

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-94767
(P2023-94767A)

(43)公開日 令和5年7月6日(2023.7.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 0 5 D
A 6 3 F 5/04 6 0 5 C

テーマコード (参考)
2 C 1 8 2

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全340頁)
(21)出願番号	特願2021-210273(P2021-210273)	(71)出願人	390031783			
(22)出願日	令和3年12月24日(2021.12.24)		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			
		(72)発明者	伊達 彬雄 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式 会社内			
		(72)発明者	酒井 拓也 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式 会社内			
		(72)発明者	山元 裕介 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー サミー株式 会社内	最終頁に続く		

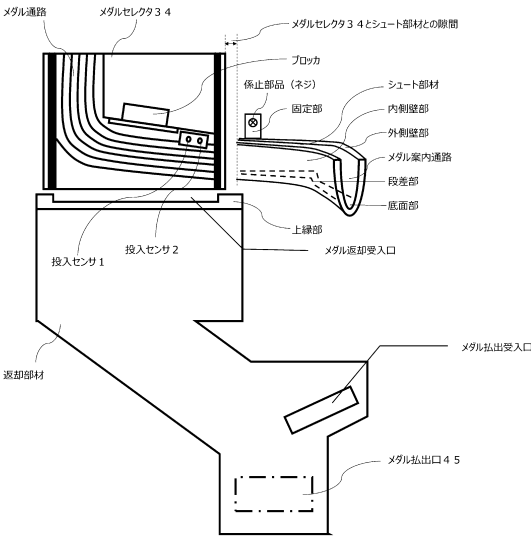
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】性能が向上した遊技機を提供する。

【解決手段】メダルセクタ3 4と、メダルセクタ3 4を通過した遊技媒体をホッパ4 4へ誘導するシュート部材と、メダルセクタ3 4から返却された遊技媒体を受け入れる返却受入口とを備え、メダルセクタ3 4とシュート部材との間には所定の隙間があるよう構成されており、所定の隙間の鉛直下方には返却受入口が配置されていない遊技機。

【選択図】 図1 2 9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

セレクトタと、
セレクトタを通過した遊技媒体をホッパへ誘導するシュート部材と、
セレクトタから返却された遊技媒体を受け入れる返却受入口と
を備え、
セレクトタとシュート部材との間には所定の隙間があるよう構成されており、
所定の隙間の鉛直下方には返却受入口が配置されていない
遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として遊技が開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「777」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、このような基本的な遊技に加えて各種演出を行うことにより、全体として趣向性の向上が図られている。

また、遊技メダルの払出しに併せて払出音の出力、獲得枚数の表示やバックランプ演出を行うことで遊技メダルが適切に払い出されたことを認識できるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2019-217068 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

この種の遊技機においては、その性能の向上が望まれている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

セレクトタと、
セレクトタを通過した遊技媒体をホッパへ誘導するシュート部材と、
セレクトタから返却された遊技媒体を受け入れる返却受入口と
を備え、
セレクトタとシュート部材との間には所定の隙間があるよう構成されており、
所定の隙間の鉛直下方には返却受入口が配置されていない
遊技機。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技機の性能を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】 スロットマシン P S 1 の筐体外斜視を示す図である。

【図 2】 フロントパネル P S 2 の裏面を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3】キャビネット P S 3 の内面を示す図である。
- 【図 4】機能ブロックを示す図である。
- 【図 5】プログラム開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 6】電源断処理を示すフローチャートである。
- 【図 7】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 8】電源断復帰処理を示すフローチャートである。
- 【図 9】遊技進行メインを示すフローチャートである。
- 【図 10】設定変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 11】有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】本実施形態におけるリール配列を説明する図である。 10
- 【図 13】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
- 【図 14】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
- 【図 15】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
- 【図 16】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
- 【図 17】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
- 【図 18】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
- 【図 19】本実施形態における条件装置を説明する図である。
- 【図 20】本実施形態における内部抽せん置数を説明する図である。
- 【図 21】本実施形態における内部抽せん置数を説明する図である。
- 【図 22】本実施形態における内部抽せん置数を説明する図である。 20
- 【図 23】プッシュボタン演出の一例である。
- 【図 24】プッシュボタン演出実行時の表示装置の表示態様の一例である。
- 【図 25】通常演出状態におけるステップアップ予告の一例である。
- 【図 26】通常演出状態におけるセリフ予告の一例である。
- 【図 27】連続演出中におけるセリフ予告の一例である。
- 【図 28】フロントパネル P S 2 が開放している状況での演出用スイッチ画像の一例である。
- 【図 29】デモ画面中の演出用スイッチ画像の一例である。
- 【図 30】デモ画面中の演出用スイッチ画像の一例である。
- 【図 31】払出処理終了後に M A X ベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合を説明する図である。 30
- 【図 32】払出処理終了後に M A X ベットスイッチによる投入操作を行った場合を説明する図である。
- 【図 33】払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合を説明する図である。
- 【図 34】精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合を説明する図である。
- 【図 35】精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合を説明する図である。
- 【図 36】正常に払出が行われた場合を説明する図である。
- 【図 37】正常に払出が行われなかった場合（ホッパエンptyエラー発生時）を説明する図である。 40
- 【図 38】正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）を説明する図である。
- 【図 39】正常に払出が行われた場合の表示画面の一例を示す図である。
- 【図 40】正常に払出が行われなかった場合（ホッパエンptyエラー発生時）の表示画面の一例を示す図である。
- 【図 41】正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例を示す図である。
- 【図 42】割込み禁止、割込み許可を示すプログラム例を示す図である。
- 【図 43】8ビットカウンタとタイマ割込み処理のタイムチャートを示す図である。
- 【図 44】タイマ割込み処理の実行タイミングを示す図である。 50

- 【図 4 5】ステージチェンジ演出の一例を示す図である。
- 【図 4 6】第 1 連続演出の一例を示す図である。
- 【図 4 7】第 2 連続演出の一例を示す図である。
- 【図 4 8】連続演出においてテロップが表示される場合の一例を示す図である。
- 【図 4 9】連続演出において N E X T 画像が表示されるまでの流れの一例を示す図である。
- 【図 5 0】押し順ナビ画像の態様の一例を示す図である。
- 【図 5 1】押し順ナビ画像が液晶に表示される場合の一例を示す図である。
- 【図 5 2】押し順ナビ画像の表示中に所定のエラーが発生した場合の一例を示す図である。
- 【図 5 3】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に M A X ベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートである。
- 【図 5 4】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に M A X ベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートである。
- 【図 5 5】チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後に M A X ベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートである。
- 【図 5 6】チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後に M A X ベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートである。
- 【図 5 7】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートである。
- 【図 5 8】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートである。
- 【図 5 9】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートである。
- 【図 6 0】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートである。
- 【図 6 1】チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンブレエラー発生時）のタイムチャートである。
- 【図 6 2】チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートである。
- 【図 6 3】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いるリール配列を示す図である。
- 【図 6 4】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置一覧を示す図である。
- 【図 6 5】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる図柄組合せ一覧を示す図である。
- 【図 6 6】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる図柄組合せ一覧を示す図である。
- 【図 6 7】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置と図柄組合せの対応を示す図である。
- 【図 6 8】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置と図柄組合せの対応を示す図である。
- 【図 6 9】正解操作チャレンジ演出を説明するときに用いる条件装置と図柄組合せの対応を示す図である。
- 【図 7 0】通常モードに設定されている場合と配信モードに設定されている場合の遊技画面の一例を示す図である。
- 【図 7 1】主制御 R O M に記憶されている各領域を示す図である。
- 【図 7 2】割込み初期設定領域と割込み初期設定領域の優先順位に伴う自動割り当てを示す図である。
- 【図 7 3】電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの関係をj示す図である。

10

20

30

40

50

【図 7 4】電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスと他のプログラムの関係を示す図である。

【図 7 5】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。

【図 7 6】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。

【図 7 7】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。

【図 7 8】差数カウンタに対応した有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】差数カウンタに対応した有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。

10

【図 8 1】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 2】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 3】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 4】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 5】作動予告報知状態、及び打ち止め報知状態の演出の一例を示す図である。

【図 8 6】仕様 1 におけるリール配列を説明する図である。

【図 8 7】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

【図 8 8】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

【図 8 9】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

【図 9 0】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

20

【図 9 1】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

【図 9 2】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

【図 9 3】仕様 1 における図柄組合せを説明する図である。

【図 9 4】仕様 1 における条件装置を説明する図である。

【図 9 5】仕様 1 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 9 6】仕様 1 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 9 7】仕様 1 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 9 8】仕様 1 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 9 9】仕様 1 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 0 0】仕様 1 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

30

【図 1 0 1】仕様 1 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

【図 1 0 2】仕様 1 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

【図 1 0 3】仕様 1 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

【図 1 0 4】仕様 1 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

【図 1 0 5】仕様 1 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

【図 1 0 6】仕様 2 におけるリール配列を説明する図である。

【図 1 0 7】仕様 2 における図柄組合せを説明する図である。

【図 1 0 8】仕様 2 における図柄組合せを説明する図である。

【図 1 0 9】仕様 2 における図柄組合せを説明する図である。

【図 1 1 0】仕様 2 における図柄組合せを説明する図である。

40

【図 1 1 1】仕様 2 における図柄組合せを説明する図である。

【図 1 1 2】仕様 2 における図柄組合せを説明する図である。

【図 1 1 3】仕様 2 における条件装置を説明する図である。

【図 1 1 4】仕様 2 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 1 5】仕様 2 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 1 6】仕様 2 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 1 7】仕様 2 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 1 8】仕様 2 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 1 9】仕様 2 における内部抽せん置数を説明する図である。

【図 1 2 0】仕様 2 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。

50

- 【図 1 2 1】仕様 2 における遊技状態毎の停止制御を説明する図である。
- 【図 1 2 2】仕様 2 における導入期間の液晶画面を説明する図である。
- 【図 1 2 3】仕様 2 における導入期間の液晶画面を説明する図である。
- 【図 1 2 4】演出用スイッチを用いた他の演出態様の液晶画面を説明する図である。
- 【図 1 2 5】演出用スイッチを用いた他の演出態様の液晶画面を説明する図である。
- 【図 1 2 6】ベット数表示ランプ 2 5 及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。
- 【図 1 2 7】ベット数表示ランプ 2 5 及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。
- 【図 1 2 8】ベット数表示ランプ 2 5 及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。 10
- 【図 1 2 9】フロントパネル P S 2 の裏面にメダルセクタ 3 4 とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係を示す図である。
- 【図 1 3 0】メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間について説明する図である。
- 【図 1 3 1】メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間について説明する図である。
- 【図 1 3 2】フロントパネル P S 2 が閉鎖された状態における、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間と、ホッパ 4 4 との位置関係を示す図である。
- 【図 1 3 3】フロントパネル P S 2 が閉鎖された状態における、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間と、ホッパ 4 4 との位置関係を示す図である。
- 【図 1 3 4】シュート部材の固定部を係止部品（ネジ）によってフロントパネル P S 2 に固定した状態におけるシュート部材を固定する係止部品の位置及び寸法について説明する図である。 20
- 【図 1 3 5】フロントパネル P S 2 の裏面にメダルセクタ 3 4 とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係の別態様を示す図である。
- 【図 1 3 6】エラー履歴画面の一例を示す図である。
- 【図 1 3 7】エラー履歴画面の表示中に前扉の開閉を行った場合のエラー履歴画面の一例を示す図である。
- 【図 1 3 8】時刻設定画面の一例を示す図である。
- 【図 1 3 9】複数のエラーが発生した場合のエラーのエラー履歴の表示パターンに関する一覧である。 30
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 0 8】
- <用語の説明>
- 「メダル（メダル数）」、「遊技媒体（遊技媒体数）」、及び「遊技価値」は同義である。遊技媒体に関する「ベット」、「B E T」、及び「投入」は同義であり、何れも遊技媒体を賭ける（掛ける）行為である。1 6 進数の数値を表す場合は「0 x 〇〇」又は「〇〇 h」と記載しており、2 進数の数値を表す場合は「〇〇〇〇〇〇〇〇 b」又は「〇〇〇〇〇〇〇〇 B」と記載しており、数字の前後に特に記載のない場合は 1 0 進数で表している。「リール」を「回胴」と称する場合があります、何れも同義である。「記憶手段」を「R W M」、「R A M」、又は「記憶領域」と称する場合があります、何れも同義である。「遊技媒体の付与」、又は「得点の付与」等を使用する「付与」は、「払出」、又は「獲得」と称する場合があります、何れも同義である。「設定／リセットスイッチ」を機能ごとに「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」と称する場合がありますがいずれの場合も同一のスイッチを指し示している。なお、「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」は、それぞれ異なるスイッチとして設けていてもよい。操作態様により払出の多い小役か払出の少ない小役が停止する場合は、払出の多い小役を高目（高目ベル、高目小役も同義）と称し、払出の少ない小役を安目（安目ベル、安目小役も同義）と称する場合があります。なお、このとき払出のない図柄組合せが停止した場合はこぼし目（取りこぼし目も同義）と称する場合があります。
- 【0 0 0 9】 40

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態（以下、本実施形態と称す）を詳細に説明する。

【0010】

<スロットマシンPS1の説明>

本実施形態に係るスロットマシンPS1の構成要素に関して、図1乃至図3に基づいて説明する。

【0011】

スロットマシンPS1は大きく分けてフロントパネルPS2側とキャビネットPS3側にそれぞれ必要な部品、基板が取り付けられる。スロットマシンPS1のフロントパネルPS2とキャビネットPS3の各々側面側はヒンジ装置と施錠装置によって接合され、フロントパネルPS2に設けられた施錠装置に錠前キーが差し込まれ、特定方向に回動操作されることにより施錠装置側を開放状態とすることができる。つまり、キャビネットPS3に対してフロントパネルPS2が扉として機能している。

10

【0012】

<フロントパネルPS2>

フロントパネルPS2（前扉PS2、前面扉PS2、またはフロントドアPS2、または単に前扉とも称する）は、意匠が施された板状の部材となっており、前側（遊技者側）には、中パネル（表示窓4、操作指示ランプ24等を含む）、操作パネル11（ベット数表示ランプ25、クレジット数表示器26、獲得枚数表示器27等を含む）、下部パネル5（下パネル5とも称す）、上部または両側部演出ランプ等が設けられ、裏側にはメダルセレクト34（以下、単に「セレクト」と称する場合がある）、表示装置32、サブ制御基板1000、各種基板等、設定表示LED（以下、設定値表示LED、設定表示器、設定値表示器、設定表示装置、設定値表示装置と称する場合がある）が設けられる。

20

【0013】

<表示窓4>

表示窓4は、フロントパネルPS2に備えられている領域であり、フロントパネルPS2を閉鎖した状態でリールに描かれた図柄が視認可能となる。左リール8a、中リール8b、右リール8cの各リールリム部に固定される各リールテープの外周面に印刷された図柄は、前側（遊技者側）から表示窓4を通して視認可能となるように構成されている。そして、リールが停止しているときは、21個（仕様に依じて20個や16個等自由に設計してもよい）の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓4からは、3〔図柄〕×3〔リール〕＝合計9つの図柄が視認可能となる。ここで、左リール8a、中リール8b、右リール8cがそれぞれ3つの図柄を停止する停止位置のうち、最も上側の停止位置を上段、中央の停止位置を中段、最も下側の停止位置を下段とする。

30

【0014】

<有効ライン>

有効ラインは、左リール8a、中リール8b、右リール8cが停止したときに入賞判定処理（後述する）の対象となる図柄組合せラインである。本実施形態における有効ラインは、表示窓4から視認可能であり、各リールの中段を通過する図柄組合せライン（中段水平ライン）によって構成されている。有効ライン上に停止した図柄組合せが入賞判定処理により、いずれかの役に対応していたと判定されたときは、停止した図柄組合せに応じた処理を行う。一例としては、ベル等の小役に対応した図柄組合せが停止したと判定されたときは遊技メダル（以下、メダル、遊技媒体、遊技価値と称する場合がある）の払出処理やクレジットの加算処理が実行され、リプレイに対応した図柄組合せが停止したと判定されたときは自動ベット処理が実行される。

40

【0015】

また有効ラインはスロットマシンPS1によっては上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右上がりライン、右下がりラインの5ライン分が設定されたり、一直線でない略山形（左リール8a下段、中リール8b上段、右リール8c下段）、略谷型（左

50

リール 8 a 上段、中リール 8 b 下段、右リール 8 c 上段)、略 L 字型 (左リール 8 a 上段、中リール 8 b 下段、右リール 8 c 下段) を含めて 6 ライン分以上が設定されたり、賭け枚数によって有効ラインが変化するように設定されたり、スロットマシン P S 1 の仕様に応じて自由に設計できる。また、有効ライン以外の一直線のラインを無効ラインと称する場合がある。

【 0 0 1 6 】

< 操作指示ランプ 2 4 >

操作指示ランプ 2 4 は、表示窓 4 の周辺に設けられており、左リール 8 a、中リール 8 b、右リール 8 c が回転しているときに、遊技者に対してストップスイッチ 1 3 (後述する) の操作順序を指示するものである。すなわち、左操作指示ランプ 2 4 a が点灯 (中操作指示ランプ 2 4 b と右操作指示ランプ 2 4 c は消灯) しているときは左ストップスイッチ 1 3 a を操作すべきであることを示し、中操作指示ランプ 2 4 b が点灯 (左操作指示ランプ 2 4 a と右操作指示ランプ 2 4 c は消灯) したときは中ストップスイッチ 1 3 b を操作すべきであることを示し、右操作指示ランプ 2 4 c が点灯 (左操作指示ランプ 2 4 a と中操作指示ランプ 2 4 b は消灯) したときは右ストップスイッチ 1 3 c を操作すべきであることを示している。

【 0 0 1 7 】

< ベット数表示ランプ 2 5 >

ベット数表示ランプ 2 5 (掛け数表示ランプ 2 5、掛け枚数表示ランプ 2 5、賭け数表示ランプ 2 5、賭け枚数表示ランプ 2 5 とも称する) は、操作パネル 1 1 上に設けられており、遊技者の操作による賭け枚数を表示する機能を有している。また、1 ベットランプ 2 5 a (図示せず)、2 ベットランプ 2 5 b (図示せず)、3 ベットランプ 2 5 c (図示せず) から構成されている。メダルが 1 枚賭けられると 1 ベットランプ 2 5 a が点灯し、メダルが累計で 2 枚賭けられると 1 ベットランプ 2 5 a と 2 ベットランプ 2 5 b が点灯し、メダルが累計で 3 枚賭けられると 1 ベットランプ 2 5 a と 2 ベットランプ 2 5 b と 3 ベットランプ 2 5 c が点灯するようになっている。また、図示しないが、リプレイに関する図柄組合せが表示された後は、自動ベット処理が実行される際に、当該リプレイが当選した遊技での使用したベット数に対応するベット数表示ランプ 2 5 を点灯させるとともに、リプレイランプを点灯するようになっている。なお、ベット数表示ランプ 2 5 の点灯タイミングとリプレイランプの点灯タイミングとは同時であってもよいし、いずれかが先に点灯するよう構成してもよい。

【 0 0 1 8 】

< クレジット数表示器 2 6 >

クレジット数表示器 2 6 は、操作パネル 1 1 上に設けられおり、7 セグメントとドットポイント (D P) から構成されている主にクレジット数の上位桁を表示するセグメント表示器 2 6 a (図示せず)、7 セグメントとドットポイント (D P) から構成されている主にクレジット数の下位桁を表示するセグメント表示器 2 6 b (図示せず) から構成されている。なお、クレジット数とはスロットマシン P S 1 にクレジット (電氣的に貯留) されているメダルの枚数を意味しており、最大で 5 0 まで貯留可能となっている。また、エラーを検知したときのように通常の遊技が進行できないときには当該エラーに関する表示を行ってもよい。

【 0 0 1 9 】

< 獲得枚数表示器 2 7 >

獲得枚数表示器 2 7 (獲得枚数表示器、獲得数表示器、払出枚数表示器、払出数表示器とも称す) は、操作パネル 1 1 上に設けられており、7 セグメントとドットポイント (D P) から構成されている主に獲得枚数の上位桁を表示するセグメント表示器 2 7 a (図示せず)、7 セグメントとドットポイント (D P) から構成されている主に獲得枚数の下位桁を表示するセグメント表示器 2 7 b (図示せず) から構成されている。なお、獲得枚数とはスロットマシン P S 1 において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出される (クレジット数表示器 2 6 への貯留も含む) メダルの枚数を意味する。また、エラーを検知したとき

のように通常の遊技が進行できないときには当該エラーに関する表示を行ってもよい。

【0020】

クレジット数表示器26と獲得枚数表示器27はセグメント表示器26a、26b、27a、27bにより各々の情報を表示するほかに、DPの点灯の有無により、クレジット数に関する情報や獲得枚数に関する情報とは異なる情報を表示することも考えられる。例えば、有利区間（後述する）に滞在していることを示す情報や所定の外部信号が出力されていることを示す情報などをいずれかのセグメント表示器のDPを点灯させることで報知することが挙げられる。また、獲得枚数表示器27の上位桁の表示部と下位桁の表示部を用いて押し順報知を行う性能を有していてもよい。獲得枚数表示器27を用いて押し順報知を行う場合は獲得枚数表示器27のことを指示モニタと称する場合がある。

10

【0021】

<操作パネル11>

操作パネル11は、フロントパネルPS2の略中央部設けられている。操作パネル11は略水平な水平部と当該水平部の先端部から略鉛直下方に延びる鉛直部とで段差状に設けられており、鉛直部には、後述するスタートスイッチ12、ストップスイッチ13が設けられており、水平部には、後述するメダル投入口17、複数のベットスイッチ（MAXベットスイッチ18、1ベットスイッチ19）、サブスイッチ20、サブ十字キースイッチ21、イジェクトスイッチ22、精算スイッチ（図示せず）、演出用スイッチ（図示せず）が設けられている。

20

【0022】

<スタートスイッチ12>

スタートスイッチ（スタートレバーとも称す）12は、操作パネル11の鉛直部上に設けられている。レバー形状の操作部からなり、非操作時はスタートスイッチセンサがONとなっており、操作時にスタートスイッチセンサがOFFとなることで、スタートスイッチが操作されたと判定するような機構となっている。スタートスイッチ12は、賭け枚数が規定数となると操作が有効となり、スタートスイッチ12の操作を受け付けると内部抽せん処理、指示機能に係る処理、又はリール回転処理等を実行する。また、本実施形態においては、入力信号をローアクティブにしているため、非操作時にスタートスイッチセンサがONとなっている場合はスタートスイッチ入力信号がOFFとなり、操作時にスタートスイッチセンサがONからOFFとなった場合はスタートスイッチ入力信号がONとなるよう構成している。これに限られずスタートスイッチセンサのONのときにスタートスイッチ入力信号がONとなるように構成してもよい。つまり、規定数とは、遊技を開始するために必要なベット数のことを指す。

30

【0023】

以下、単に「スタートスイッチがON（オン）」、または「スタートスイッチが操作され」と称した場合は、スタートスイッチセンサがONからOFFとなったことであり、スタートスイッチ入力信号がOFFからONとなったことを表す。

【0024】

<ストップスイッチ13>

ストップスイッチ13は、操作パネル11上に設けられている。本実施形態の場合、左リール8aには左ストップスイッチ13a、中リール8bには中ストップスイッチ13b、右リール8cには右ストップスイッチ13cがそれぞれ対応している。また、ストップスイッチ13の操作が可能なときにはストップスイッチ13の本体に備えられているランプ、またはその周辺のランプの色を変更させることでストップスイッチ13が有効であることを示唆する。例えば、ストップスイッチ13の操作が可能なときには青色で点灯し、操作が不可能なときには赤色で点灯することが挙げられる。また例えば、ストップスイッチ13の操作が可能なときには点灯し、操作が不可能なときには消灯することが挙げられる。

40

【0025】

<メダル投入口17>

50

メダル投入口 17 は、操作パネル 11 上に設けられている。メダルをメダル投入口に投入させるための開口部を有し、規格サイズ以上のメダルの投入を制限する。メダル投入口 17 は、複数種類のメダルの規格サイズに応じて複数種類製造されているが、操作パネル 11 に各種メダル投入口 17 の取り付けを共通で行えるように、各種メダル投入口 17 の取り付け規格を同一にしている。

【0026】

遊技媒体の投入に関して、遊技媒体は上述したメダルに限定されず、例えば、ぱちんこ遊技機で用いられる遊技球（所謂パロット）、又は磁気カードやフラッシュメモリ等電氣的記憶媒体に記憶された遊技媒体情報が遊技機に入力され、入力された遊技媒体情報に基づいてベット数の設定や入賞時の加算等するものであってもよい。

10

【0027】

＜ベットスイッチ（MAXベットスイッチ 18、1ベットスイッチ 19）＞

ベットスイッチは、操作パネル 11 上に設けられている。クレジットに貯留メダルがあるときにベットスイッチが操作されると、ベット処理が実行されメダル投入口 17 にメダルを投入する行為と同等のベット数の設定処理が行われる。ただし、クレジットにメダルが貯留されていない場合にベットスイッチが操作されてもベット処理は無効となる（ベットスイッチの操作を受け付けない）。また、MAXベットスイッチ 18 は、遊技者が操作する押下部と、押下部の操作を検知する検知部と、押下部を光らせる発光部（MAXベットランプとも称す）とから構成されており、1ベットスイッチ 19 は、遊技者が操作する押下部と、押下部の操作を検知する検知部とから構成されている（1ベットスイッチ 19 には発光部がない）。

20

【0028】

MAXベットランプは、MAXベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であることを遊技者に報知するものであり、報知態様としてMAXベットランプを所定色で点灯させたり、MAXベットランプを所定周期で点滅させたり、様々な態様が考えられる。反対に、MAXベットスイッチが操作されてもベット処理が実行できないときは、MAXベットランプを特定色で点灯させたり、MAXベットランプを点灯させなかったり、する態様が考えられる。

【0029】

また、スロットマシン PS 1 毎に設定された最大枚数（本実施形態では 3 枚）を賭けることができる MAXベットスイッチ 18 と、1 枚を賭けることができる 1ベットスイッチ 19 とが備えられており、MAXベットスイッチ 18 の操作を受け付けると MAXベット処理を実行し、1ベットスイッチ 19 の操作を受け付けると 1ベット処理を実行するよう構成されている。MAXベット処理は、クレジット数と現在ベットされているベット数の和が 3 以上であり、且つ現在ベットされているベット数が 3 未満の状況で実行可能となり、また、MAXベット処理は、クレジット数と現在ベットされているベット数の和が 3 未満になる状況（換言すれば、MAXベットスイッチ 18 を操作しても、ベット数が 3 未満になる状況）、すでに 3ベットされている状況では実行できないようになっている。1ベット処理は、クレジット数が 1 以上であり、且つ現在ベットされているベット数が 3 未満の状況で実行可能となり、すでに 3ベットされている状況では実行できないようになっている。

30

40

【0030】

また、1ベットスイッチ 19 は操作されるごとに 1ベット処理を実行し、ベットされていない状況から 3 回分 1ベットスイッチ 19 が操作されると 3ベットとなり、1ベットスイッチ 19 の 3 回分の操作は MAXベットスイッチ 18 の 1 回分の操作に相当する。

【0031】

また、1ベットスイッチ 19 は 3ベットされている状況では無効となる実施形態を説明したが、3ベットされている状況で 1ベットスイッチ 19 が 1 回分操作されると 1ベット状態になり、クレジットに 2 枚返却するように構成されていてもよい。

【0032】

50

また、MAXベットスイッチ18が操作されることにより実行されるMAXベット処理はベット数が3未満になる状況では実行されない実施形態を説明したが、現在ベットできる最大数をベットする処理も考えられる。換言すると、ベットされておらず、且つクレジット数が2の状況でMAXベットスイッチ18が操作されると2ベットされる処理も考えられる。

【0033】

なお、ベット可能な最大枚数は遊技状態によって相違するよう構成してもよく、非ボーナス中はベット可能な最大枚数が3であり、ボーナス中はベット可能な最大枚数が2である態様であってもよい。

【0034】

<サブスイッチ20>

サブスイッチ20は、操作パネル11上に設けられており、遊技者に直接操作させるための透光性の有する部材から構成されている押下部と、押下部が操作されたことを検知する検知部と、サブスイッチの押下部を光らせるためのサブスイッチランプと、から構成されている。このサブスイッチ20は、主に後述する表示装置32にメニュー画面（ユーザーメニュー画面と称することがある）を表示させるためのスイッチである。また、サブ制御基板1000で管理する入力手段としてサブスイッチ20の他、サブ十字キースイッチ21（上スイッチ、下スイッチ、左スイッチ、右スイッチ）や演出用スイッチ（遊技中に指示を用いて操作させるスイッチ）を設けている。また、サブスイッチ20は後述する携帯端末との連動システム（以下、携帯連動システムとも称す）を起動させる契機として機能させることもできる。なお、サブスイッチ20をメニュー表示機能、演出用スイッチを遊技中の操作用として分けているが、共通のスイッチとしてもよい。

【0035】

メニュー画面には、役構成項目、リール配列項目、音量調整項目、光量調整項目、携帯連動システム関連項目が表示され、サブ十字キースイッチ21の上スイッチ、又は下スイッチが操作されることで、項目を選択しているカーソルが上下に移動するように制御される。また、各項目の何れかにカーソルがあっている状況でサブスイッチ20が操作されると該項目の詳細が表示されるようになっている。例えば、カーソルが音量調整項目上にあったときにサブスイッチ20が操作されると、音量調整画面が表示され、サブ十字キースイッチ21の左スイッチ、又は右スイッチで音量を調整できるようになっている。

【0036】

また、メニュー画面は遊技終了後のベットがされていない状況でサブスイッチ20が操作されることで表示可能となっている。このときの演出状態として、通常演出、連続演出、AT演出、又はデモ画面（遊技終了後から60秒経過すると表示される画面で、メーカー名や演出紹介を動画像で表示する画面）の何れの状況であってもサブスイッチ20が操作されることでメニュー画面が表示されるようになっている。ただし、この実施形態に限られず連続演出中やAT演出中にサブスイッチ20が操作されてもメニュー画面を表示できない態様であってもよい。

【0037】

<演出用スイッチ>

演出用スイッチは、操作パネル11上に設けられており、遊技者に直接操作させるための透光性の有する部材から構成されている押下部と、押下部が操作されたことを検知する検知部と、演出用スイッチの押下部を光らせるための演出用スイッチランプと、から構成されている。演出用スイッチの操作が有効な状況で演出用スイッチが操作されると操作に基づいた演出が実行される。例えば、表示装置（以後、単に「液晶」と称することもある）32に連続演出が実行されているときに連続演出の最終遊技で特典の付与を意味する「成功」表示（以下、成功演出と称する場合がある）か、特典が付与されないことを意味する「失敗」表示（以下、失敗演出と称する場合がある）かの何れかを表示する際に、演出用スイッチが操作されることによって「成功」又は「失敗」を表示するといった態様が考えられる。

10

20

30

40

50

【0038】

また、演出用スイッチの操作が有効な状況では、演出用スイッチランプが点灯することで、演出用スイッチの操作が有効であることを遊技者に報知可能となっている。演出用スイッチの点灯態様として、演出用スイッチの操作が無効な状況では非点灯とし、演出用スイッチの操作が有効な状況では点灯する態様が考えられる。演出用スイッチの操作が有効な状況の点灯態様として他にも、一定の周期で点灯と消灯を繰り返す態様であってもよい。

【0039】

また、演出用スイッチの操作が有効な状況では、液晶に演出用スイッチを模した表示を行うことで演出用スイッチの操作が有効であることを報知している。液晶に演出用スイッチを模した表示を行う場合は、主制御手段100から受信したコマンドに基づいて表示する。例えば、スタートスイッチ受付コマンドに基づいて演出用スイッチを模した表示を行ったり、全回胴停止コマンドに基づいて演出用スイッチを模した表示を行ったり、する態様が考えられる。

【0040】

また、演出用スイッチの押下により、演出用スイッチに備えられた被検知片を演出用スイッチに備えられたセンサが検知する検知位置（オン位置）まで移動可能であり、被検知片をセンサが検知している状況で演出用スイッチの離反（演出用スイッチに備えられたバネの伸びる力によりバネを自然長に戻す操作）により、被検知片をセンサが検知しない非検知位置（オフ位置）まで移動可能である。

【0041】

なお、演出用スイッチはプッシュ構造のスイッチで説明したが、これに限らず、ジョグダイヤル構造のスイッチであってもよい。またその他の構造であっても、オン位置とオフ位置を検知できればよい。

【0042】

<精算スイッチ>

精算スイッチは、操作パネル11上に設けられている。遊技が終了した後に操作されることで、ベットされている遊技媒体数や、クレジットに貯留されている遊技媒体数を遊技者に払い出す処理（精算処理）を実行する。なお、本実施形態では、ベットされており、且つクレジットに遊技媒体が貯留されている状況下で精算スイッチが操作されると、ベットされている遊技媒体を先に払い出した後、続けてクレジットに貯留されている遊技媒体を払い出すよう構成されているが、これに限らず、ベットされている遊技媒体数が0のときのみクレジットに貯留されている遊技媒体を払い出す処理を実行してもよい。すなわち、ベットされている状況下で精算スイッチが操作されるとベットされている遊技媒体のみを払い出し、その後、再度精算スイッチが操作されるとクレジットに貯留されている遊技媒体を払い出すよう構成されてもよい。

【0043】

<下部パネル5>

下部パネル5は、フロントパネルPS2の下方に設けられている。透明樹脂が2枚合わさって構成され、合わせた樹脂の間にはデザインシートが挟まれ、デザインシートはスロットマシンPS1毎の特色を表す印刷が施される。

【0044】

<メダル払出口45>

メダル払出口45は、下部パネル5の下方に設けられている。後述するホッパ44（ホッパーとも称す）より払い出されたメダルをスロットマシンPS1の外（受け皿28）に放出させるための出口である。また、後述するメダルセクタ34から排除されたメダルをスロットマシンPS1の外に放出させる返却口を兼ねている。

【0045】

<受け皿28>

受け皿28（「下皿」とも称す）は、下部パネル5の下方に設けられている。メダル払

10

20

30

40

50

出口４５から放出されたメダルを受止め、貯蔵できるように略凹構造を有しており、貯蔵したメダルを遊技者が確認できるように遊技者側に突出して設けられている。

【００４６】

また、受け皿２８はその他の機能としてタバコ用灰皿２９と、組合許諾証シール、特許証紙シール、型式シールが貼り付けられた樹脂シートを収容し、遊技者側に表示する開口部を有したシール収容部３０も設ける。

【００４７】

<スピーカＳ>

スピーカＳは、フロントパネルＰＳ２の上部、及び下部に設けられている。サブ制御基板１０００とハーネス（図示しない）で繋がれており、スピーカＳからは演出に合わせた効果音の他、エラーが発生した事を知らせるエラー音や警告音を出力する。

【００４８】

<表示装置３２>

表示装置３２は、フロントパネルＰＳ２の上方に設けられている。画像を表示可能な装置であり、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プロジェクタなど様々な装置を用いることができる。サブ制御基板１０００と電氣的に接続され、様々な演出画像のほか、遊技中にストップスイッチ１３の押し順や目押し位置を指示する遊技指示画像（押し順のみを表示する場合は押し順ナビ画像（押し順画像、操作順番画像、操作順画像とも称す）、目押し位置のみを表示する場合は目押しナビ画像（目押し画像、操作位置画像とも称す）、又は押し順且つ押し位置を表示する場合及び押し順や押し位置の上位概念として操作態様ナビ画像（操作態様画像とも称す）と称する場合がある。）

、エラー発生時のエラー画像等を表示する。また、機種によっては表示装置３２を搭載しないスロットマシンＰＳ１もある。

【００４９】

<ドットディスプレイ、可動役物などのその他演出装置>

ドットディスプレイ、可動役物などのその他演出装置は、表示窓４の周辺、中パネル、又は下パネル５等フロントパネルＰＳ２の任意の位置に設けられている。その他演出装置は、サブ制御基板１０００と電氣的に接続され、様々な演出画像、演出動作のほか、遊技中にストップスイッチ１３の押し順や目押し位置を指示する遊技指示画像や動作、エラー発生時のエラー画像の表示や動作を行う。その他演出装置は、スロットマシンＰＳ１の機種に合わせて任意に搭載される。また、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プロジェクタなど様々な装置をその他演出装置として用いることもできる。特にその他演出装置である液晶を補助的に備えた遊技機においては、表示装置３２をメイン表示装置と称し、その他演出装置である液晶をサブ表示装置と称する場合がある。この場合、メイン表示装置の方がサブ表示装置よりも表示領域が大きく構成される。

【００５０】

<メダルセレクト３４>

メダルセレクト３４は、フロントパネルＰＳ２背面側の遊技機内部にあり、かつ、メダル投入口１７の下方の流下通路に設けられている。メダルセレクト３４は、遊技者より投入されたメダルの枚数を流下通路に設けられたセンサでカウントするメダルカウント機能、投入された規格外のメダルを受け皿２８に導くメダル排除機能、フロントパネルＰＳ２前面に設けたイジェクトスイッチが操作されることによりメダルセレクト３４内に詰まったメダルを排除するイジェクト機能、及びメダル受付け時以外に投入されたメダルを電氣的に駆動される阻止部材（ブロックとも称す）で流下通路から排除するブロック機能を有している。また、メダルセレクト３４は、メダル受付け時に投入されたメダルが正規なメダルである場合は、メダルを下流に位置するホッパ４４へ排出する。

【００５１】

メダルセレクト内の各種センサは、通路センサ、投入センサ１、投入センサ２、シュートセンサから構成されている。通路センサは、メダル投入口から投入されたメダルを最初に検知するセンサであり、投入メダルと排出メダルの数をカウントするために設けられて

10

20

30

40

50

いる。投入センサ 1、投入センサ 2 は通路センサ、及びブロックの下流に位置しており、投入センサ 1、投入センサ 2 を通過するメダルの通過時間を判断して正常通過、または異常通過を判断するために設けられている。なお、投入センサ 2 は投入センサ 1 よりも下流に位置している。シュートセンサは、投入センサ 2 よりも下流に位置しており、投入メダルと排出メダルの数をカウントするために設けられている。通路センサとシュートセンサは機能が重複しているためどちらか一方のみを設けてもよい。

【0052】

メダルセレクト内のブロックは、ON となっている場合は遊技メダルの通過を許可する態様となり、OFF となっている場合は遊技メダルの通過を不許可とする態様となる。遊技メダルの通過を許可するとは、メダル投入口から投入された遊技メダルがホッパ 44 に導かれることであり、遊技メダルの通過を不許可とするとは、メダル投入口から投入された遊技メダルがホッパ 44 に導かれないことである。

【0053】

以下にスロットマシン PS 1 における、キャビネット PS 3 側の構成要素について説明する。

【0054】

<キャビネット PS 3>

キャビネット PS 3 は方形箱形の一面に開口部を有した形状で構成され、内部にはリールユニット 6、ホッパ 44、補助タンク 46、設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38（以下、単に「リセットスイッチ」、または「設定スイッチ」と称する場合がある）、電源装置 39、メイン制御基板 100、外部出力端子板 47 等が設けられる。

【0055】

<メイン制御基板 100>

メイン制御基板 100 は、メイン制御基板ケース本体とメイン制御基板ケースカバーを合わせたときにできる内部空間に収納されており、メイン制御基板ケース本体とメイン制御基板ケースカバーとはカシメによって容易に開閉できないようになっている（封印されている）。メイン制御基板 100 はキャビネット PS 3 内のメイン制御基板ケースブラケットに固定される。

【0056】

<リールユニット 6>

リールユニット 6 は、主に、リール枠体、左リール 8a、中リール 8b、右リール 8c から構成される。リールユニット 6 はキャビネット PS 3 中央内部のリールベース 7 に取り付けられ、係止部材（ビスやリベット）によって固定される。

【0057】

リール（左リール 8a、中リール 8b、右リール 8c）は、リール基部と、リール基部の外周に貼り付けられた複数種類の図柄が描かれたリールテープと、リール基部に軸支されているステッピングモータと、ステッピングモータを固定しリールユニットと軽視されるモータ固定ベースとから構成される。リールテープにはリール毎に異なる図柄配列が描かれる。

【0058】

遊技者によりスタートスイッチ 12 が操作されるとリールの加速処理を行い、一定速度（約 80 回転／分）に到達後、タイマ割込み処理（以下、単に割込み処理と称する場合がある。）を 1 回実行するごとにステッピングモータを 1 ステップ移動させる定速回転状態を維持した後（定速回転）、遊技者によるストップスイッチ 13 の操作に応じて、対応するリールを停止操作受付位置毎に定められた停止位置にリールを定速回転で移動させ、停止位置までリールを移動させた後はブレーキをかけ（4 相励磁信号を出力し）リールの回転を停止させて励磁出力を終了する。

【0059】

また、各リールのリール基部に設けられているスポーク部にはインデックスが設けられており、各リールのモータ固定ベースに備えられたインデックスセンサがインデックスを

10

20

30

40

50

検知することで1周ごとに回転中の基準図柄（初期図柄とも称す）の位置を判断している。なお、本実施形態におけるリールの駆動源であるステッピングモータのステップ数は336ステップとなっており、定速回転中は336回のタイマ割込み処理で1周するようになっている。また、定速回転中においてタイマ割込み処理が2回実行されるごとに回転不良検出カウンタをインクリメントし、回転不良検出カウンタのカウント値が180となった場合に回転不良と判断する。換言すると、360回のタイマ割込み処理を実行してもリールが1回転しない場合に回転不良と判断する。回転不良検出カウンタはインデックスを検知したときに0に設定することで、定速回転処理が正常であれば回転不良検出カウンタが180に到達する前に0となるように構成されている。

【0060】

本実施形態においては、定速処理中にインデックスを検知したか否かの判断を行い、加速処理中はインデックスを検知したか否かの判断を行わないが、これに限らず、定速処理中と加速処理中にインデックスを検知したか否かの判断を行うようにしてもよい。このような構成によれば、より早く遊技者に対して停止受付が可能な状態にすることが可能となる。

【0061】

また、各リールのモータ固定ベースにはバックランプユニットが設けられており、リールが停止した後に停止した図柄を強調するために点灯させたり、リール回転中に図柄の視認性を向上させるために点灯させたりしている。

【0062】

<ホッパ44>

ホッパ44とは、主に遊技者が投入したメダルを貯留する装置である。ホッパ44は、キャビネットPS3の底板に設けられたレールと係合して載置され、レールに沿って前後にスライド移動が可能となっている。ホッパ44は、メダルセレクト34から遊技機内部に導かれたメダルを受け入れ貯留する貯留タンク部と、ホッパ駆動手段から駆動信号が入力されることで駆動するホッパモータと、ホッパモータと軸支され、貯留タンク部内のメダルを整列させる回転盤と、回転盤を回転させることでメダルを1枚ずつ受け皿28に排出するための排出機構を設けたメダル払出部と、メダル払出部によりメダルを排出するメダル排出口、メダル排出口から排出されるメダルを検知する払出センサと、によって構成されている。

【0063】

<補助タンク46>

補助タンク46は、メダルを貯留可能に構成されており、ホッパ44の貯留タンク部の許容量を超えて貯留されたメダルは、貯留タンク部に設けられた下り傾斜となっているレール部を通して補助タンク46に貯留される。補助タンク46は、方形箱形構造となっており、キャビネットPS3内に設置された状態においては、少なくとも一側面に設けられた貫通孔からキャビネットPS3に取り付けられた2本の満杯検知電極が補助タンク46内に露出するように設けられ、メダル投入口から投入されたメダルが一定量以上貯留されると2本の満杯検知電極がメダルを介して通電状態となり、ホッパ44、及び補助タンク46が満杯であると判断する。なお、満杯検知電極は2本のみには限定されず、3本設けるなど満杯検知電極の本数を変更してもよい。また、満杯検知の方法は満杯検知電極を使用する方法のみには限定されず、所定の位置に設けたセンサがメダルを検出することで満杯検知を可能に構成してもよい。

【0064】

<設定キースイッチ37>

設定キースイッチ37は、スロットマシンPS1の内部に設けられた前面に開閉扉が設けられている設定キースイッチユニットに設けられている。フロントパネルPS2を開放後、設定キースイッチユニットの開閉扉を開放することでアクセスが可能となる。設定キースイッチ37がオンとなるには、設定キーを差し込み、右方向に90度回転させる。メダル受付けが可能な状態で設定キースイッチ37がオンとなると現在の設定値を確認でき

10

20

30

40

50

、電源投入時の電源断復帰処理（電源投入処理とも称す）で設定キースイッチ 37 がオンであると判断すると設定変更処理（後述する）を実行する。

【0065】

<電源装置 39>

電源装置 39 は、キャビネット P S 3 の正面視左下方に設けられている。電源装置 39 は、方形箱形構造になっており、外部には電源スイッチ 40 が設けられており、内部には電圧を生成する電源基板が設けられている。電源装置 39 は、ハーネス（図示しない）を介して回胴装置基板、サブ制御基板 1000 へそれぞれ個別に接続されており、回胴装置基板から更にハーネスを介してメイン制御基板 100 へ接続され、メイン制御基板 100 に電源を供給している。

10

【0066】

電源装置 39 は、電源スイッチ 40 がオンとなった場合、スロットマシン P S 1 の外部より電力を取込んだ後、それぞれ所定の電圧を生成し、メイン制御基板 100、サブ制御基板 1000 に対しそれぞれ所定の電圧を取込ませるよう構成されており、電源スイッチ 40 がオフとなった場合、スロットマシン P S 1 の外部より電力を取込まないよう構成されている。

【0067】

<外部出力端子板 47>

外部出力端子板 47（外部集中端子板 47 とも称す）は一般的にスロットマシン P S 1 のキャビネット P S 3 内部に取付けられており、メイン制御基板 100 から出力された遊技の結果に関する信号を予め定められた形式の信号に変換しスロットマシン P S 1 の外部に送信する。遊技の結果の内容として投入枚数、払出枚数、ボーナス回数（ビッグボーナス回数、レギュラーボーナス回数）、ドア開放信号等がある。その他の外部に信号を送信するための条件は、A T 状態となったとき、特定の図柄組合せが表示されたとき、遊技に関するカウンタの値が所定値となったときなど、メイン制御基板 100 が制御するあらかじめ定められた情報をもとに設定できる。

20

【0068】

<機能ブロック図>

本実施形態に係るスロットマシン P S 1 の機能ブロック図に関して図 4 に基づいて説明する。

30

【0069】

<メイン制御基板 100>

本実施形態のスロットマシン P S 1 は、一般的な遊技の流れを司るメイン制御基板 100（メイン制御手段 100、主制御基板 100、主制御手段 100 とも称す）から、サブ制御基板 1000（サブ制御手段 1000、副制御基板 1000、副制御手段 1000 とも称す）、ドア中継基板（中央表示基板とも称す）、回胴装置基板、リセット／設定スイッチ 38、設定キースイッチ等と電氣的に接続されていることで、データ通信を可能としている。ただし、メイン制御基板 100 とサブ制御基板 1000 は双方向通信を不可能とし、メイン制御基板 100 からサブ制御基板 1000 への一方向通信でデータ通信を可能としている。

40

【0070】

メイン制御基板 100 には主制御チップが搭載されている。主制御チップには、主制御 CPU、主制御 ROM、主制御 RAM 等がバスによって互いにデータ通信が可能となっている。また、主制御チップには、主制御内蔵レジスタを有しており、主制御内蔵レジスタと主制御 CPU がバスによって互いにデータ通信が可能となっている。さらにまた、主制御チップには、主制御 CPU が演算等で使用可能な汎用レジスタ（例えば、A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタ、H レジスタ、L レジスタ）や、呼び出し命令（例えば、CALL 命令）によるプログラムを実行した後の復帰命令（例えば、RET 命令）後のプログラム（戻り番地）を記憶する PC レジスタ、マスクブル割込みの許可状態や禁止状態を管理する割込みレジスタ（例えば、IFF1 レジスタ、IFF2 レ

50

ジスタ)を有する。

【0071】

主制御チップの制御により、役抽選（内部抽せんとも称す）、リールの駆動制御（リール制御とも称す）、払出制御等を各種基板へと適宜データ通信を行う。また、サブ制御基板1000に対しては、内部抽せんの結果、択役（AT役、AT対象役、押し順役、目押し役、押し順役と目押し役の双方を含む操作手順役とも称す）に当選し、択役の表示に関する情報（押し順、操作タイミング）を主制御手段100側で報知する場合に副制御手段側でも報知可能にするために択役情報（択役グループ情報、択役の表示に関する情報）を送信することで、副制御手段側でも択役の表示に関する情報を報知することが可能となる。なお、ATへの移行やAT遊技数の延長や、押し順報知等、ATに関する全ての処理を含んで指示機能に係る（関する）処理と称することもある。なお、押し順役とは、停止させるリールの順序（押し順）によって、停止する図柄組合せや遊技者に付与される遊技メダルが相違する条件装置であり、目押し役とは、停止ボタンの操作を受け付けるタイミングによって、停止する図柄組合せや遊技者に付与される遊技メダルが相違する条件装置である。

10

【0072】

メイン制御基板100に搭載されている主制御ROMの記憶容量は「16KB以下」となっており、「7.5KB以下」の使用領域（第1プログラム領域とも称す）とそれ以外の使用領域外（第2プログラム領域とも称す）とを有している。使用領域には、メイン制御基板100が実行するプログラムが記憶されている「4.5KB以下」の制御領域（第1制御領域とも称す）と、プログラム以外の情報（例えば、内部抽せんテーブル情報）のみが記憶され、または記憶されることとなる「3.0KB以下」のデータ領域（第1データ領域とも称す）とを有している。使用領域外には使用領域と同様に制御領域（第2制御領域とも称す）とデータ領域（第2データ領域とも称す）とを有している。使用領域には遊技の進行に関するプログラムが記憶されており、使用領域外には不正対策に関するプログラムや遊技機試験に用いるプログラムが記憶されている。

20

【0073】

メイン制御基板100に搭載されている主制御RAMの記憶容量は「1024B以下」となっており、「512B以下」の使用領域（第1作業領域とも称す）とそれ以外の使用領域外（第2作業領域とも称す）とを有している。第1作業領域は遊技の進行に応じて書き換え可能な記憶領域となっており、第2作業領域は不正対策や遊技機試験のプログラム実行時に書き換え可能な記憶領域となっている。

30

【0074】

主制御チップに内蔵されている主制御RAMの記憶領域としては、打止切換スイッチのオン／オフ、自動精算スイッチのオン／オフの状態を示すスイッチ状態フラグの記憶領域、設定される1～6の何れかの値を示す設定値情報の記憶領域、複数のRT状態のうち何れのRT状態かを示すRT状態情報の記憶領域、ボーナスなどの特定の条件装置の当選状態を示す特定の条件装置の記憶領域、その他、遊技を進行させるのに必要な情報が記憶される遊技情報の記憶領域、使用されていない未使用の記憶領域、レジスタから退避したデータが格納されるスタックエリアの記憶領域、電源投入時にセットされる仮スタックエリアの記憶領域がある。

40

【0075】

主制御RAMを初期化する契機は設定変更手段による設定変更処理時、電源断復帰処理時と毎遊技の開始時とがあり、それぞれの場合によって初期化する主制御RAMの記憶領域の初期化する範囲は異なる。

【0076】

設定変更処理時において、電源断復帰が正常に行えない場合、または復帰不可能状態の場合はスイッチ状態フラグの記憶領域を除くRAMエリアにデータ0をセット（初期化）する。つまり設定変更前の状態を引き継ぐものはスイッチ状態フラグしかなく、例えばRT状態や、条件装置フラグなどはクリアされ引き継がない。

50

【 0 0 7 7 】

また、設定変更処理時であって、電源断復帰が正常に行える場合と、または復帰不可能状態以外の場合のいずれか一方、つまり、正常に設定変更処理を行う場合はスイッチ状態フラグの記憶領域、設定値情報の記憶領域、R T 状態情報の記憶領域、特定条件装置の記憶領域が記憶される領域を除く R A M エリアにデータ 0 をセットする。つまり、設定変更前の遊技状態を維持したまま、設定変更後の設定値で遊技が可能となるように R T 状態、設定値データ、条件装置フラグを引き継ぐ。設定値データは設定変更前の情報を引き継ぎ、その後の設定変更処理において新たな設定値が設定されるため、サブ制御基板 1 0 0 0 において、設定変更がされたのかを判定するために用いられる。

【 0 0 7 8 】

さらに、電源断復帰処理時、毎遊技の開始時は R A M エリアの未使用の記憶領域と電源断復帰処理時は電源断復帰時 R A M 初期化時の最大使用領域を除くスタックエリアの記憶領域にデータ 0 をセットする。

【 0 0 7 9 】

主制御チップに内蔵されている主制御内蔵レジスタとは、主制御チップに内蔵されている各周辺回路（例えば、タイマ回路等）の動作設定や、その機能を制御するためのものである。

【 0 0 8 0 】

例えば、主制御 R O M に記憶されているプログラムにより主制御内蔵レジスタの所定の記憶領域にデータを書き込む（セット、記憶とも称する）ことにより、主制御 R O M に記憶されているプログラムの 1 つであるマスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）に関する設定（タイマ回路の設定）を行うことができる。

【 0 0 8 1 】

< サブ制御基板 1 0 0 0 >

サブ制御基板 1 0 0 0 は、副制御チップが搭載されている。副制御チップには、副制御 C P U 、副制御 R O M 、副制御 R A M 等がバスによって互いにデータ通信を可能としている。サブ制御基板 1 0 0 0 は演出制御基板と双方向通信が可能であり、スピーカ S 、 L E D ランプ、サブスイッチ 2 0 、演出用スイッチ等に出力する演出を指定したデータを送信する。表示装置 3 2 への情報は画像制御基板へデータを送信する。また、サブ制御基板 1 0 0 0 は電源基板から直接電力が供給される。

【 0 0 8 2 】

< 回胴装置基板 >

回胴装置基板は、リールモータ、リールセンサ、ドアスイッチ、払出センサ、外部出力端子板 4 7 （外部集中端子板 4 7 と称す）等とメイン制御基板 1 0 0 との間のデータ通信を行う中継基板である。リールモータはリールの駆動を制御する。リールセンサは、リールが正常な動作を行っているかを判定するセンサであり、突出片（インデックスとも称する）がセンサを通過した際に回胴装置基板へデータ送信を行う。ドアスイッチは、前扉 P S 2 が開放されたか否かを判定するセンサである。払出センサはメダルがホッパ 4 4 から払い出される際に適切に通過しているかを判定するセンサである。外部集中端子板は遊技機外のホールコンピュータへデータを送信するための中継基板である。また、回胴装置基板は電源基板から直接電力が供給される。

【 0 0 8 3 】

< ドア中継基板 >

ドア中継基板は、入力される情報として、セレクト内の各種センサ情報（投入センサ 1 、投入センサ 2 、通路センサ、シュートセンサ）、ベットスイッチ情報、ストップスイッチ情報、精算スイッチ情報があり、出力する情報として、ブロック情報、クレジット数情報、ベット数情報、リプレイ図柄組合せ表示情報、払出数情報がある。ドア中継基板は、セレクト、ベットスイッチ、ストップスイッチ、精算スイッチ、クレジット数表示器 2 6 、払出数表示器、リプレイランプ、1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプ、スタートランプ、メダル投入可ランプ、有利区間ランプと電氣的に接続されている。

10

20

30

40

50

【0084】

<演出制御基板>

演出制御基板（演出制御手段とも称す）は、サブスイッチ20、サブ十字キースイッチ21、演出用スイッチ、可動役物、スピーカS、バックランプ、フロントパネルPS2に設けられているLEDランプ、表示装置32の表示内容を制御する画像制御基板と電氣的に接続される。

【0085】

演出制御手段は、サブ制御手段1000と双方向通信が可能ないように構成されており、サブ制御手段1000から受信した演出コマンドに基づいて演出装置への演出の出力を制御する。

10

【0086】

演出制御手段は、内部抽せん手段による役の抽選結果に基づいて演出内容を選択する。本実施形態では、複数種類の演出内容が予め設けられており、演出制御手段は、遊技の開始時等に、内部抽せん手段による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって演出内容を選択する。

【0087】

また、演出内容は、役抽選の結果だけでなくフリーズ抽選の結果や遊技状態（RT状態、フリーズ状態）等に応じて、それぞれ複数種類が設けられている。具体的には、ボーナス当選時、小役当選時、リプレイ当選時、非当選時等に対応し、それぞれ複数種類の演出内容が設けられている。

20

【0088】

演出内容は、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ12の操作時や各ストップスイッチ13の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプをどのように点灯、点滅、または消灯させるか、スピーカSからどのようなサウンドを出力するか、及び表示装置32にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。

【0089】

また、演出制御手段によって出力される演出の発生を遊技者による操作に応じて行うようにすることも可能である。例えば、メイン制御基板100に操作信号が入力されるスタートスイッチ12、ストップスイッチ13、メダル投入口17、ベットスイッチ（MAXベットスイッチ18、1ベットスイッチ19）、精算スイッチ等の操作信号に応じてメイン制御基板100から送信されるサブ制御コマンドに基づいてサブ制御基板1000の演出制御手段により演出を発生させることも考えられるし、サブ制御基板1000に操作信号が入力されるサブスイッチ20、サブ十字キースイッチ21、演出用スイッチ等のサブ入力スイッチ操作手段に応じて直接サブ制御基板1000より演出を発生させることも考えられる。また、サブ制御基板1000と演出制御基板をそれぞれ別の基板としたが、1つの基板で構成してもよい。その場合は演出制御基板が有する機能や処理をサブ制御基板1000が備え、サブ制御基板1000にサブスイッチ20、サブ十字キースイッチ21、演出用スイッチ、可動役物、スピーカS、バックランプ、フロントパネルPS2に設けられているLEDランプ、表示装置32の表示内容を制御する画像制御基板を電氣的に接続してもよい。

30

40

【0090】

<画像制御基板>

画像制御基板（画像制御手段とも称す）は、表示装置32に演出内容を具体的に表示するための画像制御ROM、サウンドROM、冷却ファン等が設けられている。

【0091】

<基板構成の補足>

なお、副制御基板と演出制御基板とを1つ（1枚）の基板で構成してもよいし、副制御基板と演出制御基板と画像制御基板とを1つの基板で構成してもよい。副制御基板と演出制御基板を1つの基板で構成する場合は副制御CPUと演出制御CPUを2つ備えてもよいし、1つのCPUであってもよい。副制御基板と演出制御基板と画像制御基板とを1つ

50

の基板で構成する場合も同様である。

【0092】

<電源基板>

本実施形態のスロットマシンPS1は、電源スイッチ40の操作に基づいて、電源基板から回胴装置基板及びサブ制御基板へと電力を供給する。回胴装置基板に供給された電力は、メイン制御基板100、ドア中継基板へと電力を供給する。そして、供給された電力は各部品へと供給されることで電氣的に接続される。サブ制御基板1000に供給された電力は、演出制御基板へと電力を供給し、そして画像制御基板へと電力を供給する。供給された電力は各部品へと供給されることで電氣的に接続される。

【0093】

次に、遊技機の遊技を制御するメイン制御基板100の制御について説明する。

【0094】

<エラーの種類>

エラーには復帰可能エラーと復帰不可能エラーに大別される。

【0095】

<復帰可能エラー>

復帰可能エラーとは、セレクトに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ44に関するエラー（ホッパ滞留エラー、ホッパエンブティエラー、異常検知エラー）、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等を示すエラーであり、復帰可能エラーが設定されると各種復帰可能エラーの要因を取り除いた後にリセットスイッチの操作を受け付けると、電源を再投入しなくても遊技に復帰できるよう構成されている。復帰可能エラー中は、何のエラーが発生しているかを遊技者に報知するために、表示装置32、払出数表示器、各種ランプで発生しているエラーに関する情報を表示する。

【0096】

遊技中に復帰可能エラーを検知した場合は、検知した時点で遊技の進行を停止してもよいし、復帰可能エラーを検知した遊技の終了後に遊技の進行を停止してもよい。復帰可能エラー中に遊技の進行を停止することで、不正による復帰可能エラーの発生であっても遊技場管理者への被害を抑えることができる。復帰可能エラー状態から復帰する条件としては、エラーの要因を取り除いたことにより自動的に復帰するように構成されていてもよく、電源を再投入せずに復帰可能なエラーを復帰可能エラーと称している。

【0097】

<復帰不可能エラー>

本実施形態のスロットマシンPS1では復帰不可能エラーが発生すると割込みを禁止し、出力ポートの出力をクリアするなど遊技の進行を制限するとともに、クレジット数表示器26でエラーの種類に応じた表示をするなど復帰不可能状態であることの報知を行う。

【0098】

また、復帰可能エラーが設定される場合、リセットスイッチ（図示せず）の操作を受け付けると復帰可能エラーが解除されるが、一度復帰不可能エラーが設定されると、リセットスイッチの操作受付や、電源を再投入しただけでは復帰不可能エラーは解除されない。この場合は、設定変更処理を行うことで復帰不可能エラーが解除されるよう構成されている。復帰不可能エラー時に電源を再投入したときは、電源断復帰処理の一部を実行した後、復帰不可能エラー表示を繰返し実行することで以降の遊技処理を実行しないように制御される。

【0099】

復帰不可能エラーとしては、役抽選時に賭け枚数が規定数以外である場合、設定値エラーチェックにおいて値が正常範囲にない場合、電源断復帰時に電源断処理が正常に行われていないと判定した場合（「RWM（RAM）異常」又は「RWM（RAM）エラー」と称する場合がある）、水晶発振器の周波数異常が示されるなど乱数異常と判定された場合、入賞判定処理において有効ライン上に当選していない役に対応した図柄組合せが停止さ

10

20

30

40

50

れている場合などがある。

【0100】

また、復帰不可能エラーとなると遊技中、遊技待機中（遊技が終了した後から次の遊技が開始されるまで）に関わらず、遊技の進行が停止される。

【0101】

＜遊技方法、遊技の流れ＞

スロットマシンPS1で遊技を行うために、まずメダル投入口17からメダルを投入するか、予め貯留されているメダルをベット（MAXベットスイッチ18、1ベットスイッチ19）操作されることで予め規定されているメダルの賭け枚数（規定数とも称す）を設定する。なお、本実施形態は規定数として3枚が設定されている。メダルの賭け枚数を設定することで有効ラインが有効に設定され遊技が可能な状態となる。

10

【0102】

メダルの賭け枚数が上限に設定されている状況で新たなメダル投入口からメダルが投入された場合は、クレジットに記憶される遊技メダル数が増加する。クレジットに記憶される最大枚数は50枚を上限としている。賭け枚数の上限（3枚）と貯留分の上限（50枚）を超えるメダルがメダル投入口から投入された場合（54枚目）は、メダルセレクトのブロックをオフ（メダルの遊技機内への投入を防ぐ状態）にして、受け皿に返却されるようになっている。即ち、賭け枚数が上限でありクレジットの貯留枚数が上限である場合にはブロックがオフとなる（セレクト内のホッパ44への通路が形成されなくなる）よう構成されている。

20

【0103】

メダルが投入されたときに賭け枚数が加算される状況としては、賭け枚数が3枚未満（メダルが投入されたときの遊技状態における最大賭け枚数未満）のときである。また、メダルが投入されたときにクレジットに貯留可能となる状況としては、賭け枚数が3枚（メダルが投入されたときの遊技状態における最大賭け枚数）であり、かつクレジットが50未満（クレジットに貯留可能な上限数未満）のときである。つまり、賭け枚数とクレジットの貯留数の和が53未満のときは、メダル投入口からメダルが投入されると遊技機内部にメダルが入ることになる。なお、メダルが投入されたときにメダルを遊技機内部に入るための条件として、遊技待機中（遊技終了から次遊技の開始までの期間）であることも挙げられる。例えば、リプレイに係る図柄組合せが表示され、自動ベット処理が実行されたあとの遊技待機中でもメダル投入可能要件を満たす。この場合は自動ベットで3枚ベットされている状態であるため、クレジットの貯留数が50未満であればメダル投入可能要件を満たすことになる。

30

【0104】

次に、スタートスイッチ12の操作を受け付けると、内部抽せん処理を実行し、内部抽せん処理の結果（役抽選結果、条件装置番号とも称す）を定めた後に、最小遊技時間（ウェイト時間（期間）、または4.1秒タイマとも称す）が経過しているか否かを判断しウェイト時間が経過している場合は各リールの回転を開始し、ウェイト時間が経過していない場合はウェイト時間が経過するまで各リールを回転せず待機する。

【0105】

次に、ストップスイッチ13（左ストップスイッチ13a、中ストップスイッチ13b、右ストップスイッチ13c）のいずれかのストップスイッチの操作（停止操作）を受け付けると、役抽選結果と停止操作を受け付けたタイミングに応じて操作されたストップスイッチ13に対応するリールが停止する。全てのリールが停止（全停とも称す）すると各リールの停止受付時に決定した各停止図柄が異常でないか否かを判定し、異常でない場合、停止した図柄組合せが何れの図柄組合せであるかを検索し、検索結果に該当する図柄組合せに応じて、メダルの払い出し（クレジットへの加算を含む）、リプレイの設定（自動ベット処理）、ボーナス状態の設定、ボーナス状態の終了、RT状態の設定、RT状態の終了などの処理が行われ、1遊技が終了する。

40

【0106】

50

<フリーズ処理>

遊技の進行を所定期間一時停止状態にして遅延させるフリーズ処理（フリーズ演出とも称す）としては、例えば、遊技の進行に関わる機能である、遊技媒体の受付け、予めクレジットされた遊技媒体の賭け枚数を定めるためのベットスイッチの操作の受付け、遊技を開始するためのスタートスイッチ１２の操作の受付け、またはリールの停止操作の受付けに関する機能を一時停止状態にすることが挙げられる。なお、フリーズ処理（フリーズ演出）はメイン制御基板１００が制御する処理となっている。

【０１０７】

フリーズ演出としては、前述した遊技の進行に関わる全ての機能に関して一時停止状態にしてもよいし、一部の機能に関してのみ一時停止状態にしてもよい。

10

【０１０８】

遊技の進行を一時停止状態にする態様としては、遊技者の操作に基づく制御処理（プロッカ制御によりメダルがホッパ４４に導かれる通路を形成する処理、ベットスイッチの操作に基づいた賭け枚数設定処理、スタートスイッチ１２の操作に基づいたリール回転処理または内部抽せん処理、ストップスイッチ１３の操作に基づいたリール停止処理）を行わないことが挙げられる。

【０１０９】

フリーズ演出によって遊技の進行を一時停止している期間中に遊技者の操作に基づいた入力信号が発せられたときは、入力信号に基づく制御処理を行わない、入力信号を受付けない、入力信号の送信を所定期間が経過するまで遅延させるなどの処理を行うことで、フリーズ演出を行わない場合と比べ１回の遊技における遊技終了タイミングが遅延することになる。

20

【０１１０】

スタートスイッチ１２の操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、スタートスイッチ１２が操作されたときに所定期間はリールの回転を行わずに所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されたときに所定期間は内部抽せんとリールの回転を行わずに所定期間の経過後に内部抽せんとリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されたときに所定期間は内部抽せんを行うがリールの回転は行わずに所定期間の経過後にリールの回転を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されて内部抽せんが行われた後に所定期間を設定し所定期間中はリールの回転や停止を行う場合や、スタートスイッチ１２が操作されて内部抽せん、及びリールの回転を行った後に所定期間を設定し所定期間はストップスイッチ１３の停止受付を無効にする場合等が挙げられる。

30

【０１１１】

ストップスイッチ１３の操作に基づいて行われるフリーズ演出に関しては、ストップスイッチ１３の操作の受付けに基づいて行うフリーズ演出とストップスイッチ１３の操作の結果、特定の図柄がリール上に停止表示されたことに基づいて行うフリーズ演出において、フリーズ演出の制御処理が異なる。

【０１１２】

ストップスイッチ１３の操作の受付けに基づいて行うフリーズ演出の制御処理として、例えば、全リール回転中において左ストップスイッチ１３ａが操作されてフリーズする場合は、左ストップスイッチ１３ａに対応する左リールが停止した後に中ストップスイッチ１３ｂ、及び右ストップスイッチ１３ｃの停止受付を無効にすることが挙げられる。これにより所定期間においては、遊技者は回転している中リール、及び右リールを停止できなくなるが、所定期間が経過した後に中ストップスイッチ１３ｂ、及び右ストップスイッチ１３ｃの停止受付を有効にするため、１回の遊技における遊技終了までのタイミングを遅延させることができる。

40

【０１１３】

ストップスイッチ１３の操作を受け付けた結果、特定の図柄がリール上に停止表示されたことに基づいて行うフリーズ演出の制御処理として、最後に停止されるストップスイッ

50

チ１３以外のストップスイッチ１３の操作を受け付けたことで特定の図柄が各リール上に停止表示されたときは、最後に停止されるストップスイッチ１３の停止受付を無効にする場合や、最後に停止されるストップスイッチ１３の操作を受け付けたことで特定の図柄が各リール上に停止表示されたことに基づいて、次の遊技を開始するベットスイッチの操作に基づいた賭け枚数設定処理、通過センサによる遊技媒体の投入検出処理、またはリプレイが有効ライン上に停止したときに行う自動ベット処理に基づく制御処理等を行わないことが挙げられる。

【０１１４】

フリーズ演出を行う所定期間は、遊技者の操作に基づく遊技進行制御を一時停止させるが、遊技の進行に関わらない遊技機動作は実行可能である。例えば、ストップスイッチ１３の操作に基づく停止制御処理は行わない場合であってもリールの回転態様は通常通りの回転態様で回転させたり、通常よりも低速、または高速に回転させたり等任意に設定することができる。

10

【０１１５】

所定期間におけるリールの回転態様として、リールを通常回転とは逆方向に回転すること（所謂逆回転）、リールを所定図柄数回転し特定の図柄組合せを停止すること、複数のリールのうち所定のリールを停止状態にして他のリールを回転状態にすること、リールの回転速度を変化すること、または遊技者の操作に起因してリールの動作を変化することが挙げられる。

【０１１６】

20

フリーズ演出を行う所定期間は、所定の条件によって変化させることができる。ここで、所定の条件とは、遊技者による各種スイッチに対する操作受付状況（スタートスイッチ１２、ベットスイッチ、ストップスイッチ１３、または精算スイッチ等の操作状況）に基づく信号の検出や、フリーズ抽せんによる抽せん結果が挙げられる。また、変化させることは遊技の進行が一時停止となるフリーズ演出を行う所定期間を短くしたり、長くしたり、リールの回転態様を切り替えたりすることが挙げられる。

【０１１７】

一時停止期間を短くする制御処理として、一時停止期間を強制終了すること、または一時停止期間よりも短い期間に書き換えることが挙げられる。そして、一時停止期間を長くする制御処理として、一時停止期間の後に他の期間を加算すること、または一時停止期間をより長い期間に書き換えることが挙げられる。また、フリーズ演出に基づく一時停止期間は、上限時間が定められなくてもよく、操作受け付けの結果に基づいて一定の結果となるまで継続してもよい。

30

【０１１８】

フリーズ演出を行う一時停止期間は、ウェイト期間の経過後に設定してもよいし、ウェイト期間を含んで設定してもよい。ウェイト期間を含んだ場合は、ウェイト期間とフリーズ演出期間とを比較して、ウェイト期間中にフリーズ演出が終了する場合は、ウェイト期間中にフリーズ演出を実行し、ウェイト期間中にフリーズ演出が終了しない場合は、ウェイト期間後にフリーズ演出期間を設定したり、フリーズ演出終了後に残りのウェイト期間を再開したりすることが挙げられる。また、予めウェイト期間よりも長い期間のフリーズ演出期間しかなければ、ウェイト期間とフリーズ演出期間とを比較する処理を省略し、スタートスイッチ１２の操作後（内部抽せん処理の後）にフリーズ演出を開始することも可能である。

40

【０１１９】

フリーズ演出として、あたかも通常の遊技を進行しているかのようなフリーズ演出（疑似遊技とも称す）を加速処理中に行うことも可能である。疑似遊技では、スタートスイッチ１２が操作され、内部抽せんが行われた後のリールの加速処理中に疑似遊技期間を定め、疑似遊技期間中は、通常の遊技のようにリール回転制御を行い（疑似遊技開始に基づくスタートスイッチの操作に基づいてリール回転制御を行い）、ストップスイッチ１３の操作に基づいてリール停止制御を行う。また、疑似遊技期間中のスタートスイッチ１２の操

50

作により再度リールを回転するよう構成されていてもよい。但し、スタートスイッチ 1 2 の操作に基づく内部抽せん処理やストップスイッチ 1 3 の操作に基づく入賞判定処理または払出制御処理は行わない。

【0120】

また、疑似遊技では、ストップスイッチ 1 3 が操作されたことによりリールが停止したときや、リール演出として自動的にリールを停止したときには、停止したリールを上下に揺動させる（所謂揺れ変動）。これにより、遊技者がストップスイッチ 1 3 を操作した際に通常の遊技なのか疑似遊技なのかを判別することができる。

【0121】

<技術介入を必要としない図柄組合せ>

技術介入を必要としない図柄組合せとは、リールが回転している時にどのタイミングでストップスイッチ 1 3 が操作されても、当選している役の図柄組合せを必ず有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せを意味する。例えば、全リール 3 図柄間隔でベル図柄が配置されたときはベルーベルーベルが必ず停止（引込率が 100%）するため、技術介入を必要としない図柄組合せといえる。以下、引込率が 100% のことを $PB = 1$ と称し、全リール引込率が 100% となっている当選役を $PB = 1$ 役と称する場合がある。

【0122】

反対に、 $PB \neq 1$ とは、リールが回転している時にストップスイッチ 1 3 の停止タイミングによっては、当選役の図柄組合せが停止しないことを意味する。例えば、引き込み範囲内に当選役に関する図柄が存在しない箇所（5 図柄分離れている等）がある場合は $PB \neq 1$ であり、当該当選役を $PB \neq 1$ 役と称する場合がある。

【0123】

<小役優先制御、ボーナス優先制御>

小役優先制御とは、小役とボーナスの重複当選時、またはボーナス内部中の小役当選時に小役に関する図柄とボーナスに関する図柄の両方とも引き込める場合は、小役に関する図柄を引き込むことである。

【0124】

ボーナス優先制御とは、小役とボーナスの重複当選時、またはボーナス内部中の小役当選時に小役に関する図柄とボーナスに関する図柄の両方とも引き込める場合は、ボーナスに関する図柄を引き込むことである。

【0125】

また、リプレイは最も優先度が高く、取りこぼしできないため、リプレイと小役、またはリプレイとボーナスの条件装置フラグが同時にオン状態となったときは、リプレイに関する図柄を必ず引き込むようになっている。

【0126】

<通常区間>

通常区間とは、指示機能に係る処理ができない区間である。通常区間で押し順役に当選したときは、どの押し順に当選したかをマスクした情報（演出グループ番号）をサブ制御手段 1000 に送信する処理を実行する。また、通常区間で押し順役に当選したときは、押し順（正解押し順と不正解押し順の両方）の報知を指示モニタに表示させない。これにより、通常区間では、メイン制御手段 100、及びサブ制御手段 1000 ともに押し順役が当選しても押し順を報知しないため、通常区間で押し順役が当選しても常に正解か不正解かはわからないようになっている。つまり、AT 状態にはならない遊技区間である。

【0127】

<有利区間>

有利区間とは、指示機能に係る処理を実行可能な区間であり、AT による過剰なメダル獲得を抑制するために有利区間を設けている。通常区間で実行する有利区間移行抽せんに当選すると有利区間に移行することができる。有利区間では、AT への移行抽選を行うことや、AT 状態となる場合を有することができるが、先に述べた過剰なメダル獲得を抑制するために、有利区間を一定の条件に基づいて終了し通常区間へ移行させるように設計し

10

20

30

40

50

ている。

具体的には、

- 1) 一の有利区間に移行した次遊技から1500ゲームの遊技を消化したとき
- 2) 一の有利区間に移行した次遊技から2400枚を超えるメダルを獲得したとき
- 3) 任意の条件を満たしたとき

が挙げられる。これらにより、過剰なメダル獲得を抑制することができる。なお、1)の1500ゲームは、3000ゲームであってもよいし、2バイトの記憶領域で記憶可能な最大値である65535ゲームであってもよいし、所定回数の遊技の消化では有利区間を終了しないよう構成してもよい。また、3)の任意の条件とは、例えば、一のATが終了したとき、特定の図柄組合せが表示されたときなどが挙げられる。

10

【0128】

有利区間である場合は、有利区間であることを示す情報（有利区間種別とも称す）を所定のRAM領域に記憶する。当該RAM領域に記憶されている値が0の場合（有利区間種別が0の場合）は、通常区間であることを示し、当該RAM領域に記憶されている値が1の場合（有利区間種別が1の場合）は、有利区間であることを示す。

【0129】

<有利区間ランプ>

有利区間に滞在していることをメイン側で示す情報として、有利区間ランプを設けている。これにより、遊技者は有利区間に滞在しているか否かを確認するときは有利区間ランプの点灯／非点灯で容易に判断することができる。具体的には、クレジット数表示器26のDPが点灯であると有利区間に滞在していることを示しており、クレジット数表示器26のDPが非点灯であると有利区間に滞在していないことを示している。なお、有利区間ランプの点灯タイミングは、全リール停止後、ベットスイッチ操作受付後、手入力で投入した1枚目のメダル検出時、手入力で投入した2枚目のメダル検出時、手入力で投入した3枚目のメダル検出時、スタートスイッチ受付後、または内部抽せんによる択役当選後等が挙げられる。また、必ず点灯させる条件として、有利区間に滞在していること、かつ択役の操作手順情報を報知し、当該報知遊技の出玉率（最大の出玉率）が1を超えている場合（増加する場合）が挙げられる。

20

【0130】

また、仕様上押し順小役が搭載されていないことで出玉率が1を超えないがリプレイ確率の高いRTへのRT移行押し順を報知する場合においても有利区間ランプを点灯させるよう構成されている。これは遊技者にとって有利な状態であることを有利区間ランプで教えるためであり、遊技者が遊技機の仕様がわからないことで損害を被ることを防ぐ目的がある。

30

【0131】

なお、上記のような有利区間ランプを必ず点灯させる条件を満たしていない場合には、新たに有利区間に移行した後の有利区間ランプを点灯させるタイミングは任意としても問題ない。

【0132】

なお、有利区間ランプを一度点灯させた場合は、有利区間が終了するまで点灯を維持し続け、有利区間が終了した遊技の次の遊技のスタートスイッチの操作の受け付けより前（全リール停止後、ベットスイッチ操作受付後、手入力で投入した1枚目のメダル検出時、手入力で投入した2枚目のメダル検出時、または手入力で投入した3枚目のメダル検出時）に有利区間ランプを非点灯にする。

40

【0133】

このように構成することで、有利区間ランプが点灯していなくても有利区間である場合があり、有利区間ランプが非点灯であっても指示機能に係る処理を実行される期待感を遊技者に与えることができる。これにより、従来は通常区間であれば、有利区間に移行させることを待つだけのゲームになっていたが、本実施形態の遊技機であれば、有利区間ランプが点灯していなくてもAT移行抽選等がなされている可能性があるため遊技のモチベー

50

ションを維持させることが可能となる。

【0134】

また、有利区間種別が1であるときは必ず有利区間であるとは限られない。これは、通常区間（有利区間種別が0）であり、有利区間移行抽せんに当選して有利区間種別が1となる遊技においては、有利区間種別が1であるがまだ有利区間に移行する前であるため遊技状態としては通常区間となっているためである。試験信号として有利区間か通常区間かを送信するための処理を実行する際に、有利区間種別を参照すると通常区間であるのに有利区間の信号を送ることになってしまうため、本来の状態とは異なる信号を送信してしまう。

【0135】

この状況を防ぐために、試験信号として有利区間か通常区間かを送信する際は、有利区間クリアカウンタの値を参照するよう構成されている。有利区間クリアカウンタの値が0のときは通常区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行し、有利区間クリアカウンタの値が0でない（有利区間クリアカウンタの値が1～1500）ときは有利区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行する。このように構成することで試験信号を出力するための処理としては、有利区間クリアカウンタの値が0か否かを判断するのみで、状態が正確に特定できるため、プログラム容量の圧迫を解消し、且つプログラム実行速度を向上させることができる。なお、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合も前述したとおり、有利区間クリアカウンタの値に1を入れるため、試験信号を出力するための処理では、有利区間が終了する遊技においても有利区間であることを正確に出力することができる。

<AT>

ATとは、アシストタイムの略称であり、報知期間とも称し、遊技者が役抽選により当選した役の入賞を容易にする（以下、報知と称する）ための期間である。一般的に、AT中で報知する手段としては、ストップスイッチの操作タイミング、ストップスイッチの操作順番、ストップスイッチの操作タイミングかつストップスイッチの操作順番が挙げられ、操作手順や操作態様とも称する。

【0136】

<サブボーナス>

サブボーナスとはATの種類であり、内部抽選により当選可能なボーナス（後述する1種BB、2種BB、RB、CB、SB）とは異なるものである。基本的にはATと同一であるが、サブボーナス開始時にリール演出、疑似遊技、又は押し順等でサブボーナス開始図柄組合せを停止させるという点で特徴がある。なお単に「AT」と称した場合であってもサブボーナスを含む概念であることを付け加えておく。

【0137】

<択役のグループ化>

メイン制御手段100は、非AT中の択役当選時は択役が当選したことを示す演出グループ番号をサブ制御手段1000に送信し、AT中の択役当選時は演出グループ番号と操作手順情報をサブ制御手段1000に送信する。換言すると、非AT中は操作手順情報がサブ制御手段1000に送信されないため、サブ制御手段1000は操作手順を報知できないようになっている。これにより、サブ制御手段1000側では、非AT中はどの操作手順で操作されると遊技者に有利な図柄組合せが表示できるかは不明であり、AT中は遊技者に有利な図柄組合せが表示できる操作手順情報が送信されるため、サブ制御手段1000側の液晶表示装置や操作指示ランプで操作手順を報知することができる。これにより、遊技者は操作手順を容易に認識することができ、さらに非AT中に操作手順情報を不正に取得されることを抑制することができる。

【0138】

<指示機能に係る処理>

指示機能に係る処理は、AT移行抽せん、AT上乘せ抽せん、AT終了条件の更新（AT遊技数の加算／減算、AT実行報知回数の加算／減算）、ATの実行（操作態様を報知

10

20

30

40

50

すること)などATに関する抽せんのみならず、AT状態の管理に関する処理を含む概念である。この指示機能に係る処理は遊技状態ごとにあらかじめ決められたベット数において実行可能であり、ある遊技状態において複数のベット数が規定数として設定されている場合は何れか1のベット数のときのみ処理を実行するよう構成されている。例えば、ボーナス内部中状態において2枚ベットと3枚ベットが可能な場合は、3枚ベットでの遊技でのみ指示機能に係る処理を実行可能とし、2枚ベットでの遊技では指示機能に係る処理を実行不可能とする。つまり、2枚ベットでの遊技では、AT抽選対象役に当選してもAT抽選を実施しなかったり、遊技の進行に応じてAT遊技数を更新しなかったりする。また、1遊技で終了するSB(シングルボーナス)、またはCBが2枚ベット遊技専用であり、SB、またはCBが終了した後の遊技では2枚ベット、3枚ベットである場合、SB、またはCBでリプレイが当選して自動ベットされる枚数が2枚であればSB、またはCB終了後の遊技で指示機能に係る処理が実行不可能になってしまう(3枚ベットで指示機能に係る処理を実行可能としている)ため、SB、またはCBでリプレイが当選したときに自動投入で投入されるベット数を3枚に設定しておく。このようにすることで、SB、またはCBでリプレイが当選した後の遊技においても指示機能に係る処理が実行可能になるため、遊技者にとって不利な遊技をなくすることができる。なお、上述した通り有利区間に係る処理に関してはベット数に関係なく実行されるよう構成されている。

10

【0139】

＜指示モニタ＞

AT中は、押し順役の操作手順に関する情報を報知する際、獲得枚数表示器を用いて操作手順情報を報知することがある。具体的には、押し順役A(左中右正解)の場合は指示モニタに「1」を表示し、押し順役B(左右中正解)の場合は指示モニタに「2」を表示し、押し順役C(中左右正解)の場合は指示モニタに「3」を表示し、押し順役D(中右左正解)の場合は指示モニタに「4」を表示し、押し順役E(右左中正解)の場合は指示モニタに「5」を表示し、押し順役F(右中左正解)の場合は指示モニタに「6」を表示する。

20

【0140】

このような構成により、遊技者は指示モニタを確認することで正解の押し順を知ることができる。また、指示モニタはメイン制御基板での制御になるためサブ制御基板を不正改造されたとしても正確に押し順を報知することができる。

30

【0141】

また、指示モニタを獲得枚数表示器と兼用する場合は、下位桁に上述した数字(1~6)を表示し、上位桁に識別子として「=」を表示してもよい。この場合は、獲得枚数表示器が獲得枚数を表示しているのか、押し順を表示しているのかを識別子で判断させることができるため、遊技者の認識を妨げないようにできる。

【0142】

また、指示モニタを専用の表示器として構成する場合は、3桁の7セグメント表示器を用いてもよい。3桁にする理由としてはリールの数と対応しているためである。そして、押し順役A(左中右正解)の場合は指示モニタに「123」を表示し、押し順役B(左右中正解)の場合は指示モニタに「132」を表示し、押し順役C(中左右正解)の場合は指示モニタに「213」を表示し、押し順役D(中右左正解)の場合は指示モニタに「312」を表示し、押し順役E(右左中正解)の場合は指示モニタに「231」を表示し、押し順役F(右中左正解)の場合は指示モニタに「321」を表示する。このような構成であれば、指示モニタの押し順が直感的に把握しやすくなり、遊技者が押し順と指示モニタの表示との対応関係を容易に把握することができる。

40

【0143】

指示モニタに押し順を表示させるタイミングとしては、有利区間であり、且つスタートスイッチの操作に基づいて実行される内部抽せんによって押し順役が当選した後からストップスイッチが操作可能となるまでの何れかのタイミングとすることが好適である。このような構成であれば、遊技者がストップスイッチを操作する前に押し順を報知できるため

50

、不正解の押し順で停止操作をしてしまうことを抑制することができる。

【0144】

＜状態表示モニタ（役比モニタ）＞

役比モニタとは、累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率（遊技機の仕様に依りて選択可能。指示込役比とも称する）、最新の6000ゲーム間の連続役物比率、最新の6000ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率を4800ms毎に切り替えて表示する表示装置であり、7セグメントLED（DPあり）を4個用いることで4桁の数字を表示可能となっている。4個の7セグメントLEDで表示する4桁の数字のうち上位2桁を識別セグ、下位2桁を比率セグと称す。

【0145】

役物比率における「役物」とは、第1種特別役物（所謂RB）、第2種特別役物（所謂CB）、及び普通役物（所謂SB）を指しており、「役物比率」とは、役物作動中の払出÷総払出×100で算出される比率である。なお、第1種特別役物連続作動装置（所謂BB）や第2種特別役物連続作動装置（所謂MB）の作動における払出も「役物作動中の払出」に含まれるが、BB中の一般遊技やMB中の一般遊技での払出は「役物作動中の払出」に含まれない。なお、「払出」とは、投入数を減算していない用語であり、払出数－投入数の場合は、差枚数（差数）と称する。また、第1種特別役物連続作動装置と第2種特別役物連続作動装置を合わせた概念として単に役物連続作動装置と称する場合がある。

【0146】

連続役物比率における「連続役物」とは、第1種特別役物（所謂RB）を指しており、「連続役物比率」とは、第1種特別役物作動中の払出÷総払出×100で算出される比率である。なお、第1種特別役物連続作動装置（所謂BB）の作動における払出も「役物作動中の払出」に含まれるが、BB中の一般遊技での払出は「役物作動中の払出」に含まれない。

【0147】

指示込役物比率における「指示込役物」とは、上述した「役物」に指示機能が作動した遊技（所謂AT）における払出を含んだものであり、「指示込役物比率」とは、（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）÷総払出×100で算出される比率である。ここで、（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）とは、指示機能作動中、且つ役物が作動した遊技の払出を指すのではなく、指示機能が作動した遊技の払出数と役物が作動した遊技の払出の合算を指す。仮に、指示機能が作動した遊技が、役物が作動した遊技であった場合には、2つの払出数を合算するのではなく、その遊技の払出数が（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）となる。なお、ATが作動した遊技で遊技者がストップスイッチの操作態様を間違えた場合、最大の払出を得られないことがあるが、この場合は実際の払出に基づいて算出される。

【0148】

役比モニタに表示する情報のうち識別セグに表示する情報は、累計の有利区間比率、累計の指示込役物比率、最新の6000ゲーム間の連続役物比率、最新の6000ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率のうちどの比率を表示しているかを識別するための情報であり、それぞれ、「7U.」、「7P.」、「6Y.」、「7Y.」、「6A.」、「7A.」、「5H.」と表示する。例えば、識別セグに「7U.」と表示されている場合は、累計の有利区間比率であることを示し、識別セグに「6Y.」と表示されている場合は、最新の6000ゲーム間の連続役物比率であることを示している。なお、役比モニタに表示する「.」とは、デシマルポイントのことである。

【0149】

役比モニタに表示する情報のうち比率セグに表示する情報は、各種比率の算出結果を視認できるための情報であり、2個の7セグメントLEDを用いて2桁の数字で表示する。例えば、算出結果が70となった場合は、比率セグに「70」と表示する。なお、算出した結果のうち小数点以下は切り捨てて表示する。また、算出結果が100となった場合は

10

20

30

40

50

、「99」と表示する。また、累計のゲーム数が400ゲームに満たない場合は、比率セグは「00」と表示する。

【0150】

識別セグは、累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合は識別セグを点滅態様で表示する。基準ゲーム数は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は175000ゲームであり、累計の指示込役物比率の場合は175000ゲームであり、最新の6000ゲーム間の連続役物比率の場合は6000ゲームであり、最新の6000ゲーム間の役物比率の場合は6000ゲームであり、累計の連続役物比率の場合は17500ゲームであり、累計の役物比率の場合は17500ゲームであり、累計の役物等状態比率の場合は175000ゲームである。

10

【0151】

比率セグは、表示数値が閾値以上の場合には比率セグを点滅態様で表示する。閾値は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は70であり、累計の指示込役物比率の場合は70であり、最新の6000ゲーム間の連続役物比率の場合は60であり、最新の6000ゲーム間の役物比率の場合は70であり、累計の連続役物比率の場合は60であり、累計の役物比率の場合は70であり、累計の役物等状態比率の場合は50である。なお、累計のゲーム数が400ゲームに満たない場合であって算出の結果は閾値以上となるが比率セグには「00」と表示する場合は、比率セグは点灯態様で表示する。

【0152】

役比モニタが正常な動作が可能であることを確認するために、電源が投入されてタイマ割込み処理が起動してから4800ms間は、識別セグと比率セグにはテストパターンを表示する。テストパターンとしては、役比モニタを構成する4個の7セグメントLEDのうち全てのセグメント(DP含む)を点滅態様で表示する。例えば、「8.8.8.8.」を点滅態様で表示することが挙げられる。なお、テストパターンは電源投入後のタイミングで表示する場合の他に、設定変更中、設定確認中、RWM(RAM)異常エラー中の何れかのタイミングで表示してもよい。

20

【0153】

識別セグにおいて累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合、比率セグにおいて表示数値が閾値以上の場合、識別セグ、及び比率セグにおいてテストパターンを表示する場合のそれぞれの場合においてセグメントを点滅態様で表示するが、具体的には、点灯300ms→消灯300ms→点灯300ms→消灯300ms→・・・といったように300ms毎に点灯と消灯とを切り替えて点滅態様を表示している。また、各種比率情報を切り替えたときは点灯から開始するようにしており、これにより各種比率情報の表示期間が点灯と点滅のタイミングで長くなったり短くなったりしないようにしている。

30

【0154】

上述したように、役比モニタに表示する、累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率、最新の6000ゲーム間の連続役物比率、最新の6000ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率は、4800ms毎に表示内容を切り替えるよう構成しているが、この4800msを点灯と点滅の1セットである600msの倍数に設定していることで、役比モニタに表示している各種比率の切り替えタイミングでは点滅態様で表示する場合であっても7セグメントLEDの何れかのLEDが必ず点灯しているように構成することが可能となる。

40

【0155】

このように構成することで、各種比率情報が切り替わるタイミングであっても点灯から開始するので、点滅周期がずれないことによる違和感のない表示を継続して表示することが可能となる。

【0156】

また、上述した電源投入後のテストパターンの表示期間も4800msとしているため、テストパターンを4800ms表示し終わった時点では7セグメントLEDは消灯となり、次のタイマ割込み処理で累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率に関する情

50

報を点灯から表示することが可能となる。

【0157】

続いて、役比モニタにおける点滅表示に関する制御方法を説明する。

【0158】

役比モニタの表示態様を点滅させるために、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）を有している。点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）は2バイトの記憶領域であり、タイマ割り込み処理毎に1を加算する処理を実行する。点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）は、電源投入時に初期化され（0が記憶され）、その後タイマ割り込み処理を実行する毎に0～299の値を循環する。換言すると299の次の値は0となる。

10

【0159】

例1）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が「0」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が「1」となる。このとき、キャリーフラグ=1となる（「0-299」を演算した結果、桁下がりが発生するためキャリーフラグ=1となる）。

【0160】

例2）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が「298」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が「299」となる。このとき、キャリーフラグ=1となる（「298-299」を演算した結果、桁下がりが発生するためキャリーフラグ=1となる）。

20

【0161】

例3）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が「299」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が「0」となる。このとき、キャリーフラグ=0となる（「299-299」を演算した結果、桁下がりが発生しないためキャリーフラグ=0となる）。

【0162】

上述したように、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が0～298のうちの何れかの値である場合は、キャリーフラグ=1となり、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__T M__C H G__F L S）が299である場合はキャリーフラグ=0となる。換言すると300ms毎にキャリーフラグ=0となる。

30

【0163】

キャリーフラグ=0となったときは、点滅切り替えフラグ（__F L__C H G__F L S）を更新するよう構成されている。点滅切り替えフラグ（__F L__C H G__F L S）は、電源が投入されると初期化され（0が記憶され）、点滅切り替えフラグ（__F L__C H G__F L S）に0が記憶されているときは役比モニタを点灯させ、点滅切り替えフラグ（__F L__C H G__F L S）に1が記憶されているときは役比モニタを消灯させる。換言すると、300ms毎にキャリーフラグ=0となるため、300ms毎に点滅切り替えフラグ（__F L__C H G__F L S）に0と1とを繰り返し記憶することにより、役比モニタの表示態様が300ms毎に点灯態様と消灯態様とを繰り返し表示（点滅表示）することが可能となる。

40

【0164】

役比モニタの表示を点滅態様で表示する場合は、識別セグにおいて累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合、比率セグにおいて表示数値が閾値以上の場合、識別セグ、及び比率セグにおいてテストパターンを表示する場合の何れかの場合であるため、これらの場合以外の場合は、点滅切り替えフラグ（__F L__C H G__F L S）を参照せずに点灯態様

50

で表示するようにしている。ただし、点滅切り替えフラグ（__FL__CHG__FLS）を参照するか否かに関わらず点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（__TM__CHG__FLS）はタイマ割込み処理毎に更新されているため、点滅切り替えフラグ（__FL__CHG__FLS）も随時更新されており、点滅切り替えフラグ（__FL__CHG__FLS）を参照しない状態から参照する状態に切り替わったときであっても点灯と消灯とのタイミングと各種比率表示の切り替えタイミングがずれることなく表示することが可能となる。

【0165】

＜プログラム開始処理フロー＞

本実施形態に係るメイン制御基板100が実行するプログラム開始処理に関して、図5のフローチャートを用いて説明する。

10

【0166】

メイン制御基板100は、電源が投入されると、遊技機の動作に関する初期設定を行う。具体的には、割り込みモードのセット、メインCPUの機能設定、電源断復帰データを作成するRAMチェック処理を行う。RAMチェック処理は全RAMのチェックサムが正常か否かを判定し、条件を満たす場合は電源断復帰データが正常と判定し、条件を満たさない場合は電源断復帰データが異常と判定する。

【0167】

次に、設定キースイッチ信号及びドア開放検知スイッチ信号の状態をチェックし、設定キースイッチ37及びドア開放検知スイッチがオンか否かを判定する。

20

【0168】

設定キースイッチ37及びドア開放検知スイッチがオンである場合は、電源断復帰データが正常、または復帰可能状態か否かを判定する。電源断復帰データが正常、または復帰可能状態である場合は、設定変更処理における初期化処理で初期化する第1の初期化範囲を設定して、図10の設定変更処理へ移行する。電源断復帰データが正常、または復帰可能状態でない場合は、設定変更処理における初期化処理で初期化する第2の初期化範囲を設定して、図10の設定変更処理へ移行する。そして、設定変更処理の後は図9の遊技進行メインへ移行する。

【0169】

設定キースイッチ37及びドア開放検知スイッチがオンでない場合は、RAMチェック処理で作成する電源断復帰データが正常か否かを判定する。電源断復帰データが異常又は復帰不可能状態である場合は復帰不可能エラー報知を行いスロットマシンPS1の遊技の進行を停止する復帰不可能エラー処理へ移行する。一方、電源断復帰データが異常又は復帰不可能状態でない場合は図8の電源断復帰処理へ移行する。そして、電源断復帰処理の後は図9の遊技進行メインへ移行する。なお、電源断復帰処理の後は電源断を検知したときに退避した状態を復帰するため、遊技進行メインの初めから処理が実行されるとは限らない。

30

【0170】

なお、復帰不可能エラー処理では、割り込みを禁止し、出力ポートの出力（サブ制御コマンドの出力、ステッピングモータへの励磁信号の出力など）をクリアする。そして、獲得枚数表示器27においてエラーの表示（報知）を繰返す。

40

【0171】

＜電源断処理＞

本実施形態に係るメイン制御基板100が実行する電源断処理について図6のフローチャートを用いて説明する。

【0172】

本実施形態では、電源スイッチ40のオフ操作や、停電などの電源の供給が断たれる事象が発生（電源断の発生とも称す）するとスロットマシンPS1を稼働させるための動作電圧が降下し、当該動作電圧が閾値を下回った場合に電圧監視回路が電源断を検知して電源断検知信号を生成し主制御チップの入力ポートに電源断検知信号が入力される。そして

50

、タイマ割込み処理の電源断検知信号が入力されているか否かを判断する判断処理で、電源断検知信号が入力されていると判断したときに電源断処理を実行する。なお、タイマ割込み処理で電源断検知信号が入力されているか否かを判断する場合、1回のタイマ割込み処理で判断してもよいし、2回以上の複数回のタイマ割込み処理で判断してもよい。換言すると複数回のタイマ割込み処理で電源断か否かを判定するときは、1回目で電源断検知信号が入力されていると判定しても2回目で電源断検知信号が入力されていないと判定した場合は電源断処理を実行しない。これは、ノイズや瞬断（一瞬だけ電圧が閾値を下回ったがすぐに閾値を上回った状態）が発生した場合に、電源断処理を実行しないようにするためである。

【0173】

10

電源断処理では、出力ポートをクリアし、定期的に行われている割込みが発生するのを禁止し、電源断時の割込み禁止／許可状態を保存する。次いで、使用レジスタの退避及びスタックポインタを保存する。保存すると電源断処理を行ったことを示す電源断処理済フラグをオンに保存し、全RAMエリアのチェックサムデータを算出し保存する。そしてRAMの書き込みを禁止し、リセット待ちとなる。なお、保存されるスタックポインタのアドレス範囲、電源断処理済フラグの有無、全RAMエリアのチェックサムが正常か否かは、電源断復帰処理時に判定する。

【0174】

＜タイマ割込み処理＞

本実施形態に係るメイン制御基板100が実行するタイマ割込み処理について図7のフローチャートを用いて説明する。

20

【0175】

本実施形態においてタイマ割込み処理は2.235ms（ミリ秒）毎に定期的発生するように構成されている。

【0176】

タイマ割込み処理を開始すると、レジスタに記憶されている必要なデータを対比し、電源断検知信号を受信したときは電源断処理を実行し、各種センサ、操作スイッチの入力を判定する入力ポートの読み込みを行い、各種タイマ（フリーズ期間計測用タイマ、ウェイト期間計測用タイマなど）の計測を行い、リール駆動制御として、各リールが加速中、定速回転中、減速開始中、減速中、停止中のいずれの駆動状態に応じた制御及び駆動状態の更新を行う。次いで、出力ポートごとに出力するデータ（ステッピングモータへの励磁信号やホッパ44の駆動信号など）を作成し出力するポート出力処理を行い、各種異常が発生しているか否かのチェックを行う。各種異常とは、現在の設定値が正常な値か否か、投入・払出センサの動作パターンが正常か否かが挙げられる。次いで、ホールコンピュータなど外部のシステムへ出力するボーナス信号、ART信号、セキュリティ信号などの外部信号、メダル投入信号及びメダル払出信号をセット（オン／オフを制御）する外部信号出力を行う。

30

【0177】

次に制御コマンド送信処理ではセットされたサブ制御コマンドがある場合、サブ制御基板1000へサブ制御コマンドを出力し、各種LEDの点灯に関する制御を行い、ストップスイッチの操作音やメダル投入音などサブ制御基板に送信する報知データを出力し、性能試験に係る信号を出力し、レジスタを復帰させ、割り込み許可フラグをオンに保存することでタイマ割込み処理を終了する。

40

【0178】

なお、サブ制御コマンドの種類としては、スタートスイッチが操作されたことによるスタートコマンド、内部抽せんの結果を示す当選情報コマンド、リールの加速が開始したことによる回胴回転開始コマンド、回転中のリールを停止するための各ストップスイッチが操作されたことによる左回胴停止コマンド、中回胴停止コマンド、右回胴停止コマンド、全回胴停止コマンド等様々有する。

【0179】

50

また、タイマ割込み処理内で、タイマ計測の処理を行っても良い。

タイマ計測では、RWM（RAM）に記憶されているタイマ（時間）に関する情報を更新する制御処理を行う。例えば、1回の最小遊技時間（4.1秒）を監視（管理）するRWMの記憶領域（以下、タイマ領域Aとも称す）に記憶されている値を更新する処理（例えば、1減算する処理）を行う。なお、最小遊技時間を監視するRWMの記憶領域だけでなく、投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）するRWMの記憶領域（以下、タイマ領域Bとも称す）、外部信号の出力時間を監視（管理）するRWMの記憶領域（以下、タイマ領域Cとも称す）等、複数のタイマに関するRWMの記憶領域を有していても良い。

この場合、タイマ計測では、タイマ領域Aに記憶された値を1減算する処理、タイマ領域Bに記憶された値を1減算する処理、タイマ領域Cに記憶された値を1減算する処理など、タイマに関する情報を記憶しているRWMの記憶領域（以下、タイマ領域とも称す）に記憶されている値を1減算する処理を実行する。また、或るタイマ領域に記憶されている値が「0」のときにタイマ計測を行った場合には、或るタイマ領域に記憶されている値は「0」となるように構成されている。

10

【0180】

なお、RWMに記憶されているタイマに関する情報を更新する制御処理として、タイマ領域に記憶されている値を1減算する処理を例として挙げたが、タイマ領域に記憶されている値を1加算する処理としても良い。

【0181】

20

ここで、投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）について説明を行う。

投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）とは、1ベットスイッチ19が操作されたことに基づくベット処理が実行されてから計時するタイマであって、当該タイマの値が「0」となるまで、次の1ベットスイッチ19が操作されたか否かを判断する処理を実行しないようにするためのタイマである。

【0182】

例えば、クレジット数が所定値以上ある所定の状況下（例えば、ベット数が0であり、クレジット数が3であり、1ベットスイッチ19の操作によりベットが可能な状況下）において、1ベットスイッチ19が操作されたことに基づくベット処理が実行された後にタイマ領域Bに「20」を記憶する。その後、タイマ割込み処理のタイマ計測によって、タイマ領域Bに記憶されている値を「1」減算する。そして、タイマ割込み処理が20回実行されたときに、タイマ領域Bに記憶されている値が「0」となる。なお、タイマ領域Bに記憶されている値が「0」でない場合（タイマ領域Bに記憶されている値が「1」～「20」の何れかの場合）は、遊技進行メイン処理において、1ベットスイッチ19が操作されたか否かの判断をしない。つまり、タイマ領域Bに記憶されている値が「0」でない場合に1ベットスイッチ19が操作されても、ベット処理が実行されない。その後、タイマ領域Bに記憶されている値が「0」となった後は、1ベットスイッチ19が操作されたときにベット処理が実行可能となる。

30

【0183】

このように構成することによって、1ベットスイッチ19を1回操作したにも関わらず、誤作動により複数回のベット処理が実行されてしまうことを防止することができる。また、悪意のある遊技者が、1ベットスイッチ19を連打することによって、1ベットスイッチ19の操作に基づくベット処理が複数回実行され、ベット処理の実行に基づくコマンドが連続してサブ制御手段1000に送信されてしまうことを防止することができる。

40

【0184】

<電源断復帰処理>

本実施形態に係るメイン制御基板100が実行する電源断復帰処理について図8のフローチャートを用いて説明する。

【0185】

本実施形態では、電源スイッチ40のオン操作により電源が投入された時に、メイン制

50

御基板 100 が、各種データを電源断前の状態に復帰するための電源断復帰処理を実行する。

【0186】

電源断復帰処理では、スタックポインタを復帰し、サブ制御基板 1000 へ送信するサブ制御コマンドに係る出力データを復帰する。その後、設定されている設定値データが正常範囲内か否かを判断する。判断の結果、異常（値が定められた範囲外）の場合は復帰不可能エラー処理に移行する。一方、正常（値が定められた範囲内）の場合は、未使用 RAM 領域を初期化し、定期的に行われる割込みを起動し、入力ポートを読み込む。その後、電源断処理済みフラグをクリアし、使用レジスタの復帰、電源断時の割込み禁止／許可状態の復帰を行い、電源断復帰処理を終了する。なお、電源断復帰処理を終了すると電源断が発生する前の状態に復帰し、復帰しない場合（設定変更時）は遊技進行メインの制御処理を初めから行う。

10

【0187】

本実施形態では電源断復帰処理内の所定のタイミングで割込みを起動しているが、プログラム開始処理の電源断復帰処理後に割込みを起動してもよい。

【0188】

<遊技進行メインの説明>

本実施形態に係るメイン制御基板 100 が実行する遊技進行メインの制御処理について図 9 のフローチャートを用いて説明する。

【0189】

メイン制御基板 100 は、前回遊技以前に保存されたフリーズ演出番号の値を参照し、保存されているフリーズ演出番号がフリーズ演出を実行すべき番号に対応する場合はフリーズ演出を実行し、保存されているフリーズ演出番号がフリーズ演出を実行すべき番号に対応しない場合はフリーズ演出を実行せずに次の処理に進む。フリーズ演出を実行しないときはフリーズ演出番号を保存しないように構成してもよく、その場合はフリーズ演出番号が保存されているか否かを判定し、保存されていない場合は次の処理に進むよう構成してもよい。

20

【0190】

次に、メダル投入口 17 から遊技メダルが投入されると、ベット数若しくはクレジット数を更新する（遊技価値投入処理）。次に、遊技が実行可能となるベット数がベットされているかを判定し、ベットされていると判定した場合は、スタートスイッチ 12 が操作されたか否かを判定し、ベットされていないと判定した場合は、遊技メダルの投入、またはクレジットに貯留されている状態であればベットスイッチの操作受付（クレジットに貯留されている状態の場合）を待つ。遊技が実行可能となるベット数がベットされており、スタートスイッチ 12 が操作された（スタートスイッチ信号がオンと判定された）場合は、内部抽せん処理を行い、スタートスイッチ 12 が操作されていない（スタートスイッチ信号がオンと判定されていない）場合は、スタートスイッチ 12 の操作受付を待つ。

30

【0191】

内部抽せん処理では、内部抽せん用乱数を生成して取得した内部抽せん用乱数値を用いて所定の演算処理を実行し、当選役（条件装置番号）を決定する。当選役を決定した後は、各ストップスイッチの停止タイミングに対応した停止制御テーブルを予め作成し、リール回転後のストップスイッチ操作受付を許可した直後にストップスイッチの操作を受け付けても停止制御が実行可能なように準備しておく。

40

【0192】

スロットマシン PS1 に設けられている当選役の種類は、大別して、ボーナス、小役、リプレイがある。

【0193】

ボーナスは、予め定められた場合に作動する役物を意味している。一般的には、表示窓 4 の有効ライン上に「7・7・7」や「7・7・バー」の図柄組合せを停止表示させたときに作動する。ボーナスに関する役物の作動により、規定数ごとの入賞に係る図柄組合せ

50

の数が増えたり、規定数ごとの入賞に係る図柄組合せの条件装置作動確率が変更されたりする。ボーナスは、R B、B B、C B、M B、S Bに分けられる。

【0194】

R Bは、レギュラーボーナスの略称であり、第1種特別役物とも称される。R Bは、一般的には8回の小役入賞か12回の遊技結果を得ることを終了条件として設定され、R B中は小役の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したR B中役抽選テーブルを用いて役抽選を行う。

【0195】

B Bはビッグボーナスの略称であり、第1種特別役物に係る連続作動装置とも称される。B Bは、小役入賞に係る所定数（例えば、269枚）を超える遊技メダルの払い出しが終了条件として設定され、B B中は小役（後述する）の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したB B中役抽選テーブルを用いて役抽選を行う。なお、B B中はB B中役抽選テーブルを設けなくてもよい。例えば、後述するR B中役抽選テーブルをB Bの終了条件を満たすまで連続作動させるものをB B中役抽選テーブルと称してもよい。

10

【0196】

C Bは、チャレンジボーナスの略称であり、第2種特別役物とも称される。C Bには、役抽選の結果に関わらず少なくともすべての小役が当選した状態に設定することができる。また、C B中は、予め定められたリールに関し、通常の停止制御とは異なる停止制御を行う。例えば、左リール8aを190ミリ秒から75ミリ秒以内に停止するように制御することが考えられる。

20

【0197】

C Bは、上述したように少なくともすべての小役が当選した状態となるため操作手順に応じて表示可能となる図柄組合せが表示できない（取りこぼしとも称す）構成にしてもよい。例えば、C B中は、左リール8aを190ミリ秒から75ミリ秒以内に停止するように制御することで、190ミリ秒以内に停止する場合は任意の操作タイミングで特定の図柄を有効ライン上に表示することができたが、75ミリ秒以内に停止する場合は特定の操作タイミングでは特定の図柄を表示できない場合を有してもよい。

【0198】

M Bは、ミドルボーナスの略称であり、第2種特別役物に係る連続作動装置とも称される。M Bは例えば、小役入賞に係る153枚を超えるメダルの払い出し、R B当選、または後述するS Bの当選を終了条件として設定される。

30

【0199】

S Bは、シングルボーナスの略称であり、普通役物とも称される。S Bには、1回の遊技の結果が得られることが終了条件として設定される。S B中は小役の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したS B中役抽選テーブルを用いて役抽選を行う。

【0200】

本実施形態におけるB Bは、B B中役抽選テーブルを用いて役抽選を行うとしたが、これに限られず、B B中は通常役抽選テーブルと小役の当選確率が同一の確率に設定されているとともにR Bの当選確率が上昇したB B一般役抽選テーブルと、小役の当選確率を通常役抽選テーブルよりも高く設定したR B中役抽選テーブルを用いて遊技を行ってもよい。この場合であっても、B Bでは、小役入賞に係る所定数のメダルを超える払い出しを終了条件として設定していることに変わりはない。また、これらボーナスに関する制御を司るものを総称して特別遊技制御手段という。

40

【0201】

小役は、当選した小役に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理（後述する）により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づくメダルの払い出しを行う役である。

【0202】

リプレイ（再遊技役とも称す）は、当選したリプレイに基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、再遊技（新たにメダルを

50

投入しなくても自動ベットにより次の遊技を行うことが可能となる遊技)を付与する役である。リプレイは当選した遊技において取りこぼすことはないため、リプレイが当選した次遊技は必ず再遊技となる。

【0203】

役抽選の抽選結果において、ボーナス、小役、及び、リプレイのいずれの役にも当選しなかったときは、ハズレとなり、後述する入賞処理を行わない。ハズレとなったときは有効ラインにいずれの役にも係らない図柄組合せを停止表示する。

【0204】

役抽選により抽選が行われる役のうち、BB、RB、及び、MBに関して、当選した遊技で図柄組合せが有効ライン上に停止表示されなかったときは、次遊技以降に当選フラグを持越すことができる(特別役持越手段)。当選フラグ持越し中は、当選フラグ持越し前の役抽選テーブルを用いて役抽選を行ってもよいし、当選フラグに応じた持越中役抽選テーブル(内部中内部抽せんテーブルや内部中役抽選テーブルとも称す)を用いて役抽選を行ってもよい。持越中役抽選テーブルを用いているときに、当選したBB、RB、またはMBに基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示した場合は、役抽選テーブルの移行条件を満たすと判断し、持越中役抽選テーブルから当選フラグに対応する役抽選テーブルに移行する。

【0205】

役抽選テーブルには、複数種類の役に対する当選確率が定められており、遊技状態に応じて複数種類の役抽選テーブルを設けている。例えば、BB中に使用するBB中役抽選テーブルや、MB中に使用するMB中役抽選テーブル等が該当する。

【0206】

役抽選テーブルには、1種類の図柄組合せが有効ライン上に停止表示可能な単独当選役や、複数の図柄組合せが1または複数の有効ライン上に停止表示可能な重複当選役を役抽選の抽選結果に応じて設定する。

【0207】

重複当選役として設定している複数の図柄組合せは、全ての図柄組合せを操作態様に依拠して一の当選役を停止表示可能に設定してもよいし、一部の図柄組合せを停止表示不可能に設定してもよい。この重複当選した役の内、一部の停止表示不可能な図柄組合せに対応する役のことを制御用役と称することもある。

【0208】

制御用役の役割としては、複数の役抽選結果として同一の図柄組合せを有効ラインに停止表示可能な場合であっても、重複当選役として設定している制御用役の種類に応じて停止表示する有効ラインを異ならせるように制御することができる役割を担っている。

【0209】

当選フラグ制御手段は、役抽選の抽選結果でいずれかの役が当選したときに、当選した役に対応するフラグをオンにする。そして、遊技者によって全てのストップスイッチ13が操作され、当選した役に係る入賞処理を終了するときに当選した役に対応するフラグをオフにする。

【0210】

また、上述したBB、RB、及び、MBに関しては、当選した遊技でフラグをオンにするが、全てのストップスイッチ13が操作されたときに当選したBB、RB、またはMBの図柄組合せが有効ライン上に停止表示していない場合は、次遊技以降にフラグをオンの状態で持越し、上述した持越中役抽選テーブルを設定し、当選したBB、RB、またはMBの図柄組合せが停止表示して当選役に係る入賞処理を終了したことにより、BB、RB、またはMBに対応するフラグをオフにする。

【0211】

また、役抽選テーブルには、RT役抽選テーブルを設ける。RTとは、役抽選においてリプレイの当選確率が通常役抽選テーブルと比べて異なる遊技状態であり、リプレイタイムの略称である。

10

20

30

40

50

【0212】

R Tの具体的な使用例として、通常役抽選テーブルのハズレの領域をリプレイに置換えてリプレイの当選確率を増加するようにしてもよいし、通常役抽選テーブルのリプレイの領域をハズレに置き換えてリプレイの当選確率を減少するようにしてもよい。

さらに、通常役抽選テーブルとリプレイの領域は同一であるが、リプレイの領域内で当選するリプレイの種類を異ならせるようにしてもよい。

スロットマシンPS1では、複数のR T役抽選テーブルを設けており、それぞれ所定の移行条件を満たすと他のR T状態に移行するように構成している。

【0213】

R T役抽選テーブルの移行条件は、以下を挙げることができる。移行条件1は特定の図柄組合せ（ボーナスに関する図柄組合せ、R T移行図柄組合せ）が停止表示したときであり、移行条件2はボーナスが当選したときであり、移行条件3はボーナスのうちBB、RB、またはMBが終了したときであり、移行条件4は特定の図柄組合せ（R T移行図柄組合せ）が停止表示されてから規定回数の遊技を消化したときであり、移行条件5は、BB、RB、またはMBが終了してから規定回数の遊技を消化したときである。これらのR T役抽選テーブルの移行条件は遊技性に応じて適宜設定できる。

【0214】

置数とは、内部抽せん手段による内部抽せんテーブルに定められている各抽せん結果の当選個数であり、例えば全体の置数が65536である場合には、各置数を65536で割ると当選確率となる。例えば置数4の所定の抽せん結果の当選確率は、 $1 / 16384$ となる。

【0215】

また、上述したR T役抽選テーブルの移行条件1～5の何れかの条件を満たした場合にリプレイに関する置数を変更することができる。例えば、R T1のリプレイ確率が $1 / 7.3$ であり、R T1からR T2に移行したときはR T2のリプレイ確率を $1 / 1.5$ に変更するようにしてもよい。これにより、リプレイ確率が高い状態に移行することでメダルの減少を抑制し、遊技性に興味を与えることができる。

【0216】

次に、前回遊技でセットされた最小遊技時間（4.1秒に相当）が経過したかチェックする。最小遊技時間が経過したと判定した場合（最小遊技時間タイマの値が0であると判定した場合）は、最小遊技時間を新たにセットし、最小遊技時間が経過したと判定していない場合（最小遊技時間タイマの値が0であると判定していない場合）は、最小遊技時間タイマの値をデクリメントした後最小遊技時間が経過したか否かをチェックする。この最小遊技時間のチェック処理は最小遊技時間が経過したと判定するまで実行され、最小遊技時間の判定処理と最小遊技時間を新たにセットする処理の間に遊技進行メイン処理として他の処理は実行しないよう構成されている。これにより、最小遊技時間が他の処理で延びることがないため遊技をいち早く可能にできる。即ち、遊技者を待たせることなく遊技を間延びさせることを防止できる。

【0217】

しかし、これに限らず、最小遊技時間の判定処理と最小遊技時間を新たにセットする処理の間に遊技進行メイン処理として他の処理を実行するよう構成されていてもよい。この場合の他の処理としては、RWMアドレスをクリアする処理や、他のデータをRWMに記憶する処理や、処理時間の短いその他の命令であってもよい。これらの処理は処理時間が極めて短いため最小遊技時間の延長をユーザが体感できない時間となっている。最小遊技時間を新たにセットした後はリール回転開始準備処理を実行する。

【0218】

リール回転開始準備処理では、前回遊技で保存した回胴停止に係るデータを初期化し、今回の遊技で使用する停止テーブルをセットし、全リールの回転開始の出力を要求し、リールの回転開始を示すサブ制御コマンド（リール回転開始コマンド）をセットする。

【0219】

停止テーブルとは、内部抽せん手段による役抽選の結果で定まる図柄制御番号に対応して設けられており、ストップスイッチ１３の操作タイミングに対応したリールの停止位置を予め定めたものである。

【０２２０】

リール回転開始準備処理が終了した後は、フリーズ演出（例えば、リール回転前のリール演出）に関する処理を実行する。フリーズ演出では、リールを少しだけ動かしたり、リールを逆回転させたりして、主に当選役の期待度を示唆するために実行する。

【０２２１】

フリーズ演出が実行されない場合や、フリーズ演出が実行されて当該フリーズ演出の実行が終了した後は、リールを回転させる処理（リール回転処理、リール回転開始処理、又は回胴回転開始処理とも称す）を実行する。リールの回転状態として、加速状態、定速回転状態、停止準備状態、停止状態の４つの状態があり、リールを回転させるときは加速状態をセットする。加速状態ではタイマ割込み処理によりステッピングモータを徐々に回転させていく処理を実行する。

【０２２２】

加速状態で実行される加速処理とは、リールの回転が停止している状態から定速回転処理を行うまでに実行する処理である。定速回転処理では１回のタイマ割込み処理毎にステッピングモータを１ステップ移動させる処理を実行するが、リールが停止している状態いきなり定速回転処理を実行するとトルクが足りなくなり脱調する可能性が高くなる。このため、徐々にリールを回転するために加速処理が必要となる。なお、本実施形態における加速処理では最初に５０回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に３０回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に１０回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に５回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させ、次に２回のタイマ割込み処理後にステッピングモータを１ステップ移動させる。その後１回のタイマ割込み処理毎にステッピングモータを１ステップ移動させる定速回転処理に繋げる。

【０２２３】

定速回転処理を実行しているときは上述した回転不良検出カウンタの値をタイマ割込み処理毎にインクリメントし回転不良を検出している。なお、回転不良検出カウンタの初期値を０としたためタイマ割込み処理毎にインクリメントしているが、回転不良検出カウンタの初期値を１８０とした場合は、タイマ割込み処理毎に回転不良検出カウンタの値をデクリメントし、０となったタイミングで回転不良を検出したと判定してもよい。

【０２２４】

また、定速回転状態ではストップスイッチの停止受付を許可し、ストップスイッチの操作を待つ。ストップスイッチの停止受付を許可したときはストップスイッチのランプを青色に点灯させストップスイッチが有効であることを遊技者に報知する（ストップスイッチの停止受付を許可していないときは赤色に点灯）。このストップスイッチランプの点灯制御に関しては、メイン制御手段１００の処理でもよいしサブ制御手段１０００の処理でもよい。また、ストップスイッチのランプの点灯制御として、押し順ナビを実行する場合には、ストップスイッチのランプを点滅させるなどして、遊技者に停止操作すべきストップスイッチを認識し易いよう構成してもよい。

【０２２５】

また、リールが回転開始したことを示すコマンドをサブ制御手段１０００に送信し、サブ制御手段１０００が当該コマンドを受信したときは、リールの回転時間を計測するリール回転時間計測タイマをセットしカウントをスタートする。そして、リール回転時間計測タイマの値が所定値に到達（３分相当の時間）した場合は、液晶上に「リールを止めてください」（リール停止警告画像）と表示させ、遊技者にリールの回転を促す。リール回転時間計測タイマはストップスイッチが操作されると（ストップスイッチの操作を受け付けると）初期化し、未だ回転しているリールがあれば再度カウントを実行する。こうして全

10

20

30

40

50

てのリールが停止するまではリール回転時間計測タイマを更新し続ける。

【0226】

なお、リール停止警告画像は、押し順ナビと同時期に表示されている場合は押し順ナビよりも前面に表示することで、リール停止警告画像と押し順ナビとの表示領域が重複した場合にも、リール停止警告画像の視認性が担保され、遊技者に対してストップスイッチの操作を明確に促すことができる。また、このときに押し順ナビが見え難くなってどのリールを停止すればわからなくなる虞があるため、サブスイッチや演出用スイッチ等が操作されることでリール停止警告画像を消して（若しくはリール停止警告画像を小さく、または移動して）押し順ナビを認識できるようにしてもよい。

【0227】

遊技進行メイン処理にてストップスイッチの操作受付を有効にした後は、ストップスイッチが操作されるまでストップスイッチの操作受付の判定処理（リール停止受付チェック処理）を繰り返す。いずれかのストップスイッチが操作されたと判定した場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止制御（すべり制御とも称す）を実行する。このとき操作されたストップスイッチに対応するリールは定速回転状態から停止準備状態に移行する。停止準備状態では、定速回転のまま目的の停止位置までリールを回転させる。そして、目的の停止位置に到達したときは停止状態に移行し、4相励磁が全てONとなりブレーキをかける。なお、すべり制御はストップスイッチ13の操作から190ミリ秒以内の間に行われる。本実施形態では、ストップスイッチ13の操作受付時は4図柄先までの図柄を引き込むことが可能である。

【0228】

ここで、目的の停止位置とは、現在通過している図柄番号と停止位置として保存されている図柄番号が一致しているか否かで判断し、一致していると判断した場合は目的の停止位置として4相励磁を全てONにする。また、現在通過している図柄番号とは、上述したインデックスセンサがインデックスを検知した瞬間（インデックス信号の立ち上がり時）に初期図柄番号がセットされそこからタイマ割込み処理で1図柄分移動したときに初期図柄番号の次の図柄番号がセットされることで判断している。

【0229】

リール停止受付チェック処理を実行した後は全リールが停止しているかをチェックする。全リールが停止している場合は入賞判定処理を実行してから入賞処理を実行し、全リールが停止していない場合は回転中のリールに対応するストップスイッチの停止操作受付待ち処理を実行する。そして、全リールが停止した後は状態表示モニタの表示内容を更新し、有利区間クリアカウンタ管理処理へ移行する。そして、RT状態等の更新を行う遊技終了チェック処理を行い、遊技進行メインの一連の流れを終了する。なお、リールの回転を開始してから停止操作受付までの期間にソフト乱数の更新処理を行ってもよい。

【0230】

入賞判定処理とは、有効ライン上に役を構成する図柄組合せが停止表示したか否かを判定する処理である。ストップスイッチの操作を受け付けたときに決定した停止図柄が異常であるか否かを判定するため、実際に有効ライン上に停止した図柄組合せで判定しているわけではない。入賞判定処理により有効ライン上に役を構成する図柄組合せが停止表示したと判定された後は入賞処理を行い、入賞判定処理により有効ライン上に役を構成する図柄組合せが停止したと判定しなかったときは、ハズレに基づく処理を行う。

【0231】

入賞処理とは、有効ライン上に停止させる図柄組合せに基づいて、遊技者に特典を付与する処理である。小役に基づく図柄組合せを停止させるときの入賞処理としては、停止させた図柄組合せに基づくメダルの払い出しや、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理であり、リプレイに基づく図柄組合せを停止させたときの入賞処理としては、リプレイの権利を与えることや、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理であり、ボーナスに基づく図柄組合せを停止させたときの入賞処理としては、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理である。なお、ハズレの場合は入賞

10

20

30

40

50

処理を行わない。

【0232】

しかし、これに限らず、入賞判定処理の結果がハズレとなったときには、ハズレに基づく入賞処理を行い、入賞処理の結果として遊技者に特典を付与しないという処理を行ってもよい。また、ハズレに基づく入賞処理として、ハズレとなったときの操作態様に応じて遊技状態を移行してもよい。例えば、ハズレとなったときに予め定めた操作順番に応じて全てのストップスイッチ13が操作されたときは、フリーズ当選確率が異なる遊技状態に移行することが挙げられる。また、小役の取りこぼしによる見た目上のハズレの場合であっても、払い出しを行わずに、RT状態の移行など遊技状態の移行制御を行うなどの入賞処理を行うこともできる。さらに、ボーナスに基づく入賞処理として停止表示した図柄組合せに基づくメダルの払い出しやリプレイの権利を与えることを付加してもよい。

10

【0233】

遊技状態を移行する処理とは、移行する遊技状態に応じた役抽選テーブルを設定すること、移行する遊技状態に応じたリール制御を設定すること、移行する遊技状態に応じたフリーズ当選確率を設定すること、またはこれらの組合せである。

【0234】

入賞判定処理では、入賞した図柄組合せを判定すると、有効ラインに停止表示された入賞図柄組合せ情報（停止出目情報）、及び、役抽選結果情報をサブ制御基板1000に送信する。一方、サブ制御基板1000はこれらの情報を受信すると、入賞図柄組合せ情報、及び、役抽選結果情報に応じた演出を表示装置32、ランプ、またはスピーカSを用いて出力することができる。

20

【0235】

入賞判定処理では、全ての有効ラインにおいて入賞の判定を行い、判定の結果、複数の有効ライン上に、重複当選役に基づく図柄組合せが複数停止表示したときは、停止表示した複数の図柄組合せの各々に対して入賞処理を行う。

【0236】

例えば、払い出し枚数として2枚と設定した小役と、払い出し枚数として10枚と設定した小役が、複数の有効ラインに停止表示しているときの入賞処理としては、2枚と設定した小役に基づく払い出し枚数と10枚と設定した小役に基づく払い出し枚数とを合算して、12枚の払い出しを行う。

30

【0237】

そして、1回の払い出し枚数には上限を設定し、複数の小役に基づく図柄組合せを有効ライン上に停止表示したときに、払い出し枚数の上限値を超えるときは、上限値の枚数を払い出す。

【0238】

例えば、払い出し枚数の上限値を15枚に設定して、払い出し枚数として12枚と設定した小役と、払い出し枚数として10枚と設定した小役が複数の有効ラインに停止表示しているときの入賞処理としては、12枚と設定した小役と10枚と設定した小役の合算値が上限値を超えるときは、上限値である15枚の払い出しを行う。

【0239】

本実施形態では、小役に対してのみメダルを払い出すように設定しているが、リプレイに基づく入賞処理として、賭け枚数分のメダルを払い出してもよいし、ボーナスに基づく入賞処理として予め設定している枚数のメダルを払い出してもよい。

40

【0240】

<有利区間クリアカウンタ管理処理>

本実施形態に係る遊技進行メインが実行する処理のうち、有利区間の管理に関する有利区間クリアカウンタ管理処理に関して、図11を基に説明する。

【0241】

有利区間クリアカウンタRWMアドレスをセットする。

【0242】

50

続いて、2 バイト減算処理を実行する。

【0243】

続いて、減算前の有利区間クリアカウンタの値が0か否かを判断し、減算前の有利区間クリアカウンタの値が0である場合は、有利区間種別が0か否かを判断する処理に移行し、減算前の有利区間クリアカウンタの値が0でない場合は、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が0か否かを判断する。なお、有利区間種別=0とは、有利区間ではない区間であり通常区間であることを意味しており、有利区間種別=1とは、有利区間であることを意味している。

【0244】

続いて、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が0か否かを判断し、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が0である場合は、RWM初期化処理に移行し、減算した後の有利区間クリアカウンタの値が0でない場合は、MYカウンタの値を取得する処理に移行する。

10

【0245】

続いて、MYカウンタの値を取得する処理では、現在のMYカウンタの値を取得する。

【0246】

続いて、MYカウンタの値を取得する処理を実行した後は、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場合は、MYカウンタの値が上限値(2400)を超えたか否かの判断処理に移行し、再遊技作動図柄が停止表示していないと判断した場合は、払出枚数バッファのデータを取得する処理に移行する。払出枚数バッファのデータとは、入賞に係る払出枚数、はずれ又は小役の取りこぼし時の払出なし(払出枚数としては0)を示すデータである。

20

【0247】

続いて、払出枚数バッファのデータを取得する処理では、当該遊技の払出数を取得する。

【0248】

続いて、MYカウンタに取得した払出枚数バッファのデータ(OUT枚数)を加算する処理を実行する。

【0249】

続いて遊技メダル枚数データを取得する処理を実行する。遊技メダル枚数データとは、投入枚数に対応しているデータである。

30

【0250】

続いて、MYカウンタにIN枚数(投入枚数)を減算する処理を実行する。

【0251】

続いて、MYカウンタにIN枚数を減算した結果、MYカウンタの値が0未満であると判断した場合は、MYカウンタに初期値をセットしてMYカウンタに保存する。また、MYカウンタにIN枚数を減算した結果、MYカウンタの値が0未満でないとは判断した場合は、MYカウンタからIN枚数を減算した値をMYカウンタに保存する。なお、MYカウンタの初期値とは0のことであり、MYカウンタの値が0未満となった場合は0に補正する。また、MYカウンタの値が0未満か否かはキャリーフラグが0か否かで判断している。キャリーフラグとは、減算処理の結果が負の値となった場合は1となり、減算処理の結果が負の値とならなかった場合は0となるフラグである。なお、加算処理の場合は上限値(2バイトの場合65535)を超えた場合は1となり、上限値を超えていない場合は0となる。

40

【0252】

続いて、MYカウンタの値を保存した後は、MYカウンタの値が上限値(2400)を超えたか否かの判断処理を実行する。MYカウンタの値が上限値(2400)を超えた場合は、RWM初期化処理を実行し有利区間種別の判断処理に移行し、有利区間種別の判断処理で、有利区間種別が0の場合は有利区間クリアカウンタ管理処理を終了し、有利区間種別が0でない場合は有利区間クリアカウンタに初期値(1500)をセットして有利区

50

間クリアカウンタ管理処理を終了する。また、MYカウンタの値が上限値（2400）を超えたか否かの判断処理でMYカウンタの値が上限値（2400）を超えていない場合は、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。

【0253】

減算前の有利区間クリアカウンタの値が0か否かを判断して、減算前の有利区間クリアカウンタの値が0であって、有利区間種別が0でない場合とは、有利区間開始時に通る処理であり、有利区間開始時以外は、当該処理を通らない。有利区間クリアカウンタに記憶する1500は有利区間を実行可能な最大遊技数に対応しており、有利区間を最大でも1500遊技実行すると次の遊技から通常区間がセットされる。これは、のめりこみを防止するためであり、1日中メダルが増え続けるという状態を抑制し、射幸心を著しく煽らないようにしている。

10

【0254】

なお、有利区間種別を1にセットするタイミングとしては、スタートスイッチ受付時からリール回転開始までの間にある有利区間移行抽せん処理で実行する。有利区間移行抽せん処理では抽選の対象となる条件装置番号を選出したときに通る処理であり、有利区間移行抽せんに当選すれば有利区間種別に1をセットし、有利区間移行抽せんに非当選であれば有利区間種別を0（通常区間）にセットする。

【0255】

MYカウンタの値が上限値を超えた後に実行するRWM初期化処理では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて0に更新する。指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータとは、ATゲーム数やATに関する遊技状態が挙げられる。そして、有利区間種別を0に更新することで、有利区間ではない通常区間となり、MYカウンタの値が2400以下のときは、有利区間を維持したまま本処理を終了する。なお、有利区間でリプレイが当選した場合は、MYカウンタの更新処理は実行しないが、MYカウンタが2400を超えているか否かの判断処理は通るようにしている。リプレイの場合、投入枚数と同じ枚数が自動的にベットされるため、OUT-INは常に0となる。しかし、ノイズや不正行為によりMYカウンタの値が本来の処理とは異なるタイミングで更新される可能性があるため、リプレイ時においてもMYカウンタの上限値に到達したか否かを判定している。

20

【0256】

また、有利区間の終了契機は1500遊技の経過、またはMY2400を超える以外にも遊技機ごとに任意のタイミングで終了させることができる。例えば、所定役が当選したときの終了抽せんに当選したときや、任意の遊技数（1500遊技未満）を実行したときが該当する。このように任意の終了契機で有利区間を終了するときは、有利区間クリアカウンタ管理処理を実行するより前（全リール停止後に実行するATに係る処理が望ましい）に有利区間クリアカウンタの値に1をセットすることで、有利区間クリアカウンタ管理処理を実行したときに有利区間クリアカウンタの減算前が1であり、有利区間クリアカウンタの減算結果が0となり、有利区間クリアカウンタ管理処理にて有利区間を終了させることができる。即ち、有利区間クリアカウンタの値に1をセットした後、カウンタ値を1減算することによって、有利区間クリアカウンタの値が0となって有利区間を終了させることができる。これにより、任意の終了条件を達成したときに別の有利区間終了モジュールを用いなくても同じモジュール内で処理することが可能となる。

30

40

【0257】

また、有利区間クリアカウンタ管理処理での有利区間クリアカウンタ減算処理は、いずれのベット数（遊技機として複数の規定数が設定されている場合）、いずれの遊技状態においても実行するよう構成されている。

【0258】

<設定変更処理>

本実施形態に係るメイン制御基板100が実行する設定変更処理について図10のフローチャートを用いて説明する。

50

【0259】

設定変更モードが起動する（設定変更処理が実行される）と、現在の設定値が正常範囲か否かを判定し、正常範囲内であったときは、現在の設定値を取得し、正常範囲外であったときは、設定値として「1」を保存し、設定値「1」を取得する。

【0260】

設定値を取得した後は、設定値表示データを保存する。設定値表示データを保存した後はタイマ割込み処理であるダイナミック点灯制御により、5割込みごとに設定値表示データを参照して点灯制御を行う。

【0261】

その後、スタートスイッチ12がオフからオンになったか否かを判定する。スタートスイッチ12がオフからオンになっていないと判定したときは、設定スイッチがオフからオンになったか否かを判定する。

10

【0262】

ここで、設定スイッチがオフからオンになっていないと判定したときは、再度スタートスイッチ12がオフからオンになったか否かを判定し、設定スイッチがオフからオンになったと判定したときは、設定値が最大設定値以上（設定6）か否かを判定する。

【0263】

設定値が最大値以上でなければ、現在の設定値にインクリメントする処理を行い、設定値が最大値以上であれば、現在の設定値に初期値（0）を保存し、さらにインクリメントする処理を行う。設定値をインクリメントした後は、更新した設定値を表示し、スタートスイッチ12がオフからオンになったか否かを判定する処理まで戻る。

20

【0264】

その後、スタートスイッチセンサが検知され、スタートスイッチ12がオフからオンになったと判定したときは、設定値の確定処理を行い、設定キースイッチがオンからオフになったと判定するまで待機し、設定キースイッチがオンからオフになったと判定したときには決定した設定値を主制御RAMに保存して設定表示LEDを消灯し、メダルセレクト34に設けられたブロックをオンにする（メダルがホッパ44へ流下するための通路を形成する）ことで設定変更モードを終了する。

【0265】

ここで、設定変更モードとは、1から6の設定値（表示上は1～6の設定値）のうち何れかの設定値を決定する手段である。何れかの設定値を決定した後は、次に設定変更手段による設定値の変更が行われるまで、決定した設定値に対応する内部抽せんテーブル（役抽選テーブルとも称す）を設定し続ける。なお、設定値ごとに内部抽せんによる抽せん結果の決定確率（役の当選確率）が異なる役抽選テーブルが設けられている。

30

【0266】

設定変更手段は、スロットマシンPS1の電源が投入されていない状態において、遊技場の管理者により設定変更用に用いる設定キーが回転操作され、設定キースイッチ信号がオンになる回転位置に設定キーを保持された状態でスロットマシンPS1の電源が投入されると、スロットマシンPS1の電源投入を契機として設定キースイッチ信号をオンにする。本実施形態において、設定キースイッチ信号のオンとは、立ち上がりのオン（オフ→オンとなること）であり、電源断が発生する前に設定キーがオンとなっていた場合は、電源投入後には立ち上がりのオンは検出されないため、設定変更モードに移行しないよう構成されているが、設定キースイッチ信号のオンをレベルのオンとし、電源断が発生する前にオンとなっていた場合であっても電源の再投入時に設定キーがオンの場合設定変更モードに移行するよう構成してもよい。

40

【0267】

設定変更手段は、設定キースイッチ信号がオンであり、ドア開放信号がオンであり、かつ、設定変更可能フラグがオンであると判定したときは、スロットマシンPS1の設定値を変更可能な設定変更モードを起動する。

【0268】

50

設定変更可能フラグは遊技状態に応じてオンとオフを切り替える。例えば、スタートスイッチ１２が操作されてから遊技が終了するまでの期間は、設定変更可能フラグをオフにして、それ以外の期間は設定変更可能フラグをオンにする態様が考えられる。しかし、この態様のみに限らず特定のボーナス遊技が開始したとき、または特定のボーナス内部中となっているときのみ設定変更可能フラグをオフにしてもよいし、設定変更可能フラグを設けないことでどの状態でも設定変更可能となるように構成されていてもよい。

【０２６９】

設定変更モードを起動すると、メダルセクタ３４に設けられたブロックをオフにして、メダル投入による遊技の開始を行うことができないようにする。設定変更モードで変更できる設定値データは、「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」の６段階あり、設定値が高くなるごとに、出玉率の高い役抽選テーブルを設定する。

10

【０２７０】

設定変更モードを起動した後は、設定変更モードであることを報知するために、フロントパネルＰＳ２の背面に備えられた設定表示ＬＥＤを点灯する。そして、セットした設定値データを表示するための設定値表示データをセットして、スロットマシンＰＳ１のフロントパネルＰＳ２前面に配置したクレジット数表示器２６と、スロットマシンＰＳ１のフロントパネルＰＳ２裏面に配置された設定表示ＬＥＤ（図示しない）を点灯して、設定値を表示する。設定値データが「１」の場合の設定値表示は「１」を表示し、設定値データが「２」の場合の設定値表示は「２」を表示し、設定値データが「３」の場合の設定値表示は「３」を表示し、設定値データが「４」の場合の設定値表示は「４」を表示し、設定値データが「５」の場合の設定値表示は「５」を表示し、設定値データが「６」の場合の設定値表示は「６」を表示する。

20

【０２７１】

なお、設定値データ記憶領域に記憶されている設定値データを「０」～「５」の６段階で記憶するときは、設定値データが「０」の場合の設定値表示は「１」を表示し、設定値データが「１」の場合の設定値表示は「２」を表示し、設定値データが「２」の場合の設定値表示は「３」を表示し、設定値データが「３」の場合の設定値表示は「４」を表示し、設定値データが「４」の場合の設定値表示は「５」を表示し、設定値データが「５」の場合の設定値表示は「６」を表示する。

【０２７２】

設定変更モードを起動した後は、スタートスイッチ１２のセンサ信号がオンであるか否かを判定し続け、スタートスイッチ１２が操作されてスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンになったと判定したときは、設定値を決定し設定表示ＬＥＤに現在の設定値を表示する。換言すると、設定変更モード中にスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンになったと判定した場合は設定スイッチが操作されても設定値が変更されないようになっている。

30

【０２７３】

一方、スタートスイッチ１２のセンサ信号がオンであると判定していない状態で、設定スイッチ信号がオンになったと判定したときは、設定スイッチ立ち上がりデータをクリアして、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「６」）以上であるか否かを判定して、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「６」）以上であると判定したときは設定値データをクリア（設定値データを「１」にする）して、現在の設定値が最大設定値未満（設定値「１」～「５」）であると判定したときは現在の設定値にインクリメントする。なお設定値データを０～５の６段階とした場合の設定変更モードの処理としては、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「５」）以上であるか否かを判定して、現在の設定値が最大設定値（設定値データ「５」）以上であると判定したときは設定値データをクリア（設定値データを「０」にする）して、現在の設定値が最大設定値未満（設定値「０」～「４」）であると判定したときは現在の設定値にインクリメントするにすればよい。

40

【０２７４】

なお、設定変更モードを起動した後にスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンである

50

と判定された場合の設定表示LEDの設定値表示態様として、設定値が変更できないことを示すために設定表示LEDに「0」と表示したり、設定表示LEDに「__X」（「X」は確定後の設定値）と表示したり等のように設定変更可能時の設定値表示の態様と異なる態様で設定値を表示してもよい。

【0275】

＜本実施形態に適用可能な有利区間を用いた遊技性＞

本実施形態において、遊技開始に係る規定数は3枚のみである。つまり3枚がけ以外では遊技が開始できないようになっており、ボーナス作動時においても3枚がけのみで遊技が開始されるようになっている。

【0276】

本実施形態において、有効ラインは左リール下段、中リール中段、右リール下段の1ライン構成となっている。以下、有効ラインに図柄組合せが停止することを単に図柄組合せが停止と称する。

【0277】

本実施形態において、図柄の種類は10種類である。それぞれ、赤セブン、青セブン、バー、金バー、ブランク、チェリー、スイカ、ベルA、ベルB、リプレイと称す。なお、図柄の名称や図柄の種類はあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。

【0278】

本実施形態のリール配列において、図12を用いて説明する。図12に示すように1つのリールにおける図柄数は20個であり、第1回胴（左リール）、第2回胴（中リール）、第3回胴（右リール）を備えている。

【0279】

本実施形態における図柄組合せを図13乃至図18に示している。図中の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の項目は図柄組合せに対応する条件装置の名称を示している。また、「規定数及び遊技状態」には規定数毎の図柄組合せが停止した場合に付与する特典を示している。「規定数及び遊技状態」の項目に「1種BB」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に1種BBが付与されることを示し、「再遊技」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に再遊技が付与されることを示し、数字が記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に払い出す枚数を示し、「-」と記載されている場合は該当する遊技状態では当該図柄組合せが停止しないことを示している。

【0280】

本実施形態において、ボーナスは1種BBを備えており、11枚を超える遊技メダルの払出を終了条件にしている。また、この1種BBはRBが連続作動するタイプであり、RBは2回の入賞又は2回の遊技の何れか一方を満たすと終了し、RBの終了条件を満たすと1種BBの終了条件（11枚を超える遊技メダルの払出）を満たすまで自動的にRBが作動する仕様となっている。

【0281】

図13に示すように1種BBの図柄組合せは8種類となっており、各リールにおける1種BB図柄組合せに関する図柄の引き込み率（図柄組合せに関する図柄が停止する確率）は100%ではないため、1種BBの図柄組合せを表示させる場合は各リールに目押しが必要となっている。

【0282】

本実施形態において、RT遷移は非RT（1種BB非内部中とも称す）から開始し、非RT中に1種BBが当せんして1種BB図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からRT1（1種BB内部中とも称す）に移行し、RT1中に1種BB図柄組合せが停止するとRT1が終了して次遊技から1種BBが作動（1種BB中とも称す）し、1種BBの作動が終了すると次遊技から非RTに移行する。また、設定変更時は非RTから開始するため、RT1や1種BB作動中に設定変更装置が作動した場合は、設定変更装置の作動が終了したときに非RTをセットする。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）ではRT状態と1種BB作動状態はク

10

20

30

40

50

リアされないため、電断復帰時には電断前の状態から開始される。具体的には、1種BB中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には1種BB作動状態は1種BB中であり、RT1である状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合にはRT状態はRT1であるよう構成されている。

【0283】

本実施形態における条件装置を図19で説明する。図19における「入賞再遊技」の項目は当せん番号と対応した番号が記載されている。また、「条件装置」の項目には作動する条件装置が記載されている。また、「通称」の項目には作動する条件装置の簡易的な名称が記載されている。例えば再遊技-H条件装置に対応する通称は「右押し：強-バトル目」であり、右リールを第1停止すると強バトル目が停止することが示されており、入賞-A1条件装置に対応する通称は「押し順ベルA群123」であり、左リール第1停止、中リール第2停止、右リール第3停止の操作態様が正解操作態様（この場合は入賞52（入賞01～02、09、29～31よりも払出枚数が多い入賞）の図柄組合せが停止される操作態様）であることが示されている。また、「構成要素」の項目には条件装置に対応する図柄組合せが示されている。例えば再遊技-A条件装置が作動（当せん）する場合は再遊技01か再遊技02が表示可能であることが示されている。なお、「入賞再遊技」の項目の「0」と記載されている箇所ははずれに対応している。

【0284】

本実施形態における1種BB非内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果について図20乃至図22を用いて説明する。1種BB非内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、1種BB、再遊技-A、再遊技-B、再遊技-C（+1種BB）、再遊技-D（+1種BB）、再遊技-E（+1種BB）、再遊技-F（+1種BB）、再遊技-G（+1種BB）、再遊技-H（+1種BB）、再遊技-I（+1種BB）、再遊技-J（+1種BB）、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、入賞-A6、入賞-B1、入賞-B2、入賞-B3、入賞-B4、入賞-B5、入賞-B6、入賞-C1、入賞-C2、入賞-C3、入賞-C4、入賞-C5、入賞-C6、入賞-D（+1種BB）、入賞-E（+1種BB）、入賞-F（+1種BB）、入賞-G（+1種BB）、入賞-H（+1種BB）、入賞-I（+1種BB）、入賞-J（+1種BB）、入賞-K（+1種BB）の何れかであり、はずれは存在しない。

【0285】

なお、上述した「再遊技-C（+1種BB）」という記載は、再遊技-Cと1種BBが同時当せんすることを示しており、図20、図21、及び図22において「ボーナス条件装置」と「入賞再遊技」の両方に名称が記載されていることと対応している。また、図20、図21、及び図22の「内部抽せん」の項目は遊技状態毎に内部抽せん対象か否かを示しており、「○」は内部抽せん対象であり、「×」は内部抽せん対象ではないことを示している。また、図20、図21、及び図22の「有利区間移行」の項目は遊技状態毎に有利区間移行抽せんを実行するか否かを示しており、「○」は有利区間移行抽せんを実行し、「×」は有利区間移行抽せんを実行しないことを示している。なお、本実施形態では有利区間移行抽せんを実行した場合100%当せんし有利区間移行するよう構成されている。また、図20、図21、及び図22の「R1」～「R6」の項目は設定値に対応した内部抽せんの当せん置数を示しており、遊技状態毎に65536の置数を割り振っている。なお、「R1」は設置値「1」に対応しており、「R2」は設置値「2」に対応しており、「R3」は設置値「3」に対応しており、「R4」は設置値「4」に対応しており、「R5」は設置値「5」に対応しており、「R6」は設置値「6」に対応している。

【0286】

本実施形態において、1種BB内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、再遊技-A、再遊技-B、再遊技-C、再遊技-D、再遊技-E、再遊技-F、再遊技-G、再遊技-H、再遊技-I、再遊技-J、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、入賞-A6、入賞-B1、入賞-B2、入賞-B3

、入賞－B 4、入賞－B 5、入賞－B 6、入賞－C 1、入賞－C 2、入賞－C 3、入賞－C 4、入賞－C 5、入賞－C 6、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kの何れかであり、はずれは存在しない。

【0287】

本実施形態において、1種BB中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、入賞－K、入賞－L、はずれの何れかである。

【0288】

本実施形態において、通常区間から有利区間に移行する条件として、再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、入賞－A 1、入賞－A 2、入賞－A 3、入賞－A 4、入賞－A 5、入賞－A 6、入賞－B 1、入賞－B 2、入賞－B 3、入賞－B 4、入賞－B 5、入賞－B 6、入賞－C 1、入賞－C 2、入賞－C 3、入賞－C 4、入賞－C 5、入賞－C 6、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kの何れかが当せんしたことであり、再遊技－A、再遊技－Bの当せんでは有利区間に移行しない。即ち、通常区間において、再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、入賞－A 1、入賞－A 2、入賞－A 3、入賞－A 4、入賞－A 5、入賞－A 6、入賞－B 1、入賞－B 2、入賞－B 3、入賞－B 4、入賞－B 5、入賞－B 6、入賞－C 1、入賞－C 2、入賞－C 3、入賞－C 4、入賞－C 5、入賞－C 6、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kの何れかが当せんした場合には、次の遊技から有利区間となる。

【0289】

本実施形態において、通常区間中に再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、入賞－A 1、入賞－A 2、入賞－A 3、入賞－A 4、入賞－A 5、入賞－A 6、入賞－B 1、入賞－B 2、入賞－B 3、入賞－B 4、入賞－B 5、入賞－B 6、入賞－C 1、入賞－C 2、入賞－C 3、入賞－C 4、入賞－C 5、入賞－C 6、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kの何れかが当せんすると必ず有利区間に移行するようになっている。即ち、通常区間において、再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、入賞－A 1、入賞－A 2、入賞－A 3、入賞－A 4、入賞－A 5、入賞－A 6、入賞－B 1、入賞－B 2、入賞－B 3、入賞－B 4、入賞－B 5、入賞－B 6、入賞－C 1、入賞－C 2、入賞－C 3、入賞－C 4、入賞－C 5、入賞－C 6、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kの何れかが当せんした場合には、次の遊技から有利区間となる。

【0290】

本実施形態において、RT1（1種BB内部中）では、はずれが存在しないため（再遊技役と入賞役の何れかが必ず当せんする）、一度RT1に移行すると押し順ベルC群（入賞－C 1～C 6）当せん時の一部の操作態様でBB図柄組合せを停止可能となっている。押し順ベルC群当せん時の一部とは、例えば、入賞－C 1当せん時における中リール、または右リール第一停止の一部の目押し位置である。また、有利区間において入賞－C 1が当せんしたときは正解押し順（この場合は「1、2、3」を液晶に表示する）を報知することで、入賞38が停止しBB図柄組合せが停止しない。このような構成により、BB図柄組合せが停止しない操作態様を報知することでユーザはRT1を維持することができる。また、RT1中にははずれの置数を4（設計上の最低当せん確率が1／17500以上であるため）とし、その他の再遊技役や入賞役ではBB図柄組合せが停止しないように構成することで、はずれのときにのみBB図柄組合せが停止するよう構成してもよい。

【0291】

本実施形態において、有利区間における主制御手段が管理する遊技状態として、有利区間一般状態、チャンスゾーン（CZとも称す）、ATという状態を備えており、有利区間一般状態からCZへ、CZからATへ、ATから有利区間一般状態、またはCZへそれぞれ移行する。また、通常区間における主制御手段が管理する遊技状態は通常区間一般状態

しかなく、有利区間に移行するまで遊技状態の遷移はしない。なお、有利区間一般状態と通常区間一般状態において、主制御手段で管理するための遊技状態に関するフラグは同じ状態でもよいし異なる状態でもよい。

【0292】

通常状態は、内部抽せん結果として入賞－A1～入賞－C6の何れかに当せんしたときに有利な入賞押し順を報知しない状態である。

【0293】

CZは、通常状態において内部抽せん結果として入賞－D～入賞－Hの何れかに当せんしたときに移行する状態であり、CZ中はCZ中の内部抽せんの結果や、CZ開始時の抽せんによってATへの移行抽せんを行う。

【0294】

ATは、CZ中のAT抽せんに当せんしたときに移行する状態であり、入賞－A1～入賞－C6の何れかに当せんしたときに有利な操作態様（入賞押し順）を報知する状態である。

【0295】

本実施形態において、有利区間から通常区間に必ず移行する条件として、有利区間での遊技回数が所定回数（例えば、1500回）に到達したとき、有利区間でのMYが2400を超えたとき、設定変更に基づいた初期化処理が行われたとき、RAMクリアスイッチが有効となったときとなっており、ATの終了条件と有利区間の終了条件は一致していない。ただし、ATの終了条件の一部（エンディングに到達した時や獲得枚数が所定枚数（例えば2300枚）以上となった時等）を有利区間の終了条件としてもよい。また、有利区間でCZに当せんしたときに通常区間に移行させてもよい。この場合は有利区間でCZに当せんした時の有利区間の状況に応じて有利区間を終了させるか否かを判断する。

【0296】

CZは、入賞－D～入賞－H（以下、レア役とも称す）の何れかに当せんした時に抽せんにより決定するようになっており、基本的には当せんしにくい内部抽せん結果ほどCZが当せんしやすくなっている。本実施形態においては、CZに当せんしやすい順番として、入賞－G>入賞－E>入賞－H>入賞－F>入賞－Dの順番となっている。

【0297】

本実施形態において、CZは当せん直後に発生するわけではなく、CZに当せんした後、有利区間から通常区間に移行し再度有利区間に移行したときにCZを開始する（RT1における有利区間移行時は必ずCZを開始する）。これにより、CZからATに当せんした場合に有利区間の残り遊技回数が少ないために出玉が出せないといった問題点を解消することができる。特に純増枚数（1遊技あたりの獲得期待枚数。傾斜値とも称する。）が少ない仕様ほど効果的である。例えば、純増2枚の場合、有利区間の最大獲得枚数が約2400枚であるため、2400枚を獲得させるのに1200回の遊技が必要となってくる。しかし、有利区間では常にATを行うというわけではなく、上述した通常状態やCZ等様々な遊技状態を遷移するため、AT開始時には有利区間の残り遊技回数が少ない（例えば、500回等）ことが多くある。この場合500回の遊技を行っても純増枚数が2枚であるため1000枚程度の獲得で終了してしまい、ユーザの獲得期待感に応えることが難しかった。そこで、CZ当せん一度有利区間を終了し、新たに有利区間に移行するときにCZを開始することで、仮にCZが100回の遊技回数であっても、有利区間は残り1400回遊技できるので、ユーザに2400枚を獲得させる期待感を創出することができる。

【0298】

また、有利区間が開始してからの獲得枚数（払出枚数の累積数－投入数の累積数）の値に応じて同一有利区間内における2回目以降のCZの当せん確率を変動させてもよい。例えば、有利区間移行時にCZを開始してATに当せんした場合、当該ATで50枚獲得した場合と1000枚獲得した場合とでAT終了後の残りの有利区間内におけるCZの当せん確率を変動させる態様が考えられる。この場合は、50枚獲得した後のCZ当せん確率

10

20

30

40

50

を1000枚獲得した後のCZ当せん確率よりも高くする場合と低くする場合が考えられる。

【0299】

50枚獲得した後のCZ当せん確率を1000枚獲得した後のCZ当せん確率よりも高くする場合は、ATであまり獲得できなかったユーザに対して次のCZを付与しやすくなるため、期待感を維持しつつ遊技可能となっている。

【0300】

50枚獲得した後のCZ当せん確率を1000枚獲得した後のCZ当せん確率よりも低くする場合は、1000枚獲得した後は残りの有利区間が少ないため（有利区間の終了条件である1500回の遊技回数か2400枚の獲得に近い）、CZを高確率にしても出玉設計上著しく射幸心が上がらないし、ユーザに対しても新たな期待感を創出することができる。

10

【0301】

CZに当せんした場合、CZに当せんした当該遊技、若しくは所定遊技回数後（遊技機の仕様によって任意に設定できる）に「成功」や「勝利」といった文字表示を行う祝福演出を行う。これにより、ユーザは何らかの特典が付与されたことが理解できるため、遊技の進行状況を直感的に理解させることができる。そして、次遊技以降から「CZ準備中」という旨の表示を液晶やランプの点灯態様で行い、ユーザに対してCZに対する期待感を創出させることができる。CZ準備中とは、CZ当せん遊技が有利区間である場合、有利区間を終了させてから、その後の通常区間において再び有利区間に移行するまでの状態に対応している。「CZ準備中」は内部的には通常区間となっているため、AT抽せんやAT上乘せ等は一切行わないユーザにとって不利な状態となっているが、CZ準備中の出玉率をAT状態と比較して下げることでATに出玉を割り振ることができ、出玉の波を創出することができる。また、CZ準備中はCZに対する期待感を創出しているため、出玉率を下げてユーザが損をしたと感じにくくしている。

20

【0302】

また、CZに当せんした次遊技で有利区間を終了させているが、CZに当せんした遊技から有利区間が終了するまでに所定遊技回数を実行させてもよい。この場合は、CZに当せんした当該遊技ではCZに当せんした告知を行わず、CZに当せんしたか否かを演出により所定遊技回数実行することが考えられる（所謂、前兆演出や連続演出）。そして、所定遊技回数実行したタイミングで祝福演出を実行し、次遊技からCZ準備中となる。これは、有利区間では有利区間ランプが点灯しており、有利区間が終了すると有利区間ランプが非点灯となるため、CZ当せん遊技からCZに当せんしたことを告知するまでの間に有利区間ランプの点灯態様でCZに当せんしたか否かがわからないようにするためである。なお、CZ準備中に有利区間から通常区間に移行するようにしてもよく、この場合はすでにCZ準備中であることを報知しているため、CZ準備中の有利区間ランプの点灯態様によって結果が先にわかるようなことはない。

30

【0303】

また、CZ準備中が必ずしも通常区間である必要はなく、有利区間に設定する場合があってもよい。この場合でも通常区間でCZ準備中を実行する割合の方が有利区間でCZ準備中を実行する割合よりも相対的に高くなっており、有利区間でCZ準備中を実行する条件として、有利区間の残り遊技回数が所定回数（例えば、1000回）以上残っていることを条件とする。このように構成することで、有利区間の残り遊技回数に余裕がある場合にCZ準備中を実行するため、CZ準備中を経てCZを実行し、その結果ATを実行することになって十分な出玉感を創出することができる。また、CZ準備中に通常区間を用いないため、CZ準備中の直後にATを開始するといった驚きを創出することもできる（有利区間終了時にはATに関する情報を初期化するため、CZ準備中に通常区間を用いた場合は有利区間開始時にCZを実行することになるためATは開始できない）。

40

【0304】

また、上述した有利区間にCZ準備中を実行する場合において、CZ準備中に入賞－D

50

～入賞－Hの何れかに当せんしたときに抽せんによりA Tを付与するか否かを決定してもよい。この場合、A T抽せんによりA Tに当せんしやすいレア役の順番は、C Zに当せんしやすい順番と同様にしてもよいし、入賞－E>入賞－G>入賞－F>入賞－H>入賞－Dの順番のように一部異ならせるようにしてもよい。このように構成することで、C Z準備中であってもユーザに対してレア役の当せんを期待させることができる。

【0305】

さらに、レア役は当せんしたがA Tに当せんしなかったユーザに対して遊技意欲を減退させないために、A Tとは異なる特典を付与するようにしてもよい。当該特典として、例えば、ユーザ端末で読み取り可能な二次元コードを表示したり、設定値を判別可能な設定示唆演出を表示したり考えられる。当該特典は、有利区間における遊技回数が前述した所
10 定回数（例えば、1500回）に近いほど付与しやすいようにしてもよいし、C Z回数が特定回数（例えば、5の倍数回目）のときに付与しやすいようにしてもよい。

【0306】

本実施形態における設定変更に関する処理を説明する。

【0307】

設定変更装置が起動すると、設定変更装置の起動時のタイミングや設定値の確定時のタイミングで前述したRAM初期化処理を行う。このRAM初期化処理が行われる直前の遊技状態がRT1であればRAM初期化処理が行われるとRT1の情報が初期化され、RAM初期化処理後の遊技状態は非RTとなる。また、RAM初期化処理が行われる直前の遊技状態が1種BB中であればRAM初期化処理が行われると1種BB中の情報が初期化され、RAM初期化処理後の遊技状態は非RTとなる。
20

【0308】

また、RAM初期化処理が行われる直前の遊技状態が有利区間であればRAM初期化処理が行われると有利区間の情報が初期化され、RAM初期化処理後の遊技状態は通常区間となる。換言すると、有利区間中の遊技状態として、通常状態、C Z、又はA Tとあるが、何れの状態であってもRAM初期化処理が行われると、通常区間に移行する。

【0309】

RAM初期化処理が行われると非RTかつ通常区間から遊技が開始されることになるが、本実施形態においては、通常区間から有利区間に移行するときにC Zを開始する仕様となっているため、設定変更後は有利な状態（C Zに当せんさせるための遊技を行うことなく、有利区間に移行させることでC Zを開始させることができる状態）となっている。
30

【0310】

このように構成することで、設定変更後は有利な状態であるため、朝から来店させる動機づけができ、集客効果を上げることができる。

【0311】

また、設定変更後に有利すぎる状態（数回遊技を行うだけでC Zに移行する状態）をセットできてしまうと射幸心を著しく煽ってしまう虞がある（所謂モーニング）。このため、有利区間に移行するときの状況に応じてC Zの内容を変更することが考えられる。

【0312】

この場合として、有利区間に移行が決定した次遊技のRT状態がRT1である場合は、基本的な遊技フローであるためC Zを開始し、有利区間に移行が決定した次遊技のRT状態が非RTである場合は、設定変更後であるとしてC Zを開始しない。なお有利区間に移行が決定した遊技としては、上述した再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、入賞－A1、入賞－A2、入賞－A3、入賞－A4、入賞－A5、入賞－A6、入賞－B1、入賞－B2、入賞－B3、入賞－B4、入賞－B5、入賞－B6、入賞－C1、入賞－C2、入賞－C3、入賞－C4、入賞－C5、入賞－C6、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kの何れかが当せんしたことである。
40

【0313】

また、再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、
50

再遊技－I、再遊技－J、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－J、入賞－Kは1種BBと重複当せんするため、当せんした次遊技のRT状態はRT1となり、CZが開始されるが、入賞－A1、入賞－A2、入賞－A3、入賞－A4、入賞－A5、入賞－A6、入賞－B1、入賞－B2、入賞－B3、入賞－B4、入賞－B5、入賞－B6、入賞－C1、入賞－C2、入賞－C3、入賞－C4、入賞－C5、入賞－C6は1種BBと重複当せんしないため、当せんした次遊技は非RTであり、CZが開始されない。

【0314】

このような構成により、非RTにおいて有利区間に移行する場合を有するため、設定変更後は数回遊技を行うだけでCZに移行するといったモーニングに関する仕様を抑制でき、射幸性を抑えることができる。

10

【0315】

なお、有利区間に移行が決定した次遊技のRT状態を参照して有利区間における主制御手段で管理する遊技状態を変更する仕様を用いて、射幸性を下げること考えられる。この場合、非RT中（1種BB非内部中）に移行した有利区間はATを行わず、RT1中（1種BB内部中）に移行した有利区間はATを行う可能性を有するようにしてもよい。このような構成により、設定変更後に非RTで有利区間に移行した場合は、ATが行われないことにより出玉を獲得することができないので射幸性を抑えることになる。この時の有利区間の終了条件は上述したCZに当せんするまでもよいし、所定遊技回数（例えば、1500回）の遊技を行ったことでもよい。

20

【0316】

また、有利区間移行抽せんに当せんした次遊技のRT状態を参照してCZの移行を制御しているが、これに限らず、有利区間移行抽せんに当せんした当該遊技の作動している条件装置を参照してCZの移行を制御してもよい。この場合は、通常区間における1種BB内部中に入賞－A1が当せんしたときは、1種BBと入賞－A1の条件装置が作動していることに基づいて有利区間開始時にCZを開始するよう制御する。また、通常区間における1種BB非内部中に入賞－A1が当せんしたときは入賞－A1の条件装置が作動していることに基づいて有利区間開始時にCZを開始しないよう制御する。

【0317】

本実施形態では、1種BBのみ抽せん対象としていたが、これに代わり、RB、またはMBを抽せん対象としてもよいし、1種BBとRBとMBのうち2つ乃至全部を抽せん対象としてもよい。

30

【0318】

<有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くした遊技性>

本実施形態に適用可能な、有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くした遊技性について説明する。

なお、ここでは、有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くするため、所定回数の遊技の消化によっては有利区間が終了しないよう構成する。換言すると、有利区間における遊技回数によって、有利区間を終了しないように構成する。

【0319】

一の有利区間を開始してから有利区間一般状態にて所定回数の前兆遊技が実行されると次の遊技から所定のAT（AT1とも称する）へ移行し、当該AT1にて所定の抽選を実行し、所定の抽選に当選した場合には、当該有利区間での獲得数が2400を超えるまで（MYカウンタの値が上限値を超えるまで）当該AT1を継続し、有利区間の終了条件を満たすと当該有利区間を終了し次の遊技から通常区間を開始する。そして、通常区間を経て新たな有利区間を開始してから有利区間一般状態にて所定回数の前兆遊技が実行されるとAT1へ移行し、当該AT1にて所定の抽選に当選した場合には、当該有利区間での獲得数が2400を超えるまで当該AT1が継続し、有利区間の終了条件を満たすと当該有利区間を終了し次の遊技から通常区間を開始する。

40

すなわち、AT1にて所定の抽選で非当選となるまで、約2400の遊技価値の獲得が

50

ループする。なお、所定の抽選で当選となる確率は適宜設定可能であるが、50%以上80%未満ほどの高確率で当選となるよう構成することが好適である。また、AT1の実行期間には最低保証(AT50ゲームや獲得数100など)が設けられており、AT1にて所定の抽選で非当選となった場合にも、AT1を即座に終了することはせずに最低保証のATが実行されるまではAT1が継続するよう構成されている。なお、所定の抽選はAT1の開始時に実行されるよう構成してもよいし、AT1で最低保証のATが実行された後に実行されるよう構成してもよい。

【0320】

また、AT1にて所定の抽選で非当選となった場合には、当該AT1の終了後に有利区間を終了することなく有利区間一般状態へ移行し、有利区間一般状態にて役抽選で低確率(例えば役抽選における最低確率の1/8192)で当選し得る所定役(例えば再遊技-A、再遊技-J、入賞-Jなど)に当選すると有利区間を終了させ次の遊技から通常区間を開始し、通常区間を経て新たな有利区間を開始してから有利区間一般状態にて所定回数の前兆遊技が実行されるとAT1へ移行する。

10

【0321】

なお、一の有利区間の開始時の有利区間一般状態よりも、AT1にて所定の抽選で非当選となった後に移行する有利区間一般状態の方が、ATに関する期待度が低い状態となるよう構成されている。

【0322】

また、AT1にて所定の抽選で非当選となった後に移行する有利区間一般状態にて所定役に当選すると有利区間を終了するよう構成したが、これに限らず、有利区間を終了させるための所定のCZを実行し、当該所定のCZ中の抽選に当選すると有利区間を終了させるよう構成してもよい。

20

【0323】

また、AT1中や有利区間開始直後の所定回数の前兆遊技中は所定役に当選しても有利区間を終了しないよう構成されている。このように構成することで獲得数2400がループしている状態での遊技のテンポを良くすることができる。また、AT1にて所定の抽選に当選し約2400の遊技価値を獲得できることが確定している状況で所定役に当選した場合であってもAT1が途中で終了してしまうことがないので、遊技者に不利益を与えてしまうおそれを防止できる。また、ATにて所定の抽選に当選し約2400の遊技価値を獲得できることが確定していることを示す所定の演出を実行している状況で所定役に当選した場合であっても当該所定の演出が途中で終了してしまうことがないので、遊技者に不信感を与えてしまうおそれを防止できる。なお、後述するAT2中に所定役に当選した場合は、所定役に当選した遊技で有利区間を終了するよう構成してもよいし、AT2の終了後に有利区間を終了するよう構成してもよい。

30

【0324】

このように、有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くすることで、有利区間を終了させることを目指すという新たな遊技性を創出することができる。また、一の有利区間を開始してからAT1へ移行させるまでに所定回数の前兆遊技を必要とすることで、AT1で所定の抽選に当選した場合であってもATが獲得数2400を超えて続くことがないので、過度に射幸性が上がらないようにすることができる。

40

【0325】

なお、AT1にて所定の抽選で非当選となった後に移行した有利区間一般状態においても、AT抽選を行ってもよいし、天井を設けて天井ゲーム数(例えば、1000ゲーム)の遊技が実行されるごとにATへ移行するよう構成してもよい(これらAT1以外のATを総称してAT2とも称する)が、AT2では所定の抽選を実行しないよう構成することが好適である。このようにAT1以外のATでは所定の抽選を実行しないことで射幸性が過度に上がりすぎないようにすることができるとともに、AT1における所定の抽選への期待感を高めることができる。

【0326】

50

また、このように有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高く構成した場合でも、上述した方法により、R T 1 中（1 種 B B 内部中）に有利区間への移行が決定した場合は有利区間を開始してから所定回数の前兆遊技を経て A T 1 に移行するが、非 R T 中に有利区間への移行が決定した場合は有利区間を開始してから所定回数の遊技後も A T を実行しない、換言すれば設定変更後の最初の有利区間では有利区間を開始してから所定回数の遊技後に A T を実行しないよう構成することが好適である。このように R T 1 中に有利区間への移行が決定した場合の方が、非 R T 中に有利区間への移行が決定した場合よりも、相対的に有利となるよう構成することで、モーニングに関する仕様を抑制することができる。

【0327】

10

また、一の有利区間が終了しないまま特定回数（例えば5000ゲーム）の遊技が実行された場合には、次の遊技から当該有利区間が終了するまで出玉率の設計値が所定値（100%を超え115%を超えない値）である所定の状態に移行するよう構成してもよい。なお、特定回数は適宜設定可能であるが、遊技店の1日の営業時間内に実行可能な遊技回数に設定することで好適である。

【0328】

また、所定の状態における出玉率の設計値を所定値とするためには、1）有利区間一般状態で所定回数の遊技（例えば100ゲーム）が実行されるごとに A T 2 に移行し、当該 A T 2 を特定回数の遊技（例えば50ゲーム）で必ず終了するよう構成してもよいし、2）出玉率が所定値となるように A T 2 に移行するゲーム数及び移行後の A T 2 での獲得数を予め定めたシナリオを複数設けていずれかのシナリオに従って遊技が進行するよう構成してもよい。

20

【0329】

このように構成することで、一の有利区間が長く継続するという遊技者にとって不利な状況においても遊技を継続する動機を形成することができる。

【0330】

なお、出玉率の設計値が所定値である所定の状態では、所定役に当選した場合でも有利区間を終了しないよう構成してもよい。このように構成することで、出玉率の設計値が所定値である所定の状態が遊技者にとって過度に有利とならないようにすることができる。

【0331】

30

また、出玉率の設計値が所定値である所定の状態でも、所定役に当選した場合には有利区間を終了するよう構成してもよい。このように構成することで、所定役に当選した際の期待感を高めることができる。

【0332】

また、出玉率の設計値が所定値である所定の状態における出玉率の設計値は、設定値に拘わらず同一となるよう設計してもよい。このようにすることで、出玉率の設計値が所定値である所定の状態では設定値による有利／不利のない安定した遊技性を提供することができる。

【0333】

また、出玉率の設計値が所定値である所定の状態における出玉率の設計値は、設定値1<設定値2<・・・<設定値6のように、設定値が高いほど高くなるよう構成してもよい。このようにすることで、設定値が高くなるほど一の有利区間にて出玉率の設計値が所定値である所定の状態に移行した場合に当該有利区間を早く終了させることができるので、遊技価値の獲得期待値が高い状態への移行を早めることができる。

40

【0334】

また、出玉率の設計値が所定値である所定の状態における出玉率の設計値は、最低の設定値（本実施形態では設定値1）よりも高く、最高の設定値（本実施形態では設定値6）よりも低くなるよう構成してもよい。このように構成することで、一の有利区間の A T 1 中にて所定の抽選で非当選となった場合にも遊技を継続し、出玉率の設計値が所定値である所定の状態を目指すことへの意義を高めることができるとともに、最高の設定値で遊技

50

することの意義も損なわないようにすることができる。

【0335】

＜本実施形態に係る各種スイッチ押下中の電源断に対応する制御＞

フロントパネルPS2が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、3ベットされておらず（自動ベットされていない状況も含む）、且つクレジット数として3ベット可能な数以上の数が記憶されている（例えば、ベットされていない状況のクレジット数は3以上、又は1ベットされている状況のクレジット数は2以上）状況下（以下、MAXベット可能状態と称す）では、MAXベットスイッチ18が操作（押下）されるとMAXベット処理が実行されることでベット数として3が記憶され、1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプが点灯する（MAXベットスイッチ18が押下される前は1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプは消灯している）。 10

【0336】

なお、フロントパネルPS2が閉鎖状態である状況下だけでなく、フロントパネルPS2が開放状態である状況下であっても、遊技終了後であり、3ベットされておらず（自動ベットされていない状況も含む）、且つクレジット数として3ベット可能な数以上の数が記憶されている（例えば、ベットされていない状況のクレジット数は3以上、又は1ベットされている状況のクレジット数は2以上）状況下であれば、MAXベットスイッチ18が操作（押下）されるとMAXベット処理が実行されることでベット数として3が記憶され、1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプが点灯する（MAXベットスイッチ18が押下される前は1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプは消灯している）ように構成してもよい。なお、以下では特に記載のない限り、電源投入時は、フロントパネルPS2が閉鎖している状況であるが、フロントパネルPS2が開放している状況でも同様の挙動をするよう構成されていてもよい。 20

【0337】

また、MAXベット可能状態には、ベットされていない状況、1ベットされている状況、2ベットされている状況が含まれるがMAXベットスイッチ18が操作されて1ベットランプ、2ベットランプ、3ベットランプが新たに点灯するのはベットされていない状況であるMAXベット可能状態のことであり、1ベットされている状況であるMAXベット可能状態では、すでに1ベットランプが点灯している状況で新たに2ベットランプ、3ベットランプが点灯し、2ベットされている状況であるMAXベット可能状態では、すでに1ベットランプ、2ベットランプが点灯している状況で新たに3ベットランプが点灯するようになっている。 30

【0338】

また、MAXベット可能状態では、MAXベットランプが点灯しており、遊技者にMAXベットスイッチ18の操作が有効であることを報知している。そして、MAXベット可能状態においてMAXベットランプが点灯しているときにMAXベットスイッチ18が押下されると（MAXベットスイッチ18を検知するセンサがOFFからONとなると）MAXベットランプが消灯する。換言すると、MAXベットスイッチ18が押下中（MAXベットスイッチ18が押下されて離されていない状態であり、MAXベットスイッチ18のセンサがONを維持している状態）であってもMAXベットランプは消灯する。 40

【0339】

また、MAXベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18が押下され、MAXベットスイッチ18の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理は実行されないようになっている。また、MAXベットスイッチ18が押下中のため、新たにMAXベットスイッチ18の押下によるMAXベット処理もできない。換言すると、MAXベットスイッチ18が押下中（MAXベットスイッチのセンサ信号がオンの状態）であるため、MAXベットスイッチ18の押下ができずMAXベット処理もできない。 50

【0340】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ18の操作がなされている状況（MAXベットスイッチ18の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもMAXベットスイッチ18の操作が有効であることをMAXベットランプの点灯態様で正確に報知することができる。このため、MAXベットスイッチ18の操作が有効であると認識した遊技者は、押下していたMAXベットスイッチ18を一旦離れた後に（MAXベットスイッチ18のセンサがONからOFFになった後に）、再度MAXベットスイッチ18を押下することで（MAXベットスイッチ18のセンサがOFFからONとなることで）、MAXベットを行う（MAXベット処理を行わせる）ことができる。

【0341】

また、例えば、電源断の前後でMAXベットスイッチ18の戻りバネやセンサに不具合が生じ、MAXベットスイッチ18の押下状態が解消されない事態となったときに、MAXベットランプを点灯させることで、MAXベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。

【0342】

また、MAXベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18が押下され、MAXベットスイッチ18の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理は実行されないようになっているが、新たに1ベットスイッチ19が操作（押下）されることで（1ベットスイッチ19を検知するセンサがOFFからONとなることで）1ベット処理が実行可能となっている。

【0343】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ18の操作がなされている状況（MAXベットスイッチ18の上に手を置いている状況等）があっても、MAXベットランプの点灯態様によりベット処理は可能であることを報知し1ベットスイッチ19が操作可能であることを示唆できるようになっている。また、このような場合であっても1ベットスイッチ19の操作が有効であることから遊技を進行させることができるようになっている。

【0344】

また、MAXベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18が押下され、MAXベットスイッチ18の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベット処理は実行される態様であってもよい。この場合は電源投入後にMAXベットランプが点灯していても消灯していてもよい。電源投入後にMAXベットランプが点灯している場合は、1ベットスイッチ19が操作可能であることを示唆し、1ベットスイッチ19が操作されると3ベット状態から1ベット状態になって、クレジットに差分の「2」が戻されるようになっている（3ベット状態でクレジット数が50の場合は差分をクレジットに戻すことができないため1ベットスイッチ19が操作されても1ベット状態にならず3ベット状態を維持するため電源投入後にMAXベットランプは点灯しない（消灯している））。電源投入後にMAXベットランプが消灯している場合は、MAXベット処理が実行されたことを示唆することが可能となっている。また、電源投入後にMAXベットランプが点灯している場合でも消灯している場合でも電源投入時に3ベット音（1ベット音を3回分）を出力することでMAXベット処理が実行されたことを報知することが可能となる。

【0345】

続いて、MAXベット可能状態（ベットされていない状況）で、1ベットスイッチ19が操作（押下）されるとベット数として1が記憶され、1ベットランプが点灯する。また、まだMAXベットスイッチ18の操作が有効であることからMAXベットランプも点灯している。

【0346】

また、MAXベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、1ベットスイッチ19が押下され、1ベットスイッチ19の押下中に電源が投入された場合（1ベットスイッチ19のセンサがONを維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、1ベット処理は実行されないようになっている。また、1ベットスイッチ19が押下中のため、新たに1ベットスイッチ19の押下による1ベット処理もできない。

【0347】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない1ベットスイッチ19の操作がなされている状況（1ベットスイッチ19の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもMAXベットランプの点灯態様によりベット処理は可能であることを報知し1ベットスイッチ19が操作可能であることを示唆することが可能となっている。このため、MAXベットスイッチ18や1ベットスイッチ19の操作が有効であると認識した遊技者は、押下していた1ベットスイッチ19を一旦離れた後に（1ベットスイッチ19のセンサがONからOFFになった後に）、再度1ベットスイッチ19を押下すること、または、押下していた1ベットスイッチ19を離さずに（1ベットスイッチ19のセンサがONを維持している状態）、MAXベットスイッチ18を押下することで（MAXベットスイッチ18のセンサがOFFからONとなることで）、1ベット処理またはMAXベット処理を行わせることができる。

【0348】

また、MAXベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、1ベットスイッチ19が押下され、1ベットスイッチ19の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、1ベット処理は実行されないようになっているが、新たにMAXベットスイッチ18が操作（押下）されることでMAXベット処理が実行可能となっている。

【0349】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない1ベットスイッチ19の操作がなされている状況（1ベットスイッチ19の上に手を置いている状況等）があっても、MAXベットランプの点灯態様によりベット処理は可能であることを報知しMAXベットスイッチ18が操作可能であることを示唆できるようになっている。また、このような場合であってもMAXベットスイッチ18の操作が有効であることから遊技を進行させることができるようになっている。

【0350】

また、MAXベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、1ベットスイッチ19が押下され、1ベットスイッチ19の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、1ベット処理は実行される態様であってもよい。この場合は電源投入後にMAXベットランプが点灯しており、MAXベットスイッチ18が操作可能であることを示唆し、MAXベットスイッチ18が操作されると1ベット状態から3ベット状態になる。また、電源投入時に1ベット音を出力することで1ベット処理が実行されたことを報知することが可能となる。

【0351】

また、MAXベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18が押下され（フロントパネルPS2が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルPS2が開放している状況でMAXベットスイッチ18の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理は実行されないようになっているが、当該MAXベットスイッチ18の押下を継続している状況下で新たに1ベットスイッチ19が操

作（押下）されることで1ベット処理が実行可能となっている。また、MAXベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18が押下され（フロントパネルPS2が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルPS2が開放している状況でMAXベットスイッチ18の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理は実行されないようになっているが、MAXベットスイッチ18を離し、新たにMAXベットスイッチ18が操作（押下）されることでMAXベット処理が実行可能となっている。なお、この場合において、新たに1ベットスイッチ19又はMAXベットスイッチ18が押下されて、1ベット処理又はMAXベット処理が実行されたとしても、1ベット音や3ベット音を出力しないように構成されていてもよいし、新たに1ベットスイッチ19又はMAXベットスイッチ18が押下されて、1ベット処理又はMAXベット処理が実行されることにより、3ベットされておりフロントパネルPS2が開放している状況下では、スタートスイッチ12が操作（押下）されるとリール回転処理が実行され、各リールが回転するが、スタート音は出力しないように構成されていてもよい。

10

20

30

40

50

【0352】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ18の操作がなされている状況（MAXベットスイッチ18の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもMAXベットスイッチ18の操作が有効であることをMAXベットランプの点灯態様で正確に報知することができる。

【0353】

また、例えば、電源断の前後でMAXベットスイッチ18の戻りバネやセンサに不具合が生じ、MAXベットスイッチ18の押下状態が解消されない事態となったときに、MAXベットランプを点灯させることで、MAXベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。

【0354】

また、フロントパネルPS2が開放していても1ベットスイッチ19による1ベット処理を有効にすることで、フロントパネルPS2が開放している状況で管理者が行う作業（例えば、設定確認や管理者メニューの設定等）とあわせて、正常に1ベット処理が可能か否かの動作確認をすることが可能となる。なお、遊技店での遊技において、フロントパネルPS2が開放した状況での遊技は正常ではないため、あえて1ベット音を出力しないことで、遊技者に対して正常でないことを認識させることが可能となる。

【0355】

また、MAXベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18が押下され（フロントパネルPS2が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルPS2が開放している状況でMAXベットスイッチ18の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯せず、MAXベット処理は実行されず、新たに1ベットスイッチ19が操作（押下）されても1ベット処理が実行されず、その後、MAXベットスイッチ18の操作（押下）が継続している状況でフロントパネルPS2を閉鎖する（閉鎖を検知する）とMAXベットランプが点灯し、新たに1ベットスイッチ19が操作（押下）されると1ベット処理が可能となる態様であってもよい。

【0356】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ18の操作がなされている状況（MAXベットスイッチ18の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、また、MAXベットランプを点灯させないことで遊技者に対して遊技の進行ができない状態であることを認識させることが可能となる。さらにまた、フロントパネルPS2を閉鎖すると、MAXベット

スイッチ１８の操作（押下）が継続していても、１ベットスイッチ１９でのベット操作を有効にすることで、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることが可能となる。

【０３５７】

また、MAXベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９が押下され、MAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理と１ベット処理は実行されないようになっている。また、この場合において、１ベットスイッチ１９の押下を継続している状況でMAXベットスイッチ１８を離し、新たにMAXベットスイッチ１８を操作（押下）するとMAXベット処理が実行可能となっている。同様に、MAXベット可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９が押下され、MAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理と１ベット処理は実行されないようになっているが、MAXベットスイッチ１８の押下を継続している状況で１ベットスイッチ１９を離し、新たに１ベットスイッチ１９を操作（押下）すると１ベット処理が実行可能となっている。

10

【０３５８】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の操作がなされている状況（MAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合でもMAXベットスイッチ１８の操作が有効であることをMAXベットランプの点灯態様で正確に報知することができる。また、このような場合であってもMAXベットスイッチ１８と１ベットスイッチ１９の操作が有効であることから遊技を進行させることができるようになっている。

20

【０３５９】

フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、１ベットもされておらず（再遊技が作動していない）、且つ通常演出表示中（連続演出やＡＴ演出以外の演出状態）又はデモ画面表示中の状況下（以下、メニュー画面表示可能状態と称す）では、サブスイッチ２０が操作（押下）されると（サブスイッチ２０を検知するセンサがＯＦＦからＯＮとなると）メニュー画面の表示処理が実行され、表示装置３２にメニュー画面が表示される。

30

【０３６０】

また、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、サブスイッチ２０が押下され、サブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（サブスイッチ２０のセンサがＯＮを維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面は表示されない。

【０３６１】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないサブスイッチ２０の操作がなされている状況（サブスイッチ２０の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないメニュー画面を表示させず、サブスイッチランプの点灯態様によりメニュー画面の表示処理は可能であることを報知しサブスイッチ２０が操作可能であることを示唆できるようになっている。このため、サブスイッチ２０の操作が有効であると認識した遊技者は、押下していたサブスイッチ２０を一旦離れた後に（サブスイッチ２０のセンサがＯＮからＯＦＦになった後に）、再度サブスイッチ２０を押下することで（サブスイッチ２０のセンサがＯＦＦからＯＮとなることで）、メニュー画面の表示処理を行わせることができる。

40

【０３６２】

また、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技

50

機が動作できなくなった状況において、サブスイッチ20が押下され、サブスイッチ20の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面が表示される態様であってもよい。この場合は、サブスイッチ20の押下意思を反映して、電源投入後即座にメニュー画面を表示でき、さらにサブスイッチランプを点灯することで、メニュー画面中の各項目の決定操作は有効であることを示唆することができる。

【0363】

また、MAXベット可能状態であり、且つ、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18とサブスイッチ20が押下され、MAXベットスイッチ18とサブスイッチ20の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理は実行されず、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面は表示されないようになっている。また、MAXベットスイッチ18が押下中のため、新たにMAXベットスイッチ18の押下によるMAXベット処理もできない。換言すると、MAXベットスイッチ18が押下中（MAXベットスイッチのセンサ信号がオンの状態）であるため、MAXベットスイッチ18の押下ができずMAXベット処理もできない。

10

【0364】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ18とサブスイッチ20の操作がなされている状況（MAXベットスイッチ18とサブスイッチ20の上に手を置いている状況等）があっても、意図せずベットされてしまうこと及びメニュー画面を表示することを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもMAXベットスイッチ18の操作が有効であることをMAXベットランプの点灯態様で正確に報知することができるとともに、サブスイッチランプの点灯態様によりメニュー画面の表示処理は可能であることを報知しサブスイッチ20が操作可能であることを示唆できるようになっている。

20

【0365】

また、例えば、電源断の前後でMAXベットスイッチ18の戻りバネやセンサに不具合が生じ、MAXベットスイッチ18の押下状態が解消されない事態となったときに、MAXベットランプを点灯させることで、MAXベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。

30

【0366】

また、MAXベット可能状態であり、且つ、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ18とサブスイッチ20が押下され、MAXベットスイッチ18とサブスイッチ20の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理は実行されず、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面が表示される態様であってもよい。この場合は、サブスイッチ20の押下意思を反映して、電源投入後即座にメニュー画面を表示でき、さらにサブスイッチランプを点灯することで、メニュー画面中の各項目の決定操作は有効であることを示唆することができる。なお、この場合はメニュー画面を表示したあともMAXベットランプの点灯を継続し、MAXベット処理が実行可能であることを報知する。

40

【0367】

フロントパネルPS2が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、1ベットもされておらず（再遊技が作動していない）、且つクレジット数が1以上の状況下（以下、精算可能状態と称す）では、精算スイッチが操作（押下）されると精算処理が実行され、クレジットに貯留されているメダルが受け皿28に払い出される。

【0368】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され（精算スイッチを検知するセンサがO

50

FFからONとなり）、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（精算スイッチのセンサがONとなっている状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、精算処理は実行されない。また、精算スイッチ押下中はMAXベットスイッチ18が押下されてもMAXベット処理は実行されない。

【0369】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、意図しない精算処理を実行させず、また、MAXベットランプの点灯態様によりクレジットにメダルが残っていることを報知できるため、遊技者がクレジットを残したまま離席してしまうことを防ぐことが可能となっている。

10

【0370】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、精算処理は実行されないが、精算スイッチ押下中にMAXベットスイッチ18が押下されるとMAXベット処理は実行する態様であってもよい。

【0371】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、意図しない精算処理を実行させず、また、MAXベットスイッチの操作が有効であることにより、遊技の進行をできる限り阻害しないことで遊技の興趣を下げないようにすることができる。

20

【0372】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、精算処理が実行される態様であってもよい。

【0373】

これにより、例えば遊技場の開店前に電源投入作業を行う場合、精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）で電源投入作業を行うと、電源投入後すぐに精算処理が実行可能となるため、開店前の電源投入作業とクレジットに残っているメダルの精算作業が簡略化できる。

30

【0374】

また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、精算処理が実行される態様であっても精算処理が実行されない態様であっても、サブスイッチ20のランプは点灯し、サブスイッチ20の操作は有効となっている（サブスイッチ20の操作を受け付けることでメニュー画面を表示可能となっている）。

【0375】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況であってもサブスイッチの20の操作によりメニュー画面を表示でき、メニュー画面で遊技履歴の確認や音量調整等の遊技に役立つ情報を閲覧したり、変更したりすることができる。また、このときに遊技の進行に関する操作を全て有効にすることで、精算以外の遊技は全て実行可能となる。精算処理は遊技の終了時にしか使用することはなく、また、精算処理を実行しなくても投入メダル数を調整することで、遊技者が不利になることはないため、遊技の進行をできるだけ妨げることなく実行させることが可能となっている。

40

【0376】

また、MAXベット可能状態であり、且つ、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、MAXベットスイッチ1

50

8と精算スイッチが押下され、MAXベットスイッチ18と精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、MAXベットランプは点灯し、MAXベット処理と精算処理は実行されないようになっている。また、この場合において、精算スイッチの押下を継続している状況でMAXベットスイッチ18を離し、新たにMAXベットスイッチ18を操作（押下）するとMAXベット処理が実行可能となっており、MAXベットスイッチ18の押下を継続している状況で精算スイッチを離し、MAXベットスイッチ18の押下を継続している状況で新たに精算スイッチを操作（押下）すると精算処理が実行可能となっている。

【0377】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないMAXベットスイッチ18と精算スイッチの操作がなされている状況（MAXベットスイッチ18と精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうこと及び精算処理を防ぐことが可能となる。また、MAXベットランプの点灯態様によりクレジットにメダルが残っていること及びMAXベットスイッチ18の操作が有効であることを正確に報知できる。

10

【0378】

フロントパネルPS2が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、3ベットされている（再遊技が作動している場合も含む）状況下（以下、リール回転可能状態と称す）では、スタートスイッチ12が操作（押下）されるとリール回転処理が実行され、各リールが回転する。なお、リール回転処理が実行されるのは最小遊技時間が経過した後となっている。

20

【0379】

また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ12が押下され、スタートスイッチ12の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、スタートランプは点灯するが、何れのリールも回転しない。

【0380】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないスタートスイッチ12の操作がなされている状況（スタートスイッチ12の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないリールの回転が実行されず、ベットされている遊技媒体を遊技者が意図せず使用してしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合でもスタートスイッチ12の操作が有効であることをスタートランプの点灯態様で正確に報知することができる。

30

【0381】

また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ12が押下され、スタートスイッチ12の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、スタートランプは点灯せず、何れのリールも回転しない態様であってもよい。このような場合はスタートスイッチ12の操作を終了すると（スタートスイッチ12のセンサ信号がオフになると）、スタートランプは点灯する態様であるとよい。

【0382】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないスタートスイッチ12の操作がなされている状況（スタートスイッチ12の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないリールの回転が実行されず、ベットされている遊技媒体を遊技者が意図せず使用してしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合にスタートランプを点灯させないことで、一度スタートスイッチ12の操作を終了してからでないとしリールが回転しないことを遊技者に認識させることが可能であり、スタートスイッチ12の操作を終了するとスタートランプが点灯することでスタートスイッチ12の操作が有効であることを正確に報知することができる。

40

【0383】

また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作

50

できなくなった状況において、スタートスイッチ 1 2 が押下され、スタートスイッチ 1 2 の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、全てのリールが回転する態様であってもよい。

【0384】

これにより、リール回転可能状態で電源断が発生して瞬間的に動作電圧が閾値を下回り、その後動作電圧が閾値を上回って自動的に電源投入されるまでの間にスタートスイッチ 1 2 が操作され、スタートスイッチ 1 2 が操作されている状態で自動的に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）、電源が投入された後に全てのリールが回転するので、遊技者がどのようなタイミングでスタートスイッチ 1 2 を操作しても遊技を進行（全てのリールを回転）させることが可能となり、遊技者の手間の軽減や遊技テンポの改善が可能となる。

10

【0385】

フロントパネル P S 2 が閉鎖状態であり、全てのリールが回転しており、ストップスイッチ 1 3 の操作の受け付けが有効となっている状況下（以下、リール停止可能状態と称す）では、ストップスイッチ 1 3 が操作（押下）されると（左ストップスイッチ 1 3 a、中ストップスイッチ 1 3 b、右ストップスイッチ 1 3 c を検知するそれぞれのセンサのいずれかが O F F から O N となると）、操作されたストップスイッチ 1 3 に対応するリールに対して停止制御処理が実行され、操作されたストップスイッチ 1 3 に対応するリールが停止する。なお、リール停止可能状態は全てのリールが回転している状況に限られず、何れか一つのリールが回転している状況であってもリール停止可能状態と称することができる。

20

【0386】

リール停止可能状態では、ストップスイッチ 1 3 を構成する L E D が有効であることを示す点灯態様となっており、ストップスイッチ 1 3 が操作されてもリールが停止できないリール停止不可能状態では、ストップスイッチ 1 3 を構成する L E D が無効であることを示す点灯態様となっている。

【0387】

ここで、リール停止不可能状態とは、リールが回転しているにもかかわらずストップスイッチ 1 3 の操作を受け付けない状態（回転不良検出中や主制御手段 1 0 0 が管理する他のスイッチが操作されているとき等）でもよいし、リールが回転していない状態（全てのリールが停止している状態や左リールが停止しているときに左ストップスイッチ 1 3 a が操作されたとき等）でもよい。

30

【0388】

また、ストップスイッチ 1 3 を構成する L E D が有効であることを示す点灯態様とは、白色で点灯する態様や赤色等の色で点灯する態様であり、ストップスイッチ 1 3 を構成する L E D が無効であることを示す点灯態様とは、無灯（消灯）となっている態様や有効であることを示す点灯色とは異なる点灯色（例えば青色等）で点灯する態様である。

【0389】

また、リール停止可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、左ストップスイッチ 1 3 a が押下され、左ストップスイッチ 1 3 a の押下中に電源が投入された場合（左ストップスイッチ 1 3 a のセンサが O N を維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、左リールに対して、停止制御処理は実行されない。また、左ストップスイッチ 1 3 a の押下中に電源が投入された場合においては、ストップスイッチ 1 3 を構成する L E D は無効であることを示す点灯態様となっている。

40

【0390】

これにより、例えば、左ストップスイッチ 1 3 a が最終停止操作に対応するストップスイッチであり、左リール停止可能状態にて停電が発生した後、電源投入時に意図しない左ストップスイッチ 1 3 a の操作がなされている状況であっても左ストップスイッチ 1 3 a の操作により左リールの回転を停止させないため、目押しの必要な小役を取りこぼす等遊

50

技者に不利益を与えてしまうことを防ぐことが可能となる。また、押し順により遊技者に有利な図柄組合せが停止する内部抽せん結果（所謂、押し順役）が当選した際の正解押し順とは異なる押し順でストップスイッチ１３が操作受付してしまうことを防ぐことも可能となる。

【０３９１】

また、リール停止可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、左ストップスイッチ１３aが押下され、左ストップスイッチ１３aの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、左リールに対して、停止制御処理が実行される態様であってもよい。この場合においても、左ストップスイッチ１３aの押下中に電源が投入された場合においては、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤは無効であることを示す点灯態様となっている。

10

【０３９２】

これにより、例えば遊技中に電源断が発生して瞬間的に動作電圧が閾値を下回り、その後動作電圧が閾値を上回って自動的に電源投入されるまでの間に左ストップスイッチ１３aが押下され、左ストップスイッチ１３aが押下されている状態で自動的に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）、電源が投入された後に左リールが停止するので、遊技者がどのようなタイミングでストップスイッチ１３を押下しても遊技を進行（対応するリールの停止）させることが可能となり、遊技者の手間の軽減や遊技テンポの改善が可能となる。なお、電源投入後に押下されているストップスイッチ１３に対応するリールを停止させるときは、当該リールが加速中であっても停止させるよう構成することで、本来遊技者が停止させたかったタイミングに近づけることが可能となる。ただし、電源投入後に押下されているストップスイッチ１３が複数ある場合は、何れのリールも停止させないよう構成されている。

20

【０３９３】

<本実施形態に係るすべり制御中の電源断に対応する制御>

スタートスイッチ１２が操作されてリールが回転している状況でストップスイッチ１３の操作を受け付けると、ストップスイッチ１３の受付位置から停止位置までリールを回転させ（所謂すべり制御）停止位置までリールが回転するとリールが停止するようになっている。このすべり制御中に電源断処理が実行されるとすべり制御が実行できなくなるため停止位置にリールを停止することができなくなってしまう。

30

【０３９４】

また、ストップスイッチ１３を受け付けた時点で停止位置を決定しており、決定した停止位置に基づいて入賞判定処理を実行するため、実際にリールが停止しているか否かに関わらず停止位置に基づいて小役が入賞したと判定されたときは小役に基づくメダルの払出が実行される。

【０３９５】

このため、内部抽せん処理により小役が当選した遊技において、小役に対応する図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ１３の操作を受け付けたときのすべり制御中に電源断処理が実行され、電源断復帰後に小役に対応する図柄が有効ラインに停止していなくても全てのリールが停止した後の入賞判定処理により小役に対応する図柄組合せが停止されたと判定されて停止された図柄組合せに応じたメダルの払出が行われるようになっている。

40

【０３９６】

これは、以下の理由による。すなわち、遊技者がメダルの払出を受けるタイミングで停止操作をしたにもかかわらず、メダルの払出を受けられない状況がないようにする効果がある一方で、どの図柄組合せに基づくメダルの払出なのか認識できないという問題もあった。この問題を解決するために、内部抽せん処理により小役が当選した遊技において、小役に対応する図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ１３の操作を受け付けたときのすべり制御中（停止受付からすべり制御が終わるまで）に電源断処理が実行され、電源断復帰後にリールを回転させてインデックスを検知させ、検知したインデックス情報に

50

基づいて停止位置までリールを回転させてから停止位置で停止させる制御を行い、その後メダルを払い出す。

【0397】

このように構成することで、すべり制御中に電源断処理が実行されても、電源復帰後に再度停止する予定であった停止位置まで回転させることで、何の図柄組合せが停止されたかを遊技者に視認させることが可能となるので、遊技者の興味を向上させることができる。

【0398】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理でインデックスを検知した後、予定していた停止位置まで移動する間に同一の図柄が存在していたとしても予定していた停止位置まで移動する。仮に予定していた停止位置の手前の同一図柄で停止すると遊技中に停止することのない停止禁止系の停止表示となる可能性もあるため、停止禁止か否かの判断処理が必要となるが、再回転処理中の処理負担を軽減するために予定していた位置まで移動させるようにしている。

【0399】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理では、通常の間回転開始処理と同様に加速処理と定速処理を実行する。なお、これに限らず、通常とは異なる加速処理と定速処理を実行してもよい。例えば、加速時間が短くなっていたり、加速時間が長くなっていたり、定速回転の速度が遅くなっていたり、定速回転の速度が速くなっていたり、する態様が考えられる。このように通常とは加速態様、又は定速態様を変化させることで、通常とは異なる回転であることを遊技者に認識させることができる。

【0400】

また、再回転中に定速回転をしているときに停止受付位置と同じ位置まで回転した場合は、通常の間回転処理と同様に停止操作を受け付けたとしてすべり制御となり、予定していた停止位置まで回転すると、リールを駆動しているステッピングモータに全相励磁信号を出力し（4相ステッピングモータの場合は4相励磁信号を出力する）再回転しているリールを停止する。

【0401】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、遊技者に再回転中であることを認識させるために、液晶上に「再回転中」と表示したり、音声で「再回転中です」と出力したり、エラー表示器にエラー表示をさせたり、する態様が考えられる。この態様によって通常とは異なる回転であることを遊技者に認識させることができる。

【0402】

また、すべり制御中に電源断処理が実行されたときは、すべり制御が完了していないことに関するフラグを所定の記憶領域に記憶し、電源投入時に所定の記憶領域をチェックしてフラグが立っていた場合は再回転処理を実行するようにする。当該フラグは再回転処理を実行した結果停止したときに初期化することで、通常の間電源投入では再回転処理が実行されないようになっている。なお、すべり制御が完了していないことに関するフラグはエラーフラグであってもよいし、遊技状態フラグであってもよい。

【0403】

また、すべり制御中に電源断処理が実行されたときは、電源復帰後に自動的に再回転処理を実行してもよいし、電源復帰後にエラーが発生してリセットスイッチにより解除した後に再回転処理を実行してもよい。以降の実施形態の再回転処理においては何れの態様も当てはまるようになっている。

【0404】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、加速中と定速中、又は定速中に回転不良検出カウンタの更新を実行してもよい。そして、回転不良検出カウンタが所定値（例えば、上述した180）に達した場合に再度加速処理を実行する。この場合に発生し得る回転不良の要因としては、リールを手で押さえている

10

20

30

40

50

、モータの不調による脱調、又は部材の経年劣化等が考えられる。

【0405】

この場合は、電源投入時の初期化処理で回転不良検出カウンタを初期化し、再回転処理の実行とともに回転不良検出カウンタの更新（カウント）を開始する。そして電源投入後最初にインデックスを検知した後、回転不良検出カウンタの値を0に更新して再び回転不良検出カウンタの更新を開始し、リール制御手段は停止位置までリールを回転させて停止させる。このように最初にインデックスを検知した後に回転不良検出カウンタをクリアすることで、電源断処理により停止したリールの位置がインデックス通過直後の位置であって、停止位置がインデックス通過直前の位置であっても回転不良を検出することなく停止位置まで停止することができる。換言すると、電源投入後からリール停止まで約2周分回転するが、回転不良と判断されることはないようになっている。

10

【0406】

なお、回転不良検出カウンタを初期化するタイミングは電源投入時としたがこれに限らず、ストップスイッチ13を受け付けたときに回転不良検出カウンタを初期化する態様や、リールの状態が定速状態となったときに回転不良検出カウンタを初期化する態様であってもよい。

【0407】

このように、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中に回転不良を検出することで、再回転中においても脱調等により停止位置がずれることを防ぎ、予定している停止位置に停止させることが可能となる。また、なお、通常のすべり制御中は回転不良を検出しないため、通常のすべり制御中の脱調等の発生では再加速処理は実行しない。

20

【0408】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においてエラー（復帰可能エラー）を検知した場合は、再回転処理の終了後にエラー報知を行う。このときに検知するエラーとしては、メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー、ホッパ滞留エラー、ホッパエンプティエラー、異常検知エラー、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等の何れかのエラーとなっている。また、エラー報知は、獲得枚数表示器27で表示するエラーコードの他に、液晶で報知する態様や、スピーカで報知する態様や、上部または両側部演出ランプ、演出用スイッチランプを所定色（例えば、赤や青といった視認性が高く目立つ色）で点灯させる態様などが考えられる。なお、エラー報知はいずれかのエラー報知だけで行ってもよいし、複数のエラー報知を組み合わせてもよい。

30

【0409】

このように、エラー報知を再回転処理が終了した後にすることで、再回転中の報知なのかエラーの報知なのかを遊技者や遊技場関係者に認識させやすくすることが可能となる。なお、再回転中に再回転報知をしている場合は、再回転終了後に再回転報知を終了させ、エラー報知に切り替えるよう構成されている。なお、再回転中はエラー報知は行われなし、エラー報知ではない再回転に関する報知も実行しない。

【0410】

上述した再回転処理中のエラー態様はこれに限らず、検知するエラーは一部のエラーでもよいし（例えば、ホッパ滞留エラーは検知するが、メダル滞留エラーは検知しない等）、エラーの報知態様として、エラー検知後は獲得枚数表示器27でエラー報知し、再回転処理が終了してリールが停止したときに液晶、又はスピーカでエラー報知する態様や、エラー検知後に獲得枚数表示器27、液晶、又はスピーカでエラー報知する態様であってもよい。

40

【0411】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、ストップスイッチ13のランプの点灯態様が無効態様となっており、ストップスイッチ13が操作されても対応するリールは停止しないようになっている。

50

【0412】

電源投入時にリールが回転する状況として、すべり制御中における電源断後の電源復帰以外にも通常のリール回転中における電源断後の電源復帰もある。通常のリール回転中における電源断後の電源復帰では、リールが停止可能であり、ストップスイッチ13のランプの点灯態様が有効態様となっている。このため、電源投入時にリールが回転する場合にストップスイッチ13のランプの点灯態様を確認することでもリール再回転処理中なのか、通常のリール回転中なのかを判別することが可能となる。

【0413】

また、他の電源投入時にリールが回転する状況として、リールが回転するフリーズ中における電源断後の電源復帰も考えられる。リールが回転するフリーズの種類として、ストップスイッチ13の操作により仮停止制御を行う疑似遊技と、ストップスイッチ13の操作を受け付けてもリールの回転が停止しないリール演出と、がある。

10

【0414】

疑似遊技中はストップスイッチ13のランプの点灯態様は有効態様となっており、疑似遊技中における電源断後の電源復帰では、ストップスイッチ13のランプの点灯態様が有効態様となるため、電源投入時にリールが回転する場合にストップスイッチ13のランプの点灯態様を確認することでもリール再回転処理中なのか、通常のリール回転中なのかを判別することが可能となる。

【0415】

リール演出中はストップスイッチ13のランプの点灯態様は無効態様となっており、リール演出中における電源断後の電源復帰では、ストップスイッチ13のランプの点灯態様が無効態様となるため、電源投入時にリールが回転する場合にストップスイッチ13のランプの点灯態様ではリール演出中なのか再回転処理中なのか判別できないが、この場合は、液晶やエラー表示等の表示装置を確認することで判別可能となっている。なお、リール演出中にストップスイッチのランプの点灯態様は無効態様であっても、他のメイン系スイッチ（主制御手段100で管理するスイッチ）の操作を有効にする場合は、他のメイン系スイッチのランプの点灯態様は有効態様となっているため、他のメイン系スイッチのランプの点灯態様を確認することで、リール演出中なのか再回転処理中なのかを判別することが可能となる。

20

【0416】

また、疑似遊技中、又はリール演出中における電源断後の電源復帰では、リールを回転させない態様であってもよく、この場合は、電源復帰でリールが回転しないため、再回転処理中か否かはリールの回転態様で容易に判別可能となる。

30

【0417】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行された場合は、電源復帰後にインデックスを検知するまで回転させ、再度予定している停止位置まで移動して停止する。なお、インデックスを検知する直前に電源断処理が実行され、電源復帰後の加速中にインデックスを検知しない場合にインデックスを検知できず再度インデックス検知タイミングまで回転させる場合もインデックスを検知するまで回転させるといえる。

40

【0418】

このように再回転処理中における電源断後の電源復帰であっても再回転処理を実行できるため、電源断が複数回発生し得る不安定な状況であっても遊技者に対して停止図柄を表示することが可能となる。

【0419】

ここで、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして、再回転処理中にインデックスを検知する前と、再回転処理中にインデックスを検知した後と、が考えられる。

【0420】

<パターン1>

50

すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知する前であった場合は、電源復帰後の2回目の再回転処理でインデックスを検知するまで回転させ、その後予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。

【0421】

この場合は、1回目の再回転処理でインデックスを検知しておらず、基準図柄位置が記憶されていないため、2回目の再回転処理で基準図柄位置が記憶されていないことを判断して再度インデックスを検知させるための回転を実行し、予定していた停止位置で停止可能なようにしている。

【0422】

<パターン2-1>

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後（センサがインデックスを検知していれば良く、センサがインデックスを検知した瞬間のタイミングも含む。以後同じ。）であった場合は、電源復帰後に電源断前に検知したインデックスによる基準図柄位置に基づいて予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。

【0423】

この場合は、1回目の再回転処理でインデックスを検知しているため、記憶されている基準図柄位置に基づいて予定していた停止位置に停止できるため、インデックスを検知するまでの時間分、遊技再開までの時間を短縮することが可能となる。

【0424】

上述した、パターン2-1において、1回目の再回転処理中のインデックスを検知した後から予定している停止位置まで回転してブレーキをかけるまで（4相励磁を出力するまで）の間に電源断処理が実行された場合は、電源断処理が実行されたタイミングが停止受付位置まで回転していなかった場合であっても、停止受付位置まで回転していた場合であっても、電源復帰後にインデックスを再度検知せずに記憶している基準図柄位置に基づいて再回転処理、又は停止制御を実行する。

【0425】

このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置に関わらず、2回目の電源復帰後に同一の再回転処理、又は停止制御を実行できるので、処理が複雑にならずプログラムの高速化が実現できる。

【0426】

<パターン2-2>

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であった場合は、電源復帰後に再度インデックスを検知してから予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。

【0427】

この場合は、2回目の電源断後から電源復帰までにリールが移動している可能性を考慮して、再度インデックスを検知するまで再回転を行うため、より正確に予定していた停止位置まで回転させることが可能となる。

【0428】

上述した、パターン2-2において、1回目の再回転処理中のインデックスを検知した後から予定している停止位置まで回転してブレーキをかけるまで（4相励磁を出力するまで）の間に電源断処理が実行された場合は、電源断処理が実行されたタイミングが停止受付位置まで回転していなかった場合であっても、停止受付位置まで回転していた場合であっても、電源復帰後にインデックスを再度検知するための再回転処理を実行して予定していた停止位置まで図柄を移動させて停止させる。

【0429】

10

20

30

40

50

このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置に関わらず、2回目の電源復帰後に同一の再回転処理、又は停止制御を実行できるので、処理が複雑にならずプログラムの高速化が実現できる。

【0430】

＜パターン2-3＞

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であって停止受付位置まで回転していなかった場合は、電源復帰後にインデックスを再度検知せずに記憶している基準図柄位置に基づいて再回転処理、又は停止制御を実行し、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であって停止受付位置まで回転していた場合は、電源復帰後にインデックスを再度検知するための再回転処理を実行して予定していた停止位置まで図柄を移動させて停止させる態様が考えられる。

10

【0431】

このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置を基準電源復帰後の制御をきめ細かく制御できるため、電源断処理が実行された状況に応じた適切な処理が実行可能となる。

【0432】

＜本実施形態に係る演出用スイッチを用いた演出態様の制御＞

演出用スイッチを用いた演出（プッシュボタン演出とも称する場合がある）として図23を用いて説明する。図23はスタートスイッチ12の操作から左ストップスイッチ13aの操作、中ストップスイッチ13bの操作、右ストップスイッチ13cの操作を経て演出用スイッチを操作させる旨の演出を行い、演出用スイッチが操作されて演出が実行される過程を示している。また、図23中の「PUSH」と表示されている箇所は演出用スイッチを表している（ただし、図23の中下の図の上側にある「PUSH」表示は液晶上の表示としている）。

20

【0433】

図23の左上の図では、遊技を開始するためのスタートスイッチ12が操作されたこと（より具体的には、主制御手段100からスタートスイッチ受付コマンドの受信、又は胴回転開始コマンドの受信）に基づいて実行された「じゃんけんに勝て！！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

30

【0434】

続いて図23の中上の図では、左リールを停止させるための左ストップスイッチ13aが操作されたこと（より具体的には、主制御手段100から左ストップスイッチ受付コマンドの受信）に基づいて実行された「じゃ～ん！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【0435】

続いて図23の右上の図では、中リールを停止させるための中ストップスイッチ13bが操作されたこと（より具体的には、主制御手段100から中ストップスイッチ受付コマンドの受信）に基づいて実行された「け～ん！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

40

【0436】

続いて図23の左下の図では、右リールを停止させるための右ストップスイッチ13cが操作されたこと（より具体的には、主制御手段100から右ストップスイッチ受付コマンドの受信）に基づいて実行された「ぽん！」という演出が液晶に表示されている。このときはまだ演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【0437】

続いて図23の中下の図では、全てのリールが停止されたこと（より具体的には、主制

50

御手段 100 から全回胴停止コマンドの受信)に基づいて実行された演出用スイッチを模したスイッチの画像(以下、演出用スイッチ画像、操作促進画像、又は操作促進演出と称す場合がある。)が液晶に表示されている。また、第3停止である右ストップスイッチ 13c が操作されたとき表示した「ぼん!」という演出が薄暗く(明度を下げて)表示されている。このときは演出用スイッチの操作は有効であるため、演出用スイッチは点灯している。なお、画像を薄暗く表示するときは明度を下げる他にも輝度を下げる態様や、画像に灰色の半透明の表示を重ねる態様であってもよい。いずれにしても画像を薄暗く表示する場合は視認性が下がると表現することも可能である。

【0438】

続いて図23の右下の図では、演出用スイッチが操作されたこと(より具体的には、演出用スイッチに関する入力信号が入力ポートに入力)に基づいて実行された「勝利!」という画像(以下、操作応答画像、又は操作応答演出と称す場合がある。)が液晶に表示されている。このときは演出用スイッチの操作は無効であるため、演出用スイッチは消灯している。

【0439】

図23の中下の図のように、演出用スイッチの操作を促す演出として、演出用スイッチ画像を液晶に表示する場合、実際の演出用スイッチの大きさよりも演出用スイッチ画像の方が大きくなるようにする。このように表示することで、遊技者が注視する液晶表示に演出用スイッチを効果的に表示でき、遊技者に演出用スイッチの操作を直感的に促すことが可能となる。

【0440】

また、演出用スイッチ画像では演出用スイッチの点灯態様を表した画像表現(以下、点灯態様画像と称する場合がある。)も行う。演出用スイッチが有効な場合は演出用スイッチランプが点灯しており(点滅しない)、点灯態様画像の表現としては所定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で表現されている。このような構成によれば、演出用スイッチ画像が明るくなったり暗くなったりを繰り返すので、演出用スイッチ画像を目立たせ、ひいては演出用スイッチの操作を効果的に促すことが可能となる。

【0441】

また、演出用スイッチが有効な場合は演出用スイッチランプが特定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で点灯されており、点灯態様画像の表現としては所定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で表現されている態様であってもよい。この場合、演出用スイッチランプの特定周期よりも点灯態様画像の所定周期の方が短くなるようにすることで点灯態様画像を目立たせることが可能となる。なお、この場合、演出用スイッチランプが消灯しているタイミングであっても演出用スイッチの操作(押下)が有効であるようにしており、このタイミングで演出用スイッチが操作されたことに基づいて、薄暗く「ぼん!」と表示された状態(図23の中下の図の状態)から、「勝利!」と表示された状態(図23の右下の図の状態)に切り替わるというように、演出の切り替えが行われるようになっている。

【0442】

また、エコモード(省電力モードとも称することがある)を搭載した場合であっても、エコモード中に押しボタン演出を実行する際に演出用スイッチを点灯させる場合の演出用スイッチの明るさと、エコモードでないときに押しボタン演出を実行する際に演出用スイッチを点灯させる場合の演出用スイッチの明るさが同等になるようにしている。これにより、演出用スイッチの操作(押下)を遊技者に効果的に促すことが可能となる。なお、エコモードに設定されている場合は、エコモードに設定されていない場合よりも、上部または両側部演出ランプの明るさを下げたり又は消灯させたり、下部パネルの明るさを下げたり又は消灯させたり、また、液晶表示の明るさを下げたり又は消灯させたりする。

【0443】

なお、エラー報知を、上部または両側部演出ランプや演出用スイッチランプを所定色(

10

20

30

40

50

赤や青等の視認性が高く目立つ色)で点灯又は点滅させる態様で行う場合においても、エコモード中とエコモードでないときとで上部または両側部演出ランプや演出用スイッチランプの明るさが同等となるようにするとよい。

【0444】

また、点灯態様画像として、消灯を示す画像表示をする際は、演出用スイッチ画像の明度を低くして表示するが、黒色となるまでは明度を下げずに少し点灯しているような表現にする。一方演出用スイッチランプが消灯するときは、点灯していない。このように演出用スイッチランプと点灯態様画像の消灯態様の表現を異ならせることで、点灯態様画像を目立たせることが可能となる。また、演出用スイッチの周囲よりも演出用スイッチ画像の周囲の方が明るいため、演出用スイッチの画像の点灯態様画像の明度を黒になるまで下げないことにより、周囲との明るさの差を小さくしている。このように構成することで演出用スイッチ画像を目立たせつつ遊技中の疲労を軽減させることが可能となる。

10

【0445】

また、図23の中下の図のように演出用スイッチ画像を直前の画像の前に表示する場合、直前の画像の明度を下げているが、演出用スイッチ画像の点灯態様画像の一番低い明度よりも直前の画像の方が明度が低くなるようにしている。このように構成することで、演出用スイッチ画像の明度が最も低い状態でも周囲の画像よりも明度が高いため演出用スイッチ画像を目立たせることが可能となる。

【0446】

図23の中下の図について図24を用いてさらに説明する。演出用スイッチ画像は演出用スイッチが操作されるまでは時間経過によって変化するものとなっている。変化態様として、演出用スイッチの初期位置と押下位置の進退を表す演出を演出用スイッチ画像を用いて表現している。

20

【0447】

図24の最も左の図は、演出用スイッチ画像が初期位置であることを表しており、左から2番目の図は演出用スイッチ画像が押下位置であることを表しており、左から3番目の図は演出用スイッチ画像が初期位置であることを表しており、左から4番目の図は演出用スイッチ画像が押下位置であることを表している。このように、演出用スイッチ画像が初期位置にある状態と押下位置にある状態とを繰り返して示すように構成することで、演出用スイッチの押下を遊技者に効果的に促すことが可能となる。

30

【0448】

演出用スイッチ画像の初期位置と押下位置は一定周期で変化しており、点灯態様画像の点灯と消灯を表す所定周期よりも演出用スイッチ画像の初期位置と押下位置を表す周期の方が長くなるように構成されている。このように構成することで、演出用スイッチ画像を目立たせることが可能となり、且つ演出用スイッチを連打させることを想起させないことが可能となる。現在市場にある遊技機において演出用スイッチを連打させることで連続的に演出を変化させるものが多くあり、演出用スイッチ画像の変化態様を早く変化させすぎると連打演出と勘違いしてしまう虞があり、遊技の興趣を低下させてしまう可能性がある。このため、点灯態様の周期よりも初期位置と押下位置とに変化する周期を長くすることで、演出用スイッチを押下させることを意識させつつ、連打ではないことを直感的に表現することが可能となる。

40

【0449】

また、演出用スイッチを連打させる演出が表示されている状況では、点灯態様の周期よりも初期位置と押下位置とに変化する周期を短くすることで、遊技者に対して演出用スイッチを連打させることを直感的に表現することが可能となる。なお、これに限らず、演出用スイッチ画像の位置は変化しないが点灯態様画像の切り替え周期を演出用スイッチが1回操作されると終了するときの周期よりも短くすることで連打を意味する演出態様であってもよい。

【0450】

また、演出用スイッチ画像を初期位置と押下位置とに一定周期で変化させない態様であ

50

ってもよい。この場合は、液晶の表示領域を小さくできるので、代わりに「PUSHボタンを押せ」などの演出用スイッチを押下させる旨の文字を表示することが可能となる。

【0451】

液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像が表示されているときに演出用スイッチが操作されると、エフェクトを伴わずに演出用スイッチ画像が消去されるよう構成されている。換言すると演出用スイッチ画像が表示されているときに演出用スイッチが操作されると、演出用スイッチ画像はすぐに消去され演出用スイッチの押下に基づいた演出をすぐに実行するようになっている。このときは演出用スイッチの操作を受け付けた直後の描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよいし、演出用スイッチの操作を受け付けた直後から所定期間後に実行する描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよい。

10

【0452】

このように構成することで、演出用スイッチが押下されてどのような結果となったかに対して遊技者に興味を抱かせることが可能となり、演出用スイッチが押下されたか否かの情報を目立たなくさせることが可能となる。

【0453】

また、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示しているときに、フロントパネルPS2が開放した場合であっても、演出用スイッチ画像の表示を継続し、演出用スイッチが操作されると、エフェクトを伴わずに演出用スイッチ画像が消去され演出用スイッチの押下に基づいた演出をすぐに実行するよう構成されている。このときは上述した通り、演出用スイッチの操作を受け付けた直後の描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよいし、演出用スイッチの操作を受け付けた直後から所定期間後に実行する描画処理で演出用スイッチ画像を消去するように構成してもよい。

20

【0454】

このようにフロントパネルPS2の開閉状態にかかわらず演出用スイッチの押下に基づいた演出を実行することで、意図せずフロントパネルPS2が開放してしまった場合でも遊技の進行を阻害しないようにすることが可能となる。

【0455】

なお、フロントパネルPS2が開放している状況で、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示する場合における演出用スイッチの点灯態様は、フロントパネルPS2が閉鎖している状況で、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示する場合における演出用スイッチの点灯態様とは異なるよう構成されている。例えば、フロントパネルPS2が閉鎖状態では点灯させる一方で開放状態では点滅又は消灯させたり、開放状態よりも閉鎖状態の方が点滅周期を早くしたり、また、開放状態と閉鎖状態とで点灯色を異なるせることが挙げられる。また、フロントパネルPS2が開放している状況では、図28に示す通り、演出用スイッチ画像の少なくとも一部と重なる位置にフロントパネルPS2が開放していることを示す画像を表示してもよい（なお、演出用スイッチ画像およびフロントパネルPS2が開放していることを示す画像のそれぞれの視認性を向上させるために、これらの画像が互いに重ならないような位置に、フロントパネルPS2が開放していることを示す画像を表示するようにしてもよい）。さらにまた、フロントパネルPS2が開放している状況では、フロントパネルPS2が開放していることを示す音声（例えば「扉が開いています」）を出力してもよく、この場合には、演出用スイッチ画像の表示に伴う演出音や演出用スイッチの押下に基づいた演出に伴う演出音を出力しないようにしてもよい。これにより、フロントパネルPS2が開放していることを正確に報知することができる。一方、フロントパネルPS2が開放していることを示す音声を出力している状況でも、演出用スイッチ画像の表示に伴う演出音や演出用スイッチの押下に基づいた演出に伴う演出音を出力してもよい。これにより、フロントパネルPS2が開放していることを正確に報知しながらも遊技の進行を阻害しないことができる。

30

40

【0456】

50

また、液晶に演出用スイッチを操作させるための演出用スイッチ画像を表示しているときに、フロントパネルP S 2が開放した場合には、演出用スイッチ画像に替えてフロントパネルP S 2が開放していることを示す画像を表示し、演出用スイッチの押下を無効にし、その後フロントパネルP S 2を閉鎖するとフロントパネルP S 2が開放していることを示す画像を消去し、演出用スイッチ画像を再度表示してもよい。なお、演出用スイッチ画像に重ねてフロントパネルP S 2が開放していることを示す画像を表示することで演出用スイッチ画像を視認不可にし、その後フロントパネルP S 2を閉鎖するとフロントパネルP S 2が開放していることを示す画像を消去し、演出用スイッチ画像を再度視認できるようにしてもよい。この場合にも上述したようにフロントパネルP S 2の開放の前後で演出用スイッチの点灯態様を異ならせることで、フロントパネルP S 2が開放していることを正確に報知することができる。

10

【0457】

また、演出用スイッチが操作されると遊技者に特典を付与することを意味する演出（成功演出）を実行する場合は、エフェクトを伴わずに演出用スイッチ画像が消去されるが、演出用スイッチが操作されると遊技者に特典を付与しないことを意味する演出（失敗演出）を実行する場合は、エフェクトを伴って演出用スイッチ画像が消去される態様であってもよい。なお、失敗演出となる場合のエフェクトとは演出用スイッチ画像が爆発する態様や演出用スイッチ画像の明度が最も暗い状態で維持される態様（周期で明度が変化しない態様）などが考えられる。

【0458】

20

このように構成することで、演出用スイッチを操作した結果失敗演出が表示されたことを遊技者に示唆することが可能となり、遊技者への納得感を醸成し、次遊技以降の興趣を低下させないようにすることが可能となる。

【0459】

また、全回胴（全リール）停止時に演出用スイッチ画像を表示する場合は、次遊技のスタートスイッチ12が操作されると演出用スイッチが操作されたときに表示する画像ではなく、スタートスイッチ12の操作に基づいた画像を表示する。さらに、スタートスイッチ12の操作に基づいた画像を表示する際は、演出用スイッチ画像は消去される。このときの演出用スイッチ画像の消去態様としてはエフェクトを伴わずに消去される。

【0460】

30

このように構成することで、スタートスイッチ12の操作に基づいて実行された演出を邪魔することがなく、遊技者の操作に対して適切な演出を実行することが可能となる。演出用スイッチ画像をスタートスイッチ12の操作でスキップする遊技者は、事前に期待度の低い状態を把握しているか、演出用スイッチを用いた演出自体に興味がない可能性が高く、エフェクトを伴わずに消去させることで遊技の興趣が低下してしまうことを防ぐことが可能となる。

【0461】

また、演出用スイッチ画像が表示されている状況で演出用スイッチが操作されて成功演出が表示されるときに演出用スイッチの操作受け付けから演出用スイッチ画像が消去されるまでの時間と、押し順ナビ画像が表示されている状況で押し順正解に対応するストップスイッチ13が操作されて成功演出が表示されるときにストップスイッチ13の操作受け付けから押し順ナビ画像が消去されるまでの時間と、を比較したときに演出用スイッチ画像が消去されるまでの時間の方を長くしている。

40

【0462】

このように構成することで、各種スイッチが操作されたときに実行されるリアクション演出までの時間を変化させることが可能となり、各種スイッチとリアクション演出実行までの時間差で異なった面白みを与えることが可能となる。例えば、押し順を失敗すると利益が直接なくなる押し順ナビ画像は次の情報を即座に表示した方が遊技者の興趣を高めることができ、演出用スイッチは操作から演出まで少しの間を持たせることで、成功演出が表示されるのか失敗演出が表示されるのかを期待させることができる。

50

【0463】

演出用スイッチがメニュー画面を表示するためのスイッチを兼ねている場合は、全回胴停止後に一定期間（例えば、T1）が経過すると演出用スイッチランプが点灯するよう構成されている。このときの演出用スイッチランプの点灯態様は、全回胴停止後に演出用スイッチの操作で演出が実行されるときとの演出用スイッチランプの点灯態様とは異なる。

【0464】

このように構成することで、演出用スイッチランプの点灯態様によって演出用スイッチが操作されたときにメニュー画面が表示されるのか、成功又は失敗演出が表示されるのかを示唆することが可能となる。

【0465】

また、全回胴停止後に図23の中下の図のように演出用スイッチ画像を表示する場合は、全回胴停止後にメニュー画面が表示可能となるT1が経過しても演出用スイッチランプの点灯態様はメニュー画面を表示するときの点灯態様とはならず、演出用スイッチ画像に対応した点灯態様となっている。そして、全回胴停止後からT1経過後に演出用スイッチの操作を受け付けると演出用スイッチ画像は消去され、成功又は失敗演出を実行し、演出用スイッチランプは消灯を維持する状態になる。そして、演出用スイッチの操作を受け付けてからT1が経過したときも演出用スイッチランプは消灯を維持しており、演出用スイッチが操作されてもメニュー画面は表示されない。さらに全回胴停止後からデモ画面が表示されるためのT2が経過した場合においても、デモ画面は表示されず音量が低下し、演出用スイッチランプは消灯を維持している。この場合は、精算スイッチの操作受け付けにより精算処理が実行されるか、次遊技の終了後（演出用スイッチ画像が表示されない遊技の終了後）まで遊技が実行されるかによって全回胴停止後からT1経過でメニュー画面が表示可能となり、また全回胴停止後からT2経過でデモ画面が表示されるようになる。

【0466】

このように構成することで、演出用スイッチ画像が表示されている遊技では演出用スイッチが操作されることにより、メニュー画面が表示されるのか成功又は失敗演出が表示されるのかを遊技者が悩む必要がなくなり遊技に対する興趣の低下を防ぐことが可能となる。なお、精算処理が実行されてもメニュー画面が表示可能とならないように構成されていてもよく、この場合は当該遊技では失敗演出が表示されたが次遊技に成功演出が表示される所謂復活演出が実行されるか否かまで期待感を維持させることが可能となる。

【0467】

また、演出用スイッチランプがメニュー画面を表示可能な点灯態様で点灯しているときは、液晶に演出用スイッチ画像が表示されていない。換言するとメニュー画面が表示されるか否かは演出用スイッチランプの点灯態様でのみ確認可能となっている。

【0468】

このように構成することで、遊技の進行とは直接関係のないメニュー画面表示可能状態の報知を演出用スイッチランプの点灯態様のみで実行できるため、仮に液晶に演出用スイッチ画像が表示される場合と比べて、演出用スイッチの操作に期待感を持たせてしまう可能性を低くすることが可能となり、また遊技者が期待感をもって演出用スイッチを操作したにも関わらずメニュー画面が表示されてしまうことで遊技の興趣を低下させることを防ぐことが可能となる。

【0469】

なお、遊技が進行していないということを遊技者が容易に認識できるデモ画面においてはプッシュボタン演出で表示される演出用スイッチ画像とは異なる位置、及び小さいサイズで演出用スイッチ画像を表示してもよい。この場合は、遊技者がプッシュボタン演出と混同する可能性は低く、さらに遊技者にメニュー画面の表示を効果的に表示することが可能となる。これは、メニュー画面を表示するタイミングとしては遊技を開始する際に表示するタイミングが最も多く当該タイミングにおいては、遊技されていない状況であることからデモ画面を表示している可能性が高いということに基づくものである。

【0470】

なお、演出用スイッチ画像の表示位置として、プッシュボタン演出中は液晶の中央に演出用スイッチ画像を表示し、デモ画面中は液晶の端（例えば、図 29 に示す通り、液晶下部や液晶の左下等の目立ちにくい位置）に表示している。また、上述した通り、デモ画面中の演出用スイッチ画像は、プッシュボタン演出中の演出用スイッチ画像よりも小さいサイズで表示している。換言すれば、デモ画面中の演出用スイッチ画像と、プッシュボタン演出中の演出用画像とは、その表示領域および大きさの少なくとも一方が異なるようにしているともいえる。さらに、プッシュボタン演出中の演出用スイッチ画像とデモ画面中の演出用スイッチ画像とは、表示態様を異ならせるとよい（例えば、プッシュ演出中の演出用スイッチ画像は所定周期で点灯と消灯を繰り返す点滅態様で表示し、デモ画面中の演出用スイッチ画像は点灯態様で表示する等）。これにより、演出の一環として演出用スイッチを押させたい状況と、演出用スイッチを押してもよい状況とを遊技者が直感的に区別することが可能となる。

10

【0471】

なお、デモ画面中の演出用スイッチ画像は、図 30 に示す通り、「PUSH でメニュー表示」のようなテロップを流すような態様であってもよい。

【0472】

プッシュボタン演出が実行されるタイミングは、全回胴停止後としたがスタートスイッチ 12 の受付後でもよい。スタートスイッチ 12 の受付後に演出用スイッチ画像が表示される場合は、第 1 停止操作（何れかのストップスイッチ 13 の操作）によって演出用スイッチ画像を消去してもよいし、全回胴停止後も演出用スイッチ画像の表示を維持してもよい。全回胴停止後に演出用スイッチ画像の表示を維持している場合は演出用スイッチの操作の有効期間も維持しており、演出用スイッチが操作されると成功又は失敗演出が実行される。なお、デモ画面に移行するための時間が経過したこと、精算処理が実行されること、ベット処理が実行されること、次遊技が開始したことの何れかによって演出用スイッチが操作されていなくても演出用スイッチ画像は消去される。

20

【0473】

また、演出用スイッチが操作されたことにより操作応答演出が実行されるか否かは、主制御手段 100 からの所定のコマンドの受信に基づいて所定のタイマ値をカウンタにセットし、タイマ割込み処理等によって所定間隔でカウンタの値をデクリメントしていき、カウンタの値が 0 となった場合に演出用スイッチの操作を有効にしている（演出用スイッチが操作されたことにより操作応答演出が実行される）。このときに演出用スイッチ画像も所定のコマンドの受信から所定のタイマ値に相当する期間が経過した後に描画処理が実行されるようになっていくが、描画処理を実行する画像制御基板と演出制御基板との通信の遅延等で、演出用スイッチ画像が表示される前に演出用スイッチが有効となる場合がある。このように演出用スイッチ画像が表示される前に演出用スイッチが操作されても、応答演出を実行可能なように構成している。

30

【0474】

＜本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明＞

次に、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の関係について説明する。

40

【0475】

以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、押し順役などの小役入賞に基づく遊技メダル払出処理に伴う入賞演出や、精算処理に伴う精算演出とベット操作に伴う投入演出の両方を同時に出力可能とすることで、精算が正常に行われなかった、投入が正常に行われなかったなどの誤った認識を防ぎ、遊技機として正常に機能していることを遊技者に認識させることを目的とする。

【0476】

本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出に関連する構成に関して以下に説明する。

【0477】

50

<主制御手段>

主制御手段が有する主な処理は本実施形態等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。

【0478】

<遊技メダル投入時の処理>

遊技メダルが投入可能な状態になっている場合は、遊技メダルが投入されると、賭け枚数が上限に設定されていなければ、投入された枚数分の賭け設定（ベットとも称す）を行い、上限に設定されていればクレジットに投入された枚数分加算する。また、賭け枚数が上限に設定されておらず、クレジットに賭け設定が可能な枚数が貯留されていれば、ベットスイッチ（MAXベットスイッチ18、1ベットスイッチ19）の操作に応じて賭け設定を行う。ここで遊技メダルが投入されるとは、メダル投入口17に入れた遊技メダルがメダルセクタ34を正常に通過することと同意である。

なお、遊技メダルが賭け設定されている、又はクレジットに貯留されている状態で遊技を開始する前（必要な賭け枚数を設定後であってスタートレバーを操作する前）であれば精算スイッチが操作されると精算処理が可能となっている。

また主制御手段（主制御基板100）は遊技メダルが投入された場合にメダル投入コマンドを副制御手段（副制御基板1000、演出制御手段とも称す）へ送信し、ベットスイッチが操作された場合に賭け設定された枚数に応じた貯留投入コマンドを副制御手段へ送信する。主制御手段はクレジットに貯留（加算）された場合には、現在の貯留数を示す貯留数コマンドを副制御手段へ送信する。これらのコマンドに基づいて副制御手段では遊技メダルの投入音の出力などの投入演出が実行可能となっている。

【0479】

<入賞処理（払出処理）>

入賞処理（以下、払出処理とも称す）は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ44から払い出すことである。主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ44からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段に送信し、入賞に基づく払い出しを終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段は、遊技メダルの払出音の出力、バックランプ演出（BL演出とも称す）の実行などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、再遊技入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を0枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。

【0480】

<精算処理>

遊技が行われていない状態で精算スイッチが操作されると、賭け設定されているベット数や、クレジットの貯留数に対応する数の遊技メダルをホッパ44から遊技者に払い出す（精算）処理を実行する。精算処理が開始されると主制御手段は副制御手段に精算開始コマンドを送信し、精算処理が終了すると主制御手段は副制御手段に精算終了コマンドを送信する。副制御手段は精算開始コマンド、精算終了コマンドに基づいて、精算音の出力などの精算演出が実行可能となっている。

【0481】

<副制御手段>

遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、役の抽選結果（内部抽せんの結果）に基づいて演出を実行したり、AT中は押し順ナビ演出を実行したり、投入演出、入賞演出、精算演出等を実行する。

【0482】

10

20

30

40

50

<投入演出>

遊技メダルが投入されたり、ベットスイッチが操作された際に実行される演出であり、主制御手段から送信されたメダル投入コマンド、貯留投入コマンドに基づいて投入音を出力する。主制御手段では、貯留投入コマンドとして、賭け設定された枚数に応じて、貯留投入コマンド（1枚）、貯留投入コマンド（2枚）、貯留投入コマンド（3枚）の何れかが設定され、設定された貯留投入コマンドが副制御手段へ送信される。貯留投入コマンド（1枚）を受信した時は、1枚ベットされたことを示す投入音Aを1度出力し（例えばダという音を出力）、1枚ベットされたことを遊技者に報知する。貯留投入コマンド（3枚）を受信した時は、投入音Aを3度出力し、3枚ベットされたことを遊技者に報知する。メダル投入コマンドを受信したときは、投入された遊技メダルが賭け設定されたなら、投入音Aを1度出力し、貯留されたなら1枚貯留されたことを示す投入音Bを1度出力し（例えばチという音を出力）、遊技者にベット又は貯留されたことを報知する。

なお、貯留投入コマンド（3枚）を受信した時に、投入音Aを3度出力せずに、3枚ベットされたことを示す投入音Cを出力してもよいし、賭け設定された場合と、貯留された場合とで同じ音（例えば全ての状態で投入音Aを出力）を出力してもよい。また、通常時（非AT中）とAT中とで異なる音（投入音D）を出力してもよい。

【0483】

<入賞演出>

遊技メダルの払い出しが行われる際に実行される演出であり、払出開始コマンドと払出終了コマンドに基づいて実行され、遊技メダルが払い出されていることを示す払出音の出力及び、バックランプ演出が実行される。

【0484】

<払出音の出力>

遊技メダルの払出処理の実行中に出力される遊技メダルの払出音は互いに異なる音である払出音Aと払出音Bとがある。払出音Aは通常時（非AT中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払出が行われる際に出力される払出音である。払出音BはAT中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に出力される払出音である。正解押し順で操作しなかった場合に、不正解図柄組合せが停止して不利な払い出しが行われる場合があるが、その場合には払出音の出力は行われない。払出音Aは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第1の音（例えばヅという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第1特定時間（例えば1秒）の間第1の音の出力を繰り返して終了する払出音である。払出音Aは実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われる期間）より長い第1の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第1特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行うことで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、払出音の出力を払い出しが行われている期間より長い第1の払出音期間に亘って出力することで、払出音の出力が行われている期間は払い出しが行われているように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待できる結果、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

【0485】

払出音Bは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第2の音（例えばデという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第2特定時間（例えば2秒）の間第2の音の出力を繰り返して終了する払出音である。すなわち、払出音Bは実際の払い出しが行われている期間より長い第2の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第2特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っており、この第2の払出音期間は、払出音Aの第1の払出音期間よりも長い。このように、払出音Bは、払出音Aより長い期間に亘って払出音の出力を行うことで、より多くの遊技メダルが付与されているかのように認識させることができる。また、AT中に

払出音 A と異なる払出音 B を出力することで通常とは異なる有利な状態であることを認識しやすくすることができる。

なお、払出終了コマンドを受信してから第 1 特定時間や第 2 特定時間経過まで払出音を出力したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第 1 特定時間や第 2 特定時間を加えた時間だけ払出音の出力を行うようにしてもよい。また、通常時の払出音 A と A T 中の払出音 B とで払出音を異なるようにしたが、同じ払出音を出力するようにしてもよい。

【0486】

＜バックランプ演出＞

バックランプ演出には、互いに異なるバックランプ演出 A とバックランプ演出 B とがある。バックランプ演出 A は通常時（非 A T 中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払出が行われる際に出力されるバックランプ演出である。バックランプ演出 B は A T 中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に実行されるバックランプ演出である。正解押し順で操作しなかった場合に、不正解図柄組合せが停止する場合があるが、その場合にはバックランプ演出は実行されない。バックランプ演出 A は払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第 1 のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第 1 特定時間（例えば 1 秒）に亘って第 1 のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出 A は実際の払い出しが行われている期間より長い第 1 のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第 1 特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出 A の実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第 1 のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出 A が実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

【0487】

バックランプ演出 B は払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第 2 のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第 2 特定時間（例えば 2 秒）に亘って第 2 のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。すなわち、バックランプ演出 B は実際の払い出しが行われている期間より長い第 2 のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第 2 特定時間を加算した期間）に亘って点灯、消灯を繰り返しており、この第 2 のバックランプ演出期間は、第 1 のバックランプ演出期間よりも長い。このように、バックランプ演出 B は、バックランプ演出 A より長い時間バックランプ演出を実行することで、より多くの遊技メダルが付与されているかのように認識させることができる。また、A T 中にバックランプ演出 A と異なるバックランプ演出 B を実行することで通常とは異なる有利な状態であることを認識しやすくすることができる。

【0488】

なお、払出終了コマンドを受信してから第 1 特定時間や第 2 特定時間経過までバックランプ演出を実行したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第 1 特定時間や第 2 特定時間を加えた時間だけバックランプ演出を実行するようにしてもよい。また、通常時と A T 中とでバックランプ演出を異なるようにしたが、同じバックランプ演出を実行するようにしてもよい。また、一定のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返すとしたが、バックランプ演出の開始から終了にかけて、一連の点灯、消灯パターンを定め出力するようにしてもよい。また、バックランプ演出 A の「第 1 のバックランプ演出期間」と、払出音 A の「第 1 の払出音期間

」とはともに、実際の払い出しが行われている時間に第1特定時間を加えた期間であり、いずれも同一の期間となっているが、これらの「第1のバックランプ演出期間」及び「第1の払出音期間」とは互いに異なる期間であっても良い。これについては、バックランプ演出Bの「第2のバックランプ演出期間」と、払出音Bの「第2の払出音期間」との関係についても同様である。要するに、払出音A及びBの「第1の払出音期間」及び「第2の払出音期間」、バックランプ演出A及びBの「第1のバックランプ演出期間」及び「第2のバックランプ演出期間」はそれぞれ、実際の払い出しが行われている期間よりも長く、かつ、「第1の払出音期間」＜「第2の払出音期間」、「第1のバックランプ演出期間」＜「第2のバックランプ演出期間」という関係にあれば、これらの期間については適宜設定可能である。

10

【0489】

<精算演出>

遊技メダルの精算が行われる際に実行される演出であり、精算開始コマンドと精算終了コマンドに基づいて実行され、遊技メダルが払い出されていることを示す精算音（精算演出）の出力と精算が終了した旨の音声の出力が行われる。精算音は精算開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで払出音と異なる音（例えばドという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第3特定期間（例えば5秒）で「精算が終了しましたと」など精算が終了した旨を示す音声の出力を行い終了する。すなわち、精算演出では実際の払い出しが行われている期間（精算処理が行われている期間）より長い所定の精算演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第3特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っている。

20

【0490】

以下図31～図35を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図31は払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図32は払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図33は払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図34は精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートであり、図35は精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートである。なお、図31～図35では説明の便宜上ONとOFFを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理／精算処理／BL演出／精算演出は、ONは実行している状態を示し、OFFは実行していない状態を示し、OFFからONとなると処理等を開始し、ONからOFFとなると終了することを意味する。払出音／投入音は、ONは出力している状態を示し、OFFは出力していない状態を示す。MAXベットランプ／メダル投入可ランプはONは点灯している状態を示し、OFFは消灯している状態を示す。MAXベットスイッチ操作／精算スイッチ操作は、ONが操作されたことを示し、OFFは操作されていないことを示す。メダル投入は、ONは投入された遊技メダルがメダルセレクト34を通過したことを（メダルセレクト34に備えられた投入センサが遊技メダルを検知）示し、OFFは遊技メダルが投入されていないことを示す。

30

【0491】

<払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合>

図31に示すとおり、時刻t0のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音A（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力及びバックランプ演出A（図ではBL演出と記す、以下同じ。）を開始する。時刻t1のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Aの出力、バックランプ演出AをT1期間（第1特定時間）の間継続させる。主制御手段は、時刻t1のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、RT状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロックをONとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻t2のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったこと

40

50

に基づいてMAXベットランプを点灯させる。MAXベットランプはMAXベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻 t_5 のタイミングでは、時刻 t_1 のタイミングから T_1 期間が経過したため、副制御手段は、払出音Aの出力及び、バックランプ演出Aを終了させる。すなわち、時刻 t_0 から t_5 までの期間が、第1の払出音期間及び第1のバックランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻 t_1 以降のタイミングでは払出音Aの出力やバックランプ演出Aを継続しつつ、MAXベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Aの出力を継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、MAXベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

10

【0492】

＜払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図32に示すとおり、時刻 t_2 のタイミングまでは、払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻 t_3 のタイミングではMAXベットスイッチによる投入操作が行われる。MAXベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、MAXベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Aを終了し、時刻 t_3 から時刻 t_4 のタイミングにかけて（ T_2 期間の間で）投入演出として投入音A（図では投入音と記す、以下同じ。）を3度出力する。時刻 t_3 以降のタイミングにおいて、払出音Aの出力を行いつつ、投入音Aの出力を行うといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、MAXベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻 t_3 のタイミングでは払出音Aの出力は継続するが、バックランプ演出Aを終了させることにより、払い出しが行われたことを音により遊技者に認識させつつ、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。なお、図32ではMAXベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、1ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様に投入音を出力する。

20

【0493】

＜払出処理終了後に精算ボタンによる精算操作を行った場合＞

図33に示すとおり、時刻 t_2 のタイミングまでは、払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合と同様であり、時刻 t_3 のタイミングではMAXベットスイッチの操作に替わって精算ボタンが操作される。時刻 t_3 のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、MAXベットランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、払出音Aの出力とバックランプ演出Aを T_1 期間の経過を待たずに、時刻 t_3 のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。時刻 t_6 のタイミングにおいては、主制御手段は精算処理を終了し、副制御手段へ精算終了コマンドを送信する。副制御手段は、精算終了コマンドを受信すると精算音の出力に変えて精算が終了した旨の音声の出力を T_3 期間（第3特定時間）に亘り実行する。精算処理が開始された際に、払出音Aの出力と精算音の出力が同時行われると遊技者を混乱させてしまうため、精算処理が開始されたことにより、 T_1 期間継続する予定であった払出音Aの出力とバックランプ演出Aを終了させることで、払出処理と異なる精算処理が行われていることを的確に遊技者に認識させることができる。

30

40

【0494】

＜精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合＞

図34に示すとおり、時刻 t_8 のタイミングにて主制御手段は精算処理を開始し、副制御手段は受信した精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。ここで、精算時にはバックランプ演出を実行（出力）しないようになっており、払い出し処理と精算処理を視覚的に異なる処理とすることができる。時刻 t_9 のタイミングにて主制御手段は精算処理を終了し、副制御手段に精算終了コマンドを送信する。副制御手段は

50

、精算終了コマンドを受信すると精算音の出力に変えて精算が終了した旨の音声の出力を T 3 期間に亘り実行する。主制御手段は、時刻 t 9 のタイミングにおいて精算処理が終了した後は、ブロッカを ON とすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻 t 10 のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてメダル投入可ランプを点灯させる。その後はメダル投入が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻 T 13 のタイミングでは、時刻 t 9 のタイミングから T 3 期間が経過したため、副制御手段は、精算が終了した旨の音声の出力を終了させる。以上のように、時刻 t 10 以降のタイミングでは精算演出が実行されているが、メダル投入が可能な状態となっている。

【0495】

＜精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合＞

図 35 に示すとおり、時刻 t 10 のタイミングまでは、精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合と同様であり、主制御手段は時刻 t 11 のタイミングにおいては遊技メダルが投入され 1 枚の賭け設定が行われ、副制御手段へメダル投入コマンドが送信される。副制御手段はメダル投入コマンドを受信したことに基づいて投入演出として投入音 A を 1 度出力し、時刻 t 11 のタイミングから時刻 t 12 のタイミングにかけて出力が行われる。時刻 t 11 以降のタイミングにおいて、精算が終了した旨の音声の出力を行いつつ、投入音 A の出力を行うといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、精算処理が終了したことを遊技者に認識させつつ、メダル投入が行われ、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。なお、図 31～図 35 については、払出音を払出音 A とし、B L 演出をバックランプ演出 A とした例にて説明したが、これらの図 31～図 35 において、払出音を払出音 B とし、B L 演出をバックランプ演出 B としてもよい（この場合、図 31、38 の T 1 期間は、第 2 特定時間と読み替えることは言うまでもない）。この場合であっても、上述と同様な作用効果を奏する。

【0496】

＜態様の変更＞

払出処理や精算処理が行われている最中は終了するまでの期間、同じ音を繰り返し出力する構成を説明したが、上記したコマンドに加え、払い出しが行われる毎に主制御手段から副制御手段へ 1 枚払い出されたことを示すコマンドや、残りの払い出し枚数を識別できるコマンドを送信し、副制御手段では主制御手段から送信されたこれらのコマンドを受信したことに基づいて 1 枚払い出される毎に払出音や精算音を出力するようにしてもよい。

また、精算音は払出音と異なる音としたが、払出音と同じ音としてもよい。同じ音とすることで音データを少なくすることができ、データ容量の削減となる。同じ音とした場合は、バックランプ演出の有無により、払出処理と精算処理を区別することができ遊技者に、払出処理の直後に精算処理を行った場合でも、遊技者に適切に精算処理が行われていることを認識させることができる。

また、精算音はエラー音と同じ音としてもよい。この場合も音データを少なくすることができ、データ容量の削減となる。

また、A T 中は払出音 B を出力するようにしたが、払出処理開始から払出音 B の出力に加え、「ゲット」や「よっしゃー」などといった押し順正解を示す音声を出し処理開始から払出処理が終了し第 2 特定時間（2 秒）が経過するより短い時間で出力してもよい。押し順正解を示す音声を出し処理することで、ストップスイッチを正しく操作できたことを認識することができると共に、払出音の出力を押し順正解を示す音声より長い時間出力することで、遊技メダルも適切に払い出されたことを遊技者は認識することができる。

また、MAX ベットランプの点灯、消灯を主制御手段で行うとしたが、主制御手段は、MAX ベットスイッチが操作可能な状態か否かを副制御手段に送信することで、副制御手段において点灯、消灯を行うとしてもよい。

【0497】

また、投入演出として、投入音の出力を行うと説明したが、投入音の出力に加えて表示

10

20

30

40

50

装置 3 2 で投入を示す画像を表示したり、演出用の LED ランプを用いて投入された旨の報知を行ってもよい。

また、入賞演出として、払出音の出力とバックランプ演出を実行するとしたが、表示装置 3 2 で入賞したことを示す画像（例えば、GET と表示）を表示したり、演出用の LED ランプを用いて入賞した旨の報知を行ってもよい。その際、投入演出を実行する際に、入賞演出としての表示装置 3 2 の表示を終了したり、LED ランプでの報知を終了してもよいし、投入演出としての表示装置 3 2 の表示、LED ランプでの報知を実行しないとしてもよい。

また、精算演出として、精算音の出力と精算が終了した旨を示す音声の出力を行うとしたが、表示装置 3 2 で精算処理を行っていること示す画像（例えば、精算中と表示）を表示したり、演出用の LED ランプを用いて精算を行っている旨の報知を行ってもよい。その際、投入演出を実行する際に、精算演出としての、表示装置 3 2 の表示を終了したり、LED ランプでの報知を終了してもよいし、投入演出としての表示装置 3 2 の表示、LED ランプでの報知を実行しないとしてもよい。

また、押し順役において入賞演出を実行するとしたが、他の小役（スイカ役、押し順不問のベル役やチェリー役など）においても入賞演出を行うようにしてもよい。他の小役においては押し順役と異なる払出音の出力や、押し順役と異なるバックランプ演出を実行することで、押し順役と異なる役が入賞したことを容易に認識させることができる。

また、本実施形態の時刻や期間の長さは一例であり、種々変更が可能である。

【0498】

<本実施形態に適用可能なホッパ 4 4 に関するエラーと入賞演出の説明>

次に、本実施形態に適用可能なホッパ 4 4 に関するエラーと入賞演出の関係について説明する。

【0499】

以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、払出処理の開始に伴う入賞演出や、リール停止後の演出をした際に、ホッパエンptyエラーが発生したとしても、その発生前に当該遊技の結果や演出の結果等を遊技者に認識させることを目的とする。

【0500】

本実施形態に適用可能なホッパ 4 4 に関するエラーと入賞演出に関連する構成に関して以下に説明する。

【0501】

<主制御手段>

主制御手段が有する主な処理は本実施形態及び本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。

【0502】

<入賞処理（払出処理）>

払出処理は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ 4 4 から払い出すことである。遊技メダルをホッパ 4 4 から払い出すために、主制御手段（主制御基板 1 0 0）はホッパモータに駆動信号を入力（ON 状態）することでホッパモータを駆動させ、回転盤を回転させることで遊技メダルを 1 枚ずつ排出させ、払出センサで遊技メダルを所定時間（通過開始から通過終了までの時間が 3 m s ～ 2 0 0 m s の間）検出すると 1 枚の遊技メダルを払出したと判断する。また、主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ 4 4 からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段（副制御基板 1 0 0 0）に送信し、終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンドに基づいて副制御手段は、払出数の表示、累積差枚数の表示などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマン

10

20

30

40

50

ドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、再遊技入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を0枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。

【0503】

<ホッパ44に関するエラー>

ホッパ44に関するエラーとして、ホッパ滞留エラーとホッパエンブティエラーと異常検知エラーを検出可能である。ホッパ滞留エラーは遊技メダルが払い出される際にホッパ44の払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラーであり、ホッパエンブティエラーはホッパ内の遊技メダルが空と判断した場合のエラーであり、異常検知エラーはホッパ44の払出センサに異常入力があったと判断した場合のエラーである。

10

主制御手段は、エラーを検出し、エラー報知を行う際に、副制御手段へエラーの種別情報を含んだエラー報知開始コマンドを送信し、エラーが解除されるとエラー復帰コマンドを送信する。副制御手段は、エラー報知開始コマンドに基づき、表示装置32に検出したエラーの種別に対応するエラー情報の表示（エラー画面）を行い、エラー復帰コマンドに基づきエラー画面表示を終了して、エラー発生前の表示へ復帰する。

また、主制御手段は異常検知エラーを検出したタイミングでエラーを検知したことを示すエラー検知コマンドを送信し、副制御手段は、エラー検知コマンドに基づき異常検知が発生したことを表示する。

20

【0504】

<ホッパ滞留エラー>

遊技メダルをホッパ44から払い出す際に、ホッパモータに駆動信号を入力し、回転盤を回転させる遊技メダルの払出動作を行い、払出センサが一定時間（201ms）以上検出した状態を継続すると遊技メダルが詰まったと判断し、ホッパ滞留エラーが設定される。

<ホッパエンブティエラー>

遊技メダルをホッパ44から払い出す際に、ホッパモータに駆動信号を入力し、回転盤を回転させる遊技メダルの払出動作を行っても、一定時間（3.5秒）払出センサにより遊技メダルが検出されなかった場合は、ホッパ44内の遊技メダルが空と判断し、ホッパエンブティエラーが設定される。

30

<異常検知エラー>

遊技メダルを払出す状況でない場合に、払出センサが一定時間（3ms）以上検出すると払出センサに異常入力があったと判断し、異常検知エラーが設定される。エラー表示は遊技が行われていない状態（遊技メダルの投入待ちの状態、スタートレバーの受付待ちの状態）で行われる。

【0505】

<副制御手段>

遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、役の抽選結果（内部抽せんの結果）に基づいて演出を実行したり、エラー報知を実行したり、AT中は押し順ナビ演出を実行したり、入賞演出、リザルト画面の表示、結果告知演出等を実行する。

40

【0506】

<入賞演出>

遊技メダルの払い出しが行われる際に実行される演出であり、所定数の遊技メダルが払い出されることを示す獲得表示演出と、遊技者が獲得した遊技メダルが累積して所定数となることを示す累積表示演出とを含む。副制御手段が払出開始コマンドを受信したことに基づいて獲得表示演出と累積表示演出が実行される。

【0507】

<獲得表示演出>

獲得表示演出はAT中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に実行される演出である。獲得表示演出の態様

50

としては、払い出される遊技メダルを特定せずに「GET」と表示してもよいし、具体的に12枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「12枚GET」と表示してもよい。AT中に押し順役が当選し、正解押し順で操作しなかった結果、不正解図柄組合せが停止して不利な払い出し（1枚払い出しなど正解図柄組合せに比べ少ない遊技メダル数の払い出し）が行われる場合があるが、その場合には獲得表示演出は実行されない。

獲得表示演出は、払出開始コマンドを受信したときに開始し、実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われている期間）より短い所定の獲得表示演出期間（1秒）実行される。そのため、実際に遊技者に払い出される全ての遊技メダルが払出されていなくても実行される。これは全て払い出された後に獲得表示演出を実行すると、次遊技開始により演出がキャンセルされたり、次遊技の結果と混同してしまうことを防ぐためである。また、全ての遊技メダルが払い出されていなくても獲得表示演出を実行することで、事前に当該遊技の結果（払い出しを得ることを）を遊技者に認識させることもできる。

10

【0508】

＜累積表示演出＞

累積表示演出はAT中に遊技者が獲得した遊技メダルの累積数（総遊技メダル数とも称す）が規定数毎（500枚、1000枚、1500枚、2000枚）に初めて超えた場合に実行される演出である。具体的には、1回のAT中にAT開始後から獲得枚数の累積数を計数し、遊技メダルの払い出しにより累積数が500枚を超えると判断できる場合に累積表示演出が実行（開始）される。その後、累積数が500枚を下回り再度500枚を超えても累積表示演出は実行されない。累積表示演出の態様としては、規定数に応じて「500枚GET」等のように表示される。

20

累積表示演出は、払出開始コマンド受信し、累積数が当該払い出しにより規定数を超えると判断できる場合に開始され、実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われている期間）より短い所定の累積表示演出期間（1秒）実行される。獲得表示演出と同様、実際に遊技者に払い出された遊技メダルが規定数を超えていなくても実行される。これは実際に規定数を超えたタイミングで累積表示演出を実行すると、累積表示演出を実行するタイミングがばらつき、次遊技開始により演出がキャンセルされたり、次遊技の結果と混同してしまうことを防ぐためである。また、規定数を超えていなくても累積表示演出を実行することで、事前に当該遊技の結果（規定数を超えること）を遊技者に認識させることもできる。

30

なお、獲得表示演出と累積表示演出は1の遊技で両方の演出の実行条件を満たすことがあるが、本実施形態では、累積表示演出が実行可能な遊技では、原則的に獲得表示演出を実行せずに、累積表示演出のみ実行する。ただし、原則と異なり、獲得表示演出を実行する場合については後述する。

【0509】

＜リザルト画面の表示＞

本実施形態で表示されるリザルト画面はATが終了する際に表示する画面であって、AT中に獲得した総遊技メダル数や、ATの実行期間を示すゲーム数等を表示する画面である。リザルト画面を表示する際には、注意喚起のための表示（のめり込み防止表示）も併せて表示される。ATの最終遊技が終了する際（全回胴停止コマンドを受信）に、リザルト画面の表示を開始し、次の遊技が開始されるまでリザルト画面の表示が継続される。なお、最終遊技でリザルト画面の表示中は獲得表示演出のみが実行可能となっており、最終遊技で何れかの規定数を超えた場合であっても累積表示演出は実行されない。例えば、押し順役に当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われ、規定数の500枚を超える場合において、最終遊技でなければ累積表示演出が実行されるが、最終遊技であればリザルト画面が表示されるため累積表示演出が実行されずに獲得表示演出が実行される。これは、リザルト画面において、AT中に獲得した総遊技メダル数が表示されるため、累積表示演出も実行してしまうと類似する情報が重ねて表示され遊技者が困惑してしまうためである。

40

【0510】

50

<結果告知演出>

結果告知演出は、遊技者にとって有利な結果が得られたことを告知するための演出であって、連続演出の最終遊技に実行される演出である。具体的には、ボーナス当選や、A Tの残りゲーム数等の上乘せの当選、上乘せの機会が高まる特化ゾーンの当選など遊技者にとって有利な結果が得られたか否かを遊技者に告知するための演出であって、一例として、バトル演出等での勝負の結果によって有利な結果が得られたか否か告知される。有利な結果が得られた場合は、成功や勝利を示す画像が表示され、有利な結果が得られなかった場合は失敗や敗北を示す画像が表示される。バトル演出では、レバー操作を契機に味方キャラと敵キャラが対峙する画面を表示し、全てのリールが停止した後（全回胴停止コマンドの受信により）に味方キャラと敵キャラの競い合いが行われ一定時間を経過した演出分岐タイミング以降に成功や勝利を示す画像か、失敗や敗北を示す画像が表示される。演出分岐タイミングは払出処理開始後2.7秒後のタイミングであり、結果告知演出が終了するのは成功や勝利を示す画像か、失敗や敗北を示す画像が表示されるタイミングであり、払出処理開始後3秒となっている。これにより、結果告知演出はホップエンプティエラーが発生（検知）してエラー画面が表示される前に終了し、遊技者は有利な結果の有無をエラーの発生によらずに確認することができる。なお、全回胴停止コマンドと、払出開始コマンドは略同タイミングで送信されるため、上記の払出処理開始を全てのリールが停止した後と置き換えてもよい。

【0511】

以下図36～図41を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図36は、正常に払い出しが行われた場合のタイムチャートであり、図37は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホップエンプティエラー発生時）のタイムチャートであり、図38は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホップ滞留エラー発生時）のタイムチャートであり、図39は、正常に払い出しが行われた場合の表示画面の一例であり、図40は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホップエンプティエラー発生時）の表示画面の一例であり、図41は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホップ滞留エラー発生時）の表示画面の一例である。

なお、図36～図38では説明の便宜上ONとOFFを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理のONは実行している状態を示し、OFFは実行していない状態を示し、OFFからONとなると処理等を開始し、ONからOFFとなると終了することを意味する。払出のONは遊技メダルが1枚払い出されたことを示し、OFFは遊技メダルが払い出されていないことを示す。獲得表示演出、累積表示演出のONは演出を実行している（表示している）状態を示し、OFFは実行していない（表示していない）ことを示す。結果告知演出のONは実行している（演出が進行している）状態を示し、OFFは実行していない（演出が終了し、結果を告知する画面で表示が停止している）状態を示す。エラー（ホップエンプティ）、エラー（ホップ滞留）のONは、エラーが発生している（エラーを検知し、エラーを設定した）状態を示し、OFFはエラーが発生していない状態を示す。エラー表示のONは、エラーが発生したことに基づき、主制御手段によるエラーコードの表示や、副制御手段によりエラー画面が表示されている状態を示し、OFFはエラーコードの表示やエラー画面の表示が行われていない状態を示す。

【0512】

図39～図41は獲得表示演出が実行される場合であり、累積表示演出が実行される場合は、図中の獲得表示演出で表示される「12枚GET」の表記が、累積表示演出で表示される「500枚GET」の表記となる。

【0513】

先に説明した入賞演出、精算演出と投入演出とも組合せ可能であり、図31～図33の時刻t0、t1と、図36の時刻t0、t1は同じタイミングである。図31、図32の時刻t5は図36の時刻t1より遅いタイミング且つ、時刻t15より早いタイミングである。

10

20

30

40

50

【0514】

<正常に払い出しが行われた場合>

図36に示すとおり、時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。1秒後の時刻 t_{14} のタイミングにて副制御手段は獲得表示演出又は累積表示演出を終了する。その後時刻 t_1 のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では12枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は1.5秒となっている。獲得表示演出は払出処理が開始されるタイミングで開始され、払出処理が終了するよりも前のタイミングで終了する。これにより、遊技者は払出処理が完了する前に、遊技メダルを獲得することや獲得した遊技メダルの累積数が所定数を超えることを認識することができる。結果告知演出は、遊技の開始から実行されているため、払出処理を開始するタイミングではすでに実行中となっている。時刻 t_{15} のタイミングでは、結果告知演出は演出分岐タイミングとなり、このタイミング以降の表示が、成功や勝利を示す画像を表示する場合と、失敗や敗北を示す画像を表示する場合とで異なる。時刻 t_{16} のタイミングでは、実行していた結果告知演出が終了する。時刻 t_{15} は払出処理を開始してから2.7秒後のタイミングであり、時刻 t_{16} は払出処理を開始してから3秒後のタイミングとなっている。

10

【0515】

<正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンptyエラー発生時）>

図37に示すとおり、時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。時刻 t_0 のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ44内に遊技メダルがないため、遊技メダルの払い出しが行われず、回転盤の回転が継続される。そして、時刻 t_{17} のタイミングで主制御手段は、ホッパ44内の遊技メダルが空と判断し、払出処理を終了し、ホッパエンptyエラーを設定する。ホッパエンptyエラーが発生したことに基いて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、エラー画面の表示を行う。他の時刻 t_{14} 、 t_{15} 、 t_{16} のタイミングでは図36と同様に、時刻 t_{14} のタイミングでは、獲得表示演出又は累積表示演出を終了し、時刻 t_{15} のタイミングでは、演出分岐タイミングとなり、時刻 t_{16} のタイミングでは結果告知演出が終了する。獲得表示演出、累積表示演出を実行する期間や結果告知演出を終了するまでの期間は、払出処理が開始されホッパエンptyエラーが発生するまでの期間より短く設定されているため、ホッパエンptyエラーが発生し、エラー画面が表示される前に獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の内容を確認することが可能となる。

20

30

なお、同図では、払出処理を開始してから1枚も払い出されずホッパエンptyエラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパエンptyエラーが発生する場合は、ホッパエンptyエラーが発生するタイミングは時刻 t_{17} より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなる。

【0516】

<正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）>

図38に示すとおり、時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。時刻 t_0 のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ44の排出口に遊技メダルが詰まっているため遊技メダルの払い出しが実行されていない。そして、時刻 t_{18} のタイミングでは払出処理開始からホッパ44の払出センサが201ms以上継続して検出したため、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、払出処理を終了し、ホッパ滞留エラーを設定する。同じく時刻 t_{18} のタイミングでは、ホッパ滞留エラーが発生したことに基いて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた獲得表示演出又は累積表示演出、同じく実行していた結果告知演出をキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示を行う。獲得表示演出又は、累積表示演出は払出処理開始タイミングから実行されるため、払出処理を開始してホッパ滞留エラーが発生する前

40

50

に実行されているため、エラー画面が表示される前に、獲得表示演出、累積表示演出の内容を確認することが可能となる。

なお、同図では、払出処理を開始してから1枚も払い出されずホッパ滞留エラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパ滞留エラーが発生する場合は、ホッパ滞留エラーが発生するタイミングは時刻 $t18$ より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなり、獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出を実行する期間が長くなる。

【0517】

獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出は、演出の実行自体をキャンセルして表示が行われなかったが、演出自体は実行しつつ、エラー画面を演出に重ねて表示することで演出を視認できないようにしてもよい。この場合は、演出実行中にエラーが解除された場合には、解除されたタイミングから実行中の演出が視認可能となる。ただし、エラー解除にはリセットスイッチの操作が必要であり、リセットスイッチは筐体内にあるため、施錠装置を解錠し、フロントパネルPS2を開く必要がある。通常はエラーを解除する前に、払出処理開始から結果告知演出が終了するまでに要する3秒を超える時間を必要とするため、ホッパ滞留エラーが発生して最短時間でホッパ滞留エラーを解除したとしても獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の実行中には復帰することはなく、全ての演出が終了した後の画面で復帰する。

【0518】

<正常に払い出しが行われた場合の表示画面>

図39に、正常に払い出しが行われた場合の表示画面の一例を示す。図39は、ATが残り11ゲームで且つ、遊技メダルの総獲得枚数が230枚で実行された遊技であって、バトル演出（結果告知演出）が実行されている場面である。画面左上には残りゲーム数が表示され（残り11ゲームで実行された遊技であるので1減算されて10G（ゲーム）と表示されている。画面右上にはATで獲得した総遊技メダル数が230枚と表示されている。画面中央に対して左側に味方キャラ（丸型の頭で示されるキャラクタ）と右側に敵キャラ（星型の頭で示されるキャラクタ）が表示されている。

【0519】

同図（a）は、バトル演出実行中に全リールが停止したタイミング（全回胴停止コマンド受信）の画面であって、このタイミング以降結果を告知するために演出が進行する。同図（b）は、図36の時刻 $t0$ のタイミングであって、払出処理が開始されたタイミングを示す画面である。遊技メダルが1枚払い出され総遊技メダル数が230枚から1枚加算され231枚となり、画面右側から獲得表示演出として12枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「12枚GET」の表示が中央に向かって移動している。画面中央では、味方キャラと敵キャラの競い合いが開始されている。同図（c）は、遊技メダルが3枚払い出されたタイミングであって、画面中央に大きく獲得表示演出として12枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「12枚GET」の表示が行われている。味方キャラと敵キャラの競い合いは継続して行われている。

【0520】

同図（d）は、遊技メダルが8枚払い出されたタイミングであって、画面中央に大きく表示されていた「12枚GET」の表示が獲得表示演出の終了に向けて画面左側に向かって移動している。同図（e）は、図36の時刻 $t15$ のタイミングであって、遊技メダルの払い出しが終了し、演出分岐タイミングとなっている。遊技メダルの払い出しが終了しているため、総遊技メダル数は242枚と表示されている。画面中央では、味方キャラと敵キャラの競い合いは継続して行われている。同図（f）は、演出分岐タイミング後のタイミングであって、成功を示す画像を表示する過程が表示されている。味方キャラと敵キャラの競い合いから味方キャラが拡大表示されて、成功となることが認識できる状態となっている。同図（g）は、図36の時刻 $t16$ のタイミングであって、バトル演出が終了するタイミングとなっている。画面右下には「成功」と表示され、成功を示す演出であったことが明確に表示されている。同図（g）で表示されている画像は演出としては終了す

るが、次遊技が開始するまで継続して表示される。同図（h）は演出分岐タイミング後のタイミングであって、失敗を示す画像を表示する過程が表示されている。味方キャラと敵キャラの競い合いから敵キャラが拡大表示されて、失敗となることが認識できる状態となっている。同図（i）は、図36の時刻t16のタイミングであって、バトル演出が終了するタイミングとなっている。画面右下には「失敗」と表示され、失敗を示す演出であったことが明確に表示されている。同図（i）で表示されている画像は演出としては終了するが、次遊技が開始するまで継続して表示される。

【0521】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンptyエラー発生時）の表示画面＞
図40に、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンptyエラー発生時）の表示画面の一例を示す。同図（a）～（i）までは、図39と獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の流れは同じである。ただし、払出処理開始後に、遊技メダルの払い出しが行われていないため、画面右上の総遊技メダル数は230枚のまま更新されていない。同図（j）は、図37の時刻t17のタイミングであって、払出処理開始後に遊技メダルが3.5秒間検出されなかったため、主制御手段において、ホッパエンptyエラーが設定され、副制御手段において、ホッパエンptyエラーを示すエラー画面が表示されるタイミングである。ホッパエンptyエラーが発生する前に、成功を示す画像が表示されていても、失敗を示す画像が表示されていても同じ画像が表示される。

10

【0522】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面＞
図41に、正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例を示す。同図（a）～（c）までは、図39と獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の流れは同じである。ただし、払出処理開始後に、遊技メダルの払い出しが行われていないため、画面右上の総遊技メダル数は230枚のまま更新されていない。同図（k）は、図38の時刻t18のタイミングであって、主制御手段においてホッパ滞留エラーが設定され、副制御手段においてホッパ滞留エラーを示す画面が表示されるタイミングである。払出処理開始後にホッパ44の払出センサが201ms以上継続して検出すると、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、ホッパ滞留エラーを設定する。主制御手段は、ホッパ滞留エラーを設定すると、ホッパ滞留エラーの発生を示すコマンドを副制御手段へ送信する。副制御手段は、ホッパ滞留エラーの発生を示すコマンドを受信すると、ホッパ滞留エラーを示す画面を表示装置32に表示する。

20

30

【0523】

＜態様の変更＞

獲得表示演出及び、累積表示演出を行う期間は正常に払出処理が実行された際に掛かる期間（1.5秒）より短い期間（1秒）としたが、長い期間としてもよい。具体的には、1.5秒より長く、ホッパエンptyエラーを検出するまでの期間（3.5秒）より短い期間としてよい。払出処理が実行された際に掛かる期間より長くすることで、より遊技者に獲得表示演出及び、累積表示演出を視認させることができる。

また、正常に払出処理が実行された際に掛かる期間を1.5秒としたが、払出処理の枚数や、払出処理がクレジットの加算のみなのか、ホッパからの遊技メダルの払い出しを含むのかにより必要な時間を異ならせてもよい。

40

また、獲得表示演出及び、累積表示演出は何れか一方のみ実行するとしたが、両方の演出を実行するための条件を満たしているときは、獲得表示演出を実行した後に、累積表示演出を実行してもよい。獲得表示演出は払出処理開始後1秒で終了し、その後1秒間、累積表示演出が実行されるため、ホッパエンptyエラーが発生したとしても、累積表示演出の内容を遊技者は認識することができる。

また、獲得表示演出はAT中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（12枚払い出し）が行われる際に実行される演出としたが、押し順役でなく他の役が当選した際にも実行してもよい。具体的には、押し順に関わらず有利な払い出し（12枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）

50

に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行してもよい。

【0524】

獲得表示演出は有利な払い出し（12枚払い出し）が実行される際に、複数種類の態様を備えてよい。具体的には、「12枚GET」と表示される際の、色や、フォントを状態に応じて異ならせて良い。より具体的には、ATの上乗せに当選し易い状態か否かによって色やフォントを異ならせたり、連続演出が発生する前兆中や、上乗せ特化ゾーン移行する前兆中に色やフォントを異ならせる。獲得表示演出の態様を異ならせることで遊技者に遊技メダルを獲得することを知らせると共に、次遊技以降に有利な状況が発生するかもしれないと期待させることができる。また、「12枚GET」と表示される際の、色や、フォントを遊技機に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。獲得表示演出が実行される毎に遊技機に設定されている設定値を推測するための情報を提供できる。

また、累積表示演出は規定数毎以外に、特定の設定値が設定されている場合のみ表示可能な態様を備えてもよい。具体的には、設定値「2」か「4」か「6」が設定されている際に、遊技メダルの累積数が初めて246枚を超える場合に、「246枚GET」と表示を行う。246枚を超える場合に、必ず表示してもよいし、表示を行うか抽選を行い当選した場合に表示してもよい。累積表示演出で表示される内容で設定示唆を行うことで、累積数を遊技者に報知するだけでなく、遊技機に設定されている設定値を推測するための情報も提供できる。設定値「6」が設定されている場合にのみ、遊技メダルの累積数が初めて666枚を超える場合に、「666枚GET」と表示してもよい。また、規定数毎の表示態様を色やフォント等が異なる複数種類備え、表示される表示態様によって遊技機に設定されている設定値や、状態を示唆するようにしてもよい。

【0525】

獲得表示演出、累積表示演出はAT中に実行可能であり、リザルト画面表示中のみ遊技メダルの累積数が規定数を超えたとしても累積表示演出を実行せずに、獲得表示演出を実行するが、獲得表示演出、累積表示演出を実行しない状況を他に備えてもよい。具体的には、所謂疑似ボーナスといわれる状況では、獲得表示演出、累積表示演出を実行しなくてもよい。また、AT中に実行される疑似ボーナス中の状況では獲得表示演出は実行せず、累積表示演出のみ実行するとしてもよい。また、ATを開始する前の準備期間中や、AT開始画面や、AT中に実行される連続演出や、連続演出の前兆中などの状況では、獲得表示演出、累積表示演出を実行しなくてもよい。有利区間が終了する前に実行可能なエンディング状態では、獲得表示演出、累積表示演出を実行しなくてもよい。主制御手段で管理される遊技状態や、副制御手段で管理される演出の状態に応じて、実行する場合と、実行しない場合を備えることで、必要な情報を適切に遊技者に報知することができる。

【0526】

累積表示演出は、AT中に遊技者が獲得している遊技メダルの累積数と、払出処理によって払い出される遊技メダル数に基づいて実行するか判断していたが、MYカウンタの値を用いて判断してもよい。具体的には、MYカウンタの値は、遊技終了チェック後と、レバー操作時に主制御手段から副制御手段へMYカウンタの値を示すコマンドを送信する。遊技終了チェック後のMYカウンタの値は払出処理後の値を示し、レバー操作時のMYカウンタの値は賭け数分減算した値を示す。レバー操作時のMYカウンタの値に遊技の結果として払出開始コマンドを受信したタイミングで払出開始コマンドに含まれる遊技メダルの枚数情報を加算し、加算した合計値が規定数を超えるか判断を行う。AT中の累積数としてMYカウンタの値に基づく値を表示すれば、遊技者は有利区間が終了するまでに獲得可能な遊技メダル数を把握することが可能となる。

結果告知演出は、連続演出の最終遊技で実行されるバトル演出としたが、連続演出でなく、1遊技で実行される演出としてもよい。また、味方キャラと敵キャラが競い合うようなバトル演出に限らず、くじ引きで一等を引くか否か、あみだくじで当たりとなるか否かなど演出の結果と遊技者に有利な結果とを関連付けられる他の演出としてもよい。

【0527】

結果告知演出は全回胴停止から時間経過により演出分岐タイミングを経て結果を表示するとしたが、演出用スイッチの操作によって結果を表示するようにしてもよい。具体的には演出分岐タイミング（時刻 $t15$ のタイミング）において、演出用スイッチを模したスイッチの画像（操作促進画像、操作促進演出とも称す）を表示し、遊技者が演出用スイッチを操作することで、成功を示す画像が失敗を示す画像を表示する。演出分岐タイミングにおいて、操作促進画像を表示することで、ホップエンプティエラーが発生してエラー画面が表示されてしまう状況であっても、エラー画面が表示されるより前に、操作促進画像が表示されることを認識することができる。

また、全てのリールが停止した後（全回胴停止後）に、演出のステージチェンジや、A Tの残りゲーム数の上乗せ数を告知するためにPUSHボタン演出を実行してもよい。具体的には、全てのリールが停止した後であって、ホップエンプティエラーが発生する前の時刻 $t17$ となる前に、演出用スイッチを模したスイッチの画像を表示し、遊技者が操作することによって、演出のステージチェンジを行ったり、上乗せ数を告知する。ホップエンプティエラーが発生する（エラー画面が表示される）前に演出用スイッチを模したスイッチの画像が表示される（PUSHボタン演出が実行される）ことを認識できる。また、演出用スイッチを模したスイッチの画像を表示する前に、演出用スイッチを模したスイッチの画像の画像が表示されるか煽ってもよく、エラー画面が表示される前に、煽った結果、演出用スイッチを模したスイッチの画像の画像が表示されることを認識することができる。

【0528】

結果告知演出、PUSHボタン演出以外に、コメント演出等の、最終リールのストップスイッチの操作や全てのリールを停止したことを契機とする演出を実行してもよい。これらの演出もホップエンプティエラーが発生する前の時刻 $t17$ となる前（一例として時刻 $t15$ のタイミングや、時刻 $t1$ のタイミングなど）に実行することで、演出の内容をホップエンプティエラーが発生する前に認識することができる。

また、押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（12枚払い出し）が行われる際に実行される演出としたが、押し順役でなく他の役が当選した際にも実行してもよい。具体的には、押し順に関わらず有利な払い出し（12枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行してもよい。

また、上記実施形態で記載した時間や期間の長さは一例であり、適時変更可能である。

【0529】

次に、タイマ割込み処理を実行するための各種設定について説明する。

図5の遊技機の動作に関する初期設定において、割込みモードのセットを行う。この割込みモードのセットとは、タイマ割込み処理を実行可能とするための各種設定（主制御内蔵レジスタの設定）を行うことである。

そこでまず始めに、タイマ割込み処理を実行可能とするための主要な主制御内蔵レジスタについて説明を行う。

【0530】

<PTCプリスケアラ設定レジスタ>

PTCプリスケアラ設定レジスタは、主制御内蔵レジスタの1つであり、主制御チップのタイマ回路の動作設定を司るレジスタである。

PTCプリスケアラ設定レジスタに値を設定することにより、後述する8ビットカウンタPTCへ供給するクロックを設定することができる。具体的には、システムクロック（ CLK ）を「何」分周したものを8ビットカウンタPTCへ供給するかを設定することができる。例えば、システムクロックが16MHzである場合において、「143」をPTCプリスケアラ設定レジスタに設定した場合には、 $16MHz / 143 = 約111.8881kHz$ が8ビットカウンタPTCのクロック源となる。

なお、PTCプリスケアラ設定レジスタの初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「250」である。

【0531】

<PTCカウンタ設定レジスタ>

PTCカウンタ設定レジスタは、主制御内蔵レジスタの1つであり、主制御チップのタイマ回路の動作設定を司るレジスタである。

PTCカウンタ設定レジスタに値を設定することにより、8ビットカウンタPTCのカウンタ値を設定することができる。具体的には、PTCプリスケアラ設定レジスタからのクロック数が、何回入力された場合に、タイマ割込み処理を実行するかを設定することができる。例えば、システムクロックが16MHzであり、PTCプリスケアラ設定レジスタに「143」を設定し、PTCカウンタ設定レジスタに「125」を設定した場合には、約111.8881KHzのクロック（1周期が約8.9375μsのクロック）が125回入力された場合（8ビットカウンタPTCがタイムアウトした場合）に、割込みフラグがセットされ、後述する割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。そして、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されているときには、割込み待ちモニタレジスタからCPUに対して割込み要求通知信号が出力可能となり、割込み許可状態であるとき（後述するIFF1レジスタが「1」であるとき）タイマ割込みが実行可能となる。

換言すると、システムクロックが16MHzであり、PTCプリスケアラ設定レジスタに「143」を設定し、PTCカウンタ設定レジスタに「125」を設定した場合は、 $1 / 16 \text{ MHz} \times 143 \times 125 = \text{約 } 1.117 \text{ ms}$ （ミリ秒）の周期でタイマ割込み処理が実行可能となる。

また、8ビットカウンタPTCの値は、PTCカウンタ設定レジスタに値を設定した後からPTCプリスケアラ設定レジスタからのクロックに基づいて更新（例えば、1ずつ減算）が開始される。

なお、8ビットカウンタPTCの初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「0」である。

【0532】

<割込み待ちモニタレジスタ>

割込み待ちモニタレジスタは、主制御内蔵レジスタの1つである。

割込み待ちモニタレジスタは、1バイト（8ビット）の記憶領域であり、そのうち、8ビットカウンタPTCがタイムアウトし、主制御チップのタイマ回路から出力された割込み要求信号を受信した場合には、割込み待ちモニタレジスタの所定ビット（例えば、1ビット目）が「1」となる。このように、割込み待ちモニタレジスタの所定ビットが「1」となることを、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶する等と称し、割込み待ちモニタレジスタの所定ビットを「0」とすることを、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報をクリアする等と称する。

【0533】

割込み待ちモニタレジスタは、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶すると、CPUに対して割込み要求通知信号を出力することが可能となる。換言すると、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況では、CPUに対して割込み要求通知信号が出力可能となり、割込み許可状態であるとき（後述するIFF1レジスタが「1」であるとき）タイマ割込みが実行可能となる。そして、割込み要求通知信号に応じたタイマ割込み処理を実行する際（タイマ割込み処理を実行する前、タイマ割込み処理を実行すると同時、タイマ割込み処理を実行した後の何れでも良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報をクリアする。

【0534】

一方、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況であっても、割込み禁止状態であるとき（後述するIFF1レジスタが「0」であるとき）は、CPUに対して割込み要求通知信号を出力するが、タイマ割込み処

理は実行しないように構成されている。このように、割込み禁止状態（後述する I F F 1 レジスタが「0」）であったためタイマ割込み処理が実行できなかった場合には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報は保持する（クリアされない）。また、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶しているときは、C P U に対して割込み要求通知信号を出力し続ける。割込み禁止状態（後述する I F F 1 レジスタが「0」）であったためタイマ割込み処理が実行できなかった場合には、割込み許可状態（後述する I F F 1 レジスタが「1」）となり、割込み要求通知信号に応じたタイマ割込み処理を実行する際（タイマ割込み処理を実行する直前、タイマ割込み処理を実行すると同時、タイマ割込み処理を実行した直後の何れでも良い）に、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報をクリアする。

10

なお、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている情報の初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「0」である（割込み待ちモニタレジスタには割込み要求信号の発生があったことを示す情報は記憶されていない状況である）。

【0535】

次に、割込み禁止状態、割込み許可状態を管理する割込みレジスタについて説明を行う。

【0536】

＜割込みレジスタ＞

割込みレジスタは、主制御チップ（例えば主制御 C P U）が有するレジスタである。

20

割込みレジスタによって、割込みに関する状態（割込み状態とも称す）である「割込み禁止状態（割込み禁止区間、割込み禁止期間とも称す）」と「割込み許可状態（割込み許可区間、割込み許可期間とも称す）」を管理する。具体的には、割込みレジスタとして、I F F 1 レジスタと I F F 2 レジスタを有し、I F F 1 レジスタの値によって、割込み禁止状態、割込み許可状態を管理する。そのため、I F F 2 レジスタに関する説明は省略する。また、特段言及しない場合には、割込みレジスタとは、I F F 1 レジスタを指すこととする。

【0537】

I F F 1 レジスタが「0」のときは、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶され、C P U に対して割込み要求通知信号が出力された場合にはタイマ割込み処理を実行可能である。

30

I F F 1 レジスタが「1」のときは、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶され、C P U に対して割込み要求通知信号が出力された場合であってもタイマ割込み処理を実行しない。

換言すると、割込み禁止状態のときは I F F 1 レジスタが「0」であることを指し、割込み許可状態のときは I F F 1 レジスタが「1」であることを指す。

【0538】

I F F 1 レジスタは、割込みを禁止する命令（例えば、「D I」命令）を実行した場合には「0」となる。

I F F 1 レジスタは、割込みを許可する命令（例えば、「E I」命令）を実行した場合には「1」となる。

40

I F F 1 レジスタは、タイマ割込み処理を実行する際（タイマ割込み処理を実行する直前、タイマ割込み処理を実行すると同時、タイマ割込み処理を実行した直後の何れでも良い）には「0」となる。

つまり、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態とは、割込みを禁止する命令の実行から割込みを許可する命令の実行までの状態を指し、タイマ割込み処理の実行にともなう割込み禁止状態とは、タイマ割込み処理を実行から割込みを許可する命令の実行までの状態を指す。

なお、I F F 1 レジスタの初期値（電源がオフからオンとなったときの値）は「0」である。そのため、電源がオンとなった後から割込みを許可する命令の実行までの状態も割

50

込み禁止状態であると言える。

一方、割込み許可状態とは、割込み禁止状態ではない状態のことを指す。

【0539】

それでは、説明を図5の遊技機の動作に関する初期設定における、割込みモードのセットに戻す。割込みモードのセットでは、PTCプリスケアラ設定レジスタに値を記憶（セット）する。例えば、PTCプリスケアラ設定レジスタに「143」を記憶する。次に、PTCカウンタ設定レジスタに値を記憶（セット）する。例えば、PTCカウンタ設定レジスタに「125」を記憶する。

【0540】

このように、割込みモードのセットにおいて、PTCカウンタ設定レジスタに「125」を記憶した後から、8ビットカウンタPTCの値は、「125」→「124」→・・・→「2」→「1」→「125」→「124」→・・・のように、「125」～「1」を循環して更新するように構成されている。なお、図5の遊技機の動作に関する初期設定における割込みモードのセット後は、他のプログラム（処理・命令）を実行しているときであっても8ビットカウンタPTCの値は、更新され続けるように構成されている。また、8ビットカウンタPTCの値が、「1」→「125」になるタイミングを8ビットカウンタPTCの値がタイムアウトした（する）と称することとする。

【0541】

割込みモードのセットを実行した後、実際にタイマ割込み処理が実行され得るのは、割込みを許可する命令がなされた後である。ここで、割込みを許可する命令は、RAMチェック処理によって全RAMのチェックサムが正常か否かを判定した後（図5の電源断復帰データ正常又は復帰可能状態の後）が好ましい。例えば、割込みを許可する命令を図8の「割込み処理を起動」で実行することや、図10の「保存された設定値表示データを設定値表示LEDに点灯」で実行すること等が考えられる。

【0542】

このように、RAMチェック処理（電源断前のRAMと電源復帰後のRAMが同じか否かの判定）前から8ビットカウンタの更新を開始するように構成した場合には、RAMチェック処理後に8ビットカウンタの更新を開始する場合と比べて早期に8ビットカウンタをタイムアウトさせることができる（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶できる）ので、RAM異常判定後に実行される割込みを許可する命令を行った際に遅滞なくタイマ割込み処理を実行することができる。

【0543】

なお、本実施形態では、割込みモードのセットにおいて、PTCプリスケアラ設定レジスタに「143」を記憶したが、PTCプリスケアラ設定レジスタに値を記憶する処理を実行しなくても良い。具体的には、PTCプリスケアラ設定レジスタの初期値が「250」であること（初期値が「0」でないこと）を利用して割込み周期を設定することも可能である。

【0544】

例えば、システムクロックを16MHzで構成した場合、PTCプリスケアラ設定レジスタの初期値が「250」であるため、PTCカウンタ設定レジスタに任意の値を記憶することによって、タイマ割込み処理の周期を適宜決定することができる。以下に、PTCカウンタ設定レジスタに記憶する値に応じたタイマ割込み処理の周期について例示する。

ア）PTCカウンタ設定レジスタに「0」を記憶した場合は、タイマ割込み処理の周期を4ms（ミリ秒）に設定することができる。

イ）PTCカウンタ設定レジスタに「128」を記憶した場合は、タイマ割込み処理の周期を2ms（ミリ秒）に設定することができる。

ウ）PTCカウンタ設定レジスタに「64」を記憶した場合は、タイマ割込み処理の周期を1ms（ミリ秒）に設定することができる。

【0545】

このように、PTCプリスケアラ設定レジスタに値を記憶する処理をしない場合であっ

ても、P T Cカウンタ設定レジスタに値を記憶する処理を実行することによって、8ビットカウンタP T Cの値の更新を開始することができる。換言すると、P T Cプリスケアラ設定レジスタに初期値とは異なる値を記憶したい場合には、P T Cカウンタ設定レジスタに値を記憶する処理よりも前にP T Cプリスケアラ設定レジスタに値を記憶することが好ましい。例えば、P T Cカウンタ設定レジスタに値を記憶した後にP T Cプリスケアラ設定レジスタに初期値とは異なる値を記憶してしまった場合には、最初は、P T Cプリスケアラ設定レジスタの初期値（250）に応じた周波数に基づいて8ビットカウンタP T Cの値の更新し、その後、P T Cプリスケアラ設定レジスタに記憶した初期値とは異なる値を記憶した場合には、P T Cプリスケアラ設定レジスタに記憶した初期値とは異なる値に応じた周波数に基づいて8ビットカウンタP T Cの値の更新がなされることとなる。このような場合には、8ビットカウンタP T Cの値の更新周期が一定でなくなるため、主制御チップの故障につながる。そのため、P T Cプリスケアラ設定レジスタに値を記憶する処理を実行する場合には、P T Cカウンタ設定レジスタに値を記憶する処理よりも前にP T Cプリスケアラ設定レジスタに値を記憶することにより、主制御チップの故障を抑制することができる。

10

【0546】

次に図42を用いて、割込み許可状態及び割込み禁止状態と、I F F 1レジスタの関係について、簡単なプログラム例を用いて説明する。

図42の（A）は、遊技進行メイン処理のプログラムを表している。「D I」命令は、マスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）を禁止するための命令（割込みを禁止する命令と称す）である。また、「E I」命令は、マスカブル割込み処理（例えば、タイマ割込み処理）を許可するための命令（割込みを許可する命令と称す）である。

20

また、「A A A A」、「B B B B」、「C C C C」は、任意の命令（プログラム）である。

【0547】

図42の（A）において、「D I」命令が実行されると、I F F 1レジスタが「0」となり割込み禁止状態となる。

その後の、「A A A A」、「B B B B」、「・ ・」の命令を実行しているときには、I F F 1レジスタが「0」のままとなっている。

その後、「E I」命令が実行されると、I F F 1レジスタが「1」となり、割込み許可状態となる。

30

つまり、「D I」命令から「E I」命令までの期間が、割込み禁止状態となる。

【0548】

しかしながら、タイマ割込み処理が実行可能となるのは、「E I」命令が実行された直後ではなく、「E I」命令を基準として1つ先の命令である「C C C C」命令を実行した後となるように構成されている。

例えば、「D I」命令から「E I」命令までの期間の所定のタイミングにて、8ビットカウンタP T Cがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合には、「C C C C」命令を実行した後にタイマ割込み処理が実行可能となるように構成されている。なお、「D I」命令から「E I」命令までの期間の所定のタイミングにて、8ビットカウンタP T Cがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合（すぐに割込み処理が開始されない場合）であっても、8ビットカウンタのカウント値は継続して更新を行っている。

40

このように構成することにより、割込みを許可する命令「E I」が実行されても、次の命令（この例では「C C C C」）を実行するまでは、割込み処理を実行しないようにすることによって、割込みを許可する命令「E I」後の命令を確実に実行することができる。具体的には、割込みを許可する命令「E I」後の命令として、「R E T」命令等の復帰命令（戻り番地のプログラムを実行するための命令）を使うことがあり、割込みを許可する命令があったとしても、次の命令を実行するまでは、タイマ割込み処理を実行しないよう

50

にすることによって、割込みを許可する命令「EI」後の命令を確実に実行することができる。

【0549】

なお、遊技進行メイン処理において、割込みを禁止する命令と割込みを許可する命令を設ける例としては、

ア) 主制御手段から副制御手段に対しコマンドを送信する際において、割込みを禁止する命令を行った後に、コマンドをRAMの記憶領域に書き込む処理等を実行した後に割込みを許可する命令を実行する場合

イ) ブロックをON(メダル受け許可状態)にする際において、割込みを禁止する命令を行った後に、ブロックをONにするための情報をRAMの記憶領域に書き込む処理とメダル投入可ランプを点灯させるための情報をRAMの記憶領域に書き込む処理等を実行した後に割込みを許可する命令を実行する場合

ウ) ブロックをOFF(メダル受け拒否状態)にする際において、割込みを禁止する命令を行った後に、ブロックをOFFにするための情報をRAMの記憶領域に書き込む処理とメダル投入可ランプを消灯させるための情報をRAMの記憶領域に書き込む処理等を実行した後に割込みを許可する命令を実行する場合

等が挙げられる。

なお、割込みを禁止する命令と割込みを許可する命令を設ける場合は、上述したア)乃至ウ)に限られるものでなく、適宜、割込みを禁止する命令と割込みを許可する命令を設けて良い。

【0550】

このような遊技進行メイン処理における割込み禁止状態は、例えば、複数の命令(命令A、命令B、・・・、命令Z)によって構成される処理を実行している間に、タイマ割込み処理の実行により、RAMのデータが変更されてしまうことやRAMのデータに基づいた不具合を伴う処理の実行を防止するために設けられている。

なお、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態は、割込みを禁止する命令(例えば、DI命令)により割込み禁止状態となり、割込みを許可する命令(例えば、EI命令)により割込み許可状態とするようにしたが、上記のDI命令に限らず他の命令によって割込みを禁止し得るようにしても良いし、上記のEI命令に限らず他の命令によって割込みを許可し得るようにしても良い。

【0551】

図42の(B)は、割込み処理のプログラムを表している。図42(A)と同様に、「EI」命令は、マスカブル割込み処理(例えば、タイマ割込み処理)を許可するための命令(割込みを許可する命令と称す)であり、「AAAA」、「BBBB」、「CCCC」、「・・」は、任意の命令(プログラム)である。なお、「RETI」命令とは、タイマ割込み処理を終了する際の命令(復帰命令)であり、例えば図7の「RETURN」に相当する。

【0552】

タイマ割込み処理を実行する際(実行する際とは、実行する前(「前」には「直前」を含む)、実行するのと同時、実行する後(「後」には「直後」を含む)の何れであっても良い)に、IFF1レジスタが「0」となる。これにより、タイマ割込み処理中に、次のタイマ割込み処理を実行することがないようにすることができる。なお、タイマ割込み処理を開始する際には、「DI」命令は不要である。

また、タイマ割込み処理を終了する際には、割込み禁止状態から割込み許可状態にするため、割込み処理の直前、すなわち「RETI」命令の直前に「EI」命令を実行する。この「EI」命令により、IFF1レジスタが「1」となる。なお、当該「EI」命令は、図7の「割込み許可フラグをONに保存」に相当する。

そして、「EI」命令の後の「RETI」命令においても、IFF1レジスタが「1」となっている。

つまり、タイマ割込み処理の開始から「EI」命令までの期間が、割込み禁止状態とな

10

20

30

40

50

る。

【0553】

しかしながら、タイマ割込み処理が実行可能となるのは、「EI」命令が実行された直後ではなく、「EI」命令を基準として1つ先の命令である「RETI」命令を実行した後となるように構成されている。

例えば、タイマ割込み処理の開始から「EI」命令までの期間の所定のタイミングにて、8ビットカウンタPTCがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合には、「RETI」命令を実行した後にタイマ割込み処理が実行可能となるように構成されている。なお、タイマ割込み処理の開始から「EI」命令までの期間の所定のタイミングにて、8ビットカウンタPTCがタイムアウトし、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶した場合（すぐに割込み処理が開始されない場合）であっても、8ビットカウンタのカウンタ値は継続して更新を行っている。

このように、「RETI」命令後において、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している場合にはタイマ割込み処理が実行可能となり、「RETI」命令後において、割込み待ちモニタレジスタが割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶していない場合には遊技進行メイン処理が実行可能となるように構成されている。よって、割込みを許可する命令「EI」が実行されても、次の命令である「RETI」を実行するまでは、割込み処理を実行しないようにすることによって、タイマ割込み処理中に次のタイマ割込み処理が実行されることを防止することができる。

【0554】

次に図43の(1)を用いて、遊技進行メイン処理において割込み禁止状態がない場合におけるタイマ割込み処理と8ビットカウンタPTCの関係について説明を行う。

PTCカウンタ設定レジスタに値として「m(mは数値)」を記憶したときは、8ビットカウンタPTCに「m」が記憶され、その後、更新周期が到来すると、「m-1」、・・・、「2」、「1」、「m」、「m-1」、「m-2」、・・・、のように8ビットカウンタPTCの値を1ずつ更新する。このように、8ビットカウンタPTCの値は「m」～「1」の間を循環する。

【0555】

t1のタイミングで、8ビットカウンタPTCの値が「1」から「m」になる。つまり、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした(する)ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

その後、8ビットカウンタPTCがタイムアウトしたに基づいて(割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて)タイマ割込み処理を実行することができる。これは、IFF1レジスタが「1」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際(実行する際とは、実行する前(「前」には「直前」を含む)、実行するのと同じ、実行する後(「後」には「直後」を含む)の何れであっても良い)には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、IFF1レジスタは「0」(割込み禁止状態)となる。

【0556】

t2のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、IFF1レジスタが「0」(割込み禁止状態)から「1」(割込み許可状態)となり、次の命令である復帰命令(RETI命令)によってタイマ割込み処理を終了する。

【0557】

また、8ビットカウンタPTCの値は、タイマ割込み処理を実行している間であっても、8ビットカウンタPTCの更新周期が到来した場合には更新可能に構成されている。このように構成することによって、タイマ割込み処理に要した時間にかかわらず、8ビット

カウンタ P T C を更新するため、一定の周期でタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 5 5 8 】

次に図 4 3 の (2) を用いて、遊技進行メイン処理において割込み禁止状態がある場合におけるタイマ割込み処理と 8 ビットカウンタ P T C の関係について説明を行う。

【 0 5 5 9 】

t 1 のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを禁止する命令がなされ、 I F F 1 レジスタが「 1 」 (割込み許可状態) から「 0 」 (割込み禁止状態) となる。

【 0 5 6 0 】

t 2 のタイミングで、 8 ビットカウンタ P T C がタイムアウトした (する) ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。しかしながら、遊技進行メイン処理は割込み禁止状態であるため、タイマ割込み処理を実行することができない。そのため、割込み待ちモニタレジスタには、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況が継続する。また、 8 ビットカウンタ P T C がタイムアウトした (する) ときが割込み禁止状態であっても、その後も、 8 ビットカウンタは継続して更新する。

10

【 0 5 6 1 】

t 3 のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを許可する命令がなされ、 I F F 1 レジスタが「 0 」 (割込み禁止状態) から「 1 」 (割込み許可状態) となる。

なお、 t 3 のタイミングにおいて、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることから、遊技進行メイン処理の割込みを許可する命令を基準として遊技進行メイン処理の命令を 1 命令実行した後に、タイマ割込み処理を実行可能となる。なお、タイマ割込み処理を実行する際 (実行する際とは、実行する前 (「前」には「直前」を含む) 、実行するのと同時、実行する後 (「後」には「直後」を含む) の何れであっても良い) には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、 I F F 1 レジスタは「 0 」 (割込み禁止状態) となる。

20

【 0 5 6 2 】

t 4 のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、 I F F 1 レジスタが「 0 」 (割込み禁止状態) から「 1 」 (割込み許可状態) となり、次の命令である復帰命令 (R E T I 命令) によってタイマ割込み処理を終了する。

30

【 0 5 6 3 】

図 4 3 (1) と同様に、 8 ビットカウンタ P T C の値は、タイマ割込み処理を実行している間であっても、 8 ビットカウンタ P T C の更新周期が到来した場合には更新可能に構成されている。このように構成することによって、タイマ割込み処理に要した時間にかかわらず、 8 ビットカウンタ P T C を更新するため、一定の周期でタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 5 6 4 】

また、 8 ビットカウンタ P T C の値は、遊技進行メイン処理が割込み禁止状態であっても、 8 ビットカウンタ P T C の更新周期が到来した場合には更新可能に構成されている。このように構成することによって、遊技進行メイン処理が割込み禁止状態であっても、 8 ビットカウンタ P T C を更新するため、一定の周期でタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【 0 5 6 5 】

次に図 4 4 の < タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例 (1) > を用いて、遊技進行メイン処理において割込み禁止状態であるときに 8 ビットカウンタ P T C がタイムアウトした際の割込み周期について説明を行う。なお、タイマ割込み処理の正常の周期 (8 ビットカウンタ P T C がタイムアウトしてから、次に 8 ビットカウンタ P T C がタイムアウトまでの期間) を「 T 」とする。なお、 P T C カウンタ設定レジスタに値を記憶してから

50

「T」に係る計測（8ビットカウンタPTCの更新）が開始される。

【0566】

t1のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを禁止する命令がなされ、IFF1レジスタが「1」（割込み許可状態）から「0」（割込み禁止状態）となる。

【0567】

t2のタイミングで、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。しかしながら、遊技進行メイン処理は割込み禁止状態であるため、タイマ割込み処理を実行することができない。そのため、割込み待ちモニタレジスタには、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況が継続する。また、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした（する）ときが割込み禁止状態であっても、その後も、8ビットカウンタは継続して更新する。

10

【0568】

t3のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを許可する命令がなされ、IFF1レジスタが「0」（割込み禁止状態）から「1」（割込み許可状態）となる。

なお、t3のタイミングにおいて、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることから、遊技進行メイン処理の割込みを許可する命令を基準として遊技進行メイン処理の命令を1命令実行した後に、タイマ割込み処理を実行可能となる。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、IFF1レジスタは「0」（割込み禁止状態）となる。

20

【0569】

t4のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、IFF1レジスタが「0」（割込み禁止状態）から「1」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（RETI命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【0570】

t5のタイミングで、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

30

その後、8ビットカウンタPTCがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、IFF1レジスタが「1」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、IFF1レジスタは「0」（割込み禁止状態）となる。

【0571】

40

t6のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、IFF1レジスタが「0」（割込み禁止状態）から「1」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（RETI命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【0572】

t7のタイミングで、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

その後、8ビットカウンタPTCがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、IFF1レジスタが「1」で

50

あるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、IFF1レジスタは「0」（割込み禁止状態）となる。

【0573】

t8のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、IFF1レジスタが「0」（割込み禁止状態）から「1」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（RETI命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【0574】

ここで、t2のタイミングからt5のタイミングまでの期間はTとなる。同様に、t5のタイミングからt7のタイミングまでの期間はTとなる。例えば、t2のタイミングを「 $n \times T$ （「n」は、自然数）」としたとき、t5のタイミングは、「 $(n+1) \times T$ 」として表すことができる。また、t7のタイミングは、「 $(n+2) \times T$ 」として表すことができる。

また、t3のタイミングは、「 $n \times T$ 」の後であって「 $(n+1) \times T$ 」の前の特定タイミング」として表すことができる。

【0575】

まず始めに、t3のタイミングで実行されるタイマ割込み処理について着目する。t3のタイミングで実行されるタイマ割込み処理は、本来であれば、タイマ割込み処理の実行周期であるt2で実行されるはずだった。換言すると、t2のタイミングが遊技進行メイン処理における割込み禁止状態でなければ、t2のタイミングでタイマ割込み処理が実行されるはずであった。つまり、t2のタイミングが遊技進行メイン処理における割込み禁止状態であったため、その後、割込み許可状態となったt3のタイミングで、タイマ割込み処理を実行した。

【0576】

次に、t5のタイミングで実行されるタイマ割込み処理について着目する。t5のタイミングで実行されるタイマ割込み処理は、t3のタイミングから「T」を経過する前に実行している。換言すると、t3のタイミングから割込み周期である「T」の計測を開始してはいない。t5のタイミングで実行されるタイマ割込み処理は、t2のタイミングからTが経過したときにタイマ割込み処理が実行されるように構成されている。つまり、タイマ割込み処理が実行されなくてもカウンタを更新し続けている8ビットカウンタPTCがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）実行されるように構成されている。

このように、t2のタイミングを「 $n \times T$ 」とし、t3のタイミングを「 $n \times T$ 」の後であって「 $(n+1) \times T$ 」よりも前の特定タイミング」とし、t4のタイミングを「 $(n+1) \times T$ 」としたとき、t5のタイミングで、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶することができる。換言すると、t5のタイミングでタイマ割込み処理が実行可能となるように構成される。

【0577】

同様に、t7のタイミングで実行されるタイマ割込み処理も、8ビットカウンタPTCがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）実行されるように構成されている。

このように、t2のタイミングを「 $n \times T$ 」とし、t3のタイミングを「 $n \times T$ 」の後であって「 $(n+1) \times T$ 」よりも前の特定タイミング」とし、t4のタイミングを「 $(n+1) \times T$ 」とし、t7のタイミングを「 $(n+2) \times T$ 」としたとき、t7のタイミングで、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報を

10

20

30

40

50

記憶することができる。換言すると、 t_7 のタイミングでタイマ割込み処理が実行可能となるように構成される。

【0578】

以上のとおり、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態により、本来のタイマ割込み処理の周期($n \times T$)でタイマ割込み処理が実行できなかった場合であっても、当該タイマ割込み処理以降のタイマ割込み処理は、本来のタイマ割込み処理の周期が到来したとき($x \times T$ (「 x 」は、自然数))にタイマ割込み処理を実行することができる状況に戻ることができる。これによって、例えば、タイマ割込み処理内で実行するタイマ計測に及ぼす影響(タイマ計測のタイミングが長く)を少なくすることができる。

【0579】

次に、IFF1レジスタが0の状況下において、8ビットカウンタPTCが複数回タイムアウトした際のタイマ割込み処理について図44の<タイマ割込み処理の実行タイミング>を示す例(2)を用いて説明を行う。

【0580】

<タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例(2)>では、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態中に、遊技進行メイン処理が暴走したり、遊技進行メイン処理に想定外の時間を要した場合について表したものである。なお、このような場合であっても、システムクロックが正常である場合には、8ビットカウンタPTCの値は、正常の周期で更新されるようにすることができる。

【0581】

t_1 のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを禁止する命令がなされ、IFF1レジスタが「1」(割込み許可状態)から「0」(割込み禁止状態)となる。

【0582】

t_2 のタイミングで、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした(する)ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。しかしながら、遊技進行メイン処理は割込み禁止状態であるため、タイマ割込み処理を実行することができない。そのため、割込み待ちモニタレジスタには、割込み要求信号の発生があったことを示す情報を記憶している状況が継続する。また、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした(する)ときが割込み禁止状態であっても、その後も、8ビットカウンタは継続して更新する。

【0583】

t_3 のタイミングで、再度、8ビットカウンタPTCがタイムアウトする。しかしながら、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されている状況であるため、再度、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶するようなことはしない。なお、その後も、8ビットカウンタは継続して更新する。

【0584】

t_4 のタイミングで、遊技進行メイン処理において割込みを許可する命令がなされ、IFF1レジスタが「0」(割込み禁止状態)から「1」(割込み許可状態)となる。

なお、 t_4 のタイミングにおいて、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることから、遊技進行メイン処理の割込みを許可する命令を基準として遊技進行メイン処理の命令を1命令実行した後に、タイマ割込み処理を実行可能となる。なお、タイマ割込み処理を実行する際(実行する際とは、実行する前(「前」には「直前」を含む)、実行するのと同時に、実行する後(「後」には「直後」を含む)の何れであっても良い)には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、IFF1レジスタは「0」(割込み禁止状態)となる。

【0585】

t_5 のタイミングで、タイマ割込み処理が終了とタイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、IFF1レジスタが

10

20

30

40

50

「0」（割込み禁止状態）から「1」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（RETI命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【0586】

t6のタイミングで、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした（する）ときに、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。

その後、8ビットカウンタPTCがタイムアウトしたことに基づいて（割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて）タイマ割込み処理を実行することができる。これは、IFF1レジスタが「1」であるためである。なお、タイマ割込み処理を実行する際（実行する際とは、実行する前（「前」には「直前」を含む）、実行するのと同時、実行する後（「後」には「直後」を含む）の何れであっても良い）には、割込み待ちモニタレジスタに記憶されている割込み要求信号の発生があったことを示す情報がクリアされる。なお、先述した通り、タイマ割込み処理を実行している間は、IFF1レジスタは「0」（割込み禁止状態）となる。

【0587】

t7のタイミングで、タイマ割込み処理を終了する。具体的には、タイマ割込み処理内の割込みを許可する命令の実行によって、IFF1レジスタが「0」（割込み禁止状態）から「1」（割込み許可状態）となり、次の命令である復帰命令（RETI命令）によってタイマ割込み処理を終了する。

【0588】

このように、t1のタイミングからt4のタイミングの間で、8ビットカウンタPTCは2回（複数回）タイムアウトした場合であっても、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されるのは1回である。なお、図44では、割込み禁止状態中に8ビットカウンタPTCが2回タイムアウトした例を挙げたが、割込み禁止状態中に8ビットカウンタPTCが3回タイムアウトした場合、4回タイムアウトした場合も、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されるのは1回である。そして、割込み禁止状態が終了した後、割込み待ちモニタレジスタに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいて実行されるタイマ割込み処理は1回である。なお、割込み禁止状態中に8ビットカウンタPTCが複数回タイムアウトした場合であっても、タイムアウトした回数はカウントしていない。

【0589】

以上のとおり、割込み禁止状態中に8ビットカウンタPTCが「n」（「n」は、2以上）回タイムアウトした場合において、割込み禁止状態から割込み許可状態となった後に、タイマ割込み処理が「n」回連続して（繰り返して）実行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って、割込み許可状態から割込み許可状態となった後にタイマ割込み処理が複数回連続して繰り返され、その間に遊技進行メイン処理が実行できなくなってしまうことを防止することができる。

【0590】

なお、図44の＜タイマ割込み処理の実行タイミングを示す例（2）＞では、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態中に、遊技進行メイン処理が暴走したり、遊技進行メイン処理に想定外の時間を要した場合について表したものであるが、同様に、タイマ割込み処理における割込み禁止状態中に、タイマ割込み処理が暴走したり、タイマ割込み処理に想定外の時間を要し、タイマ割込み処理における割込み禁止状態中に、8ビットカウンタPTCが「n」（「n」は、2以上）回タイムアウトした場合であっても、割込み禁止状態から割込み許可状態となった後に、タイマ割込み処理が「n」回連続して（繰り返して）実行されないように（1回だけ実行されるように）構成されている。

【0591】

＜プログラムの設計上の処理時間＞

プログラムとは、複数の命令によって構成されたものをいう。このとき、或るプログラ

10

20

30

40

50

ムの開始から或るプログラムの終了までの設計上の処理時間とは、或るプログラムの開始に係る命令（例えば A 命令）から或るプログラムの終了に係る命令（例えば Z 命令）までの命令の種類から算出することができる。

【0592】

まず、1つの命令を実行するのに要する時間は、1つの命令を実行するのに要するステート数と、システムクロックの周波数から算出することができる。具体的には、 $1 / \text{システムクロック周波数} \times \text{ステート数}$ によって、1つの命令を実行するのに要する時間を算出することができる。なお、ステート数とは、クロック数と読み替えることができる。

以下では、16 MHz のシステムクロックを用いた場合において具体的な命令を用いて、1つの命令を実行するのに要する時間について説明する。

（ア）DI

命令の内容：割込み処理を禁止する命令

ステート数：4 ステート

命令を実行するのに要する時間： $1 / 16 \text{ MHz} \times 4 = 0.25 \mu\text{S}$ （マイクロ秒）

（イ）EI

命令の内容：割込み処理を許可する命令

ステート数：4 ステート

命令を実行するのに要する時間： $1 / 16 \text{ MHz} \times 4 = 0.25 \mu\text{S}$ （マイクロ秒）

（ウ）DEC (HL)

命令の内容：HLレジスタが示すアドレスに記憶されている値を1減算する。

ステート数：11 ステート

命令を実行するのに要する時間： $1 / 16 \text{ MHz} \times 11 = 0.6875 \mu\text{S}$ （マイクロ秒）

【0593】

このように、同じシステムクロックの周波数を用いている場合であっても、1つの命令を実行するのに要する時間は、命令の種類によって異なる場合を有するように構成されている。また、異なる命令であっても、1つの命令を実行するのに要する時間が同じ場合を有するように構成されている。なお、上記の命令は複数ある命令の一部であって、上記の命令以外にも多数の命令が存在する。

なお、遊技進行メイン処理を実行する際のシステムクロックの周波数と、タイマ割込み処理を実行する際のシステムクロック数は同じである。そのため、例えば、遊技進行メイン処理において「EI」命令を実行する際に要する時間と、タイマ割込み処理において「EI」命令を実行する際に要する時間は同じである。

【0594】

つまり、或るプログラムの設計上の処理時間とは、或るプログラムの開始から或るプログラムの終了までの複数の命令の合計のステート数から算出することができる。具体的には、 $1 / \text{システムクロック周波数} \times \text{合計のステート数}$ を算出することによって算出することができる。換言すると、システムクロックの周波数は、一の遊技機においては一律であることから、合計のステート数の多いプログラムの方が、合計のステート数の少ないプログラムよりも、設計上の処理時間が長くなることとなる。

【0595】

＜タイマ割込み処理の設計上の処理時間＞

タイマ割込み処理の設計上の処理時間とは、タイマ割込み処理が開始してから終了するまで（例えば、RETI命令を実行するまで）の時間である。ただし、RWMに記憶されている情報の相違や、遊技の進行状況の相違によって実行する命令が異なるため、正常にタイマ割込み処理が実行された場合であっても、タイマ割込み処理の処理時間には、多少バラつきが生じる。換言すると、タイマ割込み処理で実行する命令が必ずしも全てのタイマ割込み処理で同一でないため、1回のタイマ割込み処理を実行した場合の合計のステート数が異なる。そのため、正常にタイマ割込み処理が実行された場合であって、タイマ割込み処理が開始してから終了するまでの平均の時間を、タイマ割込み処理の設計上の処理

10

20

30

40

50

時間とする。なお、タイマ割込み処理の設計上の処理時間を、タイマ割込み処理に係る時間とも称することもある。

【0596】

＜タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間＞

タイマ割込み処理の設計上の最大時間とは、タイマ割込み処理が開始してから終了するまでの時間であるという点においては、タイマ割込み処理の設計上の処理時間と同様である。また、先述したとおり、正常にタイマ割込み処理を実行した場合であっても、タイマ割込み処理の処理時間には、多少バラつきが生じる。そこで、1回のタイマ割込み処理を開始してから終了するまでに最も合計のステート数が多い命令を実行した場合に要する時間をタイマ割込み処理の設計上の最大処理時間とする。なお、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間を、タイマ割込み処理に係る最大時間とも称することもある。

10

【0597】

＜遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間＞

遊技進行メイン処理における割込み禁止状態が1つしかない場合においては、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間とは、割込みを禁止する命令（例えば、DI命令）から、割込みを許可する命令（例えば、EI命令）までの時間（遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理時間とも称する）である（電源がオンとなった後から割込みを許可する命令の実行までの状態は除く）。ただし、RAMに記憶されている情報の相違や、遊技の進行状況の相違によって実行する命令が異なるため、正常に遊技進行メイン処理が実行された場合であっても、合計のステート数が異なる場合がある。そのため、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理時間は、多少バラつきが生じる。換言すると、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態で実行する命令が必ずしも同一でないため、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理を実行した場合の合計のステート数が異なる。そこで、正常に遊技進行メイン処理が実行された場合であっても、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の処理時間の平均の時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間とする。

20

【0598】

また、遊技進行メイン処理における割り込み禁止状態を少なくとも2つ備えている場合は、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間をそれぞれ算出し、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間が最も長い時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間とする。なお、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態に係る時間とも称することもある。

30

【0599】

＜遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間＞

遊技進行メイン処理における割込み禁止状態が1つしかない場合においては、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態が開始してから割込み禁止状態が終了するまでに最も合計のステート数が多い命令を実行した場合に要する時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間とする。

【0600】

また、遊技進行メイン処理における割り込み禁止状態を少なくとも2つ備えている場合は、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間をそれぞれ算出し、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間が最も長い時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止区間の設計上の最大処理時間とする。なお、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間を、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態に係る最大時間とも称することもある。

40

【0601】

＜タイマ割込みの周期と、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間の関係＞

タイマ割込み処理の周期（8ビットカウンタPTCがタイムアウトする周期）を「T」

50

とし、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間を「 S' 」としたとき、 $T > S'$ を満たすように構成することが好ましい。

このように構成することによって、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態を実行している間に、タイマ割込みの周期が複数回到来することを極力防止することができる。換言すると、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の影響により、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした回数よりタイマ割込み処理を実行した回数と異なる（タイマ割込み処理を実行する回数が少なくなる）ということを防止することができる。

【0602】

＜タイマ割込みの周期と、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の最大処理時間の関係＞

タイマ割込み処理の周期（8ビットカウンタPTCがタイムアウトする周期）を「 T 」とし、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間を「 S 」としたとき、 $T > S$ とすることが好ましい。

このように構成することによって、 $T > S'$ （ S' は、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の設計上の処理時間）と構成した場合と比較して、より一層、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態を実行している間に、タイマ割込みの周期が複数回到来することを極力防止することができる。換言すると、遊技進行メイン処理における割込み禁止状態の影響により、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした回数よりタイマ割込み処理を実行した回数と異なる（タイマ割込み処理を実行する回数が少なくなる）ということを防止することができる。

【0603】

＜タイマ割込みの周期と、タイマ割込み処理の設計上の処理時間の関係＞

タイマ割込み処理の周期（8ビットカウンタPTCがタイムアウトする周期）を「 T 」とし、タイマ割込み処理の設計上の処理時間「 t' 」としたとき、 $T/2 > t'$ とすることが好ましい。つまり、タイマ割込み処理の設計上の処理時間をタイマ割込み処理の周期の半分未満の期間に構成することが好ましい。

このように構成することによって、タイマ割込み処理の周期が到来したときにタイマ割込み処理を実行し、その後、次のタイマ割込み処理の周期が到来するまでに、遊技進行メイン処理を $T/2$ よりも長い期間実行することができる。換言すると、タイマ割込み処理の実行によってメイン処理が実行できる期間が短くなり過ぎないようにすることができる。

【0604】

＜タイマ割込みの周期と、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間の関係＞

タイマ割込み処理の周期（8ビットカウンタPTCがタイムアウトする周期）を「 T 」とし、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間「 t 」としたとき、 $T/2 > t$ とすることが好ましい。つまり、タイマ割込み処理の設計上の最大処理時間をタイマ割込み処理の周期の半分未満の期間に構成することが好ましい。

このように構成することによって、 $T/2 > t'$ （ t' は、タイマ割込み処理の設計上の処理時間）と構成した場合と比較して、より一層、タイマ割込み処理の周期が到来したときにタイマ割込み処理を実行し、その後、次のタイマ割込み処理の周期が到来するまでに、遊技進行メイン処理を $T/2$ よりも長い期間実行することができる。換言すると、タイマ割込み処理の実行によってメイン処理が実行できる期間が短くなり過ぎないようにすることができる。

【0605】

＜割込み処理の種類＞

次に、割込み処理の種類について説明する。割込み処理には、割込み禁止状態で割込み要因が発生した場合には割込み処理が実行されないマスカブル割込み処理（INTと称する）と、割込み禁止状態で割込み要因が発生した場合であっても割込み処理が実行されるノンマスカブル割込み処理（NMIと称する）とに大別することができる。

【0606】

<ノンマスカブル割込み処理>

ノンマスカブル割込みの要因が発生した場合には、CPUにノンマスカブル割込みの要因が発生した旨の通知を行う。そして、ノンマスカブル割込みの要因が発生した旨の通知を受けたCPUはすべての処理を中断し、最優先でノンマスカブル割込み処理が実行される。ただし、第1プログラム領域のプログラムから第2プログラム領域のプログラムを実行する際に使用されるCALLLEX命令を実行し、その後、第2プログラム領域のプログラムから第1プログラム領域のプログラムに戻る際に使用されるRETTEX命令が実行されるまでは、ノンマスカブル割込み処理の要因が発生した場合であっても実行されない。換言すると、CALLLEX命令によって第2プログラム領域のプログラムを実行している期間にノンマスカブル割込みの要因が発生した場合であってもノンマスカブル割込み処理は実行されず、RETTEX命令を実行した後にノンマスカブル割込み処理が実行されるよう構成されている。なお、CALLLEX命令とは、通常のCALL命令（呼び出し命令）とは異なる命令であって、第1プログラム領域のプログラムから第2プログラム領域のプログラムを実行する際にのみ使用され、第1プログラム領域のプログラムから第1プログラム領域のプログラムを呼び出すときや、第2プログラム領域のプログラムから第2プログラム領域のプログラムを呼び出すときには使用されない。そのため、特別呼び出し命令とも称される。また、RETTEX命令とは、通常のRET命令（復帰命令）とは異なる命令であって、CALLLEX命令により第1プログラム領域のプログラムから第2プログラム領域のプログラムを実行し、その後、第2プログラム領域のプログラムから第1プログラム領域のプログラムに復帰する際にのみ使用される。さらにまた、前述したRET命令やRETI命令とは異なり、RETTEX命令により割込み禁止状態から割込み許可状態となり、CALLLEX命令からRETTEX命令の間にノンマスカブル割込みの要因が発生した場合であっても、RETTEX命令の直後（RETTEX命令を基準として次の命令）でノンマスカブル割込み処理が実行される。そのため、RETTEX命令は、特別復帰命令とも称される。ノンマスカブル割込み処理の例としては、電源断が発生したことをノンマスカブル割込みの要因とし、図6に記載した電源断処理をノンマスカブル割込み処理とすることができる。

【0607】

<マスカブル割込み処理>

本実施形態で使用している主制御チップでは、最大6種類のマスカブル割込み処理を実行することが可能である。前述したタイマ割込み処理は、マスカブル割込み処理の1つである。例えば、8ビットカウンタPTCがタイムアウトした場合には、割込み待ちモニタレジスタの所定ビットに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶される。そして、割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていることに基づいてタイマ割込み処理を実行することができる。なお、上述したとおり、割込み禁止状態であるときには、タイマ割込み処理（マスカブル割込み処理）を実行することができない。また、第1プログラム領域のプログラムから第2プログラム領域のプログラムを実行する際に使用されるCALLLEX命令を実行し、その後、第2プログラム領域のプログラムから第1プログラム領域のプログラムに戻る際に使用されるRETTEX命令が実行されるまでは、割込み待ちモニタレジスタの所定ビットに割込み要求信号の発生があったことを示す情報が記憶されていても、タイマ割込み処理（マスカブル割込み処理）を実行することができない。換言すると、CALLLEX命令によって第2プログラム領域のプログラムを実行している期間にマスカブル割込みの要因が発生した場合であってもマスカブル割込み処理は実行されず、RETTEX命令を実行した後にマスカブル割込み処理が実行されるよう構成されている。なお、本実施形態では、マスカブル割込み処理としてタイマ割込み処理の1種類を用いた場合を例として説明を行う。

【0608】

<割込みベクタアドレス>

割込みベクタアドレスとは、マスカブル割込み処理の最初のプログラム（命令）が記憶されているアドレス（開始アドレスとも称す）を指す。具体的な流れとしては、8ビット

10

20

30

40

50

カウンタ P T C がタイムアウトしタイマ割込み処理を実行する場合には、最初にタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが示すアドレスを取得し、次に取得したアドレスにジャンプすることで、タイマ割込み処理を実行することができる。例えば、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが 0 0 0 4 h 番地と 0 0 0 5 h 番地（2 バイトで定められた番地）であり、タイマ割込み処理の最初の命令が記憶されているアドレス（タイマ割込み処理のプログラムの開始アドレスとも称す）が 0 0 5 0 h 番地であった場合、0 0 0 4 h 番地と 0 0 0 5 h 番地によってタイマ割込み処理の最初の命令が記憶されているアドレスである 0 0 5 0 h が記憶され（実際には、0 0 0 4 h 番地に 5 0 h、0 0 0 5 h 番地に 0 0 h が記憶されている）ている。そして、タイマ割込み処理を実行する場合には、最初に 0 0 0 4 h 番地と 0 0 0 5 h 番地によって定められた 0 0 5 0 h 番地にジャンプを行い、0 0 5 0 h 番地の命令（タイマ割込み処理の最初の命令）を実行することができる。

10

【0609】

割込みベクタアドレスは、レジスタの値と、メイン制御基板 1 0 0 に搭載されているプログラム管理エリア（プログラム管理領域とも称す）で設定した値に基づいて定まる。具体的には、レジスタの値によって、割込みベクタアドレスの上位バイトの値が定まり、プログラム管理エリアの割込み初期設定領域にて設定された値に基づいて割込みベクタアドレスの下位バイトの値が定まる。例えば、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが 0 0 0 4 h である場合、上位バイトの 0 0 h はレジスタの値によって定まり、下位バイトの 0 4 h はプログラム管理エリアの割込み初期設定領域にて設定された値によって定まる。

20

【0610】

<レジスタ>

レジスタは、CPU が有するレジスタの 1 つであり、「インタラプト・ページ・アドレス・レジスタ」とも称される。レジスタは、1 バイトのデータが記憶可能であり、割込みベクタアドレスの上位 1 バイトを設定可能なレジスタである。レジスタの値を特定値にする命令を実行することにより、自由に定めることができる。例えば、レジスタの値を 1 0 h にする命令（LD I, 1 0 h）を実行することにより、レジスタの値を 1 0 h にすることができる。レジスタの値が 1 0 h の場合、割込みベクタアドレスの上位アドレスは 1 0 h となるため、プログラム管理エリアの割込み初期設定領域にて設定された値によりタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位アドレスが 0 4 h である場合、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスは 1 0 0 4 h となる。また、レジスタの値の初期値は、0 0 h である。換言すると、レジスタの値が 1 0 h である状況下で電源がオフとなり、その後、電源がオンとなった場合には、レジスタの値は 0 0 h となる。なお、レジスタの値が 0 0 h の状況下で電源がオフとなり、その後、電源がオンとなった場合には、レジスタの値は 0 0 h のままとなる。本実施形態においては、レジスタの値を 0 0 h 以外の値にするための命令を実行することはない（第 1 制御領域のプログラム、及び、第 2 制御領域のプログラムによって、レジスタの値を 0 0 h から変更することはない）。換言すると、本実施形態においては、レジスタの値として初期値である 0 0 h を使用している。そのため、レジスタの値を 0 0 h 以外の値にするための命令を実行する場合と比較して、プログラム容量を削減することができる。また、レジスタの値が 0 0 h であるため、割込みベクタアドレスの上位アドレスは 0 0 h である。つまり、図 7 1 に示すとおり、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを使用領域の制御領域（上述した第 1 制御領域）に定めることができる。

30

40

【0611】

<主制御 ROM の各領域>

図 7 1 は、本実施形態における主制御 ROM に記憶されている各領域を示す図である。まず、0 0 0 0 h 番地から 1 1 F E h 番地までは制御領域である。この制御領域は、使用領域の制御領域（上述した第 1 制御領域）であり、制御領域には各種命令が記憶されている。また、制御領域にはタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが定められている。ただし、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスは、上述した通りプログラムではなくア

50

ドレスである。そのため、正常に主制御チップが起動している場合には、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを命令として実行することはない。11FF番地は未使用領域である。未使用領域には、0(00000000b)が記憶されている。1200h番地から1DF6h番地まではデータ領域である。このデータ領域は、使用領域のデータ領域(上述した第1データ領域)であり、データ領域には第1制御領域のプログラム(命令)によって使用(参照)する抽選テーブル等が記憶されている。1DF7h番地から1FFFh番地までは未使用領域である。未使用領域には、0(00000000b)が記憶されている。2000h番地から245Dh番地までは使用領域外の制御領域(上述した第2制御領域)である。使用領域外の制御領域には各種命令が記憶されている。なお、制御領域とは異なり、使用領域外の制御領域には、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが定められていない。245Eh番地から2526h番地までデータ領域である。このデータ領域は、使用領域外のデータ領域(上述した第2データ領域)であり、データ領域には第2制御領域のプログラム(命令)によって使用(参照)するテーブル等が記憶されている。3FC0h番地から3FFFh番地はプログラム管理エリアである。

10

【0612】

<プログラム管理エリア>

プログラム管理エリアには、プログラムの暴走と判定しない領域を指定する領域である指定エリア外走行禁止設定領域や、ベクタアドレスの下位アドレスを指定する領域である割込み初期設定領域等がある。なお、プログラム管理エリアをプログラム管理領域と称することもある。

20

【0613】

電源がオンとなった後であって、最初のプログラム(0000h番地のプログラム)を開始する前(ユーザーモードが開始する前(具体的には、セキュリティモード中))に、プログラム管理エリアの各領域に記憶された値(情報)に基づいて、主制御チップの各種設定を行うことができる。つまり、走行外禁止エリアを指定する領域の設定や、割込み初期設定領域の設定が終わった後に、最初のプログラム(0000h番地のプログラム)を実行する。なお、セキュリティモードとは、主制御ROMの制御領域やデータ領域のセキュリティチェック、プログラム管理エリアの検査やプログラム管理エリアに基づく設定等を行う。その後、セキュリティモードで異常でないと判断した場合には、ユーザーモードに移行する。換言すると、制御領域の0000h番地のプログラム(命令)から順次プログラムを実行していく。一方、セキュリティモードで異常であると判断した場合(例えば、プログラム管理エリアに設定されている値が異常の値である場合等)には、ユーザーモードには移行しない。換言すると、制御領域の0000h番地のプログラム(命令)を実行することなく停止する(主制御チップは制御を止める)。

30

【0614】

<指定エリア外走行禁止設定領域>

指定エリア外走行禁止設定領域として、プログラムコード終了アドレス1設定領域、プログラムコード開始アドレス2設定領域、プログラムコード終了アドレス2設定領域がある。例えば、プログラムコード終了アドレス1設定領域は3F03h番地と3F04h番地の2バイト領域によって構成され、プログラムコード開始アドレス2設定領域は3F05h番地と3F06h番地の2バイト領域によって構成され、プログラムコード終了アドレス2設定領域は3F07h番地と3F08h番地の2バイト領域で構成される。

40

【0615】

本実施形態では、0000h番地から11FEh番地までは制御領域、2000h番地から245Dh番地までは使用領域外の制御領域を有している。そこで、プログラムコード終了アドレス1設定領域には、制御領域の最後の番地である11FEhを設定する。プログラムコード開始アドレス2設定領域には、また、使用領域外の制御領域の最初の番地である2000hを設定する。また、プログラムコード終了アドレス2設定領域には、使用領域外の制御領域の最後の番地である245Dhを設定する。なお、制御領域の最初の番地である0000hの設定は行わない。制御領域の最初の番地である0000hの設定

50

は行わなくても、プログラムコード終了アドレス1に対するプログラムコード開始アドレス1は0000hとなる。上述した設定により、0000h番地から11FEh番地までのプログラムを実行する（命令フェッチする）場合にはリセットが発生しないようにすることができる。また、2000h番地から245Dh番地までのプログラムを実行する（命令フェッチする）場合には、リセットが発生しないようにすることができる。一方、指定エリア外走行禁止設定領域で設定されたエリア外でCPUがプログラムを実行しようすると（命令フェッチすると）、リセットが発生するようにすることができる。例えば、本実施形態における11FFh番地（未使用領域）のプログラムを実行しようとする（命令フェッチすると）リセットが発生する。なお、リセットが発生した場合には、電源がオンの状態のままで、レジスタを初期化して、ユーザーモードが開始する前（具体的には、セキュリティモード）から開始し、プログラム管理エリアの各領域に記憶された値（情報）に基づいて、主制御チップの各種設定を行う。なお、セキュリティモードを実行した後、セキュリティモードで異常と判断しなかった場合には、最初のプログラム（0000h番地のプログラム（命令））から順次プログラムを実行することができる。このように、制御領域については最後の番地を設定するだけで制御領域をリセットのかからない領域（指定エリア）とすることができ、使用領域外の制御領域については最初の番地と最後の番地を設定することにより、使用領域外の制御領域をリセットのかからない領域（指定エリア）とすることができる。換言すると、4つの番地を設定するのではなく、3つの番地を設定するだけで、リセットのかからない領域（指定エリア）を2つ設定することができる。このように構成することにより、プログラム管理エリアの記憶領域を削減することができる。

10

20

【0616】

<割込み初期設定領域>

割込み初期設定領域は、割込みベクタアドレスの下位アドレスを設定する領域である。換言すると、割込みベクタアドレスの一部を設定する領域である。具体的には、割込み初期設定領域は3FDAh番地の1バイト領域で構成されている。割込み初期設定アドレスの詳細を説明するために、図72を用いて説明を行う。

【0617】

図72の（A）は、割込み初期設定領域を説明する図である。割込み初期設定領域は、D0ビットからD7ビットの1バイトの記憶領域で構成されている。

30

D0ビットとD1ビットの2ビットを用いて、割込み優先順位を設定する。割込み優先順位の詳細は後述するが、本実施形態においては、D1ビットに0、D0ビットに1を設定している（01bを設定している）。そして、割込み優先順位として01bを設定することにより、割込みベクタアドレスの下位アドレスのうち下位4ビットが01bに対応した値に自動割り当てされる（詳細は後述する）。換言すると、2ビットの値を設定するだけで、割込みベクタアドレスの下位アドレスのうち下位4ビットを設定することができる。なお、本実施形態では、割込み優先順位に01bを設定したが、00b、10b、11b等、任意の値を設定することができ、2ビットの値に基づいて、割込みベクタアドレスの下位アドレスのうち下位4ビットを設定することができる。

40

D2ビットとD3ビットには固定値を設定する。本実施形態においては、固定値としてD2ビットに0、D3ビットに0を設定している（00bを設定している）。なお、固定値として00bを設定しなかった場合や、ノイズ等により00b以外の値に設定されてしまった場合には、電源がオンとなりユーザーモードの前のセキュリティモードにおいて異常と判断され、ユーザーモードを開始しないように構成されている。このように予め定めた固定値が設定されていない場合には、ROMが異常である可能性が高いため、ユーザーモードを開始しないようにする（異常の状態でプログラム開始処理を実行しない）ことにより、遊技店や遊技者に不利益を与えないようにすることができる。

D4ビットからD7ビットの4ビットを用いて、割込みベクタアドレスの下位アドレスのうち上位4ビットを設定する。本実施形態においては、割込みベクタアドレスの下位アドレスのうち上位4ビットを0000bに設定している。なお、本実施形態では割込みベ

50

クタアドレスの下位アドレスのうち上位4ビットを0000b(0h)に設定しているが、これに限らず、1000h(8h)や、1111b(Fh)等、任意の値に設定することができる。

【0618】

図72の(B)は、割込み優先順位と自動割り当ての関係を示す図である。

上述したとおり、本実施形態で使用している主制御チップでは、最大6種類のマスカブル割込み処理を実行することが可能である。具体的には、「PTC0」～「PTC2」、「RX0」～「RX1」、及び「XINT」の6種類のマスカブル割込み処理を実行することが可能である。これらのマスカブル割込み処理のうち、複数の(少なくとも2つの)マスカブル割込み処理を実行可能な遊技機であった場合、同時のタイミングで割込みの要因等が発生した場合に、どちらのマスカブル割込み処理を優先するかを定めたものが割込み優先順位である。割込み優先順位として、「優先度A」が最も高い割込み優先順位であり、「優先度A」から順に割込み優先順位が低くなる。つまり、「優先度F」が最も低い割込み優先順位である。なお、「PTC0」～「PTC2」は、タイマ割込み処理に用いられる割込み要因であり、特に「PTC2」が、本実施形態におけるタイマ割込み処理に相当する。また、割込み優先順位の「00b」、「01b」、「10b」、「11b」は、図72の(A)に記載したD0ビット、D1ビットに設定する値(割込み優先順位)に対応している。

【0619】

例えば、割込み初期設定領域の割込み優先順位を設定する領域に01bを設定した場合、図72(B)に示すように、ア)PTC0の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは自動割り当てにより0000bとなり、イ)PTC1の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは自動割り当てにより0010bとなり、ウ)PTC2の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは自動割り当てにより0100bとなり、エ)XINTの割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは自動割り当てにより0110bとなり、オ)RX0の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは自動割り当てにより1000bとなり、カ)RX1の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは自動割り当てにより1010bとなる。つまり、タイマ割込み処理としてPTC2を使用した場合、主制御チップの自動割り当てにより、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは0100b(4h)に定めることができる。また、例えば、割込み初期設定領域の割込み優先順位を設定する領域に10bを設定し、タイマ割込み処理としてPTC2を使用した場合、主制御チップの自動割り当てにより、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは1000b(8h)に定めることができる。

以上のとおり、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットは、0000b(0h)、0010b(2h)、0100b(4h)、0110b(6h)、1000b(8h)、1010b(Ah)に定めることができる。

【0620】

上述したとおり、割込みベクタアドレスの下位バイトのうち上位4ビットの値は、0000b(0h)から1111b(Fh)の任意の値に設定可能であり、割込みベクタアドレスの下位バイトのうち下位4ビットの値は、0000b(0h)、0010b(2h)、0100b(4h)、0110b(6h)、1000b(8h)、1010b(Ah)に設定可能である。換言すると、割込み初期設定領域に設定された値に応じてタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位アドレスを00hからFAhの任意の値に設定することができる。例えば、レジスタの値が00hであり、割込み初期設定領域に設定された値によってタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位アドレスが04hに設定された場合には、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが0004h(と0005h)となる。また、レジスタの値が00hであり、割込み初期設定領域に設定された値によってタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの下位アドレスが84hに設定された場合には、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが0084h(と0085h)となる。

なお、詳細は割愛するが、割込み初期設定領域で設定した値に応じて、上述した複数のマスカブル割込み処理の割込みベクタアドレスが定めることができることを付言しておく。

【0621】

＜電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの関係＞

図73は、電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの関係を示す図である。0000h番地から0003h番地まで、電源がONとなった場合に最初に行うプログラムである電源投入処理の一部が記憶されている。0004h番地、0005h番地にはタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが記憶されている。xxxxh番地（xxxxは、16進数の予め定められた値）からXXXXh番地（XXXXは、16進数の予め定められた値）には、タイマ割込み処理が記憶されている。yyyyh番地（yy 10
yyは、16進数の予め定められた値）からYYYYh番地（YYYYは、16進数の予め定められた値）には電源投入処理の続きが記憶されている。なお、破線部で記載している箇所は、他のプログラム（命令）が記憶されているものとする。

【0622】

図73から明らかなとおり、電源投入処理は0000h番地から始まり、0003h番地までの電源投入処理を実行する。そして、電源投入処理の続きが、yyyyh番地から始まるように構成されている。具体的には、0001h番地から0003h番地には、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が記憶されている（当該ジャンプ命令は3バイト命令のため、0001h番地から0003h番地までのプログラム領域を使用する）。なお、電源投入処理とは、図5のプログラム開始処理が該当する。また、0003h番地とyyyyh番地の間に、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが記憶されている。つまり、電源投入処理を構成する全ての命令が、連続した番地に記憶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、電圧が不安定な状況で立ち上がっていることを遊技店員が把握することができる。具体的には、電源投入時（電源がONとなった直後）は、電圧が不安定であり、正確にプログラム（命令）が実行されないことがあり得る状況（主制御チップが正常に起動していない状況）である。このような場合に、電源投入処理を構成する命令が一続きで構成されていると、例えば、電源投入処理を構成する命令のうち或る命令を実行することなく或る命令の次の番地に記憶されている命令を実行し、正常ではない挙動でプログラムを実行することがある。つまり、遊技者や遊技店員も予期していないエラーが起こり得るという 20
恐れがあった。しかしながら、電源投入処理の一部と、電源断処理の一部の続きとの間にタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを記憶することによって、例えば、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行された場合よりも、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行されなかった場合（0004h番地の命令を実行してしまった場合）の方が、yyyyh番地以降のプログラム（命令）を実行するまでの時間が長くなる（又は、yyyyh番地以降のプログラム（命令）が実行されなくなる）。つまり、例えば、yyyyh番地以降に設定変更モードへの移行を判断（図5の「設定キースイッチON及びドア開放検知スイッチON?」）するためのプログラム（命令）があった場合、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行された場合よりも、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行されなかった場合の方が、設定変更モードに移行するまでの時間が設計上の時間よりも長くなる（又は、設定変更モードに移行しない）こととなるため、電源をオンした後に、遊技店員側で、設定変更モードへ移行するまでの時間が異常であったか否かで、電圧が不安定な状況で立ち上がったのか否かを判別することができる。 30
40

【0623】

なお、図73に記載した番地は例示であり、0000h番地から0003h番地まで、電源がONとなった場合に最初に行うプログラムである電源投入処理の一部が記憶されているようにしたが、例えば0000h番地から0007h番地までを電源がONとな 50

った場合に最初に実行するプログラムである電源投入処理の一部としても良い。同様に、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを、0004h番地と0005h番地に記憶されているようにしたが、電源投入処理のプログラムの続きの番地であるyyyyh番地よりも小さい値であれば良い。例えば、電源がONとなった場合に最初に実行するプログラムである電源投入処理の一部を0000h番地から0007h番地とし、yyyyh番地を1000hとした場合、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを0064h番地等に定めるようにしても良い。換言すると、電源投入処理のプログラムとしてA番地にジャンプ命令を記憶し、B番地から電源投入処理のプログラムの続きがある場合において、A番地とB番地の間に、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを記憶する（定める）ように構成してもよい。また、xxxxh番地をyyyyh番地よりも小さい値としているが、xxxxh番地をyyyyh番地よりも大きい値であっても良い。また、タイマ割込み処理のベクタアドレスが、xxxxh番地よりも小さい値としているが、タイマ割込み処理のベクタアドレスは、xxxxh番地よりも大きい値としても良い。また、破線部を他のプログラム（命令）として説明したが、プログラム（命令）ではないデータ（他の割込みベクタアドレスや、未使用データ（00000000bが記憶されているデータ））が記憶されていても良い。

10

【0624】

また、yyyyh番地以降の処理として、設定変更モードへの移行の判断を例に挙げたが、yyyyh番地以降の処理として、電源がオンとなったことを示す外部信号（セキュリティ信号）を出力するための処理（不図示）によっても、外部信号が出力されるまでの設計上の時間が正常にプログラム（命令）を実行しているときよりも長くなる（又は、外部信号が出力されない）ため、遊技店員側で、セキュリティ信号が出力されるまでの時間が異常であったか否かで、電圧が不安定な状況で立ち上がったのか否かを判別することができる。同様に、yyyyh番地以降の処理として、複数ある「割込みを許可する命令（割込み許可命令とも称す）」のうち、電源投入処理が開始してから最初の「割込みを許可する命令」であっても良い。このように構成することにより、タイマ割込み処理が実行され得るまでの設計上の時間が正常にプログラム（命令）を実行しているときよりも長くなる（又は、タイマ割込み処理が実行されない）ため、遊技店員側で、タイマ割込み処理によるクレジット数の表示（クレジット数表示器の点灯）のタイミングや、MAXベットランプの点灯タイミングや、メダル投入可ランプの点灯タイミングまでの時間が異常であったか否かで、電圧が不安定な状況で立ち上がったのか否かを判別することができる。なお、繰り返しにはなるが、割込みモードのセットを実行した後、実際にタイマ割込み処理が実行され得るのは、割込みを許可する命令がなされた後である。ここで、割込みモードのセットは、yyyyh番地以降の処理でも良いし、yyyyh番地にジャンプする前の番地の処理であっても良い。

20

30

【0625】

<電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスと他のプログラムの関係>

図74の<パターン1>は、電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスと他のプログラムの関係を示す図である。この<パターン1>を用いて各種説明を行う。0000h番地から0003h番地まで、電源がONとなった場合に最初に実行するプログラムである電源投入処理の一部が記憶されている。0004h番地、0005h番地にはタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが記憶されている。0008h番地から第1の処理が記憶されている。0010h番地から第2の処理が記憶されている。0018h番地には第3の処理が記憶されている。0020h番地から第4の処理が記憶されている。0028h番地から第5の処理が記憶されている。0030h番地から第6の処理が記憶されている。0038h番地から第7の処理が記憶されている。0040h番地から第8の処理が記憶されている。xxxxh番地（xxxxは、16進数の予め定められた値）からXXXXh番地（XXXXは、16進数の予め定められた値）には、タイマ割込み処理が記憶されている。yyyyh番地（yyyyは、16進数の予め定められた値）からYYYYh番地（YYYYは、16進数の予め定められた値）には電源投入処理の続き

40

50

が記憶されている。なお、破線部で記載している箇所は、他のプログラム（命令）が記憶されているものとする。

【0626】

ここで、第1の処理、第2の処理、第3の処理、第4の処理、第5の処理、第6の処理、第7の処理、第8の処理とは、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出される処理（プログラム）を指す。特殊呼び出し命令（RST命令）とは、通常の呼び出し命令（CALL命令）とは異なり、特定の番地（0008h、0010h、0018h、0020h、0028h、0030h、0038h、0040h）のプログラム（命令）を呼び出す際に使用される命令であって、通常の呼び出し命令（CALL命令）よりも少ないプログラム容量、且つ、短い処理時間（少ないステート数）でプログラム（命令）を呼び出すことができる命令である。例えば、0008hから開始される第1処理を呼び出す際に通常の呼び出し命令（CALL命令）を使用した場合と、特殊呼び出し命令（RST命令）を使用した場合とで比較すると、以下ようになる。

ア）通常の呼び出し命令（CALL命令）を使用して0008h番地のプログラムを呼び出す場合

CALL 0008h （使用するプログラム容量：3バイト、ステート数：5）

イ）特殊呼び出し命令（RST命令）を使用して0008h番地のプログラムを呼び出す場合

RST 08h （使用するプログラム容量：1バイト、ステート数：4）

以上のように、通常の呼び出し命令（CALL命令）を使用して上述した特定の番地のプログラム（命令）を呼び出すときよりも、特殊命令（RST命令）を使用して上述した特定の番地のプログラム（命令）を呼び出す方が、使用するプログラム容量が1/2以下に抑えることができる。また、上述した特定の番地のプログラム（命令）を呼び出すのに要する処理時間も短くすることができる。そのため、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出される（実行される）第1の処理、第2の処理、第3の処理、第4の処理、第5の処理、第6の処理、第7の処理、第8の処理のうち、少なくとも1つの処理は、或る遊技を開始するための操作（例えば、スタートスイッチのオン）から或る遊技の次の遊技を開始するための操作（例えば、スタートスイッチのオン）までに複数回呼び出される処理で構成されることが好ましい。換言すると、第1の処理、第2の処理、第3の処理、第4の処理、第5の処理、第6の処理、第7の処理、第8の処理のうち、少なくとも1つの処理は、呼び出し頻度の高い処理であることが好ましい。このように、呼び出し頻度の高い処理は、特殊呼び出し命令（RST命令）を使用して呼び出すように構成することにより、通常の呼び出し命令（CALL命令）を使用するよりも、特殊呼び出し命令（RST命令）を使用する方が、プログラムの容量を少なくすることができる。

【0627】

また、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出される（実行される）第1の処理、第2の処理、第3の処理、第4の処理、第5の処理、第6の処理、第7の処理は、8バイトの容量のプログラム、又は、8バイトの容量以内のプログラムで構成されていることが好ましい。例えば、第1の処理が8バイトの容量のプログラムであった場合、0008h番地から000Fh番地に第1処理のプログラム（命令）が記憶されている。一方、第1の処理が4バイトの容量のプログラムであった場合、0008h番地から000Bh番地に第1処理のプログラム（命令）が記憶されている。第1の処理が4バイトの容量のプログラムであった場合、000Ch番地から000Fh番地については、以下のように定めてもよい。

例1）000Ch番地から000Fh番地を未使用領域（00000000bを記憶）とする。

例2）000Ch番地から000Fh番地に4バイト以内の他の処理（他のプログラム）を記憶する。ここで、当該他の処理は、特殊呼び出し命令（RST命令）ではなく通常の呼び出し命令（CALL命令）で呼び出される。

【0628】

なお、上述した例は、第1の処理が4バイトの容量のプログラムとした例を示したが、第1の処理が4バイトの容量のプログラムではなく、Xバイト（Xは、8未満の数値）のプログラムである場合でも同様である。また、0008h番地の第1の処理を例として示したが、上述した例については、0008h番地に限られるものではなく、0010h番地の第2の処理、0018h番地の第3の処理、0020h番地の第4の処理、0028h番地の第5の処理、0030h番地の第6の処理、0038h番地の第7の処理についても適用可能である。

【0629】

また、例えば0008h番地の第1の処理が0008h番地から0016h番地の15バイトの容量のプログラムであった場合に、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出される第2の処理を設けないようにしてもよい。ただし、特殊呼び出し命令（RST命令）で呼び出される処理が8バイトを超える場合には、特殊呼び出し命令（RST命令）で呼び出すことが可能な番地のうち、最後の番地（最も大きい値の番地）である0040h番地に記憶すること（本実施形態の第8の処理として定めること）が好ましい。つまり、0040h番地に記憶する処理（本実施形態では第8の処理）については、0040h番地以降の番地に特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出すことが可能な番地がないため、8バイトを超えても問題ない。このように構成することにより、特殊呼び出し命令（RST命令）で呼び出し可能な処理として、8つの処理（特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出すことが可能な最大の数と同じ数の処理）を記憶することができる。

【0630】

なお、特殊呼び出し命令（RST命令）で呼び出される処理（プログラム）を記憶したアドレスとして、0008h番地、0010h番地、0018h番地、0020h番地、0028h番地、0030h番地、0038h番地、0040h番地としたが、これら8個の番地は一例であって、これに限られるものではない。ただし、特殊呼び出し命令（RST命令）で呼び出される処理を記憶したアドレスのうち上位バイトは00hであることが好ましい。このように構成することにより、呼び出し頻度の高い処理を先頭アドレス（0000h）付近に設けることができ、開発段階において、呼び出し頻度の高い処理を先に設計しておき、他の処理を後に設計することができる。また、通常の呼び出し命令（CALL命令）は、制御領域内、及び、使用領域外の制御領域の両方で使用される（記憶されている）命令であるが、特殊呼び出し命令（RST命令）は、制御領域内では使用される（記憶されている）が、使用領域外の制御領域には使用されない（記憶されていない）命令であることが好ましい。このように構成することにより、開発者や第三者がプログラムを確認した際に、特殊呼び出し命令（RST命令）がある領域であれば制御領域であり、特殊呼び出し命令がない領域であれば使用領域外の制御領域であるということが一目で把握することができる。

【0631】

また、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出される処理（プログラム）の例を2つ示すが、以下の処理に限定されるものではなく、種々の処理で構成することができる。

例1）コマンドセット処理

内容：1）割込みを禁止する。2）サブ制御手段に送信する情報をメイン制御手段のRW領域に書き込む処理を通常の呼び出し命令（CALL命令）で呼び出し実行する。3）割込みを許可する。

呼び出し箇所の例：リールが回転開始したことを示す情報を送信する場合。全リールが停止したことを示す情報をサブ制御手段に送信する場合。エラーの種別を送信する場合。設定値を送信する場合。スタートレバーが操作され演出グループ番号を送信する場合等。

例2）割込み待ち処理

内容：1）タイマ割込み処理が実行されたか否かを判定する。2-1）タイマ割込み処理が実行されていないと判定した場合には1）に戻る。2-2）タイマ割込み処理が実行

10

20

30

40

50

されたと判定した場合には、当該処理を終了する。

呼び出し箇所の例：所定のスイッチ（設定スイッチ、1ベットスイッチ等）が操作されたことを示す立ち上がりデータをクリアする場合。

【0632】

以上のとおり、電源投入処理は0000h番地から始まり、0003h番地までの電源投入処理を実行する。そして、電源投入処理の続きが、yyyyh番地から始まるように構成されている。具体的には、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）を行うように構成されている（当該ジャンプ命令は3バイト命令のため、0001h番地から0003h番地までのプログラム領域を使用する）。なお、電源投入処理とは、図5のプログラム開始処理が該当する。また、0003h番地とyyyyh番地の間に、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出される処理や、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスが記憶されている。つまり、電源投入処理を構成する全ての命令が、連続した番地に記憶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、電圧が不安定な状況で立ち上がっていることを遊技店員が把握することができる。具体的には、電源投入時（電源がONとなった直後）は、電圧が不安定であり、正確にプログラム（命令）が実行されないことがあり得る状況（主制御チップが正常に起動していない状況）である。このような場合に、電源投入処理を構成する命令が一続きで構成されていると、例えば、電源投入処理を構成する命令のうち或る命令を実行することなく或る命令の次の命令を実行し、正常ではない挙動でプログラムを実行することがある。つまり、遊技者や遊技店員も予期していないエラーが起こり得るという恐れがあった。しかしながら、電源投入処理の一部と、電源断処理の一部の続きとの間にタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを記憶することによって、例えば、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行された場合よりも、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行されなかった場合（0004h番地の命令を実行してしまった場合）の方が、yyyyh番地以降のプログラム（命令）を実行するまでの時間が長くなる（又は、yyyyh番地以降のプログラム（命令）が実行されなくなる）。つまり、例えば、yyyyh番地以降に設定変更モードへの移行を判断（図5の「設定キースイッチON及びドア開放検知スイッチON?」）するためのプログラム（命令）があった場合、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行された場合よりも、0003h番地の続きのプログラムがyyyyh番地となるジャンプ命令（JR yyyyh）が正常に実行されなかった場合の方が、設定変更モードに移行するまでの時間が設計上の時間よりも長くなる（又は、設定変更モードに移行しない）こととなるため、電源をオンした後に、遊技店員側で、設定変更モードへ移行するまでの時間が異常であったか否かで、電圧が不安定な状況で立ち上がったのか否かを判別することができる。

【0633】

なお、図74の<パターン1>に記載した番地は例示であり、0000h番地から0003h番地まで、電源がONとなった場合に最初に行うプログラムである電源投入処理の一部が記憶されているようにしたが、例えば図74の<パターン2>のように0000h番地から0007h番地までを電源がONとなった場合に最初に行うプログラムである電源投入処理の一部としても良い。同様に、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを、0004h番地に記憶されているようにしたが、電源投入処理のプログラムの続きの番地であるyyyyh番地よりも小さい値であれば良い。例えば、電源がONとなった場合に最初に行うプログラムである電源投入処理の一部を0000h番地から0007h番地とし、yyyyh番地を1000hとした場合、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスを0064h番地等に定めるようにしても良い。換言すると、電源投入処理のプログラムとしてA番地にジャンプ命令を記憶し、B番地から電源投入処理のプログラムの続きがある場合において、A番地とB番地の間に、タイマ割込み処理の割込みベクタアドレスや、特殊呼び出し命令（RST命令）によって呼び出され処理を記憶する（定め

10

20

30

40

50

る)ように構成してもよい。また、 $x x x x h$ 番地を $y y y y h$ 番地よりも小さい値としているが、 $x x x x h$ 番地を $y y y y h$ 番地よりも大きい値であっても良い。また、破線部を他のプログラム(命令)として説明したが、プログラム(命令)ではないデータ(他の割込みベクタアドレスや、未使用データ(00000000bが記憶されているデータ))が記憶されていても良い。また、タイマ割込み処理のベクタアドレスが、 $x x x x h$ 番地よりも小さい値としているが、タイマ割込み処理のベクタアドレスは、 $x x x x h$ 番地よりも大きい値としても良い。

【0634】

また、 $y y y y h$ 番地以降の処理として、設定変更モードへの移行の判断を例に挙げたが、 $y y y y h$ 番地以降の処理として、電源がオンとなったことを示す外部信号(セキュリティ信号)を出力するための処理(不図示)によっても、外部信号が出力されるまでの設計上の時間が正常にプログラム(命令)を実行しているときよりも長くなる(又は、外部信号が出力されない)ため、遊技店員側で、セキュリティ信号が出力されるまでの時間が異常であったか否かで、電圧が不安定な状況で立ち上がったのか否かを判別することができる。同様に、 $y y y y h$ 番地以降の処理として、複数ある「割込みを許可する命令(割込み許可命令とも称す)」のうち、電源投入処理が開始してから最初の「割込みを許可する命令」であっても良い。このように構成することにより、タイマ割込み処理が実行され得るまでの設計上の時間が正常にプログラム(命令)を実行しているときよりも長くなる(又は、タイマ割込み処理が実行されない)ため、遊技店員側で、タイマ割込み処理によるクレジット数の表示(クレジット数表示器の点灯)のタイミングや、MAXベットランプの点灯タイミングや、メダル投入可ランプの点灯タイミングまでの時間が異常であったか否かで、電圧が不安定な状況で立ち上がったのか否かを判別することができる。なお、繰り返しにはなるが、割込みモードのセットを実行した後、実際にタイマ割込み処理が実行され得るのは、割込みを許可する命令がなされた後である。ここで、割込みモードのセットは、 $y y y y h$ 番地以降の処理でも良いし、 $y y y y h$ 番地にジャンプする前の番地の処理であっても良い。

【0635】

<ステージチェンジ演出>

本実施形態では、液晶に表示され得る演出ステージを切り替えるステージチェンジ演出(切替え演出とも称することがある)を実行可能に構成されている。演出ステージとして、通常ステージや、通常ステージよりもATの当選確率が高い高確率状態を示唆する高確率ステージ等の複数種類の演出ステージを有しており、ある演出ステージから異なる演出ステージへ移行するときにステージチェンジ演出を実行し得るよう構成されている。このステージチェンジ演出によって、演出ステージをスムーズに切り替えることができる。なお、複数種類のステージチェンジ演出を有しており、ステージチェンジ演出の種類に応じて、移行先となる演出ステージの選択割合が異なるよう構成されている(例えば、所定のステージチェンジ演出は特定のステージチェンジ演出よりも高確率ステージへ移行する期待度を高くしたり、特定のステージチェンジ演出が実行された場合には必ず高確率ステージへ移行したりする等)。なお、ステージチェンジ演出の種類によって滞在モードの示唆(詳細は省略するが滞在モードによってATの当選確率やAT当選までの天井ゲーム数が異なるよう構成されている)や設定値の示唆を行うよう構成してもよい。また、演出ステージに対応した演出(液晶上での背景画像(静止画像、又は動画像)の表示やスピーカからのBGMの出力、所定のランプの点灯パターン、又は所定のランプの点灯色等)が実行され得るよう構成されている。

【0636】

図45は、本実施形態におけるステージチェンジ演出の一例であり、UI画像(UI表示、UI、遊技情報画像とも称することがある)として、UI画像A(第1UI画像とも称す)、UI画像B(第2UI画像とも称す)、UI画像C(第3UI画像とも称す)とが表示され得るよう構成されている。UI画像とは、複数の演出ステージに亘って同一(または類似)の表示態様および同一の表示領域で液晶に表示され得る画像であり、遊技者

10

20

30

40

50

が遊技の状況を把握できる情報などがUI画像として表示される。

【0637】

ここでUI画像A、UI画像B、UI画像Cについて詳述する。

【0638】

UI画像Aは、演出ステージの名称を示す画像である。図45(1)では、「海岸ステージ」という文字も周りに枠がある態様となっているが、枠がなく文字のみで構成されていてもよい。

【0639】

UI画像Bは、現在のクレジット数を示す画像である。UI画像Bの表示態様として、例えば、クレジット数として「50」が表示されているときにMAXベットスイッチが押下されMAXベット処理が実行された場合には、「50→49→48→47」と遊技者が視認可能な速さで1ずつ更新されて表示されるように構成されている。なお、「50→47」のようにMAXベット処理後のクレジット数のみが表示されるよう構成してもよい。

【0640】

UI画像Cは、一の遊技における払出数を示す画像である。UI画像Cの表示態様として、例えば、一の遊技において「10」の払い出しがあった場合には、(1)「0→1→2→・・・→9→10」と遊技者が視認可能な速さで1ずつ更新されて表示されるよう構成されている。なお、「0→10」のように払出数のみが表示されるよう構成してもよい。なお、払出数を所定時間(例えば3秒間)表示した後に「0」が表示されるように構成してもよいし、払出数を表示し続け次の遊技に係るベット操作がされた場合(または、次の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付けた場合)に「0」が表示されるように構成してもよい。

【0641】

なお、これらの他にもUI画像として、一のATで実行された遊技数や残り遊技数、遊技に用いる所定のポイント(例えば、遊技の実行や当選役に応じて蓄積され得るように構成し、1000ポイントに到達するとAT抽選が実行される)、通常遊技での遊技数、キャラクタの表示、AT中において押し順ナビ画像を表示するための外郭等の様々な種類のUI画像を表示し得るようにしてもよい。

【0642】

また、液晶には、現在の演出ステージに対応した背景画像が表示されるよう構成されており、図45(1)においては、海岸ステージに対応した背景画像が表示されている。なお、背景画像よりもUI画像の方が、表示優先度が高い(前面に表示する)ように構成されているため、背景画像によってUI画像の視認性を下げることがなく、遊技者は任意のタイミングで遊技の状況を把握することができる。

【0643】

なお、遊技状態(通常区間、有利区間、RT状態、AT、非AT、チャンスゾーン、高確率状態、ボーナス等)に応じて液晶に表示され得るUI画像の種類を変えたり、UI画像の表示態様を変えたりしてもよい。要するに、遊技状態に応じて液晶に表示され得るUI画像を適宜変更してもよい。このようにすることで、UI画像によって容易に現在の遊技状態を把握することができる。

【0644】

本実施形態におけるステージチェンジ演出の流れを説明する。

まず、図45の(1)において、現在の演出ステージが海岸ステージであり、スタートスイッチ12が操作(押下)されて、新たに遊技が実行される。次に、(2)→(3)→(4)と液晶の表示領域の外側から背景画像やUI画像を覆い隠すようにブラックアウトしてゆき(暗転してゆき)、液晶の表示領域全体に黒色の画像が表示され、背景画像及びUI画像が視認できなくなる(背景画像及びUI画像の表示の前面に黒色の画像を表示することで視認できなくしてもよいし、背景画像及びUI画像を非表示にして黒色の画像を表示することで視認できなくしてもよい)。その後、(5)→(6)→(7)と液晶の表示領域の内側から背景画像が表示されてゆき、移行後(ステージチェンジ後)の演出ステ

10

20

30

40

50

ージに対応した背景画像が表示される。なお、UI画像Aには、移行後の演出ステージに対応して「街ステージ」と表示されている。このように、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間で、背景画像及びUI画像を視認できないように構成することにより、いずれの演出ステージに移行したかを遊技者に注目させることができる。また、ステージチェンジ演出の前後でUI画像の表示態様が相違する場合にも、違和感なく遊技を進行させることができる。なお、ステージチェンジ演出の実行によって演出ステージが切り替わったときに、移行後の演出ステージの名称をスピーカから出力するよう構成してもよい。例えば図45においては移行後の演出ステージである「街ステージ」と音声出力される。

【0645】

なお、本実施形態においては、ステージチェンジ演出の実行期間の少なくともいずれかのタイミングで、背景画像及びUI画像が視認できないように構成されていればよく（ステージチェンジ演出中は常に背景画像及びUI画像が視認できないように構成してもよい）、背景画像及びUI画像を視認できないようにする方法は種々のものを適宜適用可能である。また、背景画像及びUI画像を視認できないようにしている期間（例えば図45の（4）の期間）において、所定の画像（例えば所定のキャラクタの画像やタイトルロゴの画像など）を表示することで通常のステージチェンジ演出よりも遊技者に相対的に有利（ATへの移行抽せんに当選している可能性が高い、ATへの移行抽せんに当選する確率が高い高確率状態へ移行している可能性が高い等）なチャンスアップパターンのステージチェンジ演出とするよう構成してもよい。なお、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出と、通常のステージチェンジ演出とは、異なる種類のステージチェンジ演出としてもよいし、演出態様の一部が異なる類似のステージチェンジ演出となるよう構成してもよい。

【0646】

なお、ステージチェンジ演出の実行期間（開始から終了までに要する時間）について、本実施形態においては、通常のステージチェンジ演出の実行期間と、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出の実行期間とが同じ長さとなるよう構成されている。このように構成することで、通常のステージチェンジ演出とチャンスアップパターンのステージチェンジ演出とで演出の実行終了タイミングを同じにできるので、その後の遊技を違和感なく進めることができる。なお、通常のステージチェンジ演出の実行期間よりも、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出の実行期間の方が長くなるよう構成してもよい。このように構成することで、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出を見逃すことがないようにすることができる。なお、通常のステージチェンジ演出の実行期間よりも、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出の実行期間の方が短くなるよう構成してもよい。このように構成することで、チャンスアップパターンのステージチェンジ演出が実行された場合には演出の終了タイミングが相対的に速く終了するという違和感を遊技者に与えることができ、この違和感によってチャンスアップパターンのステージチェンジ演出であることを遊技者は察知することができる。

【0647】

また、所定のステージチェンジ演出が、第1の演出態様で実行された場合よりも、第2の演出態様で実行された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利となる（有利な演出ステージに移行し易い、AT抽選やATゲーム数上乘せ抽選またはボーナスに当選している可能性が高い等）よう構成してもよい。また、所定のステージチェンジ演出が、スタートスイッチ12の操作に基づいて実行開始された場合よりも、所定の停止操作（第1停止、第2停止、第3停止のいずれか）に基づいて実行開始された場合の方が、遊技者にとって相対的に有利となるよう構成してもよい。また、演出ステージとステージチェンジ演出の演出態様とを対応させ（第1の演出ステージでは第1の演出態様でステージチェンジ演出を実行し、第2の演出ステージでは第2の演出態様でステージチェンジ演出を実行する等）、対応関係が異なっていない場合よりも、対応関係が異なる場合の方が、遊技者にとって相対的に有利となるよう構成してもよい。

【0648】

なお、遊技の状況（遊技状態、演出ステージ等）によって、UI画像の表示態様（UI画像の色、形状、大きさ等）、UI画像の表示位置（表示領域）、UI画像の表示の有無、UI画像の種類が相違し得るよう構成してもよい。例えば、遊技状態Aにおいては、UI画像AとUI画像Bとを表示するが、遊技状態BにおいてはUI画像Aのみを表示する（またはUI画像を表示しない）よう構成してもよいし、遊技状態Aにおいては、UI画像AとUI画像Bとを表示するが、遊技状態BにおいてはUI画像CとUI画像D（図示せず）とを表示するよう構成してもよい。なお、遊技状態Aと遊技状態Bとして例えば、AT状態を遊技状態Aとし非AT状態（または、押し順ナビを実行する頻度が相対的に低い状態）を遊技状態Bとしてもよいし、有利区間のある遊技状態を遊技状態Aとし通常区間のある遊技状態を遊技状態Bとしてもよいし、待機デモ画面の表示中を遊技状態Aとし待機デモ画面が表示されていない状態を遊技状態Bとしてもよい。

10

【0649】

なお、図45においては、UI画像A、UI画像B、UI画像Cを表示するよう構成したが、表示するUI画像の数や表示するUI画像の種類は適宜変更してもよい。例えば、前述のUI画像Dを新たに加えてもよいし、UI画像Aは表示せずにステージチェンジ演出の前後で表示されるUI画像が同一となるよう構成してもよい。また、UI画像Aは表示せずに、ステージチェンジ演出の実行後に現在の演出ステージの名称を示す画像を所定期間（例えば3秒間）表示するよう構成してもよい。

20

【0650】

また、図45では、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で全てのUI画像を視認できないよう構成したが、この他にも、ステージチェンジ演出の実行時には、少なくとも一部の期間で、いずれかのUI画像の全部または一部が視認できないよう構成してもよい。

【0651】

次に、本実施形態におけるステージチェンジ演出の実行開始および終了タイミングについて説明する。

ここでは、N回目の遊技開始から最小遊技時間が経過するよりも前にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付け、且つN+1回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合について説明する。

30

（1）N回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作に基づきすべてのリールの回転が開始する。なお、すべてのリールの回転が開始したタイミングから、最小遊技時間の計測が開始される。

（2）その後、すべてのリールの回転状態が定速回転状態となったあとに、ストップスイッチ13の操作が有効となり、遊技者による左ストップスイッチ13a、中ストップスイッチ13b、右ストップスイッチ13cの停止操作によって、すべてのリールが停止する。N回目の遊技中（すべてのリールの回転が開始してからすべてのリールが停止するまでの期間）は、UI画像は表示されたままとなっている。

（3）次に、N+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12が操作されるが、N回目の遊技に係るリール回転開始から最小遊技時間が経過していないため、リールの回転は開始しない。また、N+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作に基づき、ステージチェンジ演出が実行される。換言すると、最小遊技時間が経過していてもN+1回目のスタートスイッチ12の操作に基づいてステージチェンジ演出が実行される。なお、ここでのステージチェンジ演出の演出態様は、図45で図示した演出態様と同一となっている。

40

（4）その後、ステージチェンジ演出の進行に伴い、UI画像が視認できなくなる（例えば、図45（3）の態様等）。なお、ステージチェンジ演出によってUI画像が視認できなくなるまでは、N回目の遊技から継続してUI画像は表示されている。

（5）次に、N回目の遊技のリール回転開始から最小遊技時間が経過し、N+1回目の遊技に係るリールの回転が開始する。

50

(6) その後、ステージチェンジ演出の進行に伴い、UI画像が視認可能に表示され、以降UI画像が視認可能に表示された状態を継続する。なお、ステージチェンジ演出を実行する時間によっては最小時間が経過する前にUI画像が視認可能となるようになっていてもよい。

(7) その後、ステージチェンジ演出の実行が終了する。

(8) その後、N+1回目の遊技に係るストップスイッチ13の操作が有効になる。

このように、本実施形態においては、ステージチェンジ演出は、スタートスイッチ12の操作を受け付けたことに基づいて実行され、所定時間（例えば3秒）が経過することによって終了するよう構成されている。

【0652】

このように、本実施形態においては、N回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過するよりも前にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付け、且つN+1回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合には、N+1回目の遊技に係るストップスイッチ13の操作が有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能に表示されているよう構成されている。このように構成することで、ストップスイッチ13の操作が有効となったタイミングではステージチェンジ演出は終了しており、UI画像が視認可能となっているため、遊技者は適切に遊技の状況を把握し、違和感なく遊技を進行させることができる。

【0653】

なお、N回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間未満の所定時間（例えば3秒）が経過するよりも前にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付け、且つN+1回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合には、N+1回目の遊技に係るストップスイッチ13の操作が有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能に表示されているよう構成し、一方で、N回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間未満の所定時間（例えば3秒）が経過した後であって最小遊技時間が経過するよりも前にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付け、且つN+1回目の遊技においてステージチェンジ演出が実行される場合には、N+1回目の遊技に係るストップスイッチ13の操作が有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないよう構成してもよい。仮にN回目のリールの回転開始から最小遊技時間が経過する直前にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチの操作を受付けた場合にもストップスイッチ13の操作が有効となる前にステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能に表示されているよう構成してしまうと、ステージチェンジ演出の実行期間が極端に短くなってしまい、ステージチェンジ演出を遊技者が見逃してしまうおそれがあるが、このように構成することで、ステージチェンジ演出の実行期間を担保することができるため、ステージチェンジ演出を遊技者が見逃すことがないよう適切に実行することができる。

【0654】

また、N回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付けた場合においても、N+1回目の遊技に係るストップスイッチ13の操作が有効となる前に、ステージチェンジ演出の実行が終了しUI画像が視認可能に表示されているよう構成してもよい。このように構成することで、ストップスイッチ13の操作が有効となったタイミングではステージチェンジ演出は終了しており、UI画像が視認可能となっているため、遊技者は適切に遊技の状況を把握し、違和感なく遊技を進行させることができる。

【0655】

また、N回目の遊技に係るリールの回転開始から最小遊技時間が経過した後にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付けた場合においては、N+1回目の遊技に係るストップスイッチ13の操作が有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成してもよい。このように、最小遊技時間が経過した後にN+1回目の遊技に係るスタートスイッチ12の操作を受け付けた場合、換言すれば遊技

10

20

30

40

50

者が遊技の進行を急いでいない場合には、N + 1 回目の遊技に係るストップスイッチ 1 3 の操作が有効となった時点では、ステージチェンジ演出の実行が終了していないように構成することで、遊技者はステージチェンジ演出により注目することができる。

【0656】

なお、一のステージチェンジ演出の実行タイミングとして、スタートスイッチ 1 2 の操作に基づいて実行され、時間の経過によって終了する場合、スタートスイッチ 1 2 の操作に基づいて実行され、所定の停止操作（第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止のいずれか）に基づいて終了する場合、所定の停止操作（第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止のいずれか）に基づいて実行され、時間の経過によって終了する場合、を有するよう構成してもよい。また、第 1 のステージチェンジ演出はスタートスイッチ 1 2 の操作に基づいて実行され、時間の経過によって終了するが、第 2 のステージチェンジ演出はスタートスイッチ 1 2 の操作に基づいて実行され、所定の停止操作（第 1 停止、第 2 停止、第 3 停止のいずれか）に基づいて終了するなど、ステージチェンジ演出の種類によって実行タイミングが異なるよう構成してもよい。

【0657】

また、UI 画像について、デモ画面の表示中においては、すべての UI 画像が視認可能に表示されているよう構成してもよいし、UI 画像 A は視認不可能（表示しないまたはデモ画面よりも表示優先度を低くする）とし、UI 画像 B（クレジット数を示す画像）と UI 画像 C（払出数を示す画像）は視認可能に表示されているよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者はデモ画面の表示中であるか否かに拘わらず遊技の状況を適切に把握することができる。

また、デモ画面の表示中においては、すべての UI 画像が視認不可能となっているよう構成してもよいし、デモ画面の表示中における所定の期間においては、すべての UI 画像が視認可能に表示されているが、デモ画面の表示中における所定の期間とは異なる特定期間においては、すべての UI 画像が視認不可能となっているよう構成してもよい。このように構成することで、デモ画面の表示を遊技者に注目させることができる。

【0658】

また、演出ステージに対応した背景画像が視認できなくなる演出 A（1 遊技で終了する演出でもよいし、複数遊技に亘って実行される連続演出でもよい）を実行し得るよう構成し、演出ステージとして海岸ステージが設定されている状況下で、演出 A が実行された場合には、演出 A の実行が終了することとなる N 回目の遊技の終了後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、最終停止操作がなされて遊技の終了に関する処理が終了したタイミング、N + 1 回目の遊技に係るベットが行われたタイミング、N + 1 回目の遊技に係るスタートスイッチ 1 2 の操作が受け付けられたタイミング等）で、ステージチェンジ演出を実行せずに海岸ステージに対応した背景画像を再度表示し、背景画像を再度表示（背景画像が動画像の場合、背景画像を最初から表示する態様と、演出 A が実行される前に表示していた背景画像の続きから表示する態様が考えられる。）したときに演出ステージの名称を示す画像を表示するよう構成してもよい。なお、演出ステージの名称を示す画像を、UI 画像として表示してもよいし、UI 画像とせずに所定期間（例えば 3 秒間）表示した後に表示を終了するよう構成してもよい。なお、同じ背景画像を再度表示するときに、演出ステージの名称をスピーカから音声にて出力しないよう構成してもよいし、演出ステージの名称をスピーカから音声にて出力するよう構成してもよい。

【0659】

なお、演出 A の実行が終了した後にステージチェンジ演出を実行し得るよう構成してもよく、この場合には、演出 A の実行後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、最終停止操作がなされて遊技の終了に関する処理が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ 1 2 の操作が受け付けられたタイミング等）で実行されるステージチェンジ演出と、その他の状況下で実行されるステージチェンジ演出とが、異なる表示態様のステージチェンジ演出となるよう構成してもよい。このように構成することで、例えば、遊技者が新たに遊技を開始し、最

初の遊技で演出 A の実行後に実行され得るステージチェンジ演出が実行された場合には、前の遊技まで演出 A が実行されていたことを把握することができるといったように、遊技の状況を正確に把握することができる。

【 0 6 6 0 】

また、現在の演出ステージの名称を示す画像を、UI 画像とせずにステージチェンジ演出の実行後に所定期間（例えば 3 秒間）表示された後に非表示となるよう構成した場合であっても、一の遊技においてステージチェンジ演出と前述した演出 A が実行されることに決定された場合（この場合はステージチェンジ演出の実行が終了した後に演出 A が実行されることとなる）には、現在の演出ステージの名称を示す画像を表示しないよう構成してもよい。このように構成することで、演出を適切に切り替えることができる。

10

【 0 6 6 1 】

また、有利区間の最終遊技（有利区間の終了条件を満たし、次の遊技から通常区間の遊技となる遊技）の終了後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ 1 2 の操作（押下）が行われたタイミング等）では、ステージチェンジ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、有利区間から通常区間に移行することを明確にすることができ、有利区間が継続していると遊技者が誤認してしまうことを防止することができる。

【 0 6 6 2 】

また、通常区間の最終遊技（有利区間への移行条件を満たし、次の遊技から有利区間の遊技となる遊技）終了後の所定のタイミング（最終停止操作が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ 1 2 の操作（押下）が行われたタイミング等）では、ステージチェンジ演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することにより、通常区間から有利区間に移行することを明確にすることができ、遊技者が有利区間であるにも拘らず遊技を終了してしまうことを防止することができる。

20

【 0 6 6 3 】

また、演出ステージとして、通常区間でのみ設定される所定の演出ステージと有利区間でのみ設定される特定の演出ステージとを有し、通常区間であって、所定の演出ステージが設定されている状況下で、有利区間への移行条件を満たして有利区間へ移行するとき（最終停止操作が終了したタイミング、最終停止操作がなされて遊技の終了に関する処理が終了したタイミング、次の遊技に係るベットが行われたタイミング、次の遊技に係るスタートスイッチ 1 2 の操作が行われたタイミング等）にステージチェンジ演出を実行し、所定の演出ステージから特定の演出ステージへ移行するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は演出ステージに注目していれば有利区間へ移行したか否かを容易に把握することができる。

30

【 0 6 6 4 】

なお、所定の演出ステージを、有利区間であって且つ非 A T 状態である所定の状況において電源断し、設定変更せずに電源断復帰した場合にも設定されるように構成し、電源投入から所定回数（例えば 2 回）の遊技が実行されるまでにステージチェンジ演出を実行し、所定の演出ステージから特定の演出ステージへ移行するよう構成してもよい。本実施形態では、設定変更した場合には必ず通常区間から遊技が開始されるように構成しているため、設定変更した場合と設定変更しなかった場合とで、遊技開始時の演出ステージ及びその後ステージチェンジ演出が実行されるまでの遊技の流れを類似させることができ、これにより設定変更したか否かを遊技に者に容易に見抜かれなくすることができる。なお、本実施形態では、通常区間で平均 2 遊技弱の遊技が実行されると有利区間への移行条件を充足するよう構成することで、電源投入後に最初にステージチェンジ演出が実行されるタイミングは設定変更した場合と設定変更していない場合とでほぼ同一のタイミングとなるよう構成されている。

40

【 0 6 6 5 】

50

また、通常区間の遊技で実行されるステージチェンジ演出と、有利区間の遊技で実行されるステージチェンジ演出とで、ステージチェンジ演出の種類が異なる（またはステージチェンジ演出の演出態様が異なる）よう構成してもよい。このように構成することで、ステージチェンジ演出を視認すれば通常区間であるか有利区間であるかを容易に判別することができる。

【0666】

また、ステージチェンジ演出が実行される遊技においては、ステージチェンジ演出以外の演出を実行しないように構成してもよい。また、ステージチェンジ演出が実行される遊技においては、ステージチェンジ演出以外ではストップスイッチ13の操作に基づく演出を実行しない（停止操作に基づかない演出は実行され得る）ように構成してもよい。このように構成することで、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。

10

【0667】

また、ステージチェンジ演出として、所定の連続演出の終了後に実行され得るステージチェンジ演出Aと、所定の連続演出の終了後以外で実行され得るステージチェンジ演出Bとを有するよう構成してもよい。この場合において、ステージチェンジ演出Aの実行可否は内部抽せん結果に基づかずに決定されるが、ステージチェンジ演出Bの実行可否は内部抽せん結果に基づいて決定される（内部抽せん結果によって実行可否の選択割合が異なる）よう構成してもよい。なお、ステージチェンジ演出Aとステージチェンジ演出Bとは、演出態様が異なるように構成してもよいし、演出態様が同一であるよう構成してもよい。

【0668】

20

次に、演出ステージBGM、ステージチェンジ演出BGM、エラーの報知音等の音量について説明する。

なお、本実施形態においては、音量レベルを調整可能であり、音量レベルが大きいとスピーカから出力される音量が相対的に大きくなり、音量レベルが小さいとスピーカから出力される音量が相対的に小さくなるよう構成されている。なお、以下では音量レベルが最大値に設定されているものとして説明するが、最大値以外に設定されている場合であっても同様の構成となってもよい。

なお、スピーカから出力される音量が音量レベルに依存するサウンドと、スピーカから出力される音量が音量レベルに依存しないサウンドとを有するよう構成してもよい。例えば、第1のエラー（復帰可能エラー）を報知するエラー報知音の音量は音量レベルに依存するが、第2のエラー（復帰不可能エラー）を報知するエラー報知音の音量は音量レベルに依存しないよう構成してもよい。なお、第1のエラーと第2のエラーとの区分けについては、復帰可能エラーであるか復帰不可能エラーであるかに限定されず適宜設定可能である。

30

【0669】

まず、「非AT中」においては、少なくとも演出ステージとして海岸ステージと街ステージとが設定され得るよう構成されており、現在の演出ステージに対応した演出ステージBGMがスピーカから出力されるよう構成されている。例えば、海岸ステージにおいては海岸ステージ中BGMがスピーカから出力され、街ステージにおいては街ステージ中BGMがスピーカから出力される。演出ステージBGMは、所定の演出音や所定のエラー報知音などのサウンドを出力していない期間において継続して（繰り返して）出力されるサウンドである。なお、演出ステージBGMは、遊技が終了してから所定時間（例えば1分）経過した場合や、デモ画面が表示された場合に出力を終了するよう構成してもよい。

40

【0670】

また、海岸ステージと街ステージのいずれの演出ステージにおいても、ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出Bが実行され得るよう構成されており、ステージチェンジ演出の実行時にはステージチェンジ演出に対応したサウンドがスピーカから出力されるよう構成されている。なお、ステージチェンジ演出のサウンドの音量は、ステージチェンジ演出実行前の演出ステージには依存しないよう構成されている。なお、ステージチェンジ演出のサウンドは、遊技が終了してから所定時間（例えば1分）経過した場合や、

50

デモ画面が表示された場合に出力を終了するよう構成してもよい。

【0671】

なお、「非AT中」において、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの最大の音量は、演出ステージBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の最大の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することで、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。また、ステージチェンジ演出Aよりもステージチェンジ演出Bの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出A実行時のサウンドの最大の音量よりもステージチェンジ演出B実行時のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成してもよく、このように構成することで、ステージチェンジ演出Bが実行されたことを遊技者が見逃してしまうことを防止できる。

10

【0672】

また、「非AT中」において、ステージチェンジ演出（ステージチェンジ演出Aまたはステージチェンジ演出B）のサウンドの平均の音量は、演出ステージBGM（海岸ステージ中BGMまたは街ステージ中BGM）の平均の音量よりも大きいように構成されている。このように構成することで、遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。また、ステージチェンジ演出Aよりもステージチェンジ演出Bの方が遊技者にとって相対的に有利となるよう構成した場合には、ステージチェンジ演出A実行時のサウンドの最大の音量よりもステージチェンジ演出B実行時のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成してもよく、このように構成することで、ステージチェンジ演出Bが実行されたことを遊技者が見逃してしまうことを防止できる。

20

【0673】

次に、「AT中」においては、少なくとも演出ステージとして火山ステージが設定され得るよう構成されており、現在の演出ステージに対応した演出ステージBGMがスピーカから出力されるよう構成されている。例えば、火山ステージにおいては、火山ステージのBGMとして火山ステージ中BGMがスピーカから出力される。また、「AT中」においても、ステージチェンジ演出を実行するよう構成してもよく、この場合に、演出ステージBGMの最大の音量よりもステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量の方が大きいよう構成してもよい。このように構成することで、「非AT中」と同様に遊技者をステージチェンジ演出に注目させることができる。

30

【0674】

なお、「AT中」に出力されるサウンドのうち最大の音量となるサウンドは、押し順ナビの実行時に出力されるナビボイス（例えば、「左！」などの押し順をナビする音声）や、キャラクタが会話する会話ボイスとなるよう構成してもよい。

【0675】

次に、「エラーの報知音」については、演出ステージや遊技状態に拘らず、所定のエラー（例えば、ホッパに関するエラー）が発生し（遊技機がエラーを検知し）当該所定のエラーを報知する際に出力される。なお、エラーを報知する際には、エラーの報知音の出力と同一（または略同一）のタイミングでエラー内容を示す画像が液晶に表示されるよう構成されている。

40

【0676】

本実施形態においては、所定のエラーの報知中におけるサウンドとして、エラー中BGMとエラーボイスとが出力されるように構成されている。なお、エラーボイスとは、「店員を呼んでください」のような音声となっている。

【0677】

また、所定のエラーに関しては、エラー中BGMの最大の音量よりもエラーボイスの最大の音量の方が大きくなっている。もしもエラー中BGMの最大の音量の方が大きいと、エラーの報知であるのか演出であるのかを遊技者が正確に聞き取れないおそれがあるが、このように構成することで、エラー中であることを遊技者に正確に伝えることができる。

【0678】

50

また、所定のエラーに関しては、エラー中BGMの平均の音量よりもエラーボイスの平均の音量の方が大きくなっている。もしもエラー中BGMの平均の音量の方が大きいと、エラーの報知であるのか演出であるのかを遊技者が正確に聞き取れないおそれがあるが、このように構成することで、エラー中であることを遊技者に正確に伝えることができる。

【0679】

なお、所定のエラーとしてホッパに関するエラーを例示したが、あくまで一例であり、セレクトに関するエラーなどの他のエラーにも適用してもよいし、第1のエラーと第2のエラーとを含むすべてのエラーに適用してもよく、少なくとも一つのエラーで上述した構成を充足するよう構成されている。

【0680】

また、「AT中」の演出ステージBGMの最大の音量は、「非AT中」の演出ステージBGMの最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」の演出ステージBGMの平均の音量は、「非AT中」の演出ステージBGMの平均の音量よりも大きくなっている。また、「AT中」の演出ステージBGMの最大の音量は、「非AT中」のステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」の演出ステージのBGMの平均の音量は、「非AT中」のステージチェンジ演出のサウンドの平均の音量よりも大きくなっている。このように構成することで、AT中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。

【0681】

また、「AT中」の演出ステージBGMの最大の音量は、エラー中BGMの最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」の演出ステージBGMの平均の音量は、エラー中BGMの平均の音量よりも大きくなっている。また、「AT中」の演出ステージBGMの最大の音量は、エラーボイスの最大の音量よりも大きくなっており、「AT中」の演出ステージBGMの平均の音量は、エラー中ボイスの平均の音量よりも大きくなっている。このように構成することで、AT中に所定のエラーとなった場合には、所定のエラーの解除後には所定のエラー報知中のサウンドよりも大きい音量でAT中のBGMが出力されることとなるので、AT中のBGMがうまく聞き取れなくなってしまうことを防止できるとともに、AT中の爽快感を損なわずに遊技を進行することができる。

【0682】

また、「非AT中」の演出ステージBGMの最大の音量は、エラー中BGMの最大の音量よりも小さくなっており、「非AT中」の演出ステージBGMの平均の音量は、エラー中BGMの平均の音量よりも小さくなっている。また、「非AT中」の演出ステージBGMの最大の音量は、エラーボイスの最大の音量よりも小さくなっており、「非AT中」の演出ステージBGMの平均の音量は、エラー中ボイスの平均の音量よりも小さくなっている。また、「非AT中」のステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量は、エラー中BGMの最大の音量よりも小さくなっており、「非AT中」のステージチェンジ演出のサウンドの平均の音量は、エラー中BGMの平均の音量よりも小さくなっている。また、「非AT中」のステージチェンジ演出のサウンドの最大の音量は、エラーボイスの最大の音量よりも小さくなっており、「非AT中」のステージチェンジ演出のサウンドの平均の音量は、エラー中ボイスの平均の音量よりも小さくなっている。このように構成することで、非AT中に所定のエラーとなった場合には、所定のエラーの報知前よりも大きい音量で所定のエラー報知のサウンドが出力されることとなるので、所定のエラーが発生したことを気づきやすくすることができる。

【0683】

なお、本実施形態においては、ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度をUI画像の表示優先度よりも高くなるよう構成することで、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間でUI画像を視認できないよう構成したが、これに限らずステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度をUI画像の表示優先度よりも低くなるよう構成することで、ステージチェンジ演出中もUI画像を視認できるよう構成してもよい。

また、ステージチェンジ演出とは異なる演出であって、液晶の全面に所定の表示を行う

10

20

30

40

50

全画面演出を実行するよう構成してもよい。全画面演出としては、例えば、所定のキャラクタの画像と所定のキャラクタの名台詞とを液晶の全面に表示するような演出であり、チェリー役やスイカ役といったいわゆるレア役に当選したことを示唆する場合や、ＡＴへの移行抽選やＡＴの上乗せなどの遊技者に有利な特典が付与される可能性があることを示唆する場合などに実行され得る。なお、全画面演出として、複数種類の全画面演出を有するよう構成してもよい。なお、全画面演出に係る画像の表示優先度をＵＩ画像の表示優先度よりも高くなるよう構成することで、全画面演出中の少なくとも一部の期間でＵＩ画像を視認できないよう構成してもよいし、全画面演出に係る画像の表示優先度をＵＩ画像の表示優先度よりも低くなるよう構成することで、全画面演出中もＵＩ画像を視認できるよう構成してもよい。

10

また、ステージチェンジ演出の実行期間（開始から終了までに要する時間）の方が、全画面演出の実行期間よりも長くなるよう構成してもよいし、ステージチェンジ演出の実行期間の方が、全画面演出の実行期間よりも短くなるよう構成してもよい。

【０６８４】

また、ステージチェンジ演出に係る画像とＵＩ画像との表示優先度の関係性、及び全画面演出に係る画像とＵＩ画像との表示優先度の関係性について、以下のように構成してもよい。

（１）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間、および全画面演出中の少なくとも一部の期間のいずれにおいても、ＵＩ画像が視認できない）

20

（２）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中の少なくとも一部の期間ではＵＩ画像が視認できないが、全画面演出中はＵＩ画像が視認できる）

（３）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＞ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中はＵＩ画像が視認できるが、全画面演出中の少なくとも一部の期間ではＵＩ画像が視認できない）

（４）ステージチェンジ演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度、且つ、全画面演出に係る画像の表示優先度＜ＵＩ画像の表示優先度（すなわち、ステージチェンジ演出中、および全画面演出中のいずれにおいても、ＵＩ画像が視認できる）

30

なお、遊技の状況や実行されるステージチェンジ演出の種類、全画面演出の種類によらず、常に（１）～（４）のいずれか一つの関係性となるように構成してもよいし、遊技の状況や実行されるステージチェンジ演出の種類、全画面演出の種類によって（１）～（４）の関係性のいずれの関係性とするかを適宜変更するように構成してもよい。

このように構成することで、それぞれの演出を遊技者に効果的に注目させることができる。

【０６８５】

なお、２枚ベットでの遊技と３枚ベットでの遊技を可能とした場合（２枚ベットでの遊技の方が３枚ベットでの遊技よりも出玉率が低い）には、ステージチェンジ演出は、３枚ベットの遊技では実行され得るが、２枚ベットの遊技では実行されないように構成してもよい。このように構成することで、２枚ベットでの遊技では遊技者に期待感を与えないため、遊技者に対して３枚ベットでの遊技の方が有利であることを認識させることができる。

40

【０６８６】

また、２枚ベットでの遊技と３枚ベットでの遊技を可能とした場合（２枚ベットでの遊技の方が３枚ベットでの遊技よりも出玉率が低い）には、ＵＩ画像は、３枚ベットの遊技では表示され得るが、２枚ベットの遊技では表示されないように構成してもよい。このように構成することで、２枚ベットでの遊技では遊技者に違和感を与えるため、遊技者に対

50

して3枚ベットでの遊技の方が有利であることを認識させることができる。

【0687】

また、2枚ベットでの遊技と3枚ベットでの遊技を可能とした場合（2枚ベットでの遊技の方が3枚ベットでの遊技よりも出玉率が低い）には、UI画像は、3枚ベットの遊技と2枚ベットの遊技とにおいても表示され得るよう構成してもよい。このように構成することで、2枚ベットでの遊技でも3枚ベットと同じUI画像が表示されるため、遊技者に遊技機の故障を意識させずに、演出の頻度（2枚ベットでの遊技ではステージチェンジ演出が実行されない等）で遊技者に期待感を与えないことができるため、遊技者に対して3枚ベットでの遊技の方が有利であり、且つ2枚ベットでの遊技が故障ではないことを認識させることができる。

10

【0688】

<NEXT画像の表示態様>

本実施形態では、所定の抽選の結果（ATへ移行するか否かの抽選、チャンスゾーンへ移行するか否かの抽選、ATの上乗せ抽選、ATの上乗せ特化ゾーン（ATの上乗せ抽選に当選する確率が高い期間）へ移行するか否かの抽選等）を報知する演出として複数遊技に亘って実行される連続演出を実行する場合に、連続演出中の一の遊技において次の遊技でも連続演出の続きが実行されることを示す画像（NEXT画像、継続画像と称することがある）を表示可能に構成されている。以下、NEXT画像の表示態様について説明する。

【0689】

図46はNEXT画像が表示される連続演出の流れの一例を示す図である。図46では、左上の「1」から右下の「7」にかけて遊技が進行することを表している。「7」の後に遊技者に有利な結果を報知する場合は「8」を表示し、「7」の後に遊技者に不利な結果を報知する場合は「9」を表示する。また、図中の「S」はスタートスイッチ12を示しており、「白丸」、又は「黒丸」はストップスイッチ13を示している。

20

【0690】

図46の「1」は、スタートスイッチ12に対する操作（押下）が行われて、「サメを撃退せよ！」という連続演出のタイトルの文字が液晶に表示されており、連続演出の1遊技目が開始されている。なおこのときはストップスイッチ13が「黒丸」で表示されており、ストップスイッチ13の操作が有効であることを示している。以下、ストップスイッチ13が「白丸」で表示された場合は、すでにストップスイッチ13が操作されたため、ストップスイッチの操作が無効となっていることを示している。

30

【0691】

図46の「2」は、ストップスイッチ13に対する第1停止操作が行われて、第1停止操作に応じた演出としてサメが右から左へ泳いでいく演出が表示されている。

【0692】

図46の「3」は、ストップスイッチ13に対する第2停止操作が行われて、第2停止操作に応じた演出としてサメが左から右へ泳いでいく演出が表示されている。

【0693】

図46の「4」は、ストップスイッチ13に対する第3停止操作が行われて、第3停止操作に応じた演出として波立つ演出が表示されている。ここで、連続演出の1遊技目が終了して次遊技に係るスタートスイッチ12の操作によって連続演出の続きが実行されるため、NEXT画像として「NEXT」の文字が液晶の右下に表示される。

40

【0694】

なお、図46の「4」では、「NEXT」の表示は第3停止操作を受け付けた後に液晶の右下に表示される構成であるが、「NEXT」の表示態様として、第3停止操作を受け付けた後に液晶の左下に「NEXT」の文字が表示され、液晶の左下から液晶の右下へ向かって「NEXT」の文字がスライドし、液晶の右下の位置まで移動したときに「NEXT」の文字が停止するような表示態様であってもよい。また、このように構成した場合に、「NEXT」の文字が液晶の左下から右下へ向かってスライドして移動するように表示

50

されているとき（「NEXT」の文字が移動している間）は、液晶の右下で停止表示されているときよりも視認性が低い（文字が薄く表示される、「NEXT」の文字ではない別の画像が表示される、又は「NEXT」の文字よりも表示優先度の高いエフェクト画像を伴って表示される等）態様で表示するよう構成してもよい。一般的に遊技者はスタートスイッチ12→左リール8a→中リール8b→右リール8cの順に遊技を進行していくので、NEXT画像が表示されるまでの流れを遊技の進行と同様に遊技の進行をスムーズに感じさせることができる。また、NEXT画像は、第3停止操作の受け付けに応じた演出を実行してから所定時間（例えば3秒が例示できるが連続演出に応じて異なる時間を設定してもよい）経過すると表示されるよう構成されている。

【0695】

図46の「5」は、スタートスイッチ12の操作が行われて、連続演出の2遊技目が開始されている。ここでは、船に乗ったキャラクタがサメと対峙する演出が表示されている。

【0696】

図46の「6」は、ストップスイッチ13に対する第1停止操作が行われて、第1停止操作に応じた演出としてサメが襲い掛かってくる演出が表示されている。

【0697】

図46の「7」は、ストップスイッチ13に対する第2停止操作が行われて、第2停止操作に応じた演出として液晶の表示領域を2分割してキャラクタが槍で攻撃する演出とサメが攻撃してくる演出とが表示されている。

【0698】

図46の「8」、及び「9」は、ストップスイッチ13に対する第3停止操作が行われて、第3停止操作に応じた演出として連続演出の結果（所定の抽選の当否）に関する画像が表示されている。図46の「8」では所定の抽選に当選していることを報知する場合であり、「撃退！」の文字とキャラクタの画像が表示されており、図46の「9」では所定の抽選に非当選であることを報知する場合であり、「敗北・・・？」の文字とサメの画像が表示されている。

【0699】

なお、図46では、図46の「4」のように「NEXT」画像は液晶の右下に表示され、図46の「8」のように「撃退！」の画像は液晶の左下に表示され、図46の「9」のように「敗北・・・？」の画像は液晶の左上に表示されるように、それぞれ液晶の異なる表示領域に表示されるよう構成されている。このように構成することで、それぞれ異なる意味合いの画像であることを遊技者に認識させやすくなることができる。

【0700】

また、複数の異なる連続演出において、第1連続演出と第2連続演出の所定の抽選に当選していることを報知する場合の画像は異なる表示態様（文字が異なる、又は表示位置が異なる等）であるように構成され、第1連続演出と第2連続演出のNEXT画像は同一の表示態様であるように構成されていてもよい。例えば、第1連続演出の結果所定の抽選に当選していることを報知する場合は液晶の左下に「撃退」と表示され、第2連続演出の結果所定の抽選に当選していることを報知する場合は液晶の右上に「勝利」と表示されるような表示態様であり、第1連続演出と第2連続演出のNEXT画像の表示態様は同一であることが考えられる。このような表示態様の場合、異なる連続演出間においてNEXT画像が連続演出の継続を示すことが遊技者に認識させやすくなることができる。

【0701】

また、図46では、遊技者の停止操作ごとに演出が切り替わる例を示したが、これに限らず、スタートスイッチ12が操作されて遊技が開始してから時間経過によって演出が進行するよう構成してもよい。例えば、図46の「1」の後にストップスイッチ13に対する停止操作が行われなくても時間経過によって演出が進行し、図46の「4」まで演出が進行するよう構成してもよい。

【0702】

10

20

30

40

50

<連続演出中のBGM>

次に、連続演出中に出力されるBGMについて図46で説明した連続演出をもとに説明する。図46における連続演出の流れについては上述した通りであるため省略する。

【0703】

図46の「1」で示しているとき（スタートスイッチ12が操作され、連続演出の1遊技目が開始するとき）に連続演出に対応した所定の連続演出中BGMが出力される。なお、図46の「1」のときは連続演出が開始する演出に応じたBGMを出力し、図46の「2」のタイミング（ストップスイッチ1に対する第1停止操作が行われたタイミング）で連続演出中に応じたBGMを出力してもよい。

【0704】

その後、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作（図46の「2」から「4」）と遊技が進行していくが、連続演出中BGMは継続して出力される。ここで、第3停止操作が行われたあと、次の遊技の開始操作（1枚目のメダル投入、1ベットスイッチの操作、MAXベットスイッチの操作、又はスタートスイッチ12の操作等）が行われない場合には、第3停止操作に応じて表示された演出（第3停止操作で表示された演出がこれ以上演出が進行できない状況でループしている演出）とNEXT画像は表示されたままとなり、連続演出中BGMも継続して出力される（連続演出中BGMが最後まで再生された場合は最初に戻ってループして再生される）。このように構成することで、遊技者に有利となる結果が生じる可能性のある連続演出の途中で退席してしまうことを防止できる。また、遊技者トイレ休憩等で離席している場合に別の遊技者が安易に着席してしまうことを防止できる。

【0705】

なお、第3停止操作が行われて全回胴停止後からベット操作、又は精算操作が行われないまま所定時間（例えば60秒）が経過してデモ画面が表示される場合は、デモ画面が表示されたときに連続演出中のBGMの出力を停止してかわりにデモ画面中のBGMを出力してもよいし、デモ画面が表示されたときに連続演出中のBGMの出力を停止して無音としてもよい。また、第3停止操作が行われて全回胴停止後から所定時間（例えば60秒）が経過する前の所定のタイミングでサブスイッチ20が操作されてメニュー画面が表示される場合は、メニュー画面が表示されたときに連続演出中のBGMの出力を停止してかわりにメニュー画面中のBGMを出力してもよいし、メニュー画面が表示されたときに連続演出中のBGMの出力を停止して無音としてもよい。

【0706】

また、第3停止操作が行われて全回胴停止後に精算操作が行われるとすぐにデモ画面が表示される場合であっても、デモ画面が表示されたときに連続演出中のBGMの出力を停止してかわりにデモ画面中のBGMを出力してもよいし、デモ画面が表示されたときに連続演出中のBGMの出力を停止して無音としてもよい。

【0707】

また、連続演出中はデモ画面が表示されないように構成されていてもよく、この場合は第3停止操作が行われて全回胴停止後からベット操作、又は精算操作が行われないまま所定時間（例えば60秒）が経過すると、連続演出中のBGMの音量を下げてよいし、連続演出中のBGMの音量を無音としてもよい。

【0708】

また、連続演出中はサブスイッチ20が操作されてもメニュー画面が表示されないように構成されていてもよく、この場合は第3停止操作が行われて全回胴停止後にサブスイッチ20が操作されてもメニュー画面は表示されず、連続演出中のBGMが継続して出力される。その後全回胴停止から所定時間（例えば60秒）が経過したときにデモ画面を表示する態様であってもよいし、デモ画面を表示しない態様であってもよい。

【0709】

続いて図46の「5」のタイミングのように、スタートスイッチ12が操作され、連続演出の2遊技目が開始するが、このときも連続演出中BGMは継続して出力されている。

【0710】

その後、第1停止操作、第2停止操作（図46の「6」から「7」）と遊技が進行してゆき（連続演出中BGMの出力は継続されている）、第3停止操作（図46の「8」、又は「9」）が行われ、第3停止操作に応じた演出として連続演出の結果に関する画像（結果画像と称することがある）が表示されるときに連続演出中BGMの出力を停止し、連続演出の結果に関するBGM、又はSE（効果音）が出力される。なお、連続演出の結果に関するBGM、又はSEは一度出力されるとループせずに再生時間が経過すると出力が終了される。また、連続演出の結果に関するBGM、又はSEとして、所定の抽選に当選しているときには当選を示すBGM、又はSE（例えば、賑やか、明るい、派手といった印象のSE）が出力され、所定の抽選に非当選のときには非当選を示すBGM、又はSE（例えば、残念、暗い、地味といった印象のSE）が出力されるよう構成されており、同一の音量レベルに設定されている場合、当選を示すSEの音量の方が非当選を示すSEの音量よりも大きいよう構成してもよい。

10

【0711】

このように、連続演出中において、NEXT画像の表示中は連続演出中BGMが継続して出力されているが、連続演出の結果に関する画像の表示中はBGMが停止しているよう構成されている。このように連続演出の結果を表示している場合には、連続演出の途中と異なって無音とすることで、連続演出の最終遊技であることを明確に報知できる。

【0712】

<NEXT画像と連続演出の結果に関する画像の表示態様>

20

次に、図47を用いて各連続演出のNEXT画像と連続演出の結果に関する画像の表示態様について説明する。

【0713】

図47は、図46で示した連続演出（第1連続演出と称することがある）とは異なる連続演出（第2連続演出と称することがある）の流れを示す図である。図47では、左上の「1」から右下の「7」にかけて遊技が進行することを表している。「7」の後に遊技者に有利な結果を報知する場合は「8」を表示し、「7」の後に遊技者に不利な結果を報知する場合は「9」を表示する。また、図中の「S」はスタートスイッチ12を示しており、「白丸」、又は「黒丸」はストップスイッチ13を示している。

【0714】

30

図47の「1」は、スタートスイッチ12に対する操作（押下）が行われて、「花を咲かせろ！」という連続演出のタイトルの文字が液晶に表示されており、連続演出の1遊技目が開始されている。なおこのときはストップスイッチ13が「黒丸」で表示されており、ストップスイッチ13の操作が有効であることを示している。以下、ストップスイッチ13が「白丸」で表示された場合は、すでにストップスイッチ13が操作されたため、ストップスイッチの操作が無効となっていることを示している。

【0715】

図47の「2」は、ストップスイッチ13に対する第1停止操作が行われて、第1停止操作に応じた演出として何も咲いていない地面の画像が表示されている。

【0716】

40

図47の「3」は、ストップスイッチ13に対する第2停止操作が行われて、第2停止操作に応じた演出として花の芽が出ている演出が表示されている。

【0717】

図47の「4」は、ストップスイッチ13に対する第3停止操作が行われて、第3停止操作に応じた演出として花は咲かず雲が流れる演出が表示されている。ここで、連続演出の1遊技目が終了して次遊技に係るスタートスイッチ12の操作によって連続演出の続きが実行されるため、NEXT画像として「NEXT」の文字が液晶の右下に表示される。

【0718】

なお、図47の「4」では、「NEXT」の表示は第3停止操作を受け付けた後に液晶の右下に表示される構成であるが、「NEXT」の表示態様として、第3停止操作を受け

50

付けた後に液晶の左下に「NEXT」の文字が表示され、液晶の左下から液晶の右下へ向かって「NEXT」の文字がスライドし、液晶の右下の位置まで移動したときに「NEXT」の文字が停止するような表示態様であってもよい。また、このように構成した場合に、「NEXT」の文字が液晶の左下から右下へ向かってスライドして移動するように表示されているとき（「NEXT」の文字が移動している間）は、液晶の右下で停止表示されているときよりも視認性が低い（文字が薄く表示される、「NEXT」の文字ではない別の画像が表示される、又は「NEXT」の文字よりも表示優先度の高いエフェクト画像を伴って表示される等）態様で表示するよう構成してもよい。一般的に遊技者はスタートスイッチ12→左リール8a→中リール8b→右リール8cの順に遊技を進行していくので、NEXT画像が表示されるまでの流れを遊技の進行と同様に遊技の進行をスムーズに感じさせることができる。また、NEXT画像は、第3停止操作の受け付けに応じた演出を実行してから所定時間（例えば3秒が例示できるが連続演出に応じて異なる時間を設定してもよい）経過すると表示されるよう構成されている。

10

【0719】

図47の「5」は、スタートスイッチ12の操作が行われて、連続演出の2遊技目が開始されている。ここでは、花は咲かず雨雲が流れる演出が表示されている。

【0720】

図47の「6」は、ストップスイッチ13に対する第1停止操作が行われて、第1停止操作に応じた演出として花は咲かず雨が降っている演出が表示されている。

【0721】

20

図47の「7」は、ストップスイッチ13に対する第2停止操作が行われて、第2停止操作に応じた演出として花は咲かず雷を伴い雨が降っている演出が表示されている。

【0722】

図47の「8」、及び「9」は、ストップスイッチ13に対する第3停止操作が行われて、第3停止操作に応じた演出として連続演出の結果（所定の抽選の当否）に関する画像が表示されている。図47の「8」では所定の抽選に当選していることを報知する場合であり、「開花！」の文字と花が咲いた画像が表示されており、図47の「9」では所定の抽選に非当選であることを報知する場合であり、「残念！？」の文字と花の芽の画像が表示されている。

【0723】

30

ここで、第1連続演出と第2連続演出とを比較すると、NEXT画像の表示態様は同じとなるよう構成されているが、連続演出の結果に関する画像の表示態様（第1連続演出では「撃退！」または「敗北・・・？」の画像、第2連続演出では「開花！」または「残念！？」の画像）は異なるよう構成されている。

【0724】

連続演出の結果を報知する遊技は、遊技機として重要な（いわゆる遊技機の売りとなる）演出を実行することが多いため、連続演出の結果を報知する遊技における連続演出の種類に合わせて連続演出の結果に関する画像の表示態様を変化させることで興趣性を向上させることができる。

【0725】

40

また、図示していないが、連続演出の結果が報知された遊技の次の遊技では、所定の抽選に当選していることが報知された後であれば、当選であることを明確に示す第1特定演出（例えば、「ボーナス確定」や「おめでとう！」の表示、遊技機の所定のランプを虹色で発光させる等）が行われ、所定の抽選に非当選であることが報知された後であれば、連続演出が失敗で終了したことを示す第2特定演出（例えば、液晶表示を暗転させる、ステージチェンジ演出を行う等）が行われて通常遊技状態の背景画像が表示される。ここで、第1特定演出の方が第2特定演出よりも明るい印象の演出となるよう構成されている。

【0726】

また、図46、及び図47において、第1連続演出と第2連続演出とは、それぞれ2遊技に亘って実行され、1回ずつNEXT画像が表示されるよう構成したが、これに限らず

50

、例えば、第1連続演出は最大3遊技に亘って実行される構成とし1遊技目の第3停止操作後と2遊技目の第3停止操作後とで計2回NEXT画像が表示され得るよう構成してもよい。すなわち、第1連続演出では最大2回NEXT画像が表示され、第2連続演出では1回NEXT画像が表示されるよう構成してもよい。

【0727】

このように構成した場合、第1連続演出の方が第2連続演出よりも、NEXT画像の表示回数が多く、また所定の抽選の当選期待度が高くなるよう構成されている。

【0728】

また、第1連続演出において、NEXT画像が2回表示される場合の方が、NEXT画像が1回表示される場合よりも所定の抽選の当選期待度が高くなるよう構成されている。

【0729】

このように、NEXT画像の表示回数が多いほど所定の抽選の当選期待度が高くなるよう構成されている。このように構成することで、NEXT画像が表示されると、単に演出が継続するだけでなく、連続演出の期待感を煽ることもできる。なお、NEXT画像が複数回表示される場合のNEXT画像において、1回目のNEXT画像と2回目のNEXT画像とは同一のNEXT画像としてもよいし、2回目のNEXT画像の方が1回目のNEXT画像よりも大きくなっていてもよいし、1回目のNEXT画像と2回目のNEXT画像とはNEXT文字の色や周辺の色が異なる色で構成されていてもよい。

【0730】

<NEXT画像とUI画像の表示優先度>

また、上述したUI画像を表示するよう構成した場合に、液晶の右下に表示されているUI画像とNEXT画像が重複して表示される場合がある。この場合には、NEXT画像の表示優先度がUI画像の表示優先度よりも高くなるよう構成されている。このように、遊技者の利益に影響のある連続演出に関する表示を強調することで、遊技者に対して連続演出の結果を集中させることができる。

【0731】

また、NEXT画像の表示優先度がUI画像の表示優先度よりも低くなるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は連続演出中であっても遊技の状況を適切に把握することができる。

また、NEXT画像とUI画像の表示領域を異なる表示領域とし、互いの画像が重複して表示されないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は連続演出の進行状況と遊技の状況のいずれも適切に把握することができる。

【0732】

<連続演出中のテロップとNEXT画像の表示領域>

次に、連続演出中のテロップとNEXT画像の表示領域について説明する。

【0733】

本実施形態においてテロップ（以下、テロップ表示、テロップ演出、字幕、字幕演出、又は文字情報と称する場合がある）とは、液晶に表示される演出に応じたキャラクタの台詞やナレーションを文字により表示する演出のことを指している。

【0734】

図46、又は図47で示す連続演出において、連続演出中に連続演出に関するテロップが表示される場合がある。テロップの表示は時系列で変化する連続演出の進行内容にともなって表示される。なお、スタートスイッチ12の操作や停止操作に応じて連続演出の進行内容が変化する場合には、スタートスイッチ12の操作や停止操作に応じてテロップも表示されるよう構成してもよい。

【0735】

また、テロップは液晶内の下方の表示領域に表示され、表示される文字数によりテロップの表示領域の大きさが異なる。また、テロップの表示領域における左右方向の直線状にはNEXT画像の表示領域があるように構成されている。

【0736】

10

20

30

40

50

ここで、テロップの表示とNEXT画像は表示領域が重複しないよう構成されている。具体的には、NEXT画像が表示される連続演出中の遊技は、NEXT画像が表示されない連続演出中の遊技よりも比較的短い文字数でテロップが表示され、NEXT画像と重複しないよう構成される。一方、図示していないが、連続演出の結果を報知する遊技では、NEXT画像が表示されないため、NEXT画像が表示される連続演出中の遊技よりも比較的長い文字数でテロップを表示するよう構成してもよい。また、テロップの文字数が多い場合には、テロップを複数行に亘って表示することで、NEXT画像とテロップの表示領域が重複しないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者がNEXT画像とテロップとを混同してしまうことを防止できる。

【0737】

10

図48では、テロップとして「なんだ？」の4文字で構成されており、NEXT画像とは重複していないため、遊技者がNEXT画像とテロップとを混同してしまうことを防止できる。

【0738】

なお、NEXT画像とテロップとが同時に表示されているときには、NEXT画像は所定周期でエフェクトを伴って表示するよう構成し、一方でテロップはエフェクトを伴わず固定された画像とするよう構成してもよい。このように構成することで、より一層、遊技者がNEXT画像とテロップとを混同してしまうことを防止できる。

【0739】

また、NEXT画像が表示される遊技でテロップを表示する場合において、NEXT画像はテロップが表示されたあとの所定のタイミングで表示されるよう構成してもよい。

20

【0740】

また、NEXT画像とテロップの表示とは時間経過で表示を終了しないよう構成してもよい。このように構成した場合、連続演出中は遊技が終了したあとの所定のタイミング（第3停止操作を受け付けたタイミング、全てのリールが停止したタイミング、払出処理を終えたタイミング等）から所定時間（例えば1分）が経過してもデモ画面に移行しないよう構成し、次の遊技の開始操作（ベット操作、スタートスイッチ12の操作等）が行われるまでNEXT画像とテロップの表示を継続するよう構成してもよい。また、連続演出中も遊技が終了したあとの所定のタイミングから所定時間が経過するとデモ画面へ移行するよう構成し、デモ画面へ移行するタイミングまではNEXT画像とテロップの表示を継続し、デモ画面へ移行するタイミングでNEXT画像とテロップの表示を終了するよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者がNEXT画像とテロップとを混同してしまうことを防止できるとともに、遊技の状況を把握し易くすることができる。

30

【0741】

また、NEXT画像が表示される遊技で表示されるテロップの文字数が多い場合には、先にテロップを表示し、テロップの表示を終了した後にNEXT画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで、NEXT画像が表示されている期間とテロップが表示されている期間とを異ならせることができるので、NEXT画像とテロップの表示のどちらも視認性を下げることなく、明確に表示することができる。

【0742】

40

なお、NEXT画像の表示領域とテロップの表示領域とが重複するよう構成してもよいが、この場合には、NEXT画像の表示優先度をテロップの表示優先度よりも高くなるよう構成するのが好適である。このように構成することで、遊技者は次の遊技も連続演出が継続することを適切に把握することができる。

【0743】

<NEXT画像表示されるまでの表示態様>

次に、図49を用いて、NEXT画像が表示されるまでの流れについて説明する。

図49では、NEXT画像を表示する際に、文字とは認識できないもの（以下、スライド画像と称することがある）が液晶の左下から右下へ移動する軌跡を表示し、スライド画像が液晶の右下へ移動するとNEXT画像が表示される場合を示している。なお、スライ

50

ド画像は、図49の「1」～「4」のように文字とも何かの物体とも認識できない画像（図49の「1」～「4」では残像を示す画像）でもよいし、図49の「5」～「8」のように文字ではない特定の物体の画像（図49の「5」～「8」では野球ボールの画像）でもよい。

【0744】

図49の「1」又は「5」では、NEXT画像表示される遊技において、ストップスイッチ13に対する第3停止操作受付後、ストップスイッチ13に対する第3停止操作から時間 t_1 経過後、又はスタートスイッチ12が操作されてから時間 t_1 経過後、液晶の左下にスライド画像が表示されている。

【0745】

図49の「2」又は「6」では、NEXT画像表示される遊技において、ストップスイッチ13に対する第3停止操作から時間 t_2 経過後、又はスタートスイッチ12が操作されてから時間 t_2 が経過後、液晶下部の中央付近までスライド画像が移動している。なお、 $t_2 > t_1$ となっている。

【0746】

図49の「3」又は「7」では、NEXT画像表示される遊技において、ストップスイッチ13に対する第3停止操作から時間 t_3 経過後、又はスタートスイッチ12が操作されてから時間 t_3 が経過後、液晶の右下までスライド画像が移動している。なお、 $t_3 > t_2$ となっている。

【0747】

図49の「4」又は「8」では、NEXT画像表示される遊技において、ストップスイッチ13に対する第3停止操作から時間 t_4 経過後、又はスタートスイッチ12が操作されてから時間 t_4 が経過後、スライド画像の表示を終了し、液晶の右下にNEXT画像が表示されている。なお、 $t_4 > t_3$ となっている。

【0748】

このようにスライド画像を液晶の左下から右下へ移動させることで、遊技者の注目をひくことができるので、スライド画像が表示された後のNEXT画像を遊技者に認識させることができる。

【0749】

また、スライド画像の表示領域と押し順ナビ画像の表示領域とは少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。また、NEXT画像の表示領域と押し順ナビの表示領域とは少なくとも一部が重複するよう構成してもよい。ただし、この場合には第3停止操作後にスライド画像およびNEXT画像を表示するよう構成する。

【0750】

このように構成することで、第3停止操作が行われると押し順ナビ画像は表示を終了するので、押し順ナビ画像とスライド画像、または押し順ナビ画像とNEXT画像が重複して表示されることはなく、押し順ナビ画像、スライド画像、NEXT画像のいずれも視認性を低下させることなく表示することができる。

【0751】

なお、スライド画像とテロップの表示とは、少なくとも一部の表示領域が重複しており、且つ同時に重複して表示される場合を有するよう構成されているが、表示内容の重要度に応じて、スライド画像の表示優先度をテロップの表示優先度よりも高くなるようにしてもよいし、反対にテロップの表示優先度をスライド画像の表示優先度よりも高くなるようにしてもよい。

【0752】

また、NEXT画像と連続演出の結果に関する画像（例えば、図46の「撃退!」、「敗北・・・?」の画像、図47の「開花!」、「残念!？」の画像等）の表示を終了するタイミングに関して、NEXT画像と連続演出の結果に関する画像のいずれも表示されてから時間経過によっては表示を終了しないよう構成されている。このように構成することで、連続演出の進行状況を把握するために重要な情報を遊技者が見逃してしまうことを防

10

20

30

40

50

止することができる。

【0753】

なお、NEXT画像は次の遊技に係るベット操作（MAXベットスイッチ18を操作することによるベット操作、1ベットスイッチ19を操作することによるベット操作、メダルを手入力で投入することによるベット操作を含む）がされても表示を終了せずに次の遊技の開始操作としてスタートスイッチ12が操作されたタイミングで表示を終了し得るよう構成し、連続演出の結果に関する画像は次の遊技に係るベット操作によって表示を終了し得るよう構成してもよい。このように、NEXT画像の表示をベット操作によって終了しないことで、連続演出が次の遊技でも継続して行われることを強調することができる。

【0754】

また、NEXT画像と連続演出の結果に関する画像の表示領域は異なるよう構成されている。例えば、図46で示したように、NEXT画像は液晶の右下の所定の表示領域に表示され、連続演出の結果に関する画像は液晶の左下や左上の所定の表示領域に表示されるよう構成されている。このように、表示される画像によって表示位置を異ならせることで、遊技者の視点を適宜誘導し、液晶全体を注視させることができる。

【0755】

また、上述した通り、NEXT画像と連続演出の結果に関する画像とは、遊技の開始操作としてスタートスイッチ12が操作されてからの時間経過によって表示されるよう構成してもよいし、ストップスイッチ13に対する第3停止操作（最終停止操作と称することがある）が操作されてからの時間経過によって表示されるよう構成してもよい。

【0756】

ここで、スタートスイッチ12の操作、又はストップスイッチ13に対する第3停止操作がなされてからNEXT画像が表示されるまでの時間（ t_1 ）よりも、スタートスイッチ12の操作、又はストップスイッチ13に対する第3停止操作がなされてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間（ t_2 ）の方が長くなるよう設計されている。

【0757】

具体的には、（1）スタートスイッチ12が操作されてからNEXT画像が表示されるまでの時間よりも、スタートスイッチ12が操作されてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている（2）第3停止操作がされてからNEXT画像が表示されるまでの時間よりも、第3停止操作がされてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている（3）スタートスイッチ12が操作されてからNEXT画像が表示されるまでの時間よりも、第3停止操作がされてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている（4）第3停止操作がされてからNEXT画像が表示されるまでの時間よりも、スタートスイッチ12が操作されてから連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの時間の方が長くなるよう設計されている。

【0758】

このように構成することで、連続演出の結果に関する画像が表示されるまでの期待感を創出することができる。

【0759】

また、上述した通り、NEXT画像は初めに液晶の左下に表示されてから液晶の右下へ移動して、液晶の右下まで移動するとそこで停止して表示される。つまり、NEXT画像は表示を開始する位置（表示を開始する表示領域）と表示を終了する位置（表示を終了する表示領域）とが異なるよう構成されている。一方、連続演出の結果に関する画像は、表示を開始してから終了するまで移動せずに表示される。つまり、連続演出の結果に関する画像は表示を開始する位置と表示を終了する位置とが同じとなるよう構成されている。このように、NEXT画像が移動しながら表示されることで、連続演出が次の遊技でも継続して行われることを効果的に遊技者へ伝えることができる。また、連続演出の結果に関する画像は表示位置を移動させずに表示することで、連続演出の結果に注目させることができ

10

20

30

40

50

る。

【0760】

<ナビ画像>

次に、本実施形態におけるナビ画像について説明する。なお、ここでは、押し順ナビ画像（停止操作情報と称することがある）について説明するが、押し順ナビ画像に限らず、上述した、目押しナビ画像、操作態様ナビ画像に適用してもよい。

【0761】

本実施形態では、例えば、AT中などに、内部抽せんの結果として押し順ベルが当選した遊技において、ストップスイッチの有利（当該遊技において獲得可能な最大の遊技媒体が付与される等）な操作態様を示唆する情報を押し順ナビ画像として液晶に表示可能に構成されている。具体的には、「1」、「2」、「3」の数字を用いて6通りの押し順を報知可能であり、「1」が第1停止操作として操作するストップスイッチを示しており、「2」が第2停止操作として操作する停止ボタンを示しており、「3」が第3停止として停止操作する停止ボタンを示している。

10

【0762】

なお、第1停止操作、又は第3停止操作を2択の目押し（リールの1～10番までの位置でストップスイッチを操作すべきか、またはリールの11～20番までの位置でストップスイッチを操作すべきかを、例えば青7図柄の画像と赤7図柄の画像のいずれかを押し順ナビ画像とあわせて報知する）として、押し順の6択と掛け合わせて12通りの操作態様を報知可能に構成してもよい。また、液晶の左側に表示される押し順ナビ画像は左リール8aに対応しており、液晶の中央付近に表示される押し順ナビ画像は中リール8bに対応しており、液晶の右側に表示される押し順ナビ画像は右リール8cに対応している。例えば、押し順ナビ画像として「123」と表示された場合には、左リール8a、中リール8b、右リール8cの順に対応するストップスイッチを操作する押し順を示している。なお、本実施形態では、「1」のように押し順ナビ画像の一部を「押し順ナビ画像」と称する場合と、「123」のように押し順ナビ画像全体を「押し順ナビ画像」と称する場合がある。

20

【0763】

<押し順ナビ画像の態様>

図50は本実施形態における押し順ナビ画像の態様の一例を示した図である。図50では第1停止操作に関する押し順ナビ画像を例に説明するが、第2停止操作、第3停止操作に関しても同様に構成されている。

30

【0764】

押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」とによって構成されており、押し順ナビ画像の表示態様として「通常態様」、「強調態様」、「失敗態様」、「成功態様」の少なくとも4つを有するよう構成されている。

【0765】

ナビ数字画像とは、押し順を示す数字の画像である。ナビ背景画像とは、押し順を示す数字の周りの装飾画像、又は押し順を示す数字の周りのエフェクトを示す画像である。

【0766】

まず、図50の<1>は通常態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきではないストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が通常態様で表示される。なお、通常態様で表示される押し順ナビ画像に対応する音声は出力されないよう構成されている。また、通常態様の押し順ナビ画像の中でも、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像と、最後に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像と、に分けて表示してもよい。この場合は、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像を最後に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像よりも大きく表示し、且つ現在操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像よりも小さく表示する態様が考えられる。

40

【0767】

50

次に、図 50 の＜2＞は強調態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が強調態様で表示される。なお、強調態様で表示される押し順ナビ画像に対応する音声スピーカー S から出力されるよう構成されている。例えば、左リール 8 a に対応したストップスイッチを操作すべきタイミングでは「左だ」という音声出力されることとなる。なお、強調態様の押し順ナビ画像は通常態様の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きい画像となっており、遊技者に対し、操作すべきストップスイッチを視覚的に報知できるよう構成されている。さらに、大きさだけでなく、強調態様の押し順ナビ画像を通常態様の押し順ナビ画像よりも明るく表示したり、通常態様とは異なる色やフォントで表示したりすることで、現在操作すべきストップスイッチを視覚的にわかりやすく報知してもよい。

10

【0768】

次に、図 50 の＜3＞は成功態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきストップスイッチが操作されると（現在強調態様で表示されている押し順ナビ画像に対応したストップスイッチが操作されると）、強調態様で表示されていた押し順ナビ画像が成功態様で表示される。すなわち、正解の操作態様でストップスイッチが操作されると、強調態様で表示されている押し順ナビ画像が成功態様に変化する。なお、現在操作すべきストップスイッチが操作されて押し順ナビ画像を成功態様で表示する場合には、次の押し順に対応した音声出力される（例えば、次に中リール 8 b に対応したストップスイッチを操作すべき場合には「中だ」という音声スピーカー S から出力される）とともに、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が強調態様で表示される。なお、成功態様の押し順ナビ画像は、所定時間（例えば 0.5 秒）表示された後に表示を終了するよう構成されている。

20

【0769】

また、正解の態様でストップスイッチが操作されたときに、押し順正解であることを示す効果音や音声（成功音と称することがある）がスピーカー S から出力されるよう構成してもよい。このように構成することで、視覚的にだけでなく聴覚的にも正解の態様でストップスイッチが操作されたことも遊技者に認識させることができる。

【0770】

また、成功態様の押し順ナビ画像は通常態様の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きい画像となるよう構成されている。なお、強調態様の押し順ナビ画像と成功態様の押し順ナビ画像とは、「ナビ数字画像」、「ナビ背景画像」のいずれも略同じ大きさとなるよう構成されている。

30

【0771】

次に、図 50 の＜4＞は失敗態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきでないストップスイッチが操作されると（通常態様で表示されている押し順ナビ画像に対応したストップスイッチが操作されると）、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。すなわち、不正解の操作態様でストップスイッチが操作されると、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様に変化する。なお、現在操作すべきでないストップスイッチが操作されて押し順ナビ画像を失敗態様で表示する場合には、押し順を間違えたことを示す音声（例えば、「何やってんだ」のような音声であり、失敗音と称することがある）がスピーカー S から出力されるよう構成してもよいし、押し順を間違えたことを示す音声出力されないよう構成してもよい。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、所定時間（例えば 0.3 秒）表示された後に表示を終了するよう構成されている。また、現在操作すべきでないストップスイッチが操作された場合には、失敗態様の押し順ナビ画像を表示せず、即座（所定時間よりも短い時間）にすべての押し順ナビ画像の表示を終了するよう構成してもよい。

40

【0772】

また、現在操作すべきでないストップスイッチが操作され、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるときにおいて、押し順ナビ画像の大きさは停止操作がされる前の大きさのままとなるよう構成されている。すなわち、停止操作前に強調

50

態様で表示されていた押し順ナビ画像は、強調態様の大きさに失敗態様の押し順ナビ画像が表示され、停止操作前に通常態様で表示されていた押し順ナビ画像は、通常態様の大きさに失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるよう構成されている。

【0773】

また、本実施形態において、ストップスイッチ13の操作を受け付けてから成功態様の押し順ナビ画像の表示を終了するまでの時間の方が、ストップスイッチ13の操作を受け付けてから失敗態様の押し順ナビ画像の表示を終了するまでの時間よりも長くなるよう構成されている。

【0774】

このように構成することで、遊技者に対して成功による優越感を与えることができるとともに、失敗時には周囲の遊技者に押し順を失敗したことを悟られにくくなるため、遊技の興趣を向上することができる。

【0775】

また、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の、すべての態様の押し順ナビ画像についてエフェクトを伴って表示するよう構成してもよいし、少なくとも一つの態様の押し順ナビ画像についてエフェクトを伴って表示するよう構成してもよい。

【0776】

また、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の、すべての態様の押し順ナビ画像について動きを伴う動画像として表示するよう構成してもよいし、すべての態様の押し順ナビ画像について静止画像として表示するよう構成してもよいし、少なくとも一つの態様の押し順ナビ画像を動画像としその他の態様の押し順ナビ画像を静止画像として表示するよう構成してもよい。

【0777】

また、遊技の開始操作としてスタートスイッチ12が操作されると、すべての押し順ナビ画像の表示を通常態様で開始し、その後ストップスイッチの操作が有効となったタイミングで最初に操作すべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応した押し順ナビ画像を強調態様で表示するよう構成してもよい。また、遊技の開始操作としてスタートスイッチが操作されると、最初に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像の表示を強調態様で、その他の押し順ナビ画像の表示を通常態様で開始するが、表示を開始してからストップスイッチの操作が有効となるまではすべての押し順ナビ画像は静止画像で表示し、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングですべての押し順ナビ画像を何らかの動きを伴う動画像として表示するよう構成してもよい。

【0778】

このように構成することで、ストップスイッチの操作が有効になったことを遊技者が視覚的に認識しやすくなり、押し順ミスを防止することができる。このようにストップスイッチの操作が有効になったタイミングで、第1停止操作に対応した押し順ナビ画像を強調態様で表示したり、押し順ナビ画像を静止画像から動画像へ変化させたりすることを停止受付可能演出と称することがある。

【0779】

また、本実施形態において、遊技の開始操作としてスタートスイッチ12が操作され、押し順ナビ画像を表示するときに、所定の効果音（ナビ表示音と称することがある）がスピーカSから出力されるよう構成されている。

【0780】

このときに最初に操作すべきストップスイッチに対応した音声（例えば「左だ」）をスピーカSから出力するタイミングとしては、スタートスイッチ12が操作された直後としてもよいし、リールの回転が開始したタイミングとしてもよいし、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングとしてもよい。換言すると、スタートスイッチ12が操作されてからストップスイッチの操作が有効となるまでのいずれかのタイミングでスピーカSから出力されるよう構成されていけばよい。

【0781】

このように構成することで、液晶表示の不具合で押し順ナビ画像の表示が遅れてしまっても、聴覚的に最初に操作すべきストップスイッチを認識できるので、遊技の進行を阻害しないとともに、押し順ミスを防止することができる。

【0782】

また、図51は本実施形態において押し順ナビ画像が液晶に表示される場合の一例であり、液晶に「123」と表示することで、左リール8aに対応したストップスイッチ→中リール8bに対応したストップスイッチ→右リール8cに対応したストップスイッチの順にストップスイッチを操作することが正解の押し順であることを示している。図51において、左リール8aに対応したストップスイッチを最初にすべきであるため、「1」を強調態様の押し順ナビ画像で表示し、「2」および「3」を通常態様の押し順ナビ画像で表示している。

10

【0783】

＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞

次に、押し順ナビ画像の表示中に電源断が発生し、その後設定変更せずに電源断復帰したときの押し順ナビ画像の表示について、AT中に入賞-A1条件装置に当選し、正解押し順の「左中右」に対応した「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される場合を例に説明する。なお、以下で説明する押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成については、電源断のタイミングや押し順ナビ画像の態様が異なっている（正解押し順の「中左右」に対応した「213」の押し順ナビ画像等）場合にも適宜組み合わせることで適用可能である。また、後述する、＜押し順ナビ画像の表示と所定のエラーに関する構成＞と適宜組み合わせることで適用可能である。

20

【0784】

（1）第1停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作として左リール8aに対応したストップスイッチを操作すべきであるため、「左だ」の音声スピーカSから出力される。なお、現在操作すべきストップスイッチに対応した「左だ」などの音声を、単にナビ音声と称することがある。

30

【0785】

その後、未だ第1停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後におけるサブ制御基板に駆動電圧が供給されて描画処理が実行可能なタイミングやメイン制御基板に駆動電圧が供給されて押し順に関するコマンドを送信したタイミング等のタイミング（以下、所定のナビタイミングと称する場合がある）で、「123」の押し順ナビ画像が再び液晶に表示される。なお、「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、このときナビ音声は再び出力されない。また、このときナビ表示音は再び出力されないよう構成してもよい。

40

【0786】

このように、押し順ナビ画像が表示されてから第1停止操作前に電源断し、その後電源断復帰した場合に、押し順ナビ画像は復帰するがナビ音声は復帰しないよう構成されている。このように電源断復帰時にはナビ音声を出力しないことで、電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【0787】

なお、電源断復帰時にナビ音声も再び出力するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【0788】

また、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングで前述した操作受付可能演出

50

を実行するよう構成した場合には、電源断復帰時にも停止受付可能演出を伴って押し順ナビ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【0789】

また、電源断復帰時には停止受付可能演出を伴わずに押し順ナビ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【0790】

また、電源断復帰時に押し順ナビ画像を再び表示するときに、第1停止操作に対応した押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」のどちらも表示し、その他の押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」のみ表示するよう構成してもよい。このように構成することで電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

10

【0791】

また、電源断復帰に押し順ナビ画像を再び表示するときに、電源断復帰時に表示されるすべての押し順ナビ画像について「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」のどちらも表示するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【0792】

(2) 第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

20

【0793】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作される）と、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

30

【0794】

その後、未だ第2停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。換言すると、ストップスイッチに対する第一停止の押し順が正解押し順であった場合の停止受付後と同様の画像表示を行う。

40

【0795】

また、このときナビ表示音、成功音、および第2停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

【0796】

また、このとき電源断前と同様に、「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示され

50

ることとなる。また、このとき、「1」の成功態様の押し順ナビ画像是、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「1」の成功態様の押し順ナビ画像是、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【0797】

このように、第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、AT中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。さらに、成功態様の押し順ナビ画像も再び表示するので、電源断前のストップスイッチの操作態様が正解態様であったことも遊技者に認識させることができる。

10

【0798】

また、第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。

20

【0799】

このように構成することで、遊技者に対して現在行うべき停止操作を集中させることができる。

【0800】

(3) 第1停止操作が不正解態様で行われ、その後第2停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

30

【0801】

その後、第1停止操作が不正解態様で行われる（例えば中リール8bに対応したストップスイッチが操作される）と、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声スピーカーSから出力される。

【0802】

その後、未だ第2停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の描画処理が実行可能なタイミングであっても押し順ナビ画像は表示されない。また、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。

40

【0803】

このように、電源断前に不正解態様で停止操作がされていた場合には電源断復帰後に押し順ナビ画像を再び表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰できる。

【0804】

また、上述した通り、第1停止操作として正解態様でストップスイッチが操作され、そ

50

の後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、第1停止操作に対応した押し順ナビ画像が成功態様で表示され、第2停止操作に対応した押し順ナビ画像は強調態様で表示され、第3停止操作に対応した押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。一方、第1停止操作として不正解態様でストップスイッチが操作され、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミング（実際にナビがなされなくてもナビタイミングと称す）で、押し順ナビ画像は表示されないよう構成されている。

【0805】

このように構成することで、電源断前の遊技状況に応じて電源断復帰後の表示を適切に行うことができ、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に電源断前に不正解態様でストップスイッチが操作されていた場合には遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰できる。

【0806】

なお、第1停止操作が不正解態様で行われ、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で再び表示されるよう構成してもよい。なお、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音およびナビ音声は出力されない。また、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【0807】

このように構成すると、第1停止操作として正解態様でストップスイッチが操作され、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、第1停止操作に対応した押し順ナビ画像が成功態様で表示され、第2停止操作に対応した押し順ナビ画像は強調態様で表示され、第3停止操作に対応した押し順ナビ画像は通常態様で表示され、一方で第1停止操作として不正解態様でストップスイッチが操作され、その後第2停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されることとなる。

【0808】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に電源断前に不正解態様でストップスイッチが操作されていた場合において、仮に電源断から電源断復帰までに数分かかってしまっても、電源断復帰後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、AT中であるにもかかわらず払出しが無いまたは1枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【0809】

（4）第2停止操作まで正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【0810】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作されると、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数

字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【0811】

その後、第2停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール8bに対応したストップスイッチが操作される）と、「2」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第3停止に対応した「右だ」のナビ音声スピーカーSから出力される。なお、このとき「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【0812】

その後、未だ第3停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき電源断前と同様に、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【0813】

このように、第1停止操作および第2停止操作が正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成されている。

【0814】

このように構成することで、AT中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第1停止操作に対応した押し順ナビ画像は再現しないため、第3停止に集中させることができる。

【0815】

また、第1停止操作および第2停止操作が正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「1」および「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」はすべて略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。すなわち、電源断前は停止操作ごとに押し順ナビ

画像の表示態様が切り替わるため「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は異なるタイミングで表示を終了するが、電源断後は「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は同じタイミングで表示を終了することとなる。

【0816】

このように構成することで、AT中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第1停止および第2停止に対応した押し順ナビ画像を成功態様で表示することで、残りは第3停止のみであること、および正解押し順で操作したことを明確にすることができる。

【0817】

また、第1停止操作および第2停止操作が正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は表示されず、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

【0818】

このように構成することで、遊技者に対して現在行うべき停止操作を集中させることができる。

【0819】

(5) 第1停止操作が正解態様で、第2停止操作が不正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【0820】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作されると、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカーSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【0821】

その後、第2停止操作が不正解態様で行われる（例えば右リール8cに対応したストップスイッチが操作されると、「2」および「3」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過すると「2」および「3」の押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声スピーカーSから出力される。

【0822】

その後、未だ第3停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングになっても押し順ナビ画像は表示されない。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。

【0823】

このように、電源断前に不正解態様で停止操作がされていた場合には電源断復帰時に押し順ナビ画像を再び表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待

10

20

30

40

50

感を上げないようにして)遊技に復帰させることができる。

【0824】

また、第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作が不正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は失敗態様で表示されるよう構成してもよい。また、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間(例えば0.3秒)が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

10

【0825】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に正解態様で停止操作に対応する押し順ナビ画像も再度表示することで、どの停止操作を間違えてしまったかを遊技者が把握することができる。

【0826】

また、第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作が不正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。また、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間(例えば0.3秒)が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。このように構成することで、仮に電源断から電源断復帰までに数分かかってしまっても、電源断復帰後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、AT中であるにもかかわらず払出しが無いまたは1枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

20

【0827】

(6)第2停止操作まで正解態様で行われ、その後第3停止操作前に電源断し、電源断復帰後に第3停止を行い、その後さらに電源断した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ(第1停止操作)に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声は出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

30

【0828】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる(すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作されると、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声はスピーカSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

40

【0829】

その後、第2停止操作が正解態様で行われる(すなわち中リール8bに対応したストップスイッチが操作されると、「2」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第3停止に対応した「右だ」のナビ音声はスピーカSから出力される。なお、このとき「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナ

50

ビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【0830】

その後、未だ第3停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像は表示されない、または成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。なお、「2」の成功態様の押し順ナビ画像（「1」の成功態様の押し順ナビも表示されるよう構成した場合には「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像）は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了するよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了するよう構成してもよい。

10

【0831】

その後、「2」の成功態様の押し順ナビ画像の表示を終了し（「1」の成功態様の押し順ナビも表示されるよう構成した場合には「1」の成功態様の押し順ナビ画像の表示も終了し）、「3」の押し順ナビ画像が強調態様で表示されている状況において、第3停止操作が正解態様で行われると、「3」の押し順ナビ画像が成功態様で表示される。また、このとき正解態様ですべての停止操作が行われたことを示す所定の画像（GET画像と称することがある）が表示されるよう構成されている。

20

【0832】

その後、第3停止まで停止操作が行われた状況において、再び電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する。その後、電源断復帰後も、押し順ナビ画像およびGET画像は表示されない。なお、このときナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声はいずれも出力されない。

【0833】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に第3停止後は新たな停止操作を要しないため、押し順ナビ画像を再現しないことで、新たに停止操作を行う必要がないことを効果的に理解させることができる。

【0834】

また、第3停止操作まで正解態様で行われ、その後再び電源断が発生した場合に、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「1」～「3」の押し順ナビ画像がすべて成功態様で再び表示されるよう構成してもよい。なお、このときナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

30

【0835】

このように構成することで、停止操作がすべて正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【0836】

なお、2回目の電源断が払出処理の実行前であれば電源断復帰後の所定のナビタイミングで「1」の押し順ナビ画像は表示されない、または成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成し、2回目の電源断が払出処理の実行後であれば電源断復帰後の所定のナビタイミングで押し順ナビ画像が表示されないといったように、電源断前の状況が払出処理の実行の前であるか後であるかによって電源断復帰後の表示内容が異なるよう構成してもよい。

40

【0837】

＜レア役ナビ画像に関する説明＞

また、本実施形態では、チェリー役やスイカ役といったいわゆるレア役に当選した遊技において、レア役に当選した可能性があることを示すナビ画像（レア役ナビ画像と称することがある）として「!!!」を表示し得るよう構成されている。なお、レア役ナビ画像

50

のナビ背景画像と押し順ナビ画像のナビ背景画像とは表示態様が同一または略同一となっている。すなわち、押し順ナビ画像とレア役ナビ画像とは、「数字」と「！」が相違しているが類似した画像であるよう構成されている。また、レア役ナビ画像は、いずれかのレア役に当選した場合にのみ表示され得るよう構成してもよいし、所定の特典（例えば、ATの初当たり、ATの上乗せ、チャンスゾーンへの移行等）が付与されることが決定されている場合に、所定の特典が付与される可能性を示唆する演出として、内部抽せんの結果がハズレや再遊技となった遊技においても表示され得るよう構成してもよい。

【0838】

また、レア役ナビ画像は押し順による有利不利がないため、一の遊技において常に同じ大きさで表示される（押し順ナビ画像のように通常態様と強調態様とで大きさが異ならない）よう構成されている。

【0839】

また、レア役ナビ画像が表示された遊技において、第3停止操作が行われるまでのいずれかのタイミング（スタートスイッチ12が操作されたタイミング、第1停止操作が行われたタイミング、第2停止操作が行われたタイミング、第3停止操作が行われたタイミング等）で電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングでレア役ナビ画像が再び表示されるよう構成されている。なお、何れのタイミングで電源断が発生しても、電源復帰時に再び表示されるレア役ナビ画像は「！！！」のようにスタートスイッチ12操作後の表示態様で表示される。

【0840】

このように構成することで遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特にレア役に当選しているかもしれないという期待感を維持させることができる。また、レア役を取りこぼしてしまうことを防止できる。

【0841】

また、レア役ナビ画像が表示された遊技において、第3停止操作が行われるまでのいずれかのタイミング（スタートスイッチ12が操作されたタイミング、第1停止操作が行われたタイミング、第2停止操作が行われたタイミング、第3停止操作が行われたタイミング等）で電源断が発生した場合には、電源断復帰後に、レア役ナビ画像は再び表示されないよう構成してもよい。

【0842】

このように構成することで、押し順ナビ画像とレア役ナビ画像とを遊技者が混同しないようにできる。

【0843】

なお、レア役ナビ画像は、停止操作に対応して一つずつ表示を終了するよう構成してもよいし、第1停止操作が行われたタイミングですべてのレア役ナビ画像の表示をするよう構成してもよい。また、停止操作ごとに一つずつレア役ナビ画像の表示を終了するよう構成した場合に、いずれのストップスイッチ13が操作されたかに拘わらず左側のレア役ナビ画像、真ん中のレア役ナビ画像、右側のレア役ナビ画像の順に停止祖操作に対応して表示を終了するよう構成してもよいし、停止操作が行われたストップスイッチ13に対応した位置のレア役ナビ画像を停止祖操作に対応して表示を終了するよう構成してもよい。

【0844】

<押し順ナビ画像の表示とエラーに関する構成>

次に、押し順ナビ画像の表示中に所定のエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、ホッパエンptyエラー等）が発生し、その後当該所定のエラーが解除されたあとの押し順ナビ画像の表示について、AT中に入賞-A1条件装置に当選し、正解押し順の「左中右」に対応した「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示され、所定のエラーとしてホッパエンptyエラーが発生した場合を例に説明する。なお、以下で説明する押し順ナビ画像の表示と所定のエラーに関する構成については、所定のエラーの発生タイミングや押し順ナビ画像の態様が異なっている場合にも適宜組み合わせ適用可能である。また、上

10

20

30

40

50

述した、＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞と適宜組み合わせで適用可能である。

【0845】

(1) 第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、図52に示す通り、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

10

【0846】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作されると、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカーSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

20

【0847】

その後、未だ第2停止操作が行われていない状況において、ホッパエンptyエラーが発生し、押し順ナビ画像の表示は視認できないようになり（表示を終了することで視認できないようにしてもよいし、エラーに関する画像を液晶の前面に表示することで視認できないようにしてもよい）、ホッパエンptyエラーに関する画像が表示される。

【0848】

その後、ホッパエンptyエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンptyエラーに関する画像の表示は終了し、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第2停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このときホッパエンptyエラーの発生前と同様に、「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。また、このとき、「1」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンptyエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。

30

【0849】

その後、「1」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

40

【0850】

このように、第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作前に所定のエラーが発生した場合には、その後所定のエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、AT中に所定のエラーが発生しても、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。さらに、成功態様の押し順ナビ画像も再び表示するので、所定のエラーの発生前のストップ

50

ブスイッチの操作態様が正解態様であったことも遊技者に認識させることができる。

【0851】

また、第1停止操作が正解態様で行われ、その後第2停止操作前にホップエンプティエラーが発生した場合には、その後ホップエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。

【0852】

このように構成することで、遊技者は現在行うべき停止操作に集中することができる。

【0853】

なお、図52に示す押し順ナビ画像の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」の表示態様と、図50および図51に示す押し順ナビ画像の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」とは、デザイン（絵柄、数字のフォント、色彩等）が異なるよう構成されている。このように、押し順ナビ画像のデザインは遊技状況に応じて適宜変更し得るよう構成してもよい。例えば、ATの上乗せに関する期待度が通常状態である場合には図50および図51に示すデザインで押し順ナビ画像を表示し、高確率状態である場合には図52に示すデザインで押し順ナビを表示するよう構成してもよい。この他にも、AT中の演出傾向に関する演出モードを選択可能とし、所定の演出モードに設定されている場合には図50および図51に示すデザインで押し順ナビ画像を表示し、特定の演出モードに設定されている場合には図52に示すデザインで押し順ナビを表示するよう構成してもよい。

【0854】

このように構成することで、遊技者は押し順ナビ画像のデザインによって視覚的に現在の遊技状況を把握することができる。

【0855】

(2) 第2停止操作まで正解態様で行われ、その後第3停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【0856】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作される）と、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【0857】

その後、第2停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール8bに対応したストップスイッチが操作される）と、「2」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第3停止に対応した「右だ」のナビ音声スピーカSから出力される。なお、このとき「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【0858】

その後、未だ第3停止操作が行われていない状況において、ホップエンプティエラーが

10

20

30

40

50

発生し、押し順ナビ画像の表示は視認できないようになり（表示を終了することで視認できないようにしてもよいし、エラーに関する画像を液晶の前面に表示することで視認できないようにしてもよい）、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このときホッパエンプティエラーの発生前と同様に、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。

10

【0859】

その後、「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【0860】

このように、第1停止操作および第2停止操作が正解態様で行われ、その後第3停止操作前に所定のエラーが発生した場合には、その後所定のエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、AT中に所定のエラーが発生しても、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第1停止操作に対応した押し順ナビ画像は再現しないため、第3停止に集中させることができる。

20

【0861】

また、第1停止操作および第2停止操作が正解態様で行われ、その後第3停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。

30

【0862】

なお、このときもナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

【0863】

また、このとき、「1」および「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」はすべて略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーが解除されると再び表示されるよう構成されている。なお、「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了するよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了するよう構成してもよい。すなわち、ホッパエンプティエラーの発生前は停止操作ごとに押し順ナビ画像の表示態様が切り替わるため「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は異なるタイミングで表示を終了するが、ホッパエンプティエラーの解除後は「1」および「2」の成功態様の押し順ナビ画像は同じ

40

50

タイミングで表示を終了することとなる。

【0864】

このように構成することで、AT中に所定のエラーが発生しても、所定のエラー発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第1停止および第2停止に対応した押し順ナビ画像を成功態様で表示することで、残りは第3停止のみであること、および正解押し順で操作したことが明確にすることができる。

【0865】

また、第1停止操作および第2停止操作が正解態様で行われ、その後第3停止操作前にホッパエンptyエラーが発生した場合には、その後ホッパエンptyエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンptyエラーに関する画像の表示を終了し、「1」の押し順ナビ画像は表示されず、「2」の押し順ナビ画像は表示されず、「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

このように構成することで、遊技者は現在行うべき停止操作に集中することができる。

【0866】

(3) 第3停止操作まで正解態様で行われ、その後所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ(第1停止操作)に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【0867】

その後、第1停止操作が正解態様で行われる(すなわち左リール8aに対応したストップスイッチが操作されると、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【0868】

その後、第2停止操作が正解態様で行われる(すなわち中リール8bに対応したストップスイッチが操作されると、「2」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「3」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第3停止に対応した「右だ」のナビ音声スピーカSから出力される。なお、このとき「2」の押し順ナビ画像は成功態様で、「3」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【0869】

その後、第3停止操作が行われる(すなわち最終停止操作とした右リール8cに対応したストップスイッチが操作されると、「3」の押し順ナビ画像が成功態様で表示される。また、このとき正解態様ですべての停止操作が行われたこととなるためGET画像が表示されるよう構成されている。

【0870】

その後、ホッパエンptyエラーが発生し、ホッパエンptyエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンptyエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンptyエラーに関する画像の表示は終了し、「1」と「2」と「3」の押し順ナビ画像が成功態様で再び表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第

10

20

30

40

50

3 停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「1」と「2」と「3」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前においてそれぞれ表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーの解除後に再び表示されるよう構成されている。なお、このときGET画像は再び表示するよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

【0871】

その後、「1」と「2」と「3」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

10

【0872】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に所定のエラーの解除後に、すべての押し順ナビ画像を成功態様で再現することで、すべての停止操作が正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【0873】

また、第3停止操作（最終停止操作）まで正解態様で行われ、その後ホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「1」および「2」の押し順ナビ画像は表示されず、「3」の押し順ナビ画像は成功態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「3」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーの解除後に再び表示されるよう構成され、再び表示されてから所定時間（例えば0.5秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

20

このように構成することで、所定のエラーが発生する直前の停止操作として第3停止操作が行われていたこと、および第3停止操作が正解態様で行われたことを明確にすることができる。

30

【0874】

また、第3停止操作（最終停止操作）まで正解態様で行われ、その後ホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「1」～「3」のいずれの押し順ナビ画像も表示されないよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第3停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

このように構成することで、遊技者はすでに最終停止操作まで終えたことを認識することができる。

40

【0875】

なお、所定のエラーの発生が払出処理の実行前であれば所定のエラーの解除後の所定のナビタイミングで「1」～「3」の押し順ナビ画像は成功態様で表示されるよう構成し、所定のエラーの発生が払出処理の実行後であれば所定のエラーの解除後の所定のナビタイミングで「1」～「3」のいずれの押し順ナビ画像も表示されないといったように、所定のエラーの発生前の状況が払出処理の実行の前であるか後であるかによって所定のエラーの解除後の表示内容が異なるよう構成してもよい。

【0876】

（4）第1停止操作が不正解態様で行われ、その後第2停止操作前に所定のエラーが発生

50

した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０８７７】

その後、第１停止操作が不正解態様で行われる（例えば中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

10

【０８７８】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、ホップエンプティエラーが発生し、ホップエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホップエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

20

【０８７９】

このように、ホップエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホップエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホップエンプティエラーの発生からホップエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホップエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

30

【０８８０】

また、ホップエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホップエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【０８８１】

（５）第１停止操作が正解態様で、第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

40

【０８８２】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示

50

される。また、第2停止操作に対応した「中だ」のナビ音声スピーカーSから出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は成功態様で、「2」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【0883】

その後、第2停止操作が不正解態様で行われる（例えば右リール8cに対応したストップスイッチが操作される）と、「2」および「3」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声スピーカーSから出力される。

10

【0884】

その後、未だ第3停止操作が行われていない状況において、ホップエンプティエラーが発生し、ホップエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホップエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

20

【0885】

このように、ホップエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホップエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホップエンプティエラーの発生からホップエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホップエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、AT中であるにもかかわらず払出しが無いまたは1枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【0886】

また、ホップエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「1」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「2」および「3」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、いずれの停止操作で押し順ミスをしたかを明確にすることができる。

30

【0887】

また、ホップエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「2」および「3」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、いずれの停止操作で押し順ミスをしたかを明確にすることができる。

【0888】

また、ホップエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホップエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

40

【0889】

（6）第1停止操作または第2停止操作が不正解態様で操作され、第3停止操作後に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ12が操作されると、「123」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「1」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第1停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「2」および「3」の押し順

50

ナビ画像は通常態様で表示される。また、第1停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「1」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「2」および「3」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【0890】

その後、第1停止操作または第2停止操作が不正解態様で行われると、押し順を失敗したタイミングで表示されている押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過すると押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声スピーカーSから出力される。

【0891】

その後、第3停止操作が行われたあとにホップエンプティエラーが発生し、ホップエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホップエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば0.3秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【0892】

このように、ホップエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホップエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホップエンプティエラーの発生からホップエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホップエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、AT中であるにもかかわらず払出しが無いまたは1枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【0893】

また、ホップエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホップエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホップエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【0894】

＜押し順ナビ画像の表示とリール停止警告画像に関する構成＞

また、内部抽せんの結果として押し順ベルに当選し、押し順ナビ画像が表示される遊技において、リールの回転開始（もしくは、第1停止操作または第2停止操作）から停止操作がされないまま所定時間（3分間）が経過したことにより前述したリール停止警告画像（停止促進画像とも称する）が表示され、その後リール停止警告画像と押し順ナビ画像とが同時期に表示されている状況において、電源断が発生し、その後電源断復帰後の所定のナビタイミングで、押し順ナビ画像は再び表示されるが、リール停止警告画像は再び表示されないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技中の電源断という不測の事態が発生した場合でも遊技者は押し順ナビ画像に集中することができるため、押し順ミスを防止することができる。なお、このときの押し順ナビ画像の表示態様については、前述した＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞を適宜適用可能である。

【0895】

＜本実施形態に適用可能なホップ44に関するエラーと入賞ランプ演出の説明＞

次に、本実施形態に適用可能なホップ44に関するエラーと入賞演出の関係について説明する。

【0896】

以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、押し順役などの小役入賞に基づく入賞ランプ演出や、再遊技役などのリプレイ入賞に基づく入賞ランプ演出を実行する

10

20

30

40

50

ことで入賞したことを適切に遊技者に認識させることを目的とする。

また、入賞後にホッパエンptyエラーが発生したとしても、その発生前に当該遊技の結果等を遊技者に認識させることを目的とする。

【0897】

本実施形態に適用可能なホッパ44に関するエラーと入賞ランプ演出に関連する構成に関して以下に説明する。

【0898】

<入賞LEDランプ>

フロントパネルPS2に設けられた演出ランプ(LEDランプ)の一部(図示せず)であり、入賞時に点灯、点滅など発光するランプである。また、扉開放エラーや、ホッパエンptyエラーなどのエラー発生時に点灯、点滅など発光するランプである。

【0899】

<主制御手段>

主制御手段が有する主な処理は本実施形態、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明及び、本実施形態に適用可能なホッパ44に関するエラーと入賞演出等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。

【0900】

<押し順役>

役抽選(内部抽せん)で当選可能な役であり、当選した押し順役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づきメダルの払い出しを行う役である。押し順役には停止表示可能な図柄組合せとして、正解押し順で操作した場合に停止表示する正解図柄組合せと、正解押し順で操作しなかった場合に停止表示する不正解図柄組合せとがある。正解図柄組合せは有効ラインに例えば、ベルーベルーベルなど主に黄色で構成されるベル図柄が停止表示する図柄組合せであり、12枚の払い出しが行われる。不正解図柄組合せは有効ラインに例えばブランクーリブレイースイカなどで構成される図柄組合せが停止表示し、1枚の払い出しが行われる。

【0901】

<チェリー役>

役抽選(内部抽せん)で当選可能な役であり、当選したチェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づきメダルの払い出しを行う役である。チェリー役に対応する図柄組合せは有効ラインに例えば、チェリーーチェリーーチェリーーなど主に赤色で構成されるチェリー図柄が停止表示する図柄組合せであり、1枚の払い出しが行われる。

【0902】

<リブレイ役>

役抽選(内部抽せん)で当選可能な役であり、当選したリブレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づき再遊技を付与する役である。リブレイ役に対応する図柄組合せは有効ラインに例えば、リブレイーリブレイーリブレイーなど主に青色で構成されるリブレイ図柄が停止表示する図柄組合せである。

【0903】

<入賞処理(払出処理)>

入賞処理は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役(停止表示した図柄組合せ)に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ44から払い出すことである。主制御手段は、入賞に基づく払い出し(クレジットの加算であっても、ホッパ44からの払い出しであっても)を開始する場合に払出開始コマンドを副制御

10

20

30

40

50

手段に送信し、入賞に基づく払い出しを終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段は、遊技メダルの払出音の出力、バックランプ演出（ＢＬ演出とも称す）、入賞ランプ演出の実行などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、リプレイ役入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を０枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。リプレイ役入賞時も払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段ではリプレイ役の入賞音の出力やバックランプ演出など入賞演出が実行可能となっている。

【０９０４】

10

<自動投入処理>

自動投入処理（自動ベット処理）は、入賞判定処理によりリプレイ役が入賞したと判定したときに、実行される処理である。自動投入処理では、リプレイ役が入賞した遊技の賭け枚数と同じ枚数分の賭け数を遊技メダルを投入することなく自動で賭け設定を行う。主制御手段（主制御基板１００）は自動投入処理が実行された場合に賭け設定（投入）された枚数に応じた自動投入コマンドを副制御手段へ送信する。なお、本実施形態では副制御手段は自動投入コマンドに基づいて投入演出を（投入音の出力）実行しないが、メダル投入コマンドや貯留投入コマンドを受信した際と同様に投入音の出力などの投入演出を実行してもよい。

【０９０５】

20

また、自動投入処理後であっても、遊技メダルが賭け設定されている、又はクレジットに貯留されている状態で遊技を開始する前（必要な賭け枚数を設定後であってスタートレバーを操作する前）と同様に精算スイッチが操作されると精算処理が可能となっている。ただし、自動投入処理後の精算処理では、賭け設定されているベット数は払い出さずにクレジットの貯留数に対応する数の遊技メダルをホッパ４４から遊技者に払い出す（精算）処理を実行する。

【０９０６】

<副制御手段>

遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明及び、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出等に記載した演出等を実行する。本実施形態では加えて、入賞ランプ演出を実行する。

30

【０９０７】

<入賞演出>

遊技メダルの払出が行われる際に実行される演出、または、リプレイ役に対応する図柄が入賞（表示）した際に実行される演出であり、払出開始コマンド、払出終了コマンド等に基づいて実行される。遊技メダルが払い出される際には、遊技メダルが払い出されていることを示す払出音の出力、バックランプ演出、入賞ランプ演出が実行される。リプレイ役に対応する図柄が入賞した際には、再遊技が入賞したことを示す入賞音の出力、バックランプ演出、入賞ランプ演出が実行される。なお、役抽選（内部抽せん）で押し順役が当選し、有効ライン上に不正解図柄組合せが停止表示した場合には入賞演出が実行されないようにすることもできる。

40

【０９０８】

<払出音の出力>

遊技メダルの払出処理の実行中に出力される遊技メダルの払出音は互いに異なる払出音Ａと払出音Ｃとがある。払出音Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（１２枚の遊技メダルの払出）が行われる際に出力される払出音である。払出音Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、払い出し（１枚の遊技メダルの払い出し）が行われる際に出力される払出音である。

50

【0909】

払出音 A は払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第 1 の音（例えばツという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第 1 特定時間（例えば 1 秒）の間、第 1 の音の出力を繰り返して終了する払出音である。払出音 A は実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われる期間であり例えば約 1.2 秒）より長い第 1 の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第 1 特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行うことで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、払出音の出力を払い出しが行われている期間より長い所定の払出音期間に亘って出力することで、払出音の出力が行われている期間は払い出しが行われているように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待できる結果、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

10

【0910】

払出音 C は払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第 3 の音（例えばザという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第 4 特定時間（例えば 1.5 秒）の間所定の音の出力を繰り返して終了する払出音である。すなわち、払出音 C は実際の払い出しが行われている期間（例えば約 0.2 秒）より長い第 3 の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第 4 特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っており、この第 3 の払出音期間は、払い出す遊技メダル数が少ない分払出音 A の第 1 の払出音期間よりも短い。このように、払出音 C は、払出音 A より短い期間であるが、払い出しが行われている期間より長い期間に亘って払出音の出力を行うことで、少ない枚数であるが、遊技者が聞き漏らさないようにすることができ、遊技メダルが付与されたことを認識できる。

20

払出音の出力は、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【0911】

なお、払出開始コマンドを受信してから払出音の出力を開始し、払出終了コマンドを受信してから定められた時間経過まで払出音を出力したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第 1 特定時間や第 4 特定時間を加えた予め定めた時間だけ払出音の出力を行うようにしてもよい。

30

また、払出音 A と払出音 C とで払出音を異なるようにしたが、同じ払出音を出力するようにしてもよい。

【0912】

<入賞音の出力>

リプレイ役入賞時に出力される入賞音として入賞音 A がある。入賞音 A は払出開始コマンドを受信したときに開始し、第 4 の音（例えばジという音）を第 5 特定時間（例えば 0.5 秒）経過するまで出力する入賞音である。入賞音を一定時間出力するようにすることで、遊技者が聞き漏らさないようにすることができ、リプレイ役が入賞したことを認識できる。

40

入賞音の出力は払出終了コマンド、賭け設定（自動投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。なお、入賞音 A の出力時間は、自動投入が行われるまえに終了するように構成されてもよいし、遊技開始操作が可能となるまでに終了するように構成されていてもよい。

【0913】

<バックランプ演出>

バックランプ演出には、互い異なるバックランプ演出 A とバックランプ演出 C とバックランプ演出 D とがある。バックランプ演出 A は通常時（非 A T 中）に押し順役が当選し、

50

正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、12枚の払い出しが行われる際に出力（実行）されるバックランプ演出である。バックランプ演出Cは通常時（非AT中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、1枚の払い出しが行われる際に出力（実行）されるバックランプ演出である。バックランプ演出Dは通常時（非AT中）にリプレイ役が当選し、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した際に出力（実行）されるバックランプ演出である。

【0914】

バックランプ演出Aは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第1のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第1特定時間（例えば1秒）に亘って第1のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Aは実際の払い出しが行われている期間（例えば約1.2秒）より長い第1のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第1特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Aの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第1のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Aが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Aは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）でキャンセル（終了）する。

【0915】

バックランプ演出Cは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第3のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第1特定時間（例えば1秒）に亘って第3のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Cは実際の払い出しが行われている期間（例えば約0.2秒）より長い第3のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第1特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Cの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第3のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Cが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Cは、バックランプ演出Aと同様に、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【0916】

バックランプ演出Dは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第1特定時間（例えば1秒）に亘って第4のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Dは第4のバックランプ演出期間（上記第1特定時間と同じ期間）に亘って実行することで、遊技者にリプレイ役が入賞したことを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Dの実行（出力）を第4のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Dが実行されている期間はリプレイ役に基づく処理が行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Dは、賭け設定（自動投入コマンド）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【0917】

<入賞ランプ演出>

入賞ランプ演出には、互い異なる入賞ランプ演出Aと入賞ランプ演出Cと入賞ランプ演

10

20

30

40

50

出 D とがある。入賞ランプ演出 A は通常時（非 A T 中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、12 枚の払い出しが行われる際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。入賞ランプ演出 C は通常時（非 A T 中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、1 枚の払い出しが行われる際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。入賞ランプ演出 D は通常時（非 A T 中）にリプレイ役が当選し、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。

【0918】

入賞ランプ演出 A は払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで黄色で入賞 LED ランプの点灯、消灯を繰り返し（第 5 のパターン）、払出終了コマンドを受信するとその後、第 1 特定時間（例えば 1 秒）に亘って第 5 のパターンで入賞 LED ランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。入賞ランプ演出 A は実際の払い出しが行われている期間（例えば約 1.5 秒）より長い第 1 の入賞ランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第 1 特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出 A の実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第 1 の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで、入賞ランプ演出 A が実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出 A は、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【0919】

入賞ランプ演出 C は払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで赤色で入賞 LED ランプの点灯、消灯を繰り返し（第 6 のパターン）、払出終了コマンドを受信するとその後、第 6 特定時間（例えば 2.3 秒）に亘って第 6 のパターンで入賞 LED ランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。入賞ランプ演出 C は実際の払い出しが行われている期間（例えば約 0.2 秒）より長い第 3 の入賞ランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第 6 特定時間を加算した期間であり、第 1 の入賞ランプ演出期間と同じ長さ）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出 C の実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第 3 の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで、入賞ランプ演出 C が実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出 C は、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【0920】

入賞ランプ演出 D は払出開始コマンドを受信したときに開始し、第 7 特定時間（例えば 2.5 秒）に亘って青色で入賞 LED ランプの点灯、消灯を繰り返して終了する（第 7 のパターン）。入賞ランプ演出 D は第 4 の入賞ランプ演出期間（上記第 7 特定時間と同じ期間であり、第 1 の入賞ランプ演出期間と同じ長さ）に亘って実行することで、遊技者にリプレイ役が入賞したことを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出 D の実行（出力）を第 4 の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで入賞ランプ演出 D が実行されている期間はリプレイ役に基づく処理が行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出 D は、賭け設定（自動投入コマンド）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終

了)する。

【0921】

入賞ランプ演出A、C、Dは、入賞LEDランプの点灯する際の色が異なるが、点灯、点滅するパターン及び、実行される期間の長さが同一となるように構成される。色のみ異なる態様とすることで、入賞ランプ演出が役の入賞に起因した演出であることを認識し易くなる。また実行する期間の長さを入賞ランプ演出Aの長さと同じとすることで、チェリー役やリプレイ役入賞時は、押し順役の正解図柄組合せが停止表示した場合に比べて早い時期に次の遊技が開始可能となるが、入賞ランプ演出が実行されているため、入賞ランプ演出が終了するまで次の遊技の開始を遅らせることが期待できる。

【0922】

なお、入賞ランプ演出A、Cは払出終了コマンドを受信してから第1特定時間や第6特定時間経過まで入賞ランプ演出を実行したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第1特定時間や第6特定時間を加えた予め定めた時間だけ入賞ランプ演出を実行するようにしてもよい。

また、入賞ランプ演出A、C、Dの「第1の入賞ランプ演出期間」、「第3の入賞ランプ演出期間」、「第4の入賞ランプ演出期間」を払出音Aの「第1の払出音期間」を同一の期間としたが、「第1の入賞ランプ演出期間」、「第3の入賞ランプ演出期間」、「第4の入賞ランプ演出期間」を「第1の払出音期間」と異なる期間としてもよい。「第1の入賞ランプ演出期間」、「第3の入賞ランプ演出期間」、「第4の入賞ランプ演出期間」は同じ期間であることが好ましく、また、1回の遊技で払い出し可能な最大遊技メダル数を払い出すのみ必要な時間以上の長さとしてもよい。

【0923】

<エラー報知>

エラー報知は、ホッパ44に関するエラー、ドア開放エラーなどのエラーが発生した場合に、主制御手段では獲得枚数表示器27でエラーコードを表示する他に、副制御手段では、液晶（表示装置）、スピーカS、入賞LEDランプでエラーが発生した旨を報知する。入賞LEDランプはエラーが発生した旨を報知している期間に赤色で入賞LEDランプの点灯を行う。入賞LEDランプは、チェリー役の入賞時にも赤色で点灯するが、エラー報知時は赤色での点灯を継続する態様とすることでチェリー役が入賞した時とパターンを異ならせ、エラーの発生を報知しているものなのか入賞を報知しているものなのか判別が可能となっている。

【0924】

<精算演出>

遊技メダルの精算が行われる際に実行される演出であり、遊技メダルが払い出されていることを示す精算音（精算演出）の出力と精算が終了した旨の音声の出力が行われる。精算演出では、入賞LEDランプ、バックランプを用いた演出が実行されないため、払い出しが行われても小役やリプレイ役の入賞に基づく演出と異なるものであることが容易に認識できる。

【0925】

以下図53～図62を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図53は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図54は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図55は、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図56は、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図57は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートであり、図58は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートであり、図59は

、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図 6 0 は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図 6 1 は、チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホップエンプティエラー発生時）のタイムチャートであり、図 6 2 は、チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホップ滞留エラー発生時）のタイムチャートである。

【0926】

なお、図 5 3～図 6 2 では説明の便宜上 ON と OFF を用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理／精算処理／入賞ランプ演出（入賞 LED ランプ）／BL 演出／精算演出／エラー報知（入賞 LED ランプ）は、ON は実行している状態を示し、OFF は実行していない状態を示し、OFF から ON となると処理等を開始し、ON から OFF となると終了することを意味する。払出の ON は遊技メダルが 1 枚払い出されたことを示し、OFF は遊技メダルが払い出されていないことを示す。払出音／投入音／入賞音は、ON は出力している状態を示し、OFF は出力していない状態を示す。MAX ベットランプ／メダル投入可ランプは、ON は点灯している状態を示し、OFF は消灯している状態を示す。MAX ベットスイッチ操作／精算スイッチ操作は、ON が操作されたことを示し、OFF は操作されていないことを示す。メダル投入は、ON は投入された遊技メダルがメダルセクタ 3 4 を正常に通過したことを（メダルセクタ 3 4 に備えられた投入センサが遊技メダルを検知）示し、OFF は遊技メダルが投入されていないことを示す。エラー（ホップエンプティ）、エラー（ホップ滞留）の ON は、エラーが発生している（エラーを検知し、エラーを設定した）状態を示し、OFF はエラーが発生していない状態を示す。エラー表示の ON は、エラーが発生したことに基づき、主制御手段によるエラーコードの表示や、副制御手段によりエラー画面が表示されている状態を示し、OFF はエラーコードの表示やエラー画面の表示が行われていない状態を示す。

【0927】

先に説明した獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出、PUSH 演出、コメント演出とも組合せ可能であり、図 3 1～図 4 1 の時刻 $t_0 \sim t_5$ 、 t_{17} 、 t_{18} と、図 5 3～図 6 2 の時刻 $t_0 \sim t_5$ 、 t_{17} 、 t_{18} は同じタイミングである。

【0928】

<押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に MAX ベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合>

図 5 3 は、押し順役の入賞として、正解押し順で操作し正解図柄組合せが停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音 A（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力、入賞 LED ランプでの入賞ランプ演出 A（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出 A（図では BL 演出と記す、以下同じ。）を開始する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では 12 枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は 1.5 秒となっている。時刻 t_1 のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音 A の出力、入賞ランプ演出 A、バックランプ演出 A を T1 期間（第 1 特定時間）の間継続させる。

【0929】

主制御手段は、時刻 t_1 のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、RT 状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロックを ON とすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻 t_2 のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいて MAX ベットランプを点灯させる。MAX ベットランプは MAX ベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻 t_5 のタイミングでは、時刻 t_1 のタイミングから T1 期間が経過したため、副制御手段は、払出音 A の出力、入賞ランプ演出 A、及び、バックランプ演出 A を終了させる。

すなわち、時刻 t_0 から t_5 までの期間が、第1の払出音期間、第1のバックランプ演出期間、及び第1の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻 t_1 以降のタイミングでは払出音Aの出力、入賞ランプ演出Aやバックランプ演出Aを継続しつつ、MAXベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Aの出力、入賞ランプ演出A、バックランプ演出Aを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、MAXベット操作により賭け設定が可能なくとも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

【0930】

＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図54は押し順役の入賞として、正解押し順で操作し正解図柄組合せが停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻 t_2 のタイミングまでは、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻 t_3 のタイミングではMAXベットスイッチによる投入操作が行われる。MAXベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、MAXベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Aを終了し、時刻 t_3 から時刻 t_4 のタイミングにかけて（T2期間の間で）投入演出として投入音A（図では投入音と記す、以下同じ。）を3度出力する。時刻 t_3 以降のタイミングにおいて、払出音Aの出力、入賞ランプ演出Aを行いつつ、投入音Aの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、MAXベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻 t_3 のタイミングでは払出音Aの出力、入賞ランプ演出Aは継続するが、バックランプ演出Aを終了させることにより、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。なお、図43ではMAXベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、1ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様にバックランプ演出Aを終了し投入音Aを出力する。

【0931】

＜チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞

図55は、チェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音C（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力、入賞LEDランプでの入賞ランプ演出C（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出C（図ではBL演出と記す、以下同じ。）を開始する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では1枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は0.2秒となっている。時刻 t_{19} のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Cの出力を時刻 t_{24} のタイミングとなるまでT4期間（第4特定時間）、入賞ランプ演出Cの実行を時刻 t_5 のタイミングとなるまでT6期間（第6特定時間）、バックランプ演出Cを時刻 t_{23} のタイミングとなるまでT1期間（第1特定時間）の間継続させる。

【0932】

主制御手段は、時刻 t_{19} のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、RT状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロックをONとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻 t_{20} のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてMAXベットランプを点灯させる。MAXベットランプはMAXベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。（なお、本図では、MAXベットスイッチの操作による賭け設定が可能な程度のクレジットが貯留されていることを前提としており、MAXベットスイッチの操作により賭け設定が不可能な状態であれば時刻 t_{20} のタイミングでは遊技メダルを投入可能な状態とす

10

20

30

40

50

るがMAXベットランプは点灯しない。)

【0933】

時刻 t_{23} のタイミングでは、時刻 t_{19} のタイミングからT1期間が経過したため、副制御手段は、バックランプ演出Aを終了させる。すなわち、時刻 t_0 から t_{23} までの期間が、第3のバックランプ演出期間ともいえる。時刻 t_{24} のタイミングでは、時刻 t_{19} のタイミングからT4期間が経過したため、副制御手段は、払出音Cの出力を終了させる。すなわち、時刻 t_0 から t_{24} までの期間が、第3の払出音期間ともいえる。時刻 t_5 のタイミングでは、時刻 t_{19} のタイミングからT6期間が経過したため、副制御手段は、入賞ランプ演出Cを終了させる。すなわち、時刻 t_0 から t_5 までの期間が、第3の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻 t_{19} 以降のタイミングでは払出音Cの出力、入賞ランプ演出Cやバックランプ演出Cを継続しつつ、MAXベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Cの出力、入賞ランプ演出C、バックランプ演出Cを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、MAXベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

10

【0934】

＜チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図56はチェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻 t_{20} のタイミングまでは、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻 t_{21} のタイミングではMAXベットスイッチによる投入操作が行われる。MAXベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、MAXベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Cを終了し、時刻 t_{21} から時刻 t_{22} のタイミングにかけて（T2期間の間で）投入演出としてMAXベットスイッチによる投入操作により3枚ベットされるため、投入音A（図では投入音と記す、以下同じ。）を3度出力する。時刻 t_{21} 以降のタイミングにおいて、払出音Cの出力、入賞ランプ演出Cを行いつつ、投入音Aの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、MAXベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻 t_{21} のタイミングでは払出音Cの出力、入賞ランプ演出Cは継続するが、バックランプ演出Cを終了させることにより、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。

20

30

【0935】

なお、図56では、MAXベットスイッチの操作による賭け設定が可能な程度のクレジットが貯留されていることを前提としており、MAXベットスイッチの操作により賭け設定が不能な状態であれば時刻 t_{20} のタイミングでは遊技メダルを投入可能な状態とするがMAXベットランプは点灯しない。また、MAXベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、1ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様にバックランプ演出Cを終了し、投入音Aを出力する。

40

【0936】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合＞

図57に示すとおり、時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は副制御手段へ払い出す遊技メダルの枚数情報が0枚である払出開始コマンドを送信し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて入賞音Aの出力（図では入賞音と記す、以下同じ。）、入賞LEDランプでの入賞ランプ演出D（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出D（図ではBL演出と記す、以下同じ。）を開始する。副制御手段は、払出開始コマンドに基づいて入賞演出として入賞音Aの出力をT5期間（第5特定時間）、入賞ランプ演出DをT7期間（第7特定時間）、バックランプ演出DをT1

50

期間（第1特定時間）の間継続させる。時刻 t_{25} のタイミングにて主制御手段は自動投入処理を開始し、副制御手段へ自動投コマンドを送信する。時刻 t_{26} のタイミングにて主制御手段は自動投入処理が終了した後は、ブロックをONとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。

【0937】

主制御手段は、時刻 t_{26} のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてメダル投入可ランプを点灯させる。その後はメダル投入が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻 T_{29} のタイミングでは、時刻 09 のタイミングから T_1 期間が経過したため、副制御手段は、バックランプ演出Dを終了させる。すなわち、時刻 t_0 から t_{29} までの期間が、第4のバックランプ演出期間ともいえる。時刻 t_5 のタイミングでは、時刻 t_0 のタイミングから T_7 期間が経過したため、副制御手段は、入賞ランプ演出Dを終了させる。すなわち、時刻 t_0 から t_5 までの期間が第4の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻 t_{26} 以降のタイミングでは入賞ランプ演出Dやバックランプ演出Dを継続しつつ、メダル投入可ランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、入賞ランプ演出D、バックランプ演出Dを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、メダル投入が可能であることも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達していないことを前提としており、遊技メダルの投入ができない状態であれば時刻 t_{26} のタイミングではメダル投入可ランプは点灯しない（ブロックをONとしない）。

10

20

【0938】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合＞

図58に示すとおり、時刻 t_{26} のタイミングまでは、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合と同様であり、時刻 t_{27} のタイミングにおいては遊技メダルが投入されたことにより、主制御手段は遊技メダル1枚をクレジットに貯留し、副制御手段へ貯留数コマンドを送信する。副制御手段は、貯留数コマンドを受信したことに基づいてバックランプ演出Dを終了し、投入演出として投入音B（図では投入音と記す、以下同じ。）の出力を1度出力し、時刻 t_{27} のタイミングから t_{28} のタイミングにかけて出力する。時刻 t_{27} 以降のタイミングにおいて、入賞ランプ演出Dを行いつつ、投入音Bの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、リプレイ役が入賞したことを遊技者に認識させつつ、目ある投入がされ1枚貯留されたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻 t_{27} のタイミングでは入賞ランプ演出Dは継続するが、バックランプ演出Dを終了させることにより、視覚によりクレジットへの貯留が行われたことを認識させることができる。

30

なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達していないこと（貯留数が48枚以下）を前提としており、遊技メダルを1枚投入しても遊技メダルが投入可能な状態は継続している。

【0939】

＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合＞

図59に示すとおり、時刻 t_2 のタイミングまでは、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合と同様であり、時刻 t_3 のタイミングではMAXベットスイッチの操作に替わって精算スイッチが操作される。

40

時刻 t_3 のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、MAXベットランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、払出音Aの出力、入賞ランプ演出A、バックランプ演出Aを T_1 期間の経過を待たずに、時刻 t_3 のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。なお、精算演出として精算音の出力は行わすが、バックランプ、入賞LEDランプを用いた演出等を行わない。精算処理が開始された際に、払出音Aの出力と精算音の出力が同時に出力され遊技者が混乱しないように、精算処理が開始

50

されたことにより、T 1 期間継続する予定であったの払出音 A の出力、入賞ランプ演出 A、バックランプ演出 A を終了させ、バックランプ、入賞 LED ランプを用いた演出等を行わないことで、払出処理と異なる精算処理が行われていることを的確に遊技者に認識させることができる。

【0940】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合＞

図 6 0 に示すとおり、時刻 t_{26} のタイミングまでは、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合と同様であり、時刻 t_{30} のタイミングでは精算スイッチが操作される。

時刻 t_{30} のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、メダル投入可ランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、入賞ランプ演出 D は T 7 期間、バックランプ演出 D は T 1 期間の経過を待たずに、時刻 t_{30} のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。なお、精算音の出力は行うが、バックランプ、入賞 LED ランプを用いた演出等を行わない。精算処理が開始されたことにより、T 7 期間、T 1 期間継続する予定であった入賞ランプ演出 D、バックランプ演出 D を終了させ、バックランプ、入賞 LED ランプを用いた演出等を行わないことで、精算処理が行われていることを遊技者に認識させることができる。なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達しておらず 19 枚以上貯留されていることを前提としている。

【0941】

＜チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンptyエラー発生時）＞

図 6 1 に示すとおり、時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C を開始する。時刻 t_0 のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ 4 4 内に遊技メダルがないため、遊技メダルの払い出しが行われず、回転盤の回転が継続される。そして、時刻 t_{17} のタイミングで主制御手段は、ホッパ 4 4 内の遊技メダルが空と判断し、払出処理を終了し、ホッパエンptyエラーを設定する。ホッパエンptyエラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C をキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示、入賞 LED ランプを用いてエラー報知を実行する。なお、時刻 t_{17} のタイミングまでは払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C が継続して実行される。時刻 t_{17} のタイミングまで入賞 LED ランプは入賞ランプ演出として赤色で点灯、点滅を繰り返すが、時刻 t_{17} となると入賞 LED ランプはエラー報知として赤色で点灯するため、同じ赤色であるが点灯パターンが異なるため、入賞ランプ演出からエラー報知に切り替わったことを認識できる。なお、同図では、払出処理を開始してから 1 枚も払い出されずホッパエンptyエラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパエンptyエラーが発生する場合は、ホッパエンptyエラーが発生するタイミングは時刻 t_{17} より複数枚の遊技メ

【0942】

＜チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）＞

図 6 2 に示すとおり、時刻 t_0 のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C を開始する。時刻 t_0 のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ 4 4 の排出口に遊技メダルが詰まっているため遊技メダルの払い出しが行われていない。そして、時刻 t_{18} のタイミングでは払出処理開始からホッパ 4 4 の払出センサが 201 ms 以上継続して検出したため、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、払

出処理を終了し、ホッパ滞留エラーを設定する。同じく時刻 $t18$ のタイミングでは、ホッパ滞留エラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C をキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示を行う。

【0943】

払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C は払出処理開始タイミングから実行されるため、払出処理を開始してホッパ滞留エラーが発生する前に実行されているため、エラー画面が表示される前に、払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C といった入賞演出を確認することが可能となる。なお、同図では、払出処理を開始してから 1 枚も払い出されずホッパ滞留エラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出す状況において、複数枚のうち 1 部の遊技メダルを払い出したあとにホッパ滞留エラーが発生する場合は、ホッパ滞留エラーが発生するタイミングは時刻 $t18$ より 1 部の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなり、払出音 C の出力、入賞ランプ演出 C、バックランプ演出 C を実行する期間が長くなる。

10

【0944】

< 態様の変更 >

12 枚の遊技メダルを正常に払い出す時間を 1.5 秒、1 枚の遊技メダルを正常に払い出す時間を 0.2 秒としたが、払出処理の枚数や、払出処理がクレジットの加算のみなのか、ホッパ 44 からの遊技メダルの払い出しを含むのかにより払い出す時間を変動するものとしてもよい。その際、ホッパ 44 から 1 枚の遊技メダルを払い出す時間を 1 枚の遊技メダルをクレジットに加算する時間より長くなるよう構成してもよい。また、逆に 1 枚の遊技メダルをクレジットに加算する時間をホッパ 44 から 1 枚の遊技メダルを払い出す時間より長くなるよう構成してもよい。

20

【0945】

入賞ランプ演出において、入賞した役の種類に応じた色（押し順役に当選し、正解図柄組合せが入賞した際には黄色で発光し、チェリー役に入賞した際には赤色で発光し、リプレイ役に入賞した際には青色で発光する）で発光するとしたが、発光する際の色を、入賞した役の種類によらず共通の色（例えば白色）で発光するようにしてもよい。共通の色とすることで、リールに停止する図柄組合せ（出目）によらずに何れかの役に入賞したことを簡易的に報知することができる。また、入賞ランプ演出を有効ライン上に停止する役に対応する図柄の色によらずに実行することができ誤認することを防止できる。

30

また、役の種類によらず共通の色とは、全ての役で同じ白としてもよいし、役の種類によっていくつかのグループ分け（ベル役、リプレイ役は白色、チェリー役、スイカ役は紫色）をしてもよい。

【0946】

入賞ランプ演出は払出終了コマンドを受信してから役によって定められた時間実行するとしたが、払出開始コマンドを受信してから役によって定められた時間としておよい。例えば、正解図柄組合せ、チェリー役に対応した図柄組合せ、リプレイ役に対応した図柄組合せが停止した際には 2.5 秒としてもよい。

40

入賞ランプ演出の実行期間を払出音の出力期間と同じとしたが、異なる期間としてもよい。また、入賞ランプ演出の実行期間をバックランプ演出の出力期間と同じとしたが、異なる期間としてもよい。入賞ランプ演出の実行期間として、払出処理に係る時間（1.5 秒）より長く、ホッパエンptyエラーが設定されるのに必要な時間（3.5 秒）より短い時間とすることができる。

【0947】

入賞ランプ演出 A を通常時（非 A T 中）に実行するとしたが、A T 中も実行するようにしてもよい。また、色は同じとし、点灯、消灯するパターンや、実行時間を異なるものとしてもよい。また、A T 中は実行しないとしてもよい。A T 中は実行しないことで、入賞頻度が上がった、押し順役の正解図柄組合せに対して都度入賞ランプ演出を実行し、遊技者に煩わしさを与えないようにすることができる。

50

他の役（チェリー役、リプレイ役）も同様に、A T 中も実行するようにしてもよし、A T 中は実行しないように構成してもよい。

【0948】

入賞ランプ演出はMAXベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了しないとしたが、MAXベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了するとしてもよい。リプレイ役入賞後は、自動ベット処理では入賞ランプ演出を終了せず、その後に遊技メダルを投入した場合に終了するよう構成してもよい。

バックランプ演出はMAXベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了するとしたが、終了しないように構成してもよい。

【0949】

精算演出として、入賞LEDランプを用いた演出を実行しないとしたが、入賞LEDランプを用いた演出を実行するとしてもよい。エラーが発生した際に行うエラー報知と同じ態様としてもよいし、エラー報知及び役に入賞した際に実行する入賞ランプ演出と異なる態様としてもよい。異なる態様としては、入賞LEDランプの発光する色、点灯点滅のパターン、時間のうち何れか1つが異なり、エラー報知、入賞ランプ演出と異なるものであることが認識できることが望ましい。

【0950】

エラー発生時に入賞LEDランプを用いてエラー報知を行ったが、電源投入時や扉開放エラー時も同様に入賞LEDランプを用いてホッパエンptyエラー時に行う態様と同じ態様でエラー報知を行ってもよい。電源投入時は、電源投入後に一定時間継続し、扉開放エラー時は扉が閉鎖されるまで又は、扉が閉鎖されて一定時間経過するまで継続する。これらの状況では、遊技の進行も可能であり、エラー報知の実行と入賞ランプ演出の実行が重なる可能性がある。重なる場合には、入賞ランプ演出よりエラー報知を優先してもよい。エラー報知を優先するとは、エラー報知を実行中は、入賞ランプ演出を実行する契機を満たしたとしても実行しないように構成することもできる。また、入賞ランプ演出を実行中にエラー報知を実行する場合は、入賞ランプ演出を終了してエラー報知を実行するよう構成することもできる。

【0951】

また、エラー報知を優先するとは、入賞LEDランプでの点灯を、エラー報知を実行中はエラー報知に対応する点灯を行うとすることができる。具体的には、入賞ランプ演出を実行する契機を満たしたときは入賞ランプ演出を実行しつつ、エラー報知を実行する期間であるときは入賞LEDランプではエラー報知に対応した発光のみを行い、エラー報知を実行する期間が終了した場合に入賞ランプ演出を実行する期間が継続している場合は入賞LEDランプでは入賞ランプ演出に対応した発光を行うように構成することもできる。

【0952】

入賞ランプ演出は、押し順役が当選した遊技で正解図柄組合せが停止した場合、チェリー役に対応する図柄組合せが停止した場合、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した場合に実行するとしたが、押し順に関わらず有利な払い出し（12枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行するように構成してもよい。スイカ役やチャンス役など他の役に入賞した際に実行するよう構成してもよい。

また、上記実施形態で記載した時間や期間の長さは一例であり、適時変更可能である。

【0953】

＜本実施形態における遊技機に搭載されている正解操作チャレンジ演出＞

本実施形態における遊技機には、押し順役が当選したときに正解押し順を報知せずに押し順役が当選したことのみ報知する演出を備えており、このような演出を押し順チャレンジ演出と称する。また、目押し役が当選したときに正解目押し位置を報知せずに目押し役が当選したことのみ報知する演出を備えており、このような演出を目押しチャレンジ演出

10

20

30

40

50

と称する。また、押し順＋目押し役が当選したときに正解押し順＋目押し位置を報知せずに押し順＋目押し役が当選したことのみのみ報知する演出を備えており、このような演出を押し順＋目押しチャレンジ演出と称する。このような、押し順チャレンジ演出、目押しチャレンジ演出、及び押し順＋目押しチャレンジ演出を総称して正解操作チャレンジ演出と称する。正解操作（正解押し順、又は目押し位置）とは、押し順ベルのうち高目ベルが停止する操作のことを称する。

【0954】

なお、押し順＋目押し役が当選したときに、正解押し順は報知するが正解目押し位置は報知しない態様や、正解目押し位置は報知するが正解押し順は報知しない態様であってもよく、このような態様の場合は、押し順＋目押しチャレンジ演出と称する場合や、単に押し順チャレンジ演出や目押しチャレンジ演出と称する場合がある。何れにせよこれらの態様も含めて正解操作チャレンジ演出と称する。

10

【0955】

また、正解操作チャレンジ演出には、6 択の押し順役が当選したときに第一停止のみを報知しない態様（換言すると、第一停止の3 択の正解押し順を当てさせる態様）や、第一停止を報知して第二停止を報知しない態様（換言すると、第二停止の2 択の正解押し順を当てさせる態様）を含む。

【0956】

正解操作チャレンジ演出には、3 択の目押し役が当選したときに一つの目押し位置は異なることを報知する態様（換言すると、残りの2 択の目押し位置を当てさせる態様）を含む。

20

【0957】

正解操作チャレンジ演出を実行した後遊技者の操作により高目ベルの図柄組合せが停止した場合（正解操作チャレンジ演出に成功した場合）は、遊技状態に応じた特典を付与する。例えば、通常時であれば、A T 抽選やC Z 抽選であり、A T 中であればA T ゲーム数の延長に関する抽選（所謂上乘せ抽選）である。

【0958】

正解操作チャレンジ演出は、メイン制御手段が管理する所定の遊技状態で実行させる態様であってもよいし、正解操作チャレンジ演出対象役の当選時の抽選によって実行させる態様であってもよい。

30

【0959】

図6 3を基に正解操作チャレンジ演出を実現するための、リール配列の一例を説明する。

【0960】

図6 3で示すように各リールの図柄数は20 個であり、目押ししやすいサイズの大きい図柄として、「黄セブン」、「赤セブン」、「バー」、「白セブン」を備えている。なお、「黄セブン」、「赤セブン」、「バー」、「白セブン」はそれぞれ、色が異なっており、それぞれ黄色、赤色、黒色、白色が目立つようになっており、他の図柄よりはサイズが大きく、また色が異なっているため、リールが回転していても遊技者が認識しやすいようにしている。なお、上級者向けに「チェリー」、「スイカ」、「リプレイ」、「ベルA」、「ベルB」、「blank」を目押し対象としても問題ない。

40

【0961】

図6 4を基に正解操作チャレンジ演出を実現するための、条件装置の一例を説明する。

【0962】

図6 4で示すようにボーナス条件装置として1 種B B 条件装置、R B - B 条件装置、R B - A 条件装置を備えている。また、入賞、又は再遊技条件装置として再遊技 - A 条件装置、入賞 - A 1 ~ A 6 条件装置、入賞 - B 1 ~ B 4 条件装置、入賞 - C 1 ~ C 1 2 条件装置、入賞 - D 1 ~ D 8 条件装置を備えている。なお、図6 4で示している条件装置は一部であり、これ以外の条件装置を備えてよいことは言うまでもない。

【0963】

50

また、後述する複数の仕様においては、不要な条件装置もあり、図 6 4 で示す条件装置を全て備えていないといけない訳でもない。例えば、入賞－A 1～A 6 条件装置、及び入賞－B 1～B 4 条件装置は必要であるが、入賞－C 1～C 1 2 条件装置、及び入賞－D 1～D 8 条件装置は不要といった場合がある。以下で説明する仕様では、必ず必要な条件装置に関する説明に留めており、説明のない条件装置はあってもよいし、なくてもよい。

【0964】

図 6 5、及び図 6 6 は、入賞図柄、又は再遊技図柄毎の図柄組合せを示す図である。図中の左リールの欄は入賞図柄における左リールに対応する図柄を示し、中リールの欄は入賞図柄における中リールに対応する図柄を示し、右リールの欄は入賞図柄における右リールに対応する図柄を示している。

【0965】

図 6 7 乃至 6 9 は条件装置ごとの入賞図柄、又は再遊技図柄の組み合わせと、停止操作ごとの制御と、を示す図である。例えば、図 6 7 の入賞－C 1 条件装置では、入賞 0 1～0 4、0 9～1 0 4 の入賞図柄が組み合わされており、左リール第一停止であり、且つ左リール赤セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞 0 1～0 4 の何れかの入賞図柄が停止可能であり、左リール第一停止であり、且つ左リール白セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞 2 5～4 0 の何れかの入賞図柄が停止可能であり、左リール第一停止であり、右リール第二停止であり、中リール第三停止であると入賞 0 9～4 0 の何れかの入賞図柄が停止可能であり、中リール第一停止であり、左リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞 4 1～7 2 の何れかの入賞図柄が停止可能であり、中リール第一停止であり、右リール第二停止であり、左リール第三停止であると入賞 4 1～7 2 の何れかの入賞図柄が停止可能であり、右リール第一停止であり、左リール第二停止であり、中リール第三停止であると入賞 7 3～1 0 4 の何れかの入賞図柄が停止可能であり、右リール第一停止であり、中リール第二停止であり、左リール第三停止であると入賞 7 3～1 0 4 の何れかの入賞図柄が停止可能であることを示している。

【0966】

また、左リール第一停止であり、且つ左リール赤セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞 0 1～0 4 の何れかの入賞図柄が停止可能と上述したが、厳密にはベル A 図柄を引き込める範囲で停止受付があればよく、赤セブン図柄の代わりにバー図柄を停止しても入賞 0 1～0 4 の何れかの入賞図柄が停止可能となっている。

【0967】

また、左リール第一停止であり、且つ左リール白セブン図柄を目押しし、中リール第二停止であり、右リール第三停止であると入賞 2 5～4 0 の何れかの入賞図柄が停止可能と上述したが、厳密にはベル B 図柄を引き込める範囲で停止受付があればよく、白セブン図柄の代わりに黄セブン図柄を停止しても入賞 2 5～4 0 の何れかの入賞図柄が停止可能となっている。

【0968】

また、図 6 7 乃至 6 9 は全ての入賞図柄を記載しておらず、必要な入賞図柄の記載に留めているため、異なる条件装置であっても同一の入賞図柄組合せとなっているものがある。例えば、図 6 7 の入賞－A 1 と入賞－A 2 は同一の入賞図柄組合せが記載されているが、停止制御が異なっている。本来は、入賞－A 1 と入賞－A 2 の停止制御を異ならせるために P B = 1 の 1 枚払出の入賞図柄を入賞－A 2 に追加する等、異なる入賞図柄組合せとしないといけませんが、説明が煩雑になるため省略する。換言すると、同一の入賞図柄組合せで異なる停止制御を行うような記載がされているものは、記載がない入賞図柄が追加されることで、互いに異なる入賞図柄組合せとなっているものとする。

【0969】

また、図 6 7 乃至 6 9 で示している入賞－C 1～C 1 2、入賞－D 1～D 8 は第一停止の目押し図柄を赤セブン、白セブンの 2 択にしているが、これに限らず、第一停止の目押

10

20

30

40

50

し図柄を黄セブン、バーに置き換えてもよい。

【0970】

また、第一停止は目押し図柄がなく第三停止の図柄を目押しする態様であってもよい。この場合、例えば入賞－C1～C12のような12択の条件装置であれば、第一停止が押し順の3択、第二停止が押し順の2択、第三停止が目押し図柄の2択になり、正解の択数は12択となる。また、第二停止、第三停止は目押し図柄がなく第二停止の図柄を目押しする態様であってもよい。この場合、例えば入賞－C1～C12のような12択の条件装置であれば、第一停止が押し順の3択、第二停止が押し順と目押し図柄の4択、第三停止が1択になり、正解の択数は12択となる。

【0971】

また、図67乃至69の「備考1」の欄にある「123」とは左リール第一停止、中リール第二停止、右リール第三停止であることを示しており、「132」とは左リール第一停止、右リール第二停止、中リール第三停止であることを示しており、「213」とは中リール第一停止、左リール第二停止、右リール第三停止であることを示しており、「231」とは中リール第一停止、右リール第二停止、左リール第三停止であることを示しており、「312」とは右リール第一停止、左リール第二停止、中リール第三停止であることを示しており、「321」とは右リール第一停止、中リール第二停止、左リール第三停止であることを示している。

【0972】

また、図69の再遊技－Aの備考1では、再遊技－A当選時の目押しにおける停止制御を示している。「中リール上段赤セブンビタ押し成功」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に赤セブン図柄を引き込み図柄数が1未満となるタイミングで停止操作された場合を意味しており、「中リール上段赤セブンビタ押し失敗」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に赤セブン図柄を引き込み図柄数が1以上となるタイミングで停止操作された場合、又は中リールが第一停止ではない場合を意味しており、「中リール枠内白セブン目押し成功」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に白セブン図柄を引き込み図柄数が2未満となるタイミングで停止操作された場合を意味しており、「中リール枠内白セブン目押し失敗」とは、中リールを第一停止し、且つ中リールの上段に白セブン図柄を引き込み図柄数が2以上となるタイミングで停止操作された場合、又は中リールが第一停止ではない場合を意味しており、「左リール赤セブン5コマ目押し成功」とは、左リールを第一停止し、且つ左リールの上段に赤セブン図柄を引き込み図柄数が5未満となるタイミングで停止操作された場合を意味しており、「左リール赤セブン5コマ目押し失敗」とは、左リールを第一停止し、且つ左リールの上段に赤セブン図柄を引き込めないタイミングで停止操作された場合、又は左リールが第一停止ではない場合を意味している。

【0973】

上述した正解操作チャレンジ演出に係るリール配列と条件装置組合せを用いた説明は有効ラインが中段1ラインである前提で説明しているが、これに限らず、左リール上段、中リール中段、右リール下段の右下がりラインや、左リール下段、中リール中段、右リール下段の小山ライン等いずれか一つのラインを有効ラインとしてもよい。また、有効ラインが1ラインでなく複数ラインであっても適宜設計できる。

【0974】

図67の入賞－B1～B4条件装置は、左リール第一停止正解がない条件装置となっている。また、図69の入賞－D1～D8も、左リール第一停止正解がない条件装置となっている。このような条件装置を偏りベルと称する場合がある。

【0975】

偏りベルとは全てのリールに対して第一停止正解があるわけではなく、所定のリールには第一停止正解がなく、残りのリールに関してのみ第一停止正解があるものをいう。換言すると、3個のリールを備えている場合、第一停止操作が正解の押し順が2個のリールにしかないため、正解押し順が4種類になる。例えば、左リール第一停止正解がない場合は

10

20

30

40

50

、中左右、中右左、右左中、右中左の４種類しか正解押し順がない。同様に中リール第一停止正解がない場合は、左中右、左右中、右左中、右中左の４種類しか正解押し順がない。同様に右リール第一停止正解がない場合は、左中右、左右中、中左右、中右左の４種類しか正解押し順がない。なお、中リールに第一停止正解がない場合や、右リールに第一停止正解がない場合においても偏りベルと称する。以下、偏りベルは左リールに第一停止正解が割り振られていない例を用いて説明する。

【０９７６】

なお、偏りベルに対する押し順正解とは高目ベルを獲得できる押し順であることを意味し、偏りベルに対する押し順不正解とは安目ベルを獲得できる押し順、又は小役こぼし目となる押し順であることを意味する。特に押し順不正解に関して、通常時にＡＴ抽選を行うリールを第一停止して安目ベルを獲得したとき、又は小役こぼし目が表示されたときも高目ベルを獲得できていないため押し順不正解と称する。

【０９７７】

偏りベルを備えている場合、遊技メダルの払い出しに関する期待値は左第一停止以外の停止操作順番で操作する方が高くなるが、左第一停止以外の停止操作順番で操作するとＡＴ抽選を左第一停止よりも冷遇する、又はＡＴ抽選を実行しないとすることで総合的な出玉の期待値は左第一停止で操作する方が有利となるようにしている。なお、ＡＴ抽選に関して説明したが、これに限らずＡＴ上乘せ抽選、ＣＺ移行抽選など、出玉に関する抽選の何れか、又は全てを左第一停止で優遇してもよい。

【０９７８】

このとき、偏りベル当選時では遊技者がどの押し順で停止操作するかが不明であるため、ＡＴ抽選は全回胴停止後に実行する。例えば、ＡＴ抽選を全回胴停止後の図柄組合せに基づいて実行する場合、左リールを第一停止操作したときの１枚役の図柄組合せと、中、又は右リールを第一停止操作したときに停止し得る１枚役の図柄組合せと、を異なるように構成することで、左リールを第一停止したときにのみ表示される１枚役の図柄組合せに基づいてＡＴ抽選を実行できる。

【０９７９】

図６７の入賞－Ａ３を基に説明すると、左リール第一停止の場合に停止し得る入賞図柄である入賞０９～４０が停止するとＡＴ抽選を実行するが、右リール第一停止の場合に停止し得る入賞図柄である入賞１０５～１２０が停止、及び中リール第一停止、右リール第二停止、左リール第三停止の場合に停止し得る入賞図柄である入賞４１～７２が停止するとＡＴ抽選を実行しないというように、押し順不正解であっても左リール第一停止時で押し順不正解となった場合と、それ以外の押し順で押し順不正解となった場合とにおいて、停止する入賞図柄を異ならせることで、全回胴停止後に入賞図柄を判断するだけで、ＡＴ抽選を実行するか否かを判断することができるため、プログラム容量が削減できる。

【０９８０】

また、例えば、ＡＴ抽選を全回胴停止後に実行する場合、左リールを最初に停止したという押し順情報に基づいてＡＴ抽選を実行できる。この場合は、左リールを第一停止操作したときの１枚役の図柄組合せと、中、又は右リールを第一停止操作したときに停止し得る１枚役の図柄組合せとは異なるように構成してもよいし、同一となるように構成してもよい。また、左中右の押し順で停止したという押し順情報、又は左右中の押し順で停止したという押し順情報に基づいてＡＴ抽選を実行してもよいし、左リールを最初に停止したという押し順情報に基づいてＡＴ抽選を実行してもよい。

【０９８１】

有利区間であって、偏りベルが当選したときは指示モニタには指示情報を表示しない態様となっている。

【０９８２】

このように構成することで、本来左リールを第一停止させることで出玉率が最も高くなっているが、偏りベルの当選確率はリプレイの当選確率よりも比較的高くなっているため、偏りベルが当選する毎に指示モニタに左第一停止を指示する指示モニタを表示すると、

10

20

30

40

50

遊技者に対して特典が付与されるのかという期待感を頻繁に創出させてしまったり、A T 当選確率が偏りベルよりも高いレア役（レア役は偏りベルよりも当選確率が低い）に非当選したことが遊技者に察知されてしまったり、指示モニタに指示を表示することで指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に偏りベルが当選したときの払出数が記憶されてしまったりすることを防ぐことができる。

【0983】

なお、偏りベルが当選したときに押し順を不正解した場合は、押し順不正解時の1枚役が取得できたり、押し順ベルのこぼし目（払出数0）が表示されたりすることが考えられる。このような不正解時の払出数として「1」が偏りベル当選時の左第一停止操作で発生するが、この1枚分を指示込役比に入れると出玉の波が制限されてしまう（出玉率が低いときと出玉率が高いときの差が少なくなる）ことになる。そこで、偏りベル当選時の左第一停止操作で発生する払出数1を指示込役比に加えないことで出玉設計の自由度が向上する。

10

【0984】

また、正解操作チャレンジ演出を実行しない状況で偏りベルが当選したときは演出グループ番号をサブ制御手段に送信するが指示モニタに指示情報を表示しない態様が考えられる。なお、演出グループ番号は、有利区間時に送信して通常区間時に送信しない態様と、有利区間時と通常区間時との何れの区間であっても送信する態様と、が考えられるが、何れの態様であってもよい。

【0985】

20

この場合、例えば、偏りベルが当選したときに演出グループ番号として「50」をメイン制御手段からサブ制御手段に送信する。その後、サブ制御手段はメイン制御手段から演出グループ番号として「50」を受信したときに、正解操作チャレンジ演出を実行せずにはずれ決定時と同じ演出態様や、演出を実行しない態様を実行する。また、このときは指示モニタに指示情報は表示されていないため、遊技者は偏りベルが当選したか否かわかり難くなっている（厳密には、停止図柄組合せによって、偏りベルが当選したことは認識可能である）。

【0986】

また、偏りベルが当選したときに演出グループ番号を送信する場合は、サブ制御手段が中、又は右リールを第一停止すれば小役を取得できることがわかるため、偏りベルが当選して演出グループ番号として「50」を受信したときに、中、又は右リールを第一停止することを報知するようなサブ制御手段の不正改造が懸念される。このような不正改造による効果を減少させるために、偏りベル当選の中、又は右リールを第一停止するときの差枚数に関する期待値を3枚未満（3枚掛け時）にする。例えば、3枚掛けの遊技において偏りベルが当選して、中左右、中右左、右左中、右中左のうち1／4の確率で11枚の払出が得られる場合（差枚数が8枚となる場合）は、中左右、中右左、右左中、右中左の押し順の何れも差枚数に関する期待値が2枚となり、3枚を下回ることになる。このような構成であれば、偏りベルが当選して演出グループ番号を受信したときに正解操作チャレンジ演出を実行しない状況であってもサブ制御手段の不正改造により左第一停止に正解がないことを報知されてしまっても、差枚数に関する期待値が3枚を下回るため差枚数が増加しないようになっている。よって、サブ制御手段の不正改造による出玉率の増加を抑えることができる。

30

40

【0987】

なお、3枚掛けの遊技において偏りベルが当選して、中左右、中右左、右左中、右中左のうち1／2の確率で11枚の払出が得られる場合（差枚数が8枚となる場合）は、中左右、中右左、右左中、右中左の押し順の何れも差枚数に関する期待値が4枚となり、掛け数の3枚以上となるため、このような場合は指示モニタに予め中リール第一停止か右リール第一停止で正解するという指示モニタ表示を行うことで、サブ制御手段の不正改造をする余地をなくすることができる。換言するとサブ制御手段を不正改造するまでもなく、メイン制御手段で押し順を報知していることから正規の遊技仕様になっている（指示込役比に当

50

該情報を含めている)。

【0988】

また、正解操作チャレンジ演出を実行しない状況で偏りベルが当選したときに演出グループ番号をサブ制御手段に送信せず、指示モニタに指示情報を表示しない態様が考えられる。

【0989】

この場合、例えば、偏りベルが当選したときに演出グループ番号をメイン制御手段からサブ制御手段に送信しない。その後、サブ制御手段はメイン制御手段から全回胴停止コマンドを受信したときに、正解操作チャレンジ演出を実行せずにはずれ決定時と同じ演出態様や、演出を実行しない態様を実行する。また、このときは指示モニタに指示情報は表示されていないため、遊技者は偏りベルが当選したか否かわかり難くなっている（厳密には、停止図柄組合せによって、偏りベルが当選したことは認識可能である）。

10

【0990】

＜6 択押し順ベルと4 択押し順ベル（偏りベル）を両立する仕様の場合＞

正解操作チャレンジ演出を備えた遊技機の仕様として、6 択押し順ベルと4 択押し順ベル（偏りベル）を両立する仕様に関して説明する。

【0991】

図67で示す通り、入賞－A1～A6、入賞－B1～B4は、入賞－A1～A6が偏りのない6 択押し順ベルであり、入賞－B1～B4が偏りのある4 択押し順ベルとなっている。

20

【0992】

＜＜6 択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、4 択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合＞＞

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－A1～A6の偏りのない6 択押し順ベルとすることが考えられる。

【0993】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－A1～A6の偏りのない6 択押し順ベルとした場合、入賞－A1～A6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞－A1～A6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

30

【0994】

このように構成することで、例えば、入賞－A1が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞01～08の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。

【0995】

なお、この態様において、AT中であって入賞－A1～A6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非AT中であって入賞－A1～A6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非AT中であって入賞－A1～A6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わず、AT中であって入賞－A1～A6の何れかが当選したときの押し順報知演出（押し順ナビ）を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。

40

【0996】

このように構成することで、例えば、入賞－A1が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞01～08の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。また、

50

A T中に押し順を報知するときのみ指示モニタを表示するため、指示モニタの表示がないことで遊技者に対して任意で停止操作してもよいことをより直感的に認識させることができる。

【0997】

また、6択押し順ベルの当選確率と4択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、4択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【0998】

このように構成することで、非A T時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【0999】

また、6択押し順ベルの当選確率と4択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、6択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。

【1000】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【1001】

また、6択押し順ベルの高目ベルの払出数と4択押し順ベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【1002】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため6択押し順ベルに当選したのか4択押し順ベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【1003】

また、6択押し順ベルの高目ベルの払出数と4択押し順ベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、4択押し順ベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【1004】

このように構成することで、非A T時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出に失敗したユーザのストレスを軽減することができ、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【1005】

また、6択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、6種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる6択チャレンジと、第一停止不正解押し順を1つ報知して（第一停止正解押し順を2択にして）正解の場合は第二停止を報知しないことで4種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる4択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知して第二停止は報知しない、又は第一停止不正解押し順を1つ報知して（第一停止正解押し順を2択にして）正解の場合は第二停止を報知することで2種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる2択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【1006】

<<4択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、6択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合>>

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-B 1～B 4の偏りのある4択押し順ベルとすることが考えられる。

【1007】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-B 1～B 4の偏りのある4択押し順ベルとした場合、入賞-B 1～B 4の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞-B 1～B 4の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

【1008】

偏りベルで正解操作チャレンジ演出を実行した場合、左リール第一停止では必ず正解操

10

20

30

40

50

作チャレンジ演出に失敗するにもかかわらず左リールを第一停止すると、通常時（正解操作チャレンジ演出を実行していない状態）に行っているＡＴ抽選と同様のＡＴ抽選は実行しない態様となっている。換言すると、偏りベルで正解操作チャレンジ演出を実行した場合であって左リール第一停止したときは、通常時に実行しているＡＴ抽選よりも低い確率でＡＴ抽選を実行する、又はＡＴ抽選を実行しない態様となっている。

【１００９】

このように構成することで、例えば、入賞－Ｂ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。

【１０１０】

なお、この態様において、ＡＴ中であって入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、非ＡＴ中であって入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、ＡＴ中であって入賞－Ｂ１～Ｂ４の何れかが当選したときの押し順報知演出を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。

【１０１１】

このように構成することで、例えば、入賞－Ｂ１が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。また、正解操作チャレンジ演出の実行時や押し順報知演出の実行時に指示モニタ表示を行うため、左リールを第一停止してよいときと左リールを第一停止してはいけないときとを明確にすることができる。

【１０１２】

また、６択押し順ベルの当選確率と４択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、４択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【１０１３】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【１０１４】

また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【１０１５】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため６択押し順ベルに当選したのか４択押し順ベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【１０１６】

また、６択押し順ベルの高目ベルの払出数と４択押し順ベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、４択押し順ベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【１０１７】

このように構成することで、非ＡＴ時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【１０１８】

また、４択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、４種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる４択チャレンジと、第一停止不正解押し順を２つ報知して（第一停止正解押し順を１択にして）第二停止を報知しない、又は第一停止正解押し順を報知して第二停止を報知しないことで２種類の押し順の中から１つの押し順を当てさせる２択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。

【１０１９】

10

20

30

40

50

<< 4 択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、6 択押し順ベルで正解操作チャレンジ演出を実行する場合>>

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－A 1～A 6の偏りのない6 択押し順ベルと、入賞－B 1～B 4の偏りのある4 択押し順ベルと、することが考えられる。

【1 0 2 0】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－A 1～A 6の偏りのない6 択押し順ベルとした場合、入賞－A 1～A 6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞－A 1～A 6の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。また、正解操作チャレンジ演出の対象を入賞－B 1～B 4の偏りのある4 択押し順ベルとした場合、入賞－B 1～B 4の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞－B 1～B 4の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

10

【1 0 2 1】

このように構成することで、指示モニタの表示により、6 択の正解操作チャレンジ演出なのか4 択の正解操作チャレンジ演出なのかを遊技者に認識させ、ストップスイッチの誤操作を防ぐことができる。

【1 0 2 2】

また、6 択押し順ベルの当選確率と4 択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、4 択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

20

【1 0 2 3】

このように構成することで、非A T時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、4 択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【1 0 2 4】

また、6 択押し順ベルの当選確率と4 択押し順ベルの当選確率とを比較した場合、6 択押し順ベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。

【1 0 2 5】

このように構成することで、6 択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

30

【1 0 2 6】

また、6 択押し順ベルの高目ベルの払出数と4 択押し順ベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【1 0 2 7】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため6 択押し順ベルに当選したのか4 択押し順ベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【1 0 2 8】

また、6 択押し順ベルの高目ベルの払出数と4 択押し順ベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、4 択押し順ベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

40

【1 0 2 9】

このように構成することで、非A T時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【1 0 3 0】

また、6 択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、6 種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる6 択チャレンジと、第一停止不正解押し順を1つ報知して（第一停止正解押し順を2 択にして）正解の場合は第二停止を報知しないことで4 種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる4 択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知して第二停止は報知しない、又は第一停止不正解押し順を1つ報知して（第一停止正解押し順を2 択にして）正解の場合は第二停止を報知することで2 種類の押し順の中か

50

ら1つの押し順を当てさせる2択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【1031】

また、4択押し順ベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、4種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる4択チャレンジと、第一停止不正解押し順を2つ報知して（第一停止正解押し順を1択にして）第二停止を報知しない、又は第一停止正解押し順を報知して第二停止を報知しないことで2種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる2択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。

【1032】

＜正解操作チャレンジ演出の失敗回数に応じた指示機能に係る処理＞

正解操作チャレンジ演出を実行したときに不正解押し順で操作（低目ベルが停止）された回数に応じて指示機能に係る処理（例えば、AT抽選、又はAT上乗せ抽選等）を実行する。

【1033】

例えば、AT中において入賞－A1～A6の何れかの当選時に6択の正解操作チャレンジ演出を実行するときに、1回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は2.5%の確率で50ゲームの上乗せ抽選を実行し、2回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は5.0%の確率で50ゲームの上乗せ抽選を実行し、3回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は7.5%の確率で50ゲームの上乗せ抽選を実行し、4回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は10%の確率で50ゲームの上乗せ抽選を実行し、5回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は50%の確率で50ゲームの上乗せ抽選を実行し、6回目の正解操作チャレンジ演出で失敗した（不正解押し順で操作された）場合は100%の確率で50ゲームの上乗せ抽選を実行することが挙げられる。

【1034】

このような構成によれば、正解操作チャレンジ演出を実行したときに遊技者が不正解押し順で操作してしまっても不正解回数（失敗回数）に応じて上乗せ抽選に当選する確率が上がっていくため、遊技者が不正解押し順で操作してしまっても遊技者の遊技意欲を減衰し難くすることができる。

【1035】

また、図67で示すように、入賞－A1～A6の何れかの当選時には、押し順不正解時の入賞図柄として、入賞09～40と、入賞105～120とを備えている。入賞09～40は非AT時においてAT抽選を実行可能な入賞図柄であり、入賞105～120は非AT時においてAT抽選を実行しない（又は入賞09～40よりも低確率でAT抽選を実行する）入賞図柄である。

【1036】

正解操作チャレンジ演出で不正解押し順となったときに入賞09～40と、入賞105～120とが停止される可能性があるが、正解操作チャレンジ演出で失敗した場合の失敗回数に応じた上乗せ抽選は入賞09～40と、入賞105～120とで同一の抽選を実行する。

【1037】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域は、有利区間が終了するときの初期化処理で初期化する。このため、例えば正解操作チャレンジ演出の失敗回数が5回のときに有利区間が終了して、新たな有利区間で再度正解操作チャレンジ演出に失敗しても新たな有利区間での正解操作チャレンジ演出の失敗回数は1回目として上乗せ抽選を実行する。

【1038】

このような構成によれば、有利区間を跨いで遊技をさせるといった遊技へののめり込み

10

20

30

40

50

を防止することができる。

【1039】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域に失敗回数を記憶している場合、失敗回数に応じた上乗せ抽選に当選した時点で所定の記憶領域を初期化する。

【1040】

このように構成することで、失敗回数に基づいた過度な利益を付与することを防ぎ、遊技へののめり込みを防止することができる。

【1041】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域に失敗回数を記憶している場合、正解操作チャレンジ演出に成功した時点で所定の記憶領域を初期化する。

10

【1042】

このように構成することで、失敗回数に基づいた過度な利益を付与することを防ぎ、遊技へののめり込みを防止することができる。

【1043】

また、正解操作チャレンジ演出の失敗回数を記憶する所定の記憶領域に失敗回数を記憶している場合、正解操作チャレンジ演出に成功しても所定の記憶領域を初期化しない態様であってもよい。この場合においては、失敗回数に応じた上乗せ抽選に当選した時点で所定の記憶領域を初期化するように構成する。

【1044】

このように構成することで、失敗回数に基づいた過度な利益を付与することを防ぎ、遊技へののめり込みを防止することができる。

20

【1045】

また、正解操作チャレンジ演出の実行態様として押し順を当てる態様で説明したが、目押し図柄を当てる態様であってもよいし、押し順と目押し図柄を当てる態様であってもよい。

【1046】

＜正解操作チャレンジ演出の成功回数に応じた指示機能に係る処理＞

正解操作チャレンジ演出を実行したときに正解押し順で操作（高目ベルが停止）された回数に応じて指示機能に係る処理（例えば、A T抽選、又はA T上乗せ抽選等）を実行する。

30

【1047】

例えば、所定の遊技状態の終了契機として5回の遊技を実行することとした場合の入賞ーA1～A6の何れかの当選時に6択の正解操作チャレンジ演出を実行するときに、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が1回の場合は10ゲームの上乗せを付与し、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が2回の場合は20ゲームの上乗せを付与し、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が3回の場合は30ゲームの上乗せを付与し、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が4回の場合は50ゲームの上乗せを付与し、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が5回の場合は100ゲームの上乗せを付与し、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が0回の場合は20ゲームの上乗せを付与することが挙げられる。

40

【1048】

このような構成によれば、正解操作チャレンジ演出を実行したときに正解押し順の回数に応じて遊技者の期待感を段階的に上げることができるため、遊技の興趣が向上する。

【1049】

なお、5ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した

50

（正解押し順で操作された）回数が 0 回の場合は上乗せなしとする態様であってもよいし、5 ゲーム間滞在する所定の遊技状態における正解操作チャレンジ演出で成功した（正解押し順で操作された）回数が 0 回の場合は正解操作チャレンジ演出に正解するまで所定の遊技状態を延長する態様であってもよいし、正解操作チャレンジ演出を 5 回実行することを所定の遊技状態の終了契機とする態様であってもよい。

【1050】

また、正解操作チャレンジ演出の成功回数を記憶する所定の記憶領域は、有利区間が終了するときの初期化処理で初期化する。このため、例えば正解操作チャレンジ演出の成功回数が 4 回のときに有利区間が終了して新たな有利区間では正解操作チャレンジ演出の成功回数を記憶する所定の記憶領域は 0 となっている。

10

【1051】

このような構成によれば、通常遊技では実行されない遊技方法で不正に正解操作チャレンジ演出を延命させようとしても有利区間終了時には初期化するため、不正による出玉操作の被害を少なくできる。

【1052】

また、正解操作チャレンジ演出の実行態様として押し順を当てる態様で説明したが、目押し図柄を当てる態様であってもよいし、押し順と目押し図柄を当てる態様であってもよい。

【1053】

＜6 択押し順ベル当選時の正解操作チャレンジ演出で 4 択、又は 2 択にした場合の処理＞
正解操作チャレンジ演出実行時に一部の操作態様を報知して正解操作可能な確率を上げる態様に関して説明する。

20

【1054】

前述したように、正解操作チャレンジ演出実行時に一部の操作態様を報知する場合がある。例えば、6 択押し順ベルが当選したときに第一停止不正解押し順を 1 つ報知して（第一停止正解押し順を 2 択にして）正解の場合は第二停止を報知しないことで 4 種類の押し順の中から 1 つの押し順を当てさせる 4 択チャレンジや、6 択押し順ベルが当選したときに第一停止正解押し順を報知して第二停止は報知しない、又は第一停止不正解押し順を 1 つ報知して（第一停止正解押し順を 2 択にして）正解の場合は第二停止を報知することで 2 種類の押し順の中から 1 つの押し順を当てさせる 2 択チャレンジや、4 択押し順ベルが当選したときに第一停止不正解押し順を 2 つ報知して（第一停止正解押し順を 1 択にして）第二停止を報知しない、又は第一停止正解押し順を報知して第二停止を報知しないことで 2 種類の押し順の中から 1 つの押し順を当てさせる 2 択チャレンジがある。

30

【1055】

具体的に入賞 - A 1 が当選した場合で説明する。入賞 - A 1 が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行する場合であって、第一停止正解を報知して 2 択チャレンジを実行するときは、液晶の押し順を表示する領域に「1??」と表示する。左の「1」は左リールに対応し、中の「?」は中リールに対応し、右の「?」は右リールに対応している。

【1056】

ここで、遊技者が左リールを第一停止した場合は、液晶の押し順を表示する領域に「-??」と表示する。また、左リールの中段の有効ラインにはベル A 図柄、又はベル B 図柄が停止する。液晶の左の「-」は正解操作を行ったことを示しており、他の態様として何も表示しない態様や「○」を表示する態様等適宜設計できる。液晶に「-??」と表示されている場合は、第二停止の正解操作が中リールなのか、右リールなのかが不明なため、遊技者に対して 2 択を当てるという面白さを提供できる。

40

【1057】

そして、遊技者が中リールを第二停止した場合は、液晶の押し順を表示する領域に「-??」と表示する。また、中リールの中段の有効ラインにはベル A 図柄、又はベル B 図柄が停止する。第二停止しても液晶表示は変化していないが、他の態様として「--?」と表示する等液晶表示が変化する態様であってもよい。液晶に「-??」と表示されている

50

場合は、第二停止の正解が正解なのか不正解なのか不明なため最後まで期待感を持たせることができる。なお、本実施形態では、有効ラインにベル A、又はベル B が 2 つ停止すると正解することが確定するため、メインリールを確認する遊技者であれば、停止図柄によって正解したか否かが理解できるようになっている。またこれに限らず、第 3 停止までメインリールでも正解か否かをわからないようにすることも可能である。

【1058】

そして、遊技者が右リールを第三停止した場合は、液晶に「おめでとう」等の祝福するメッセージや、「+100」等の上乗せ数を表示する。また、右リールの中段の有効ラインにはベル A 図柄、又はベル B 図柄が停止して、「ベル A、又はベル B - ベル A、又はベル B - ベル A、又はベル B」の何れかの図柄組合せが停止する。なお、上乗せ抽選等の指示機能に係る処理は全回胴停止時の図柄組合せ、又は押し順情報に応じて実行するため、「おめでとう」等の祝福するメッセージや、「+100」等の上乗せ数を表示するタイミングは、全回胴停止時の指示機能に係る処理を実行した後に表示する。

10

【1059】

また、入賞 - A 1 が当選したときに遊技者が中リール、又は右リールを第一停止した場合は、液晶に表示されている「1??」の表示を全て非表示にしたり失敗演出を実行してから非表示にしたりする態様が考えられる。また、このときの全回胴停止時に表示される図柄組合せとして、「リプレー赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン - 赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄組合せが停止する。この場合は、第一停止時点で中リール、又は右リールに「赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄が停止するため、中リール、又は右リールを第一停止した時点で押し順不正解とし、全回胴停止時に実行する指示機能に係る処理を実行しない態様や、押し順正解時と比較して低い利益を付与する態様となる。

20

【1060】

また、入賞 - A 1 が当選したときに遊技者が左リールを第一停止して、右リールを第二停止した場合は、全回胴停止時に表示される図柄組合せとして、「ベル A、又はベル B - 赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン - 赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄組合せが停止する。この場合は、第二停止時点で右リールに「赤セブン、黄セブン、バー、又は白セブン」の何れかの図柄が停止するため、右リールを第二停止した時点で押し順不正解とし、全回胴停止時に実行する指示機能に係る処理を実行しない態様や、押し順正解時と比較して低い利益を付与する態様となる。入賞 09 ~ 40 は正解操作チャレンジ演出を実行しない場合は、指示機能に係る処理を実行するが、正解操作チャレンジ演出を実行したときに停止した場合は、指示機能に係る処理を実行しないか、正解操作チャレンジ演出を実行しない場合に獲得し得る利益の期待値よりも低い期待値の利益を付与することになる。

30

【1061】

＜正解操作チャレンジ演出をリプレイ当選時の目押し技量に応じて実行する＞

正解操作チャレンジ演出を実行する条件装置は押し順ベル以外にも、再遊技や共通ベルでも可能であり、以下、再遊技で正解操作チャレンジ演出を実行する場合の説明を行う。なお、再遊技で正解操作チャレンジ演出を実行する場合の指示モニタ表示は非表示となっている。

40

【1062】

図 69 で示す再遊技 - A が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行する例を説明する。

【1063】

再遊技 - A が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行する場合は、遊技者の停止操作位置に応じて停止する図柄組合せが異なるように構成している。

【1064】

例えば、中リール第一停止時の上段に赤セブンをビタ押しすると、中リール上段に赤セブン図柄が停止する（有効ラインである中リール中段にチェリー図柄が停止する）。そし

50

て、左リール、右リールを任意の停止順番、及び停止タイミングで停止すると再遊技 0 1 が停止し、全回胴停止時に再遊技 0 1 が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行する。このとき、中リール第一停止時の上段に赤セブンをビタ押しできなかった場合は、再遊技 0 4 が停止し、全回胴停止時に再遊技 0 4 が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行しない、又は再遊技 0 1 が停止したときよりも利益の低い指示機能に係る処理を実行する。

【1065】

また、中リール第一停止時の枠内に白セブンを目押しすると、中リール上段に白セブン図柄が停止する（有効ラインである中リール中段に blanks 図柄が停止する）。そして、左リール、右リールを任意の停止順番、及び停止タイミングで停止すると再遊技 0 2 が停止し、全回胴停止時に再遊技 0 2 が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行する。このとき、中リール第一停止時の枠内に白セブンを目押しできなかった場合は、再遊技 0 4 が停止し、全回胴停止時に再遊技 0 4 が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行しない、又は再遊技 0 2 が停止したときよりも利益の低い指示機能に係る処理を実行する。なお、再遊技 0 2 が停止したときに実行する指示機能に係る処理は再遊技 0 1 が停止したときに実行する指示機能に係る処理よりも低い利益となる指示機能に係る処理を実行する。これは、中リールの上段に赤セブン図柄をビタ押しするよりも、中リールの枠内に白セブン図柄を目押しする方が難易度が低い（図柄の引き込み数が多い）ためである。

【1066】

また、左リール第一停止時の 5 コマ内に赤セブンを目押しすると、左リール中段に赤セブン図柄が停止する（有効ラインである左リール中段に赤セブン図柄が停止する）。そして、中リール、右リールを任意の停止順番、及び停止タイミングで停止すると再遊技 0 3 が停止し、全回胴停止時に再遊技 0 3 が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行する。このとき、左リール第一停止時の 5 コマ内に赤セブンを目押しできなかった場合は、再遊技 0 4 が停止し、全回胴停止時に再遊技 0 4 が停止している場合は、指示機能に係る処理を実行しない、又は再遊技 0 3 が停止したときよりも利益の低い指示機能に係る処理を実行する。なお、再遊技 0 3 が停止したときに実行する指示機能に係る処理は再遊技 0 2 が停止したときに実行する指示機能に係る処理よりも低い利益となる指示機能に係る処理を実行する。これは、中リールの枠内に白セブン図柄を目押しするよりも、左リールの 5 コマ内に赤セブン図柄を目押しする方が難易度が低い（図柄の引き込み数が多い）ためである。

【1067】

このように、再遊技 - A が当選したときの停止位置に応じて停止可能な図柄組合せを異ならせることで、停止位置に応じた図柄組合せが停止し、全回胴停止時に図柄組合せに応じて指示機能に係る処理を実行できるようになる。図柄組合せに応じた指示機能に係る処理の一例として、再遊技 0 1 停止で A T ゲーム数 20 ゲーム増加、再遊技 0 2 停止で A T ゲーム数 10 ゲーム増加、再遊技 0 3 停止で A T ゲーム数 5 ゲーム増加、再遊技 0 4 停止で A T ゲーム数増加なしといった例が挙げられる。

【1068】

また、前述した通り、再遊技に関わらず押し順によって払出数が増減しない共通ベルの当選時にも再遊技 - A 当選時と同様な目押し位置に応じた指示機能に係る処理が異なる態様を用いてもよい。

【1069】

< 12 択押し順 + 目押しベルと 8 択押し順 + 目押しベル（偏りベル）を両立する仕様の場合 >

正解操作チャレンジ演出を備えた遊技機の仕様として、12 択の押し順 + 目押し役と 8 択の押し順 + 目押し役を両立する仕様に関して説明する。

【1070】

図 67、乃至 69 で示す通り、入賞 - C 1 ~ C 12、入賞 - D 1 ~ D 8 は、入賞 - C 1 ~ C 12 が偏りのない 12 択の押し順 + 目押しベルであり、入賞 - D 1 ~ D 8 が偏りのあ

10

20

30

40

50

る 8 択の押し順 + 目押しベルとなっている。

【1071】

< 1 2 択押し順 + 目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、8 択押し順 + 目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合 >

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞 - C 1 ~ C 1 2 の偏りのない 1 2 択押し順 + 目押しベルとすることが考えられる。

【1072】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞 - C 1 ~ C 1 2 の偏りのない 1 2 択押し順 + 目押しベルとした場合、入賞 - C 1 ~ C 1 2 が当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞 - C 1 ~ C 1 2 が当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

10

【1073】

このように構成することで、例えば、入賞 - C 1 が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞 0 1 ~ 0 4 の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。

【1074】

なお、この態様において、A T 中であって入賞 - C 1 ~ C 1 2 の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非 A T 中であって入賞 - C 1 ~ C 1 2 の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、非 A T 中であって入賞 - C 1 ~ C 1 2 の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わず、A T 中であって入賞 - C 1 ~ C 1 2 の何れかが当選したときの押し順 + 目押し報知演出（押し順 + 目押しナビ）を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。

20

【1075】

このように構成することで、例えば、入賞 - C 1 が当選したときに正解操作チャレンジ演出を実行して、入賞 0 1 ~ 0 4 の何れかが停止した場合であっても指示込役比を算出するための払出数の記憶領域に払出数を記憶しないようにできるため、出玉設計の自由度が向上する。また、正解操作チャレンジ演出実行時に指示モニタ表示を行わないことで、遊技者に対して任意で停止操作してもよいことを直感的に認識させることができる。また、A T 中に押し順 + 目押しを報知するときのみ指示モニタを表示するため、指示モニタの表示がないことで遊技者に対して任意で停止操作してもよいことをより直感的に認識させることができる。

30

【1076】

また、1 2 択押し順 + 目押しベルの当選確率と 8 択押し順 + 目押しベルの当選確率とを比較した場合、8 択押し順 + 目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【1077】

このように構成することで、非 A T 時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

40

【1078】

また、1 2 択押し順 + 目押しベルの当選確率と 8 択押し順 + 目押しベルの当選確率とを比較した場合、1 2 択押し順 + 目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。

【1079】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【1080】

また、1 2 択押し順 + 目押しベルの高目ベルの払出数と 8 択押し順 + 目押しベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

50

【1081】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため12択押し順+目押しベルに当選したのか8択押し順+目押しベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【1082】

また、12択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数と8択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、8択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【1083】

このように構成することで、非AT時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出に失敗したユーザのストレスを軽減することができる。遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【1084】

また、12択押し順+目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで12種類の押し順+目押しの中から1つの押し順+目押しを当てさせる12択チャレンジと、第一停止不正解押し順を1つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順+目押しを4択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで8種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる8択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで6種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる6択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押しは報知せず第二停止正解押し順も報知しない、第一停止不正解押し順を1つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順+目押しを4択にして）第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止不正解押し順を1つと目押し図柄を報知して（第一停止正解押し順を2択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで4種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる4択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順も報知することで3種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる3択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順は報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順は報知しない、又は第一停止不正解押し順を1つと目押し図柄を報知し第二停止正解押し順を報知することで2種類の押し順+目押しの中から1つの押し順+目押しを当てさせる2択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

【1085】

<<8択押し順+目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、12択押し順+目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行しない場合>>

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-D1~D8の偏りのある8択押し順ベルとすることが考えられる。

【1086】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-D1~D8の偏りのある8択押し順ベルとした場合、入賞-D1~D8の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞-D1~D8の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

【1087】

偏りベルで正解操作チャレンジ演出を実行した場合、左リールを第一停止すると、通常時に行っているAT抽選は実行せず、通常時に実行しているAT抽選よりも低い確率でAT抽選を実行する、又はAT抽選を実行しない。

【1088】

このように構成することで、例えば、入賞－D 1 が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。

【1089】

なお、この態様において、A T 中であって入賞－D 1 ～D 8 の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、非 A T 中であって入賞－D 1 ～D 8 の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、A T 中であって入賞－D 1 ～D 8 の何れかが当選したときの押し順＋目押し報知演出を実行する状況では指示モニタ表示を行う態様であってもよい。

【1090】

このように構成することで、例えば、入賞－D 1 が当選したときに正解操作チャレンジ演出に対応する指示モニタ表示を実行して、左リール第一停止では高目ベルが停止しないことを報知し、遊技者に対して正解操作ができる可能性を高めることができる。また、正解操作チャレンジ演出の実行時や押し順報知演出の実行時に指示モニタ表示を行うため、左リールを第一停止してよいときと左リールを第一停止してはいけないときを明確にすることができる。

【1091】

また、12 択押し順＋目押しベルの当選確率と8 択押し順＋目押しベルの当選確率とを比較した場合、8 択押し順＋目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【1092】

このように構成することで、非 A T 時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【1093】

また、12 択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と8 択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【1094】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため12 択押し順＋目押しベルに当選したのか8 択押し順＋目押しベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

【1095】

また、12 択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数と8 択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、8 択押し順＋目押しベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【1096】

このように構成することで、非 A T 時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

【1097】

また、8 択押し順＋目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで8 種類の押し順＋目押しの中から1つの押し順＋目押しを当てさせる8 択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで4 種類の押し順＋目押しの中から1つの押し順を当てさせる4 択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知せず目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知することで2 種類の押し順＋目押しのうちから1つの押し順を当てさせる2 択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作

10

20

30

40

50

チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。

【1098】

<<8 択押し順+目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行して、12 択押し順+目押しベルで正解操作チャレンジ演出を実行する場合>>

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-C1~C12の偏りのない12 択押し順+目押しベルと、入賞-D1~D8の偏りのある8 択押し順+目押しベルと、することが考えられる。

【1099】

正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-C1~C12の偏りのない12 択押し順+目押しベルとした場合、入賞-C1~C12の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行わず、入賞-C1~C12の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。また、正解操作チャレンジ演出の対象を入賞-D1~D8の偏りのある8 択押し順+目押しベルとした場合、入賞-D1~D8の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行する状況では指示モニタ表示を行い、入賞-D1~D8の何れかが当選したときの正解操作チャレンジ演出を実行しない状況では指示モニタ表示を行わない態様とする。

10

【1100】

このように構成することで、指示モニタの表示により、12 択の正解操作チャレンジ演出なのか8 択の正解操作チャレンジ演出なのかを遊技者に認識させ、ストップスイッチの誤操作を防ぐことができる。

20

【1101】

また、12 択押し順+目押しベルの当選確率と8 択押し順+目押しベルの当選確率とを比較した場合、8 択押し順+目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成する。

【1102】

このように構成することで、非AT時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。また、8 択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【1103】

また、12 択押し順+目押しベルの当選確率と8 択押し順+目押しベルの当選確率とを比較した場合、12 択押し順+目押しベルの当選確率の方が高くなるように構成してもよい。

30

【1104】

このように構成することで、12 択の正解操作チャレンジ演出対象役の当選確率が高くなり、正解操作チャレンジ演出を任意のタイミングで実行しやすくなる。

【1105】

また、12 択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数と8 択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数とは同一となるように構成する。

【1106】

このように構成することで、正解操作チャレンジ演出が発生せず、且つ押し順報知演出も発生していない状況で高目ベルが停止しても、払出数が同一であるため12 択押し順+目押しベルに当選したのか8 択押し順+目押しベルに当選したのかを分かり難くすることができる。

40

【1107】

また、12 択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数と8 択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数とを比較した場合、8 択押し順+目押しベルの高目ベルの払出数の方が多くなるように構成してもよい。

【1108】

このように構成することで、非AT時の左リール第一停止操作による払出の増加を防ぐことができる。

50

【1109】

また、12択押し順+目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで12種類の押し順+目押しの中から1つの押し順+目押しを当てさせる12択チャレンジと、第一停止不正解押し順を1つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順+目押しを4択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで8種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる8択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで6種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる6択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押しは報知せず第二停止正解押し順も報知しない、第一停止不正解押し順を1つ報知するが目押し図柄は報知せず（第一停止正解押し順+目押しを4択にして）第二停止正解押し順を報知する、又は第一停止不正解押し順を1つと目押し図柄を報知して（第一停止正解押し順を2択にして）第二停止正解押し順を報知しないことで4種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる4択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順も報知することで3種類の押し順の中から1つの押し順を当てさせる3択チャレンジと、第一停止正解押し順を報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順は報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順は報知しない、又は第一停止不正解押し順を1つと目押し図柄を報知し第二停止正解押し順を報知することで2種類の押し順+目押しの中から1つの押し順+目押しを当てさせる2択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行わない。

10

20

【1110】

また、8択押し順+目押しベルが当選したときの正解操作チャレンジ演出として、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順も報知しないことで8種類の押し順+目押しの中から1つの押し順+目押しを当てさせる8択チャレンジと、第一停止正解押し順と目押し図柄を報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知しないが目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しないことで4種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる4択チャレンジと、第一停止正解押し順は報知するが目押し図柄は報知せず第二停止正解押し順を報知する、第一停止正解押し順と目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知しない、又は第一停止正解押し順は報知せず目押し図柄は報知し第二停止正解押し順を報知することで2種類の押し順+目押しの中から1つの押し順を当てさせる2択チャレンジと、を有する。この何れの正解操作チャレンジ演出の態様であっても指示モニタ表示は行う。

30

【1111】

<目押しチャレンジ失敗時の保証抽選>

12択押し順+目押しベル、8択押し順+目押しベル、又は再遊技-A当選時において正解操作チャレンジ演出（目押しチャレンジ演出を）を実行して、遊技者が停止操作した結果、目押しチャレンジに失敗しても一定の利益を与える態様について説明する。

40

【1112】

目押しチャレンジ演出を実行して遊技者が停止操作を失敗した場合、全回胴停止時の図柄組合せを参照して保障抽選を実行する。

【1113】

例えば、入賞-C1が当選した場合において、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止した場合、全回胴停止時に入賞01～04の何れかの図柄組合せが停止し、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止した場合、全回胴停止時に入賞25～40の何れかの図柄組合せが停止する。そして、全回胴停止時の処理で入賞01～04の何れかの図柄組合せが停止していた場合はAT上乘せ抽選を実行し、入賞25～40の何れかの図柄組合せが停止していた場合は保障抽選を実行するような態様が考えられる。

50

【 1 1 1 4 】

この場合、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは100%の確率でATゲーム数を50ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは50%の確率でATゲーム数を50ゲーム上乗せするような態様や、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは100%の確率でATゲーム数を50ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは100%の確率でATゲーム数を10ゲーム上乗せするような態様や、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは100%の確率でATゲーム数を50ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは10%の確率でATゲーム数を10ゲーム上乗せするような態様や、左リールの赤セブン図柄を狙って第一停止したときは100%の確率でATゲーム数を50ゲーム上乗せし、左リールの白セブン図柄を狙って第一停止したときは10%の確率でATゲーム数を100ゲーム上乗せするような態様が考えられる。

10

【 1 1 1 5 】

換言すると、目押しチャレンジ成功時よりも目押しチャレンジ失敗時の方が遊技者に付与する利益の期待値が低くなるようになっている。

【 1 1 1 6 】

このように構成することで、目押しに自信がない遊技者であっても積極的に目押しチャレンジにチャレンジすることができ、遊技の興味が高まる。

【 1 1 1 7 】

< 左押し推奨ランプ >

前述した偏りベル当選時には、左リールを第一停止すると左リール以外を第一停止するよりもAT抽選を高確率で実行するため、通常時に遊技者は左リールを第一停止する方が高目ベルの取得頻度は下がってしまうが、AT抽選を受けられるため相対的に有利な操作態様となっている。また、通常時（非AT時）に偏りベルが当選しても指示モニタは非表示（指示情報を表示しない）となっている。

20

【 1 1 1 8 】

しかし、事前知識のない遊技者が左リールを第一停止する遊技性とは知らずに中リール、又は右リールを第一停止する可能性もあるため、左押し推奨ランプを備え、左リールを第一停止する遊技では左押し推奨ランプが点灯するように構成している。

【 1 1 1 9 】

左押し推奨ランプは一灯の赤色LEDからなり遊技者が視認可能な位置（例えば、中パネルや操作パネル11、下パネル5等）に備えられている。ただし、左押し推奨ランプは緑色LEDやフルカラーLEDで構成されていてもよい。

30

【 1 1 2 0 】

左押し推奨ランプは指示モニタよりも小さい点灯領域を有しており、遊技者にとって左押し推奨ランプよりも指示モニタの方が視認しやすくなっている。

【 1 1 2 1 】

左押し推奨ランプはメイン制御手段が管理するランプであっても、サブ制御手段が管理するランプであってもよく、非ATかATかを各制御手段が判断できる構成であればランプの点灯、消灯を切り替えることができるためである。

40

【 1 1 2 2 】

左押し推奨ランプは、非AT時には点灯を維持しており、電源投入後にATでない場合は点灯し、ATが開始されるまで点灯を維持する。

【 1 1 2 3 】

また、非AT時であって、中リール、又は右リールを第一停止しても左リールを第一停止しても利益が変わらない状況（例えば、はずれ当選時や押し順不問の条件装置が当選時であって、AT抽選を行わない状況やAT抽選を押し順に関わらず行う状況）であっても左押し推奨ランプは点灯を維持する。

【 1 1 2 4 】

このように構成することで、ランプの点灯状況で遊技者に当選役が察知されてしまうこ

50

とを防ぐことができる。また、ランプが点灯と消灯を繰り返すことによる遊技者の視線移動を少なくし遊技の疲労を抑えることができる。

【1125】

本実施形態の遊技機は全回胴停止後の或るタイミング（サブ制御手段のデモ時間計時タイミング）から所定時間経過（例えば30秒経過）でデモ画面を表示するようになってい
るが、デモ画面を表示しているときであっても左押し推奨ランプの点灯状態を維持する（
左押し推奨ランプが点灯しているときは点灯しており、消灯しているときは消灯している
）。

【1126】

このように構成することで、デモ画面が表示されている状況で遊技を開始する遊技者に
対しても左リールを第一停止することを認識させることができる。

【1127】

本実施形態の遊技機は全回胴停止後の或るタイミング（メニュー画面表示可能タイミン
グ）にてサブスイッチ20が押下されるとメニュー画面を表示するようになっているが、
メニュー画面を表示しているときであっても左押し推奨ランプの点灯状態を維持する（左
押し推奨ランプが点灯しているときは点灯しており、消灯しているときは消灯している
）。

【1128】

このように構成することで、メニュー画面が表示されている状況で遊技を開始する遊技
者に対しても左リールを第一停止することを認識させることができる。

【1129】

また、非ATからATを開始するときは左押し推奨ランプが消灯する。このATを開始
するときとは、AT状態をセットした全回胴停止後（AT開始直前の遊技終了後）を契機
としてもよいし、全回胴停止時にAT状態をセットした次遊技のスタートスイッチの操作
（AT開始遊技）を契機としてもよい。

【1130】

また、ATから非ATとなるとき（ATが終了するとき）は左押し推奨ランプが点灯す
る。このATから非ATとなるときとは、AT最終遊技の全回胴停止後を契機としてもよ
いし、AT最終遊技の次遊技のスタートスイッチの操作を契機としてもよいし、有利区間
が終了するときを契機としてもよい。なお、左押し推奨ランプが点灯することでATが継
続しないことが確定してしまう場合（敗北演出時に復活示唆を行っているが左押し推奨ラ
ンプが点灯する等）がないように復活示唆をする場合は復活しないことが確定した後に左
押し推奨ランプが点灯するようになっている。

【1131】

また、左押し推奨ランプが点灯しているときに設定確認モードに移行した場合に、左押
し推奨ランプが消灯してもよいし、点灯を維持してもよい。なお左押し推奨ランプが消灯
する場合は、設定確認モード終了時に再度点灯するようにする。

【1132】

このように構成することで、設定確認モード中は管理者が設定するものであるため、遊
技者に対する報知は行わなくてよいためである。なお、設定確認モード中に左押し推奨ラ
ンプを消灯することで左押し推奨ランプの制御が正常である（ランプの点灯、及び消灯が
切り替え可能である）ことを管理者に確認させることも可能である。この場合は左押し推
奨ランプが消灯しているときに設定確認モードに移行すると左押し推奨ランプは消灯を維
持してもよいし、点灯に切り替えてもよい（左押し推奨ランプが消灯しているときに設定
確認モードに移行して左押し推奨ランプが点灯する場合は、設定確認モード終了時に左押
し推奨ランプが消灯する）。

【1133】

左押し推奨ランプ点灯時に電源断があり、再度電源を投入するときに設定キーがONと
なって設定変更モードに移行したときは左押し推奨ランプは消灯してもよいし点灯を維持
してもよい。なお左押し推奨ランプが消灯する場合は、設定変更モード終了時に再度点灯

10

20

30

40

50

するようにする。

【1134】

このように構成することで、設定変更モード中は管理者が設定するものであるため、遊技者に対する報知は行わなくてよいためである。なお、設定変更モード中に左押し推奨ランプを消灯することで左押し推奨ランプの制御が正常である（ランプの点灯、及び消灯が切り替え可能である）ことを管理者に確認させることも可能である。この場合は左押し推奨ランプが消灯しているときに設定変更モードに移行すると左押し推奨ランプは消灯を維持してもよいし、点灯に切り替えてもよい（左押し推奨ランプが消灯しているときに設定変更モードに移行して左押し推奨ランプが点灯する場合は、設定変更モード終了時に左押し推奨ランプが消灯する）。

10

【1135】

また、左押し推奨ランプはAT中も点灯を維持してもよい。この場合、左第一停止正解ベル当選時であっても、中第一停止正解ベル当選時であっても、右第一停止正解ベル当選時であっても左押し推奨ランプは点灯を維持する。これは、遊技機全体として左押しを推奨するという意味で点灯しており、個別の条件装置には対応させない場合に取り得る構成となっている。なお、AT中は指示モニタ表示を行うため、左押し推奨ランプが点灯していても遊技者は押し順を把握できるようになっている。

【1136】

この場合は、状態に応じた左押し推奨ランプの点灯制御を行わないため、プログラム容量の削減、及びプログラムの複雑化の解消を実現できる。

20

【1137】

左押し推奨ランプ点灯時に電源断があり、再度電源を投入したときは左押し推奨ランプが点灯するが、左押し推奨ランプ消灯時に電源断があり、再度電源を投入したときは左押し推奨ランプが点灯しないようになっている。

【1138】

このように構成することで、たとえ一瞬でも点灯するといった構成による遊技者が左押しをしないといけないとの認識を防ぐことができる。

【1139】

<BGMに関するモード>

本実施形態では、BGMに関するモードとして、通常モード（第1のモードと称することがある）と配信モード（第2のモードと称することがある）とを搭載している。

30

通常モードでは、楽曲使用料が発生するBGMか、楽曲使用料が発生しない著作権フリー（著作権で保護されていない）のBGMかに拘わらず、演出ステージや連続演出、チャンス演出ごとにあらかじめ設定されたBGMをスピーカSから出力可能に構成されている。

配信モードでは、楽曲使用料が発生するBGMをスピーカSから出力せずに著作権フリーのBGMのみがスピーカSから出力されるよう構成されており、演出ステージBGMや連続演出中BGM、チャンス演出用のBGM等として楽曲使用料が発生するBGMがあらかじめ設定されている場合には、楽曲使用料が発生するBGMのかわりに著作権フリーのBGMがスピーカSから出力されるよう構成されている。なお、スピーカSから出力されることを単にBGMが再生されると称することがある。

40

【1140】

このように、同一の演出ステージや同一の連続演出、同一のチャンス演出であっても、通常モードに設定されている場合と、配信モードに設定されている場合とでスピーカSから出力されるBGMが異なる場合を有するよう構成されている。

【1141】

従来は、遊技中の様子を撮影した動画をSNSや動画配信サイトにアップロードする際に著作権侵害とならないようにするために、楽曲使用が発生するBGMが再生されている部分を編集でカットしたり、または無音にしたり別のBGMを被せたりする等の対応する必要があった。

50

【1142】

本実施形態では、配信モードに設定すれば楽曲使用料が発生するBGMのかわりに著作権フリーのBGMが再生されるよう構成されているので、配信モードに設定したうえで遊技中の様子を撮影すれば、撮影した動画をSNSや動画配信サイトにアップロードしても、遊技機に収録された楽曲に対する著作権侵害となることはない。このように配信モードに設定することで、著作権侵害を回避するための手間を大幅に軽減することができる。

【1143】

なお、配信モードに設定されている場合であっても、所定の状況（例えば、所謂ボーナス中やエンディング中など、原作のアニメやドラマ等の世界観を演出するうえで重要な状況や、映像とBGMとの結びつきが強くBGMを変更することで映像の良さが削られてしまふ状況等）においては、スピーカSから出力されるBGMを著作権フリーのBGMに変更しないよう構成してもよい。このように構成することで演出の興趣性を極端に下げないようにすることができる。

10

【1144】

また、本実施形態では、配信モードに設定された場合に著作権フリーのBGMが再生されるよう構成したが、これに限らず、楽曲使用料が発生するBGMを無音（音量レベル0）で再生するよう構成してもよい。このように構成した場合は、設定されている音量レベルに拘わらず楽曲使用料が発生するBGMを無音で再生する一方、入賞音、払出音、停止音等のSEや著作権フリーのBGMについては設定されている音量レベルに応じた音量でスピーカSから出力されるよう構成することが好ましい。このように構成することで、楽曲に対する著作権侵害とならないようにしつつも、演出の興趣性を極端に下げないようにできる。

20

【1145】

<BGMに関するモードの切替えが可能な期間に関する説明> 本実施形態では、遊技終了後の所定のタイミング（例えば、遊技終了（全回胴停止後、入賞判定処理が終了した後、払出処理が終了した後等）から2秒経過したタイミング）から、次の遊技の開始操作（ベット操作またはスタートスイッチの操作）がなされるまでの期間においてBGMに関するモードの切替えが可能となるよう構成されている。換言すれば、一の遊技が開始されてから当該一の遊技が終了するまでの遊技中においてはBGMに関するモードの切替えができないよう構成されている。

30

【1146】

このように構成することで、遊技中に遊技者が誤ってBGMに関するモードを切替えてしまうことで、遊技の進行が止まってしまうたり演出に集中できなくなってしまうたりすることを防止できる。なお、遊技中においてもBGMに関するモードを切替えられるよう構成してもよい。

【1147】

また、BGMに関するモードの切替えが可能な期間であれば、遊技画面の表示中かデモ画面の表示中に拘わらずBGMに関するモードの切替えが可能となるよう構成しているが、これに限らず、デモ画面の表示中はBGMに関するモードの切替えができないよう構成してもよい。また、所定の遊技の終了後（例えば、連続演出中の遊技の終了後や所定のチャンス演出が実行された遊技の終了後等）やメニュー画面の表示中はBGMに関するモードの切替えができないよう構成してもよい。

40

【1148】

また、通常区間か有利区間かに拘わらずBGMに関するモードの切替えができるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者は有利区間への移行を待たずにBGMに関するモードの切替えができる。

【1149】

また、有利区間においてのみBGMに関するモードの切替えができるよう構成してもよい。このように構成することで、BGMに関するモードの切替えができるか否かによって、通常区間か有利区間であるかを見抜くことができる。

50

【1150】

< BGMに関するモードの切替え方法に関する説明 >

配信モードに設定したい場合は、BGMに関するモードを切り替え可能な状況において、液晶（本実施形態では、表示装置と入力装置を組み合わせた所謂タッチパネルとなっている）を所定回数（例えば5回）タッチすることで通常モードから配信モードへ切り替わるよう構成されている。

また、配信モードを終了したい場合は、BGMに関するモードを切り替え可能な状況において、液晶を所定時間（例えば、5秒）押し続けることで配信モードから通常モードへ切り替わるよう構成されている。

【1151】

このように、配信モードに設定するときは操作を複雑にしておくことで、遊技者が誤って配信モードに設定してしまうことを防止できるとともに、通常モードに戻すときは操作を簡単にするようにすることで遊技者の手間を軽減することができる。

【1152】

なお、本実施形態では液晶へのタッチ操作によってBGMに関するモードを切替えられるよう構成したが、これに限らずメニュー画面において設定可能な項目としてBGMに関するモードの項目を設けて、通常モードと配信モードとを切り替え可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技者が任意で設定可能な遊技に関する設定項目をメニュー画面に集約することができ、初めて遊技する遊技者でもメニュー画面を開けばBGMに関するモードの切替えができることを容易に認識することができる。

【1153】

また、液晶へのタッチ操作のかわりに、所定のスイッチ（例えば、演出用スイッチや中ストップスイッチ13b等）の操作によってBGMに関するモードを切替え可能に構成してもよい。具体的には、配信モードに設定したい場合は、BGMに関するモードを切り替え可能な状況において、当該所定のスイッチを所定回数（例えば5回）タッチすることで通常モードから配信モードへ切り替わるよう構成し、配信モードを終了したい場合は、BGMに関するモードを切り替え可能な状況において、液晶を所定時間（例えば、5秒）押し続けることで配信モードから通常モードへ切り替わるよう構成してもよい。

【1154】

また、本実施形態では、BGMに関するモードの設定を遊技者が任意で設定可能となるよう構成したが、これに限らず、遊技店のスタッフのみが設定できるよう構成してもよい。具体的には、設定確認中や設定変更中に設定可能な管理者メニュー（詳細な説明は省略するが、一般的には省電力モードの設定やエラー履歴の確認等ができるモードである）でのみ設定できるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者の悪戯で不用意に配信モードに設定されてしまうことを防止できる。

【1155】

次に、図70を用いて、通常モードに設定されている場合と、配信モードに設定されている場合の液晶の表示について説明する。

【1156】

図70（a）は通常モードに設定されている場合の遊技画面の一例を示す図である。同図に示すように通常モードに設定されている場合は、液晶に現在設定されているBGMに関するモードを示す表示をしないよう構成されている。

【1157】

図70（b）は配信モードに設定されている場合の遊技画面の一例を示す図である。同図に示すように配信モードに設定されている場合は、液晶の左端に現在設定されているBGMに関するモードを示す表示として「配信モード」と表示し、配信モードに設定されていることが視認可能となるよう構成されている。また、一の遊技終了（全回胴停止後、入賞判定処理が終了した後、払出処理が終了等）から2秒経過し、通常モードへの切替えが可能な状況となると、「配信モード」の表示の下にモード切替えの説明文として「液晶を長押しでモード切替え可能」と表示し、次の遊技の開始操作（ベット操作またはスタート

10

20

30

40

50

スイッチの操作) がなされて通常モードへの切替えができない状況になるとモード切替えの説明文の表示を終了するよう構成されている。このように、配信モードのまま遊技が終了された場合に、次の遊技者が配信モードになっていることと通常モードへ戻す方法がわかるよう構成されている。

【1158】

なお、(1) デモ画面の表示中においても、現在設定されているBGMに関するモードを示す表示とモード切替えの説明文の表示とを継続するよう構成してもよいし、(2) デモ画面の表示中においては、現在設定されているBGMに関するモードを示す表示とモード切替えの説明文の表示とのいずれも表示しないよう構成してもよいし、(3) デモ画面の表示中は、現在設定されているBGMに関するモードを示す表示する一方、モード切替えの説明文の表示を表示しないよう構成してもよい。

10

【1159】

このように、「配信モード」の表示は常に表示(CZ中や連続演出中、デモ画面においては表示しないよう構成してもよい)するが、モード切替えの説明文は(図70(b)の「液晶を長押しでモード切替え可能」の表示)は、配信モードに設定されている状況であって、かつ配信モードから通常モードへ切替え可能な状況でしか表示されないよう構成されている。

【1160】

このように配信モードに設定されているときだけ液晶上の表示で報知することで、遊技の進行に拘わる演出とは直接関係のない表示を少なくすることができ、動画配信を目的としない遊技者が演出を最大限楽しめるようにすることができる。また、配信モードに設定されている場合には液晶上に「配信モード」と表示されるので、楽曲使用料が発生するBGMを聞きたい場合には通常モードに戻せばよいことを一目で認識できることに加え、特定の楽曲が遊技機に収録されていないと遊技者が誤認してしまうことを防止できる。

20

【1161】

なお、通常モードに設定されている場合にも、液晶の左端に現在設定されているBGMに関するモードを示す表示として「通常モード」と表示するよう構成してもよい。この場合は、通常モードに設定されているときでもBGMに関するモードの切替えが可能な状況では、モード切替えの説明文を表示するよう構成することが好適である。このように構成することで、BGMに関するモードを遊技者が適切に把握することができる。

30

【1162】

<配信モードとAT中の楽曲選択機能について>

本実施形態では、AT中にスピーカSから出力されるBGMを遊技者の操作によって任意で選択可能な楽曲選択機能が搭載されている。例えば、演出ステージや遊技状態ごとにあらかじめ決められたデフォルトのBGMとしてBGM1がスピーカSから出力されている状況において、楽曲選択機能によってBGM2が選択されるとスピーカSから出力されるBGMがBGM1からBGM2に変更される。

【1163】

楽曲選択は、AT中の遊技終了後の所定のタイミング(例えば、遊技終了(全回胴停止後、入賞判定処理が終了した後、払出処理が終了した後等)から2秒経過したタイミング)で可能となっており、当該所定のタイミングで液晶に現在再生されているBGMの楽曲名を表示し、サブ十字キースイッチ21が操作されるごとに、選択されるBGMを順に切り替えるとともに選択されているBGMの楽曲名を液晶に表示し、サブスイッチ20が操作されることによって現在表示されている(選択されている)楽曲名に対応したBGMが再生されるよう構成されている。例えば、楽曲リストが、「BGM1(著作権フリー)→「BGM2(楽曲使用料あり)」→「BGM3(著作権フリー)」の順に構成されているとして、現在再生されているBGMがBGM1だった場合は、遊技終了後の所定のタイミングで液晶の所定の表示領域(例えば、右上や右下等の液晶の端)に「BGM1」と表示し、サブ十字キースイッチ21が操作されるごとに「BGM2」→「BGM3」→「BGM1」→「BGM2」・・・の順に表示が切り替わるよう構成されている。

40

50

【1164】

なお、連続演出中の遊技や所定のチャンス演出が実行された遊技等の所定の状況における遊技の終了後は楽曲選択機能を使用できないよう構成してもよい。この場合は、遊技終了後の所定のタイミング（例えば、遊技終了（全回胴停止後、入賞判定処理が終了した後、払出処理が終了した後等）から2秒経過したタイミング）になっても現在再生されているBGMの楽曲名を表示せず、サブ十字キースイッチ21が操作されてもBGMを変更しないよう構成されている。このように構成することで、楽曲選択できない状況であることを遊技者に適切に把握させることができる。

【1165】

また、楽曲選択機能は通常モードに設定されている場合に使用できる機能となっており、配信モードに設定されている場合には楽曲選択機能を使用できないよう構成されている。具体的には、AT中であって配信モードに設定されている場合には、著作権フリーのBGMをデフォルトのBGMとして再生し、遊技終了後の所定のタイミング（例えば、遊技終了（全回胴停止後、入賞判定処理が終了した後、払出処理が終了した後等）から2秒経過したタイミング）になっても現在再生されているBGMの楽曲名を表示せず、サブ十字キースイッチ21が操作されてもBGMを変更できないよう構成されている。このように構成することで、楽曲選択できない状況であることを遊技者に適切に把握させることができる。

10

【1166】

なお、AT中であって配信モードに設定されている場合においても著作権フリーのBGMについては楽曲選択機能を使用できるよう構成してもよい。この場合は、サブ十字キースイッチ21が操作されても著作権フリーのBGMの楽曲名のみを表示し、楽曲使用料が発生するBGMの楽曲名は表示しない（選択できない）よう構成することが好ましい。例えば、楽曲リストが、「BGM1（著作権フリー）→「BGM2（楽曲使用料あり）」→「BGM3（著作権フリー）」の順に構成されているとして、現在再生されているBGMがBGM1だった場合は、遊技終了後の所定のタイミング（例えば、遊技終了（全回胴停止後、入賞判定処理が終了した後、払出処理が終了した後等）から2秒経過したタイミング）で液晶に「BGM1」と表示し、サブ十字キースイッチ21が操作されると「BGM3」が選択され液晶に「BGM3」と表示するよう構成されている。要するに楽曲使用料が発生するBGMを飛ばして著作権フリーのBGMが選択され液晶に表示されるよう構成されている。このように構成することで、楽曲使用料が発生するBGMを選択できるが再生されず、遊技機が故障したと遊技者が誤認してしまうことを防止することができる。

20

30

【1167】

また、本実施形態では、連続演出やCZの最終遊技以外の途中の遊技において、最終遊技で特典が付与されることをあらかじめ報知する演出（連続演出やCSの成功が途中の遊技で確定する演出）として、再生中のBGMを専用のBGM（確定BGMと称することがある）へと変更し、演出用のLEDランプのうち所定のランプを虹色で発光させる演出（確定演出Aと称することがある）を実行可能に構成されている。

【1168】

本実施形態では、確定BGMとして楽曲使用料が発生するBGMを使用しているため、配信モードに設定されているときに確定演出Aを実行する場合には、再生中のBGMを確定BGMへと切替えずに再生中のBGMを継続して再生するよう構成されている。なお、配信モードに設定されているときであっても通常モードと同様に、確定演出Aの一部として演出用のLEDランプのうち所定のランプを虹色で発光させるよう構成されている。一方、通常モードに設定されているときに確定演出Aを実行する場合には、再生中のBGMを確定BGMへと切替えるよう構成されている。

40

【1169】

このように構成することで、楽曲に対する著作権侵害とならないようにしつつも、連続演出やCZの最終遊技で特典が付与されることを適切に報知することができる。

【1170】

50

なお、確定 B G M として著作権フリーの B G M を使用する場合には、配信モードに設定されているときでも通常モードと同様に、確定演出 A として確定 B G M に切替えても何ら問題がないことを補足しておく。

【1171】

＜有利区間を跨いだ出玉仕様に関する説明＞

有利区間を終了して通常区間へ移行する際の R A M 初期化処理（有利区間終了時の R A M 初期化処理とも称する）によって指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて 0 に更新するため、従来の遊技機では一の有利区間が終了してから通常区間を経て新たに有利区間に移行したときに、前回の有利区間での指示機能に関する情報は一切持ち越すことができなかった。このため、例えば一の有利区間で A T のゲーム数が 500 ゲーム残っているような状況であっても有利区間の上限に達してしまえば A T を終了するとともに A T の残りゲーム数も初期化されてしまうこととなり遊技者が損したように感じてしまうことが多くあった。この課題に鑑みて、有利区間の終了前にボーナスに入賞させることにより、指示機能に係る性能へ影響を与える所定のパラメータ（例えば、A T の当選に関する所定のモード、A T の当選に関する所定のポイント等があり、持越しパラメータとも称する）を次の有利区間に間接的に持ち越す方法について説明する。

10

【1172】

なお、ここではリール配列、図柄組合せ、条件装置、内部抽せん置数は図 12 乃至 22 と基本的に同じとするが、1 種 B B に当選した遊技で 1 種 B B 図柄組合せが停止しなくてもリプレイ確率が変動しない（非 R T を維持する）よう構成されている。換言すれば R T 1（1 種 B B 内部中）を有さないよう構成されている。また、1 種 B B の終了後に移行して所定回数の遊技（例えば 5 回の遊技）で終了する R T 2 を有するよう構成されている。また、再遊技 - A、再遊技 - B に当選した遊技でも有利区間への移行が決定されるよう構成されているので、通常区間において略 1 / 1（6 5 5 3 2 / 6 5 5 3 6）で有利区間への移行が決定されるよう構成されている。また、説明の都合上、非 R T かつ 1 種 B B が作動していない状態を非 R T 1 と称し、非 R T かつ 1 種 B B 条件装置が作動している状態を非 R T 2 と称するが、非 R T 1 と非 R T 2 とは同一の R T であり、非 R T 1 における置数 4 の 1 種 B B 単独当選が非 R T 2 でははずれとなることを除き内部抽せん置数も同一である。

20

【1173】

R T 遷移は、非 R T 1 から開始し、非 R T 1 中に 1 種 B B が当選して 1 種 B B 図柄組合せが停止しなかった場合は次の遊技（当該遊技終了時でもよい）から非 R T 2 となり、非 R T 2 中に 1 種 B B 図柄組合せが停止すると非 R T 2 が終了して次の遊技から 1 種 B B が作動（1 種 B B 中とも称す）し、1 種 B B の作動が終了すると次の遊技から R T 2 に移行し、R T 2 で所定回数の遊技が実行されると R T 2 が終了して次の遊技から非 R T 1 へ移行するよう構成されている。なお R T 2 中に 1 種 B B に当選したとき、1 種 B B 図柄組合せが停止した場合は R T 2 を終了して次の遊技から 1 種 B B が作動し、1 種 B B 図柄組合せが停止しなかった場合は R T 2 を終了せず R T 2 で 5 回の遊技が実行されると R T 2 を終了して次の遊技から非 R T 2 へ移行するよう構成されている。また、設定変更時は非 R T（非 R T 1）から開始するため、1 種 B B 条件装置作動中（非 R T 2 中）や 1 種 B B 作動中に設定変更装置が作動した場合は、設定変更装置の作動が終了したときに非 R T（非 R T 1）をセットする。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）では R T 状態と 1 種 B B 作動状態はクリアされないため、電源断復帰時には電源断前の状態から開始される。

30

40

【1174】

また、非 R T 1 中に 1 種 B B に当選した遊技、非 R T 2 中にはずれとなった遊技、非 R T 2 中に押し順ベル C 群（入賞 - C 1 ~ C 6）のいずれかに当選した遊技の一部のストップスイッチの操作態様で 1 種 B B 図柄組合せを停止可能に構成されている。なお、有利区間中に押し順ベル C 群のいずれかに当選した遊技では一部の状況を除いて 1 種 B B 図柄組合せが停止しないストップスイッチの操作態様を報知するので報知された操作態様に従っ

50

て遊技すればユーザは非 R T 2 を維持することができる。

【1175】

本実施形態では、一の有利区間（以下、ここでは有利区間 1 と称する）における持越しパラメータ（A T に関する期待度、報知遊技状態に関する期待度、報知遊技状態に関する所定の情報とも称する）を次の有利区間（以下、ここでは有利区間 2 と称する）に間接的に持ち越すために、まず有利区間 1 において、A T 中に特定の条件（例えば A T 中の獲得数が 2000 枚を超えたことや A T 中の遊技回数が所定回数に達したこと、一の有利区間での遊技回数が所定回数に達したことなどがあり、エンディング条件とも称する）を満たした場合は、特定の条件を満たしたタイミングでの A T の残り期間（A T の残りゲーム数、A T 中に獲得可能な残り差枚数など）に拘わらず、所定の条件を満たすまで（例えば、M Y カウンタの値が所定値（例えば 2350 などの M Y カウンタの上限値未満の値）を超えるまで）A T を継続するよう構成されている。

10

【1176】

その後、M Y カウンタの値が所定値を超えた以降の遊技であって 1 種 B B 図柄組合せを停止可能な遊技で、1 種 B B 図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するよう構成されている。なお、1 種 B B 図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するときは押し順ベル C 群のいずれかに当選していても 1 種 B B 図柄組合せが停止しないストップスイッチの操作態様ではなく、1 種 B B 図柄組合せを停止可能なストップスイッチの操作態様を報知するよう構成されている。また、1 種 B B 図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する遊技で 1 種 B B 図柄組合せが停止しなかった場合は、その後の 1 種 B B 図柄組み合わせを停止可能な遊技で再び 1 種 B B 図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するよう構成されている。

20

【1177】

その後、1 種 B B の作動が終了すると次の遊技から R T 2 に移行し、1 種 B B の作動が終了する遊技または R T 2 中のいずれかの遊技で有利区間 1 を終了するとともにパラメータをすべて 0 に更新し、次の遊技から通常区間かつ非 R T 1 に移行する。なお、1 種 B B の作動が終了する遊技または R T 2 中のいずれかの遊技うち、いずれの遊技で有利区間 1 を終了するかは、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値に応じてエンディング条件を満たした遊技の終了時に決定し得るよう構成されている。

30

【1178】

その後、通常区間を経て有利区間 2 に移行してから R T 2 で遊技した遊技回数に応じて持越しパラメータの値を新たに決定し得るよう構成されている。

【1179】

具体的には、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値が第 1 の値である場合には、1 種 B B の作動が終了した遊技で有利区間 1 を終了し、R T 2 の 1 遊技目で通常区間から有利区間 2 へ移行することが決定されるので、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 4 回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 4 回の遊技が実行されたことに基づき、持越しパラメータの値に第 1 の値をセットする。

40

また、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値が第 2 の値である場合には、1 種 B B の作動が終了した後、R T 2 の 1 遊技目で有利区間 1 を終了し、R T 2 の 2 遊技目で通常区間から有利区間 2 へ移行することが決定されるので、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 3 回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 3 回の遊技が実行されたことに基づき、持越しパラメータの値に第 2 の値をセットする。

このように有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値に応じて有利区間 2 で非 R T に移行したタイミングにおける持越しパラメータの値が異なるよう構成されている。

【1180】

50

このように一の有利区間での持越しパラメータの値に応じて次の有利区間開始時に R T 2 で遊技する遊技回数を変化させることで、有利区間の開始時に R T 2 で遊技する遊技回数によって前回の有利区間終了時の持越しパラメータの値を概ね知ることができるとともに、持越しパラメータの値を次の有利区間に間接的に持ち越すことができる。

【1181】

なお、本実施形態では、1種 B B の作動が終了する遊技または R T 2 中のいずれかの遊技のうちいずれの遊技で有利区間 1 を終了するかを決定するタイミングを、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時としたが、これに限らず、有利区間 1 にて所定の条件（例えば、M Y カウンタの値が所定値（例えば 2 3 5 0 などの M Y カウンタの上限値未満の値）を超えるなど）を満たした遊技の終了時としてもよいし、有利区間 1 にて所定の条件を満たした以降の 1 種 B B 図柄組合せが停止した遊技の終了時としてもよい。

10

【1182】

また、A T 中にエンディング条件は満たさなかったが A T の終了後に有利区間が終了するような場合にも同様の手法により、持ち越しパラメータの値を次の有利区間に間接的に持ち越すよう構成してもよい。なお、この場合は A T 終了後の 1 種 B B 図柄組合せを停止可能な遊技で 1 種 B B 図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するよう構成することが好適である。また、この場合は、A T の最終遊技の終了時の持越しパラメータの値に応じて A T の最終遊技の終了時に、1 種 B B の作動が終了する遊技または R T 2 中のいずれかの遊技のうちいずれの遊技で有利区間を終了するかを決定するよう構成してもよい。

【1183】

20

また、1 種 B B 図柄組合せの停止を促す所定の演出が実行されていない状況で遊技者が誤って 1 種 B B 図柄組合せを停止させてしまった場合には 1 種 B B の作動が終了後も有利区間を終了せず継続するよう構成されている。このように構成することで意図しないタイミングで有利区間が終了してしまうことを防止することができる。また、このように構成することで遊技者が遊技状況に応じて意図的に有利区間を終了させるといった攻略を防止することができる。

【1184】

<<有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例 1>>

次に、図 7 5 を用いて、持越しパラメータとして A T の当選に関する所定のポイントを次の有利区間に持ち越す場合について説明する。

30

【1185】

A T の当選に関する所定のポイントは、詳細は省略するが、所定のカウンタによって管理されるポイントであり、連続演出に失敗したときや、C Z に失敗したときなど、遊技の実行に応じて遊技者に不利な事象が発生した場合に貯まるポイントであり、1 0 0 ポイントに達することで例えば A T 当選や A T の残り期間の上乗せなどの所定の特典が付与されるよう構成されている。

【1186】

図 7 5 のパターン A は、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に A T の当選に関する所定のポイントが 0 ~ 3 0 ポイントだった場合を示す図である。

【1187】

40

図 7 5 のパターン A では、1 種 B B の作動が終了した遊技で有利区間 1 を終了し、R T 2 の 1 遊技目で通常区間から有利区間 2 へ移行することが決定されるので、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 4 回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 4 回の遊技が実行されたことに基づき、A T の当選に関する所定のポイントに 3 0 をセットするよう構成されている。

【1188】

図 7 5 のパターン B は、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に A T の当選に関する所定のポイントが 3 1 ~ 5 0 ポイントだった場合を示す図である。

【1189】

図 7 5 のパターン B では、1 種 B B の作動が終了した後、R T 2 の 1 遊技目で有利区間

50

1を終了し、RT2の2遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で3回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で3回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のポイントに50をセットするよう構成されている。

【1190】

図75のパターンCは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にATの当選に関する所定のポイントが51～70ポイントだった場合を示す図である。

【1191】

図75のパターンCでは、1種BBの作動が終了した後、RT2の2遊技目で有利区間1を終了し、RT2の3遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で2回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で2回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のポイントに70をセットするよう構成されている。

10

【1192】

図75のパターンDは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にATの当選に関する所定のポイントが71～100ポイントだった場合を示す図である。

【1193】

図75のパターンDでは、1種BBの作動が終了した後、RT2の3遊技目で有利区間1を終了し、RT2の4遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で1回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で1回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のポイントに100をセットするよう構成されている。

20

【1194】

<<有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例2>>

次に、図76を用いて、持越しパラメータとしてATの当選に関する所定のモードを次の有利区間に持ち越す場合について説明する。

【1195】

ATの当選に関する所定のモードは、詳細は省略するが、通常A、通常B、天国準備、天国の4つのモードがあり、いずれのモードに滞在しているかによって有利区間一般状態におけるATの当選期待度が異なるよう構成されている。

30

【1196】

図76のパターンAは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に通常Aに滞在していた場合を示す図である。

【1197】

図76のパターンAでは、1種BBの作動が終了した遊技で有利区間1を終了し、RT2の1遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で4回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で4回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のモードとして通常Aをセットするよう構成されている。

【1198】

40

図76のパターンBは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に通常Bに滞在していた場合を示す図である。

【1199】

図76のパターンBでは、1種BBの作動が終了した後、RT2の1遊技目で有利区間1を終了し、RT2の2遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で3回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で3回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のモードとして通常Bをセットするよう構成されている。

【1200】

図76のパターンCは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に天

50

国準備に滞在していた場合を示す図である。

【1201】

図76のパターンCでは、1種BBの作動が終了した後、RT2の2遊技目で有利区間1を終了し、RT2の3遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で2回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で2回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のモードとして天国準備をセットするよう構成されている。

【1202】

図76のパターンDは、にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に天国に滞在していた場合を示す図である。

【1203】

図76のパターンDでは、1種BBの作動が終了した後、RT2の3遊技目で有利区間1を終了し、RT2の4遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で1回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で1回の遊技が実行されたことに基づき、ATの当選に関する所定のモードとして天国をセットするよう構成されている。

【1204】

<<有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例3>>

次に、図77を用いて、持越しパラメータとしてATの実行期間に関する所定の情報を次の有利区間に持ち越す場合について説明する。

【1205】

なお、ここでは有利区間終了時のATの残りストック数に応じてRT2のいずれの遊技で有利区間を終了させるかを決定するが、エンディング条件を満たしたタイミングでATの残りストックをクリアするよう構成した場合にはエンディング条件を満たしたタイミングでのATの残りストック数に応じてRT2のいずれの遊技で有利区間を終了させるかを決定するよう構成してもよい。また、ATの実行期間に関する所定の情報としてATの残りストック数でなく、ゲーム数管理型のATであればATの残りゲーム数を持越しパラメータとしてもよいし、差枚数管理型のATであればATで獲得可能な残り獲得数を持越しパラメータとしてもよい。

【1206】

ATの残りストック数は、所謂セット管理型のATにおけるATの残り期間に関する情報であり、詳細は省略するが、例えば1セット50ゲーム継続するATの場合にATを50ゲーム消化するごとに残りストックがあれば次のセットに移行し、残りストックがなければATの継続抽選を行い非当選であればATが終了するよう構成されている。

【1207】

図77のパターンAは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にATの残りストック数が0の場合を示す図である。

【1208】

図77のパターンAでは、1種BBの作動が終了した遊技で有利区間1を終了することを決定し、RT2の1遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で4回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間2の開始時にRT2で4回の遊技が実行されたことに基づき、ATの実行期間に関する所定の情報としてATの残りストック数に0をセットするよう構成されている。

【1209】

図77のパターンBは、有利区間1にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にATの残りストック数が1の場合を示す図である。

【1210】

図77のパターンBでは、1種BBの作動が終了した後、RT2の1遊技目で有利区間1を終了することを決定し、RT2の2遊技目で通常区間から有利区間2へ移行することが決定されるので、有利区間2の開始時にRT2で3回の遊技が実行されることとなる。

10

20

30

40

50

そして、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 3 回の遊技が実行されたことに基づき、A T の実行期間に関する所定の情報として A T の残りストック数に 1 をセットするよう構成されている。

【1 2 1 1】

図 7 7 のパターン C は、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に A T の残りストック数が 2 の場合を示す図である。

【1 2 1 2】

図 7 7 のパターン C では、1 種 B B の作動が終了した後、R T 2 の 2 遊技目で有利区間 1 を終了することを決定し、R T 2 の 3 遊技目で通常区間から有利区間 2 へ移行することが決定されるので、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 2 回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 2 回の遊技が実行されたことに基づき、A T の実行期間に関する所定の情報として A T の残りストック数に 2 をセットするよう構成されている。

【1 2 1 3】

図 7 7 のパターン D は、有利区間 1 にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に A T の残りストック数が 3 以上の場合を示す図である。

【1 2 1 4】

図 7 7 のパターン D では、1 種 B B の作動が終了した後、R T 2 の 3 遊技目で有利区間 1 を終了することを決定し、R T 2 の 4 遊技目で通常区間から有利区間 2 へ移行することが決定されるので、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 1 回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 1 回の遊技が実行されたことに基づき、A T の実行期間に関する所定の情報として A T の残りストック数に 3 をセットするよう構成されている。

【1 2 1 5】

上記具体例 1 乃至 3 のように構成することで、一の有利区間における持越しパラメータの値を、次の有利区間に間接的に持ち越すことができるので、一の有利区間における持越しパラメータが有利区間終了時の初期化処理によって初期化されてしまい、遊技者が損してしまうことを防止できる。また、一の有利区間が終了して次の有利区間に移行した場合にも遊技を継続する動機を形成することができる。

【1 2 1 6】

なお、図 7 5 乃至 7 7 で示したように、持越しパラメータの値が大きいほど有利区間を終了するタイミングが遅くなるよう構成しているが、これは 4 / 6 5 5 3 6 の確率で通常区間が継続してしまうためである。例えば、図 7 5 のパターン B では有利区間 2 の開始時に A T の当選に関する所定のポイントに 5 0 がセットされるよう設計されているが、通常区間が 2 遊技継続した場合は、有利区間 2 の開始時に R T 2 で 2 回の遊技が実行されることとなるので A T の当選に関する所定のポイントに 7 0 がセットされる。このように、持越しパラメータの値が大きいほど有利区間を終了するタイミングが遅くなるよう構成することで、偶然通常区間が 2 遊技以上継続してしまった場合でも遊技者が損することのないようにすることができる。

【1 2 1 7】

なお、持越しパラメータの値が大きいほど有利区間を終了するタイミングが早くなるよう構成してもよい。このように構成することで、偶然通常区間が 2 遊技継続してしまった場合でも遊技店が損することのないようにすることができる。

【1 2 1 8】

なお、R T 2 は 5 回の遊技で終了するよう構成したが、R T 2 を何回の遊技で終了するかは次の有利区間に間接的に持ち越したい持越しパラメータに応じて適宜設定可能である。

【1 2 1 9】

また、R T 2 を終了することとなる遊技回数を増やすことで複数の持越しパラメータを次の有利区間に間接的に持ち越すことも可能である。

例えば、A Tの当選に関する所定のポイント、A Tの当選に関する所定のモード、A Tの残り期間に関する所定の情報のうち、いずれか1つを持越しパラメータとしてもよいし、いずれか2つを持越しパラメータとしてもよいし、3つ全てを持越しパラメータとしてもよい。

なお、持越しパラメータを上述した3つの他に設けて4つ以上を持越しパラメータとしてもよいことを補足しておく。

【1 2 2 0】

また、指示機能に係る性能へ影響を与える所定のパラメータを次の有利区間に間接的に持ち越す方法について説明したが、上述した方法を別の用途にも使用することができる。

例えば、特定のフラグに当選した場合（例えば4／6 5 5 3 6の役に当選した遊技の一部）に一の有利区間でM Yカウンタの値が所定値（例えば2 3 5 0）を超えるまでA Tを継続し、M Yカウンタの値が所定値を超えた以降の1種B B図柄組合せを停止可能な遊技で1種B B図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行し、その後1種B Bの作動が終了した遊技で有利区間を終了する。その後R T 2の1遊技目で通常区間から次の有利区間へ移行することが決定され、次の有利区間の開始時にR T 2で4回の遊技が実行される。有利区間の開始時にR T 2で4回遊技したことに基づき所定回数の前兆遊技（例えば3 2ゲーム）を経てA Tに移行しM Yカウンタの値が2 4 0 0枚を超えて有利区間の終了条件を満たすまでA Tを継続するよう構成する。このように構成することで、特定のフラグに当選したことに基いて有利区間の上限を超えた遊技価値を遊技者に付与することができる。

【1 2 2 1】

また例えば、一の有利区間でエンディング条件を満たした場合にM Yカウンタの値が所定値を超えるまでA Tを継続し、M Yカウンタの値が所定値を超えた以降の1種B B図柄組合せを停止可能な遊技で1種B B図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行し、その後1種B Bの作動が終了した遊技で有利区間を終了する。その後R T 2の1遊技目で通常区間から次の有利区間へ移行することが決定され、次の有利区間の開始時にてR T 2の残りの遊技をA Tの当選期待度が高い高確率状態とするよう構成してもよい。また、高確率状態とする他にもA Tに当選した際のA Tの残り期間に上乗せする抽選を行うよう構成してもよい。このように構成することで、上限に達して有利区間が終了する場合にも次の有利区間への期待感を創出することができる。

【1 2 2 2】

本実施形態では、1種B Bのみ抽せん対象としていたが、これに代わり、R B、またはM Bを抽せん対象としてもよいし、1種B BとR BとM Bのうち2つ乃至全部を抽せん対象としてもよい。

【1 2 2 3】

<有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理>

従来、遊技区間として通常区間と有利区間を有する遊技機において、有利区間のM Yが2 4 0 0を超えた場合に有利区間を終了する遊技機があった。（先行技術文献：特開2 0 2 0 - 0 1 0 8 9 6）

【1 2 2 4】

ここで、従来の遊技機（先行技術文献）における有利区間のM Yとは、有利区間が開始してから遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの差数が「2 4 0 0」を超えた場合に、有利区間を終了するというものであった。なお、遊技者の出玉が最も低い地点とは、遊技媒体の差数が最も低い地点と同義である。

【1 2 2 5】

そのため、従来の遊技機（先行技術文献）においては、1回の有利区間において、最大で「2 4 1 4」の差数の利益しか遊技者に与えることができなかった。そのため、遊技者が有利区間の遊技で多くの遊技媒体を費やした場合には、その有利区間では費やした遊技媒体を取り返すことができず、遊技者にとっては従来の遊技機に魅力を感じることができなかった。

【1 2 2 6】

例えば、従来の遊技機では、有利区間の遊技媒体の差数が -3000 である遊技から所定の遊技状態（例えばAT状態）となった場合でも、有利区間のMYが 2400 を超えた場合には終了する。そのため、最大でも1回の有利区間では遊技媒体が約 2400 しか得られなかった（有利区間の遊技媒体の差数が約 -600 となって終了していた）。

【1227】

そこで、有利区間のMYが 2400 を超えた場合に有利区間を終了するのではなく、有利区間の開始時を起点（0）とし、1回の有利区間で得られる遊技媒体の差数（有利区間で付与された総遊技媒体数から有利区間でベットされた総遊技媒体数の差）が、所定数（例えば、 2400 ）を超えた場合に終了するように構成する。具体的には、有利区間における遊技媒体の総IN数（総投入数、総ベット数とも称する）、有利区間における遊技媒体の総OUT数（総払出数、総付与数とも称する）を考慮する。つまり、有利区間における遊技媒体のOUT数から有利区間における遊技媒体のIN数の差（以下、有利区間の遊技媒体の差数と称する）が、 2400 を超えた場合に有利区間を終了するように構成する。このように構成することにより、射幸性を一定の範囲内に抑えつつ、従来よりも遊技性を向上した遊技機を提供することができる。

【1228】

例えば、本発明に係る遊技機によれば、有利区間の遊技媒体の差数が -3000 である或る遊技から所定の遊技状態（例えばAT状態）となった場合、有利区間の開始時を起点として有利区間の遊技媒体の差数が 2400 を超えた場合に有利区間を終了することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数が -3000 である遊技から、最大で、遊技媒体を約 5400 得ることができるようになる（1回の有利区間の遊技媒体の差数が $+2400$ となって有利区間が終了する）。

【1229】

なお、1回の有利区間で得られる遊技媒体の差数（有利区間で付与された総遊技媒体数から有利区間でベットされた総遊技媒体数の差）が、所定数（例えば、 2400 ）を超えた場合に終了するように構成した場合、この所定数未満の値で有利区間を終了することは差し支えない。換言すると、有利区間の開始時を起点（0）としたとき、1回の有利区間で得られる最大の遊技媒体の差数が所定数（正確には所定数 $+\alpha$ （ α は、1遊技における最大の遊技媒体の差数））となる。

【1230】

また、1回の有利区間で得られる遊技媒体の差数が所定数を超えた場合に有利区間を終了するように構成した場合であっても、1回の有利区間で得られる遊技媒体の差数が所定数を超える前に、任意の終了条件を満たした場合に有利区間を終了することもできる。

【1231】

このように、1回の有利区間で得られる遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に終了するために、有利区間の遊技媒体の差数が負の値である場合であっても、その遊技媒体の差数を記憶可能とする必要がある。

【1232】

以下では、有利区間を遊技媒体の差数で終了するための具体的な処理について図を用いて説明を行う。

【1233】

≪有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理（加算バージョン）≫

図78は、有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理の一例を示す図である。当該処理は、図11の有利区間クリアカウンタ管理処理の変形例に相当する。

【1234】

図78では、有利区間差数カウンタを有する。有利区間差数カウンタとは、主制御基板が有するRWM領域の1つであり、有利区間の遊技媒体の（総）差数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【1235】

有利区間差数カウンタに記憶されている値は、電源のオン、オフではクリアされない。

また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間終了に伴う R W M クリアによってクリアされる。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴う R W M クリア）によってクリアされる。また、打ち止め条件を満たしたことを示す情報が打ち止めフラグ領域に記憶され、打ち止め状態となった場合にはクリアされない。

【1 2 3 6】

なお、設定変更を伴う電源投入とは、具体的には設定キースイッチがオンの状況下で電源スイッチをオンにした場合等が該当する。つまり、設定変更を伴う電源投入を行うと設定変更モードに移行し、設定変更モードの終了条件（例えば、スタートスイッチがオンとなった後に設定キースイッチがオフとなること）を満たし、設定変更モードが終了すると、遊技が可能となる。

10

【1 2 3 7】

有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間の遊技の実行により更新可能に構成されている。

【1 2 3 8】

なお、有利区間差数カウンタは、2 バイトで構成されている例で説明を行うが、有利区間差数カウンタは、3 バイトで構成されていても、4 バイトで構成されていても良い。

【1 2 3 9】

まず、「有利区間クリアカウンタ - 1」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算する。有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算した結果、0 を下回った場合（桁下がりがあった場合）には、キャリーフラグが 1 となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算した結果、0 を下回らなかった場合（桁下がりなかった場合）には、キャリーフラグが 0 となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算した結果、0 となった場合には、ゼロフラグが 1 となる。

20

【1 2 4 0】

なお、有利区間クリアカウンタとは、先述したとおり、主制御基板が有する R W M 領域の 1 つであり、有利区間の遊技回数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【1 2 4 1】

「有利区間クリアカウンタ減算前 = 0 ?」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算した結果、0 を下回らなかった場合に N O となる。具体的には、キャリーフラグが 1 でなかった場合に N O となる。つまり、「有利区間クリアカウンタ減算前 = 0 ?」で N O と判断する場合は、今回の遊技における有利区間クリアカウンタに 1 以上の値が記憶されている場合である。換言すると、今回の遊技は有利区間であることを意味する。

30

【1 2 4 2】

一方、「有利区間クリアカウンタ減算前 = 0 ?」で Y E S と判断する場合は、今回の遊技は通常区間であることを意味する。

【1 2 4 3】

「次の遊技は有利区間？」では、主制御基板が記憶している R W M 領域の情報に応じて判断する。例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、有利区間へ移行することを示す情報を記憶している R W M 領域の情報に応じて判断するようにしても良い。また、例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、移行先の遊技状態も決定しているような仕様であれば、移行先の遊技状態を記憶している R W M 領域の情報に応じて判断するようにしても良い。何れにせよ、次の遊技が有利区間であるか否かが判断可能な情報に応じて次回遊技は有利区間か否かを判断することができる。そして、次回遊技が有利区間である場合には Y E S となり、次回遊技が有利区間でない場合には N O となる。

40

【1 2 4 4】

「有利区間クリアカウンタ初期値保存」では、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能

50

な R W M 領域に初期値を記憶する。例えば、初期値が 1 5 0 0 である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能な R W M 領域に 1 5 0 0 を記憶する。また、例えば、初期値が 3 0 0 0 である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能な R W M 領域に 3 0 0 0 を記憶する。なお、この初期値が 1 回の有利区間で遊技可能な最大の遊技数に相当する。そのため、初期値は、1 5 0 0 や 3 0 0 0 に限らず、予め定められた値であれば良い。例えば、1 日では遊技が終わらない遊技数（例えば、6 5 5 3 5）を設定するようにしても良い。

【1 2 4 5】

「有利区間差数カウンタ初期値セット」では、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。つまり、有利区間を開始する際（今回遊技が通常区間の遊技であり、次回遊技が有利区間の遊技であるとき）に、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。具体的には、初期値を 6 3 1 3 5（6 5 5 3 5 - 2 4 0 0）にし、H L レジスタに記憶する。

10

【1 2 4 6】

ここで、初期値の 6 3 1 3 5 とは、2 バイト（有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「6 5 5 3 5」から有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「2 4 0 0」を減算した値である。なお、この例においては、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が 2 4 0 0 を超えることとしているが、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が 2 4 0 0 を超えることに限られるものではない。例えば、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が 4 8 0 0 を超えることなど、予め定めた値に設定することができる。仮に、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が 4 8 0 0 を超えることとした場合には、初期値を 6 0 7 3 5（6 5 5 3 5 - 4 8 0 0）とする。

20

【1 2 4 7】

また、本例では、有利区間差数カウンタを 2 バイトとしているが、3 バイトとすることもできる。有利区間差数カウンタを 3 バイトとし、有利区間を終了する条件として有利区間の遊技媒体の差数が 2 4 0 0 を超えたときとした場合には、初期値として 1 6 7 7 4 8 1 5（1 6 7 7 7 2 1 5 - 2 4 0 0）とする。

【1 2 4 8】

なお、初期値として「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」 - 「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」とすることの効果については、後述する。

30

【1 2 4 9】

「有利区間クリアカウンタ減算前 = 1？」では、「有利区間クリアカウンタ - 1」を行う前の有利区間クリアカウンタが 1 であったか否かを判断する。例えば、「有利区間クリアカウンタ - 1」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が 0 の場合（具体的には、ゼロフラグが 1 の場合）には、Y E S となる。一方、「有利区間クリアカウンタ - 1」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から 1 減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が 0 でない場合（具体的には、ゼロフラグが 0 の場合）には、N O となる。

40

【1 2 5 0】

なお、「有利区間クリアカウンタ減算前 = 1？」の後であって、「再遊技作動時？」の前には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタ（例：H L レジスタ）に記憶する処理を行っている。

【1 2 5 1】

「再遊技作動時？」では、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）に、Y E S と判断する。一方、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合（次回遊技がリプレイによる遊技でない場合）に、N O と判断する。

50

【1252】

「IN数<OUT数？」では、OUT数がIN数よりも大きいかな否かを判断する。

【1253】

例えば、今回遊技の結果、

- ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、NOと判断する。
- イ) IN数=3、OUT数=1の場合には、NOと判断する。
- ウ) IN数=3、OUT数=3の場合には、NOと判断する。
- エ) IN数=3、OUT数=10の場合には、YESと判断する。

【1254】

具体的には、IN数-OUT数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Aレジスタ）に記憶する。また、IN数-OUT数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが1となった場合）には、YESと判断し、桁下がりなかった場合（キャリーフラグが0となった場合）には、NOと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数がOUT数よりもIN数の方が多い場合には、キャリーフラグが0でありYESと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数がOUT数よりもIN数の方が少ない場合には、キャリーフラグが1でありNOと判断する。

10

【1255】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、

- ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、Aレジスタ=3、キャリーフラグ=0となる。
- イ) IN数=3、OUT数=1の場合には、Aレジスタ=2、キャリーフラグ=0となる。
- ウ) IN数=3、OUT数=3の場合には、Aレジスタ=0、キャリーフラグ=0となる。
- エ) IN数=3、OUT数=10の場合には、Aレジスタ=249、キャリーフラグ=1となる。

20

【1256】

ここで、IN数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「3」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技のIN数として扱う。

30

【1257】

一方、IN数、及びOUT数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「IN数<OUT数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数をIN数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）をOUT数として扱わない。

40

【1258】

なお、「IN数<OUT数？」では、IN数-OUT数を行ったが、OUT数-IN数によって判断しても良い。換言すると、IN数とOUT数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数を算出できれば良い。

【1259】

「有利区間差数カウンタ減算」では、所定のレジスタ（例えば、HLレジスタ）に記憶されている有利区間差数カウンタの値から「IN数<OUT数？」での演算結果（IN数-OUT数）の値を減算する。なお、「有利区間差数カウンタ減算」によって、桁下がりが発生した場合には、キャリーフラグが1となる。

50

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が2である状況下において、

ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、HLレジスタ=65535、キャリーフラグ=1となる。なお、 $2-3=-1$ となるが、レジスタでは負の値を記憶できない。そのため、桁下がりが発生し、65535となる。

イ) IN数=3、OUT数=1の場合には、HLレジスタ=0、キャリーフラグ=0となる。

ウ) IN数=3、OUT数=3の場合には、HLレジスタ=2、キャリーフラグ=0となる。

【1260】

「有利区間差数カウンタ<0」では、「有利区間差数カウンタ減算」によって、桁下がりが発生したか否かを判断する。桁下がりが発生した場合にはYESと判断し、桁下がりが発生しなかった場合にはNOと判断する。上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が2である状況下において、ア) IN数=3、OUT数=0の場合にYESと判断する。また、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が2である状況下において、イ) IN数=3、OUT数=1の場合にはNOと判断する。同様に、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が2である状況下において、ウ) IN数=3、OUT数=3の場合にはNOと判断する。

【1261】

なお、「有利区間差数カウンタ<0」でYESとなった場合には、キャリーフラグが1となっているため、キャリーフラグを0にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが0となる。なお、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを0にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。

【1262】

「有利区間差数カウンタ下限値セット」では、「有利区間差数カウンタ減算」によって桁下がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではHLレジスタ）に予め定めた下限値（0）を記憶する。上記の例では、有利区間差数カウンタに記憶されている値が2である状況下において、ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、「有利区間差数カウンタ減算」によってHLレジスタ=65535となっている。このような場合に、「有利区間差数カウンタ下限値セット」により、HLレジスタに0を記憶する。

【1263】

つまり、HLレジスタに記憶されている値に桁下がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、HLレジスタに下限値である0を記憶することにより、有利区間の遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図78における処理は実行される。

【1264】

なお、図78では「有利区間差数カウンタ下限値セット」の処理を備えていたが、「有利区間差数カウンタ下限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「有利区間差数カウンタ<0」によってYESと判断した場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が2、当該遊技のIN数、OUT数が、ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値が2となっている（前回遊技の有利区間差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「有利区間差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくす

10

20

30

40

50

ことができる。また、「有利区間差数カウンタ下限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

【1265】

つまり、「有利区間差数カウンタ減算」によって桁下がりが発生した場合には、桁下がりをしたときの値を用いて有利区間差数カウンタを更新しないようにすることで、有利区間差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、有利区間の遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、有利区間の遊技媒体の差数を用いて有利区間を終了することができる。

【1266】

「有利区間差数カウンタ加算」では、「IN数<OUT数？」での演算結果（IN数－OUT数）の値（Aレジスタに記憶されている値）の補数を算出してAレジスタに記憶する。そして、算出した補数（Aレジスタに記憶されている値）をHLレジスタに加算する。

10

【1267】

なお、「有利区間差数カウンタ加算」における補数とは、1バイト（255）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、0－Aレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（NEG命令）によって導出することができる。

【1268】

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が2である状況下において、

20

エ）IN数＝3、OUT数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「有利区間差数カウンタ加算」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に2＋7を演算することにより、HLレジスタには9が記憶される。なお、2＋7は、65535を上回らないため（桁上がりがないため）、キャリーフラグは0となる。

【1269】

また、例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が65530である状況下において、

エ）IN数＝3、OUT数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「有利区間差数カウンタ加算」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に65530＋7を演算することにより、HLレジスタには2が記憶される。なお、65530＋7は、65537となるが、65535を上回るため（桁上がりがあるため）、HLレジスタには2が記憶される。また桁上がりがあるため、キャリーフラグは1となる。

30

【1270】

「有利区間差数カウンタ保存」では、HLレジスタに記憶されている値を有利区間差数カウンタに記憶する。換言すると、有利区間差数カウンタを更新する処理である。

【1271】

例えば、「有利区間差数カウンタ初期値セット」により、HLレジスタに63135が記憶されている場合には、「有利区間差数カウンタ保存」により、有利区間差数カウンタに63135を記憶する。

【1272】

例えば、「再遊技作動時」でYESとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値がHLレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタと同じ値を有利区間差数カウンタに記憶する。

40

【1273】

例えば、「有利区間差数カウンタ<0？」でNOとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（IN数－OUT数）が減算された値がHLレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が減算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【1274】

50

例えば、「有利区間差数カウンタ<0?」でYESとなった場合には、HLレジスタには下限値(0)が記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、下限値(0)を有利区間差数カウンタに記憶する。

【1275】

例えば、「有利区間差数カウンタ加算」後には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の媒体の差数(OUT数-IN数)が加算された値がHLレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が加算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【1276】

「有利区間差数>2400?」では、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが1であるか否かを判断する。キャリーフラグが1の場合にはYESと判断し、キャリーフラグが1でない場合(キャリーフラグが0である場合)にはNOと判断する。なお、キャリーフラグが1である場合とは、「有利区間差数カウンタ加算」により桁上がりがあった場合である。一方、「有利区間差数カウンタ減算」により桁下がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは1となるが、その後、キャリーフラグを0とするための所定の演算を行うため、「有利区間差数>2400?」ではNOと判断することができる。

【1277】

つまり、「有利区間差数>2400?」では、キャリーフラグが1であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたか否かを判断することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数を定数(2400)と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【1278】

このように、「有利区間差数>2400?」では、キャリーフラグが1であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたか否かを判断するため、「有利区間差数カウンタ初期値セット」によって、初期値として63135を記憶している。

【1279】

先述したとおり、この63135は、2バイト(有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している)の記憶領域で記憶可能な最大の値「65535」から有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「2400」を減算した値である。つまり、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えた場合には、65535を超えるため、キャリーフラグが1となる。

【1280】

また、初期値として63135を記憶することによって、有利区間の開始時を起点(0)として、遊技媒体の差数として-63135に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を63135としたとき、有利区間差数カウンタの値が13135である状況とは、有利区間の開始時を起点(0)として、差数が-50000であることを意味する。

【1281】

以上のとおり、初期値として「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」-「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」である63135を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として63135を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数として-63135に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として63135を記憶することについて例示しているが、初期値が63135以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として63135以外の値を採用することができる。

【1282】

「RWM初期化」では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて0に更新して、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。なお、指示機能に係る性能へ影響

10

20

30

40

50

を与えるパラメータとは、A Tゲーム数やA Tに関する遊技状態、有利区間クリアカウンタ、有利区間差数カウンタ等が挙げられる。そして、有利区間種別を0に更新することで、次回遊技は、有利区間ではない通常区間の遊技となる。有利区間の遊技において、「RWM初期化」を実行しなかった遊技の次の遊技は、有利区間の遊技となる（有利区間は終了しない）。

【1283】

つまり、HLレジスタに桁下がりによって異常値が記憶されている場合には、HLレジスタに下限値である0を記憶することにより、有利区間の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図78における処理は実行される。

【1284】

なお、「IN数<OUT数？」では、IN数からOUT数を減算したが、OUT数からIN数を減算するように構成しても良い。OUT数からIN数を減算するように構成した場合には、「IN数<OUT数？」でNOと判断したとき（Aレジスタに桁下がりが発生したとき）は、「有利区間差数カウンタ減算」では、補数を所定の演算によって算出してAレジスタ（今回遊技の遊技媒体の差数）に記憶してから、HLレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からAレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を減算すれば良い。換言すると、「IN数<OUT数？」でNOとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算するように構成されていけばよい。

【1285】

同様に、「IN数<OUT数？」でOUT数からIN数を減算するように構成した場合には、「IN数<OUT数？」でYESと判断したとき（Aレジスタに桁下がりが発生しなかったとき）は、「有利区間差数カウンタ加算」では、補数を算出することなく、HLレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からAレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を加算すれば良い。換言すると、「IN数<OUT数？」でNOとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算するように構成されていけばよい。

【1286】

＜＜有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理（減算バージョン）＞＞

図79は、有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理の一例を示す図である。当該処理は、図11の有利区間クリアカウンタ管理処理の変形例に相当する。

【1287】

図79では、有利区間差数カウンタを有する。有利区間差数カウンタとは、主制御基板が有するRWM領域の1つであり、有利区間の遊技媒体の差数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【1288】

有利区間差数カウンタに記憶されている値は、電源のオン、オフではクリアされない。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間終了に伴うRWMクリアによってクリアされる。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、設定変更に伴う電源投入（設定変更に伴うRWMクリア）によってクリアされる。また、打ち止め条件を満たしたことを示す情報が打ち止めフラグ領域に記憶され、打ち止め状態となった場合にはクリアされない。

【1289】

なお、有利区間差数カウンタは、2バイトで構成されている例で説明を行うが、有利区間差数カウンタは、3バイトで構成されていても、4バイトで構成されていても良い。

【1290】

まず、「有利区間クリアカウンタ-1」では、有利区間クリアカウンタに記憶されてい

10

20

30

40

50

る値から1減算する。有利区間クリアカウンタに記憶されている値から1減算した結果、0を下回った場合（桁下がりがあった場合）には、キャリアフラグが1となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から1減算した結果、0を下回らなかった場合（桁下がりなかった場合）には、キャリアフラグが0となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から1減算した結果、0となった場合には、ゼロフラグが1となる。

【1291】

なお、有利区間クリアカウンタとは、先述したとおり、主制御基板が有するRWM領域の1つであり、有利区間の遊技回数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【1292】

「有利区間クリアカウンタ減算前=0?」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から1減算した結果、0を下回らなかった場合にNOとなる。具体的には、キャリアフラグが1でなかった場合にNOとなる。つまり、「有利区間クリアカウンタ減算前=0?」でNOと判断する場合は、今回の遊技における有利区間クリアカウンタに1以上の値が記憶されている場合である。換言すると、今回の遊技は有利区間であることを意味する。

【1293】

一方、「有利区間クリアカウンタ減算前=0?」でYESと判断する場合は、今回の遊技は通常区間であることを意味する。

【1294】

「次回の遊技は有利区間?」では、主制御基板が記憶しているRWM領域の情報に応じて判断する。例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、有利区間へ移行することを示す情報を記憶しているRWM領域の情報に応じて判断するようにしても良い。また、例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、移行先の遊技状態も決定しているような仕様であれば、移行先の遊技状態を記憶しているRWM領域の情報に応じて判断するようにしても良い。何れにせよ、次回の遊技が有利区間であるか否かが判断可能な情報に応じて次回遊技は有利区間か否かを判断することができる。そして、次回遊技が有利区間である場合にはYESとなり、次回遊技が有利区間でない場合にはNOとなる。

【1295】

「有利区間クリアカウンタ初期値保存」では、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なRWM領域に初期値を記憶する。例えば、初期値が1500である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なRWM領域に1500を記憶する。また、例えば、初期値が3000である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なRWM領域に3000を記憶する。なお、この初期値が1回の有利区間で遊技可能な最大の遊技数に相当する。そのため、初期値は、1500や3000に限らず、予め定められた値であれば良い。例えば、1日では遊技が終わらない遊技数（例えば、65535）を設定するようにしても良い。

【1296】

「有利区間差数カウンタ初期値セット」では、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。つまり、有利区間を開始する際（今回遊技が通常区間の遊技であり、次回遊技が有利区間の遊技であるとき）に、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。具体的には、初期値を2400にし、HLレジスタに記憶する。

【1297】

ここで、初期値の2400とは、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「2400」である。なお、この例においては、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えることとしているが、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えることに限られるものではない。例えば、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が4800を超える

10

20

30

40

50

ことなど、予め定めた値に設定することができる。仮に、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が4800を超えることとした場合には、初期値を4800とする。

【1298】

また、本例では、有利区間差数カウンタを2バイトとしているが、3バイトとすることもできる。有利区間差数カウンタを3バイトとし、有利区間を終了する条件として有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたときとした場合には、初期値として2400とする。

【1299】

なお、初期値として「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」とすることの効果については、後述する。

10

【1300】

「有利区間クリアカウンタ減算前=1?」では、「有利区間クリアカウンタ-1」を行う前の有利区間クリアカウンタが1であったか否かを判断する。例えば、「有利区間クリアカウンタ-1」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から1減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が0の場合（具体的には、ゼロフラグが1の場合）には、YESとなる。一方、「有利区間クリアカウンタ-1」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から1減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が0でない場合（具体的には、ゼロフラグが0の場合）には、NOとなる。

【1301】

20

なお、「有利区間クリアカウンタ減算前=1?」の後であって、「再遊技作動時?」の前には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタ（例：HLレジスタ）に記憶する処理を行っている。

【1302】

「再遊技作動時?」では、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）に、YESと判断する。一方、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合（次回遊技がリプレイによる遊技でない場合）に、NOと判断する。

【1303】

30

「IN数<OUT数?」では、OUT数がIN数よりも大きいかな否かを判断する。

【1304】

例えば、今回遊技の結果、

ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、NOと判断する。

イ) IN数=3、OUT数=1の場合には、NOと判断する。

ウ) IN数=3、OUT数=3の場合には、NOと判断する。

エ) IN数=3、OUT数=10の場合には、YESと判断する。

【1305】

具体的には、IN数-OUT数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Aレジスタ）に記憶する。また、IN数-OUT数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが1となった場合）には、YESと判断し、桁下がりなかった場合（キャリーフラグが0となった場合）には、NOと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数がOUT数よりもIN数の方が多い場合には、キャリーフラグが0でありYESと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数がOUT数よりもIN数の方が少ない場合には、キャリーフラグが1でありNOと判断する。

40

【1306】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、

ア) IN数=3、OUT数=0の場合には、Aレジスタ=3、キャリーフラグ=0となる。

イ) IN数=3、OUT数=1の場合には、Aレジスタ=2、キャリーフラグ=0となる

50

。

ウ) IN 数 = 3、 OUT 数 = 3 の場合には、 A レジスタ = 0、キャリーフラグ = 0 となる。

。

エ) IN 数 = 3、 OUT 数 = 10 の場合には、 A レジスタ = 249、キャリーフラグ = 1 となる。

【1307】

ここで、 IN 数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「3」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技の IN 数として扱う。

10

【1308】

一方、 IN 数、及び OUT 数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「 IN 数 < OUT 数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数を IN 数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）を OUT 数として扱わない。

20

【1309】

なお、「 IN 数 < OUT 数？」では、 IN 数 - OUT 数を行ったが、 OUT 数 - IN 数によって判断しても良い。換言すると、 IN 数と OUT 数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数を算出できれば良い。

【1310】

「有利区間差数カウンタ加算」では、所定のレジスタ（例えば、 HL レジスタ）に記憶されている有利区間差数カウンタの値から「 IN 数 < OUT 数？」での演算結果（ IN 数 - OUT 数）の値を加算する。なお、「有利区間差数カウンタ加算」によって、桁上がりが発生した場合には、キャリーフラグが 1 となる。

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ HL レジスタの値）が 65534 である状況下において、

30

ア) IN 数 = 3、 OUT 数 = 0 の場合には、 HL レジスタ = 1、キャリーフラグ = 1 となる。なお、 $65534 + 3 = 65537$ となるが、2 バイトのペアレジスタ（ HL レジスタ）では 65535 を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、1 となる。

。

イ) IN 数 = 3、 OUT 数 = 1 の場合には、 HL レジスタ = 0、キャリーフラグ = 1 となる。なお、 $65534 + 2 = 65536$ となるが、2 バイトのペアレジスタ（ HL レジスタ）では 65535 を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、0 となる。

。

ウ) IN 数 = 3、 OUT 数 = 3 の場合には、 HL レジスタ = 65534、キャリーフラグ = 0 となる。

40

【1311】

「有利区間差数カウンタ > 上限値？」では、「有利区間差数カウンタ加算」によって、桁上がりが発生したか否かを判断する。桁上がりが発生した場合には YES と判断し、桁上がりが発生しなかった場合には NO と判断する。上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が 65534 である状況下において、ア) IN 数 = 3、 OUT 数 = 0 の場合に YES と判断する。また、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が 65534 である状況下において、イ) IN 数 = 3、 OUT 数 = 1 の場合には YES と判断する。同様に、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が 65534 である状況下において、ウ) IN 数 = 3、 OUT 数 = 3 の場合には N

50

〇と判断する。

【1312】

なお、「有利区間差数カウンタ>上限値？」でYESとなった場合には、キャリーフラグが1となっているため、キャリーフラグを0にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが0となる。なお、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを0にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。

【1313】

「有利区間差数カウンタ上限値セット」では、「有利区間差数カウンタ加算」によって桁上がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではHLレジスタ）に予め定めた上限値（65535）を記憶する。上記の例では、有利区間差数カウンタに記憶されている値が65534である状況下において、ア）IN数=3、OUT数=0の場合には、「有利区間差数カウンタ減算」によってHLレジスタ=1となっている。このような場合に、「有利区間差数カウンタ上限値セット」により、HLレジスタに65535を記憶する。

10

【1314】

つまり、HLレジスタに記憶されている値に桁上がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、HLレジスタに上限値である65535を記憶することにより、有利区間の遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ上限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ上限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図79における処理は実行される。

20

【1315】

なお、図79では「有利区間差数カウンタ上限値セット」の処理を備えていたが、「有利区間差数カウンタ上限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「有利区間差数カウンタ>上限値」によってYESと判断した場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が65534、当該遊技のIN数、OUT数が、ア）IN数=3、OUT数=0の場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値が65534となっている（前回遊技の有利区間差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「有利区間差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくすることが出来る。また、「有利区間差数カウンタ上限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

30

【1316】

つまり、「有利区間差数カウンタ加算」によって桁上がりが発生した場合には、桁上がりしたときの値を用いて有利区間差数カウンタを更新しないようにすることで、有利区間差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、有利区間の遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、有利区間の遊技媒体の差数を用いて有利区間を終了することができる。

40

【1317】

また、上限値として65535（有利区間差数カウンタで記憶可能な最大値）を例として説明したが、これに限らない。例えば、有利区間差数カウンタで記憶可能な最大値未満の数値である12400等の値であっても良い。もし、上限値として12400を採用した場合には、有利区間差数カウンタにより、有利区間の遊技媒体の差数として-10000に相当する値まで記憶可能である。

【1318】

「有利区間差数カウンタ減算」では、「IN数<OUT数？」での演算結果（IN数-OUT数）の値（Aレジスタに記憶されている値）の補数を算出してAレジスタに記憶す

50

る。そして、算出した補数（Aレジスタに記憶されている値）をHLレジスタから減算する。

【1319】

なお、「有利区間差数カウンタ減算」における補数とは、1バイト（255）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、0－Aレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（NEG命令）によって導出することができる。

【1320】

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が2である状況下において、

エ）IN数＝3、OUT数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「有利区間差数カウンタ減算」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に2－7を演算することにより、HLレジスタには65531が記憶される。なお、2－7は0を下回るため（桁上下がりがあるため）、キャリーフラグは1となる。

10

【1321】

また、例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が10である状況下において、

エ）IN数＝3、OUT数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「有利区間差数カウンタ加算」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に10－7を演算することにより、HLレジスタには3が記憶される。なお、10－7は0を下回らないため（桁下がりがないため）、キャリーフラグは0となる。

20

【1322】

「有利区間差数カウンタ保存」では、HLレジスタに記憶されている値を有利区間差数カウンタに記憶する。換言すると、有利区間差数カウンタを更新する処理である。

【1323】

例えば、「有利区間差数カウンタ初期値セット」により、HLレジスタに2400が記憶されている場合には、「有利区間差数カウンタ保存」により、有利区間差数カウンタに2400を記憶する。

【1324】

例えば、「再遊技作動時」でYESとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値がHLレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタと同じ値を有利区間差数カウンタに記憶する。

30

【1325】

例えば、「有利区間差数カウンタ>上限値？」でNOとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（IN数－OUT数）が加算された値がHLレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が加算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【1326】

例えば、「有利区間差数カウンタ>上限値？」でYESとなった場合には、HLレジスタには上限値（65535）が記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、上限値（65535）を有利区間差数カウンタに記憶する。

40

【1327】

例えば、「有利区間差数カウンタ減算」後には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（OUT数－IN数）が減算された値がHLレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が減算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【1328】

「有利区間差数>2400？」では、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが1であるか否かを判断する。キャリ

50

ーフラグが1の場合にはYESと判断し、キャリーフラグが1でない場合（キャリーフラグが0である場合）にはNOと判断する。なお、キャリーフラグが1である場合とは、「有利区間差数カウンタ減算」により桁下がりがあった場合である。一方、「有利区間差数カウンタ加算」により桁上がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは1となるが、その後、キャリーフラグを0とするための所定の演算を行うため、「有利区間差数>2400?」ではNOと判断することができる。

【1329】

つまり、「有利区間差数>2400?」では、キャリーフラグが1であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたか否かを判断することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数を定数（2400）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

10

【1330】

このように、「有利区間差数>2400?」では、キャリーフラグが1であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたか否かを判断するため、「有利区間差数カウンタ初期値セット」によって、初期値として2400を記憶している。

【1331】

先述したとおり、この2400は、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値である。つまり、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えた場合には、0を下回るため、キャリーフラグが1となる。

【1332】

また、初期値として2400を記憶することによって、有利区間の開始時を起点（0）として、遊技媒体の差数として-63135に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を2400としたとき、有利区間差数カウンタの値が30000である状況とは、有利区間の開始時を起点（0）として、差数が-27600であることを意味する。

20

【1333】

以上のとおり、初期値として「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」である2400を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数が2400を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として2400を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数として-63135に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として2400を記憶することについて例示しているが、初期値が2400以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として2400以外の値（例えば、2401）を採用することができる。

30

【1334】

「RWM初期化」では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて0に更新して、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。なお、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータとは、ATゲーム数やATに関する遊技状態、有利区間クリアカウンタ、有利区間差数カウンタ等が挙げられる。そして、有利区間種別を0に更新することで、次回遊技は、有利区間ではない通常区間の遊技となる。有利区間の遊技において、「RWM初期化」を実行しなかった遊技の次の遊技は、有利区間の遊技となる（有利区間は終了しない）。

40

【1335】

なお、「IN数<OUT数?」では、IN数からOUT数を減算したが、OUT数からIN数を減算するように構成しても良い。OUT数からIN数を減算するように構成した場合には、「IN数<OUT数?」でNOと判断したとき（Aレジスタに桁下がりが発生したとき）は、「有利区間差数カウンタ加算」では、補数を所定の演算によって算出してAレジスタ（今回遊技の遊技媒体の差数）に記憶してから、HLレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からAレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を加算すれば良い。換言すると、「IN数<OUT数?」でYESとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体

50

の差数の絶対値を加算するように構成されていればよい。

【1336】

同様に、「IN数<OUT数？」でOUT数からIN数を減算するように構成した場合には、「IN数<OUT数？」でYESと判断したとき（Aレジスタに桁下がりが発生しなかったとき）は、「有利区間差数カウンタ減算」では、補数を算出することなく、HLレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からAレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を減算すれば良い。換言すると、「IN数<OUT数？」でNOとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算するように構成されていればよい。

【1337】

以上のとおり、有利区間を遊技媒体の差数で終了するための具体的な処理として図78、図79を用いて説明を行ったが、これらに限定されるものではない。換言すれば、有利区間を遊技媒体の差数で終了することができれば良い。

【1338】

また、図78、図79では、有利区間の終了条件の1つとして有利区間の遊技数が所定数となることも採用していたが、有利区間の遊技数が所定数となることを有利区間の終了条件としなくても良い。その場合には、図78、図79における、有利区間クリアカウンタを備えていなくても良い。

【1339】

有利区間クリアカウンタを備えていない場合、図78、図79における「有利区間クリアカウンタ-1」に相当する処理、「有利区間クリアカウンタ減算前=0？」に相当する処理、「有利区間クリアカウンタ初期値保存」に相当する処理は備えていなくても良い。

【1340】

<電源投入時からの差数を記憶する差数カウンタについて>

本実施形態の遊技機においては、電源投入時を起点として払出メダル数（払出数、払出遊技媒体数、付与数、付与メダル数、付与遊技媒体数、獲得数、獲得メダル数、獲得遊技媒体数、払出点、付与点、獲得点、又はOUT数と称する場合がある。）から投入メダル数（投入数、ベット数、ベット枚数、掛け枚数、掛け数、賭数、投入点、ベット点、又はIN数と称する場合がある。）を減算した値（差数）を遊技毎に算出し、この差数の累積値（総差数）を記憶可能な差数カウンタを所定のRWM領域に備えている。差数カウンタの値が所定値（例えば、19000）を超えた場合は遊技の進行を停止する処理（以下、「打ち止め処理」とも称す）を実行する。なお、差数カウンタの値が所定値を超えたか否かを判断する処理を差数カウンタ判断処理と称する。また、打ち止め処理を実行する前の差数カウンタの更新、及び判断に関する処理を含めて打ち止め監視処理と称する。

【1341】

なお、以下では、電源投入時を起点（0）として遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行する例を主として説明を行うが、それには限らない。例えば、電源投入後、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行しても良い。つまり、MYによって打ち止め処理を実行してもよい。

【1342】

例えば、電源投入後、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行する場合は、差数カウンタに、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）としたときの基準からの遊技媒体の差数、又は、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）としたときの基準からの遊技媒体の差数に対応した値（遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）としたときの基準からの遊技媒体の差数が把握可能な値）を記憶可能とする。

【1343】

この打ち止め監視処理は、有利区間だけでなく、通常区間においても実行される（遊技区間に関わらず実行される）。

10

20

30

40

50

【1344】

例えば、電源投入時を起点とした総払出メダル数が50001、電源投入時を起点とした総投入メダル数が31000となった或る遊技では、差数カウンタの値が19000を超えるため、当該或る遊技で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報を記憶し、打ち止め処理を実行可能とする。

【1345】

打ち止めフラグ記憶領域とは、主制御基板のRWM領域内の1つである。例えば、電源投入時を起点として遊技媒体の差数が19000を超えた場合には、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報として所定値（例えば、「1」や「255」等の予め定めた数値）を記憶する。

10

【1346】

そして、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されていた場合には、打ち止め処理を実行可能とする。

【1347】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入（通常の電源ON）、通常の電源OFF（電源スイッチのオフ）だけでは初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うRWMクリアによって初期化されない。なお、設定変更を伴わない電源投入とは、例えば、設定キースイッチがオフの状況下で電源スイッチがオンとなることが該当する。

【1348】

換言すると、打ち止め処理を実行している際に、電源をOFFし（電源スイッチをオフし）、設定変更を伴わない電源投入をおこなった場合には、打ち止め処理は解除されず、打ち止め処理を実行する。また、有利区間の終了遊技が打ち止め条件を満たした遊技であっても、有利区間終了のRWMクリアは、打ち止め条件に係る差数カウンタの値の初期化や、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報はクリアされず、打ち止め処理を実行する。

20

【1349】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うRWMクリア処理）によって初期化することができる（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

30

【1350】

また、設定キースイッチとは異なるRWMクリアスイッチを備え、RWMクリアスイッチが操作されている状況下（RWMクリアスイッチがオンの状況下）で電源投入された場合にも、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報をクリアするようにしても良い。RWMクリアスイッチが操作されている状況下で電源投入された場合には、設定変更モードには移行しないが、RWMクリアスイッチに伴うRWMクリア処理が行われる。

【1351】

なお、RWMクリアスイッチは、リセットスイッチと共用でも良い。換言すると、リセットスイッチが操作されている状況下（リセットスイッチがオンの状況下）で電源投入された場合に、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報をクリアするようにしても良い。

40

【1352】

以上のとおり、打ち止め処理を実行している際に、電源をOFFし、設定変更を伴う電源投入をおこなった場合には、設定変更モードに移行し、その後、設定変更モードの終了条件を満たして設定変更モードを終了した後は、打ち止め処理は実行せず、遊技が実行可能な状況（ベットが可能な状況）となる。

【1353】

また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、所定のエラー（ドア開放エラーや、メダル滞留エラー等）状態を解除可能なリセットスイッチの操作では初期化されず、打ち止め処理を実行する。

【1354】

50

換言すると、打ち止め処理を実行している際に、リセットスイッチの操作が行われた場合であっても、打ち止め処理は解除されず、打ち止め処理を実行する。

【1355】

なお、ここでは、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報のクリア条件、及びクリアされない条件について説明を行ったが、後述する打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶された情報のクリア条件、及びクリアされない条件も、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報のクリア条件、及びクリアされない条件と同様のものとする。

【1356】

打ち止め処理とは、メダル投入によるベット数又はクレジット数の加算を実行しないこと、メダル投入されてもベット数又はクレジット数の加算が実行されないようにブロックをOFFにすること、MAXベットスイッチ又は1ベットスイッチの操作が受け付けられてもベット処理を実行しないこと、MAXベットスイッチ又は1ベットスイッチの操作が受け付けられないようにすること、スタートスイッチの操作が受け付けられてもリール回転開始処理を実行しないこと、スタートスイッチの操作が受け付けられないようにすること、ストップスイッチの操作が受け付けられてもリール停止処理を実行しないこと、又はストップスイッチの操作が受け付けられないようにすること、のうち一部の処理であってもよいし、全部の処理であってもよい。

10

【1357】

換言すると、打ち止め処理によって、次回遊技を実行するための操作ができない（遊技の進行を停止とも称す）ようにしている。このように、打ち止め処理を実行している状態を、打ち止め状態、コンプリート機能の作動と称することもある。

20

【1358】

打ち止め処理により遊技の進行を停止した場合であっても精算スイッチの操作受付は有効であり、精算処理が実行可能となっている。なお、実メダルを使用しない遊技機（所謂メダルレス遊技機）においては、ベットされている遊技メダル（電子的なメダル）を遊技メダル数表示装置（従来の遊技機の受け皿28の概念で遊技メダルを16383まで貯留可能な装置）に移動させるための精算スイッチの操作受付や、遊技メダル数表示装置に記憶されている遊技メダル数を貸出ユニットに移動させるための計数スイッチの操作受付は有効となっており当該各スイッチの操作受付による処理は実行可能となるよう構成されている。

30

【1359】

打ち止め処理により遊技の進行を停止した場合は、電源投入によっても解除できず、設定変更を伴う電源投入によりRWMの初期化処理が実行されることで遊技の進行の停止（打ち止め状態）を解除可能となっている。換言すると遊技場の営業時間中に打ち止め状態となった遊技機は、その日の営業時間中は当該遊技機の稼働はできないようになっている。

【1360】

このように、差数カウンタの値が所定値を超えた場合に、過度な射幸心を遊技者に与えてしまう可能性があるため、差数カウンタの値が所定値を超えた場合に遊技の進行を停止することで遊技へののめり込みの防止を実現することが可能となる。

40

【1361】

なお、差数カウンタは、差枚数カウンタ、差数記憶手段、差枚数記憶手段、差数記憶領域、差枚数記憶領域、遊技媒体数記憶手段、遊技媒体数記憶領域、遊技メダル数記憶手段、遊技メダル数記憶領域、電源投入時MYカウンタ、電源投入時MY記憶手段、電源投入時MY記憶領域、打ち止めカウンタ、打ち止め用差数カウンタ、打ち止め用差枚数カウンタ、打ち止め用MYカウンタ、打ち止め用MY記憶手段、打ち止め用MY記憶領域と称する場合もある。

【1362】

差数カウンタに記憶されている値は、打ち止め状態である状況下や、打ち止め状態でない状況下における電源投入時に初期化されるよう構成されている。本実施形態では、差数

50

カウンタの初期値が0であり初期値から加算していくため、電源投入時の初期化とは差数カウンタの値を0にすることであるが、差数カウンタの初期値を19000として減算していくカウンタとした場合は電源投入時の初期化とは差数カウンタの値を19000にすることとなる。なお、電源投入時とは、通常の電源投入時の他に、設定変更を伴う電源投入時、RWM異常を伴う電源投入時を含むものである。また、差数カウンタに記憶されている値は有利区間の終了条件（例えば、有利区間中のMYが2400を超えたことや、有利区間中の遊技回数が所定回数に達したこと等）を満たしたときに実行するRWMの初期化処理では初期化されないようになっている。

【1363】

なお、差数カウンタは電源投入のみで初期化されると不正により初期化されやすくなっているため、電源の供給が行われていない状況にて設定変更スイッチ、リセットスイッチ、RAMクリアスイッチ等の遊技者が操作できない所定のスイッチを押下しながら電源投入することで差数カウンタをクリアするように構成されていてもよい。

【1364】

また、差数カウンタの値が所定値を超えて遊技の進行を停止している状況で電源断が発生し、設定キースwitch37がOFF位置にある状態で電源投入されて正常に起動した場合（通常の電源投入がされた場合）は、差数カウンタの値は初期化されるが、遊技の進行は停止したままとなっている。これは、差数カウンタの値が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行しており、当該打ち止め処理ではジャンプ命令等で同じ処理を延々と繰り返すように構成されているため、打ち止め処理中に電源断が発生して電源投入されても打ち止め処理を開始するためである。なお、打ち止め処理を実行する際は割込み処理、割込み処理は通常通り実行されるが、割込み処理から通常のメインループ処理に戻ることはなく打ち止め処理をループすることになる。

【1365】

なお、打ち止め処理を実行している際に割込み処理は通常通り実行されることにより、打ち止め処理中に電源を遮断する事象（例えば、電源スイッチをオフにすること）が発生した場合であっても、上述した電源断処理は正常に実行可能に構成されている。

【1366】

このように構成することで打ち止め処理により遊技の進行が停止した後に不正により電源断と電源投入がされて遊技の進行が可能となることを防ぐことができる。

【1367】

差数カウンタは毎遊技の払出メダル数から投入メダル数を減算した値を記憶しており、差数カウンタの値を更新する際の具体例を説明する。なお、差数カウンタの値を更新する処理は全てのリールが停止した後から次遊技の遊技メダルが投入可能（次遊技のベットが可能）となるまでの間の所定タイミングで実行する。差数カウンタの値を更新する処理は1遊技が終了したタイミングで実行するため、所定タイミングを1遊技終了後と称する場合がある。また、差数カウンタは2バイトデータとして説明する。なお、2バイトデータを示す「/」は各バイトの区切りを示し、二進数の値の後の（）内の数字は二進数の値を十進数の値で示している。

【1368】

<差数カウンタ=00000000/01100100b(100)、払出メダル数=0001010b(10)、投入メダル数=00000011b(3)の場合>

差数カウンタの値が00000000/01100100b(100)のときであれば、レジスタ上で、0001010b(10(払出メダル数))-00000011b(3(投入メダル数))=00000111b(7)を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶(更新)する。この場合、差数カウンタに記憶される値は00000000/01101011b(107)となる。

【1369】

<差数カウンタ=00000000/01100100b(100)、払出メダル数=0

10

20

30

40

50

0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)、投入メダル数=0 0 0 0 0 0 1 1 b (3)の場合>

差数カウンタの値が0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 1 1 0 0 1 0 0 b (100)のときであれば、レジスタ上で、0 0 0 0 0 0 0 0 b (0 (払出メダル数)) - 0 0 0 0 0 0 1 1 b (3 (投入メダル数)) = -0 0 0 0 0 0 1 1 b (-3)を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶(更新)する。この場合、差数カウンタに記憶される値は0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 1 1 0 0 0 0 1 b (97)となる。

【1370】

<差数カウンタ=0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)、払出メダル数=0 0 0 0 1 0 1 0 b (10)、投入メダル数=0 0 0 0 0 0 1 1 b (3)の場合>

差数カウンタの値が0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)のときであれば、レジスタ上で、0 0 0 0 1 0 1 0 b (10 (払出メダル数)) - 0 0 0 0 0 0 1 1 b (3 (投入メダル数)) = 0 0 0 0 1 1 1 b (7)を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶(更新)する。この場合、差数カウンタに記憶される値は0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 1 1 1 b (7)となる。

【1371】

<差数カウンタ=0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)、払出メダル数=0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)、投入メダル数=0 0 0 0 0 0 1 1 b (3)の場合>

差数カウンタの値が0 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)のときであれば、レジスタ上で、0 0 0 0 0 0 0 0 b (0 (払出メダル数)) - 0 0 0 0 0 0 1 1 b (3 (投入メダル数)) = -0 0 0 0 0 0 1 1 b (-3)を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶(更新)する。この場合、差数カウンタに記憶される値は1 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 1 1 b (32771)となる。

【1372】

<差数カウンタ=0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)、払出メダル数=0 0 0 0 0 0 0 0 b (0)、投入メダル数=0 0 0 0 0 0 1 1 b (3)の場合>で説明した演算結果が-0 0 0 0 0 0 1 1 b (-3)であるが差数カウンタに記憶される値が1 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 1 1 b (32771)となっている理由としては、最上位ビットが0の場合は正の値を示し、最上位ビットが1の場合は負の値を示すよう構成しているためである。2バイトカウンタであれば最上位ビットを用いなくても差数カウンタの値が0 1 1 1 1 1 1 1 / 1 1 1 1 1 1 1 1 (32767)までであれば正常に記憶することができる。換言すると、差数カウンタの値が1 1 1 1 1 1 1 1 / 1 1 1 1 1 1 1 1 bである場合は、-32767であることを示すことができるため、上記例の-3を示す場合は、1 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 1 1 bとなっている。

【1373】

なお、上記の演算の各例において記載を省略している部分があり、より詳細には、現在の差数カウンタの値を取得して、取得した差数カウンタの値の最上位ビットが0であるか否かを判断し、取得した差数カウンタの値の最上位ビットが0である場合は払出メダル数から投入メダル数を減算し、減算した値を取得した差数カウンタの値に加算し、加算した値を差数カウンタの値として更新する。また取得した差数カウンタの値の最上位ビットが1である場合は払出メダル数から投入メダル数を減算し、減算した値に取得した差数カウンタの値から固定値として1 0 0 0 0 0 0 0 / 0 0 0 0 0 0 0 0 b (32768)を減算した値を減算し、減算した値を差数カウンタの値として更新する。

【1374】

また、差数カウンタの値として更新するための値を演算した結果が負の値となった場合は、差数カウンタの値として更新するための値を演算した結果の絶対値の最上位ビットを1にした値を差数カウンタの値として更新するようにする。

【1375】

10

20

30

40

50

また、上記の演算の各例においては、レジスタ上で払出メダル数から投入メダル数を減算した結果を取得した差数カウンタの値に加算していたが、演算の順番として、最初に、取得した差数カウンタの値から払出メダル数を加算し、次にその加算した結果から投入メダル数を減算してもよいし、最初に取得した差数カウンタの値から投入メダル数を減算し、次にその減算した結果から払出メダル数を加算してもよい。

【1376】

また、払出メダル数が0でないときとは、小役が当選して小役に対応する図柄組合せが停止したことを意味している。なお、再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を3としてもよいし、0としてもよい。再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を3とする場合は投入メ

10

【1377】

また、再遊技役が当選したときは、差数カウンタの更新処理を実行してもよいし、差数カウンタの更新処理を実行しなくてもよい。

また、再遊技役が当選したときは、差数カウンタ判断処理を実行してもよいし、差数カウンタ判断処理を実行しなくてもよい。

【1378】

また、差数カウンタは2バイトである必要はなく、3バイト、又は4バイトであってもよい。差数カウンタが3バイトの場合は固定値として10000000/00000000/00000000b(8388608)となり、差数カウンタが4バイトの場合は固定値として10000000/00000000/00000000/00000000b(2147483648)となる。なお、差数カウンタは電源投入時に初期化されるため、仮に遊技場の営業時間において約一日中にあたる10000回の遊技において払出メダル数が0であった場合でも、-30000(10000(一日における遊技可能な回数)×3(投入メダル数))までしか記憶されないため、差数カウンタは2バイトあれば十分な記憶容量となっている。

20

【1379】

<差数カウンタ更新に関する別態様>

遊技機の電源投入からの総払出メダル数を記憶する払出メダル数記憶領域と、遊技機の電源投入からの総投入メダル数を記憶する投入メダル数記憶領域と、遊技機の電源投入からの差数を記憶する差数カウンタと、を備え、払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、差数カウンタと、は電源投入時に初期化されるよう構成されており、1遊技終了後に実行する差数カウンタ更新処理にて差数カウンタを更新する際は、払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果が正の値となる場合は払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果を差数カウンタに記憶し、払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果が負の値となる場合は差数カウンタに0を記憶するよう構成されている遊技機であってもよい。

30

【1380】

このような構成であれば、払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、差数カウンタと、は2バイトの記憶領域であることが望ましいが、払出メダル数記憶領域を2バイト以上の記憶領域としてもよいし、投入メダル数記憶領域を2バイト以上の記憶領域としてもよいし、差数カウンタを2バイト以上の記憶領域としてもよい。

40

【1381】

払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、差数カウンタと、は、電源投入時に初期化されるが初期化処理としては各記憶領域に0を記憶する処理を実行している。電源投入時として設定変更やRWM異常を含むことは上述した態様と同様である。

【1382】

払出メダル数記憶領域は、毎遊技の払出メダル数を累積して記憶する記憶領域であり、

50

遊技状態や規定数に関わらず更新される（払出メダル数記憶領域更新処理と称する場合がある）。例えば、払出メダル数記憶領域に100が記憶されているときにN回目の遊技が実行されて払出メダルとして10枚払い出された場合はN回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に110が記憶され、N+1回目の遊技が実行されて払出メダルとして0枚払い出された場合（払い出しがなかった場合）はN+1回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に110が記憶される。

【1383】

投入メダル数記憶領域は、毎遊技の投入メダル数を累積して記憶する記憶領域であり、遊技状態や規定数に関わらず更新される（投入メダル数記憶領域更新処理と称する場合がある）。例えば、投入メダル数記憶領域に50が記憶されているときにN回目の遊技が実行されて投入メダルとして3枚投入された場合はN回目の遊技終了後に投入メダル数記憶領域に53が記憶され、N+1回目の遊技が実行されて投入メダルとして2枚投入された場合はN+1回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に55が記憶される。

10

【1384】

差数カウンタは、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が記憶される。ここで、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が正の値の場合は遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値を差数カウンタの値として更新するが、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は0を差数カウンタの値として更新する。このため、差数カウンタの値は必ずしも遊技毎の払出数から投入数を減算した値となっているわけではないが、差数カウンタが19000を超えたか否かを判断するためのカウンタであるため、問題ないものとなっている。

20

【1385】

また、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は差数カウンタに0を記憶する態様を説明したがこれに限らず、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は、差数カウンタを更新しない態様であってもよいし、差数カウンタに0を超え且つ19000未満である固定値を記憶する態様であってもよいし、差数カウンタに19000以上の固定値を記憶する態様であってもよいし、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値をそのまま記憶する態様であってもよい。

30

【1386】

遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合に、差数カウンタを更新しない態様、又は差数カウンタに0を超え且つ19000未満である固定値を記憶する態様である場合は、差数カウンタの値が19000を超えるか否かの判断処理を毎遊技実行しても差数カウンタの値が19000を超えることはないため遊技の進行を停止することはないし、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が正の値となった場合に正確な値が差数カウンタに記憶されるため、問題ないものとなっている。また、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は差数カウンタの値が19000を超えるか否かの判断処理を実行しない態様であってもよい。

40

【1387】

遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合に、差数カウンタ

50

に19000以上の固定値を記憶する態様、又は遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値をそのまま記憶する態様である場合は、差数カウンタの値が19000を超えるか否かの判断処理を毎遊技実行すると19000を超えたと判断される可能性があるため、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は差数カウンタの値が19000を超えるか否かの判断処理を実行しないことで問題ないものとなる。

【1388】

差数カウンタ更新処理は上述した態様と同様であり、全てのリールが停止した後から次遊技の遊技メダルが投入可能（次遊技のベットが可能）となるまでの間の所定タイミングで実行する。なお差数カウンタ更新処理に払出メダル数記憶領域更新処理と投入メダル数記憶領域更新処理を含めてもよい。

10

【1389】

<役物連続作動装置若しくは第1種特別役物が作動しているときの差数カウンタ判断処理>

差数カウンタ判断処理として差数カウンタの値が19000を超えたか否かの判断処理を実行する前に役物連続作動装置が作動しているか否か、第1種特別役物が作動しているか否か、役物連続作動装置又は第1種特別役物が作動しているか否か、を判断し、何れの場合も作動していると判断した場合に差数カウンタ判断処理を実行しない態様であってもよい。

20

【1390】

これは、役物連続作動装置若しくは第1種特別役物が作動しているとき（所謂ボーナス中）に遊技が停止してしまうと遊技者の遊技意欲が大幅にそがれてしまう可能性が高いため、ボーナス中は差数カウンタの値が19000を超えたとしても遊技の進行を可能とし、ボーナスが終了した後に遊技の進行を停止することで遊技者の遊技意欲を減衰させずに遊技者に達成感を与えることが可能となる。また、ボーナス中に出玉を増やそうとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【1391】

なお、このような態様であっても、差数カウンタの更新処理は、役物連続作動装置が作動している場合や第1種特別役物が作動している場合であっても行っている。そのため、プログラムの処理順序として、「差数カウンタの更新処理」→「役物連続作動装置が作動しているか否か、第1種特別役物が作動しているか否か、役物連続作動装置又は第1種特別役物が作動しているか否か、を判断する処理」→「差数カウンタ判断処理」のように構成されていることが好ましい。

30

【1392】

また、ボーナス中に差数カウンタの値が19000を超えた場合であって、ボーナス終了時に差数カウンタの値が19000を下回っていた場合でもボーナスが終了した後に遊技の進行を停止する態様であってもよい。

【1393】

この態様の場合は、ボーナス中であっても差数カウンタの値が19000を超えたか否かを判断し、差数カウンタの値が19000を超えたと判断された場合は、打ち止めフラグ仮フラグ（打ち止めフラグ記憶仮記憶領域）に所定値（例えば、「1」、「255」等の任意の値）を記憶し、ボーナス終了時に打ち止めフラグ仮フラグの値が所定値であるか否かを判断し、所定値である場合は、遊技の進行を停止する。なお、ボーナス終了時に打ち止めフラグ仮フラグの値が所定値であるか否かを判断して所定値ではないと判断した場合は遊技の進行を停止しない。また、ボーナス中でない場合に差数カウンタの値が19000を超えたと判断された場合も打ち止めフラグ仮フラグに所定値を記憶する構成であれば、ボーナス中であってもボーナス中でなくても毎遊技の終了後に打ち止めフラグ仮フラグが所定値であるか否かを判断して打ち止めフラグ仮フラグの値に応じて遊技の進行を停止するよう構成する態様が考えられ、ボーナス中でない場合に差数カウンタの値が190

40

50

00を超えたと判断された場合に打ち止めフラグ仮フラグに所定値を記憶しない構成であれば、ボーナス中でない毎遊技の終了後に打ち止めフラグ仮フラグが所定値であるか否かを判断することなく差数カウンタの値が19000を超えたか否かに応じて遊技の進行を停止するよう構成する態様が考えられる。

【1394】

なお、打ち止め仮フラグは、電源投入のRWMの初期化によっては初期化されず、設定変更を伴う電源投入のRWMの初期化によってクリアされるように構成されている。

【1395】

上述した実施形態では、ボーナス中に差数カウンタの値が19000を超えても遊技の進行を停止しない例を説明したが、これに限らずAT中に差数カウンタの値が19000を超えても遊技の進行を停止しない態様であってもよい。ただし、前述したようにATは終了条件を延長（変更）することが可能となっているため、終了条件が延長されないATに限り遊技の進行を停止しないようにする。

【1396】

なお、遊技開始に係る規定数が複数ある場合に一方の規定数では指示機能に係る処理が実行できない場合があり、一方の規定数では指示機能に係る処理が実行できない場合は終了条件が変更されるとは言えないため、差数カウンタの値が19000を超えても遊技の進行を停止しないようにする。具体的には、遊技開始に係る規定数として3枚掛けと2枚掛けが可能であるときに、3枚掛けではATの終了条件を更新可能（ATが終了する遊技回数や差数の更新が可能）とするが2枚掛けではATの終了条件を更新できない（ATが終了する遊技回数や差数の更新ができない）場合であって、AT中に差数カウンタが19000に到達したときはATの終了条件を満たすまで遊技の進行を停止しないようにする。

【1397】

これにより、ATをボーナスのように見せる遊技性であってもATがボーナスと同じような動作となるため、遊技者の遊技の興趣が低下しないようにすることができる。また、ボーナス中に出現を増やそうとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【1398】

なお、ボーナス中やAT中に差数カウンタの値が19000を超えても遊技の進行を停止しない場合は、差数カウンタの値が19000を超えた後のボーナス中、若しくはAT中の遊技においてAT抽選やCZ抽選等の遊技者に有利な抽選を実行しないようにする。

【1399】

これにより、遊技の進行が停止することが確定している中で過度に射幸心を煽らないようにすることができる。

【1400】

なお、ボーナス中に差数カウンタの値が19000を超えたか否かを判断し、差数カウンタの値が19000を超えたと判断された場合は、打ち止めフラグ仮フラグ（打ち止めフラグ仮フラグ記憶領域）に所定値（例えば、「1」、「255」等の任意の値）を記憶し、ボーナス終了時に打ち止めフラグ仮フラグの値が所定値であるか否かを判断し、所定値である場合は、遊技の進行を停止する態様を記載したが、打ち止めフラグ仮フラグを設けなくとも良い。

【1401】

具体的には、ボーナス中に差数カウンタの値が19000を超えた場合には、その後のボーナス中の遊技においては差数カウンタの値を更新しないように構成し、ボーナス終了後の差数カウンタ判断処理によって打ち止め処理が実行されるように構成しても良い。例えば、ボーナス中に差数カウンタの値が19000を超えた場合（例えば19001）となった遊技の次回以降の遊技においては差数カウンタの更新を行わず、ボーナス終了時の差数カウンタの値は、19000を超えているように構成していても良い。

【1402】

<差数カウンタの初期化について>

10

20

30

40

50

上述した実施形態では、電源投入時に差数カウンタの値を初期化する際に、加算式であれば0を、減算式であれば19000をそれぞれ初期値とすることを説明したが、これに限らず、任意の値を初期値としてもよい。

【1403】

例えば、差数カウンタが2バイトカウンタであった場合、0から65535までカウント可能となっている。そして、電源投入時からの差数が19000枚を超えた場合に遊技の進行を停止する場合は、差数カウンタは19000までカウントできれば足りるため、 $65535 - 19000$ である46535を初期値とする。またこの場合、差数カウンタの値が65535を超える場合に遊技の進行を停止することになるため、キャリーフラグに1が記憶されているか0が記憶されているかに応じて容易に電源投入時からの差数が19000枚を超えたか否かを判断することができる。なお、キャリーフラグは0を下回った場合も1が記憶されるが、上述したように理論上の一日の最大投入数は30000枚前後であるため、 $46535 - 30000$ である16535枚分の余裕は十分なものとなっている。なお実際は、小役や再遊技役が当選するため一日で30000枚減ることは略ないため、0を下回る可能性は限りなく低い確率となっている。

10

【1404】

このように構成することで、差数カウンタの更新に係る処理が簡略化でき、またプログラム容量も圧縮することが可能となる。

【1405】

また例えば、上述した通りボーナス中に差数が19000枚を超えた場合はボーナス終了時に遊技の進行を停止してもよい。このような仕様の場合、差数カウンタが19000までしかカウントできないとボーナス中の増加分がカウントできないため、差数カウンタが2バイトカウンタであった場合の初期値を46535よりも小さい値としてもよい。46535よりも小さい値としては例えば40000であることが考えられる。この場合は差数が19000枚を超えてから最大6535枚まで獲得できる余裕があるため、ボーナス中に差数が19000枚を超えたとしてもボーナスが終了するまで差数のカウントを継続することができる。また、AT中に差数が19000枚を超えたとしてもATは有利区間との関係上最大2414枚までしか獲得することができないため、AT中に差数が19000枚を超えたとしてもATが終了するまで差数のカウントを継続することができる。差数カウンタの初期値を40000とした場合の差数が19000を超えたか否かを判断する際は差数カウンタの値が59000を超えたか否かで判断可能となっている。また、差数カウンタの値が59000を超えた場合に遊技状態がボーナス中か否かを判断して、ボーナス中であればボーナス終了時まで遊技の進行を継続させるようにする。

20

30

【1406】

このように差数カウンタの初期値は46535よりも小さい値とする例を挙げたが、設定する初期値の値は2バイトでカウントできる最大値（65535）の半分よりも大きい値（32767以上）とする方が望ましい。これは、遊技機の設定値が最も小さい出玉率を示す値（例えば設定値1）の場合は出玉率が100%を下回って設計することが多いことにより差数が増加せず減少する可能性の方が高くなるためである。このため差数カウンタの初期値はカウントできる最大値の半分よりも大きい値とすることで、差数カウンタの値が0となる可能性を低くすることができ、市場において正常な動作を実現することが可能となりやすくすることができる。

40

【1407】

なお、差数カウンタが19000を超えた際に正常に差数をカウントしない場合であってもよく、この場合は差数カウンタの初期値を46535にしてもボーナス中に差数が19000枚を超えたとしても遊技を停止しないようにすることができる。このような仕様の場合は差数カウンタが65535を超えた場合（65535を超えたと判断する場合、又はキャリーフラグに1が記憶されたと判断した場合）に打ち止めフラグ仮フラグに所定値を記憶し、毎遊技打ち止めフラグ仮フラグが所定値であるか否かに応じて遊技の進行を停止するか否かを判断するようにする。このようにすればボーナス中に差数が19000

50

枚を超えた場合は差数カウンタは65535を超えて0からカウントしてしまうが、遊技の進行を停止するか否かは打ち止めフラグ仮フラグに応じて判断しているため、差数カウンタの値は正常ではないが、全体として正常な動作を実現するところが可能となる。

【1408】

差数カウンタは投入メダル数分を減算し、払出メダル数分を加算するように説明したが、反対に投入メダル数分を加算し、払出メダル数分を減算するようにしてもよい。この場合の差数カウンタの初期値は19000としたり、19000以上32766以下の値としたりしてもよい。

【1409】

差数カウンタは2バイトカウンタで説明したが、3バイトや4バイトのカウンタでもよく、差数カウンタが3バイトカウンタの場合は16758215を初期値とすることで差数が19000枚を超えるとキャリーフラグに1が記憶されるようにすることができる。なお、3バイト以上にする事で、遊技機の電源をOFFにしない遊技場があって、常に出玉率が100%を下回っている設定値であって、連日1万回遊技が実行されたとしても、数年は差数カウンタが0を下回ることではないため、より市場での不具合が出る可能性を下げることができる。

【1410】

＜打ち止めに係る試験信号について＞

上述したとおり、打ち止め処理が実行されると、遊技の進行が停止してしまう（打ち止め状態となってしまう）。もし、試験機関による試験中に急に遊技の進行が停止してしまった場合、不具合による遊技の進行の停止なのか、打ち止め処理が作動したことによる遊技の進行の停止なのかが正確には判断できない。そのため、打ち止め処理を実行する場合に、打ち止め処理の実行により遊技の進行が停止したことが把握可能な打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。このように構成することにより、打ち止め処理により遊技の進行が停止した場合、試験機関側で、不具合による遊技の進行の停止ではなく、打ち止め処理が実行したことによる遊技の進行の停止であることが特定でき、試験機関による試験を正しい結果とすることができる。

【1411】

このとき、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理は、打ち止め状態中は継続して実行していても良いし、所定期間（例えば1秒）実行するようにしても良いし、所定回数（例えば、1回や複数回（5回））実行するようにしても良い。

【1412】

また、打ち止め処理を実行する場合に、打ち止め処理の実行により遊技の進行が停止したことが把握可能な打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能としたが、打ち止め処理が発生する前の遊技から打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。換言すると、事前に打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。例えば、電源投入時を起点とした差数が19000を超えた場合に打ち止め処理を実行する仕様において、電源投入時を起点とした差数が18900となったときから、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。なお、このように構成した場合には、電源投入時を起点とした差数がまだ19000に達していないため、打ち止めに係る試験信号を出力している状況下でも、遊技の進行は可能に構成されている。このように構成することによって、打ち止め処理が実行される可能性があることを事前に試験機関側に通知することができ、試験機関による試験をスムーズにすることができる。

【1413】

このとき、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理は、所定期間（例えば10秒）実行するようにしても良いし、所定回数（例えば、1回や複数回（5回））実行するようにしても良い。また、電源投入時を起点とした差数が18900以上の値のときは、実行するようにしても良い（電源投入時を起点とした差数が18900未満のとなったら、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行しないようにしても良い）。

【1414】

なお、事前に打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行するタイミングとして、電源投入時を起点とした差数が18900となったときとしたが、電源投入時を起点とした差数が18000とすることや、18985とすることなど、任意の値に定めることができる。

【1415】

また、試験信号だけでなく、外部信号を出力するための処理も実行しても良い。このとき、上述した打ち止めに係る試験信号の出力態様や出力タイミングを外部信号（例えば、セキュリティ信号）に適用することができる。このように外部信号を出力することによって、ホール店員に対して事前に打ち止め処理が実行される可能性があることを知らせることができる。

10

【1416】

＜差数カウンタに基づいたサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段は差数カウンタの値に関する情報をサブ制御手段に送信可能となるよう構成されている。これにより遊技の進行が停止する前に遊技者に対して報知を実行することができる。

【1417】

例えば、後100枚の差数で19000枚を超える場合に、液晶表示器に「残り100枚」というエンディング表示、又は音声を実行することが考えられる。そして差数が更新されて残り差数が少なくなる度に「残り90枚」や「残り85枚」等エンディング表示も更新する。そして差数が19000枚を超えた場合は「コンプリート」、「Congratulations」等の祝福表示、又は音声の実行により遊技者に達成感を与えることができる。

20

【1418】

このようにすることで、差数が19000枚を超えて遊技が停止することを遊技目標にさせることができるので遊技の興趣が向上する。

【1419】

また例えば、後100枚の差数で19000枚を超える場合に、液晶表示器に「残り100枚」というエンディング表示を実行した場合に、残り差数が増加して残り差数が100枚を超えてしまった場合には、残り差数のエンディング表示を消去する（非表示にする）ことが考えられる。このときに再度残り差数が100枚となったときに液晶表示器に「残り100枚」というエンディング表示を実行する。

30

【1420】

このようにすることで、差数が下回り続けてエンディング表示が消えなくなることにより遊技者の遊技意欲を低下させることを防ぐことができる。

【1421】

また例えば、ボーナス中に差数が19000枚を超えて遊技の進行をボーナス終了時まで停止しない場合にボーナス中に差数が19000枚を超えて祝福表示を表示させた後は差数が19000枚を下回っても祝福表示を消去しない。また、祝福表示はボーナス終了時まで継続して表示する。

40

【1422】

このようにすることで、祝福表示が消去してしまうことにより遊技者の達成感を阻害しないようにすることができ遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【1423】

上述した例では、エンディング表示として残り差数を表示していたがこれに限らず、ストーリー性のある演出を表示してもよい。この場合であっても残り差数がエンディング表示の実行契機となる閾値を下回った場合にエンディング表示を終了させることでエンディング表示を必要以上に実行しないことができる。

【1424】

なお、差数が19000枚に到達したときに急に祝福演出を表示して遊技が停止したと

50

きに打ち止め処理の存在を知らない遊技者の遊技意欲が低下してしまう可能性があるため、電源投入時や遊技の途中で打ち止め処理に関する報知（例えば、「19000枚を目指せ!」、「19000枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよいし、デモ画面やメニュー画面で打ち止め処理に関する報知（例えば、「19000枚を目指せ!」、「19000枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよい。

【1425】

＜差数カウンタの値に基づいた外部への信号出力に関して＞

打ち止め処理中のメイン制御手段、又は監視処理にて差数カウンタの値を更新した結果、打ち止め処理が実行される所定値（本実施形態では19000）よりも手前の特定値（本実施形態では18900）に到達したときは、試験用IF基板に向けて試験中断要求信号を出力するための処理を実行する。

10

【1426】

これにより遊技機試験中に遊技機が打ち止め状態となって遊技の進行が停止するよりも前に試験を中断することができ、試験が中断されたときに試験者が遊技機を電源断、及び電源再投入をすることで差数カウンタの値を初期化させ、再度差数カウンタの値が19000を超えるまで遊技機試験を継続させることができる。換言すると差数カウンタの値が18900の時点で電源断、及び電源再投入をすることで差数カウンタの値が実質37900を超えるまで遊技の進行の停止を防ぐことができ、安定的な試験を実現させることができる。

【1427】

なお、打ち止め処理が実行される所定値（本実施形態では19000）よりも手前の特定値は18900としたがこれに限らず打ち止め処理が実行される所定値の半分の値である9500から最大払出数であっても打ち止め処理が実行されない値である18985までの間であれば任意の値を特定値としてよい。

20

【1428】

また、本実施形態では、試験を中断させるために試験中断要求信号を出力するための処理を実行したが、試験者に伝われば任意の信号を出力してもよい。これにより、打ち止め処理が実行される所定値よりも手前の特定値に到達したときに、試験用IF基板に向けて出力する信号を所定信号（所定の試験信号）と称する場合があります、試験用IF基板に向けて出力するための処理を所定信号（所定の試験信号）を出力するための処理と称する場合があります。

30

【1429】

＜差数カウンタの値に基づいたサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段で打ち止め処理が実行されると、は差数カウンタの値に基づいた情報をサブ制御手段はに送信可能となるよう構成されている。これにより遊技の進行が停止した旨の報知（以下、「打ち止め報知」と称する場合があります）をする前に遊技者に対して報知を実行することができる。

【1430】

例えば、後100枚の差数で19000枚を超える場合に、液晶表示器に「残り100枚」という残り差数表示、エンディング演出又は音声を実行することが考えられる。そして差数が更新されて残り差数が少なくなる度に「残り90枚」や「残り85枚」等残り差数表示も更新する。そして差数が19000枚を超えた場合は「コンプリート」、「Congratulations」等の祝福表示、又は音声の実行により遊技者に達成感を与えることができる。このようなサブ制御手段で打ち止めまでの残り差数表示、エンディング演出又は音声を実行している状態や、打ち止めまでの残り差数表示は表示しないが打ち止めに関するエンディング演出又は音声実行している状態を（打ち止めに関する）作動予告報知状態と称す。なお、作動予告報知状態はサブ制御手段に関する状態である。

40

【1431】

このようにすることで、差数が19000枚を超えて遊技が停止することを遊技目標にさせることができるので遊技の興趣が向上する。

50

【1432】

また例えば、後100枚の差数で19000枚を超える場合に、液晶表示器に「残り100枚」という残り差数表示を実行した場合に、残り差数が増加して残り差数が100枚を超えてしまった場合には、残り差数表示を消去する（非表示にする）ことが考えられる。このときに再度残り差数が100枚となったときに液晶表示器に「残り100枚」という残り差数表示を実行する。

【1433】

このようにすることで、差数が下回り続けて残り差数表示が消えなくなることにより遊技者の遊技意欲を低下させることを防ぐことができる。

【1434】

また例えば、ボーナス中に差数が19000枚を超えて遊技の進行をボーナス終了時まで停止しない場合にボーナス中に差数が19000枚を超えて祝福表示を表示させた後は差数が19000枚を下回っても祝福表示を消去しない。また、祝福表示はボーナス終了時まで継続して表示する。

【1435】

このようにすることで、祝福表示が消去してしまうことにより遊技者の達成感を阻害しないようにすることができ遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【1436】

なお、エンディング演出又は音声として、ストーリー性のある連続演出であってもよいし、静止画であってもよい。この場合であっても残り差数がエンディング演出又は音声の実行契機となる閾値を下回った場合にエンディング演出又は音声を終了させることでエンディング演出又は音声を必要以上に実行しないことができる。

【1437】

なお、差数が19000枚に到達したときに急に祝福演出を表示して遊技が停止したときに打ち止め処理の存在を知らない遊技者の遊技意欲が低下してしまう可能性があるため、電源投入時や遊技の途中で打ち止め処理に関する報知（例えば、「19000枚を目指せ!」、「19000枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよいし、デモ画面やメニュー画面で打ち止め処理に関する報知（例えば、「19000枚を目指せ!」、「19000枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよい。

【1438】

<作動予告報知状態における演出態様>

作動予告報知状態における表示装置への表示態様としては、図85のような態様が考えられる。図85では、作動予告報知状態でもなく、打ち止め状態でもない状態である通常状態（主制御手段で管理している遊技状態としてCZ、AT、非AT等様々な遊技状態を含む）における演出画像として、ライオンと女の子のキャラクタ表示と、ハートのエフェクト表示と、「今日は楽しかったね」という台詞表示と、「TOTAL:18000枚」という総獲得数表示と、が行われている。また、作動予告報知状態（主制御手段で管理している遊技状態としてCZ、AT、非AT等様々な遊技状態を含む）における演出画像として通常状態で表示している演出画像に加えて「まもなくコンプリート機能が作動します作動まで残り100枚」という残り差数表示が行われている。また、打ち止め報知状態（遊技の進行が停止している状態）における演出画像として通常状態、及び作動予告報知状態で表示していた演出画像は表示されず、代わりに黒塗りの背景と、「コンプリート機能が作動しました」という打ち止め表示（打ち止め処理に関する報知、打ち止め報知）と、が行われている。なお、通常状態における総獲得数表示は、常に表示する必要はなく総獲得数が所定の閾値（例えば、図85で示す18000や、試験用IF基板に向けて試験中断要求信号を送信する値である18900等）以上となったときに表示するようにしている。

【1439】

作動予告報知状態では、残り差数表示により、総獲得数表示の全部と女の子のキャラクタ表示の一部とエフェクト表示の全部が視認できなくなっている。ただし、残り差数表示

10

20

30

40

50

の表示領域は全画面の表示領域の50%よりも小さいため実行している演出画像は遊技者が概ね把握できるようになっている。なお、図85では、残り差数表示の透過度（透明度）を0%にしているため、残り差数表示よりも後ろのレイヤの表示は視認できないが、残り差数表示の透過度を10%から90%の間の任意の値にしてもよい。これにより、残り差数表示と演出画像を双方とも把握できるようになる。

【1440】

打ち止め報知としては、上述した祝福表示の他に「打ち止め状態となりました」、「遊技が終了しました」等の打ち止め文字表示、又は音声を実行するものであってもよい。当該打ち止め文字表示は祝福表示と同時に表示してもよいし、祝福表示を行った後に祝福表示を終了させて打ち止め文字表示、又は音声を実行してもよい。また、打ち止め文字表示とともに「精算スイッチを押して下さい」、「計数スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示、又は音声もあわせて実行してもよい。

10

また、作動予告報知状態における残り差数表示は表示装置の表示領域の上側に表示しているがこれに限らず、残り差数表示を表示装置の表示領域の下側や中央に表示してもよい。ただし、下側や中央に表示する場合は図示しない各種情報表示（遊技メダル数表示、付与数表示、又はベット数表示）の表示領域や演出画像の大部分と重なる可能性があるため、残り差数表示の透過度を20%から90%の間の任意の値に設定することで、遊技者に各種情報表示や演出画像を視認させることができる。

【1441】

また、作動予告報知状態においてATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示よりも優先してのめり込み防止表示を表示している。これにより、残り差数表示よりもめり込み防止表示を遊技者に視認させることができるため、遊技へのめり込みを効果的に防止することができる。

20

【1442】

また、上述した実施形態とは逆に、作動予告報知状態においてATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示の方がめり込み防止表示よりも優先して表示してもよい。これにより、打ち止め状態となるまでの残り差数を遊技者に素早く視認させることができる。

【1443】

また、作動予告報知状態においてATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示とのめり込み防止表示を異なる表示領域に表示してもよい。これにより、遊技者に対して両方の情報を視認させることができる。なお、この場合に残り差数表示とのめり込み防止表示の表示領域が本来重なる表示領域に表示されるように構成されていた場合は、のめり込み防止表示の表示領域を変化させてもよいし、残り差数表示の表示領域を変化させてもよい。また、残り差数表示とのめり込み防止表示の表示領域が同時に表示されても重ならない表示領域となるように予め定められていてもよい。

30

【1444】

また、総得点閾値到達状態と総得点上限異常では、計数を促す報知（計数スイッチ促進表示）を行うため、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、残り差数表示と計数スイッチ促進表示を双方とも表示するようにしている。これにより、残り差数表示と、計数スイッチを操作させることの両方を遊技者に認識させることができる。

40

【1445】

また、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、計数スイッチ促進表示を残り差数表示よりも優先して表示してもよい。この場合、計数スイッチ促進表示を表示しているときに計数スイッチが操作され総得点が閾値（本実施形態では、15000）を下回ったときに残り差数表示を表示する。これにより、速やかに計数スイッチを操作させることにより総得点閾値到達状態を解除させることができ、

50

その後残り差数表示を遊技者に認識させることができる。

【1446】

また、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、残り差数表示を計数スイッチ促進表示よりも優先して表示してもよい。これにより、遊技者が残り差数を優先的に認識したい場合に満足感を与えることができる。

【1447】

＜打ち止め報知状態における演出態様＞

打ち止め報知状態では、ライオンと女の子のキャラクタ表示と、エフェクト表示と、台詞表示と、総獲得数表示と、の全部が視認できなくなっている。また、残り差数表示の代わりに打ち止め表示が行われている。図85では、打ち止め表示は表示装置の表示領域の中央に表示されているが演出画像は表示されていない（打ち止め表示の透過度は0%になっている）ため、表示領域の上側や下側を含むいずれの箇所に表示してもよい。

【1448】

また、打ち止め報知状態における打ち止め表示は、全画面の表示領域の50%以上であってもよい。ただし、他の情報を表示する場合（サブスイッチの操作でメニュー画面が表示可能な旨の表示や注意喚起表示）は、打ち止め報知状態における打ち止め表示は、全画面の表示領域の50%から90%の間の任意の値にすることが望ましい。

【1449】

図85の打ち止め報知状態では祝福表示が表示されていないが、黒塗りの背景画像の代わりにキャラクタを用いた祝福表示を表示してもよい。ただし、祝福表示を表示する際も遊技中の演出画像が表示されないようになっている。

【1450】

また、AT中において打ち止め報知状態となり（ATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際は、のめり込み防止表示を表示してもよい。これにより、本来ATの終了画面で表示されるのめり込み防止表示が表示されないことを防ぐことができる。このときののめり込み防止表示は、AT終了画面で表示されるときと同じ表示態様、及び表示時間であってもよいし、AT終了画面で表示されるときと異なる表示態様、及び表示時間であってもよい。また、のめり込み防止表示の表示領域は打ち止め表示の表示領域と重ならない位置に表示するようにしているが、のめり込み防止表示が所定時間で非表示（視認できなくな）くなるように構成されている場合はのめり込み防止表示の表示領域と打ち止め表示の表示領域とは重なっていてもよい。

【1451】

また、上述した実施形態とは逆に、AT中において打ち止め報知状態となり（ATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際は、のめり込み防止表示を表示しなくてもよい。これにより、打ち止め表示の視認性を下げることがないため、打ち止め状態であることを素早く遊技者に認識させることができる。

【1452】

また、AT中において打ち止め報知状態となり（ATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しない場合であっても、ATの任意の終了条件を満たしており且つ打ち止め条件を満たしたとき（ATの任意の終了条件と打ち止め条件を同時に満たしたとき）は打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示するようにしてもよい。これにより、打ち止め状態となってもATが終了したことを遊技者が認識でき、満足感を与えることができる。

【1453】

また、AT中において打ち止め報知状態となり（ATの任意の終了条件（例えば、AT実行遊技回数、AT中の差数、又はATナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しない場合であ

10

20

30

40

50

り、A Tの任意の終了条件を満たしており且つ打ち止め条件を満たしたとき（A Tの任意の終了条件と打ち止め条件を同時に満たしたとき）でも打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しないようにしてもよい。これにより、打ち止め表示の視認性を下げることがないため、打ち止め状態であることを素早く遊技者に認識させることができる。

【1454】

＜打ち止め処理中のメイン制御手段、又はサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段で打ち止め処理が実行されると、メイン制御手段、及び／又は、サブ制御手段は遊技の進行が停止した旨の報知（以下、「打ち止め報知」と称する場合がある）を遊技者に対して実行する。

10

【1455】

メイン制御手段による打ち止め報知としては、メイン制御手段で制御している所定の表示器に打ち止めが発生したことを示す表示を実行しても良い。

【1456】

メイン制御手段で制御している所定の表示器の例としては、獲得枚数表示器やクレジット数表示器等が挙げられる。

【1457】

例えば、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示（例えば、E E）を実行しているとき所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、E 1）を実行するようにしても良い。そして、リセットスイッチの操作により、所定のエラーが解除された場合には、再度、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示を実行するようにしても良い。

20

【1458】

このように構成することにより、サブ制御手段に異常があった場合でも、打ち止め状態となったことを正確に報知することができる。また、打ち止め状態となっている状況で所定のエラーが発生したとき、サブ制御手段に異常があった場合でも、所定のエラーが発生していることを正確に報知することができる。また、所定のエラーが解除された場合には、所定のエラーが解除されたこと、及び、打ち止め状態であることを報知することができる。

30

【1459】

また、例えば、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示（例えば、E E）を実行しているとき所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、E 1）を実行しないようにしても良い。換言すると、所定のエラーが発生した場合であっても、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示を継続していても良い。

【1460】

このように構成することにより、遊技者に、所定のエラーが発生したのか、打ち止め状態が発生したのかで困惑することがなくなり、正確に打ち止め状態が発生したことを遊技者に報知することができる。

40

【1461】

なお、メイン制御手段で制御している所定の表示器の例として獲得枚数表示器を挙げたが、上述したとおり、クレジット数表示器でも良い。

【1462】

例えば、クレジット数表示器では、クレジット数を表示する。ただし、打ち止め条件を満たした場合（打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合）、後述する自動精算がなされるように構成しても良い。このように構成した場合、打ち止め条件を満たし、自動精算がなされた後には、クレジット数が0となるため、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生したことを示す表示（例えば、E E）を実行することができる。

50

【1463】

なお、打ち止め条件を満たした場合に自動精算を行わない遊技機においては、遊技者が精算スイッチを操作し、クレジット数が0となった後に、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生したことを示す表示（例えば、E E）を実行することができる。

【1464】

獲得枚数表示器には何も表示されておらず、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生していることを示す表示を実行しているときに、所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、E 1）を実行し、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生していることを示す表示を実行しても良い。そして、リセットスイッチの操作により、所定のエラーが解除された場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示が消え（表示処理を終了し）、クレジット数表示器には、打ち止め状態が発生していることを示す表示を継続して実行していても良い。

10

【1465】

このように構成することにより、サブ制御手段に異常があった場合でも、打ち止め状態となったことを正確に報知することができる。また、打ち止め状態となっている状況で所定のエラーが発生したとき、サブ制御手段に異常があった場合でも、所定のエラーが発生していることを正確に報知することができる。また、所定のエラーが解除された場合には、所定のエラーが解除されたこと、及び、打ち止め状態であることを報知することができる。

20

【1466】

また、例えば、クレジット数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示（例えば、E E）を実行しているとき所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、E 1）を実行しないようにしても良い。換言すると、所定のエラーが発生した場合であっても、クレジット数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示を継続していても良い。

【1467】

このように構成することにより、遊技者に、所定のエラーが発生したのか、打ち止め状態が発生したのかで困惑することがなくなり、正確に打ち止め状態が発生したことを遊技者に報知することができる。

30

【1468】

サブ制御手段による打ち止め報知としては、上述した祝福表示の他に図85で示す「コンプリート機能が作動しました」、「打ち止め状態となりました」、「遊技が終了しました」等の打ち止め表示、又は音声を実行するものであってもよい。当該打ち止め表示は祝福表示と同時に表示してもよいし、祝福表示を行った後に祝福表示を終了させて打ち止め表示、又は音声を実行してもよい。また、打ち止め表示とともに「精算スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示（各種スイッチ促進表示）、又は音声もあわせて実行してもよい。

【1469】

打ち止め報知として、祝福表示を実行する前に打ち止め処理を実行して打ち止め処理中に祝福表示をもよいし、打ち止め処理を実行するまでの間に所定期間のフリーズを実行して、所定期間中に祝福表示を実行して所定期間後の打ち止め処理を実行する際に打ち止め文字表示を実行してもよい。

40

【1470】

また、祝福表示の後に打ち止め文字表示を行う際は、祝福表示を実行している間は注意喚起表示を実行せず、打ち止め文字表示を実行するときに注意喚起表示を実行するようにする。

【1471】

このようにすることで、遊技者に対して精算スイッチや計数スイッチの操作忘れを防止

50

させることができ、祝福表示を実行することによる達成感を阻害することもないため、遊技の興趣が向上する。

【1472】

また、打ち止め報知中は打ち止め文字音声である「打ち止め状態となりました」等の音声と注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」や「計数スイッチを押して下さい」等の音声以外のBGM等の音は出力されず、無音となっている。また、打ち止め報知中は打ち止め文字音声である「打ち止め状態となりました」等の音声と注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」等の音声以外のBGM等の音はエラー報知時の音量よりも小さい音量で出力されていてもよい。

【1473】

このように構成することで、遊技者に対して打ち止め状態の印象が悪くなり難くなり、目指すべき事象として認識させやすくなることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【1474】

また、打ち止め報知中はサブ制御手段が管理しているサブスイッチの機能は有効としている。このため、打ち止め処理中（打ち止め報知中）であってもサブスイッチの操作によりメニュー画面を開いたり、音量変更画面が開いたりできるようにしている。なお、音量変更画面から変更できる音量には打ち止め報知に関する音量は含まれていないため、打ち止め報知中の音量を変化させることはできない。

【1475】

また、打ち止め処理中にメニュー画面を開いて、遊技履歴を含めた二次元コードを表示させることで、遊技履歴を携帯端末で読み取らせてサーバ上に保存するサービス（所謂「遊技機連動サービス」）を遊技者に提供することができる。なお、表示装置には打ち止め表示を行っているため、打ち止め報知中以外であればメニュー画面から二次元コードを表示する際は表示装置の画面中央の所定領域に表示するが、打ち止め報知中は所定領域と打ち止め表示が重なってしまうため、打ち止め報知中の二次元コードの表示領域は当該所定領域とは異なる打ち止め表示と重ならない領域に表示する。

【1476】

また、打ち止め表示と二次元コードとを表示する際の別態様として、打ち止め表示と二次元コードとの表示領域が重なっていたとしても、打ち止め表示と二次元コードとを交互に表示することで、打ち止め報知を実行しつつ二次元コードの読み取りを可能とさせるように構成してもよい。

【1477】

なお、打ち止め処理を実行した場合には、遊技媒体を自動精算するようにしても良い。例えば、クレジット数として「50」が記憶されている状況下で打ち止め処理が実行された場合には、精算スイッチの操作がなされなくても「50」の遊技媒体が自動精算される（下皿に払い出される）。このように構成することにより、遊技者が精算スイッチを操作しなくても、遊技機が電子的に記憶している遊技媒体を遊技者に返却することができる。換言すると、注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」等の音声や、「精算スイッチを押して下さい」、「計数スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示を行わないようにすることができる。

【1478】

また、打ち止め報知は打ち止め処理中の時間経過により打ち止め報知を終了したりしない。換言すると、打ち止め報知は打ち止め状態が解除されるまで（設定変更処理やRWM異常処理が実行されるまで）報知を継続する。

【1479】

打ち止め処理中は前述した復帰可能エラーのうち何れかの所定のエラーとなり得る事象が発生しても、所定のエラーを検知しない態様であってもよいし、所定のエラーを検知するが所定のエラー処理を実行しない態様であってもよい。いずれにしても所定のエラーに関する報知は実行しないように構成されている。

10

20

30

40

50

【1480】

これは、上述した通り、打ち止め処理中は、打ち止め処理をループしているため、割込み処理で所定のエラーを検知したとしてもメインループ処理内の所定のエラー処理を実行することがないためである。なお、打ち止め処理中に割込み処理を禁止する態様であった場合は所定のエラーを検知しないことになる。

【1481】

このため、打ち止め処理を実行することによって遊技の進行ができないのにエラーを解除するという手間の発生を防ぐことが可能となり、遊技場店員の作業負担を軽減することができる。

【1482】

なお、割込み処理内で所定のエラー処理を実行するような構成であれば、打ち止め処理中であっても所定のエラー処理が実行されてしまうため、所定のエラー処理を実行する前に打ち止め処理中か否かを判断して打ち止め処理中であれば所定のエラー処理を実行しないようにすることで打ち止め処理中に所定のエラー処理を実行しないことができる。また、打ち止め処理中に割込み処理を禁止にすることで実現してもよい。

【1483】

また、打ち止め処理中にも所定のエラー処理を実行することで不正をいち早く検知できることを鑑みれば、打ち止め処理中に所定のエラー処理を実行可能となるよう構成する態様であってもよい。

【1484】

この態様の場合は、打ち止め処理中でも割込み処理を許可しておき、割込み処理で所定のエラーを検知したときは割込み処理内の所定のエラー処理を実行して所定のエラーの報知処理を実行するか、打ち止め処理内で所定のエラーを検知した場合に所定のエラー処理を実行するようにしておくことで割込み処理で所定のエラーを検知した後の打ち止め処理のループ処理中にある所定のエラー処理にて所定のエラーの報知処理を実行する。

【1485】

このようにすることで、打ち止め処理中も不正に関する処理が実行可能となり不正行為を抑止することができる。

【1486】

なお、打ち止め処理を実行する際には、外部信号を出力するように構成しても良い。例えば、セキュリティ信号として外部信号を出力することが考えられる。セキュリティ信号は、所定のエラー（ドアの開放等）により出力される信号である。遊技店側はセキュリティ信号が出力されたことにより、打ち止め処理が実行された遊技機に何等かの異常が発生したことが把握できるため、打ち止め処理中にエラーの報知を行わない場合であっても、不正行為を抑止することができる。

【1487】

＜打ち止め監視処理、又は打ち止め処理に関するその他の構成＞

打ち止め監視処理、及び打ち止め処理は使用領域外において実行するように構成されている。また、打ち止め監視処理は使用領域外で実行し、打ち止め処理は使用領域内で実行するように構成されていてもよいし、打ち止め監視処理、及び打ち止め処理は使用領域内において実行するように構成されていてもよい。

【1488】

また、メダルレス遊技機の場合は、主制御基板の使用領域外にて打ち止め監視処理、及び打ち止め処理を実行させてもよいし、遊技メダル数制御基板の使用領域外にて打ち止め監視処理、及び打ち止め処理を実行させてもよい。

【1489】

打ち止め処理中は外部信号を出力するための処理を実行し続けるよう構成されている。

【1490】

このように構成することで、外部に打ち止め処理中であることを報知できるので、遊技場管理者は遊技機の状況をいち早く把握することができる。

10

20

30

40

50

【1491】

打ち止め報知は液晶表示やスピーカから出力される音声のみならず、枠ランプ、下パネルランプ、獲得枚数表示器、又はクレジット表示器等の各LEDの点灯態様で報知してもよい。

【1492】

このように構成することで、液晶のない遊技機においても打ち止め状態であることを報知することができる。

【1493】

以下では、打ち止め監視処理の具体例を、図を用いて説明する。ここで、打ち止め監視処理は、遊技媒体の付与（図9の表示された図柄組合せに係る入賞付与処理）が終わった後の所定のタイミングで実行されるように構成される。例えば、図9の遊技終了チェックで実行される処理の1つとして、打ち止め監視処理が実行されるように構成されていても良い。

10

【1494】

また、打ち止め監視処理は、全ての遊技において実行される。具体的には、遊技区間に（通常区間、有利区間）にかかわらず実行される。また、遊技状態（非AT状態、AT状態、ボーナス中（ボーナス遊技状態）、ボーナス内部中状態）にかかわらず実行される。また、ベットされた遊技媒体の数（1枚ベットの遊技、2枚ベットの遊技、3枚ベットの遊技）にかかわらず実行される。

【1495】

20

＜打ち止め監視処理（差数カウンタを備えないバージョン＞

図80では、投入メダル数記憶領域、払出メダル数記憶領域を有する。

【1496】

投入メダル数記憶領域（総INカウンタとも称す）は、主制御基板が有するRWM領域の1つであり、遊技媒体の総投入数（総ベット数）に対応した値を記憶可能な記憶領域である。例えば、投入メダル数記憶領域は2バイトの記憶領域（0～65535を記憶可能な記憶領域）とすることができる。

【1497】

払出メダル数記憶領域（総OUTカウンタとも称す）は、主制御基板が有するRWM領域の1つであり、遊技媒体の総払出数（総払出数）に対応した値を記憶可能な記憶領域である。例えば、払出メダル数記憶領域は2バイトの記憶領域（0～65535を記憶可能な記憶領域）とすることができる。

30

【1498】

投入メダル数記憶領域に記憶されている値は、電源投入時に初期値（0）が記憶される。同様に、払出メダル数記憶領域に記憶されている値は、電源投入時に初期値（0）が記憶される。換言すると、投入メダル数記憶領域に記憶されている値が1000、払出メダル数記憶領域に記憶されている値が2000である状況において電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には、投入メダル数記憶領域に初期値（0）が記憶され、払出メダル数記憶領域に初期値（0）が記憶されるように構成されている。

【1499】

40

なお、電源投入時とは、設定変更を伴わない電源投入時、設定変更を伴う電源投入時の両方を含むものとする。ただし、設定変更を伴わない電源投入時には初期値が記憶されず、設定変更を伴う電源投入時には初期値が記憶されるような態様であっても良い。

【1500】

また、投入メダル数記憶領域に記憶されている値、及び、払出メダル数記憶領域に記憶されている値は、有利区間の終了に伴うRWMクリアでは初期値（0）が記憶されない。換言すると、投入メダル数記憶領域に記憶されている値が1000、払出メダル数記憶領域に記憶されている値が2000である状況において有利区間が終了し（有利区間終了に伴うRWMクリアを実行し）、その次回遊技（通常区間の遊技）は、投入メダル数記憶領域に1000が記憶され、払出メダル数記憶領域に2000が記憶されている状況から開

50

始するように構成されている。なお、有利区間が終了してからその次回遊技までに電源がオフとなっていないものとする。

【1501】

まず、「再遊技作動図柄表示？」では、今回の遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。つまり、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、YESと判断する。一方、例えば、内部抽せんにより押し順ベル役に当選した遊技（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかった遊技）では、NOと判断する。なお、リプレイに対応した図柄組合せを、リプレイ役に対応した図柄組合せとも称することができる（以下でも、同様）。

【1502】

つまり、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、「再遊技作動図柄表示？」でYESとなり、打ち止め監視処理を終了する。

【1503】

「総OUTカウンタ更新処理」では、払出メダル数記憶領域に記憶されている値を更新する。具体的には、払出メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の払出数を加算する。そして、払出メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の払出数を加算した結果を、払出メダル数記憶領域に記憶する。例えば、払出メダル数記憶領域に「1000」が記憶されている状況において、今回遊技の結果として払出数「9」が得られた場合には、払出メダル数記憶領域に「1009」を記憶する。

【1504】

「総INカウンタ更新処理」では、投入メダル数記憶領域に記憶されている値を更新する。具体的には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の投入数を加算する。そして、投入メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の投入数を加算した結果を、投入メダル数記憶領域に記憶する。例えば、投入メダル数記憶領域に「3000」が記憶されている状況において、今回遊技のベット数が「3」であった場合には、投入メダル数記憶領域に「3003」を記憶する。

【1505】

なお、今回遊技が自動ベットによりベットされた場合であっても、その自動ベットのベット数を今回遊技の投入数とする。例えば、前回遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示し、自動ベットにより「3」がベットされた場合には、今回遊技の投入数は「3」となる。ただし、例えば、前回遊技、及び今回遊技の両方の遊技（2遊技連続）でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、今回遊技の打ち止め監視処理における「再遊技作動図柄表示？」でYESとなるため、「総INカウンタ更新処理」を実行することなく、打ち止め監視処理を終了する。

【1506】

「総OUTカウンタ<総INカウンタ？」では、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数よりも少ないかを判断する。

【1507】

具体的には、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数から「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数を減算する減算処理を行う。そして、この減算処理の結果、キャリアフラグが1の場合にはYESと判断し、打ち止め監視処理を終了する。換言すると、次の処理である「差数>19000」の処理を実行しない。一方、この減算処理の結果、キャリアフラグが1でない場合（0の場合）にはNOと判断する。

【1508】

例えば、「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「1000」、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「2000」の場合には、「2000」-「1000」を実行する。この減算処理の結果は、桁下がりが発生しないため、キャリアフラグが0となる。つまり、NOと判断する。

10

20

30

40

50

【1509】

例えば、「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「2000」、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「1000」の場合には、「1000」－「2000」を実行する。この減算処理の結果は、桁下がりが発生するため、キャリーフラグが1となる。つまり、YESと判断する。

【1510】

例えば、「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「2000」、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「2000」の場合には、「2000」－「2000」を実行する。この減算処理の結果は、桁下がりが発生しないため、キャリーフラグが0となる。つまり、NOと判断する。

10

【1511】

「差数>19000?」では、電源投入時を起点(0)としたときの遊技媒体の差数が19000を超えているかを判断する。具体的には、「総OUTカウンタ<総INカウンタ?」で実行した減算処理の結果と「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」との比較演算をして判断を行う。ここでは、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」を「19001」とし、判断を行う。

【1512】

例えば、「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「1000」、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「2000」の場合には、「2000」－「1000」を実行した結果が「1000」である。この「1000」と「19001」との比較演算(1000－19001)の結果、キャリーフラグが1となるため、NO(差数が19000を超えていない)と判断する。

20

【1513】

例えば、「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「10000」、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「29000」の場合には、「29000」－「10000」を実行した結果が「19000」である。この「19000」と「19001」との比較演算(19000－19001)の結果、キャリーフラグが1となるため、NO(差数が19000を超えていない)と判断する。

【1514】

例えば、「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「10000」、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「29005」の場合には、「29005」－「10000」を実行した結果が「19005」である。この「19005」と「19001」との比較演算(19005－19001)の結果、キャリーフラグが0となるため、YES(差数が19000を超えている)と判断する。

30

【1515】

「打ち止めフラグ保存」では、主制御基板のRWM領域内の打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めフラグ記憶領域に所定値(例えば、「1」)を記憶する。

40

【1516】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入や、電源断(電源断処理)では初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うRWMクリアによって初期化されない。

【1517】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入(設定変更に伴うRWMクリア処理)によって初期化することができる(打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶されていた場合、打ち止めの条件を満たしたことを示す情報をクリアすることができる)。

【1518】

50

つまり、「打ち止めフラグ保存」で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶した後に電源がOFFとなり、その後、電源がON（設定変更を伴わない電源ON）となった場合には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値と払出メダル数記憶領域に記憶されている値は初期値（0）となるが、打ち止めフラグ記憶領域に記憶されている情報（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報）は初期化されない。

【1519】

そのため、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶されている状況下において、電源がOFFされ、その後、設定変更を伴わない電源投入がなされた場合には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値と払出メダル数記憶領域に記憶されている値の差数が19000を超えていない（電源投入時を起点（0）としたときの遊技媒体の差数が19000を超えていない）が、打ち止め状態となる。

10

【1520】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合（打ち止め状態となっている場合）には、次の遊技を実行するためのベット操作はできないようにしている。例えば、ベットボタンの操作が無効となったり、ブロックの位置を、メダル流路を形成しない位置（投入されたメダルを返却口から返却するための位置）にする（しておく）。

【1521】

また、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行わない遊技機においては、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に精算スイッチの操作はできるようにしても良い。このように構成することにより、クレジット数を精算することができる。

20

【1522】

一方、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行う遊技機においては、精算スイッチの操作はできないようにしても良い。

【1523】

つまり、図80の打ち止め監視処理では、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数から「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数を減算する減算処理を行う。そして、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数の方が「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数よりも大きい場合には、規定値（19000）より大きいかな否かを判断する。この判断の結果、規定値（19000）より大きいと判断した場合には、打ち止め条件を満たしたことを示す情報を打ち止めフラグ記憶領域に記憶する。そのため、次回遊技は、設定変更を行わないと実行できないように構成されている。

30

【1524】

また、図80の打ち止め監視処理では、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数から「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数を減算する減算処理を行う。そして、「総OUTカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数の方が「総INカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数よりも小さい場合には、規定値（19000）より大きいかな否かを判断しない。そのため、打ち止め条件を満たしたことを示す情報を打ち止めフラグ記憶領域に記憶することがないため、次回遊技は実行可能に構成されている。

40

【1525】

つまり、総払出数が総投入数よりも大きい場合には規定値との比較を行うようにしているが、総払出数が総投入数よりも小さい場合には規定値との比較を行わないようにしている。

【1526】

このように構成することにより、総払出数が総投入数よりも小さい場合に無駄な処理を実行しないようにすることができる。換言すると、メイン制御手段の処理時間を短縮する

50

ことや、ノイズ等で誤った判断を行うことを少なくすることができる。

【1527】

なお、投入メダル数記憶領域に記憶される初期値、払出メダル数記憶領域に記憶される初期値として「0」を例にして説明を行ったが、初期値は「0」に限らない。投入メダル数記憶領域に記憶される初期値と払出メダル数記憶領域に記憶される初期値が同じであれば、任意の値とすることができる。

【1528】

また、投入メダル数記憶領域を2バイトの記憶領域、払出メダル数記憶領域を2バイトの記憶領域としたが、投入メダル数記憶領域を3バイトの記憶領域、払出メダル数記憶領域を3バイトの記憶領域としても良い。

【1529】

また、電源投入時を起点(0)としたときの遊技媒体の差数が下限値を下回った場合には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値、払出メダル数記憶領域に記憶されている値を更新しないように構成しても良い。

【1530】

例えば、下限値を-10000としたとき、電源投入時を起点(0)としたときの遊技媒体の差数が-10000を下回る遊技において、その遊技におけるベット数に基づいて投入メダル数記憶領域に記憶されている値を更新しない。また、その遊技における払出数に基づいて払出メダル数記憶領域に記憶されている値を更新しない。

【1531】

このように下限値を設けることにより、最大でも遊技媒体の差数が29000(下限値の絶対値(10000)+19000)を超えたときに、打ち止め状態とすることができる。換言すると、下限値を設けない場合と比較して、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体数を抑えることができる。つまり、射幸性を著しく高くしないようにすることができる。

【1532】

なお、下限値を-10000として説明したが、下限値は-10000に限るものではなく、任意の値とすることができる。

い

【1533】

<打ち止め監視処理(差数カウンタの加算バージョン)>

図81では、差数カウンタを有する。差数カウンタに係る説明は上述した通りであるため、省略する。なお、差数カウンタの記憶領域の大きさは、2バイトとして説明を行う。

【1534】

なお、図81における差数カウンタの初期値は、「差数カウンタの記憶領域に対応した値」から「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」を減算した値とする。

【1535】

「差数カウンタの記憶領域に対応した値」とは、差数カウンタの記憶領域が2バイトの場合、差数カウンタの記憶領域で記憶可能な最大値である65535となる。また、差数カウンタの記憶領域が3バイトの場合、差数カウンタの記憶領域で記憶可能な最大値である16777215となる。

【1536】

「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とは、例えば、電源投入時を起点(0)として遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、19000となる。また、例えば、電源投入時を起点(0)として遊技媒体の差数が10000を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、10000となる。また、例えば、遊技者の出玉が最も低い地点を基準(0)とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、19000となる。

【1537】

図81においては、「差数カウンタの記憶領域に対応した値」として65535、「打

10

20

30

40

50

ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」として19000とし、初期値を46535として説明を行う。

【1538】

差数カウンタの初期値は、設定変更を伴わない電源投入時に差数カウンタに記憶する（不図示）。なお、設定変更を伴う電源投入時においても、差数カウンタの初期値を差数カウンタに記憶する（不図示）。

【1539】

まず、「再遊技作動図柄表示？」では、今回の遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。つまり、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、YESと判断する。一方、例えば、内部抽せんにより押し順ベル役に当選した遊技（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかった遊技）では、NOと判断する。

10

【1540】

つまり、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、「再遊技作動図柄表示？」でYESとなり、打ち止め監視処理を終了する。

【1541】

「差数カウンタセット」では、差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタに記憶する。例えば、差数カウンタに記憶されている値が10000であるとき、HLレジスタに10000を記憶する。なお、このときの差数カウンタに記憶されている値は、今回遊技における遊技媒体の差数の絶対値を用いて差数カウンタを更新する前の値である。

20

【1542】

「投入数<払出数？」では、払出数が投入数よりも大きいかな否かを判断する。

【1543】

例えば、今回遊技の結果、

ア) 投入数=3、払出数=0の場合には、NOと判断する。

イ) 投入数=3、払出数=1の場合には、NOと判断する。

ウ) 投入数=3、払出数=3の場合には、NOと判断する。

エ) 投入数=3、払出数=10の場合には、YESと判断する。

【1544】

具体的には、投入数-払出数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Aレジスタ）に記憶する。また、投入数-払出数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが1となった場合）には、YESと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが0となった場合）には、NOと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が多い場合には、キャリーフラグが0でありYESと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が少ない場合には、キャリーフラグが1でありNOと判断する。

30

【1545】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、

ア) 投入数=3、払出数=0の場合には、Aレジスタ=3、キャリーフラグ=0となる。

イ) 投入数=3、払出数=1の場合には、Aレジスタ=2、キャリーフラグ=0となる。

ウ) 投入数=3、払出数=3の場合には、Aレジスタ=0、キャリーフラグ=0となる。

エ) 投入数=3、払出数=10の場合には、Aレジスタ=249、キャリーフラグ=1となる。

40

【1546】

ここで、投入数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「3」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技の投入数として扱う。

【1547】

50

一方、投入数、及び払出数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「投入数＜払出数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数を投入数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）を払出数として扱わない。

【1548】

なお、「投入数＜払出数？」では、投入数－払出数を行ったが、払出数－投入数によって判断しても良い。換言すると、投入数と払出数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を算出できれば良い。

【1549】

「差数カウンタ＜0？」では、差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（0）を下回るか否かを判断する。具体的には、HLレジスタに記憶されている値（差数カウンタに記憶されている値）からAレジスタに記憶されている値（今回遊技の投入数－今回遊技の払出数）を減算した結果、桁下がりがあるか否かを判断する。桁下がりがある場合にはYESと判断し、桁下がりがない場合には、NOと判断する。なお、桁下がりがある場合には、キャリーフラグが1となり、桁下がりがない場合には、キャリーフラグが0となる。なお、当該演算の結果は、HLレジスタに記憶される。

【1550】

例えば、差数カウンタ（HLレジスタ）に2が記憶されており、今回遊技の結果、ア）投入数＝3、OUT数＝0の場合（Aレジスタ＝3の場合）には、HLレジスタ＝65535、キャリーフラグ＝1となる。なお、 $2-3=-1$ となるが、レジスタでは負の値を記憶できない。そのため、桁下がりが発生し、65535となる。

イ）投入数＝3、払出数＝1の場合（Aレジスタ＝2の場合）には、HLレジスタ＝0、キャリーフラグ＝0となる。

ウ）投入数＝3、払出数＝3の場合（Aレジスタ＝0の場合）には、HLレジスタ＝2、キャリーフラグ＝0となる。

【1551】

つまり、上記の例の場合、ア）投入数＝3、OUT数＝0の場合にはYESと判断する。また、イ）投入数＝3、払出数＝1の場合にはNOと判断する。また、ウ）投入数＝3、払出数＝3の場合にはNOと判断する。

【1552】

なお、「差数カウンタ＜0？」でYESとなった場合には、キャリーフラグが1となっているため、キャリーフラグを0にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが0となる。なお、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを0にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。

【1553】

「下限値セット」では、「差数カウンタ＜0？」によって桁下がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではHLレジスタ）に予め定めた下限値（0）を記憶する。上記の例では、差数カウンタに記憶されている値が2である状況下において、ア）投入数＝3、払出数＝0の場合には、「差数カウンタ＜0？」によってHLレジスタ＝65535となっている。このような場合に、「下限値セット」により、HLレジスタに0を記憶する。

【1554】

つまり、HLレジスタに記憶されている値に桁下がりが発生し、異常値が記憶されてい

10

20

30

40

50

る場合には、H Lレジスタに下限値である0を記憶することにより、遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「下限値セット」を実行した場合であっても次回遊技は可能である。換言すれば、「下限値セット」を実行した以降の遊技においても、図81における処理は実行される。

【1555】

なお、図81では「下限値セット」の処理を備えていたが、「下限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「差数カウンタ<0?」によってYESと判断した場合には、前回遊技の差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、差数カウンタに記憶されている値が2、当該遊技の投入数、払出数が、ア)投入数=3、払出数=0の場合には、差数カウンタに記憶されている値が2となっている(前回遊技の差数カウンタの値と同じ値となる)ように構成されていても良い。このような構成によれば、「差数カウンタ」に異常値(桁下がりした値)が記憶されることなくすることができる。また、「下限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

10

【1556】

つまり、「差数カウンタ<0?」によって桁下がりが発生した場合には、桁下がりしたときの値を用いて差数カウンタを更新しないようにすることで、差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、遊技媒体の差数を用いて打ち止め状態を発生させることができる。また、下限値を下回る値については下限値、又は、前回の値を差数カウンタの値とするため、打ち止め状態となるまでの遊技媒体を付与しすぎないようにすることができる。換言すると、射幸性が著しく高くないようにすることができる。

20

【1557】

「差数更新」では、「差数カウンタ<0?」での演算結果(投入数-払出数)の値(Aレジスタに記憶されている値)の補数を算出してAレジスタに記憶する。そして、算出した補数(Aレジスタに記憶されている値)をH Lレジスタに加算する。つまり、「差数カウンタに記憶されていた値」+「今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値」を実行する。

【1558】

なお、「差数更新」における補数とは、1バイト(255)を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、0-Aレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令(NEG命令)によって導出することができる。

30

【1559】

例えば、差数カウンタに記憶されている値(H Lレジスタの値)が2である状況下において、

エ)投入数=3、払出数=10の場合は、Aレジスタ=249となるが、「差数更新」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に2+7を演算することにより、H Lレジスタには9が記憶される。なお、2+7は、65535を上回らないため(桁上がりがないため)、キャリーフラグは0となる。

【1560】

また、例えば、差数カウンタに記憶されている値(H Lレジスタの値)が65530である状況下において、

40

エ)投入数=3、払出数=10の場合は、Aレジスタ=249となるが、「差数カウンタ更新」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に65530+7を演算することにより、H Lレジスタには2が記憶される。なお、65530+7は、65537となるが、65535を上回るため(桁上がりがあるため)、H Lレジスタには2が記憶される。また桁上がりがあるため、キャリーフラグは1となる。

【1561】

「差数カウンタ更新」では、H Lレジスタに記憶されている値を差数カウンタに記憶する。

【1562】

50

例えば、「差数カウンタ<0?」でNOとなった場合には、前回遊技の差数カウンタと今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値（投入数－払出数、又は払出数－投入数）によって更新された値がHLレジスタに記憶されているため、「差数カウンタ更新」により、前回遊技の差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算、又は加算した値を差数カウンタに記憶する。

【1563】

例えば、「差数カウンタ<0?」でYESとなった場合には、HLレジスタには下限値（0）が記憶されているため、「差数カウンタ更新」により、下限値（0）を差数カウンタに記憶する。

【1564】

「差数>19000?」では、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが1であるか否かを判断する。キャリーフラグが1の場合にはYESと判断し、キャリーフラグが1でない場合（キャリーフラグが0である場合）にはNOと判断する。なお、キャリーフラグが1である場合とは、「差数更新」により桁上がりがあった場合である。一方、「投入数<払出数?」により桁下がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは1となるが、その後、キャリーフラグを0とするための所定の演算を行うため、「差数>19000?」ではNOと判断することができる。

【1565】

つまり、「差数>19000?」では、キャリーフラグが1であるか否かによって電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断することができる。そのため、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数を定数（19000）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【1566】

このように、「差数>19000?」では、キャリーフラグが1であるか否かによって、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断するため、初期値として46535を記憶している。

【1567】

先述したとおり、この46535は、2バイト（差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「65535」から打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値「19000」を減算した値である。つまり、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えた場合には、65535を超えるため、キャリーフラグが1となる。

【1568】

また、初期値として46535を記憶することによって、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体の差数として－46535に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を46535としたとき、有利区間差数カウンタの値が16535である状況とは、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が－30000であることを意味する。

【1569】

また、初期値として46535を記憶し、下限値を0とすることによって、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の最大差数は、約65535（初期値（46535）から下限値（0）の差分の絶対値（46535）＋19000）に抑えることができる。

【1570】

以上のとおり、初期値として「差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である46535を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として46535を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数として－46535に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として46535を記憶することについて例示してい

10

20

30

40

50

るが、初期値が 4 6 5 3 5 以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として 4 6 5 3 5 以外の値を採用することができる。

【1 5 7 1】

「打ち止めフラグ保存」では、主制御基板の R W M 領域内の打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めフラグ記憶領域に所定値（例えば、「1」）を記憶する。

【1 5 7 2】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入や、電源断（電源断処理の実行）では初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴う R W M クリアによって初期化されない。

10

【1 5 7 3】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴う R W M クリア処理）によって初期化することができる（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

【1 5 7 4】

つまり、「打ち止めフラグ保存」で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶した後に電源が O F F となり、その後、電源が O N（設定変更を伴わない電源 O N）となった場合には、差数カウンタに記憶されている値は初期値（4 6 5 3 5）となるが、打ち止めフラグ記憶領域に記憶されている情報（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報）は初期化されない。

20

【1 5 7 5】

そのため、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶された状況で電源断となり、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合は、差数カウンタは初期値となるが、打ち止め状態となる。

【1 5 7 6】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合（打ち止め状態となっている場合）には、次の遊技を実行するためのベット操作はできないようにしている。例えば、ベットボタンの操作が無効となったり、ブロックの位置を、メダル流路を形成しない位置（投入されたメダルを返却口から返却するための位置）にする（しておく）。

30

【1 5 7 7】

また、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行わない遊技機においては、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に精算スイッチの操作はできるようにしても良い。このように構成することにより、クレジット数を精算することができる。

【1 5 7 8】

一方、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行う遊技機においては、精算スイッチの操作はできないようにしても良い。

【1 5 7 9】

40

また、「差数カウンタ<0?」では、差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（0）を下回るか否かを判断していたが、下限値が0でない場合も考慮して、「差数カウンタ<0?」の代わりに、「差数カウンタ<下限値?」と表すこともできる。

【1 5 8 0】

例えば、下限値を 3 6 5 3 5 とした場合、「差数カウンタ<下限値?」では、差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（3 6 5 3 5）を下回るか否かを判断する。そして、差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（3 6 5 3 5）を下回る場合には、「下限値セット」により H L レジスタに 3 6 5 3 5 を記憶するようにしても良い

50

。

【1581】

このように下限値を36535とすることにより、最大でも遊技媒体の差数が29000（初期値（46535）から下限値（36535）の差分の絶対値（10000）+19000）を超えたときに、打ち止め状態とすることができる。換言すると、下限値を0とした場合と比較して、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の差数を抑えることができる。つまり、射幸性を著しく高くしないようにすることができる。

【1582】

また、下限値を36535とした場合においても、「差数カウンタ<下限値？」によってYESと判断した場合には、前回遊技の差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。

【1583】

なお、下限値として36535とした場合について説明したが、下限値は36535に限るものではなく、任意の値とすることができる。

【1584】

また、電源投入時を起点（0）として遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合を例として説明したが、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用することができる。

【1585】

遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合には、下限値を初期値と同じにすることが考えられる。例えば、初期値を「差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である46535とした場合は、下限値も46535とする。このようにすることにより、遊技媒体の差数が初期値よりも小さくなった場合には、「差数カウンタ<下限値？」（図上では、「差数カウンタ<0？」）でYESとなり、下限値として46535が記憶されることとなる。よって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とすることができる。

【1586】

同様に、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合には、初期値を0とし、下限値も0とすることにより、遊技媒体の差数が初期値よりも小さくなった場合には、「差数カウンタ<下限値？」（図上では、「差数カウンタ<0？」）でYESとなり、下限値として0が記憶されることとなる。そして、「差数>19000？」では、「差数カウンタ更新」によって更新された差数カウンタに記憶されている値が19001未満か否かを判定する。このように構成することによって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とすることもできる。

【1587】

＜打ち止め監視処理（差数カウンタの減算バージョン）＞

図82では、差数カウンタを有する。差数カウンタに係る説明は上述した通りであるため、省略する。なお、差数カウンタの記憶領域の大きさは、2バイトとして説明を行う。

【1588】

なお、図82における差数カウンタの初期値は、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とする。

【1589】

「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とは、例えば、電源投入時を起点（0）として遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、1

10

20

30

40

50

9 0 0 0となる。また、例えば、電源投入時を起点（0）として遊技媒体の差数が1 0 0 0 0を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、1 0 0 0 0となる。

【1 5 9 0】

図8 2においては、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」として1 9 0 0 0とし、初期値を1 9 0 0 0として説明を行う。

【1 5 9 1】

差数カウンタの初期値は、電源投入時に差数カウンタに記憶する（不図示）。なお、設定変更を伴う電源投入時においても、差数カウンタの初期値を差数カウンタに記憶する（不図示）。

【1 5 9 2】

まず、「再遊技作動図柄表示？」では、今回の遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。つまり、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、Y E Sと判断する。一方、例えば、内部抽せんにより押し順ベル役に当選した遊技（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかった遊技）では、N Oと判断する。

【1 5 9 3】

つまり、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、「再遊技作動図柄表示？」でY E Sとなり、打ち止め監視処理を終了する。

【1 5 9 4】

「差数カウンタセット」では、差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタに記憶する。例えば、差数カウンタに記憶されている値が1 0 0 0 0であるとき、H Lレジスタに1 0 0 0 0を記憶する。なお、このときの差数カウンタに記憶されている値は、今回遊技における遊技媒体の差数の絶対値を用いて差数カウンタを更新する前の値である。

【1 5 9 5】

「投入数<払出数？」では、払出数が投入数よりも大きいかな否かを判断する。

【1 5 9 6】

例えば、今回遊技の結果、

ア) 投入数=3、払出数=0の場合には、N Oと判断する。

イ) 投入数=3、払出数=1の場合には、N Oと判断する。

ウ) 投入数=3、払出数=3の場合には、N Oと判断する。

エ) 投入数=3、払出数=10の場合には、Y E Sと判断する。

【1 5 9 7】

具体的には、投入数-払出数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Aレジスタ）に記憶する。また、投入数-払出数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが1となった場合）には、Y E Sと判断し、桁下がりなかった場合（キャリーフラグが0となった場合）には、N Oと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が多い場合には、キャリーフラグが0でありY E Sと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が少ない場合には、キャリーフラグが1でありN Oと判断する。

【1 5 9 8】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、

ア) 投入数=3、払出数=0の場合には、Aレジスタ=3、キャリーフラグ=0となる。

イ) 投入数=3、払出数=1の場合には、Aレジスタ=2、キャリーフラグ=0となる。

ウ) 投入数=3、払出数=3の場合には、Aレジスタ=0、キャリーフラグ=0となる。

エ) 投入数=3、払出数=10の場合には、Aレジスタ=2 4 9、キャリーフラグ=1となる。

【1 5 9 9】

ここで、投入数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「3」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン

10

20

30

40

50

上に) 停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技の投入数として扱う。

【1600】

一方、投入数、及び払出数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが(有効ライン上に)停止表示した場合(次回遊技がリプレイによる遊技である場合)には、「投入数<払出数?」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが(有効ライン上に)停止表示した場合(次回遊技がリプレイによる遊技である場合)には、今回遊技のベット数を投入数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが(有効ライン上に)停止表示した場合(次回遊技がリプレイによる遊技である場合)には、今回遊技の付与数(又は自動ベット数)を払出数として扱わない。

10

【1601】

なお、「投入数<払出数?」では、投入数-払出数を行ったが、払出数-投入数によって判断しても良い。換言すると、投入数と払出数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を算出できれば良い。

【1602】

「上限値超過?」では、差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算した結果、上限値(例えば、65535)を上回るか否かを判断する。具体的には、HLレジスタに記憶されている値(差数カウンタに記憶されている値)からAレジスタに記憶されている値(今回遊技の投入数-今回遊技の払出数)を加算した結果、桁上がりがあるか否かを判断する。桁上がりがある場合にはYESと判断し、桁上がりがない場合には、NOと判断する。なお、桁上がりがある場合には、キャリーフラグが1となり、桁上がりがない場合には、キャリーフラグが0となる。なお、当該演算の結果は、HLレジスタに記憶される。

20

【1603】

例えば、差数カウンタに記憶されている値(HLレジスタの値)が65534である状況下において、

ア) 投入数=3、払出数=0の場合には、HLレジスタ=1、キャリーフラグ=1となる。なお、 $65534 + 3 = 65537$ となるが、2バイトのペアレジスタ(HLレジスタ)では65535を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、1となる。
イ) 投入数=3、払出数=1の場合には、HLレジスタ=0、キャリーフラグ=1となる。なお、 $65534 + 2 = 65536$ となるが、2バイトのペアレジスタ(HLレジスタ)では65535を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、0となる。
ウ) 投入数=3、払出数=3の場合には、HLレジスタ=65534、キャリーフラグ=0となる。

30

【1604】

つまり、上記の例の場合、ア) 投入数=3、OUT数=0の場合にはYESと判断する。また、イ) 投入数=3、払出数=1の場合にはYESと判断する。また、ウ) 投入数=3、払出数=3の場合にはNOと判断する。

【1605】

なお、「上限値超過?」でYESとなった場合には、キャリーフラグが1となっているため、キャリーフラグを0にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが0となる。なお、所定の演算として、Aレジスタの値とAレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを0にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。

40

【1606】

「上限値セット」では、「上限値超過?」によって桁上がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ(本実施形態ではHLレジスタ)に予め定めた上限値(65535)を記憶する。なお、本実施形態における上限値は、2バイトで記憶可能な最

50

大値である 6 5 5 3 5 としているが、上限値は 6 5 5 3 5 に限らず、予め定めた値であれば良い。

【1 6 0 7】

上記の例では、差数カウンタに記憶されている値が 6 5 5 3 4 である状況下において、ア) 投入数 = 3、払出数 = 0 の場合には、「上限値超過？」によって H L レジスタ = 2 となっている。このような場合に、「上限値セット」により、H L レジスタに 6 5 5 3 5 を記憶する。

【1 6 0 8】

同様に、上記の例では、差数カウンタに記憶されている値が 6 5 5 3 4 である状況下において、イ) 投入数 = 3、払出数 = 1 の場合には、「上限値超過？」によって H L レジスタ = 0 となっている。このような場合に、「上限値セット」により、H L レジスタに 6 5 5 3 5 を記憶する。

【1 6 0 9】

つまり、H L レジスタに記憶されている値に桁上がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、H L レジスタに上限値である 6 5 5 3 5 を記憶することにより、遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「上限値セット」を実行した場合であっても次回遊技は可能である。換言すれば、「上限値セット」を実行した以降の遊技においても、図 8 2 における処理は実行される。

【1 6 1 0】

なお、図 8 2 では「上限値セット」の処理を備えていたが、「上限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「上限値超過？」によって Y E S と判断した場合には、前回遊技の差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、差数カウンタに記憶されている値が 6 5 5 3 4、当該遊技の投入数、払出数が、ア) 投入数 = 3、払出数 = 0 の場合には、差数カウンタに記憶されている値が 6 5 5 3 4 となっている（前回遊技の差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「差数カウンタ」に異常値（桁上がりした値）が記憶されることなくすることができる。また、「上限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

【1 6 1 1】

つまり、「上限値超過？」によって桁上がりが発生した場合には、桁上がりが発生したときの値を用いて差数カウンタを更新しないようにすることで、差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、遊技媒体の差数を用いて打ち止め状態を発生させることができる。

【1 6 1 2】

また、上限値を上回る値については上限値、又は、前回の値を差数カウンタの値とするため、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数に対応した値（例えば、1 9 0 0 0）を大きく超えた差数を付与できないようにしている。具体的には、初期値として 1 9 0 0 0 を記憶し、上限値を 6 5 5 3 5 とすることによって、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の最大差数は、約 6 5 5 3 5（初期値（1 9 0 0 0）から上限値（6 5 5 3 5）の差分の絶対値（4 6 5 3 5）+ 1 9 0 0 0）に抑えることができる。換言すると、射幸性が著しく高くないようにすることができる。

【1 6 1 3】

「差数更新」では、「上限値超過？」での演算結果（投入数－払出数）の値（A レジスタに記憶されている値）の補数を算出して A レジスタに記憶する。そして、算出した補数（A レジスタに記憶されている値）を H L レジスタから減算する。つまり、「差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を実行する。

【1 6 1 4】

なお、「差数更新」における補数とは、1 バイト（2 5 5）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、0－A レジスタの値で導出することや、補数を導出

10

20

30

40

50

するための一の命令（NEG命令）によって導出することができる。

【1615】

例えば、差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が65534である状況下において、

エ）投入数＝3、払出数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「差数更新」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に65534－7を演算することにより、HLレジスタには65527が記憶される。なお、65534－7の演算結果は、0を下回らないため（桁下がりがないため）、キャリーフラグは0となる。

【1616】

また、例えば、差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が2である状況下において、

エ）投入数＝3、払出数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「差数カウンタ更新」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に2－7を演算することにより、HLレジスタには65531が記憶される。なお、2－7は、－5となるが、0を下回るため（桁下がりがあるため）、HLレジスタには65531が記憶される。また桁下がりがあるため、キャリーフラグは1となる。

【1617】

「差数カウンタ更新」では、HLレジスタに記憶されている値を差数カウンタに記憶する。

【1618】

例えば、「上限値超過？」でNOとなった場合には、前回遊技の差数カウンタの値と今回遊技の遊技媒体の差数（投入数－払出数、又は払出数－投入数）によって更新された値がHLレジスタに記憶されているため、「差数カウンタ更新」により、前回遊技の差数カウンタの値と今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値によって更新（減算、又は加算）した値を差数カウンタに記憶する。

【1619】

例えば、「上限値超過？」でYESとなった場合には、HLレジスタには上限値（65535）が記憶されているため、「差数カウンタ更新」により、上限値（65535）を差数カウンタに記憶する。

【1620】

「差数＞19000？」では、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが1であるか否かを判断する。キャリーフラグが1の場合にはYESと判断し、キャリーフラグが1でない場合（キャリーフラグが0である場合）にはNOと判断する。なお、キャリーフラグが1である場合とは、「差数更新」により桁下がりがあった場合である。一方、「投入数＜払出数？」により上がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは1となるが、その後、キャリーフラグを0とするための所定の演算を行うため、「差数＞19000？」ではNOと判断することができる。

【1621】

つまり、「差数＞19000？」では、キャリーフラグが1であるか否かによって電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断することができる。そのため、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数を定数（19000）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【1622】

このように、「差数＞19000？」では、キャリーフラグが1であるか否かによって、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断するため、初期値として19000を記憶している。

【1623】

先述したとおり、この19000は、打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値「19000」である。つまり、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が190

10

20

30

40

50

00を超えた場合には、0を下回るため、キャリーフラグが1となる。

【1624】

また、初期値として19000を記憶することによって、電源投入時を起点(0)として、遊技媒体の差数として-46535に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を19000としたとき、有利区間差数カウンタの値が49000である状況とは、電源投入時を起点(0)とした遊技媒体の差数が-30000であることを意味する。

【1625】

以上のとおり、初期値として「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である19000を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として19000を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数として-46535に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として19000を記憶することについて例示しているが、初期値が19000以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として19000以外の値を採用することができる。

10

【1626】

「打ち止めフラグ保存」では、主制御基板のRWM領域内の打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めフラグ記憶領域に所定値を記憶する。

【1627】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入や、電源断(電源断処理の実行)では初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うRWMクリアによって初期化されない。

20

【1628】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入(設定変更に伴うRWMクリア処理)によって初期化することができる(打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる)。

【1629】

つまり、「打ち止めフラグ保存」で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶した後に電源がOFFとなり、その後、電源がON(設定変更を伴わない電源ON)となった場合には、差数カウンタに記憶されている値は初期値(19000)となるが、打ち止めフラグ記憶領域に記憶されている情報(打ち止めの条件を満たしたことを示す情報)は初期化されない。

30

【1630】

そのため、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶された状況で電源断となり、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合は、差数カウンタは初期値となるが、打ち止め状態となる。

【1631】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合(打ち止め状態となっている場合)には、次の遊技を実行するためのベット操作はできないようにしている。例えば、ベットボタンの操作が無効となったり、ブロックの位置を、メダル流路を形成しない位置(投入されたメダルを返却口から返却するための位置)にする(しておく)。

40

【1632】

また、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行わない遊技機においては、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に精算スイッチの操作はできるようにしても良い。このように構成することにより、クレジット数を精算することができる。

【1633】

一方、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行う遊技機においては、精算スイッチの操作はできないように

50

しても良い。

【1634】

なお、上限値として65535を例にして説明したが、例えば、上限値を29000とした場合、「上限値超過？」では、差数カウンタに記憶されている値に今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算した結果、上限値（29000）を上回るか否かを判断する。そして、差数カウンタに記憶されている値に今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算した結果、上限値（29000）を上回る場合には、「上限値セット」によりHLレジスタに29000を記憶するようにしても良い。

【1635】

このように上限値を29000とすることにより、最大でも遊技媒体の差数が29000（初期値（19000）から上限値（29000）の差分の絶対値（10000）+19000）を超えたときに、打ち止め状態とすることができる。換言すると、上限値を65535とした場合と比較して、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の差数を抑えることができる。つまり、射幸性を著しく高くしないようにすることができる。

【1636】

また、上限値を29000とした場合においても、「上限値超過？」によってYESと判断した場合には、前回遊技の差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。

【1637】

なお、上限値として29000とした場合について説明したが、上限値は29000に限るものではなく、任意の値とすることができる。

【1638】

また、電源投入時を起点（0）として遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合を例として説明したが、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用することができる。

【1639】

遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合には、上限値を初期値と同じにすることができる。例えば、初期値を「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である19000とした場合は、上限値も19000とする。このようにすることにより、遊技媒体の差数が初期値よりも小さくなった場合には、「上限値超過？」でYESとなり、上限値として19000が記憶されることとなる。よって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とすることができる。

【1640】

以上のとおり、図80、図81、図82のような処理を行うことによって、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶することができる（打ち止め処理を実行することができる）例を示した。

【1641】

また、図81、図82のような処理を行うことによって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶することができる（打ち止め処理を実行することができる）例を示した。

【1642】

なお、図80、図81、図82に記載されている制御処理は一例であって、制御処理の順序が異なる場合であっても、同様の効果を発揮すればどのような制御処理の順序であっても良い。

10

20

30

40

50

【1643】

同様に、図80、図81、図82に記載されている制御処理は一例であって、制御処理の加算や減算が異なる場合（例えば、加算と減算が逆である場合）であっても、同様の効果を発揮すればどのような演算処理であっても良い。換言すると、「加算する」や「減算する」を「更新する」と表すことができる。

【1644】

また、図80、図81、図82に記載の打ち止め監視処理は、ボーナス遊技状態においても実行される。換言すると、ボーナス遊技状態の途中（ボーナス遊技状態の終了条件を満たす前の遊技）であっても、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶し、ボーナス遊技状態の途中であっても打ち止め状態にするようにしていた。

10

【1645】

同様に、図81、図82に記載の打ち止め監視処理は、ボーナス遊技状態の途中（ボーナス遊技状態の終了条件を満たす前の遊技）であっても、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、遊技媒体数が19000を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶し、ボーナス遊技状態の途中であっても打ち止め状態にするようにしていた。

【1646】

このように構成することによって、ボーナス遊技状態であっても、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えたときに打ち止め状態とすることができ、射幸性を著しく高くしない遊技機を提供することができる。

20

【1647】

しかしながら、ボーナス遊技状態の途中で打ち止め状態とすることは、遊技者にとって不快な思いをさせてしまうことにはなる。

【1648】

そこで、ボーナス遊技状態の途中で（ボーナス遊技状態の終了条件を満たす前の遊技）では、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合であっても、直ぐには打ち止め状態とせず、そのボーナス遊技状態の終了条件を満たしたときに、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶し、打ち止め状態にする例を次に説明する。

30

【1649】

<打ち止め監視処理（差数カウンタの減算バージョン、打ち止め仮フラグによってボーナス遊技状態終了後に打ち止め状態）>

図83は、図82の変形例である。図83では、打ち止め仮フラグ記憶領域を有する。

【1650】

打ち止め仮フラグ記憶領域とは、主制御基板のRWM領域の1つである。具体的には、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合に、打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報（例えば、「1」等の所定値）が記憶される記憶領域である。

【1651】

打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶されている情報は、電源のON、OFFだけでは初期化されない。また、打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うRWMクリアによって初期化されない。

40

【1652】

また、打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶されている情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うRWMクリア処理）によって初期化（例えば、「0」）することができる（打ち止めの仮条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

【1653】

なお、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶さ

50

れた遊技がボーナス遊技状態である場合には、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報を記憶しない。換言すると、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、その遊技で打ち止め状態とはならない。

【1654】

打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、そのボーナス遊技状態が終了した遊技で、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報を記憶する。換言すると、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、そのボーナス遊技状態が終了した遊技が終了した後に打ち止め状態となる。

10

【1655】

以下では、図82と相違する点について中心に説明を行う。

【1656】

まず、「打ち止め仮フラグON?」では、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶されているか否かを判断する。

【1657】

「打ち止め仮フラグON?」でYESと判断した場合には、「ボーナス遊技状態?」を判断する。

【1658】

「打ち止め仮フラグON?」でNOと判断した場合には、「再遊技作動図柄表示?」を判断する。

20

【1659】

「再遊技作動図柄表示?」は、図82の「再遊技作動図柄表示?」と同一のため、説明を省略する。

【1660】

「差数カウンタセット」は、図82の「差数カウンタセット」と同一のため、説明を省略する。

【1661】

「投入数<払出数?」は、図82の「投入数<払出数?」と同一のため、説明を省略する。

30

【1662】

「上限値超過?」は、図82の「上限値超過?」と同一のため、説明を省略する。

【1663】

「上限値セット」は、図82の「上限値セット」と同一のため、説明を省略する。

【1664】

「差数更新」は、図82の「差数更新」と同一のため、説明を省略する。

【1665】

「差数カウンタ更新」は、図82の「差数カウンタ更新」と同一のため、説明を省略する。

40

【1666】

「差数>19000?」は、図82の「差数>19000?」と同一のため、説明を省略する。

【1667】

「打ち止め仮フラグ保存」では、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報としては、所定値（例えば、「1」）等の数値情報が該当する。

【1668】

「ボーナス遊技状態?」では、次の遊技がボーナス遊技状態の遊技であるか否かを判断している。具体的には、ボーナス作動フラグを確認し、1種BB、2種BB、RBの何

50

れかが作動しているか否かを判断している。

【1669】

ここで、ボーナス作動フラグとは、主制御基板のRWM領域の1つである。例えば、1種BBに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ボーナス作動フラグのうち1種BBに対応したビットがオン(1)となり、1種BBが終了した遊技でオンからオフ(0)となる。同様に、2種BBに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ボーナス作動フラグのうち2種BBに対応したビットがオン(1)となり、2種BBが終了した遊技でオンからオフ(0)となる。同様に、RBに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ボーナス作動フラグのうちRBに対応したビットがオン(1)となり、RBが終了した遊技でオンからオフ(0)となる。

10

【1670】

なお、ボーナス作動フラグのオン、オフを記憶するのは、打ち止め監視処理よりも前の処理で実行されるように構成されている。

【1671】

例えば、前回の遊技がボーナス遊技状態(1種BB、2種BB、RBの何れか)であったとしても、今回の遊技でボーナス遊技状態(1種BB、2種BB、RBの何れか)が終了した場合には、「ボーナス遊技状態？」でNOと判断する。

【1672】

例えば、前回の遊技がボーナス遊技状態(1種BB、2種BB、RBの何れか)であり、今回の遊技でボーナス遊技状態(1種BB、2種BB、RBの何れか)が終了しなかった場合には、「ボーナス遊技状態？」でYESと判断する。

20

【1673】

例えば、前回の遊技がボーナス遊技状態(1種BB、2種BB、RBの何れか)でなく(非ボーナス遊技状態であり)、今回の遊技でボーナス遊技状態(1種BB、2種BB、RBの何れか)となった場合には、「ボーナス遊技状態？」でYESと判断する。

【1674】

「打ち止めフラグ保存」は、図82の「打ち止めフラグ保存」と同一のため、説明を省略する。

【1675】

以上のように、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えることによって、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点(0)として、遊技媒体数が19000を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点(0)として、遊技媒体数が19000を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態となる。

30

【1676】

また、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後は、差数カウンタの更新は行わない。このように構成することによって、無駄な処理を行わないようにすることができる。

【1677】

ただし、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後であっても、差数カウンタの更新を行っても良い。このように構成することによって、処理の共通化を図ることができる。

40

【1678】

また、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後は、遊技媒体の差数が19000を超えたか否かの判断を行わない。このように構成することによって、無駄な処理を行わないようにすることができる。

【1679】

また、図83からも明らかなとおり、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後は、遊技媒体の差数が19000を下回っても、打ち

50

止め仮フラグ記憶領域に記憶されている情報を更新しない（打ち止め仮条件を満たすことを示す情報をクリアしない）。このように構成することによって、ボーナス遊技状態中に1回でも遊技媒体の差数が19000を超えた場合には、仮にボーナス遊技状態が終了した遊技で遊技媒体の差数が19000を下回っていても、打ち止め状態とすることができる。

【1680】

なお、図83は、図82の変形例として説明を行ったが、図80や、図81にも適用可能である。

【1681】

例えば、図80の「再遊技作動図柄表示？」の前に図83の「打ち止め仮フラグON？」に対応する処理を設け、図80の「差数>19000？」でYESとなった後に図83の「打ち止め仮フラグ保存」に相当する処理を設け、図80の「打ち止めフラグ保存」の前に図83の「ボーナス遊技状態？」に相当する処理を設ける。このように構成することで、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。

【1682】

同様に、例えば、図81の「再遊技作動図柄表示？」の前に図83の「打ち止め仮フラグON？」に対応する処理を設け、図81の「差数>19000？」でYESとなった後に図83の「打ち止め仮フラグ保存」に相当する処理を設け、図81の「打ち止めフラグ保存」の前に図83の「ボーナス遊技状態？」に相当する処理を設ける。このように構成することで、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。

【1683】

なお、図83においても、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が19000を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用可能である。

【1684】

例えば、ボーナス遊技状態中に遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、遊技媒体数が19000を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、遊技媒体数が19000を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。

【1685】

＜打ち止め監視処理（差数カウンタの減算バージョン、差数カウンタによってボーナス遊技状態終了後に打ち止め状態）＞

図84は、図82、図83の変形例である。図84は、図83と同様にボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）として、遊技媒体数が19000を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とする点で一致する。ただし、図83とは異なり、打ち止め仮フラグ記憶領域を有していない点で異なる。

【1686】

また、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」を19001とする。換言すると、電源がオフとなっている状況から、設定変更を伴わない電源投入を行ったとき、差数カウンタに記憶される初期値は19001である。同様に、電源がオフとなっている

10

20

30

40

50

状況から、設定変更を伴う電源投入を行ったとき、差数カウンタに記憶される初期値は 19001 である。

【1687】

以下では、図 83 と相違する点について中心に説明を行う。

【1688】

まず、「差数カウンタ＝特定値？」では、差数カウンタに記憶されている値が特定値であるか否かを判断する。例えば、特定値を 0 とした場合には、差数カウンタに記憶されている値が 0 であるか否かを判断する。なお、図 83 においては特定値を 0 として説明を行うが、予め定めた値であれば 0 以外の値でも良い。

【1689】

また、「差数カウンタ＝特定値？」で YES と判断する遊技は、ボーナス遊技状態中に、電源投入時を起点 (0) として、遊技媒体数が 19000 を超えた後の遊技であり、且つ、「打ち止めフラグ保存」を実行するまでの遊技である。詳細は後述する。

【1690】

「再遊技作動図柄表示？」は、図 83 (図 82) の「再遊技作動図柄表示？」と同一のため、説明を省略する。

【1691】

「差数カウンタセット」は、図 83 (図 82) の「差数カウンタセット」と同一のため、説明を省略する。

【1692】

「投入数<払出数？」は、図 83 (図 82) の「投入数<払出数？」と同一のため、説明を省略する。

【1693】

「上限値超過？」は、図 83 (図 82) の「上限値超過？」と同一のため、説明を省略する。

【1694】

「上限値セット」は、図 83 (図 82) の「上限値セット」と同一のため、説明を省略する。

【1695】

「差数更新」では、「上限値超過？」での演算結果 (投入数－払出数) の値 (A レジスタに記憶されている値) の補数を算出して A レジスタに記憶する。そして、算出した補数 (A レジスタに記憶されている値) を H L レジスタから減算する。つまり、「差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を実行する。この演算結果が、特定値を下回っていた場合には、H L レジスタに特定値を記憶する。

【1696】

なお、「差数更新」における補数とは、1 バイト (255) を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、0－A レジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令 (NEG 命令) によって導出することができる。

【1697】

例えば、差数カウンタに記憶されている値 (H L レジスタの値) が 65534 である状況下において、投入数＝3、払出数＝10 の場合は、A レジスタ＝249 となるが、「差数更新」で、まず始めに 249 の補数である 7 を導出する。そして、次に 65534－7 を演算することにより、H L レジスタには 65527 が記憶される。なお、65534－7 の演算結果は、0 を下回らないため (桁下がりがないため)、キャリーフラグは 0 となる。

【1698】

桁下がりがないとき (キャリーフラグが 0 であるとき) には、H L レジスタの値を特定値 (0) に更新する処理はしない。換言すると、H L レジスタの値は、「差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」の演算結果となる。

【1699】

10

20

30

40

50

また、例えば、差数カウンタに記憶されている値（HLレジスタの値）が2である状況下において、投入数＝3、払出数＝10の場合は、Aレジスタ＝249となるが、「差数カウンタ更新」で、まず始めに249の補数である7を導出する。そして、次に2－7を演算することにより、HLレジスタには65531が記憶される。なお、2－7は、－5となるが、0を下回るため（桁下がりがあるため）、HLレジスタには65531が記憶される。また桁下がりがあるため、キャリーフラグは1となる。

【1700】

桁下がりがあるとき（キャリーフラグが1であるとき）には、HLレジスタの値を特定値（0）に更新する処理を行う。換言すると、HLレジスタの値は、特定値（0）となる。

10

【1701】

「差数カウンタ更新」は、図83（図82）の「差数カウンタ更新」と同一のため、説明を省略する。

【1702】

「差数＞19000？」では、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えているか否かを判断する。具体的には、差数カウンタに記憶されている値が特定値（0）であるか否かを判断する。差数カウンタに記憶されている値が特定値（0）の場合にはYESと判断し、差数カウンタに記憶されている値が特定値（0）でない場合にはNOと判断する。

【1703】

なお、差数カウンタに記憶されている値が特定値（0）である場合とは、ア）「差数更新」により「差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を行った演算の結果が特定値（0）を下回った場合、又は、イ）「差数更新」により「差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を行った演算の結果が特定値（0）となった場合である。

20

【1704】

具体的には、上記のア）は、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19001より大きい値となった場合に相当し、上記のイ）は、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19001となった場合に相当する。

【1705】

つまり、「差数＞19000？」では、差数カウンタに記憶されている値が特定値（0）であるか否かによって電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かを判断することができる。

30

【1706】

また、設定変更を伴わない電源投入時や、設定変更を伴う電源投入時に、初期値として19001を記憶することによって、電源投入時を起点（0）として、遊技媒体の差数として－46534に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を19001としたとき、有利区間差数カウンタの値が49001である状況とは、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体の差数が－30000であることを意味する。

【1707】

以上のとおり、初期値として「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である19001を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数が19000を超えたか否かの判断を、差数カウンタの値が「0」か否かで判断することができるため、プログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として19001を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数として－46534に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として19001を記憶することについて例示しているが、初期値が19001以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として19001以外の値を採用することができる。

40

【1708】

「ボーナス遊技状態？」は、図83の「ボーナス遊技状態？」と同一のため、説明を一

50

部省略する。なお、「ボーナス遊技状態？」でYESと判断した場合には、「打ち止めフラグ保存」を実行せずに、打ち止め監視処理を実行する。つまり、「ボーナス遊技状態？」でYESと判断した場合は、差数カウンタには特定値（0）が記憶され、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されていない状況で、次の遊技（ボーナス遊技状態中の遊技）が実行可能となる。

【1709】

換言すると、特定値（0）が記憶されている状況で次回遊技が実行され、打ち止め監視処理を実行するときには、打ち止め監視処理の最初の判断である「差数カウンタ＝特定値？」でYESと判断する。つまり、ボーナス遊技状態中に、電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が19000を超え、且つ、「打ち止めフラグ保存」を実行していない場合には、「差数カウンタ＝特定値？」でYESと判断し、「差数カウンタ更新」等の処理を行うことなく、ボーナス遊技状態か否かを判断する。

10

【1710】

「打ち止めフラグ保存」は、図83（図82）の「打ち止めフラグ保存」と同一のため、説明を省略する。

【1711】

以上のとおり、図84による打ち止め監視処理では、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えることなく（RWMの記憶領域を圧迫することなく）、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が19000を超えた場合であっても、ボーナス遊技状態終了後において打ち止め状態とすることができる。

20

【1712】

なお、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が19000を超えた場合には、仮にボーナス遊技状態が終了した遊技における電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が19000を下回っていたとしても打ち止め状態とすることもできる。このように構成することにより、遊技者に攻略要素を持たせない遊技機を提供することができる。

【1713】

また、図84による打ち止め監視処理では、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えないことから、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が19000を超えて差数カウンタに特定値を記憶した後のボーナス遊技状態の所定遊技において、電源断が発生し（電源がオフとなり）、その後、設定変更を伴わない電源投入があった場合には、差数カウンタが特定値から初期値となる（ボーナス遊技状態は継続する）ため、当該ボーナス遊技状態が終了した後には打ち止め状態とならない。

30

【1714】

つまり、ボーナス遊技状態の途中で電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が19000を超えた後に電源断が発生した場合には、その後、電源がオンとなってボーナス遊技状態を続きから行った場合には、打ち止め状態とならないようにする。このように構成することによって、遊技者がボーナスの途中で起こった電源断が原因で打ち止め状態になってしまったという誤解を招かない遊技機を提供することができる。

【1715】

40

なお、図84は、図82、図83の変形例として説明を行ったが、図81の変形例としても適用することができる。

【1716】

具体的には、図84においては、初期値を「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である19001としたが、図81の変形例として適用する場合には、初期値を「差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とする。例えば、差数カウンタの記憶領域が2バイトである場合には、「差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」が65535であり、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」が19001となり、初期値を46534とする。

【1717】

50

また、図 8 4 においては、特定値を 0 としたが、図 8 1 の変形例として適用する場合には、特定値を 6 5 5 3 5 とする。

【 1 7 1 8 】

以上のとおり、図 8 4 における初期値や特定値は、予め定めた任意の値を定めることができる。

【 1 7 1 9 】

また、図 8 4 では具体的な例を挙げて説明を行ったが、この処理順序や処理内容に限定されるものではなく、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えることなく（RWM の記憶領域を圧迫することなく）、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（0）とした遊技媒体数が 1 9 0 0 0 を超えた場合であっても、ボーナス遊技状態終了後において打ち止め状態とすることができれば良い。

10

【 1 7 2 0 】

なお、図 8 4 においても、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、その基準からの遊技媒体の差数が 1 9 0 0 0 を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用可能である。

【 1 7 2 1 】

例えば、ボーナス遊技状態中に遊技者の出玉が最も低い地点を基準（0）とし、遊技媒体数が 1 9 0 0 0 を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。ただし、ボーナス遊技状態中に電源がオフされ、その後、設定変更を伴わない電源投入があった場合には、差数カウンタが特定値から初期値となる（ボーナス遊技状態は継続する）ため、当該ボーナス遊技状態が終了した後には打ち止め状態とならないようにすることができる。

20

【 1 7 2 2 】

＜本実施形態に適用可能な他の遊技機仕様（「仕様 1」と称す）について＞

本実施形態に記載の遊技機において適用可能な仕様 1 について説明する。

【 1 7 2 3 】

仕様 1 において、遊技開始に係る規定数は役物未作動時（BB 内部中、又は非内部中）においては 2 枚、又は 3 枚であり、RB 作動時においては 3 枚のみとなっている。

【 1 7 2 4 】

仕様 1 において、有効ラインは左リール上段、中リール上段、右リール下段の 1 ライン構成となっている。

30

【 1 7 2 5 】

仕様 1 において、図柄の種類は 1 0 種類である。それぞれ、セブン、バー、リプレイ A、リプレイ B、レモン、ハット、リンゴ A、リンゴ B、チェリー、ブランクと称す。

【 1 7 2 6 】

仕様 1 のリール配列において、図 8 6 を用いて説明する。図 8 6 に示すように 1 つのリールにおける図柄数は 2 0 個であり、第 1 回胴（左リール）、第 2 回胴（中リール）、第 3 回胴（右リール）を備えている。

【 1 7 2 7 】

仕様 1 における図柄組合せを図 8 7 乃至図 9 3 に示している。図中の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の項目は図柄組合せに対応する条件装置の名称を示している。また、「規定数及び遊技状態」には規定数毎の図柄組合せが停止した場合に付与する特典を示している。「規定数及び遊技状態」の項目に「1 種 BB」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に 1 種 BB が付与されることを示し、「再遊技」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に再遊技が付与されることを示し、数字が記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に払い出す枚数を示し、「－」と記載されている場合は該当する遊技状態では当該図柄組合せが停止しないことを示している。

40

【 1 7 2 8 】

仕様 1 において、ボーナスは 1 種 BB を 2 種類備えており、1 種 BB 0 1 は 2 枚を超える遊技メダルの払出を終了条件にしており、1 種 BB 0 2 は 2 0 枚を超える遊技メダルの

50

払出を終了条件にしている。また、この1種BB01はRB-Aが連続作動するタイプであり、1種BB02はRB-Bが連続作動するタイプである。RB-A、RB-Bともに2回の入賞又は2回の遊技の何れか一方を満たすと終了し、RB-A、又はRB-Bの終了条件を満たすと1種BB01、又は1種BB02の終了条件を満たすまで自動的にRB-A、又はRB-Bが作動する仕様となっている。なお、RB-A中は内部抽選の結果としてはずれが決定される場合がある。

【1729】

図87に示すように1種BB01、及び1種BB02の図柄組合せは1種類となっており、各リールにおける1種BB01図柄組合せ、及び1種BB02図柄組合せに関する図柄の引き込み率（図柄組合せに関する図柄が停止する確率）は100%ではないため、1種BB01図柄組合せ、及び1種BB02図柄組合せを表示させる場合は各リールに目押しが必要となっている。

10

【1730】

仕様1において、RT遷移は非RT（1種BB01、及び1種BB02非内部中）から開始し、非RT中に1種BB-Aが当せんして1種BB01図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からRT1（1種BB-A内部中とも称す）に移行し、RT1中に1種BB01図柄組合せが停止するとRT1が終了して次遊技から1種BB-Aが作動（1種BB-A中とも称す）し、1種BB-Aの作動が終了すると次遊技から非RTに移行する。また、非RT中に1種BB-Bが当せんして1種BB02図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からRT2（1種BB-B内部中とも称す）に移行し、RT2中に1種BB02図柄組合せが停止するとRT2が終了して次遊技から1種BB-Bが作動（1種BB-B中とも称す）し、1種BB-Bの作動が終了すると次遊技から非RTに移行する。また、1種BB-A中において設定変更したときは1種BB-A状態を引き継ぎ、1種BB-A中以外の状態（1種BB01、及び1種BB02非内部中、1種BB-A内部中、1種BB-B内部中、及び1種BB-B中）において設定変更したときは非RTになる。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）ではRT状態と1種BB作動状態はクリアされないため、電断復帰時には電断前の状態から開始される。

20

【1731】

仕様1における条件装置を図94で説明する。図94における「条件装置番号」の項目は当せん番号と対応した番号が記載されている。また、「条件装置」の項目には作動する条件装置が記載されている。また、「通称」の項目には作動する条件装置の簡易的な名称が記載されている。また、「構成要素」の項目には条件装置に対応する図柄組合せが示されている。

30

【1732】

仕様1における3枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果について図95を用いて説明する。3枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、1種BB-B、再遊技-A、再遊技-B、再遊技-C、再遊技-D、再遊技-E、再遊技-F、再遊技-G、再遊技-H、再遊技-I、入賞-A1、入賞-A2、入賞-A3、入賞-A4、入賞-A5、入賞-A6、入賞-A7、入賞-A8、入賞-A9、入賞-A10、入賞-A11、入賞-A12、入賞-B1、入賞-B2、入賞-B3、入賞-B4、入賞-B5、入賞-B6、入賞-B7、入賞-B8、入賞-B9、入賞-B10、入賞-B11、入賞-B12、入賞-C1、入賞-C2、入賞-C3、入賞-C4、入賞-C5、入賞-C6、入賞-C7、入賞-C8、入賞-C9、入賞-C10、入賞-C11、入賞-C12、入賞-D1、入賞-D2、入賞-D3、入賞-D4、入賞-D5、入賞-D6、入賞-D7、入賞-D8、入賞-D9、入賞-D10、入賞-D11、入賞-D12、入賞-E、入賞-F、入賞-G、入賞-H、入賞-I、入賞-J、入賞-K、入賞-L、入賞-M、入賞-N、入賞-O、入賞-P、入賞-Qの何れかであり、はずれは存在しない。

40

【1733】

50

また、図 95 の「内部抽せん」の項目は遊技状態毎に内部抽せん対象か否かを示しており、「○」は内部抽せん対象であり、「×」は内部抽せん対象ではないことを示している。また、「有利区間移行」の項目は遊技状態毎に有利区間移行抽せんを実行するか否かを示しており、「○」は有利区間移行抽せんを実行し、「×」は有利区間移行抽せんを実行しないことを示している。なお、仕様 1 では有利区間移行抽せんを実行した場合 100% 当せんし有利区間移行するよう構成されている。また「R1」～「R6」の項目は設定値に対応した内部抽せんの当せん置数を示しており、遊技状態毎に 65536 の置数を割り振っている。なお、「R1」は設置値「1」に対応しており、「R2」は設置値「2」に対応しており、「R3」は設置値「3」に対応しており、「R4」は設置値「4」に対応しており、「R5」は設置値「5」に対応しており、「R6」は設置値「6」に対応している。

10

【1734】

仕様 1 における、3 枚掛け時の RT1 における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図 96、3 枚掛け時の RT2 における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図 97、3 枚掛け時の RT3 における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図 98、2 枚掛け時の非 RT における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図 99 でそれぞれ示している。各図の説明は図 95 と同様であるため省略する。なお、2 枚掛け時の RT1、及び RT2 における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については 2 枚掛け時の非 RT における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果の 1 種 BB-A の置数が 0 になり、再遊技-A の置数が 21638 (8978 + 12660) になったものと同一であるため省略する。

20

【1735】

仕様 1 においては、RT1 の 3 枚掛け遊技が通常の遊技方法である。換言すると、遊技機が工場出荷時（初期状態）では、非 RT にて 2 枚掛け遊技を行い、1 種 BB-A が当選した遊技にて 1 種 BB01 図柄組合せが停止しなかったときに RT1 に移行し、移行した RT1 で 3 枚掛け遊技をさせることになる。なお、RT1 の 3 枚掛け遊技以外の遊技方法で遊技も可能であるが、2 枚掛けの場合は AT 抽選を行わなかったり、RT1 以外の RT での 3 枚掛け遊技では AT 当選確率が RT1 よりも低かったりするため、RT1 の 3 枚掛け遊技が最も出玉率が高くなる遊技方法となっている。

30

【1736】

仕様 1 における停止制御を図 100 を用いて説明する。図 100 の「×」と記載されている箇所はその遊技状態では抽選しない条件装置であることを示す。また、図 100 の「入賞-A1 条件装置」にある「123：入賞01 (PB8000)」とは、入賞-A1 当せん時に左中右の押し順で操作されると入賞01が表示されるということを示している。なお、「(PB8000)」とは、3つのリールに20図柄がそれぞれ描かれているため、全ての図柄組合せの総数が $20 \times 20 \times 20 = 8000$ であり、左中右の押し順で操作されると 100% ($8000 / 8000 \times 100$) の確率で入賞01が停止するということを示している。これが「132：入賞11 (PB4000)」となっている場合は、左右中の押し順で操作されると 50% ($4000 / 8000 \times 100$) の確率で入賞11が停止し、50%の確率で取りこぼすということを示している。その他の条件装置においても同様であるため、説明は省略する。また、図 100 の「-」と記載されている箇所は押し順に関係なく必ずその条件装置が停止することを示している。また、「備考」には正解押し順で操作されたときの見た目の図柄組合せを記載している。例えば、「入賞-A1 条件装置」の「備考」には「右下リレモン」と記載されており、左中右で操作されると左リール上段にレモン、中リール中段にレモン、右リール下段にレモンが停止するということを示している。

40

【1737】

仕様 1 においては、押し順役として入賞-A1～A12、入賞-B1～B12、入賞-C1～C12、入賞-D1～D12、を備えている。押し順正解時にはレモン図柄、又は

50

ハット図柄が一直線に揃うようになっている。

【1738】

ここで、従来の所謂アクセルAT機においては、6択（左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左）の押し順ベルを備えたときに、それぞれの押し順で異なる入賞図柄を停止させる必要があったため、最も一般的である3個のリールとリール停止領域が上段、中段、下段の3個の遊技機の場合は、直線ラインが上段ライン、中段ライン、下段ライン、右上りライン、右下りラインの5個しか持てないため、押し順ベル正解時の入賞図柄が停止するラインに屈曲ライン（例えば、上段、中段、上段の所謂小Vラインや、下段、中段、下段の所謂小山ライン等）を含める必要があった。しかし、屈曲ラインは入賞図柄組合せがわかり難く、遊技者は押し順が正解したのか否かがわかり難かったり、押し順に正解しても高揚感を得ることができなかつたりしていた。

10

【1739】

なおアクセルAT機とは、図95乃至図98で示すように1種BB中3枚掛け（1種BB-A作動時RB-A作動中、又は1種BB-B作動時RB-B作動中）において入賞-P（入賞01～10、53～63）の置数（6200）が、1種BB中以外の遊技状態中3枚掛け（非RT、RT1、又はRT2）において入賞-A1～A12、入賞-B1～B12の各置数（923）よりも多く、入賞-A1～A12の合算、入賞-B1～B12の合算の各置数（11076）よりも少なく設定されているものを指す。換言すると、1種BB中に所定数（例えば13枚）が獲得可能な所定当選役の置数は、正解すると所定数（1種BB中の所定数と同一数）が獲得可能な所定の押し順役群（例えば、入賞-A1～A12）の各置数よりも多く、所定の押し順役群の置数の合算よりも少なく設定されている機械をアクセルAT機と称している。

20

【1740】

これに対して、仕様1では、押し順正解時に一直線に揃う図柄組合せとして、レモン図柄組合せとハット図柄組合せの2種類を備えることで、アクセルAT機であっても屈曲ラインを用いずに押し順正解図柄組合せを全て一直線ラインに揃えることができる。

【1741】

例えば、図101の入賞-A1～A12の備考に記載のように、入賞-A1、A2当選時の左中右押し順で右下りレモン、入賞-A3、A4当選時の左右中押し順で上段レモン、入賞-A5、A6当選時の中左右押し順で中段レモン、入賞-A7、A8当選時の中右左押し順で上段ハット、入賞-A9、A10当選時の右左中押し順で下段ハット、入賞-A11、A12当選時の右中左押し順で右下りハットとなっており、押し順正解時は全て一直線ラインでレモン、又はハットが揃うようになっている。

30

【1742】

このような構成によれば、アクセルATで出玉性能を向上させつつ、出目に関しても遊技者の興趣を向上させることが可能となる。

【1743】

また、図102の入賞-B1～B12の備考に記載のように、入賞-B1、B2当選時の左中右押し順で上段レモン、入賞-B3、B4当選時の左右中押し順で右下りレモン、入賞-B5、B6当選時の中左右押し順で中段レモン、入賞-B7、B8当選時の中右左押し順で上段ハット、入賞-B9、B10当選時の右左中押し順で下段ハット、入賞-B11、B12当選時の右中左押し順で右下りハットとなっており、押し順正解時は全て一直線ラインでレモン、又はハットが揃うようになっている。さらに、入賞-A1～A12のときと比較すると、入賞-A1、A2当選時の左中右押し順で右下りレモンが停止するが、入賞-B1、B2当選時の左中右押し順で上段レモンが停止するようになっている。同様に入賞-A3、A4当選時の左中右押し順で上段レモンが停止するが、入賞-B3、B4当選時の左中右押し順で右下りレモンが停止するようになっている。

40

【1744】

このような構成によれば、遊技者が左ストップスイッチを第一停止、中ストップスイッチを第二停止、右ストップスイッチを第三停止したとき（所謂順押し時）に右下りレモン

50

と上段レモンが停止する場合があるため、同じ押し順で遊技していても異なる出目が出現することにより、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、遊技者が左ストップスイッチを第一停止、右ストップスイッチを第二停止、中ストップスイッチを第三停止したとき（所謂順はさみ時）にも右下りレモンと上段レモンが停止する場合があるため、複数の押し順での遊技において同一の出目が出現する場合があるため出目の多様化を実現でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【1745】

また、図103の入賞－C1～C12の備考に記載のように、入賞－C1、C2当選時の左中右押し順で右上りハット、入賞－C3、C4当選時の左右中押し順で下段ハット、入賞－C5、C6当選時の中左右押し順で上段ハット、入賞－C7、C8当選時の中右左押し順で右上りレモン、入賞－C9、C10当選時の右左中押し順で中段レモン、入賞－C11、C12当選時の右中左押し順で右下りハットとなっており、押し順正解時は全て一直線ラインでレモン、又はハットが揃うようになっている。

10

【1746】

また、図104の入賞－D1～D12の備考に記載のように、入賞－D1、D2当選時の左中右押し順で下段ハット、入賞－D3、D4当選時の左右中押し順で右上りハット、入賞－D5、D6当選時の中左右押し順で上段ハット、入賞－D7、D8当選時の中右左押し順で右上りレモン、入賞－D9、D10当選時の右左中押し順で中段レモン、入賞－D11、D12当選時の右中左押し順で右下りハットとなっており、押し順正解時は全て一直線ラインでレモン、又はハットが揃うようになっている。

20

【1747】

このような構成によれば、順押し時の出目の多様化をさらに実現できる。また、入賞－A1、A2、及び入賞－B1、B2の当選確率よりも、入賞－C1、C2、及び入賞－D1、D2の当選確率の方が低く設定されており、入賞－C1、C2、及び入賞－D1、D2に当選した方が入賞－A1、A2、及び入賞－B1、B2に当選するよりもATの当選確率を高く設定することで、順押し時の出目の多様化の実現とAT当選の期待感の創出を実現することができる。

【1748】

＜本実施形態に適用可能な他の遊技機仕様（「仕様2」と称す）について＞

本実施形態に記載の遊技機において適用可能な仕様2について説明する。

30

【1749】

仕様2において、遊技開始に係る規定数は役物未作動時（BB内部中、又は非内部中）においては2枚、又は3枚であり、RB作動時においては3枚のみとなっている。

【1750】

仕様2において、有効ラインは左リール中段、中リール上段、右リール下段の1ライン構成となっている。

【1751】

仕様2において、図柄の種類は10種類である。それぞれ、黒バー、青セブン、ブランクA、ブランクB、上羅、下羅、リプレイ、ベル、チェリー、スイカと称す。

【1752】

40

仕様2のリール配列において、図106を用いて説明する。図106に示すように1つのリールにおける図柄数は20個であり、第1回胴（左リール）、第2回胴（中リール）、第3回胴（右リール）を備えている。

【1753】

仕様2における図柄組合せを図107乃至図112に示している。図中の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の項目は図柄組合せに対応する条件装置の名称を示している。また、「規定数及び遊技状態」には規定数毎の図柄組合せが停止した場合に付与する特典を示している。「規定数及び遊技状態」の項目に「1種BB」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に1種BBが付与されることを示し、「再遊技」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に再遊技が付与されることを示し、数字が記載さ

50

れている場合は図柄組合せが停止した場合に払い出す枚数を示し、「ー」と記載されている場合は該当する遊技状態では当該図柄組合せが停止しないことを示している。

【1754】

仕様2において、ボーナスは1種BBを3種類備えており、1種BB01は41枚を超える遊技メダルの払出を終了条件にしており、1種BB02は41枚を超える遊技メダルの払出を終了条件にしており、1種BB03は1枚を超える遊技メダルの払出を終了条件にしている。また、この1種BB01はRB-Aが連続作動するタイプであり、1種BB02はRB-Aが連続作動するタイプであり、1種BB03はRB-Bが連続作動するタイプである。RB-A、RB-Bともに2回の入賞又は2回の遊技の何れか一方を満たすと終了し、RB-A、又はRB-Bの終了条件を満たすと1種BB01、1種BB02、又は1種BB03の終了条件を満たすまで自動的にRB-A、又はRB-Bが作動する仕様となっている。なお、RB-B中は内部抽選の結果としてはずれが決定される場合がある。

10

【1755】

図107に示すように1種BB01、1種BB02、及び1種BB03の図柄組合せは1種類となっており、各リールにおける1種BB01図柄組合せ、1種BB02図柄組合せ、及び1種BB03図柄組合せに関する図柄の引き込み率（図柄組合せに関する図柄が停止する確率）は100%ではないため、1種BB01図柄組合せ、1種BB02図柄組合せ、及び1種BB03図柄組合せを表示させる場合は各リールに目押しが必要となっている。

20

【1756】

仕様2において、RT遷移は非RT（1種BB01、1種BB02、及び1種BB03非内部中）から開始し、非RT中に1種BB-Aが当せんして1種BB01図柄組合せが停止しなかった場合、又は1種BB-Bが当せんして1種BB02図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からRT1（1種BB-A内部中、又は1種BB-B内部中とも称す）に移行し、RT1中に1種BB01図柄組合せが停止するとRT1が終了して次遊技から1種BB-Aが作動（1種BB-A中とも称す）し、RT1中に1種BB02図柄組合せが停止するとRT1が終了して次遊技から1種BB-Bが作動（1種BB-B中とも称す）し、1種BB-A、又は1種BB-Bの作動が終了すると次遊技から非RTに移行する。また、非RT中に1種BB-Cが当せんして1種BB03図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からRT2（1種BB-C内部中とも称す）に移行し、RT2中に1種BB03図柄組合せが停止するとRT2が終了して次遊技から1種BB-Cが作動（1種BB-C中とも称す）し、1種BB-Cの作動が終了すると次遊技から非RTに移行する。また、1種BB-C中において設定変更したときは1種BB-C状態を引き継ぎ、1種BB-C中以外の状態（1種BB01、1種BB02、及び1種BB03非内部中、1種BB-A内部中、1種BB-B内部中、1種BB-C内部中、1種BB-A中、及び1種BB-B中）において設定変更したときは非RTになる。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）ではRT状態と1種BB作動状態はクリアされないため、電断復帰時には電断前の状態から開始される。

30

40

【1757】

仕様2における条件装置を図113で説明する。図113における「条件装置番号」の項目は当せん番号と対応した番号が記載されている。また、「条件装置」の項目には作動する条件装置が記載されている。また、「通称」の項目には作動する条件装置の簡易的な名称が記載されている。また、「構成要素」の項目には条件装置に対応する図柄組合せが示されている。

【1758】

仕様2における3枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果について図114を用いて説明する。3枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、1種BB-A、1種BB-B、再遊技-A、再

50

遊技－B、再遊技－C、再遊技－D、再遊技－E、再遊技－F、再遊技－G、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、再遊技－K、再遊技－L、再遊技－M、入賞－A 1、入賞－A 2、入賞－A 3、入賞－A 4、入賞－A 5、入賞－A 6、入賞－A 7、入賞－A 8、入賞－A 9、入賞－A 10、入賞－A 11、入賞－A 12、入賞－B 1、入賞－B 2、入賞－B 3、入賞－B 4、入賞－B 5、入賞－B 6、入賞－B 7、入賞－B 8、入賞－B 9、入賞－B 10、入賞－B 11、入賞－B 12、入賞－C、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H、入賞－I、入賞－Jの何れかであり、はずれは存在しない。

【1759】

また、図114の「内部抽せん」の項目は遊技状態毎に内部抽せん対象か否かを示しており、「○」は内部抽せん対象であり、「×」は内部抽せん対象ではないことを示している。また、「有利区間移行」の項目は遊技状態毎に有利区間移行抽せんを実行するか否かを示しており、「○」は有利区間移行抽せんを実行し、「×」は有利区間移行抽せんを実行しないことを示している。なお、仕様2では有利区間移行抽せんを実行した場合100%当せんし有利区間移行するよう構成されている。また「R1」～「R6」の項目は設定値に対応した内部抽せんの当せん置数を示しており、遊技状態毎に65536の置数を割り振っている。なお、「R1」は設置値「1」に対応しており、「R2」は設置値「2」に対応しており、「R3」は設置値「3」に対応しており、「R4」は設置値「4」に対応しており、「R5」は設置値「5」に対応しており、「R6」は設置値「6」に対応している。

【1760】

仕様2における、3枚掛け時のRT1における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図115、3枚掛け時のRT2における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図116、3枚掛け時の1種BB－A又は1種BB－B作動時RB－A作動中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図117、3枚掛け時の1種BB－C作動時RB－B作動中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図118、2枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については図119でそれぞれ示している。各図の説明は図114と同様であるため省略する。なお、2枚掛け時のRT1における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については2枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果の1種BB－Cの置数が0になり、再遊技－Aの置数が15000（8978＋6022）、はずれの置数が7970（13992－6022）になったものと同一であり、2枚掛け時のRT2における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果については2枚掛け時の非RTにおける内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果の1種BB－Cの置数が0になり、再遊技－Aの置数が22970（8978＋13992）になったものと同一であるため省略する。

【1761】

仕様2においては、RT2の3枚掛け遊技が通常の遊技方法である。換言すると、遊技機が工場出荷時（初期状態）では、非RTにて2枚掛け遊技を行い、1種BB－Cが当選した遊技にて1種BB03図柄組合せが停止しなかったときにRT2に移行し、移行したRT2で3枚掛け遊技をさせることになる。なお、RT2の3枚掛け遊技以外の遊技方法で遊技も可能であるが、2枚掛けの場合はAT抽選を行わなかったり、RT2以外のRTでの3枚掛け遊技ではAT当選確率がRT2よりも低かったりするため、RT2の3枚掛け遊技が最も出玉率が高くなる遊技方法となっている。

【1762】

仕様2における停止制御を図120及び図121を用いて説明する。図120及び図121の「×」と記載されている箇所はその遊技状態では抽選しない条件装置であることを示す。また、図120及び図121の「入賞－A1条件装置」にある「123：1／1で入賞01」とは、入賞－A1当せん時に左中右の押し順で操作されると入賞01が表示されることを示している。また、「入賞－A1条件装置」にある「132：1／2で

入賞１７、入賞１８」とは、左右中の押し順で操作されると５０％の確率で入賞１７、又は入賞１８が停止し、５０％の確率で取りこぼすということを示している。その他の条件装置においても同様であるため、説明は省略する。また、「入賞－Ａ１条件装置」にある「２－：１／４で入賞２１」とは、中左右と中右左との何れの押し順でも２５％の確率で入賞２１が停止し、７５％の確率で取りこぼすということを示している。また、「備考」には見た目の図柄組合せを記載している。例えば、「条件装置なし」の「備考」には「３－：蒼７フェイク」と記載されており、右左中と右中左との何れの押し順でも青セブン図柄組合せが見た目上停止しないということを示している。

【１７６３】

なお、図１２０及び図１２１にある「ダブルライン」とは、見た目上複数の一直線のラインに図柄組合せが停止することであり、「シングルライン」とは、見た目上１の一直線のラインに図柄組合せが停止することであり、「左羅龍」とは、左リールに上羅と下羅が停止することであり、「左中羅龍」とは、左リールと中リールに上羅と下羅が停止することである。その他の記載は前述した内容で説明可能であるため省略する。

【１７６４】

仕様２では、図１２０及び図１２１で示す通り、再遊技－Ａ～Ｍ条件装置の何れも青セブン図柄組合せがシングルライン、又はダブルラインに停止可能となっている。ただし、左第一停止で操作された場合は、青セブン図柄組合せがシングルライン、及びダブルラインに停止できないようになっている。仕様２では、押し順を指示された遊技以外の遊技で左リールを最初に停止させないとペナルティが発生し、当該遊技のＡＴ抽選を低下、又はＡＴ抽選を実施しないようになっている。これにより、押し順が指示されていない遊技にて再遊技－Ａ～Ｍ条件装置の何れかが決定された場合は、遊技者に左リールを最初に停止させる（左ストップスイッチを第一停止させる）ことで、青セブン図柄組合せが停止することはないようにしている。

【１７６５】

仕様２では、サブボーナス当選時に青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させるか、ダブルラインに停止させるかを決定している。青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させるよりもダブルラインに停止させた方がサブボーナス中のＡＴ抽選を優遇（ＡＴ当選確率が高くなっている、又は上乗せ当選時の上乗せ量が多くなっている）しているため、青セブン図柄組合せをダブルラインに停止させた方が遊技者にとって有利となっている。そして、サブボーナス当選時に決定した青セブン図柄組合せの停止ラインに応じて、再遊技－Ａ～Ｍ条件装置当選時に押し順ナビを実行する。

【１７６６】

例えば、或る遊技にてサブボーナス当選時に青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させることを決定して、当該遊技以降の遊技で再遊技－Ａが当選した場合は、「右第一停止で青セブン図柄を狙え」という表示を液晶に行い、遊技者に右ストップスイッチを最初に停止させることで青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させるようにする。このときに指示モニタに指示内容を表示してもよいし、表示しなくてもよい。そして、遊技者が右ストップスイッチを最初に停止して、青セブン図柄組合せを停止させることができた場合はサブボーナスを開始する。また、このときに遊技者が押し順を無視して中ストップスイッチを最初に停止させた場合に青セブン図柄組合せがダブルラインで停止することもあるが、青セブン図柄組合せがダブルラインで停止したとしてもサブボーナスを開始すると同様の内容（ＡＴ当選確率等）で実施する。

【１７６７】

このような構成によれば、遊技者がわざと押し順を無視してダブルラインで青セブン図柄組合せを停止させるような攻略要素を排除することができ、公正な遊技を実現するとともに速やかにサブボーナスを開始することができる。

【１７６８】

また、例えば、或る遊技にてサブボーナス当選時に青セブン図柄組合せをシングルライ

10

20

30

40

50

ンに停止させることを決定して、当該遊技以降の遊技で再遊技－Aが当選した場合は、「右第一停止で青セブン図柄を狙え」という表示を液晶に行い、遊技者に右ストップスイッチを最初に停止させることで青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させるようにするが、遊技者の目押しミスや押し順ミスにより青セブン図柄組合せがシングルラインにもダブルラインにも停止しなかった場合は、サブボーナスを開始させない。そして、サブボーナスを開始しなかった場合は次遊技以降の遊技で再遊技－A～Mが当選したときに再度青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させることが可能な押し順ナビを報知し、青セブン図柄組合せをシングルラインに停止させるようにする。

【1769】

仕様2においては、再遊技－A～Mの何れも青セブン図柄組合せがシングルライン、又はダブルラインに停止可能であるため、遊技者が操作ミスしてサブボーナスが開始できなくても次遊技以降の遊技で再遊技－A～Mの何れかが当選すれば、再度サブボーナスが開始可能となっているため速やかにサブボーナスが開始可能となっている。もし、再遊技役に応じてシングルラインしか停止しない場合とダブルラインしか停止しない場合を有していれば、停止させるライン以外の再遊技役が当選すると押し順ナビを実施できず、停止させるラインに対応する再遊技役が当選するまで遊技を進めなければいけなくなり、サブボーナスの開始操作を失敗したことによるデメリットが強く感じさせてしまい、遊技の興趣の低下を招くことになってしまう。

【1770】

仕様2の構成によれば、サブボーナス開始時に適度な技術介入を提供でき、遊技の興趣が向上するとともに、サブボーナスが開始できなくても速やかにサブボーナスを開始させるチャンスを提供することができるため、遊技者が安心して遊技を実施できるようになる。

【1771】

<本実施形態におけるATのゲーム性について>

本実施形態、仕様1、及び仕様2において適用可能なATのゲーム性について説明する。なお、以下の説明は仕様2に基づいて説明する。

【1772】

まず、ATの所定当選条件（所定条件装置に当選してAT抽選に当選、所定ゲーム数に到達してAT抽選に当選等）を満たしたときは、AT開始画面を液晶に表示する。

【1773】

続いて、AT開始画面を表示した次遊技から所定の終了条件を満たすまで本ATの初期差枚数を決定する抽選を実行する。以下、本ATの初期差枚数を決定する抽選を実行する期間のことを導入期間と称す。

【1774】

<<本ATの初期差枚数を決定する抽選>>

本ATの初期差枚数とは、本ATを実行できる期間を示すものであり、毎遊技更新され得る。例えば初期差枚数が500枚の場合、3枚掛け遊技の内部抽選の結果が入賞－A1であって左中右で停止操作されて7枚払い出されたときは、 $500 - (7 - 3) =$ 残り差枚数が496枚になる。このように増加分を減算していき、差枚数が0以下になると本ATを終了させるようになっている。

【1775】

本ATの初期差枚数を決定する抽選とは、初期差枚数を何枚にするかの抽選であり、初期差枚数が多いほど、大量のメダルの獲得を狙うことができる。なお、初期差枚数が決定した後も上乘せ抽選の当選により差枚数が増加し得るため、仮に初期差枚数が少なくても大量のメダルの獲得のチャンスはまだ狙えるようになっている。

【1776】

本ATの初期差枚数を決定する抽選方法として、図122を基に説明する。

【1777】

図122の液晶画面の説明を行う。図122下側にある初期差枚数（左）、初期差枚数

10

20

30

40

50

(中)、初期差枚数(右)とは、累積している初期差枚数を示している。初期差枚数(左)、初期差枚数(中)、初期差枚数(右)はそれぞれ、左リール(左ストップスイッチ)、中リール(中ストップスイッチ)、右リール(右ストップスイッチ)に対応しており、それぞれ異なるRWMアドレスが示す各RWM記憶領域に初期差枚数に対応する各値が記憶される。

【1778】

図122の右側にある保留玉(当該)と3つの保留玉は、初期差枚数に加算する上乗せ差枚数と初期差枚数(左)、初期差枚数(中)、初期差枚数(右)のうち何れの初期差枚数に加算するか否かを示している。例えば、保留玉(当該)には「+100」という数字が右矢印に記載されているが、これは、初期差枚数(右)に+100加算するということを示している。また、3つの保留玉のうち「+500」という数字が左矢印に記載されているものは、初期差枚数(左)に+500加算するということを示している。また、3つの保留玉のうち「+50」という数字が上矢印に記載されているものは、初期差枚数(中)に+50加算するということを示している。なお、初期差枚数(左)、初期差枚数(中)、初期差枚数(右)のうち何れの初期差枚数に加算するか否かの割合は均等に割り振っている。

10

【1779】

導入期間は所定の終了条件を満たすまで継続するようになっており、所定の終了条件としては、毎遊技実行される終了抽選に当選することが挙げられる。ただし、導入期間の開始時に終了抽選に当選して導入期間が終了すると遊技の興趣が著しく低下するため、終了抽選を実行しない期間を設けており、導入期間の開始時から5遊技間は終了抽選を実行しないようになっている。なお、終了抽選を実行しない期間は5遊技に限らず、任意の遊技数を設定できる。また、終了抽選を実行しない期間を設けなくてもよい。

20

【1780】

図122の右側にある保留玉(当該)と3つの保留玉は、遊技毎に更新される。例えば、図122の状態は全リール回転中の状態(スタートスイッチの操作受付後、又は内部抽選実行後)であり、保留玉(当該)となっている保留玉が示す初期差枚数(右)に初期差枚数が100加算されるか否かとなっており、3つの保留玉は次遊技以降に使用するものとなっている。換言すると、保留玉(当該)にある保留玉が当該遊技における初期差枚数の上乗せ権利のある保留玉となっている。

30

【1781】

そして、この保留玉(当該)が初期差枚数に加算されるか否かは、内部抽選の結果と、ストップスイッチの停止順番に関わっている。内部抽選の結果として、再遊技-H、再遊技-I、再遊技-J、再遊技-K、再遊技-L、再遊技-M、入賞-A1~A12、入賞-B1~B12、入賞-C、入賞-D、入賞-E、入賞-F、入賞-G、入賞-Hとなったときに保留玉(当該)が初期差枚数に加算される可能性がある場合であり、その他の内部抽選の結果においては保留玉(当該)が初期差枚数に加算されないようになっている。また、内部抽選の結果として、再遊技-H、再遊技-I、再遊技-J、再遊技-K、再遊技-L、再遊技-M、入賞-C、入賞-D、入賞-E、入賞-F、入賞-G、入賞-Hとなったときは、必ず保留玉(当該)が初期差枚数に加算されるようになっているが、入賞-A1~A12、入賞-B1~B12の場合は、正解押し順で操作されないと保留玉(当該)が初期差枚数に加算されないようになっている。例えば、入賞-A1当選時においては、ストップスイッチが左中右の順番で操作されると保留玉(当該)が初期差枚数に加算され、ストップスイッチが左中右以外の順番で操作されると保留玉(当該)が初期差枚数に加算されないようになっている。換言すると、レア役と共通ベルと押し順ベル当選時は初期差枚数が加算されるチャンスとなっている。なお、導入期間中は押し順の報知を実行しないため、遊技者の直感によって押し順を当てさせる。また、導入期間中は押し順によるペナルティはないため、遊技者は自由に押し順を選択できるようになっている。

40

【1782】

このような構成によれば、上乗せしない場合があることによって出玉の波が荒くなる設

50

計ができ、遊技者の直感によって出玉の波が変化するため、遊技の興趣が向上する。

【1783】

なお、レア役当選時に保留玉（当該）にある加算値を必ず加算する必要はなく、加算抽選に当選したときに加算するように構成してもよい。また、レア役当選時は液晶に表示されている保留玉（当該）と3つの保留玉の全て、又は何れか複数個を獲得するようにしてもよい。また、レア役当選時は保留玉（当該）にある加算値にさらに上乗せ値を加算した値を初期差枚数に加算してもよく、この場合の上乗せ値は抽選によって決定してもよいし、予め定められた値であってもよいし、加算値を整数倍した値であってもよい。

【1784】

そして、全てのリールが停止されて、保留玉（当該）に関する初期差枚数の加算処理が終了した後は、図123a)で示すように保留玉（当該）の場所に次の保留玉（図122の「+500」の保留玉）が移動して、当該次の保留玉が保留玉（当該）となり、次遊技の内部抽選の結果に応じて獲得可能となる。また、3つの保留玉のうち保留玉（当該）となった保留玉を除いた2つの保留玉（「+50」と「+200」の保留玉）がそれぞれ上側の場所に移動し、空いた場所に新たな保留玉（「+10」の保留玉）が追加されるようになっている。なお、内部抽選の結果として、再遊技-H、再遊技-I、再遊技-J、再遊技-K、再遊技-L、再遊技-M、入賞-A1~A12、入賞-B1~B12、入賞-C、入賞-D、入賞-E、入賞-F、入賞-G、入賞-H以外の条件装置が当選した場合、又ははずれの場合は、保留玉（当該）で示す加算値を初期差枚数に加算することなく（0を加算することを含む）保留玉（当該）が消えて、次の保留玉が保留玉（当該）の場所に移動する。換言すると、保留玉（当該）にある保留玉の加算値が獲得できなくても当該遊技終了時に次の保留玉に置き換わるので、遊技毎に保留玉を獲得できるか否かに期待させる遊技性により遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【1785】

なお、レア役当選時は液晶に表示されている保留玉（当該）と3つの保留玉の全て、又は何れか複数個を獲得するようにした場合は、使用した保留玉の分を新たな保留玉として補充する必要がある。

【1786】

このような構成によれば、毎遊技保留玉を獲得するか否かの遊技を導入期間の終了条件を満たすまで実行することが可能となる。

【1787】

図123b)で示す通り、導入期間の終了条件である終了抽選に当選した場合は、保留玉の代わりに「審判」と書かれたアイコン（以下、「審判玉」と称す）が表示される。審判玉が表示された場合であってもすぐに終了するわけではなく、保留玉（当該）の位置まで移動したときに終了するようになっている。図123b)の場合は、4遊技目に審判玉が保留玉（当該）の位置に移動するため、その間の3遊技間は初期差枚数の加算チャンスは継続する。そして4遊技目の遊技が終了したときに導入期間を終了し、本ATの初期差枚数を決定するための獲得期間（以下、「審判期間」と称す）を開始する。なお、審判玉が表示された後の保留玉の抽選、及び表示は実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【1788】

なお、審判玉を消化する遊技で導入期間を必ず終了させる必要はなく、導入期間が継続するが審判玉を表示させてもよい（以下、導入期間が継続する審判玉のことを「ガセ審判玉」と称す）。このような構成によれば、審判玉が出現しても終了するか否かがわからなくなるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、審判玉とガセ審判玉は見た目が同一となるように表示するため、見た目では導入期間が終了するか否はわからないようになっている。また、審判玉かガセ審判玉かは見た目で判別できないため、審判玉、及びガセ審判玉を表示させた後の遊技も初期差枚数の加算値を決定するための保留玉の抽選、及び表示を行う。また、ガセ審判玉の場合に継続時に初期差枚数の加算がないと遊技の興趣が低下する場合があるため、ガセ審判玉で継続する場合は同時に保留玉の加算値の抽選を実行して決定された加算値を決定された何れかの初期差枚数の場所に加算するようにし

てもよい。

【1789】

また、導入期間の終了抽選に当選することなく遊技が進行した場合には、導入期間中に規定遊技数の遊技が実行された場合に導入期間を終了させてもよい。例えば、導入期間が50遊技実行された場合は終了抽選に当選していなくとも導入期間を終了して審判期間を開始する。導入期間が規定遊技数で終了する場合は、審判玉とは異なるアイコン（以下、「祝福玉」と称す）を表示する。祝福玉が保留玉の領域に表示された場合は、遊技者が見た目で導入期間が終了することを認識できる（祝福玉が表示されると必ず導入期間が終了するため）ため、祝福玉が表示された後の遊技では保留玉の抽選、及び表示は実行しない。そして、祝福玉が保留玉（当該）の位置まで移動して実行された遊技では特別な祝福画像を表示して、遊技者に導入期間が終了したことを報知する。

10

【1790】

導入期間において、入賞-A1～A12、入賞-B1～B12の何れかの条件装置が決定されたときに押し順を報知しない例を説明したが、一部の正解押し順を報知する態様であってもよい。例えば、第1停止のみを報知する場合は、押し順正解率は50%にできる。また、正解押し順を報知しない場合と正解押し順を報知する場合を抽選により決定してもよい。例えば、正解押し順を報知しない場合は、押し順ベルの正解率は約17%であるが、正解押し順を報知する場合は、押し順ベルの正解率は100%である。また、正解押し順を報知しない場合と正解押し順を一部報知する場合を抽選により決定してもよい。

【1791】

上述した実施形態の導入期間においては、初期差枚数（左）、初期差枚数（中）、初期差枚数（右）のうち何れの初期差枚数に加算するか否かの割合は均等に割り振っていたが、これに限らず、偏って割り振られている導入期間を別途備えてもよい。以下、初期差枚数に加算するか否かの割合が均等に割り振られている導入期間を「第1導入期間」と称し、初期差枚数に加算するか否かの割合が偏って割り振られている導入期間を「第2導入期間」と称すが、単に「導入期間」と称した場合は、何れの導入期間でも該当することを意味する。

20

【1792】

例えば、第2導入期間を初期差枚数（左）：初期差枚数（中）：初期差枚数（右）＝8：2：0のようにしてもよい。この場合の第2導入期間では初期差枚数（左）に8割加算されるため、初期差枚数（左）の加算値が多くなるように設計している。また、初期差枚数（右）は割り振られないため、初期差枚数（右）は初期値（0枚）のまま第2導入期間が終了して審判期間に移行することになる。

30

【1793】

導入期間の移行が決定されたときの抽選により、第1導入期間とするか、第2導入期間とするかを決定してもよいし、導入期間開始時に第1導入期間とするか、第2導入期間とするかを遊技者の操作により決定してもよい。導入期間開始時に第1導入期間とするか、第2導入期間とするかを遊技者の操作により決定する場合は、導入期間開始遊技のストップスイッチの押し順で選択させてもよいし、導入期間開始直前の遊技待機中、導入期間開始時のフリーズ中、又は導入期間開始時の全リール停止後にMAXベットスイッチ、スタートスイッチ、ストップスイッチ等の主制御手段と接続されているスイッチの操作に応じて遊技者に決定させる。

40

【1794】

第2導入期間を備えることで、出玉の波が荒くなり、遊技の興趣が向上する。

【1795】

<<審判期間について>>

審判期間は、導入期間で加算された初期差枚数（左）、初期差枚数（中）、初期差枚数（右）のうち何れかの初期差枚数を本ATの初期差枚数とするか否かを決定する期間である。

【1796】

50

例えば、導入期間を実行した結果、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（中）に「+200枚」、初期差枚数（右）に「+500枚」と表示されていた場合は、審判期間を実行した結果として、初期差枚数（左）が決定された場合は本A Tの初期差枚数が1000枚から開始され、初期差枚数（中）が決定された場合は本A Tの初期差枚数が200枚から開始され、初期差枚数（右）が決定された場合は本A Tの初期差枚数が500枚から開始される。

【1797】

このような構成によれば、導入期間で加算された初期差枚数のうち何れの初期差枚数を獲得できるかという遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上する。

【1798】

審判期間にて何れの初期差枚数を獲得できるか否かは、審判期間における内部抽選の結果として、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、再遊技－K、再遊技－L、再遊技－M、入賞－A1～A12、入賞－B1～B12、入賞－C、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－Hの何れかの条件装置が決定されたときに決定し、内部抽選の結果として、再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、再遊技－K、再遊技－L、再遊技－M、入賞－A1～A12、入賞－B1～B12、入賞－C、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－H以外の条件装置、又ははずれが決定されたときは審判期間を継続する。換言すると、審判期間が開始してから再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、再遊技－K、再遊技－L、再遊技－M、入賞－A1～A12、入賞－B1～B12、入賞－C、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－Hの何れかの条件装置が決定されるまでは審判期間を継続し、審判期間にて再遊技－H、再遊技－I、再遊技－J、再遊技－K、再遊技－L、再遊技－M、入賞－A1～A12、入賞－B1～B12、入賞－C、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－Hの何れかの条件装置が決定された最初に遊技で本A Tの初期差枚数を決定して審判期間を終了する。

【1799】

審判期間の初期差枚数の決定方法として、審判期間中に入賞－A1～A12、入賞－B1～B12の何れかが当選した遊技では、第一停止正解のルール（第一停止正解のストップスイッチ）に対応した初期差枚数が獲得できる。例えば、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（中）に「+200枚」、初期差枚数（右）に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により入賞－A1（左中右正解ベル）が決定された場合は、初期差枚数（左）に対応する1000枚が本A Tの初期差枚数となる。また、例えば、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（中）に「+200枚」、初期差枚数（右）に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により入賞－A5（中左右正解ベル）が決定された場合は、初期差枚数（中）に対応する200枚が本A Tの初期差枚数となる。また、例えば、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（中）に「+200枚」、初期差枚数（右）に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により入賞－A9（右左中正解ベル）が決定された場合は、初期差枚数（右）に対応する500枚が本A Tの初期差枚数となる。

【1800】

審判期間の初期差枚数の決定方法として、審判期間中に再遊技－H、再遊技－I、入賞－D、入賞－E、入賞－F、入賞－G、入賞－Hの何れかが当選した遊技（弱レア役が当選した遊技）では、抽選（指示機能に係る処理）により何れかの初期差枚数が獲得できる。例えば、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（中）に「+200枚」、初期差枚数（右）に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により再遊技－Hが決定され、抽選により初期差枚数（左）が決定された場合は、初期差枚数（左）に対応する1000枚が本A Tの初期差枚数となる。また、例えば、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（中）に「+200枚」、初期差枚数（右）に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により再遊技－Hが決定され、抽選により初期差枚数（中）が決定された場合は、初期差枚数（中）に対応する200枚が本A Tの初期差枚数となる。また、例えば、初期差枚数（左）に「+1000枚」、初期差枚数（

中)に「+200枚」、初期差枚数(右)に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により再遊技-Hが決定され、抽選により初期差枚数(右)が決定された場合は、初期差枚数(右)に対応する500枚が本ATの初期差枚数となる。

【1801】

審判期間の初期差枚数の決定方法として、審判期間中に再遊技-J、再遊技-K、再遊技-L、再遊技-M、入賞-Cの何れかが当選した遊技(強レア役が当選した遊技)では、全ての初期差枚数が獲得できる。例えば、初期差枚数(左)に「+1000枚」、初期差枚数(中)に「+200枚」、初期差枚数(右)に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により入賞-Cが決定された場合は、初期差枚数(左)に対応する1000枚、初期差枚数(中)に対応する200枚、初期差枚数(右)に対応する500枚の合算値である1700枚が本ATの初期差枚数となる。なお、強レア役が当選した場合でも抽選で何れかの初期差枚数が獲得できるか、全ての初期差枚数が獲得できるかを決定してもよい。また、強レア役とは弱レア役よりも内部抽選での当選確率が低い役のことである。

10

【1802】

このような構成によれば、審判期間における内部抽選の結果が本ATの初期差枚数に影響を与えるため、毎遊技の内部抽選の結果に期待感を持たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【1803】

審判期間における内部抽選の結果として、再遊技-H、再遊技-I、再遊技-J、再遊技-K、再遊技-L、再遊技-M、入賞-A1~A12、入賞-B1~B12、入賞-C、入賞-D、入賞-E、入賞-F、入賞-G、入賞-Hの何れかの条件装置が決定されたときは、全リールを回転させる前に所定期間のフリーズを実行し、フリーズ中に獲得した初期差枚数に対応するリールを回転させる。

20

【1804】

例えば、内部抽選により入賞-A1(左中右正解ベル)が決定された場合は、正解押し順を液晶に表示する前にフリーズを実行し、フリーズ中に左リールを回転させることで、初期差枚数(左)を獲得したことを遊技者に報知する。そして、フリーズ終了後に左中右正解に対応する正解押し順を液晶に表示し、遊技者に正解ベルを獲得させる。

なお、正解押し順を液晶に表示させるタイミングはフリーズ終了前でもよいが、この場合は初期差枚数(左)を獲得したことを遊技者に報知した後に表示させるようにすることで、正解押し順を遊技者に認識させやすくすることができる。

30

【1805】

このような構成によれば、遊技者が初期差枚数の獲得方法を視認でき、遊技の公平性の担保と、遊技の興趣が向上する。

【1806】

また、獲得できる初期差枚数の量に応じてフリーズ期間を変化させてもよい。例えば、初期差枚数(左)に「+1000枚」、初期差枚数(中)に「+200枚」、初期差枚数(右)に「+500枚」と表示されていた場合であって、内部抽選により入賞-A1(左中右正解ベル)が決定された場合は、フリーズ期間を5秒とし、入賞-A5(中左右正解ベル)が決定された場合は、フリーズ期間を2秒とし、入賞-A9(右左中正解ベル)が決定された場合は、フリーズ期間を3秒とする。

40

【1807】

このような構成によれば、フリーズが長いほど初期差枚数が多くなるため、審判期間の期待感を醸成することができる。

【1808】

なお、審判期間における内部抽選の結果として、再遊技-H、再遊技-I、再遊技-J、再遊技-K、再遊技-L、再遊技-M、入賞-A1~A12、入賞-B1~B12、入賞-C、入賞-D、入賞-E、入賞-F、入賞-G、入賞-H以外の条件装置、又ははずれが決定されたときは抽選やフリーズ等は実行しないが、フリーズ抽選によりフリーズを

50

決定してフリーズを実行してもよい。この場合はフリーズ期間を比較的短い期間（例えば2秒）とし、フリーズ後に審判期間が継続することを報知したり、何も演出をしなかったりする。

【1809】

上述した態様では、導入期間、及び審判期間で初期差枚数を決定していたが、これに限らず、初期遊技回数や初期ナビ回数（正解押し順報知回数）を決定してもよい。また、リールが左、中、右の3つの場合で説明したがリールが4つでもよく、この場合は4つのリールに対応した初期差枚数の表示領域を有する。

【1810】

<<保留玉の管理方法について>>

図122では、保留玉が4つ（保留玉（当該）含む）表示されている。保留玉はそれぞれ対応する主制御手段のRWM記憶領域に記憶されており、図122の状況下では、保留玉（当該）に対応する第1記憶領域、保留玉1に対応する第2記憶領域、保留玉2に対応する第3記憶領域、保留玉3に対応する第4記憶領域、液晶には表示されていない保留玉（以下、「保留玉（予備）」と称す）に対応する第5記憶領域を備えている。以下では図122の状況下で第5記憶領域に「30」が記憶されているという前提で説明する。なお、導入期間の開始時に抽選により加算値、又は加算値及び加算場所を決定し、第1記憶領域～第5記憶領域にそれぞれ決定した値を記憶するようになっている。

【1811】

保留玉の管理方法として、保留玉の位置と記憶領域の対応関係を変動している。換言すると、図122の保留玉1に対応する+500として第2記憶領域に「500」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉2が保留玉1に移動する場合でも、第2記憶領域には+500に対応する値として「500」が記憶されたままとなる。同様に図122の保留玉2に対応する+50として第3記憶領域に「50」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉3が保留玉2に移動する場合でも、第3記憶領域には+50に対応する値として「50」が記憶されたままとなる。同様に図122の保留玉3に対応する+200として第4記憶領域に「200」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉3の位置に新たに保留玉が表示される場合でも、第4記憶領域には+200に対応する値として「200」が記憶されたままとなる。同様に図122の保留玉（予備）に対応する+30として第5記憶領域に「30」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として全ての保留玉が移動する場合でも、第5記憶領域には+30に対応する値として「30」が記憶されたままとなる。また、図122の保留玉（当該）に対応する+100として第1記憶領域に「100」が記憶されているが、当該遊技が終了するときは保留玉（当該）の加算値は初期差枚数に換算されているか、破棄されているかの何れかであるため、液晶表示として保留玉1が保留玉（当該）に移動する場合では、第1記憶領域には新たな加算値が抽選により決定され、当該新たな加算値が記憶されることとなる。

【1812】

この場合の主制御手段の処理としては、各記憶領域に対応したカウンタの値、及びカウンタの値を記憶する記憶領域を備え、カウンタの値と第1～第5記憶領域の値と第1～第5記憶領域に対応する値がどの初期差枚数に加算されるかの情報（加算場所情報）を副制御手段に送信することで液晶上での整合性を合わせるようにしている。

【1813】

例えば、第1記憶領域に対応するカウンタの値を「1」とし、第2記憶領域に対応するカウンタの値を「2」とし、第3記憶領域に対応するカウンタの値を「3」とし、第4記憶領域に対応するカウンタの値を「4」とし、第5記憶領域に対応するカウンタの値を「5」とする。換言すると、カウンタの値が「1」となっている場合は第1記憶領域を示し、カウンタの値が「2」となっている場合は第2記憶領域を示し、カウンタの値が「3」となっている場合は第3記憶領域を示し、カウンタの値が「4」となっている場合は第4記憶領域を示し、カウンタの値が「5」となっている場合は第5記憶領域を示す。

10

20

30

40

50

【1814】

そして、カウンタの値が示す記憶領域の値が保留玉（当該）の加算値に対応することになる。

【1815】

例えば、図122の場合、カウンタには第1記憶領域を示す値である「1」が記憶されている。なお、このときの第1記憶領域には「100」が記憶されている。

【1816】

そして、図122が示す遊技が終了（全リール停止）した場合は、第1記憶領域に記憶している値を初期化（0クリア）して新たな加算値を抽選して第1記憶領域に記憶し、カウンタの値を第2記憶領域を示す「2」に更新して、副制御手段に各記憶領域に記憶している加算値とカウンタの値と第1～第5記憶領域に対応する値がどの初期差枚数に加算されるかの情報に関する情報を送信する。換言すると、導入期間開始時は第1～第5記憶領域のそれぞれに抽選により決定された加算値を記憶するが、その後は遊技毎に第1～第5記憶領域の何れかに順次抽選により決定された加算値を記憶する。

10

【1817】

そして、副制御手段が主制御手段から送信された各記憶領域に記憶している加算値とカウンタの値とに関する情報を受信すると、液晶表示上にてカウンタの値が示す第2記憶領域に定められた「500」に関する「+500」の表示を保留玉（当該）の位置に移動させ、他の保留玉も空いた場所を埋めるように移動させるように表示する。

【1818】

上述した処理を導入期間にて毎遊技実行する。なお、カウンタの値は遊技毎にインクリメントしていくが、カウンタの値が「5」になっているときの次の値は「1」になる。換言すると、カウンタの値は1～5を循環することになる。

20

【1819】

このような構成によれば、カウンタの値を変化させるだけで、液晶上の演出表示を指示できるため、主制御手段のプログラム容量の圧縮が実現できる。

【1820】

上述した説明では、第1～第5記憶領域には加算値が記憶されていたが、これに限らず、加算値とどの初期差枚数に加算されるかの情報とを含んだ情報としてもよい。例えば、第1～第5記憶領域の各記憶領域に記憶可能な値として「0」～「13」を備え、「0」の場合は「空（加算値0）」であることを示し、「1」の場合は「初期差枚数（左）+10枚」であることを示し、「2」の場合は「初期差枚数（左）+50枚」であることを示し、「3」の場合は「初期差枚数（左）+100枚」であることを示し、「4」の場合は「初期差枚数（中）+10枚」であることを示し、「5」の場合は「初期差枚数（中）+50枚」であることを示し、「6」の場合は「初期差枚数（中）+100枚」であることを示し、「7」の場合は「初期差枚数（右）+10枚」であることを示し、「8」の場合は「初期差枚数（右）+50枚」であることを示し、「9」の場合は「初期差枚数（右）+100枚」であることを示し、「10」の場合は「審判玉」であることを示す。

30

【1821】

このような構成によれば、第1～第5記憶領域の情報を1バイトで持つことができ、さらにどの初期差枚数に加算されるかの情報も含んでいることから新たな記憶領域を設ける必要もないため、主制御手段のプログラム容量のさらなる圧縮が実現できる。

40

【1822】

また、第1～第5記憶領域の各記憶領域に記憶可能な値の範囲として「0」～「13」に限らず仕様に応じて増加させてもよい。例えば、「14」の場合は「初期差枚数（左）の値を倍にする」であることを示し、「15」の場合は「初期差枚数（中）の値を倍にする」であることを示し、「16」の場合は「初期差枚数（右）の値を倍にする」であることを示し、「17」の場合は「初期差枚数（左）、初期差枚数（中）、初期差枚数（右）の値をそれぞれ倍にする」であることを示すような態様が考えられる。

【1823】

50

また、レア役に当選したときの抽選により予め定められている加算値からさらに加算値上乘せする場合は、上乘せ分の値を記憶する第6記憶領域を備える。例えば、図122で示す遊技にてレア役が当選して初期差枚数（左）に+50が上乘せされることを決定した場合は、第6記憶領域に「2」を記憶した後に副制御手段に第1記憶領域に記憶されている「9」と第6記憶領域に記憶されている「2」を送信（他の記憶領域の値も送信している）し、副制御手段が第1記憶領域に記憶されている「9」と第6記憶領域に記憶されている「2」を受信すると、初期差枚数（左）に「+50枚」を表示させ、初期差枚数（右）に「+100枚」を表示させる。

【1824】

このように予め定められている加算値に上乘せする場合も簡易なプログラムで実現でき、主制御手段のプログラム容量の圧縮が実現できる。

【1825】

保留玉の管理方法の別態様として、保留玉の位置と記憶領域の対応関係は固定している態様であってもよい。換言すると、図122の保留玉（当該）に対応する+100として第1記憶領域に「100」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉1が保留玉（当該）に移動する場合は、第1記憶領域に+500に対応する値として「500」が記憶される。つまり、第1記憶領域には必ず保留玉（当該）の位置に対応した値が記憶されている。同様に図122の保留玉1に対応する+500として第2記憶領域に「500」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉2が保留玉1に移動する場合は、第2記憶領域に+50に対応する値として「50」が記憶される。つまり、第2記憶領域には必ず保留玉1の位置に対応した値が記憶されている。同様に図122の保留玉2に対応する+50として第3記憶領域に「50」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉3が保留玉2に移動する場合は、第3記憶領域に+200に対応する値として「200」が記憶される。つまり、第3記憶領域には必ず保留玉2の位置に対応した値が記憶されている。同様に図122の保留玉3に対応する+200として第4記憶領域に「200」が記憶されているが、当該遊技が終了して液晶表示として保留玉3の位置に新たに保留玉が表示される場合は、第4記憶領域に+30に対応する値として「30」が記憶される。つまり、第4記憶領域には必ず保留玉3の位置に対応した値が記憶されている。また、当該遊技が終了して液晶表示として全ての保留玉が移動する場合は、新たな加算値が抽選により決定され第5記憶領域に決定された新たな加算値を記憶する。

【1826】

このような構成によれば、主制御手段の記憶領域と見た目上の保留玉の関係が変わらないため、副制御手段の保留玉の表示方法が簡易なプログラムで実現できるようになる。

【1827】

導入期間が終了して審判期間に移行した場合は、第1～第5記憶領域に記憶されている加算値を初期化（0クリア）するため、導入期間が終了した後の遊技以降に再度導入期間が開始しても加算値は引き継がないようになっている。

【1828】

<<その他の内容>>

初期差枚数（左）、初期差枚数（中）、初期差枚数（右）には表示上の上限値を有しており、上限値を超えると特別の表示を行う。例えば、初期差枚数（左）、初期差枚数（中）、初期差枚数（右）における表示上の上限値を「+2400枚」とし、初期差枚数（左）の記憶領域に「2500」が記憶されている場合は初期差枚数（左）の液晶上の表示態様として「おめでとう」と表示する。このように、上限値を超えた場合は何枚獲得可能であるか否かを明確に報知せず2400枚を超えたことを示す情報のみを報知することで、射幸心を抑えるようにし、遊技へののめり込みを防止することができる。

【1829】

また、審判期間において、強レア役が当選して初期差枚数（左）、初期差枚数（中）、初期差枚数（右）に記憶されている初期差枚数の合算値が2400を超えた場合にも獲得

10

20

30

40

50

枚数表示の代わりに「おめでとう」と表示する。

【1830】

そして、審判期間で2400以上の値を初期差枚数として獲得した場合は、本AT開始時に特別な演出（所謂エンディング演出）を実行する。

【1831】

なお、上述した上限値の2400は任意の値でよく、特に有利区間が差数2400上限の場合は同一有利区間で2400枚以上獲得可能であるため、状況毎に上限値を変動させてもよいし、5000枚とするように固定していてもよい。例えば、審判期間において有利区間の開始から差数が-1000枚であった場合は、上限値として3400と設定し、審判期間において有利区間の開始から差数が+400枚であった場合は、上限値として2000と設定するように状況毎に上限値を変動させてもよい。

10

【1832】

このような構成によれば、遊技の進行状況に応じて臨機応変に獲得可能な枚数が変化するため、遊技の興趣が向上する。

【1833】

＜本実施形態に係る演出用スイッチを用いた他の演出態様の制御＞

本実施形態では、演出用スイッチの押下を継続させる演出（所謂「長押し演出」）を備えており、長押し演出により、上乗せ数を報知したり、ATや上位ATの権利を得たことを報知したりすることができる。

【1834】

長押し演出の実行タイミング（開始タイミング）は、スタートスイッチ操作後、又は第3停止操作後（全リール停止後）の何れかのタイミングであり、第1停止操作後と第2停止操作後には実行されない。第1停止操作は小役の取りこぼしを防ぐための操作が多く、第2停止操作は小役の取りこぼしを防ぐための操作、及び図柄が聴牌するか否かの操作が多いため、長押し演出を第1停止操作後や第2停止操作後に実行すると、遊技者が所望していた結果とならなかった場合（小役を取りこぼした場合や、図柄が聴牌しなかった場合）に長押し演出が実行されてしまうことになり、長押し演出が楽しめないということもあり得る。また、長押し演出を第1停止操作後や第2停止操作後に実行すると、遊技者が長押し演出を注視してしまうことで小役が取りこぼしやすくなってしまうこともあり得る。このようなことを防ぐためにスタートスイッチ操作後、第3停止操作後（全リール停止後）の何れかのタイミングとしている。ただしこれに限らず、スタートスイッチ操作後、第1停止操作後、第2停止操作後、第3停止操作後（全リール停止後）の何れかのタイミングを長押し演出の実行タイミングとしてもよい。長押し演出の実行タイミングを特に指定していない場合は、何れのタイミングで開始された長押し演出であってもよいことを意味する。

20

30

【1835】

以下の実施形態では、ATの管理を遊技回数で管理する例で説明する。例えば、AT開始から遊技回数が所定回数に達したときにATが終了する。しかし、この例に限らず、ATの管理を差枚数で管理してもよいし、ポイント数で管理してもよいし、押し順ナビ回数で管理してもよい。これらの場合の上乗せ数の単位は各管理方法に準じた単位とする。

40

【1836】

上乗せ数を報知する場合の長押し演出について図124を基に説明する。図124a)には、上乗せ数の初期値である「0000」という画像と、演出用スイッチの画像と、が液晶に表示されている。図124b)には、図124a)から演出用スイッチを1回押下したときの図であり、上乗せ数が+1されて「0001」が表示されている。なお、演出用スイッチを長押ししなくても演出用スイッチの押下を検知したときに上乗せ数が+1されるため、演出用スイッチの押下と演出用スイッチの離反を連続して繰り返した場合であっても上乗せ数が+1されていく。また上乗せ数は長押し演出開始時に予め決まっているため、演出用スイッチを押下し続けて予め決定された上乗せ数まで到達すると長押し演出は終了する。例えば、長押し演出開始前の遊技、又は長押し演出開始時の遊技における上

50

乗せ抽選によって、300回の遊技回数の上乗せが決定された場合は、長押し演出で+300に到達する（「0300」と画像表示される）と長押し演出を終了するようになっている。

【1837】

また、長押し演出で演出用スイッチを押下し続けて予め決定された上乗せ数まで到達したときの演出態様として、最終的な上乗せ結果を遊技者に分かりやすく告知するように構成している。例えば、上乗せ数を加算しているときに演出用スイッチが離反されて上乗せ数の更新を停止している場合と、予め決定された上乗せ数まで到達して上乗せ数の更新を停止している場合と、の演出態様を変化させる。具体的には、上乗せ数を加算しているときに演出用スイッチが離反されて上乗せ数の更新を停止している場合は、上乗せ数が上下に細かく振動しているよう表示し、予め決定された上乗せ数まで到達して上乗せ数の更新を停止している場合は、上乗せ数が停止しているよう表示する。また、上乗せ数を加算しているときに演出用スイッチが離反されて上乗せ数の更新を停止している場合よりも予め決定された上乗せ数まで到達して上乗せ数の更新を停止している場合の方が、上乗せ数の表示が大きくなるよう表示する。また、予め決定された上乗せ数まで到達して上乗せ数の更新を停止した場合に専用の効果音を出力する。

10

【1838】

上乗せ数が加算される時の表示態様として、加算される桁のみ変動表示してもよいし、加算されない桁も併せて変動表示してもよい。例えば、0から1に変動する際に、0000の一番右の桁に対応する数字のみを変動させてもよいし、右から2番目の桁、右から3番目の桁、右から4番目の桁にそれぞれ対応する0を回転させるように変動させていてもよい。加算される桁のみ変動表示する構成によれば、変動表示する桁が上乗せにより加算されることを遊技者に認識させやすくすることができる。加算されない桁も併せて変動表示する構成によれば、全ての桁が変動表示することで、上乗せ数がどれぐらいになるのかわからなくなり、遊技者に期待感を与えることができる。

20

【1839】

また、上乗せ数が加算される時の表示態様として、0から1に変化する際の時間よりも n （正の整数）から $n+1$ に変化する際の時間の方が短いようにしてもよい。このように構成することで、最初に1が加算されるか否か、及び桁が上がるか否かを注目させることができるため、遊技者の興味が向上する。

30

【1840】

図124では4桁の数字となっており、上乗せ数の表示上の上限値は「9999」となっているが、実際の上乗せ数が9999を上回った場合は、上乗せ数の表示から「おめでとう」という文字表示に切り替えてもよい。また、上乗せ数の表示上の上限値を「2400」等の任意の値とし、上乗せ数が2400等の任意の値を超えた場合に上乗せ数の表示から「おめでとう」という文字表示に切り替えてもよい。

【1841】

なお、演出用スイッチを1回押下、又は演出用スイッチの長押しにより、上乗せ数が+1する例を説明したがこれに限らず、演出用スイッチを1回押下、又は演出用スイッチの長押しにより、上乗せ数が+2や+3と表示してもよい。また、演出用スイッチが押下されると、演出用スイッチが押下されたことを示すコマンドを副制御手段から演出制御手段に送信する。

40

【1842】

また、長押し演出中において、演出用スイッチが押下されると、前扉の枠ランプが専用の点灯パターンで点灯し、専用の効果音が出力され、演出用スイッチに内蔵されているLEDが専用の点灯パターンで点灯することで演出を盛り上げている。

【1843】

演出用スイッチが長押しか否かを判定する方法として、演出用スイッチの長押しに関するタイマ（以下、「長押しタイマ」と称す）を副制御手段の所定の記憶領域に備える。例えば、副制御手段のタイマ割込み周期が1msであって、長押しタイマを副制御手段の割

50

込み処理にて管理する場合は、演出用スイッチの操作を受け付けたときに長押しタイマに「0」をセット（初期化）する。このとき液晶には上乗せ数を+1して表示する。換言すると、演出用スイッチが短押し（演出用スイッチの操作受付から500ms経過前に演出用スイッチが離反される操作方法）か長押しになるかに関わらず、演出用スイッチが押下された段階で上乗せ数の表示が+1される。そして、演出用スイッチの操作を検知し続けている間は割込み処理毎に長押しタイマを+1していく。そして、長押しタイマが「500」に到達した場合（演出用スイッチの押下から500ms経過した場合）は長押しであると判定して長押しフラグを或る記憶領域に記憶する（例えば、或る記憶領域に「1」が記憶される）。長押しであると判定した後も長押しタイマの更新を継続し、長押しタイマが100回更新される毎（長押しであると判定した後から100ms経過する毎）に上乗せ数を+1して液晶に表示する（長押しであると判定した後から100ms経過する毎に長押しタイマが100加算されたことを示すコマンドを副制御手段が演出制御手段に送信する）。また、長押しタイマのカウント中に演出用スイッチの操作が離反されると長押しタイマと長押しフラグを初期化する。また、長押しタイマが「500」に到達して長押しフラグをセットした後は、連打間隔タイマ（特定の記憶領域に記憶される）に100をセットして、副制御手段の割込み処理毎に連打間隔タイマを-1していき、連打間隔タイマが「0」になった場合に上乗せ数を+1して液晶に表示するような態様でもよい。また、演出用スイッチが押下されてから長押しであると判定するまでの期間と連打間隔の期間は同一の期間であってもよい。

10

20

30

40

50

【1844】

長押し演出を実行するときには演出制御手段から副制御手段にフィードバックコマンド（以下、「FB」と称す）を送信する。FBとは、演出制御手段から副制御手段に送信するコマンドであり、副制御手段の演出を実行するタイミングを特定するために使用する。長押し演出においては、演出用スイッチを押下可能なタイミングとなったときに演出制御手段から副制御手段にFBを送信する。

【1845】

例えば、長押し演出を開始してから1秒後に演出用スイッチの押下を促す画像を表示する場合、長押し演出を開始した後演出用スイッチの押下を促す画像を表示するタイミングとなったときに演出制御手段がFBを副制御手段に送信し副制御手段は演出用スイッチの押下を有効にする処理を実行する。なお、「演出用スイッチの押下を有効にする」とは、長押し演出開始時から1秒経過前に演出用スイッチが押下されても演出用スイッチの押下に対応する演出を実行せず、長押し演出開始時から1秒経過後に演出用スイッチが押下されると演出用スイッチの押下に対応する演出を実行することを意味する。また、演出制御手段がFBを副制御手段に送信するタイミングは予め定められたタイミングであり、演出用スイッチの押下を促す画像を表示するタイミングと関連付けられている。

【1846】

換言すると、演出用スイッチが押下されたときに演出の経過時間をタイマで管理することなくFBを用いることで、演出と演出用スイッチの制御の関係を適切に制御することができる。

【1847】

このような構成によれば、演出用スイッチを有効にするタイミングと演出用スイッチの押下を促す演出を実行するタイミングが一致するため、演出用スイッチの押下を促す演出の実行前に演出用スイッチを有効にしてしまうことがなくなる。

【1848】

長押し演出中に演出用スイッチが長押しされて、上乗せ数として+1を繰り返して表示している状況にて、演出用スイッチを離反した場合は、離反された時点での上乗せ数の表示で上乗せ数の加算を一時停止する。例えば、上乗せ数の表示として「0100」が表示されているときに演出用スイッチを離反した場合は、上乗せ数の表示が「0100」で一旦停止する。そして、再度演出用スイッチが押下された場合は、上乗せ数の表示が「0101」となり、以降は長押しが続く長押し演出が終了するまで上乗せ数を+1にして表示

していく。

【1849】

なお、長押し演出中に演出用スイッチが離反された場合は、副制御手段が演出制御手段に演出用スイッチが離反されたことを示すコマンドを送信することで、演出制御手段が長押し演出実行中に演出用スイッチが離反されたことを示すコマンドを受信すると実行している長押し演出を一時停止する処理を実行できる。換言すると、長押し演出中に演出用スイッチが押下されていることを示す情報を副制御手段が演出制御手段に定期的送信することなく、演出用スイッチが押下されたときに演出用スイッチが押下されたことを示す情報と、演出用スイッチが離反されたときに演出用スイッチが離反されたことを示す情報を副制御手段が演出制御手段に送信することで演出用スイッチの操作と長押し演出の演出態様をリンクさせることができるため、副制御手段が演出制御手段に送信するコマンド数を少なくすることができる。

10

【1850】

このような構成によれば、遊技者が長押し演出中に離席した場合であっても、着席時継続から長押し演出を楽しませることができる。なお、長押し演出の開始タイミングが全リール停止後の場合は、長押し演出中にデモ画面に移行しないようにするとより長時間の離席に対しても遊技者を楽しませることが可能となる。

【1851】

長押し演出中に演出用スイッチの押下を促す画像と、上乗せ数を示す画像の他に、一連のストーリー性のある動画像を表示する。動画像を表示しているときに演出用スイッチが離反された場合は、上乗せ数の表示と同様に動画像も一時停止する。

20

【1852】

このような構成によれば、長押し演出を遊技者のタイミングで一時停止できるため、遊技の興趣が向上する。

【1853】

また、長押し演出中の動画像が一時停止される場合は、一部のレイヤのみ停止して、他のレイヤは再生を継続してもよい。例えば、キャラクタが表示されるレイヤは一時停止するが背景が表示されるレイヤは一時停止せずに再生を継続する態様が考えられる。また例えば、上乗せ数表示のレイヤは停止して、上乗せ数を強調するための集中線表示等の周囲のレイヤは再生を継続する態様が考えられる。

30

【1854】

このような構成によれば、長押し演出が継続していることを視覚的にわかりやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【1855】

また、一部の動画像に上乗せ表示のレイヤを組み込んだ場合は、一部の動画像と上乗せ表示を実行する際に副制御手段が1つのコマンドで一部の動画像と上乗せ表示の表示指示（一部の動画像と上乗せ表示の再生の指示や、一部の動画像と上乗せ表示の一時停止の指示）をできるため、長押し演出が中断されたり再開したりする場合であっても演出コマンド数を少なくすることができ、プログラム容量の削減、及び処理速度の向上を図ることができる。例えば、上乗せ数表示と上乗せ数を強調するための集中線表示を同一のレイヤで構成することで、上乗せ数の更新と上乗せ数の強調表示を同一の演出コマンドで制御できるようになる。

40

【1856】

また、長押し演出中の演出が一時停止される場合は、演出が変動中でも即一時停止してもよいし、ある程度進めてから一時停止してもよい。例えば、図125のように上乗せ数の表示の更新表示として、リング状に配列された1～9の数字が回転して更新されるような表示態様の場合、図125a)で示すように、数字を正位置まで回転させたのちに一時停止させる場合や、図125b)で示すように、長押し演出の一時停止のタイミングとして数字が正位置でない場合であってもその位置で一時停止させる場合が考えられる。また、図125の例に限らず、長押し演出中の演出が変動しているときに演出用スイッチが離

50

反された場合は、特別なエフェクトを発生させて、演出が変化している途中であることを示してもよい。

【1857】

長押し演出は演出用スイッチが押下されて、上乗せ数が加算された結果第1段階の値となった場合（演出用スイッチが押下されてから第1期間が経過した場合）は、長押し演出として第2段階目の動画像に切り替える（第2段階目の動画像に切り替わる前は第1段階目の動画像を表示している）。また、演出用スイッチが押下されて、上乗せ数が加算された結果第2段階の値となった場合（演出用スイッチが押下されてから第1期間が経過したときから第2期間が経過した場合）は、長押し演出として第3段階目の動画像に切り替える（第3段階目の動画像に切り替わる前は第2段階目の動画像を表示している）。 10

【1858】

長押し演出の段階を切り替える際は、演出制御手段から段階を切り替えるタイミングでFBを副制御手段に送信することで、副制御手段は次の段階の演出の実行コマンドを演出制御手段に送信することで実現している。

【1859】

なお、第1期間と第2期間の長さ（上乗せ数の大きさ）は同一であってもよいし、第1期間＞第2期間であってもよいし、第1期間＜第2期間であってもよい。

【1860】

また、第1期間と第2期間の長押し演出における演出用スイッチの連打期間の長さを変化させてもよい。例えば、第1期間の長押し中は100ms毎に演出用スイッチが連打されるが、第2期間の長押し中は50ms毎に演出用スイッチが連打されるような仕様であってもよい。 20

【1861】

また、動画像が切り替わる期間の長さ（上乗せ数の大きさ）は後半に行けば行くほど範囲が広くなり、演出用スイッチの連打期間が短くなるように構成されていてもよい。例えば、第1期間から第2期間に切り替わる上乗せ数を100、連打期間を100msとし、第2期間から第3期間に切り替わる上乗せ数を300、連打期間を50msとし、第3期間から第4期間に切り替わる上乗せ数を1000、連打期間を30msとし、第4期間以降は上乗せ数上限なしで、連打期間は10msとする態様が考えられる。

【1862】

また、第1期間と第2期間の長押し演出における演出用スイッチの連打期間の長さが変化する場合に、第2期間中に演出用スイッチが離反されて再度演出用スイッチが押下されたときは第2期間の連打期間から再開してもよいし、再度演出用スイッチが押下されたときから第1期間が経過するまでは第2期間の動画像を表示していても第1期間に対応する連打期間となってもよい。 30

【1863】

このような構成によれば、動画像が演出用スイッチ押下時の進行状況に応じて切り替わるため、遊技者が演出用スイッチを長押ししているときも遊技の興趣が向上するようになる。特に、上乗せが進むにつれて上乗せ数の更新速度が上がるため、遊技者に期待感を与えることができる。 40

【1864】

また、長押し演出中に前扉が開放された場合であっても長押し演出を継続可能となるよう構成されている。例えば、長押し演出中であって演出用スイッチが押下されており、上乗せ数が加算されている状況にて、前扉を開放した場合（ドア開放エラーが発生した場合）には演出用スイッチの押下に基づく上乗せ数の加算表示が継続して表示されている。このとき演出用スイッチに内蔵されているLEDの点灯パターンは扉開放の点灯パターンに切り替わる。また、前扉の枠ランプは扉開放の点灯パターンに切り替わる。また、液晶画面の一部の表示領域には「扉が開いています」と表示される。また、スピーカから「扉が開いています」という音声が出力される。なお、演出用スイッチが長押しされていても前扉が閉鎖されるとドア開放エラーが解除可能となっている。また、長押し演出中であって 50

演出用スイッチが押下されており、上乗せ数が加算されている状況にて、前扉を開放した場合（ドア開放エラーが発生した場合）には演出用スイッチの押下に基づく上乗せ数の加算表示の一部に「扉が開いています」というドア開放エラー表示が重畳して表示されてもよいし、別の表示領域（重畳しない表示領域）に表示されてもよい。そして、ドア開放エラーが解除された場合（ドアを閉鎖した場合、又はドア閉鎖後にエラー解除スイッチが操作された場合）、又はドア開放エラーが解除されて所定期間経過した場合（所定期間中は各種デバイスにおけるドア開放エラーの報知態様を継続する）に各種LEDの点灯パターン、液晶表示、スピーカから出力される音声を上乗せ演出と対応した表示態様に制御する。

【1865】

このような構成によれば、長押し演出中に前扉が開放された場合であっても長押し演出を継続させることができ、さらに各種ランプの点灯パターンや、液晶画面の表示内容や、スピーカから出力される音声によって扉が開放されていることを報知することができる。

【1866】

また、例えば、長押し演出中であって演出用スイッチが押下されており、上乗せ数が加算されている状況にて、前扉を開放した場合（ドア開放エラーが発生した場合）には演出用スイッチの押下に基づく上乗せ数の加算処理は継続されるが、液晶画面の全面にドア開放エラーに関する情報が表示されるような構成であってもよい。このときも演出用スイッチに内蔵されているLEDの点灯パターンは扉開放の点灯パターンに切り替わり、前扉の枠ランプは扉開放の点灯パターンに切り替わり、スピーカから「扉が開いています」という音声出力される。なお、演出用スイッチが長押しされていても前扉が閉鎖されるとドア開放エラーが解除可能となっている。そして、ドア開放エラーが解除された場合（ドアを閉鎖した場合、又はドア閉鎖後にエラー解除スイッチが操作された場合）、又はドア開放エラーが解除されて所定期間経過した場合（所定期間中は各種デバイスにおけるドア開放エラーの報知態様を継続する）に各種LEDの点灯パターン、液晶表示、スピーカから出力される音声を上乗せ演出と対応した表示態様に制御する。この場合は、前扉が開放しているときに演出用スイッチが長押しされていた分の上乗せ数を含めて液晶に表示する。なお、前扉が開放されているときに演出用スイッチが長押しされ予め定められた上乗せ数に到達した場合は、ドア開放エラー解除後に上乗せ結果を表示する。

【1867】

このような構成によれば、ドア開放表示を優先的に表示させつつ、演出用スイッチの操作に基づいた処理も進行することができ、ドア閉鎖後に長押し演出の経過、又は結果を報知することができる。

【1868】

また、スタートスイッチの操作受付後に開始した長押し演出中（全リール回転中）に所定のエラーが発生した場合であって、遊技の進行を継続する場合（第3停止後の遊技終了時に所定のエラーによる遊技の進行を停止する場合）は、所定のエラーが発生した場合であっても長押し演出を実行することができる。

【1869】

また、第3停止後に開始した長押し演出中に所定のエラー（セレクトエラーやホッパーエラー等の復帰可能エラー）が発生した場合は、所定のエラーが発生したことによって遊技の進行が停止され液晶はエラー表示、各種ランプやスピーカはエラーに関する報知制御を行い長押し演出は実行できなくなる。このときに所定のエラー解除後に長押し演出を続きから開始してもよいし、所定のエラー解除後は長押し演出を再開できないようにしてもよい。長押し演出を再開できない場合でも内部的には長押し演出の開始前に上乗せを行っているため、遊技者に損害を与えることはないようになっている。なお、演出用スイッチが長押しされていてもリセットスイッチが操作されると所定のエラーが解除可能となっている。

【1870】

第3停止後に開始した長押し演出中に所定のエラー（セレクトエラーやホッパーエラー

10

20

30

40

50

等の復帰可能エラー）が発生し、所定のエラーが発生したことによって遊技の進行が停止され液晶はエラー表示、各種ランプやスピーカはエラーに関する報知制御を行い長押し演出が実行できなくなると、所定のエラー解除後に長押し演出を再開できない場合は、所定のタイミングで上乗せ結果を報知してもよい。所定のタイミングとしては、例えば、次遊技に係るMAXベットスイッチの操作受付、1ベットスイッチの操作受付、又は投入されたメダルを検知や、次遊技の開始に係るスタートスイッチの操作受付や、次遊技の回胴回転開始時が挙げられる。そして、上乗せ結果を報知する態様として、長押し演出での報知態様は実施せず、長押し演出開始前に表示していた残り遊技回数にすでに上乗せ分が加算されている状態で残り遊技回数を表示する態様が考えられる。このような構成によれば、所定のエラーから復帰したときの専用の演出パターンを備えなくてよくなるため、演出数の適正化とプログラム容量の削減ができる。また、別の上乗せ結果を報知する態様として、長押し演出での報知態様は実施せず、長押し演出開始前に表示していた残り遊技回数を表示した後に当該表示をインクリメント表示していき上乗せ数を加算する態様が考えられる。このような構成によれば、長押し演出が所定のエラーで中断されたとしても所定のエラーから復帰したときに残り遊技回数の加算表示により、どれくらい上乗せされたかを遊技者に認識させることができる。

10

【1871】

また、長押し演出中に電断が発生した場合に、電断復帰時に長押し演出を再開させてもよいし、長押し演出を再開させなくてもよい。長押し演出を再開させる場合は、長押し演出の最初から再開させてもよいし、長押し演出が中断されたタイミングから再開させてもよいし、長押し演出の区切りのタイミングから再開させてもよい（例えば、第2期間中の電断復帰時は第2期間の最初から再開させる）。

20

【1872】

また、長押し演出中に電断が発生して電断復帰時に長押し演出を再開させない場合には、上乗せ数の告知を所定のタイミングで実行してもよい。所定のタイミングとして、主制御手段と接続されている各種スイッチの操作受付（例えば、長押し演出が実行された次遊技のスタートスイッチの操作受付、長押し演出が実行された遊技の第1停止の操作受付、第2停止の操作受付、第3停止の操作受付、長押し演出が実行された遊技が終了した後の精算スイッチの操作受付）としてもよいし、長押し演出が終了した後に実行されるATが終了したタイミング（長押し演出で上乗せするはずだった分が内部的に残っているため）としてもよいし、電断復帰時としてもよい。また、途中まで上乗せ表示した分は上乗せして途中から上乗せ表示しなかった分を所定のタイミングで表示するようにしてもよいし、途中まで上乗せ表示していても関係なく上乗せ表示がなかったこととして所定のタイミングで上乗せ分を全て表示してもよい。

30

【1873】

また、第3停止後に発生した長押し演出中に前扉を開放して設定キーをONにすることで設定確認モードに移行した場合は、設定確認モード中は長押し演出は実行されず演出用スイッチを操作したとしても上乗せ数は加算されないが、設定確認モードが終了したときに長押し演出を再開して演出用スイッチの操作受付を有効にしてもよいし、設定確認モードが終了して前扉が閉鎖されたときに長押し演出を再開して演出用スイッチの操作受付を有効にしてもよい。

40

【1874】

第3停止受付後に開始する長押し演出中はMAXベットスイッチの操作、1ベットスイッチの操作、遊技メダル投入、又は次遊技のスタートスイッチの受付によって、終了する。換言すると、長押し演出はキャンセル可能であり、キャンセルされた際の上乗せ数の表示態様はキャンセル時の上乗せ数を全て告知してもよいし、キャンセル時は上乗せ数を告知せず、所定のタイミングで告知してもよい。

【1875】

またFBをステージチェンジ演出で使用してもよい。例えば、ステージチェンジ演出が終わったタイミングで演出制御手段が副制御手段にFBを送信し、副制御手段はFBを受

50

信したときにステージチェンジ演出後の演出コマンドを演出制御手段に送信するようにする。このような構成によれば、ステージチェンジ演出の終了後に即座にステージチェンジ演出後の演出を実行できるため、ステージチェンジ演出とステージチェンジ演出後の演出の実行タイミングがずれることなく、適切に表示することができる。

【1876】

＜ベット数表示ランプ25及び払出数表示器に関する構成の一例1＞

本実施形態に適用可能なベット数表示ランプ25の構成について説明する。

図126乃至図128は本実施形態に適用可能なベット数表示ランプ25及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。なお、図126乃至図128における「払出中」とは払出処理の開始から終了までの期間であり、「払出数非表示」とは、払出数表示器が消灯されている状況（何も表示されていない状況）でもよいし、払出数表示器に所定の表示（例えば「0」）が表示されている状況でもよいし、所定の復帰可能エラー状態で払出数表示器に所定の復帰可能エラーに対応する情報が表示されている状況でもよいし、設定確認モード中で設定値に対応する情報や設定確認モードに対応する情報が表示されている状況でもよい。また、図126乃至図128では、「3」以上のクレジットがある状況でMAXベットスイッチ18が操作されることで3枚のベットがされ、いずれかの押し順ベルに当せんし、高目ベルが入賞し、10枚の遊技価値が払出されるものとする。

10

【1877】

図126では、まず、図126（1）のタイミングでMAXベットスイッチ18の操作により3枚のベットがされ、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cが点灯する。なお、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cは略同時に点灯するよう構成したが、これに限らず1ベットランプ25a→2ベットランプ25b→3ベットランプ25cの順に点灯するよう構成してもよい。

20

【1878】

その後、スタートスイッチ12が操作され、図126（2）のタイミングでリールの回転が開始する。

【1879】

その後、遊技者の停止操作により、図126（3）のタイミングで全てのリールが停止し、高目ベルの入賞により払出処理が開始され払出中となり、払出数表示器に払出数として「10」が表示される（「0→1→2→・・・→9→10」と遊技者が視認可能な速さで1ずつ更新されて表示されるよう構成してもよいし、「0→10」のように払出数のみが表示されるよう構成してもよい。）。また、図126（3）のタイミングで、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cの点灯時間及び払出数表示器による払出数の表示時間を計測する特定のタイマの計測が開始する。なお、特定のタイマはデクリメントタイマとなっており、特定のタイマが所定値（例えば「0」）となると所定時間が経過したと判断される。

30

【1880】

その後、図126（4）のタイミングで、払出処理が終了する。

【1881】

その後、図126（5）のタイミングで、特定のタイマの値が所定値（例えば「0」）となると（全てのリールが停止してから所定時間が経過したと判断されると）、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となる。

40

【1882】

このように図126で示す例では、全てのリールが停止してから所定時間が経過すると、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成されている。

【1883】

このように構成することで、或る遊技者が空き台を遊技しようとした際に、別の遊技者が遊技中なのではないかと誤認して遊技を敬遠してしまうことを防止することができる。

50

【1884】

＜ベット数表示ランプ25及び払出数表示器に関する構成の一例2＞

図127は、全てのリールが停止した後の所定時間の計測中に所定の復帰可能エラー（セレクトに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ44に関するエラー（ホッパ滞留エラー、ホッパエンptyエラー、異常検知エラー）、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等）が発生した例を示している。

【1885】

図127では、まず、図127（1）のタイミングでMAXベットスイッチ18の操作により3枚のベットがされ、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cが点灯する。なお、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cは略同時に点灯するよう構成したが、これに限らず1ベットランプ25a→2ベットランプ25b→3ベットランプ25cの順に点灯するよう構成してもよい。

10

【1886】

その後、スタートスイッチ12が操作され、図127（2）のタイミングでリールの回転が開始する。

【1887】

その後、遊技者の停止操作により、図127（3）のタイミングで全てのリールが停止し、高目ベルの入賞により払出処理が開始され払出中となり、払出数表示器に払出数として「10」が表示される。また、図127（3）のタイミングで特定のタイマによる所定時間（例えば1分）の計測を開始する。

20

【1888】

その後、図127（4）のタイミングで払出処理が終了する。

【1889】

その後、図127（5）のタイミングで所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となり、払出数表示器の払出数の表示が非表示となる。なお、このとき払出数表示器に所定の復帰可能エラーに対応する情報が表示されるよう構成されている。例えば、ホッパエンptyエラーであれば「HE」と表示されるよう構成されている。また、所定の復帰可能エラー中においても1ベットランプ25乃至3ベットランプ25cを継続して点灯させるよう構成されている。さらにまた、所定の復帰可能エラー中においても特定のタイマによる所定時間の計測は継続して行われるよう構成されている。

30

【1890】

その後、図127（6）のタイミングで所定の復帰可能エラーが解除され、正常な状態となり、払出数表示器に再び払出数として「10」が表示される。

【1891】

その後、図127（7）のタイミングで、特定のタイマの値が所定値となると、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成されている。

【1892】

また、図127では、所定の復帰可能エラーが解除された以降に特定のタイマの値が所定値となった場合を示したが、所定の復帰可能エラー中に特定のタイマの値が所定値となった場合には、所定の復帰可能エラー中であっても特定のタイマの値が所定値となると1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは消灯を維持し、払出数表示器は再び払出数を表示することなく非表示のままとなるよう構成されている。

40

【1893】

このように図127で示す例では、所定の復帰可能エラー中であっても特定のタイマによる所定時間の計測を継続するよう構成されている。また、所定の復帰可能エラー中であっても、特定のタイマの値が所定値となるまでは1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが点灯を維持するよう構成されている。また、払出数表示器は、所定の復帰可能エラー中は、払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応した情報を表示し

50

、所定の復帰可能エラー中に特定のタイマの値が所定値となった場合は、所定の復帰可能エラーの解除後に再び払出数を表示することなく非表示となり、所定の復帰可能エラー中に特定のタイマの値が所定値とならなかった場合は、所定の復帰可能エラーの解除後に再び払出数を表示し、特定のタイマの値が所定値となると払出数の表示が非表示となるよう構成されている。

【1894】

このように構成することで、所定の復帰可能エラーが発生した場合には、適切にエラー報知を実行でき、ベット数表示ランプ25の点灯は維持することで前の遊技のベット数の報知を維持することができる。また、所定の復帰可能エラーの解除後に再び払出数を表示しても過度に払出数を表示することをなくすることができる。

10

【1895】

また、所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応する情報を表示し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると特定のタイマによる所定時間の計測を途中から再開し、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器に再び払出数として「10」が表示され、その後特定のタイマの値が所定値となると、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。なお、この場合、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持することを補足しておく。具体的には、所定の復帰可能エラー中の所定のタイミングで、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過したとしても1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持する。

20

【1896】

このように構成することで、全てのリールが停止してから所定時間が経過するまでにエラーが発生した場合であっても、前の遊技のベット数と払出数とを適切な期間に亘って報知することができる。

【1897】

また、所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応する情報を表示し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが再び点灯し、払出数表示器に再び払出数として「10」が表示され、その後所定時間の計測を新たに開始してから特定のタイマの値が所定値となると、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。なお、この場合、所定の復帰可能エラーが解除されたタイミングで実際にはすでに全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持することを補足しておく。

30

40

このように構成することで、エラー中は払出数によってエラーの種別を適切に報知することができるとともに、前の遊技のベット数と払出数とを遊技者に適切に報知することができる。

【1898】

また、所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し（特定のタイマの値をクリアし）、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応する情報を表示し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは消灯を維持し、払出数表示器の払出数の表示が非表示のままとなるよう構成してもよい。

50

【1899】

このように構成することで、エラー解除後の1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25c及び払出数表示器の点灯態様を一定にすることができる。

【1900】

＜ベット数表示ランプ25及び払出数表示器に関する構成の一例3＞

図128は、全てのリールが停止した後の所定時間の計測中に設定確認モードに移行した例を示している。なお、本実施形態では、ドア開放信号がオンであり、かつ、ベットがされていない状況で設定キースイッチ信号がオンとなると設定確認モードに移行可能に構成されている。

【1901】

図128では、まず、図128(1)のタイミングでMAXベットスイッチ18の操作により3枚のベットがされ、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cが点灯する。なお、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cは略同時に点灯するよう構成したが、これに限らず1ベットランプ25a→2ベットランプ25b→3ベットランプ25cの順に点灯するよう構成してもよい。

【1902】

その後、スタートスイッチ12が操作され、図128(2)のタイミングでリールの回転が開始する。

【1903】

その後、遊技者の停止操作により、図128(3)のタイミングで全てのリールが停止し、高目ベルの入賞により払出処理が開始され払出中となり、払出数表示器に払出数として「10」が表示される。また、図128(3)のタイミングで特定のタイマによる所定時間(例えば1分)の計測を開始する。

【1904】

その後、図128(4)のタイミングで払出処理が終了する。

【1905】

その後、図128(5)のタイミングで設定確認モードに移行し、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持する。また、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を中断する。

【1906】

その後、図128(6)のタイミングで設定確認モードを終了し、1ベットランプ25a、2ベットランプ25b、3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持する。また、設定確認モードが終了すると特定のタイマによる所定時間の計測を再開する。

【1907】

その後、図128(7)のタイミングで特定のタイマの値が所定値となると、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となる。なお、この場合、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持することを補足しておく。具体的には、設定確認モード中の所定のタイミングで、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過したとしても1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持するよう構成されている。

【1908】

このように図128で示す例では、設定確認モード中は特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードが終了すると特定のタイマによる所定時間の計測を途中から再開するよう構成されている。また、設定確認モード中であっても、1ベットランプ25a乃至3ベットランプ25cは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持し、その後設定確認モードが終了した以降の特定のタイマの値が所定値となると1ベットラン

10

20

30

40

50

ブ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c が消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成されている。

なお、このとき実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は点灯を維持し、払出数表示器の払出数の表示が非表示とならないことを補足しておく。具体的には、設定確認モード中の所定のタイミングで、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過したとしても 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は点灯を維持し、払出数表示器の払出数の表示が非表示とならないよう構成されている。

【 1 9 0 9 】

このように構成することで、設定確認中においても前の遊技のベット数の報知と払出数の報知を維持することができる。

10

【 1 9 1 0 】

また、設定確認モード中でも特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして設定値に対応した情報（設定値に対応した数字を表示する、設定値に対応した数字を表示することに加え払出数表示器の D P を点灯させる、設定値に対応した数字と A や C などのアルファベットを表示するなど）を表示するよう構成してもよい。

このとき設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった場合は、設定確認モードが終了するまでは 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は点灯を維持し、払出数表示器に設定値に対応した情報が表示され、設定確認モードが終了すると 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c が消灯し、払出数表示器が非表示となるよう構成してもよい。

20

また、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値とならなかった場合は、設定確認モードが終了すると払出数表示器に再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c が消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。

【 1 9 1 1 】

このように構成することで、設定確認中においても前の遊技のベット数の報知を継続することができるとともに、設定確認モードの終了後に再び払出数表示器に払出数を表示しても過度に払出数の表示をしないようにすることができる。

30

【 1 9 1 2 】

また、設定確認モード中でも特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は点灯を維持し、払出数表示器がドア開放エラーに対応する表示となるよう構成してもよい。

このとき設定確認モード中であっても特定のタイマの値が所定値となった場合は、1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c が消灯し、払出数表示器はドア開放エラーに対応する表示を維持し、設定確認モードが終了すると 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は消灯を維持し、払出数表示器が非表示となるよう構成してもよい。

また、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値とならなかった場合は、設定確認モードが終了すると払出数表示器に再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c が消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。

40

【 1 9 1 3 】

このように構成することで、設定確認中においても前の遊技のベット数の報知を継続することができるとともに、設定確認モードの終了後に再び払出数表示器に払出数を表示しても過度に払出数の表示をしないようにすることができる。

【 1 9 1 4 】

また、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し（特定のタイマの値をクリアし）、設定確認モード中は 1 ベットランプ 2 5 a 乃至 3 ベットランプ 2 5 c は点灯を維持し、払出数表示器に設定確認モードに対応した情報を表示し、設定

50

確認モードが終了すると1ベットランプ25 a乃至3ベットランプ25 cが消灯し、払出数表示器が非表示となるよう構成してもよい。

【1915】

このように構成することで、設定確認モードの終了後の1ベットランプ25 a乃至3ベットランプ25 c及び払出数表示器の点灯態様を一定にすることができる。

【1916】

なお、図126乃至図128例では、特定のタイマの計測を開始する契機を、全てのリールが停止したこととしたが、これに限らず、払出処理を開始したこととしてもよいし、払出処理が終了したこととしてもよい。換言すれば、少なくとも全てのリールが停止した後の所定のタイミングで所定時間を計測する特定のタイマの計測を開始するよう構成すればよい。

10

【1917】

また、図126乃至図128の例では、特定のタイマによって1ベットランプ25 a乃至3ベットランプ25 cの点灯時間及び払出数表示器による払出数の表示時間を計測するよう構成したが、これに限らず1ベットランプ25 a乃至3ベットランプ25 cの点灯時間を計測する第1のタイマ、払出数表示器による払出数の表示時間を計測する第2のタイマを別々に設けてもよい。この場合、1ベットランプ25 a乃至3ベットランプ25 cが消灯するまでの時間と払出数表示器の払出数の表示が非表示となるまでの時間は同じになるよう構成してもよいし、異なるよう構成してもよい。

【1918】

20

<<通常時のベット数表示ランプ25に関する構成>>

通常時のベット数表示ランプ25に関する構成として以下の1つまたは複数の構成を適用可能である。なお、通常時とは設定確認モード、設定変更モード、エラー中などを除く遊技の進行が可能な状況である。

- (1) 全てのリールが停止してから所定時間が経過したと判断されると消灯する。
- (2) 全てのリールが停止してから所定時間が経過しても点灯を維持する。

<<設定確認モード中のベット数表示ランプ25に関する構成>>

設定確認モード中のベット数表示ランプ25に関する構成として以下の1つまたは複数の構成を適用可能である。

(1) 設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、特定のタイマが所定値となると設定確認モード中であっても消灯する。

30

(2) 設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると消灯し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後に特定のタイマが所定値となると消灯する。

(3) 設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

40

(4) 設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると消灯する。

(5) 設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

(6) 設定確認モードに移行すると消灯し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後も消灯を維持し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると再び点灯し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

50

(7) 設定確認モードに移行すると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードが終了すると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

(8) 設定確認モードに移行すると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後も消灯を維持する。

(9) 設定確認モードに移行すると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

【1919】

<< 所定のエラー中のベット数表示ランプ25に関する構成 >>

10

所定のエラー中のベット数表示ランプ25に関する構成として以下の1つまたは複数の構成を適用可能である。

(1) 所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、特定のタイマが所定値となると所定のエラー中であっても消灯する。

(2) 所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となった後に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーが解除されると消灯し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となる前に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーの解除後に特定のタイマが所定値となると消灯する。

(3) 所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中になると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、所定のエラーの解除後に特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

20

(4) 所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中になると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると消灯する。

(5) 所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中になると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーの解除後に特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

(6) 所定のエラー中になると消灯し、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となった後に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーの解除後も消灯を維持し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となる前に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーが解除されると再び点灯し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

30

(7) 所定のエラー中になると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、所定のエラーが解除されると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

(8) 所定のエラー中になると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーの解除後も消灯を維持する。

(9) 所定のエラー中になると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

40

【1920】

なお、ベット数表示ランプ25は以下の1つまたは複数の状況で消灯するよう構成してもよい。

(1) デモ画面に移行した場合

(2) 精算処理を開始した場合

(3) 精算処理を終了した場合

(4) メニュー画面の表示を開始した場合

(5) メニュー画面の表示を終了した場合

【1921】

<< 通常時の払出数表示器に関する構成 >>

50

通常時の払出数表示器に関する構成として以下の1つまたは複数の構成を適用可能である。なお、通常時とは設定確認モード、設定変更モード、エラー中などを除く遊技の進行が可能な状況である。

(1) 全てのリールが停止してから所定時間が経過したと判断されると非表示となる。

(2) 全てのリールが停止してから所定時間が経過しても払出数の表示を維持する。

<<設定確認モード中の払出数表示器に関する構成>>

設定確認モード中の払出数表示器に関する構成として以下の1つまたは複数の構成を適用可能である。

(1) 設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、特定のタイマが所定値となると設定確認モード中であっても非表示となる。

10

(2) 設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると非表示となり、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後に特定のタイマが所定値となると非表示となる。

(3) 設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

(4) 設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると非表示となる。

20

(5) 設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

(6) 設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後は非表示となり、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

30

(7) 設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードが終了すると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

(8) 設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後は非表示となる。

(9) 設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

。なお、上記(6)乃至(9)において、設定確認モード中は非表示でもよいし、設定値に対応する表示をしてもよいし、設定確認モードに対応する表示をしもよいし、ドア開放エラーに対応する表示をしてもよい。

40

【1922】

<<所定のエラー中の払出数表示器に関する構成>>

所定のエラー中の払出数表示器に関する構成として以下の1つまたは複数の構成を適用可能である。

(1) 所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となった後にエラーが解除された場合は所定のエラーが解除されると非表示となり、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となる前にエラーが解除された場合は所定のエラ

50

ーが解除されると再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

(2) 所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、所定のエラーが解除されると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

(3) 所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると非表示となる。

(4) 所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。

10

【1923】

なお、払出数表示器は以下の1つまたは複数の状況で消灯するよう構成してもよい。

(1) デモ画面に移行した場合

(2) 精算処理を開始した場合

(3) 精算処理を終了した場合

(4) メニュー画面の表示を開始した場合

(5) メニュー画面の表示を終了した場合

【1924】

20

以上説明した、ベット数表示ランプ25に関する構成及び払出数表示器に関する構成は適宜組み合わせることができる。

【1925】

<メダルセクタ34とシュート部材との隙間に関する構成>

本実施形態に適用可能なメダルセクタ34とシュート部材との隙間に関する構成について説明する。

【1926】

図129は、本実施形態に適用可能なフロントパネルPS2の裏面にメダルセクタ34とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係を示す図である。

【1927】

30

図129に示す通り、フロントパネルPS2の裏面における、メダルセクタ34に隣接する位置には、メダルセクタ34で通過を許可されたメダルをホッパ44に案内するためのシュート部材が設けられている。

【1928】

ここでメダルセクタ34は、セクタに関するエラーが発生したときに遊技店の店員がセンサに異常がないか確認したり、メダルの通過によって付着した汚れを落としたりと、定期的なメンテナンスが必要となる。このため、本実施形態ではメダルセクタ34のメンテナンス作業をしやすくするためにメダルセクタ34とシュート部材との間には隙間が設けられている。

【1929】

40

また、フロントパネルPS2の裏面における、メダルセクタ34の下方にはホッパ44から払出されたメダル及びメダルセクタ34から排除されたメダルをメダル払出口45から受け皿28に返却するための返却部材が設けられている。

返却部材は、メダルセクタ34から排除されたメダルを受け入れるメダル返却受入口(返却通路の入り口とも称することがある)、ホッパ44から払出されたメダルを受け入れるメダル払出受入口を有している。

また、返却部材がフロントパネルPS2に取り付けられると、返却部材とフロントパネルPS2の間の空間に返却通路が形成される。

【1930】

また、図129に示す通り、シュート部材は、メダルセクタ34によって通過を許可

50

されたメダルをホッパ 4 4 に誘導するためのメダル案内通路を有している。メダル案内通路は上流（メダルセクタ 3 4 側）から下流（ホッパ 4 4 側）に向かって緩やかな下り傾斜となっている。また、メダル案内通路はメダルセクタ 3 4 によって通過を許可されたメダルをホッパ 4 4 側に案内するためにメダル案内通路の中間辺りからホッパ 4 4 側に向けて緩やかに略 90 度湾曲した形状となっている。

また、シュート部材は、メダル案内通路の底面を構成する底面部と、メダル案内通路の外側の側面を構成する外側壁部と、メダル案内通路の内側の側面を構成する内側壁部とを有しており、メダル案内通路の上方は開放されている。また、シュート部材は底面部におけるメダル案内通路の中間ほどの位置に上流側の方が、下流側よりも高さが高い段差部を有している。

10

また、シュート部材は、シュート部材をフロントパネル P S 2 の裏面に一つの所定の係止部品（ネジ）によって固定するための固定部を有している。固定部は外側壁部のメダルセクタ 3 4 側の端部付近から上方に突出した位置に設けられており、シュート部材がフロントパネル P S 2 の裏面に取り付けられた状態では、固定部及び所定の係止部品はメダル案内通路よりも上方に位置するよう構成されている。

【1931】

なお、シュート部材をフロントパネル P S 2 の裏面に固定する所定の係止部品は金属製であり電気を通すよう構成されており、所定の係止部品が外れて補助タンクに入った場合は補助タンク 4 6 の満杯検知電極が所定の係止部品を介して通電状態となり得るよう構成されている。

20

また、所定の係止部品は鉄等の磁性体であり、磁石に吸着するよう構成されている。一方遊技に使用されるメダルはステンレス製となっており磁石に吸着しないよう構成されている。

このように構成することで、経年劣化や遊技者のフロントパネル P S 2 の表面を殴るなどの行為によって所定の係止部品が外れてホッパ 4 4 や補助タンク 4 6 に入ってしまった場合でも磁石によって所定の係止部品だけを容易に取り出すことができる。

【1932】

また、シュート部材の所定位置には図示しないが、シュート部材をフロントパネル P S 2 の裏面に係止させるための係止部が設けられており、係止部の爪をフロントパネル P S 2 に引っ掛けることによってシュート部材をフロントパネル P S 2 の裏面に係止させた状態で、固定部のネジ穴に通したネジによってシュート部材をフロントパネル P S 2 の裏面に固定することができる。このため、シュート部材を固定するネジが外れても、シュート部材がフロントパネル P S 2 の裏面から落下しないよう構成されている。

30

【1933】

図 130 及び図 131 はメダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間について説明する図である。

【1934】

図 130 に示す通り、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間の鉛直下方には、返却部材の上部の返却受入口の周囲の縁の部分に相当する上縁部が配置されている。すなわち、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間の鉛直下方には返却受入口が配置されていないよう構成されている。

40

【1935】

また、図 130 に示す通りメダルの厚みを「A」とし、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間の間隔を「B」とし、上縁部の幅を「C」としたとき、以下の構成を満たすよう構成されている。

(1) $B > A$

すなわち、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間の間隔はメダル 1 枚の厚みより大きい。

(2) $B = 2 \times A$

すなわち、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間の間隔はメダル 2 枚分の厚みと

50

略等しい。

(3) $C > A$

すなわち、上縁部の幅はメダル1枚の厚みより大きい。

(4) $C > B$

すなわち、上縁部の幅はメダルセクタ34とシュート部材との隙間の間隔よりも大きい。

【1936】

このため、メダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルを入れることができるよう構成されている。また、メダルセクタ34とシュート部材との隙間の鉛直下方には上縁部が配置されているので、上縁部にメダルを載せメダルセクタ34とシュート部材との隙間に留まらせることができるよう構成されている。

10

【1937】

また、図131に示す通り、上縁部に載せられメダルセクタ34とシュート部材との隙間に入れられたメダルは、メダル通路の出口をふさぐこととなる。このため、メダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルがある状態では、メダル投入口17から投入されたメダルが、メダル通路の出口からシュート部材のメダル案内通路に向かうときに、メダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルにぶつかって止まり、メダル通路の出口で滞留することとなる。このとき、投入されたメダルによって投入センサ1及び投入センサ2がオンのままとなる（投入センサ2のみがオンのままとなるよう構成してもよい）ので、主制御手段によってセクタに関するエラーが検知され、セクタに関するエラーとしてメダル滞留エラーが報知されることとなる。

20

【1938】

なお、図131に示す通り、投入されたメダルが、メダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルとぶつかりメダル通路の出口で滞留している状態では、投入されたメダルの中心よりも、メダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルの上端の方が高い位置に位置する。このため、投入されたメダルが、メダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルを乗り越えて通過することはできない。

【1939】

このように構成することで、メダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルがあることを直接的に検知することはできないが、セクタに関するエラーが報知されることによって、メダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルがあることを間接的に知ることができる。

30

【1940】

また、このように構成することで、遊技店の店員が、メダルセクタ34がセクタに関するエラーを正常に検知しているか否かの確認作業を行う際に、メダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルを入れた状態でメダル投入口17からメダルを投入すれば、投入されたメダルがメダルセクタ34とシュート部材との隙間に入れたメダルによってメダル通路の出口を通過できなくなるので、投入されたメダルが投入センサ1及び投入センサ2によって検知されたまま滞留する状況を作り出すことができ、容易にセクタに関するエラーを正常に検知しているか否かの確認作業を行うことができる。

40

【1941】

なお、上述した通り、メダルセクタ34とシュート部材との隙間はメダル1枚の厚みよりも大きいので、遊技店の店員がメダルセクタ34とシュート部材との隙間に入れたメダルが挟まって取り出せなくなることはない。

【1942】

図132はフロントパネルPS2が閉鎖された状態における、メダルセクタ34とシュート部材との隙間と、ホッパ44との位置関係を示す図である。

【1943】

図132に示す通り、フロントパネルPS2が閉鎖された状態において、メダルセクタ34とシュート部材との隙間の下方にはホッパ44が配置されるよう構成されている。

50

このため、メダルが上縁部に載りメダルセクタ34とシュート部材との隙間に留まっている状態で、フロントパネルPS2を閉め、そのときの衝撃でメダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルが落下したとしても、落下したメダルをホッパ44に貯留させることができるよう構成されている。

【1944】

このように構成することで、遊技店の店員が、メダルセクタ34がセクタに関するエラーを正常に検知しているか否かの確認作業を行うためにメダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルを入れたことを忘れてフロントパネルPS2を閉鎖してメダルが落下したとしても、落下したメダルがメダル返却受入口に入りメダル払出口45から受け皿28に排出されることがないので、遊技店の店員が作業に用いたメダルを誤って遊技者に与えてしまうことがないようにすることができる。

10

【1945】

なお、返却部材が取り付けられる位置を下げることで、上縁部にメダルが載りメダルセクタ34とシュート部材との隙間に留まっている状態でもメダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルがメダル通路を塞がないよう構成（上縁部にメダルが載っている状態でもメダルセクタ34とシュート部材とのメダル通路の下方にメダルの頂部が廃位されるような構成）し、投入されメダルセクタ34によって通過を許可されたメダルがメダル通路の出口を超え、メダル案内通路を通過できるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技店の店員がメダルの補給作業中などに誤ってメダルを落としてメダルセクタ34とシュート部材との隙間にメダルが入り込んでしまっても、メダルの投入が可能となるので遊技の進行を妨げないようにすることができる。

20

【1946】

図133は、メダルの半径とメダル案内通路の高さ、メダル案内通路の段差部の高さ及びメダル案内通路の幅について説明する図である。

【1947】

上述した通り、メダル案内通路は、メダルセクタ34によって通過を許可されたメダルをホッパ44側に案内するために緩やかに略90度湾曲した形状となっている。

このため、メダルセクタ34によって通過を許可されたメダルは、メダル案内通路を通過する際に、メダル案内通路の外側壁部及び内側壁部と接触することで減速することとなる。

30

【1948】

そこで、本実施形態では、底面部におけるメダル案内通路の中間ほどの位置に上流側の方が、下流側よりも高さが高い段差部を設けている。

そして、段差部を通過する際にメダルを落下させることで、メダル案内通路の外側壁部及び内側壁部と接触することで減速したメダルを加速させることができるよう構成されている。

【1949】

このように構成することで、複数のメダルを一度にメダル投入口17から投入したような場合であっても、メダル案内通路内で滞留してしまうことなく投入されたメダルをホッパ44に貯留させることができる。

40

【1950】

また、図130に示す通りメダルの厚みを「A」とし、図133に示す通りメダルの半径を「D」、メダル案内通路の高さを「E」、メダル案内通路の段差部の高さを「F」、メダル案内通路の幅の最大値を「G」としたとき、以下の構成を満たすよう構成されている。

(1) $G > A$

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はメダルの厚みよりも大きい。

(2) $G < 2 \times D$

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はメダルの直径よりも小さい。

(3) $F < D$

50

すなわち、メダル案内通路の段差部の高さはメダルの半径よりも小さい。

(4) $F < E$

すなわち、メダル案内通路の段差部の高さはメダル案内通路の高さよりも小さい。

【1951】

上記(1)及び(2)のように構成することで、メダルがメダル案内通路を通過する際に、メダル案内通路の途中で横向きに寝た状態で止まることなく、縦向きに起きた状態で転がりながら通過することができる。

【1952】

また、上記(3)及び(4)のように構成することで、メダル案内通路の段差部によってメダルを加速させつつも、メダル案内通路の段差部を通過する際の落下の衝撃でメダルがメダル案内通路の外に飛び出してしまうようにすることができる。なお、(3)及び(4)の構成に加えて、 $E > D$ (メダル案内通路の高さはメダルの半径よりも大きい)としてもよい。この場合はより確実にメダル案内通路の段差部を通過する際の落下の衝撃でメダルがメダル案内通路の外に飛び出してしまうようにすることができる。

【1953】

図134はシュート部材の固定部を所定の係止部品(ネジ)によってフロントパネルPS2に固定した状態におけるシュート部材を固定する係止部品の位置及び寸法について説明する図である。

【1954】

図134に示す通り、シュート部材をネジでフロントパネルPS2に固定した状態において、シュート部材を固定するネジの鉛直下方にはメダル案内通路が配置されており、メダル返却受入口は配置されていないよう構成されている。

このため、シュート部材を固定するネジが外れて落下しても、シュート部材を固定するネジがメダル返却受入口から返却通路及びメダル払出口45を通して受け皿28から出てくることがないよう構成されている。

【1955】

このように構成することで、シュート部材を固定するネジが外れて落下してしまった場合でも、遊技者がシュート部材を固定するネジをメダルと一緒に力強く掴んで手を切ってしまうといった怪我を防止することができる。また、シュート部材を固定するネジが落下の衝撃で遊技機外に飛び出て紛失してしまうおそれを防止することができる。

【1956】

なお、上述した通り、シュート部材の係止部によってシュート部材をフロントパネルPS2の裏面に係止させることができるよう構成されているため、シュート部材を固定するネジが外れても、シュート部材がフロントパネルPS2の裏面から落下しないよう構成されている。

【1957】

また、図134に示す通り、メダル案内通路の幅の最大値を「G」、ネジの全長(長手方向の長さとも称する)を「H」、ネジ頭部の直径(短手方向の長さとも称する)を「I」としたとき、以下の構成を満たすよう構成されている。

(1) $G < H$

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はシュート部材を固定するネジの全長よりも小さい。

(2) $G < I$

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はシュート部材を固定するネジ頭部の直径よりも小さい。

【1958】

このように構成することで、シュート部材を固定するネジが外れて落下しても、シュート部材を固定するネジがメダル案内通路に入り込まないようにできるので、シュート部材を固定するネジがメダルの通過を妨げないようにすることができる。

【1959】

また、「 $G < H$ 」かつ「 $G > I$ 」となるよう構成してもよい。すなわち、メダル案内通路の幅の最大値は、シュート部材を固定するネジの全長よりも小さく、シュート部材を固定するネジ頭部の直径よりも大きいよう構成してもよい。

【1960】

このように構成した場合は、シュート部材が固定するネジが外れて落下するとメダル案内通路に入り込んでしまう可能性があるが、メダル案内通路にネジが入り込んでも案内通路の途中で引っ掛かり止まるので、外れたネジが紛失しないようにすることができる。

【1961】

また、「 $G > H$ 」かつ「 $G > I$ 」となるよう構成してもよい。すなわち、メダル案内通路の幅の最大値は、シュート部材を固定するネジの全長よりも大きく、シュート部材を固定するネジ頭部の直径よりも大きいよう構成してもよい。

【1962】

このように構成した場合は、シュート部材を固定するネジが外れて落下するとメダル案内通路に入り込んでしまうが、外れたネジはそのままメダル案内通路を通過して落下するので、メダルの通過を妨げないようにすることができる。

【1963】

また、本実施形態では、シュート部材の固定部をメダル案内通路の外側壁部から上方に突出した位置に設けるよう構成したが、これに限らず、メダル案内通路の外側壁部にフロントパネルPS2側に凹んだ凹部を設けて、当該凹部にネジ穴を設けて固定部とするよう構成してもよい。なお、この場合、凹部の奥行の長さはシュート部材を固定するネジの全長「 H 」よりも大きくすることが好適である。このように構成することでシュート部材を固定するネジが外れてしまってもメダル案内通路に入り込んでメダルの通過を妨げることがないようにすることができる。

【1964】

また、メダル投入口17は、複数枚のメダルを重ねて縦向きにした状態で載置可能な載置部を有しており、載置部に重ねて縦向きに載置した複数枚のメダルをメダル投入口17から連続して投入できるよう構成されている。

【1965】

そして、メダルの厚みを「 A 」、メダル案内通路の幅の最大値を「 G 」、載置部に重ねて縦向きに載置可能なメダルの枚数を「 J 」としたとき、「 $G < (A \times J) \div 2$ 」となるよう構成されている。すなわち、メダル案内通路の幅の最大値は、載置部に重ねて縦向きに載置可能な枚数分のメダルの厚みの半分よりも小さいよう構成されている。

【1966】

また、返却部材をフロントパネルPS2裏面に取り付けた際に、上縁部がホッパ44側に緩やかに傾斜するよう構成してもよい。

このように構成することで、メダルが上縁部に載りメダルセクタ34とシュート部材の隙間に入り込んでも転がって落ちることとなるので、メダルセクタ34とシュート部材との隙間のメダルによって投入されたメダルの通過を妨げないようにすることができる。とともにセクタに関するエラーが発生しにくくすることができる。

【1967】

図135は、本実施形態に適用可能なフロントパネルPS2の裏面にメダルセクタ34とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係の別態様を示す図であり、図129とはメダル返却受入口の大きさが異なるが、その他の構成については図129と同じである。

【1968】

図135に示す通り、メダルセクタ34とシュート部材との隙間の鉛直下方には上縁部ではなくメダル返却受入口が配置されている。

なお、図135に示す例では、メダル返却受入口の縦及び横の長さはメダルの直径よりも大きいよう設計されている。

このように構成することで、遊技店の店員がメダルの補給作業中などに誤ってメダルを

10

20

30

40

50

落としてメダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間にメダルが入り込んでしまっても、メダル返却受入口から返却通路を通してメダル払出口 4 5 から受け皿 2 8 に排出されることとなるので、メダルセクタ 3 4 とシュート部材との隙間のメダルによって投入されたメダルの通過を妨げないようにすることができるとともにセクタに関するエラーが発生しにくくすることができる。

【1969】

<エラー履歴に関する説明>

本実施形態に適用可能なエラー履歴の表示に関して説明する。

エラー履歴は設定確認モード中に液晶に表示可能となる。具体的には、設定確認モードに移行すると、液晶に管理者メニュー画面（設定確認画面とも称することがある）が表示される。この管理者メニュー画面では、複数の管理者メニューが表示され、管理者メニューの項目の一つとして、「エラー履歴」が設けられており、サブ十字キースイッチ 2 1 の操作によって「エラー履歴」が選択されている状況でサブスイッチ 2 0 が操作されると（サブスイッチ 2 0 がオンとなると）エラー履歴が液晶に表示されるよう構成されている。なお、本実施形態では、ドア開放信号がオンであり、かつ、ベットがされていない状況で設定キースイッチ信号がオンとなると設定確認モードに移行可能に構成されている。

10

【1970】

また、本実施形態では、主制御手段からエラー報知開始コマンドを受信すると、副制御手段によってエラーが報知され、副制御手段が制御する副制御 R A M の所定の記憶領域にエラー履歴として、エラー内容とエラーの発生時刻とを紐づけて記憶するよう構成されている。なお、エラーの発生時刻に関する情報は、例えば遊技機に備えられた R T C（リアルタイムクロック）機能を用いて取得するよう構成されている。

20

【1971】

また、エラー履歴は電源オンオフや設定変更処理では消去されないよう構成されている。また、エラー履歴は所定数（例えば 1 2 0 個）の履歴を記憶可能に構成されており、所定数を越えた場合は古いエラー履歴から順に消去されるよう構成されている。

【1972】

また、本実施形態では設定確認モード中においてエラー履歴を表示可能としたが、設定変更モードにおいてもエラー履歴を確認できるよう構成してもよい。

【1973】

30

また、管理者メニュー画面にてサブスイッチ 2 0 が操作されるとエラー履歴が液晶に表示されるよう構成してもよいし、設定確認モードへの移行を契機としてエラー履歴が液晶に表示されるよう構成してもよいし、液晶をタッチパネルとして管理者メニュー画面でエラー履歴の項目をタッチすることでエラー履歴が液晶に表示されるよう構成してもよい。

【1974】

また、管理者メニュー画面にて表示される項目を選択するためにサブ十字キースイッチ 2 1 を操作したときにスピーカ S から出力される操作音と、ユーザーメニュー画面にて表示される項目を選択するためにサブ十字キースイッチ 2 1 を操作したときにスピーカ S から出力される操作音とは異なるよう構成されている。

なお、管理者メニュー画面ではサブ十字キースイッチ 2 1 の操作音が出力されないようにすることでユーザーメニュー画面とは出力される音が異なるよう構成してもよい。また、管理者メニュー画面にてサブ十字キースイッチ 2 1 を操作したときにスピーカ S から出力される操作音は、管理者メニュー画面以外では一切出力されない音としてもよい。さらにまた、ユーザーメニュー画面では所定の B G M がスピーカ S から出力されるが管理者メニュー画面では B G M が出力されない無音の状態とするよう構成してもよい。

40

このように構成することで、ユーザーメニュー画面と管理者メニュー画面との違いを容易に認識でき、管理者の操作ミスを防ぐことができる。

【1975】

図 1 3 6 はエラー履歴画面の一例を示す図である。

なお、図 1 3 6 のドアオープンはドア開放信号がオンの状態に相当し、ドアクローズは

50

ドア開放信号がオフの状態に相当する。

【1976】

図136に示す通り、エラー履歴画面では、各エラー内容が発生した時刻とともに表示される。

【1977】

また、エラー履歴画面は最新の履歴から降順で表示されるよう構成されている。

【1978】

また、前扉の開放／閉鎖、電源オン／オフ、設定変更開始／終了、設定確認開始／終了はエラーではないがエラー履歴に表示されるよう構成されている。

【1979】

また、エラーの発生及び解除、設定変更の開始及び終了、また設定確認の開始及び終了のように、各エラー内容の起点と終点がエラー履歴として表示されるよう構成されている。ただし、これに限らずエラー内容の起点のみがエラー履歴として表示されるよう構成してもよい。

【1980】

また、エラー履歴は1ページにつき最大12個表示まで表示可能に構成され、サブ十字キースイッチ21の操作によってエラー履歴画面のページを切替え可能に構成されている。

【1981】

なお、本実施形態では、図136の「007 メダル滞留エラー発生 2021/11/11 10:01:01」のように各エラーの「発生時刻」がエラー履歴画面に表示されるよう構成しているが、実際には各エラーの「報知を開始した時刻」が「発生時刻」としてエラー履歴に記憶されエラー履歴画面で表示されるよう構成されている。また、エラーが発生したタイミング（エラーを検知したタイミング）ではなく、エラーの報知を開始したタイミング（副制御手段がエラー報知開始コマンドを受信したタイミング）で、エラーの内容及びエラーの発生時刻がエラー履歴として記憶されるよう構成されている。

【1982】

このように構成するのは、リールの回転中など、エラーの検知は行いがエラーの報知を開始しないような場合、換言すればエラーの検知からエラーの報知までに時間差がある場合があるためである。

例えば、一の遊技におけるリールの回転中に所定のエラー（ホッパ44に関するエラーやセレクトに関するエラーなど）を検知した場合は、所定のエラーを検知した（所定のエラーが発生した）タイミングではエラーを報知せず、遊技終了後の所定のタイミング（全てのリールが停止したタイミングや払出処理が終了したタイミングなど）で所定のエラー状態となり遊技の進行ができないようにするとともに所定のエラーを報知するよう構成されている。このとき、遊技者がリールの回転中に離席するなどして全てのリールを停止させるまでに3分ほど要していたとすると、エラーの検知からエラーの報知までに約3分のずれが生じることとなる。

このような場合にも、エラーの報知を開始した時刻をエラーの発生時刻として表示することによって、エラーの報知タイミングと、エラー履歴画面上での当該エラーの発生時刻とに差が生じないため、遊技店の店員が遊技機の不具合や何らかの不正が行われたと誤認してしまうことを防止できる。

【1983】

また、上記のように一の遊技におけるリールの回転中に所定のエラーを検知した場合に、遊技の終了前に電源をオフにしたとすると、当該一の遊技の終了前に電源断が発生しているので、エラー履歴に所定のエラー及び所定のエラーの発生時刻が記憶されることなく電源断することとなる。その後電源断復帰後に設定変更モードに移行した場合は、設定変更処理における初期化処理で所定のエラーに関する情報が消去されるので、設定変更モードが終了した後も所定のエラーは報知されず、エラー履歴としても記憶されないよう構成されている。

このように構成することで、報知されていないエラーについては、エラー履歴として記

10

20

30

40

50

憶されずエラー履歴画面にも表示されることはないので、報知されたエラーとエラー履歴との整合性をとることができ、遊技店の店員が遊技機の不具合や何らかの不正が行われたと誤認してしまうことを防止できる。

【1984】

また、エラー履歴画面にて、エラー履歴は所定色（例えば、赤）で表示し、その他の履歴（電源オン／オフ、設定変更開始／終了など）は特定色（例えば、白や黒）で表示するよう構成してもよい。

このように構成することで、エラー履歴をその他の履歴よりも際立たせて表示することができ、エラー履歴の確認を容易にすることができる。

【1985】

また、設定変更開始／終了、設定確認開始／終了については、エラー履歴に表示するのではなく、個別に「設定変更履歴」という項目を設けて、設定変更履歴にて設定変更開始／終了及び設定確認開始／終了の履歴が時刻とともに表示されるよう構成してもよい。

このように構成することで、エラー履歴画面で表示される内容をシンプルにすることができるので、遊技店の店員がエラー履歴または設定変更履歴を確認する際に履歴の見落としがないようにすることができる。

【1986】

また、設定変更終了の履歴として、例えば「設定変更終了（6）」のように表示（（6）は設定値を示す）し、設定変更処理で設定された設定値も設定変更履歴で確認できるよう構成してもよい。

このように構成することで、設定値が不正に書き換えられた疑いがあるような場合に、直前の設定変更処理で設定された設定値を確認することができるので、不正の有無を確認することができる。

【1987】

また、電源投入されたタイミングを起点として、電源投入から経過した時間をエラー履歴に表示するよう構成してもよい。具体的には、「電源オン」→「ドアオープン」→「ドアクローズ」→「メダル滞留エラー発生」の順にエラー内容が発生した場合には、エラー履歴画面の上から順に（新しい履歴から順に）「メダル滞留エラー発生：0時間10分0秒経過」→「ドアクローズ：0時間0分10秒経過」→「ドアオープン：0時間0分1秒経過」→「電源オン：0時間0分0秒経過」のように表示されるよう構成してもよい。なお、電源投入から経過した時間については、副制御RAMの所定の記憶領域に記憶されている電源投入された時刻と各エラー内容が発生した時刻とを用いて所定の演算処理を行うことで算出される。

このように構成することで、電源投入からエラー内容が発生したときまでの時間を直感的に把握することができる。

【1988】

また、エラー内容が発生してから経過した時間をエラー履歴に表示するよう構成してもよい。「電源オン」→「ドアオープン」→「ドアクローズ」→「メダル滞留エラー発生」・・・の順にエラー内容が発生した場合には、エラー履歴の上から順に（新しい履歴から順に）「メダル滞留エラー発生：0時間0分0秒前」→「ドアクローズ：0時間9分50秒前」→「ドアオープン：0時間9分59秒前」→「電源オン：0時間10分0秒前」のように表示されるよう構成してもよい。なお、エラー内容が発生してから経過した時間については、副制御RAMの所定の記憶領域に記憶されている各エラー内容が発生した時刻とRTC機能によって取得した現在の時刻とを用いて所定の演算処理を行うことで算出される。

このように構成することで、エラー内容が発生してから経過した時間を直感的に把握することができる。

なお、このように構成する場合、エラー内容が発生してから所定期間（例えば31日）以上経過した場合は、「所定期間以上経過」のように表示することが好適である。

【1989】

10

20

30

40

50

図 1 3 7 は、エラー履歴画面の表示中に前扉の開閉を行った場合のエラー履歴画面の一例を示す図である。

図 1 3 7 の (1) は前扉が開放中であり、0 0 1 (最新のエラー内容)に「設定確認開始」が表示されている。

その後、前扉を閉鎖するとドア開放信号がオフとなり、エラー履歴が更新され、0 0 1 に「ドアクローズ」が表示される。

その後、再び前扉を開放するとドア開放信号がオンとなり、エラー履歴が更新され、0 0 1 に「ドアオープン」が表示される。

【 1 9 9 0 】

このようにエラー履歴画面の表示中に前扉の開閉が行われた場合には、前扉の開放／閉鎖を検知するごとリアルタイムで前扉の開閉に関するエラー履歴が更新されるとともにエラー履歴画面も更新されるよう構成されている。

【 1 9 9 1 】

このように構成することで、エラー履歴の表示が正確に動作しているか否かを正確に判断することができる。

【 1 9 9 2 】

なお、エラー履歴画面の表示中は、前扉の開放／閉鎖を検知するごとにエラー履歴の更新は行いが、エラー履歴画面は更新しないよう構成し、その後エラー履歴画面の表示を終了し再びエラー履歴画面を表示したときにエラー履歴画面が更新されるよう構成してもよい。

このように構成することで、エラー履歴の確認中に前扉の開閉を行ってもエラー履歴画面が更新されないで、古いエラー履歴を確認したい場合に前扉の開閉によって意図せず古いエラー履歴がエラー履歴画面から消去されてしまわないようにすることができる。

【 1 9 9 3 】

また、エラー履歴画面の表示中は、前扉の開放／閉鎖を検知するが、前扉の開放／閉鎖を検知したタイミングが直前のエラー履歴の更新から所定時間(約 1 分)が経過していなければエラー履歴をせず、直前のエラー履歴の更新から所定時間が経過していればエラー履歴が更新されるとともにエラー履歴画面も更新されるよう構成してもよい。

すなわち、エラー履歴画面の表示中における前扉の開閉は、直前のエラー履歴の更新から所定時間が経過していなければエラー履歴に残らず、所定時間が経過していればエラー履歴に残るよう構成してもよい。

このように構成することで、エラー履歴の表示が正確に動作しているか否かを正確に判断することができる。また、エラー履歴の更新から所定時間が経過する前の前扉の開閉はエラー履歴に残らないので意図せず前扉の開閉を繰り返してしまったような場合にも古いエラー履歴がエラー履歴画面から消去されてしまわないようにすることができる。

【 1 9 9 4 】

また、エラー履歴画面の表示中は、前扉の開放／閉鎖を検知しない、または検知はするがエラー履歴として記憶しないよう構成してもよい。

このように構成することで、エラー履歴の確認中に前扉の開閉を行ってもエラー履歴画面が更新されないで、古いエラー履歴を確認したい場合に前扉の開閉によって意図せず古いエラー履歴が消去されてしまわないようにすることができる。

【 1 9 9 5 】

また、本実施形態では、前扉の開放を検知すると(ドア開放信号がオンとなると)ドア開放エラーに対応する表示として液晶に所定の画像を表示(「扉が開いています」など)するとともに払出数表示器に「d E」と表示し、ドア開放音がスピーカ S から出力されるよう構成されている。ただし、設定確認モードに移行したタイミングで所定の画像の表示を終了し、ドア開放音の出力を停止する(もしくは音量を「0」にする)よう構成されている。なお、設定確認モードに移行した以降も払出数表示器にはドア開放エラーに対応する表示を継続するよう構成してもよいし、設定確認モードに移行したタイミングで払出数表示器によるドア開放エラーに対応する表示も終了するよう構成してもよい。

また、設定確認モードに移行し管理者メニュー画面が表示されている状況ではドア開放音の出力を継続し、エラー履歴画面を表示したタイミングでドア開放音の出力を停止するよう構成してもよい。

このように構成することで、静かな状況で設定確認モードにおける管理者メニューの設定及びエラー履歴の確認を行うことができる。

【1996】

なお、設定確認モード中やエラー履歴画面の表示中においても継続してドア開放音をスピーカSから出力するよう構成してもよい。

このように構成することで、遊技店の店員が設定変更モードを終了することを忘れて遊技機から離れてしまってもドア開放音によって気づくことができる。

【1997】

また、本実施形態では、管理者メニューにおける設定項目の一つとして「時刻設定」が設けられており、サブ十字キースイッチ21の操作によって「時刻設定」が選択されている状況でサブスイッチ20が操作されると（サブスイッチ20がオンとなると）時刻設定画面が液晶に表示され、時刻設定画面において時刻を変更できるよう構成されている。

【1998】

図138は時刻設定画面の一例を示す図である。

図138では、遊技機上の現在の時刻が2021年11月11日11時11分11秒のタイミングで時刻設定画面が表示された例を示している。

【1999】

図138に示す通り、時刻設定画面が表示されると、現在時刻が液晶に表示される。

時刻設定画面では、「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」の各項目の値を変更可能に構成されており、最初に「年」の項目が選択された状態で時刻設定画面が表示される。時刻設定画面にて、サブ十字キースイッチ21の左スイッチ及び右スイッチを操作（押下）することによって変更したい項目にカーソルを移動可能に構成されており、サブ十字キースイッチ21の上スイッチ及び下スイッチを操作（押下）することによって変更したい項目の値を変更可能に構成されている。そして、サブスイッチ20を操作することで現在時刻の変更が確定し、変更した時刻が現在時刻として設定されるよう構成されている。

【2000】

なお、時刻設定画面の移行時に表示された現在時刻の表示は、時刻設定画面にて時間が経過しても更新されないよう構成されているが、内部的には現在時刻の計時は継続して行われるよう構成されている。

【2001】

また、時刻設定画面において、変更した時刻を確定した場合には、変更後の時刻の確定時に現在時刻の秒数を「0」秒にしてから現在時刻の計時を開始するよう構成されている。

【2002】

また、時刻設定中においても前扉の開閉を検知可能に構成されており、エラー履歴にも記憶するよう構成されている。ここで、時刻設定画面において現在時刻の変更を確定する前に前扉を開放した場合には、現在時刻の変更が確定していないので、変更前の現在時刻に基づいてドアオープンの履歴が記憶されるよう構成されている。また、時刻設定画面において現在時刻の変更を確定する前に前扉を閉鎖した場合には、現在時刻の変更が確定していないので、変更前の現在時刻に基づいてドアクローズの履歴が記憶されるよう構成されている。

このように構成することで、現在時刻の変更を確定せずに時刻設定を終了した場合にも正確な時刻をエラー履歴として記憶することができる。

【2003】

また、エラー履歴画面はエラー履歴に記憶された順番にしたがい、最新の履歴から降順で表示されるよう構成されている。例えば、エラー履歴が表示されていない状況で第1の

10

20

30

40

50

エラーが発生し現在時刻が「t1」のタイミング第1のエラーが報知され、その後第1のエラーの解除後に時刻設定画面で現在時刻として「t1」よりも過去の時刻を設定し、その後第2のエラーが発生し現在時刻が「t2」（t1よりも過去の時刻）のタイミングで第2のエラーが報知されたとする。この場合、第1のエラーの発生時刻は「t1」、第2のエラーの発生時刻は「t2」がそれぞれエラー履歴として記憶されることとなるが、エラー履歴画面では第2のエラーが最新のエラーとして表示されるよう構成されている。

このように構成することで、エラー履歴の順番を時刻設定によって意図的に変更できないので、不正の履歴を確実に残すことができる。

【2004】

図139は、複数のエラーが発生した場合のエラーのエラー履歴の表示パターンに関する一覧である。

10

なお、設定確認モードでは、リールの回転中と同様にエラーの検知は行うがエラーの報知は行わないよう構成されている。例えば、設定確認モード中に所定のエラー（ホッパ44に関するエラーやセレクトに関するエラーなど）を検知した場合は、所定のエラーを検知した（所定のエラーが発生した）タイミングでは所定のエラーを報知せず、設定確認モード終了後の所定のタイミングで所定のエラーを報知し、エラー内容とエラー発生時刻（エラー報知したタイミングの時刻）をエラー履歴として記憶するよう構成されている。

また、設定確認モード中はリセットスイッチを操作してもエラーが解除されないよう構成されている。

【2005】

20

図139の「確認中」は設定確認モードに該当し、「通常中」はリール回転中や設定確認モード中でないエラーの報知が可能な状態に該当する。また「合算して報知」は報知されていない複数のエラーをまとめて報知することに該当し、例えば「第1エラー及び第2エラー発生」のように報知される。また「合算して表示」はエラーを合算して報知した場合のエラー履歴に該当し例えば「第1エラー及び第2エラー発生」のようにエラー履歴として表示される。また、「第1エラー」、「第2エラー」はそれぞれホッパ44に関するエラーやセレクトに関するエラーに該当し、第1エラーの方が第2エラーよりもエラー報知の優先度が高く設定されている。

【2006】

図139のパターン1について説明する。

30

まず、確認中に、第1エラー→第2エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第1エラーが報知され、その後第1エラーが解除されると第2エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第1エラー発生→第2エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第2エラー発生→第1エラー発生と表示されるよう構成されている。

【2007】

次に、確認中に、第2エラー→第1エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第1エラーが報知され、その後第1エラーが解除されると第2エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第1エラー発生→第2エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第2エラー発生→第1エラー発生と表示されるよう構成されている。

40

【2008】

次に、通常中に、第1エラー→第2エラーの順でエラーが発生した場合には、第1エラーが発生した直後に第1エラーが報知され、その後第1エラーの解除後に第2エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第1エラー発生→第2エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第2エラー発生→第1エラー発生と表示されるよう構成されている。

【2009】

次に、通常中に、第2エラー→第1エラーの順でエラーが発生した場合には、第2エラーが発生した直後に第2エラーが報知され、その後第2エラーの解除後に第1エラーが報

50

知されるよう構成されている。この場合、第 2 エラー発生→第 1 エラー発生の際にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第 1 エラー発生→第 2 エラー発生と表示されるよう構成されている。

【2010】

このように図 139 のパターン 1 では、設定確認モード中に複数のエラーを検知した場合には、設定確認モードの終了後にエラー報知の優先度の高いエラーから順にエラー報知するよう構成し、通常中に複数のエラーが発生した場合にはエラーの発生順にエラー報知するよう構成されている。

このように構成した場合も、エラー履歴はエラーの発生順ではなくエラーの報知順に記憶されるので、エラー報知された順番とエラー履歴の順番との整合性をとることができ、遊技店の店員が遊技機の不具合や何らかの不正が行われたと誤認してしまうことを防止できる。

【2011】

図 139 のパターンに 2 について説明する。

まず、確認中に、第 1 エラー→第 2 エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第 1 エラーと第 2 エラーとが合算して報知されるよう構成されている。この場合、エラー履歴には第 1 エラーと第 2 エラーとが合算されたエラー内容が記憶され、エラー履歴画面でも第 1 エラーと第 2 エラーとを合算した内容で表示されるよう構成されている。

【2012】

次に、確認中に、第 2 エラー→第 1 エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第 1 エラーと第 2 エラーとが合算して報知されるよう構成されている。この場合、エラー履歴には第 1 エラーと第 2 エラーとが合算されたエラー内容が記憶され、エラー履歴画面でも第 1 エラーと第 2 エラーとを合算した内容で表示されるよう構成されている。

【2013】

なお、複数のエラーを合算して報知した場合には、1 回のエラー解除操作（リセットスイッチの操作）で合算して報知された複数のエラーを解除できるよう構成してもよいし、合算して報知されたエラーの数だけエラー解除操作を必要とするよう構成してもよい。

【2014】

また、通常中に第 1 エラー→第 2 エラーの順でエラーが発生した場合、及び通常中に第 2 エラー→第 1 エラーの順でエラーが発生した場合については図 139 のパターン 1 と同様である。

【2015】

このように構成した場合は一度に複数のエラーを報知することができるので、エラー報知の内容を簡略化することができる。

【2016】

なお、例えば、設定確認モード中に第 3 エラー→第 4 エラー（エラーの報知優先度は第 3 エラーと同じとする）の順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第 3 エラーが報知され、その後第 3 エラーが解除されると第 4 エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第 3 エラー発生→第 4 エラー発生の際にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第 4 エラー発生→第 3 エラー発生と表示されるよう構成されている。このように設定確認中に複数のエラーが発生した場合であってもエラーの報知優先度が同じ場合には、エラーの発生順にエラーが報知され、エラーの発生順にエラー履歴に記憶されるよう構成されている。

【2017】

また、設定確認モード中はエラーの検知を行わないよう構成してもよい。

このように構成した場合はエラーの要因が発生しても、当該エラーが報知されることはないため当該エラーについてはエラー履歴に残らない。

このように構成することで、報知されていないエラーがエラー履歴に残っていることで

10

20

30

40

50

、管理者が遊技機の故障や何かしらの不正が行われたと誤認してしまわないようにすることができる。

【2018】

また、設定確認モード中のエラー履歴画面が表示されている状況においてエラーを検知した場合はリアルタイムでエラー履歴を更新し、エラー履歴画面も更新するよう構成してもよい。

このように構成することで、管理者はエラー履歴の表示中であってもエラーが発生したことを即座に知ることができる。

【2019】

また、本実施形態において特定のエラーが発生した場合に、特定のエラーと特定のエラーを検知するセンサの監視エラーとを報知するよう構成してもよい。なお、「特定のエラー」は詳細なエラー原因を特定できるエラーであり、「特定のエラーを検知するセンサの監視エラー」は詳細なエラー原因を特定できないエラーである。

例えば、ホップパ滞留エラーが発生した場合に、ホップパ滞留エラーと、ホップパ44に関するエラーのいずれかが発生していることを示す払出センサ監視エラーとを報知するよう構成してもよい。

【2020】

ここで、通常時（リール回転中や設定確認モード中でないエラーの報知が可能な状態）にホップパ滞留エラーが発生した場合には、ホップパ滞留エラーと払出センサ監視エラーとが報知され、エラー履歴には払出センサ監視エラー発生→ホップパ滞留エラー発生の順に記憶され、エラー履歴画面においても上から順に（新しい履歴から順に）ホップパ滞留エラー発生→払出センサ監視エラー発生と表示されるよう構成してもよい。

また、このときホップパ滞留エラーを解除したきのエラー履歴は、払出センサ監視エラー解除→ホップパ滞留エラー解除の順に記憶され、エラー履歴画面においても上から順に（新しい履歴から順に）ホップパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除と表示されるよう構成してもよい。

すなわち、通常時にホップパ滞留エラーが発生し、当該ホップパ滞留エラーの解除後にエラー履歴画面を表示した場合は、上から順に（新しい履歴から順に）ホップパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除→ホップパ滞留エラー発生→払出センサ監視エラー発生と表示されるよう構成してもよい。

【2021】

一方、設定確認モード中のエラー履歴画面が表示されている状況にてホップパ滞留エラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後にホップパ滞留エラーと払出センサ監視エラーとが報知され、エラー履歴にはホップパ滞留エラー発生→払出センサ監視エラー発生の順に記憶され、再びエラー履歴画面を表示したときにエラー履歴画面においても上から順に（新しい履歴から順に）払出センサ監視エラー発生→ホップパ滞留エラー発生と表示されるよう構成してもよい。

また、このときホップパ滞留エラーを解除したきのエラー履歴は払出センサ監視エラー解除→ホップパ滞留エラー解除の順に記憶され、エラー履歴画面においても上から順にホップパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除と表示されるよう構成してもよい。

すなわち、設定確認モード中にホップパ滞留エラーが発生し、当該ホップパ滞留エラーの解除後に再びエラー履歴画面を表示した場合は、上から順に（新しい履歴から順に）ホップパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除→払出センサ監視エラー発生→ホップパ滞留エラー発生と表示されるよう構成してもよい。

【2022】

このように構成することで、エラー履歴画面が表示されている状況で特定のエラーが発生した場合は、再度エラー履歴画面を表示したときに上から順に（新しい履歴から順に）特定のエラー→特定のエラーを検知するセンサの監視エラーと表示されることとなるので、エラー種別を知るために不正が行われても瞬時にエラー種別が知られないようにすることができる。

【2023】

また、このように構成することで、エラー履歴画面におけるエラーの解除履歴は、通常時とエラー履歴画面の表示中とで同じになるため、正確な履歴を残すことができる。

【2024】

本実施形態では遊技機として、スロットマシン（回胴式遊技機）の構成を例示したが、ぱちんこ遊技機、じゃん球遊技機、パロット、又はカジノマシン等の様々な遊技機に適用できる。

【2025】

以上、本発明を説明するために記載した本実施形態の各技術内容は、適宜組み合わせることができる。

10

【符号の説明】

【2026】

P S 1 : スロットマシン
P S 2 : フロントパネル
P S 3 : キャビネット
S : スピーカ
1 0 0 : 主制御基板
1 0 0 0 : 副制御基板
4 : 表示窓
5 : 下部パネル
6 : リールユニット
7 : リールベース
8 a : 左リール
8 b : 中リール
8 c : 右リール
1 1 : 操作パネル
1 2 : スタートスイッチ
1 3 : ストップスイッチ
1 3 a : 左ストップスイッチ
1 3 b : 中ストップスイッチ
1 3 c : 右ストップスイッチ
1 7 : メダル投入口
1 8 : M A X ベットスイッチ
1 9 : 1 ベットスイッチ
2 0 : サブスイッチ
2 1 : サブ十字キースイッチ
2 2 : イジェクトスイッチ
2 4 : 操作指示ランプ
2 4 a : 左操作指示ランプ
2 4 b : 中操作指示ランプ
2 4 c : 右操作指示ランプ
2 5 : ベット数表示ランプ
2 5 a : 1 ベットランプ
2 5 b : 2 ベットランプ
2 5 c : 3 ベットランプ
2 6 : クレジット数表示器
2 6 a : セグメント表示器
2 6 b : セグメント表示器
2 7 : 獲得枚数表示器
2 7 a : セグメント表示器

20

30

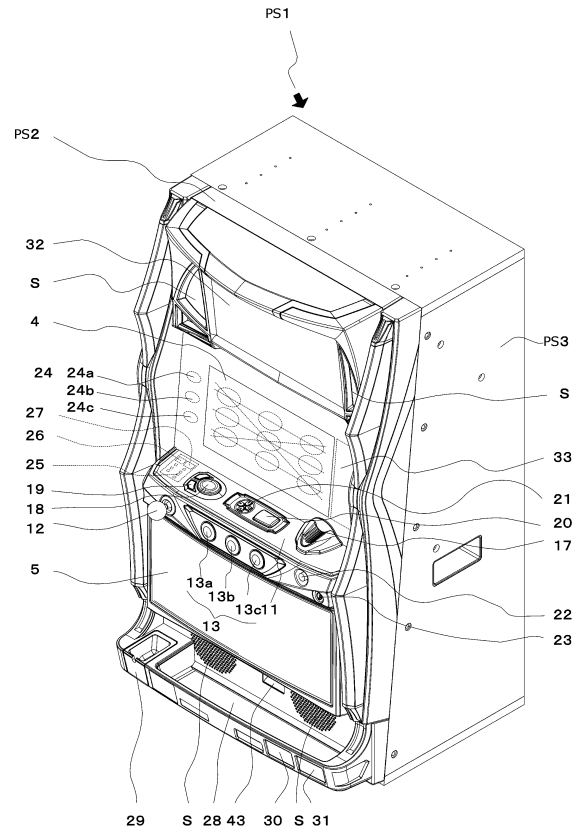
40

50

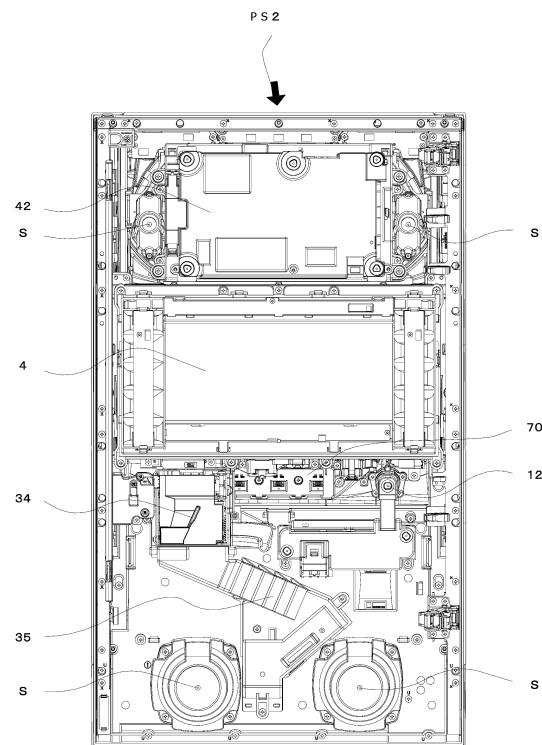
- 2 7 b : セグメント表示器
- 2 8 : 受け皿
- 2 9 : タバコ用灰皿
- 3 0 : シール収容部
- 3 2 : 表示装置
- 3 4 : メダルセレクタ
- 3 7 : 設定キースイッチ
- 3 8 : 設定スイッチ
- 3 9 : 電源装置
- 4 0 : 電源スイッチ
- 4 4 : ホッパ
- 4 5 : メダル払出口
- 4 6 : 補助タンク
- 4 7 : 外部出力端子板

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

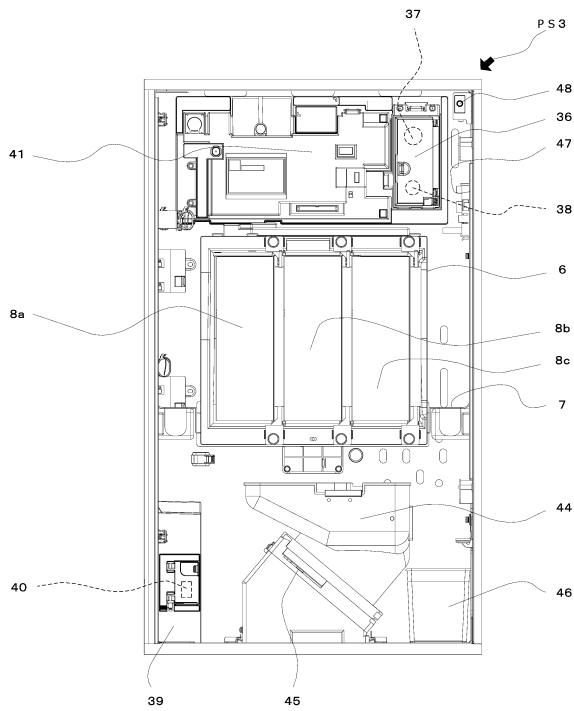
20

30

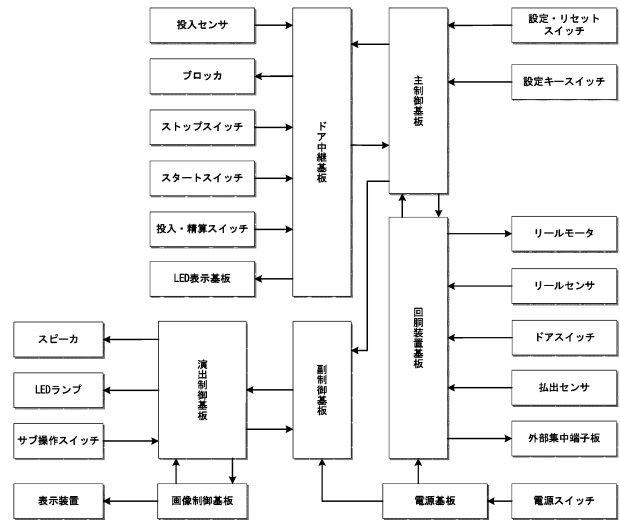
40

50

【図 3】



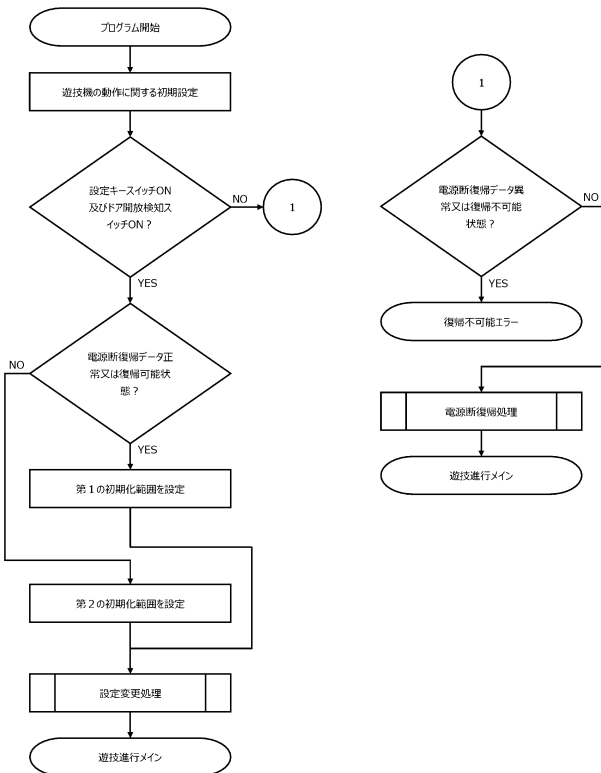
【図 4】



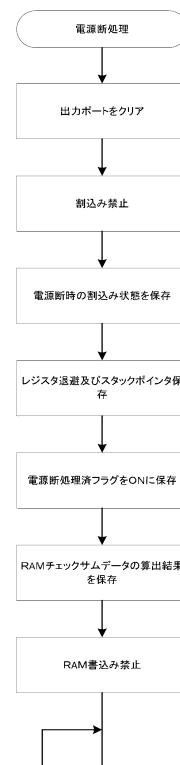
10

20

【図 5】



【図 6】

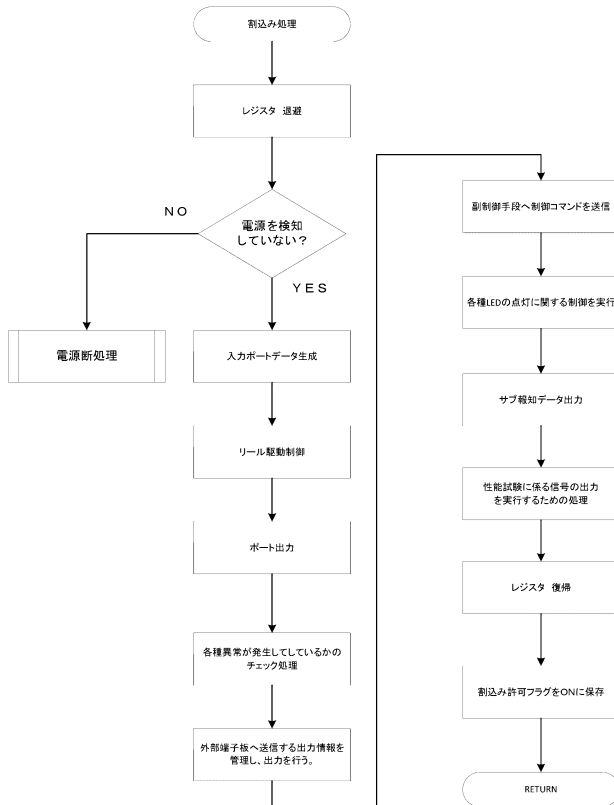


30

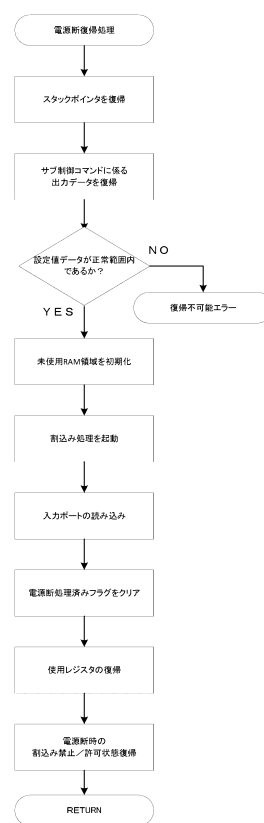
40

50

【図 7】



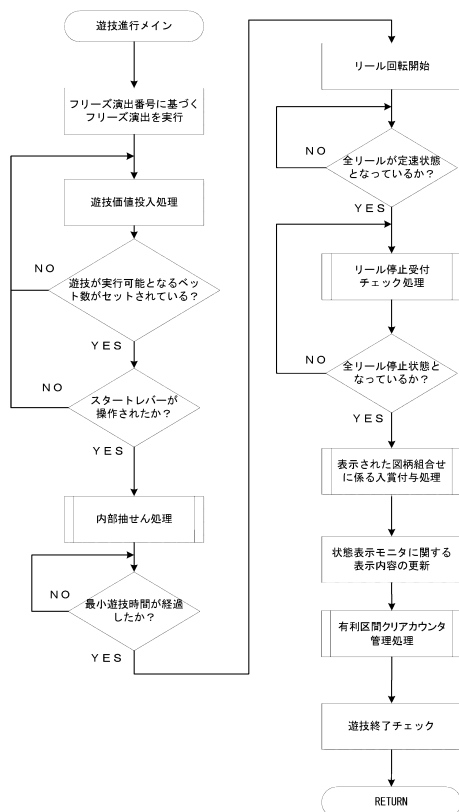
【図 8】



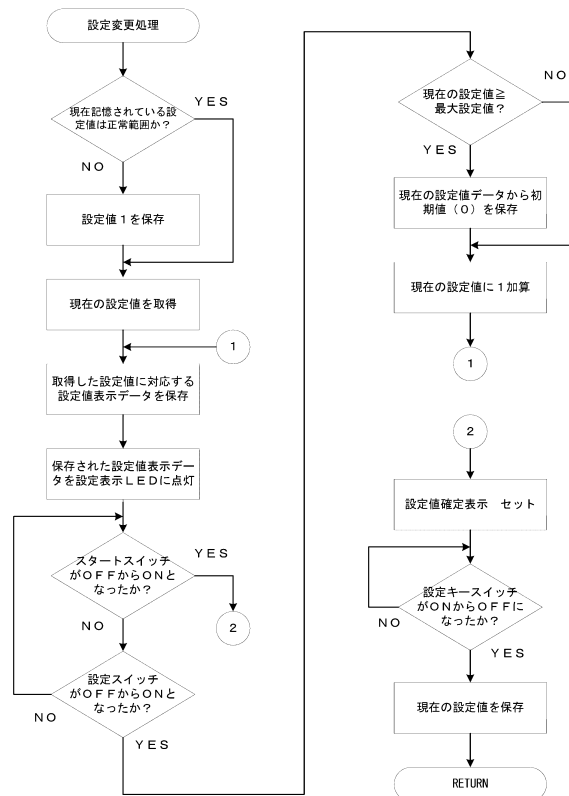
10

20

【図 9】



【図 10】

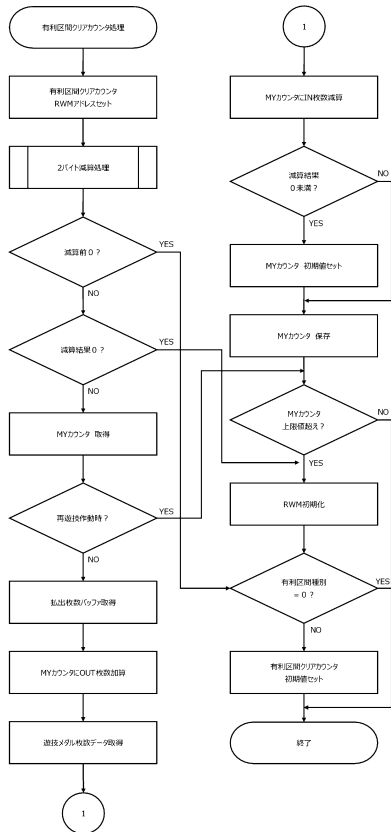


30

40

50

【図 1 1】



【圖 12】

／＼	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴
20	ブランク	ﾊﾞﾙA	ブランク
19	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
18	青セブン	ﾌｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
17	赤セブン	赤セブン	赤セブン
16	ﾊﾞﾙB	ブランク	ﾊﾞﾙA
15	ブランク	ﾊﾞﾙA	ブランク
14	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
13	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
12	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ
11	ﾊﾞﾙB	ブランク	ﾊﾞﾙA
10	ブランク	ﾊﾞﾙA	ブランク
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
8	ﾌｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
7	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ
6	ﾊﾞﾙA	ブランク	ﾊﾞﾙA
5	ﾊﾞｰ	ﾊﾞﾙA	ブランク
4	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
3	ﾌｪﾘｰ	ﾌｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
2	ｽｲｶ	青セブン	青セブン
1	ﾊﾞﾙA	ブランク	ﾊﾞﾙA

【図 13】

②	① 役物本動作時			入舞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定定数及び接続状態	
	第1図柄	第2図柄	第3図柄		3枚	3枚
					①	②
1	青セツ	赤セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
2	青セツ	赤セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
3	青セツ	青セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
4	青セツ	青セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
5	金A-	赤セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
6	金A-	赤セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
7	金A-	青セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
8	金A-	青セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
9	ワレレ	ハA	ワレレ	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	-
10	ワレレ	ワレレ	ハA	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	-
11	ハ-	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
12	ハ-	青セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
13	ハ-	ハ-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
14	ハ-	金A-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
15	ハ-	ワレレ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
16	ワラウ	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
17	ワラウ	青セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
18	ワラウ	ハ-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
19	ワラウ	金A-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
20	ワラウ	ワレレ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
21	ワレレ	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
22	ワレレ	青セツ	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
23	ワレレ	ハ-	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
24	ワレレ	金A-	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
25	青セツ	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	-
26	金A-	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	-
27	ワレレ	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	-
28	ハA	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	-
29	ハB	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	-
30	金A-	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
31	金A-	青セツ	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
32	金A-	ハ-	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
33	金A-	金A-	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
34	ハ-	ハA	ハA	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	-
35	ワラウ	ハ-	ハA	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	-
36	ワレレ	ハA	ハA	再遊技 0 9 作動図柄	再遊技	-

【圖 14】

37	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
38	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
39	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
40	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
41	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	赤ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
42	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	青ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
43	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
44	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
45	赤ﾎﾞﾂﾝ	ﾅｲﾅ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
46	赤ﾎﾞﾂﾝ	ｽｲﾁ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
47	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
48	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
49	ﾗｲﾄﾞｲ	赤ﾎﾞﾂﾝ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	－
50	ﾗｲﾄﾞｲ	青ﾎﾞﾂﾝ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	－
51	ﾗｲﾄﾞｲ	金ﾎﾞｰ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	－
52	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
53	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
54	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
55	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
56	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
57	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
58	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
59	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
60	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
61	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
62	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
63	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
64	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
65	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
66	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
67	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
68	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
69	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
70	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
71	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
72	ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
73	ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
74	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
75	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
76	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	入賞 0 7 入賞図柄	1	1
77	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 7 入賞図柄	1	1

【図 13】

②	① 役物本動作時			入舞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定定数及び接続状態	
	第1図柄	第2図柄	第3図柄		3枚	3枚
					①	②
1	青セツ	赤セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
2	青セツ	赤セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
3	青セツ	青セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
4	青セツ	青セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
5	金A-	赤セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
6	金A-	赤セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
7	金A-	青セツ	赤セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
8	金A-	青セツ	青セツ	1種 B 作動図柄	1種 B	-
9	ワレレ	セAA	ワレレ	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	-
10	ワレレ	ワレレ	セAA	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	-
11	セ-	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
12	セ-	青セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
13	セ-	セ-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
14	セ-	金A-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
15	セ-	ワレレ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
16	ワラウ	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
17	ワラウ	青セツ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
18	ワラウ	セ-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
19	ワラウ	金A-	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
20	ワラウ	ワレレ	ワラウ	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	-
21	ワレレ	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
22	ワレレ	青セツ	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
23	ワレレ	セ-	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
24	ワレレ	金A-	ワラウ	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	-
25	青セツ	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	-
26	金A-	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	-
27	ワレ-	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	-
28	セAA	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	-
29	セAB	ワラウ	ワラウ	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	-
30	金A-	赤セツ	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
31	金A-	青セツ	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
32	金A-	セ-	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
33	金A-	金A-	ワラウ	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	-
34	セ-	セ-	セAA	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	-
35	ワラウ	セ-	セAA	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	-
36	ワレレ	ワレレ	セAA	再遊技 0 9 作動図柄	再遊技	-

【圖 14】

37	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
38	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
39	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
40	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
41	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	赤ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
42	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	青ﾎﾞﾂﾝ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
43	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
44	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	－
45	赤ﾎﾞﾂﾝ	ﾅｲﾅ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
46	赤ﾎﾞﾂﾝ	ｽｲﾁ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
47	ｽｲﾁ	ﾅｲﾅ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
48	ｽｲﾁ	ｽｲﾁ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	－
49	ﾗｲﾄﾞｲ	赤ﾎﾞﾂﾝ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	－
50	ﾗｲﾄﾞｲ	青ﾎﾞﾂﾝ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	－
51	ﾗｲﾄﾞｲ	金ﾎﾞｰ	ﾊﾞﾗ	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	－
52	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
53	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
54	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
55	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 1 入賞図柄	1	1
56	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
57	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
58	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
59	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 2 入賞図柄	1	1
60	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
61	ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
62	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
63	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 3 入賞図柄	1	1
64	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
65	金ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
66	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
67	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 4 入賞図柄	1	1
68	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	赤ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
69	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
70	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
71	ﾊﾞﾗ	ﾅｲﾅ	青ﾎﾞﾂﾝ	入賞 0 5 入賞図柄	1	1
72	ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
73	ﾎﾞｰ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
74	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
75	ﾊﾞﾗ	ｽｲﾁ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 6 入賞図柄	1	1
76	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	ﾎﾞｰ	入賞 0 7 入賞図柄	1	1
77	金ﾎﾞｰ	ﾅｲﾅ	金ﾎﾞｰ	入賞 0 7 入賞図柄	1	1

【図 15】

78	Ａ'Ｂ	対称	Ｂ'－	入費 0 7 入費図柄	1	1
79	Ａ'Ｂ	対称	金Ｂ'－	入費 0 7 入費図柄	1	1
80	Ｂ'－	対称	赤切ッ	入費 0 8 入費図柄	1	1
81	Ｂ'－	対称	青切ッ	入費 0 8 入費図柄	1	1
82	Ａ'Ａ	対称	赤切ッ	入費 0 8 入費図柄	1	1
83	Ａ'Ａ	対称	青切ッ	入費 0 8 入費図柄	1	1
84	Ｂ'－	赤切ッ	切リ	入費 0 9 入費図柄	1	1
85	Ｂ'－	青切ッ	切リ	入費 0 9 入費図柄	1	1
86	Ａ'Ａ	赤切ッ	切リ	入費 0 9 入費図柄	1	1
87	Ａ'Ａ	青切ッ	切リ	入費 0 9 入費図柄	1	1
88	金Ｂ'－	Ｂ'－	切リ	入費 1 0 入費図柄	1	1
89	金Ｂ'－	金Ｂ'－	切リ	入費 1 0 入費図柄	1	1
90	Ａ'Ｂ	Ｂ'－	切リ	入費 1 0 入費図柄	1	1
91	Ａ'Ｂ	金Ｂ'－	切リ	入費 1 0 入費図柄	1	1
92	金Ｂ'－	赤切ッ	切リ	入費 1 1 入費図柄	1	1
93	金Ｂ'－	青切ッ	切リ	入費 1 1 入費図柄	1	1
94	Ａ'Ｂ	赤切ッ	切リ	入費 1 1 入費図柄	1	1
95	Ａ'Ｂ	青切ッ	切リ	入費 1 1 入費図柄	1	1
96	Ｂ'－	Ｂ'－	切リ	入費 1 2 入費図柄	1	1
97	Ｂ'－	金Ｂ'－	切リ	入費 1 2 入費図柄	1	1
98	Ａ'Ａ	Ｂ'－	切リ	入費 1 2 入費図柄	1	1
99	Ａ'Ａ	金Ｂ'－	切リ	入費 1 2 入費図柄	1	1
100	切リ	赤切ッ	金Ｂ'－	入費 1 3 入費図柄	1	1
101	切リ	赤切ッ	青切ッ	入費 1 3 入費図柄	1	1
102	切リ	赤切ッ	Ｂ'－	入費 1 5 入費図柄	1	1
103	切リ	赤切ッ	金Ｂ'－	入費 1 6 入費図柄	1	1
104	切リ	青切ッ	赤切ッ	入費 1 7 入費図柄	1	1
105	切リ	青切ッ	青切ッ	入費 1 8 入費図柄	1	1
106	切リ	青切ッ	Ｂ'－	入費 1 9 入費図柄	1	1
107	切リ	青切ッ	金Ｂ'－	入費 2 0 入費図柄	1	1
108	切リ	Ｂ'－	赤切ッ	入費 2 1 入費図柄	1	1
109	切リ	Ｂ'－	青切ッ	入費 2 2 入費図柄	1	1
110	切リ	Ｂ'－	Ｂ'－	入費 2 3 入費図柄	1	1
111	切リ	Ｂ'－	金Ｂ'－	入費 2 4 入費図柄	1	1
112	切リ	金Ｂ'－	赤切ッ	入費 2 5 入費図柄	1	1
113	切リ	金Ｂ'－	青切ッ	入費 2 6 入費図柄	1	1
114	切リ	金Ｂ'－	Ｂ'－	入費 2 7 入費図柄	1	1
115	切リ	金Ｂ'－	金Ｂ'－	入費 2 8 入費図柄	1	1
116	切リ	切リ	ア'ラ	入費 2 9 入費図柄	1	1
117	切リ	ア'ラ	ア'ラ	入費 3 0 入費図柄	1	1
118	切リ	ア'ラ	Ａ'Ａ	入費 3 1 入費図柄	1	1

【図 17】

160	金Ｂ'－	金Ｂ'－	赤切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
161	金Ｂ'－	金Ｂ'－	青切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
162	対称	Ｂ'－	赤切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
163	対称	Ｂ'－	青切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
164	対称	金Ｂ'－	赤切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
165	対称	金Ｂ'－	青切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
166	青切ッ	Ｂ'－	Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
167	青切ッ	Ｂ'－	金Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
168	青切ッ	金Ｂ'－	Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
169	青切ッ	金Ｂ'－	金Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
170	金Ｂ'－	Ｂ'－	Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
171	金Ｂ'－	Ｂ'－	金Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
172	金Ｂ'－	金Ｂ'－	Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
173	金Ｂ'－	金Ｂ'－	金Ｂ'－	入費 4 3 入費図柄	1	1
174	Ａ'Ａ	ア'ラ	対称	入費 4 4 入費図柄	1	1
175	Ａ'Ｂ	ア'ラ	対称	入費 4 4 入費図柄	1	1
176	対称	ア'ラ	対称	入費 4 5 入費図柄	1	1
177	対称	ア'ラ	赤切ッ	入費 4 6 入費図柄	1	1
178	対称	ア'ラ	青切ッ	入費 4 6 入費図柄	1	1
179	対称	ア'ラ	Ｂ'－	入費 4 6 入費図柄	1	1
180	対称	ア'ラ	金Ｂ'－	入費 4 6 入費図柄	1	1
181	Ａ'Ａ	ア'ラ	赤切ッ	入費 4 6 入費図柄	1	1
182	Ａ'Ａ	ア'ラ	青切ッ	入費 4 6 入費図柄	1	1
183	Ａ'Ａ	ア'ラ	Ｂ'－	入費 4 6 入費図柄	1	1
184	Ａ'Ａ	ア'ラ	金Ｂ'－	入費 4 6 入費図柄	1	1
185	Ａ'Ｂ	ア'ラ	赤切ッ	入費 4 6 入費図柄	1	1
186	Ａ'Ｂ	ア'ラ	青切ッ	入費 4 6 入費図柄	1	1
187	Ａ'Ｂ	ア'ラ	Ｂ'－	入費 4 6 入費図柄	1	1
188	Ａ'Ｂ	ア'ラ	金Ｂ'－	入費 4 6 入費図柄	1	1
189	切リ	切リ	切リ	入費 4 7 入費図柄	1	1
190	切リ	対称	Ａ'Ａ	入費 4 8 入費図柄	1	1
191	切リ	対称	Ａ'Ａ	入費 4 8 入費図柄	1	1
192	Ｂ'－	対称	切リ	入費 4 9 入費図柄	1	1
193	Ｂ'－	対称	切リ	入費 4 9 入費図柄	1	1
194	ア'ラ	対称	切リ	入費 4 9 入費図柄	1	1
195	ア'ラ	対称	切リ	入費 4 9 入費図柄	1	1
196	Ｂ'－	赤切ッ	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
197	Ｂ'－	青切ッ	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
198	Ｂ'－	Ｂ'－	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
199	Ｂ'－	金Ｂ'－	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
200	ア'ラ	赤切ッ	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1

【図 16】

119	赤切ッ	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	入費 3 2 入費図柄	1	1
120	Ｂ'－	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	入費 3 3 入費図柄	1	1
121	ア'ラ	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	入費 3 3 入費図柄	1	1
122	Ｂ'－	切リ	Ａ'Ａ	入費 3 4 入費図柄	1	1
123	ア'ラ	切リ	Ａ'Ａ	入費 3 4 入費図柄	1	1
124	Ｂ'－	Ａ'Ａ	赤切ッ	入費 3 5 入費図柄	1	1
125	ア'ラ	Ａ'Ａ	赤切ッ	入費 3 5 入費図柄	1	1
126	Ｂ'－	切リ	対称	入費 3 6 入費図柄	1	1
127	ア'ラ	切リ	対称	入費 3 6 入費図柄	1	1
128	Ａ'Ａ	切リ	対称	入費 3 6 入費図柄	1	1
129	Ａ'Ｂ	切リ	対称	入費 3 6 入費図柄	1	1
130	Ｂ'－	ア'ラ	切リ	入費 3 7 入費図柄	1	1
131	ア'ラ	ア'ラ	切リ	入費 3 7 入費図柄	1	1
132	切リ	ア'ラ	切リ	入費 3 7 入費図柄	1	1
133	切リ	ア'ラ	対称	入費 3 8 入費図柄	1	1
134	切リ	対称	対称	入費 3 8 入費図柄	1	1
135	切リ	対称	対称	入費 3 8 入費図柄	1	1
136	Ｂ'－	Ａ'Ａ	切リ	入費 3 9 入費図柄	1	1
137	ア'ラ	Ａ'Ａ	切リ	入費 3 9 入費図柄	1	1
138	対称	赤切ッ	赤切ッ	入費 4 0 入費図柄	1	1
139	対称	赤切ッ	青切ッ	入費 4 0 入費図柄	1	1
140	対称	赤切ッ	Ｂ'－	入費 4 0 入費図柄	1	1
141	対称	赤切ッ	金Ｂ'－	入費 4 0 入費図柄	1	1
142	対称	青切ッ	赤切ッ	入費 4 0 入費図柄	1	1
143	対称	青切ッ	青切ッ	入費 4 0 入費図柄	1	1
144	対称	青切ッ	Ｂ'－	入費 4 0 入費図柄	1	1
145	対称	青切ッ	金Ｂ'－	入費 4 0 入費図柄	1	1
146	青切ッ	赤切ッ	Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
147	青切ッ	赤切ッ	金Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
148	青切ッ	青切ッ	Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
149	青切ッ	青切ッ	金Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
150	金Ｂ'－	赤切ッ	Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
151	金Ｂ'－	赤切ッ	金Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
152	金Ｂ'－	青切ッ	Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
153	金Ｂ'－	青切ッ	金Ｂ'－	入費 4 1 入費図柄	1	1
154	青切ッ	Ｂ'－	赤切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
155	青切ッ	Ｂ'－	青切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
156	青切ッ	金Ｂ'－	赤切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
157	青切ッ	金Ｂ'－	青切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
158	金Ｂ'－	Ｂ'－	赤切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1
159	金Ｂ'－	Ｂ'－	青切ッ	入費 4 2 入費図柄	1	1

【図 18】

201	ア'ラ	青切ッ	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
202	ア'ラ	Ｂ'－	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
203	ア'ラ	金Ｂ'－	対称	入費 5 0 入費図柄	1	1
204	Ｂ'－	対称	対称	入費 5 1 入費図柄	3	3
205	ア'ラ	対称	対称	入費 5 1 入費図柄	3	3
206	切リ	切リ	対称	入費 5 2 入費図柄	10	10
207	切リ	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	入費 5 3 入費図柄	10	10
208	Ｂ'－	Ａ'Ａ	ア'ラ	入費 5 4 入費図柄	10	10
209	ア'ラ	Ａ'Ａ	ア'ラ	入費 5 4 入費図柄	10	10
210	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	対称	入費 5 5 入費図柄	10	10
211	Ａ'Ｂ	Ａ'Ａ	対称	入費 5 5 入費図柄	10	10
212	Ａ'Ａ	ア'ラ	Ａ'Ａ	入費 5 6 入費図柄	10	10
213	Ａ'Ｂ	ア'ラ	Ａ'Ａ	入費 5 6 入費図柄	10	10
214	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	入費 5 7 入費図柄	10	10
215	Ａ'Ｂ	Ａ'Ａ	Ａ'Ａ	入費 5 7 入費図柄	10	10
216	Ｂ'－	Ａ'Ａ	青切ッ	入費 5 8 入費図柄	－	1
217	Ｂ'－	Ａ'Ａ	Ｂ'－	入費 5 8 入費図柄	－	1
218	Ｂ'－	Ａ'Ａ	金Ｂ'－	入費 5 8 入費図柄	－	1
219	ア'ラ	Ａ'Ａ	青切ッ	入費 5 8 入費図柄	－	1
220	ア'ラ	Ａ'Ａ	Ｂ'－	入費 5 8 入費図柄	－	1
221	ア'ラ	Ａ'Ａ	金Ｂ'－	入費 5 8 入費図柄	－	1

10

20

30

40

50

【図 19】

条件装置一覧			
ボータス 条件装置	条件装置	通称	構成要素
0なし	ハズレ	—	
11種B B条件装置	1種B B	1種B B	

入賞 再遊技	条件装置	通称	構成要素
0なし	—	—	
1再遊技-A条件装置	通関/プレイ	再遊技01~02	
2再遊技-B条件装置	バーフェイク&弱-フェイク	再遊技01~02、04、08	
3再遊技-C条件装置	バーフェイク&弱-バトル目	再遊技01~04、08	
4再遊技-D条件装置	バーフェイク&弱-白痴い	再遊技01~02、04、07~08	
5再遊技-E条件装置	バー痴い&弱-フェイク	再遊技01~02、04、08~09	
6再遊技-F条件装置	バー痴い&弱-バトル目	再遊技01~04、08~09	
7再遊技-G条件装置	バー痴い&弱-白痴い	再遊技01~02、04、07~09	
8再遊技-H条件装置	右押し・強-バトル目	再遊技01~02、05	
9再遊技-I条件装置	右押し・強-白痴い	再遊技01~02、06	
10再遊技-J条件装置	左押し目	再遊技01~02、09~12	
11入賞-A1条件装置	押し勝ベルA群123	入賞01~02、09、29~31、52	
12入賞-A2条件装置	押し勝ベルA群132	入賞03~04、10、29~31、53	
13入賞-A3条件装置	押し勝ベルA群213	入賞11、21~22、25~26、32~33、54	
14入賞-A4条件装置	押し勝ベルA群231	入賞12、15~16、19~20、32~33、35、55	
15入賞-A5条件装置	押し勝ベルA群312	入賞05~06、13~14、17~18、33~34、56	
16入賞-A6条件装置	押し勝ベルA群321	入賞07~08、23~24、27~28、33~34、57	
17入賞-B1条件装置	押し勝ベルB群123	入賞01~02、09、29~31、45、52	
18入賞-B2条件装置	押し勝ベルB群132	入賞03~04、10、29~31、45、53	
19入賞-B3条件装置	押し勝ベルB群213	入賞11、21~22、25~26、32~33、45、54	
20入賞-B4条件装置	押し勝ベルB群231	入賞12、15~16、19~20、32~33、35、45、55	
21入賞-B5条件装置	押し勝ベルB群312	入賞05~06、13~14、17~18、33~34、45、56	
22入賞-B6条件装置	押し勝ベルB群321	入賞07~08、23~24、27~28、33~34、45、57	
23入賞-C1条件装置	押し勝ベルC群123	入賞29~31、37~42、44~45、47~48	
24入賞-C2条件装置	押し勝ベルC群132	入賞29~31、37~42、44~45、47~49	
25入賞-C3条件装置	押し勝ベルC群213	入賞30~31、37~46	
26入賞-C4条件装置	押し勝ベルC群231	入賞30~31、37~46、49	
27入賞-C5条件装置	押し勝ベルC群312	入賞09、37~45	
28入賞-C6条件装置	押し勝ベルC群321	入賞09、37~45、49	
29入賞-D条件装置	弱フェリー	入賞44~45	
30入賞-E条件装置	強フェリー	入賞46	
31入賞-F条件装置	スィカ	入賞03、51	
32入賞-G条件装置	チャンス目A	入賞47~48	
33入賞-H条件装置	チャンス目B	入賞49~50	
34入賞-I条件装置	共通1枚	入賞01~50	
35入賞-J条件装置	P B周林通1枚	入賞01~08、31~36	
36入賞-K条件装置	共通ベル	入賞51~57	
37入賞-L条件装置	R B中共通1枚	入賞01~50、58	

【図 20】

ボータス 条件装置	入賞 再遊技	1	非R T(通常時)					
		規定数		3枚		遊技状態		通常時
		内部 抽せん	有利区間 移行	R1	R2	R3	R4	R5 R6
1種B B	—	○	×	4	4	4	4	4 4
—	再遊技-A	○	×	2558	2558	2558	2558	2558 2558
—	再遊技-B	○	×	2078	2078	2078	2078	2078 2078
1種B B	再遊技-C	○	○	4110	4110	4110	4110	4110 4110
1種B B	再遊技-D	○	○	8	8	8	8	8 8
1種B B	再遊技-E	○	○	1200	1200	1200	1200	1200 1200
1種B B	再遊技-F	○	○	1526	1526	1526	1526	1526 1526
1種B B	再遊技-G	○	○	8	8	8	8	8 8
1種B B	再遊技-H	○	○	32	32	32	32	32 32
1種B B	再遊技-I	○	○	8	8	8	8	8 8
1種B B	再遊技-J	○	○	4	4	4	4	4 4
—	入賞-A1	○	○	4987	4987	4987	4987	4987 4987
—	入賞-A2	○	○	4987	4987	4987	4987	4987 4987
—	入賞-A3	○	○	4987	4987	4987	4987	4987 4987
—	入賞-A4	○	○	4987	4987	4987	4987	4987 4987
—	入賞-A5	○	○	4987	4987	4987	4987	4987 4987
—	入賞-A6	○	○	4987	4987	4987	4987	4987 4987
—	入賞-B1	○	○	110	110	110	110	110 110
—	入賞-B2	○	○	110	110	110	110	110 110
—	入賞-B3	○	○	110	110	110	110	110 110
—	入賞-B4	○	○	110	110	110	110	110 110
—	入賞-B5	○	○	110	110	110	110	110 110
—	入賞-B6	○	○	110	110	110	110	110 110
—	入賞-C1	○	○	1400	1400	1400	1400	1400 1400
—	入賞-C2	○	○	1400	1400	1400	1400	1400 1400
—	入賞-C3	○	○	1400	1400	1400	1400	1400 1400
—	入賞-C4	○	○	1400	1400	1400	1400	1400 1400
—	入賞-C5	○	○	1400	1400	1400	1400	1400 1400
—	入賞-C6	○	○	1400	1400	1400	1400	1400 1400
1種B B	入賞-D	○	○	908	908	908	908	908 908
1種B B	入賞-E	○	○	182	182	182	182	182 182
1種B B	入賞-F	○	○	656	656	656	656	656 656
1種B B	入賞-G	○	○	180	180	180	180	180 180
1種B B	入賞-H	○	○	260	260	260	260	260 260
1種B B	入賞-I	○	○	12648	12647	12646	12645	12644 12643
1種B B	入賞-J	○	○	4	4	4	4	4 4
1種B B	入賞-K	○	○	180	181	182	183	184 185
—	入賞-L	×	×	0	0	0	0	0 0

10

20

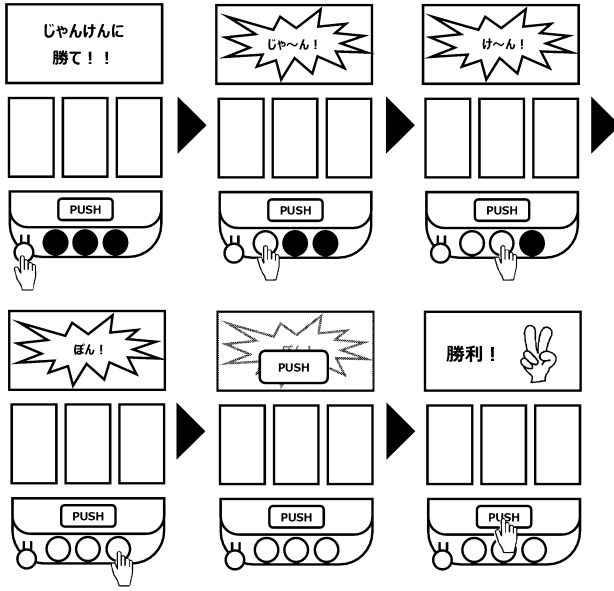
【図 21】

ボータス 条件装置	入賞 再遊技	2	R T 1 (1種B B条件装置作動中)							
		規定数		3枚		遊技状態		内部中		
		内部 抽せん	有利区間 移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
1種B B	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0
—	再遊技-A	○	×	4	4	4	4	4	4	4
—	再遊技-B	○	×	4636	4636	4636	4636	4636	4636	4636
—	再遊技-C	○	○	4110	4110	4110	4110	4110	4110	4110
—	再遊技-D	○	○	8	8	8	8	8	8	8
—	再遊技-E	○	○	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200
—	再遊技-F	○	○	1526	1526	1526	1526	1526	1526	1526
—	再遊技-G	○	○	8	8	8	8	8	8	8
—	再遊技-H	○	○	32	32	32	32	32	32	32
—	再遊技-I	○	○	8	8	8	8	8	8	8
—	再遊技-J	○	○	4	4	4	4	4	4	4
—	入賞-A1	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987	4987
—	入賞-A2	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987	4987
—	入賞-A3	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987	4987
—	入賞-A4	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987	4987
—	入賞-A5	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987	4987
—	入賞-A6	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987	4987
—	入賞-B1	○	○	110	110	110	110	110	110	110
—	入賞-B2	○	○	110	110	110	110	110	110	110
—	入賞-B3	○	○	110	110	110	110	110	110	110
—	入賞-B4	○	○	110	110	110	110	110	110	110
—	入賞-B5	○	○	110	110	110	110	110	110	110
—	入賞-B6	○	○	110	110	110	110	110	110	110
—	入賞-C1	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
—	入賞-C2	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
—	入賞-C3	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
—	入賞-C4	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
—	入賞-C5	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
—	入賞-C6	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400	1400
—	入賞-D	○	○	908	908	908	908	908	908	908
—	入賞-E	○	○	182	182	182	182	182	182	182
—	入賞-F	○	○	656	656	656	656	656	656	656
—	入賞-G	○	○	180	180	180	180	180	180	180
—	入賞-H	○	○	260	260	260	260	260	260	260
—	入賞-I	○	○	12648	12647	12646	12645	12644	12643	12643
—	入賞-J	○	○	4	4	4	4	4	4	4
—	入賞-K	○	○	180	181	182	183	184	185	185
—	入賞-L	×	×	0	0	0	0	0	0	0

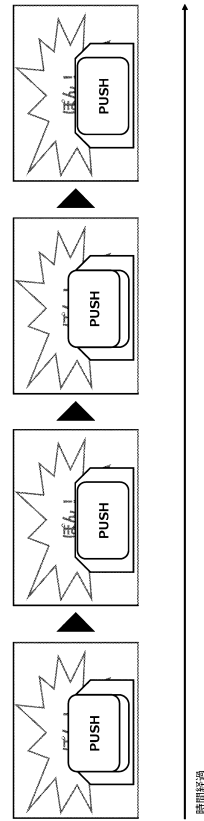
【図 22】

ボーナス 条件装置	入賞 再遊技	3	1種B B作動時RB作動中							
		規定数		3枚		遊技状態		B B中役物作動中		
		内部 抽せん	有利区間 移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
—	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－A	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－B	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－C	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－D	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－E	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－F	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－G	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－H	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－I	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	再遊技－J	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－A 1	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－A 2	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－A 3	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－A 4	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－A 5	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－A 6	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－B 1	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－B 2	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－B 3	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－B 4	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－B 5	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－B 6	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－C 1	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－C 2	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－C 3	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－C 4	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－C 5	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－C 6	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－D	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－E	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－F	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－G	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－H	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－I	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－J	×	×	0	0	0	0	0	0	
—	入賞－K	○	×	10597	10597	10597	10597	10597	10597	
—	入賞－L	○	×	43404	43404	43404	43404	43404	43404	

【図 2 3】



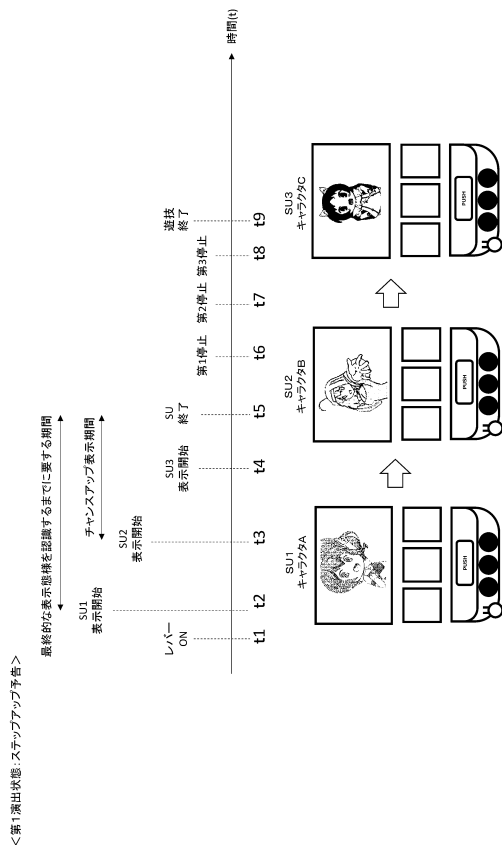
【図 2 4】



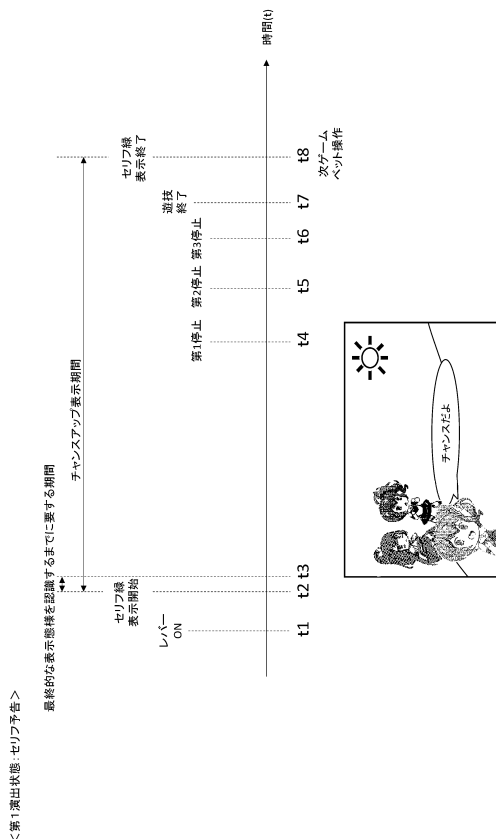
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

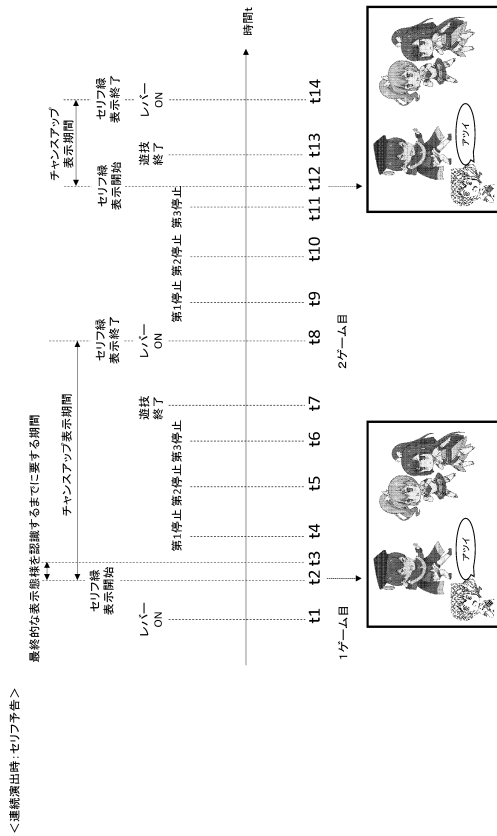


30

40

50

【図 27】



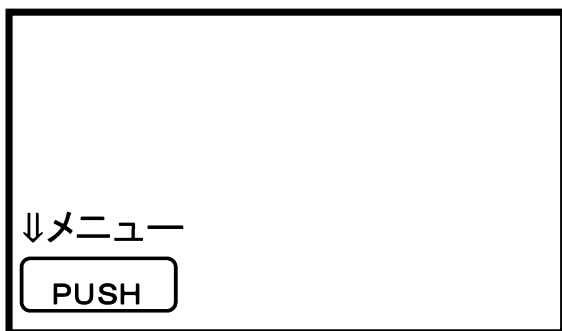
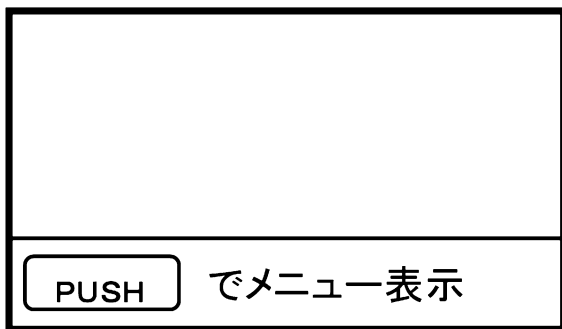
【図 28】



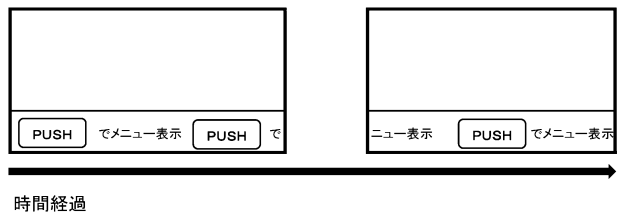
10

20

【図 29】



【図 30】



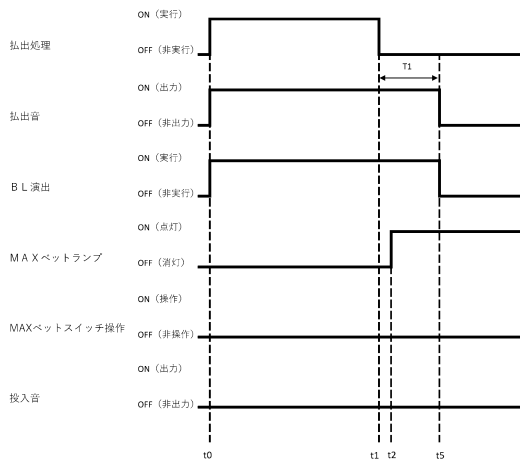
30

40

50

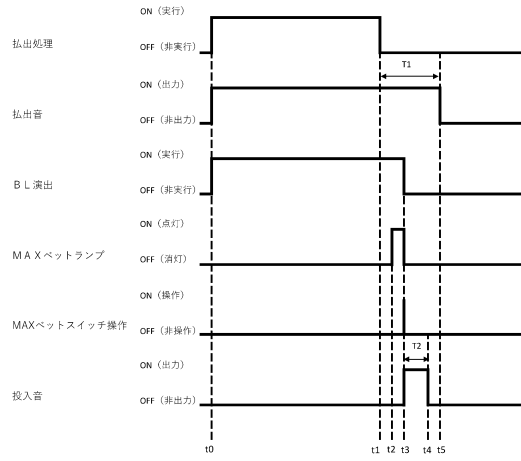
【図 3 1】

<払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合>



【図 3 2】

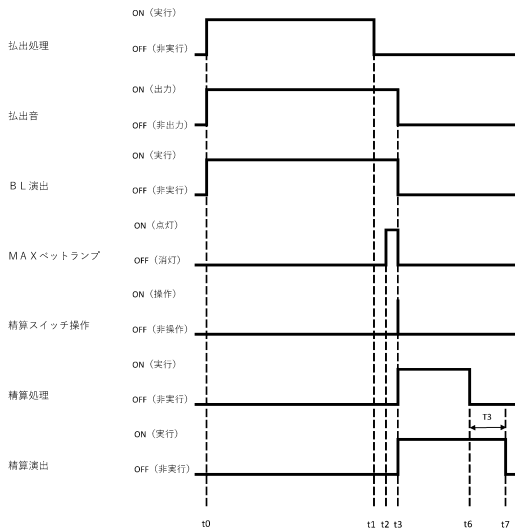
<払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合>



10

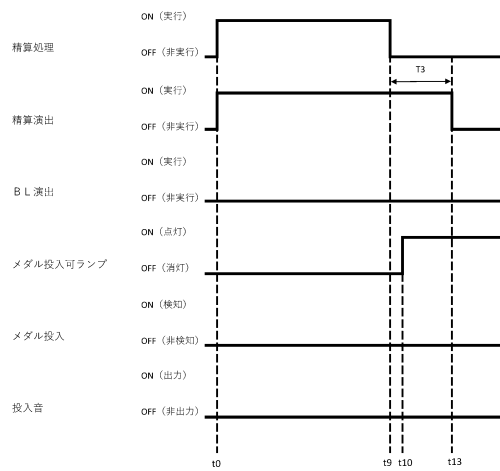
【図 3 3】

<払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合>



【図 3 4】

<精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合>



20

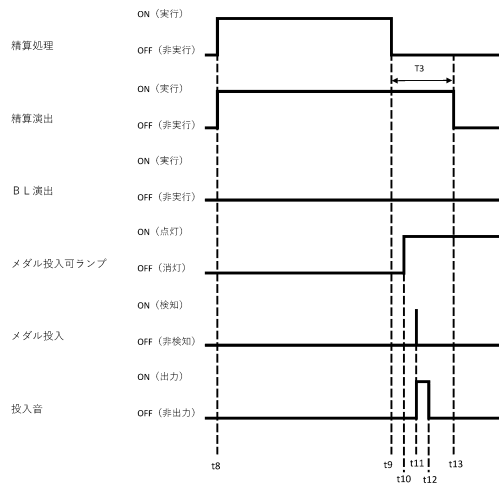
30

40

50

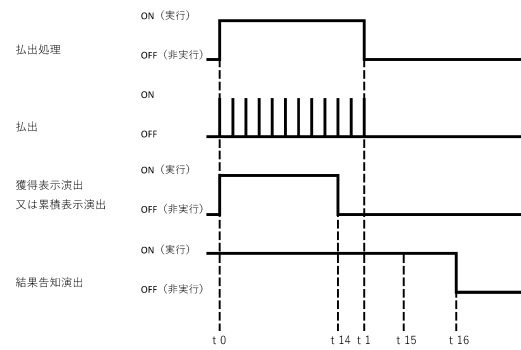
【図 35】

< 精算処理後に遊技メダルの投入を行った場合 >



【図 36】

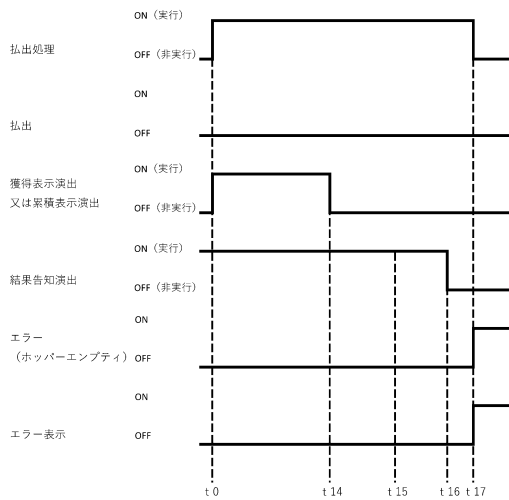
< 正常に払い出しが行われた場合 >



10

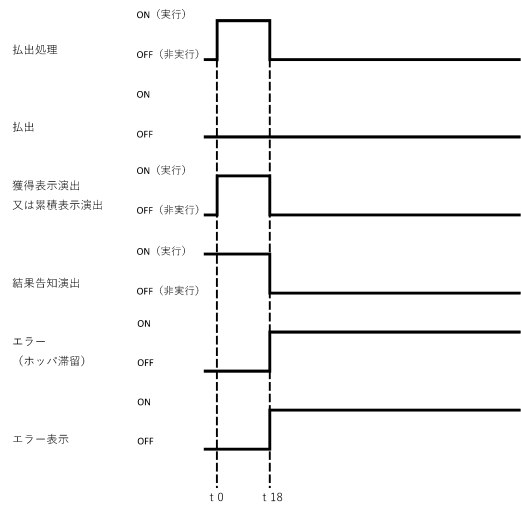
【図 37】

< 正常に払い出しが行われなかった場合 (ホッパーエンptyエラー発生時) >



【図 38】

< 正常に払い出しが行われなかった場合 (ホッパー滞留エラー発生時) >



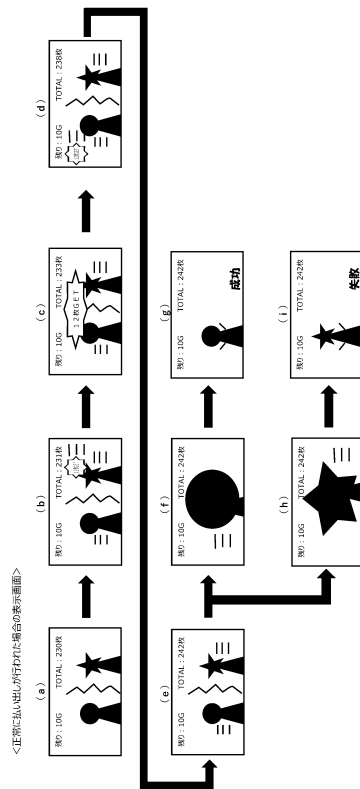
20

30

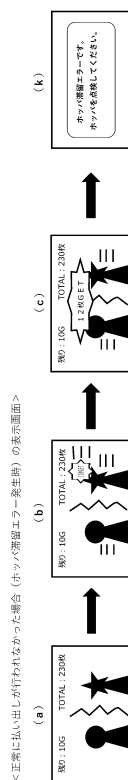
40

50

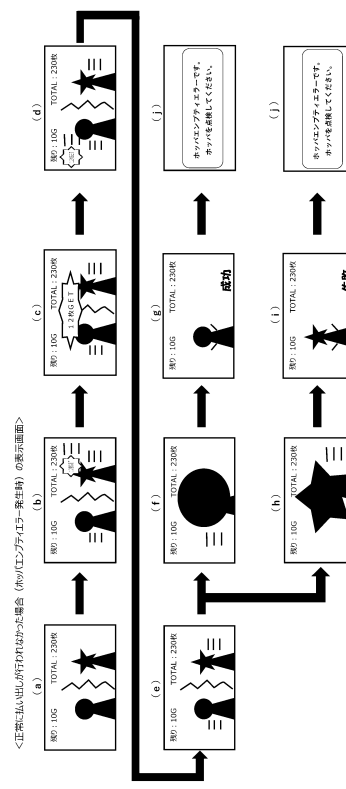
【図 39】



【図 4 1】



【図 40】



【圖 4 2】

(A) メイン処理のプログラム

```

D I      ( I F F 1 = 0 )
A A A A
B B B B
:
E I      ( I F F 1 = 1 )
C C C C (この命令の後に、割込み処理が実行可能)
:
```

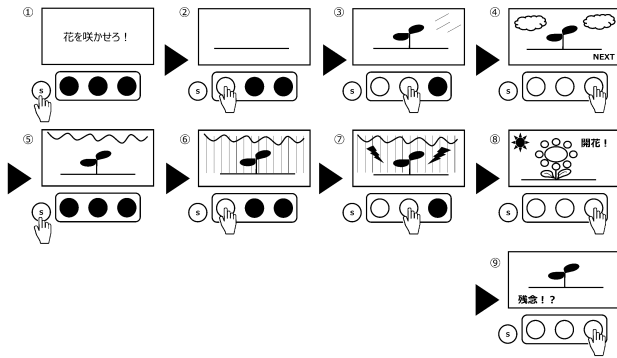
※「D I」命令は、割込み禁止命令
※「E I」命令は、割込み許可命令

(B) タイマ割込み処理のプログラム

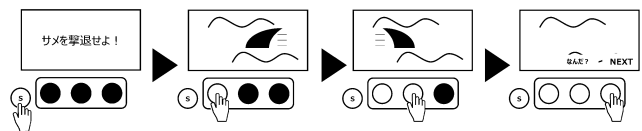
```
<タイマ割込み処理> ( I F F 1 = 0 )
A A A A
B B B B
C C C C
:
E I      ( I F F 1 = 1 )
R E T I  (この命令の後に、割込み処理が実行可能)
:
```

※「EI」命令は、割込み許可命令

【図 47】

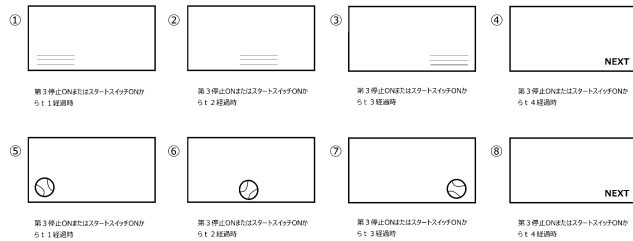


【図 48】

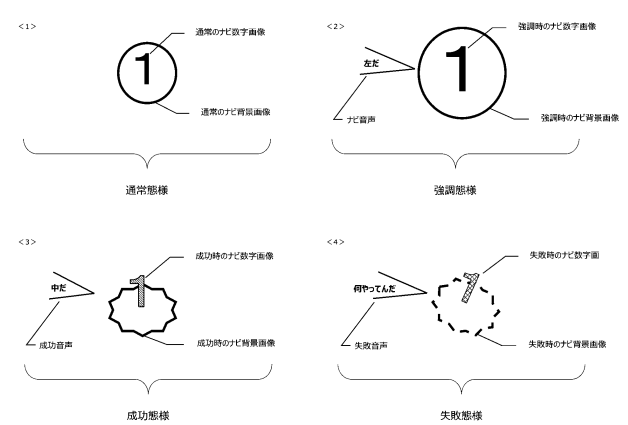


10

【図 49】

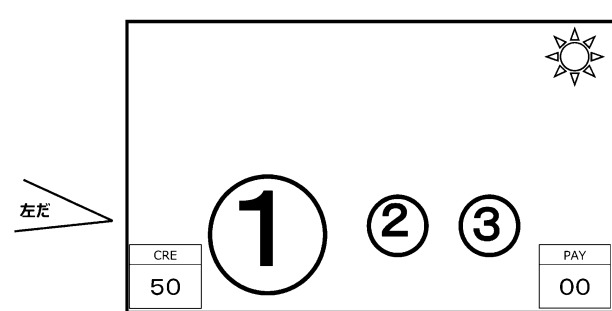


【図 50】

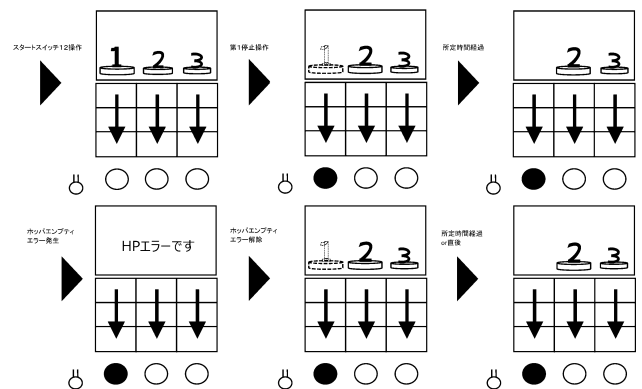


20

【図 51】



【図 52】



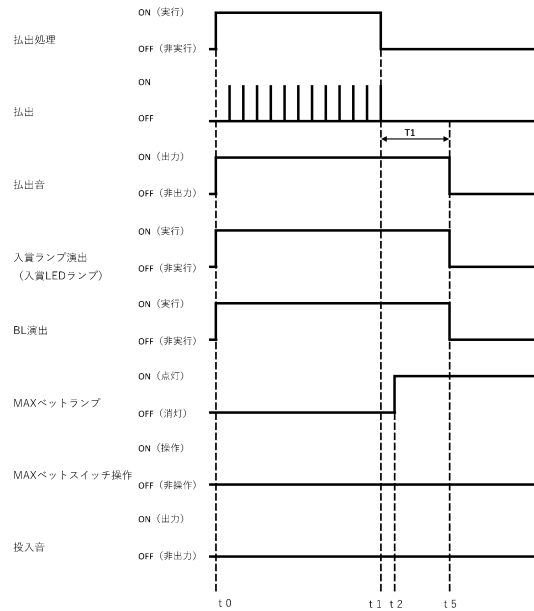
30

40

50

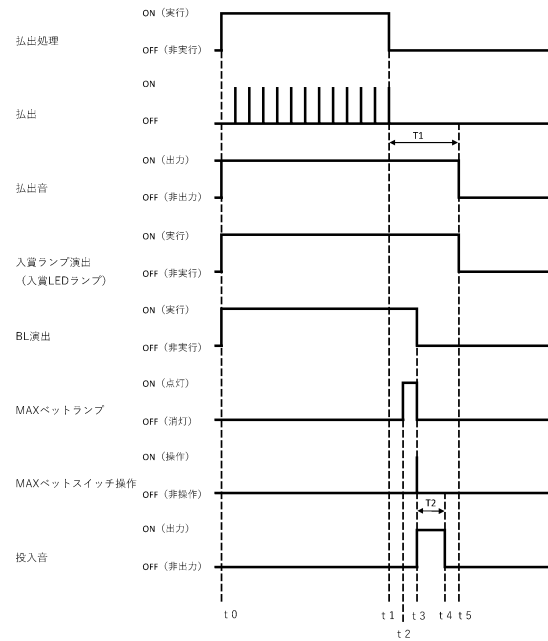
【図 5 3】

<押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合>



【図 5 4】

<押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合>

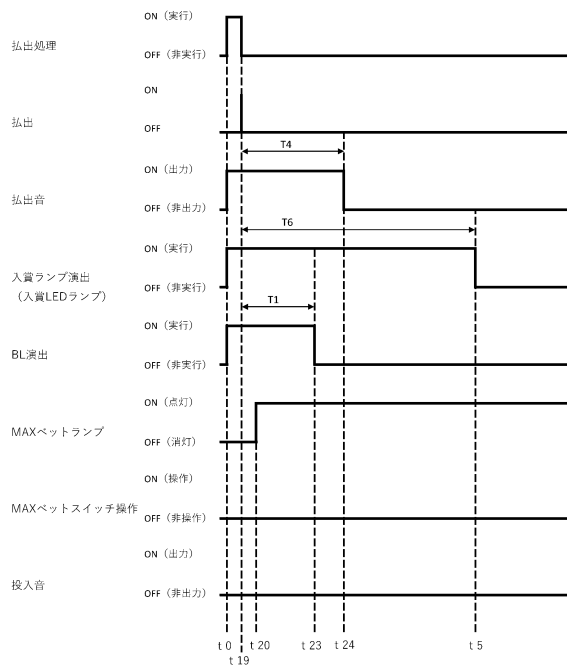


10

20

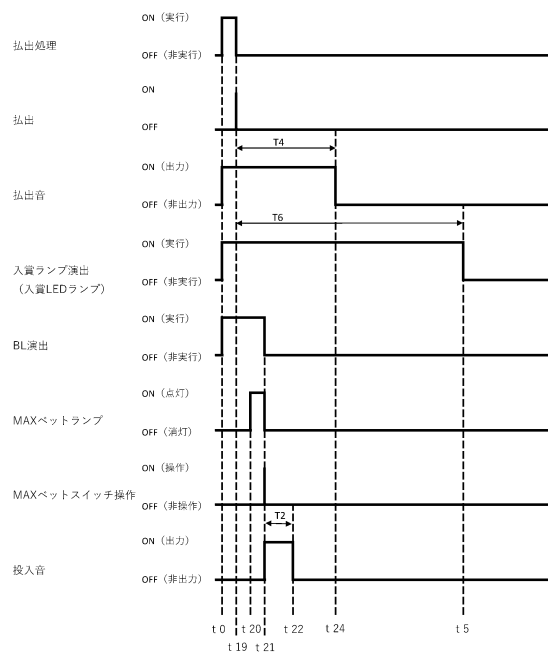
【図 5 5】

<チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合>



【図 5 6】

<チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にMAXベットスイッチによる投入操作を行った場合>



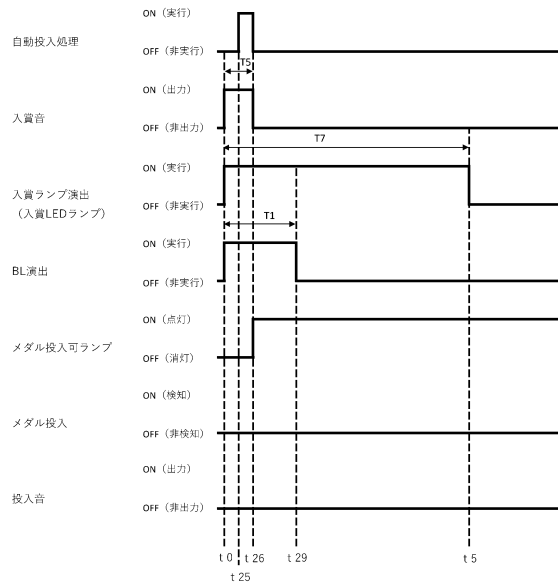
30

40

50

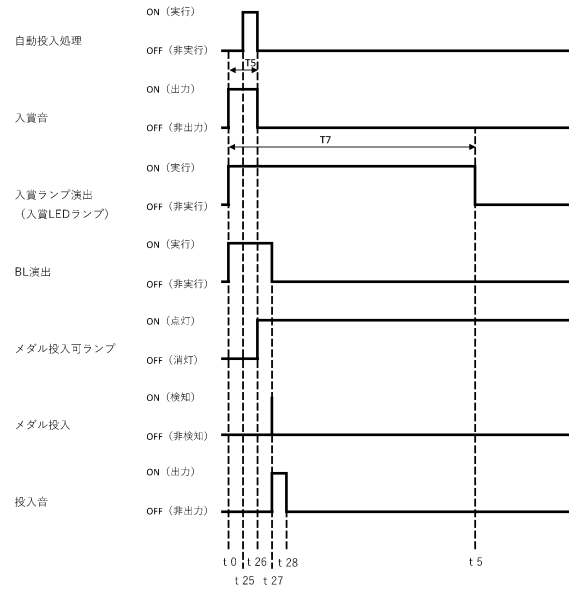
【図 5 7】

<リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合>



【図 5 8】

<リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合>

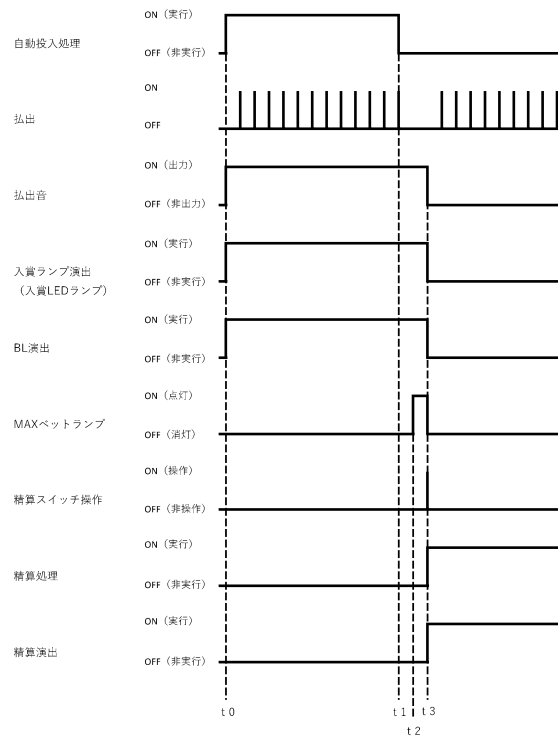


10

20

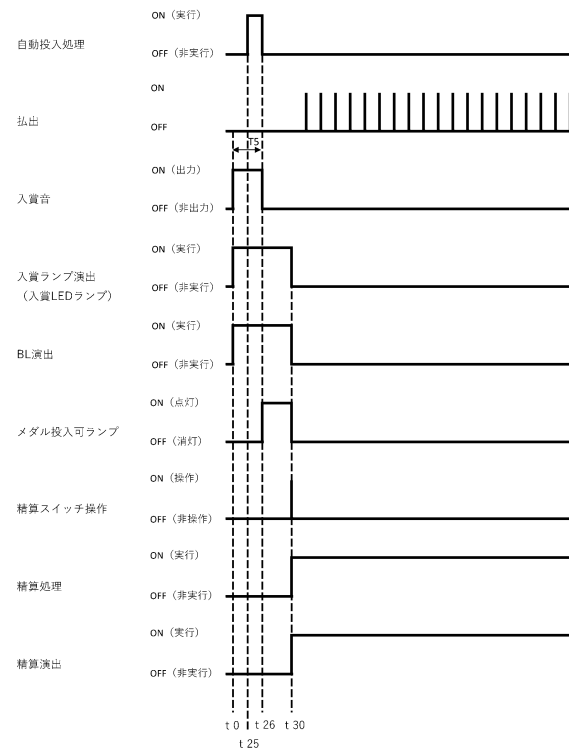
【図 5 9】

<押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合>



【図 6 0】

<リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合>

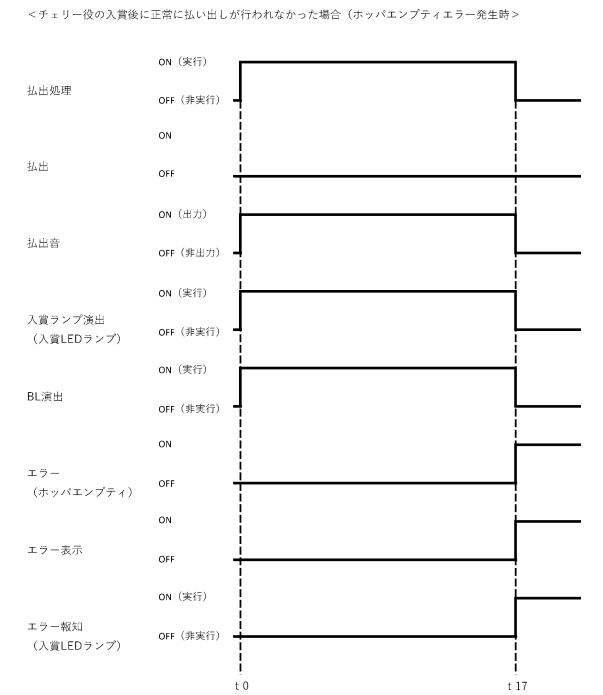


30

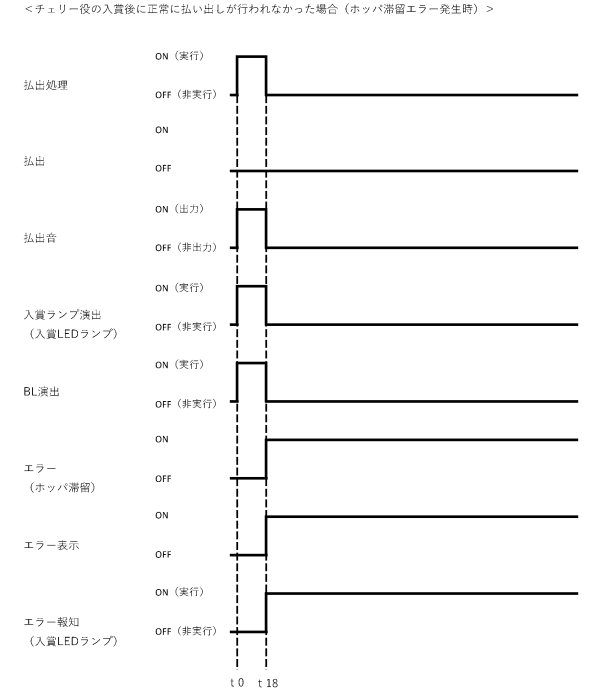
40

50

【図 6 1】



【図 6 2】



【図 6 3】

図柄番号	左リール		中リール		右リール	
	名称	図柄	名称	図柄	名称	図柄
19	黄セブン		黄セブン		黄セブン	
18	チェリー		チェリー		スイカ	
17	スイカ		ベル A		ベル A	
16	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
15	ベル A		スイカ		チェリー	
14	赤セブン		赤セブン		赤セブン	
13	チェリー		チェリー		スイカ	
12	スイカ		ベル A		ベル A	
11	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
10	ベル A		スイカ		チェリー	
9	バー		バー		バー	
8	チェリー		blanks		スイカ	
7	スイカ		ベル B		ベル B	
6	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
5	ベル B		スイカ		チェリー	
4	白セブン		白セブン		白セブン	
3	チェリー		blanks		スイカ	
2	スイカ		ベル B		ベル B	
1	リプレイ		リプレイ		リプレイ	
0	ベル B		スイカ		チェリー	

【図 6 4】

条件装置一覧表			
ボーナス 条件装置	条件装置	通称	
0 なし		ハズレ	
1 1 種 B B 条件装置		1 種 B B	
2 R B → B 条件装置		S R B	
3 R B → A 条件装置		S R B	

入賞 再遊技	条件装置	通称	備考
0 なし		ハズレ	
1 再遊技 → A 条件装置		リプレイ	
2 入賞 → A 1 条件装置		A 群ベル	6 択押し順ベル
3 入賞 → A 2 条件装置		A 群ベル	6 択押し順ベル
4 入賞 → A 3 条件装置		A 群ベル	6 択押し順ベル
5 入賞 → A 4 条件装置		A 群ベル	6 択押し順ベル
6 入賞 → A 5 条件装置		A 群ベル	6 択押し順ベル
7 入賞 → A 6 条件装置		A 群ベル	6 択押し順ベル
8 入賞 → B 1 条件装置		B 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順ベル
9 入賞 → B 2 条件装置		B 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順ベル
10 入賞 → B 3 条件装置		B 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順ベル
11 入賞 → B 4 条件装置		B 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順ベル
12 入賞 → C 1 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
13 入賞 → C 2 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
14 入賞 → C 3 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
15 入賞 → C 4 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
16 入賞 → C 5 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
17 入賞 → C 6 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
18 入賞 → C 7 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
19 入賞 → C 8 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
20 入賞 → C 9 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
21 入賞 → C 1 0 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
22 入賞 → C 1 1 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
23 入賞 → C 1 2 条件装置		C 群ベル	6 択押し順×2 択目押しベル
24 入賞 → D 1 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
25 入賞 → D 2 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
26 入賞 → D 3 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
27 入賞 → D 4 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
28 入賞 → D 5 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
29 入賞 → D 6 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
30 入賞 → D 7 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル
31 入賞 → D 8 条件装置		D 群ベル	左 1st 低め、4 択押し順×2 択目押しベル

10

20

30

40

50

【図 6 5】

図柄名称	図柄組合せ				払出
	左リール	中リール	右リール		
入賞 0 1	ベル A	ベル B	ベル B	8	
入賞 0 2	ベル A	ベル B	ベル A	8	
入賞 0 3	ベル A	ベル A	ベル B	8	
入賞 0 4	ベル A	ベル A	ベル A	8	
入賞 0 5	ベル B	ベル B	ベル B	8	
入賞 0 6	ベル B	ベル B	ベル A	8	
入賞 0 7	ベル B	ベル A	ベル B	8	
入賞 0 8	ベル B	ベル A	ベル A	8	
入賞 0 9	ベル A	黄セブン	黄セブン	1	
入賞 1 0	ベル A	黄セブン	赤セブン	1	
入賞 1 1	ベル A	黄セブン	バー	1	
入賞 1 2	ベル A	黄セブン	白セブン	1	
入賞 1 3	ベル A	赤セブン	黄セブン	1	
入賞 1 4	ベル A	赤セブン	赤セブン	1	
入賞 1 5	ベル A	赤セブン	バー	1	
入賞 1 6	ベル A	赤セブン	白セブン	1	
入賞 1 7	ベル A	バー	黄セブン	1	
入賞 1 8	ベル A	バー	赤セブン	1	
入賞 1 9	ベル A	バー	バー	1	
入賞 2 0	ベル A	バー	白セブン	1	
入賞 2 1	ベル A	白セブン	黄セブン	1	
入賞 2 2	ベル A	白セブン	赤セブン	1	
入賞 2 3	ベル A	白セブン	バー	1	
入賞 2 4	ベル A	白セブン	白セブン	1	
入賞 2 5	ベル B	黄セブン	黄セブン	1	
入賞 2 6	ベル B	黄セブン	赤セブン	1	
入賞 2 7	ベル B	黄セブン	バー	1	
入賞 2 8	ベル B	黄セブン	白セブン	1	
入賞 2 9	ベル B	赤セブン	黄セブン	1	
入賞 3 0	ベル B	赤セブン	赤セブン	1	
入賞 3 1	ベル B	赤セブン	バー	1	
入賞 3 2	ベル B	赤セブン	白セブン	1	
入賞 3 3	ベル B	バー	黄セブン	1	
入賞 3 4	ベル B	バー	赤セブン	1	
入賞 3 5	ベル B	バー	バー	1	
入賞 3 6	ベル B	バー	白セブン	1	
入賞 3 7	ベル B	白セブン	黄セブン	1	
入賞 3 8	ベル B	白セブン	赤セブン	1	
入賞 3 9	ベル B	白セブン	バー	1	
入賞 4 0	ベル B	白セブン	白セブン	1	
入賞 4 1	黄セブン	ベル A	黄セブン	1	
入賞 4 2	黄セブン	ベル A	赤セブン	1	
入賞 4 3	黄セブン	ベル A	バー	1	
入賞 4 4	黄セブン	ベル A	白セブン	1	
入賞 4 5	赤セブン	ベル A	黄セブン	1	
入賞 4 6	赤セブン	ベル A	赤セブン	1	
入賞 4 7	赤セブン	ベル A	バー	1	
入賞 4 8	赤セブン	ベル A	白セブン	1	
入賞 4 9	バー	ベル A	黄セブン	1	
入賞 5 0	バー	ベル A	赤セブン	1	
入賞 5 1	バー	ベル A	バー	1	
入賞 5 2	バー	ベル A	白セブン	1	

図柄名称	図柄組合せ				払出
	左リール	中リール	右リール		
入賞 5 3	白セブン	ベル A	黄セブン	1	
入賞 5 4	白セブン	ベル A	赤セブン	1	
入賞 5 5	白セブン	ベル A	バー	1	
入賞 5 6	白セブン	ベル A	白セブン	1	
入賞 5 7	黄セブン	ベル B	黄セブン	1	
入賞 5 8	黄セブン	ベル B	赤セブン	1	
入賞 5 9	黄セブン	ベル B	バー	1	
入賞 6 0	黄セブン	ベル B	白セブン	1	
入賞 6 1	赤セブン	ベル B	黄セブン	1	
入賞 6 2	赤セブン	ベル B	赤セブン	1	
入賞 6 3	赤セブン	ベル B	バー	1	
入賞 6 4	赤セブン	ベル B	白セブン	1	
入賞 6 5	バー	ベル B	黄セブン	1	
入賞 6 6	バー	ベル B	赤セブン	1	
入賞 6 7	バー	ベル B	バー	1	
入賞 6 8	バー	ベル B	白セブン	1	
入賞 6 9	白セブン	ベル B	黄セブン	1	
入賞 7 0	白セブン	ベル B	赤セブン	1	
入賞 7 1	白セブン	ベル B	バー	1	
入賞 7 2	白セブン	ベル B	白セブン	1	
入賞 7 3	黄セブン	黄セブン	ベル A	1	
入賞 7 4	黄セブン	赤セブン	ベル A	1	
入賞 7 5	黄セブン	バー	ベル A	1	
入賞 7 6	黄セブン	白セブン	ベル A	1	
入賞 7 7	赤セブン	黄セブン	ベル A	1	
入賞 7 8	赤セブン	赤セブン	ベル A	1	
入賞 7 9	赤セブン	バー	ベル A	1	
入賞 8 0	赤セブン	白セブン	ベル A	1	
入賞 8 1	バー	黄セブン	ベル A	1	
入賞 8 2	バー	赤セブン	ベル A	1	
入賞 8 3	バー	バー	ベル A	1	
入賞 8 4	バー	白セブン	ベル A	1	
入賞 8 5	白セブン	黄セブン	ベル A	1	
入賞 8 6	白セブン	赤セブン	ベル A	1	
入賞 8 7	白セブン	バー	ベル A	1	
入賞 8 8	白セブン	白セブン	ベル A	1	
入賞 8 9	黄セブン	黄セブン	ベル B	1	
入賞 9 0	黄セブン	赤セブン	ベル B	1	
入賞 9 1	黄セブン	バー	ベル B	1	
入賞 9 2	黄セブン	白セブン	ベル B	1	
入賞 9 3	赤セブン	黄セブン	ベル B	1	
入賞 9 4	赤セブン	赤セブン	ベル B	1	
入賞 9 5	赤セブン	バー	ベル B	1	
入賞 9 6	赤セブン	白セブン	ベル B	1	
入賞 9 7	バー	黄セブン	ベル B	1	
入賞 9 8	バー	赤セブン	ベル B	1	
入賞 9 9	バー	バー	ベル B	1	
入賞 1 0 0	バー	白セブン	ベル B	1	
入賞 1 0 1	白セブン	黄セブン	ベル B	1	
入賞 1 0 2	白セブン	赤セブン	ベル B	1	
入賞 1 0 3	白セブン	バー	ベル B	1	
入賞 1 0 4	白セブン	白セブン	ベル B	1	

【図 6 6】

図柄名称	図柄組合せ			払出
	左リール	中リール	右リール	
入賞 1 0 5	リプレイ	黄セブン	黄セブン	1
入賞 1 0 6	リプレイ	黄セブン	赤セブン	1
入賞 1 0 7	リプレイ	黄セブン	バー	1
入賞 1 0 8	リプレイ	黄セブン	白セブン	1
入賞 1 0 9	リプレイ	赤セブン	黄セブン	1
入賞 1 1 0	リプレイ	赤セブン	赤セブン	1
入賞 1 1 1	リプレイ	赤セブン	バー	1
入賞 1 1 2	リプレイ	赤セブン	白セブン	1
入賞 1 1 3	リプレイ	バー	黄セブン	1
入賞 1 1 4	リプレイ	バー	赤セブン	1
入賞 1 1 5	リプレイ	バー	バー	1
入賞 1 1 6	リプレイ	バー	白セブン	1
入賞 1 1 7	リプレイ	白セブン	黄セブン	1
入賞 1 1 8	リプレイ	白セブン	赤セブン	1
入賞 1 1 9	リプレイ	白セブン	バー	1
入賞 1 2 0	リプレイ	白セブン	白セブン	1
再遊技 0 1	黄セブン	チェリー	黄セブン	-
再遊技 0 1	黄セブン	チェリー	赤セブン	-
再遊技 0 1	黄セブン	チェリー	バー	-
再遊技 0 1	黄セブン	チェリー	白セブン	-
再遊技 0 1	赤セブン	チェリー	黄セブン	-
再遊技 0 1	赤セブン	チェリー	赤セブン	-
再遊技 0 1	赤セブン	チェリー	バー	-
再遊技 0 1	赤セブン	チェリー	白セブン	-
再遊技 0 1	バー	チェリー	黄セブン	-
再遊技 0 1	バー	チェリー	赤セブン	-
再遊技 0 1	バー	チェリー	バー	-
再遊技 0 1	バー	チェリー	白セブン	-
再遊技 0 1	白セブン	チェリー	黄セブン	-
再遊技 0 1	白セブン	チェリー	赤セブン	-
再遊技 0 1	白セブン	チェリー	バー	-
再遊技 0 1	白セブン	チェリー	白セブン	-
再遊技 0 2	リプレイ	blanks	スイカ	-
再遊技 0 3	赤セブン	リプレイ	リプレイ	-
再遊技 0 4	リプレイ	リプレイ	リプレイ	-

10

20

【図 6 7】

条件装置	図柄名称	備考 1	備考 2
入賞-A 1	入賞 01~40, 105~120	123: 入賞 01~08 132: 入賞 09~40 132: 132以外: 入賞 105~120	
入賞-A 2	入賞 01~40, 105~120	132: 入賞 01~08 123: 入賞 09~40 123: 132以外: 入賞 105~120	
入賞-A 3	入賞 01~72, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 入賞 01~08 231: 入賞 41~72 312: 321: 入賞 105~120	
入賞-A 4	入賞 01~72, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 231: 入賞 01~08 213: 入賞 41~72 312: 321: 入賞 105~120	
入賞-A 5	入賞 01~40, 73~104, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 231: 入賞 105~120 312: 入賞 01~08 321: 入賞 73~104	
入賞-A 6	入賞 01~40, 73~104, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 231: 入賞 105~120 321: 入賞 01~08 123: 入賞 73~104	
入賞-B 1	入賞 01~72, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 入賞 01~08 231: 入賞 41~72 312: 321: 入賞 105~120	入賞-A 3と同じ
入賞-B 2	入賞 01~72, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 入賞 01~08 231: 入賞 41~72 312: 321: 入賞 105~120	入賞-A 4と同じ
入賞-B 3	入賞 01~40, 73~104, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 231: 入賞 105~120 312: 入賞 01~08 321: 入賞 73~104	入賞-A 5と同じ
入賞-B 4	入賞 01~40, 73~104, 105~120	123: 132: 入賞 09~40 213: 231: 入賞 105~120 312: 入賞 01~08 321: 入賞 73~104	入賞-A 6と同じ
入賞-C 1	入賞 01~04, 09~104	123+赤7: 入賞 01~04 123+白7: 入賞 25~40 132: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 2	入賞 05~08, 09~104	123+赤7: 入賞 05~08 132: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 3	入賞 01~04, 09~104	132+赤7: 入賞 01~04 132+白7: 入賞 25~40 123: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 4	入賞 05~08, 09~104	132+赤7: 入賞 09~24 132+白7: 入賞 05~08 123: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	

【図 6 8】

条件装置	図柄名称	備考 1	備考 2
入賞-C 5	入賞 03, 04, 07, 08, 09~104	123: 入賞 09~40 123: 入賞 09~40 213+赤7: 入賞 03, 04, 07, 08 213+白7: 入賞 57~72 231: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 6	入賞 01, 02, 05, 06, 09~104	123: 入賞 09~40 123: 入賞 09~40 213+赤7: 入賞 41~56 213+白7: 入賞 01, 02, 05, 06 231: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 7	入賞 03, 04, 07, 08, 09~104	123: 入賞 09~40 231+赤7: 入賞 03, 04, 07, 08 231+白7: 入賞 57~72 213: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 8	入賞 01, 02, 05, 06, 09~104	123: 入賞 09~40 123: 入賞 09~40 231+赤7: 入賞 41~56 231+白7: 入賞 01, 02, 05, 06 213: 入賞 41~72 312: 入賞 73~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 9	入賞 02, 04, 06, 08, 09~104	123: 入賞 09~40 132: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 312+赤7: 入賞 02, 04, 06, 08 312+白7: 入賞 09~104 321: 入賞 73~104	
入賞-C 10	入賞 01, 03, 05, 07, 09~104	123: 入賞 09~40 132: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 312+赤7: 入賞 73~88 312+白7: 入賞 01, 03, 05, 07 321: 入賞 73~104	
入賞-C 11	入賞 02, 04, 06, 08, 09~104	123: 入賞 09~40 132: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 321+赤7: 入賞 02, 04, 06, 08 321+白7: 入賞 09~104 312: 入賞 73~104	
入賞-C 12	入賞 01, 03, 05, 07, 09~104	123: 入賞 09~40 132: 入賞 09~40 213: 入賞 41~72 231: 入賞 41~72 321+赤7: 入賞 73~88 321+白7: 入賞 01, 03, 05, 07 312: 入賞 73~104	

30

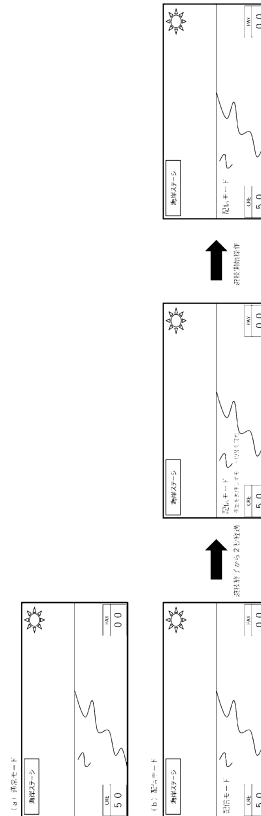
40

50

【図 6 9】

条件範囲	図例名称	備考1	備考2
入賞-D1	入賞03.04.07.08.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213+赤7:入賞03.04.07.08 213+白7:入賞57~72 231:入賞41~72 312:入賞73~104 321:入賞73~104	入賞-C5と同
入賞-D2	入賞01.02.05.06.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213+赤7:入賞41~56 213+白7:入賞01.02.05.06 231:入賞41~72 312:入賞73~104 321:入賞73~104	入賞-C6と同
入賞-D3	入賞03.04.07.08.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213+赤7:入賞03.04.07.08 213+白7:入賞57~72 231:入賞41~72 312:入賞73~104 321:入賞73~104	入賞-C7と同
入賞-D4	入賞01.02.05.06.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213+赤7:入賞41~56 213+白7:入賞01.02.05.06 231:入賞41~72 312:入賞73~104 321:入賞73~104	入賞-C8と同
入賞-D5	入賞02.04.06.08.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213:入賞41~72 231:入賞41~72 312+赤7:入賞02.04.06.08 312+白7:入賞89~104 321:入賞73~104	入賞-C9と同
入賞-D6	入賞01.03.05.07.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213:入賞41~72 231:入賞41~72 312+赤7:入賞73~88 312+白7:入賞01.03.05.07 321:入賞73~104	入賞-C10と同
入賞-D7	入賞02.04.06.08.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213:入賞41~72 231:入賞41~72 312+赤7:入賞02.04.06.08 312+白7:入賞89~104 321:入賞73~104	入賞-C11と同
入賞-D8	入賞01.03.05.07.09~104	123:入賞09~40 123:入賞09~40 213:入賞41~72 231:入賞41~72 312+赤7:入賞73~88 312+白7:入賞01.03.05.07 321:入賞73~104	入賞-C12と同
西遊技-A	西遊技01~04	中リール上段赤セブンリール配列: 西遊技01 中リール上段赤セブンリール配列: 西遊技04 中リール中段白セブンリール配列: 西遊技02 中リール中段白セブンリール配列: 西遊技04 中リール中段白セブンリール配列: 西遊技03 中リール中段白セブンリール配列: 西遊技04	

【図 7 0】



10

20

【図 7 1】

0000h	制御領域
11FEh	
11FFh	未使用領域
11FFh	
1200h	
	データ領域
1DF6h	
1DF7h	未使用領域
1FFFh	
2000h	
	使用領域外の制御領域
245Dh	
245Eh	
	使用領域外のデータ領域
2526h	
2527h	未使用領域
3EFFh	
3F00h	会社名、日付、型式名
3FBFh	
3FC0h	プログラム管理エリア
3FFFh	

【図 7 2】

(A) 割込み初期設定領域				割込み優先順位			
D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
割込みベクタアドレスの下4ビット				固定値			
(B) 割込み優先順位と自動割り当て				自動割り当て			
優先度A	00b	01b	10b	11b	0000b		
優先度B	PTC0	PTC0	RX0	RX0	0010b		
優先度C	PTC1	PTC1	RX1	PTC0	0100b		
優先度D	PTC2	PTC2	PTC0	XINT	0110b		
優先度E	RX0	XINT	PTC1	PTC1	1000b		
優先度F	RX1	RX0	PTC2	PTC2	1010b		
	XINT	RX1	XINT	RX1			

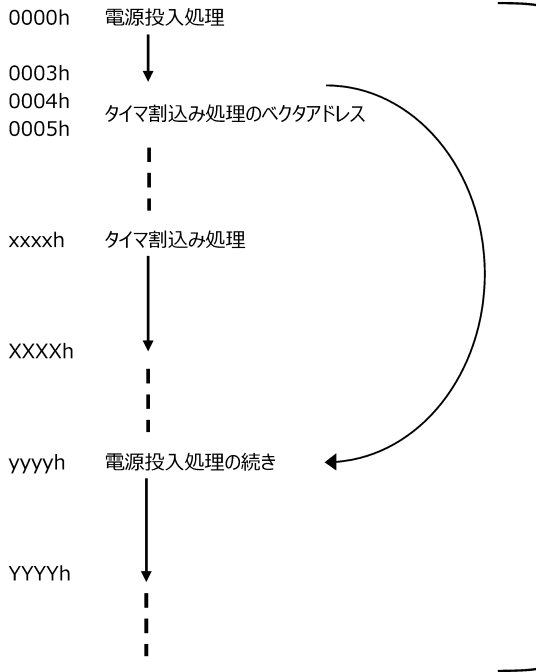
■補足
PTC0 : タイマカウンタc h 0の割込み
PTC1 : タイマカウンタc h 1の割込み
PTC2 : タイマカウンタc h 2の割込み
RX0 : 非同期シリアル送受信c h 0の受信割込み
RX1 : 非同期シリアル送受信c h 1の受信割込み
XINT : XINT端子から入力する外部からの割込み

30

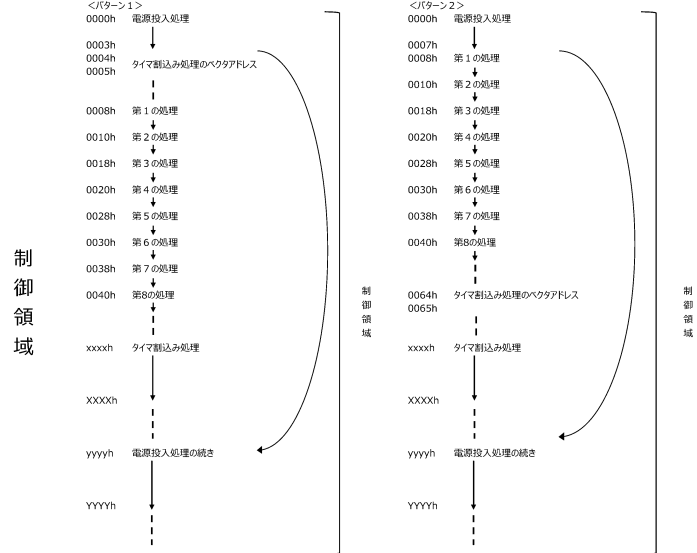
40

50

【図 7 3】



【図 7 4】

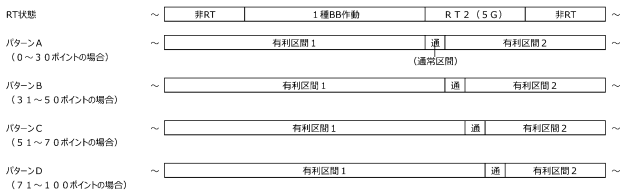


10

20

【図 7 5】

◆有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例 1
ATの当選に関する所定のポイントを引き継ぐ場合



【図 7 6】

◆有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例 2
ATの当選に関する所定のモードを引き継ぐ場合



30

40

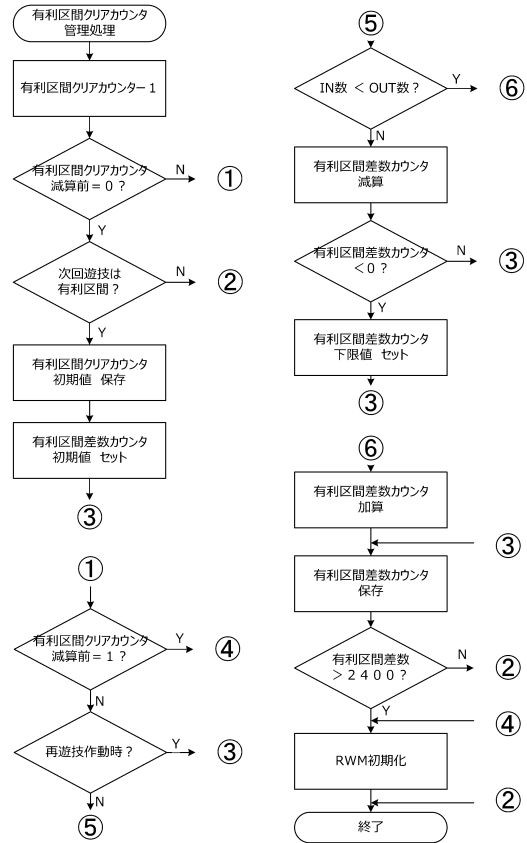
50

【図 77】

◆有利区間を設けた出玉仕様の具体例 3
ATの残り期間を引当額で場合



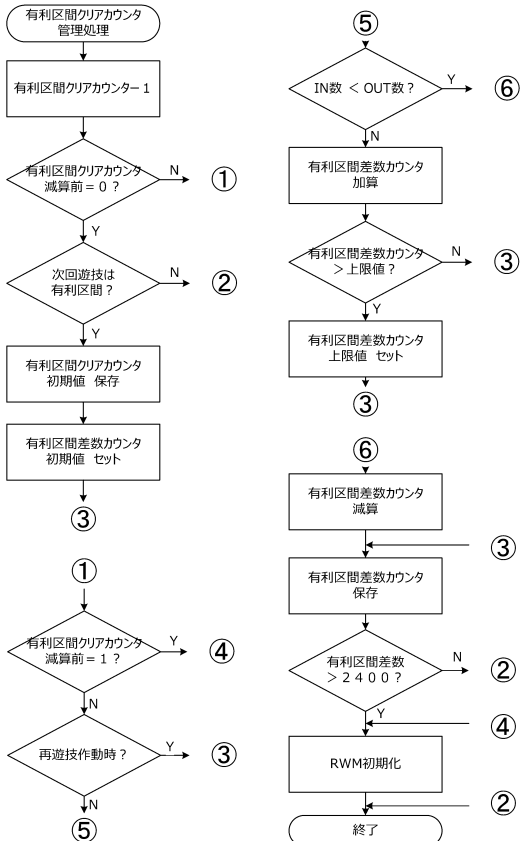
【図 78】



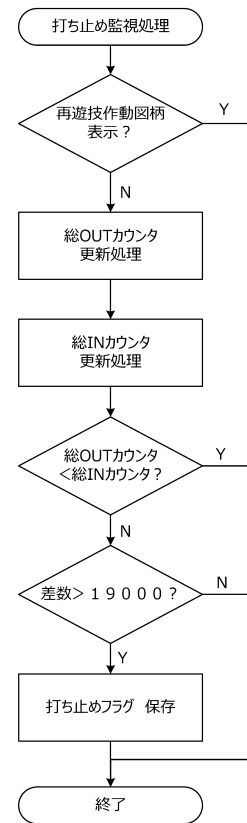
10

20

【図 79】



【図 80】

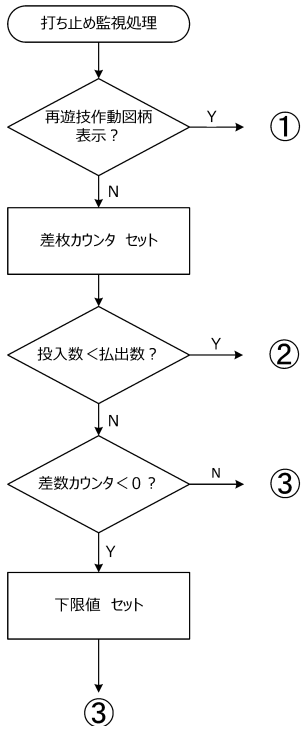


30

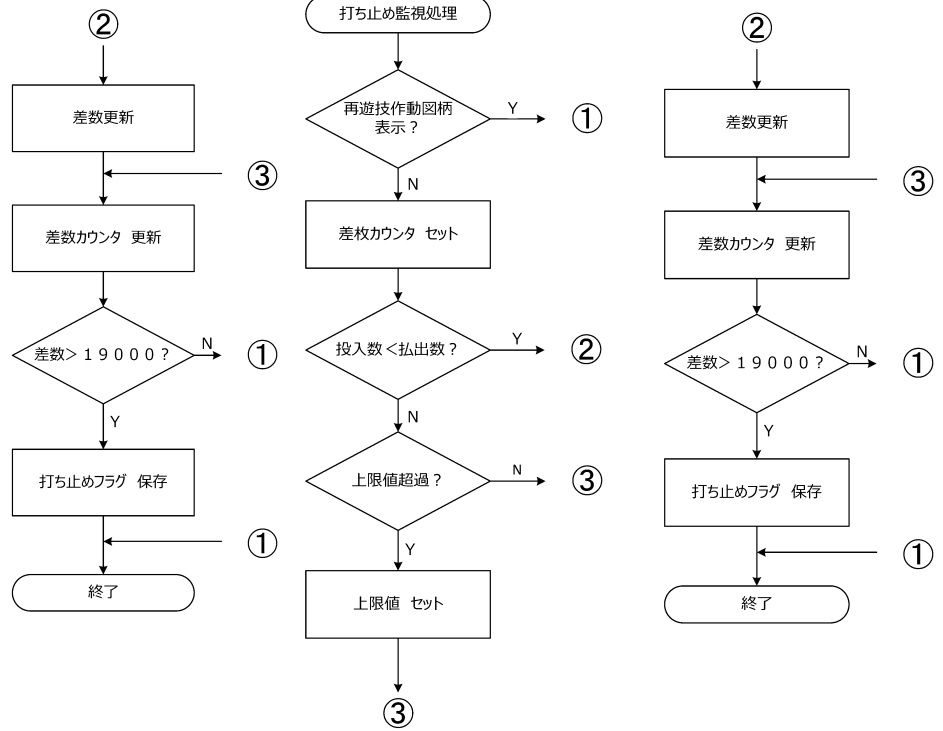
40

50

【図 8 1】



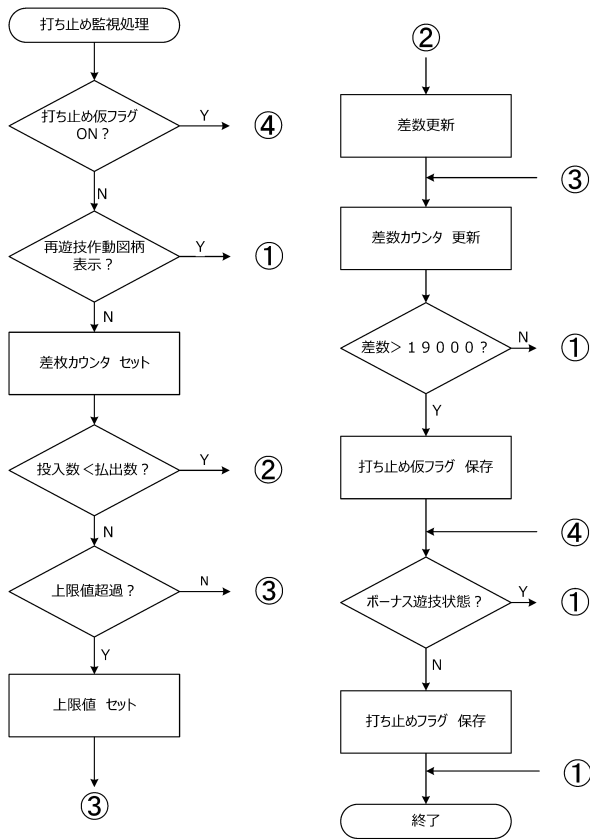
【図 8 2】



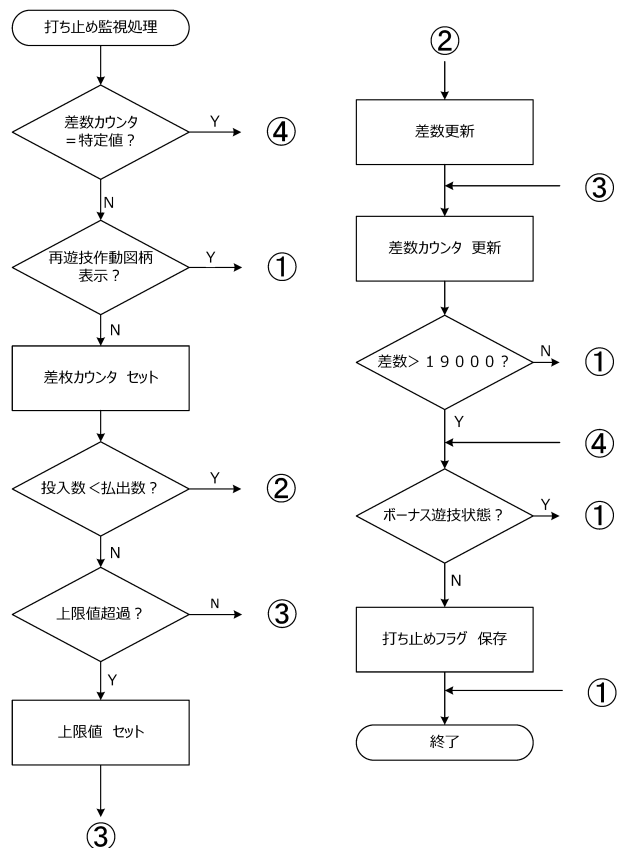
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

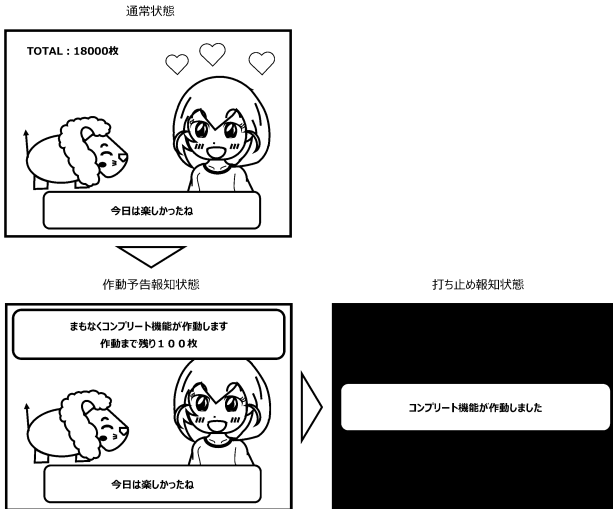


30

40

50

【図 8 5】



【図 8 6】

	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴
0	レモン	レモン	ハット
19	ハット	リンゴ B	リッレイ A
18	リンゴ B	セブン	チェリー
17	セブン	リッレイ A	リンゴ B
16	リッレイ B	ハット	レモン
15	レモン	レモン	ハット
14	ハット	バー	リッレイ A
13	ブランク	チェリー	チェリー
12	チェリー	リッレイ A	リンゴ A
11	リッレイ B	ハット	レモン
10	レモン	レモン	ハット
9	ハット	ブランク	リッレイ A
8	セブン	セブン	セブン
7	リンゴ A	リッレイ A	バー
6	リッレイ A	ハット	レモン
5	レモン	レモン	ハット
4	ハット	リンゴ A	リッレイ A
3	バー	チェリー	セブン
2	チェリー	リッレイ A	ブランク
1	リッレイ A	ハット	レモン

10

20

【図 8 7】

	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び遊技状態		
					2 枚	3 枚	3 枚
					①	②	③
1	ブランク	セブン	セブン	1 種 B B 0 1 作動図柄	1 種 B B	—	—
2	ブランク	セブン	セブン	1 種 B B 0 2 作動図柄	—	1 種 B B	—
3	リッレイ A	リッレイ A	バー	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
4	リッレイ B	リッレイ A	バー	再遊技 0 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
5	リッレイ A	リッレイ A	リンゴ A	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
6	リッレイ A	リッレイ A	リンゴ B	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
7	リッレイ A	リッレイ A	ブランク	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
8	リッレイ B	リッレイ A	リンゴ A	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
9	リッレイ B	リッレイ A	リンゴ B	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
10	リッレイ B	リッレイ A	ブランク	再遊技 0 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
11	セブン	セブン	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
12	セブン	セブン	チェリー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
13	セブン	チェリー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
14	セブン	チェリー	チェリー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
15	リッレイ A	セブン	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
16	リッレイ A	セブン	チェリー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
17	リッレイ A	チェリー	セブン	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
18	リッレイ A	チェリー	チェリー	再遊技 0 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
19	セブン	バー	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
20	セブン	リンゴ A	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
21	セブン	リンゴ B	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
22	セブン	ブランク	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
23	リンゴ B	バー	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
24	リンゴ B	リンゴ A	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
25	リンゴ B	リンゴ B	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
26	リンゴ B	ブランク	リッレイ A	再遊技 0 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
27	リッレイ A	セブン	リッレイ A	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
28	リッレイ A	チェリー	リッレイ A	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
29	リッレイ B	セブン	リッレイ A	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
30	リッレイ B	チェリー	リッレイ A	再遊技 0 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
31	セブン	セブン	バー	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
32	セブン	セブン	リンゴ B	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
33	セブン	セブン	リンゴ A	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
34	セブン	セブン	ブランク	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
35	セブン	チェリー	バー	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
36	セブン	チェリー	リンゴ A	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
37	セブン	チェリー	リンゴ B	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
38	セブン	チェリー	ブランク	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
39	リンゴ B	セブン	バー	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
40	リンゴ B	セブン	リンゴ A	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
41	リンゴ B	セブン	リンゴ B	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
42	リンゴ B	セブン	ブランク	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
43	リンゴ B	チェリー	バー	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
44	リンゴ B	チェリー	リンゴ A	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
45	リンゴ B	チェリー	リンゴ B	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
46	リンゴ B	チェリー	ブランク	再遊技 0 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
47	レモン	レモン	セブン	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
48	レモン	レモン	バー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
49	レモン	レモン	チェリー	再遊技 0 7 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技

【図 8 8】

	第 1 回胴	第 2 回胴	第 3 回胴	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び遊技状態		
					2 枚	3 枚	3 枚
					①	②	③
50	レモン	ハット	バー	再遊技 0 8 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
51	レモン	レモン	ハット	再遊技 0 9 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
52	レモン	バー	レモン	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
53	レモン	バー	ハット	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
54	レモン	リンゴ A	レモン	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
55	レモン	リンゴ A	ハット	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
56	レモン	リンゴ B	レモン	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
57	レモン	リンゴ B	ハット	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
58	レモン	ブランク	レモン	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
59	レモン	ブランク	ハット	再遊技 1 0 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
60	レモン	ハット	セブン	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
61	レモン	ハット	チェリー	再遊技 1 1 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
62	レモン	リッレイ A	レモン	再遊技 1 2 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
63	リッレイ A	ハット	セブン	再遊技 1 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
64	リッレイ A	ハット	チェリー	再遊技 1 3 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
65	リッレイ A	セブン	バー	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
66	リッレイ A	セブン	リンゴ A	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
67	リッレイ A	セブン	リンゴ B	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
68	リッレイ A	セブン	ブランク	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
69	リッレイ A	チェリー	バー	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
70	リッレイ A	チェリー	リンゴ A	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
71	リッレイ A	チェリー	リンゴ B	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
72	リッレイ A	チェリー	ブランク	再遊技 1 4 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
73	セブン	セブン	レモン	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
74	セブン	セブン	ハット	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
75	セブン	バー	レモン	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
76	セブン	バー	ハット	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
77	セブン	リンゴ A	レモン	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
78	セブン	リンゴ A	ハット	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
79	セブン	リンゴ B	レモン	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
80	セブン	リンゴ B	ハット	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
81	セブン	チェリー	レモン	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
82	セブン	チェリー	ハット	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
83	セブン	ブランク	レモン	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
84	セブン	ブランク	ハット	再遊技 1 5 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
85	セブン	バー	セブン	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
86	セブン	バー	バー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
87	セブン	バー	チェリー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
88	セブン	レモン	セブン	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
89	セブン	レモン	バー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
90	セブン	レモン	チェリー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
91	セブン	リンゴ A	セブン	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
92	セブン	リンゴ A	バー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
93	セブン	リンゴ A	チェリー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
94	セブン	リンゴ B	セブン	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
95	セブン	リンゴ B	バー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
96	セブン	リンゴ B	チェリー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
97	セブン	ブランク	セブン	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
98	セブン	ブランク	バー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
99	セブン	ブランク	チェリー	再遊技 1 6 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
100	リンゴ A	レモン	ハット	再遊技 1 7 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技
101	リンゴ B	セブン	ハット	再遊技 1 7 作動図柄	再遊技	再遊技	再遊技

30

40

50

【圖 9 4】

2-1 大会別種別		大会種別		種別		種別番号表		
0	1	2	3	4	5	6	7	
1	1種別A - A大会決勝					1種別A 0		
2	1種別A - B大会決勝					1種別A 0		
大会別種別入賞者種別表								
大会別種別	大会種別	種別	種別番号表					
0	1種別A	1種別A	—					
1	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01	両国選01 - 0.6, 7, 23 - 24				
2	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 0.6					
3	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2					
4	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 2					
5	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 2, 3, 23 - 24					
6	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 2					
7	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 0.3, 0.5, 1.3 - 1.4, 1.6, 2.0 - 2.2					
8	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 0.5, 0.7, 1.2					
9	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.0 - 2.4					
10	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.1, 1.3, 3.4, 7					
11	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 7					
12	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.7, 3.9, 5.1					
13	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 0.2, 1.4, 2.0, 2.5, 4.0, 4.9					
14	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.3, 3.4, 9.5, 12					
15	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.0, 3.5					
16	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.7, 1.8, 2.7, 3.5, 5.1					
17	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.3, 3.4, 9.5, 12					
18	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.7, 2.1, 2.9, 4.1					
19	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.5, 1.6, 2.2, 3.0, 4.1					
20	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 7					
21	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 0.2, 2.0, 3.2, 4.4					
22	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.1, 1.2, 2.3, 3.2, 5.2					
23	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.3, 3.5, 3.9					
24	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.3, 3.4, 4.6					
25	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.5, 2.5, 3.1, 4.9					
26	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.0, 3.5					
27	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.3, 3.5, 5.1					
28	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.3, 3.5, 5.1					
29	両国選 - A大会決勝戦	両国選の1種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.3, 3.5, 5.1					
30	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.0, 3.5					
31	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.0, 3.5, 5.1					
32	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 1.4, 1.9, 2.0, 2.8, 3.0, 3.2					
33	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 1.5, 1.7, 2.2, 2.4, 3.1					
34	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 7					
35	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 1.6, 1.9, 2.4, 3.1, 4.3					
36	両国選 - B大会決勝戦	両国選の2種別A	両国選01 - 0.6, 2.0, 3.2, 4.4					
37	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.7					
38	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 7.7, 2.7, 3.4, 4.5					
39	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.7, 1.8, 1.3, 3.9, 4.8					
40	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
41	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.4, 1.5, 2.5, 3.2, 4.9					
42	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 0.4, 1.6, 2.0, 3.0					
43	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.1, 3.5, 5.1					
44	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.8, 1.9, 2.0, 2.8 - 2.9, 5.2					
45	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 2.1, 2.9, 3.2					
46	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
47	両国選 - C大会決勝戦	両国選の3種別A	両国選01 - 0.6, 2.3, 3.5					
48	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.2, 1.6, 2.6, 4.7					
49	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 2.7, 3.4, 4.5					
50	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.5, 2.5, 3.1, 4.9					
51	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 0.4, 1.6, 2.0, 3.0					
52	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.1, 3.5, 5.1					
53	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.8, 1.9, 2.0, 2.8, 3.0, 3.2					
54	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.9, 3.2, 3.3					
55	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 2.3, 3.5, 5.1					
56	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 1.6, 2.4, 3.1, 3.5					
57	両国選 - D大会決勝戦	両国選の4種別A	両国選01 - 0.6, 2.3, 3.5					
58	両国選 - E大会決勝戦	両国選の5種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
59	両国選 - F大会決勝戦	両国選の6種別A	両国選01 - 0.3, 0.8 - 0.9, 6.2					
60	両国選 - G大会決勝戦	両国選の7種別A	両国選01 - 1.0 - 1.3, 0.8 - 0.9, 6.3					
61	両国選 - H大会決勝戦	両国選の8種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
62	両国選 - I大会決勝戦	両国選の9種別A	両国選01 - 0.4 - 0.7, 1.6, 6.2					
63	両国選 - J大会決勝戦	両国選の10種別A	両国選01 - 0.4 - 0.7, 1.6, 6.3					
64	両国選 - K大会決勝戦	両国選の11種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
65	両国選 - L大会決勝戦	両国選の12種別A	両国選01 - 3.3, 5.7 - 6.7, 6.3					
66	両国選 - M大会決勝戦	両国選の13種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
67	両国選 - N大会決勝戦	両国選の14種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
68	両国選 - O大会決勝戦	両国選の15種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
69	両国選 - P大会決勝戦	両国選の16種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					
70	両国選 - Q大会決勝戦	両国選の17種別A	両国選01 - 1.2, 1.3, 3.4, 4.6					

20

【図 9 6】

大綱 再遊技		ボート 乗位置	2		R 1 (1 種 B - A 条件乗位置中)									
			乗人	乗位置	順定乗		3段				遊技枠		内庫中	
					R1	R2	R3	R4	R5	R6				
—	1種B-B-A	×	×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
—	1種B-B-B	×	×	×	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
西遊技-A	—	○	○	○	6776	6776	6776	6776	6776	6776	6776	6776	6776	
西遊技-B	—	○	○	○	2046	2046	2046	2046	2046	2046	2046	2046	2046	
西遊技-C	—	○	×	×	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
西遊技-D	—	○	○	○	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
西遊技-E	—	○	○	○	46	46	46	46	46	46	46	46	46	
西遊技-F	—	○	○	○	46	46	46	46	46	46	46	46	46	
西遊技-G	—	○	○	○	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
西遊技-H	—	○	○	○	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
西遊技-I	—	○	○	○	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
入賞-A-1	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-2	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-3	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-4	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-5	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-6	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-7	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-8	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-9	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-10	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-11	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-A-12	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-1	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-2	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-3	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-4	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-5	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-6	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-7	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-8	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-9	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-10	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-11	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-B-12	—	○	○	○	923	923	923	923	923	923	923	923	923	
入賞-C-1	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-2	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-3	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-4	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-5	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-6	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-7	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-8	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-9	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-10	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-11	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-C-12	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-1	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-2	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-3	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-4	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-5	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-6	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-7	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-8	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-9	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-10	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-11	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-D-12	—	○	○	○	322	322	322	322	322	322	322	322	322	
入賞-E-1	—	○	○	○	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
入賞-F-1	—	○	○	○	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
入賞-G-1	—	○	○	○	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
入賞-H-1	—	○	○	○	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
入賞-I-1	—	○	○	○	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
入賞-J-1	—	○	○	○	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
入賞-K-1	—	○	○	○	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	
入賞-L-1	—	○	○	○	328	328	328	328	328	328	328	328	328	
入賞-M-1	—	○	○	○	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	
入賞-N-1	—	○	○	○	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	
入賞-O-1	—	○	○	○	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
入賞-P-1	—	○	○	○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
入賞-Q-1	—	○	○	○	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

40

【図 97】

入路 再遊技	ボーナス 条件装置	3		R T 2 (1種 B-B 条件装置作動中)						内部中
		抽選元	有利区間	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
—	1種 B-B-A 1種 B-B-B	×	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-A	—	○	×	6775	6775	6775	6775	6775	6775	0
再遊技-B	—	○	×	2049	2049	2049	2049	2049	2049	0
再遊技-C	—	○	×	23	23	23	23	23	23	0
再遊技-D	—	○	×	23	23	23	23	23	23	0
再遊技-E	—	○	×	46	46	46	46	46	46	0
再遊技-F	—	○	×	46	46	46	46	46	46	0
再遊技-G	—	○	×	8	8	8	8	8	8	0
再遊技-H	—	○	×	4	4	4	4	4	4	0
再遊技-I	—	○	×	4	4	4	4	4	4	0
入賞-A1	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A2	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A3	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A4	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A5	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A6	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A7	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A8	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A9	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A10	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A11	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-A12	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B1	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B2	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B3	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B4	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B5	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B6	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B7	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B8	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B9	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B10	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B11	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-B12	—	○	×	923	923	923	923	923	923	0
入賞-C1	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C2	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C3	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C4	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C5	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C6	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C7	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C8	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C9	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C10	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C11	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-C12	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D1	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D2	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D3	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D4	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D5	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D6	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D7	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D8	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D9	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D10	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D11	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-D12	—	○	×	322	322	322	322	322	322	0
入賞-E	—	○	×	22	22	22	22	22	22	0
入賞-F	—	○	×	22	22	22	22	22	22	0
入賞-G	—	○	×	4	4	4	4	4	4	0
入賞-H	—	○	×	22	22	22	22	22	22	0
入賞-I	—	○	×	22	22	22	22	22	22	0
入賞-J	—	○	×	4	4	4	4	4	4	0
入賞-K	—	○	×	2000	2000	2000	2000	2000	2000	0
入賞-L	—	○	×	328	328	328	328	328	328	0
入賞-M	—	○	×	1024	1024	1024	1024	1024	1024	0
入賞-N	—	○	×	1024	1024	1024	1024	1024	1024	0
入賞-O	—	○	×	4	4	4	4	4	4	0
入賞-P	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-Q	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0

【図 98】

入路 再遊技	ボーナス 条件装置	4		R T 3 (1種 B-B-A 作動時 R-B-A 作動中、又は 1種 B-B-B 作動時 R-B-B 作動中)						内部中
		抽選元	有利区間	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
—	1種 B-B-A 1種 B-B-B	×	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-A	—	○	×	8979	8979	8979	8979	8979	8979	0
再遊技-B	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-C	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-D	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-E	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-F	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-G	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-H	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-I	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A1	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A2	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A3	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A4	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A5	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A6	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A7	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A8	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A9	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A10	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A11	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-A12	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B1	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B2	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B3	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B4	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B5	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B6	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B7	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B8	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B9	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B10	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B11	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-B12	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C1	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C2	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C3	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C4	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C5	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C6	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C7	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C8	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C9	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C10	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C11	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-C12	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D1	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D2	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D3	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D4	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D5	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D6	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D7	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D8	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D9	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D10	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D11	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-D12	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-E	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-F	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-G	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-H	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-I	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-J	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-K	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-L	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-M	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-N	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-O	—	○	×	0	0	0	0	0	0	0
入賞-P	—	×	×	6200	6200	6200	6200	6200	6200	0
入賞-Q	—	×	×	38000	38000	38000	38000	38000	38000	0

【図 99】

入路 再遊技	ボーナス 条件装置	5		R T (再遊技時)						通常確率
		抽選元	有利区間	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
—	1種 B-B-A 1種 B-B-B	×	×	12660	12660	12660	12660	12660	12660	
再遊技-A	—	○	×	8978	8978	8978	8978	8978	8978	
再遊技-B	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-C	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-D	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-E	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-F	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-G	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-H	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-I	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
入路-A-1	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-2	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-3	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-4	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-5	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-6	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-7	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-8	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-9	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-10	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-11	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-A-12	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-1	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-2	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-3	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-4	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-5	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-6	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-7	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-8	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-9	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-10	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-11	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-B-12	—	○	×	256	256	256	256	256	256	
入路-C-1	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-2	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-3	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-4	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-5	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-6	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-7	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-8	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-9	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-10	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-11	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-C-12	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-1	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-2	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-3	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-4	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-5	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-6	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-7	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-8	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-9	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-10	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-11	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-D-12	—	×	×	0	0	0	0	0	0	
入路-E	—	○	×	656	656	656	656	656	656	
入路-F	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-G	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-H	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-I	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-J	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-K	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-L	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-M	—	○	×	66	66	66	66	66	66	
入路-N	—	○	×	37000	37000	37000	37000	37000	37000	
入路-O	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
入路-P	—	○	×	0	0	0	0	0	0	
入路-Q	—	○	×	0	0	0	0	0	0	

【図 101】

[illegible]

【圖 102】

[illegible]

【図 103】

[illegible]

【図 104】

[illegible]

【図 105】

項目	項目説明	単位	第1期		第2期		第3期		第4期		備考
			売上高	売上高(百万円)	売上高	売上高(百万円)	売上高	売上高(百万円)	売上高	売上高(百万円)	
1	1. 売上										
2	2. 売上(百万円)										
3	3. 売上(百万円)										
4	4. 売上(百万円)										
5	5. 売上(百万円)										
6	6. 売上(百万円)										
7	7. 売上(百万円)										
8	8. 売上(百万円)										
9	9. 売上(百万円)										
10	10. 売上(百万円)										
11	11. 売上(百万円)										
12	12. 売上(百万円)										
13	13. 売上(百万円)										
14	14. 売上(百万円)										
15	15. 売上(百万円)										
16	16. 売上(百万円)										
17	17. 売上(百万円)										
18	18. 売上(百万円)										
19	19. 売上(百万円)										
20	20. 売上(百万円)										
21	21. 売上(百万円)										
22	22. 売上(百万円)										
23	23. 売上(百万円)										
24	24. 売上(百万円)										
25	25. 売上(百万円)										
26	26. 売上(百万円)										
27	27. 売上(百万円)										
28	28. 売上(百万円)										
29	29. 売上(百万円)										
30	30. 売上(百万円)										
31	31. 売上(百万円)										
32	32. 売上(百万円)										
33	33. 売上(百万円)										
34	34. 売上(百万円)										
35	35. 売上(百万円)										
36	36. 売上(百万円)										
37	37. 売上(百万円)										
38	38. 売上(百万円)										
39	39. 売上(百万円)										
40	40. 売上(百万円)										
41	41. 売上(百万円)										
42	42. 売上(百万円)										
43	43. 売上(百万円)										
44	44. 売上(百万円)										
45	45. 売上(百万円)										
46	46. 売上(百万円)										
47	47. 売上(百万円)										
48	48. 売上(百万円)										
49	49. 売上(百万円)										
50	50. 売上(百万円)										

【図 106】

	第1回胴	第2回胴	第3回胴
0	リゾレイ	ブランクB	スica
19	上羅	ブランクA	ブランクA
18	下羅	チェリー	チェリー
17	スica	リゾレイ	ハル
16	ハル	ハル	リゾレイ
15	リゾレイ	青セブン	スica
14	ブランクA	ブランクA	青セブン
13	チェリー	チェリー	青セブン
12	スica	リゾレイ	ハル
11	ハル	ハル	リゾレイ
10	リゾレイ	ブランクB	スica
9	黒バー	黒バー	黒バー
8	チェリー	スica	ブランクB
7	スica	リゾレイ	ハル
6	ハル	ハル	リゾレイ
5	リゾレイ	上羅	スica
4	青セブン	下羅	上羅
3	青セブン	スica	下羅
2	スica	リゾレイ	ハル
1	ハル	ハル	リゾレイ

【圖 107】

①	役物未作動時
②	役物未作動時
③	$R\ B - A$ 作動時
④	$R\ B - B$ 作動時

[illegible]

【図 108】

入観型・中観型・ パワ型・信保名称			規定数及び接続状態				
第1回測	第2回測	第3回測	3枚	2枚	3枚	3枚	
			①	②	③	④	
56	▲	▲	▲	両遊技1 1枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
59	両遊技	1枚	▲	両遊技1 2枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
57	両遊技	3枚	▲	両遊技1 2枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
58	1枚	1枚	▲	両遊技1 2枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
59	1枚	3枚	▲	両遊技1 2枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
60	両遊技	2枚	▲	両遊技1 2枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
61	▲	2枚	2枚	両遊技1 3枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
62	上遊	2枚	2枚	両遊技1 3枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
63	▲	▲	上遊	両遊技1 4枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
64	上遊	▲	上遊	両遊技1 4枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
65	1枚	1枚	上遊	両遊技1 4枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
66	黒	黒	上遊	両遊技1 4枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
67	黒	黒	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
68	黒	黒	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
69	黒	上遊	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
70	黒	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
71	黒	2枚	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
72	黒	2枚	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
73	黒	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
74	黒	下遊	黒	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
75	黒	下遊	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
76	黒	下遊	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
77	黒	下遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
78	両遊技	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
79	黒	両遊技	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
80	両遊技	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
81	両遊技	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
82	両遊技	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
83	両遊技	2枚	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
84	両遊技	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
85	両遊技	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
86	両遊技	下遊	黒	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
87	両遊技	下遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
88	両遊技	下遊	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
89	両遊技	上遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
90	2枚	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
91	2枚	黒	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
92	2枚	黒	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
93	2枚	上遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
94	2枚	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
95	2枚	2枚	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
96	2枚	2枚	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
97	2枚	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
98	2枚	下遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
99	2枚	下遊	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
100	2枚	下遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
101	2枚	下遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
102	上遊	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
103	上遊	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
104	上遊	黒	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
105	上遊	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
106	上遊	2枚	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
107	上遊	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
108	上遊	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
109	上遊	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
110	上遊	2枚	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
111	上遊	下遊	黒	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
112	上遊	下遊	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
113	上遊	下遊	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
114	下遊	黒	上遊	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
115	下遊	黒	両遊技	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—
116	下遊	黒	2枚	両遊技1 6枚動燃焼	両遊技	両遊技	—

【図 109】

	第1回期	第2回期	第3回期	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び通技状態			
					3枚	2枚	3枚	3枚
					①	②	③	④
118	下確	アランA	黒A	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
119	下確	アランA	青B	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
120	下確	アランA	アランA	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
121	下確	アランA	上確	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
122	下確	下確	黒A	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
123	下確	下確	青B	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
124	下確	下確	アランA	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
125	下確	上確	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—	—
126	下確	黒A	黒A	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
127	下確	黒A	青B	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
128	下確	黒A	アランA	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
129	下確	黒A	上確	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
130	下確	アランA	黒A	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
131	下確	アランA	青B	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
132	下確	アランA	アランA	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
133	下確	アランA	上確	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
134	下確	下確	黒A	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
135	下確	下確	青B	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
136	下確	アランA	上確	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
137	下確	下確	上確	再遊技 1.6 作動図柄	再遊技	再遊技	—	—
138	黒A	リプレイ	下確	再遊技 1.7 作動図柄	再遊技	—	—	—
139	青B	リプレイ	下確	再遊技 1.7 作動図柄	再遊技	—	—	—
140	アランA	リプレイ	下確	再遊技 1.7 作動図柄	再遊技	—	—	—
141	上確	リプレイ	上確	再遊技 1.7 作動図柄	再遊技	—	—	—
142	上確	下確	アランB	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
143	上確	下確	下確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
144	上確	下確	上確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
145	上確	下確	下確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
146	上確	上確	上確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
147	上確	上確	下確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
148	上確	上確	上確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
149	上確	上確	下確	再遊技 1.8 作動図柄	再遊技	—	—	—
150	黒A	黒A	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
151	黒A	黒A	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
152	黒A	黒A	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
153	黒A	アランA	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
154	黒A	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
155	黒A	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
156	黒A	下確	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
157	黒A	下確	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
158	黒A	下確	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
159	青B	黒A	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
160	青B	黒A	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
161	青B	黒A	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
162	青B	アランA	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
163	青B	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
164	青B	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
165	青B	下確	アランA	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
166	青B	下確	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
167	青B	下確	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
168	アランA	黒A	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
169	アランA	黒A	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
170	アランA	黒A	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
171	アランA	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
172	アランA	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
173	アランA	アランA	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
174	アランA	下確	アランB	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
175	アランA	下確	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
176	アランA	下確	下確	再遊技 1.9 作動図柄	再遊技	—	—	—
177	上確	上確	リプレイ	再遊技 2.0 作動図柄	再遊技	—	—	—
178	上確	上確	リプレイ	再遊技 2.1 作動図柄	再遊技	—	—	—
179	下確	リプレイ	リプレイ	再遊技 2.1 作動図柄	再遊技	—	—	—

【図 110】

	第1回期	第2回期	第3回期	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び通技状態			
					3枚	2枚	3枚	3枚
					①	②	③	④
180	リプレイ	上確	上確	入賞 0.1 入賞図柄	7	7	7	7
181	リプレイ	上確	上確	入賞 0.2 入賞図柄	7	7	7	7
182	上確	リプレイ	リプレイ	入賞 0.3 入賞図柄	7	7	7	7
183	上確	リプレイ	上確	入賞 0.4 入賞図柄	7	7	7	7
184	上確	リプレイ	上確	入賞 0.5 入賞図柄	7	7	7	7
185	上確	上確	上確	入賞 0.6 入賞図柄	7	7	7	7
186	上確	上確	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
187	青B	青B	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
188	青B	アランB	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
189	青B	上確	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
190	下確	青B	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
191	下確	アランB	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
192	下確	上確	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
193	下確	青B	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
194	下確	アランB	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
195	下確	上確	上確	入賞 0.7 入賞図柄	7	7	7	7
196	下確	青B	上確	入賞 0.8 入賞図柄	7	7	7	7
197	下確	アランB	上確	入賞 0.8 入賞図柄	7	7	7	7
198	下確	上確	上確	入賞 0.8 入賞図柄	7	7	7	7
199	下確	青B	上確	入賞 0.8 入賞図柄	7	7	7	7
200	下確	アランB	上確	入賞 0.8 入賞図柄	7	7	7	7
201	下確	上確	上確	入賞 0.8 入賞図柄	7	7	7	7
202	下確	黒A	上確	入賞 0.9 入賞図柄	7	7	7	7
203	下確	アランA	上確	入賞 0.9 入賞図柄	7	7	7	7
204	下確	下確	上確	入賞 0.9 入賞図柄	7	7	7	7
205	下確	上確	上確	入賞 1.0 入賞図柄	7	7	7	7
206	上確	上確	上確	入賞 1.1 入賞図柄	7	7	7	7
207	上確	黒A	下確	入賞 1.2 入賞図柄	7	7	7	7
208	上確	アランA	下確	入賞 1.2 入賞図柄	7	7	7	7
209	上確	上確	下確	入賞 1.2 入賞図柄	7	7	7	7
210	上確	下確	下確	入賞 1.2 入賞図柄	7	7	7	7
211	青B	青B	青B	入賞 1.3 入賞図柄	7	7	7	7
212	青B	アランB	青B	入賞 1.3 入賞図柄	7	7	7	7
213	青B	上確	青B	入賞 1.3 入賞図柄	7	7	7	7
214	上確	黒A	上確	入賞 1.4 入賞図柄	6	6	6	6
215	上確	下確	上確	入賞 1.4 入賞図柄	6	6	6	6
216	上確	上確	青B	入賞 1.5 入賞図柄	6	6	6	6
217	上確	上確	アランB	入賞 1.5 入賞図柄	6	6	6	6
218	上確	上確	下確	入賞 1.5 入賞図柄	6	6	6	6
219	上確	上確	上確	入賞 1.5 入賞図柄	6	6	6	6
220	上確	黒A	黒A	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
221	上確	黒A	青B	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
222	上確	黒A	アランA	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
223	上確	上確	上確	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
224	上確	下確	黒A	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
225	上確	下確	青B	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
226	上確	下確	アランA	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
227	上確	下確	上確	入賞 1.6 入賞図柄	6	6	6	6
228	上確	黒A	アランA	入賞 1.7 入賞図柄	1	1	1	1
229	上確	黒A	上確	入賞 1.7 入賞図柄	1	1	1	1
230	上確	下確	アランA	入賞 1.7 入賞図柄	1	1	1	1
231	上確	上確	上確	入賞 1.7 入賞図柄	1	1	1	1
232	上確	青B	黒A	入賞 1.8 入賞図柄	1	1	1	1
233	上確	青B	青B	入賞 1.8 入賞図柄	1	1	1	1
234	上確	アランA	黒A	入賞 1.8 入賞図柄	1	1	1	1
235	上確	アランA	青B	入賞 1.8 入賞図柄	1	1	1	1
236	上確	青B	アランA	入賞 1.9 入賞図柄	1	1	1	1
237	上確	黒A	アランA	入賞 1.9 入賞図柄	1	1	1	1
238	上確	アランA	アランA	入賞 1.9 入賞図柄	1	1	1	1
239	上確	アランA	上確	入賞 1.9 入賞図柄	1	1	1	1
240	上確	黒A	黒A	入賞 2.0 入賞図柄	1	1	1	1
241	上確	黒A	青B	入賞 2.0 入賞図柄	1	1	1	1
242	上確	下確	黒A	入賞 2.0 入賞図柄	1	1	1	1
243	上確	下確	青B	入賞 2.0 入賞図柄	1	1	1	1

10

20

30

40

50

【図 111】

	第1回期	第2回期	第3回期	入賞図柄・作動図柄・ パターン図柄名称	規定数及び通技状態			
					3枚	2枚	3枚	3枚
					①	②	③	④
244	青B	リプレイ	黒A	入賞 2.1 入賞図柄	1	1	1	1
245	青B	リプレイ	青B	入賞 2.1 入賞図柄	1	1	1	1
246	上確	リプレイ	黒A	入賞 2.1 入賞図柄	1	1	1	1
247	上確	リプレイ	青B	入賞 2.1 入賞図柄	1	1	1	1
248	黒A	リプレイ	アランA	入賞 2.2 入賞図柄	1	1	1	1
249	黒A	リプレイ	上確	入賞 2.2 入賞図柄	1	1	1	1
250	アランA	リプレイ	アランA	入賞 2.2 入賞図柄	1	1	1	1
251	アランA	リプレイ	上確	入賞 2.2 入賞図柄	1	1	1	1
252	黒A	リプレイ	上確	入賞 2.3 入賞図柄	1	1	1	1
253	黒A	リプレイ	青B	入賞 2.3 入賞図柄	1	1	1	1
254	アランA	リプレイ	黒A	入賞 2.3 入賞図柄	1	1	1	1
255	アランA	リプレイ	青B	入賞 2.3 入賞図柄	1	1	1	1
256	青B	リプレイ	アランA	入賞 2.4 入賞図柄	1	1	1	1
257	青B	リプレイ	上確	入賞 2.4 入賞図柄	1	1	1	1
258	上確	リプレイ	アランA	入賞 2.4 入賞図柄	1	1	1	1
259	上確	リプレイ	上確	入賞 2.4 入賞図柄	1	1	1	1
260	青B	青B	上確	入賞 2.5 入賞図柄	1	1	1	1
261	青B	アランA	上確	入賞 2.5 入賞図柄	1	1	1	1
262	上確	青B	上確	入賞 2.5 入賞図柄	1	1	1	1

【図 1 1 3】

条件装置番号	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハスレ	—
1	1種B B-A 条件装置	1種B B	1種B B 0 1
2	1種B B-B 条件装置	1種B B	1種B B 0 2
3	1種B B-C 条件装置	1種B B	1種B B 0 3
入居再遊技			
条件装置番号	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハスレ	—
1	再遊技-A 条件装置	再遊技A	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 6
2	再遊技-B 条件装置	再遊技B	再遊技 0 1 ~ 1 4、1 6
3	再遊技-C 条件装置	再遊技C	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 5 ~ 1 6
4	再遊技-D 条件装置	再遊技D	再遊技 0 1 ~ 1 6
5	再遊技-E 条件装置	再遊技E	再遊技 0 1 ~ 1 6、2 1
6	再遊技-F 条件装置	再遊技F	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 6 ~ 1 7
7	再遊技-G 条件装置	再遊技G	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 5 ~ 1 6、2 1
8	再遊技-H 条件装置	弱チリー	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 5 ~ 1 6、1 8
9	再遊技-I 条件装置	チャンス目	再遊技 0 1 ~ 1 4、1 6、2 1
10	再遊技-J 条件装置	強チリー①	再遊技 0 1 ~ 1 4、1 6、1 8 ~ 1 9
11	再遊技-K 条件装置	強チリー②	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 6、1 8 ~ 1 9
12	再遊技-L 条件装置	強チリー③	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 6 ~ 2 0
13	再遊技-M 条件装置	再遊技 0 1 ~ 1 3、1 6、2 1	
14	入居-A 1 条件装置	押し順ベル123	入居 0 1、1 7 ~ 1 8、2 1、3 9
15	入居-A 2 条件装置	押し順ベル123	入居 0 1、1 9 ~ 2 0、2 3、4 0
16	入居-A 3 条件装置	押し順ベル132	入居 0 2、1 7 ~ 1 8、3 3 ~ 3 5
17	入居-A 4 条件装置	押し順ベル132	入居 0 2、1 9 ~ 2 0、3 6 ~ 3 8
18	入居-A 5 条件装置	押し順ベル213	入居 0 3、1 8、2 1 ~ 2 2、2 8
19	入居-A 6 条件装置	押し順ベル213	入居 0 3、1 9、2 3 ~ 2 5
20	入居-A 7 条件装置	押し順ベル231	入居 0 4、2 0 ~ 2 2、2 6
21	入居-A 8 条件装置	押し順ベル231	入居 0 4、1 7、2 3 ~ 2 4、2 7
22	入居-A 9 条件装置	押し順ベル312	入居 0 5、1 8、2 5 ~ 2 6、2 9 ~ 3 0
23	入居-A 1 0 条件装置	押し順ベル312	入居 0 5、1 9、2 7 ~ 2 8、3 1 ~ 3 2
24	入居-A 1 1 条件装置	押し順ベル321	入居 0 6、2 0、2 2、2 5 ~ 2 6
25	入居-A 1 2 条件装置	押し順ベル321	入居 0 6、1 7、2 4、2 7 ~ 2 8
26	入居-B 1 条件装置	押し順ベル123	入居 0 1、1 7 ~ 1 8、2 1、4 0
27	入居-B 2 条件装置	押し順ベル123	入居 0 1、1 9 ~ 2 0、2 3、3 9
28	入居-B 3 条件装置	押し順ベル132	入居 0 2、1 7 ~ 1 8、3 3 ~ 3 4、3 6
29	入居-B 4 条件装置	押し順ベル132	入居 0 2、1 9 ~ 2 0、3 5、3 7 ~ 3 8
30	入居-B 5 条件装置	押し順ベル213	入居 0 3、1 8、2 1 ~ 2 2、2 5
31	入居-B 6 条件装置	押し順ベル213	入居 0 3、1 9、2 3 ~ 2 4、2 8
32	入居-B 7 条件装置	押し順ベル231	入居 0 4、2 0 ~ 2 2、2 7
33	入居-B 8 条件装置	押し順ベル231	入居 0 4、1 7、2 3 ~ 2 4、2 6
34	入居-B 9 条件装置	押し順ベル312	入居 0 5、1 9、2 5 ~ 2 6、2 9 ~ 3 0
35	入居-B 1 0 条件装置	押し順ベル312	入居 0 5、1 8、2 7 ~ 2 8、3 1 ~ 3 2
36	入居-B 1 1 条件装置	押し順ベル321	入居 0 6、1 7、2 2、2 5 ~ 2 6
37	入居-B 1 2 条件装置	押し順ベル321	入居 0 6、2 0、2 4、2 7 ~ 2 8
38	入居-C 条件装置	弱遊チリー	入居 0 5 ~ 1 3
39	入居-D 条件装置	強ベルA	入居 0 3、0 6
40	入居-E 条件装置	強ベルB	入居 0 3、0 5 ~ 0 6
41	入居-F 条件装置	弱スカ	入居 1 4
42	入居-G 条件装置	強スカA	入居 1 5 ~ 1 6
43	入居-H 条件装置	強スカB	入居 1 4 ~ 1 6
44	入居-I 条件装置	全入居	入居 0 1 ~ 4 0
45	入居-II 条件装置	1枚入居	入居 1 7 ~ 4 0

【図 1 1 4】

入賞 再遊技	ボーナス 条件表裏	1	非 R T (通常時)							
		内部抽せん	規定数 有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
—	1種 B-B-A	—	×	3590	3583	3571	3452	3406	3360	
—	1種 B-B-B	—	×	3960	3583	3571	3452	3406	3360	
—	1種 B-B-C	×	×	0	0	0	0	0	0	
再遊技-A	—	○	○	2861	2861	2861	2861	2861	2861	
再遊技-B	—	○	○	1055	1055	1055	1055	1055	1055	
再遊技-C	—	○	○	2107	2107	2107	2107	2107	2107	
再遊技-D	—	○	○	510	510	510	510	510	510	
再遊技-E	—	○	○	210	210	210	210	210	210	
再遊技-F	—	○	×	320	320	320	320	320	320	
再遊技-G	—	○	×	4	4	4	4	4	4	
再遊技-H	—	○	○	843	843	843	843	843	843	
再遊技-I	—	○	○	736	736	736	736	736	736	
再遊技-J	—	○	○	237	237	237	237	237	237	
再遊技-K	—	○	○	52	52	52	52	52	52	
再遊技-L	—	○	○	32	32	32	32	32	32	
再遊技-M	—	○	○	11	11	11	11	11	11	
入賞-A 1	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 2	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 3	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 4	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 5	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 6	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 7	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 8	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 9	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 1 0	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 1 1	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-A 1 2	—	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985	
入賞-B 1	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 2	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 3	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 4	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 5	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 6	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 7	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 8	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 9	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 1 0	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 1 1	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-B 1 2	—	○	○	950	950	950	950	950	950	
入賞-C	—	○	○	5	5	5	5	5	5	
入賞-D	—	○	○	90	91	92	96	98	100	
入賞-E	—	○	○	64	65	66	70	72	74	
入賞-F	—	○	○	455	457	459	473	479	485	
入賞-G	—	○	○	120	121	122	126	128	130	
入賞-H	—	○	○	54	55	56	60	62	64	
入賞-I	—	○	○	1370	1378	1396	1604	1682	1760	
入賞-J	—	×	×	0	0	0	0	0	0	

【図 1 1 5】

入員 再遊技	ホースノ 条件表番	R T 1 (1種B-B - A条件装置及1種B-B-B条件装置作動中)								
		規定数		3枚			遊技状態			内部中
		内部抽籤中	有効区間	R1	R2	R3	R4	R5	R6	
—	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0
—	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0
—	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0
再遊技-A	—	○	×	2861	2861	2861	2861	2861	2861	2861
再遊技-B	—	○	×	1055	1055	1055	1055	1055	1055	1055
再遊技-C	—	○	×	2107	2107	2107	2107	2107	2107	2107
再遊技-D	—	○	×	510	510	510	510	510	510	510
再遊技-E	—	○	×	210	210	210	210	210	210	210
再遊技-F	—	○	×	319	319	319	319	319	319	319
再遊技-G	—	○	×	5	5	5	5	5	5	5
再遊技-H	—	○	×	843	843	843	843	843	843	843
再遊技-I	—	○	×	736	736	736	736	736	736	736
再遊技-J	—	○	×	237	237	237	237	237	237	237
再遊技-K	—	○	×	52	52	52	52	52	52	52
再遊技-L	—	○	×	32	32	32	32	32	32	32
再遊技-M	—	○	×	11	11	11	11	11	11	11
入員-A 1	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 2	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 3	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 4	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 5	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 6	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 7	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 8	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 9	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 10	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 11	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-A 12	—	○	×	2985	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入員-B 1	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 2	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 3	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 4	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 5	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 6	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 7	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 8	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 9	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 10	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 11	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-B 12	—	○	×	950	950	950	950	950	950	950
入員-C	—	○	×	5	5	5	5	5	5	5
入員-D	—	○	×	90	91	92	96	98	100	100
入員-E	—	○	×	64	65	66	70	72	74	74
入員-F	—	○	×	455	457	459	473	479	485	485
入員-G	—	○	×	120	121	122	126	128	130	130
入員-H	—	○	×	54	56	58	62	64	66	66
入員-I 1	—	○	×	1370	1378	1386	1604	1682	1760	1760
入員-J	—	×	×	0	0	0	0	0	0	0

【圖 1 1 6】

入賞 再遊技	ボーナス 条件表値	3		R T 2 (1 種 B B - C 条件表裏作動中)					
		規定数		3枚		遊技状態		内部中	
		内部総ひざん	有効区間	R1	R2	R3	R4	R5	R6
-	-	x	x	0	0	0	0	0	0
-	-	x	x	0	0	0	0	0	0
-	-	x	x	0	0	0	0	0	0
再遊技 - A	-	○	○	2861	2861	2861	2861	2861	2861
再遊技 - B	-	○	○	1055	1055	1055	1055	1055	1055
再遊技 - C	-	○	○	2107	2107	2107	2107	2107	2107
再遊技 - D	-	○	○	510	510	510	510	510	510
再遊技 - E	-	○	○	210	210	210	210	210	210
再遊技 - F	-	○	x	318	318	318	318	318	318
再遊技 - G	-	○	x	6	6	6	6	6	6
再遊技 - H	-	○	○	843	843	843	843	843	843
再遊技 - I	-	○	○	736	736	736	736	736	736
再遊技 - J	-	○	○	237	237	237	237	237	237
再遊技 - K	-	○	○	52	52	52	52	52	52
再遊技 - L	-	○	○	32	32	32	32	32	32
再遊技 - M	-	○	○	11	11	11	11	11	11
入賞 - A 1	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 2	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 3	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 4	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 5	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 6	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 7	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 8	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 9	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 1 0	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 1 1	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - A 1 2	-	○	○	2985	2985	2985	2985	2985	2985
入賞 - B 1	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 2	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 3	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 4	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 5	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 6	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 7	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 8	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 9	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 1 0	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 1 1	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - B 1 2	-	○	○	950	950	950	950	950	950
入賞 - C	-	○	○	5	5	5	5	5	5
入賞 - D	-	○	○	90	91	92	96	98	100
入賞 - E	-	○	○	64	65	66	70	72	74
入賞 - F	-	○	○	455	457	459	473	479	485
入賞 - G	-	○	○	120	121	122	126	128	130
入賞 - H	-	○	○	55	55	56	60	62	64
入賞 - I	-	○	○	1370	1378	1396	1604	1682	1760
入賞 - J	-	○	x	0	0	0	0	0	0

【図 1 1 7】

入賞 再遊技	ボーナス 条件装置	1種B B-A又は1種B B-B作動時R B-A作動中					
		内部抽せん	規定数	3枚	遊技状態	B B中連続作動中	
—	—	—	—	R1	R2	R3	R4
—	—	—	—	R5	R6	—	—
—	—	×	×	0	0	0	0
—	—	×	×	0	0	0	0
—	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-A	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-B	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-C	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-D	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-E	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-F	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-G	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-H	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-I	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-J	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-K	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-L	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-M	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 3	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 4	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 5	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 6	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 7	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 8	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 9	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1 0	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 3	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 4	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 5	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 6	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 7	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 8	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 9	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 0	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-C	—	×	×	0	0	0	0
入賞-D	—	×	×	0	0	0	0
入賞-E	—	×	×	0	0	0	0
入賞-F	—	×	×	0	0	0	0
入賞-G	—	×	×	0	0	0	0
入賞-H	—	×	×	0	0	0	0
入賞-I	—	○	×	13309	13309	13309	13309
入賞-J	—	○	×	38931	38931	38931	38931

【図 1 1 8】

入賞 再遊技	ボーナス 条件装置	1種B B-C作動時R B-B作動中					
		内部抽せん	規定数	3枚	遊技状態	B B中連続作動中	
—	—	—	—	R1	R2	R3	R4
—	—	—	—	R5	R6	—	—
—	—	×	×	0	0	0	0
—	—	×	×	0	0	0	0
—	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-A	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-B	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-C	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-D	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-E	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-F	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-G	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-H	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-I	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-J	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-K	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-L	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-M	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 3	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 4	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 5	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 6	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 7	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 8	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 9	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1 0	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 3	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 4	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 5	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 6	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 7	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 8	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 9	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 0	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-C	—	×	×	0	0	0	0
入賞-D	—	×	×	0	0	0	0
入賞-E	—	×	×	0	0	0	0
入賞-F	—	×	×	0	0	0	0
入賞-G	—	×	×	0	0	0	0
入賞-H	—	×	×	0	0	0	0
入賞-I	—	○	×	14000	14000	14000	14000
入賞-J	—	○	×	38841	38841	38841	38841

10

20

【図 1 1 9】

入賞 再遊技	ボーナス 条件装置	非 R T (通常時)					
		内部抽せん	規定数	2枚	遊技状態	通常時	
—	1種B B-A	×	×	0	0	0	0
—	1種B B-B	×	×	0	0	0	0
—	1種B B-C	○	×	13992	13992	13992	13992
再遊技-A	—	○	×	8978	8978	8978	8978
再遊技-B	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-C	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-D	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-E	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-F	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-G	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-H	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-I	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-J	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-K	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-L	—	×	×	0	0	0	0
再遊技-M	—	×	×	0	0	0	0
入賞-A 1	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 2	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 3	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 4	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 5	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 6	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 7	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 8	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 9	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 1 0	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 1 1	—	○	×	300	300	300	300
入賞-A 1 2	—	○	×	300	300	300	300
入賞-B 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 3	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 4	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 5	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 6	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 7	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 8	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 9	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 0	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 1	—	×	×	0	0	0	0
入賞-B 1 2	—	×	×	0	0	0	0
入賞-C	—	×	×	0	0	0	0
入賞-D	—	×	×	0	0	0	0
入賞-E	—	×	×	0	0	0	0
入賞-F	—	○	×	66	66	66	66
入賞-G	—	×	×	0	0	0	0
入賞-H	—	×	×	0	0	0	0
入賞-I	—	○	×	4250	4250	4250	4250
入賞-J	—	○	×	34650	34650	34650	34650

【図 1 2 0】

入賞 再遊技	ボーナス 条件装置	遊技	規定数	遊技状態		備考 (図120に示す場合)
				規定数	遊技状態	
1	再遊技-A	再遊技-A	13992	13992	13992	13992
2	再遊技-B	再遊技-B	13992	13992	13992	13992
3	再遊技-C	再遊技-C	13992	13992	13992	13992
4	再遊技-D	再遊技-D	13992	13992	13992	13992
5	再遊技-E	再遊技-E	13992	13992	13992	13992
6	再遊技-F	再遊技-F	13992	13992	13992	13992
7	再遊技-G	再遊技-G	13992	13992	13992	13992
8	再遊技-H	再遊技-H	13992	13992	13992	13992
9	再遊技-I	再遊技-I	13992	13992	13992	13992
10	再遊技-J	再遊技-J	13992	13992	13992	13992
11	再遊技-K	再遊技-K	13992	13992	13992	13992
12	再遊技-L	再遊技-L	13992	13992	13992	13992
13	再遊技-M	再遊技-M	13992	13992	13992	13992

30

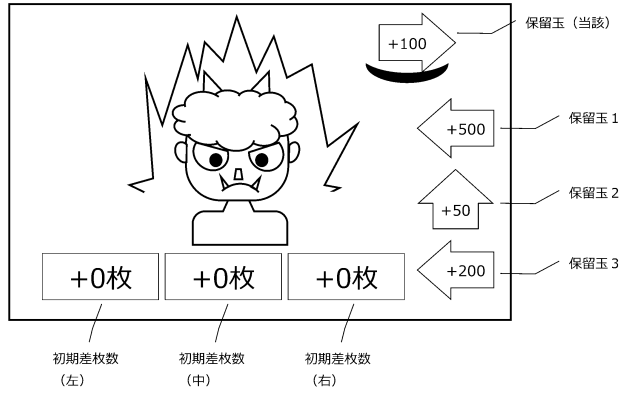
40

50

【図 1 2 1】

人番 初期値	条件関係	満点	補正要素	初期差枚数		備考 (出題人指定項目)
				規定枚数×初期値(人番1)初期値(人番2)	規定枚数×初期値(人番3)	
14	人番1-A 1条件関係	人番1/A123	人番1 1. 1.7~1.8. 2.1. 3.9	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
15	人番1-A 2条件関係	人番1/A123	人番1 1. 1.9~2.0. 2.3. 4.0	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
16	人番1-A 3条件関係	人番1/A123	人番1 2. 1.7~1.8. 3.9~3.5	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
17	人番1-A 4条件関係	人番1/A123	人番1 2. 1.9~2.0. 3.6~3.8	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
18	人番1-A 5条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.8. 2.1~2.2. 2.8	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
19	人番1-A 6条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.9. 2.3~2.5	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
20	人番1-A 7条件関係	人番1/A123	人番1 4. 2.8~2.2. 2.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
21	人番1-A 8条件関係	人番1/A123	人番1 4. 1.7. 2.3~2.4. 2.7	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
22	人番1-A 9条件関係	人番1/A123	人番1 5. 1.8. 2.5~2.6. 2.9~3.0	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
23	人番1-A 10条件関係	人番1/A123	人番1 5. 1.9. 2.7~2.8. 3.1~3.2	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
24	人番1-A 11条件関係	人番1/A123	人番1 6. 2.0. 2.2. 2.5~2.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
25	人番1-A 12条件関係	人番1/A123	人番1 6. 1.7. 2.4. 2.7~2.8	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
26	人番1-B 1条件関係	人番1/A123	人番1 2. 1.7~1.8. 2.1. 4.0	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
27	人番1-B 2条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.8~1.9. 2.0. 2.3. 3.9	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
28	人番1-B 3条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.9~2.0. 3.9~3.4. 3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
29	人番1-B 4条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.9~2.0. 3.5. 3.7~3.8	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
30	人番1-B 5条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.8. 2.1~2.2. 2.5	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
31	人番1-B 6条件関係	人番1/A123	人番1 3. 1.9. 2.3~2.4. 2.8	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
32	人番1-B 7条件関係	人番1/A123	人番1 4. 2.8~2.2. 2.7	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
33	人番1-B 8条件関係	人番1/A123	人番1 4. 1.7. 2.3~2.4. 2.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
34	人番1-B 9条件関係	人番1/A123	人番1 5. 1.9. 2.5~2.6. 2.9~3.0	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
35	人番1-B 10条件関係	人番1/A123	人番1 5. 1.8. 2.7~2.8. 3.1~3.2	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
36	人番1-B 11条件関係	人番1/A123	人番1 6. 1.7. 2.2. 2.5~2.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
37	人番1-B 12条件関係	人番1/A123	人番1 6. 2.0. 2.4. 2.7~2.8	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
38	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 5. 1.3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
39	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
40	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
41	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
42	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
43	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
44	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
45	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
46	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	
47	人番1-C 条件関係	人番1/A123	人番1 3. 3.5~3.6	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	123: 1/17人番1 2: 1/17人番2 3: 1/17人番3	

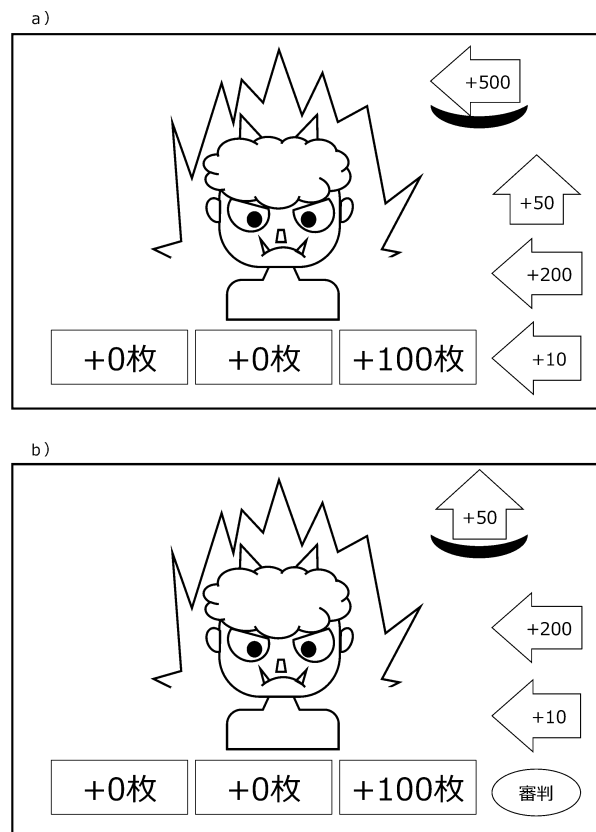
【図 1 2 2】



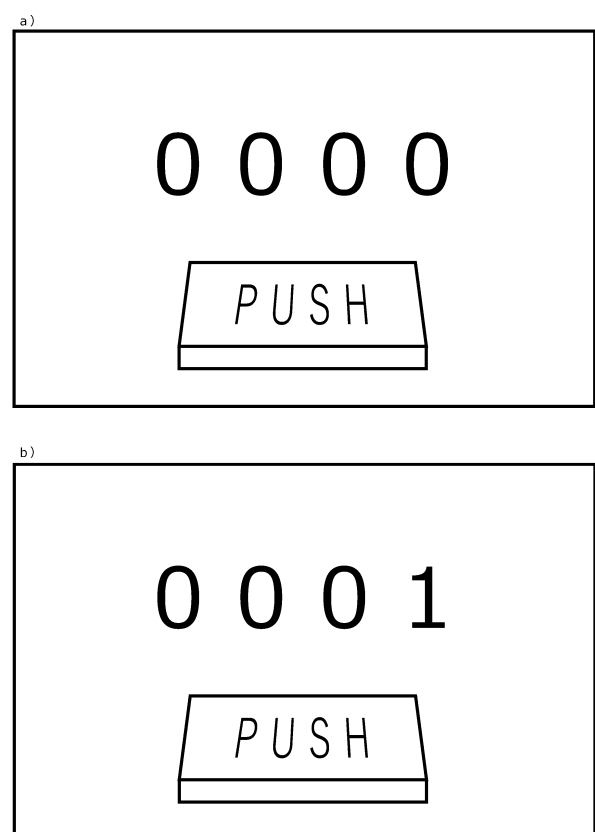
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



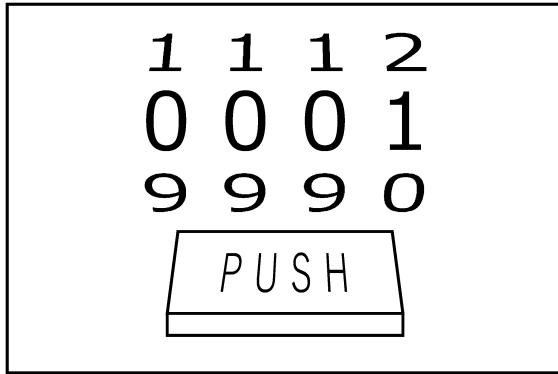
30

40

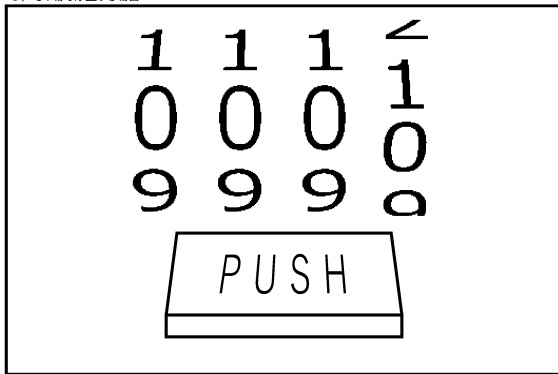
50

【図 1 2 5】

a) 正位置で停止する場合

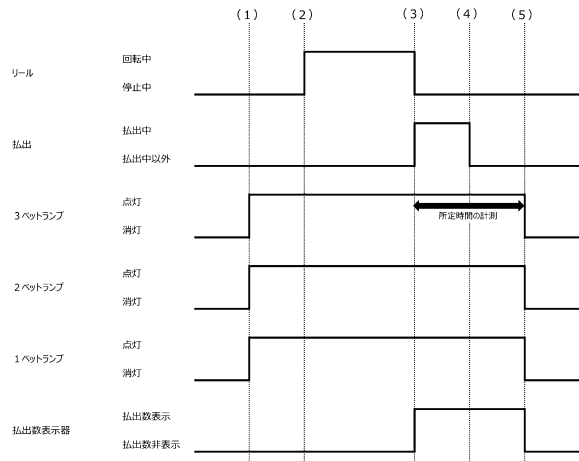


b) その場で停止する場合



【図 1 2 6】

<ベット数表示ランプ 2 5 及び払出数表示器に関する構成の一例 1>

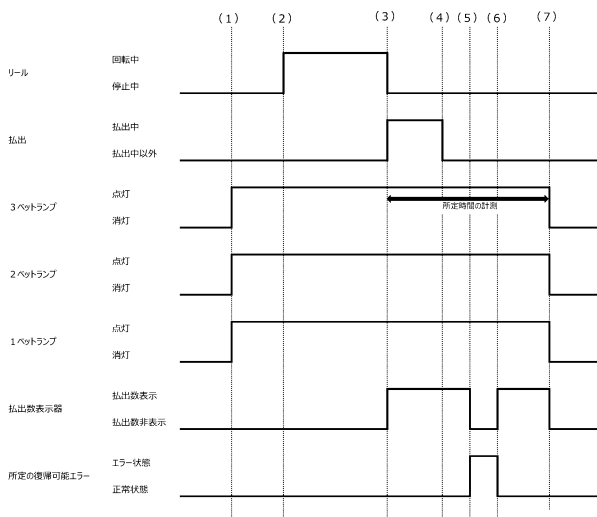


10

20

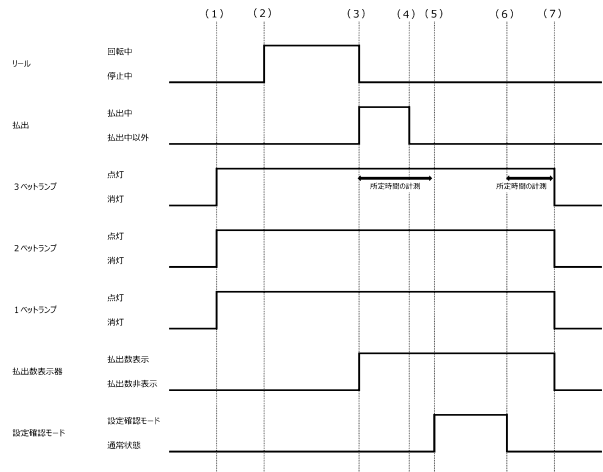
【図 1 2 7】

<ベット数表示ランプ 2 5 及び払出数表示器に関する構成の一例 2>



【図 1 2 8】

<ベット数表示ランプ 2 5 払出数表示器に関する構成の一例 3>

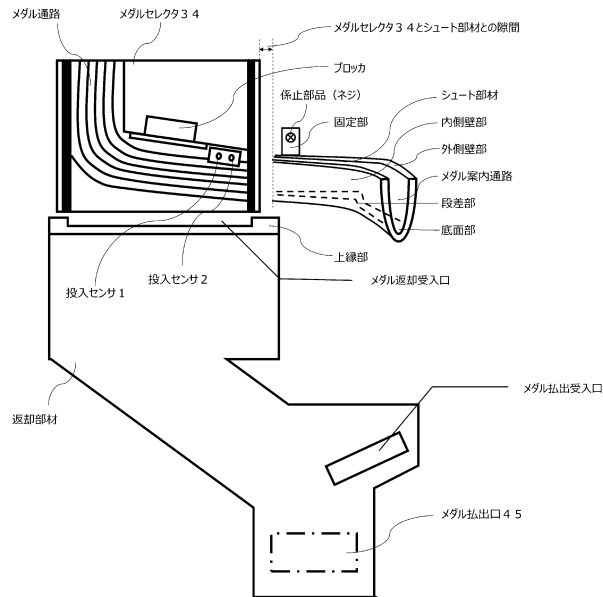


30

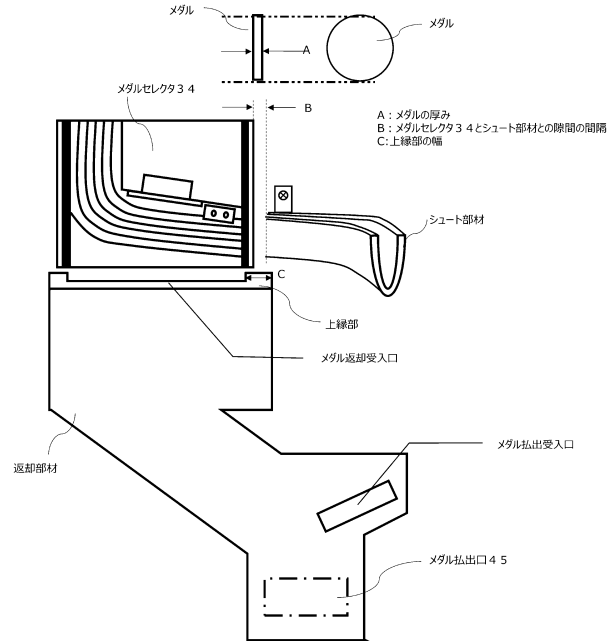
40

50

【図 129】



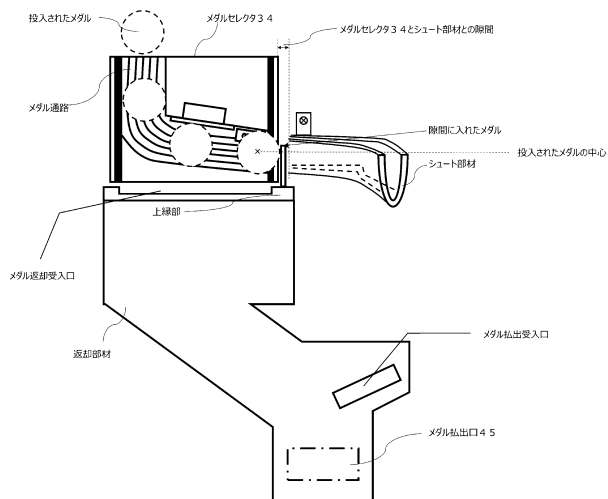
【図 130】



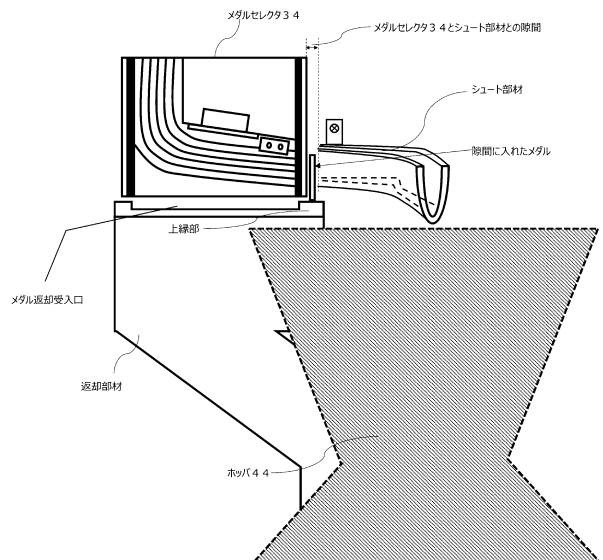
10

20

【図 131】



【図 132】

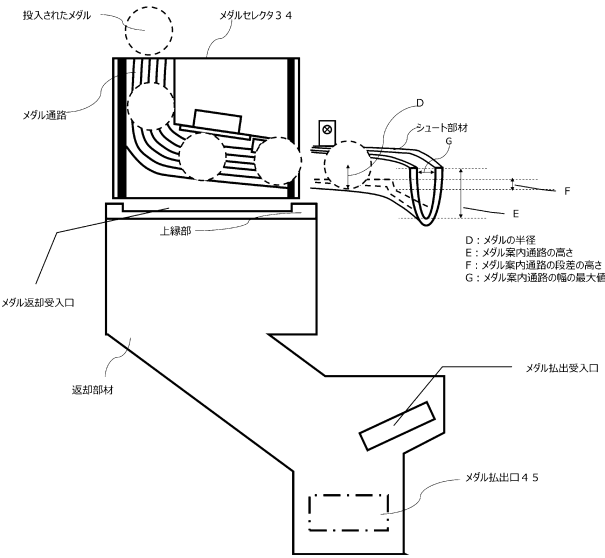


30

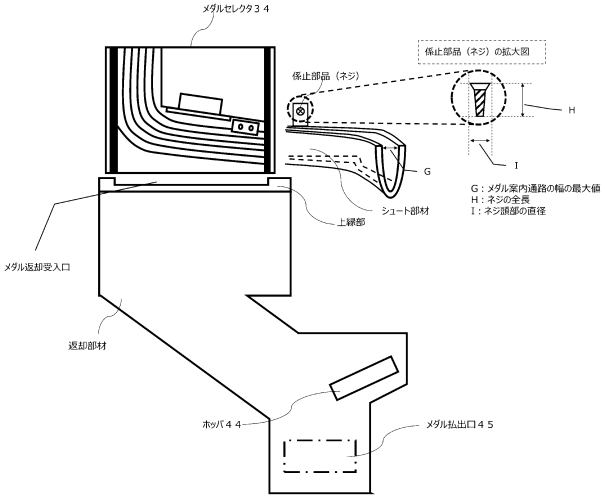
40

50

【図 1 3 3】

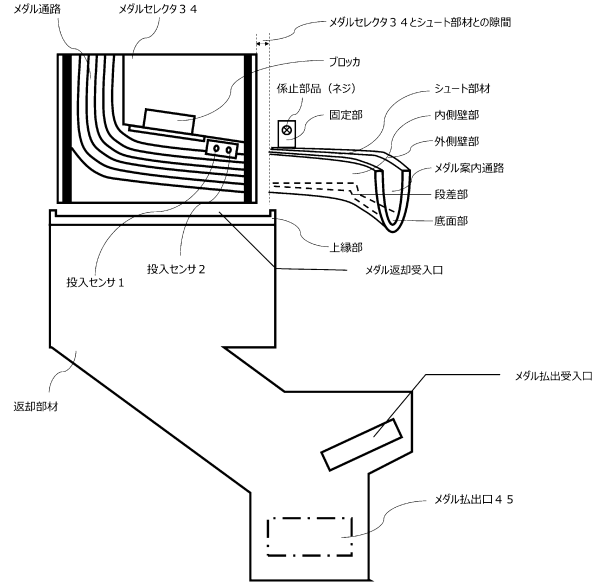


【図 1 3 4】



10

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

<エラー履歴画面の一例>

エラー履歴		
No.	内容	時刻
0 0 1	ドアオープン	2021/11/11 11:11:11
0 0 2	ドアクローズ	2021/11/11 10:04:15
0 0 3	設定確認終了	2021/11/11 10:04:08
0 0 4	設定確認開始	2021/11/11 10:03:50
0 0 5	メダル滞留エラー解除	2021/11/11 10:03:43
0 0 6	ドアオープン	2021/11/11 10:02:12
0 0 7	メダル滞留エラー発生	2021/11/11 10:01:01
0 0 8	ドアクローズ	2021/11/11 9:32:48
0 0 9	設定変更終了	2021/11/11 9:32:00
0 1 0	設定変更開始	2021/11/11 9:30:03
0 1 1	ドアオープン	2021/11/11 9:30:01
0 1 2	電源オン	2021/11/11 9:30:00

30

40

50

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

＜時刻設定画面の一例＞

時刻設定

2021年11月11日

11時11分11秒

カーソル移動

値変更

決定

10

【図 1 3 9】

＜複数のエラーが発生した場合のエラー履歴のパターン＞

	状態	発生順		報知順		履歴順	
		第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー
パターン1	確認中	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー
	通常中	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー
パターン2	確認中	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	合算して報知	合算して報知	合算して表示	合算して表示
	通常中	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー	第1エラー⇒第2エラー	第2エラー⇒第1エラー

20

30

40

50

フロントページの続き

会社内

F ターム (参考) 2C182 CA03 CA04