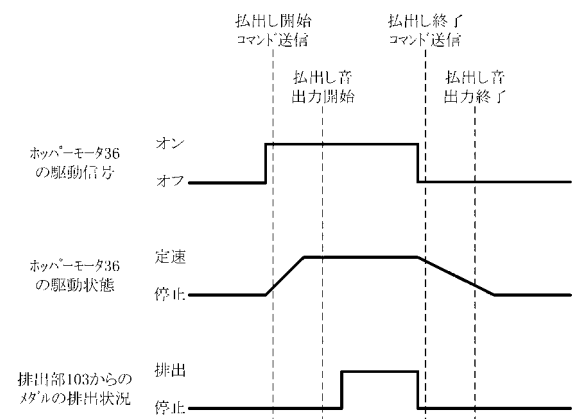


(b)最後の排出メダルに押されて可動軸38bが移動した状態

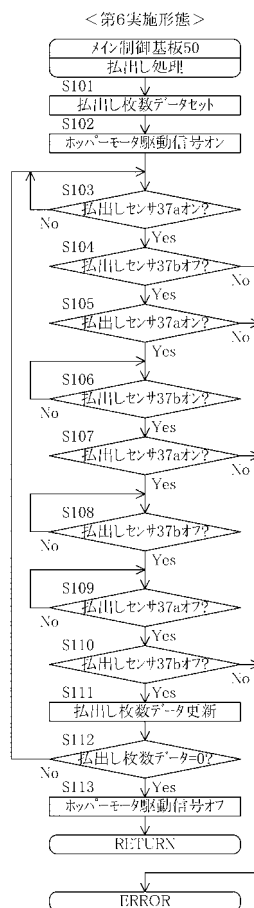


【図 18】

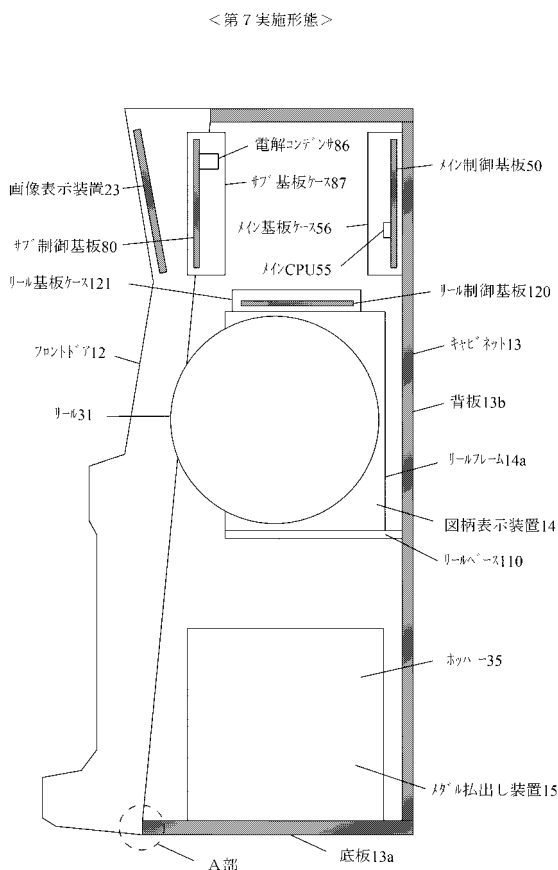
<第6実施形態>



【图 20】



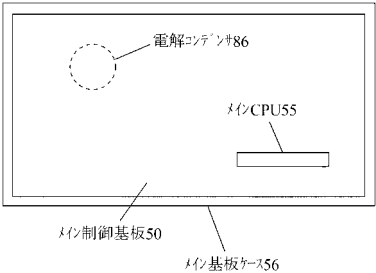
【图 2 2】



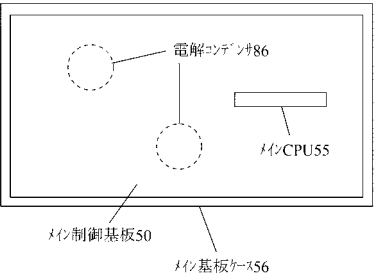
【図 2 3】

＜第 7 実施形態＞

(a) メイン制御基板50上のメインCPU55とサブ制御基板80上の電解コンデンサ86との位置関係 (例 1)



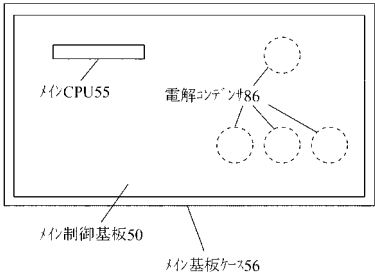
(b) メイン制御基板50上のメインCPU55とサブ制御基板80上の電解コンデンサ86との位置関係 (例 2)



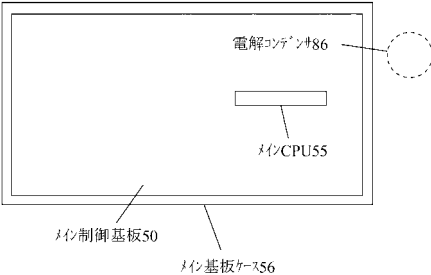
【図 2 4】

＜第 7 実施形態＞

(c) メイン制御基板50上のメインCPU55とサブ制御基板80上の電解コンデンサ86との位置関係 (例 3)



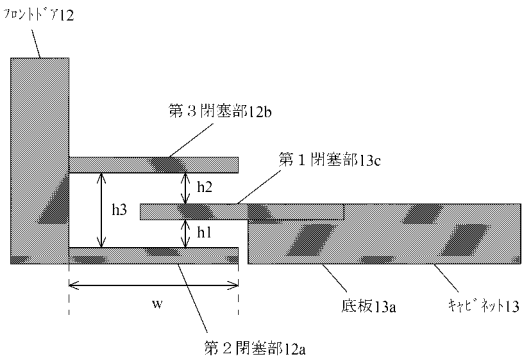
(d) メイン制御基板50上のメインCPU55とサブ制御基板80上の電解コンデンサ86との位置関係 (例 4)



【図 2 5】

＜第 8 実施形態＞

図 2 2 の A 部拡大図



第 1 閉塞部13cと第 2 閉塞部12aとの距離:h1
第 1 閉塞部13cと第 3 閉塞部12bとの距離:h2
第 2 閉塞部12aと第 3 閉塞部12bとの距離:h3
第 2 閉塞部12aの突出幅（奥行き）:w
径dの直径:d
径dの厚さ:t

【図 2 6】

＜第 9 実施形態＞

(a) 役物の種類及び終了条件									
規定値	非RT	RT	RB内部中	RB内部中	RB中	MB中	1		
規定値	3	3	3	3	3	1			

(b) 遊技状態の種類及び各遊技状態の規定値(メダルの投入枚数)									
規定値	非RT	RT	RB内部中	RB内部中	RB中	MB中	1		
規定値	3	3	3	3	3	1			

(c) 設定1における内部抽せん及び有利区間抽せんの置数表									
演出 番号	条件装置 の名称	規定値1 (MB10)		規定値2 (MB10)		規定値3 (MB10)		規定値4 (MB10)	
		非RT	RT	RB内部中	RB内部中	RB中	MB中	RB内部中	RB中
0	非当選	39036	7036	39036	7036	39036	7036	39036	7036
1	当選1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	当選2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	共通ベル	8	8	8	8	8	8	8	8
4	左正解ベル	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1
5	中正解ベル	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1
6	右正解ベル	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1	8or1
7	スリカ	3	3	3	3	3	3	3	3
8	スリカBB	3	3	3	3	3	3	3	3
9	チェリー1	2	2	2	2	2	2	2	2
10	チェリー+BB	2	2	2	2	2	2	2	2
11	チェリー2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	チェリー+BB	2	2	2	2	2	2	2	2
13	チェリー+BB	2	2	2	2	2	2	2	2
14	BB	0	0	0	0	0	0	0	0
15	MB	0	0	0	0	0	0	0	0

※MB:CB連続作動
※CB:作動区間なし,1遊技で終了
※MB:作動区間PB=1,内部中なし

【図 27】

＜第9実施形態＞
 <第9実施形態>

演出パターン番号	演出パターンの名称	演出パターン振分け置数(分:256)														
		上段演出グループ番号/下段対応する条件装置の名称														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
0	演出なし	非当選	リア レ1	リア レ2	共通 ベル	押し順 ベル	スイカ +BB	スイカ +BB	チャリ-1 +BB	チャリ-2 +BB	チャリ-2 +BB	チャリ-2 +BB	チャリ-2 +BB	BB	MB	
1	キャブ演出(賑やかし)	0	20	128	0	256	0	73	50	54	39	54	39	39	8	0
2	会話演出(賑やかし)	0	20	106	0	0	73	50	54	39	54	39	39	8	0	0
3	カット演出(強演出)	0	0	10	0	0	30	50	42	32	42	32	32	20	0	0
4	対決演出(強演出)	0	0	10	0	0	10	40	36	36	36	36	36	20	0	0
5	トランプ演出(強演出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	確定演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	ステップアップ1	30	30	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	ステップアップ2	0	15	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	ステップアップ3	0	1	1	1	0	20	8	40	48	30	48	48	0	0	0
10	ステップアップ4	0	0	1	0	0	10	6	10	30	20	30	30	30	0	0
11	第一停止後告知演出	0	14	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0
12	第二停止後告知演出	0	14	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0
13	第三停止後告知演出	0	14	0	14	0	10	10	0	0	0	0	0	0	30	0
14	右第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	中第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	右第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	連続演出	0	0	0	0	0	0	20	30	20	30	20	30	30	40	0

※「押し順ベル」は、「左正解ベル」、「中止解ベル」及び「右正解ベル」の総称

【図 28】

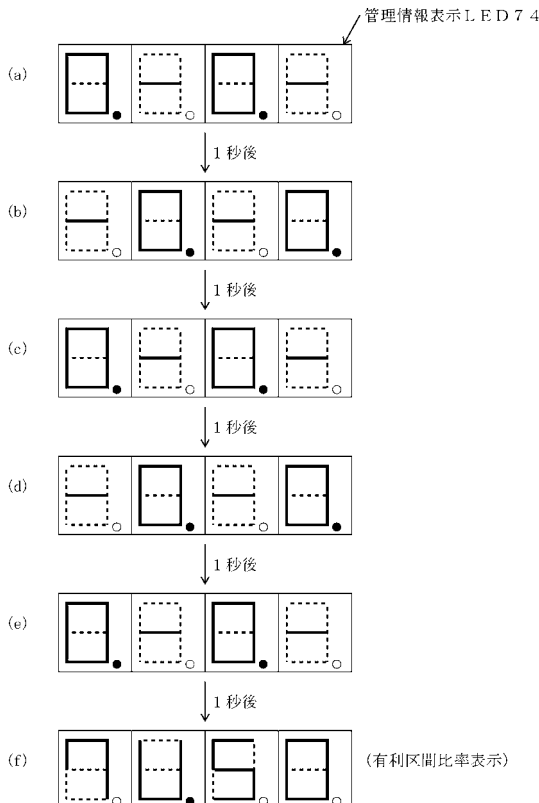
＜第9実施形態＞
 <第9実施形態>

演出パターン番号	演出パターンの名称	演出パターン振分け置数(分:256)														
		上段演出グループ番号/下段対応する条件装置の名称														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
0	演出なし	非当選	リア レ1	リア レ2	共通 ベル	押し順 ベル	スイカ +BB	スイカ +BB	チャリ-1 +BB	チャリ-2 +BB	チャリ-2 +BB	チャリ-2 +BB	チャリ-2 +BB	BB	MB	
1	キャブ演出(賑やかし)	86	128	0	256	256	0	73	73	30	30	54	54	54	0	0
2	会話演出(賑やかし)	0	20	106	0	0	73	73	30	30	54	54	54	0	0	0
3	カット演出(強演出)	0	0	10	0	0	30	30	72	72	42	42	42	0	0	0
4	対決演出(強演出)	0	0	10	0	0	10	10	72	72	26	26	26	0	0	0
5	トランプ演出(強演出)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	確定演出	80	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	10	80	0	0
7	ステップアップ1	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	ステップアップ2	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	ステップアップ3	0	1	1	0	0	20	10	20	20	20	20	20	60	0	0
10	ステップアップ4	60	0	1	0	0	10	10	20	20	20	20	20	60	0	0
11	第一停止後告知演出	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	第二停止後告知演出	0	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	第三停止後告知演出	30	14	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	30	0	0
14	左第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	中第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	右第一停止演出	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	連続演出	0	0	0	0	0	0	20	20	2	2	20	20	20	0	0

※「押し順ベル」は、「左正解ベル」、「中止解ベル」及び「右正解ベル」の総称

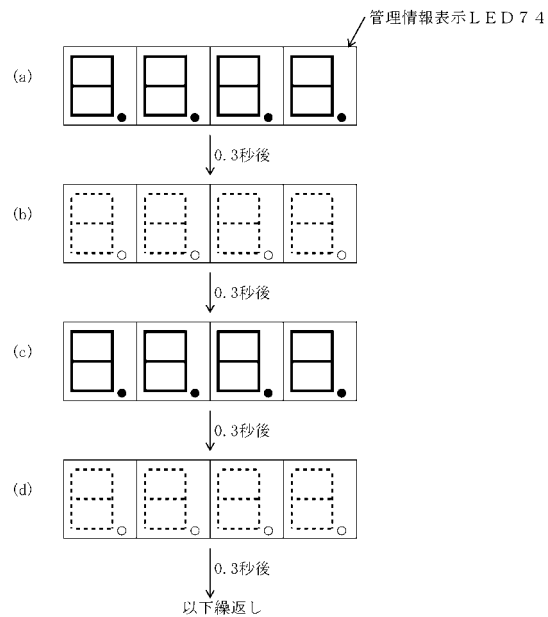
【図 29】

＜第10実施形態：テストパターン（例1）＞
 電源投入等から5秒間、表示内容を1秒ごとに切り替える例



【図 30】

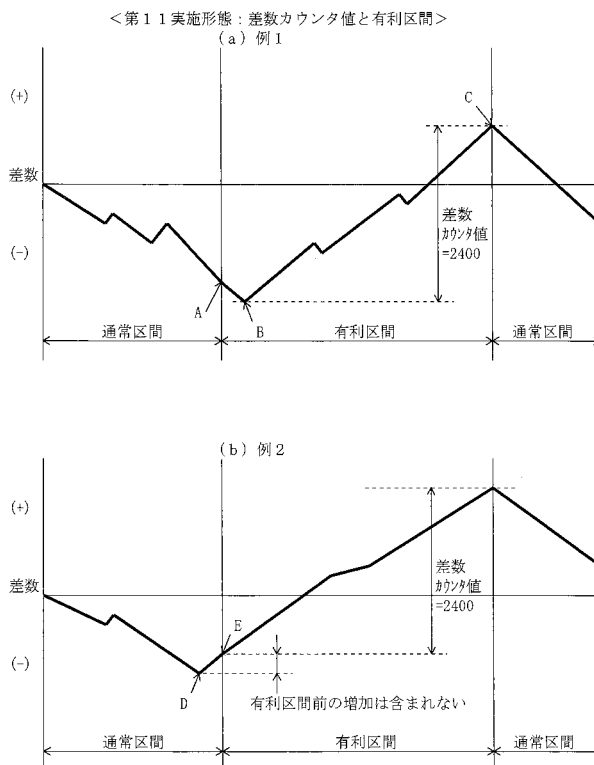
＜第10実施形態：テストパターン（例2）＞
 表示内容を点滅表示する例



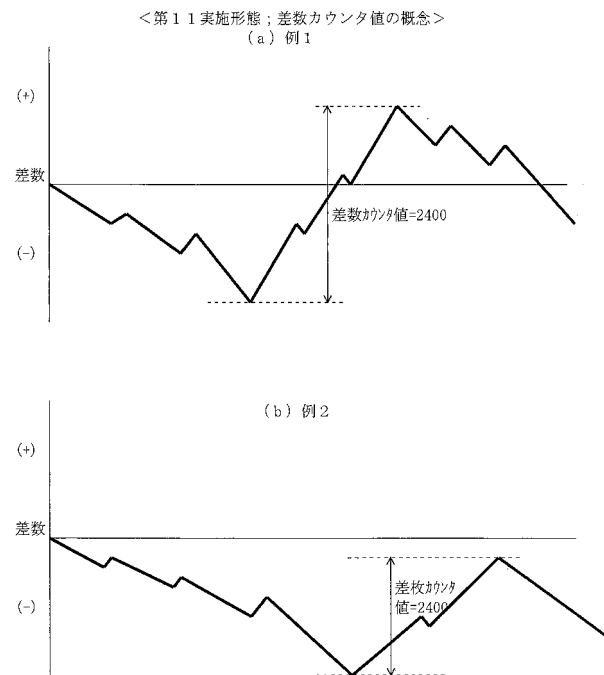
【図 35】

<第11実施形態> RWM53の記憶領域			
アドレス	ラベル名	ビット数	名称及び内容
F000	NB_RANK	1	設定値データ：0～5(D)
F010	NB_CREDIT	1	クレジットデータ(クレジット数表示LED76に表示するデータ)
F011	NB_PAYOUT	1	獲得数データ(獲得数表示LED78に表示するデータ) 払出し時：払出し数データ 設定変更中：設定変更中表示データ 規定数指示時：指示規定数表示データ 押し順指示時：押し順指示番号 エラー発生時：エラー番号表示データ
F030	FL_ACTION	1	作動状態フラグ D0 リプレイ 遊技開始セット処理で更新。 D1 未使用 D2 1BB D0は、遊技終了チェック処理でクリア。 D3 RB D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用
F031	FL_WIN		図柄組合せ表示フラグ D0 リプレイ メイン処理の表示判定で更新。 D1 未使用 D2 1BB スタートスイッチ受付でクリア。 D3 未使用 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用
F040	NB_PAY_MEDAL	1	払出し数データ：0～15(D)
F041	BF_PAY_MEDAL	1	払出し数データバッファ：0～15(D)
F042	NB_REP_MEDAL	1	自動ベット数データ：2又は3(D)
F043	NB_PLAY_MEDAL	1	ベット数データ：2又は3(D)
F051	CT_LED_DSP	1	LED表示カウンタ 範囲：00010000～00000001
F052	FL_LED_DSP	1	LED表示要求フラグ 通常中 00011111(B) 設定変更中 00011100(B) 設定確認中 00011111(B)
F061	NB_ADV_KND	1	有利区間種別フラグ 通常区間 00000000(B) 有利区間 00000001(B)
F062	FL_ADV_LED	1	有利区間表示LEDフラグ 消灯 00000000(B) 点灯 00000001(B)
F063	CT_ADV_CLR	2	有利区間クリアカウンタ 初期値：1500(D)
F065	SC_24HGAME	2	差数カウンタ：0～2414(D)
F067	FL_AT_KND	1	ATフラグ AT中 00000001(B) 非AT中 00000000(B)
F068	CT_ART	2	AT遊技回数カウンタ

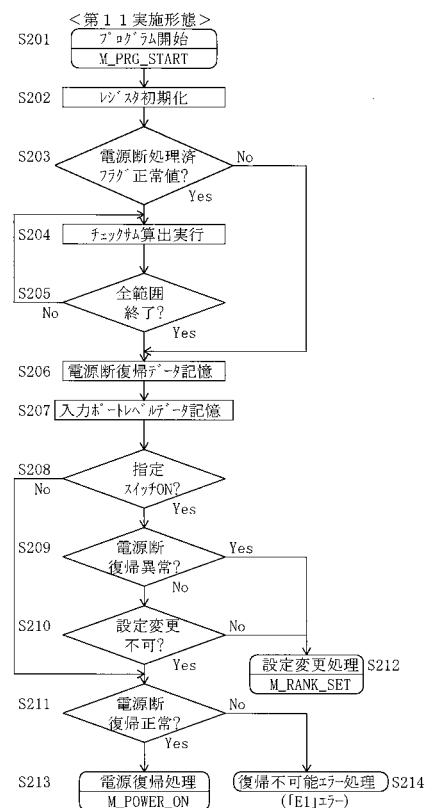
【図 37】



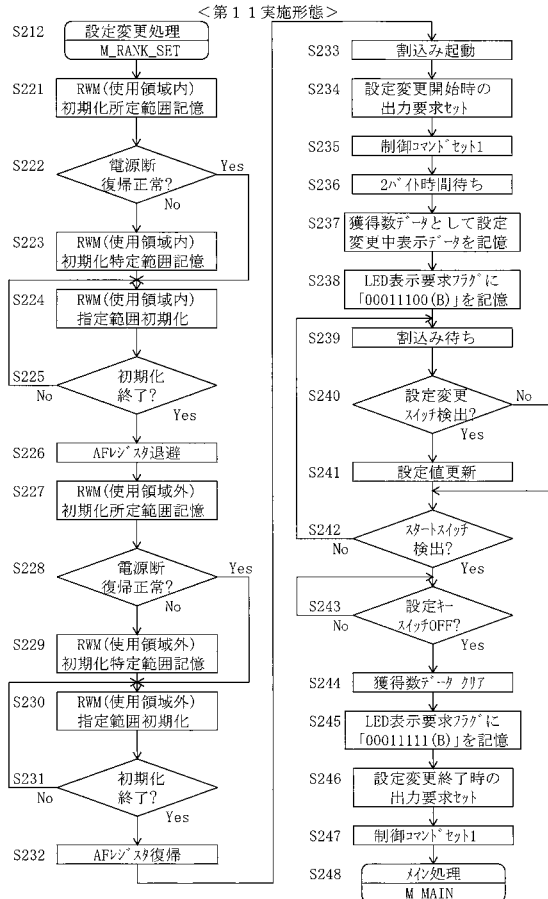
【図 36】



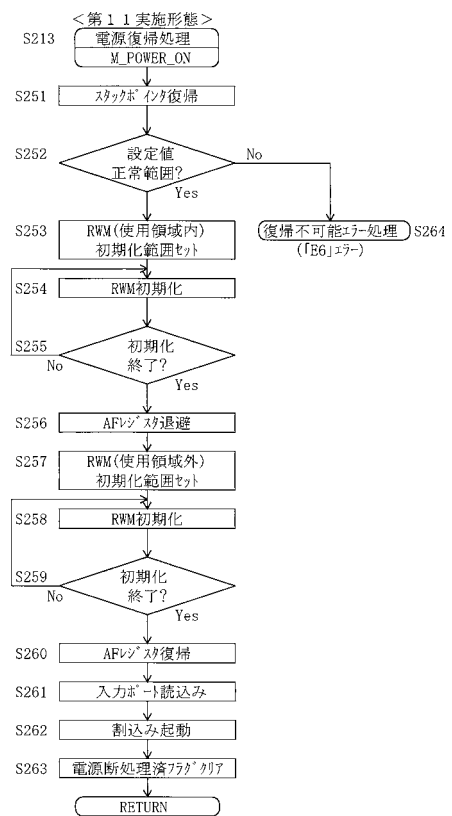
【図 38】



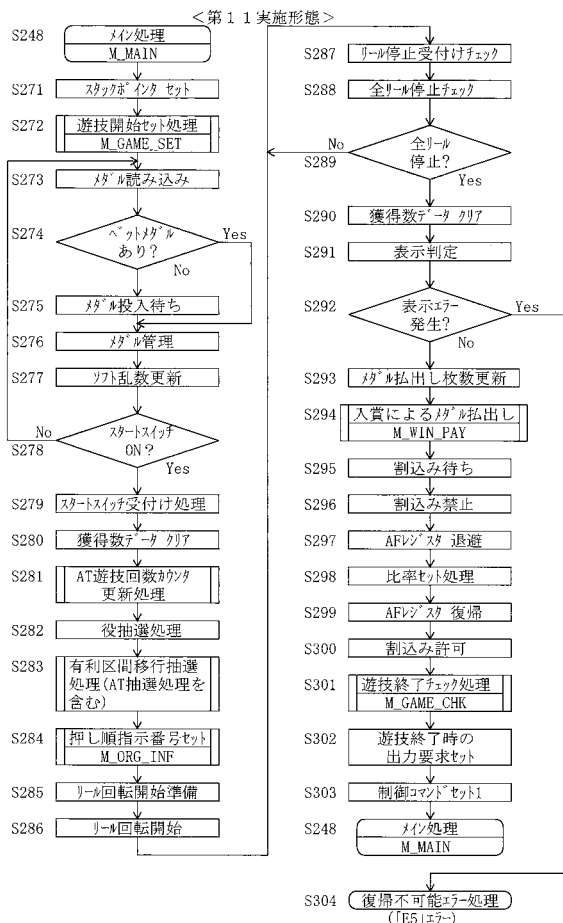
【図 39】



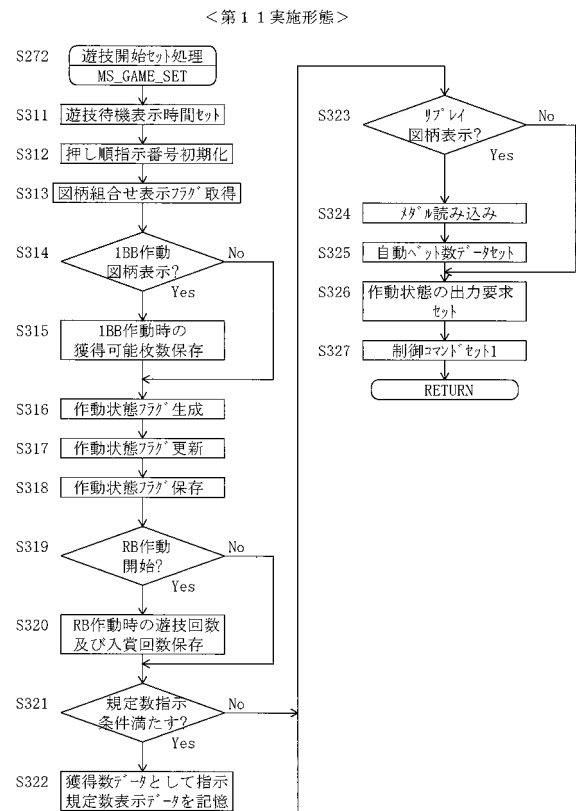
【図 40】



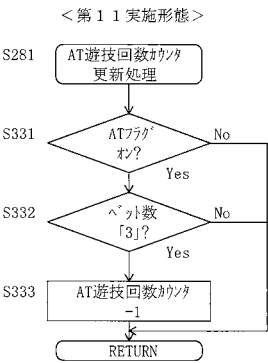
【図 41】



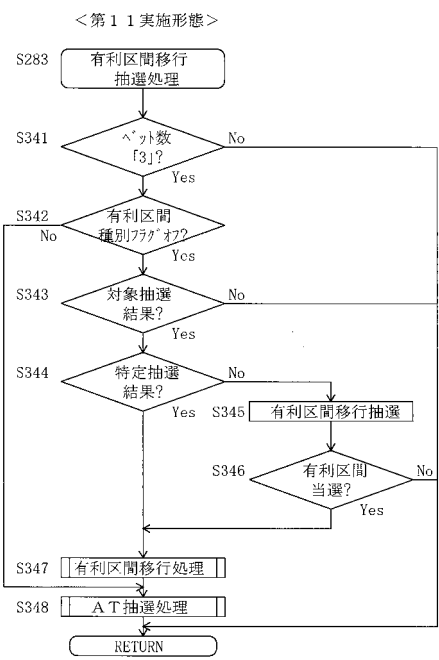
【図 42】



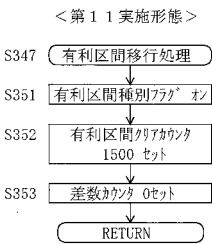
【図 4 3】



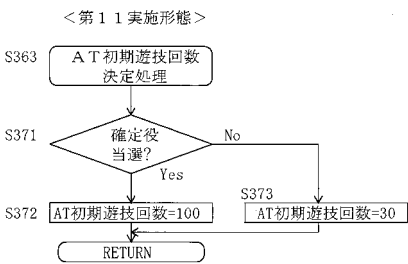
【図 4 4】



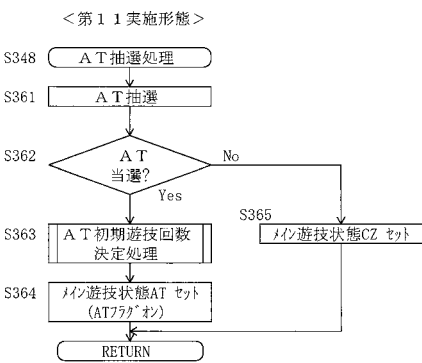
【図 4 5】



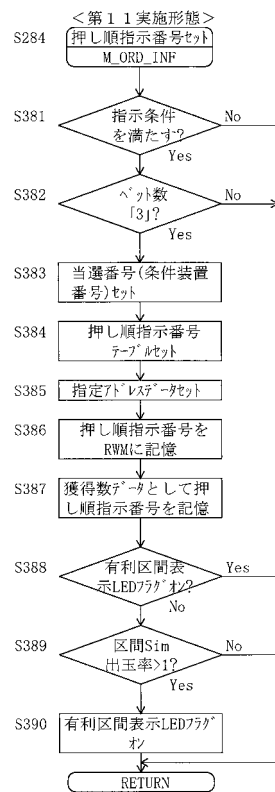
【図 4 7】



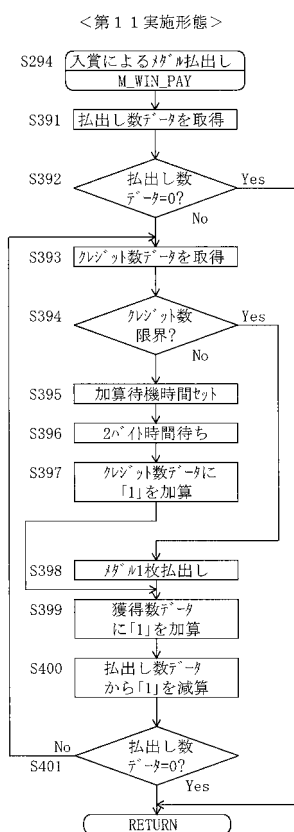
【図 4 6】



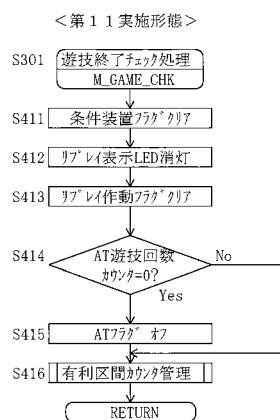
【図 48】



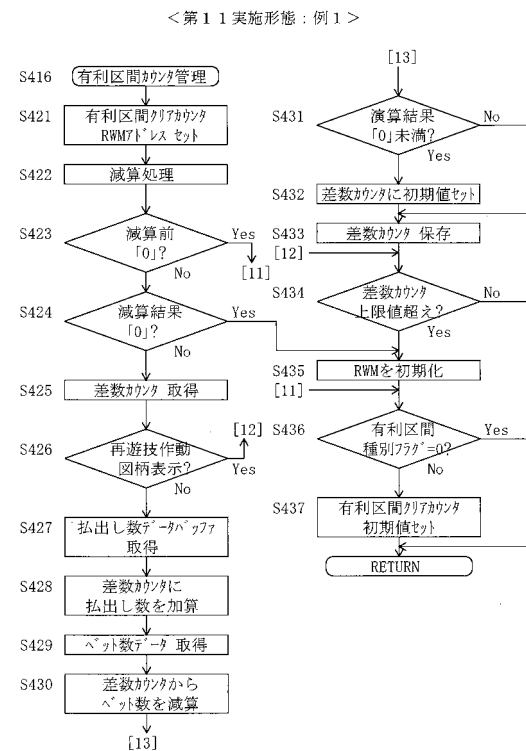
【図 49】



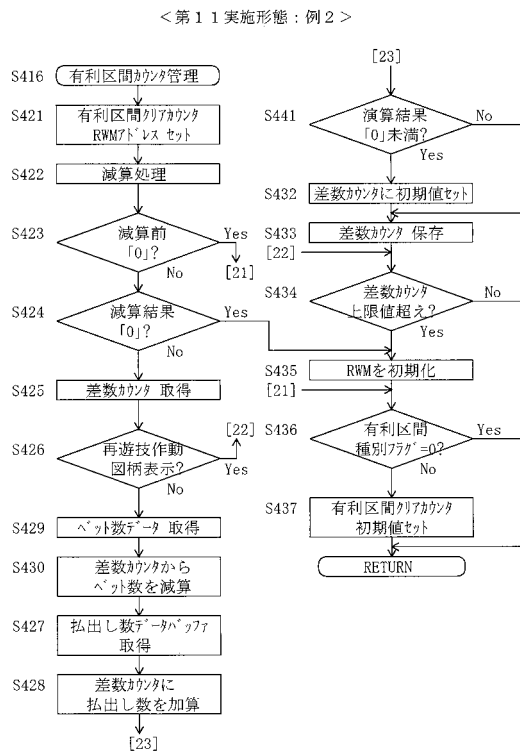
【図 50】



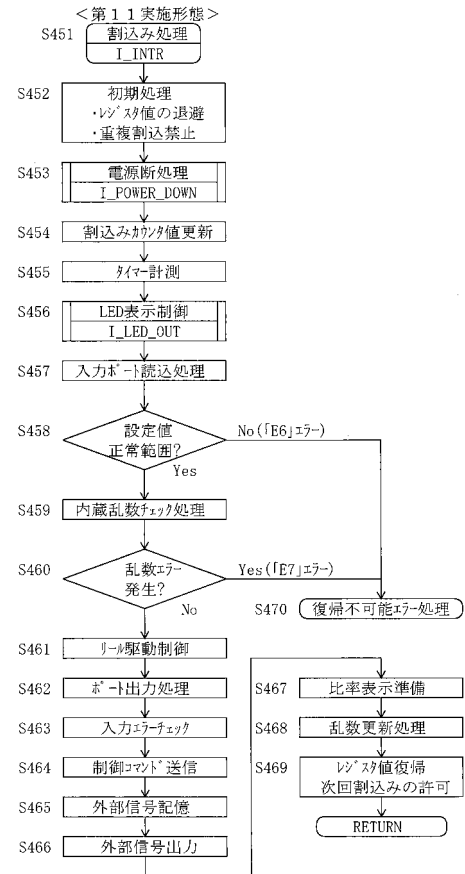
【図 51】



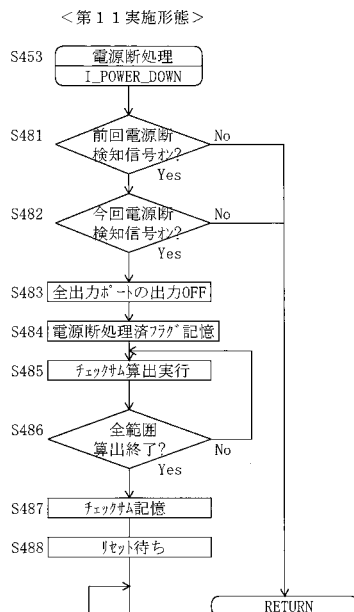
【図 5 2】



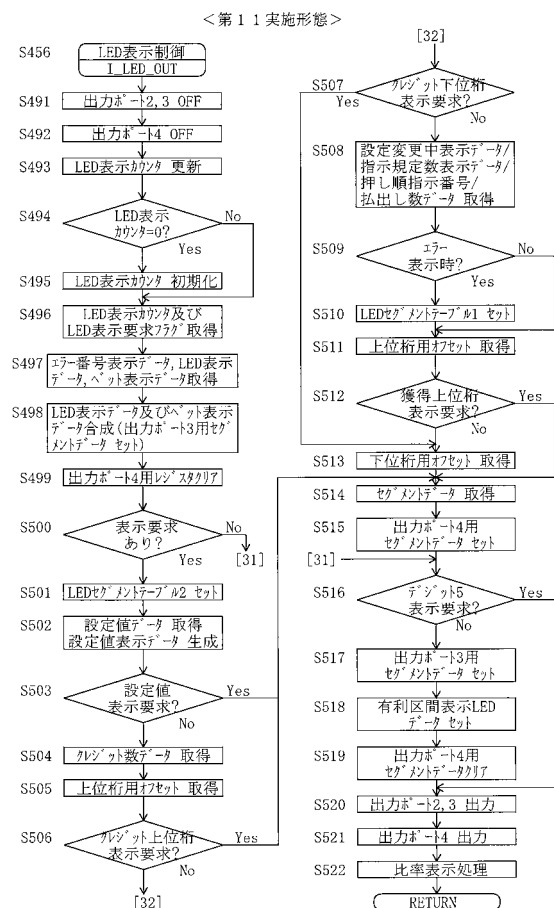
【図 5 3】



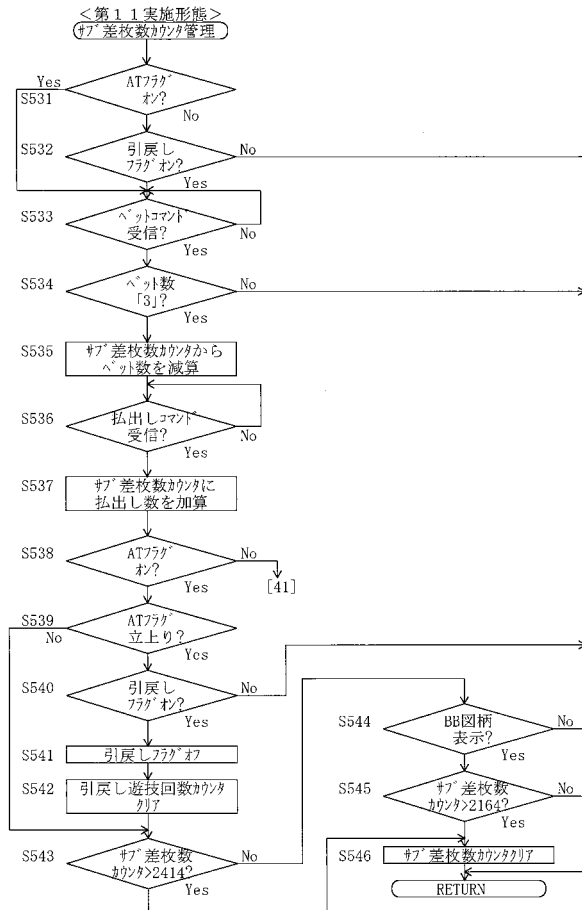
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 56】



【図 58】

＜第1.2実施形態＞

(A) 役物条件装置と作動終了条件

役物条件装置	終了条件
BB1	1.00枚を超える払出しで終了
BB2	3.0枚を超える払出しで終了

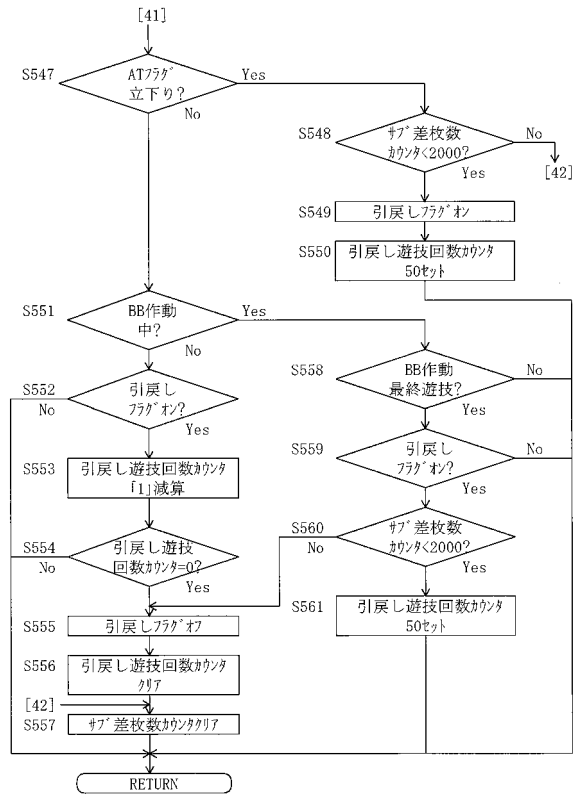
(B) RTTごとの現在数

役物状態	非RTT	BB1内部中	BB2内部中	BB1動作中	BB2動作中
現在数	2又は3	2又は3	2又は3	3	3

(C) 条件装置ごとの位置

当選番号	条件装置の名称	内部抽選位置数(分母5536)					
		非RTT	BB1内部中	BB2内部中	BB1動作中	BB2動作中	現在数3
0	非当選	なし	0	0	0	0	0
1	通常プレイ	9000	9000	9000	9000	9000	12536
2	共通へ	10	6000	6000	6000	6000	6000
3	左右正線へ	10又は11	6000	6000	6000	6000	6000
4	左右正線へ	10又は11	6000	6000	6000	6000	6000
5	左右正線へ	10又は11	6000	6000	6000	6000	6000
6	左右正線へ	10又は11	6000	6000	6000	6000	6000
7	左右正線へ	10又は11	6000	6000	6000	6000	6000
8	左右正線へ	10又は11	6000	6000	6000	6000	6000
9	7.497プレイ	再遊技	1000	1000	1000	1000	1000
10	7.497プレイ	再遊技	1000	1000	1000	1000	1000
11	BB1	0	0	0	0	0	0
12	BB2	0	0	0	0	0	0

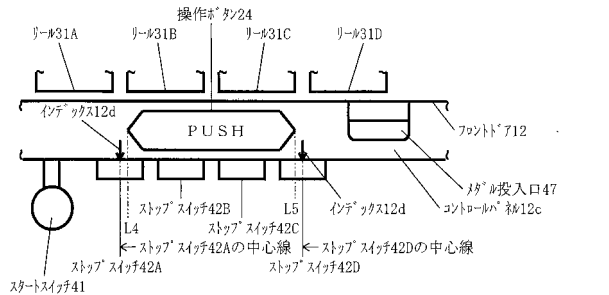
【図 57】



【図 59】

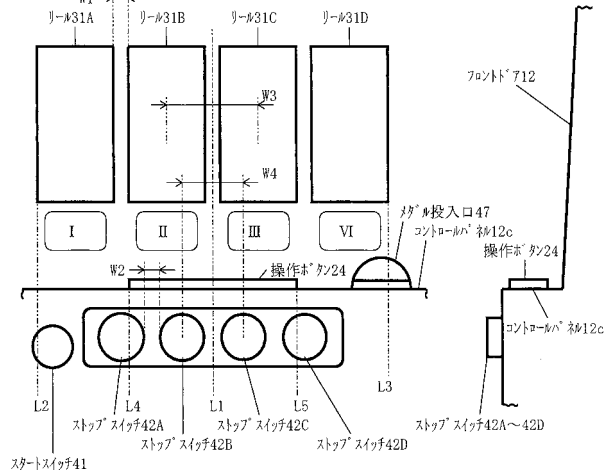
＜第1.3実施形態＞

(平面図)

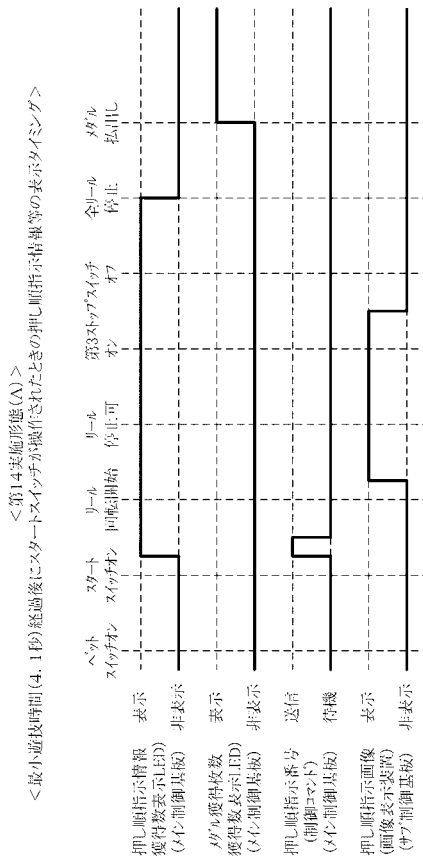


(正面図)

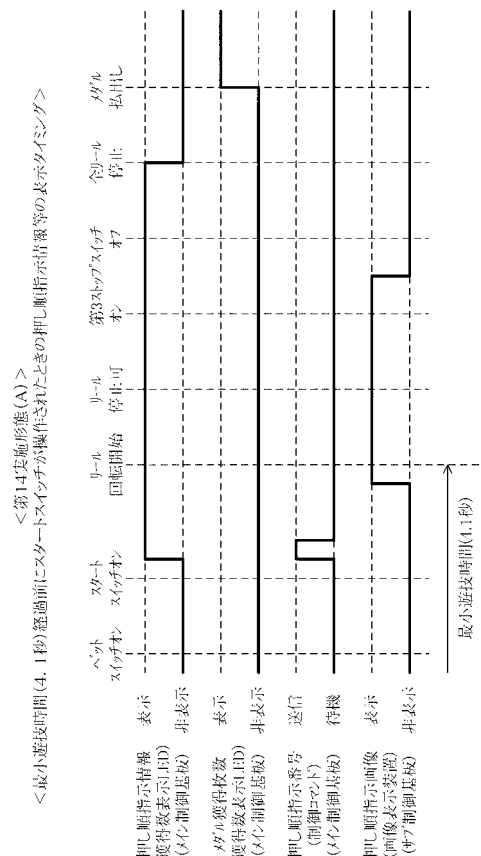
(右側面図)



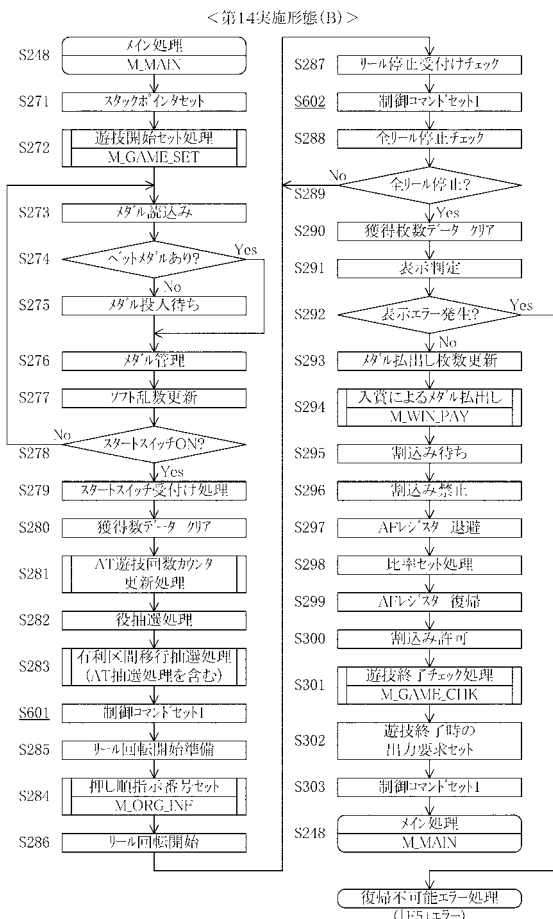
【図 6 0】



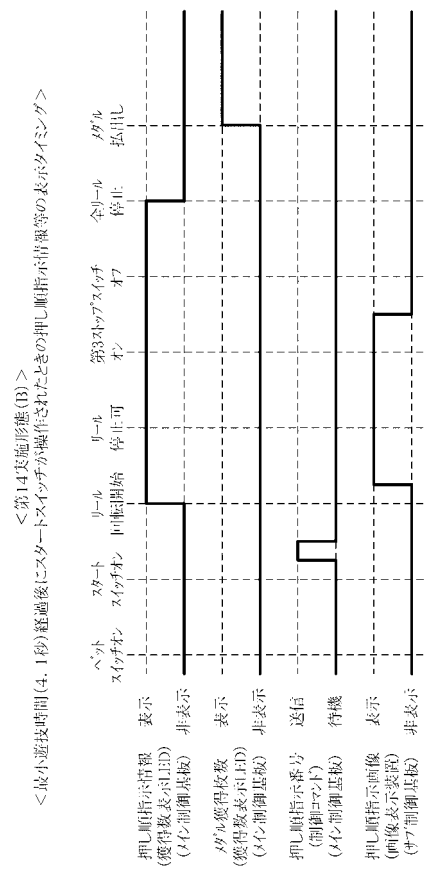
【図 6 1】



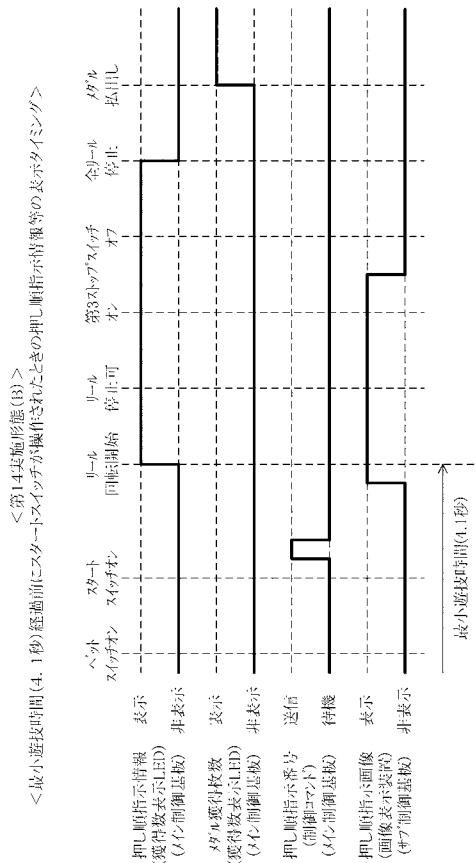
【図 6 2】



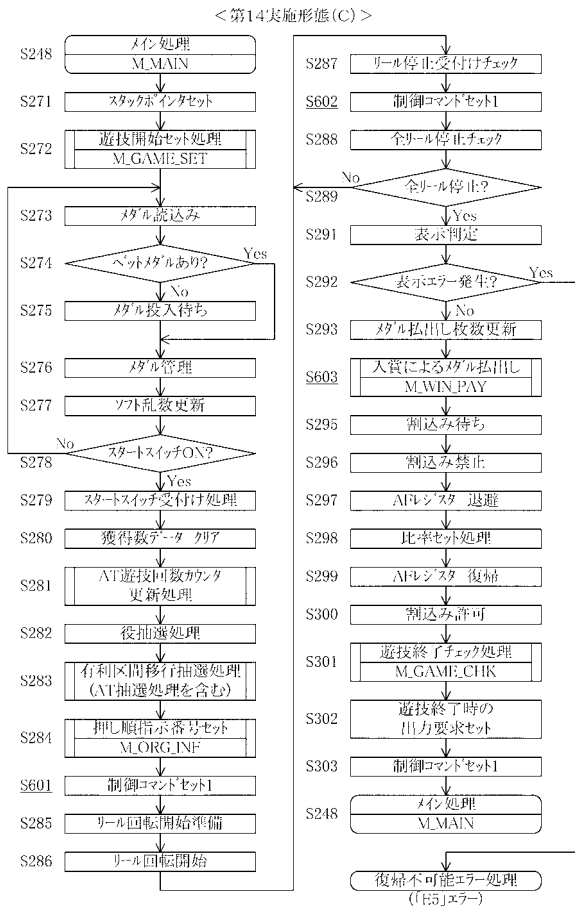
【図 6 3】



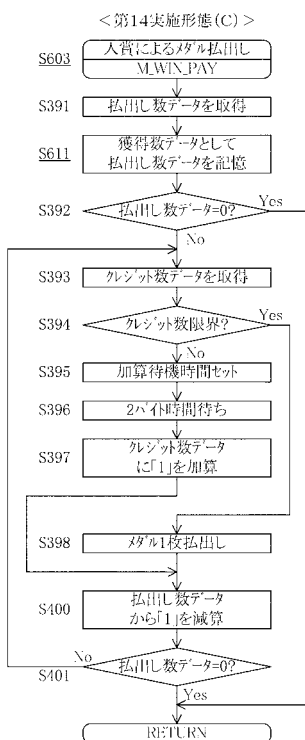
【图 6 4】



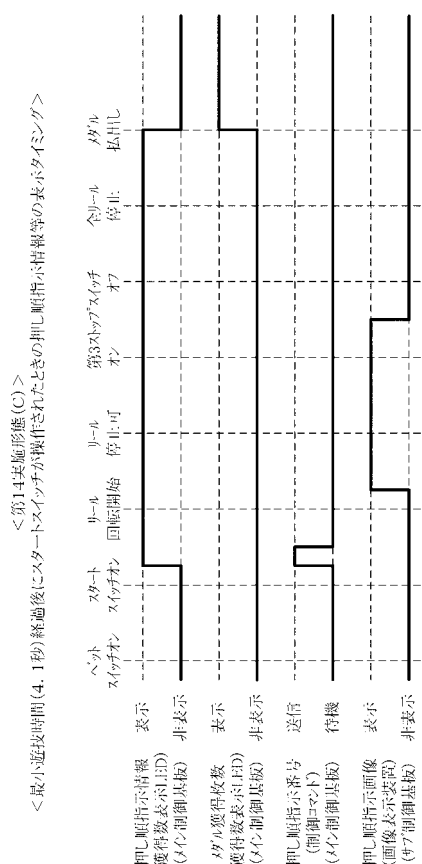
【図 6 5】



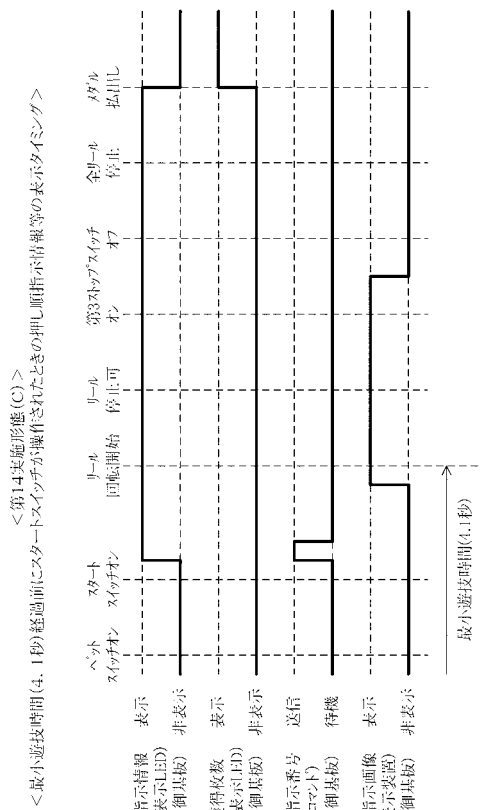
【图 6 6】



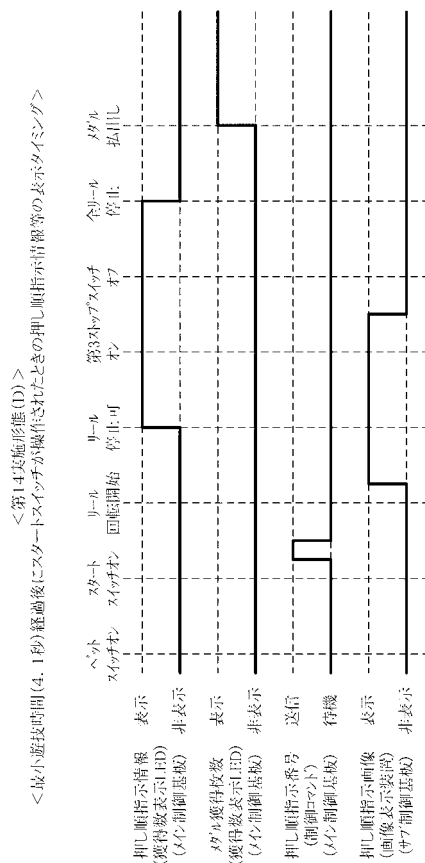
【图 6 7】



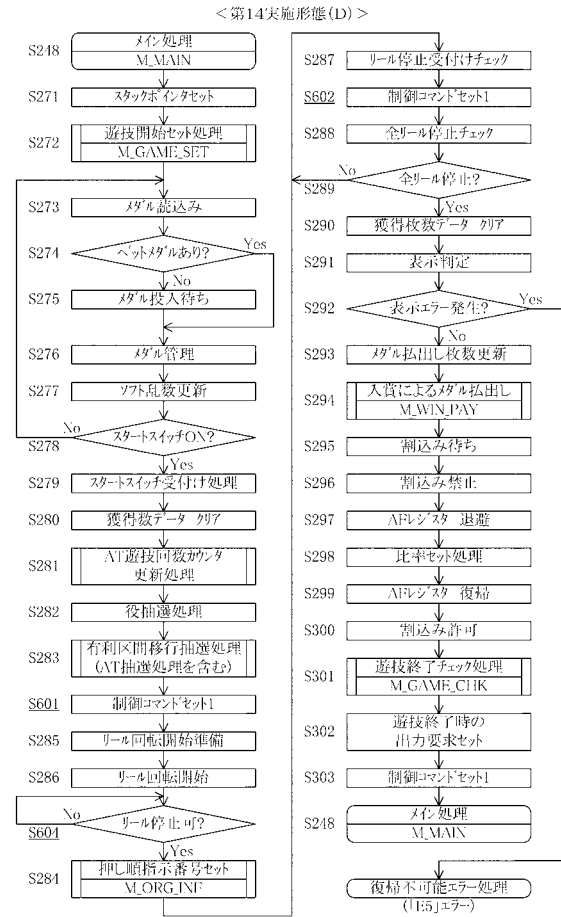
【図 68】



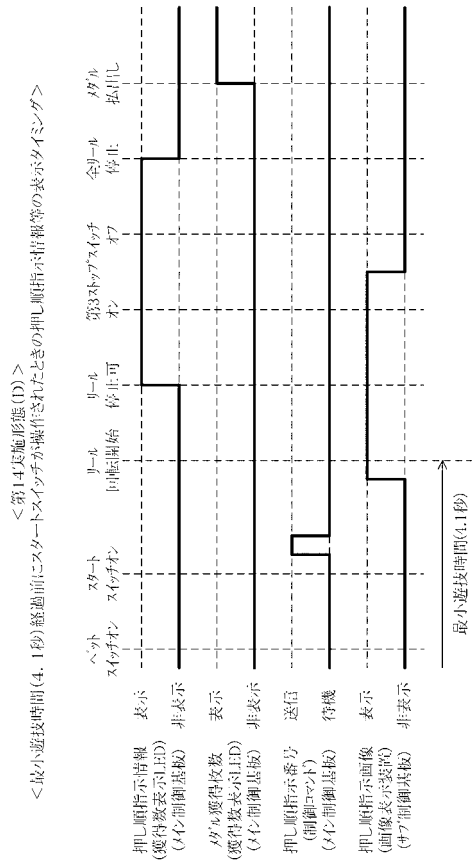
【図 70】



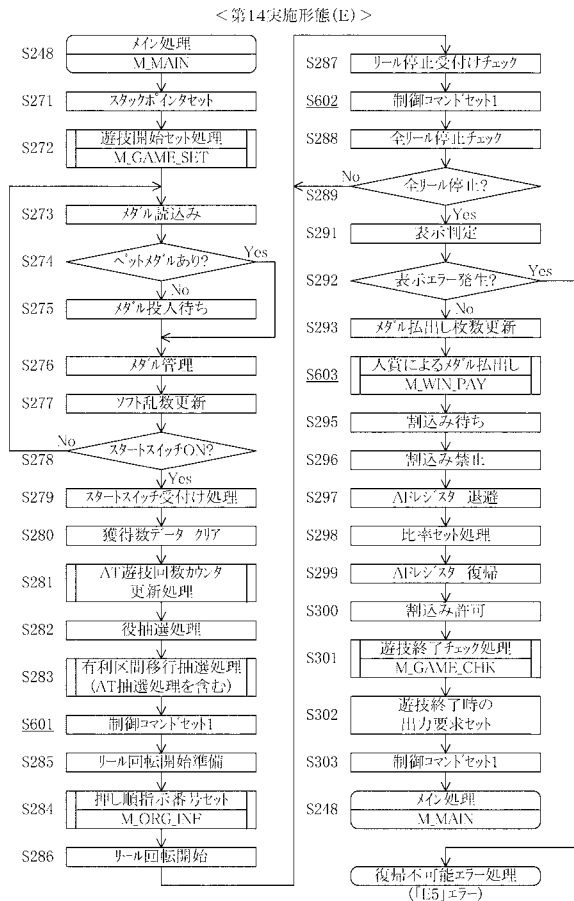
【図 69】



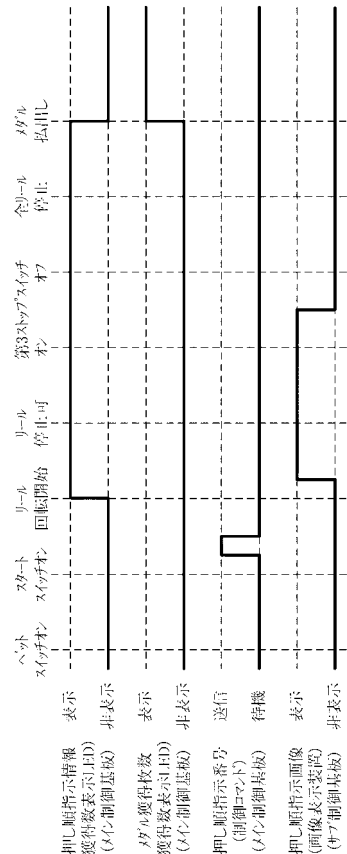
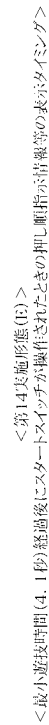
【図 71】



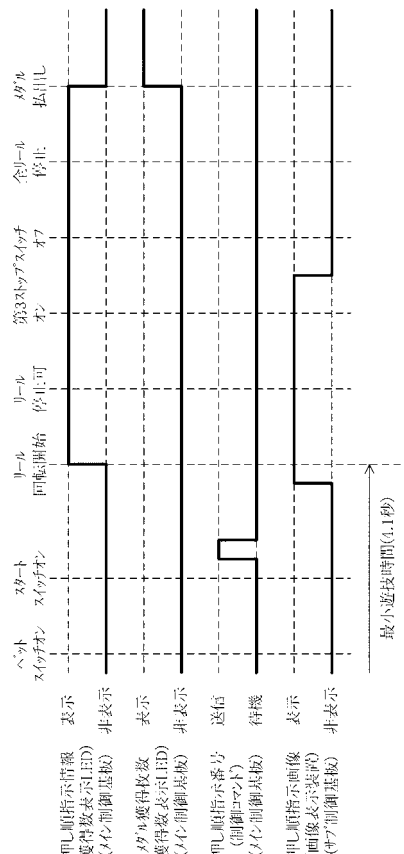
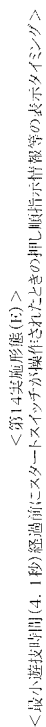
【图 7 2】



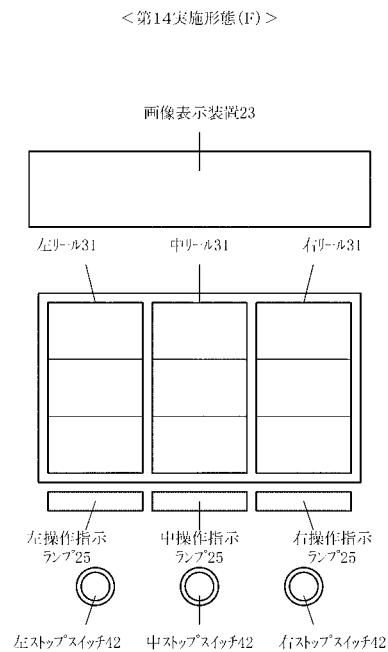
【图 7 3】



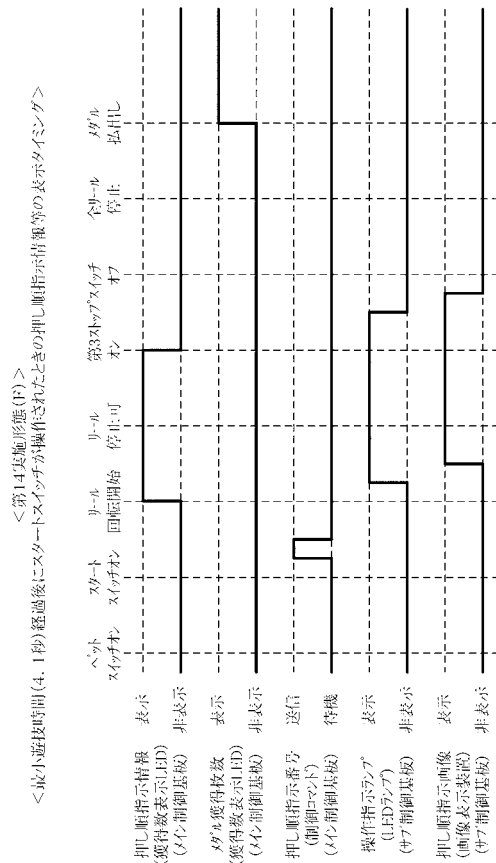
【图 7-4】



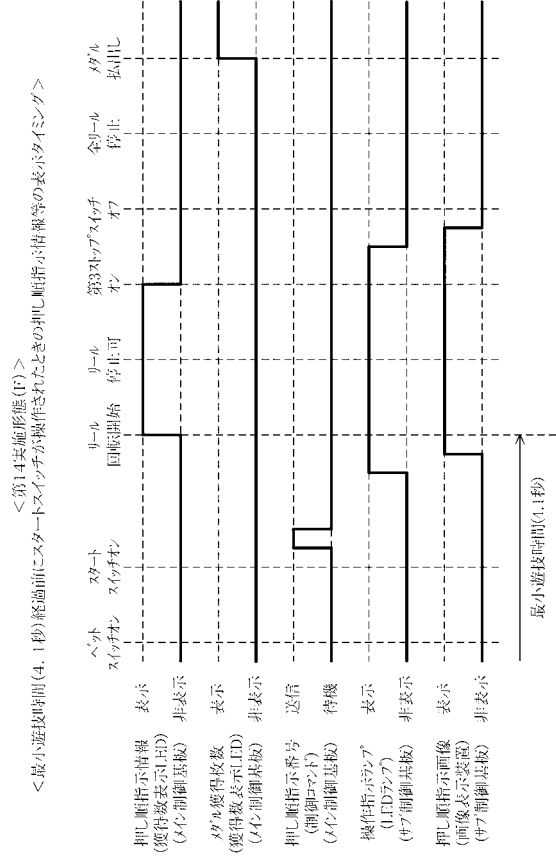
【图 7 5】



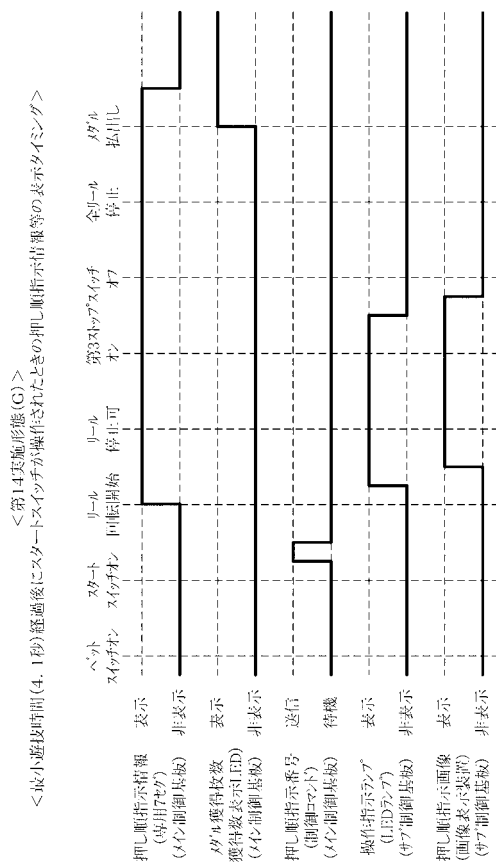
【図 76】



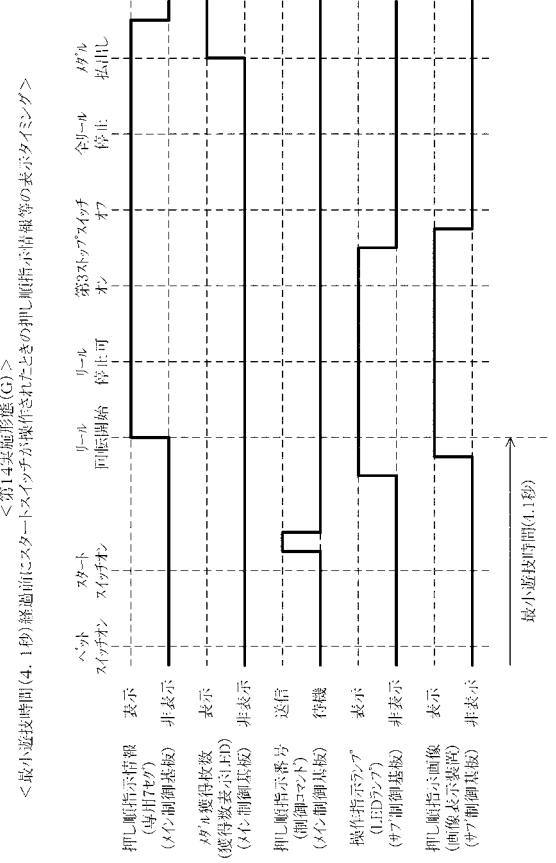
【図 77】



【図 78】

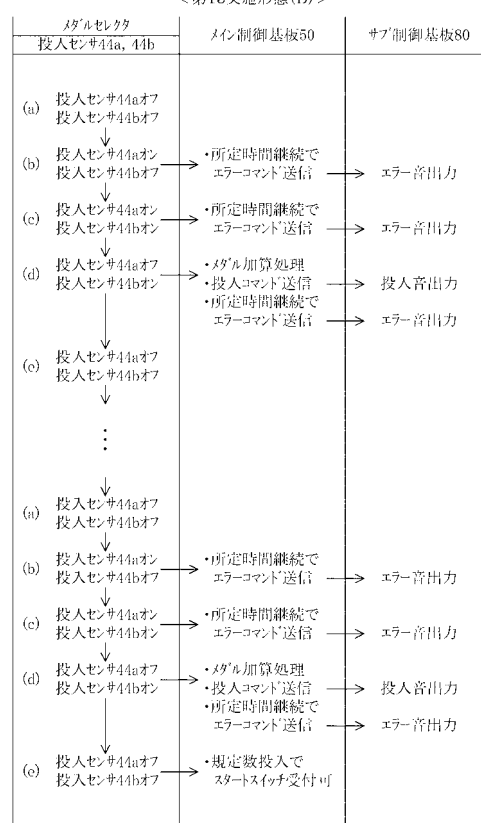


【図 79】



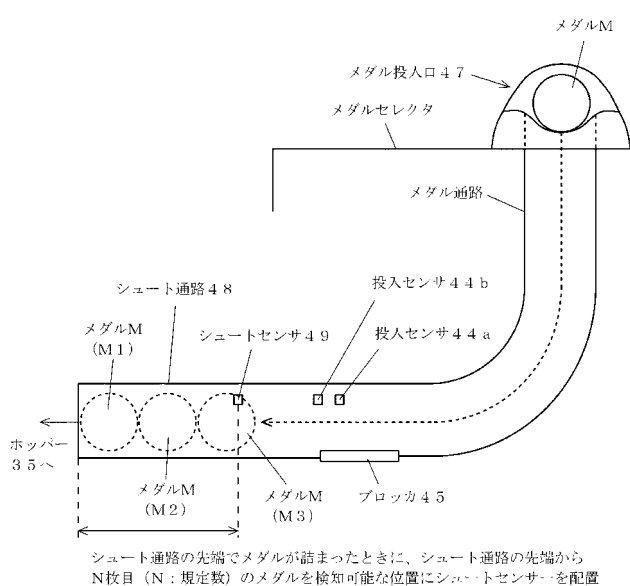
【図 8 1】

＜第15実施形態(B)＞



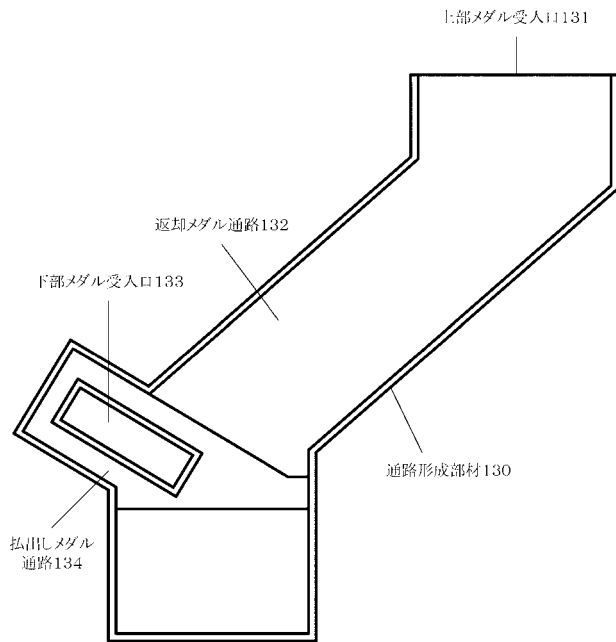
【图 8-3】

<第16実施形態>



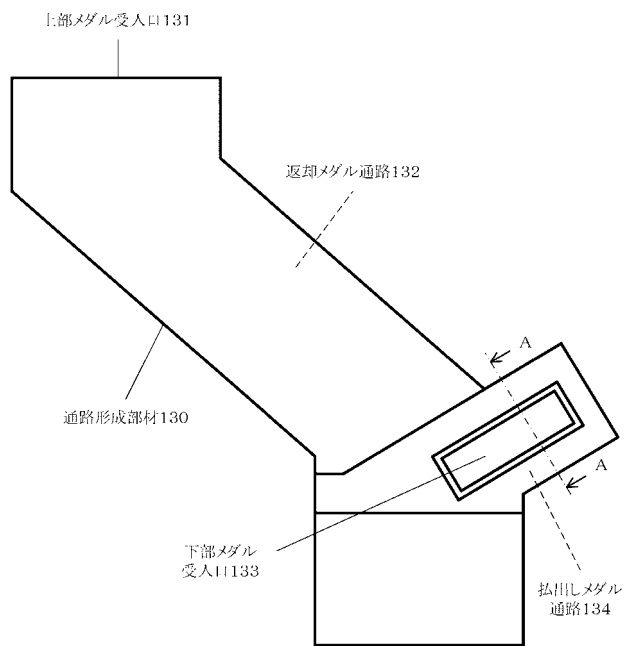
【図 8 4】

<第17実施形態>



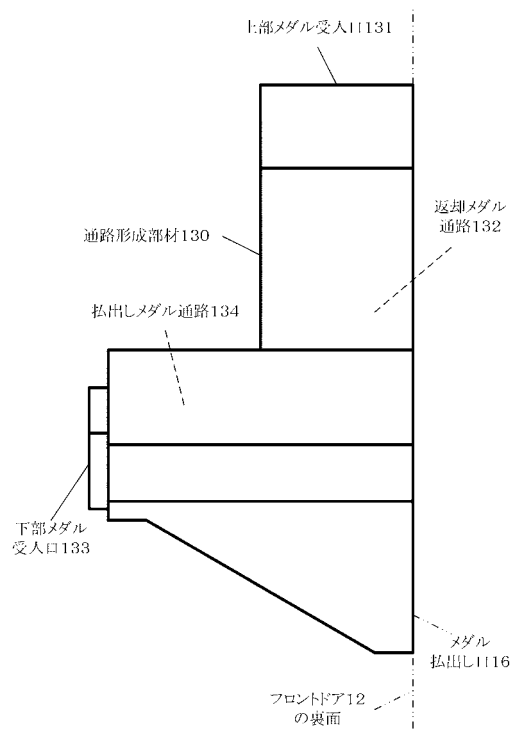
【図 8 5】

<第17実施形態>



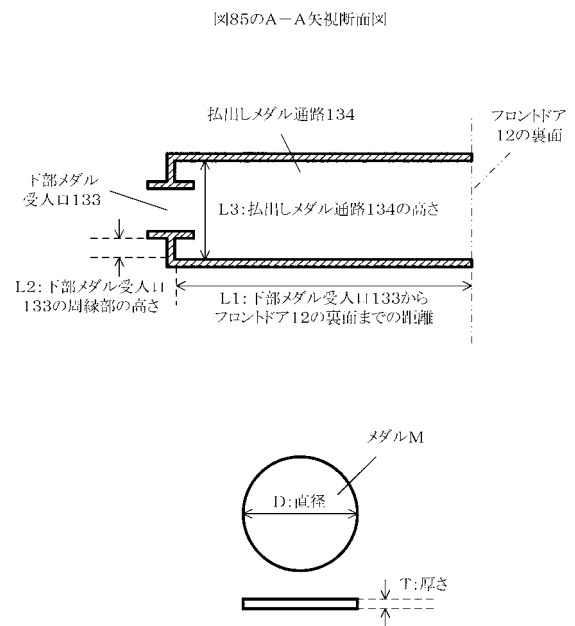
【図 8 6】

<第17実施形態>



【図 8 7】

<第17実施形態>



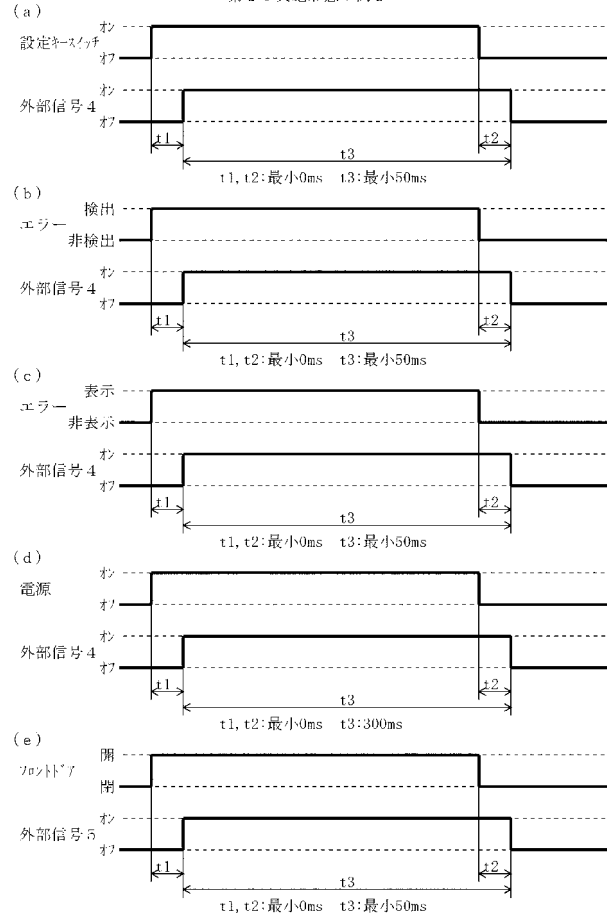
【図 88】

<第18実施形態>

アドレス	内容	データ
F00A	入力ポート0レベルデータ	1:オン 0:オフ
	D0 設定スイッチ信号	1:オン 0:オフ
	D1 リセットスイッチ信号	1:オン 0:オフ
	D2 設定キースイッチ信号	1:オン 0:オフ
	D3 ドアスイッチ信号	1:オン 0:オフ
	D4 未使用	0
	D5 未使用	0
	D6 電源断検知信号	1:オン 0:オフ
F013	D7 満杯検知信号	1:オン 0:オフ
	電源断復帰時外部信号4出力時間 電源断から復帰したときの外部信号の出力時間を管理するためのタイマ	0~136(D)
F014	外部信号4管理時間 外部信号4の出力時間を管理するためのタイマ	0~24(D)
F015	外部信号5管理時間 外部信号5の出力時間を管理するためのタイマ	0~24(D)
F051	エラー番号	
	エラー表示なし	00(D)
	E0エラー	100(D)
	E1エラー	101(D)
	E2エラー	102(D)
	E3エラー	103(D)
	E4エラー	104(D)
	E5エラー	105(D)
F294	E6エラー	106(D)
	E7エラー	107(D)
	エラー検出フラグ	
	D0 E7エラー検出フラグ (今回)	1:オン 0:オフ
	D1 E6エラー検出フラグ (今回)	1:オン 0:オフ
	D2 E5エラー検出フラグ (今回)	1:オン 0:オフ
	D3 未使用	0
	D4 未使用	0
	D5 未使用	0
	D6 未使用	0
	D7 未使用	0

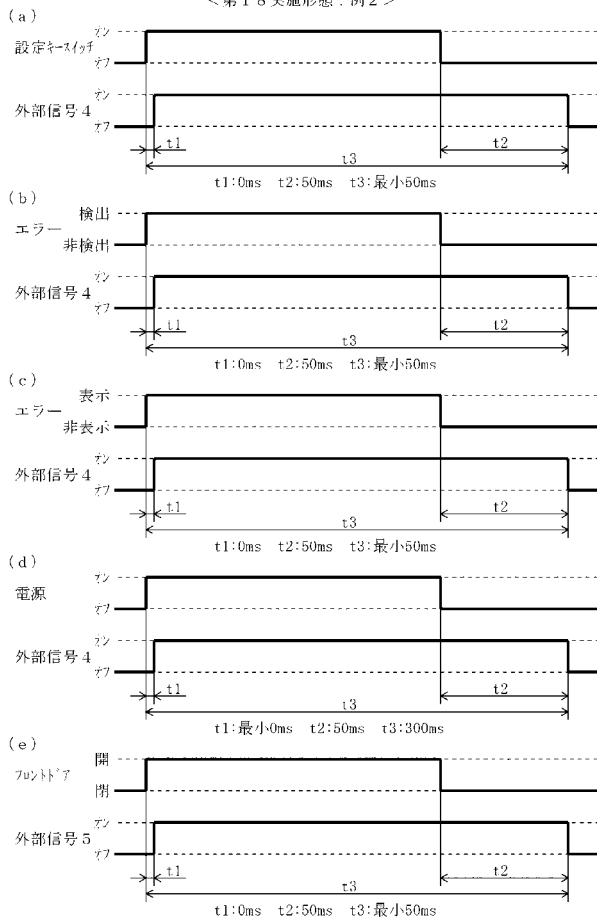
【図 89】

<第18実施形態:例1>



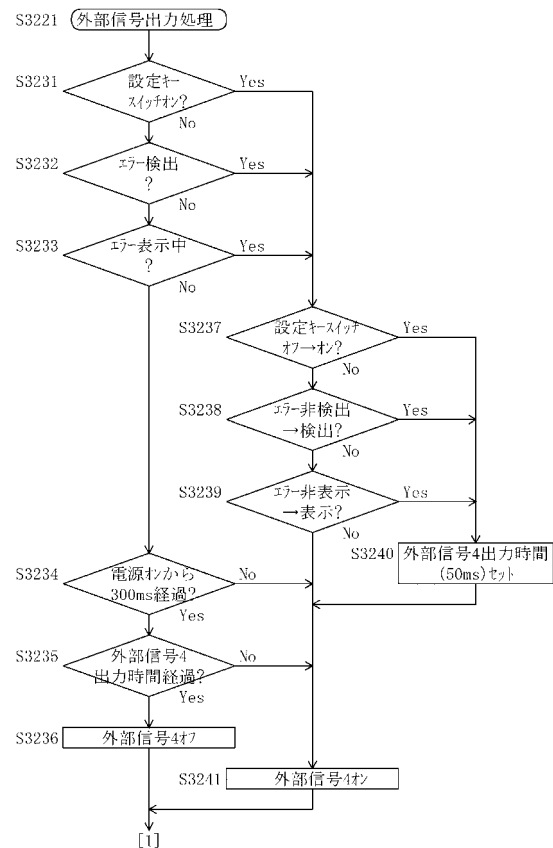
【図 90】

<第18実施形態:例2>

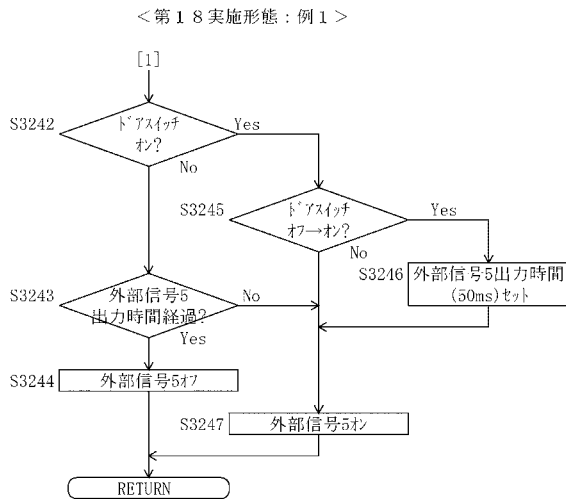


【図 91】

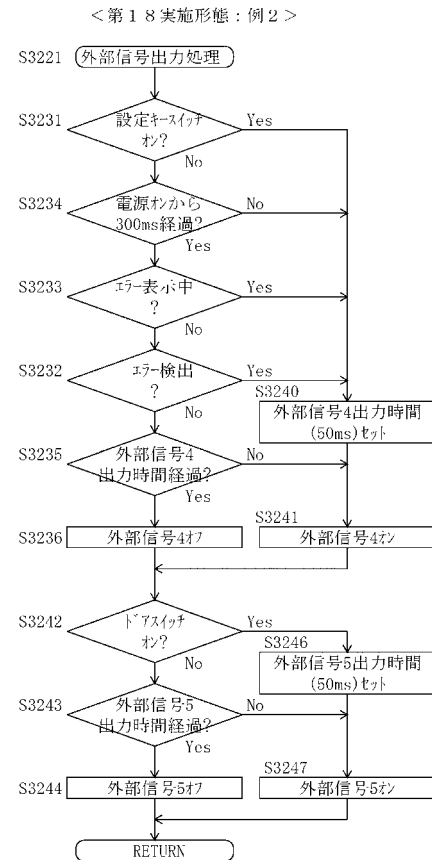
<第18実施形態:例1>



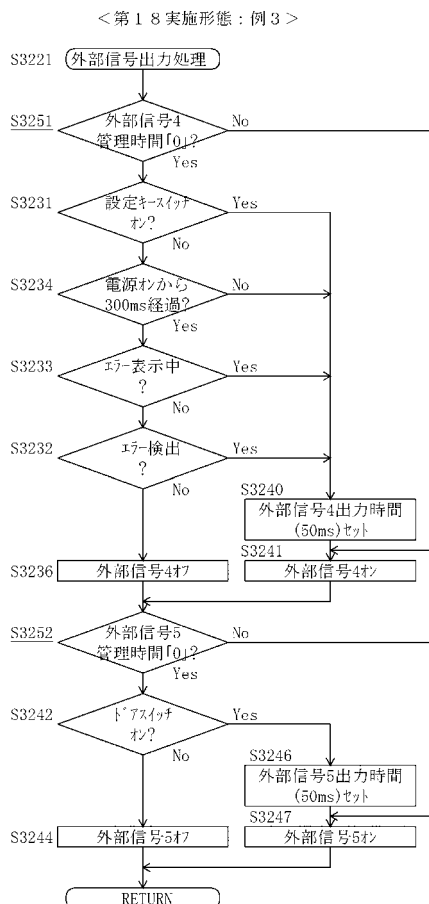
【図 9 2】



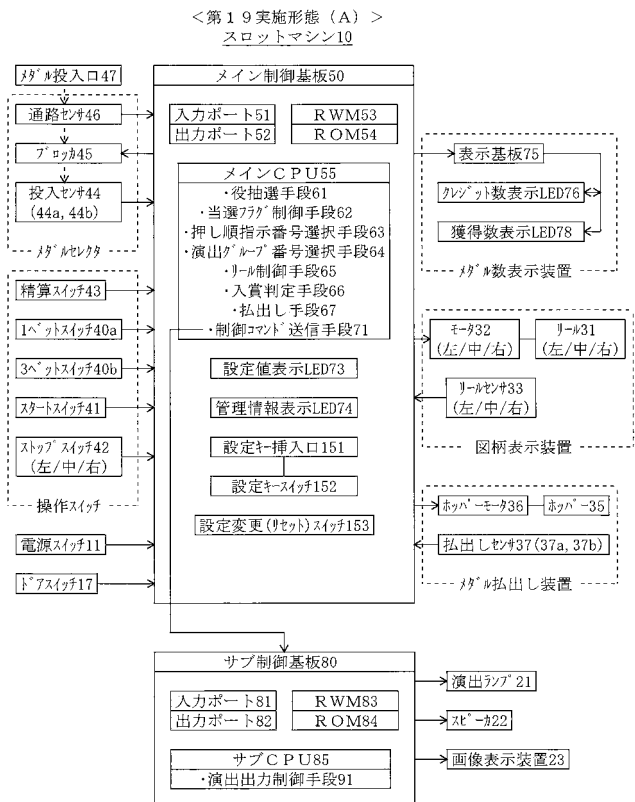
【図 9 3】



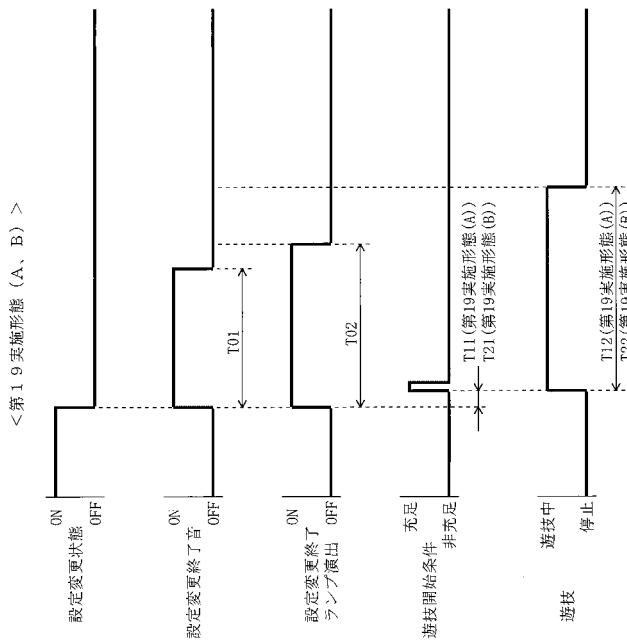
【図 9 4】



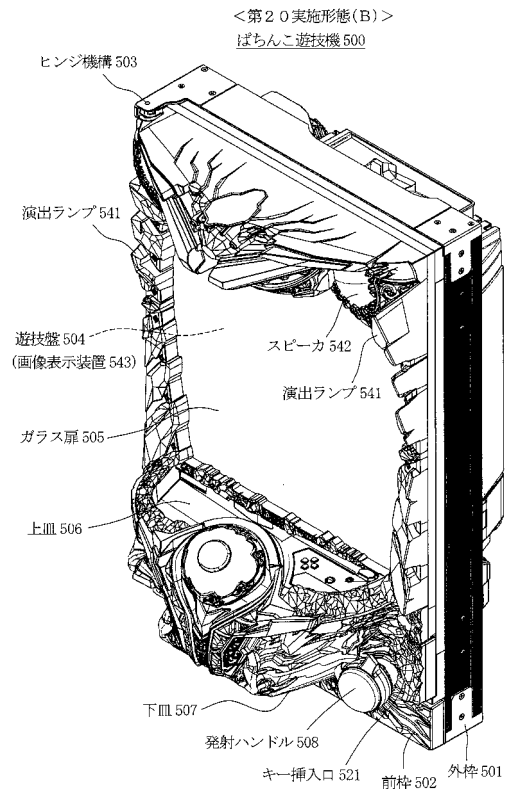
【図 9 5】



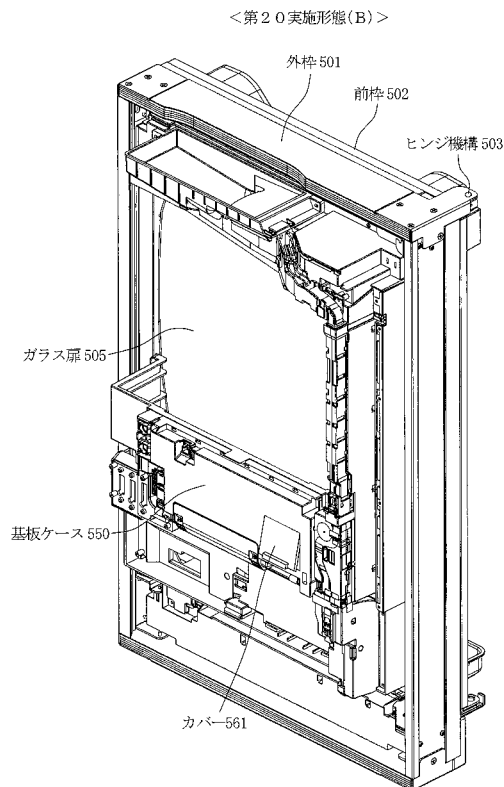
【図 96】



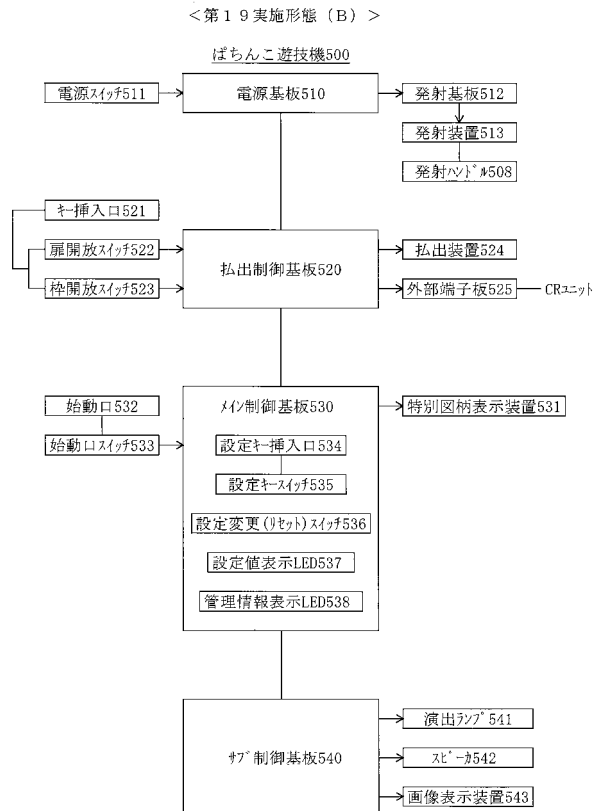
【図 97】

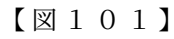


【図 98】



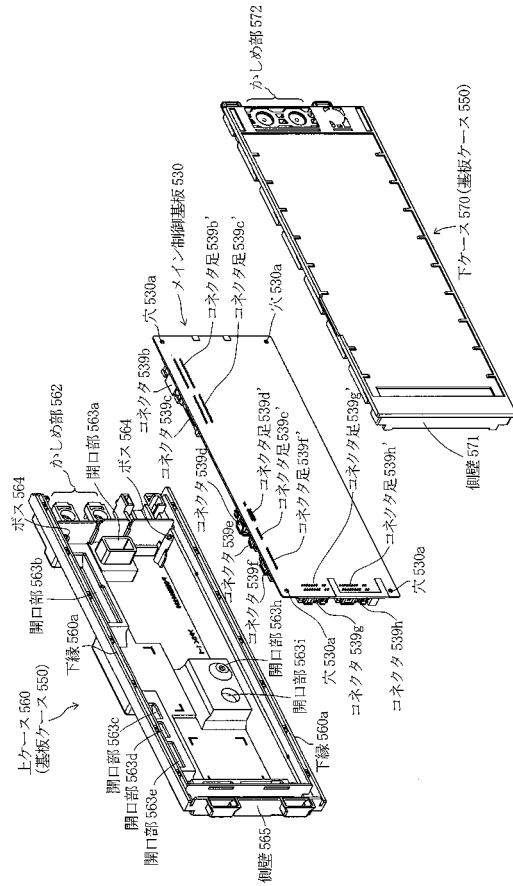
【図 99】





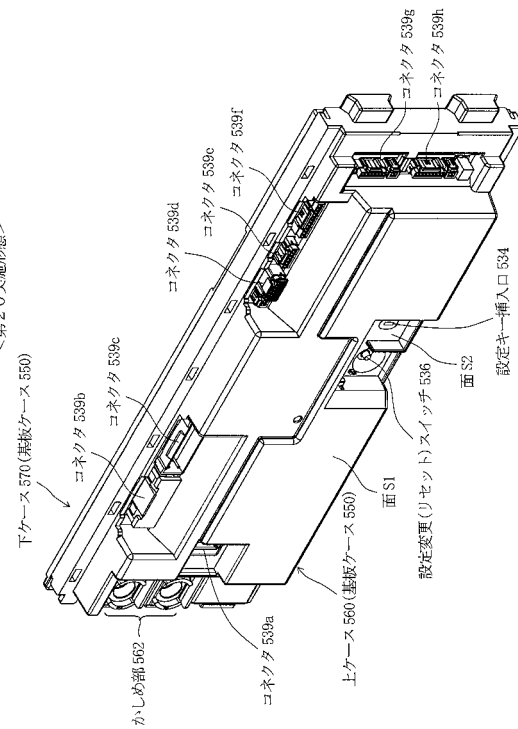
【図104】

<第20実施形態>



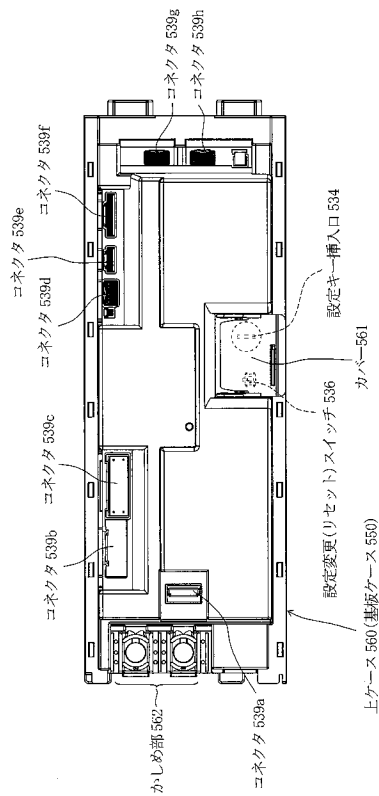
【図105】

<第20実施形態>



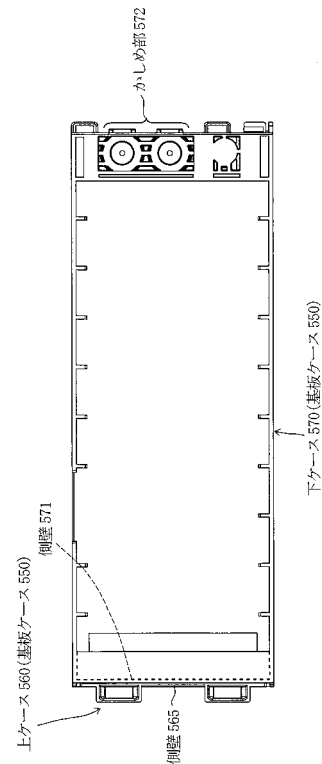
【図106】

<第20実施形態>

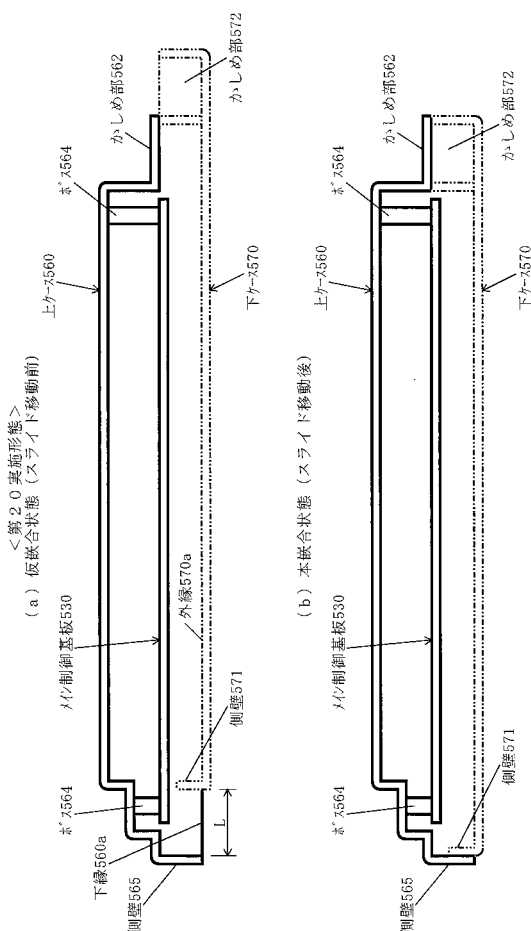


【図107】

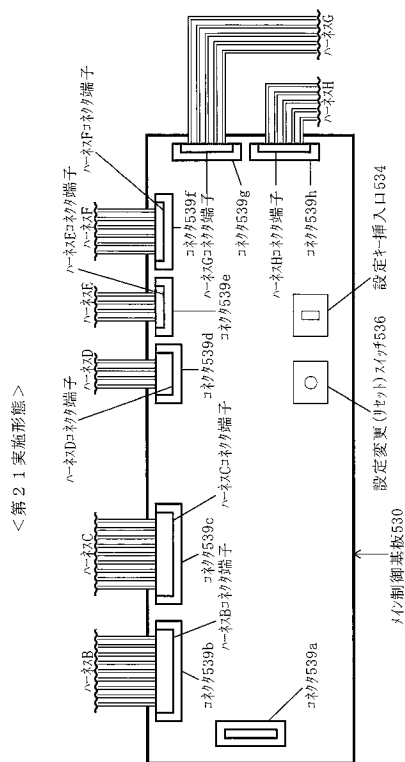
<第20実施形態>



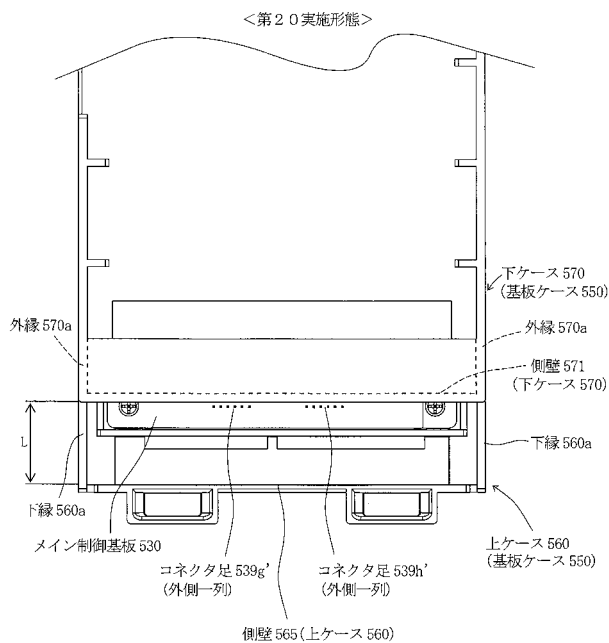
【 図 1 0 8 】



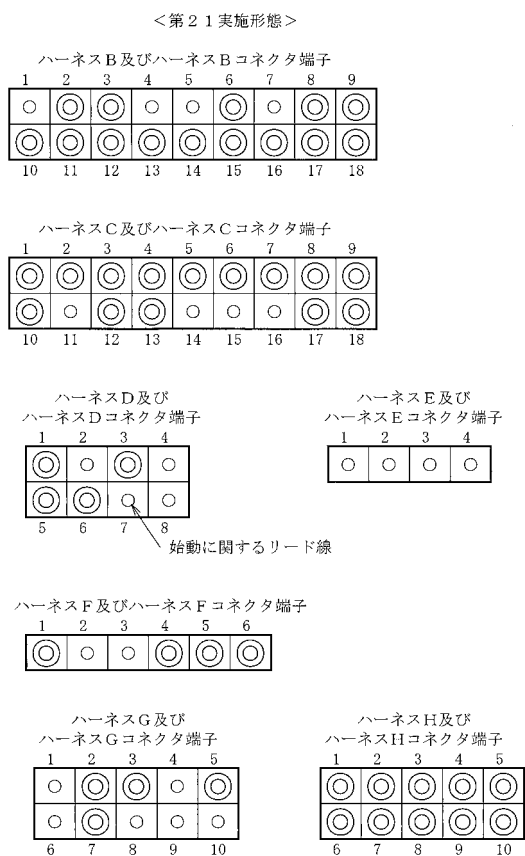
【 ☒ 1 1 0 】



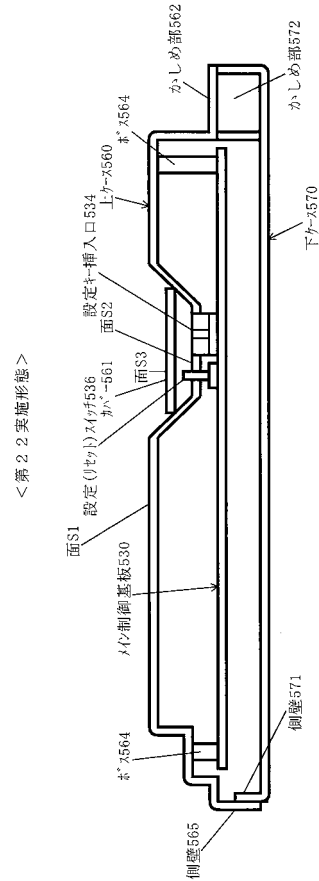
【図 109】



【 兪 1 1 1 】

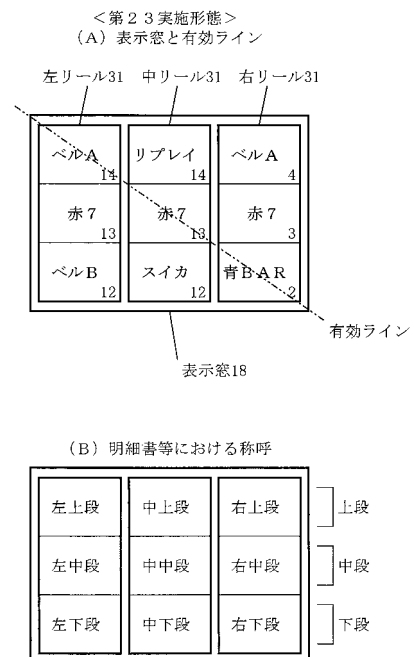


【図 1 1 3】



【図 1 1 5】

＜第2.3実施形態：図柄配列＞				
図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31	逆回転時 図柄番号
0.	リプレイ	ベルA	ベルB	11.
19.	ベルA	リプレイ	ベルA	12.
18.	青BAR	特図上	特図上	13.
17.	ベルB	スイカ	特図下	14.
16.	スイカ	チェリー	リプレイ	15.
15.	リプレイ	ベルA	ベルB	16.
14.	ベルA	リプレイ	ベルA	17.
13.	赤7	赤7	スイカ	18.
12.	ベルB	スイカ	青BAR	19.
11.	スイカ	チェリー	リプレイ	0.
10.	リプレイ	ベルA	ベルB	1.
9.	ベルA	リプレイ	ベルA	2.
8.	特図上	青BAR	黒BAR	3.
7.	特図下	ベルB	青BAR	4.
6.	スイカ	チェリー	リプレイ	5.
5.	リプレイ	ベルA	ベルB	6.
4.	ベルA	リプレイ	ベルA	7.
3.	黒BAR	黒BAR	赤7	8.
2.	チェリー	スイカ	青BAR	9.
1.	スイカ	チェリー	リプレイ	10.



【図 1 1 6】

<第 2 3 実施形態>

役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (1)

3 枚 (1): 役物未作動時

3 枚 (2): 1 B B 作動中の R B 未作動時

3 枚 (3): 1 B B 作動中の R B 作動時

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
001	青BAR	青BAR	青BAR	1BB	1BB	—	—
002	青BAR	青BAR	黒BAR	RBA	—	RB	—
003	青BAR	青BAR	赤7	RBB	—	RB	—
004	青BAR	青BAR	スイカ	RBC	—	RB	—
005	青BAR	青BAR	特図上	RBD	—	RB	—
006	青BAR	黒BAR	黒BAR	RBE	—	RB	—
007	青BAR	黒BAR	赤7	RBF	—	RB	—
008	青BAR	黒BAR	スイカ	RBG	—	RB	—
009	青BAR	黒BAR	特図上	RBH	—	RB	—
010	青BAR	赤7	黒BAR	RBI	—	RB	—
011	青BAR	赤7	赤7	RBJ	—	RB	—
012	青BAR	赤7	スイカ	RBK	—	RB	—
013	青BAR	赤7	特図上	RBL	—	RB	—
014	青BAR	特図上	黒BAR	RBM	—	RB	—
015	青BAR	特図上	赤7	RBN	—	RB	—
016	青BAR	特図上	スイカ	RBO	—	RB	—
017	青BAR	特図上	特図上	RBP	—	RB	—

【図 1 1 8】

<第 2 3 実施形態>

役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (3)

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
048	スイカ	チェリー	ベルA	小役01	15	15	15
049	スイカ	ベルA	青BAR	小役02	15	15	15
050	スイカ	ベルA	特図下	小役02	15	15	15
051	ベルA	ベルA	ベルA	小役03	15	15	15
052	スイカ	ベルA	ベルA	小役04	15	15	15
053	ベルA	リプレイ	青BAR	小役05	15	15	15
054	ベルA	リプレイ	特図下	小役05	15	15	15
055	ベルA	ベルA	青BAR	小役06	15	15	15
056	ベルA	ベルA	特図下	小役06	15	15	15
057	スイカ	チェリー	ベルB	小役07	15	15	15
058	スイカ	ベルA	黒BAR	小役08	15	15	15
059	スイカ	ベルA	赤7	小役08	15	15	15
060	スイカ	ベルA	スイカ	小役08	15	15	15
061	スイカ	ベルA	特図上	小役08	15	15	15
062	ベルA	ベルA	ベルB	小役09	15	15	15
063	スイカ	ベルA	ベルB	小役10	15	15	15
064	ベルA	リプレイ	黒BAR	小役11	15	15	15
065	ベルA	リプレイ	赤7	小役11	15	15	15
066	ベルA	リプレイ	スイカ	小役11	15	15	15
067	ベルA	リプレイ	特図上	小役11	15	15	15
068	ベルA	ベルA	黒BAR	小役12	15	15	15
069	ベルA	ベルA	赤7	小役12	15	15	15
070	ベルA	ベルA	スイカ	小役12	15	15	15
071	ベルA	ベルA	特図上	小役12	15	15	15

【図 1 1 7】

<第 2 3 実施形態>

役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (2)

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
018	リプレイ	青BAR	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
019	リプレイ	黒BAR	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
020	リプレイ	赤7	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
021	リプレイ	特図上	ベルA	リプレイ01	再遊技	再遊技	—
022	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ02	再遊技	—	—
023	ベルA	赤7	リプレイ	リプレイ03	再遊技	—	—
024	ベルA	赤7	ベルB	リプレイ03	再遊技	—	—
025	ベルA	チェリー	リプレイ	リプレイ03	再遊技	—	—
026	ベルA	チェリー	ベルB	リプレイ03	再遊技	—	—
027	黒BAR	赤7	リプレイ	リプレイ04	再遊技	—	—
028	黒BAR	赤7	ベルB	リプレイ04	再遊技	—	—
029	黒BAR	チェリー	リプレイ	リプレイ04	再遊技	—	—
030	黒BAR	チェリー	ベルB	リプレイ04	再遊技	—	—
031	特図上	リプレイ	ベルA	リプレイ05	再遊技	—	—
032	スイカ	リプレイ	黒BAR	リプレイ06	再遊技	—	—
033	スイカ	リプレイ	赤7	リプレイ06	再遊技	—	—
034	スイカ	リプレイ	スイカ	リプレイ06	再遊技	—	—
035	スイカ	リプレイ	特図上	リプレイ06	再遊技	—	—
036	スイカ	スイカ	黒BAR	リプレイ06	再遊技	—	—
037	スイカ	スイカ	赤7	リプレイ06	再遊技	—	—
038	スイカ	スイカ	スイカ	リプレイ06	再遊技	—	—
039	スイカ	スイカ	特図上	リプレイ06	再遊技	—	—
040	リプレイ	リプレイ	ベルA	リプレイ07	再遊技	—	—
041	特図上	リプレイ	リプレイ	リプレイ08	再遊技	—	—
042	ベルA	赤7	青BAR	リプレイ09	再遊技	—	—
043	ベルA	赤7	特図下	リプレイ09	再遊技	—	—
044	ベルA	チェリー	青BAR	リプレイ09	再遊技	—	—
045	ベルA	チェリー	特図下	リプレイ09	再遊技	—	—
046	リプレイ	赤7	ベルB	リプレイ10	再遊技	—	—
047	リプレイ	チェリー	ベルB	リプレイ10	再遊技	—	—

【図 1 1 9】

<第 2 3 実施形態>

役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (4)

役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
072	赤7	ベルA	ベルA	小役13	3	3	3
073	赤7	ベルA	ベルB	小役13	3	3	3
074	リプレイ	ベルA	ベルA	小役14	3	3	3
075	リプレイ	ベルA	ベルB	小役14	3	3	3
076	黒BAR	ベルA	ベルB	小役15	3	3	3
077	リプレイ	青BAR	青BAR	小役16	3	3	3
078	リプレイ	黒BAR	青BAR	小役16	3	3	3
079	リプレイ	赤7	青BAR	小役16	3	3	3
080	リプレイ	特図上	青BAR	小役16	3	3	3
081	スイカ	赤7	リプレイ	小役17	3	3	3
082	スイカ	リプレイ	リプレイ	小役17	3	3	3
083	スイカ	チェリー	青BAR	小役18	3	3	3
084	スイカ	チェリー	特図下	小役18	3	3	3
085	赤7	ベルA	特図下	小役19	3	3	3
086	リプレイ	ベルA	特図下	小役19	3	3	3
087	リプレイ	ベルB	青BAR	小役20	3	3	3
088	リプレイ	ベルB	特図下	小役20	3	3	3
089	赤7	青BAR	青BAR	小役21	3	3	3
090	赤7	黒BAR	青BAR	小役21	3	3	3
091	赤7	赤7	青BAR	小役21	3	3	3
092	赤7	特図上	青BAR	小役21	3	3	3
093	赤7	ベルA	黒BAR	小役22	3	3	3
094	赤7	ベルA	赤7	小役22	3	3	3
095	赤7	ベルA	スイカ	小役22	3	3	3
096	赤7	ベルA	特図上	小役22	3	3	3
097	リプレイ	ベルA	黒BAR	小役23	3	3	3
098	リプレイ	ベルA	赤7	小役23	3	3	3
099	リプレイ	ベルA	スイカ	小役23	3	3	3
100	リプレイ	ベルA	特図上	小役23	3	3	3
101	赤7	リプレイ	特図下	小役24	3	3	3
102	リプレイ	リプレイ	特図下	小役24	3	3	3

【図 1 2 0】

<第23実施形態>							
役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (5)							
役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
103	リプレイ	青BAR	黒BAR	小役25	1	1	1
104	リプレイ	青BAR	赤7	小役25	1	1	1
105	リプレイ	青BAR	スイカ	小役25	1	1	1
106	リプレイ	青BAR	特図上	小役25	1	1	1
107	リプレイ	黒BAR	黒BAR	小役25	1	1	1
108	リプレイ	黒BAR	赤7	小役25	1	1	1
109	リプレイ	黒BAR	スイカ	小役25	1	1	1
110	リプレイ	黒BAR	特図上	小役25	1	1	1
111	リプレイ	赤7	黒BAR	小役25	1	1	1
112	リプレイ	赤7	赤7	小役25	1	1	1
113	リプレイ	赤7	スイカ	小役25	1	1	1
114	リプレイ	赤7	特図上	小役25	1	1	1
115	リプレイ	特図上	黒BAR	小役25	1	1	1
116	リプレイ	特図上	赤7	小役25	1	1	1
117	リプレイ	特図上	スイカ	小役25	1	1	1
118	リプレイ	特図上	特図上	小役25	1	1	1
119	スイカ	青BAR	青BAR	小役26	1	1	1
120	スイカ	黒BAR	青BAR	小役26	1	1	1
121	スイカ	赤7	青BAR	小役26	1	1	1
122	スイカ	特図上	青BAR	小役26	1	1	1

【図 1 2 1】

<第23実施形態>							
役の図柄組合せ及び払出し枚数等 (6)							
役 番号	図柄組合せ			名称	規定数及び遊技状態		
	左リール	中リール	右リール		3枚(1)	3枚(2)	3枚(3)
123	チェリー	青BAR	青BAR	小役27	1	1	1
124	チェリー	黒BAR	青BAR	小役27	1	1	1
125	チェリー	赤7	青BAR	小役27	1	1	1
126	チェリー	特図上	青BAR	小役27	1	1	1
127	スイカ	ベルB	ベルA	小役28	1	1	1
128	スイカ	スイカ	ベルA	小役28	1	1	1
129	スイカ	チェリー	黒BAR	小役29	1	1	1
130	スイカ	チェリー	赤7	小役29	1	1	1
131	スイカ	チェリー	スイカ	小役29	1	1	1
132	スイカ	チェリー	特図上	小役29	1	1	1
133	チェリー	チェリー	スイカ	小役30	1	1	1
134	チェリー	チェリー	特図上	小役30	1	1	1
135	赤7	ベルA	リプレイ	小役31	1	1	1
136	リプレイ	ベルA	リプレイ	小役31	1	1	1
137	赤7	ベルA	青BAR	小役32	1	1	1
138	リプレイ	ベルA	青BAR	小役32	1	1	1
139	チェリー	チェリー	黒BAR	小役33	1	1	1
140	チェリー	チェリー	赤7	小役33	1	1	1
141	青BAR	ベルA	ベルA	小役34	—	—	1

【図 1 2 2】

<第23実施形態>			
条件装置 (1)			
役物条件装置			
番号	名称	当選役	備考
1	1BB条件装置	1BB	170枚を超えるメダルの獲得で終了 12回の遊技若しくは8回の入賞、 又は1BB条件装置の作動終了により 終了
2	RBA条件装置	RBA	
3	RBB条件装置	RBB	
4	RBC条件装置	RBC	
5	RBD条件装置	RBD	
6	RBE条件装置	RBE	
7	RBFB条件装置	RBFB	
8	RBG条件装置	RBG	
9	RBH条件装置	RBH	
10	RBI条件装置	RBI	
11	RBJ条件装置	RBJ	
12	RBK条件装置	RBK	
13	RBL条件装置	RBL	
14	RBM条件装置	RBM	
15	RBN条件装置	RBN	
16	RBO条件装置	RBO	
17	RBP条件装置	RBP	

【図 1 2 3】

<第23実施形態>			
条件装置 (2)			
入賞及びリプレイ条件装置(1)			
番号	名称	当選役	備考
1	リプレイA条件装置	リプレイ01	上段リプレイ
2	リプレイB条件装置	リプレイ01 リプレイ02	右下がりリプレイ
3	リプレイC条件装置	リプレイ01 リプレイ03 リプレイ10	弱チェリー
4	リプレイD1条件装置	リプレイ01 リプレイ03 リプレイ04 リプレイ10	強チェリー1
5	リプレイD2条件装置	リプレイ01 リプレイ02 リプレイ03 リプレイ04 リプレイ10	強チェリー2
6	リプレイD3条件装置	リプレイ01 リプレイ03 リプレイ04 リプレイ05 リプレイ10	強チェリー3
7	リプレイE条件装置	リプレイ01 リプレイ06	スイカ
8	リプレイF条件装置	リプレイ01 リプレイ07	チャンス目
9	リプレイG条件装置	リプレイ01 リプレイ08 リプレイ09	超強チェリー

【図 1 2 4】

<第 2 3 実施形態>
条件装置 (3)

入賞及びリプレイ条件装置 (2)			
番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 0	小役 A 1 条件装置 (123正解へ #A)	小役 0 1 小役 1 3 小役 1 4 小役 1 5 小役 1 6 小役 1 7	① 1 B B 遊技の一般遊技中 a) 押し順 1 2 3 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 3 枚 ②その他状態 3枚
1 1	小役 A 2 条件装置 (132正解へ #A)	小役 0 2 小役 1 3 小役 1 4 小役 1 6 小役 1 8 小役 2 1	① 1 B B 遊技の一般遊技中 a) 押し順 1 3 2 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 3 枚 ②その他状態 3枚
1 2	小役 A 3 条件装置 (213正解へ #A)	小役 0 3 小役 1 6 小役 2 2 小役 2 3	① 1 B B 遊技の一般遊技中 a) 押し順 2 1 3 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 3 枚 ②その他状態 3枚
1 3	小役 A 4 条件装置 (231正解へ #A)	小役 0 4 小役 1 6 小役 2 2 小役 2 3	① 1 B B 遊技の一般遊技中 a) 押し順 2 3 1 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 3 枚 ②その他状態 3枚
1 4	小役 A 5 条件装置 (312正解へ #A)	小役 0 5 小役 1 3 小役 1 4 小役 1 6 小役 1 9 小役 2 0 小役 2 1	① 1 B B 遊技の一般遊技中 a) 押し順 3 1 2 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 3 枚 ②その他状態 3枚
1 5	小役 A 6 条件装置 (321正解へ #A)	小役 0 6 小役 1 6 小役 2 0 小役 2 1 小役 2 2 小役 2 3 小役 2 4	① 1 B B 遊技の一般遊技中 a) 押し順 3 2 1 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 3 枚 ②その他状態 3枚

【図 1 2 6】

<第 2 3 実施形態>
置数表: 非 R T

当選 番号	入賞・プレイ条件装置		役物条件装置		抽選	置数					
	番号	名称	番号	名称		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	リプレイA			○	4338	4338	4338	4338	4338	4338
2	2	リプレイB			○	2066	2066	2066	2066	2066	2066
3	3	リプレイC			○	940	940	940	950	950	960
4	4	リプレイD1			○	160	160	160	160	160	160
5	5	リプレイD2			○	4	4	4	4	4	4
6	6	リプレイD3			○	20	20	20	20	20	20
7	7	リプレイE			○	650	650	650	650	660	670
8	8	リプレイF			○	800	800	800	800	800	800
9	9	リプレイG			○	4	4	4	4	4	4
10	10	小役A1			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
11	11	小役A2			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
12	12	小役A3			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
13	13	小役A4			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
14	14	小役A5			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
15	15	小役A6			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
16	16	小役B1			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
17	17	小役B2			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
18	18	小役B3			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
19	19	小役B4			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
20	20	小役B5			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
21	21	小役B6			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
22	22	小役C			×	0	0	0	0	0	0
23	23	小役D			×	0	0	0	0	0	0
24	24	小役E			×	0	0	0	0	0	0
25			1	1BB	○	19930	19930	19930	19930	19930	19930
26			2	RBA	×	0	0	0	0	0	0
27			3	RBB	×	0	0	0	0	0	0
28			4	RBC	×	0	0	0	0	0	0
29			5	RBD	×	0	0	0	0	0	0
30			6	RBE	×	0	0	0	0	0	0
31			7	RBF	×	0	0	0	0	0	0
32			8	RBG	×	0	0	0	0	0	0
33			9	RBH	×	0	0	0	0	0	0
34			10	RBI	×	0	0	0	0	0	0
35			11	RBJ	×	0	0	0	0	0	0
36			12	RBK	×	0	0	0	0	0	0
37			13	RBL	×	0	0	0	0	0	0
38			14	RBM	×	0	0	0	0	0	0
39			15	RBN	×	0	0	0	0	0	0
40			16	RBO	×	0	0	0	0	0	0
41			17	RBP	×	0	0	0	0	0	0

【図 1 2 5】

<第 2 3 実施形態>
条件装置 (4)

入賞及びリプレイ条件装置 (3)				
番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)	
1 6	小役 B 1 条件装置 (123正解へ #B)	小役 0 7 小役 2 5 小役 2 6 小役 2 8	① 1 B B 遊技の一般遊技中かつ S R B 内部中 a) 押し順 1 2 3 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 1 枚 ② その他状態 1 枚	
1 7	小役 B 2 条件装置 (132正解へ #B)	小役 0 8 小役 2 5 小役 2 6 小役 2 7 小役 2 9 小役 3 0	① 1 B B 遊技一般遊技中かつ S R B 内 部中 a) 押し順 1 3 2 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 1 枚 ② その他状態 1 枚	
1 8	小役 B 3 条件装置 (213正解へ #B)	小役 0 9 小役 2 5 小役 2 6 小役 3 1	① 1 B B 遊技の一般遊技中かつ S R B 内部中 a) 押し順 2 1 3 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 1 枚 ② その他状態 1 枚	
1 9	小役 B 4 条件装置 (231正解へ #B)	小役 1 0 小役 2 5 小役 2 6 小役 3 1 小役 3 2	① 1 B B 遊技の一般遊技中かつ S R B 内部中 a) 押し順 2 3 1 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 1 枚 ② その他状態 1 枚	
2 0	小役 B 5 条件装置 (312正解へ #B)	小役 1 1 小役 2 5 小役 2 6 小役 2 7 小役 2 9 小役 3 0 小役 3 3	① 1 B B 遊技の一般遊技中かつ S R B 内部中 a) 押し順 3 1 2 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 1 枚 ② その他状態 1 枚	
2 1	小役 B 6 条件装置 (321正解へ #B)	小役 1 2 小役 2 5 小役 2 6 小役 2 7 小役 2 9 小役 3 0	① 1 B B 遊技の一般遊技中かつ S R B 内部中 a) 押し順 3 2 1 : 1 5 枚 b) 他の押し順: 1 枚 ② その他状態 1 枚	
2 2	小役 C 条件装置	小役 0 1 ~ 1 2 小役 1 6	R B 遊技中 1 5 枚役	
2 3	小役 D 条件装置	小役 1 3 ~ 2 4	R B 遊技中 3 枚役	
2 4	小役 E 条件装置	小役 2 5 ~ 3 4	R B 遊技中 1 枚役	

【図 1 2 7】

<第 2 3 実施形態>
置数表: R T 1

当選番号	入賞・リプレイ条件装置		役物条件装置		抽選	置数					
	番号	名称	番号	名称		設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	リプレイ A			○	4338	4338	4338	4338	4338	4338
2	2	リプレイ B			○	2066	2066	2066	2066	2066	2066
3	3	リプレイ C			○	940	940	940	950	950	960
4	4	リプレイ D 1			○	160	160	160	160	160	160
5	5	リプレイ D 2			×	0	0	0	0	0	0
6	6	リプレイ D 3			○	20	20	20	20	20	20
7	7	リプレイ E			○	650	650	650	650	660	670
8	8	リプレイ F			○	800	800	800	800	800	800
9	9	リプレイ G			○	4	4	4	4	4	4
10	10	小役 A 1			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
11	11	小役 A 2			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
12	12	小役 A 3			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
13	13	小役 A 4			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
14	14	小役 A 5			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
15	15	小役 A 6			○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
16	16	小役 B 1			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
17	17	小役 B 2			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
18	18	小役 B 3			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
19	19	小役 B 4			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
20	20	小役 B 5			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
21	21	小役 B 6			○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
22	22	小役 C			×	0	0	0	0	0	0
23	23	小役 D			×	0	0	0	0	0	0
24	24	小役 E			×	0	0	0	0	0	0
25		1 1 B B			○	19930	19930	19930	19930	19930	19930
26		2 R B A			×	0	0	0	0	0	0
27		3 R B B			×	0	0	0	0	0	0
28		4 R B C			×	0	0	0	0	0	0
29		5 R B D			×	0	0	0	0	0	0
30		6 R B E			×	0	0	0	0	0	0
31		7 R B F			×	0	0	0	0	0	0
32		8 R B G			×	0	0	0	0	0	0
33		9 R B H			×	0	0	0	0	0	0
34		10 R B I			×	0	0	0	0	0	0
35		11 R B J			×	0	0	0	0	0	0
36		12 R B K			×	0	0	0	0	0	0
37		13 R B L			×	0	0	0	0	0	0
38		14 R B M			×	0	0	0	0	0	0
39		15 R B N			×	0	0	0	0	0	0
40		16 R B O			×	0	0	0	0	0	0
41		17 R B P			×	0	0	0	0	0	0

【図 1 2 8】

＜第 2 3 実施形態＞
置数表：1 B B 作動中 (R B 非内部中)

当選 番号	入賞・リプレイ条件装置 番号 名称	役物条件装置 番号 名称	抽選	置数					
				設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1 リプレイ A		×	0	0	0	0	0	0
2	2 リプレイ B		×	0	0	0	0	0	0
3	3 リプレイ C		×	0	0	0	0	0	0
4	4 リプレイ D 1		×	0	0	0	0	0	0
5	5 リプレイ D 2		×	0	0	0	0	0	0
6	6 リプレイ D 3		×	0	0	0	0	0	0
7	7 リプレイ E		×	0	0	0	0	0	0
8	8 リプレイ F		×	0	0	0	0	0	0
9	9 リプレイ G		×	0	0	0	0	0	0
10	10 小役 A 1		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
11	11 小役 A 2		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
12	12 小役 A 3		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
13	13 小役 A 4		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
14	14 小役 A 5		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
15	15 小役 A 6		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
16	16 小役 B 1		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
17	17 小役 B 2		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
18	18 小役 B 3		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
19	19 小役 B 4		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
20	20 小役 B 5		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
21	21 小役 B 6		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
22	22 小役 C		×	0	0	0	0	0	0
23	23 小役 D		×	0	0	0	0	0	0
24	24 小役 E		×	0	0	0	0	0	0
25		1 1 B B	×	0	0	0	0	0	0
26		2 R B A	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
27		3 R B B	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
28		4 R B C	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
29		5 R B D	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
30		6 R B E	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
31		7 R B F	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
32		8 R B G	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
33		9 R B H	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
34		10 R B I	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
35		11 R B J	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
36		12 R B K	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
37		13 R B L	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
38		14 R B M	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
39		15 R B N	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
40		16 R B O	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807
41		17 R B P	○	1807	1807	1807	1807	1807	1807

【図 1 3 0】

＜第 2 3 実施形態＞
置数表：1 B B 作動中かつ R B 作動中

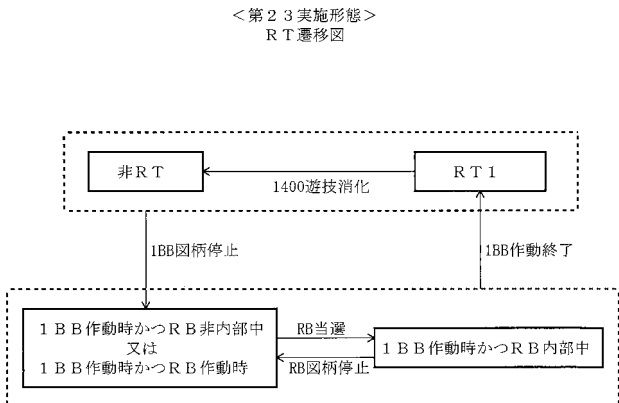
当選 番号	入賞・リプレイ条件装置 番号 名称	役物条件装置 番号 名称	抽選	置数					
				設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1 リプレイ A		×	0	0	0	0	0	0
2	2 リプレイ B		×	0	0	0	0	0	0
3	3 リプレイ C		×	0	0	0	0	0	0
4	4 リプレイ D 1		×	0	0	0	0	0	0
5	5 リプレイ D 2		×	0	0	0	0	0	0
6	6 リプレイ D 3		×	0	0	0	0	0	0
7	7 リプレイ E		×	0	0	0	0	0	0
8	8 リプレイ F		×	0	0	0	0	0	0
9	9 リプレイ G		×	0	0	0	0	0	0
10	10 小役 A 1		×	0	0	0	0	0	0
11	11 小役 A 2		×	0	0	0	0	0	0
12	12 小役 A 3		×	0	0	0	0	0	0
13	13 小役 A 4		×	0	0	0	0	0	0
14	14 小役 A 5		×	0	0	0	0	0	0
15	15 小役 A 6		×	0	0	0	0	0	0
16	16 小役 B 1		×	0	0	0	0	0	0
17	17 小役 B 2		×	0	0	0	0	0	0
18	18 小役 B 3		×	0	0	0	0	0	0
19	19 小役 B 4		×	0	0	0	0	0	0
20	20 小役 B 5		×	0	0	0	0	0	0
21	21 小役 B 6		×	0	0	0	0	0	0
22	22 小役 C		○	3310	3310	3310	3310	3310	3310
23	23 小役 D		○	16230	16230	16230	16230	16230	16230
24	24 小役 E		○	19825	19825	19825	19825	19825	19825
25		1 1 B B	×	0	0	0	0	0	0
26		2 R B A	×	0	0	0	0	0	0
27		3 R B B	×	0	0	0	0	0	0
28		4 R B C	×	0	0	0	0	0	0
29		5 R B D	×	0	0	0	0	0	0
30		6 R B E	×	0	0	0	0	0	0
31		7 R B F	×	0	0	0	0	0	0
32		8 R B G	×	0	0	0	0	0	0
33		9 R B H	×	0	0	0	0	0	0
34		10 R B I	×	0	0	0	0	0	0
35		11 R B J	×	0	0	0	0	0	0
36		12 R B K	×	0	0	0	0	0	0
37		13 R B L	×	0	0	0	0	0	0
38		14 R B M	×	0	0	0	0	0	0
39		15 R B N	×	0	0	0	0	0	0
40		16 R B O	×	0	0	0	0	0	0
41		17 R B P	×	0	0	0	0	0	0

【図 1 2 9】

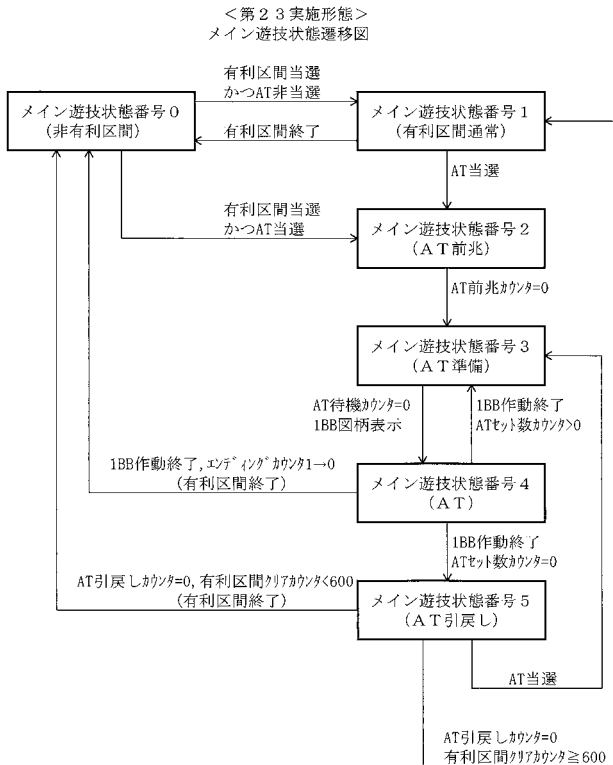
＜第 2 3 実施形態＞
置数表：1 B B 作動中 (R B 内部中)

当選 番号	入賞・リプレイ条件装置 番号 名称	役物条件装置 番号 名称	抽選	置数					
				設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1 リプレイ A		○	13800	13800	13800	13800	13800	13800
2	2 リプレイ B		×	0	0	0	0	0	0
3	3 リプレイ C		×	0	0	0	0	0	0
4	4 リプレイ D 1		×	0	0	0	0	0	0
5	5 リプレイ D 2		×	0	0	0	0	0	0
6	6 リプレイ D 3		×	0	0	0	0	0	0
7	7 リプレイ E		×	0	0	0	0	0	0
8	8 リプレイ F		×	0	0	0	0	0	0
9	9 リプレイ G		×	0	0	0	0	0	0
10	10 小役 A 1		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
11	11 小役 A 2		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
12	12 小役 A 3		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
13	13 小役 A 4		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
14	14 小役 A 5		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
15	15 小役 A 6		○	2800	2840	2880	2980	3040	3100
16	16 小役 B 1		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
17	17 小役 B 2		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
18	18 小役 B 3		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
19	19 小役 B 4		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
20	20 小役 B 5		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
21	21 小役 B 6		○	3304	3264	3224	3124	3064	3004
22	22 小役 C		×	0	0	0	0	0	0
23	23 小役 D		×	0	0	0	0	0	0
24	24 小役 E		×	0	0	0	0	0	0
25		1 1 B B	×	0	0	0	0	0	0
26		2 R B A	×	0	0	0	0	0	0
27		3 R B B	×	0	0	0	0	0	0
28		4 R B C	×	0	0	0	0	0	0
29		5 R B D	×	0	0	0	0	0	0
30		6 R B E	×	0	0	0	0	0	0
31		7 R B F	×	0	0	0	0	0	0
32		8 R B G	×	0	0	0	0	0	0
33		9 R B H	×	0	0	0	0	0	0
34		10 R B I	×	0	0	0	0	0	0
35		11 R B J	×	0	0	0	0	0	0
36		12 R B K	×	0	0	0	0	0	0
37		13 R B L	×	0	0	0	0	0	0
38		14 R B M	×	0	0	0	0	0	0
39		15 R B N	×	0	0	0	0	0	0
40		16 R B O	×	0	0	0	0	0	0
41		17 R B P	×	0	0	0	0	0	0

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



【図 1 3 3】

＜第 2 3 実施形態＞
RWMの内容 (1)

アドレス	RWM名称	内容	データ
F009 (1)	_NB_RT_STS	R T状態番号 R T状態を管理するための番号	0:非RT 1:RT1
F00A (2)	_CT_RT_GAME	R T遊技回数 R T 1の遊技回数をカウントするカウンタ	0~1400(D)
F00D (1)	_NB_CND_BNS	役物条件装置番号 役物条件装置の作動状態を管理する番号	0~17(D)
F00E (1)	_CT_BIG_PAY	1 B B作動時の獲得可能枚数 1 B B遊技中の獲得枚数カウンタ	0~170(D)
F00F (1)	_CT_BONUS_PLAY	R B作動時の遊技回数 R B遊技中の遊技回数カウンタ	0~12(D)
F010 (1)	_CT_BONUS_WIN	R B作動時の入賞回数 R B遊技中の入賞回数カウンタ	0~8(D)
F012 (1)	_PT_IN_A_LV	入力ポートレベルデータ A D0 左ストップスイッチ信号 D1 中ストップスイッチ信号 D2 右ストップスイッチ信号 D3 省略 D4 省略 D5 省略 D6 スタートスイッチ信号 D7 省略	1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お
F015 (1)	_PT_IN_A_BK	入力ポートレベルデータ A (前回) D0 左ストップスイッチ信号 D1 中ストップスイッチ信号 D2 右ストップスイッチ信号 D3 省略 D4 省略 D5 省略 D6 スタートスイッチ信号 D7 省略	1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お
F017 (1)	_PT_IN_A_LP	入力ポート立ち上がりデータ A D0 左ストップスイッチ信号 D1 中ストップスイッチ信号 D2 右ストップスイッチ信号 D3 省略 D4 省略 D5 省略 D6 スタートスイッチ信号 D7 省略	1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お

【図 1 3 4】

＜第 2 3 実施形態＞
RWMの内容 (2)

アドレス	RWM名称	内容	データ
F019 (1)	_PT_MOTOR1	第 1 リールモータ信号データ D0 モータ信号 0-1 (φ 0) D1 モータ信号 0-2 (φ 1) D2 モータ信号 0-3 (φ 2) D3 モータ信号 0-4 (φ 3) D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 0 0 0 0
F01A (1)	_PT_MOTOR2	第 2 リールモータ信号データ D0 モータ信号 1-1 (φ 0) D1 モータ信号 1-2 (φ 1) D2 モータ信号 1-3 (φ 2) D3 モータ信号 1-4 (φ 3) D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 0 0 0 0
F01B (1)	_PT_MOTOR3	第 3 リールモータ信号データ D0 モータ信号 2-1 (φ 0) D1 モータ信号 2-2 (φ 1) D2 モータ信号 2-3 (φ 2) D3 モータ信号 2-4 (φ 3) D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 1:お 0:お 0 0 0 0
F039 (2)	_TM2_TAR1_WAIT	第 1 リール指定図柄位置検索待機時間 待機演出実行時に、第 1 リールの減速を開始するまでの待機時間を計測するためのタイマ	0~14112(D)
F03B (2)	_TM2_TAR2_WAIT	第 2 リール指定図柄位置検索待機時間 待機演出実行時に、第 2 リールの減速を開始するまでの待機時間を計測するためのタイマ	0~14782(D)
F03D (2)	_TM2_TAR3_WAIT	第 3 リール指定図柄位置検索待機時間 待機演出実行時に、第 3 リールの減速を開始するまでの待機時間を計測するためのタイマ	0~16122(D)
F041 (2)	_TM2_WAIT	待機時間 第 2 停止時に 1 B B の図柄組合せが停止表示可能となった場合に第 3 停止を許可するまでの待機時間	0~896(D)

【図 1 3 5】

＜第 2 3 実施形態＞
RWMの内容 (3)

アドレス	RWM名称	内容	データ
F04D (1)	_WK_RL1_STS	第 1 リール駆動状態 D0 リール駆動状態番号 D1 0:停止 3:加速開始 D2 1:減速 4:減速開始 D3 2:加速 5:定速 D4 未使用 D5 未使用 D6 未使用 D7 励磁更新状態 0:励磁更新タイミング 1:非励磁更新タイミング	0~5(D) 0 0 0 0 0, 1
F04E (1)	_FL_RL1_MT_IDX	第 1 リールモータインデックス D0 モータインデックス 1 信号 (今回) D1 未使用 D2 未使用 D3 未使用 D4 モータインデックス 1 信号 (前回) D5 未使用 D6 未使用 D7 未使用	1:お 0:お 0 0 0 1:お 0:お 0 0 0
F04F (1)	_CT_RL1_PLSSOUT	第 1 リール駆動パルス出力カウンタ モータの励磁を切り替える割込み回数	0~90(D)
F050 (1)	_CT_RL1_PLSCG	第 1 リール駆動パルス切替え回数 モータの駆動パルスを切り替える回数	0~9(D)
F051 (1)	_CT_RL1_BAD	第 1 リール回転不良検出カウンタ 第 1 リールの回転が正常か異常 (脱調) かを判断するためのカウンタ	0~255(D)
F052 (1)	_NB_RL1_STEP	第 1 リールの 1 図柄のステップ番号 1 図柄のステップ数	0~17(D)
F053 (1)	_NB_RL1_PASPIC	第 1 リール図柄番号 (通過位置用) 中段を通過している図柄番号 リールセンサ未通過時	0~19(D) FF(H)
F054 (1)	_NB_RL1_STPPIC	第 1 リール図柄番号 (停止位置用) 中段に停止させる図柄番号 停止させる図柄番号未設定時	0~19(D) FF(H)
F055 (1)	_CT_RL1_PLUS	第 1 リール駆動パルスデータ検索用カウンタ 第 1 リールの駆動パルステーブルのオフセットを生成するためのカウンタ	0~255(D)
F056 (2)	_CT_RL1_WAIT	第 1 リール回転開始待機カウンタ 待機演出後の第 1 リールのランダム遅延用のカウンタ	0~335(D)

【図 1 3 6】

＜第 2 3 実施形態＞
RWM の内容 (4)

アドレス	RWM 名称	内容	データ
F058 (1)	_WK_RL2_STS	第 2 リール駆動状態	
		D0 リール駆動状態番号	0~5(D)
		D1 0:停止 3:加速開始	
		D2 1:減速 4:減速開始	
		D3 2:加速 5:定速	
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 励磁更新状態 0:励磁更新タイミング 1:非励磁更新タイミング	0, 1
F059 (1)	_FL_RL2_MT_IDX	第 2 リールモータインデックス	
		D0 モータインデックス 2 信号 (今回)	1:お 0:お
		D1 未使用	0
		D2 未使用	0
		D3 未使用	0
		D4 モータインデックス 2 信号 (前回)	1:お 0:お
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F05A (1)	_CT_RL2_PLROUT	第 2 リール駆動パルス出力カウンタ	0~90(D)
		モータの励磁を切り替える割込み回数	
F05B (1)	_CT_RL2_PLSCG	第 2 リール駆動パルス切替え回数	0~9(D)
		モータの駆動パルスを切り替える回数	
F05C (1)	_CT_RL2_BAD	第 2 リール回転不良検出カウンタ	0~255(D)
		第 2 リールの回転が正常か異常 (脱調) かを判断するためのカウンタ	
F05D (1)	_NB_RL2_STEP	第 2 リールの 1 図柄のステップ番号	0~17(D)
		1 図柄のステップ数	
F05E (1)	_NB_RL2_PASPIC	第 2 リール図柄番号 (通過位置用)	
		中段を通過している図柄番号	0~19(D)
		リールセンサ未通過時	FF(H)
F05F (1)	_NB_RL2_STPPIC	第 2 リール図柄番号 (停止位置用)	
		中段に停止させる図柄番号	0~19(D)
		停止させる図柄番号未設定時	FF(H)
F060 (1)	_CT_RL2_PLUS	第 2 リール駆動パルスデータ検索用カウンタ	0~255(D)
		第 2 リールの駆動パルステーブルのオフセットを生成するためのカウンタ	
F061 (2)	_CT_RL2_WAIT	第 2 リール回転開始待機カウンタ	0~335(D)
		待機演出後の第 2 リールのランダム遅延用のカウンタ	

【図 1 3 7】

＜第 2 3 実施形態＞
RWM の内容 (5)

アドレス	RWM 名称	内容	データ
F063 (1)	_WK_RL3_STS	第 3 リール駆動状態	
		D0 リール駆動状態番号	0~5(D)
		D1 0:停止 3:加速開始	
		D2 1:減速 4:減速開始	
		D3 2:加速 5:定速	
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 励磁更新状態 0:励磁更新タイミング 1:非励磁更新タイミング	0, 1
F064 (1)	_FL_RL3_MT_IDX	第 3 リールモータインデックス	
		D0 モータインデックス 3 信号 (今回)	1:お 0:お
		D1 未使用	0
		D2 未使用	0
		D3 未使用	0
		D4 モータインデックス 3 信号 (前回)	1:お 0:お
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
		D7 未使用	0
F065 (1)	_CT_RL3_PLROUT	第 3 リール駆動パルス出力カウンタ	0~90(D)
		モータの励磁を切り替える割込み回数	
F066 (1)	_CT_RL3_PLSCG	第 3 リール駆動パルス切替え回数	0~9(D)
		モータの駆動パルスを切り替える回数	
F067 (1)	_CT_RL3_BAD	第 3 リール回転不良検出カウンタ	0~255(D)
		第 3 リールの回転が正常か異常 (脱調) かを判断するためのカウンタ	
F068 (1)	_NB_RL3_STEP	第 3 リールの 1 図柄のステップ番号	0~17(D)
		1 図柄のステップ数	
F069 (1)	_NB_RL3_PASPIC	第 3 リール図柄番号 (通過位置用)	
		中段を通過している図柄番号	0~19(D)
		リールセンサ未通過時	FF(H)
F06A (1)	_NB_RL3_STPPIC	第 3 リール図柄番号 (停止位置用)	
		中段に停止させる図柄番号	0~19(D)
		停止させる図柄番号未設定時	FF(H)
F06B (1)	_CT_RL3_PLUS	第 3 リール駆動パルスデータ検索用カウンタ	0~255(D)
		第 3 リールの駆動パルステーブルのオフセットを生成するためのカウンタ	
F06C (2)	_CT_RL3_WAIT	第 3 リール回転開始待機カウンタ	0~335(D)
		待機演出後の第 3 リールのランダム遅延用のカウンタ	

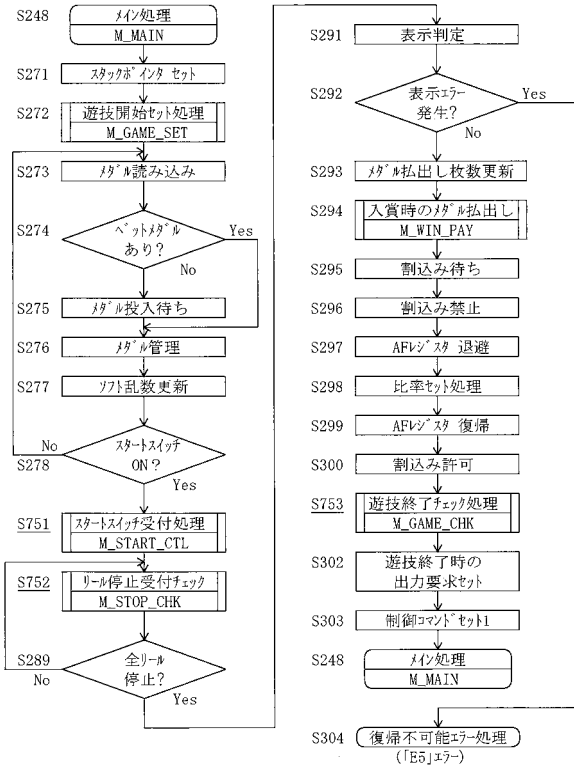
【図 1 3 8】

＜第 2 3 実施形態＞
RWM の内容 (6)

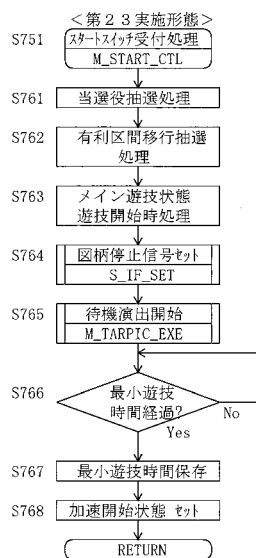
アドレス	RWM 名称	内容	データ
F070 (1)	_NB_ADV_KND	区間種別番号	0:非有利区間 1:有利区間
F071 (1)	_FL_AT	A T フラグ	0:AT 非当選 1:AT 当選
F07A (2)	_CT_ADV_CLR	有利区間クリアカウンタ	0~1500(D)
		有利区間を管理するためのカウンタ	
F07C (2)	_CT_MY	差数カウンタ (MY カウンタ)	0~2414(D)
		差数を管理するためのカウンタ	
F07E (1)	_NB_GAM_STS	メイン遊技状態番号	0~5(D)
		メイン遊技状態を管理するための番号	
F080 (1)	_CT_AT_ZN	A T 前兆カウンタ	0~33(D)
		A T の前兆遊技回数を管理するためのカウンタ	
F097 (1)	_CT_ENDING	エンディングカウンタ	0~2(D)
		エンディングを管理するためのカウンタ	
F098 (1)	_CT_AT_WAIT	A T 待機カウンタ	0~8(D)
		A T 発動を管理するためのカウンタ	
F09C (1)	_CT_AT_SET	A T セット数カウンタ	0~255(D)
		A T の継続回数を管理するためのカウンタ	
F09D (1)	_CT_AT_BACK	A T 引戻しカウンタ	0~50(D)
		A T 終了後の引戻し遊技回数をカウントするためのカウンタ	
F09E (1)	_WK_PRD	待機演出種別	0, 2, 3(D)
		待機演出を管理するための番号	
		0:待機演出なし	
		2:待機演出番号 1~4 決定時	
		3:三役番号 5~8 決定時	
F09F (1)	_WK_PLS_REV	検票用カウンタ更新補正データ	0, FE(H)
		演出を管理するための番号	
		0:正回転時	
		FE:逆回転時	
F0A0 (1)	_NB_PRD_NO	待機演出番号	0~4(D)
		演出を管理するための番号	
		0:なし 3:黒BAR揃い	
		1:黒BAR揃い 4:赤揃い後黒BAR揃い	
		2:赤揃い	
F0A1 (1)	_NB_TRIO	三役番号	0, 5~8(D)
		演出を管理するための番号	
		0:なし 7:リプレイス状態	
		5:スリ揃い 8:特図下スリースイ	
		6:チェリースリースイ	
F0A9 (1)	_NB_CND_NOR	入賞及びリプレイ条件装置番号	0~24(D)
		入賞及びリプレイ条件装置の作動状態を管理するための番号	
F0AA (1)	_NB_CRRT_BNS	役物条件装置番号	0~17(D)
		役物条件装置の作動状態を管理するための番号	
F0AB (2)	_TM2_GAME	最小遊技時間	0~3672(D)
		1 回の最小遊技時間を監視するためのタイマ	

【図 1 3 9】

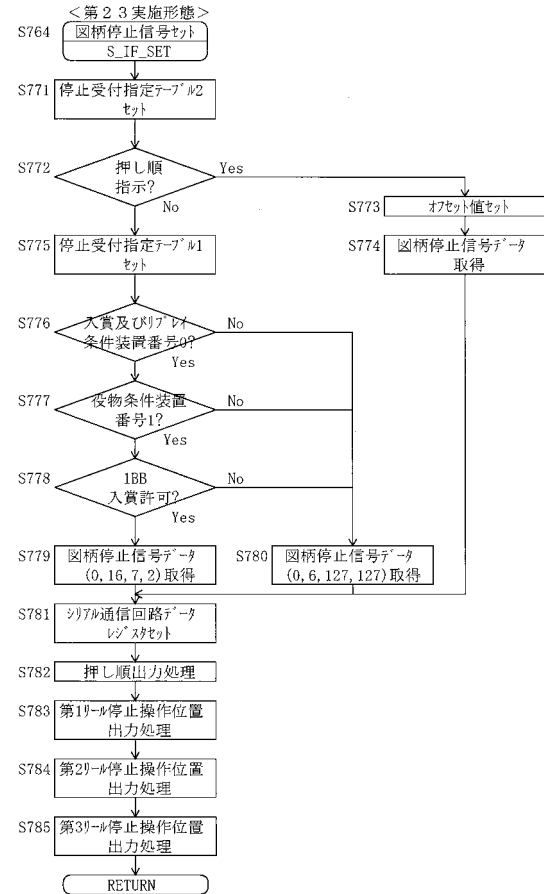
＜第 2 3 実施形態＞



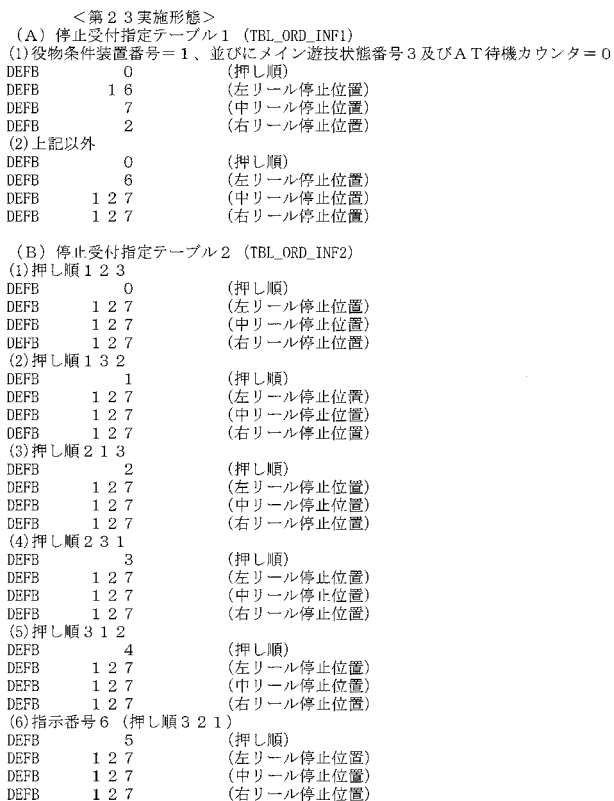
【図 1 4 0】



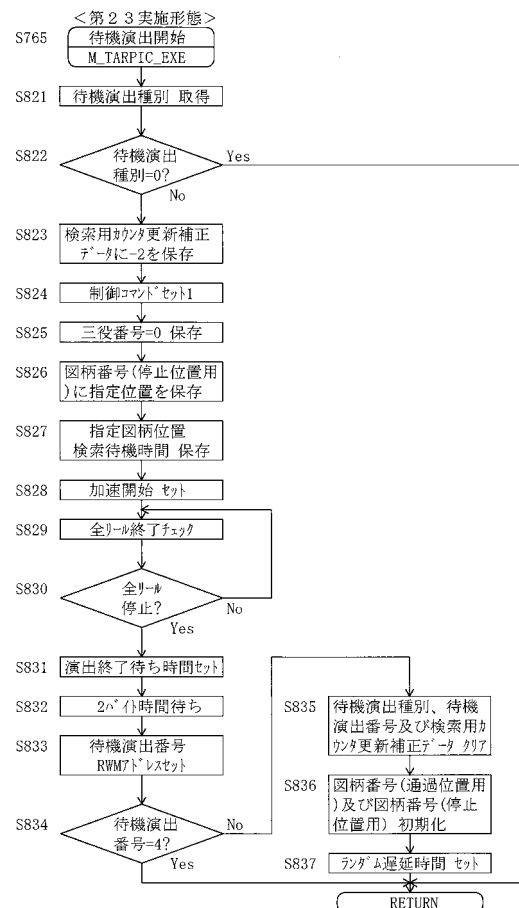
【図 1 4 1】



【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



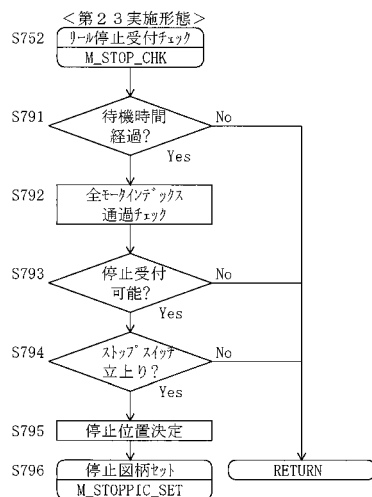
【図 1 4 4】

＜第 2 3 実施形態＞

リール演出データテーブル (TBL_TARPIC_DAT)

待機演出番号 1 時 (中段「黒BAR」揃い)				
1 0 0 0 (H)	D E F B	8	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 1 (H)	D E F B	8	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 2 (H)	D E F B	3	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 2 時 (中段「赤 7」揃い)				
1 0 0 3 (H)	D E F B	1 8	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 4 (H)	D E F B	1 8	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 5 (H)	D E F B	8	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 3 時 (中段「黒BAR」揃い)				
1 0 0 6 (H)	D E F B	8	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 7 (H)	D E F B	8	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 8 (H)	D E F B	3	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 4 時 (中段「赤 7」揃い後、「黒BAR」揃い)				
1 0 0 9 (H)	D E F B	1 8	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 A (H)	D E F B	1 8	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 B (H)	D E F B	8	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 5 時 (中段「スイカ」揃い)				
1 0 0 C (H)	D E F B	5	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 D (H)	D E F B	9	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 0 E (H)	D E F B	1 8	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 6 時 (中段「チェリー」ー「スイカ」ー「スイカ」停止)				
1 0 0 F (H)	D E F B	9	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 1 0 (H)	D E F B	9	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 1 1 (H)	D E F B	1 8	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 7 時 (中段「リプレイ」ー「スイカ」ー「スイカ」停止)				
1 0 1 2 (H)	D E F B	6	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 1 3 (H)	D E F B	9	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 1 4 (H)	D E F B	1 8	(右リール停止図柄指定位置)	
待機演出番号 8 時 (中段「特図下」ー「スイカ」ー「スイカ」停止)				
1 0 1 5 (H)	D E F B	4	(左リール停止図柄指定位置)	
1 0 1 6 (H)	D E F B	9	(中リール停止図柄指定位置)	
1 0 1 7 (H)	D E F B	1 8	(右リール停止図柄指定位置)	

【図 1 4 6】



【図 1 4 5】

＜第 2 3 実施形態＞

リール演出実行タイマテーブル 1 (TBL_TARPIC_TM1)

1 0 1 8 (H)	D E F W	14112	(左リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 1 A (H)	D E F W	14112+670	(中リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 1 C (H)	D E F W	14112+2010	(右リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 1 E (H)	D E F W	5371	(演出終了時待ち時間)

リール演出実行タイマテーブル 2 (TBL_TARPIC_TM2)

1 0 2 0 (H)	D E F W	748	(左リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 2 2 (H)	D E F W	748+672+336	(中リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 2 4 (H)	D E F W	748+1340+672	(右リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 2 6 (H)	D E F W	4476	(演出終了時待ち時間)

リール演出実行タイマテーブル 3 (TBL_TARPIC_TM3)

1 0 2 8 (H)	D E F W	748	(左リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 2 A (H)	D E F W	748+672+336	(中リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 2 C (H)	D E F W	748+1340+672	(右リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 2 E (H)	D E F W	5371	(演出終了時待ち時間)

リール演出実行タイマテーブル 4 (TBL_TARPIC_TM4)

1 0 3 0 (H)	D E F W	748	(左リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 3 2 (H)	D E F W	748+672+336	(中リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 3 4 (H)	D E F W	748+1340+672	(右リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 3 6 (H)	D E F W	2686	(演出終了時待ち時間)

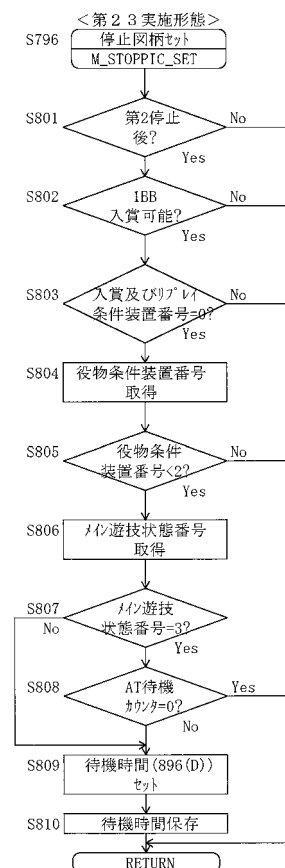
リール演出実行タイマテーブル 5、6、7 (TBL_TARPIC_TMS, 6, 7)

1 0 3 8 (H)	D E F W	780+1344+1008	(左リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 3 A (H)	D E F W	780+672+504	(中リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 3 C (H)	D E F W	748	(右リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 3 E (H)	D E F W	2371	(演出終了時待ち時間)

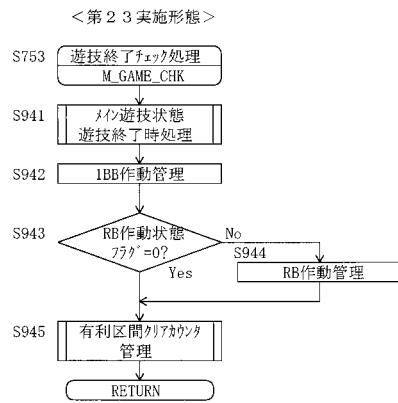
リール演出実行タイマテーブル 8 (TBL_TARPIC_TMS)

1 0 4 0 (H)	D E F W	780+2016+1008	(左リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 4 2 (H)	D E F W	780+672+504	(中リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 4 4 (H)	D E F W	748	(右リール指定図柄位置検索待機時間)
1 0 4 6 (H)	D E F W	2371	(演出終了時待ち時間)

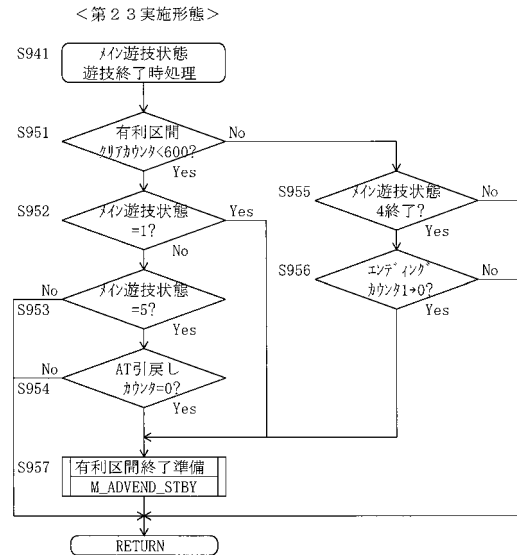
【図 1 4 7】



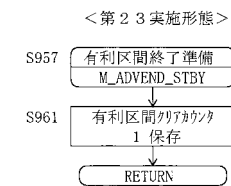
【図 1 4 8】



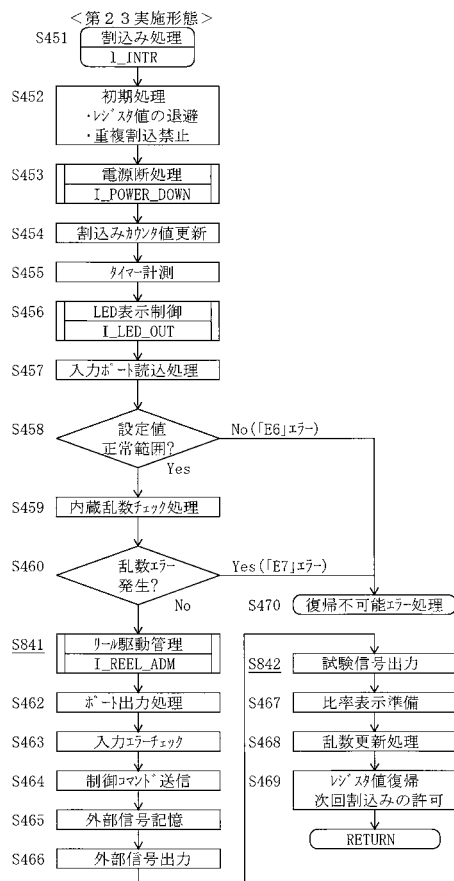
【図 1 4 9】



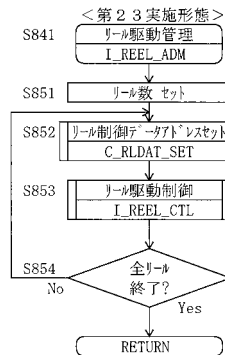
【図 1 5 0】



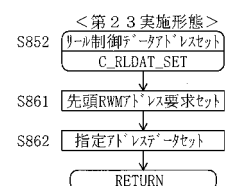
【図 1 5 1】



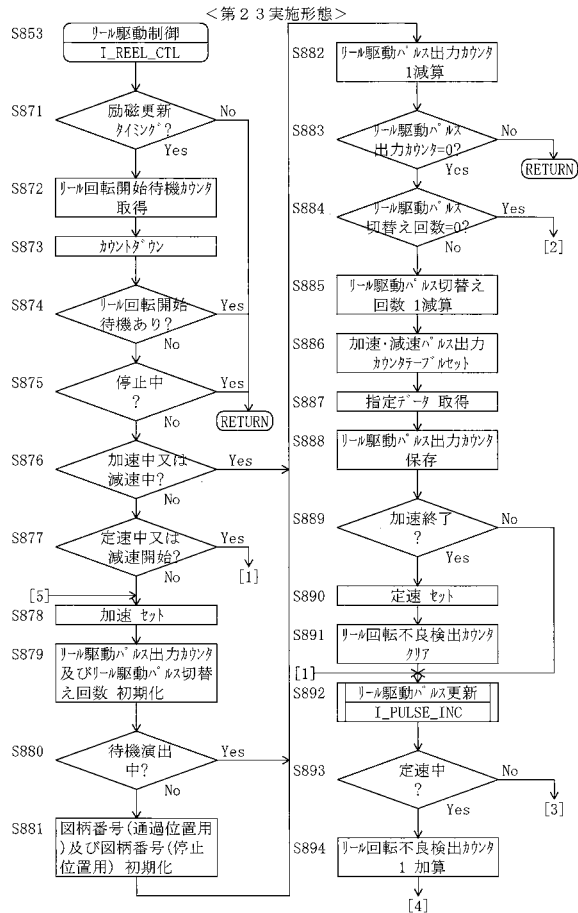
【図 1 5 2】



【図 1 5 3】



【図 154】



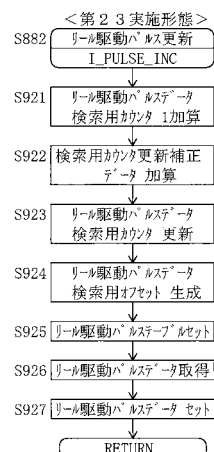
【図 156】

<第23実施形態>

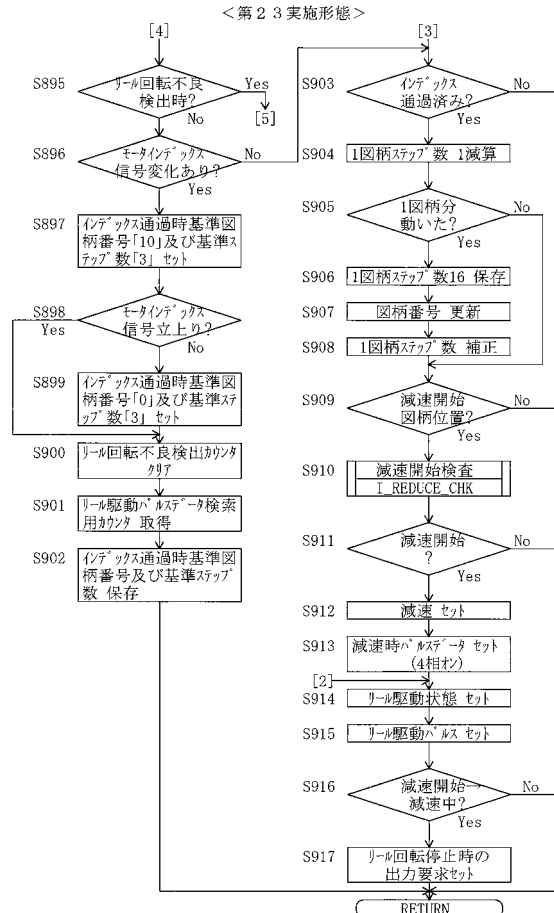
加速・減速パルス出力カウンタテーブル (TBL_PULSE_UP)

1050 (H)	DEFB	90	(減速時パルス出力カウンタ)
1051 (H)	DEFB	1	(加速時パルス出力カウンタ (8 ステップ目))
1052 (H)	DEFB	2	(加速時パルス出力カウンタ (7 ステップ目))
1053 (H)	DEFB	2	(加速時パルス出力カウンタ (6 ステップ目))
1054 (H)	DEFB	2	(加速時パルス出力カウンタ (5 ステップ目))
1055 (H)	DEFB	2	(加速時パルス出力カウンタ (4 ステップ目))
1056 (H)	DEFB	3	(加速時パルス出力カウンタ (3 ステップ目))
1057 (H)	DEFB	25	(加速時パルス出力カウンタ (2 ステップ目))
1058 (H)	DEFB	25	(加速時パルス出力カウンタ (1 ステップ目))

【図 157】



【図 155】



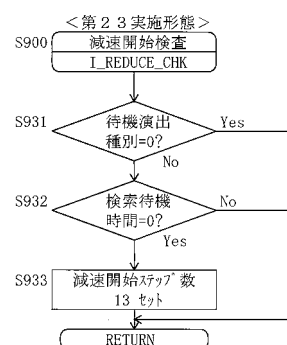
【図 158】

<第23実施形態>

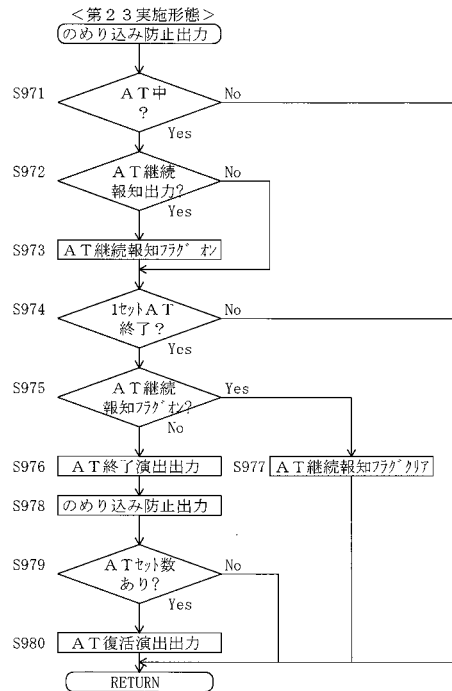
リール駆動パルステーブル (TBL_REEL_PULSE)

1100 (H)	DEFB	00001001 (B)	(φ3、φ0 オン)
1101 (H)	DEFB	00000001 (B)	(φ0 オン)
1102 (H)	DEFB	00000011 (B)	(φ0、φ1 オン)
1103 (H)	DEFB	00000010 (B)	(φ1 オン)
1104 (H)	DEFB	00000110 (B)	(φ1、φ2 オン)
1105 (H)	DEFB	00001000 (B)	(φ2 オン)
1106 (H)	DEFB	00001100 (B)	(φ2、φ3 オン)
1107 (H)	DEFB	00001000 (B)	(φ3 オン)

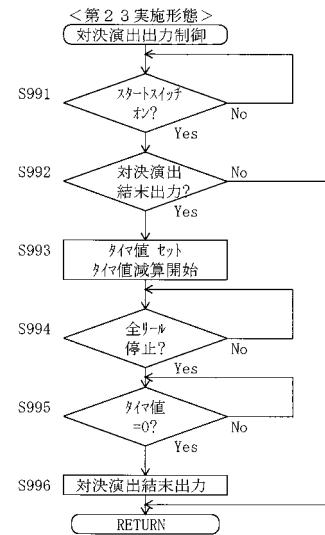
【図 159】



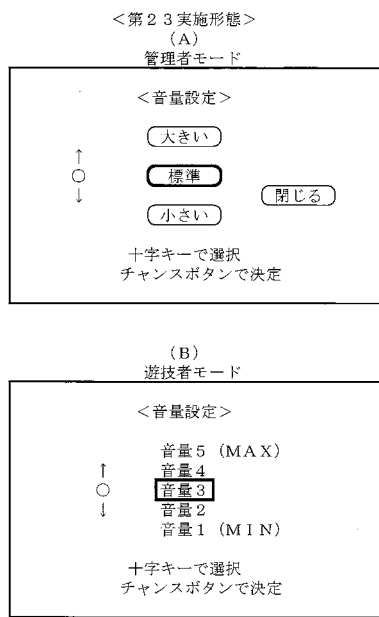
【図 160】



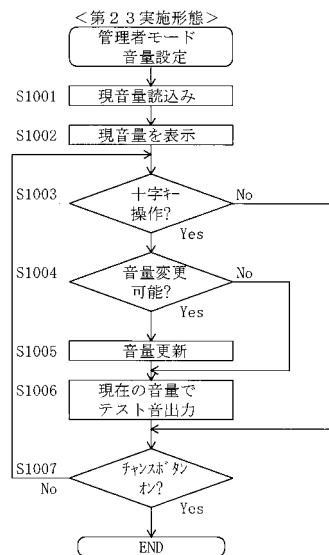
【図 161】



【図 162】



【図 163】



(C)
音量制限モードと各音量との関係

	小さい	標準	大きい
音量1	20	20	20
音量2	25	50	70
音量3	30	70	80
音量4	35	80	90
音量5	40	90	100

↑
遊技者モードの設定

←管理者モードの設定

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AB04 AB06 AB10 AB12 AB16 AB32 AB56 AB70 AC14 AC23
AC27 AC30 AC32 AC34 AC47 AC52 AC55 AC64 AC65 AC75
AC77 AC82 BA03 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB16 BB55
BB78 BB80 BB93 BB94 CC24 CC29