

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7111988号

(P7111988)

(45)発行日 令和4年8月3日(2022.8.3)

(24)登録日 令和4年7月26日(2022.7.26)

(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 3 B

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 1 3 B

請求項の数 1 (全128頁)

(21)出願番号	特願2019-45948(P2019-45948)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	平成31年3月13日(2019.3.13)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2020-146217(P2020-146217 A)		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
(43)公開日	令和2年9月17日(2020.9.17)	(74)代理人	100092897
審査請求日	令和4年1月26日(2022.1.26)		弁理士 大西 正悟
早期審査対象出願		(74)代理人	100157417
			弁理士 並木 敏章
		(74)代理人	100218095
			弁理士 山崎 一夫
		(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
		審査官	佐藤 洋允

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の被検出部と、所定のセンサと、1ベットランプと、2ベットランプと、3ベットランプと、を備え、

第1リールを定速で回転させる処理を実行している状況では、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したときから所定期間内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を少なくとも1回検出可能であるよう構成されており、

10

第1リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出せずに前記所定期間を超えたときは、所定の異常となり、当該所定の異常が解消されるまでは所定のストップスイッチが操作されても第1リールが停止しないよう構成されており、

第1リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定期間以内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を2回検出したときは、前記所定の異常とならず、前記所定のストップスイッチが操作されることで第1リールが停止可能であるよう構成されており、

20

1ベットランプと、2ベットランプと、3ベットランプと、は、設定されているベット数に対応して点灯可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止された場合は所定数の遊技媒体が付与可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された所定の遊技にて全てのリールが回転しているときの第1のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されており、前記所定の遊技にて、第1のタイミングの後であって、第1リールが停止しているときの第2のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されて

10

いるよう構成されており、前記所定の遊技にて、第2のタイミングの後であって、第1リール、及び第2リールが停止しているときの第3のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第3のタイミングの後であって、全てのリールが停止されて所定図柄組合せが停止された後の遊技が行われていない状況であってベット数として「1」以上の値が設定されていないときの第4のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されており、且つ付与数表示器に前記所定数に対応する値が表示されているよう構成されており、

第4のタイミングの後であって、付与数表示器に前記所定数に対応する値が表示されており、且つ1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されている状況にて、有利度に対応した設定値を確認するための設定確認モードに移行した後の第5のタイミングでは、付与数表示器に表示されていた前記所定数に対応する値が表示されておらず、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されている

20

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄列をスクロール表示する画像表示装置やリールを備えた遊技機としては、スロットマシン（「回胴式遊技機」ともいう。）やパチンコ機などがある。この種の遊技機の中には、例えば特許文献1に示すようなスロットマシンがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-144015号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上述した課題を解決するために、本発明は、
所定の被検出部と、

所定のセンサと、

1ベットランプと、

2ベットランプと、

3ベットランプと、

30

40

50

を備え、

第1リールを定速で回転させる処理を実行している状況では、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したときから所定期間内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を少なくとも1回検出可能であるよう構成されており、

第1リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出せずに前記所定期間を超えたときは、所定の異常となり、当該所定の異常が解消されるまでは所定のストップスイッチが操作されても第1リールが停止しないよう構成されており、

第1リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定期間以内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を2回検出したときは、前記所定の異常とならず、前記所定のストップスイッチが操作されることで第1リールが停止可能であるよう構成されており、

1ベットランプと、2ベットランプと、3ベットランプと、は、設定されているベット数に対応して点灯可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止された場合は所定数の遊技媒体が付与可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された所定の遊技にて全てのリールが回転しているときの第1のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されており、前記所定の遊技にて、第1のタイミングの後であって、第1リールが停止しているときの第2のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第2のタイミングの後であって、第1リール、及び第2リールが停止しているときの第3のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第3のタイミングの後であって、全てのリールが停止されて所定図柄組合せが停止された後の遊技が行われていない状況であってベット数として「1」以上の値が設定されていないときの第4のタイミングでは、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されており、且つ付与数表示器に前記所定数に対応する値が表示されているよう構成されており、

第4のタイミングの後であって、付与数表示器に前記所定数に対応する値が表示されており、且つ1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されている状況にて、有利度に対応した設定値を確認するための設定確認モードに移行した後の第5のタイミングでは、付与数表示器に表示されていた前記所定数に対応する値が表示されておらず、1ベットランプと2ベットランプと3ベットランプが点灯されているよう構成されている

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

以上のように、本発明の遊技機によれば、遊技の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】同スロットマシンのフロントパネル部分を示す正面図である。

【図3】同スロットマシンの内部構造を示す正面図である。

【図4】同スロットマシンの副制御基板に設けられた音量調整用のロータリースイッチについて説明するための説明図である。

【図5】同スロットマシンの内部に設けられたメダルセレクトの構造を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図 6】同スロットマシンの内部に設けられたホッパーの構造を説明するための説明図である。

【図 7】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図 8】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 9】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 10】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

【図 11】同スロットマシンにおいて遊技者に特典が付与される図柄組合せの種類を説明するための説明図である。

10

【図 12】同スロットマシンの機能的な構成を示す機能ブロック図である。

【図 13】同スロットマシンにおける条件装置の内容を説明するための説明図である。

【図 14】同スロットマシンにおける条件装置が作動する確率を示す置数表の内容を説明するための説明図である。

【図 15】同スロットマシンの抽せん状態の移行と、その移行条件を示す抽せん状態遷移図である。

【図 16】同スロットマシンにおける遊技区間（遊技状態番号）の移行と、その移行条件を示す遊技区間遷移図である。

【図 17】同スロットマシンにおける指示モニタの表示内容を説明するための説明図である。

20

【図 18】同スロットマシンの可動実績をモニタするための役比モニタの表示内容を説明するための説明図である。

【図 19】同スロットマシンの内部に設けられた記憶装置に記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。

【図 20】同スロットマシンの内部に設けられた記憶装置に記憶される情報の内容の一部を説明するための説明図である。

【図 21】同スロットマシンにおいて、1回の遊技における駆動状態の変化を説明するための説明図である。

【図 22】同スロットマシンにおいて、リールの加速処理を行うときに参照される加速パターンの内容を説明するための説明図である。

30

【図 23】同スロットマシンの主制御手段で実行される遊技の進行を制御するための遊技進行メイン処理の内容を示すフローチャートである。

【図 24】同スロットマシンのメダルセレクト内を通過するメダルの検出過程を説明するための説明図である。

【図 25】同スロットマシンのメダルセレクト内を通過するメダルの検出タイミングに応じた処理について説明するための説明図である。

【図 26】同遊技進行メイン処理で実行される有利区間移行抽せん処理の内容を示すフローチャートである。

【図 27】同有利区間移行抽せん処理で実行される A T 抽せん処理の内容を示すフローチャートである。

40

【図 28】同 A T 抽せん処理で実行される A T ゲーム数抽せん処理の内容を示すフローチャートである。

【図 29】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの遊技進行メイン処理で実行されるリール回転開始処理の内容を示すフローチャートである。

【図 30】同遊技進行メイン処理によってホッパーがメダルを払い出すときの動作を説明するための説明図である。

【図 31】同遊技進行メイン処理で実行される有利区間クリアカウンタ管理処理の内容を示すフローチャートである。

【図 32】図 31 の有利区間クリアカウンタ管理処理とは異なる有利区間クリアカウンタ

50

管理処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御手段で実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】同スロットマシンの電源が遮断されたことによる電圧低下に伴うスロットマシンの挙動について説明するための説明図である。

【図 3 5】同スロットマシンのタイマ割込処理で実行されるリール駆動管理処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】図 3 5 のリール駆動管理処理で実行されるリール駆動制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】同リール駆動制御処理の内容を示すフローチャートである。

10

【図 3 8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおけるリールの加速処理の概要を説明するための説明図である。

【図 3 9】同スロットマシンにおけるリールに設けられたインデックスの検出時に行う補正処理について説明するための説明図である。

【図 4 0】同インデックスの検出時に行う補正処理について説明するための説明図である。

【図 4 1】同インデックスの検出時に行う補正処理の変形例について説明するための説明図である。

【図 4 2】同インデックスの検出時に行う補正処理の変形例について説明するための説明図である。

【図 4 3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの副制御手段で実行される受信割込処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図 4 4】同スロットマシンの副制御手段で実行されるメインループ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 5】同スロットマシンの副制御手段で実行されるタイマ割込処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 6】図 4 5 のタイマ割込処理で実行される決定スイッチ入力判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 7】図 4 5 のタイマ割込処理で実行される演出用スイッチ入力判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 8】図 4 5 のタイマ割込処理で実行される選択スイッチ入力判定処理の内容を示すフローチャートである。

30

【図 4 9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの副制御手段によって制御される各種スイッチの操作に応じた画像表示制御について説明するための説明図である。

【図 5 0】同副制御手段によって制御される各種スイッチの操作を無効または有効とするパターンの内容を説明するための説明図である。

【図 5 1】同副制御手段によって制御される各種スイッチに対する特定の操作を無効または有効とするパターンの内容を説明するための説明図である。

【図 5 2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンにおいて、演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

【図 5 3】同スロットマシンにおいて演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

40

【図 5 4】同スロットマシンにおいて演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

【図 5 5】同スロットマシンにおいて演出音の音量調整を行うための操作を説明するための説明図である。

【図 5 6】同スロットマシンの副制御基板に設けられたロータリースイッチによる演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 5 7】同スロットマシンの各種スイッチおよび副制御基板に設けられたロータリースイッチを用いた演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 5 8】同スロットマシンの各種スイッチおよび副制御基板に設けられたロータリース

50

イッチを用いた演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 5 9】同スロットマシンの各種スイッチおよび副制御基板に設けられたロータリースイッチを用いた演出音の音量調整について説明するための説明図である。

【図 6 0】同スロットマシンのベットランプの点灯制御について説明するための説明図である。

【図 6 1】同スロットマシンのベットランプおよび獲得枚数表示器の点灯制御について説明するための説明図である。

【図 6 2】同スロットマシンのリセットスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

【図 6 3】同スロットマシンの最大ベットスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

10

【図 6 4】同スロットマシンのスタートスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

【図 6 5】同スロットマシンのストップスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作されたときの当該操作の有効／無効について説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。なお、以下では記載された数値の後に「(H)」と付している場合は16進法の数値を表し、「(D)」と付している場合は10進法の数値を表し、「(B)」と付している場合は2進法の数値を表している。また、特に断りなく単に数値のみが記載されている場合は10進法の数値を表している。

20

【0009】

[筐体の外部構成に関する説明]

図1に、本発明の一実施形態であるスロットマシン10の外観斜視図を示す。スロットマシン10の筐体は、各種装置を収容する本体部12と、本体部12の前面側(遊技者側)に開閉可能に設けられた前面扉(遊技扉)14とによって構成されている。この前面扉14のほぼ中央部には、フロントパネル20が設けられ、その略中央には表示窓21が形成されている。本体部12の内部には3個のリール40L、40C及び40Rが回転自在に設けられ、表示窓21から各リールの図柄を視認できるようになっている。

30

【0010】

リール40L、40C及び40Rは、各回転軸が水平方向の同一直線上に並ぶように設置されている。各リールの形状はリング状になっており、その外周面には均等に区分された20個の図柄領域に、各々1つずつ図柄が印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに表示窓21から、各リールに印刷された20個の図柄のうち各リールの回転方向に沿って連続する3つの図柄が視認可能となっている。これにより、表示窓21には3[図柄]×3[リール]=合計9つの図柄が停止表示される。ここで、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに停止表示される連続する3つの図柄のうち、最も上側の図柄が停止表示される位置(停止表示位置ともいう)を上段U、中央の図柄が停止表示される位置を中段M、最も下側の図柄が停止表示される位置を下段Dという。

40

【0011】

3つのリールが停止したときに何らかの役が入賞したか否かは、上述した9つの図柄のうち、所定の停止表示位置に停止表示された図柄の組合せ(以下、「図柄組合せ」という。)によって判断され、これらの停止表示位置を結ぶ線を入賞ラインという。本実施形態では、左リール40L、中リール40C及び右リール40Rの各中段Mを結ぶライン(中段水平ライン)が入賞ラインLとなる。これにより、現在の遊技においてベットすることが出来るメダル枚数(規定数)のメダルが賭けられた状態で遊技が行われると、入賞ラインLに停止表示された図柄組合せによって入賞したか否かが判断される。

【0012】

50

ここで、入賞ラインとなっている停止表示位置のことを、「入賞停止位置」ともいう。また、入賞ラインＬとは別に、左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃおよび右リール４０Ｒの上段Ｕを結ぶ線を上段ライン、左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃおよび右リール４０Ｒの下段Ｄを結ぶ線を下段ラインという。また、左リール４０Ｌの下段Ｄ、中リール４０Ｃの中段Ｍおよび右リール４０Ｒの上段Ｕを結ぶ線を右上がりライン、左リール４０Ｌの上段Ｕ、中リール４０Ｃの中段Ｍおよび右リール４０Ｒの下段Ｄを結ぶ線を右下がりラインという。なお、以下では、単に「図柄組合せが停止表示された」または「図柄組合せが揃った」と記載されている場合は、その図柄組合せが入賞ライン上に停止表示された（すなわち、図柄組合せに対応する役が入賞した）ことを意味する。

【００１３】

フロントパネル２０には、表示窓２１の他に遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓２１の左側には後述するＡＴ中に点灯するＡＴランプＡＬＰが設けられている。ＡＴランプＡＬＰの発光源は、フロントパネル２０の背面に設けられた２つのＬＥＤ２９ａ、２９ｂ（後述する）であり、これらＬＥＤの光が図１および図２中、破線で示す透光領域を透過することによって発光する。

【００１４】

図２において、表示窓２１の下側には、左から順に、遊技開始表示ＬＥＤ２５、３つのＬＥＤからなるベットＬＥＤ２６、クレジット数表示器２７（以下、「貯留枚数表示器２７」ともいう。）、獲得枚数表示器２８（以下、「払出枚数表示器２８」ともいう。）、再遊技表示ＬＥＤ２３、投入可能表示ＬＥＤ２４、および、清算表示ＬＥＤ２２が設けられている。遊技開始表示ＬＥＤ２５は、図１に示すスタートスイッチ３６の操作を受け付け可能な状態のときに点灯し、それ以外の状態のときに消灯する。ベットＬＥＤ２６は、１ベットＬＥＤ２６ａ、２ベットＬＥＤ２６ｂおよび３ベットＬＥＤ２６ｃで構成され、ベットされているメダルの枚数を表示する。具体的には、１枚のメダルがベットされると１ベットＬＥＤ２６ａが点灯し、２枚のメダルがベットされるとベットＬＥＤ２６ａおよび２ベットＬＥＤ２６ｂが点灯し、３枚のメダルがベットされると１ベットＬＥＤ２６ａ、２ベットＬＥＤ２６ｂおよび３ベットＬＥＤ２６ｃが点灯する。

【００１５】

クレジット数表示器２７は、２桁の８セグメント表示器からなり、スロットマシン１０にクレジット（以下、「貯留」ともいう。）されているメダルの枚数（上限は５０枚）を表示する。スロットマシン１０にクレジットされているメダルの枚数は、記憶したデータを書き換え可能な不揮発性メモリ（ＲＷＭ：リードライトメモリ）に記憶されている。ここで、８セグメント表示器とは、図１７（ａ）に示すように（特にクレジット数表示器２７の上位桁参照）、セグメントａ～ｇおよびセグメントＤＰからなる表示器をいう。クレジット数表示器２７の下位桁のセグメントＤＰは、後述する有利区間ランプ（以下、「有利区間ＬＥＤ」、「有利区間表示器」、「区間表示器」ともいう。）として使用される。ただし、クレジット数表示器２７のセグメントＤＰではなく、獲得枚数表示器２８の下位桁のセグメントＤＰを有利区間ランプとして使用してもよい。

【００１６】

なお、図１７（ａ）では、クレジット数表示器２７の上位桁のみセグメントａ～ｇおよびセグメントＤＰの符号を図示しているが、他の８セグメント表示器における各セグメントも、上述したセグメントａ～ｇに対応しているものとする。

【００１７】

スロットマシン１０で遊技を行うためにベットするメダルは、遊技媒体の一種である。遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球（いわゆるパチンコ球）であってもよいし、磁気カード、非接触式ＩＣカードまたはコイン状の物体内部に埋設されたＩＣチップなどの記録媒体に記録された価値（ポイント）を示す情報であってもよい。これらの記録媒体は、スロットマシン１０に直接投入することができるようになっていてもよいし、スロットマシン１０以外の外部装置に投入し、記録媒体に記録された価値（ポイント）を示す情報が外

10

20

30

40

50

部装置を介して、スロットマシン 10 に投入することができるようになっていてもよい。スロットマシン 10 は、規定数のメダルがベットされると 1 回の遊技が可能となる。

【0018】

獲得枚数表示器 28 は、図 17 (b) に示すように、2 桁の 8 セグメント表示器からなり、入賞した役に応じて遊技者へ払い出される（遊技者が獲得する）メダルの枚数を表示する。なお、獲得枚数表示器 28 は必ずしも 8 セグメント表示器で構成する必要は無く、セグメント DP を使用しない場合には、セグメント a ~ g のみからなる 7 セグメント表示器を採用してもよい。以下では、8 セグメント表示器および 7 セグメント表示器の総称として「セグメント表示器」ともいう。

【0019】

再遊技表示 LED 23 は、次の遊技が再遊技であるときに点灯し、当該再遊技が終了したときに消灯する。投入可能表示 LED 24 は、スロットマシン 10 がメダルの投入を受け付けているときに点灯し、メダルの投入を受け付けていないときに消灯する。清算表示 LED 22 は、図 1 に示す清算スイッチ 33 が操作されたことにより、クレジットされていたメダルが払い出されている間、点灯する。

【0020】

フロントパネル 20 の下側には、スロットマシン 10 の全幅に亘って概略水平に形成され、遊技者方向に突出した操作パネル部 30 が設けられている。操作パネル部 30 の上面右側には、スロットマシン 10 へメダルを投入するためのメダル投入口 32 が設けられている。また、スロットマシン 10 の内部には、投入されたメダルを選別する為のセレクト 80（後述する）が設けられ、セレクト 80 内のメダルセンサ（投入センサ 811, 812）が、メダル投入口 32 から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御手段 100 へメダル検出信号を出力する。主制御手段 100 は、入力されたメダル検出信号に基づいて、投入されたメダル枚数のカウントや、メダル投入時の不正行為などの異常の検出（以下、「エラーの検出」ともいう。）を行っている。

【0021】

操作パネル部 30 の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン 10 にベットする（換言すると、賭数を設定する）ためのベットスイッチ 34, 35 が設けられている。1 - ベットスイッチ 34 は、1 回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち 1 枚だけを遊技の賭けの対象としてベットする。最大ベットスイッチ 35 は、クレジットされているメダルのうち、現在の遊技における規定数のメダルを、遊技の賭けの対象としてベットする。また、規定数を越えるメダルがメダル投入口 32 に投入されると、その投入されたメダルはクレジットされる。具体的には、主制御手段 100 の RWM に投入されたメダルの枚数が記憶される。規定数のメダルがベットされており、かつ、クレジット（RWM に記憶）された枚数が上限（50 枚）に達した状態で、メダル投入口 32 にメダルが投入されたときは、そのメダルは後述するメダル払出口 60 から受け皿 61 に戻される。

【0022】

メダル投入口 32 と最大ベットスイッチ 35 との間には、遊技者がスロットマシン 10 へ情報を入力するための選択スイッチ（「方向スイッチ」または「十字キー」ともいう。）38 および決定スイッチ（「メニュースイッチ」または「PUSH ボタン」ともいう。）39 が設けられている。選択スイッチ 38 は、上下左右の方向を指定する上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチの 4 つのスイッチで構成されている。そして、操作されたスイッチに対応して、上方向、下方向、左方向または右方向のいずれかが指定される。

【0023】

ここで、上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチは、各スイッチに個々に対応するボタンを設けて、個別にオン / オフできるようにしてもよいし、十字型のキートップ（十字キー）を設けて十字キーを傾倒操作した方向のスイッチがオンにされるようにしてもよい。十字キーにより上スイッチ、下スイッチ、左スイッチおよび右スイッチを

10

20

30

40

50

オン/オフ可能とする場合、隣り合った２つのスイッチ（上と右、右と下、下と左、左と上）は同時にオンすることが可能であるが、対向するスイッチ（上と下、右と左）については同時にオンすることができないようにしてもよい。決定スイッチ３９は、光が透過する部材で形成され、その内部にはＬＥＤなどの光源が設けられており、決定スイッチ３９の操作が無効になっているときはスイッチ内部の光源が消灯し、有効になっているときは点滅（点灯でもよい）するようになっている。

【００２４】

操作パネル部３０の正面左側には、リールを回転させるためのスタートスイッチ３６が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ３６は、遊技者がスロットマシン１０に規定数のメダルがベットされると操作が有効となる。ただし、後述する再遊技に対応する図柄組合せが入賞ライン上に揃った（再遊技役が入賞した）ときは、そのときにベットされていたメダルと同じ枚数のメダルが次の遊技（再遊技）で自動的にベットされて、スタートスイッチ３６の操作が有効となる。なお、この自動的にベットされた状態でメダル投入口３２へメダルが投入された場合は、そのメダルを受け皿６１に返却するようにしてもよいし、上限（５０枚）に達するまでクレジットするようにしてもよい。

10

【００２５】

スタートスイッチ３６の操作が有効になった状態で、遊技者がスタートスイッチ３６を傾動操作すると、３つのリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが回転を開始する。これにより、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に印刷された図柄は、原則として、表示窓２１内を上から下へと変動（スクロール）表示されるが、フリーズ演出中は、図柄が下から上へと変動表示される場合がある。フリーズ演出は、遊技の進行が遅延している状態において実行される演出であり、特に、スタートスイッチが操作された直後に遊技の進行を遅延させる場合は、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを適宜回転させることで、遊技の興趣を向上させるフリーズ演出を実行することができる。

20

【００２６】

ここで、フリーズ中にリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを回転させる演出のことを「リール演出」ともいう。リール演出としては、例えば、通常のリール回転方向（上から下）とは逆方向（下から上）にリールを回転させたり、リールを所定の図柄数分だけ上から下または下から上に回転させて特定の図柄組合せを停止表示したり、複数のリールのうち所定のリールを停止させたまま、他のリールを回転させたり、リールの回転速度を変化させたり、遊技者の操作に応じてリールの動作を変化させたりしてもよい。

30

【００２７】

操作パネル部３０の正面中央部には、リールの回転を停止させるためのストップスイッチが設けられている。具体的には、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒが、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒに対応して設けられている。ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が発光するとともに、その発光色が変化し得る構造になっている。例えば、ストップスイッチの操作が無効（受け付けられない状態）になっているときは、そのストップスイッチの押しボタン部分が赤い発光色となり、操作が有効（受け付け可能な状態）になっているときは青い発光色となる。なお、遊技者のストップスイッチに対する操作が無効になっている間は、ストップスイッチを赤く発光させる代わりに消灯させてもよい。

40

【００２８】

ここで、例えば、リールの回転中に１－ベットスイッチ３４、最大ベットスイッチ３５またはスタートスイッチ３６が操作された場合、それらのスイッチが操作されている間は回転中のリールに対応するストップスイッチの操作が受け付けられない状態（無効）となる。また、既に停止しているリールに対応するストップスイッチが操作されている場合にも、未だ回転しているリールに対応するストップスイッチの操作が受け付けられない状態となる。これと同様に、遊技が終了してメダルの投入が可能なときに、いずれかのストップスイッチまたはスタートスイッチ３６が操作されている場合は、その間１－ベットスイッチ３４および最大ベットスイッチ３５の操作が受け付けられない状態となる。また、規定

50

数のメダルが投入されている状態で、１ - ベットスイッチ３４、最大ベットスイッチ３５またはいずれかのストップスイッチが操作されている場合は、その間スタートスイッチ３６の操作が受け付けられない状態となる。

【００２９】

ただし、リールの回転中に、後述する選択スイッチ３８、決定スイッチ３９または演出用スイッチ５２が操作されていたとしても、それによってストップスイッチの操作は無効化されない。同様に、また、メダルの投入が可能なときに、選択スイッチ３８、決定スイッチ３９または演出用スイッチ５２が操作されていたとしても、それにより１ - ベットスイッチ３４および最大ベットスイッチ３５の操作は無効化されない。さらに規定数のメダルが投入されている状態で、選択スイッチ３８、決定スイッチ３９または演出用スイッチ５２が操作されていたとしても、それによりスタートスイッチ３６の操作は無効化されない。

10

【００３０】

ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ及び３７Ｒは、少なくともリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの回転速度が所定の定常回転速度（例えば８０回転／分。単に「定速」ともいう。）に達したことを条件として、遊技者の操作が有効となる。ここで、全リールの回転速度が定速に達し、かつ、すべてのリールのインデックス（後述する）を検出した（換言すると、後述する回胴センサ信号の立ち上がりを検出した）ことを、ストップスイッチの操作を有効にする条件としてもよい。また、遊技が開始されてリールが回転しているときに左ストップスイッチ３７Ｌが押動操作されると、当該遊技において左リール４０Ｌの停止制御が行われて回転が停止し、中ストップスイッチ３７Ｃが押動操作されると、中リール４０Ｃの停止制御が行われて回転が停止し、右ストップスイッチ３７Ｒが押動操作されると、右リール４０Ｒの停止制御が行われて回転が停止する。

20

【００３１】

以下では、ストップスイッチを操作することを「停止操作」といい、全リールが回転を開始してから最初の停止操作を第１停止操作、２番目の停止操作を第２停止操作、３番目（最後）の停止操作を第３停止操作または最終停止操作という。なお、リールおよびストップスイッチを各々４つずつ備えるスロットマシンの場合は、３番目の停止操作を第３停止操作、４番目（最後）の停止操作を第４停止操作または最終停止操作という。リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止するときは、各リールの外周面に設定された２０個の図柄領域のうち表示窓２１に停止表示された連続する３つの図柄領域の各中心位置が、上段Ｕ、中段Ｍおよび下段Ｄの各中央位置に一致するように停止する。ここで、図柄領域の中心位置と、停止表示位置の中央位置とが一致する位置を定位置ともいう。

30

【００３２】

操作パネル部３０の左側には、清算スイッチ３３が設けられており、受付期間内に操作されると（すなわち、精算条件が満たされると）、すでにベットされていたメダルとクレジットされていたメダルとがすべて払い戻され（返却され）、クレジット数表示器２７の表示が「０」になる。ここで、「清算」の文言は「精算」と表記してもよい。上述した受付期間は、例えば、全てのリールが停止してから（メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了してから）、規定数のメダルがベットされてスタートスイッチ３６の操作がなされたときまでの間とする。

40

【００３３】

上述した清算スイッチ３３は、１回操作すると、ベットされたメダルとクレジットされていた全てのメダルが一度に払い戻されるようになっている。これに限らず、例えば、ベットされているメダルおよびクレジットされているメダルがあるときに清算スイッチ３３が操作された場合は、ベットされていたメダルのみを払い戻し、この状態（メダルがベットされていない状態）で、再度、清算スイッチ３３が操作された場合に、クレジットされているメダルを全て払い出すようにしてもよい。また、ある遊技で再遊技役が入賞し、次の遊技で再遊技を行うことが可能な状態になったときに、清算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルのみを払い戻し、再遊技はそのまま実行可能な状態

50

にするとよい。

【 0 0 3 4 】

操作パネル部 3 0 の下側には、スロットマシン 1 0 の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル 5 0 が配設されている。下部パネル 5 0 の正面右側には、特定演出（後述する）の実行中に操作が有効となる押しボタン式の演出用スイッチ 5 2 が設けられている。下部パネル 5 0 の両側には、遊技待機中や遊技結果に応じて所定のパターンに従って点滅する装飾用のサイドランプ 5 4 L , 5 4 R が設けられている。ここで、下部パネル 5 0 の左側に設けられたサイドランプを左サイドランプ 5 4 L といい、右側に設けられたサイドランプを右サイドランプ 5 4 R という。

【 0 0 3 5 】

下部パネル 5 0 の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口 6 0 が設けられている。例えば、リール 4 0 L 、 4 0 C 及び 4 0 R が停止したときに、入賞ライン L 上に停止表示された図柄組合せが小役（「入賞役」ともいう。）に対応していた場合、その小役に対応した枚数のメダルがクレジット（RWMに記憶）されるか、またはホッパー 8 3（後述する）のホッパーモータ 4 6 が作動して、ホッパー 8 3 に貯留されているメダルのうち、入賞した入賞役に対応する枚数のメダルが実際に払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で清算スイッチ 3 3 が操作された場合は、クレジットされていたメダルが実際に払い出される。そして、メダル払出口 6 0 から払い出されたメダルは受け皿 6 1 に貯留される。メダル払出口 6 0 の右側および左側には、各々、スロットマシン 1 0 内部に収納されたスピーカ 6 4 R , 6 4 L（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔 6 2 R , 6 2 L が設けられている。

【 0 0 3 6 】

フロントパネル 2 0 の上部には、液晶ディスプレイパネルから構成される画像表示装置 7 0 が設けられている。この画像表示装置 7 0 は、主に抽せんの結果やストップスイッチの操作態様（操作タイミングまたは操作順序など）を報知するための演出画像（いわゆる演出画面）、スロットマシンの遊技の進行（メダルをベット→スタートスイッチ 3 6 の操作→リールの回転→ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作→全リールの回転停止）に応じた演出画像（いわゆる演出画面）等を表示することができる。また、演出画像の他にも、総遊技回数（総ゲーム数ともいう）やボーナス役の総当せん回数や当選したボーナス役の履歴等を表示するための遊技履歴用の画像（いわゆる遊技履歴画面）等を表示することもできる。さらに、遊技待機中に表示されるデモ用の画像（いわゆるデモ画面。遊技待機画面ともいう。）も表示することもできる。

【 0 0 3 7 】

加えて、例えば遊技が行われていないときに決定スイッチ 3 9 が操作されると画像表示装置 7 0 に複数の項目を含んだメニュー画面を表示し、表示されたメニュー画面において、選択スイッチ 3 8 の操作に応じて選択された項目に対応する情報を表示するようにしてもよい。このメニュー画面は、遊技者に提供する情報を選択させるための情報選択画面ともいえる。ここで、メニュー画面に含まれる項目としては、上述した各種遊技履歴に関するもの、遊技者が所定のサーバ（例えば、インターネットに接続され、スロットマシン 1 0 に関する各種サービスを提供するサーバ）から入手したパスワードの入力画面、パスワードの入力後からの遊技回数（ゲーム数ともいう）やボーナス役の当選回数等を含んだ二次元コードを表示するための二次元コードの画像（いわゆる二次元コード画面）などがある。

【 0 0 3 8 】

なお、画像表示装置 7 0 は、液晶ディスプレイパネルに限らず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中や非遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることができる。また、上述したメニュー画面に含まれる項目として、演出音の音量調整の項目や、演出時に点灯するランプ類の明るさ調整の項目を含めてもよく、これらの項目が選択されたときは、例えば遊技者が選択スイッチ 3 8 の上スイッチおよび下スイッチを操作することにより、音量や明るさを増減可能としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 9 】

画像表示装置 7 0 の上方には、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が停止し、何らかの役が入賞した場合や、メダルが払い出されやすい状態（例えば、ボーナス遊技中や A T 中のように、遊技者にとって有利な状態）になっている場合などに応じて、所定のパターンで点滅（または点灯）する演出用ランプ 7 2 が設けられている。

【 0 0 4 0 】

〔 筐体の内部構成に関する説明 〕

次に、図 3 を参照して、スロットマシン 1 0 の内部構成について説明する。なお、図 3 において、図 1 に示した各部と同じものについては同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図 3 は前面扉 1 4 を開けた状態を示しており、前面扉 1 4 の裏側（筐体内部側）と、本体部 1 2 の内側とを図示している。

10

【 0 0 4 1 】

図 3 において、前面扉 1 4 の上方、図 1 に示した画像表示装置 7 0 の裏側には、スロットマシン 1 0 で行われる遊技の演出の実行を制御する副制御手段 2 0 0 がケースに收容された状態で取り付けられている。副制御手段 2 0 0 は、後述する副制御基板 2 0 2 と画像制御基板 2 5 0 とによって構成される（図 1 2 参照）。これら各制御基板には、プリント基板上に実装された C P U やその他 I C 等の電子部品を含む回路が構成されている。図 3 中、表示窓 2 1 の右側には、複数の L E D が設けられており、そのうち L E D 2 9 a , 2 9 b は、図 1 に示した A T ランプ A L P の発光源になっている。

【 0 0 4 2 】

また、副制御基板 2 0 2 上には、各種電子部品と共に演出音の音量を調整するためのロータリースイッチ（以下、「ロータリ S W」ともいう。） 2 0 4 が設けられている。図 4（ a ）および（ b ）にロータリ S W 2 0 4 の上面図および底面図とを示す。図 4（ a ）の上面図に示すように、ロータリ S W 2 0 4 の上面には、時計方向および反時計方向のいずれにも回転可能なポジション設定部 2 0 4 a（図中、ハッチング部分参照）を有している。ロータリ S W 2 0 4 は、「 0 」～「 9 」の 1 0 個のポジションを有しており、これら 1 0 個のポジションのうち、ポジション設定部 2 0 4 a によっていずれか 1 のポジションを指定できるようになっている。

20

【 0 0 4 3 】

具体的には、ポジション設定部 2 0 4 a の上面に形成された矢印形状の溝にマイナスインプライバ等挿入してポジション設定部 2 0 4 a を回転させるか、ポジション設定部 2 0 4 a につまみを取り付けられているタイプのロータリ S W であれば、つまみを手で回転させることで、矢印形状の溝によって指し示された位置が指定されたポジションとなる。例えば、図 4（ a ）に示す上面図は、ポジション「 0 」が指定されている状態を表している。また、図 4（ b ）の底面図に示すように、ロータリ S W 2 0 4 の底面には、信号ライン用の端子であるピン P 1 , P 2 , P 4 , P 8 と、グランドに接地されるコモン端子のピン P c が設けられている。そして、ポジション設定部 2 0 4 a によって指定されたポジションと、ピン P 1 , P 2 , P 4 , P 8 と、ピン P c との間のオン / オフ状態は、図 4（ c ）に示す表の通りになっている。

30

【 0 0 4 4 】

すなわち、ポジション「 0 」ときは、ピン P 1 , P 2 , P 4 , P 8 がすべてオフ（いずれもピン P c と非接続状態）となり、ポジション「 1 」のときはピン P 1 のみ、ポジション「 2 」のときはピン P 2 のみ、ポジション「 3 」のときはピン P 1 およびピン P 2 がオン（ピン P c と接続状態）となる。ポジション「 4 」のときはピン P 4 のみオンとなり、ポジション「 5 」のときはピン P 1 およびピン P 4 がオンとなり、ポジション「 6 」のときはピン P 2 およびピン P 4 がオンとなる。さらに、ポジション「 7 」のときはピン P 1 , P 2 , P 4 がオンとなり、ポジション「 8 」のときはピン P 4 のみがオンとなり、ポジション「 9 」のときはピン P 1 およびピン P 8 がオンとなる。

40

【 0 0 4 5 】

これにより、例えばピン P 1 , P 2 , P 4 , P 8 に各々ハイレベルの電圧を印加してお

50

けば、ピン P 1 , P 2 , P 4 , P 8 からポジションの数値に対応する B C D (2 進数 1 0 進数) データを出力することができる。すなわち、ピン P 1 を最下位ビット (L S B) 、ピン P 8 を最上位ビット (M S B) とした場合、図 4 (d) に示すようにポジションを「 0 」→「 1 」→「 2 」→...と変化させると、ロータリ S W 2 0 4 から出力される B C D データは 0 0 0 0 → 0 0 0 1 → 0 0 1 0 → ...と変化する。これにより、副制御基板 2 0 2 は、ロータリ S W 2 0 4 から出力される B C D データに基づいて、演出音の音量を最小音量から最大音量まで 1 0 段階の設定を可能としている。すなわち、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「 0 」であった場合は、演出音の音量が最小となり、ポジションが「 9 」であった場合は演出音の音量が最大となる。

【 0 0 4 6 】

10

そして、ポジションの数値が「 0 」→「 1 」→...→「 8 」→「 9 」と 1 つずつ増加するごとに、演出音の音量が 1 ステップずつ段階的に増大していき、「 9 」→「 8 」→...→「 1 」→「 0 」と 1 つずつ減少するごとに、演出音の音量が 1 ステップずつ段階的に低下していく。なお、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「 0 」のとき、ポジション設定部 2 0 4 a を反時計回りに 1 ステップ変化させてポジションを「 9 」にすると、1 ステップの変化で演出音の音量を最小から最大に変化させることができる。これとは逆に、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「 9 」のとき、ポジション設定部 2 0 4 a を時計回りに 1 ステップ変化させてポジションを「 0 」にすると、1 ステップの変化で演出音の音量を最大から最小に変化させることができる。

【 0 0 4 7 】

20

このように本実施形態では、ロータリ S W 2 0 4 によって、演出音の音量を最小から最大に亘って 1 0 段階、かつ循環的に設定することができる。なお、本実施形態のロータリ S W 2 0 4 は、指定されたポジションの数値と、ピン P 1 , P 2 , P 4 , P 8 の各ピンとピン P c とのオン/オフ関係を図 4 (c) の表に示したが、これらのオン/オフ関係の論理が反転しているロータリ S W を採用してもよい。すなわち、図 4 (c) に示した表において、「 〇 」印がピン P c との非接続を示し、無印がピン P c との接続を示すようなロータリ S W を採用してもよい。また、図 4 (d) に示した B C D データは、「 0 」がハイレベルの電圧で「 1 」がローレベルの電圧 (すなわち負論理) であってもよいし、「 0 」がローレベルの電圧で「 1 」がハイレベルの電圧 (すなわち正論理) であってもよい。

【 0 0 4 8 】

30

また、本実施形態のロータリ S W 2 0 4 はポジションが「 0 」から「 9 」まであり、ポジションの数値に対応する B C D データを出力可能であるが、たとえば、図 4 (e) に示すように、ポジション設定部 2 0 4 a ' によって「 0 」から「 F 」まで 1 6 のポジションを指定可能であり、指定されたポジションの数値に対応するバイナリデータを出力可能なロータリ S W 2 0 4 ' を採用してもよい。

【 0 0 4 9 】

図 3 に戻り、表示窓 2 1 の下側には、セクタ 8 0 が設けられており、図 1 に示したメダル投入口 3 2 へ投入されたメダルの中から正規のメダルを選別する。例えば、投入されたメダルの外形寸法や材質などが所定の規格に合わなかった場合は、そのメダルを図 1 のメダル払出口 6 0 に接続する返却通路 8 1 a へと導き、受け皿 6 1 へ排出する。一方、投入されたメダルの外形寸法や材質などが所定の規格に適合していた場合は、そのメダルを後述するホッパー 8 3 のメダル貯留部 9 0 (メダルを貯留する容器) へ送るための受入通路 8 1 b へ導く。前面扉 1 4 の下側には、図 1 に示した透音孔 6 2 R , 6 2 L の位置に、各々スピーカ 6 4 R , 6 4 L が取り付けられている。

40

【 0 0 5 0 】

図 5 (a) は、セクタ 8 0 の略下半分を覆う前面カバーを取り外した状態での内部構造を示す正面図である。セクタ 8 0 は、硬質プラスチック等の合成樹脂で一体的に形成された矩形状のケース 8 0 1 を備える。セクタ 8 0 は、ケース 8 0 1 の正面に位置するケース前面 8 0 2 と、図示しない前面カバーとが、間隙を有して対向して組み立てられる。そして、これらの間隙に図 1 のメダル投入口 3 2 に投入されたメダルが通過するメダル

50

案内通路 8 1 4 が形成される。すなわち、メダル投入口 3 2 に投入されたメダルは、メダル入口 8 1 4 a から受け入れられ、正当なメダルであればメダル案内通路 8 1 4 を通ってメダル出口 8 1 4 b から受入通路 8 1 b へ至る。

【 0 0 5 1 】

セクタ 8 0 のメダル入口 8 1 4 a 付近には、規定以上の厚みを有するメダルを排除するための調整ネジ 8 0 3 が、ケース 8 0 1 のケース前面 8 0 2 (メダル案内通路 8 1 4) から突出して設けられている。セクタ 8 0 のメダル出口 8 1 4 b 付近には、後述するブロッカ機構部 8 2 0 を通過したメダルを検知する第 1 投入センサ 8 1 1 および第 2 投入センサ 8 1 2 が設けられている。第 1 投入センサ 8 1 1 および第 2 投入センサ 8 1 2 は、各々、対向配置される反射部 8 1 0 で反射した光がメダルにより遮光されたときにオンになるフォトセンサによって構成される。以下、第 1 投入センサ 8 1 1 および第 2 投入センサ 8 1 2 の双方をまとめていう場合は、単に「投入センサ」という。また、第 1 投入センサ 8 1 1 および第 2 投入センサ 8 1 2、並びに次に述べる通路センサ 8 1 3 から出力されるオン/オフ信号を、「メダル検出信号」ともいう。

10

【 0 0 5 2 】

また、少なくともブロッカ機構部 8 2 0 よりも上流側(メダル入口 8 1 4 a 側)には、メダル案内通路 8 1 4 内で揺動可能なフラップを有する通路センサ 8 1 3 が設けられている。通路センサ 8 1 3 は、メダル入口 8 1 4 a から投入されたメダルの通過によるフラップの回動を検知するフォトセンサとして構成される。ブロッカ機構部 8 2 0 は、投入センサよりも上流側のメダル案内通路 8 1 4 に設けられ、メダルを受け入れる位置(メダル受入許可位置)と阻止する位置(メダル受入阻止位置)とを移動する少なくともブロッカ 8 2 1 を備えている。

20

【 0 0 5 3 】

ここで、図 5 (b)、(c) は、図 5 (a) に示したブロッカ機構部 8 2 0 の動作を説明するために簡略化した縦断面図である。図 5 (b) はブロッカ 8 2 1 のメダル受入許可位置の状態(ブロッカ ON)を示し、図 5 (c) はブロッカ 8 2 1 のメダル受入阻止位置の状態(ブロッカ OFF)を示す。図 5 (b)、(c) に示すように、メダル案内通路 8 1 4 の下縁には、メダルの外周面を載せて転動させるためのレール部 8 3 0 がケース前面 8 0 2 から突出して形成されている。また、レール部 8 3 0 の前縁に沿うように、返却通路 8 1 a に向けてメダルを滑り落とすための傾斜板 8 3 1 がケース 8 0 1 に取り付けられている。

30

【 0 0 5 4 】

ブロッカ機構部 8 2 0 は、ケース前面 8 0 2 の背後に固定されるソレノイド 4 5、軸ピン 8 2 2 を介してケース前面 8 0 2 に対し回動可能に軸支されるブロッカ 8 2 1、および、下端側が支承されソレノイド 4 5 のオン/オフ(ON/OFF)で揺動する金属製の作動プレート 8 2 3 を主に備える。ブロッカ 8 2 1 は、図 5 (a) に示されるトーションバネ 8 2 4 を介して、ブロッカ爪 8 2 1 a がメダル案内通路 8 1 4 内へ進入する側(図 5 (b) に示される側)に常時付勢されている。また、作動プレート 8 2 3 は、図示しないバネを介して、ソレノイド 4 5 から離れる側(図 5 (c) に示される側)に常時付勢されている。

40

【 0 0 5 5 】

かかる構成のセクタ 8 0 は次のように動作する。メダル入口 8 1 4 a から投入されたメダルは、一定の外径及び厚みを有するメダルのみが選別され、レール部 8 3 0 を転動してブロッカ機構部 8 2 0 へと移動する。図 5 (b) に示されるように、主制御手段 1 0 0 からブロッカ信号が出力されてソレノイド 4 5 が励磁(ON)になる「ブロッカオン」の状態では、ソレノイド 4 5 の磁力によって作動プレート 8 2 3 が引き付けられる。このとき、ソレノイド 4 5 側に作動プレート 8 2 3 が揺動し、その上部の押圧部 8 2 3 a がブロッカ 8 2 1 の上部の受圧部 8 2 1 b を当接して押圧する。これにより、ブロッカ 8 2 1 は、前部の開閉板 8 2 1 c がケース前面 8 0 2 と平行になるように閉じ、ブロッカ爪 8 2 1 a がメダル案内通路 8 1 4 から退避して静止する。

50

【 0 0 5 6 】

ブロック 8 2 1 が「メダル受入許可位置」にあるときは、図 5 (b) に示すようにブロック 8 2 1 の開閉板 8 2 1 c が閉じてメダル案内通路 8 1 4 を形成し、先端部であるブロック 8 2 1 a がメダル案内通路 8 1 4 から退避する位置にあることをいう。この位置では、ケース前面 8 0 2 とブロック 8 2 1 との間にメダル M を通過させるための空間であるメダル案内通路 8 1 4 が確保されるので、レール部 8 3 0 上を移動するメダル M はブロック機構部 8 2 0 を通過することができる。

【 0 0 5 7 】

一方、図 5 (c) に示されるように、ブロック信号の出力が停止されソレノイド 4 5 が非励磁 (O F F) の「ブロックオフ」の状態では、作動プレート 8 2 3 がソレノイド 4 5 から離れる位置で静止する。この状態では、作動プレート 8 2 3 上部の押圧部 8 2 3 a がブロック 8 2 1 上部の受圧部 8 2 1 b から離れ、トーションバネ 8 2 4 (図 5 (a) 参照) の付勢力によりブロック 8 2 1 が傾いた状態となる。これにより、ブロック 8 2 1 は、開閉板 8 2 1 c が開きブロック 8 2 1 a をメダル案内通路 8 1 4 内へ突出させる位置で静止する。

【 0 0 5 8 】

ブロック 8 2 1 が「メダル受入阻止位置」にあるとは、図 5 (c) に示されるように開閉板 8 2 1 c が開きブロック 8 2 1 a がメダル案内通路 8 1 4 内に突出する位置にあることをいう。すなわち、このブロックオフの位置では、レール部 8 3 0 上を移動するメダルがブロック 8 2 1 a に衝突して傾斜板 8 3 1 上を滑り落ち、返却通路 8 1 a に向けて排除される。

【 0 0 5 9 】

図 3 に戻り、本体部 1 2 内部の正面右上には、前面扉 1 4 の開閉を検出するドアスイッチ 4 4 が取り付けられている。ここで、図 3 ではドアスイッチ 4 4 が本体部 1 2 側に設けられているが、前面扉 1 4 側に設けてもよい。本体部 1 2 の内部、背板上方には、遊技の制御を行う主制御手段 1 0 0 のハードウェア部分を構成する主制御基板 1 0 1 を収容した主制御基板ケース 1 0 2 が取り付けられている。主制御基板ケース 1 0 2 の正面には、4 つの 8 セグメント表示器からなる役比モニタ 1 0 3 (後述する) の表示を視認するための役比モニタ表示窓 Y M が形成されている。役比モニタ 1 0 3 は、スロットマシン 1 0 が遊技場に設置された後に、スロットマシン 1 0 が不正に改造されていないことを確認しやすくするために設けられるものである。役比モニタ 1 0 3 には、スロットマシン 1 0 の稼働実績に基づいてメダルの払出枚数や遊技状態に関する複数の情報を表示されるが、それらの表示内容については後に詳しく説明する。

【 0 0 6 0 】

ドアスイッチ 4 4 の下側には、外部集中端子基板 8 6 が設置されている。外部集中端子基板 8 6 は、スロットマシン 1 0 で行われている遊技に関する情報を含んだ信号を、外部の各種機器 (いわゆるホールコンピュータや、遊技場に設置された遊技履歴表示装置など) に対して出力するための中継基板である。外部集中端子基板 8 6 から出力される信号には、スタートスイッチ 3 6 の操作に基づいて遊技に賭けられた (ベットされた) ベット数と同数のパルス信号が出力されるメダル投入信号、小役が入賞したことに基づいて払い出されたメダルの枚数と同数のパルス信号が出力されるメダル払出信号、1 B B 遊技中にオン状態となる B B 信号、後述する A T 中にオン状態となる A T 信号等がある。A T 信号に代えて、有利区間に滞在している間はオン状態になる有利区間信号としてもよい。

【 0 0 6 1 】

本体部 1 2 内の略中央には、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R を内包するリールユニットが設置されている。リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の内側には、各々対応するリールを回転させるためのステッピングモータ 4 2 L , 4 2 C , 4 2 R と、対応するリールのインデックス (後述する) を検出するための回胴センサ 4 3 L , 4 3 C , 4 3 R が設けられている。本実施形態では、各回胴センサが、表示窓 2 1 の中段 M における中央位置に設けられている。上述したインデックスは、回胴センサによって検出されるものであることから、

10

20

30

40

50

「被検出部」ともいう。

【 0 0 6 2 】

本体部 1 2 内の下方には、図 3 中、左側から順に、電源ユニット 8 2、ホッパー 8 3 およびメダル補助収容庫 8 4 が配設されている。電源ユニット 8 2 は、入力された A C 1 0 0 V を複数種類の直流電圧に変換し、スロットマシン 1 0 が備える各種装置に供給する。また、電源ユニット 8 2 の正面パネル面において、上方左側には、スロットマシン 1 0 の電源をオン / オフするためのロッカースイッチである電源スイッチ 8 2 a が設けられている。また、電源スイッチ 8 2 a の右側には、いわゆる設定値の変更を可能にするためのキースイッチ 8 2 b (設定キースイッチ 8 2 b) が設けられている。電源スイッチ 8 2 a の下側には、押しボタン式の設定 / リセットスイッチ 8 2 c が設けられている。この設定 / リセットスイッチ 8 2 c は、後述する各種異常 (一部の異常は除く) が検知されたことによって遊技の進行 (制御処理) が強制的に停止された場合に、再び遊技の進行 (制御処理) を開始させる際に操作されるものである。

10

【 0 0 6 3 】

メダル補助収容庫 8 4 は上面に開口を有する箱状の部材であり、ホッパー 8 3 のメダル貯留部 9 0 に蓄積されたメダルが許容量を超えたことにより、メダル貯留部 9 0 から溢れ出たメダルを収容する。

【 0 0 6 4 】

ホッパー 8 3 は、遊技の結果、小役が入賞したとき、または、クレジットされていたメダルを遊技者へ返却するときに作動する、メダルを払い出す装置である。ホッパー 8 3 は、上側の開口部よりメダルを受け入れて貯留可能なメダル貯留部 9 0 と、メダル貯留部 9 0 の底部に位置する払出機構部 9 2 とを備えている。払出機構部 9 2 は、ホッパーモータ 4 6 を駆動し、回転捕捉板 9 1 を回転させることによってメダル貯留部 9 0 に貯留されたメダルを 1 枚ずつメダル排出口 9 2 a から外部へ放出して払い出す。

20

【 0 0 6 5 】

図 6 は、図 3 に示したホッパー 8 3 のメダル貯留部 9 0 を取り除いて矢印 A から見た場合の払出機構部 9 2 の外観図であって、回転捕捉板 9 1 の一部を破断して示している。図 6 に示すように、払出機構部 9 2 は、上述したメダル貯留部 9 0 に貯留されているメダルを捕捉する複数の捕捉孔 9 1 a が形成された回転捕捉板 9 1 と、当該回転捕捉板 9 1 の裏面に当接する搬送板 9 3 とが、上述のメダル貯留部 9 0 の底面の位置で、ホッパーモータ 4 6 により一体的に回転するように設けられている。

30

【 0 0 6 6 】

回転捕捉板 9 1 は、略円板状であり、メダルよりも若干大きな径を有して貫通する円孔である捕捉孔 9 1 a が周方向に等配分されて複数形成されている。回転捕捉板 9 1 の中心位置は、内蔵するホッパーモータ 4 6 の駆動軸 4 6 a に固定されている。搬送板 9 3 は、回転捕捉板 9 1 の裏面に当接するとともに、その中心位置でホッパーモータ 4 6 の回転軸 4 2 0 a に固定されている。すなわち、回転捕捉板 9 1 および搬送板 9 3 は、共通の駆動軸 4 6 a を介してホッパーモータ 4 6 の駆動トルクが直接的に伝達され、一体的に回転するように取り付けられている。

【 0 0 6 7 】

搬送板 9 3 には、捕捉孔 9 1 a の直下の位置から若干、中心軸方向に湾入して切り欠かれた湾入部 9 3 a と、互いに隣接する各湾入部 9 3 a 間で半径方向に放射状に延び、その先端部分が回転方向 (図 6 中、矢印 A 参照) とは逆方向に緩やかに曲がる押進突起 9 3 b とが形成されている。払出機構部 9 2 の傾斜する上面部には、回転捕捉板 9 1 および搬送板 9 3 の回転領域を含む略円形の搬送路面 9 4 が陥没して形成されている。かかる構成により、回転捕捉板 9 1 の捕捉孔 9 1 a を介して捕捉された一枚のメダルは、搬送路面 9 4、搬送板 9 3 の湾入部 9 3 a および回転捕捉板 9 1 で画成される隙間空間に保持される。

40

【 0 0 6 8 】

搬送路面 9 4 の一部 (図 6 においては左上部分) は、メダル排出口 9 2 a へと続く排出路面 9 5 と繋がっており、搬送路面 9 4 と排出路面 9 5 との境界付近には、固定ピンロー

50

ラ 9 6 と可動ピンローラ 9 7 とが設けられている。可動ピンローラ 9 7 の軸は遮光ベース 9 8 に固定され、遮光ベース 9 8 は支軸 9 8 a を中心に回転自在に設けられている。また、遮光ベース 9 8 は、引張コイルバネ 9 9 によって図 6 に示す位置（初期位置）に復帰するように常時付勢されている。ここで、図 6 に示すように、可動ピンローラ 9 7 が初期位置にあるときの固定ピンローラ 9 6 および可動ピンローラ 9 7 の状態を「初期状態」という。また、固定ピンローラ 9 6 および可動ピンローラ 9 7 が初期状態のときは、遮光ベース 9 8 の遮光部 9 8 b が第 1 払出センサ 4 7 a を遮光する位置にある。

【 0 0 6 9 】

ホッパー 8 3 からメダルが排出されるときには、搬送板 9 3 の回転に伴い、前述した隙間空間に保持されたメダルが押進突起 9 3 b によって固定ピンローラ 9 6 と可動ピンローラ 9 7 との間に押しやられ、これにより可動ピンローラ 9 7 が図 6 中、矢印 B の方向へ移動する。可動ピンローラ 9 7 の移動によって遮光ベース 9 8 が支軸 9 8 a を中心にして回転し、これにより、遮光ベース 9 8 の遮光部 9 8 b が第 1 払出センサ 4 7 a を遮光する位置から第 2 払出センサ 4 7 b を遮光する位置へ移動する。固定ピンローラ 9 6 と可動ピンローラ 9 7 との間に押しやられたメダルが、押進突起 9 3 b によってさらに押し込まれると、やがて遮光部 9 8 b が第 2 払出センサ 4 7 b を遮光する位置に達する。そして引張コイルバネ 9 9 の付勢力によって遮光ベース 9 8 が元の位置に復帰する力により、メダルが排出路面 9 5 を通りメダル排出口 9 2 a から飛び出す。

【 0 0 7 0 】

[図柄および図柄配列の説明]

次に、図 7 を参照して、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面には、図 7 (a) に示すように 2 0 個の図柄が印刷されている。なお、図 7 (a) に示す矢印は、遊技中（ただしフリーズ演出中を除く）でリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が回転しているときに、各リール上の図柄が表示窓 2 1 内でスクロールする方向を示している。

【 0 0 7 1 】

リール上の各図柄は、リールテープの長手方向において、2 0 個に区画された各図柄領域に 1 つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類には、図 7 (b) に示すように、数字の 7 を白色および赤色で表した「白 7」図柄および「赤 7」図柄と、“BAR”の文字をあしらった「バー」図柄と、青色のプラムをモチーフとした「リブレイ A」図柄および「リブレイ B」図柄と、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄と、緑色のスイカをモチーフとした「スイカ A」図柄および「スイカ B」図柄と、赤いサクラランボをモチーフとした「チェリー」図柄と、樹木をモチーフにした「ブランク」図柄と、がある。

【 0 0 7 2 】

リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各々に貼り付けられるリールテープの各図柄領域には、図 7 (a) に示すように 0 ~ 1 9 の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御手段 1 0 0 の ROM に記憶されている。各リールの図柄番号および対応する種別コードは、スロットマシン 1 0 が、各リールについて、表示窓 2 1 の各停止表示位置（上段 U、中段 M、下段 D）に表示された図柄を認識する場合などに参照される。図 7 (a) に示す各リールテープは、図柄番号 0 と図柄番号 1 の間を切り離して展開した状態を示しており、各リールテープをリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の外周面に貼り付けたときは、図柄番号 0 と図柄番号 1 の図柄が連続することになる。

【 0 0 7 3 】

[特典が付与される図柄組合せの説明]

次に、遊技者に対して特典を付与される図柄組合せについて図 8 ~ 図 1 1 を参照して説明する。図 8 ~ 図 1 1 に示す図柄組合せは、全リールが停止したときに入賞ライン L 上に表示される図柄組合せを図示している。遊技者に対して付与される特典には、再遊技、入賞（メダルの払い出し）およびボーナス遊技の 3 種類があり、これらの特典に対して予め

定められた図柄組合せが対応付けられている。以下では、再遊技が行われることとなる図柄組合せを再遊技役またはリプレイ役、入賞となる図柄組合せを小役または入賞役、ボーナス遊技が行われることとなる図柄組合せをボーナス役という。

【 0 0 7 4 】

ボーナス役の図柄組合せが入賞ライン L 上に揃う（ボーナス役が入賞する）と、その図柄組合せに応じたボーナス遊技が開始される。本実施形態では、図 8 に示すように、ボーナス役の図柄組合せは、「白 7」図柄で構成された図柄組合せと、「赤 7」図柄で構成された図柄組合せとの 2 種類ある。ボーナス遊技が開始されると、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利な R B 遊技が繰り返し行われる。R B 遊技中は抽せんにおいて小役が極めて高い確率（100%であってもよい）で当せんし、所定回数の遊技が行われるか、または、所定回数の小役が入賞するかの、いずれか早い方が達成されたときに終了する。本実施形態では、2 回の遊技が行われたとき、および、小役が 2 回入賞したとき、が終了条件となっており、いずれか一方の終了条件が先に成立するか、双方の終了条件が同時に成立すると、R B 遊技が終了する。

10

【 0 0 7 5 】

なお、R B 遊技は第一種特別役物ともいい、R B 遊技が繰り返し行われる（第一種特別役物が連続して作動する）ボーナス遊技のことを、第一種特別役物に係る役物連続作動装置または 1 B B 遊技という。また、上述した 1 B B 遊技では、1 B B 遊技の開始とともに R B 遊技が連続して行われていたが、1 B B 遊技の開始後、R B 遊技が開始されることとなる図柄組合せ（以下、「R B 図柄組合せ」ともいう。）が表示された場合に R B 遊技を開始するようにしてもよい。すなわち、1 B B 遊技中が開始されると、まず 1 B B 遊技中の一般遊技（以下、「B B 中一般遊技」という。）が開始され、B B 中一般遊技中に R B 図柄組合せが表示されると R B 遊技が開始される。そして、R B 遊技の終了条件が成立すると再び B B 中一般遊技中が開始され、以下、1 B B 遊技の終了条件が成立するまで B B 中一般遊技または R B 遊技を行う。

20

【 0 0 7 6 】

また、B B 中一般遊技中に R B 図柄組合せが表示されて R B 遊技が開始されると、再度 R B 遊技を行うか否かを決定する抽せん（以下、「R B 抽せん」という。）を、当該 R B 遊技中に行うようにしてもよい。この場合、当該 R B 遊技の終了条件が成立すると、次の遊技から再び B B 中一般遊技が開始されるが、R B 遊技中に上述した R B 抽せんに当せんしていた場合は、R B 遊技後の B B 中一般遊技中において R B 図柄組合せが表示可能な状態になっている。

30

【 0 0 7 7 】

1 B B 遊技中は、1 回の R B 遊技が終了すると引き続き次の R B 遊技が開始され、これを 1 B B 遊技が開始されてから所定枚数を越えるメダルが払い出されると 1 B B 遊技が終了する。本実施形態では、「白 7」図柄が入賞ライン上に揃った場合は、1 B B 遊技中に払い出されたメダルが 100 枚を超えると 1 B B 遊技が終了し、「赤 7」図柄が入賞ライン上に揃った場合は、1 B B 遊技中に払い出されたメダルが 30 枚を超えると 1 B B 遊技が終了する。以下では、「白 7」図柄が入賞ライン上に揃ったときに行われる 1 B B 遊技を 1 B B - A 遊技といい、「赤 7」図柄が入賞ライン上に揃ったときに行われる 1 B B 遊技を 1 B B - B 遊技という。

40

【 0 0 7 8 】

次に、再遊技役の種類は、図 8 および図 9 に示すように、再遊技 0 1 ~ 再遊技 0 6 の 6 種類あり、各再遊技役について 1 つまたは複数の図柄組合せが対応付けられている。なお、以下では図柄組合せを表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括弧することとする。例えば図 8 に示す再遊技 0 2 の 1 番目の図柄組合せは「チェリー - 白 7 - リプレイ A」と記す。

【 0 0 7 9 】

小役の図柄組合せが入賞ライン L 上に揃うと、その図柄組合せに応じた枚数のメダルが遊技者に払い出される。小役の種類は、図 10 および図 11 に示すように、入賞 0 1 ~ 入

50

賞 1 8 の 1 8 種類あり、各小役について 1 つまたは複数の図柄組合せが対応付けられている。入賞 0 1 ~ 入賞 1 8 の図柄組合せは、ボーナス役が当せんしていないとき（役物未作動時）、ボーナス役が当せんしているとき（B B 内部中）、ボーナス遊技中（R B 作動時）のいずれにおいても入賞する可能性がある。入賞時のメダル払出枚数は、入賞 0 1 ~ 入賞 1 6 が 1 枚、入賞 1 7 および入賞 1 8 が 1 0 枚になっている。

【 0 0 8 0 】

[制御手段の説明]

次に、図 1 2 に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン 1 0 の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン 1 0 の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段 1 0 0 と、演出の実行を制御する副制御手段 2 0 0 とによって構成されている。主制御手段 1 0 0 は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段 2 0 0 は、主制御手段 1 0 0 から送信された情報に基づき、遊技の進行に伴って実行される演出や各種情報の報知（表示等）を制御する。なお、主制御手段 1 0 0 と副制御手段 2 0 0 との間でやりとりされる情報の送信は、主制御手段 1 0 0 から副制御手段 2 0 0 への一方向に限られており、副制御手段 2 0 0 から主制御手段 1 0 0 に対して何らかの情報が直接送信されることはない。

【 0 0 8 1 】

主制御手段の説明

< 主制御手段およびその周辺のハードウェア構成 >

主制御手段 1 0 0 は、C P U、R O M（リード・オンリー・メモリ）、R W M（リード・ライト・メモリ）、乱数生成手段（乱数回路）およびタイマカウント手段（タイマ回路）、入力ポートおよび出力ポート（両者をまとめて「I / Oポート」ともいう。）が 1 つのチップ内に構成されたものである。このチップを含め、主制御手段 1 0 0 の機能を実現するための回路は、一枚の主制御基板上に構成されている。

【 0 0 8 2 】

上述した C P U は、演算を行うためのアキュムレータ（Aレジスタ）と、複数の汎用レジスタ（Bレジスタ、Cレジスタ、Dレジスタ、Eレジスタ、Hレジスタ、LレジスタおよびQレジスタ）と、フラグレジスタとを備えている。これらのレジスタはいずれも 1 バイト（8ビット）で構成されている。また、汎用レジスタのうち、BおよびCレジスタ、DおよびEレジスタ、HおよびLレジスタは、それぞれペアで用いて 1 6 ビット（2 バイト）のレジスタとして使用することができる。なお、2 つの汎用レジスタをペアで使用する場合は、各レジスタを表す 2 つのアルファベットをまとめて表記する。たとえば、HレジスタとLレジスタをペアで使用する場合は、H L レジスタと表記する。

【 0 0 8 3 】

また、フラグレジスタは各ビットが C P U による演算結果に関する状態を示すフラグになっているものであるが、本実施形態のフラグレジスタには、キャリーフラグ、ゼロフラグおよび第 2 ゼロフラグが含まれている。ここで、キャリーフラグは、演算（加算）を行ったときに桁上がりが生じた場合、および演算（減算）を行ったときに桁下がりが生じた場合に「1」となるフラグである。ゼロフラグは、演算結果が「0」になったときに「1」となるフラグである。第 2 ゼロフラグは、ゼロフラグが「1」になったとき、および、L D 命令を行ったときに「0」がセットされるときに「1」となるフラグである。これら C P U 内の各種レジスタ、および前述した R O M と R W M とは、各々記憶手段ともいえる。

【 0 0 8 4 】

主制御手段 1 0 0 の I / O ポートは図 1 に示した各種ランプやスイッチおよび表示器および図 3 に示した各種装置との間で信号のやり取りを行う。I / O ポートを介して授受される主な信号としては以下のようなものがある。まず、図 1 に示した清算スイッチ 3 3、1 ベットスイッチ 3 4、最大ベットスイッチ 3 5、スタートスイッチ 3 6 およびストップスイッチ 3 7 L、3 7 C、3 7 R は、遊技者に操作されるスイッチであり、これらをまとめて操作手段 3 0 0 と称する。主制御手段 1 0 0 は、操作手段 3 0 0 から出力される各スイッチのオン / オフ信号を取り込み、図 1 に示したクレジット数表示器 2 7 および獲得枚

10

20

30

40

50

数表示器 2 8 に対して、各 8 セグメント表示器のセグメント a ~ g (図 1 7 (a) 参照) に関する点灯 / 消灯信号を出力する。

【 0 0 8 5 】

ここで、操作手段 3 0 0 に含まれる各種スイッチ、および図 3 に示したキースイッチ 8 2 b、設定 / リセットスイッチ 8 2 c は、主制御手段 1 0 0 においてそれらスイッチに応じた処理が行われるため、それらスイッチをまとめて「メインスイッチ」ともいう。

【 0 0 8 6 】

次に図 3 において、セクタ 8 0 に対しては、第 1 投入センサ 8 1 1、第 2 投入センサ 8 1 2 および通路センサ 8 1 3 から出力されるメダル検出信号を取り込み、ソレノイド 4 5 (図 5 (b) , (c) 参照) に対するオン / オフ信号を出力する。また、主制御手段 1 0 0 は、本体部 1 2 内に設けられたドアスイッチ 4 4 から出力される遊技扉 1 4 の開閉信号を取り込み、主制御基板に設けられた役比モニタ 1 0 3 を構成する 4 つの 8 セグメント表示器のセグメント a ~ g に関する点灯 / 消灯信号を出力する。また、外部集中端子基板 8 6 に対しては、前述したメダル投入信号、メダル払出信号、B B 信号、A T 信号等を出力する。

【 0 0 8 7 】

本体部 1 2 内に設けられたステッピングモータ 4 2 L , 4 2 C , 4 2 R に対しては、各相に対する励磁信号を出力し、回胴センサ 4 3 L , 4 3 C , 4 3 R から各々出力される回胴センサ信号 (後述する) を取り込む。ホッパー 8 3 については、ホッパーモータ 4 6 に対して駆動信号を出力し、第 1 払出センサ 4 7 a および第 2 払出センサ 4 7 b から出力されるメダル払出信号 (後述する) を取り込む。

【 0 0 8 8 】

< 主制御手段の機能ブロック >

主制御手段 1 0 0 は、抽せん手段 1 1 0 と、リール制御手段 1 1 5 と、抽せん状態制御手段 1 2 0 と、遊技区間制御手段 1 2 5 と、フリーズ制御手段 1 3 0 と、報知遊技制御手段 1 3 5 と、入賞判定手段 1 4 0 と、異常検出手段 1 4 5 と、LED 表示制御手段 1 5 0 と、制御コマンド送信手段 1 5 5 と、外部信号送信手段 1 6 0 と、を含んでいる。これら各手段の機能は、主制御手段 1 0 0 が備える CPU が、ROM に記憶された制御プログラムを実行する (制御処理を行う) ことで実現される。

【 0 0 8 9 】

(抽せん手段の説明)

抽せん手段 1 1 0 は、主制御手段 1 0 0 に含まれる乱数生成手段が発生する乱数 (数値範囲 : 0 ~ 6 5 5 3 5) と、主制御手段 1 0 0 の ROM に記憶されている抽せんテーブルとに基づく抽せんを行い、これにより作動する条件装置を決定する。ここで、抽せん手段 1 1 0 による抽せんの結果によって作動し得る条件装置の種類を図 1 3 に、抽せんテーブルの内容を図 1 4 に示す。

【 0 0 9 0 】

図 1 3 に示すように、各条件装置には 1 つまたは複数の図柄組合せが対応付けられており、抽せんによっていずれかの条件装置が作動すると、その条件装置に対応する図柄組合せを揃えることができる状態となる。たとえば、再遊技 - A の条件装置が作動した場合は、再遊技 0 1 の図柄組合せを揃えられる状態となる。また、再遊技 - C の条件装置が作動した場合は、再遊技 0 1 ~ 0 6 のうち、いずれかの図柄組合せを揃えられる状態となる。

【 0 0 9 1 】

図 1 3 に示す各条件装置には各々固有の入賞及び再遊技条件装置番号 (図 1 3 中、「イ」欄参照。) が対応付けられており、抽せんによっていずれかの条件装置が作動した場合は、その条件装置に対応する入賞及び再遊技条件装置番号に基づいてリール停止制御などが行われる。さらに各条件装置には演出グループ番号 (図 1 3 中、「ア」欄参照。) が対応付けられており、作動した条件装置に対応する演出グループ番号が副制御手段 2 0 0 へ送信される。これにより、副制御手段 2 0 0 は、受信した演出グループ番号に応じた演出を行う。この演出グループ番号は、ストップスイッチの押し順に応じて遊技者が獲得する

10

20

30

40

50

利益が異なってくる条件装置のグループ（詳しくは後述する）に対して１つの番号が付与されている。具体的には、入賞 - A 1 ~ A 6 に対しては演出グループ番号「４」が対応付けられている。

【 0 0 9 2 】

ボーナス役に対応する条件装置は、１ＢＢ - A および１ＢＢ - B があり、いずれかの条件装置が作動した場合は、その条件装置と同名のボーナス役の図柄組合せが揃えられる状態になる。ボーナス役に関する条件装置には、再遊技役および小役に付与されている入賞及び再遊技当選番号の代わりにボーナス条件装置番号が付与されている。本実施形態では、１ＢＢ - A 役の条件装置には「１」、１ＢＢ - B 役の条件装置には「２」が付与されている（図１０中、ウ欄参照）。ボーナス役に関する条件装置が作動した場合は、作動したボーナス役に関する条件装置に対応するボーナス条件装置番号と、演出グループ番号「０」とが副制御手段２００へ送信される。

10

【 0 0 9 3 】

ここで、ある遊技で小役および再遊技役の条件装置が作動した場合は、その遊技が終了すると作動も終了するが、ボーナス役に関する条件装置は、対応するボーナス役の図柄組合せが揃うまで作動し続ける。すなわち、小役および再遊技役の条件装置が作動した場合は、その遊技でしか作動した条件装置に対応する図柄組合せを揃えることができないが、ボーナス役に関する条件装置が作動したときは、作動したボーナス役に関する条件装置に対応する図柄組合せを揃えることができるまで、その図柄組合せを揃えられる状態が継続する。以下、この状態を「ボーナス内部中」または単に「内部中」という。

20

【 0 0 9 4 】

内部中のときは、抽せんによって他のボーナス役の条件装置または同じボーナス役の条件装置が再び作動することはない。また、内部中に、抽せんによって何らかの小役または再遊技役の条件装置が作動したときは、作動した小役または再遊技役の条件装置に対応する演出グループ番号と、すでに作動しているボーナス役の条件装置に対応するボーナス条件装置番号とが副制御手段２００へ送信される。

【 0 0 9 5 】

なお、ボーナス役に関する条件装置が作動していない状態で、図１３に示すいずれかの条件装置が作動した場合は、作動した入賞及び再遊技条件装置番号に対応する演出グループ番号と、ボーナス条件装置番号「０」とが副制御手段２００へ送信される。

30

【 0 0 9 6 】

次に、抽せん手段１１０が抽せんを行う際に参照する抽せんテーブルの内容を図１１に示す。図１４に示す抽せんテーブルは、主制御手段１００の乱数生成手段が発生し得る乱数値の数（０から６５５３５までの６５５３６）のうち、各条件装置が作動することとなる乱数値の数（以下、「置数」という。）を示すものである。したがって、各条件装置に対応する置数を６５５３６で割った値が、各条件装置が作動する確率を示す。

【 0 0 9 7 】

本実施形態では、非ＲＴ、１ＢＢ - A 内部中、１ＢＢ - B 内部中、１ＢＢ - A 中および１ＢＢ - B 中の、５つの抽せん状態があり、各条件装置に対して各抽せん状態に応じた置数が割り振られている。ここで、非ＲＴは１ＢＢ - A および１ＢＢ - B のいずれの条件装置も作動しておらず、ボーナス遊技中でもない状態（「役物未作動時」ともいう。）である。１ＢＢ - A 内部中は１ＢＢ - A 役の条件装置が作動している状態であり、１ＢＢ - B 内部中は１ＢＢ - B 役の条件装置が作動している状態（これらの状態を合わせて「ＢＢ内部中」ともいう。）である。また、１ＢＢ - A 中は１ＢＢ - A 遊技が行われている状態であり、１ＢＢ - B 中は１ＢＢ - B 遊技が行われている状態（これらの状態を合わせて「ＲＢ作動時」ともいう。）である。

40

【 0 0 9 8 】

図１４に示すように、１ＢＢ - A 内部中、１ＢＢ - B 内部中、１ＢＢ - A 中、および１ＢＢ - B 中は、ボーナス役の条件装置に対する置数が０となっているためこれらの条件装置が作動することはない。また、１ＢＢ - A 中および１ＢＢ - B 中は３枚のメダルを投入

50

しなければ1回の遊技ができないが、非RT、1BB-A内部中および1BB-B内部中は、2枚または3枚のメダルを投入すれば1回の遊技を行うことができる。ここで、1BB-A内部中および1BB-B内部中は、メダルを2枚投入したときと3枚投入したときとで、各条件装置の作動確率に差はない。ただし、入賞-A1～A6の作動装置が作動したときに、正解押し順が遊技者に対して報知されなかった場合（すなわち入賞-A1～A6の作動装置が作動したときに、10枚のメダルが払い出される確率が1/6になる場合）は、出玉率が100%を下回るような抽せん確率になっている。

【0099】

これに対して非RTにおいては、再遊技役および小役の条件装置についてはメダルの投入枚数に関わらず同じ作動確率になっているが、ボーナス役に関する条件装置の作動確率はメダルの投入枚数に応じて異なっている。具体的には、メダルを2枚投入して行う遊技（「2枚賭け遊技」ともいう。）では、1BB-A役の条件装置が作動することはないが（作動確率が0）、1BB-B役の条件装置は作動し得る（作動確率が約1/5.23）。これに対してメダルを3枚投入して行う遊技（「3枚賭け遊技」ともいう。）では、1BB-B役の条件装置が作動することはないが（作動確率が0）、1BB-A役の条件装置は作動し得る（作動確率が約1/5.23）。

【0100】

なお、本実施形態では、出玉率（メダルの払い出されやすさ）を変えられるように、「設定値」（1～6の整数）を指定することで、予め定められた条件装置の作動確率（換言すると抽せんの当せん確率）を最大6段階で変化させることが可能になっている。図14に示した抽せんテーブルは設定値が1のものであるが、他の設定値（設定値2～6）においても同じ置数の抽せんテーブルを使用しており、設定値の値が大きくなる程、後述する有利区間移行抽せんにおいてATおよびチャンスゾーンへ移行する確率（当せん確率）が大きくなっている。ただし、必ずしも6段階の各段階毎に有利区間移行抽せんの当せん確率を異ならせなくてもよく、一部の設定値（例えば、設定値3と4）で同じ当せん確率であってもよい。

【0101】

（リール制御手段の説明）

リール制御手段115は、リール40L、40C、40Rを回転および停止させるステッピングモータ42L、42C、42Rを駆動制御する。具体的には、遊技者によってスタートスイッチ36が操作されたことに基づいてリール40L、40C、40Rの回転を開始し、リール40L、40C、40Rの回転速度が前述した定速に達した後は、定速を維持する。そして、ストップスイッチ37L、37C、37Rのいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール（より正確にはステッピングモータ）について停止制御を行う。

【0102】

リール制御手段115は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を190ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに20図柄が設けられたリールを、定速（80回転/分）の状態から190ミリ秒以内にリールの回転を停止させる場合は、 $80（回転）/60（秒） \times 0.19（秒） \times 20（図柄） = 約5.067$ 図柄分が回転するまでにリールを停止させる。

【0103】

また、リール制御手段115は、ストップスイッチが操作されたときに入賞ラインに係る停止表示位置（以下、「入賞停止位置」という。）を通過中の図柄は、その入賞停止位置に停止させないようにステッピングモータを制御する。したがって、停止操作されたときに、入賞停止位置を通過している図柄の1つ上流側に位置する図柄から、4つ上流側に位置する図柄までのうち、いずれかの図柄を入賞停止位置に停止させることができる。ここで、「停止操作されたときに、入賞停止位置を通過している図柄の1つ上流側に位置する図柄から、4つ上流側に位置する図柄まで」の範囲を「停止制御範囲」ともいう。

【0104】

10

20

30

40

50

リール制御手段 1 1 5 は、抽せん手段 1 1 0 の抽せんによっていずれかの条件装置が作動すると、作動した条件装置に対応する図柄組合せが入賞ライン L に停止するようにリールの回転を停止させる（いわゆる引込制御を行う）。ただし、その図柄組合せを構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、作動していない条件装置に対応する図柄組合せが入賞ライン L に揃わないようにリールを停止させる（いわゆる蹴飛ばし制御を行う）。また、抽せんでいずれの条件装置も作動しなかった場合も蹴飛ばし制御を行う。

【 0 1 0 5 】

例えば、図 8 に示した再遊技 0 1 の図柄組合せ（「リプレイ A - リプレイ A - リプレイ A」および「リプレイ B - リプレイ A - リプレイ A」）については、図 7 に示した各リールの図柄配列と上述した停止制御範囲との関係上、いずれか一方の図柄組合せを遊技者によるストップスイッチの操作タイミングに依らずに必ず入賞ライン L 上に揃えることができる（いわゆる「取りこぼし」が無い）。これに対して、例えば図 1 0 に示した入賞 0 1 の図柄組合せ（「リプレイ A - リプレイ A - 白 7」および「リプレイ B - リプレイ A - 白 7」）の場合、右リール 4 0 R において、停止制御範囲に「白 7」図柄が存在しないタイミングで停止操作が行われると、引込制御によって「白 7」図柄を入賞ライン上に停止させることができず、入賞 0 1 の図柄組合せを揃えることができない（すなわち、取りこぼす）。

10

【 0 1 0 6 】

また、入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動した場合、リール制御手段 1 1 5 は、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R が特定の順序で操作された場合、メダルの払出枚数が 1 0 枚となる小役の図柄組合せ（すなわち入賞 1 7 または入賞 1 8）を入賞ライン L 上に揃える引込制御を行う。以下、この特定の順序を「正解押し順」ともいう。具体的には、入賞 - A 1 の条件装置が作動した場合の正解押し順は左→中→右（順押し）、入賞 - A 2 の条件装置が作動した場合の正解押し順は左→右→中（ハサミ押し）、入賞 - A 3 の条件装置が作動した場合の正解押し順は中→左→右（順中押し）、入賞 - A 4 の条件装置が作動した場合の正解押し順は中→右→左（逆中押し）、入賞 - A 5 の条件装置が作動した場合の正解押し順は右→左→中（逆ハサミ押し）、入賞 - A 6 の条件装置が作動した場合の正解押し順は右→中→左（逆押し）、となっている。

20

【 0 1 0 7 】

また、リール制御手段 1 1 5 は、入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動したときに、特定の順序以外の順序（以下、「不正解押し順」ともいう。）でストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R が操作された場合は、入賞 1 7 または 1 8 以外の図柄組合せが揃うような引込制御を行う。この場合、ストップスイッチの操作タイミングによっては、いずれかの小役に対応する図柄組合せを揃えられず、取りこぼしとなる場合がある。取りこぼした場合、リール制御手段 1 1 5 は、図 1 1 に示すパターン 0 1 ~ 0 3 のいずれかの図柄組合せが入賞ライン L 上に表示されるようなリール停止制御を行う。

30

【 0 1 0 8 】

なお、ボーナス役に係る条件装置が作動した場合、リール制御手段 1 1 5 は、作動したボーナス役の条件装置に対応する図柄組合せについて引込制御を行うが、例えば内部中に小役または再遊技役の条件装置が作動したときは、作動した小役または再遊技役の条件装置に対応する図柄組合せを優先的に引込制御を行う。

40

【 0 1 0 9 】

（抽せん状態制御手段の説明）

図 1 2 に戻り、抽せん状態制御手段 1 2 0 は、前述した非 R T、1 B B - A 内部中、1 B B - B 内部中、1 B B - A 中および 1 B B - B 中という 5 つの抽せん状態を、所定の条件に基づいて移行させる。具体的には、図 1 5 に示すように、本実施形態における抽せん状態の初期状態は非 R T（抽せん状態番号 0）であり、非 R T において、抽せん手段 1 1 0 によって行われた抽せんの結果、1 B B - A 役の条件装置が作動すると抽せん状態が非 R T から 1 B B - A 内部中（抽せん状態番号 1）へ移行し、1 B B - B 役の条件装置が作動すると 1 B B - B 内部中（抽せん状態番号 2）へ移行する。なお、遊技場のスタッフな

50

どにより設定値の変更が行われると、現状の抽せん状態が1 B B - A中および1 B B - B中だった場合は設定値の変更後に非 R Tとなるが、それ以外の抽せん状態だった場合は現状の抽せん状態を維持する。

【 0 1 1 0 】

ここで、図 1 4 の抽せんテーブルに示したように、非 R Tにおいて2枚賭け遊技を行った場合の1 B B - A役に係る条件装置の作動確率は0であり、3枚賭け遊技を行った場合の1 B B - B役に係る条件装置の作動確率は0である。したがって、非 R Tにおいて2枚賭け遊技を行っている間は1 B B - A内部中へ移行することはない。

【 0 1 1 1 】

1 B B - A内部中において、1 B B - Aの図柄組合せ(「白7 - 白7 - 白7」)が入賞ラインL上に揃うと1 B B - A中(抽せん状態番号3)へ移行し(矢印B参照)、1 B B - A中において1 B B - A遊技の終了条件(100枚超のメダル払い出し)を満たすと非 R Tへ移行する(矢印C参照)。また、1 B B - B内部中において、1 B B - Bの図柄組合せ(「赤7 - 赤7 - 赤7」)が入賞ラインL上に揃うと1 B B - B中(抽せん状態番号4)へ移行し(矢印E参照)、1 B B - B中において1 B B - B遊技の終了条件(30枚超のメダル払い出し)を満たすと非 R Tへ移行する(矢印F参照)。

10

【 0 1 1 2 】

このように、本実施形態の抽せん状態は、大別すると、非 R T、内部中(1 B B - Aまたは1 B B - B)、ボーナス遊技中(1 B B - A遊技または1 B B - B遊技)の3つの抽せん状態を遷移するようになっている。

20

【 0 1 1 3 】

(遊技区間制御手段の説明)

図 1 2 に戻り、遊技区間制御手段 1 2 5 は、有利区間カウンタ 1 2 6、純増枚数カウンタ 1 2 7 および A T カウンタ 1 2 8 を有し、通常区間と有利区間との間の移行、および有利区間内における性能(「遊技状態」ともいう)の変更(移行)を行う。ここで、「通常区間」とは、ストップスイッチの操作態様に応じて有利/不利が発生する抽せんの結果が決定された遊技において、有利なストップスイッチの操作態様を把握可能な情報(例えば、作動した入賞及び再遊技条件装置番号など)を、主制御手段 1 0 0 から副制御手段 2 0 0 へ送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、ストップスイッチの有利な操作態様の報知を禁止する遊技区間をいう。

30

【 0 1 1 4 】

「有利区間」とは、ストップスイッチの操作態様に応じて有利/不利が発生する抽せんの結果が決定された遊技において、有利なストップスイッチの操作態様を把握可能な情報(例えば、作動した条件装置を表す入賞及び再遊技条件装置番号)を、主制御手段 1 0 0 から副制御手段 2 0 0 へ送信することが可能な遊技区間であり、かつ、ストップスイッチの有利な操作態様を遊技者に報知可能な区間をいう。有利区間にはさらに複数の性能(遊技状態)が存在し、有利区間に滞在中は所定の条件に従ってこれらの性能が遷移する。

【 0 1 1 5 】

また、有利区間カウンタ 1 2 6 は、通常区間から有利区間へ移行すると、有利区間において行われたすべての遊技回数のカウントを開始する。具体的には通常区間から有利区間へ移行するとカウント値の初期値として1500(D)がセットされ、有利区間で遊技が行われるごとに1ずつ減算される。純増枚数カウンタ 1 2 7 は、通常区間から有利区間へ移行すると、有利区間における純増枚数(メダルの払出枚数から投入枚数を引いた値)のカウントを開始する。具体的には、カウント値の初期値は0であり、このカウント値に対して、有利区間の各遊技におけるメダル投入枚数の値の減算とメダル払出枚数の値の加算とが行われる。

40

【 0 1 1 6 】

A T カウンタ 1 2 8 は、有利区間において後述する A T 中という遊技状態へ移行すると、A T 中に行われた遊技回数のカウントを開始する。具体的には有利区間において A T 中へ移行するとカウント値の初期値として抽せんによって決定された値(100(D))また

50

は 3 0 (D)) がセットされ、A T 中で遊技が行われるごとに 1 ずつ減算される。

【 0 1 1 7 】

以下、図 1 6 を参照して遊技区間制御手段 1 2 5 による遊技状態の移行制御について説明する。遊技区間制御手段 1 2 5 は、遊技区間の種類 (通常区間または有利区間) を区間種別番号 S C の値によって管理し、遊技状態を遊技状態番号 (G S) の値に基づいて管理している。図 1 6 に示すように、通常区間の区間種別番号 S C は 0 であり、有利区間の区間種別番号 S C は 1 である。また、有利区間内の遊技状態 (性能) は遊技状態番号 G S の値によって管理しており、本実施形態では、「チャンスゾーン」 (G S = 1)、「A T 中」 (G S = 2)、「上乗せチャンス」 (G S = 3) および「終了待機中」 (G S = 4) の 4 つの遊技状態が設けられている。

10

【 0 1 1 8 】

なお、通常区間に滞在しているときの遊技状態は「通常中」として扱われ、遊技状態番号 G S は 0 となる。また、1 B B - A 遊技中および 1 B B - B 遊技中は「ボーナス中」という 1 つの遊技状態として扱われ、遊技状態番号 G S は 5 となる。なお、通常区間でボーナス遊技が開始された場合であっても、有利区間でボーナス遊技が開始された場合であっても、遊技状態は同じ「ボーナス中」として扱われる。

【 0 1 1 9 】

図 1 6 において、遊技区間の初期状態は通常区間 (S C = 0) かつ通常中 (G S = 0) である。通常中において、抽せん状態が非 R T または 1 B B - B 内部中のときに 3 枚賭け遊技が行われたときに、抽せん手段 1 1 0 による抽せんによって所定の抽せん結果になると、有利区間移行抽せんが行われる。有利区間移行抽せんはハズレ、チャンスゾーンおよび A T のいずれかを決定するものであり、スタートスイッチ 3 6 が操作されたことを契機として行われる。有利区間移行抽せんによりチャンスゾーンが決定された場合はチャンスゾーン (G S = 1) へ移行し (矢印 A 参照)、A T が決定された場合は A T 中 (G S = 2) へ移行する (矢印 I 参照)。

20

【 0 1 2 0 】

なお、これらの移行により区間種別番号 S C も 0 から 1 へ移行する。また、有利区間カウンタ 1 2 6 には初期値として 1 5 0 0 (D) がセットされ、純増枚数カウンタ 1 2 7 には「 0 」がセットされる。これに対して、有利区間移行抽せんによりハズレが決定された場合は、遊技状態番号 G S および区間種別番号 S C の値はいずれも 0 を維持する。また、有利区間へ移行すると、有利区間で行われた遊技回数および有利区間における純増枚数のカウントが開始される。

30

【 0 1 2 1 】

チャンスゾーンでは、抽せん状態が 1 B B - B 内部中であり、かつ、3 枚賭け遊技が行われた場合は、抽せん手段 1 1 0 による抽せん結果の如何にかかわらず A T 中 (G S = 2) へ移行するか否かを決定する A T 移行抽せんが行われる。そして A T 移行抽せんによって抽せんと、抽せんによって A T カウンタ 1 2 8 にセットされる初期値 (1 0 0 または 3 0) が決定され、A T 中 (G S = 2) へ移行する (矢印 U 参照)。これに対して、チャンスゾーンで 1 0 回の遊技を行っても A T 中へ移行することができなかった場合は、通常中 (G S = 0) へ戻る (矢印 E 参照)。なお、有利区間移行抽せんによるチャンスゾーンまたは A T 中への移行確率、および A T 移行抽せんによる A T 中への移行確率は、前述した設定値に応じて異ならせてもよい。たとえば、設定値が大きい程 A T 中 (またはチャンスゾーン) への移行確率を高くしてもよい。

40

【 0 1 2 2 】

A T 中へ移行すると、抽せん手段 1 1 0 による抽せんによって入賞 - A 1 ~ A 6 のうちのいずれかの条件装置が作動したときに、入賞 1 7 または入賞 1 8 の図柄組合せが入賞ライン L 上に揃うこととなるストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序 (正解押し順) が遊技者に対して報知される。これにより、遊技者は報知された押し順に従ってストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R を操作することで 1 0 枚のメダルを獲得することができる。また、A T 中で遊技が行われるごとに A T カウンタ 1 2 8 のカウント値から 1 が減算さ

50

れ、カウント値が「0」になると（すなわちAT中へ移行してからセットされた初期値の回数の遊技が行われると）、終了待機中（GS = 4）へ移行する（矢印オ参照）。したがって、本実施形態ではAT中へ移行すると、1セットのAT遊技を行うことができる。

【0123】

AT中において、抽せん手段110による抽せんで再遊技 - B（スイカリプレイ）または再遊技 - C（チェリーリプレイ）の条件装置が作動（換言すると、レア役が当せん）すると、主制御手段100は上乗せチャンス抽せんを行い、この抽せんに当せんすると上乗せチャンス（GS = 3）へ移行する（矢印カ参照）。上乗せチャンスでは、5回の遊技が行われる間に抽せん手段110による抽せんで所定の条件装置（例えば入賞 - B（共通ベル））が作動した場合は、主制御手段100のRWMに記憶されているATストックの値に1が加算（ATストックが上乗せ）される。また、入賞 - A1～A6のいずれかの条件装置が作動した遊技で、遊技者に対して敢えて正解押し順を報知せず、その状態で入賞17または入賞18の図柄組合せが揃った場合（すなわちストップスイッチが正解押し順で操作された場合）にATストックの値に1を加算してもよい。

10

【0124】

上乗せチャンスで5回の遊技が行われると、再びAT中へ移行する（矢印キ参照）。なお、上乗せチャンスに滞在している間に行われた遊技回数は、AT遊技としてカウントしてもよいし（すなわち、上乗せチャンス中も遊技を行う毎にATカウンタ128の値を1ずつ減算する）、カウントしなくてもよい。なお、上乗せチャンスにおける遊技回数、さらには前述したチャンスゾーン（GS = 1）における遊技回数をカウントするためのカウンタは、それぞれ専用に設けてもよいし、ATカウンタ128を流用してもよい。

20

【0125】

AT中に50回の遊技が行われ、終了待機中へ移行すると、主制御手段100はRWMに記憶されているATストックの値を判断する。ATストックの値が1以上だった場合はその値から1を減算し、再びAT中へ移行する（矢印ク参照）。これにより、引き続き1セットのAT遊技を行うことができる。これに対してATストックの値が0だった場合は通常中へ移行する（矢印ケ参照）。有利区間から通常区間へ移行するときは、有利区間に関するすべての情報がクリアされる。クリアされる情報には、例えば有利区間中に行われた遊技回数、有利区間中の純増枚数、AT中における遊技回数、ATストック数などがある。

30

【0126】

通常区間または有利区間においてボーナス遊技が開始された場合は、いずれの場合もボーナス中（GS = 5）へ移行する（矢印コ参照）。そして、開始されたボーナス遊技が終了したときに、区間種別番号SCが0（通常区間）だった場合は通常中（GS = 0）へ移行し（矢印サ参照）、区間種別番号SCが1（有利区間）だった場合はチャンスゾーン（GS = 1）へ移行する（矢印シ参照）。

【0127】

ここで、有利区間中にボーナス中へ移行した場合は、ボーナス中に行われた遊技回数についても有利区間中の遊技として有利区間カウンタ126でカウントされる。また、有利区間中にボーナス中へ移行し、ボーナス遊技が終了してチャンスゾーンへ移行したときは、チャンスゾーンにおける遊技回数が初期値からカウントし直される。これにより、10回の遊技が行われる間にAT中へ移行できなかった場合は通常中へ移行する。なお、有利区間中にボーナス中へ移行した場合、ボーナス遊技が終了したときに、チャンスゾーンへ移行するのではなく、ボーナス中へ移行する直前に滞在していた遊技状態に戻るようにしてもよい。

40

【0128】

有利区間カウンタ126の値が0になると、すなわち、有利区間中に行われた遊技回数が1500回に達すると通常区間へ移行する（矢印ス参照）。また、純増枚数カウンタ127の値が2400（D）を超えると、すなわち、有利区間中の純増枚数が2400枚を超えると、通常区間へ移行する（矢印セ参照）。ここで、有利区間中の遊技回数が150

50

0 回に達する前であっても、純増枚数が 2 4 0 0 枚を超えたときは通常区間へ移行し、有利区間中の純増枚数が 2 4 0 0 枚を超える前であっても、遊技回数が 1 5 0 0 回に達したときは通常区間へ移行する。なお、有利区間中の遊技回数が 1 5 0 0 回に達する前であり、かつ、純増枚数が 2 4 0 0 枚を超える前であっても、終了待機中 (G S = 4) において A T ストックが 0 であると判断された場合は通常区間へ移行する。そして有利区間から通常区間へ移行する際に、前述したような有利区間に関するすべての情報がクリアされる。

【 0 1 2 9 】

また、本実施形態では、有利区間になっている (区間種別番号 S C = 1) ことを、有利区間ランプ (図 1 7 (a) に示すクレジット数表示器 2 7 上位桁のセグメント D P) を点灯させることで目視により確認することができる。このような有利区間ランプを設けたのは以下の理由による。

10

【 0 1 3 0 】

従来のスロットマシンの中には、所定の抽せんによって、遊技者に有利なストップスイッチの押し順 (および / または操作タイミング) を報知可能な A T 遊技を開始させるか否かを決定するものがあった。また、このようなスロットマシンにおいて、上述した所定の抽せん (以下、「 A T 抽せん」という。) で A T 遊技を開始することが決定された場合であっても、直ちにそのことを遊技者に報知しないものがある。この種のスロットマシンでは、 A T 抽せんに当せんした旨の報知を遅らせて、その間 A T 遊技が開始されることへの遊技者の期待感を高める演出を行うことで、遊技の興趣を向上させようとするものもある。

【 0 1 3 1 】

20

このため、遊技者の中には、 A T 抽せんに当選しているのにもかかわらず、そのことに気が付かず、 A T 抽せんに当選したことを報知する前に遊技を止めてしまう者がいた。特に、初心者にもその傾向が見られた。その一方で、そもそも自力で A T 抽せんに当選させる気がなく、所定回数の遊技だけ行って既に A T 抽せんに当選しているスロットマシンを見つけ出して遊技を行う者もいる。このような状況において、 A T 抽せんに当選したときに遊技を行っていた者 (A T 抽せんに当選させた者) が A T 遊技を行わず、 A T 抽せんの当選に何等寄与していない第三者が A T に関する遊技を行うのは不条理ではないかという声があった。

【 0 1 3 2 】

一方、有利区間ランプを点灯させることで目視により有利区間に滞在していることを確認可能としたが、遊技場の経営者の観点から、翌日の遊技場の営業開始時に有利区間中の状態から開始させたくない場合も有り得る。このような場合には、遊技場のスタッフがスロットマシン 1 0 の有利区間ランプを確認し、点灯していた場合は設定値の変更操作をすることで、遊技状態が初期化されて通常区間 (S C = 0) および通常中 (G S = 0) から遊技が開始されることとなる。

30

【 0 1 3 3 】

このような声に応えるため、ストップスイッチの押し順 (および / または操作タイミング) を報知可能な有利区間へ移行するか否かを決定する移行抽せんに当選したことに気付かずに、その後の遊技を止めてしまう虞を少なくすることができるスロットマシンを提供する必要があった。

40

【 0 1 3 4 】

また、従来のスロットマシンには有利区間ランプに相当するようなランプが備えられていなかったため、現在の状態が遊技者にとって有利な遊技状態 (例えばチャンスゾーン) なのか否かをスタッフが判別できなかった。このため、例えば遊技場のスタッフが、同じ設定値を翌日も使いたい、遊技状態をリセットしたい場合は、すべてのスロットマシンに対して設定値を変更する作業を行って、 R W M を初期化することにより遊技状態をリセットしていた。そして、同じ設定値を使うスロットマシンに対しては、既に設定されている設定値と同じ設定値を再度設定するという作業を行っていた。これに対して、有利区間ランプを備えることにより、同じ設定値 (設定値データ) を翌日も使いたい場合、有利区間ランプが消灯しているスロットマシンについては設定値を変更する作業が不要であること

50

が分かるため、スタッフの作業の手間を省くことができる。

【 0 1 3 5 】

ここで、有利区間ランプは、通常区間から有利区間へ移行したときに点灯させてもよい。ただし、通常区間から有利区間へ移行したときに、移行後の遊技状態における出玉率が 1 0 0 % 未満のとき（ 1 回の遊技におけるメダルの獲得枚数の期待値が投入枚数よりも下回っているとき）は、必ずしも有利区間ランプを点灯させなくてもよい。例えば図 1 6 に示した遊技状態の遷移図において、チャンスゾーン（ $GS = 1$ ）の出玉率が 1 0 0 % 未満だった場合、通常中からチャンスゾーンへ移行したときに有利区間ランプを点灯しなくてもよい。ただし、チャンスゾーンにおいて、遊技者に対してストップスイッチの押し順など何らかの指示を行う場合は、有利区間ランプを点灯させるのが望ましい。また、一旦有利区間ランプを点灯させたときは、以後、通常区間へ移行するまで点灯状態を維持するのが望ましい。

10

【 0 1 3 6 】

本実施形態では、図 1 6 に示した遊技状態の遷移図において、チャンスゾーン（ $GS = 1$ ）の出玉率が 1 0 0 % 未満であり、 AT 中の出玉率が 1 0 0 % 以上に設定されているものとして、通常中からチャンスゾーンへ移行したとき（図 1 6 矢印ア参照）は有利区間ランプを点灯させないが、通常中から AT 中へ移行したとき（図 1 6 矢印イ参照）およびチャンスゾーンから AT 中へ移行したとき（図 1 6 矢印ウ参照）に有効ランプを点灯させる。

【 0 1 3 7 】

このように、通常中からチャンスゾーン（出玉率が 1 0 0 % 未満）へ移行したときは有利区間ランプを点灯させないことにより、次のような利点がある。例えば、有利区間ランプが点灯しているときにスロットマシンの電源がオフにされた場合は、再度電源がオンにされたときに有利区間ランプを点灯させる必要がある。一方、有利区間に滞在しているときに設定変更を行うと、設定変更により RWM の初期化が行われ、通常区間に戻ってしまうことにより、有利区間ランプが消灯することになる。このため、前日の遊技場の営業終了時に有利区間ランプが点灯したにもかかわらず、翌日の営業開始時に有利区間ランプが消灯していたとすると、前日の営業終了後に設定変更が行われたことが遊技者に知られてしまう。

20

【 0 1 3 8 】

そのような事態をできるだけ避けるため、通常区間から有利区間へ移行すると直ちに有利区間ランプを点灯させるのではなく、有利区間へ移行しても遊技者に有利とはいえない遊技状態（例えば出玉率が 1 0 0 % 未満）のときは有利区間ランプを点灯させず、有利区間において遊技者に有利な遊技状態（例えば出玉率が 1 0 0 % 以上）となったときに、有利区間ランプを点灯させるようにしている。

30

【 0 1 3 9 】

前述したように、本実施形態では、クレジット数表示器 2 7 上位桁のセグメント DP を有利区間ランプとして利用するようにしている。これにより、遊技者がクレジットにメダルが残っていないか確認する際に、併せて現在の遊技状態が有利な遊技状態になっているか否かを確認できるようになっている。さらに、クレジット数表示器 2 7 の未使用セグメントを利用することで、別途 LED を設ける必要がなく、コストが増えることもない。

40

【 0 1 4 0 】

なお、有利区間ランプとして、図 1 7 (b) に示す獲得枚数表示器 2 8 の 8 セグメント表示器におけるセグメント DP を使用してもよい。この場合、獲得枚数表示器 2 8 をクレジット数表示器 2 7 と横並び、または上下に並べて設けることが好ましい。これにより、遊技者がクレジットにメダルが残っていないか確認する際に、併せて現在の遊技状態が有利な遊技状態になっているか否かを確認できるようになるからである。さらに、獲得枚数表示器 2 8 を決定スイッチ 3 9 の近傍に設け、通常区間から有利区間へ移行することを決定した際は、決定スイッチ 3 9 の操作が有効になる前に有利区間ランプを点灯させることが好ましい。これにより、例えば 1 遊技の終了後（メダルの払い出しがない場合はすべてのリールの停止後であり、メダルの払い出しがある場合は払い出し後）や非遊技中に決定

50

スイッチ 39 が操作されると、遊技履歴画面や二次元コード画面を画像表示装置 70 に表示するスロットマシン 10 では、遊技者が有利区間ランプの点灯を見落としにくくなる。

【0141】

具体的には、1 遊技の終了後や非遊技中に決定スイッチ 39 が操作されると、メニュー画面を画像表示装置 70 に表示する。そして、メニュー画面が表示されている状況下では、選択スイッチ 38 の操作により、遊技履歴画面、パスワード入力するためのパスワード入力画面、二次元コード画面のうち、次にどの画面を表示するか選択可能となっている。すなわち、遊技者は遊技を終えるときに、遊技履歴を確認するため、または携帯端末に備わっている二次元コードリーダーを起動させて二次元コードを取得するため、決定スイッチ 39 を操作することになる。

10

【0142】

そして、獲得枚数表示器 28 を決定スイッチ 39 の近傍に設けていることにより、決定スイッチ 39 を操作する際に、その視界には獲得枚数表示器 28 が入っているため、有利区間ランプが点灯していれば、点灯に気づかないことは稀であると言える。すなわち、次の遊技から有利区間に移行することに気付かず遊技を終えてしまうことを抑制することができる。もちろん、クレジット数表示器 27 のセグメント DP を、有利区間ランプとして使用する場合も、クレジット数表示器 27 は決定スイッチ 39 の近傍に設け、通常区間から有利区間へ移行することが決定した際は、決定スイッチ 39 の操作が有効になる前に有利区間ランプを点灯させることが好ましい。

【0143】

なお、有利区間ランプを点灯させるタイミングは、清算スイッチ 33 の操作が有効になる前が望ましい。一般に、大半の遊技者は遊技をやめる際に、クレジットにメダルが残っていないか確認をする。そして、クレジットにメダルが残っていたときは、清算スイッチ 33 を操作することになる。したがって、遊技者が清算スイッチ 33 を操作する（遊技をやめる）前に、有利区間ランプを点灯させて、区間移行抽せんに当選したことを報知することにより、誤って（区間移行抽せんに当選していることに気が付かず）遊技をやめてしまうことを抑止できる。

20

【0144】

また、本実施形態では、従来のいわゆる天井機能のように、通常区間における遊技回数が特定の値（例えば 1000 ゲーム）に達したことに基づいて有利区間へ移行とするような機能を設けていないため、通常区間においてどの遊技回数から遊技を始めても遊技者にとって有利度が変わることはない。

30

【0145】

（フリーズ制御手段の説明）

図 12 に戻り、フリーズ制御手段 130 は、所定の状況になると遊技の進行を遅延させるフリーズ制御を実行する。本実施形態では、上乗せチャンス（GS = 4）において AT ストックが上乗せされる可能性がある場合に、スタートスイッチ 36 が操作されてから所定時間だけフリーズさせる。具体的には、上乗せチャンスにおいて入賞 - B の条件装置が作動すると、スタートスイッチ 36 の操作を契機として 2 秒間のフリーズが発生する。このフリーズが発生する際、画像表示装置 70 には「！」という記号がごく短時間表示される演出（いわゆるインサート演出）が実行される。そして、フリーズが開始してから所定時間が経過すると、フリーズが解除されてリール 40L、40C、40R が一斉に回転する。

40

【0146】

また、例えば入賞 - A1 ~ A6 のいずれかの条件装置が作動した遊技で、遊技者に対して敢えて正解押し順を報知せず、その状態で入賞 17 または入賞 18 の図柄組合せが揃った場合（すなわちストップスイッチが正解押し順で操作された場合）に AT ストックの値に 1 を加算する場合、フリーズが発生している間、ストップスイッチを正解押し順で操作できれば AT ストックが上乗せされることを画像表示装置 70 に表示してもよい。この場合、正解押し順の第 1 停止操作のみを遊技者に報知し、第 2 停止操作を遊技者に当てさせ

50

るようにしてもよい（正解押し順となる確率は $1/2$ ）。

【0147】

また、フリーズ中に、ストップスイッチを正解押し順で操作できればATストックが上乗せされることを画像表示装置70に表示し、その後フリーズを解除し、遊技者が報知に依らず自力で正解押し順の第1停止操作を行った場合は、再度フリーズを発生させる。このフリーズ中は第2停止操作が無効化される。そして、このフリーズの間、第2停止操作を遊技者に報知するようにしてもよい（正解押し順となる確率は $1/3$ ）。

【0148】

（報知遊技制御手段の説明）

報知遊技制御手段135は、有利区間に移行すると、滞在している遊技状態と作動した条件装置とに応じてストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序（「押し順」ともいう。）を報知する。押し順の報知は、指示番号という数値を図1に示した獲得枚数表示器28に表示することによって行われる。具体的には、図17（b）および（c）に示すように、獲得枚数表示器28の上位桁に「=」（指示番号であることを示す記号）を表示し、下位桁に操作態様（押し順）に応じた数値を表示する。ここでは、「1」は左→中→右（順押し）、「2」は左→右→中（ハサミ押し）、「3」は中→左→右（順中押し）、「4」は中→右→左（逆中押し）、「5」は右→左→中（逆ハサミ押し）、「6」は右→中→左（逆押し）の押し順に対応している。

10

【0149】

遊技者に指示する押し順は、AT中において入賞-A1～入賞-A6の条件装置が作動したときに、作動した条件装置に対応する正解押し順であるが、入賞-Bの条件装置が作動した場合も1つの押し順が指示される。すなわち、入賞-Bの条件装置が作動したときは、ストップスイッチが任意の押し順で操作されても入賞17または入賞18の図柄組合せが入賞ラインLに揃うことになるが、6通りの押し順のうち1つが適宜選択され、選択された押し順に対応する指示番号が獲得枚数表示器28に表示される。

20

【0150】

また、図14に示したように、本実施形態では非RT、1BB-A内部中および1BB-B内部中においては2枚賭け遊技および3枚賭け遊技のいずれも可能であるが、獲得枚数表示器28を用いて遊技者に対して何らかの指示を行うのは、3枚賭け遊技が行われたときだけである（すなわち、2枚賭け遊技では遊技者に対する指示は行われない。）。そこで、本実施形態では、2枚賭け遊技および3枚賭け遊技のいずれも可能な抽せん状態において、メダルの投入枚数（2枚または3枚）を指示する場合がある（詳しくは後述する。）。

30

【0151】

ここで、遊技者に対して2枚賭け遊技を指示する場合は、獲得枚数表示器28の上位桁に「=」を表示し、下位桁に「A」を表示する。また、3枚賭け遊技を指示する場合は、獲得枚数表示器28の上位桁に「=」を表示し、下位桁に「C」を表示する。このように、獲得枚数表示器28には遊技者に対する指示内容が表示されるため、獲得枚数表示器28のことを指示モニタとも称する。

【0152】

遊技者に対するメダルの投入枚数の指示は、抽せん状態が非RTのときに3枚賭け遊技が行われたときに、その遊技が終了してから次の遊技を行うためのメダル投入が可能になるまでの間に、獲得枚数表示器28に「=A」が表示されるとともに画像表示装置70に「2枚賭けせよ!」と表示される。また、抽せん状態が1BB-B内部中に3枚賭け遊技が行われたときに、その遊技が終了してから次の遊技を行うためのメダル投入が可能になるまでの間に、獲得枚数表示器28に「=C」が表示されるとともに画像表示装置70に「3枚賭けせよ!」と表示される。

40

【0153】

なお、投入枚数に関する指示（メッセージ）を画像表示装置70に表示した場合、そのメッセージの表示を終了するタイミングとしては、(i)メッセージを表示した遊技において

50

スタートスイッチ 36 が操作されたとき、(ii)メッセージを表示した遊技において全リールが停止したとき、(iii)メッセージを表示後、指示した投入枚数と同じ投入枚数でスタートスイッチ 36 が操作されたとき、(iv)メッセージを表示後、指示した投入枚数と同じ投入枚数で遊技が行われて全リールが停止したとき、(v)2枚賭けのメッセージの表示後、2枚賭けで行われた遊技で1BB-Bの条件装置が作動したとき、(vi)2枚賭けのメッセージの表示後、2枚賭けで行われた遊技で1BB-Bの条件装置が作動し、かつ、作動した遊技で全リールが停止したとき、などが考えられる。

【0154】

上述した(iii)~(vi)については、表示終了の条件が満たされるまで複数の遊技にまたがって、画像表示装置 70 に投入枚数の指示メッセージが表示されることとなるが、これを
10 実現するには、主制御手段 100 によって表示制御される指示モニタにおいても、同様の表示終了条件が成立するまで指示内容を表示し続ける必要がある。したがって、(iii)~(vi)の表示終了タイミングを実現するには、本実施形態のように、指示モニタを獲得枚数表示器 28 と兼用せずに、専用の指示モニタを設けるとよい。

【0155】

ここで、本実施形態では、押し順の指示は「1」~「6」の数字を用いて行うため、投入枚数の指示にはアルファベットを用いることで、指示する内容が押し順と区別し易いようにしている。なお、投入枚数の指示はアルファベットに限らず、7つのセグメントのうち特定の1または複数のセグメントを点灯させる（ただし表示態様は、数字、記号、アルファベットなど何らかの意味を持たないようにする）ようにしてもよい。
20

【0156】

また、遊技者に対して指示する押し順やメダルの投入枚数を獲得枚数表示器 28 に表示したときは、それに併せて表示した指示内容が遊技者に理解されやすい表示態様（図 17(c)、「液晶表示」欄参照）を画像表示装置 70 に表示する。例えば押し順については、「1」、「2」、「3」の3つの丸数字を画面の横方向に並べて画像表示装置 70 に表示する。画面の横方向に並べた3つの丸数字の表示位置は、一番左の丸数字が左ストップスイッチ 37L の操作順序を示し、真ん中の丸数字が中ストップスイッチ 37C の操作順序を示し、一番右の丸数字が右ストップスイッチ 37R の操作順序を示している。

【0157】

また、丸数字の値は操作すべき順序を示しており、「1」の丸数字は最初に操作（第1停止操作）すべきこと（第1停止操作）を示し、「2」の丸数字は2番目に操作（第2停止操作）すべきことを示し、「3」の丸数字は最後に操作（第3停止操作）すべきことを示している。さらに、操作すべき順序に応じて丸数字の大きさも異なり、「1」の丸数字が最も大きく、「3」の丸数字が最も小さく、「2」の丸数字がそれらの中間の大きさで表示される。したがって、例えば獲得枚数表示器 28 に「=5」を表示して逆ハサミ押し（右→左→中）を指示した場合、画像表示装置 70 の画面において一番右側に最も大きい丸数字「1」が表示され、一番左側に2番目に大きい丸数字「2」が表示され、真ん中に一番小さい丸数字「3」が表示される。
30

【0158】

獲得枚数表示器 28 によってメダルの投入枚数を指示する場合は、画像表示装置 70 の画面にメダルの投入枚数を指示するメッセージを表示する。例えば獲得枚数表示器 28 に「=A」を表示して2枚のメダルを投入することを指示した場合、画像表示装置 70 の画面に「2枚賭けせよ!」というメッセージを表示する。また、獲得枚数表示器 28 に「=C」を表示して3枚のメダルを投入することを指示した場合、画像表示装置 70 の画面に「3枚賭けせよ!」というメッセージを表示する。
40

【0159】

本実施形態では、獲得枚数表示器 28 に、メダルの払出枚数と、エラーコード（後述する）と、遊技者に対する指示内容とを表示するため、遊技者に対する指示内容を表示する際には、メダルの払出枚数およびエラーコードを表示するときには表示されない「=」を表示することで、表示されている情報の種類（指示内容であるか否か）を遊技者が判断で
50

きるようにしている。したがって、獲得枚数表示器 28 に表示される他の情報との区別が付けば良く、例えば、上位桁に指示内容（1～6，A，C）を表示し、下位桁を無表示としてもよい。このように、少なくとも数字以外の文字または記号と共に指示番号を表示することで、小役が入賞したときの払出枚数の表示とは区別することができる。ただし、必ずしも遊技者に対する指示であることを示す記号（「＝」）と共に指示番号を表示する必要は無く、指示番号のみを表示するようにしてもよい。

【0160】

また、押し順を指示するときの表示態様として、敢えて押し順を伏せていることを遊技者に示す場合は、「＝0」を表示してもよいし、無表示としてもよい。無表示の態様としては、8セグメント表示器の全セグメント消灯させることなどが考えられる。ただし、8セグメント表示器の全セグメントのうち、有利区間ランプとして使用しているセグメントがあれば、そのセグメントは消灯させない。また、無表示の代わりに上位桁と下位桁の双方に「＝」を表示してもよい。

10

【0161】

さらに、遊技者に対して押し順を指示する態様として、例えば、押し順を示す数字を獲得枚数表示器 28 の上位桁に表示しておき、現に操作すべきストップスイッチを示す番号（例えば、左ストップスイッチ 37L は 1 番（「1」）、中ストップスイッチ 37C は 2 番（「2」）、右ストップスイッチ 37R は 3 番（「3」））を下位桁に順次表示するようにしてもよい。例えばハサミ押し（左→右→中）を指示する場合、抽せん手段 110 による抽せん後に獲得枚数表示器 28 の上位桁に「2」を、下位桁に左ストップスイッチ 37L を示す「1」を表示する。これにより遊技者が左ストップスイッチ 37L を第 1 停止操作すると、獲得枚数表示器 28 の上位桁に「2」を表示したまま、下位桁に右ストップスイッチ 37R を示す「3」を表示する。そして、遊技者が右ストップスイッチ 37R を第 2 停止操作すると、獲得枚数表示器 28 の上位桁に「2」を表示したまま、下位桁に中ストップスイッチ 37C を示す「2」を表示する。なお、上位桁に表示する内容（押し順）と下位桁に表示する内容（操作すべきストップスイッチ）とを入れ替えてもよい。

20

【0162】

（入賞判定手段の説明）

図 12 に戻り、入賞判定手段 140 は、リール 40L，40C，40R がすべて停止すると、入賞ライン L 上に停止表示された図柄組合せが、図 8～図 11 に示した図柄組合せのいずれかに対応するか否かを判定する。これにより、1BB-A または 1BB-B の図柄組合せが入賞ライン L に表示されたと判定された場合は、次の遊技から表示された図柄組合せに対応するボーナス遊技が開始される。また、再遊技 01～再遊技 06 の図柄組合せが入賞ライン L に表示されたと判定された場合は、次の遊技で再遊技が行われ、入賞 01～入賞 18 の図柄組合せが入賞ライン L に表示されたと判定された場合は、表示された図柄組合せに対応する枚数のメダルが払い出される。ここで、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値（例えば 50 枚）に達するまでは、入賞した小役に対応するメダル枚数を現在のクレジット枚数に加算し、クレジット枚数の上限（例えば 50 枚）に達した後は、図 1 に示したメダル払出口 60 からメダルを排出するようにしてもよい。

30

【0163】

（異常検出手段の説明）

異常検出手段 145 は、遊技が行われていないときや遊技中にスロットマシン 10 で発生し得る異常な状態や遊技の進行の障害となる事態を検出し、検出した異常または障害（以下、まとめて「エラー」ともいう。）に対応するエラーコードを、獲得枚数表示器 28 に表示する。異常検出手段 145 が検出するエラーの種類には、電断復帰エラー、エンブティエラー、メダル詰まりエラーおよびドア開放エラーがある。

40

【0164】

電断復帰エラー（エラーコード：E1）は、スロットマシン 10 の電源を ON（以下、「オン」または「投入」ともいう。）したときに、主制御手段 100 の RWM の内容が正常でないとき（例えば、電源遮断時の RWM の内容と、電源投入時の RWM の内容とが一

50

致しない（パリティチェックエラー）など）に検出されるエラーであるが、出荷後、初めて電源をONしたときにも検出され得る。エンプティエラー（エラーコード：C A）は、本体部12内のホッパーに貯留されているメダルが無くなったときに検出されるエラーである。メダル滞留エラー（エラーコード：C 1）は、図5（a）に示した第1投入センサ811がOFF状態になった後、第2投入センサ812のON状態が所定時間を超えて継続した場合に検出されるエラーである。ドア開放エラー（エラーコード：C d）は、スロットマシン10の前面扉14が開放されているときに検出されるエラーである。

【0165】

また、これらのエラーが検出されると、検出されたエラーに対応するエラーコードが後述するLED表示制御手段150によって獲得枚数表示器28に表示され、エラーが発生したことが報知される。ここで、何らかの異常を検出したときに、検出した異常に対応するエラーコードを副制御手段200へ送信し、副制御手段200が受信したエラーコードに対応する報知を行ってもよい。

10

【0166】

上述したエラーのうち、電断復帰エラーは、スロットマシン10の電源投入時に検出され得るエラーであり、エンプティエラー、メダル滞留エラーおよびドア開放エラーは、非遊技中（エンプティエラーは除く）および遊技中に検出され得るエラーである。また、各エラーが検出されると、主制御手段100は、遊技の進行が不可能な状態（以下、「遊技不可能状態」ともいう。）となるが、遊技不可能状態から遊技の進行を再開する方法（復帰する方法）は、エラーの種類に応じて異なっている。

20

【0167】

まず、エンプティエラー、メダル滞留エラーまたはドア開放エラーが発生したことによって遊技不可能状態になった場合は、エラー要因が解消され、本体部12内に設けられた設定/リセットスイッチ82c（図3参照）を操作することによって遊技の制御処理が再開することができる。このように、エンプティエラー、メダル滞留エラーおよびドア開放エラーは設定/リセットスイッチ82cの操作によって遊技の制御処理を再開（復帰）させることができるため、復帰可能エラーと称する。

【0168】

これに対して、電源投入直後に検出され得る電断復帰エラーが発生した場合は、一旦スロットマシン10の電源をオフにして、本体部12内に設けられたキースイッチ82b（図3参照）をオンにした状態で、電源の再投入を行う必要がある。このような手順でスロットマシン10を起動させると、通常の起動とは異なり、スロットマシン10は起動後、設定変更モードへ移行する。設定変更モードへ移行すると、設定変更処理の状態となり、このときRWMの所定の記憶領域がクリア（すなわちRWMが初期化）されるとともに、前述した設定値の変更が可能となる。このように、電断復帰エラーは遊技の制御処理を再開（復帰）させることができないため、復帰不可能エラーと称する。

30

【0169】

復帰不可能エラーが発生した時は、復帰時にRWMの所定記憶領域がクリアされ、クリアされた記憶領域に記憶されていた遊技に関する情報は維持されないため、初期状態（例えば、抽せん状態は非RT、区間種別番号SCは「0」（通常区間）、遊技状態番号GSは「0」（通常中））から遊技が行われることになる。このため、有利区間ランプが点灯している状態で復帰不可能エラーが発生した場合や設定変更作業を行った場合は、復帰したときに有利区間ランプが消灯することになる。

40

【0170】

（LED表示制御手段の説明）

LED表示制御手段150は、主制御手段100のROMに記憶されたLEDセグメントテーブルに基づいて、クレジット数表示器27および獲得枚数表示器28（指示モニタでもある。）の表示制御を行う。LEDセグメントテーブルは、数字、アルファベット、記号などを8セグメント表示器に表示するために、各セグメントa～g（図17（a）参照）のいずれを点灯させるのかを示すデータであり、換言すると、予め8セグメント表示

50

器の表示態様を定めているデータともいえる。また、LED表示制御手段150は、図2に示した各種LED（精算表示LED22、再遊技表示LED23、投入可能表示LED24、遊技開始表示LED25、ベットLED26）や、有利区間ランプ（クレジット数表示器27の下位桁におけるセグメントDP）の点灯制御も行っている。なお、図1に示したATランプALPの点灯制御は、副制御手段200が行っている。

【0171】

（制御コマンド送信手段の説明）

制御コマンド送信手段155は、主制御手段100の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段200へ送信する。主制御手段100と副制御手段200との間でやり取りされる情報は、主制御手段100から副制御手段200への一方向に限られており、副制御手段200から主制御手段100に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段100から副制御手段200へ送信される情報は、シリアル通信によって制御コマンドによって送信される。

10

【0172】

制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第1制御コマンド（1バイト）と、送信する情報の内容を示す第2制御コマンド（1バイト）とで構成されている。なお、シリアル通信に限らず、パラレル通信（例えば16本のハーネス）によって制御コマンドを送信してもよい。

【0173】

主制御手段100から副制御手段200へ送信される制御コマンドによって送信される情報のうち、主要なものとしては、設定値に関するもの、遊技状態に関するもの、投入されたメダルの枚数に関するもの、抽せんの結果に関するもの、遊技区間の移行や有利区間内の性能（遊技状態）の移行制御に関するもの（遊技回数、遊技区間制御手段125内の各種カウンタの値や遊技状態の移行に関する各種抽せん結果など）、各種スイッチ操作に関するもの、リールの停止制御に関するもの、遊技の結果に関するもの、発生したエラーの種類を示すもの等がある。

20

【0174】

遊技状態に関する情報としては、図15に示した各抽せん状態（非RT、1BB-A内部中、1BB-B内部中、1BB-A中、1BB-B中）および図16に示した区間種別番号SCと遊技状態番号GSを示す情報などがある。また、抽せんの結果に関するものとしては、演出グループ番号、ボーナス条件装置番号および指示番号などがある。また、各種スイッチ操作に関するものとしては、清算スイッチ33、スタートスイッチ36およびストップスイッチ37L、37C、37Rのいずれかが操作されたことを示す情報などがある。リールの停止制御に関するものとしては、停止表示させる図柄およびいわゆる滑りコマ数を示す情報などがある。遊技の結果に関するものとしては、停止表示させた図柄や払い出すメダル枚数を示す情報などがある。

30

【0175】

エラーの種類を示すコマンドとしては、前述した異常検出手段145によって検出される、電断復帰エラー、エンプティエラーおよびドア開放エラーなどがある。これにより、副制御手段200がエラーの種類を示すコマンドを受信すると、受信したコマンドによって示されるエラーの種類に応じた画像表示や音声を発生する。例えば、副制御手段200がドア開放エラーが発生したことを示すコマンドを受信した場合、画像表示装置70に「扉が開いています」というメッセージを表示する。

40

【0176】

また、副制御手段200は、前面扉14が開いているときに、本体部12内に設けられたキースイッチ82bがオンにされると、管理者モードへ移行する。この管理者モードは、遊技場のスタッフによってスロットマシン10に関する各種設定が可能となるモードであり、例えば、演出中に発生する演出音の音量調整、遊技待機画面を表示しているときの演出用ランプ72の点滅パターンのテスト、遊技者に対して遊技に関する各種情報を表示するか否かの選択が可能となる。

50

【 0 1 7 7 】

なお、演出音の調整や演出時におけるランプ類の光量調整については、管理者モードへ移行したときに表示装置 7 0 に表示されるメニュー画面に含まれている演出音の音量調整やランプ類の光量調整に対応した項目を選択することで、音量や光量を可能としてもよいし、管理者モードへ移行するとメニュー画面を経ることなく、選択スイッチ 3 8 を操作することで調整可能としてもよい。この場合、例えば選択スイッチ 3 8 の上下スイッチを操作することで演出音の増減を可能とし、左右スイッチを操作することでランプの光量の増減を可能としてもよい。

【 0 1 7 8 】

(外部信号送信手段の説明)

外部信号送信手段 1 6 0 は、主制御手段 1 0 0 において所定周期 (2 . 2 3 5 ミリ秒毎) で実行されるタイマ割込処理 (後述する) により外部集中端子基板 8 6 を介して、前述したメダル投入信号、メダル払出信号、B B 信号、および、A T 信号等を外部へ出力する。本実施形態では、ボーナス役の図柄組合せ (図 8 参照) が入賞ライン L 上に揃うと B B 信号がオンになり、ボーナス遊技が終了すると B B 信号がオフになる (レベル出力)。また、A T 中へ移行すると A T 信号がオンになり、A T 中から他の遊技状態へ移行するとオフ状態となる (レベル出力)。上述した各種信号の出力処理 (外部信号出力処理) は、図 2 3 に示すタイマ割込処理のステップ S 5 2 0 で実行される。

【 0 1 7 9 】

(役比モニタの説明)

図 1 2 に示す役比モニタ 1 0 3 は、図 1 8 (a) に示すように 4 つの 8 セグメント表示器からなり、その表示内容は図 3 に示した主制御基板ケース 1 0 2 の役比モニタ表示窓 Y M から視認することができる。4 つの 8 セグメント表示器のうち、上位 2 桁 (図 1 8 (a) 中、左側 2 つ) の 8 セグメント表示器は、比率表示部 R A に表示された比率の種類 (以下、「識別子」ともいう。) を表示する識別子表示部 I D になっており、下位 2 桁 (図 1 8 (a) 中、右側の 2 つ) の 8 セグメント表示器は、各種の比率 (後述する) を表す数値を表示する比率表示部 R A になっている。

【 0 1 8 0 】

役比モニタ 1 0 3 には、(i) 有利区間比率または指示込み役物比率、(ii) 中期間連役比、(i) ii) 中期間役比、(iv) 長期間連役比、(v) 長期間役比、(vi) 役物等状態比率という 6 種類の情報が、1 つずつ循環的に順次切り替えられて表示される。ここで、(i) 有利区間比率または指示込み役物比率は、スロットマシンの仕様に依拠していずれか一方が表示される。具体的には、有利区間移行抽せんにおいて、通常区間から有利区間へ移行する確率が設定値に依拠して変動する仕様のスロットマシンにおいては指示込み役物比率を表示し、変動しない仕様のスロットマシンにおいては有利区間比率を表示する。本実施形態のスロットマシンは、通常区間から有利区間へ移行する確率が設定値に依拠して変動する仕様であり、指示込み役物比率を表示するものとする。

【 0 1 8 1 】

(i) の有利区間比率は、識別子が「 7 U 」であり、直近の 1 7 5 0 0 0 ゲームのうち、有利区間中に行われたゲーム数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。また (i) の指示込み役物比率は、識別子が「 7 P 」であり、原則として直近の 1 7 5 0 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち、遊技者に対して正解押し順が報知された遊技および役物作動中 (1 B B - A 遊技、1 B B - B 遊技) に払い出されたメダル枚数の割合を、2 桁の百分率で表した値である。

【 0 1 8 2 】

(ii) の中期間連役比は、識別子が「 6 y 」であり、原則として直近の 6 0 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物 (いわゆる R B) の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を 2 桁の百分率で表した値である。(iii) の中期間役比は、識別子が「 7 y 」であり、原則として直近の 6 0 0 0 ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物、第二種特別役物 (いわゆる C B) および普通役物 (いわゆる S B) の作動中に

10

20

30

40

50

払い出されたメダル枚数の割合を2桁の百分率で表した値である。本実施形態では、第二種特別役物および普通役物が搭載されていないため、中間役比の値は(ii)の中間連役比と同じ値になる。

【0183】

(iv)の長期間連役比は、識別子が「6A」であり、原則として直近の17500ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を2桁の百分率で表した値である。(v)の長期間役比は、識別子が「7A」であり、原則として直近の17500ゲーム中に払い出されたメダル枚数のうち第一種特別役物、第二種特別役物および普通役物の作動中に払い出されたメダル枚数の割合を2桁の百分率で表した値である。本実施形態では、第二種特別役物および普通役物が搭載されていないため、長期間役比の値は(iv)の長期間連役比と同じ値になる。

10

【0184】

(vi)の役物状態比率は、識別子が「5H」であり、175000ゲームのうち、役物作動中(第一種特別役物、第二種特別役物、普通役物、役物連続作動装置)のゲーム数を合算したものの割合を2桁の百分率で表した値である。本実施形態では、第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が搭載されているため、これら役物および役物連続作動装置が作動しているときの合計ゲーム数の割合となる。

【0185】

上述した各種情報は、指示込み役物比率(または有利区間比率)→中間連役比→中間役比→長期間連役比→長期間役比→役物状態比率という順で、循環的に表示され、各情報は各々5秒間(許容差±10%)ずつ表示される。また、役比モニタ103に上述した各情報を表示しているときは、識別子表示部IDの下位桁側の8セグメント表示器において、小数点を表すセグメントDPを点灯させる。これにより、識別子表示部IDの表示態様は「7P.」→「6y.」→「7y.」→「6A.」→「7A.」→「5H.」→「7U.」→...と遷移し、比率表示部RAには表示された識別子に対応する百分率の値が表示される。

20

【0186】

図18(b)に示すように、比率表示部RAには、各々対応する項目における百分率の値が「00」～「99」の数値範囲内で表示される。比率表示部RAに表示される百分率の値は小数点以下を切り捨てた値であり、算出された比率が100%であるときには、比率表示部RAに「99」が表示されるように制御される。本実施形態の遊技機では、指示込み役物比率(7P)が70%以下、中間連役比(6y)が60%以下、中間役比(7y)が70%以下、長期間連役比(6A)が60%以下、長期間役比(7A)が70%以下、役物等状態比率(5H)が50%以下となるように設計されている。なお、有利区間比率を表示する遊技機(いわゆる「7Uタイプ」)の場合、有利区間比率が70%以下となるように設計されることが望ましい。

30

【0187】

また、中間連役比および中間役比を表示する際に、たとえば稼働を開始してから日が浅いなどの理由で、総ゲーム数が6000回に満たない状態であった場合は、識別子表示部IDに表示する識別子(「6y」、「7y」)を点滅させる。また、長期間連役比および長期間役比を表示するときに、総ゲーム数が17500回に満たない状態であった場合は、識別子表示部IDに表示する識別子(「6A」、「7A」)を点滅させる。さらに、指示込み役物比率(または有利区間比率)、役物等状態比率を表示するときに、総ゲーム数が175000回に満たない状態であった場合は、識別子表示部IDに表示する識別子(「7P」(または「7U」)、「5H」)を点滅させる。これらの場合における点滅表示は、点灯期間と消灯期間の合計時間が0.6秒間(許容差±10%)であり、点灯期間のデューティ比が50%とされる。すなわち、点灯期間が約0.3秒、消灯期間が約0.3秒となるように制御される。

40

【0188】

なお、有利区間比率(識別子:7U)を表示するタイプのスロットマシンにおいて、例

50

例えば第一種特別役物、第二種特別役物、普通役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を一切搭載されていなかった場合は、中期間連役比、中期間役比、長期間連役比および長期間役比を算出することができない。したがって、役比モニタ 103 の識別子表示部 I D に表示される識別子は、前述したように「7 U .」→「6 y .」→「7 y .」→「6 A .」→「7 A .」→「7 U .」→...と遷移するが、情報が存在しない識別子に対応する比率表示部 R A の表示態様は「- -」と表示される。ただし、「- -」と表示する代わりに、存在しない情報の表示を省略するようにしてもよい。例えば、普通役物は備えているが、第一種特別役物、第二種特別役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を搭載していないスロットマシンの場合、役比モニタ 103 の表示内容を「7 U .」→「7 y .」→「7 A .」→「7 U .」→...と遷移させて、有利区間比率、中期間役比および長期間役比の 3 種類の情報だけを表示するようにしてもよい。

10

【0189】

また、役比モニタ 103 を構成する 4 つの 8 セグメント表示器は、スロットマシン 10 の電源が投入されると、不具合を起こしているセグメントの有無をチェックし易くするためのテストパターンの表示として、全セグメントが所定時間（例えば 5 秒間）点灯するようになっている。また、役比モニタ 103 に表示する各項目（前述した(i)～(vi)）の演算処理が行われる直前に、電源断処理（後述する図 33 のステップ S 508 参照。）が実行された場合、電源が復帰して上述したテストパターンを表示しつつ役比モニタ 103 に表示する各項目の演算処理を実行し、テストパターンの表示終了後に演算後の値を参照して役比モニタ 103 に表示するようにしてもよい。さらに、設定値を変更するための操作が行われたときに、役比モニタ 103 におけるテストパターンの表示を所定時間（例えば 5 秒間）行ってもよく、この間に役比モニタ 103 へ表示する各項目の演算処理を実行してもよい。

20

【0190】

なお、ぱちんこ遊技機においても性能表示モニタという表示器を設け、役比モニタ 103 に類似する表示を行っている。ここで、スロットマシンにおける役比モニタと、ぱちんこ遊技機における性能表示モニタを、合わせて「管理情報表示 L E D」ともいう。性能表示モニタでは、遊技球を 60000 個発射するごとに、100 個のアウト球に対するセーフ球の個数の割合（「ベース」ともいい、アルファベットの“B”で表す）の値を、前々回の 60000 個発射時のベースと、前回の 60000 個発射時のベースと、現在のベースとを、順次切り換えて循環的に表示する。この性能表示モニタにおいても、テストパターンの表示と、その間における表示する項目に関する演算処理とを、前述した役比モニタ 103 と同様に実行してもよい。

30

【0191】

<主制御手段の R W M に記憶される情報の説明>

次に図 19 および図 20 を参照して、主制御手段 100 の R W M に記憶される各種情報の一部と、それら情報が記憶されるアドレスについて説明する。図 19 および図 20 に示す情報は、R W M に記憶されるデータの一部を示すものであり、これらデータの他にも遊技を制御する上で必要となるデータが R W M に記憶されることはいうまでもない。図 19 は I / O ポートから取り込んだ各種信号の状態を示す情報であり、図 20 は各種タイマの値や抽せん手段 110 の抽せん結果、ステッピングモータ 42 L , 42 C , 42 R を駆動制御するための各種情報である。なお、本実施形態に用いられている R W M は、各アドレスに 1 バイトのデータを格納することができる。また、図 19 および図 20 を参照して説明する際のアドレスの値は全て 16 進法の数で表記しており、アドレスを表す 16 進法の 4 桁の数値には、末尾に付与する「H」の文字を省略している。

40

【0192】

また、図 19 および図 20 の「アドレス」欄において、16 進法の 4 桁の数値で表すアドレス値の下に記載されたカッコ内の数値は、そのアドレスに記憶されているデータのバイト数を示している。本実施形態の R W M は、1 つのアドレスに 1 バイト（8 ビット）のデータしか記憶できないため、2 バイトのデータを R W M に記憶するときは上位 1 バイト

50

と下位 1 バイトに分けて、連続する 2 つのアドレスに各々記憶し、「アドレス」欄において 2 バイトのデータであることを示すために「(2)」と記す。

【 0 1 9 3 】

まず図 1 9 に示すように、アドレス F 0 0 A には入力ポート 0 レベルデータが記憶される。具体的には、D 0 ビットは設定 / リセットスイッチ 8 2 c のオン / オフ状態を表す設定 / リセットスイッチ信号、D 1 ビットは設定キースwitch 8 2 b のオン / オフ状態を表す設定キースwitch 信号、D 2 ビットはドアスイッチ 4 4 のオン / オフ状態を表すドアスイッチ信号、D 5 ビットは電源断検知信号、D 6 ビットは満杯検知信号の値を示す。

【 0 1 9 4 】

D 0 ~ D 2 ビットにおける各スイッチ信号は、対応するスイッチがオンのときはその値が「 1 」となり、オフのときは「 0 」となる。D 5 ビットにおける電源断検知信号は、主制御基板上に設けられた電源監視回路 (図示略) から出力されており、電源電圧が正常値であるときは「 1 」となり、電源電圧が所定値を下回ったとき (電源断を検知したとき) は「 0 」となる。D 6 ビットにおける電源断検知信号は、メダル補助収容庫 8 4 内にも設けられたメダル検出手段 (図示略) から出力されており、メダル補助収容庫 8 4 に蓄積されたメダルが所定量以上になったときは「 1 」となり、所定量未満のときは「 0 」となる。なお、D 3 ビット、D 4 ビットおよび D 7 ビットは未使用である。

10

【 0 1 9 5 】

アドレス F 0 0 B には入力ポート 1 レベルデータが記憶される。具体的には、D 0 ~ D 2 ビットは各ストップスイッチのオン / オフ状態を示すスイッチセンサ信号に対応し、D 0 ビットは右ストップスイッチ 3 7 R に対応する右ストップスイッチセンサ信号、D 1 ビットは中ストップスイッチ 3 7 C に対応する中ストップスイッチセンサ信号、D 2 ビットは左ストップスイッチ 3 7 L に対応する左ストップスイッチセンサ信号の値を示す。D 3 および D 4 ビットは各ベットスイッチのオン / オフ状態を示す投入センサ信号に対応し、D 3 ビットは最大ベットスイッチ 3 5 に対応する 3 枚投入センサ信号、D 4 ビットは 1 - ベットスイッチ 3 4 に対応する 1 枚投入センサ信号の値を示す。

20

【 0 1 9 6 】

D 5 ビットは清算スイッチ 3 3 のオン / オフ状態を表す清算スイッチ信号、D 6 ビットはスタートスイッチ 3 6 のオン / オフ状態を表すスタートスイッチセンサ信号の値を示す。D 0 ~ D 6 ビットにおける各スイッチ信号の値は、対応するスイッチがオンのときは「 1 」となり、オフのときは「 0 」となる。なお、D 7 ビットは未使用である。

30

【 0 1 9 7 】

アドレス F 0 0 C には、入力ポート 2 レベルデータが記憶される。具体的には、D 0 ビットは回胴センサ 4 3 L から出力される左リール回胴センサ信号、D 1 ビットは回胴センサ 4 3 C から出力される中リール回胴センサ信号、D 1 ビットは回胴センサ 4 3 R から出力される右リール回胴センサ信号の値を示す。各回胴センサ信号は、対応するリールのインデックス (後述する) を検出すると「 1 」となり、インデックスを検出していないときは「 0 」となる。

【 0 1 9 8 】

D 3 ビットは第 1 払出センサ 4 7 a から出力される第 1 払出センサ信号、D 4 ビットは第 2 払出センサ 4 7 b から出力される第 2 払出センサ信号の値を示す。各払出センサ信号の値は、図 6 に示した遮光部 9 8 b を検出すると「 1 」となり、遮光部 9 8 b を検出していないときは「 0 」となる。D 5 ビットは第 1 投入センサ 8 1 1 から出力される第 1 投入センサ信号、D 6 ビットは第 2 投入センサ 8 1 2 から出力される第 2 投入センサ信号、D 7 ビットは通路センサ 8 1 3 から出力されるメダル通路センサ信号の値を示す。これらのセンサ信号の値は、セクタ 8 0 のメダル案内通路 8 1 4 を通過するメダルを検出すると「 1 」となり、メダルを検出していないときは「 0 」となる。

40

【 0 1 9 9 】

RWM のアドレス F 0 0 D には、入力ポート 2 に入力された第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号の立ち下がりデータが記憶される。ここで、立ち下がりデータとは、

50

対応する信号がオン状態からオフ状態に変化したときに 1 となり、対応する信号のオン / オフ状態が維持している（換言すると、変化しない）とき、および、オフ状態からオン状態に変化したときは 0 となるデータをいう。D 0 ビットには第 1 投入センサ信号、D 1 ビットには第 2 投入センサ信号の、各立ち上がりデータが記憶される。なお、D 2 ~ D 7 ビットは未使用である。

【 0 2 0 0 】

RWM のアドレス F 0 0 E には、入力ポート 1 に入力された各信号の立ち上がりデータが記憶される。ここで、立ち上がりデータとは、対応する信号がオフ状態からオン状態に変化したときに 1 となり、対応する信号のオン / オフ状態が維持している（換言すると、変化しない）とき、および、オン状態からオフ状態に変化したときは 0 となるデータをいう。D 0 ビットには右ストップスイッチセンサ信号、D 1 ビットには中ストップスイッチセンサ信号、D 2 ビットには左ストップスイッチセンサ信号、D 3 ビットには 3 枚投入センサ信号、D 4 ビットには 1 枚投入スイッチ信号、D 5 ビットには清算スイッチ信号、D 6 ビットにはスタートスイッチセンサ信号の、各立ち上がりデータが記憶される。なお、D 7 ビットは未使用である。

10

【 0 2 0 1 】

アドレス F 0 0 F には、入力ポート 2 に入力された各信号の立ち上がりデータが記憶される。具体的には、D 0 ビットには左リール回胴センサ信号、D 1 ビットには中リール回胴センサ信号、D 2 ビットには右リール回胴センサ信号、D 3 ビットには第 1 払出センサ信号、D 4 ビットには第 2 払出スイッチ信号の立ち上がりデータ、D 5 ビットには第 1 投入センサ信号、D 6 ビットには第 2 投入センサ信号、D 7 ビットにはメダル通路センサ信号の、各立ち上がりデータが記憶される。

20

【 0 2 0 2 】

なお、入力ポート 0 ~ 2 の各種信号は、後述するタイマ割込処理が行われるごとに読み取られ、アドレス F 0 0 A ~ F 0 0 F に記憶されている各ビットの値が更新される。また、アドレス F 0 0 E および F 0 0 F に保存される各種立ち上がりデータの値は、対応する信号のレベルデータの変化（具体的には信号電圧がローレベルからハイレベルへ変化したとき）がタイマ割込処理で検出されると「1」にされ、次のタイマ割込処理で「0」に戻される。

【 0 2 0 3 】

30

次に図 2 0 に示すように、RWM のアドレス F 0 3 A には「最小遊技時間（ウェイト時間）」の値が記憶される。この値は、前回の遊技でリールが回転を開始してから最小遊技時間（4 . 1 秒間）を計時するための計数値が格納される。すなわち、リールが回転を開始するとこのアドレスに初期値が記憶され、後述するタイマ割込処理が行われる毎にデクリメントされ、値が 0 になると 4 . 1 秒が経過したことになる。本実施形態ではタイマ割込処理が 2 . 2 3 5 ミリ秒毎に行われるため、初期値として 1 8 3 5 (D) が記憶される。また、前述したように、本実施形態の RWM は 1 つのアドレスに 1 バイトのデータしか記憶できないため、最小遊技時間の初期値 (1 8 3 5 (D) = 1 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 (B)) を記憶する際は、下位 1 バイトの値 (0 0 1 0 1 0 1 1 (B)) をアドレス F 0 3 A に記憶し、上位 1 バイトの値 (0 0 0 0 0 1 1 1 (B)) をアドレス F 0 3 B に記憶させる。これにより図 2 0 の「アドレス」欄において、アドレス値の下に「(2)」と表記している。

40

【 0 2 0 4 】

アドレス F 0 4 8 および F 0 4 9 には、それぞれ抽せん手段 1 1 0 による抽せんの結果、作動することとなった条件装置の番号が記憶される。具体的には、再遊技または入賞に係る条件装置が作動した場合は、図 1 3 のイ欄に示された数値がアドレス F 0 4 8 に記憶される。また、ボーナスに係る条件装置が作動した場合は、図 1 3 のウ欄に示された数値がアドレス F 0 4 9 に記憶される。なお、アドレス F 0 4 8 に記憶された値は、次の遊技が開始されるまでにリセットされるが、F 0 4 9 に記憶された値は、対応する図柄組合せが揃うまでは維持され、いわゆる「ボーナス持ち越し中（内部中）」となる。

50

【 0 2 0 5 】

アドレス F 0 4 E ~ アドレス F 0 5 6 (厳密には F 0 5 7) には、左リール 4 0 L を回転 / 停止させるステッピングモータ 4 2 L を駆動制御するための各種データが記憶される。まずアドレス F 0 4 E には、左リールの駆動状態、すなわち、ステッピングモータ 4 2 L の現在の駆動状態番号が格納される。本実施形態では、図 2 1 に示すようにステッピングモータの回転開始から停止するまで 6 つの駆動状態があり、各駆動状態に対して番号 (駆動状態番号) を付与している。具体的には、駆動状態番号「 0 」は「停止中」、「 1 」は「回転開始待機」、「 2 」は「減速中」、「 3 」は「減速開始」、「 4 」は「加速中」、「 5 」は「定速中」となっている。図 1 2 に示したリール制御手段 1 1 5 は、この駆動状態番号に基づいて現状に応じたステッピングモータの駆動制御を行っている。

10

【 0 2 0 6 】

「停止中」は、リールが停止している状態を示しており、このときステッピングモータは、4 相すべての相が励磁されていない状態になっている。「回転開始待機」は、スタートスイッチ 3 6 が操作された後、ステッピングモータの加速処理を開始するまで待機している状態を示すものである。この待機期間は、リール駆動状態が「停止中」から「加速中」へ移行するまでの期間になっている。具体的には、リールの駆動状態が「加速中」になった時点から最小遊技時間 (約 4 . 1 秒) が経過する前に、次の遊技のスタートスイッチが操作された場合は、「回転開始待機」の状態となる。

【 0 2 0 7 】

「加速中」は、リールが静止している状態から定速に至るまで加速している状態である。本実施形態では、「加速中」は図 2 2 に示す加速パターンに従って各ステッピングモータの励磁する相を切り替える。図 2 2 に示す加速パターンにおいて、「切替回数」は、ステッピングモータが定速に達するまでに励磁する相を切り替える回数を示している。したがって、図 2 2 の加速パターンでは、リールの停止状態から定速に達するまで励磁する相を 9 回切り換えることになる。また、「割込回数」はステッピングモータの各相に対して現在励磁している状態を維持する期間を示すものである。

20

【 0 2 0 8 】

例えば、1 回転当たり 3 3 6 ステップのステッピングモータについて、図 2 2 に示す加速パターンに基づく加速処理を、約 2 . 2 3 5 ミリ秒ごとに実行されるタイマ割込処理によって行う場合、加速処理が開始されると「切替回数」の値が「 9 」となり、ステッピングモータの所定の相が励磁される。そして、5 0 回のタイマ割込処理が行われると (すなわち約 1 1 1 . 7 5 ミリ秒が経過すると) 、 「切替回数」の値が「 8 」となり、励磁する相が切り替えられる。この励磁状態のままタイマ割込処理が 1 4 回行われると (すなわち約 3 1 . 2 9 ミリ秒が経過すると) 、 「切替回数」の値が「 7 」となり、励磁する相が切り替えられる。このようにして、図 2 2 の加速パターンにおいて「切替回数」の値が「 1 」になると、次のタイマ割込処理で (すなわち約 2 . 2 3 5 ミリ秒後に) 励磁する相が切り替わり、駆動状態が「加速中」から「定速中」へ移行する。

30

【 0 2 0 9 】

「定速中」は、リールの回転速度が定速になっている状態であり、この状態では、ステッピングモータの励磁する相はタイマ割込処理が行われるごとに切り替わる。すなわち、1 回転当たり 3 3 6 ステップのステッピングモータについて 2 . 2 3 5 ミリ秒周期でタイマ割込処理を行った場合は、回転速度が $1 / (2 . 2 3 5 \text{ ミリ秒} \times 3 3 6 \text{ ステップ}) \times 6 0 = 7 9 . 9 0$ (回転 / 分) となる。

40

【 0 2 1 0 】

「減速開始」は、遊技者によってストップスイッチが操作されてから、停止制御を開始するまでの状態を示すものである。「減速開始」の期間は、ストップスイッチが操作されたときに表示窓 2 1 の中段 M を通過している図柄 (停止操作受付図柄ともいう) と、中段 M に停止させる図柄とに基づいて定まる。ここで、中段 M に停止させる図柄は、作動した条件装置に応じた停止制御テーブルや、ストップスイッチの押し順およびストップスイッチの操作タイミングなどに基づいて定められる。なお、本実施形態において「中段 M を通

50

過している図柄」とは、上段 U の定位置を通過した直後から中段 M の定位置までの間に存在する図柄をいう。

【 0 2 1 1 】

「減速中」は、「減速開始」の期間が終了すると、リールの回転を停止すべくステッピングモータの 4 相すべてを励磁（すなわち 4 相励磁）し続ける状態である。そして、「減速中」へ移行してから所定時間が経過すると、前述した「停止中」の駆動状態へ移行する。

【 0 2 1 2 】

図 2 0 に戻り、アドレス F 0 4 F には駆動パルス出力カウンタの値が記憶される。具体的には、対応するステッピングモータの各相について現在励磁している状態を維持する割込回数（例えば図 2 2 の「割込回数」の値）が格納される。ここで、割込回数の最大値は「90」になっているが、この値は駆動状態が「減速中」になっている期間（リールの回転を停止させるためにステッピングモータを 4 相励磁する期間）に対応している。

10

【 0 2 1 3 】

アドレス F 0 5 0 には駆動パルス切替え回数、すなわち、1 つの駆動状態において励磁する相を切り替える回数（例えば図 2 2 の「切替回数」の値）が記憶される。アドレス F 0 5 1 には、1 図柄のステップ数、すなわち、現在中段 M を通過している図柄番号のステップ数が記憶される。ここで本実施形態のステッピングモータは、336 ステップで 1 回転し、1 つのリールに 20 個の図柄が付されているため、16 ステップの図柄が 4 個、17 ステップの図柄が 16 個となる。ここでは、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」の図柄が 16 ステップの図柄で、その他の図柄番号が 17 ステップの図柄とする。アドレス F 0 5 2 には、図柄番号（通過位置用）、すなわち、現在、中段 M を通過している左リール 4 0 L 上の図柄の図柄番号（停止操作受付図柄番号）が記憶される。ここで、スタートスイッチ 3 6 が操作され、ステッピングモータ 4 2 L が回転を開始してから、回胴センサ 4 3 L によってリール 4 0 L のインデックスが検出されるまでの間は、F F H の値が記憶される。

20

【 0 2 1 4 】

アドレス F 0 5 3 には、図柄番号（停止位置用）、すなわち、ストップスイッチ 3 7 L が操作されたときに、作動した条件装置の種類やストップスイッチ 3 7 L、3 7 C、3 7 R の操作順序などに応じて、中段 M に停止させる図柄の図柄番号（停止図柄番号）が記憶される。なお、左リール 4 0 L が回転を開始してからストップスイッチ 3 7 L が未だ操作されていない場合など、中段 M に停止させる図柄番号が決定されていないときは、F F H の値が記憶される。アドレス F 0 5 4 には、回転不良検出カウンタの値、すなわち、ステッピングモータ 4 2 L が定速で回転しているときに脱調を起こしたか否かを検出するためのカウント値が記憶される。このアドレスに記憶されている値は、左ステッピングモータ 4 2 L が 2 ステップ回転するごとに値が 1 ずつ増加し、回胴センサ 4 3 L によってリール 4 0 L のインデックスが検出されると、記憶されている値が「0」にクリアされる。

30

【 0 2 1 5 】

本実施形態のステッピングモータ 4 2 L、4 2 C、4 2 R の 1 回転当たりのステップ数は 336 であるから、タイマ割込処理が行われる毎に 1 ステップ回転する定速で回転しているときは、アドレス F 0 5 4 に格納された値の最大値は「168」となる。したがってこの値を超えた場合は、ステッピングモータの 1 回転当たりのステップ数と、1 回転当たりの割込回数とに食い違いが生じ、脱調を起こしていることになる。しかしながら、ステッピングモータの脱調は様々な要因によって起こり得るため、脱調の判定を厳密にしてみようと、遊技を行う上で問題とならない脱調が発生しても回転不良と判定されてしまい、スロットマシン 1 0 の稼働を低下させてしまう。そこで、本実施形態ではステッピングモータの 1 回転当たりのステップ数と、1 回転当たりの割込回数と差に許容範囲を設けて、回転不良検出カウンタの値が「184」以内であれば脱調として扱わないようにしている。

40

【 0 2 1 6 】

アドレス F 0 5 5 には、駆動パルスデータ検索用カウンタの値が記憶される。この値は、リールが定速に達しているときにはタイマ割込処理が行われる毎に「1」ずつ増加し

50

、「 2 5 5 」に達すると次のタイマ割込処理で「 0 」にクリアされる。そして、アドレス F 0 5 5 に記憶される値のうち下位 3 ビットの値 (0 ~ 7) は、ステッピングモータの各相のうち励磁する相を指定するデータとして用いる。本実施形態は、4 相 ($\phi 0$, $\phi 1$, $\phi 2$, $\phi 3$) のステッピングモータを 1 - 2 相励磁しているため、励磁する相は、 $\phi 0$ 、 $\phi 0 \cdot \phi 1$ 、 $\phi 1$ 、 $\phi 1 \cdot \phi 2$ 、 $\phi 2$ 、 $\phi 2 \cdot \phi 3$ 、 $\phi 3$ 、 $\phi 3 \cdot \phi 0$ の 8 パターンある。これにより、0 から 7 までの数値範囲内で、励磁する相のパターンに対して固有の値を対応付けることで、上述した下位 3 ビットの値によって励磁する相を指定することができる。

【 0 2 1 7 】

アドレス F 0 5 6 および F 0 5 7 には、回転開始待機カウンタの値、すなわち、スタートスイッチ 3 6 が操作されてから図 2 2 に示した加速パターンに従って左ステッピングモータ 4 2 L の加速処理を開始するまでの待機時間を計時するための値が格納される。この値は、タイマ割込処理が行われると「 1 」減算され、「 0 」になると上述した加速処理が開始される。したがって、通常の遊技では、スタートスイッチ 3 6 が操作されると「 1 」がセットされ、直後のタイマ割込処理で「 0 」となり加速処理が開始される。これに対して、フリーズを発生させる場合は、リールの回転開始を遅延させる時間に応じた数値がセットされる。

【 0 2 1 8 】

上述した駆動状態 (F 0 4 E)、駆動パルス出力カウンタ (F 0 4 F)、駆動パルス切替え回数 (F 0 5 0)、1 図柄のステップ数 (F 0 5 1)、図柄番号 (通過位置用) (F 0 5 2)、図柄番号 (停止位置用) (F 0 5 3)、回転不良検出カウンタ (F 0 5 4)、駆動パルスデータ検索用カウンタ (F 0 5 5) および回転開始待機カウンタ (F 0 5 6 , F 0 5 7) は、左リール 4 0 L に関するものであるが、中リール 4 0 C および右リール 4 0 R についても同様の情報が記憶されている (図示略)。

【 0 2 1 9 】

また、左リール 4 0 L、中リール 4 0 C および右リール 4 0 R に関する上述した各種情報について、各リール間で互いに対応する情報が格納されるアドレス番地は、一定の間隔を置いて設けられている。例えば、左リールの駆動状態はアドレス F 0 4 E に格納され、中リールの駆動状態は、アドレス F 0 4 E から 1 0 番地分離れたアドレス F 0 5 8 に格納される。さらに、右リールの駆動状態は、アドレス F 0 5 8 から 1 0 番地分離れたアドレス F 0 6 2 に格納される。また、左リールの回転不良検出カウンタはアドレス F 0 5 4 に格納され、中リールの回転不良検出カウンタはそこから 1 0 番地離れたアドレス F 0 5 E に格納され、さらに右リールの回転不良検出カウンタはそこから 1 0 番地離れたアドレス F 0 6 8 に格納される。

【 0 2 2 0 】

副制御手段の説明

< 副制御手段およびその周辺のハードウェア構成 >

副制御手段 2 0 0 は、副制御基板 2 0 2 と、画像制御基板 2 5 0 とを含んで構成されている。副制御基板 2 0 2 は、CPU、ROM および RWM 等で構成され、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する。画像制御基板 2 5 0 は、CPU、ROM、RWM および VDP (Video Display Processor) で構成され、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、画像表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L、6 4 R、および、演出用ランプ 7 2 などの演出手段を駆動する。なお、AT ランプ A L P などの一部の演出手段の駆動を副制御基板 2 0 2 が担ってもよい。なお、図 1 2 に示した副制御手段 2 0 0 は、副制御基板 2 0 2 と画像制御基板 2 5 0 という 2 つの制御基板で構成されていたが、副制御基板 2 0 2 および画像制御基板 2 5 0 の機能を集約して、1 つの制御基板によって副制御手段 2 0 0 を構成してもよい。

【 0 2 2 1 】

< 副制御基板の機能ブロック >

副制御基板 2 0 2 は、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出ま

10

20

30

40

50

たは報知の内容を決定し、決定した演出または報知を実行するためのサブ制御コマンドを生成する演出制御手段 2 1 0 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段 2 2 0 と、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板 2 5 0 へ送信するサブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 とを含んで構成されている。

【 0 2 2 2 】

(演出制御手段の説明)

演出制御手段 2 1 0 は、遊技に応じた演出を制御する手段であって、演出抽せん手段 2 1 2 および演出状態制御手段 2 1 4 を含んで構成されている。ここで、遊技に応じた演出とは、設定値、抽せん状態 (図 1 5 参照)、抽せん手段 1 1 0 による抽せんの結果、区間種別番号 S C (図 1 6 参照)、遊技状態番号 G S (図 1 6 参照)、遊技状態番号の移行に関わる各種カウンタ (図 1 2 参照) の値等や各種抽せんの結果などに応じた演出をいう。また、選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 が操作されたか否かを示すオン / オフ信号に応じて、遊技履歴に関する情報や、図 8 ~ 図 1 1 に示した各種図柄組み合わせ (以下、「配当組合せ」や「配当表」ともいう。) などを、画像表示装置 7 0 に表示する。

【 0 2 2 3 】

さらに、演出用スイッチ 5 2 が操作されたか否かを示すオン / オフ信号に応じて、前述した「特定演出」を実行しているときに演出用スイッチ 5 2 が操作された場合は、その操作に応じて実行中の演出内容を変化させる。ここで、選択スイッチ 3 8、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 の各オン / オフ信号は副制御手段 2 0 0 に入力されて処理されるので、これらのスイッチをまとめて「サブスイッチ」ともいう。

【 0 2 2 4 】

演出制御手段 2 1 0 は、主制御手段 1 0 0 から受信した制御コマンドと、現在の演出状態とに応じた演出を抽せんによって決定する演出抽せん手段 2 1 2 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段 2 1 4 とを有している。ここで、演出状態制御手段 2 1 4 によって制御される演出状態は、主制御手段 1 0 0 における区間種別番号 S C (0 または 1) および遊技状態番号 G S (0 ~ 5) に対応する演出状態を設け (ただし、必ずしも 1 対 1 で対応していなくてよい。)、演出状態制御手段 2 1 4 によって遊技区間制御手段 1 2 5 と同様の移行制御を行ってもよい。

【 0 2 2 5 】

(制御コマンド受信手段の説明)

制御コマンド受信手段 2 2 0 は、主制御手段 1 0 0 からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段 2 0 0 が有するコマンドバッファ (例えば R W M の記憶領域の一部) に蓄積していく。これにより、演出制御手段 2 1 0 は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。

【 0 2 2 6 】

(サブ制御コマンド送受信手段の説明)

サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期 (例えば 1 ミリ秒) ごとにシリアル通信によって画像制御基板 2 5 0 に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、後述するサブ制御コマンド送受信手段 2 4 0 から送信されたコマンドを受信する。

【 0 2 2 7 】

< 画像制御基板の機能ブロック >

画像制御基板 2 5 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 6 0 と、画像 / サウンド出力手段 2 7 0 とを含み、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて画像表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L, 6 4 R および各種ランプ (サイドランプ 5 4 L, 5 4 R、A T ランプ A L P、演出用ランプ 7 2) を駆動制御し、演出制御手段 2 1 0 によって決定された演出を実行する。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 8 】

(サブ制御コマンド送受信手段の説明)

サブ制御コマンド送受信手段 2 4 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 6 0 は、画像制御基板 2 5 0 が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 から送信されたコマンドを正常に受信できたか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 に送信する。これにより、副制御基板 2 0 2 は、画像制御基板 2 5 0 で発生した異常を検知することができ、画像制御基板 2 5 0 がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

10

【 0 2 2 9 】

(画像 / サウンド出力手段の説明)

画像 / サウンド出力手段 2 7 0 は、画像制御基板 2 5 0 で生成された演出用の画像信号および音声信号を、画像表示装置 7 0 およびスピーカ 6 4 L , 6 4 R へ出力する。これにより、画像表示装置 7 0 には演出画像が表示され、スピーカ 6 4 L , 6 4 R から音声が発生する。一方、画像表示装置 7 0 およびスピーカ 6 4 L , 6 4 R からは、正常に作動可能な状態であるか否かを示す正常作動信号が画像制御基板 2 5 0 (または副制御基板 2 0 2) に対して出力される。正常作動信号が受信できない場合には、画像 / 音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。

20

【 0 2 3 0 】

[制御手段による処理の説明]

主制御手段における制御処理の説明

以下、図 2 3、図 2 6 ~ 図 2 9 および図 3 1 ~ 図 3 3 に示すフローチャートを参照して、主制御手段 1 0 0 が実行する遊技制御の処理内容について説明する。

【 0 2 3 1 】

< 遊技進行メイン処理の説明 >

まず、図 2 3 に示すフローチャート参照して、スロットマシン 1 0 で実行される遊技の進行の制御を行うための遊技進行メイン処理の内容について説明する。まず、主制御手段 1 0 0 は、遊技開始処理を行う (ステップ S 1 0)。この遊技開始処理では、遊技待機 (いわゆるデモ画面を表示する状態) になるまでの時間の設定や、副制御手段 2 0 0 に対して、現在の設定値、遊技状況 (次の遊技が再遊技やボーナス遊技中であるか否か)、現在の抽せん状態、現在の区間種別番号 S C および遊技状態番号 G S などの情報が送信される。

30

【 0 2 3 2 】

次に主制御手段 1 0 0 は、遊技を行うためのメダルが投入されているか否かを判断する (ステップ S 1 2)。投入されたメダルがなかった場合は、判断結果が N O となって、本体部 1 2 内に設けられたキースイッチ 8 2 b のオン / オフ状態に応じて現在の設定値を確認可能とする遊技メダル投入待機時表示処理を行う (ステップ S 1 4)。この遊技メダル投入待機時表示処理では、メダルがベットされていない状態、または、再遊技が入賞してメダルが自動投入されていない状態で、キースイッチ 8 2 b がオフからオンに変化したことが検出されると、設定値の表示を開始することを示す設定値表示開始コマンドを副制御手段 2 0 0 へ送信するとともに、設定確認モードへ移行して、獲得枚数表示器 2 8 の下位桁に現在の設定値を表示する。このとき、獲得枚数表示器 2 8 の上位桁は消灯してもよいし、下位桁に設定値を表示していることを示す表示態様を表示してもよい。また、設定値を表示しているときに、キースイッチ 8 2 b がオンからオフに変化したことが検出されると、現在の設定値の表示を終了して、設定値の表示を終了することを示す設定値表示終了コマンドを副制御手段 2 0 0 へ送信する。

40

【 0 2 3 3 】

なお、獲得枚数表示器 2 8 における設定値の表示を終了した後は、設定値を表示する前の表示内容に戻してもよいし、消灯してもよいし、「 0 」を表示してもよい。また、設定

50

確認モードへの移行条件は、キースイッチ 8 2 b がオンになったことその他、前回の遊技で再遊技役が入賞していないこと、遊技扉 1 4 が開放されていること、設定 / リセットスイッチ 8 2 c がオンにされたことなどのいずれかであってもよく、これらを組み合わせたものであってもよい。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 2 の判断結果が Y E S になった（メダルが投入されていた）場合、または、ステップ S 1 4 の処理を終えると、主制御手段 1 0 0 は、メダルの投入に伴う処理（遊技メダル管理処理）を行う（ステップ S 1 6）。この処理としては、例えば、清算スイッチ 3 3 が操作された場合の清算処理、メダル投入口 3 2 に投入されたメダルの検出処理（詳しくは後述する）などが含まれる。次に主制御手段 1 0 0 は、スタートスイッチ 3 6 の操作が受付可能状態になり、かつ、スタートスイッチ 3 6 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 1 8）。ここで、スタートスイッチ 3 6 の操作は、規定数のメダルが投入された場合または前回の遊技で再遊技役が入賞した場合に受付可能状態になる。また、2 枚賭け遊技および 3 枚賭け遊技のいずれも可能な抽せん状態（具体的には非 R T、1 B B - A 内部中および 1 B B - B 内部中）においては、少なくとも 2 枚のメダルが投入された場合に受付可能状態になる。

10

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 8 の判断処理で、スタートスイッチ 3 6 が操作されていない場合はステップ S 1 8 の判断結果が N O となって、ステップ S 1 2 の処理に戻る。一方、スタートスイッチ 3 6 が操作された（Y E S）と判断したときは、セレクト 8 0 のソレノイド 4 5（図 3（b）,（c）参照）をオフにして、メダル投入口 3 2 からのメダル投入を無効にする（ステップ S 2 0）。そして、現在の設定値および抽せん状態に応じた抽せんテーブル（図 1 4 参照）に基づいて、作動する条件装置を決定するための抽せん処理を行う（ステップ S 2 2）。次いで、抽せんで決定された抽せん結果や、現在の区間種別番号 S C および遊技状態番号 G S に応じて図 1 6 に示した各種遊技区間および遊技状態の移行制御を行うための各抽せんが行われる遊技区間抽せん処理を行う（ステップ S 2 4）。この遊技区間抽せん処理では、後述する有利区間移行抽せん処理（図 2 6 参照）も行われる。

20

【 0 2 3 6 】

次に主制御手段 1 0 0 は、A T 中（G S = 2）において、抽せんによって入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動した場合は、作動した条件装置に対応する正解押し順を獲得枚数表示器 2 8 に表示するための指示表示処理を行う（ステップ S 2 6）。そして、遊技区間関連情報を副制御手段 2 0 0 へ送信する（ステップ S 2 8）。ここで、遊技区間関連情報は、現在の区間種別番号 S C、遊技状態番号 G S および抽せん状態における遊技に関する情報であり、例えば、遊技区間制御手段 1 2 5 が有する各カウンタの値、A T ストック数、ステップ S 2 2 の抽せん処理、およびステップ S 2 4 の遊技区間抽せん処理で行われた各種抽せん結果に関する情報などが該当する。

30

【 0 2 3 7 】

次に主制御手段 1 0 0 は、抽せんで決定された入賞及び再遊技条件装置番号に応じて副制御手段 2 0 0 で実行される演出を指示するための演出グループ番号を生成するマスク処理を行う（ステップ S 3 0）。そして、抽せんの結果に応じたボーナス条件装置番号および演出グループ番号などの情報を含む抽せん関連情報を副制御手段 2 0 0 へ送信する（ステップ S 3 2）。次に主制御手段 1 0 0 は、リール 4 0 L, 4 0 C, 4 0 R の回転を開始する前に行うリール回転開始準備処理を行った後（ステップ S 3 4）、リール停止管理処理を行う（ステップ S 3 6）。

40

【 0 2 3 8 】

このリール停止管理処理では、後述する図 2 9 に示すリール回転開始処理などを行って、リール 4 0 L, 4 0 C, 4 0 R の回転を開始し、ストップスイッチ 3 7 L, 3 7 C, 3 7 R が操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールについて停止制御を行う。ここで、リールの停止制御は、入賞及び再遊技条件装置番号およびボーナス条件装置番号に基づいて行われる。また、ストップスイッチが操作される毎に、操作されたスト

50

ップスイッチを示す情報や、操作されたストップスイッチに対応するリールの停止したことを副制御手段 200 へ送信する。

【0239】

次に、全てのリールが停止すると、主制御手段 100 は、図 8 ~ 図 11 に示した図柄組合せ（配当組合せ）のいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行い、表示判定処理の結果に基づいて、表示された図柄組合せに関する情報を副制御手段 200 へ送信する（ステップ S38）。入賞ライン上に停止表示された図柄組合せが、小役の図柄組合せのいずれかに一致していた場合は、表示された図柄組合せに対応するメダル払出枚数を RWM の所定記憶領域に記憶する。そして、クレジットへの加算処理またはホッパーモータ 46 を駆動して、ホッパー 83 によりメダルを払い出すための払出処理（詳しくは後述する。）を行う（ステップ S40）。また、クレジットへの加算または払い出し終了時に、そのことを示す情報を副制御手段 200 に対して送信する。

10

【0240】

そして、現在の抽せん状態に応じて、表示された図柄組合せの種類、ボーナス役に係る条件装置の作動の有無、ボーナス遊技が行われている場合はそのボーナス遊技の終了条件が成立したか否かの判断などに基づいて、図 15 に示した抽せん状態の移行処理を行う（ステップ S42）。次いで、現在の区間種別番号 SC および遊技状態番号 GS に応じて、所定の条件装置の作動状況や、遊技状態番号 GS の移行に関連する各種抽せん結果、AT ストックの有無、遊技区間制御手段 125 が有する各カウンタの値などに基づいて、図 16 に示した遊技状態番号の移行を制御する遊技区間移行処理を行う（ステップ S44）。この遊技区間移行処理では、後述する有利区間クリアカウンタ管理の処理（図 31、図 32 参照）も行われる。

20

【0241】

なお、ステップ S44 の遊技区間移行処理によって遊技状態番号 GS が更新されたとしても、更新後の遊技状態番号 GS に係る処理を実行するのは、次の遊技におけるスタートスイッチ 36 の操作時以降である。したがって、次の遊技でスタートスイッチ 36 が操作されるまでは、更新後の遊技状態番号 GS に係る処理は実行しない。

【0242】

次に主制御手段 100 は、外部集中端子基板 86 を介して外部へ出力する各種信号のオン/オフ制御や、副制御手段 200 に対して遊技が終了したことを示す情報の送信制御などの処理を含む遊技終了チェック処理を行う（ステップ S46）。この遊技終了チェック処理において、今回の遊技の抽せん状態が非 RT であり、3 枚賭け遊技が行われていた場合は、遊技者に対して 2 枚賭け遊技を指示する「= A」の表示態様を指示モニタ（獲得枚数表示器 28）に表示する。このとき副制御手段 200 は、画像表示装置 70 に「2 枚賭けせよ！」というメッセージを表示する。

30

【0243】

また、抽せん状態が 1BB-B 内部中のときに 2 枚賭け遊技が行われた場合は、その次に 3 枚賭け遊技が行われたときに 3 枚賭け遊技を指示する「= C」の表示態様を指示モニタに表示する。なお、このとき副制御手段 200 は、画像表示装置 70 に「3 枚賭けせよ！」というメッセージを表示する。ここで、後述するように 1BB-B 内部中においては、2 枚賭け遊技が行われたときは有利区間移行抽せんが行われませんが、3 枚賭け遊技が行われたときは有利区間移行抽せんが行われる。したがって、2 枚賭け遊技が行われた場合、3 枚賭け遊技を行うように遊技者に指示することで、遊技者にとってより有利な条件で遊技が行われるように誘導することができる。

40

【0244】

ここで、メダルの投入枚数を指示するタイミングとしては、すべてのリールが停止した後からスタートスイッチ 36 が操作されるまでの間、より望ましくは、メダルの投入が可能となる前および再遊技の開始に伴う自動ベットが行われる前までが望ましい。このとき、小役の図柄組合せが表示されてメダルが払い出される場合は、獲得枚数表示器 28 に表

50

示したメダルの払出枚数をクリア（具体的には消灯）した後、メダルの投入枚数に関する指示を表示するのが望ましい。ただし、獲得枚数表示器 28 を指示モニタとして流用せずに専用の指示モニタを設けた場合は、獲得枚数表示器 28 におけるメダルの払出枚数の表示に併行して、専用の指示モニタにメダルの投入枚数に関する指示を表示してもよい。

【0245】

また、全リールが停止した後にフリーズを発生させるときに、次の遊技の投入枚数を指示するタイミングとしては、次の（ア）～（ウ）が考えられる。なお、全リールが停止した後にフリーズを発生させる場合としては、例えば、ボーナス遊技や A T 遊技などの特別遊技が行われた場合に、その最後の遊技が終了したときにエンディング画面（獲得枚数の表示を含む）を表示するためにフリーズを発生させる場合などがある。

10

【0246】

（ア）全リール停止後、フリーズ開始前に投入枚数の指示を指示モニタに表示する。

この場合、遊技者をフリーズ中の演出（例えば上述したエンディング画面の表示）に集中させることができ、フリーズ中の演出に対する注意を逸らさせないという効果が期待できる。

【0247】

（イ）フリーズ中に投入枚数の指示を指示モニタに表示する。

この場合、遊技者がメダルを投入する前に投入枚数を指示することができるので、遊技者が指示された投入枚数で遊技を行う可能性が高くなる。また、フリーズ中に指示を行うことで、時間を掛けて指示内容を確実に遊技者へ知らせることができる。なお、指示モニタへの表示制御は、後述するタイマ割込処理（図 33）で行われ、このタイマ割込処理はフリーズ中も実行されるので、フリーズ中であっても指示モニタの表示制御は可能である。

20

【0248】

（ウ）フリーズが解除されたときに投入枚数の指示を指示モニタに表示する。

この場合、フリーズ中に遊技者に対する指示が行われなため、遊技者をフリーズ中の演出に集中させることができ、かつ、次の遊技の開始直前にメダルの投入枚数を指示するので、遊技者が指示された投入枚数で遊技を行う可能性が高くなることが期待できる。

【0249】

なお、また、非 R T において 3 枚賭け遊技が行われ、再遊技役が入賞した場合は、2 枚賭け遊技の指示を行ったとしても、再遊技は 3 枚賭け遊技で行われてしまう（すなわち、再遊技においてメダルの投入枚数を変更することはできない）が、遊技者に 2 枚賭け遊技を行うべきだったことを気付かせることが期待できる。また、この場合、副制御手段 200 は、例えば画像表示装置 70 に、再遊技の次の遊技では 2 枚賭けをするように指示してもよい。また、これとは別に、そもそも再遊技役が入賞した場合は、再遊技における自動ベットが行われる前にメダル投入枚数の指示を実行しないようにしてもよい。

30

【0250】

以上のような処理を行うことによって 1 回の遊技が終了すると、主制御手段 100 は、再びステップ S 10 の遊技開始処理に戻って次の遊技のための処理を行う。

【0251】

（投入されたメダルの検出処理の説明）

40

次に図 23（遊技進行メイン）のステップ S 16（遊技メダル管理）で行われるメダルの検出処理について、図 24 および図 25 を参照して説明する。ここで、図 24 および図 25 では、メダル M が通過する過程を分かり易くするためセクタ 80 を簡略化して図示している。また、図 25 に示す（a）～（f）のタイミングは、図 24 の（a）～（f）に各々対応している。まず、図 1 に示したメダル投入口 32 から投入されたメダル M は、遊技扉 14 の裏面に取り付けられたセクタ 80 のメダル入口 814 a（図 3（a）参照）からセクタ内に入り、ほぼ垂直にメダル案内通路 814 を落下する。ここで、図 24（a）に示すようにメダル M の全体がセクタ 80 内に入り切った瞬間（正面視でメダルが視認できなくなった瞬間）を、便宜上、「メダル投入時」という。

【0252】

50

メダル案内通路 8 1 4 に侵入したメダル M が、通路センサ 8 1 3 によって検出されるとメダル通路センサ信号が「 1 」となり、メダル M が通路センサ 8 1 3 の位置を通り過ぎて検出されなくなるとメダル通路センサ信号が「 0 」となる。メダル案内通路 8 1 4 は、図 3 (a) に示したようにほぼ L 字状になっているため、メダル M が通路センサ 8 1 3 の位置を通過するとメダル案内通路 8 1 4 は傾斜路となり、図 2 4 (b) に示すようにメダル M は第 1 投入センサ 8 1 1 に向けて転動していく。ここで、図 2 5 に示すように、メダル投入時から第 1 投入センサ 8 1 1 によってメダル M が検出されるまでは、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号は、いずれも OFF (「 0 」) になっている。

【 0 2 5 3 】

そして、図 2 4 (c) に示すようにメダル M が第 1 投入センサ 8 1 1 によって検出されると、第 1 投入センサ信号のみが ON (「 1 」) となって立ち上がり、さらにメダル M が転動すると、図 2 4 (d) に示すようにメダル M が第 1 投入センサ 8 1 1 のみならず、第 2 投入センサ 8 1 2 によっても検出される。これにより、第 2 投入センサ信号も ON (「 1 」) となって立ち上がり、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号は、いずれも ON (「 1 」) になる。

【 0 2 5 4 】

そして、図 2 4 (e) に示すようにメダル M が第 1 投入センサ 8 1 1 を通過すると第 1 投入センサ信号のみが OFF (「 0 」) となり、第 1 投入センサ信号が立ち下がる。主制御手段 1 0 0 は、第 2 投入センサ信号が ON になっている状態 (アドレス F 0 0 C の D 6 ビットが「 1 」) で第 1 投入センサ信号の立ち下がりを検出する (アドレス F 0 0 D の D 0 ビットが「 1 」) と、投入されたメダルの加算処理を行う (図 2 5 参照) 。例えば、投入されたメダルの枚数が規定数に達していなければ、投入されたメダルの枚数を 1 つ加算し、投入されたメダルの枚数が規定数に達していれば、クレジットしているメダルの枚数を 1 つ加算する。

【 0 2 5 5 】

さらにメダル M が転動して第 2 投入センサ 8 1 2 を通過すると、図 2 4 (f) に示すように第 2 投入センサ信号も OFF (「 0 」) となり、第 2 投入センサ信号が立ち下がって、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号は、いずれも OFF (「 0 」) になる。主制御手段 1 0 0 は、第 1 投入センサ信号が OFF になっている状態 (アドレス F 0 0 C の D 5 ビットが「 0 」) で第 2 投入センサ信号の立ち下がりを検出する (アドレス F 0 0 D の D 1 ビットが「 1 」) と、副制御手段 2 0 0 に対してメダルが投入されたことを示す制御コマンドを送信し、これにより、副制御手段 2 0 0 はスピーカ 6 4 L , 6 4 R からメダルの投入音を発生させる (図 2 5 参照) 。

【 0 2 5 6 】

このように、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号がともに OFF になったタイミングでメダルの加算処理を行うのではなく、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号が ON になっている状態から第 1 投入センサ信号のみが OFF になったときに、メダルの加算処理を行うことで、投入されたメダルをより正確にカウントすることができる。すなわち、前述したように、スロットマシン 1 0 にクレジットすることができるメダルの枚数は 5 0 枚であるが、例えば 4 9 枚がクレジットされている状態で、5 0 枚目と 5 1 枚目のメダルが連続してメダル投入口 3 2 に投入されたとする。

【 0 2 5 7 】

この場合、5 0 枚目のメダルはセレクタ 8 0 のメダル出口 8 1 4 b (図 3 (a) 参照) から受入通路 8 1 b (図 3 参照) へ通過させる必要があるが、5 1 枚目のメダルはソレノイド 4 5 を OFF にして傾斜板 8 3 1 (図 3 参照) から返却通路 8 1 a (図 3 参照) へ落下させなくてはならない (図 3 (c) 参照) 。そのような状況で、第 1 投入センサ信号および第 2 投入センサ信号が共に OFF になったとき (より詳しくは、第 1 投入センサ信号が OFF の状態で第 2 投入センサ信号が ON から OFF に立ち下がったとき) にメダルの加算処理を行ったとする。

【 0 2 5 8 】

10

20

30

40

50

このような加算処理を行う場合、たとえば50枚目と51枚目のメダルが連なってメダル案内通路814を通過したとすると、50枚目のメダルがカウントされたときにソレノイド45をOFFにしても、51枚目のメダルを傾斜板831に落下させることができるタイミングに間に合わず、メダル出口814bから受入通路81bへ通過してしまう虞がある。そして、そのようなことが生じた場合、51枚目のメダルはクレジットされず、かつ、遊技者に返却されないことになり、いわゆる「飲み込んで」しまうことになる。

【0259】

したがって、本実施形態では少しでも早いタイミングでメダルの加算処理を行って、メダルのクレジット枚数が上限に達したときに、直ちにソレノイド45をOFFにして51枚目のメダルを返却通路81aに落下させることができるように（「飲み込んで」しまわないように）している。すなわち、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときに、メダルの加算処理を行うようにしている。ここで、図24（e）に示すように、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がった段階では、メダルMは未だ受入通路81bに達していない状態ではあるが、メダルMがこの位置まで到達すれば、その後、受入通路81bに至る可能性が極めて高いため、メダルの加算処理を行っても支障はない。

【0260】

このように、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときにメダルの加算処理を行うことで、例えば、前述したメダル滞留エラー（第1投入センサ811がOFF状態で、第2投入センサ812が所定時間以上ON状態）が検出されたとしても、滞留したメダルに関する加算処理は既に行われているため、そのメダルを「飲み込んで」しまうことがない。

【0261】

また、本実施形態では、第1投入センサ信号がOFFの状態第2投入センサ信号が立ち下がったときにメダルの投入音を発生させているため、例えば、前述したメダル滞留エラーが発生した場合、投入音よりも先にエラー報知が行われるため、異常が起きたことを遊技者にいち早く知らせることができる。また、メダル滞留エラーが報知された後に、滞留していたメダルを取り除き、設定/リセットスイッチ82cを操作して復帰したことによって第2投入センサ信号が立ち下がったときに、メダルの投入音を発生させるようにすることで、滞留していたメダルが投入されたことを遊技者に知らせることができる。

【0262】

なお、メダルの投入音は、メダルの加算処理と同様、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときに発生させてもよい。このようなタイミングで投入音を発生させることで、メダルの加算処理（例えば、クレジット数表示器27に表示するクレジット数の更新）と投入音とを一致させることができるので、遊技者に違和感を与えることがない。また、メダル滞留エラーが発生した場合、そのエラー報知が行われる前にメダルの投入音が発生するので、遊技者が投入したメダルの取り扱いについて安心感を与えることができる。また、このようなタイミングでメダルの投入音を発生させる場合は、第2投入センサ信号がOFFになってからスタートスイッチ36の操作を有効にするとうよい。これにより、メダルの投入音と、スタートスイッチ36が操作されたことによって発生する演出音とが被ってしまうことがなくなり、いずれか一方の音が聴き取りにくくなってしまうのを避けることができる。

【0263】

さらに、第2投入センサ信号がONの状態第1投入センサ信号が立ち下がったときにメダル投入音を発生させる場合において、第1投入センサ信号と第2投入センサ信号とが共にON状態になっており、第1投入センサ信号が立ち下がる前（すなわち投入音が発生する前）にメダルが滞留してメダル滞留エラーが検出された場合は、滞留したメダルを取り除き、メダル滞留エラーを解除したときに、メダル投入音を発生させてもよい。

【0264】

（有利区間移行抽せん処理の説明）

10

20

30

40

50

次に図 2 3 (遊技進行メイン) のステップ S 2 4 (遊技区間抽せん処理) で実行される有利区間移行抽せん処理の内容について、図 2 6 に示すフローチャートを参照して説明する。この有利区間移行抽せん処理では、抽せん状態および遊技を行う際に投入されたメダル枚数に応じて通常区間から有利区間へ移行するか否かを決定するための抽せんを行う。

【 0 2 6 5 】

まず、主制御手段 1 0 0 は、現在の抽せん状態が非 R T または 1 B B - B 内部中のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 1 0 0)。現在の抽せん状態が非 R T または 1 B B - B 内部中のいずれでもなかった場合はステップ S 1 0 0 の判断結果が N O となり、図 2 6 の有利区間移行抽せん処理を終了する。これに対して、現在の抽せん状態が非 R T または 1 B B - B 内部中だった場合は、ステップ S 1 0 0 の判断結果が Y E S となり、次に主制御手段 1 0 0 は、今回の遊技が 3 枚賭け遊技であったか否かを判断する (ステップ S 1 0 2)。2 枚賭け遊技であった場合は判断結果が N O となり、図 2 6 の有利区間移行抽せん処理を終了する。

10

【 0 2 6 6 】

これに対して、3 枚賭け遊技であった場合はステップ S 1 0 2 の判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、図 2 3 のステップ S 2 2 (抽せん処理) によって得られた抽せん結果が、有利区間移行抽せんの対象とされていたか否かを判断する (ステップ S 1 0 4)。すなわち、図 2 3 のステップ S 2 2 の処理によって作動した条件装置が、有利区間移行抽せんを行う契機として予め定められていた条件装置 (以下、「移行抽せん契機条件装置」ともいう。) であるか否かを判断する。ここで、本実施形態では、再遊技 - B (スイカリプレイ)、再遊技 - C (チェリーリプレイ)、入賞 - A 1 ~ A 6 (6 択ベル) の条件装置が、移行抽せん契機条件装置に定められているものとする。

20

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 0 4 において、作動した条件装置が移行抽せん契機条件装置でなかった場合、判断結果が N O となり、図 2 6 の有利区間移行抽せん処理を終了する。これに対して、作動した条件装置が移行抽せん契機条件装置だった場合はステップ S 1 0 4 の判断結果が Y E S となり、作動した条件装置が再遊技 - B または再遊技 - C の条件装置だったか否かをさらに判断する (ステップ S 1 0 6)。作動した条件装置が 6 択ベルだった場合は判断結果が N O となり、有利区間移行抽せんを行う (ステップ S 1 0 8)。この有利区間移行抽せんは、ハズレ、チャンスゾーン (以下、「C Z」ともいう。) または A T のいずれかを決定するものであり、A T → チャンスゾーン → ハズレの順に確率が高く設定されている。また、設定値の値が大きくなる程、チャンスゾーンまたは A T となる確率が高くなっている。

30

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 0 8 で有利区間移行抽せんを行うと、次に主制御手段 1 0 0 は有利区間移行抽せんでハズレが決定されたか否かを判断する (ステップ S 1 1 0)。有利区間移行抽せんの結果がハズレとなった場合は判断結果が Y E S となり、そのまま図 2 6 の有利区間移行抽せん処理を終了する。一方、有利区間移行抽せんの結果がチャンスゾーン (C Z) または A T となった場合は、判断結果が N O となり、後述する A T 抽せん処理を行ってから (ステップ S 1 1 2)、図 2 6 の有利区間移行抽せん処理を終了する。

40

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 0 6 において、作動した条件装置が再遊技 - B (スイカリプレイ) または再遊技 - C (チェリーリプレイ) だった場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、有利区間移行抽せんの結果を A T に決定する (ステップ S 1 1 4)。この場合、必ず A T が決定される抽せんテーブルを用いて有利区間移行抽せんを行ってもよいし、有利区間移行抽せんを行わずに、有利区間移行抽せんの結果を記憶している R W M のアドレスに A T が決定されたことを示す情報を直接記憶させてもよい。そして、上述したステップ S 1 1 2 の A T 抽せん処理を行った後、図 2 6 の有利区間移行抽せん処理を終了する。

【 0 2 7 0 】

なお、ステップ S 1 0 8 の有利区間移行抽せんでは、抽せん結果としてハズレも含まれ

50

ていたが、A Tまたはチャンスゾーンのいずれかを決定するもの（すなわち、有利区間への移行確率が100%）であってもよい。また、抽せん状態が非R Tのときと1 B B - B内部中のときとで、抽せん結果や抽せん確率が異なってもよい。本実施形態では、1 B B - B内部中のときの有利区間移行抽せんでは、抽せん結果がハズレ、チャンスゾーンまたはA Tのいずれかとなるが、非R Tではハズレまたはチャンスゾーンのいずれかしか決定されないものとする。この場合、1 B B - B内部中のときにチャンスゾーンへ移行したときは遊技者にA Tへの移行に対する期待を高める演出を行うが、非R Tのときにチャンスゾーンへ移行したときは演出上は通常中（G S = 0）と同様の演出を行うことで（すなわち演出上は変化が生じない）、遊技者にチャンスゾーンへ移行したことが認識されにくくしてもよい。

10

【0271】

また、抽せん状態が非R Tのときと1 B B - B内部中のときとで、遊技状態の移行先が異なる有利区間移行抽せんを行ってもよい。例えば、図16に示した有利区間（S C = 1）に「非チャンスゾーン」（G S = 6）という遊技状態を追加し、1 B B - B内部中の有利区間移行抽せんでは、チャンスゾーンまたはA T中へ移行する可能性があるが、非R Tの有利区間移行抽せんでは、非チャンスゾーンのみ移行し得るようにしてもよい。この非チャンスゾーンでは、通常中と同様の演出を行い、所定遊技回数が行われると再び通常中へ移行するようにしてもよい。

【0272】

さらに、ステップS 100の判断処理において、抽せん状態が非R Tまたは1 B B - B内部中のときに判断結果がY E Sとなって、有利区間移行抽せんが行われる可能性が発生していたが、非R Tのときは判断結果がN Oになるようにして、1 B B - B内部中のときにだけ、有利区間移行抽せんが行われ得るようにしてもよい。

20

【0273】

（A T抽せん処理の説明）

次に図27のフローチャートを参照して、図26のステップS 112で行われるA T抽せん処理の内容について説明する。図26のステップS 110の判断結果がN O（有利区間移行抽せんの結果がC ZまたはA T）であった場合、またはステップS 114の処理によって有利区間移行抽せんの結果がA Tにされた場合、主制御手段100は図27のA T抽せん処理を開始する。

30

【0274】

A T抽せん処理を開始すると、まず主制御手段100は、有利区間移行抽せんの結果がA Tとなったか否かを判断する（ステップS 120）。有利区間移行抽せんの結果がA Tだった場合はステップS 120の判断結果がY E Sとなり、メイン遊技状態をA Tにセットする（ステップS 122）。すなわち、区間種別番号S Cを「0」から「1」へ更新するとともに、遊技状態番号G Sを0から2へ更新する。そして、主制御手段100は後述するA Tゲーム数抽せん処理を行ってから（ステップS 124）、図27のA T抽せん処理を終了する。

【0275】

ステップS 120の判断処理において、有利区間移行抽せんの結果がA Tではなかった場合は判断結果がN Oとなり、主制御手段100はメイン遊技状態をC Zにセットする（ステップS 126）。すなわち、区間種別番号S Cを0から1へ更新するとともに、遊技状態番号G Sを0から1へ更新する。そして、図27のA T抽せん処理を終了する。

40

【0276】

（A Tゲーム数抽せん処理の説明）

次に図28のフローチャートを参照して、図27のステップS 124で行われるA Tゲーム数抽せん処理の内容について説明する。図27のステップS 122でメイン遊技状態がA Tにセットされると、主制御手段100は、図23（遊技進行メイン）のステップS 22の抽せん処理による抽せん結果が確定役となった（確定役の条件装置が作動した）か否かを判断する（ステップS 130）。ここで、確定役の条件装置は再遊技 - C（チェリ

50

ーリプレイ)の条件装置とする。再遊技 - Cの条件装置が作動した場合はステップS 1 3 0の判断結果がYESとなって、ATカウンタ1 2 8に初期値として1 0 0 (D)をセットする(ステップS 1 3 2)。

【0 2 7 7】

一方、再遊技 - C以外の条件装置が作動した場合はステップS 1 3 0の判断結果がNOとなって、ATカウンタ1 2 8に初期値として3 0 (D)をセットする(ステップS 1 3 4)。そして、ステップS 1 3 2またはS 1 3 4の処理によりATカウンタ1 2 8に初期値をセットすると、図2 8のATゲーム数抽せん処理を終了する。

【0 2 7 8】

なお、チャンスゾーンにおいては、毎ゲーム、図2 3に示す遊技進行メインのステップS 2 4において、図2 6の有利区間移行抽せん処理と同様の処理が行われる。具体的には、ステップS 1 0 4の判断処理が省略され、ステップS 1 0 8における有利区間移行抽せんではATかハズレかの二者択一の抽せんが行われる。この有利区間移行抽せんにおけるATの当せん確率は、図2 6のステップS 1 0 8における有利区間移行抽せんにおけるATの当せん確率とは別途定められたものであってもよい。このように、チャンスゾーンでは通常中よりもAT中へ移行する可能性が高くなっている。

【0 2 7 9】

(リール回転開始処理の説明)

次に図2 3(遊技進行メイン)のステップS 3 6(リール停止管理)で行われるリール回転開始処理の内容について、図2 9を参照して説明する。まず主制御手段1 0 0は、回転を開始するリールがあるか否かを判断する(ステップS 1 5 0)。例えば、規定数のメダルが投入されて、スタートスイッチ3 6が操作された場合は、3つのリール全てが回転を開始するリールとなる。回転を開始するリールがあった場合は判断結果がYESとなり、ストップスイッチ3 7 L, 3 7 C, 3 7 Rの発光色を赤くするためのデータをRWMに記憶する(ステップS 1 5 2)。ここで、全リールに対応するストップスイッチを赤く発光させるためのデータをRWMに記憶する理由は、以下のステップS 1 5 4~S 1 7 4の処理を実行している間は、少なくとも遊技者によるストップスイッチの操作を受け付けられない期間であり、それを遊技者に報知するためである。例えば左リール、中リールは定速に達しているものの、右リールについて脱調を検出したときは右リールのみ再度加速処理が実行されることになるが、このような場合であっても全リールについてストップスイッチの操作が受け付けられないことを報知する。

【0 2 8 0】

そして主制御手段1 0 0は、回転を開始するリールに対応したビットデータをCPUのAレジスタにセットする(ステップS 1 5 4)。ここで、スタートスイッチ3 6の操作後に最初にステップS 1 5 4の処理を行う場合は、左リール4 0 L, 中リール4 0 C, 右リール4 0 Rの全てが後述するステップS 1 6 2~S 1 6 8の処理によって加速処理を行うための初期化を行う対象となるため、ステップS 1 6 0の処理でBレジスタにセットされたデータ1 1 1 0 0 0 0 (B)をAレジスタに読み込む。ここでは、最上位ビットが右リール4 0 Rに対応し、その1つ下位のビットが中リール4 0 Cに対応し、さらにその1つ下位ビットが左リール4 0 Lに対応している。

【0 2 8 1】

次にスロットマシン1 0に設けられたリールの個数(すなわち「3」)をCPUのBレジスタにセットして(ステップS 1 5 6)、後述するタイマ割込処理(図3 3参照)の実行を禁止する(ステップS 1 5 8)。そして主制御手段1 0 0は、以後の処理により右リール4 0 R、中リール4 0 C、左リール4 0 Lの順に、加速処理を開始するための各種初期値をセットする。まず、CPUのレジスタにリールの駆動状態として駆動状態番号「1」(回転開始待機。図2 1参照)をセットする(ステップS 1 6 2)。次に主制御手段1 0 0は、初期値をセットしているリールに対応するRWMのアドレスに記憶されている駆動パルス出力カウンタの値(左リールについてはF 0 4 F)およびリール駆動パルス切替え回数の値(左リールについてはF 0 5 0)を初期化する(ステップS 1 6 4)。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 2 】

次に主制御手段 1 0 0 は、処理対象のリールに対応する R W M のアドレスに記憶されている図柄番号（通過位置用）の値（左リールについては F 0 5 2 ）および図柄番号（停止位置用）の値（左リールについては F 0 5 3 ）を初期値に更新する（ステップ S 1 6 6 ）。さらに主制御手段 1 0 0 は、処理対象のリールに対応する R W M のアドレスに記憶されている回転不良検出カウンタの値（左リールについては F 0 5 4 ）を初期値に更新する（ステップ S 1 6 8 ）。そして次の処理対象のリールについて、上述したステップ S 1 6 2 ~ S 1 6 8 の処理を行うために次のリールに関する各種駆動制御データが格納されている R W M のアドレス（例えば中リールであれば $F 0 4 E + A = F 0 5 8$ ）を C P U のレジスタにセットする（ステップ S 1 7 0 ）。

10

【 0 2 8 3 】

ここで、前述したステップ S 1 6 0 の判断処理で、主制御手段 1 0 0 が回転を開始するリールではない（N O ）と判断したときは、ステップ S 1 6 2 ~ S 1 6 8 の処理を行うことなく、直ちにステップ S 1 7 0 の処理へ移行する。

【 0 2 8 4 】

そして、回転を開始する全てのリールについてステップ S 1 6 2 ~ S 1 6 8 の処理を行ったか否かを判断する（ステップ S 1 7 2 ）。初期値をセットすべきリールが残っていた場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、再びステップ S 1 6 0 の処理に戻り、次のリールについて各種初期値をセットする処理を行う。これに対して、回転を開始する全てのリールについて各種初期値をセットしたときは判断結果が Y E S となって、ステップ S 1 5 8 の処理で禁止したタイマ割込処理の実行を許可する（ステップ S 1 7 4 ）。

20

【 0 2 8 5 】

このように、ステップ S 1 6 2 ~ S 1 6 8 の処理によって各種初期値を設定する際にタイマ割込処理の実行を禁止しているのは、回転を開始する全てのリールについて初期値を設定し終わらないうちにタイマ割込処理が実行されて加速処理が開始されてしまうと、ステッピングモータを正常に加速させることができなくなる虞があるためである。例えば、ステップ S 1 6 6 の処理を行っているときに、リール駆動パルス出力カウンタの値は初期化されたが、リール駆動パルス切替回数の値が初期化されていない状態で、タイマ割込処理が実行されて加速処理が行われてしまうと、ステッピングモータを本来の加速パターンに従って加速させることができなくなり、脱調などの回転不良を起こしてリールを定速へ移行させることができなくなる虞がある。そこで本実施形態では、一連の初期値を設定している間に加速処理が開始されないようにするため、ステップ S 1 5 8 の処理によってタイマ割込処理の実行を禁止することで、支障なく加速処理を開始させることができる。

30

【 0 2 8 6 】

そして主制御手段 1 0 0 は、これから行う処理の対象となる左リール 4 0 L を示すビットデータと、「加速中」を示す駆動状態番号「 4 」とを、C P U のレジスタにセットする（ステップ S 1 7 6 ）。具体的には、H L レジスタに左リールの駆動状態番号を格納しているアドレス F 0 4 E をセットし、B レジスタに 0 0 1 0 0 0 0 0 （B ）（左リールを示すビットデータ）、C レジスタに 0 0 0 0 0 1 0 0 （B ）（駆動状態番号「 4 」）をセットする。なお、前述したステップ S 1 5 0 の判断処理で、回転を開始するリールが無かった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 1 5 2 ~ S 1 7 4 の処理を行わず、直ちにステップ S 1 7 6 の処理へ移行する。

40

【 0 2 8 7 】

次に主制御手段 1 0 0 は、左リール 4 0 L が定速で回転中であるか否かを判断する（ステップ S 1 7 8 ）。具体的には、ステップ S 1 7 6 の処理で H L レジスタにセットされたアドレス（F 0 4 E ）に格納されているデータが「 4 」であるか否かを判断する。左リール 4 0 L が定速で回転していた場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、左リールに対応するリール回転不良検出カウンタの値を R W M （アドレス F 0 5 4 ）から取得して（ステップ S 1 8 0 ）、リールが正常に回転しているか否か、すなわち定速回転中に脱調を起こしていないかを判定する（ステップ S 1 8 2 、 S 1 8 4 ）。具体的には、H

50

Lレジスタにセットされているアドレス値(F04E)に「6」を加算したアドレス値(F054)に記憶されているデータに基づいて判断する。そして、主制御手段100は、リール回転不良検出カウンタの値が「184」を超えていたときは、脱調を起こしたと判断する。このように、本実施形態では、リール回転不良検出カウンタの値と、所定値との比較という簡単な処理によってステッピングモータの脱調を判断することができる。

【0288】

リールが回転不良を起こしていた場合はステップS184の判断結果がYESとなってステップS150の処理へ戻り、ステップS154の処理において、回転不良を起こしたと判断したリールのビットデータをCPUのレジスタにセットする。そして、ステップS156以降の処理を行うことで、当該リールについて再び加速処理を行うための初期値をセットする。ここで、Bレジスタの値が00100000(B)であることから、左リールのみ初期値がセットされるようになっている。例えば、中リールについて判定処理を行っているときは、Bレジスタの値が01000000(B)となることから、中リールのみ初期値がセットされる。また、右リールについて判定処理を行っているときは、Bレジスタの値が10000000(B)となることから、右リールのみ初期値がセットされる。

【0289】

これに対して、ステップS184またはS178の判断結果がNOであった場合は、次のリールの駆動制御データが格納されているRWMのアドレスをCPUのHLレジスタにセットする(ステップS186)。ここで、ステップS178～S190の処理は、左リールL→中リール40C→右リール40Rの順で行われるため、左リール40Lの処理が終了したときの「次のリール」は中リール40Cであり、中リール40Cの処理が終了したときの「次のリール」は右リール40Rとなる。

【0290】

また、ステップS186の処理では、現在のセットされているHLアドレスの値に10(D)の値を加算することで、次のリールの駆動制御データが格納されているRWMのアドレスをセットする。例えば、上述した場合はCPUのHLレジスタにF04Eがセットされているため、これに10(D)(16進法で「A」)の値を加えてF058とし、中リールの駆動状態番号を格納したアドレスを指定する。なお、最後の右リールについてステップS178～S184の処理を行った後に、ステップS186の処理を行ったときにも、HLレジスタにセットされている右リールの駆動状態番号を格納したアドレスF062に10(D)が加算されて以後の処理とは関係無いアドレスがセットされるが、そのアドレスに基づいて何らかの処理が行われることはないため、以後の処理に支障を来すことはない。

【0291】

そして、上述した「次のリール」を示すビットデータをCPUのBレジスタにセットする(ステップS188)。具体的には、現在のBレジスタの値を上位ビット側に1ビットシフトさせる処理を行った値をレジスタにセットする。例えば、Bレジスタの値が00100000(B)であるとき、ステップS188の処理により上位ビット側に1ビットシフトされるので、Bレジスタの値は01000000(B)となる。また、Bレジスタの値が10000000(B)である場合(右リールについて処理を行った場合)は、ステップS188の処理によってBレジスタの値が00000000(B)となる。このとき、最上位ビット(第7ビット)の値は、「1」がシフトされることによって「0」となり、このシフト処理によって桁上がりが生じるため、フラグレジスタのキャリーフラグがオンとなる。

【0292】

その後、全てのリールについて定速回転中の不良検出を行ったか否かを判断する(ステップS190)。当該判断処理は、本実施形態では前述したキャリーフラグがあったか否かによって判断している。つまり、ビット列を用いることで再度加速処理を実行しなければならないリールを特定することができる。さらに、当該ビット列により全リールの判定が完了したか否かを判断することができる。また、全リールを加速する場合(通常の加速

10

20

30

40

50

処理)と、脱調等により特定のリールのみについて再度加速処理を実行する場合とで、同一の処理を用いることができるため、プログラム処理を簡素化できる。全てのリールについて定速回転中の不良検出を行っていない(ＮＯ)と、主制御手段１００が判断したときは、ステップＳ１７８の処理へ戻り、ステップＳ１８６およびＳ１８８でセットしたアドレスとビットデータに基づいて、次のリールについて不良を起こしたか否かの検出を行う。そして、ソフト乱数の更新処理を行い(ステップＳ１９２)、図２９に示したリール回転開始処理を終了する。

【０２９３】

(ホッパーによるメダルの払い出しに関する説明)

次に図２３(遊技進行メイン)のステップＳ４０(払出処理)によってメダルが払い出されるときのホッパーの動作について、図３０を参照して説明する。ここで、図３０(ａ)～(ｃ)の各図は、図６と同じ位置から見た場合の払出機構部９２を図示したものであるが、回転捕捉板９１の図示を省略し、搬送路面９４のうち遮光ベース９８の周辺を破断して示している。

10

【０２９４】

まず、メダル貯留部９０に貯留されているメダルＭは、回転捕捉板９１の捕捉孔９１ａ(図示略)から、搬送路面９４、搬送板９３の湾入部９３ａおよび回転捕捉板９１の裏面で画成される隙間空間Ｓに保持される。図３０(ａ)では、隙間空間Ｓの領域を大まかに示しており、かつ、図示を簡略化するため一箇所だけ示しているが、搬送板９３に形成されている各湾入部９３ａについて隙間空間Ｓが形成されているのはいうまでもない。そして、上述した払出処理が開始され、ホッパーモータ４６が駆動されると、搬送板９３が図中、矢印の方向に回転し、保持されているメダルＭが押進突起９３ｂに押されて搬送路面９４の外周面９４ａに沿って周回し、メダル排出口９２ａに繋がる排出路面９５に向けて搬送される。

20

【０２９５】

押進突起９３ｂに押されたメダルＭは、図３０(ａ)に示すように、やがて初期状態にある固定ピンローラ９６および可動ピンローラ９７に当接するが、この状態では遮光ベース９８は初期状態にあるため、遮光部９８ｂが第１払出センサ４７ａを遮る位置にある。したがって、第１払出センサ４７ａから出力される第１払出センサ信号はＯＮ状態になっており、第２払出センサ４７ｂから出力される第２払出センサ信号はＯＦＦ状態になっている。

30

【０２９６】

図３０(ａ)に示す状態から、さらに押進突起９３ｂによって押圧力が加えられてメダルＭが排出路面９５へと押しやられると、図３０(ｂ)に示すように可動ピンローラ９７が引張コイルバネ９９の付勢力に抗しながら矢印方向に移動し、固定ピンローラ９６との間隔が広がっていく。これにより遮光ベース９８が徐々に回動していき、遮光部９８ｂが第１払出センサ４７ａを遮光する位置から脱すると、第１払出センサ信号はＯＮ状態からＯＦＦ状態へ立ち下がる。また、この段階では遮光部９８ｂが未だ第２払出センサ４７ｂを遮光する位置に達していないため、第２払出センサ信号はＯＦＦ状態を維持する。

【０２９７】

40

搬送板９３がさらに回転し、図３０(ｃ)に示すようにメダルＭの中心が固定ピンローラ９６と可動ピンローラ９７との各軸を結ぶ線に達すると、固定ピンローラ９６と可動ピンローラ９７との間は最も離れた状態となる。このとき、遮光部９８ｂが第２払出センサ４７ｂを遮光する位置に到達し、第２払出センサ４７ｂから出力される第２払出センサ信号はＯＦＦ状態からＯＮ状態に立ち上がる。また、第１払出センサ信号はＯＦＦ状態を維持している。

【０２９８】

そして、メダルＭの中心が固定ピンローラ９６と可動ピンローラ９７との各軸を結ぶ線を超えると、引張コイルバネ９９の弾性収縮力が遮光ベース９８作用し、遮光ベース９８が初期状態に戻るよう回動させる。この遮光ベース９８の動きによって、初期位置に戻

50

ろうとする可動ピンローラ 9 7 がメダル M を弾き飛ばし、排出路面 9 5 を通ってメダル排出口 9 2 a から排出されたメダル M は、図 3 に示したメダル孔 8 1 d を通って図 1 のメダル払出口 6 0 から受け皿 6 1 へ排出される。

【 0 2 9 9 】

また、遮光部 9 8 b は、第 2 払出センサ 4 7 b を遮光する位置から脱した後、遮光ベース 9 8 が初期状態に戻ると第 1 払出センサ 4 7 a を遮光する位置に達する。これにより、第 2 払出センサ信号は ON 状態から OFF 状態へ立ち下がり、遮光ベース 9 8 が初期状態に戻った後も OFF 状態を維持する。また、第 1 払出センサ信号は遮光ベース 9 8 が初期状態に戻ると OFF 状態から ON 状態に立ち上がり、以後、ON 状態を維持する。

【 0 3 0 0 】

これにより、遮光ベース 9 8 が初期状態から 1 枚のメダルを排出して再び初期状態に戻るまでの第 1 払出センサ信号の ON / OFF 状態は、ON (OFF) → OFF (OFF) → OFF (ON) → OFF (OFF) → ON (OFF) と変遷する。ここで、かつこ内は第 2 払出センサ信号の ON / OFF 状態の変遷を示している。

【 0 3 0 1 】

なお、上述した実施形態では、第 1 払出センサ 4 7 a および第 2 払出センサ 4 7 b は、各々透過型フォトセンサから構成されるが、検知対象物（この場合メダル）からの反射光によりオンとなる反射型フォトセンサであってもよい。また、上述した実施形態では、回転捕捉板 9 1 および搬送板 9 3 を別部材で構成しているが、メダルを捕捉する捕捉孔と搬送する湾入部とが一体で成形された 1 つの回転部材により実現してもよい。

【 0 3 0 2 】

（有利区間クリアカウンタ管理の説明）

次に図 2 3（遊技進行メイン）のステップ 4 4（遊技区間移行処理）で実行される有利区間クリアカウンタ管理に関する処理の内容について、図 3 1 のフローチャートを参照して説明する。有利区間クリアカウンタ管理では、図 1 2 に示した有利区間カウンタ 1 2 6 および純増枚数カウンタ 1 2 7 の各カウント値を更新し、各カウント値が有利区間の終了条件を満たしたか否かを判断している。

【 0 3 0 3 】

まず、主制御手段 1 0 0 は、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が記憶されている RWM のアドレスを HL レジスタにセットする（ステップ S 2 0 0）。ここで、有利区間カウンタ 1 2 6 の値は、通常区間においては常時 0 となっており、通常区間から有利区間へ移行したときに初期値として 1 5 0 0 がセットされる。次に主制御手段 1 0 0 は、HL レジスタにセットされた値が示す RWM のアドレスから有利区間カウンタ 1 2 6 の値を読み出して A レジスタにセットし、その値から 1 を減算する（ステップ S 2 0 2）。

【 0 3 0 4 】

このとき、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 2 以上であれば単に値が 1 つ減るだけだが、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 1 だった場合は、そこから 1 が減算されて 0 となり、ゼロフラグがオフからオンになるが、キャリーフラグはオフのままとなる。また、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 だった場合は、そこから 1 が減算されるとキャリーフラグがオフからオンになるが、ゼロフラグはオンにはならない。なお、本実施形態ではキャリーフラグがオンになると、有利区間カウンタ 1 2 6 の値を 0 にする処理が行われる。

【 0 3 0 5 】

次に主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 2 0 2 の減算処理を行う前の有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 だったか否かを判断する（ステップ S 2 0 4）。換言すると通常区間に滞在しているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグのオン / オフ状態に基づいてステップ S 2 0 4 の判断処理が行われる。すなわち、減算処理の結果、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 になった場合、減算処理が行われる前の値は 0 または 1 ということになるが、前述したように、減算処理の前の値が 1 であればゼロフラグがオンになり、減算処理の前の値が 0（すなわち通常区間に滞在中）であればキャリーフラグがオンになる。したがって、キャリーフラグがオンになっていた場合はステップ S 2 0 4 の判断結果が YES と

10

20

30

40

50

なり、後述するステップ S 2 3 0 の処理へ移行する。

【 0 3 0 6 】

これに対してキャリアフラグがオフ（すなわち有利区間に滞在中）になっていた場合はステップ S 2 0 4 の判断結果が N O（減算処理前の値は 0 以外）となり、次に主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 2 0 2 の減算処理によって有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 1 から 0 に変化したか否かを判断する（ステップ S 2 0 6）。換言すると有利区間の終了条件が成立した遊技（すなわち、有利区間へ移行してから 1 5 0 0 ゲーム目の遊技）であったか否かを判断する。この判断は、ゼロフラグのオン/オフ状態によって判断され、ゼロフラグがオンになっていた場合は、有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 1 から 0 に変化したことを意味するため、ステップ S 2 0 6 の判断結果が Y E S となり、後述するステップ S 2 2 8 の処理へ移行する。

10

【 0 3 0 7 】

これに対してゼロフラグがオフになっていた（すなわち有利区間の最終ゲームではない）場合は、ステップ S 2 0 6 の判断結果が N O となり、次に主制御手段 1 0 0 は、純増枚数カウンタの値を更新するための処理を行う。まず、R W M の所定記憶領域に記憶されている純増枚数カウンタ 1 2 7 の値を取得して、H L レジスタにセットする（ステップ S 2 0 8）。ここで、H レジスタの値は純増枚数カウンタ 1 2 7 の値の上位 1 バイトを示し、L レジスタの値は純増枚数カウンタ 1 2 7 の値の下位 1 バイトを示すものとする。

【 0 3 0 8 】

そして、今回の遊技で再遊技役の図柄組合せが入賞ライン L に表示されたか否かを判断する（ステップ S 2 1 0）。再遊技役の図柄組合せが入賞ライン L に表示された場合はステップ S 2 1 0 の判断結果が Y E S となって、後述するステップ S 2 2 6 へ移行する。これにより、再遊技役が入賞した場合は純増枚数カウンタ 1 2 7 の更新処理が回避される。

20

【 0 3 0 9 】

一方、再遊技役の図柄組合せが入賞ライン L に表示されなかった場合はステップ S 2 1 0 の判断結果が N O となって、純増枚数カウンタ 1 2 7 の更新処理が行われる。まず、ステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 の処理によって、今回の遊技におけるメダル投入枚数およびメダル払出枚数を純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に反映させるための差枚数演算処理を行う。まず、今回の遊技で遊技者に払い出されたメダルの枚数（払出枚数）を R W M の所定記憶領域から読み出して A レジスタにセットする（ステップ S 2 1 2）。ここで、メダルが払い出されなかった場合は A レジスタに 0 がセットされる。そして、A レジスタの値（払出枚数）を H L レジスタにセットされている純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に加算する（ステップ S 2 1 4）。

30

【 0 3 1 0 】

次に、今回の遊技で遊技者が投入したメダルの枚数（投入枚数）を R W M の所定記憶領域から読み出して A レジスタにセットし（ステップ S 2 1 6）、H L レジスタの値から A レジスタの値（投入枚数）を減算する（ステップ S 2 1 8）。この減算処理によって H L レジスタの値が 0 未満になった場合は、キャリアフラグがオンになるとともに、少なくとも H レジスタの最上位ビットの値が 1 となる。そして、減算処理の結果、H L レジスタの値が 0 未満になったか否かを判断する（ステップ S 2 2 0）。この判断は、キャリアフラグのオン/オフ状態に基づいて行ってもよいし、H レジスタ（純増枚数カウンタ 1 2 7 の値の上位 1 バイト）の特定ビットの値に基づいて行ってもよい。

40

【 0 3 1 1 】

ここで、有利区間の終了条件が成立するのは純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 2 4 0 0（D）を超えたときである。すなわち、H L レジスタの値が 0 0 0 0 1 0 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0（B）を超えたときであるため、通常であれば H L レジスタ（より厳密には H レジスタ）の上位 4 ビットの値が 1 になることはない。したがって、H レジスタの上位 4 ビットのいずれか 1 つまたは複数の値が 1 であった場合に、ステップ S 2 1 8 の減算結果が 0 未満になったと判断してもよい。

【 0 3 1 2 】

50

ステップ S 2 1 8 の減算結果が 0 未満になった場合はステップ S 2 2 0 の判断結果が Y E S となり、H L レジスタの値をクリア (0) にして (ステップ S 2 2 2)、H L レジスタの値を R W M の所定記憶領域 (純増枚数カウンタの値が記憶されているアドレス) に記憶する (ステップ S 2 2 4)。これに対してステップ S 2 1 8 の減算結果が 0 未満にならなかった場合はステップ S 2 2 0 の判断結果が N O となり、ステップ S 2 2 2 の処理を行わずにステップ S 2 2 4 へ移行するため、ステップ S 2 1 8 の減算結果の値が R W M の所定記憶領域に記憶される。

【 0 3 1 3 】

次に主制御手段 1 0 0 は、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が 2 4 0 0 (D) (上限値) を超えたか否かを判断する (ステップ S 2 2 6)。具体的には、H L レジスタの値と 2 4 0 1 (D) との比較演算を行い、H L レジスタの値の方が小さかった (上限値を超えなかった) 場合はキャリーフラグがオフとなり、H L レジスタの値の方が大きかった (上限値を超えた) 場合はキャリーフラグがオンとなる。なお、この比較演算によって H L レジスタの値が変化することはない。

10

【 0 3 1 4 】

前述したように、ステップ S 2 1 0 の判断処理で、再遊技役が入賞した場合 (判断結果が Y E S) はステップ S 2 1 2 ~ S 2 2 4 の処理が行われず、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が変わらないので、通常であればステップ S 2 2 6 の判断結果は N O となるはずである。しかしながら、何らかの不正行為によって純増枚数の値が変化させられてしまう虞もあるため、本実施形態では、再遊技役が入賞した場合であっても純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限値を超えたか否かの判断処理を行うようにしている。

20

【 0 3 1 5 】

ステップ S 2 2 6 の判断処理において、2 4 0 1 (D) の値よりも H L レジスタの値の方が大きかった場合は、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限値を超えたことを意味するため判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は R W M に記憶されている有利区間に関する各種の情報 (図 1 5 参照) をクリアする (ステップ S 2 2 8)。次に主制御手段 1 0 0 は、R W M の所定記憶領域に記憶されている区間種別番号 S C の値が 0 (通常区間) であるか否かを判断する (ステップ S 2 3 0)。R W M に記憶されている区間種別番号 S C の値が 0 でなかった場合は、ステップ S 2 3 0 の判断結果が N O となり、H L レジスタの値によって示される R W M のアドレスに 1 5 0 0 (D) の値を記憶して (ステップ S 2 3 2)、図 3 1 の有利区間クリアカウンタ管理の処理を終了する。

30

【 0 3 1 6 】

ここで、ステップ S 2 3 0 の判断結果が N O となり得るのは、ステップ S 2 0 4 の判断結果が N O となった場合だけである。より詳細には、前回の遊技においても有利区間カウンタ 1 2 6 の値が 0 でありながら、区間種別番号 S C の値が有利区間を示す 1 になっていた場合であり、すなわち、当該遊技において通常区間から有利区間へ移行したことを意味することから、ステップ S 2 3 2 の処理によって有利区間カウンタ 1 2 6 に初期値である 1 5 0 0 (D) をセットするのである。また、この場合 H L レジスタには、ステップ S 2 0 0 の処理によって有利区間カウンタ 1 2 6 の値が記憶されている R W M のアドレスがセットされている。

40

【 0 3 1 7 】

また、前述したステップ S 2 2 6 の判断結果が N O となった (純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限値を超えなかった) 場合は、R W M に記憶されている有利区間カウンタの値おと有利区間に関する各種の情報とを維持したまま図 3 1 の有利区間クリアカウンタ管理の処理を終了する。また、ステップ S 2 3 0 の判断結果が Y E S (区間種別番号の値が 0 (通常区間)) となった場合は、有利区間カウンタ 1 2 6 に初期値をセットせずに図 3 1 の有利区間クリアカウンタ管理の処理を終了する。

【 0 3 1 8 】

(有利区間クリアカウンタ管理の変形例の説明)

次に、図 3 1 に示した有利区間クリアカウンタ管理の変形例を示す。図 3 1 に示した有

50

利区間クリアカウンタ管理では、ステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 に示したように、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に払出枚数を加算した後に投入枚数を減算している。これに対して、本変形例では、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値から先に投入枚数を減算し、その後払出枚数を加算する。

【 0 3 1 9 】

以下、本変形例について図 3 2 に示すフローチャートを参照して説明する。ここで、図 3 2 に示す有利区間クリアカウンタ管理では、図 3 1 の有利区間クリアカウンタ管理におけるステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 の処理（純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に各遊技での投入枚数と払出枚数とを反映させる処理）の代わりに、ステップ S 2 5 0 ~ S 2 5 6 の処理を行う点である。したがって、ステップ S 2 5 0 ~ S 2 5 6 以外のステップについては、図 3 1 の有利区間クリアカウンタ管理と同じ符号を付し、それらのステップに関する詳しい説明を省略する。

10

【 0 3 2 0 】

ステップ S 2 1 0 の判断結果が N O（今回の遊技で再遊技役の図柄組合せが表示されなかった）と判断されると、主制御手段 1 0 0 は、今回の遊技で遊技者が投入したメダルの枚数（投入枚数）を R W M の所定記憶領域から読み出して A レジスタにセットし（ステップ S 2 5 0）、H L レジスタの値から A レジスタの値（投入枚数）を減算する（ステップ S 2 5 2）。

【 0 3 2 1 】

次いで、今回の遊技で遊技者に払い出されたメダルの枚数（払出枚数）を R W M の所定記憶領域から読み出して A レジスタにセットする（ステップ S 2 5 4）し、A レジスタの値（払出枚数）を H L レジスタにセットされている純増枚数カウンタ 1 2 7 の値に加算する（ステップ S 2 5 6）。

20

【 0 3 2 2 】

ステップ S 2 5 6 の処理を行うと、ステップ S 2 2 0 へ進み、H L レジスタの値が 0 未満になったか否かの判断を行う。ここで、図 3 1 の有利区間クリアカウンタ管理では、キャリーフラグの値か、または H レジスタの上位 4 ビットのいずれか 1 つまたは複数のビットの値が 1 になっているか否かで、H L レジスタの値が 0 未満になったか否かを判断することができたが、本変形例においてはキャリーフラグの値によって H L レジスタの値が 0 未満になったか否かを判断することはできない。

30

【 0 3 2 3 】

例えば、ステップ S 2 5 2 の処理により、H L レジスタの値（純増枚数カウンタ 1 2 7 の値）から投入枚数を減算したときに H L レジスタの値が 0 未満になったとすると、キャリーフラグがオンとなる。そして、引き続きステップ S 2 5 6 の処理により、H L レジスタの値に払出枚数が加算されたときに H L レジスタの値が 0 未満から 0 以上に变化した場合は、やはりキャリーフラグがオンとなる。したがって、キャリーフラグがオンになっている場合であっても、H L レジスタの値が 0 未満であるとは限らない。

【 0 3 2 4 】

また、ステップ S 2 5 2 の処理により、H L レジスタの値（純増枚数カウンタ 1 2 7 の値）から投入枚数を減算したときに H L レジスタの値が 0 未満にならなかった場合は、ステップ S 2 5 6 の加算処理によって H L レジスタの値が 0 未満になることはないので、キャリーフラグはオフのままである。一方、H L レジスタの値から投入枚数を減算したときに H L レジスタの値が 0 未満になった場合は、キャリーフラグがオンになるが、続いて払出枚数が加算されたときに H L レジスタの値が 0 以上にならなかった場合は、キャリーフラグがオフになる。したがって、キャリーフラグがオフになっている場合であっても、H L レジスタの値が 0 以上であるとは限らない。

40

【 0 3 2 5 】

以上のことから、キャリーフラグに基づいてステップ S 2 2 0 における H L レジスタの値が 0 未満であるか否かの判断を行うことができないため、本変形例においては H レジスタの上位 4 ビットの値に基づいて H L レジスタの値が 0 未満であるか否かを判断する。

50

【 0 3 2 6 】

なお、本実施形態では、有利区間中であっても A T 中でなければ入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する正解押し順を報知しないが、例えば、純増枚数カウンタ 1 2 7 とは別に、マイナスの値もカウント可能な純増枚数カウンタを設け、このカウンタの値に基づいて有利区間へ移行した後の所定ゲーム数の間の出玉率が特定の値を下回ったと判断された場合は、A T 中でなくても有利区間に滞在していれば、入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する正解押し順を報知してもよい。

【 0 3 2 7 】

また、例えば小役の押し順役として、ストップスイッチを特定の操作順序（例えば左→中→右）で停止操作したときは 1 0 枚のメダルが払い出される図柄組合せを表示し、所定の操作順序（例えば左→右→中）で停止操作したときは 3 枚のメダルが払い出される図柄組合せを表示し、それ以外の操作順序で停止操作したときは 1 枚のメダルが払い出される図柄組合せを停止操作のタイミングに応じて表示する（すなわち停止操作のタイミングによっては取りこぼす）条件装置を複数種類設けておく。そして、有利区間カウンタ 1 2 6 の値は上限に達していないが、純増枚数カウンタ 1 2 7 の値が上限に達する直前であった場合は、上述した条件装置が作動したときに、3 枚のメダルが払い出される図柄組合せが表示される操作順序を指示する。このような指示を行うことで、3 枚のメダルを投入して 3 枚のメダルが払い出される遊技が繰り返される（すなわち純増枚数が増加しない）ようになる。これにより、有利区間カウンタ 1 2 6 の上限値に達するまでメダルの消費を抑えつつ、ボーナスに係る条件装置が作動するのを待つことが可能となる。

【 0 3 2 8 】

これとは逆に、上述したマイナスの値もカウント可能な純増枚数カウンタの値に基づいて、有利区間へ移行した後の所定ゲーム数の間の出玉率が所定値を上回った場合は、たとえ A T 中であっても、入賞 - A 1 ~ A 6 のいずれかの条件装置が作動したときに、その条件装置に対応する正解押し順を報知しなくてもよい。

【 0 3 2 9 】

また、投入されたメダルの枚数に応じて有利区間中に行う処理の実行 / 不実行を制御してもよい。例えば、有利区間中において、3 枚賭け（第 1 規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ 1 2 7 および A T カウンタ 1 2 8 の更新処理を行い、2 枚賭け（第 2 規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ 1 2 7 の更新処理は行うが、A T カウンタ 1 2 8 の更新処理は行わないようにしてもよい。

【 0 3 3 0 】

また、A T 中の終了条件を遊技回数でなく、A T 中の純増枚数によって定める場合、A T 中の純増枚数をカウントするためのカウンタ（仮に「A T 純増枚数カウンタ」という。）を設けたとする。このような場合でも、有利区間中において、3 枚賭け（第 1 規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ 1 2 7 および A T 純増枚数カウンタの更新処理を行い、2 枚賭け（第 2 規定数）で遊技が行われた場合は、純増枚数カウンタ 1 2 7 の更新処理は行うが、A T 純増枚数カウンタの更新処理は行わないようにしてもよい。

【 0 3 3 1 】

上述したカウンタの更新処理以外にも、例えば、2 枚賭け（第 2 規定数）で遊技が行われた場合は、有利区間カウンタ 1 2 6 および純増枚数カウンタ 1 2 7 の更新処理や、抽せん状態の移行制御は行うが、有利区間移行抽せん処理、指示モニタによる指示内容の表示制御、遊技状態番号の移行制御などは行わないようにしてもよい。

【 0 3 3 2 】

ここで、有利区間中において最大ベットスイッチ 3 5 が操作されたときはクレジットされたメダルから 3 枚のメダルが投入され、通常区間において最大ベットスイッチ 3 5 が操作されたときは 2 枚のメダルが投入されるようにしてもよい。この場合において、通常区間のときに先に 1 枚のメダルをメダル投入口 3 2 へ投入し、次いで最大ベットスイッチ 3 5 が操作されたときは 2 枚のメダルを追加投入して、3 枚賭け遊技を実行可能にしてもよ

10

20

30

40

50

い。

【 0 3 3 3 】

< タイマ割込処理の説明 >

次に、図 3 3 を参照して、主制御手段 1 0 0 において所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理の内容について説明する。このタイマ割込処理は、約 2 . 2 3 5 ミリ秒の周期で繰り返し実行され、各種 8 セグメント表示器および L E D の表示制御処理、図 1 2 に示した操作手段 3 0 0 の各スイッチに対する操作の検出処理、副制御手段 2 0 0 に対する制御コマンドの送信処理、外部集中端子基板 8 6 に対する外部信号の出力処理、ステッピングモータ 4 2 L , 4 2 C , 4 2 R の駆動制御処理（各種制御信号の生成および出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新など）等の各種処理を行っている。

10

【 0 3 3 4 】

主制御手段 1 0 0 は、自己が備えるタイマカウント手段（タイマ回路）から割込要求信号（発生周期：約 2 . 2 3 5 ミリ秒）が出力されるごとに、図 3 3 に示すタイマ割込処理を開始する。タイマ割込処理が実行されると、図 2 3 の遊技進行メイン処理等において、実行していた処理の戻り番地等がスタック領域に記憶される。これにより、タイマ割込処理が終了した後に、スタック領域に記憶された戻り番地に基づいて、遊技進行メイン処理などで実行していた処理の続きから処理を再開することができる。

【 0 3 3 5 】

図 3 3 のタイマ割込処理が開始されると、まず、主制御手段 1 0 0 は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う（ステップ S 5 0 0 ）。例えば、C P U の各レジスタにセットされていたデータを R W M のスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように割込禁止フラグをオンにする。

20

【 0 3 3 6 】

次に主制御手段 1 0 0 は、電源断検知信号に基づいて電源断（電源電圧が所定値よりも下回ったこと）が検知されたか否かを判断する（ステップ S 5 0 2 ）。この電源断検知信号は、主制御手段 1 0 0 が備えている電源監視回路（図示略）から出力されるものとする。この電源監視回路は、図 3 4 に示すように、スロットマシン 1 0 に供給される電源電圧の値を監視しており、正常な電源（電圧値 V_{cc} ）が供給されているときに何らかの原因で電源が遮断された場合、電源電圧が低下していき、その電圧値が V_1 になると電源断検知信号を出力する。そして、さらに電源電圧が低下していき電圧値が V_2 になった場合は、スロットマシン 1 0 はその作動を停止する。なお、図 3 に示した電源ユニット 8 2 は、電源断が発生してから電源電圧の値が V_1 に低下するまで、少なくとも t_2 の時間（図 3 4 参照）を確保できるように設計されている。

30

【 0 3 3 7 】

ステップ S 5 0 2 の判断処理において、電源断が検知された場合は判断結果が Y E S となり、電源断が発生した回数をカウントする（ステップ S 5 0 4 ）。具体的には R W M に記憶されていた変数 C N T O F F の値に 1 を加算する。そして、変数 C N T O F F の値が 1 を上回った（2 以上になった）か否かを判断し（ステップ S 5 0 6 ）、変数 C N T O F F の値が 1 を上回っていた場合は判断結果が Y E S となって電断時に行う電源断処理を行う（ステップ S 5 0 8 ）。

40

【 0 3 3 8 】

この電源断処理を開始すると、まず、主制御手段 1 0 0 からスロットマシン 1 0 内の各装置へ制御信号等を出力するための出力ポート（後述するステップ S 5 2 2 参照）の値をクリアする。この処理を行うことで、すべての出力ポートの全ビットの値が「0」となり、これにより、例えばセクタ 8 0 のソレノイド 4 5 がオフになって、メダル投入口 3 2 へ投入されたメダルはレール部 8 3 0 から傾斜板 8 3 1 へ落下し（図 3（c）参照）、返却通路 8 1 a を通って受け皿 6 1 へ返却されるようになる。

【 0 3 3 9 】

また、ホッパーモータ 4 6 が回転していた場合は、その回転が停止することになるため、搬送板 9 3 が惰性で回転してメダルがホッパー 8 3 から払い出されてしまうのを阻止す

50

ることができる。さらに電源断処理では、S Pレジスタ（スタックとして使用するRWMの記憶領域のアドレスを格納しているレジスタ）の値をRWMの所定アドレス（例えば前述したスタックポインター時記憶領域）に記憶し、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグをセットし、RWMの所定アドレス範囲のチェックサムを算出して、その結果に基づいた値（2の補数）をRWMの所定の記憶領域に記憶する。また、RWMへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

【0340】

ステップS502の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がNOとなり、前述した変数CNTOFFの値を「0」にリセットする（ステップS510）。このような処理を行うことで、例えば、電源断が検出されて（ステップS502, YES）、ステップS510の処理により変数CNTOFFの値が「0」から「1」に加算されたとしても、次の割込要求信号によってタイマ割込処理を行ったときに電源断が検出されなければ（ステップS502, NO）、電源断処理が行われることはない。

10

【0341】

また、電源断が検出されなければステップS510の処理によって変数CNTOFFの値がリセットされるので、前回のタイマ割込処理で電源断が検出され、さらに今回のタイマ割込処理で電源断が検出されなければ（すなわち、電源断が2回連続して検出されなければ）、電源断処理が行われない。なお、電源断処理が行われることとなる電源断の連続検出回数は、2回に限らず適宜定めることができる。このように電源断が1回検出されただけでは電源断処理が行われないので、例えばノイズなどの影響によって電源が瞬間的に遮断された（すなわち電源断の状態から瞬時に復帰する）ような場合にまで電源断処理が行われてしまうのを避けることができる。

20

【0342】

ステップS510の処理を行った後、または、ステップS506の判断結果がNOとなった場合は、主制御手段100は、図2に示した各種LEDや、クレジット数表示器27および獲得枚数表示器28などの表示制御を行うLED表示処理を実行する（ステップS512）。次に主制御手段100は、所定時間を計時するために汎用的に利用されるタイマの計数値を更新するタイマ計測処理を行う（ステップS514）。このタイマ計測処理では、主制御手段100のRWMにおける所定記憶領域に保存されている各種計時用のカウンタ値が減算される。これにより、例えば、遊技待機（いわゆるデモ画面を表示する状態）になるまでの時間や、最小遊技時間（4.1秒間）や、各種センサが検出している時間を計時することができる。

30

【0343】

ここで、最小遊技時間は、規定数のメダルが賭けられた状況でスタートスイッチ36が操作された後にセットされる時間であって、時間値（カウンタ値）として1835（D）がRWMに記憶される。そして、記憶された時間値がタイマ割込処理が行われるごとに1ずつ減算されていき、時間値が「0」になる（ $2.235 \times 10^{-3} \times 1835 = 4.101225$ 秒が経過する）まで、次の遊技を開始するためのスタートスイッチ36の操作があったとしても、リールを回転開始するための回転開始制御が実行されないようになっている。

40

【0344】

また、各種センサの検出時間には、メダル投入口32から投入されたメダルがセレクト80内で滞留（メダル詰まり）したか否かを判断するためのメダル通過時間を計測するためのタイマ値や、メダルがホッパー83内で滞留したか否かを判断するためのメダル通過時間等がある。さらに、クレジット数が上限（50枚）に達しているときに小役が入賞した場合には、小役に対応したメダルの払出枚数をホッパー83から払い出すが、このときメダルが払い出されていないか否かを判断するためのメダル未払い時間等もある。

【0345】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力された外部からの各種信号（操作手段300からのオン/オフ信号など）を読み込んでRWMの所定アドレスに各々保存する入力ポ

50

ート読み込み処理を行い（ステップS516）、リール40L、40C、40Rの回転を制御するために、ステッピングモータ42L、42C、42Rの各々について、後述するリール駆動管理処理を行う（ステップS518）。そして、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行ったか否かを判断し（ステップS520）、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行っていない場合は判断結果がNOとなって、再度ステップS518のリール駆動管理処理を行う。

【0346】

全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理が行われると、ステップS520の判断結果がYESとなり、主制御手段100は、RWMに記憶されているデータ等に基づいて、各種表示器の表示データや、各ステッピングモータ42L、42C、42Rに対する制御信号、ソレノイド45の駆動信号、ホッパーモータ46の駆動信号など、各種装置を制御するための信号を出力ポートから出力するポート出力処理を実行する（ステップS522）。

【0347】

次に主制御手段100は、RWM内に設定されているリングバッファ領域に保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段200へ送信する（ステップS524）。そして、外部集中端子基板86を介して外部へ出力する各種信号を出力する外部信号出力処理を行った後（ステップS526）、ステップS500の初期処理によってRWMの所定アドレス（スタック領域）に格納していた各種レジスタの値等を元に戻す復帰処理を行って（ステップS528）、図33のタイマ割込処理を終了する。

【0348】

（電断検知時間とセレクトにおけるメダルの検出時間との関係について）

図34に示したように、本実施形態においては電源断が発生してから電源断が発生したと検知されるまで（換言すると、電源電圧がV1に低下するまで）時間 t_2 を要する。また、図25に示したように、セレクト80のメダル案内通路814を通過しているメダルMが第1投入センサ811に検出されて（第1投入センサ信号がON）から、第2投入センサ812によって検出されなくなる（第2投入センサ信号がOFF）まで時間 t_1 かかっている。そして、本実施形態では時間 t_1 が時間 t_2 よりも短くなっている（すなわち、 $t_1 < t_2$ ）。

【0349】

このような構成は、図25において第2投入センサ信号がON状態からOFF状態に立ち下がったときにメダルを加算処理を行う場合に次の様な長所がある。例えば第1投入センサ信号がOFF状態からON状態に立ち上がったときに電源断が発生した場合、第2投入センサ信号がON状態からOFF状態に立ち下がる前に電源断処理を開始してしまうと、検出したメダルに関する加算処理が行われず、またメダルを返却するためにソレノイド45をオフにするのが間に合わない（すなわち、メダルがセレクト80を通過してホッパー83のメダル貯留部90に達してしまう）虞があり、その場合はメダルを「飲み込んで」しまうことになる。したがって、時間 t_1 を時間 t_2 よりも短くすることで、投入されたメダルについて確実に加算処理を行うことが可能となる。

【0350】

なお、 $t_1 < t_2$ の関係を実現する方法としては、例えば電源ユニット82において、コンデンサなどを用いて電源断が発生したときに電源電圧がVccからV1まで低下する時間を長引かせることで t_2 の長期化を図ったり、第1投入センサ811と第2投入センサ812との設置間隔を短くしたり、メダル案内通路814の傾斜角度を大きくするなどして t_1 の短縮を図ったりすることが考えられる。

【0351】

また、本実施形態では、メダル投入時（メダルMの全体がセレクト80内に入り切った瞬間。図24（a）参照）から第1投入センサ信号がONになるまでの時間 t_1' （図25参照）が時間 t_2 よりも長くなっている（すなわち、 $t_1' > t_2$ ）。これにより、たとえばメダル投入時に電源断が発生した場合、第1投入センサ811がメダルを検出する前に

10

20

30

40

50

電源断処理が開始されるため、メダルがセクタ 80 を通過してしまう前に、ソレノイド 45 をオフにしてメダルを返却通路 81a から受け皿 61 へ返却することができる。

【0352】

さらに本実施形態では、図 30 (b) に示したように第 1 払出センサ信号が ON 状態から OFF 状態に立ち下がってから、図 30 (b) に示したように第 2 払出センサ信号が OFF 状態から ON 状態に立ち上がるまでの時間を t_1 とした場合、 $t_1 < t_2$ の関係が成り立つようになっている。これにより、たとえばメダルを排出しようとしている途中で電源断が発生した場合、電源断処理が行われる前にそのメダルを払い出すことができる。これにより、図 23 に示した遊技進行メイン処理のステップ S40 (払出処理) において、実際にメダルが払い出されたにも関わらず、メダルの払出枚数がカウントされない(すなわち、遊技場側の損失につながる)という事態を回避することができる。

10

【0353】

上述した電源断が発生してから電源断処理が開始されるまでの時間 t_2 と、各種検出時間との関係については、ぱちんこ遊技機に対しても適用することができる。たとえば、いわゆる特別図柄の変動表示を開始させるための始動口(および/または大入賞口(いわゆるアタッカー))に遊技球が入球したことを検出してから、その遊技球がパチンコ遊技機から排出されたことを検知するまでの時間を t_{p1} とした場合、 $t_{p1} < t_2$ の関係が成り立つようにする。

【0354】

また、大入賞口の内部に設けられた特定領域(遊技球が通過すると大当たり終了後、確変状態となる領域)を、遊技球が通過したことを検出してから、その遊技球がパチンコ遊技機から排出されたことを検知するまでの時間を t_{p2} とした場合、 $t_{p2} < t_2$ の関係が成り立つようにしてもよい。

20

【0355】

このような構成にすることで、始動口および/または大入賞口への入球や特定領域の通過と同時に電源断が発生しても、電源断を検知するまでにそれら遊技球の排出をカウントできるため、入球もしくは通過した遊技球の数と排出された遊技球の数との整合性を保つことができる。

【0356】

(リール駆動管理処理の説明)

30

次に図 35 に示すフローチャートを参照して、図 33 (タイマ割込処理)のステップ S518 で実行されるリール駆動管理処理の内容について説明する。図 35 に示すリール駆動管理処理では、リール 40L, 40C, 40R に対応する各ステッピングモータを、右ステッピングモータ 42R → 中ステッピングモータ 42C → 左ステッピングモータ 42L の順番で、個別に駆動制御を行っている。

【0357】

図 35 のリール駆動管理処理を開始すると、主制御手段 100 は、CPU のレジスタにリールの個数(「3」)を CPU の C レジスタにセットする(ステップ S540)。C レジスタにセットした値は、リール 40L, 40C, 40R のうち、特定のリールを指定するデータとしても用いられる。ここでは、「1」のときは左リール 40L、「2」のときは中リール 40C、「3」のときは右リール 40R を指定している。

40

【0358】

そして、リール制御データアドレスセット処理(ステップ S542)を行うことによって、まず、右リール 40R に関する各種駆動制御データを格納している RWM の先頭アドレス(具体的にはリール駆動状態番号を記憶しているアドレス)を指定するデータを CPU の HL レジスタにセットする。そして、HL レジスタにセットされたアドレスに基づいて、右ステッピングモータ 42R を制御するためのリール駆動制御処理を行い(ステップ S544)、全てのステッピングモータについてステップ S544 のリール駆動制御処理を行ったか否かを判断する(ステップ S546)。この判断処理は、C レジスタの値(リールの個数としてセットされた値)から「1」減算する処理を行い、減算した結果が「0

50

」か否か（ゼロフラグの値が「１」か否か）を判定する。

【０３５９】

この時点では、Ｃレジスタの値は「２」となるから判断結果はＮＯとなり、再びステップＳ５４２のリール制御データアドレスセット処理を行う。ステップＳ５４２の処理で、主制御手段１００は、中リール４０Ｃに関する各種駆動制御データを格納しているＲＷＭの先頭アドレスを指定するデータを、ＣＰＵのＨＬレジスタにセットする。これにより、主制御手段１００は中ステッピングモータ４２ＣについてステップＳ５４４のリール駆動制御処理を行った後、ステップＳ５４６の判断処理へ移行して、再び全てのステッピングモータについてステップＳ５４４のリール駆動制御処理を行ったか否かを判断する。

【０３６０】

この時点では、ステップＳ５４６においてＣレジスタの値は「１」となることからステップＳ５５６の判断結果はＮＯとなり、さらにステップＳ５４２のリール制御データアドレスセット処理を行う。そして、左リール４０Ｌに関する各種駆動制御データを格納しているＲＷＭの先頭アドレスを指定するデータを、ＣＰＵのＨＬレジスタにセットする。これにより、主制御手段１００は左ステッピングモータ４２ＬについてステップＳ５４４のリール駆動制御処理を行う。そして、Ｃレジスタの値は「０」となるからステップＳ５４６の判断結果がＹＥＳとなり、図３５のリール駆動管理処理を終了して図３３のステップＳ５２２（ポート出力処理）へ移行する。

【０３６１】

（リール駆動制御処理の説明）

次に図３６および図３７に示すフローチャートを参照して、図３５のステップＳ５４４で実行されるリール駆動制御処理の内容について説明する。このリール駆動制御処理は、前述したように、右リール４０Ｒ→中リール４０Ｃ→左リール４０Ｌ（より具体的には、右ステッピングモータ４２Ｒ→中ステッピングモータ４２Ｃ→左ステッピングモータ４２Ｌ）の順で、各リールについて各々実行される処理である。以下では、ステッピングモータの駆動状態番号ごとに駆動制御の処理内容を説明する。

【０３６２】

（１）「停止中」のときのリール駆動制御処理

まず、主制御手段１００は、ＲＷＭに格納されている、制御対象となるリールの駆動状態番号の値が「０」（停止中）であるか否かを判断する（ステップＳ５５０）。駆動状態番号「０」であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は図３５のリール駆動制御処理を終了して図３５に示したリール駆動管理処理のステップＳ５４６に示した判断処理を行う。

【０３６３】

（２）「回転開始待機」のときのリール駆動制御処理

ステップＳ５５０の判断処理で、主制御手段１００が駆動状態番号が「０」ではない（ＮＯ）と判断したときは、次に駆動状態番号が「１」（回転開始待機）であるか否かを判断する（ステップＳ５５２）。ここで、駆動状態が「停止中」から「回転開始待機」への移行は、図２３の遊技進行メイン処理において、スタートスイッチ３６の操作が受け付けられた後に行われるものとする。そして、駆動状態番号が「１」であった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、回転開始待機カウンタの値が記憶されているＲＷＭのアドレス（左リールの場合はＦ０５６）にアクセスし、記憶されている値から「１」を減算する（ステップＳ５５４）。

【０３６４】

次に主制御手段１００は、回転開始待機カウンタの値が「０」になったか否かを判断し（ステップＳ５５６）、「０」でなかったときは判断結果がＮＯとなり、図３６のリール駆動制御処理を終了して図３５に示したリール駆動管理処理のステップＳ５４６に示した判断処理を行う。これに対してステップＳ５５８の判断処理で、回転開始待機カウンタの値が「１」だった場合は判断結果がＹＥＳとなり、主制御手段１００は、ＲＷＭの所定アドレス（左リールの場合はＦ０５５）に記憶されているリール駆動パルスデータ検索用カ

10

20

30

40

50

ウンタの値を補正する（ステップS 5 5 8）。

【0365】

この補正は次のような理由で行われる。物理的なリールが実際に停止しているステップ位置と、リール駆動パルスデータ検索性カウンタが示す値（パルス出力するための基本となるデータ）とは、相違していることがあり、相違していた場合はリールの加速がスムーズにいかず、リールが「ガクッ」とした動きを示す場合が多い。このため、ステップS 5 5 8の補正処理において、リール駆動パルスデータ検索性カウンタの値を1ステップ分、減算することでリールをスムーズに加速させている。

【0366】

次に主制御手段100は、副制御手段200に対してリールが回転を開始したことを知らせるためのコマンド（リール回転開始コマンド）の出力要求をCPUのレジスタにセットし（ステップS 5 6 0）、リール回転開始コマンドをRWMのリングバッファに記憶する（ステップS 5 6 2）。ここで、リングバッファに記憶されたリール回転開始コマンドは、図33に示したタイマ割込処理のステップS 5 2 4（制御コマンド送信処理）の処理によって副制御手段200へ送信される。そして、CPUのレジスタに駆動状態番号「4」（加速中）をセットして（ステップS 5 6 4）、現在リール駆動制御を行っているリール（以下、「制御対象リール」ともいう。）の駆動状態番号が記憶されているアドレスにアクセスし、記憶されている値（駆動状態番号）をステップS 5 6 4でレジスタにセットされた値（「4」）に更新する（ステップS 5 6 6）。

【0367】

次に主制御手段100は、制御対象リールのリール駆動パルス出力カウンタの値が記憶されているアドレス（左リールの場合はF04F）にアクセスし、図29（リール回転開始処理）のステップS 1 6 4で記憶されたリール駆動パルス出力カウンタの初期値から「1」を減算する（ステップS 5 6 8）。そして、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になったか否かを判断し（ステップS 5 7 0）リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」でなかった場合は判断結果がNOとなり、図36のリール駆動制御処理を終了する。この場合、ステップS 5 6 6の処理によって駆動状態番号が「4」に更新されているため、次のタイマ割込処理が実行されたときは、駆動状態が「加速中」のリール駆動制御が行われる。なお、ステップS 5 7 0の判断結果がYES（リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」）になった場合の処理については次の「加速中」の処理において説明する。

【0368】

（3）「加速中」のときのリール駆動制御処理

リール駆動状態が「加速中」（駆動状態番号が「4」）になっているときに図36のリール駆動制御処理を開始すると、まず、ステップS 5 5 0およびS 5 5 2の判断結果が共にNOとなり、ステップS 5 6 6を経てステップS 5 6 8の処理へ移行し、制御対象リールに対応するリール駆動パルス出力カウンタのアドレスに格納されていた値から「1」を減算する。そして、格納されている値が「0」（YES）と判断されるまで、タイマ割込処理が行われるごとにステップS 5 5 0（NO）→S 5 5 2（NO）→S 5 6 6～S 5 7 0（NO）→リターンの処理を繰り返し実行する。

【0369】

そして、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になるとステップS 5 7 0の判断結果がYESとなり、制御対象リールを駆動しているステッピングモータの全ての相をオフにするためのデータ（駆動パルスクリアデータ）と、リール駆動状態を「停止中」にするためのデータとを兼ねたデータを、CPUのレジスタにセットする（ステップS 5 7 2）。具体的には00（H）のデータをレジスタにセットする。そして、このデータが駆動状態番号が記憶されているRWMのアドレスに記憶されると、「停止中」（駆動状態番号「0」）を意味することになる。また、このデータの下位4ビットを、ステッピングモータのφ0～φ3の各相に対する励磁（「1」）/非励磁（「0」）の状態を指示するデータとして用いた場合は、全相の非励磁を指示する意味となる。

【0370】

10

20

30

40

50

次に主制御手段 100 は、現在のリール駆動状態が「減速中」（駆動状態番号「2」）であるか否かを判断する（ステップ S574）。ここでは、リール駆動状態が「加速中」になっているので、ステップ S612 の判断結果は NO となり、制御対象リールのリール駆動パルス出力カウンタの値に「1」を加算して（ステップ S580）、リール駆動状態が「定速中」であるか否かを判断する（ステップ S582）。上述したように、リール駆動状態は「加速中」であるからステップ S582 の判断結果は NO となり、制御対象リールに対応するステッピングモータに出力している駆動パルスを更新する（ステップ S588）。

【0371】

具体的には、制御対象リールのリール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が記憶されている RWM アドレス（左リールの場合は F055）にアクセスし、記憶されている値に「1」を加算する。ここで、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値の下位 3 ビットは、駆動パルスデータとして用いられる。駆動パルスデータは、ステッピングモータの各相（ $\phi 0 \sim \phi 3$ ）のうち励磁すべき相（励磁パターン）を指定するデータである。

【0372】

本実施形態では、駆動パルスデータが 0（H）のとき $\phi 3$ と $\phi 0$ の励磁を指定し、1（H）のとき $\phi 0$ の励磁を指定し、2（H）のとき $\phi 0$ と $\phi 1$ の励磁を指定し、3（H）のとき $\phi 1$ の励磁を指定し、4（H）のとき $\phi 1$ と $\phi 2$ の励磁を指定し、5（H）のとき $\phi 2$ の励磁を指定し、6（H）のとき $\phi 2$ と $\phi 3$ の励磁を指定し、7（H）のとき $\phi 3$ の励磁を指定するものとする。したがって、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数のときは 1 つの相が励磁され、偶数のときは 2 つの相が励磁されることになる。このように、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を「1」加算することで駆動パルスデータも更新され、その結果、制御対象リールに対応するステッピングモータが 1 ステップ分回転することになる。

【0373】

次に主制御手段 100 は、制御対象リールのリール駆動状態が記憶されているアドレス値と、記憶させる値（駆動状態番号）として「5」（定速中）とを、CPU のレジスタにセットする（ステップ S590）。そして、制御対象リールのリール駆動状態番号が記憶されている RWM アドレスにアクセスし、記憶されている値が「4」（加速中）であるか否かを判断する（ステップ S592）。この時点ではリール駆動状態が「加速中」になっていることからステップ S592 の判断結果は YES となり、制御対象リールのリール駆動パルス切替回数の値が記憶されている RWM アドレスにアクセスし、記憶されている値から「1」を減算する（ステップ S594）。

【0374】

そして、リール駆動パルス切替回数の値が「0」になったか否かを判断し（ステップ S596）、「0」になっていなければ判断結果が NO となって、ステップ S590 の処理で CPU のレジスタにセットされていたアドレスの値を、制御対象リールのリール駆動パルス出力カウンタの値が記憶されている RWM アドレスの値に更新する（ステップ S598）。次に、ステップ S594 の処理によって「1」減算されたパルス切替回数を RWM から取得して（ステップ S600）、主制御手段 100 内の ROM に記憶されている加速パターン情報（図 20 参照）の先頭アドレス（図 20 において、切替回数「9」に対応する割込回数が記憶されているアドレス）の値を CPU のレジスタにセットする（ステップ S602）。

【0375】

そして、ステップ S600 で取得した切替回数に対応する割込回数が記憶されている ROM アドレスを CPU のレジスタにセットする（ステップ S604）。これにより、ROM から次の割込回数の値を取得して、ステップ S598 でセットした RWM アドレスに記憶して（ステップ S606）、図 36 のリール駆動制御処理を終了する。このステップ S606 の処理によって、ステップ S580 で「1」を加算されたリール駆動パルス出力カウンタの値は、ROM から取得した割込回数の値に更新される。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 6 】

主制御手段 1 0 0 は、次のタイマ割込処理からステップ S 5 5 0 (N O) → S 5 5 2 (N O) → S 5 6 6 ~ S 5 7 0 (N O) → リターンの処理を繰り返し、ステップ S 5 7 0 の処理で、ステップ S 6 0 6 で更新されたリール駆動パルス出力カウンタの値が「 0 」になると、ステップ S 5 7 0 の判断結果が Y E S となって、前述したステップ S 5 7 2 → S 5 7 4 (N O) → S 5 8 0 → S 5 8 2 (N O) → S 5 8 8 → S 5 9 0 → S 5 9 2 (Y E S) → S 5 9 4 → S 5 9 6 (N O) → S 5 9 8 ~ S 6 0 6 → リターンの処理が行われ、これにより、図 2 0 に示した加速パターン情報における、次のリール駆動パルス出力カウンタおよびリール駆動パルス切替回数の値が更新される。

【 0 3 7 7 】

以上の処理により、例えば、図 2 0 に示した加速パターンに従ってリールを加速する場合、図 2 9 に示したリール回転開始処理のステップ S 1 6 4 の処理により、R W M の所定アドレスに記憶されているリール駆動パルス出力カウンタの値が初期値として 5 0 (D) に更新され、リール駆動パルス切替回数の値が初期値として 9 (D) に更新される。そして、割込処理が許可されると以後に繰り返し実行されるタイマ割込処理において、ステップ S 5 5 0 (N O) → S 5 5 2 (N O) → S 5 6 6 ~ S 5 7 0 (N O) → リターンの処理を繰り返し、ステップ S 5 6 8 の処理によって、リール駆動パルス出力カウンタの値が「 1 」ずつ減算される。

【 0 3 7 8 】

そして、加速を開始してから 5 0 回の割込処理が行われると、リール駆動パルス出力カウンタの値が「 0 」になり、ステップ S 5 7 0 の判断結果が Y E S となって、ステップ S 5 7 2 → S 5 7 4 (N O) → S 5 8 0 → S 5 8 2 (N O) の処理を経て、ステップ S 5 8 8 で制御対象リールに対応するステッピングモータに出力している駆動パルスが更新される。そして、ステップ S 5 9 0 → S 5 9 2 (Y E S) となって、ステップ S 5 9 4 で R W M に記憶されているリール駆動パルス切替回数の値が「 1 」減算されて「 8 」となる。その後、ステップ S 5 9 6 (N O) → S 5 9 8 ~ S 6 0 4 の処理を経てステップ S 6 0 6 で、図 2 0 の加速パターンから、ステップ S 5 9 4 によって更新された切替回数 (「 8 」) に対応する割込回数 (「 1 4 」) が読み込まれて、リール駆動パルス切替回数の値が「 1 4 」に更新される。そして、これらの処理をステップ S 5 9 6 で切替回数が「 0 」となるまで繰り返す。

【 0 3 7 9 】

これにより、図 3 8 (a) に示すように、加速を開始してから 1 1 1 . 7 5 ミリ秒後に (すなわちタイマ割込処理が 5 0 回行われると) ステッピングモータが 1 ステップ分回転し、その 3 1 . 2 9 ミリ秒後に (すなわちタイマ割込処理が 1 4 回行われると) ステッピングモータが 1 ステップ分回転し、さらにその 6 . 7 0 5 ミリ秒後に (すなわちタイマ割込処理が 3 回行われると) ステッピングモータが 1 ステップ分回転する。その後、 4 . 4 7 ミリ秒経過する毎に (すなわちタイマ割込処理が 2 回行われる毎に) ステッピングモータが 1 ステップ分ずつ回転していき、切替回数が 9 回になると 2 . 2 3 5 ミリ秒後に (すなわちタイマ割込処理が 1 回行われると) ステッピングモータが 1 ステップ分回転して、加速処理が完了する。

【 0 3 8 0 】

図 2 0 の加速パターン情報において、最後の切替回数について処理を終えると、ステップ S 5 9 6 の判断結果が Y E S となって直ちにステップ S 6 0 6 の処理を行う。すなわち、ステップ S 5 9 8 ~ 6 0 4 の処理を行わないため、C P U のアドレスには、ステップ S 5 9 0 の処理によって C P U のレジスタにセットされた、制御対象リールのリール駆動状態が記憶されたアドレスの値と、駆動状態番号の値 (「 5 」 : 定速中) とが、上書きされずに残っている。したがって、ステップ S 6 0 6 の処理により、制御対象リールの駆動状態が記憶されている R W M アドレスに、駆動状態番号「 5 」が記憶されることになる。これにより、次のタイマ割込処理からリール駆動状態が「定速中」のときの駆動制御が開始される。また、このときステップ S 5 9 8 ~ 6 0 4 の処理が行われないため、リール駆動

10

20

30

40

50

パルス出力カウンタの値もステップ S 5 8 0 によって「1」加算された値（すなわち「1」）が維持される。

【0381】

（4）「定速中」のときのリール駆動制御処理

リール駆動状態が「定速中」へ移行した次のタイマ割込処理で図 3 6 のリール駆動制御処理が行われると、ステップ S 5 5 0（NO）→S 5 5 2（NO）→S 5 6 6 の処理を経て、ステップ S 5 6 8 の処理によってリール駆動パルス出力カウンタの値が「1」減算される。ここで、リール駆動状態が「加速中」のときに最後に行われたステップ S 5 8 0 の処理によってリール駆動パルス出力カウンタの値が「1」になっていることから、「定速中」へ移行して最初のステップ S 5 6 8 の処理によって、リール駆動パルス出力カウンタの値は「0」になる。これにより、ステップ S 5 7 0 の判断結果が YES となり、ステップ S 5 7 2 の処理を経てステップ S 5 7 4 の判断結果が NO となって、ステップ S 5 8 0 の処理によりリール駆動パルス出力カウンタの値が再び「1」になる。

10

【0382】

次に、ステップ S 5 8 2 の判断処理では、現在のリール駆動状態が「定速中」であることから判断結果は YES となる。これにより主制御手段 1 0 0 は、制御対象リールのリール駆動パルスデータ検算カウンタの値が記憶されている RWM アドレスにアクセスし、記憶されていた値が偶数であるか否かを判断する（ステップ S 5 8 4）。リール駆動パルスデータ検算カウンタの値が偶数であった場合は、判断結果が YES となり、主制御手段 1 0 0 は、RWM に記憶されているリール回転不良検出カウンタの値に「1」を加算する（ステップ S 5 8 6）。

20

【0383】

ステップ S 5 8 4 および S 5 8 6 の処理により、制御対象リールに対応するステッピングモータが 2 ステップ分回転する毎に、リール回転不良検出カウンタの値が「1」ずつ増加することになる。これにより、ステッピングモータの 1 回転当たりのステップ数（「336」）が 1 バイトで表すことができる値（すなわち 256）を超えていたとしても、リール回転不良検出カウンタの値を 1 バイトで管理することができる。なお、リール回転不良カウンタの値に「1」を加算する条件として、「回胴センサ信号の値が「0」のとき」という条件を追加してもよい。この条件を追加した場合、例えばインデックスの検出を、回胴センサ信号の立ち上がりでなく、レベルによって判断している場合、回胴センサがインデックスを検出している期間は回胴センサ信号の値が「1」の状態まま維持され、リール回転不良カウンタの値が増加しないため、その期間にリールが再加速されることはない。

30

【0384】

ステップ S 5 8 6 の処理を終えると、主制御手段 1 0 0 はステップ S 5 8 8 および S 5 9 0 の処理を行い、ステップ S 5 9 2 で現在のリール駆動状態が「加速中」であるか否かを判断する。この時点では「定速中」になっていることから、ステップ S 5 9 2 の判断結果は NO となる。これにより、主制御手段 1 0 0 は図 3 7 のステップ S 6 1 0 の処理へ移行し、制御対象リールに関する 1 図柄のステップ数（16 または 17）が記憶されている RWM アドレス値を CPU のレジスタにセットし、現在のリール駆動状態が「定速中」であるか否かを判断する（ステップ S 6 1 2）。現時点では「定速中」であることから判断結果が YES となって、図 3 3（タイマ割込処理）のステップ S 5 1 6 の処理によって入力ポートから取り込まれ、RWM の所定アドレスに記憶された回胴センサ信号の値（「0」または「1」）を取得する（ステップ S 6 1 4）。具体的には、アドレス F 0 0 C に記憶されている入力ポート 2 レベルデータおよびアドレス F 0 0 F に記憶されている入力ポート 2 立ち上がりデータ（図 1 9 参照）を取得する。

40

【0385】

そして主制御手段 1 0 0 は、入力ポート 2 立ち上がりデータを参照して、制御対象リールの回胴センサ信号が立ち上がったか否かを判断する（ステップ S 6 1 6）。このように、本実施形態ではリール駆動状態が「定速中」のときのみ回胴センサ信号の立ち上がりをチェックし、「加速中」、「減速開始」、「減速中」のときには、回胴センサ信号の立ち

50

上がりをチェックしていない。

【 0 3 8 6 】

ステップ S 6 1 6 の判断処理において、回胴センサ信号が立ち上がっていた場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、基準ステップ数の補正処理を行う（ステップ S 6 1 8 ）。具体的には、基準ステップ数補正值を決定し、決定した基準ステップ数補正值に基づいて基準ステップ数を生成して所定の R W M アドレスに記憶する。ここで、基準ステップ数とは、図柄番号「 1 9 」と図柄番号「 0 」との境界線の位置を「 0 」とし、ステッピングモータが 1 ステップ分だけ回転することに「 1 」ずつ増加していく値をいう（詳しくは後述する）。

【 0 3 8 7 】

上述した基準ステップ数補正值は、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数だった場合は「 3 」となり、偶数だった場合は「 4 」となる。本来、回胴センサ信号の立ち上がり直後は、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数または奇数のいずれか一方で一定しているはずである。しかしながら、回胴センサの精度の関係でインデックスの検出位置にばらつきが生じてしまうため、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数であったり奇数であったりする。このようなばらつきに対応するために、上述したようにリール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が偶数か奇数かに応じてセットする補正值を異ならせている。

【 0 3 8 8 】

次に主制御手段 1 0 0 は、リールのインデックスを検出した時の図柄番号（以下、「基準図柄番号」という。）を、中段 M を通過中の図柄として R W M の所定アドレスに記憶納する（ステップ S 6 2 0 ）。ここで、本実施形態では、基準図柄番号を「 0 」としている。このように、本実施形態においては、制御対象リールのインデックスが検出されると、制御対象リールの回転位置に関する情報（具体的には、基準ステップ数および基準図柄番号）が R W M に記憶される。そして、制御対象リールのリール回転不良検出カウンタの値が記憶されている R W M アドレスにアクセスして、記憶されていた値を「 0 」に初期化し（ステップ S 6 2 2 ）、図 3 7 に示すリール駆動制御処理を終了する。

【 0 3 8 9 】

これに対して、ステップ S 6 1 6 の判断処理で、制御対象リールに対応する回胴センサ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果が N O となり、主制御手段 1 0 0 は、制御対象リールが回転を開始した後、インデックスを検出しているか否か（換言すると、回胴センサ信号が立ち上がったか否か）を判断する（ステップ S 6 2 4 ）。そして、回胴センサが未だインデックスを検出していなかった場合は判断結果が N O となり、図 3 7 のリール駆動制御処理を終了する。これに対して、ステップ S 6 2 4 の判断処理で、回胴センサがインデックスを検出済みであった場合は判断結果が Y E S となり、主制御手段 1 0 0 は、制御対象リールに対応する基準ステップ数の値に「 1 」を加算し、1 図柄のステップ数が記憶されている R W M アドレスにアクセスし、記憶されている値から「 1 」を減算する（ステップ S 6 2 6 ）。

【 0 3 9 0 】

次いで主制御手段 1 0 0 は、ステップ S 6 2 6 の処理によって減算された値が「 0 」になった（すなわち、1 図柄分回転した）か否かを判断し（ステップ S 6 2 8 ）、「 0 」になった場合は判断結果が Y E S となって、1 図柄分の所定ステップ数（ここでは「 1 7 」とする）を、制御対象リールに関する 1 図柄のステップ数が記憶されている R W M アドレス（左リールの場合は F 0 5 1 ）に記憶する（ステップ S 6 3 0 ）。このとき、R W M に記憶する 1 図柄のステップ数を、前述した基準ステップ数に基づいて修正してもよい。

【 0 3 9 1 】

次に主制御手段 1 0 0 は、制御対象リールの図柄番号（通過位置）のアドレスに記憶されている値を、次の図柄番号の値に更新する（ステップ S 6 3 2 ）。そして、制御対象リールに関する 1 図柄のステップ数が記憶されている R W M アドレスの値を C P U のレジスタにセットし（ステップ S 6 3 4 ）、制御対象リールに関する図柄番号（通過位置）のア

10

20

30

40

50

ドレスに記憶されている値が、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」のいずれかであったときは、ステップS634でセットしたRWMアドレスにアクセスし、格納されている値（「17」）を「16」に補正する（ステップS636）。

【0392】

ステップS636の処理を終えると、または、ステップS628の判断結果がNOになると、RWMに記憶されている図柄番号（通過位置）の値が、図柄番号（停止位置）の値と一致しているか否かを判断する（ステップS638）。双方の値が一致していなかった場合は判断結果がNOとなり、図37に示すリール駆動制御処理を終了する。ここで、図柄番号（停止位置）の値は、ストップスイッチが操作されたときに所定のRWMアドレスに記憶される。また、図示は省略するが、本実施形態ではリール駆動状態が「定速中」のときに停止させる図柄番号が決定されることがないような処理を行っているため、ステップS638の判断結果がYESになることはない。

10

【0393】

このように、リール駆動状態が「定速中」になっているときは、ステップS550（NO）→S552（NO）→S566～S574（NO）→S580～S584（→S586）→S588～S592（NO）→S610～S616の処理を行って、1回のタイマ割込処理を行う毎に、制御対象リールに対応するステッピングモータを1ステップ分回転させていく。そして、制御対象リールに対応する回胴センサがリールのインデックスを検出したとき（ステップS616，YES）は、ステップS620およびS622の処理を行って図37のリール駆動制御処理を終了する。これに対して、制御対象リールに対応する回胴センサがリールのインデックスを検出していないとき（ステップS616，NO）は、ステップS624～S638の処理を行って、中段Mを通過している図柄番号（通過位置用）を更新していく。

20

【0394】

（各リールのインデックスと、その検出位置に関する説明）

ここで、リールのインデックスと、それを検出する回胴センサの取付位置について、図39を参照して説明する。図39（a）は、リールの図柄番号と、ステッピングモータのステップの値との対応を示す図であり、この対応は3つのリール全てにおいて共通である。図39（b）は、リールに形成されるインデックスIDXの位置を示す図であり、図中、矢印aはリールの回転方向（表示窓21内において図柄が移動する方向）を示している。

30

【0395】

まず、本実施形態におけるステッピングモータは、1周当たりステップ数が336であり、基準ステップ数は、図39（a）、（b）に示すように、図柄番号「19」と「0」との境界を「0」として、ステッピングモータが1ステップ回転するごとに「1」ずつ増加していき、1回転すると再び「0」となる値である。したがって、基準ステップ数の値が「1」増加する毎に、リールは約 1.07° （ $360^{\circ}/336$ ）ずつ回転しており、基準ステップ数とリールの回転角度は対応しているといえる。

【0396】

本実施形態では、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」の図柄領域の円周方向における長さは16ステップ分となっており、その他の図柄番号の円周方向における長さは17ステップ分となっている。したがって、各図柄番号に対して対応付けられる基準ステップ数の数値範囲は、図39（a）に示す通りとなる。また、各図柄番号の図柄領域の中央位置に対応する基準ステップ数は、一つ下流側の図柄番号との境界における基準ステップ数に「8」を加算した値となる。したがって、図柄番号「0」の図柄領域の中央位置に対応する基準ステップ数は「8」（ $0+8=8$ ）となり、図柄番号「1」の図柄領域の中央位置に対応する基準ステップ数は「24」（ $16+8=24$ ）となる。

40

【0397】

本実施形態では、図38に示したように、回胴センサ信号が立ち上がると、基準ステップ数の補正処理が行われるが（ステップS616，YES→S618）、この補正処理が行われるタイミングについて図40を参照して説明する。

50

【 0 3 9 8 】

まず、図 4 0 (a) に示すように、リールが矢印 b の方向に回転しているときに、図柄番号「 1 9 」の図柄領域の回転方向における中央位置が、表示窓 2 1 の中段 M の中央位置に到達すると、すなわち図柄番号「 1 9 」の図柄が定位置に到達すると、「基準ステップ数」の値が「 3 2 7 」となる。そして、その位置からリールが 1 ステップずつ回動していき、やがて図 4 0 (b) に示すように、回胴センサによってインデックス I D X が検出されると、換言すると、回胴センサが制御対象リールの所定の回転位置を検出すると、回胴センサ信号が O F F 状態から O N 状態に立ち上がる。

【 0 3 9 9 】

また、図 3 9 (b) に示したように、インデックス I D X の回転方向における長さが約 2 ステップ分になっているため、回胴センサ信号が立ち上がってからリールが 2 ステップ分回動すると、回胴センサ信号は、O N 状態から O F F 状態へ立ち下がる。なお、例えばインデックス I D X の回転方向における幅を、リールの半周に亘る長さとし、回胴センサ信号が立ち上がってからリールが半回転したときに立ち下がるようにしてもよい。

10

【 0 4 0 0 】

回胴センサ信号が O F F 状態から O N 状態に立ち上がると、図 3 7 のステップ S 6 1 8 の基準ステップ数補正処理が行われる。ここで、図 3 9 (b) に示すように、インデックス I D X の検出開始端 d s の位置は、図柄番号「 1 9 」と「 0 」との境界から 3 ステップ分、上流側の位置になっている。したがって、実際のリールの回転角度と、基準ステップ数の値とにズレが無ければ、基準ステップ数の値は「 3 」となるが、本実施形態では、インデックスが検出されたときに基準ステップ数の値を「 1 」加算ステップ数の加算処理を行っていないため、その分を勘案して基準ステップ数の値を「 4 」とする。

20

【 0 4 0 1 】

また、このとき、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を参照し、その値が奇数だった場合は「基準ステップ数」の値を「 3 」にセットし、偶数だった場合は「 4 」にセットする。したがって、回胴センサ信号が立ち上がった直後に対応するストップスイッチが操作されると、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数だった場合はステップリングモータが 6 ステップ分回動したところでリールが停止し、偶数だった場合は 5 ステップ分回動したところでリールが停止するような減速処理が行われる。これにより、1 - 2 相励磁によってステップリングモータを駆動している過程で、2 つの相を励磁するタイミングのときに、リールを減速させるための 4 相励磁を開始しないようにすることができる。

30

【 0 4 0 2 】

このように、本実施形態の回胴センサは、図柄番号「 0 」の図柄が中段 M の定位置に到達したときにインデックス I D X を検出する（すなわち回胴センサ信号が立ち上がる）のではなく、定位置に達する前（より具体的には、5 ステップ分上流側に位置するとき）にインデックス I D X が検出される。このため、回胴センサによってインデックス I D X が検出された直後にストップスイッチが操作された場合でも、時間的な余裕を設けることができ、インデックスを検出した時点における図柄番号の図柄を中段 M の定位置に停止させることが可能となる。

【 0 4 0 3 】

40

また、図柄番号「 0 」の図柄が中段 M の定位置から 5 ステップ分上流側に位置しているときに、回胴センサによってリールのインデックスが検出され、その直後にストップスイッチが操作された場合は、図柄番号「 0 」の図柄を中段 M の定位置に停止させることができる。これにより、図 3 7 のステップ S 6 2 0 (回胴センサ通過時基準図柄番号保存) は、R W M に記憶されている値を「 0 」にリセットするだけで済むため、クリア処理において、回胴センサリールの駆動制御処理を簡素化することができる。

【 0 4 0 4 】

(リールのインデックスの検出時に行う補正処理の変形例)

上述した図 3 9 および図 4 0 に示した例では、インデックス I D X の検出時に基準ステップ数の値を補正し、基準ステップ数に基づいて 1 図柄のステップ数を補正する構成とし

50

ていたが、インデックス I D X の検出時に直接、1 図柄のステップ数を補正するようにしてもよい。ここで、インデックス I D X の検出時に 1 図柄のステップ数を補正する場合について、図 4 1 および図 4 2 を参照して説明する。ここで、図 4 1 は、リールに形成されるインデックス I D X の位置を示す図であり、図中、矢印 c はリールの回転方向（表示窓 2 1 内において図柄が移動する方向）を示している。また、図 4 2 は回胴センサによってリールのインデックス I D X が検出されるタイミングを説明するための説明図である。

【0405】

なお、この変形例においても、ステッピングモータの 1 周当たりステップ数が 336 であり、図柄番号「0」、「5」、「10」、「15」の図柄領域の円周方向における長さは 16 ステップ分、その他の図柄番号の円周方向における長さは 17 ステップ分となっている。

10

【0406】

本実施形態では、図 3 7 のステップ S 6 2 8 ~ S 6 3 6 を参照して説明したように、図柄が表示窓 2 1 における中段 M の定位置に到達すると、1 図柄のステップ数の値が「0」となって、次の図柄番号に更新され、次の図柄番号の図柄が中段 M の定位置に到達するまでのステップ数が R W M に記憶される。また、図 3 7 のステップ S 6 1 6 ~ S 6 2 0 を参照して説明したように、回胴センサ信号の立ち上がりが検出されると、図柄番号は「0」とされる。したがって、各図柄番号における図柄の位置と、1 図柄のステップ数の値との対応は、図 4 1 に示す通りとなる。すなわち、図柄番号「0」の図柄が中段 M の定位置に達すると、1 図柄ステップ数の値が「0」となり、次の図柄番号の図柄が中段 M の定位置に到達するまでのステップ数（「16」）が R W M に記憶される。

20

【0407】

この変形例においても、インデックス I D X の検出開始端 d s の位置は、図柄番号「19」と「0」の境界から 3 ステップ分、上流側になっている。したがって、回胴センサ信号の立ち上がりが検出された時点における 1 図柄のステップ数の値は、図 4 1 に示すように「5」となる。以上を踏まえて、回胴センサがリールのインデックス I D X を検出したことにより、回胴センサ信号が立ち上がったときに 1 図柄のステップ数の値を補正する場合について図 4 2 を参照して説明する。

【0408】

まず、図 4 2 (a) に示すように、リールが矢印 d の方向に回転しているときに、図柄番号「19」の図柄領域の回転方向における中央位置が、表示窓 2 1 の中段 M の中央位置に到達すると、すなわち図柄番号「19」の図柄が定位置に到達すると、「1 図柄のステップ数」の値が「0」となり、図柄番号「19」のステップ数である「17」がセットされて、図柄番号の値が次の図柄番号である「0」に更新される。そして、リールが 1 ステップずつ回転していく毎に「1 図柄のステップ数」の値が「1」ずつ減算されていき、やがて図 4 0 (b) に示すように、インデックス I D X が回胴センサによって検出されると、回胴センサ信号が O F F 状態から O N 状態に立ち上がる。

30

【0409】

回胴センサ信号が O F F 状態から O N 状態に立ち上がると、まず、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値を参照し、その値が奇数だった場合は「1 図柄のステップ数」の値を「6」にセットし、偶数だった場合は「5」にセットする。したがって、回胴センサ信号が立ち上がった直後に対応するストップスイッチが操作されると、リール駆動パルスデータ検索用カウンタの値が奇数だった場合はステッピングモータが 6 ステップ分回転したところでリールが停止し、偶数だった場合は 5 ステップ分回転したところでリールが停止する。これにより、1 - 2 相励磁によってステッピングモータを駆動している過程で、2 つの相を励磁するタイミングのときに、リールを減速させるための 4 相励磁を開始しないようにすることができる。

40

【0410】

このように、変形例における回胴センサは、図柄番号「0」の図柄が中段 M の定位置に達する前（より具体的には、5 ステップ分上流側に位置するとき）にインデックス I D X

50

が検出される。このため、回胴センサによってインデックス I D X が検出された直後にストップスイッチが操作された場合でも、時間的な余裕を設けることができ、その時点における図柄番号の図柄を中段 M の定位置に停止させることが可能となる。

【 0 4 1 1 】

また、図柄番号「 0 」の図柄が中段 M の定位置から 5 ステップ分上流側に位置しているときに、回胴センサによってリールのインデックスが検出され、その直後にストップスイッチが操作された場合は、図柄番号「 0 」の図柄を中段 M の定位置に停止させることができる。これにより、図 3 7 のステップ S 6 2 0 (回胴センサ通過時基準図柄番号保存) は、R W M に記憶されている値を「 0 」にリセットするだけで済むため、クリアするにおいて、回胴センサリールの駆動制御処理を簡素化することができる。

10

【 0 4 1 2 】

なお、本実施形態では、リールのインデックスを検出する位置を表示窓 2 1 の中段 M としているが、上段 U であってもよいし、下段 D であってもよい。また、図柄番号「 0 」の図柄領域における中央位置が、中段 M の中央位置 (すなわち定位置) に到達する前にリールのインデックスを検出可能 (本実施形態の場合は 5 ステップ手前で検出) であれば、回胴センサの取付位置およびリールのインデックスの形成位置は、本実施形態に限定されるものではない。

【 0 4 1 3 】

また、図 3 7 のステップ S 6 1 6 の判断処理で、回胴センサ信号が立ち上がったか否かを判断しているが、リールの駆動状態に関係なく、リールが 1 回転する間に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、異常発生時の処理を実行しないようにしている。特に「加速中」においてはステップ S 6 1 6 の判断処理を実行しないため、「加速中」に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、主制御手段 1 0 0 は、そのことによって特別な処理を行うことはない。したがって、「加速中」に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、異常が発生したと判断されることはない。また、仮に「加速中」において回胴センサ信号の立ち上がり判断するようにしたとしても、「加速中」に回胴センサ信号が複数回立ち上がったときに異常発生時の処理を実行しないようにするのが好ましい。

20

【 0 4 1 4 】

例えば、インデックスの位置が回胴センサの位置に接近した状態 (より顕著な例としては、回胴センサがインデックスを検出した位置) でリールが停止したとする。この状態で、次の遊技が開始されて、そのリールが回転を開始したときに、加速初期時におけるステッピングモータの不安定な動作によってリールの動きにブレが生じ、その結果、回胴センサがインデックスを複数回検出してしまう虞がある。

30

【 0 4 1 5 】

したがって、リールが 1 回転する間に回胴センサ信号が複数回立ち上がったとしても、異常発生時の処理を実行しないようにすることで、例えばリールの回転開始時に、リールにブレが生じたとしても異常が発生したとみなされることがなく、また、異常が発生したことにより、遊技が中断されてしまうこともない。これにより、ステッピングモータの駆動制御に関して設計上の余裕ができるとともに、スムーズな遊技の進行が可能となる。

【 0 4 1 6 】

40

また、前述したステップ S 6 1 6 で説明したように、本実施形態では「加速中」、「減速開始」、「減速中」のときには、回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしていないが、例えば「加速中」に回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしてもよい。このようにした場合、より早い段階でストップスイッチの操作を有効 (換言すると、受け付け可能な状態) にすることが可能となる。例えば、リールの回転速度が定速に達し、かつ、回胴センサ信号の立ち上がりが検出されたことを条件に、ストップスイッチの操作を有効したとする。

【 0 4 1 7 】

このとき、「加速中」は回胴センサ信号の立ち上がりをチェックしない場合は、例えば加速中に (すなわち定速に到達する前に) 回胴センサがリールのインデックスを検出した

50

としても、リールが定速に到達し、その後、回胴センサがリールのインデックスを検出するまで、ストップスイッチの操作が有効にならない。したがって、リールが定速に達した後、リールがほぼ1回転した後に有効化されることになる。これに対して、「加速中」にも回胴センサ信号の立ち上がりをチェックするようにすれば、加速中に回胴センサがリールのインデックスを検出した場合、リールの加速が終了して定速に達したときに、ストップスイッチの操作を有効にすることができる。

【0418】

ここで、「加速中」に回胴センサ信号の立ち上がりをチェックするように構成する場合において、所定の加速パターンに従ってリールの加速処理を行っている途中で回胴センサ信号の立ち上がりを検出した場合、基準図柄番号の記憶処理やリール回転不良検出カウンタの初期化を行った後に、引き続き検出時の状態から加速処理を再開させようとする、加速処理に関する各種の値を検出時の状態に戻すために煩雑な処理を行わなくてはならない。

10

【0419】

したがって、そのような場合に加速処理を再開するときは、加速パターンの予め定められた状態から加速処理を再開するとよい。例えば、「加速中」に回胴センサ信号の立ち上がりを検出したときは、図20に示した加速パターンにおいて、「切替回数」の値が「7」の状態から加速処理を再開すると定めたとする。この場合、例えば図38(b)に示すように、6回目の切替回数(すなわち「切替回数」の値が「4」)のときに、回胴センサ信号の立ち上がりが検出された場合は、次のタイマ割込処理で、「切替回数」の値が「7」の状態から加速処理を再開するようにする。

20

【0420】

このように、所定の加速パターンに従って加速処理を行っているときに回胴センサ信号の立ち上がりを検出した場合は、所定の加速パターンにおける所定の状態から加速処理を再開することで、加速処理の再開時の処理を簡略化することができる。

【0421】

(5)「減速開始」のときのリール駆動制御処理

リール駆動状態が「定速中」のときに、ストップスイッチの操作が受け付けられると、主制御手段100は、図23に示した遊技進行メイン処理のステップS36(リール停止管理)において、操作されたストップスイッチに対応するリールのリール駆動状態を「定速中」から「減速開始」に移行させる。この状態で図36および図37のリール駆動制御処理が行われると、「定速中」と同様に、ステップS550(NO)→S552(NO)→S566~S574(NO)→S580→S582(NO)→S588~S592(NO)→S610の処理を行って、制御対象となるステッピングモータを、1回のタイマ割込処理を行う毎に1ステップ分回転させていく。そして、リール駆動状態が「減速開始」であるためステップS612の判断結果がNOとなり、ステップS624~S636の処理を行って、必要に応じて中段Mを通過中の図柄番号を更新する。

30

【0422】

そして、ステップS638の判断処理で、RWMに記憶されている図柄番号(通過位置)の値と、図柄番号(停止位置)の値とが一致していなかった場合は判断結果がNOとなり、主制御手段100は、図37に示すリール駆動制御処理を終了する。これに対して、双方の値が一致した場合は判断結果がYESとなり、主制御手段100は、4相減速時パルスデータ(制御対象のステッピングモータの全ての相を励磁するデータ)をCPUのレジスタにセットし(ステップS640)、4相減速時に対応するリール駆動パルス出力カウンタの所定値を、CPUのレジスタにセットする(ステップS642)。ここで、レジスタにセットするリール駆動パルス出力カウンタの値は、90割込み(約200ms)に相当する値とする。

40

【0423】

次に主制御手段100は、制御対象リールに関するリール駆動状態が記憶されているRWMアドレスにアクセスし、記憶されている駆動状態番号を「2」に更新する(ステップ

50

S 6 4 4)。そして、制御対象リールに関するリール駆動パルス出力カウンタの値が記憶されているRWMのアドレスに、CPUのレジスタにセットされている所定値(90割込みに相当)を記憶する(ステップS 6 4 6)。次いで、副制御手段200に対してリールの回転を停止させることを知らせるためのコマンド(リール回転停止コマンド)の出力要求をCPUのレジスタにセットする(ステップS 6 4 8)。これにより、リール回転停止コマンドがRWMのリングバッファに記憶され(ステップS 6 5 0)、図33に示したタイマ割込処理のステップS 5 2 4(制御コマンド送信処理)の処理によって副制御手段200へ送信される。

【0424】

副制御手段200は、リール回転停止コマンドを受信すると、対応するリールの回転が停止するときの演出(例えば、リールの停止音の発生、テンパイ音の発生、バックランプの消灯など)を実行する。ここで、リール回転停止コマンドは、リール駆動状態が「減速開始」のとき(すなわち実際にリールが停止する前)に送信されることから、副制御手段200がリール回転停止コマンドの受信を契機としてリール停止時の演出処理を開始することで、実行する演出に関する処理、リールが停止する開始することができる。このため、演出の実行タイミングを実際のリールのタイミングに合わせ易くなるという利点がある。例えば、リール回転停止コマンドを受信してから直ちにリール停止時の演出を実行すると、リールが停止するタイミングよりも演出が行われるタイミングの方が早過ぎてしまう場合は、副制御手段200においてリール停止時の演出を所定時間待機させる処理を行うようにしてもよい。また、この待機時間の長さを調整可能にしてもよい。

【0425】

次いで主制御手段100は、RWMの所定アドレスに記憶されている減速中フラグの値を「0」にクリアする(ステップS 6 5 2)。そして、ステップS 6 4 0の処理でCPUのレジスタにセットした制御対象リールに対応するステッピングモータの全ての相を励磁するデータを、RWMの所定アドレスに記憶して(ステップS 6 5 4)、図37に示すリール駆動制御処理を終了する。

【0426】

(6)「減速中」のときのリール駆動制御処理

図37のステップS 6 4 4の処理によってリール駆動状態が「減速中」に移行すると、次の割込周期で実行されるタイマ割込処理で、ステップS 5 5 0(NO)→S 5 5 2(NO)→S 5 6 6の処理を経て、ステップS 5 6 8の処理において、ステップS 6 4 6の処理によって制御対象リールに関するリール駆動パルス出力カウンタのアドレスに記憶された値(90割込分)から「1」が減算される。そして、ステップS 5 7 0の判断処理で、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になったか否かを判断し、以下、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になるまで、ステップS 5 5 0(NO)→S 5 5 2(NO)→S 5 6 6～S 5 7 0(NO)→リターン(返り)の処理を繰り返し実行する。この間、制御対象リールに対応するステッピングモータに対しては、4相励磁の駆動パルスが出力され続ける。

【0427】

そして、ステップS 5 7 0の判断処理において、リール駆動パルス出力カウンタの値が「0」になると判断結果がYESとなり、主制御手段100は、ステップS 5 7 2の処理によって駆動状態番号「0」とするデータと、制御対象リールに対応するステッピングモータの全相を非励磁(オフ)にするデータとを兼ねた値(00H)を、CPUのレジスタにセットする。次いでステップS 5 7 4の判断処理では、現在のリール駆動状態が「減速中」になっていることから判断結果はYESとなり、CPUのレジスタにセットされている「0」のデータを、リール駆動状態を記憶するRWMの所定アドレスに記憶する(ステップS 5 7 6)。これにより、リール駆動状態番号は「0」となり、リール駆動状態は「停止中」となる。そして、ステップS 5 7 8のリール駆動パルスセット処理を行い、図37のリール駆動制御処理を終了する。

【0428】

上述したように、図 3 6 および図 3 7 に示したリール駆動制御処理は、各リールの駆動状態に応じて処理内容が分岐している。このため、先述した図 3 5 のリール駆動管理処理におけるステップ S 5 4 2 の処理によって、各リールについて図 3 6 および図 3 7 のリール駆動制御処理を行う際に最初に指定される先頭アドレスを、駆動状態番号を記憶するアドレスとすることで、必要なデータを R W M から効率良く読み出すことができる。

【 0 4 2 9 】

副制御手段における制御処理の説明

次に、本実施形態において、副制御手段 2 0 0 で行われる主な処理の内容について、図 4 3 ~ 図 4 5 に示すフローチャートを参照して説明する。図 4 3 は受信した制御コマンドを記憶する受信割込処理、図 4 4 は制御コマンドの送受信処理を行うメインループ処理、図 4 5 は各種スイッチ信号の処理を行うタイマ割込処理の内容を示している。図 4 3 ~ 図 4 5 に示す各処理は、所定の周期ごとに繰り返し実行される。

【 0 4 3 0 】

まず、図 4 3 の受信割込処理を開始すると、副制御手段 2 0 0 は、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドおよび画像制御基板 2 5 0 から送信されたサブ制御コマンドを R W M に設けられたバッファメモリに記憶する（ステップ S s 1 0 0 ）。また、受信割込処理を終了して他の処理を行う。また、図 4 4 のメインループ処理を開始すると、副制御手段 2 0 0 は、画像制御基板 2 5 0 に対してサブ制御コマンドを送信するサブ制御コマンド送信処理を行う（ステップ S s 1 1 0 ）。そして、上述したバッファメモリに記憶されている各種制御コマンドの解析処理を行い（ステップ S s 1 1 2 ）、図 4 4 のメインループ処理を終了して他の処理を行う。

【 0 4 3 1 】

図 4 5 のタイマ割込処理を開始すると、副制御手段 2 0 0 は、まず、決定スイッチ 3 9 に対する操作に応じた処理を行う決定スイッチ入力判定の処理を行い（ステップ S s 2 2 0 ）、次いで演出用スイッチ 5 2 に対する操作に応じた処理を行う演出用スイッチ入力判定の処理を行う（ステップ S s 2 0 2 ）。そして、選択スイッチ 3 8 に対する操作に応じた処理を行う選択スイッチ入力判定の処理を行うと（ステップ S s 2 0 4 ）、図 4 5 のタイマ割込処理を終了して他の処理を行う。

【 0 4 3 2 】

< 決定スイッチ入力判定の処理の説明 >

次に図 4 6 のフローチャートを参照して、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 0 で実行される決定スイッチ入力判定の処理内容について説明する。まず、副制御手段 2 0 0 は、現在、決定スイッチ 3 9 の有効期間（操作を受け付けることができる期間）であるか否かを判断する（ステップ S s 2 2 0 ）。ここで、決定スイッチ 3 9 の有効期間とは、全てのリールが停止してから（メダルを払い出す場合はメダルの払い出しが完了してから）、次の遊技を開始させるためにスタートスイッチ 3 6 が操作されるまでの期間をいう。決定スイッチ 3 9 の有効期間でなかった場合は、ステップ S s 2 2 0 の判断結果が N O となって、副制御手段 2 0 0 は、図 4 6 に示す決定スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2（演出用スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【 0 4 3 3 】

これに対して、ステップ S s 2 2 0 の判断処理において、決定スイッチ 3 9 の有効期間だった場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、決定スイッチ 3 9 のオン / オフ状態を示す入力信号（以下、「決定スイッチ信号」ともいう。）が、オフ状態からオン状態へ立ち上がったか否かを判断する（ステップ S s 2 2 2 ）。この入力信号は、決定スイッチ 3 9 が押下されていないときにオフ状態となり、押下されているときにオン状態となる。決定スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は、ステップ S s 2 2 2 の判断結果が N O となって、図 4 6 に示す決定スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2（演出用スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【 0 4 3 4 】

これに対して、ステップ S s 2 2 2 の判断処理において、決定スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、表示装置 7 0 にメニュー画面を表示させるためのメニューコマンドを生成する（ステップ S s 2 2 4）。そして、生成したメニューコマンドを送信用のバッファメモリに記憶して（ステップ S s 2 2 6）、図 4 6 に示す決定スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2（演出用スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【 0 4 3 5 】

ステップ S s 2 2 4 の処理によってバッファメモリに記憶されたメニューコマンドは、図 4 4（メインループ処理）のステップ S s 1 1 0 の処理によって画像制御基板 2 5 0 へ送信される。そして、画像制御基板 2 5 0 においてメニューコマンドが受信されると、表示装置 7 0 にメニュー画面を表示するための処理が行われる。

10

【 0 4 3 6 】

< 演出用スイッチ入力判定の処理の説明 >

次に図 4 7 のフローチャートを参照して、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 2 で実行される演出用スイッチ入力判定の処理内容について説明する。まず、副制御手段 2 0 0 は、現在、演出用スイッチ 5 2 の有効期間であるか否かを判断する（ステップ S s 2 4 0）。ここで、演出用スイッチ 5 2 の有効期間とは、表示装置 7 0 において、前述した「特定演出」が実行されている期間をいう。また、「特定演出」とは、遊技者の期待を高めるための演出の一種であり、演出の開始前または演出の冒頭に、遊技者に対して演出用スイッチ 5 2 の操作を促すメッセージや音声が提示され、特定演出の実行中に演出用スイッチ 5 2 が操作されると、実行中の演出内容が変化する演出をいう。

20

【 0 4 3 7 】

演出用スイッチ 5 2 の有効期間でなかった場合は、ステップ S s 2 4 0 の判断結果が N O となって、副制御手段 2 0 0 は、図 4 7 に示す演出用スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 4（選択スイッチ入力判定）の処理へ移行する。これに対して、演出用スイッチ 5 2 の有効期間だった場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、演出用スイッチ 5 2 のオン / オフ状態を示す入力信号（以下、「演出用スイッチ信号」ともいう。）が、オン状態になっているか否かを判断する（ステップ S s 2 4 2）。この入力信号は、演出用スイッチ 5 2 が押下されていないときにオフ状態となり、押下されているときにオン状態となる。演出用スイッチ信号がオフ状態だった場合は、ステップ S s 2 4 2 の判断結果が N O となって、図 4 7 の演出用スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 4（選択スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

30

【 0 4 3 8 】

これに対して、ステップ S s 2 4 2 の判断処理において、演出用スイッチ信号がオン状態になっていた場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、実行中の演出内容を変化させるための演出コマンドを生成する（ステップ S s 2 4 4）。ここで、演出内容の変化としては、例えば、画像表示装置 7 0 に表示されたレベルメータのレベルを上昇させたり、画像表示装置 7 0 に表示された 2 つのキャラクタのうち一方が他方を攻撃したりするなど、様々な変化が考えられる。なお、演出用スイッチ 5 2 が所定時間、操作され続けた（いわゆる長押しされた）場合は、演出用スイッチ 5 2 が短時間かつ断続的に連続して操作されたときと同じ状態となる機能（いわゆるオート連打機能）を備えてもよい。

40

【 0 4 3 9 】

そして、副制御手段 2 0 0 は、生成した演出コマンドを送信用のバッファメモリに記憶してから（ステップ S s 2 4 6）、図 4 7 の演出用スイッチ入力判定の処理を終了し、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2 0 4（選択スイッチ入力判定）の処理へ移行する。

【 0 4 4 0 】

< 選択スイッチ入力判定の処理の説明 >

次に図 4 8 のフローチャートを参照して、図 4 5（タイマ割込処理）のステップ S s 2

50

04で実行される選択スイッチ入力判定の処理内容について説明する。まず、副制御手段200は、現在、選択スイッチ38の有効期間であるか否かを判断する(ステップS260)。ここで、選択スイッチ38の有効期間とは、表示装置70に対してメニュー画面の表示が開始されてから、メニュー画面の表示が終了するまでの間において、画面の切り替えや画面に表示されているカーソルの移動が可能な状態になっている期間をいう。

【0441】

なお、選択スイッチ38の有効期間としてはこれだけでなく、例えば遊技待機中を選択スイッチ38の有効期間としてもよい。例えば、遊技待機中に選択スイッチ38の左右スイッチが操作されたときは演出音の音量を増減可能とし、上下スイッチが操作されたときは演出時に発光するランプ類の光量を増減可能としてもよい。さらには、演出音の音量調整およびランプ類の光量調整に限って、常時、選択スイッチ38の有効期間としてもよい。

10

【0442】

選択スイッチ38の有効期間でなかった場合は、ステップS260の判断結果がNOとなって、副制御手段200は、図48に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了し、他の処理を行う。これに対して、選択スイッチ38の有効期間だった場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、選択スイッチ38を構成する上スイッチのオン/オフ状態を示す入力信号(以下、「上スイッチ信号」ともいう。)が、オフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する(ステップS262)。

【0443】

ここで、上スイッチ信号は、上スイッチが押下されていないときにオフ状態となり、押下されているときにオン状態となる。また、上スイッチと共に選択スイッチ38を構成している下スイッチ、左スイッチ、右スイッチについても上スイッチと同様の入力信号が入力されており、下スイッチに対応する入力信号を下スイッチ信号、左スイッチに対応する入力信号を左スイッチ信号、右スイッチに対応する入力信号を右スイッチ信号という。

20

【0444】

ステップS262の判断処理において、上スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、上スイッチが操作されたことに応じて変化させる(例えばカーソルの表示位置を移動させる等)ための上スイッチコマンドを生成する(ステップS264)。そして、生成した上スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶して(ステップS278)、図48に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

30

【0445】

これに対して、ステップS262の判断処理において、上スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、下スイッチ信号がオフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する(ステップS266)。下スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、下スイッチが操作されたことに応じて変化させるための下スイッチコマンドを生成する(ステップS268)。そして、ステップS278へ移行して、生成した下スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶し、図48に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

40

【0446】

上述したステップS266の判断処理において、下スイッチ信号が立ち上がっていなかった場合は判断結果がNOとなり、次に副制御手段200は、左スイッチ信号がオフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する(ステップS270)。左スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果がYESとなり、副制御手段200は、表示装置70に表示されている画像を、左スイッチが操作されたことに応じて変化させるための左スイッチコマンドを生成する(ステップS272)。そして、ステップS278へ移行して、生成した左スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶し、図48に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

【0447】

50

上述したステップ S s 2 7 0 の判断処理において、左スイッチ信号が立ち上がっていない場合は判断結果が N O となり、次に副制御手段 2 0 0 は、右スイッチ信号がオフ状態からオン状態に立ち上がったか否かを判断する（ステップ S s 2 7 4 ）。右スイッチ信号が立ち上がっていた場合は判断結果が Y E S となり、副制御手段 2 0 0 は、表示装置 7 0 に表示されている画像を、右スイッチが操作されたことに応じて変化させるための右スイッチコマンドを生成する（ステップ S s 2 7 6 ）。そして、ステップ S s 2 7 8 へ移行して、生成した右スイッチコマンドを含んだ方向コマンドを送信用のバッファメモリに記憶し、図 4 8 に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。

【 0 4 4 8 】

なお、ステップ S s 2 7 4 の判断処理において、右スイッチ信号が立ち上がっていない場合は判断結果が N O となり、そのまま図 4 8 に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了する。そして、図 4 8 に示す選択スイッチ入力判定の処理を終了すると、図 4 5 に示したタイマ割込処理も終了し、これにより副制御手段 2 0 0 は他の処理を実行する。

【 0 4 4 9 】

< サブスイッチの操作に応じた処理に関する説明 >

次に図 4 9 を参照して、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 が操作されたときの処理内容について説明する。ここで、図 4 9 (a) は、決定スイッチ 3 9 が操作されたときの処理内容を示し、図 4 9 (b) は、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 が操作されたときの処理内容を示している。

【 0 4 5 0 】

まず、図 4 9 (a) において、遊技機が遊技待機中（ここでは、前回の遊技が終了して次の遊技のためのメダル投入が受付可能な状態）になっているときは、表示装置 7 0 は通常表示を行う。この通常表示は、前回の遊技終了時に行われていた演出画面（動画も含む）の表示であってもよいし、所定時間、遊技操作が行われなかったときに表示されるいわゆるデモ画面の表示でもよい。そして、規定数のメダルが投入されてスタートスイッチ 3 6 が操作されると、遊技中となって決定スイッチ 3 9 の有効期間が終了し、表示装置 7 0 には通常演出の演出画面が表示される。ここで通常演出とは、前述した特定演出以外の演出をいう。

【 0 4 5 1 】

前述したように、遊技中は決定スイッチ 3 9 の有効期間ではないため、決定スイッチ 3 9 が操作されて、決定スイッチ信号が O N になったとしても、表示装置 7 0 にメニュー画面は表示されない。また、図 4 6 に示したように、決定スイッチ信号の立ち上がりによってメニューコマンドが生成されるため（ステップ S s 2 2 2 , Y E S → S s 2 2 4 ）、遊技中に決定スイッチ信号が O F F から O N に立ち上がり、O N 状態のまま遊技が終了して遊技待機中（決定スイッチ 3 9 の有効期間）へ移行しても、表示装置 7 0 にメニュー画面は表示されない。

【 0 4 5 2 】

これにより、例えば遊技中に、決定スイッチ 3 9 や決定スイッチ信号の伝達経路において何かしらの不具合が生じて、決定スイッチ 3 9 に対する操作の有無に関わらず、決定スイッチ信号の O N 状態になり続けてしまった場合でも、その遊技の終了後に、遊技者の意思に関わらず表示装置 7 0 にメニュー画面が表示されないで、遊技者に煩わしさを感じさせてしまうことがない。また、メニュー画面が表示されることによって、そのときに行われていた演出が妨げられることがない。なお、図 4 9 (a) では、遊技が終了しても表示装置 7 0 は引き続き通常演出の画面を表示しているが、遊技終了と共に遊技中に行っていた演出とは異なる演出に切り換えてもよい。

【 0 4 5 3 】

遊技が終了して決定スイッチ 3 9 の有効期間になり、このときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、決定スイッチ信号の立ち上がりによって表示装置 7 0 にメニュー画面が表示される。ここで、有効期間中であれば、1 B B の条件装置に対応した図柄組合せが表示された後（すなわち、ボーナス役の入賞後）や、A T 中、遊技庫 1 4 が開放しているときな

10

20

30

40

50

ど、それぞれの状況に対応した画像が表示装置 70 に表示されている場合であっても、決定スイッチ 39 の操作に応じてメニュー画面を表示するようにしてもよい。また、有効期間中に、ボーナス役の入賞後、AT 中、遊技扉 14 の開放時など、それらの状況に対応した画像が表示装置 70 に表示されているときは、決定スイッチ 39 が操作された場合はメニュー画面を表示しなくてもよい。

【0454】

また、例えば上述したように、何らかの不具合によって決定スイッチ信号の ON 状態が維持された状態になってしまったとする。この間に何らかの異常が発生した場合は、表示装置 70 の画面がメニュー画面から異常が発生したことを報知するためのエラー表示に切り替わる。さらに、異常状態から正常に復帰して遊技待機中になったときは、決定スイッチ信号の ON 状態が維持された状態であっても表示装置 70 は前述した通常表示を行う。

10

【0455】

次に、図 49 (b) に示すように、遊技待機中に演出用スイッチ 52 が操作（長押しを含む）されたとしても、遊技待機中は演出用スイッチ 52 の有効期間ではないため、表示装置 70 の表示は何等変化しない。また、遊技中において、通常演出が実行されているときに演出用スイッチ 52 が操作（長押しを含む）されたとしても、演出用スイッチ 52 の有効期間ではないため、通常演出の内容は何等変化することがない。そして、遊技中において、特定演出が開始されると演出用スイッチ 52 の有効期間となり、図 47 に示したように、演出用スイッチ信号が ON 状態のときに演出コマンドが生成される（ステップ S s 242, Y E S → S s 244）ことにより、図 49 (b) にハッチングで示すように表示装置 70 に表示された特定演出の画像が変化する。

20

【0456】

ここで、本実施形態では、演出用スイッチ信号が ON 状態であれば演出コマンドが生成される（ステップ S s 242 → S s 244）。したがって、図 49 (b) に示すように、通常演出中に演出用スイッチ 52 が操作され、操作された状態で特定演出が開始された場合は、特定演出の開始時に演出用スイッチ 52 の操作が検出され、特定演出の内容が変化することになる。また、演出用スイッチ 52 が長押しされた場合は、オート連打機能により演出用スイッチ 52 が操作されている間、演出用スイッチ 52 を短時間かつ断続的に連続して操作した場合と同じ様に特定演出の画像が変化する。

【0457】

30

ここで、図 49 (b) に示すように、特定演出中に演出用スイッチ 52 が操作されているときに、決定スイッチ 39 が操作されて決定スイッチ信号が立ち上がったとしても、表示装置 70 にメニュー画面は表示されず、演出用スイッチ 52 の操作に応じて特定画面の表示が変化する。このように、特定演出の実行中に演出用スイッチ 52 が操作されると、それに応じて演出内容が変化し、仮に何らかの不具合によって演出用スイッチ信号の ON 状態になり続けてしまった場合でも、オート連打機能によって特定演出を楽しむことができる。また、オート連打機能を備えていなかったとしても、演出用スイッチ信号が ON 状態になり続けることで特定演出の実行が妨げられることはないため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0458】

40

さらに図 49 (b) に示すように、遊技が終了しても（すなわち、決定スイッチ 39 の有効期間になっても）引き続き特定演出が行われているときに決定スイッチ 39 が操作されると、決定スイッチ信号の立ち上がりに応じて、表示装置 70 の表示が特定演出からメニュー画面に切り替わる。すなわち、特定演出がキャンセルされてメニュー画面が表示される。これにより、決定スイッチ 39 の有効期間中は、演出の実行中であっても、遊技者の意思に応じてメニュー画面を表示させることができる。なお、図 49 (b) では遊技の終了後に特定演出が継続する場合を示したが、遊技の終了後に通常演出が継続した場合でも同様にメニュー画面を表示してもよい。

【0459】

選択スイッチ 38、決定スイッチ 39 および演出用スイッチ 52 のうち、あるスイッチ

50

が操作された状態で、他のスイッチが操作された場合、他のスイッチの操作を無効にするか有効にするかについては、様々な組み合わせを採用することができる。ここで、図 5 0 にそれらの組み合わせを示す。図 5 0 は、決定スイッチ 3 9、選択スイッチ 3 8 および演出用スイッチの各有効期間において、有効期間中ではないスイッチ（以下、「非有効化スイッチ」という。）が継続して操作されているときに、有効期間中のスイッチ（以下、「有効化スイッチ」という。）が操作された場合、有効化スイッチの操作が有効とされるか、無効とされるのかの組み合わせを示している。

【 0 4 6 0 】

ここで、図 5 0 に示す各スイッチの有効期間の欄に設けられた “ A → B ” という項目は、A スwitch が操作されているときに B スwitch が操作された場合を意味し、そのときに B スwitch の操作が有効とされる場合は「○」となり、無効とされる場合は「×」となる。例えば、図 4 9（b）に示したように、特定演出中（演出用スイッチ 5 2 の有効期間中）に決定スイッチ 3 9 が操作されている状態で演出用スイッチ 5 2 が操作されたときは、演出用スイッチ 5 2 の操作を受け付けて（有効にして）、演出用スイッチ 5 2 の操作に応じた処理を行っているが、このことを図 5 0 においては、「演出用スイッチ有効期間」欄の項目「決定→演出」を「○」とすることで表す。なお、「選択スイッチ有効期間」欄には項目「選択 A → 選択 B」とあるが、これは選択スイッチ 3 8 を構成する上スイッチ、下スイッチ、左スイッチ、右スイッチのうち、あるスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作された場合を意味する。

【 0 4 6 1 】

これにより、例えば図 5 0 のパターン 1 では、決定スイッチ 3 9 の有効期間中において、選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作されているときに決定スイッチ 3 9 が操作された場合（項目「選択→決定」に対応）、および、演出用スイッチ 5 2 が操作されているときに決定スイッチ 3 9 が操作された場合（項目「演出→決定」に対応）は、いずれも決定スイッチ 3 9 の操作が無効（「×」）にされる。

【 0 4 6 2 】

また、パターン 1 では、選択スイッチ 3 8 の有効期間中において、決定スイッチ 3 9 が操作されているときに選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作された場合（項目「決定→選択」に対応）、演出用スイッチ 5 2 が操作されているときに選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作された場合（項目「演出→選択」に対応）、および、選択スイッチ 3 8 のうち、あるスイッチが操作されているときに、他のスイッチが操作された場合（項目「選択 A → 選択 B」に対応）、いずれも選択スイッチ 3 8（選択スイッチ 3 8 の「他のスイッチ」）の操作が無効（「×」）とされる。

【 0 4 6 3 】

さらに、パターン 1 では、演出用スイッチ 5 2 の有効期間中において、決定スイッチ 3 9 が操作されているときに演出用スイッチ 5 2 が操作された場合（項目「決定→演出」に対応）、および、選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作されているときに演出用スイッチ 5 2 が操作された場合（項目「選択→演出」に対応）は、いずれも演出用スイッチ 5 2 の操作が無効（「×」）にされる。

【 0 4 6 4 】

図 5 0 のパターン 2 については、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の有効期間中は、パターン 1 と同様になるが、演出用スイッチ 5 2 の有効期間中は、演出用スイッチ 5 2 の操作が有効（「○」）となる。以下、パターン 3 ~ 1 0 については説明が煩雑となるため省略するが、例えばパターン 9 は、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の有効期間において、演出用スイッチ 5 2 の操作は、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の操作を妨げない一方で、演出用スイッチ 5 2 の有効期間中において、演出用スイッチ 5 2 の操作は、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の操作に妨げられてしまうことを意味している。また、パターン 1 0 については、パターン 9 と同様、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の有効期間において、演出用スイッチ 5 2 の操作は、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の操作を妨げず、演出用スイッチ 5 2 の有効期間中におい

て、演出用スイッチ 5 2 の操作は、決定スイッチ 3 9 および選択スイッチ 3 8 の操作に妨げられないことを意味している。

【 0 4 6 5 】

なお、図 5 0 に示す表において、有効（「○」）とされるスイッチが所定時間以上操作され続けた場合は、いわゆるオート連打機能を実行するようにしてもよい。

【 0 4 6 6 】

次に、図 5 1 を参照して、選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 の有効期間中（例えば、メニュー画面の表示中）と、演出用スイッチ 5 2 の有効期間中（例えば、特定演出実行中）とにおいて、各々、有効となっているスイッチに対して特定の操作（例えば長押し）が行われた場合に、そのスイッチが断続的かつ連続して操作されたときと同様の作用を呈する（いわゆるオート連打が行われる）か否かの組み合わせについて説明する。ここで、図 5 1 において、「○」はオート連打機能が実行されることを表し、「×」はオート連打機能が実行されないことを示している。

10

【 0 4 6 7 】

図 5 1 において、パターン 1 はメニュー画面表示中に、選択スイッチ 3 8 のいずれかが長押しされてもそのスイッチについてオート連打機能が実行されず、かつ、決定スイッチ 3 9 が長押しされても決定スイッチ 3 9 についてオート連打機能が実行されないことを表している。ここで、パターン 5 のメニュー画面表示中における選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 のオート連打機能についてもパターン 1 と同様であるが、パターン 1 においては、特定演出中に演出用スイッチ 5 2 が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン 5 においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

20

【 0 4 6 8 】

また、パターン 2 については、メニュー画面表示中に、選択スイッチ 3 8 のいずれかが長押しされてもそのスイッチについてオート連打機能が実行されないが、決定スイッチ 3 9 が長押しされた場合は決定スイッチ 3 9 のオート連打機能が実行されること示されている。ここで、パターン 6 のメニュー画面表示中における選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 のオート連打機能についてもパターン 2 と同様であるが、パターン 2 においては、特定演出中に演出用スイッチ 5 2 が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン 6 においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

【 0 4 6 9 】

30

また、パターン 3 については、メニュー画面表示中に、選択スイッチ 3 8 のいずれかが長押しされた場合はそのスイッチについてオート連打機能が実行されるが、決定スイッチ 3 9 が長押しされても決定スイッチ 3 9 のオート連打機能は実行されないことを示している。ここで、パターン 7 のメニュー画面表示中における選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 のオート連打機能についてもパターン 3 と同様であるが、パターン 3 においては、特定演出中に演出用スイッチ 5 2 が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン 7 においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

【 0 4 7 0 】

さらに、パターン 4 については、メニュー画面表示中に、選択スイッチ 3 8 のいずれかが長押しされるとそのスイッチについてオート連打機能が実行され、決定スイッチ 3 9 が長押しされた場合も決定スイッチ 3 9 のオート連打機能が実行されること示されている。ここで、パターン 8 のメニュー画面表示中における選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 のオート連打機能についてもパターン 4 と同様であるが、パターン 4 においては、特定演出中に演出用スイッチ 5 2 が長押しされてもオート連打機能は実行されないのに対し、パターン 8 においてはオート連打機能が実行されるという違いがある。

40

【 0 4 7 1 】

なお、選択スイッチ 3 8、決定スイッチ 3 9 および演出用スイッチ 5 2 の操作を有効にするか、無効にするかについては、次のようなことも考えられる。

（ 1 ）例えば、複数の被選択項目（例えば遊技者に提供する情報の名称）が含まれるメニュー画面が表示されているときに、選択スイッチ 3 8 のいずれかが操作されると、被選択

50

項目を選択するためのカーソルの表示が、操作されたスイッチに対応する方向に移動し、決定スイッチ 39 が操作されると、カーソルによって指定されている被選択項目に対応する情報を表示するものとする。

【0472】

この場合において、メニュー画面の表示中（選択スイッチ 38 の有効期間）に、選択スイッチ 38 のいずれかが操作されている状態で、決定スイッチ 39 が操作された場合は、決定スイッチ 39 の操作を有効にする（すなわち、カーソル表示によって指定されている被選択項目に対応する情報を表示する）。一方、決定スイッチ 39 が操作されている状態で、選択スイッチ 38 のいずれかが操作された場合は、選択スイッチ 38 の操作を無効にする（すなわち、カーソルの表示を移動させない）。

10

【0473】

（2）上述した（1）と同様のメニュー画面を表示する場合において、メニュー画面の表示中（選択スイッチ 38 の有効期間）に、決定スイッチ 39 が操作されている状態で、選択スイッチ 38 のいずれかが操作された場合は、選択スイッチ 38 の操作を有効にする（すなわち、カーソルの表示を移動させる）。一方、選択スイッチ 38 のいずれかが操作されている状態で、決定スイッチ 39 が操作された場合は、決定スイッチ 39 の操作を無効にする（すなわち、カーソル表示によって指定されている被選択項目に対応する情報を表示しない）。

【0474】

（3）メニュー画面が表示されている場合において、選択スイッチ 38、決定スイッチ 39 および演出用スイッチ 52 のうち、複数のスイッチが操作されている状況下では選択スイッチ 38、決定スイッチ 39 および演出用スイッチ 52 の操作による処理を無効にしており、複数のスイッチが操作されている状況下において 1 つのスイッチに対する操作を維持したまま、他のスイッチの操作をやめた場合は、操作を維持している 1 つのスイッチに対する操作を有効にしてもよい。具体的には選択スイッチ 38 と決定スイッチ 39 を同時に操作している状況下において、決定スイッチ 39 を離すと選択スイッチの操作が有効になりカーソルが移動するよう構成している。このように構成することで、演出用スイッチ 52 が故障で常にオンとなっている状況であっても他のスイッチをオン・オフとすることで、演出用スイッチ 52 の立ち上がりデータを作成することができる。

20

【0475】

（4）選択スイッチ 38、決定スイッチ 39 および演出用スイッチ 52 に各々対応するスイッチ信号の立ち上がりによって、各スイッチに対する操作を判断する場合において、複数のスイッチが同時に操作され続けている間、操作されているスイッチに対応するスイッチ信号について、OFF 状態から ON 状態への立ち上がりを、タイマ割込処理などによって周期的に生成するようにしてもよい。

30

（5）図 50 に示したパターン 5 において、決定スイッチ 39 と、演出用スイッチ 52 とを個別に設ける代わりに、1 つのスイッチで兼用してもよい。

【0476】

（6）例えば、表示装置 70 にメニュー画面が表示されている場合（選択スイッチ 38 および決定スイッチ 39 の操作有効期間）において、選択スイッチ 38 のいずれかが操作されている間はその選択スイッチ 38 の方向に連続的にカーソルが移動し、この状態で決定スイッチ 39 が操作された場合は、その操作を無効としてもよい。このように構成することで、決定スイッチ 39 が操作されたときに、カーソルによって選択されている項目が遊技者の意思に反して決定されないようにすることができる。また、メニュー画面が表示されているときに、決定スイッチ 39 が操作されている間は決定処理を繰り返し連続して行われるように構成している場合において、決定スイッチ 39 が操作されている状況下で選択スイッチ 38 が操作されると、選択スイッチ 38 の操作を有効としてもよい。これにより、繰り返し連続して行われていた決定処理が終了して、カーソル移動処理へ移行するようになる。このように構成することで、カーソルが連続的に移動しているときに決定スイッチ 39 の操作を無効とすることで、誤って遊技履歴がクリアされることを防ぐことがで

40

50

き、また、決定処理を繰り返し行われているときに選択スイッチ 38 の操作を有効にすることで決定スイッチ 39 が故障で常にオンとなっても項目を選択することができるようになる。

【0477】

(7) メニュー画面の表示中(選択スイッチ 38 の有効期間)において、選択スイッチ 38 のいずれかが操作され続けた場合、メニュー画面内のカーソル表示を、操作されたスイッチの方向に移動し続けるようにしてもよい。また、この状態で遊技扉 14 が開放されるとカーソル表示の移動を停止し、遊技扉 14 が再び閉じられるとカーソル表示の移動を再開してもよい。このように、遊技扉 14 の開放中はサブスイッチの操作を無効とすることにより、例えばホッパー 83 にメダルを補給する場合など、営業中に遊技扉 14 を開放する際に、不用意にサブスイッチが操作されてしまい副制御手段 200 に記憶されていた遊技履歴などの情報を誤って消去してしまう虞がない。

10

【0478】

(8) 例えば遊技中(決定スイッチ 39 の無効期間中)に、主制御手段 100 から送信された制御コマンドが、副制御手段 200 において受信できない状態になり、その状態で、全リールが停止して遊技が終了し、遊技待機中へ移行してから再び副制御手段 200 が制御コマンドを受信できる状態になったとする。ここで、副制御手段 200 が制御コマンドを受信できない状態としては、例えば主制御手段 100 および副制御手段 200 はいずれも正常な動作をしているが、双方を接続する信号線やそのコネクタの不具合により、制御コマンドが正しく伝達できない状態などがある。このような状況下では、副制御手段 200 は、全リールが停止したことを示す制御コマンドを受信していないので、副制御手段 200 においては遊技中の状態となっている。したがって、決定スイッチ 39 が操作されたとしても、その操作は無効とされて表示装置 70 にメニュー画面は表示されない。

20

【0479】

また、このような状況下において、例えば遊技場のスタッフが、前述した設定確認モードへ移行させて獲得枚数表示器 28 に現在の設定値を表示し、その後、設定確認モードを終了したとする。そのような状況で、決定スイッチ 39 が操作された場合は、やはりその操作は無効とされて表示装置 70 にメニュー画面は表示されない。しかしながら、図 1 に示した清算スイッチ 33 が操作されたことにより、クレジットされていたメダルの払い出しが開始された以降に決定スイッチ 39 が操作された場合は、画像表示装置 70 にメニュー画面を表示するようにしてもよい。例えば、クレジットされていたメダルが払い出されている最中であっても決定スイッチ 39 が操作されたことによりメニュー画面を表示してもよいし、クレジットされていたメダルが払い出されている最中は決定スイッチ 39 が操作されてもメニュー画面を表示せず、すべてのメダルの払い出しが完了した後に決定スイッチ 39 が操作されるとメニュー画面を表示してもよい。

30

【0480】

これにより、設定値の確認や、エラー解除、遊技扉 14 の開放、電源断からの復帰などの操作は、遊技者が行うことができないが、不正行為とは関連性のないコマンド通信の異常が発生した場合は、遊技者が操作可能な清算スイッチ 33 を操作することで復帰可能としている。ただし、設定値の確認等を行った後にコマンド通信の異常からの復帰操作が行われた場合は、設定値に関する不正行為、不正行為によるエラーの発生及び解除、遊技扉開放による不正行為、電源断を介した不正行為等が行われた可能性があるため、正常に復帰させない方が望ましい。

40

【0481】

<サブスイッチの操作に応じた音量調整に関する説明>

次に図 52 ~ 図 55 を参照して、サブスイッチを用いて演出音の音量調整を行う場合の操作方法について説明する。

【0482】

(メニュー画面およびメニュー画面における操作の説明)

副制御手段 200 は、演出の制御に関する処理の他にも、遊技者に対して遊技に関する

50

各種情報を提供したり、遊技者や遊技場のスタッフなどが演出についてカスタマイズできるようにしている。例えば遊技者は、画像表示装置 70 にメニュー画面（図 5 2 参照）を表示させ、メニュー画面を介して演出音の音量を調整することができる。ここで、図 5 2 に本実施形態のスロットマシン 10 の画像表示装置 70 に表示されるメニュー画面の一例を示す。このメニュー画面は、スロットマシン 10 において遊技が行われていないとき（すなわち非遊技中）に、決定スイッチ 39 が押下されると画像表示装置 70 に表示される。

【0483】

図 5 2（a）は、非遊技中に決定スイッチ 39 が操作されると、最初に画像表示装置 70 に表示されるメニュー画面の初期状態を示している。メニュー画面 MP は、表示中の画面のタイトルが表示されるタイトル表示領域 TD と、遊技者に提供する情報などが表示される情報表示領域 INF とが含まれている。メニュー画面 MP のタイトル表示領域 TD に「メニュー画面」というタイトルが表示される。また、メニュー画面 MP の初期状態では、情報表示領域 INF に、遊技者が選択スイッチ 38 および決定スイッチ 39 によって選択することができる選択項目 SI と、選択された選択項目 SI の機能に関する説明文が表示される説明欄 EX とが表示される。

【0484】

図 5 2（a）において、情報表示領域 INF に表示されている選択項目 SI のうち、白抜きで表示されている選択項目 SI は、選択されていることを示しており、ハッチングで表示されている選択項目 SI は選択されていない状態を示している。メニュー画面 MP の初期状態において、白抜きで表示される位置（以後、「選択位置」という。）は、中央領域 CA に表示された 4 つの選択項目 SI のうち、一番上の選択項目 SI（図 5 2（a）では「パスワード入力」）の位置になっている。ここで、選択位置の選択項目 SI（白抜きで表示されている選択項目 SI）が、遊技者によって選択された項目であることを意味する。

【0485】

メニュー画面 MP の初期状態における選択位置（「初期位置 INI」と称する。）は、中央領域 CA の「パスワード入力」の選択項目 SI の位置になっている。したがって、この状態は「パスワード入力」の選択項目 SI が選択されていることを意味する。なお、本実施形態ではメニュー画面の初期状態として、初期位置 INI を「パスワード入力」の選択項目 SI にしていたが、その代わりに、いずれの選択項目 SI も選択されていない状態、または「終了」の選択項目 SI を選択している状態をメニュー画面の初期状態としてもよい。

【0486】

図 5 2（a）の状態、遊技者が選択スイッチ 38 の左スイッチを操作すると、選択位置（白抜きの表示）は初期位置 INI から「会員登録」の位置に移動し、選択位置が「会員登録」の選択項目 SI の位置になっているときに、さらに選択スイッチ 38 の左スイッチが操作されると、選択位置は「終了」の選択項目 SI の位置へ移行する。また、図 5 2（a）の状態、遊技者が選択スイッチ 38 の右スイッチを操作すると、選択位置は初期位置 INI から「終了」の位置に移動し、選択位置が「終了」の選択項目 SI の位置になっているときに、さらに選択スイッチ 38 の右スイッチが操作されると、選択位置は「会員登録」の選択項目 SI の位置へ移行する。

【0487】

このように、メニュー画面 MP の初期状態において、選択スイッチ 38 の左スイッチが操作されるごとに、選択位置が「パスワード入力」→「会員登録」→「終了」→「パスワード入力」→...と循環的に移行していく。また、メニュー画面 MP の初期状態において、選択スイッチ 38 の右スイッチが操作されるごとに、選択位置が「パスワード入力」→「終了」→「会員登録」→「パスワード入力」→...と循環的に移行していく。

【0488】

次に、メニュー画面 MP の初期状態で、遊技者が選択スイッチ 38 の上下スイッチを操作すると、選択位置が中央領域 CA の一番上に固定されたまま、中央領域 CA 内に表示さ

10

20

30

40

50

れている複数の選択項目 S I が上下方向にスクロールする。

【 0 4 8 9 】

例えば、図 5 2 (a) の状態で上スイッチが 1 回操作されると、中央領域 C A に表示されていた各選択項目 S I の表示位置が上方向に 1 つずつシフトする。この結果、図 5 2 (b) に示すように、中央領域 C A の一番上には「音量調整」の選択項目 S I が表示され、一番下にはそれまで表示されていなかった「データクリア」の選択項目 S I が表示される。一方、図 5 2 (a) の状態で下スイッチが 1 回操作されると、中央領域 C A に表示されていた各選択項目 S I の表示位置が下方向に 1 つずつシフトする。この結果、一番下には「二次元コード表示」の選択項目 S I が表示され、一番上には、それまで表示されていなかった「データクリア」の選択項目 S I が表示される。

10

【 0 4 9 0 】

このように、選択位置が中央領域 C A の一番上の選択項目 S I の位置にあるときに、選択スイッチ 3 8 の上下スイッチが操作されると、選択位置は固定のまま、「パスワード入力」、「音量調整」、「光量調整」、「二次元コード表示」、「配当表」および「データクリア」の 6 つの選択項目 S I が上下方向にスクロールする。ただしメニュー画面に表示されるのは、6 つの選択項目 S I のうち 4 つである。

【 0 4 9 1 】

(メニュー画面における選択項目の説明)

上述した各種選択項目 S I のいずれかが選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、選択されていた選択項目 S I の機能が実行される。例えば、「会員登録」の選択項目 S I が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、画像表示装置 7 0 に、インターネット上の所定のサーバの URL を含む二次元コード(ただし遊技履歴などの情報は含まない)が表示される。そして遊技者が、表示された二次元コードを情報端末で読み取って、インターネットを介して所定のサイトにアクセスすると、情報端末の画面に会員登録するための画面が表示される。会員登録後は、アクセスした情報端末に新規のパスワードが送信される。また、「終了」の選択項目 S I が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、画像表示装置 7 0 の画面がメニュー画面 M P から遊技待機画面に切り替わる。

20

【 0 4 9 2 】

次に、選択位置が中央領域 C A に位置している場合において、「パスワード入力」が選択されていた場合は、画像表示装置 7 0 に表示されていたメニュー画面が、パスワードを入力する画面に切り替わり、パスワードの入力が可能な状態となる。入力するパスワードは、遊技者の情報端末からインターネットを介してアクセス可能な所定のサーバから発行され、アクセスした情報端末に表示されたものである。このパスワードには、遊技者が実行した総遊技回数や A T 遊技の実行回数などの遊技履歴情報が含まれている。

30

【 0 4 9 3 】

「音量調整」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、画像表示装置 7 0 に音量調整画面(後述する)が表示され、スロットマシン 1 0 から出力される演出音の音量が、遊技者により調整可能となる。「光量調整」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、演出用ランプ 7 2 およびサイドランプ 5 4 L , 5 4 R が点灯し、これらのランプの明るさが遊技者により調整可能となる。ここで、複数の発光色で点灯可能なランプについては、明るさの違いが認識しやすい色(例えば赤)で点灯させてもよい。

40

【 0 4 9 4 】

具体的な光量調整方法としては、選択スイッチ 3 8 の右スイッチを操作するごとにランプが明るくなり、左スイッチを操作するごとにランプが暗くなる。また、演出用ランプ 7 2 およびサイドランプ 5 4 L , 5 4 R に限らず、特定の遊技状態にならないと点灯しない A T ランプ A L P (図 1 参照)や、例えば極めて当選確率が低い役が当せんしたときに所定の確率で点灯する L E D (換言すると通常は点灯しない L E D)の明るさを調整できるようにしてもよい。

50

【 0 4 9 5 】

また、選択スイッチ 3 8 の上下スイッチを操作するごとに、点灯させるランプ / L E D (換言すると、光量調整の対象となるランプ / L E D) を順次切り替えていき、点灯しているランプ / L E D について、左右スイッチを操作することで明るさを調整できる (すなわち、複数のランプ / L E D の明るさを個別に調整できる) ようにしてもよい。さらに、上述した「音量調整」と「光量調整」を統合して、例えば「音量調整 / 光量調整」のような選択項目 S I を設け、選択スイッチ 3 8 の左右スイッチが操作されたときは演出の音量を増減させ、上下スイッチが操作されたときは上述したランプや L E D の明るさを調整できるようにしてもよい。

【 0 4 9 6 】

「二次元コード表示」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、パスワードを入力して遊技を行っていた場合、現時点までに行われた遊技に関する遊技履歴情報を含んだ二次元コードが、画像表示装置 7 0 に表示される。この二次元コードを遊技者の情報端末で読み取って、インターネットを介して所定のサイトにアクセスすると、二次元コードに含まれていた遊技履歴情報が、アクセスしたサイトのサーバに保存されるとともに、遊技履歴情報の内容が情報端末の画面に表示される。

【 0 4 9 7 】

なお、「二次元コード表示」の選択項目 S I は、パスワードが入力された状態で遊技が行われたときに限って選択スイッチ 2 8 により選択できるようにしてもよい。例えば、中央領域 C A に表示されている複数の選択項目 S I のうち、「二次元コード表示」の選択項目 S I を中央領域 C A の最上位までスクロールさせても、パスワードが入力されていなければ、「二次元コード表示」の選択項目 S I を白抜き表示しないようにしてもよい。また別の方法としては、メニュー画面の初期状態においては、中央領域 C A に表示され得る選択項目 S I の中に「二次元コード表示」の選択項目 S I を含めず、「パスワード入力」の選択項目 S I が選択されてパスワードが入力されたときに、「パスワード入力」の選択項目 S I の表示を、「二次元コード表示」の選択項目 S I の表示に差し替えるようにしてもよい。

【 0 4 9 8 】

「配当表」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、画像表示装置 7 0 に表示されていたメニュー画面が、ボーナス役、小役、再遊技役の図柄組合せ (すなわち、図 8 ~ 図 1 1 に示した各図柄組合せ) と各図柄組合せ対応する特典とを示す配当表の画面に切り替わる。なお、図柄組合せの数が多いため、1 つの画面に表示しきれない場合は、複数の画面に亘って表示するようにしてもよい。なお、複数の画面に亘って表示する場合は、選択スイッチ 3 8 の操作により、各画面が切り替えられるようにすることが好ましい。また、「配当表」において、いわゆる「チャンス目」や「リーチ目」等の図柄組合せや、図 1 1 に示したパターン 0 1 ~ 0 3 の図柄組合せ等を表示してもよい。「データクリア」が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、パスワードを入力した後に行った遊技に関する遊技履歴情報 (副制御手段 2 0 0 の R W M に記憶されている) が消去される。

【 0 4 9 9 】

(音量調整画面による演出音の音量調整について)

図 5 2 に示したメニュー画面 M P において、「音量調整」の選択項目 S I が選択されているときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、図 5 3 に示す音量調整画面が画像表示装置 7 0 に表示される。この図に示す音量調整画面では、タイトル表示領域 T D に「音量調整画面」というタイトルが表示され、情報表示領域 I N F には最小音量から最大音量まで、1 0 段階で音量を調整するためのレベルメータ L V が表示されている。このレベルメータ L V において、レベル L v 7 の位置に「標準」の文字とともに三角形のマークが表示されている。これは、音量がレベル L v 7 に設定された場合は、発生する演出音が遊技機メーカーが推奨する標準的な音量であることを示している。また、レベル L v 3 の位置に「e c o」の文字とともに逆三角形のマークが表示されている。これは、音量がレベル L v 3 に

10

20

30

40

50

設定された場合は、発生する演出音の音量は標準的な音量よりも小さくなるが、消費電力を抑えることができることを示している。

【0500】

レベルメータLVは、レベルLv0が最小音量(MIN)、レベルLv9が最大音量(MAX)となっており、レベルLv0～Lv9の10段階で演出音の音量を設定することができる。また、設定されている音量は、レベルメータLVを構成しているレベルを白色表示することで示される。例えば図53に示す音量調整画面では、レベルLv0～Lv7が白色表示され、レベルLv8およびLv9が黒色表示されているので、この状態では音量がLv7に設定されていることになる。

【0501】

音量調整画面において、遊技中に発生する演出音の音量を増大させるには、選択スイッチ38の右スイッチを操作し、減少させるには選択スイッチ38の左スイッチを操作する。すなわち、選択スイッチ38の右スイッチが1回操作されると、レベルが1つ増大して、白色表示されている最も大きなレベルLvの、右隣りのレベルLvが黒色表示から白色表示に変化する。また、選択スイッチ38の左スイッチが1回操作されると、レベルが1つ減少して、白色表示されているレベルLvのうち最も大きなレベルLvが白色表示から黒色表示に変化する。なお、音量調整画面では、選択スイッチ38の上スイッチおよび下スイッチが操作されても音量は変動しない。

【0502】

例えば、図53に示す音量調整画面の状態から右スイッチが操作されると、音量がレベルLv8に設定され、レベルLv8の箇所が黒色表示から白色表示に変化する。また、図53に示す音量調整画面の状態から左スイッチが操作されると、音量がレベルLv6に設定され、レベルLv7の箇所が白色表示から黒色表示に変化する。ここで、レベルが変動するごとに、遊技者が変動後の音量を確認できるように、変動後の音量で所定音を発生させてもよい。例えば、音量がレベルLv7からレベルLv8に設定された場合、レベルLv8の音量で所定音を発生させてもよい。この所定音としては、例えば「ピロ～ン」といったチャイム音や、変動後のレベルの数値を示す音声(たとえばレベルLv7からレベルLv8に設定された場合、「レベル8です」という音声)であってもよい。

【0503】

演出音の音量が最大に設定されている(すなわち、レベルLv0～Lv9まで全て白色表示されている)ときに、さらに選択スイッチ38の右スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最大音量が維持される。また、演出音の音量が最小に設定されている(すなわち、レベルLv0のみ白色表示されている)ときに、さらに選択スイッチ38の左スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最小音量が維持される。

【0504】

したがって、音量調整画面のレベルメータLVにより音量を調整する場合は、レベルLvを循環的に変化させることができないため、音量をレベルLv9からLv0へ減少させる場合は、選択スイッチ38の左スイッチを9回操作する必要がある。同様に、音量をレベルLv0からLv9へ増加させる場合は、選択スイッチ38の右スイッチを9回操作する必要がある。このように、一般的なロータリースwitchのように音量を循環的に調整できるものとは異なり、例えば最小音量であるLv0から最大音量であるLv9へ、いきなり変動することがないので、遊技者を驚かせるようなことがない。

【0505】

また、レベルメータLVの各レベルLvと、図4(a)に示したロータリSW204のポジションの各値は対応しており、画像表示装置70に表示されたメニュー画面MPが、図53に示す音量調整画面に切り替わったときの、レベルメータLVにおける初期レベルは、ロータリSW204において指定されているポジションの値に対応するレベルLvになっている。例えば、レベルメータLVの初期レベルが図53のようにレベルLv7になっていた場合は、ロータリSW204におけるポジションが「7」になっていることを意

10

20

30

40

50

味している。

【 0 5 0 6 】

演出音の音量調整を終了する場合は、音量調整画面が表示されているときに決定スイッチ 3 9 を操作することで、画像表示装置 7 0 の画面が音量調整画面からメニュー画面 M P に切り替わり、演出音の音量調整が終了する。

【 0 5 0 7 】

なお、上述した例では、非遊技中に表示可能となるメニュー画面 M P に含まれていた「音量調整」の選択項目 S I を選択することで、遊技者による演出音の音量調整を可能としていたが、このようなメニュー画面を経ることなく、遊技中 / 非遊技中に関わらず、任意のタイミングで選択スイッチ 3 8 の左右スイッチが操作されたときに、演出音の音量を一段階ずつ増減させてもよい。この場合、選択スイッチ 3 8 の左右スイッチが操作されたときに、画像表示装置 7 0 の画面の隅にレベルメータ L V と同様のレベルメータを小さく表示し、選択スイッチ 3 8 の左右スイッチの操作に応じて、設定された音量の増減を表示するようにしてもよい。さらに、このように構成した場合は、図 5 2 に示したメニュー画面 M P に「音量調整」の選択項目 S I を含めなくてもよい。

10

【 0 5 0 8 】

(システムメニュー画面の説明)

次に、上述したメニュー画面 M P とは別に、遊技場のスタッフなどが操作することができメニュー画面 (以下、「システムメニュー画面」という。) により、演出音の音量を調整する場合について説明する。図 5 4 にシステムメニュー画面の初期状態を示す。このシステムメニュー画面は、前述した設定変更モードおよび設定確認モードへ移行したときに、最初に画像表示装置 7 0 に表示されるシステムメニュー画面の状態を示している。ここで、既に説明したように、設定変更モードおよび設定確認モードへ移行するには、前面扉 1 4 を開けてキースイッチ 8 2 b をオンにする必要があるため、一般の遊技者にはシステムメニュー画面を表示させることができないようになっている。

20

【 0 5 0 9 】

図 5 4 に示すように、本実施形態のロットマシン 1 0 におけるシステムメニュー画面には、図中、上から順に「音量調整モード」、「遊技待機ランプ色選択モード」、「サイドランプテストモード」および「遊技データ表示設定モード」という 4 つの選択項目 S I が表示されている。そして、システムメニュー画面の初期状態では、「音量調整モード」の選択項目 S I が選択された (白抜きの文字で表されている) 状態になっている。この状態で、選択スイッチ 3 8 の上スイッチが操作されると、白抜きの文字で表される (すなわち選択される) 選択項目 S I が「音量調整モード」→「遊技データ表示設定モード」→「サイドランプテストモード」→「遊技待機ランプ色選択モード」→「音量調整モード」→... と循環的に変化していく。

30

【 0 5 1 0 】

これに対して、システムメニュー画面の初期状態において選択スイッチ 3 8 の下スイッチが操作されると、白抜きの文字で表される選択項目 S I が「音量調整モード」→「遊技待機ランプ色選択モード」→「サイドランプテストモード」→「遊技データ表示設定モード」→「音量調整モード」→... と循環的に変化していく。そして、所望する選択項目 S I が選択されている状態で決定スイッチ 3 9 が操作されると、選択された選択項目 S I のモードへ移行する。

40

【 0 5 1 1 】

なお、図 5 4 に示すシステムメニュー画面は、設定確認モードへ移行したときに表示されるものであり、画像表示装置 7 0 の画面左上には「システムメニュー」、「設定確認中」の文字が表示されている。これに対して、設定変更モードへ移行したときに表示されるシステムメニュー画面は、画面内に表示される選択項目 S I については設定確認モードと同様であるが、画面左上に表示される文字が「システムメニュー」、「設定変更中」となる。また、設定確認モードへ移行したことによってシステムメニュー画面が表示された場合、例えば、キースイッチ 8 2 b がオフにされたことによって設定確認モードが終了した

50

ときに、画像表示装置 7 0 の表示をシステムメニュー画面から遊技待機画面に切り替える。

【 0 5 1 2 】

これに対して、設定変更モードへ移行したことによってシステムメニュー画面が表示された場合は、キースイッチ 8 2 b をオフにしても画像表示装置 7 0 にシステムメニュー画面が表示され続ける。したがって、システムメニュー画面から抜けるには、スロットマシン 1 0 の電源が一旦オフにし、キースイッチ 8 2 b をオフにした状態でスロットマシン 1 0 の電源を再びオンにする必要がある（この場合、画像表示装置 7 0 には通常の起動時と同様の表示が開始される）。

【 0 5 1 3 】

（システムメニュー画面から移行し得る各モードの説明）

10

図 5 4 のシステムメニュー画面に示すように、本実施形態における遊技機において、システムメニュー画面から移行可能なモードには「音量調整モード」、「遊技待機ランプ色選択モード」、「サイドランプテスト」および「遊技データ表示設定モード」の 4 つのモードがある。

【 0 5 1 4 】

「音量調整モード」は、後述するように演出音の音量が調整可能となるモードである。「遊技待機ランプ色選択モード」は、遊技待機表示中に発光する演出用ランプ 7 2 およびサイドランプ 5 4 L , 5 4 R の発光色が選択可能となるモードである。「サイドランプテストモード」は、予め定められている点滅パターンでサイドランプ 5 4 L , 5 4 R を点滅させることで、サイドランプのテストを実施することができるモードである。「遊技データ表示設定モード」は、遊技者に対して遊技履歴に関するデータを表示するか否かを選択することができるモードである。

20

【 0 5 1 5 】

（システムメニュー画面による演出音の音量調整について）

図 5 4 に示したシステムメニュー画面において、「音量調整モード」の選択項目 S I が選択されている（白抜き文字で表示されている）ときに決定スイッチ 3 9 が操作されると、画像表示装置 7 0 に図 5 5 に示す音量調整モード画面が表示される。音量調整モード画面の画面左上には「音量調整モード」の文字が表示され、画面中央には、図 5 3 に示した音量調整画面のレベルメータ L V と同様のレベルメータ L V が表示されている。また、レベルメータ L V の下には、「十字キーで音量を調整して下さい。P U S H ボタンでシステムメニューへ戻ります。」という文字が表示されている。ここで、「十字キー」は選択スイッチ 3 8 に対応し、「P U S H ボタン」は決定スイッチ 3 9 に対応している。

30

【 0 5 1 6 】

なお、図 5 5 に示すレベルメータ L V において、「M I N」、「M A X」、「e c o」、「標準」の文字、および L v 0 ~ L v 9 が示す意味は、図 5 3 に示したレベルメータ L V と同様であるため、それらの詳しい説明は省略する。また、図 5 5 に示す音量調整画面に切り替わったときの、レベルメータ L V における初期レベルは、ロータリ S W 2 0 4 において指定されているポジションの値に対応するレベル L v になっている。

【 0 5 1 7 】

音量調整モード画面により演出音の音量調整を行う方法は、図 5 3 に示した音量調整画面による音量調整と同様である。すなわち、「音量調整モード」のレベルメータ L V による音量調整も、レベル L v 0（最小音量）~ L v 9（最大音量）の 1 0 段階で演出音の音量を設定することができる。すなわち、選択スイッチ 3 8 の右スイッチが操作されるごとに、演出音の音量が一段階ずつ増大していく。また、選択スイッチ 3 8 の左スイッチが操作されるごとに、演出音の音量が一段階ずつ減少していく。このときのレベルメータ L V における表示態様の变化は、図 5 3 に示したレベルメータ L V と同様であるため、それらの詳しい説明は省略する。そして、所望する音量に設定した後は、決定スイッチ 3 9 を操作することで、図 5 5 の音量調整モード画面が図 5 4 に示したシステムメニュー画面に戻り、設定された音量が反映される。これに限らず、選択スイッチ 3 8 の左右スイッチが操作されたことにより画面のレベルメータ L V のレベルが変動したときに、変動後のレベル

40

50

に対応する音量に設定されるようにしてもよい。

【 0 5 1 8 】

なお、演出音の音量が最大に設定されている（すなわち、レベルLv0～Lv9まで全て白色表示されている）ときに、さらに選択スイッチ38の右スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最大音量が維持される。また、演出音の音量が最小に設定されている（すなわち、レベルLv0のみ白色表示されている）ときに、さらに選択スイッチ38の左スイッチが操作されても、演出音の音量およびレベルメータLVの表示は変化せず、最小音量が維持される。

【 0 5 1 9 】

ここで、レベルメータLVがレベルLv9に達している状態でさらに右スイッチが操作されたとき、またはレベルメータLVがレベルLv0に達している状態でさらに左スイッチが操作されたときは、前述した所定音を発生させないようにしてもよい。このように構成したときは、例えばレベルメータLVがレベルLv9に達している状態でさらに右スイッチが操作されるごとに所定音が最大音量で発生することがないので、周囲の人達に不快感を与えてしまうのを避けることができる。これとは逆に、レベルメータLVがレベルLv9に達している状態でさらに右スイッチが操作されたとき、またはレベルメータLVがレベルLv0に達している状態でさらに左スイッチが操作されたときに、前述した所定音を発生させてもよい。このように構成したときは、右スイッチを操作してもそれ以上所定音の音量が大きくなり、または、左スイッチを操作してもそれ以上所定音の音量が小さくならないので、画像表示装置70に表示されたレベルメータLVを見なくても、調整後の音量が最小音量または最大音量に達したことが分かる。

【 0 5 2 0 】

（ロータリSWによる演出音の音量調整について）

前述したように、本実施形態の遊技機では、上述した音量調整画面や音量調整モードによる演出音の音量調整だけでなく、図4に示したロータリSW204によっても演出音の音量調整が可能である。ここで、前述したように、ロータリSW204のポジションの値と、ロータリSW204から出力されるBCDデータ（負論理）の値とは対応しており、さらにロータリSW204のポジションの値（BCDデータ（負論理）の値）「0」～「9」と、図53および図55に示したレベルメータLVのレベルLv0～Lv9とは、対応している。これにより、例えばロータリSW204のポジションが「0」（BCDデータの値が「0」）であれば、演出音の音量はレベルメータLVのレベルLv0と同じ音量（最小音量）に設定され、ポジションの値が「9」（BCDデータの値が「9」）であれば、演出音の音量はレベルメータLVのレベルLv9と同じ音量（最大音量）に設定される。

【 0 5 2 1 】

また、本実施形態の遊技機においては、例えばBGMのような演出音が発生しているときにロータリSW204のポジションの値（すなわちBCDデータの値）を変化させると、発生している演出音の音量がリアルタイムでロータリSW204から出力されるBCDデータの値に応じた音量に変化する。このとき画像表示装置70の画面に図53の音量調整画面が表示されていた場合は、ロータリSW204のポジションの値に変化に応じて、設定音量は変化するが画面内のレベルメータLVのレベルLvの表示は変動しない。この状態で十字キーの右スイッチが操作されるとロータリSW204で設定した音量レベルに1を足した音量レベルになる（ロータリSW204のポジションが「5」のときはレベルメータLVのレベルLv6となる）。なお、画像表示装置70の画面に図53の音量調整画面が表示されていない場合は、ロータリSW204のポジションの値を変化させた後に音量調整画面が表示されると変化させた値に応じた画面内のレベルメータLVのレベルLvが表示される。

【 0 5 2 2 】

前述したように、ロータリSW204においては、ポジション設定部204aを1ステップだけ変動させることにより、ポジションの値を「0」から「9」へ、または「9」か

ら「0」へ変動させることができる。ここで、ポジション設定部204aを1ステップだけ動かして、ポジション「9」から「0」へ、または「0」から「9」へ変動させる場合、ピンP1、P2、P4、P8と、ピンPcとの間の接続は、図56(a)の表に示すように変化する。

【0523】

まず、ポジションの値を「9」から「0」へ変化させる場合、ポジション設定部204aの矢印がポジション「9」の位置を指しているときは、ピンP1とP8がオンとなり、これによりロータリSW204によるBCDデータの値は「9」（負論理）となる。そして、ポジション設定部204aをポジション「0」に向けて時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が、図56(a)に示すThの範囲に達するとロータリSW204のピンP1とピンPcとの接続が遮断状態となり、ピンP8とピンPcのみ接続状態となる。これにより、ロータリSW204によるBCDデータの値は「8」（負論理）となる。

10

【0524】

さらにポジション設定部204aをポジション「0」に向けて時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図56(a)に示すThの範囲を脱すると、ロータリSW204のピンP1、P2、P4、P8と、ピンPcとの間の接続は全て遮断状態となり、ロータリSW204によるBCDデータの値は「0」（負論理）となる。このように、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」へ変化させる場合、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「9」→「8」→「0」と遷移する。

20

【0525】

したがって、例えば演出音が発生しているときにロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」へ変化させると、発生している演出音の音量は、Lv9（最大音量）に相当する音量から、Lv8に相当する音量となり、その後Lv0（最小音量）に相当する音量まで低下することになる。

【0526】

次に、ポジションの値を「0」から「9」へ変化させる場合、ポジション設定部204aの矢印がポジション「0」の位置を指しているときは、ピンP1、P2、P4、P8と、ピンPcとの間の接続は全て遮断状態となり、ロータリSW204によるBCDデータの値は「0」（負論理）となる。そして、ポジション設定部204aをポジション「9」に向けて反時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が、図56(a)に示すThの範囲に達すると、ロータリSW204のピンP1とピンPcとが接続され、ロータリSW204によるBCDデータの値が「1」（負論理）となる。

30

【0527】

さらにポジション設定部204aをポジション「9」に向けて反時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図56(a)に示すThの範囲を脱すると、ピンP8とピンPcとが接続状態となる。これにより、ロータリSW204によるBCDデータの値は「9」（負論理）となる。このように、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「0」から「9」へ変化させる場合、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「0」→「1」→「9」と遷移する。

40

【0528】

したがって、例えば演出音が発生しているときにロータリSW204のポジションの値を1ステップで「0」から「9」へ変化させると、発生している演出音の音量は、Lv0（最小音量）に相当する音量から、Lv1に相当する音量を経て、その後Lv9（最大音量）に相当する音量に増大することになる。ここで、ロータリSW204のポジションの値が変遷する過程で前述した所定音が発生させる場合は、画像/サウンド出力手段270（図12参照）において、ポジションの値に応じた所定音を同一の音声チャンネルから出力するとよい。例えば、図56(a)に示したように、ロータリSW204のポジションの値が「9」→「8」→「0」と変遷する過程で、ポジションの値に応じて所定音を出力

50

する音声チャンネルを切り替えた場合、ある音声チャンネルからポジション「9」に対応する所定音を出力しているときに、別の音声チャンネルからポジション「8」に対応する所定音出力されてしまう可能性がある。この場合、複数の所定音が併行して発生するため、どの音量に調整したのか分かりにくくなってしまう。これに対して、ポジションの値に応じた所定音を同一の音声チャンネルから出力するようにすれば、複数の所定音が併行して発生することがないので、どの音量に調整されたのかが分かり易くなる。

【0529】

このように、本実施形態における遊技機では、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで最小値から最大値へ変化させる場合、最小音量と最大音量の間の音量を経た後に最大音量となるため、演出音の音量が最小音量から最大音量へ急峻に変化して、音量調整を行っている作業者を驚かせる虞がない。また、ロータリSW204のポジションの値を1ステップで最小値から最大値へ変化させた場合に、例えば、スピーカ64L, 64Rへ音声信号を出力するアンプの利得を最小から最大へと、なだらかに変化させるなどして、演出音の音量が最小音量から最大音量へ急峻に変化させないようにすることもできる。しかしながらこの場合、アンプの利得をなだらかに変化させるための回路などを追加する必要があるため、部品点数やコストが増加し、追加した回路によって基板上のスペースを圧迫し、当該回路の調整作業などが増えてしまう虞がある。

10

【0530】

これに対して、本実施形態の遊技機では、ロータリSW204のポジションが最小値から最大値へ1ステップで変化する過程で、BCDデータを最小値→最小値と最大値の間の所定値(図56(a)の場合は「1」)→最大値と変化させ、このBCDデータに応じた音量に調整するため、回路を複雑化させることなく、演出音の音量が最小音量から最大音量へ急峻に変化させないようにすることができる。

20

【0531】

なお、ロータリSW240のポジションの値を、1ステップで最大値から最小値へ変化させるときにBCDデータの値が「9」→「8」→「0」と遷移し、1ステップで最小値から最大値へ変化させるときにBCDデータの値が「0」→「1」→「9」と遷移していたが、ポジションの値が最大値から最小値、または、最小値から最大値へ変化する途中で経るBCDデータの値は、最小値よりも大きく最大値よりも小さい値であれば、「8」や「1」以外の値であってもよい。

30

【0532】

ロータリSW204のポジションの値が「9」から「0」へ1ステップで変化するときは、BCDデータの値が途中で「8」となり、「0」から「9」へ1ステップで変化するときは、BCDデータの値が途中で「1」となっていたが、変化の途中で経るBCDデータの値は、同じ値であってもよい。例えばロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」に変化させる場合、BCDデータが「9」→「5」→「0」と遷移し、ポジションの値を1ステップで「0」から「9」に変化させる場合、BCDデータが「0」→「5」→「9」と遷移するようにしてもよい。

【0533】

また、ロータリSW204のポジションの値が1ステップで最大値から最小値または最小値から最大値へ変化するときに、BCDデータの値が途中で複数の値となるようにしてもよい。例えば、ポジションの値を「9」から「0」へ変化させる場合、ポジション設定部204aをポジション「9」から「0」に向けて時計回りに徐々に回動させ、やがてポジション設定部204aの矢印が、図56(b)に示すTh1の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「8」(負論理)とする。さらにポジション設定部204aをポジション「0」に向けて時計回りに回動させ、ポジション設定部204aの矢印が図56(b)に示すTh2の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「1」(負論理)とする。

40

【0534】

そして、ポジション設定部204aの矢印がTh2の範囲を脱すると、ロータリSW2

50

04 によるBCDデータの値を「0」（負論理）とする。したがって、この場合ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「9」から「0」へ変化させると、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「9」→「8」→「1」→「0」と遷移する。

【0535】

これに対して、ポジション設定部204aをポジション「0」から「9」に向けて反時計回りに徐々に回転させ、やがてポジション設定部204aの矢印が図56（b）に示すTh2の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「1」（負論理）とする。さらにポジション設定部204aをポジション「9」に向けて反時計回りに回転させ、ポジション設定部204aの矢印が図56（b）に示すTh1の範囲に達するとロータリSW204によるBCDデータの値を「8」（負論理）とする。

10

【0536】

そして、ポジション設定部204aの矢印がTh1の範囲を脱すると、ロータリSW204によるBCDデータの値を「9」（負論理）とする。したがって、この場合ロータリSW204のポジションの値を1ステップで「0」から「9」へ変化させると、ロータリSW204から出力されるBCDデータの値は「0」→「1」→「8」→「9」と遷移する。

【0537】

上述したロータリSW204では、ポジション「0」～「9」に対して、調整し得る演出音の最小音量から最大音量まで10段階の音量を割り当てていたが、ポジション「0」～「9」を複数の区分に分けて、各区分における音量調整を可能にしてもよい。例えば非省エネモードと省エネモードという区分を設け、非省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「0」～「4」の5段階で調整し、省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「5」～「9」の5段階で調整するようにしてもよい。この場合、非省エネモードにおける最大音量のポジション「4」と、省エネモードにおける最小音量のポジション「5」とが隣り合うことになる。

20

【0538】

この場合、ポジションを「5」から「4」へ変動させる場合は、出力するBCDデータの値を例えば「5」→「2」→「4」と遷移させてもよい。このように、省エネモードの最小音量から非省エネモードの最大音量へ直接遷移するのではなく、非省エネモードにおける最小音量よりも大きく最大音量よりも小さい所定の音量（例えば「2」）を経て遷移させてもよい。

30

【0539】

同様に、ポジション設定部204aを反時計回りに回してポジション「0」から「9」へ変動させる場合は、出力するBCDデータの値を例えば「0」→「7」→「9」と遷移させてもよい。このように、非省エネモードの最小音量から省エネモードの最大音量へ直接遷移するのではなく、省エネモードにおける最小音量よりも大きく最大音量よりも小さい所定の音量（例えば「7」）を経て遷移させてもよい。

【0540】

上述した例では、ポジションが「0」から「4」へ変動していくに連れて非省エネモードにおける音量が徐々に大きくなっていき、ポジションが「5」になると省エネモードの最小音量となり、ポジションが「5」から「9」へ変動していくに連れて省エネモードにおける音量が徐々に大きくなっていく。これに対して、例えばポジションが「0」から「4」へ変動していくに連れて非省エネモードにおける音量が徐々に大きくなっていくが、ポジションが「5」になると省エネモードの最大音量となり、ポジションが「5」から「9」へ変動していくに連れて省エネモードにおける音量が徐々に小さくなっていくようにしてもよい。

40

【0541】

この場合、ポジション「4」と「5」は、非省エネモードの最大音量と、省エネモードの最大音量とが隣り合うことになる。また、ポジション「9」と「0」は、非省エネモー

50

ドの最小音量と、省エネモードの最小音量とが隣り合うことになる。これにより、ロータリSW204のポジションを「5」から「4」へ、または「0」から「9」へ、1段階変動させたときに演出音の音量が急激に変動することがない。

【0542】

また、上述した例では、ロータリSW204のポジション「0」～「9」を非省エネモードと省エネモードの2つに区分していたが、この他にも例えば可変音量域と固定音量域との2つの区分に分けてもよい。例えばロータリSW204のポジション「0」～「4」の範囲を可変音量域、「5」～「9」の範囲を固定音量域としてもよい。この場合、ポジション「0」～「4」の範囲では、ロータリSW204のポジションに応じた音量調整および図53に示した音量調整画面による音量調整を可能とするが、ポジション「5」～「9」の範囲では、どのポジションに設定しても一定の音量となり、かつ図53に示した音量調整画面による音量調整ができないようにする。なお、固定音量域において、ロータリSW204のポジションに応じた音量調整のみ可能とし、図53に示した音量調整画面による音量調整は不可としてもよい。

10

【0543】

また、区分する数は2つに限らず3つにしてもよい。例えば、ロータリSW204のポジション「0」～「9」のうち、「0」～「4」を上述した可変音量域、「5」～「8」を上述した固定音量域、「9」をシステムメニュー移行モードという区分に振り分けてもよい。ここで、システムメニュー移行モードは、画像表示装置70に図54に示したシステムメニュー画面を表示させることができるモードである。具体的には、スロットマシン10の電源がオフになっているときにロータリSW204のポジションを「9」に合わせ、その状態で電源スイッチ82a（図3参照）をオンにしてスロットマシン10を起動すると、図54のシステムメニュー画面が画像表示装置70に表示される。これにより、前述した要領でシステムメニュー画面内の各モードへ移行することができる。

20

【0544】

また、演出音の音量調整手段としては、図56（a）および（b）に示したロータリSW204に限らず、図56（c）に示すようなスライド型ディップスイッチ205（以下、「スライドSW205」という。）を用いてもよい。スライドSW205は、ロータリSW204と同様に、「0」～「9」のポジションを有しており、各ポジションにおけるBCDデータは図4（d）と同様になっている。ただし、スライド式のスイッチであるため、当然ながらポジション「0」と「9」は連続しておらず、循環的にポジションを変動させることはできない。

30

【0545】

したがって、図56（a）および（b）に示したように、ポジション「0」と「9」との間で、出力されるBCDデータが最小値と最大値との間の所定値となることはない。しかしながら、前述したように、非省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「0」～「4」の5段階で調整し、省エネモードにおける演出音の最小音量から最大音量までをポジション「5」～「9」の5段階で調整するようにし場合は、ポジション「5」から「4」へ変動するときに、例えば出力するBCDデータを「5」→「2」→「4」と遷移させてよい。

40

【0546】

（ロータリSW204および音量調整画面による演出音の音量調整について）

次に、図57～図59を参照して、ロータリSW204による演出音の音量調整と、図53に示した音量調整画面による演出音の音量調整との関連性について説明する。まず、図57に示すように、ロータリSW204のポジションが「5」となっている状態で、非遊技中に遊技者が、画像表示装置70にメニュー画面を表示させ（図57（a）参照）、音量調整画面に移行させた場合、音量調整画面におけるレベルメータLVの初期状態は、ロータリSW204のポジションの値（「5」）に対応するレベルLv5となっている（図57（b）参照）。

【0547】

50

この状態で選択スイッチ 38 の左スイッチを 2 回操作すると、演出音の音量はレベル L v 3 に減少する（図 5 7（c）参照）。このとき、左スイッチが操作されるごとにレベルメータ L V の表示が、レベル L v 5 → L v 4 → L v 3 と変動していくが、レベルが 1 つ減少するごとに、その都度、減少したレベルに対応する音量で所定音を発生してもよい。また、演出音の音量は、レベルメータ L V のレベルが減少するごとに、その都度確定させてもよいし、確定操作（例えば選択スイッチ 38 の上スイッチまたは下スイッチの操作）が行われたときに、演出音の音量を、そのときのレベルに対応する音量に変動させてもよい。この場合、例えば図 5 7（c）においてはレベルメータ L V はレベル L v 3 になっているが、選択スイッチ 38 の上スイッチまたは下スイッチが操作されることなく（すなわち確定操作が行われることなく）、決定スイッチ 39 が操作された場合は、レベルメータ L V のレベルが反映されることなく、演出音の音量はロータリ S W 2 0 4 によって設定されたレベル L v 5 に対応する音量のままとなる。

10

【0548】

図 5 7（c）に示したように、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「5」に設定されており、画像表示装置 70 に表示されているレベルメータ L V が L v 3 に設定されている状態で、例えばスロットマシン 10 の電源がオフにされ、その後再びオンにされると、通常の起動時と同様に画像表示装置 70 には遊技待機画面が表示される（図 5 7（d）参照）。そして、この状態から遊技者が決定スイッチ 39 を操作して画像表示装置 70 にメニュー画面を表示させ（図 5 7（e）参照）、メニュー画面において「音量調整」の選択項目 S I を選択して決定スイッチ 39 を操作すると、画像表示装置 70 の表示がメニュー画面から音量調整画面に切り替わる。このとき、音量調整画面内のレベルメータ L V の状態は、電源が遮断される前に設定されたレベル L v 3 ではなく、ロータリ S W 2 0 4 のポジションの値（「5」）に対応するレベル L v 5 となる（図 5 7（f）参照）。

20

【0549】

このように、本実施形態の遊技機では、一旦電源がオフにされ、再び電源がオンになったときは、改めてロータリ S W 2 0 4 の B C D データが読み取られ、演出音の音量が、読み取った B C D データの値に対応する音量に設定される。

【0550】

次に、図 5 8 に示すように、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「5」となっている状態で、非遊技中に遊技者が、画像表示装置 70 にメニュー画面を表示させた後（図 5 8（a）参照）、音量調整画面に移行した場合、音量調整画面におけるレベルメータ L V の初期状態は、ロータリ S W 2 0 4 のポジションの値（「5」）に対応するレベル L v 5 となっている（図 5 8（b）参照）。この状態で、例えば遊技場のスタッフがスロットマシン 10 の前面扉 14 を開けて、ロータリ S W 2 0 4 のポジションを「5」から「8」へ変動させたとする（図 5 8（c）参照）。この場合、音量調整画面のレベルメータ L V においては、ロータリ S W 2 0 4 におけるポジションの変化が反映されず、レベル L v 5 の状態が維持される（図 5 8（d）参照）。また、演出音の音量もレベル L v 5 に対応する音量を維持し、増大することはない。

30

【0551】

この状態で、例えば遊技者が選択スイッチ 38 の左スイッチを操作したとすると、この操作によって、ロータリ S W 2 0 4 のポジションの値（「8」）が反映され、その値から左スイッチが操作されたことによって音量が 1 ステップ分減少することで、レベルメータ L V はレベル L v 7 に設定されている状態となり、所定音（図 5 8 においては「ピロ〜ン」という音）がレベル L v 7 に対応する音量で発生する（図 5 8（e - 1）参照）。

40

【0552】

また、図 5 8（d）の状態から、例えば遊技者が選択スイッチ 38 の右スイッチを操作したとすると、この操作によって、ロータリ S W 2 0 4 のポジションの値（「8」）が反映され、その値から右スイッチが操作されたことによって音量が 1 ステップ分増大することで、レベルメータ L V はレベル L v 9 に設定されている状態となり、所定音がレベル L v 9 に対応する音量（最大音量）で発生する（図 5 8（e - 2）参照）。

50

【 0 5 5 3 】

また、図 5 8 (d) の状態から、例えば、遊技者が選択スイッチ 3 8 の上スイッチを操作したとする。ここで、音量調整画面において、選択スイッチ 3 8 の上スイッチは無効とされるため、上スイッチが操作されたとしてもレベルメータ L V の表示は図 5 8 (d) の状態から変化しない (図 5 8 (e - 3) 参照) 。同様に、遊技者が選択スイッチ 3 8 の下スイッチを操作したとしても、レベルメータ L V の表示は図 5 8 (d) の状態から変化しない (図 5 8 (e - 4) 参照) 。

【 0 5 5 4 】

なお、図 5 8 (d) の状態で、遊技者が選択スイッチ 3 8 の上スイッチまたは下スイッチを操作したときに、ロータリ S W 2 0 4 のポジションの値 (「 8 」) をレベルメータ L V の表示に反映させた上で、レベル L v 8 に対応する音量で所定音を発生させてもよい。このようにすることで、例えばロータリ S W 2 0 4 のポジションの値を変動させたときに、変動後のポジションの値に応じた音量の所定音をリアルタイムで発生させない場合、選択スイッチ 3 8 を操作することで、ポジションの値を変動させた後の音量を知ることができる。

10

【 0 5 5 5 】

次に、図 5 9 に示すように、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「 5 」となっている状態で、非遊技中に遊技者が、画像表示装置 7 0 にメニュー画面を表示させた後 (図 5 9 (a) 参照) 、音量調整画面に移行した場合、音量調整画面におけるレベルメータ L V の初期状態は、ロータリ S W 2 0 4 のポジションの値 (「 5 」) に対応するレベル L v 5 となっている (図 5 9 (b) 参照) 。この状態で、例えば遊技場のスタッフがスロットマシン 1 0 の前面扉 1 4 を開けて、キースイッチ 8 2 b (図 3 参照) をオンにして設定確認モードへ移行させたとすると、画像表示装置 7 0 に「設定確認中です」というメッセージが表示され (図 5 9 (c) 参照) 、設定確認モードへ移行したことが報知される。

20

【 0 5 5 6 】

設定確認モードへ移行している間は、音量調整画面の代わりに画像表示装置 7 0 に「設定確認中です」というメッセージが表示され続け、選択スイッチ 3 8 および決定スイッチ 3 9 が操作されても音量調整ができない状態となる。ただし、設定確認モード中であってもロータリ S W 2 0 4 による音量調整は可能であり、例えば、図 5 9 (d) に示すように、ロータリ S W 2 0 4 のポジションが「 5 」から「 7 」へ変化させた場合は、演出音の音量は、ポジション「 7 」に対応する音量に増大する。

30

【 0 5 5 7 】

なお、設定確認モードへ移行している間は、例えば「設定確認中です」という音声メッセージや所定の B G M などを繰り返し発生させてもよい。この場合、上述した音声メッセージや所定の B G M は演出音ではなく警告音の一種として扱い、設定確認モードにおいてロータリ S W 2 0 4 による音量調整が行われても、それらの音声メッセージや所定の B G M の音量を変化させないようにしてもよい。このようにすることで、例えば不正行為によって設定確認モードへ移行した場合、ロータリ S W 2 0 4 によって演出音の音量を下げることはできるが、警告音の音量は低下させることができないため、遊技場のスタッフが不正行為による設定確認モードへの移行に気付き易くなる。

40

【 0 5 5 8 】

そして、遊技場のスタッフがキースイッチ 8 2 b をオフにして、設定確認モードを終了させると、画像表示装置 7 0 の表示が遊技待機画面に切り替わる (図 5 9 (e) 参照) 。この状態で、遊技者が決定スイッチ 3 9 を操作して画像表示装置 7 0 にメニュー画面を表示させ (図 5 9 (f) 参照) 、メニュー画面において「音量調整」の選択項目 S I を選択して決定スイッチ 3 9 を操作すると、画像表示装置 7 0 の表示がメニュー画面から音量調整画面に切り替わる。このとき、音量調整画面内のレベルメータ L V の状態は、設定確認モード中にロータリ S W 2 0 4 で設定されたポジション「 7 」に対応するレベル L v 7 になっている (図 5 9 (g) 参照) 。

【 0 5 5 9 】

50

なお、本実施形態の遊技機では、演出音の音量を、ロータリSW204のポジション「0」～「9」およびレベルメータLVのレベルLv0～Lv9の10段階で調整可能としていたが、例えば、ロータリSW204のポジションが「0」に設定されている場合は、音量調整画面による音量調整を行うことができない状態（音量調整不可モード）にしてもよい。この場合、ロータリSW204による音量調整範囲は、ポジション「1」（最小音量）～「9」（最大音量）の9段階とする。また、音量調整画面内のレベルメータLVは、Lv1～Lv9の9段階で構成されるようにする。このように、遊技者によって演出音の音量調整を不可とするモードを設けて、遊技場のスタッフによる音量調整のみを可能とすることで、遊技場の営業方針などに適した遊技機の運用が可能となる。

【0560】

10

図59に示した例では、設定確認モード中にロータリSW204による音量調整が行われた場合について説明したが、設定変更モード中においてもロータリSW204による音量調整を可能としてもよい。この場合、設定変更モード中にロータリSW204のポジションを変動させても設定変更モード中の演出音の音量を変化させず、設定変更モードが終了し、スロットマシン10を通常の手順で起動させたときに、通常遊技状態の演出音、デモ画面時の演出音、又は設定変更モードを終了する旨のアナウンス音を、変動後の音量に変化させるようにしてもよい。

【0561】

また、図12に示したフリーズ制御手段130によってフリーズ制御が行われているときに、ロータリSW204による音量調整が行われた場合、フリーズ中に発生している演出音の音量をリアルタイムで変動させてもよい。また、エラーが発生したときに、そのエラーが解消するまでエラーが発生したことを知らせる警告音（または特定の音声や特定のBGMなど）を発生させる場合、ロータリSW204のポジションの値を変動させることで、発生している警告音などの音量を変動させてもよい。また、演出音の音量調整用のロータリSW204とは別に、警告音などの音量調整を行うためのロータリSWを設けてもよい。

20

【0562】

また、BGMなどの演出音が発生しているときに前面扉14が開放された場合は、発生している演出音の音量を所定値まで低下させてもよい。そして、再び前面扉14が閉じられたときに演出音の音量を元の音量に戻してもよい。この場合、例えば図53に示した音量調整画面が画像表示装置70に表示されているときに前面扉14が開けられた場合、画像表示装置70の表示を、例えば「前面扉が開いています」というメッセージ画面に切り替え、前面扉14の開扉中は音量調整画面による音量調整ができないようにしてもよい。

30

【0563】

また、図57～図59に示した例では、ロータリSW204および図53に示した音量調整画面の双方から、演出音の音量を10段階で調整可能としていたが、図53に示した音量調整画面によって演出音の音量を調整可能とする一方で、その音量調整可能範囲をロータリSW204のポジションの値に応じて変化させてもよい。例えば、演出音の音量を、最小音量から最大音量までレベル0～19（20段階）で調整可能とした場合、ロータリSW204のポジションの値を「0」～「3」のいずれかに設定したときは、図53に示した音量調整画面において、レベル0～9の10段階の音量調整を可能とする。また、ロータリSW204のポジションの値を「4」～「6」のいずれかに設定したときは、図53に示した音量調整画面において、レベル5～14の10段階の音量調整を可能とする。さらに、ロータリSW204のポジションの値を「7」～「9」のいずれかに設定したときは、図53に示した音量調整画面において、レベル10～19の10段階の音量調整を可能とする。

40

【0564】

また、上述したロータリSW204および図53に示した音量調整画面による演出音の音量調整については、スロットマシンに限らず、ぱちんこ遊技機、パロット、アレンジボール、じゃん球遊技機、カジノマシン（ストップスイッチを備えておらず、遊技者の操作

50

に依らずリールの回転が停止するスロットマシン)などの各種遊技機に適用してもよい。

【0565】

(ベットLEDの点灯制御について)

前述したように、主制御手段100のLED表示制御手段150は、メダルの投入に応じてベットLED26(図2参照)の点灯/消灯制御を行っている。以下、図60を参照して遊技進行に応じたベットLED26の点灯/消灯制御について説明する。まず、図60(a)に示すように、スロットマシン10にメダルが投入されていない状態で、メダル投入口32に1枚目のメダルが投入されると(または、メダルがクレジットされている状態で、1-ベットスイッチ34が操作されると)、LED表示制御手段150は、1ベットLED26aを点灯させる。次いで2枚目のメダルがメダル投入口32へ投入されると(または、1-ベットスイッチ34に対して2回目の操作が行われると)、2ベットLED26bを点灯させる。これにより、1ベットLED26aと2ベットLED26bとが点灯する。

10

【0566】

さらに、3枚目のメダルがメダル投入口32へ投入されると(または、1-ベットスイッチ34に対して3回目の操作が行われると)、LED表示制御手段150は3ベットLED26cを点灯させ、これにより、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cがすべて点灯する。なお、メダルが3枚以上クレジットされている状態で最大ベットスイッチ35が操作された場合は、1回の操作で3枚のメダルが投入されたこととなり、LED表示制御手段150は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cを順次点灯させていく。

20

【0567】

規定数のメダルが投入されたことで、スタートスイッチ36の操作が受付可能状態となり、スタートスイッチ36が操作されると、リール40L、40C、40Rが回転を開始し、遊技が開始される。そして、遊技者がストップスイッチ37L、37C、37Rに対して、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作を順次行い、全てのリールが停止して遊技が終了すると、主制御手段100は所定時間T1の計時を開始する。この計時は、例えば図33に示したタイマ割込処理のステップS514(タイマ計測)の処理によって行われる。遊技が終了してから時間T1が経過した時に、LED表示制御手段150は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cをすべて消灯させる。

30

【0568】

このように、本実施形態の遊技機は、遊技中も投入されたメダルの枚数を示すベットLED26a、26b、26cが点灯しており、さらに全てのリールが停止して遊技が終了した後もベットLED26a、26b、26cが点灯し続ける。これにより、遊技が終了した後も、遊技者は、その遊技で投入されたメダルの枚数を確認することができる。

【0569】

また、全リールが停止すると、主制御手段100から副制御手段200へ、図柄組合せコマンドが送信される。この図柄組合せコマンドは、入賞ライン上に停止表示された図柄組合せが、小役以外(すなわちボーナス役または再遊技役)の図柄組合せに対応しているか否かを示すコマンドである。副制御手段200が、図柄組合せコマンドを受信すると時間T2の計時を開始し、時間T2が経過した時に画像表示装置70に遊技待機画面を表示する。

40

【0570】

ここで時間T2は、全リールが停止してから図柄組合せコマンドが送信されるまでの時間や、副制御手段200が図柄組合せコマンドを受信してから計時を開始するまでの時間を考慮して、主制御手段100において全リールが停止してから時間T1が経過するタイミングに一致するように予め定められる。ここで、例えば、誰も遊技を行っていないスロットマシンの画像表示装置に遊技待機画面が表示されているにも関わらずベットLED26が点灯していたとすると、他の遊技者は、未だ遊技をしている者がいるかも知れないと

50

思い、そのスロットマシンで遊技を行うことを避けてしまう虞がある。しかしながら、全リールが停止してから各ベットLEDが消灯するタイミングと、全リールが停止してから遊技待機画面の表示が開始されるタイミングとを、ほぼ一致させることで、上述したような理由によってスロットマシンの稼働を低下させてしまうのを避けることができる。

【0571】

なお、全てのリールが停止してから時間T1が経過する前に、次の遊技を行うためのメダルが投入された場合は、各ベットLEDの点灯状態が一旦クリア（すなわち全消灯）されることなく上書きされていく。すなわち、図60（b）に示すように、全てのリールが停止してから、依然として全てのベットLEDが点灯している状態で、次の遊技を行うために1枚目のメダルが投入されると、1ベットLED26aが点灯したまま、2ベットLED26bおよび3ベットLED26cが消灯する（矢印(i),(ii)参照）。すなわち、1ベットLED26aのみ点灯した状態となり、1枚のメダルが投入されたことが示される。そして、2枚目のメダルが投入されると2ベットLED26bが点灯し、3枚目のメダルが投入されると3ベットLED26cが点灯する。

10

【0572】

（獲得枚数表示器の点灯制御について）

次に図61を参照して、LED表示制御手段150による遊技進行に応じた獲得枚数表示器28の点灯/消灯制御について説明する。まず、図61（a）を参照して、遊技が行われた結果、小役の図柄組合せが揃い、当該小役に対応する枚数のメダルが払い出される場合の獲得枚数表示器28の表示制御について説明する。図60（a）を参照して説明したようにLED表示制御手段150は、メダルが投入されるごとにベットLED26を、1ベットLED26a→2ベットLED26b→3ベットLED26cの順に逐次点灯していく。

20

【0573】

規定数のメダルが投入されるとスタートスイッチ36の操作が受付可能状態となり、このとき遊技者によってスタートスイッチ36が操作されると、リール40L、40C、40Rが回転を開始し、遊技が開始される。そして、遊技者がストップスイッチ37L、37C、37Rに対して、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作を順次行い、全てのリールが停止して遊技が終了すると、主制御手段100は、例えば図33に示したタイマ割込処理のステップS514（タイマ計測）の処理により、所定時間T1の計時を開始する。

30

【0574】

また、小役が入賞したことにより、主制御手段100は、図23に示した遊技進行メインのステップS40（払出処理）において、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出す。また、LED表示制御手段150は、払い出されるメダル枚数を獲得枚数表示器28に表示させる。

【0575】

その後、図33に示したタイマ割込処理のステップS514（タイマ計測）の処理により、遊技が終了してから時間T1が経過したと判断されると、LED表示制御手段150は、1ベットLED26a、2ベットLED26bおよび3ベットLED26c、ならびに獲得枚数表示器28の表示を消灯させる。すなわち、ベットLED26および獲得枚数表示器28の表示が同時に消灯（ただし消灯制御の仕方によっては、消灯するタイミングにごく僅かなズレが生じる場合も有り得る）する。ここで、遊技後もベットLED26または獲得枚数表示器28を点灯させ続けたとすると、例えば、遊技者が遊技場の閉店間際にあるスロットマシンで小役を入賞させて獲得枚数表示器28を点灯させておき、翌日、そのスロットマシンの獲得枚数表示器28が点灯していれば、RWMクリア（設定変更）が行われなかったことになる。したがって、遊技終了後に所定時間が経過するとベットLED26および獲得枚数表示器28を消灯させることで、遊技者に設定変更が行われた否かが知られてしまうのを避けることができる。

40

【0576】

50

次に、図 6 1 (b) を参照して、小役が入賞した遊技において、メダルが払い出されているときに、設定確認モードへ移行した場合のベット L E D 2 6 および獲得枚数表示器 2 8 の点灯 / 消灯制御について説明する。なお、メダルが投入されてから全てのリールが停止するまでの、ベット L E D 2 6 および獲得枚数表示器 2 8 に関する制御については図 6 1 (a) と同様なので、説明が冗長となるのを避けるためその説明を省略する。

【 0 5 7 7 】

図 6 1 (b) において、全てのリールが停止して何らかの小役が入賞すると、主制御手段 1 0 0 は時間 T 1 の計時を開始し、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出すための制御を行う。また、L E D 表示制御手段 1 5 0 は、払い出されるメダルの枚数を獲得枚数表示器 2 8 に表示させる。ここで、遊技場のスタッフにより、時間 T 1 の計時を開始してから時間 T a (ただし $T a < T 1$) が経過した時点で、設定確認モードへ移行したとする。なお、前述したように設定確認モードへの移行は、遊技扉 1 4 を開放し、スロットマシン 1 0 の内部のキースイッチ 8 2 b をオンにすることで可能となる。

10

【 0 5 7 8 】

設定確認モードへ移行すると、主制御手段 1 0 0 は、図 3 3 に示したタイマ割込処理のステップ S 5 1 4 (タイマ計測) の処理による時間 T 1 の計時を停止し、L E D 表示制御手段 1 5 0 は、ベット L E D 2 6 の点灯状態を維持するが、獲得枚数表示器 2 8 に表示されているメダルの払出枚数は非表示 (全セグメントが消灯) にする。これにより、設定確認モードへ移行した場合であっても、ベットされたメダルの枚数を把握することができる。また、獲得枚数表示器 2 8 の表示は消えてもベット L E D 2 6 は点灯し続けるため、遊技が行われたこと、延いては、表示窓 2 1 に停止表示されている図柄組合せを勘案し、遊技が行われて小役が入賞し、メダルが払い出されたことを察することができる。

20

【 0 5 7 9 】

また、前述したように、画像表示装置 7 0 には「設定確認中です」というメッセージ (設定確認モード画面) が表示される (図 5 9 (c) 参照)。その後、キースイッチ 8 2 b が再びオフにされて設定確認モードが終了すると、画像表示装置 7 0 には、遊技待機画面 (図 5 9 (e) 参照) が表示され、主制御手段 1 0 0 は時間 T 1 の計時を再開する。すなわち、遊技が終了して時間 t a が経過した時点から計時を再開する。そして時間 T 1 を計時すると (より詳しくは、計時を再開してから時間 t b が経過した時点で)、ベット L E D 2 6 の各 L E D が消灯する。

30

【 0 5 8 0 】

なお、図 6 1 (b) に示した例では、設定確認モードへ移行したときに、獲得枚数表示器 2 8 の全セグメントを消灯させていたが、消灯する代わりに、遊技扉 1 4 が開放されたことを示すエラーコード (ドア開放エラー : C d) または設定値を獲得枚数表示器 2 8 に表示してもよい。また、設定確認モードへ移行したときに、時間 T 1 の計時を停止させていたが、計時をそのまま継続して時間 T 1 が経過した時点で、たとえ設定確認モード中であつたとしてもベット L E D 2 6 を消灯させてもよい。また、設定確認モードが終了したときに時間 T 1 の計時を最初からやり直し、設定確認モードが終了してから時間 T 1 が経過した時点でベット L E D 2 6 を消灯させてもよい。これとは別に、設定確認モードへ移行したときにベット L E D 2 6 を消灯させて、時間 T 1 の計時を終了してもよい。

40

【 0 5 8 1 】

次に、図 6 1 (c) を参照して、小役が入賞した遊技において、メダルが払い出されているときに、復帰可能エラー (エンプティエラー : C A) が発生した場合のベット L E D 2 6 および獲得枚数表示器 2 8 の点灯 / 消灯制御について説明する。なお、メダルが投入されてから全てのリールが停止するまでの、ベット L E D 2 6 および獲得枚数表示器 2 8 に関する制御については図 6 1 (a) , (b) と同様なので、説明が冗長となるのを避けるためその説明を省略する。

【 0 5 8 2 】

図 6 1 (c) において、全てのリールが停止して何らかの小役が入賞すると、主制御手段 1 0 0 は時間 T 1 の計時を開始し、入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出すた

50

めの制御を行う。また、ＬＥＤ表示制御手段１５０は、払い出されるメダルの枚数を獲得枚数表示器２８に表示させる。ここで、メダルの払い出しが完了する前にホッパー８３のメダル貯留部９０内のメダルが無くなってしまった場合は、異常検出手段１４５（図１２参照）によってエンプティエラーが検出される。これにより、ＬＥＤ表示制御手段１５０は、１ベットＬＥＤ２６ａ、２ベットＬＥＤ２６ｂおよび３ベットＬＥＤ２６ｃを点灯させ、獲得枚数表示器２８の表示を、メダルの払出枚数からエンプティエラーのエラーコード「ＣＡ」に切り替える。

【０５８３】

一方、主制御手段１００からエラーコードを受信した副制御手段２００は、受信したエラーコードに対応するエラー画面（例えば、「メダルを補充して下さい」などのメッセージ）を画像表示装置７０に表示する。

10

【０５８４】

そして、遊技場のスタッフにより、ホッパー８３のメダル貯留部９０にメダルが補充され、設定／リセットスイッチ８２ｃ（図３参照）が操作されると、エンプティエラーが解消し、画像表示装置７０に表示されていたエラー画面が消去される。また、ＬＥＤ表示制御手段１５０は、獲得枚数表示器２８に表示されていたエラーコードを消去するが、遊技が終了してから時間Ｔ１が経過する前にエンプティエラーが解消した場合は、エラーが発生する前に表示していたメダルの払出枚数を再び表示させる。そして、遊技が終了してから時間Ｔ１が経過した時点で、ＬＥＤ表示制御手段１５０は獲得枚数表示器２８の全てのセグメントを消灯させる。

20

【０５８５】

このように、本実施形態の遊技機は、遊技の終了後、未だベットＬＥＤ２６が点灯しているときに、設定確認モードへ移行したときはベットＬＥＤ２６の点灯を維持するが（図６１（ｂ）参照）、エラーが発生したときはベットＬＥＤ２６を消灯させる（図６１（ｃ）参照）。ここで、例えばエラーが発生しても、所定時間が経過すればベットＬＥＤ２６を消灯させるようにした場合は、エラーが発生した後も点灯していたベットＬＥＤ２６が、途中で（エラーが解消する前に）消灯してしまう事態も起こり得る。この場合、ベットしたメダルが消失してしまったという誤解を与えかねないため、エラーが発生したときはベットＬＥＤ２６を消灯させることで、そのような誤解が生じにくくなるようにしている。また、前述したように、メダルがベットされているとき（再遊技役の入賞による自動投入も含む）は、設定確認モードへ移行することができないため、たとえ設定確認モードへ移行したときにベットＬＥＤ２６が点灯していたとしても、その点灯は、設定確認モードへ移行する前、より詳しくは、既に終了した遊技に対してベットされたメダルの枚数を示していることが分かる。

30

【０５８６】

なお、図６１（ｃ）の例では、遊技が終了してベットＬＥＤ２６が点灯しているときにエラーが発生した場合、ベットＬＥＤ２６を消灯させ、その後点灯させることはなかったが、例えば、エラーが発生した場合でも時間Ｔ１の計時を継続し、遊技終了後から時間Ｔ１が経過する前にエラーが解消したときは、再びベットＬＥＤ２６をエラー発生前の点灯状態となるように点灯させてもよい。また、再びベットＬＥＤ２６を点灯させた後は、遊技終了後から時間Ｔ１が経過した時点でベットＬＥＤ２６を消灯してもよいし、所定時間（例えば３０秒間）が経過した時点でベットＬＥＤ２６を消灯してもよい。

40

【０５８７】

また、遊技が終了して獲得枚数表示器２８にメダルの払出枚数が表示されているときにエラーが発生した場合、発生したエラーのエラーコードを表示する代わりに、全てのセグメントを消灯させてもよい。また、エラーが発生したとしても、遊技の終了から開始した時間Ｔ１の計時を継続していたが、計時を終了させてもよい。この場合、エラーが解消したときに、獲得枚数表示器２８に表示されていたエラーコードが消去（全セグメントが消灯）してもよい。また、エラーが解消したときに、エラーが発生する前に表示していたメダルの払出枚数を再び表示させるとともに、新たに所定時間（例えば３０秒間）の計時を

50

開始し、当該所定時間が経過した時点で獲得枚数表示器 28 の全セグメントを消灯させてもよい。

【0588】

(複数のメインスイッチの操作状況に応じた各種制御について)

次に図 62 ~ 図 65 を参照して、複数のメインスイッチが操作された状態における、遊技機の制御について説明する。まず、図 62 を参照して、設定 / リセットスイッチ 82c が操作されている状態で、設定 / リセットスイッチ 82c 以外のメインスイッチ(「他のメインスイッチ」)が操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否か(換言すると、当該他のメインスイッチの操作が無効であるか有効であるか)を示す表である。

10

【0589】

ここで、図 62 (a) は、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされているときに、他のメインスイッチの操作が無効であるか有効であることを示す表である。また、図 62 (b) は、設定 / リセットスイッチ 82c が有効オンにされているときに、他のメインスイッチの操作が無効であるか有効であることを示す表である。ここで、「有効オン」とは、復帰可能エラーが発生した際に、その復帰可能エラーから復帰すべく設定 / リセットスイッチ 82c を操作し、かつ、操作し続けている状態を意味する。また、「無効オン」とは、復帰可能エラーが発生していない状態で設定 / リセットスイッチ 82c を操作し、かつ、操作し続けている状態を意味する。また、図 62 (a) および (b) において、「○」は他のメインスイッチが操作されたときに、操作されたメインスイッチに応じた処理が行われること(有効)を意味し、「×」は他のメインスイッチが操作されても、操作されたメインスイッチに応じた処理が行われないこと(無効)を意味する。

20

【0590】

図 62 (a) に示す表において、例えば No. 1 のパターンの場合、「ベットスイッチ」欄の「最大」および「1」欄にはいずれも「×」印が記されている。これは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況で、メダルの投入が可能ときに最大ベットスイッチ 35 または 1 - ベットスイッチ 34 が操作されたとしても、操作されたベットスイッチに応じた枚数のメダルが投入されないことを示している。これに対して、「メダル投入」欄には「○」印が記されている。これは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況で、メダルの投入が可能ときにメダル投入口 32 にメダルが投入されたときは、メダルがベットされたものとしてカウントされることを示している。また、「自動投入」欄に「○」印が記されているのは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況であっても、前回の遊技で再遊技役が入賞した場合、次の遊技で自動的にメダルが投入されることを示している。

30

【0591】

次に、「スタートスイッチ」欄に「○」印が記されているのは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ 36 が操作された場合は、全リールが回転して遊技が開始されることを示している。また、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「○」印が記されているのは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについてリール停止制御が行われることを示している。

40

【0592】

さらに、「精算」欄に「×」印が記されているのは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況で、非遊技中に精算スイッチ 33 が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されないことを示している。これに対して、図 62 (a) に示す表の No. 2 のパターンを見ると、「精算」欄に「○」印が記されている。これは、設定 / リセットスイッチ 82c が無効オンにされている状況で、非遊技中に精算スイッチ 33 が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されることを示している。

【0593】

50

また、パターンNo. 1とNo. 3との違いは、パターンNo. 3では「ベットスイッチ」欄の「最大」および「1」欄にいずれも「○」印が記されていることである。これは、設定/リセットスイッチ82cが無効オンにされている状況で、メダルの投入が可能なときに、最大ベットスイッチ35または1 - ベットスイッチ34が操作された場合は、操作されたベットスイッチ応じた枚数のメダルが投入されることを示している。また、パターンNo. 4～No. 12では、「スタートスイッチ」欄に「×」印が記されている。これは、設定/リセットスイッチ82cが無効オンにされている状況で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ36が操作されてもリールが回転しないことを示している。したがって、パターンNo. 4～No. 12ではリールが回転する場合が無い
ため、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄には「×」印が記されている。

10

【0594】

また、パターンNo. 5～No. 8においては、「自動投入」欄に「×」印が記されている。これは、設定/リセットスイッチ82cが無効オンにされているときは、前回の遊技で再遊技役が入賞したとしても、次の遊技で自動的にメダルが投入されないことを示している。

【0595】

次に、図62(b)に示す表と、図62(a)の表との違いは、図62(b)においては、設定/リセットスイッチ82cが有効オンにされているときの各メインスイッチの有効/無効を示している点である。したがって、図62(b)に示す表において、「ベット
スイッチ」欄の「最大」欄および「1」欄、「メダル投入」欄、「自動投入」欄、「スタート
スイッチ」欄、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄、および「精算
」欄に記された「○」印および「×」印の意味は、図62(a)の表と同様である。

20

【0596】

ここで、例えば図62(b)に示す表において、パターンNo. 3の「ベットスイッチ」欄の「最大」欄には「○」印が記されている。これは、設定/リセットスイッチ82cが有効オンにされている状況で、メダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ35が操作された場合は、規定数のメダルが投入されるが、その後スタートスイッチ36が操作されてもリールが回転しないことを示している。また、「ベットスイッチ」欄の「1」欄にも「○」印が記されているが、これは、設定/リセットスイッチ82cが有効オンされている状況で、メダルの投入が可能なときに1 - ベットスイッチ34が操作されると最初の1枚目のメダルは投入されるが、次に1 - ベットスイッチ34が操作されたときは2枚目のメダルが投入されないことを示している。

30

【0597】

また、「スタートスイッチ」欄にも「○」印が記されているが、これは、設定/リセットスイッチ82cが有効オンされている状況で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ36が操作された場合は、リール40L, 40C, 40Rは回転を開始するが、その後どのストップスイッチが操作されても、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が行われないことを示している。

【0598】

また、「ストップスイッチ」欄の「左」欄に記された「○」印は、設定/リセットスイッチ82cが有効オンされている状況で、全リールが回転しているときに左ストップスイッチ37Lが第1停止操作された場合は、左リール40Lについてリール停止制御が行われるが、その後、中ストップスイッチ37Cまたは右ストップスイッチ37Rが操作されても、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が行われないことを示している。

40

【0599】

また、「ストップスイッチ」欄の「中」欄に記された「○」印は、設定/リセットスイッチ82cが有効オンされている状況で、全リールが回転しているときに中ストップスイッチ37Cが第1停止操作された場合は、中リール40Cについてリール停止制御が行われるが、その後、左ストップスイッチ37Lまたは右ストップスイッチ37Rが操作され

50

ても、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が行われないことを示している。

【0600】

さらに、「ストップスイッチ」欄の「右」欄に記された「」印は、設定／リセットスイッチ82cが有効オンされている状態で、全リールが回転しているときに右ストップスイッチ37Rが第1停止操作された場合は、右リール40Rについてリール停止制御が行われるが、その後、左ストップスイッチ37Lまたは中ストップスイッチ37Cが操作されても、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が行われないことを示している。

【0601】

また、「精算」欄にも「」印が記されているが、これは、設定／リセットスイッチ82cが有効オンされている状態で、非遊技中に精算スイッチ33が操作されるとクレジットされているメダルは払い出されるが、その後、メダルの投入は受け付けられなくなることを示している。このように、「」印は、対応するメインスイッチの操作は有効となるが、その後に行われるメインスイッチの操作が無効とされることを意味している。

【0602】

以上のように、設定／リセットスイッチ82cが無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについては12通りのパターンを示し、設定／リセットスイッチ82cが有効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについては4つのパターンを示したが、各々の場合についてどのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

【0603】

なお、図62(a)，(b)において、設定／リセットスイッチ82cが有効オンまたは無効オンにされている状況における1-ベットスイッチ34の有効／無効について図示したが、遊技機に必ずしも1-ベットスイッチ34を設けなくてもよく、または、例えば精算スイッチ33と1-ベットスイッチ34とを、1つのスイッチで兼用してもよい。また、設定／リセットスイッチ82cが操作されている間は、それが無効オンおよび有効オンのいずれの場合であっても設定値を変更することができないようにしてもよい。また、リールの回転中は、エラーの発生を報知しなくてもよいし、エラーの発生は報知するが、エラーの解除はできないようにしてもよい。さらに、いずれかのストップスイッチが操作されているときにエラーが発生した場合は、そのエラーを報知しなくてもよいし、そのエラーは報知するがエラーの解除はできないようにしてもよい。

【0604】

また、復帰可能エラーが発生した際に、その復帰可能エラーから復帰すべく設定／リセットスイッチ82cを操作した場合、設定／リセットスイッチ82cのオン／オフ信号が、オフからオンに立ち上がったときにエラー状態から復帰させてもよいし、オンからオフへ立ち下がったときにエラー状態から復帰させてもよい。

【0605】

設定／リセットスイッチ82cのオン／オフ信号が、オフからオンに立ち上がったときにエラー状態から復帰させる場合、例えば、設定／リセットスイッチ82cに不具合が生じてオンになりっぱなしになってしまった場合でも、エラー状態から復帰することができる。また、オンからオフに立ち下がったときにエラー状態から復帰させる場合、例えば、不正行為によって設定／リセットスイッチ82cがオンとなってもオフにしないと正常な状態に復帰しないため、不正行為による正常状態への復帰を困難にすることができる。

【0606】

また、リールの図柄配列により、リール停止制御によって必ず入賞ライン上に停止させることができる図柄で構成された図柄組合せに対応する小役(すなわち、取りこぼしが生じない小役)が当選したときに、第3停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定／リセットスイッチ82cがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に

10

20

30

40

50

入賞した小役に対応する枚数のメダルを払い出し、その後、次の遊技を行うためのメダル投入を無効にしてもよい。また、取りこぼしが生じない再遊技役が当選したときに、第3停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定/リセットスイッチ82cがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に、再遊技役が入賞したことによるメダルの自動投入は実施するが、スタートスイッチ36の操作を受け付けないようにしてもよい。このように構成することで、不正行為に基づく遊技の進行を阻止することができる。

【0607】

取りこぼしが生じない小役が当選したときに、第3停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定/リセットスイッチ82cがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に、メダルの払い出しを実施しないようにしてもよい。また、取りこぼしが生じない再遊技役が当選したときに、第3停止操作されたリールが停止するまでの間に、継続して設定/リセットスイッチ82cがオンにされていた場合は、全リールが停止した後に、再遊技役が入賞したことによるメダルの自動投入を実施しないようにしてもよい。このように構成することで、不正行為が行われた遊技において利益の付与を回避するとともに、その後の遊技の進行を阻止することができる。

10

【0608】

次に、図63を参照して、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否かについて説明する。ここで、最大ベットスイッチ35が無効オンされている状態とは、最大ベットスイッチ35が操作されても規定数のメダルが投入されないときに、最大ベットスイッチ35が操作されている状態をいう。

20

【0609】

図63に示す表において、例えばパターンNo.1の「スタートスイッチ」欄には「○」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、既に規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ36が操作された場合は、全リールが回転して遊技が開始されることを示している。ここで、「最大ベットスイッチ35が無効オンにされているとき」の一例としては、例えば既に規定数のメダルが投入されている状態で最大ベットスイッチ35がオンにされ続けている状況がある。

【0610】

また、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「○」印が記されているのは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについてリール停止制御が行われることを示している。

30

【0611】

また、「精算」欄に「○」印が記されているが、これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、例えば非遊技中に精算スイッチ33が操作されたときは、クレジットされているメダルが返却されることを示している。さらに、「リセットスイッチ」欄に「○」印が記されているが、これは、復帰可能エラーが発生した場合、そのエラーの原因を取り除いた後であれば、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状況でも、設定/リセットスイッチ82cが操作された場合は、正常状態に復帰することができることを示している。

40

【0612】

これに対して、図63の表のパターンNo.3, No.4, No.7, No.8では、「スタートスイッチ」欄に「×」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、規定数のメダルが投入されているときに、スタートスイッチ36が操作されたとしても、全リールは回転せず、遊技が開始されないことを示している。また、図63の表のパターンNo.5~No.8では、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「×」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ35が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作されたとしても、操作されたストップスイッチに対応するリールについて、リール

50

停止制御が行われないことを示している。

【 0 6 1 3 】

また、図 6 3 の表のパターン No . 2 , No . 4 , No . 6 , No . 8 では、「精算」欄に「×」印が記されている。これは、最大ベットスイッチ 3 5 が無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ 3 3 が操作されたとしても、クレジットされているメダルが返却されないことを示している。

【 0 6 1 4 】

以上のように、最大ベットスイッチ 3 5 が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについて図 6 3 に 8 つのパターン示したが、どのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

10

【 0 6 1 5 】

なお、図 6 3 の表のパターン No . 1 , No . 2 , No . 5 , No . 6 においては、最大ベットスイッチ 3 5 が無効オンにされている状況では、スタートスイッチ 3 6 の操作は有効であるが、最大ベットスイッチ 3 5 が有効オンにされている状況では、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ 3 6 が操作されたとしても、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の回転を開始させなくてもよい。なお、最大ベットスイッチ 3 5 が有効オンにされている状況としては、例えば、メダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ 3 5 をオンにし続けている状況が該当する。

【 0 6 1 6 】

20

次に、図 6 4 を参照して、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否かについて説明する。ここで、スタートスイッチ 3 6 が無効オンされている状態とは、スタートスイッチ 3 6 が操作されてもリールが回転を開始しないときに、スタートスイッチ 3 6 が操作されている状態をいう。

【 0 6 1 7 】

図 6 4 に示す表において、例えばパターン No . 1 の「最大ベット」欄には「○」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、例えばメダルの投入が可能なときに、最大ベットスイッチ 3 5 が操作された場合は、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルが投入されることを示している。また、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「○」印が記されているのは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応するストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについてリール停止制御が行われることを示している。

30

【 0 6 1 8 】

また、「精算」欄に「○」印が記されているが、これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ 3 3 が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されることを示している。さらに、「リセットスイッチ」欄に「○」印が記されているが、これは、復帰可能エラーが発生した場合、そのエラーの原因を取り除いた後であれば、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状況でも、設定 / リセットスイッチ 8 2 c が操作された場合、正常状態に復帰することができることを示している。

40

【 0 6 1 9 】

これに対して、図 6 4 の表のパターン No . 3 , No . 4 , No . 7 , No . 8 では、「最大ベット」欄に「×」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、例えばメダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ 3 5 を操作したとしても、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルを投入することができないことを示している。また、図 6 4 の表のパターン No . 5 ~ No . 8 では、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「×」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状態で、回転しているリールに対応す

50

るストップスイッチが操作された場合は、操作されたストップスイッチに対応するリールについて、リール停止制御が行われないことを示している。

【 0 6 2 0 】

また、図 6 4 の表のパターン N o . 2 , N o . 4 , N o . 6 , N o . 8 では、「精算」欄に「×」印が記されている。これは、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている状況で、非遊技中に精算スイッチ 3 3 が操作されたとしてもクレジットされているメダルが返却されないことを示している。

【 0 6 2 1 】

以上のように、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされているときに、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについて図 6 4 に 8 つのパターン示したが、どのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

【 0 6 2 2 】

なお、図 6 4 の表のパターン N o . 1 ~ N o . 4 においては、スタートスイッチ 3 6 が無効オンにされている間であっても、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作が有効（ただし対応するリールが回転中であること）であるが、規定数のメダルが投入されて、リールを回転させるべくスタートスイッチ 3 6 を操作し、その状態を維持しているとき（すなわちスタートスイッチ 3 6 が有効オンされている間）に、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のいずれかが操作された場合は、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を実施しないようにしてもよい。

【 0 6 2 3 】

次に、図 6 5 を参照して、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のいずれかが無効オンにされている状態で、他のメインスイッチが操作されたときに、当該他のメインスイッチの操作に対応する処理が行われるか否かについて説明する。ここで、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のいずれかが無効オンされている状態とは、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のうち、回転していないリールに対応するストップスイッチが操作されている状態をいう。

【 0 6 2 4 】

図 6 5 に示す表において、例えばパターン N o . 1 の「最大ベット」欄には「○」印が記されている。これは、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のいずれかが無効オンにされている状況で、メダルの投入が可能なときに、最大ベットスイッチ 3 5 が操作された場合は、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルが投入されることを示している。また、「スタートスイッチ」欄には「○」印が記されているが、これは、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のいずれかが無効オンにされている状況で、規定数のメダルが投入されているときにスタートスイッチ 3 6 が操作された場合は、全リールが回転して遊技が開始されることを示している。

【 0 6 2 5 】

「ストップスイッチ」欄の「左」欄に「○」印が記されているのは、中ストップスイッチ 3 7 C が無効オンにされている状況、または、右ストップスイッチ 3 7 R が無効オンにされている状況で、左リール 4 0 L が回転しているときに、左ストップスイッチ 3 7 L が操作された場合は、左リール 4 0 L についてリール停止制御が行われることを示している。また、「ストップスイッチ」欄の「中」欄に「○」印が記されているのは、左ストップスイッチ 3 7 L が無効オンにされている状況、または、右ストップスイッチ 3 7 R が無効オンにされている状況で、中リール 4 0 C が回転しているときに、中ストップスイッチ 3 7 C が操作された場合、中リール 4 0 C についてリール停止制御が行われることを示している。

【 0 6 2 6 】

さらに、「ストップスイッチ」欄の「右」欄に「○」印が記されているのは、左ストップスイッチ 3 7 L が無効オンにされている状況、または、中ストップスイッチ 3 7 C が無効オンにされている状況で、右リール 4 0 R が回転しているときに、右ストップスイッチ

10

20

30

40

50

３７Ｒが操作された場合、右リール４０Ｒについてリール停止制御が行われることを示している。

【０６２７】

また、「精算」欄に「○」印が記されているが、これは、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されることを示している。さらに、「リセットスイッチ」欄に「○」印が記されているが、これは、復帰可能エラーが発生した場合、そのエラーの原因を取り除いた後であれば、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが無効オンにされている状況でも、設定／リセットスイッチ８２ｃが操作された場合は、正常状態に復帰することができることを示している。

10

【０６２８】

これに対して、図６５の表のパターンＮｏ．３，Ｎｏ．４，Ｎｏ．７，Ｎｏ．８では、「最大ベット」欄に「×」印が記されている。これは、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが無効オンにされている状態で、メダルの投入が可能なときに最大ベットスイッチ３５が操作された場合は、クレジットされているメダルの中から規定数のメダルが投入されないことを示している。また、図６５の表のパターンＮｏ．５～Ｎｏ．８では、「ストップスイッチ」欄の「左」、「中」、「右」欄にそれぞれ「×」印が記されている。これは、あるストップスイッチが無効オンにされている状態で、回転中のリールに対応する他のストップスイッチが操作された場合は、操作された他のストップスイッチに対応するリールについて、リール停止制御が行われないことを示している。

20

【０６２９】

また、図６５の表のパターンＮｏ．２，Ｎｏ．４，Ｎｏ．６，Ｎｏ．８では、「精算」欄に「×」印が記されている。これは、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが無効オンにされている状態で、非遊技中に精算スイッチ３３が操作された場合は、クレジットされているメダルが返却されないことを示している。

【０６３０】

以上のように、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが無効オンにされているときに、他のメインスイッチが操作された場合、当該他のスイッチの操作が有効であるか無効であるかについて、図６５に８つのパターン示したが、どのパターンを採用するかは、遊技機の設計時に適宜定めることができる。

30

【０６３１】

なお、図６５の表のパターンＮｏ．１～Ｎｏ．４においては、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが無効オンにされている状態で、回転中のリールに対応する他のストップスイッチが操作された場合は、当該他のストップスイッチに対応するリールの停止制御を実施していたが、ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒのいずれかが有効オンにされている状態で、回転中のリールに対応する他のストップスイッチが操作された場合は、操作された他のストップスイッチに対応するリールの停止制御を実施しないようにしてもよい。ここで、ストップスイッチが有効オンにされている状況とは、回転しているリールに対応するストップスイッチがオンにされ（オンにされたストップスイッチに対応するリールについては停止制御が行われる）、そのオン状態が継続している状況をいう。

40

【符号の説明】

【０６３２】

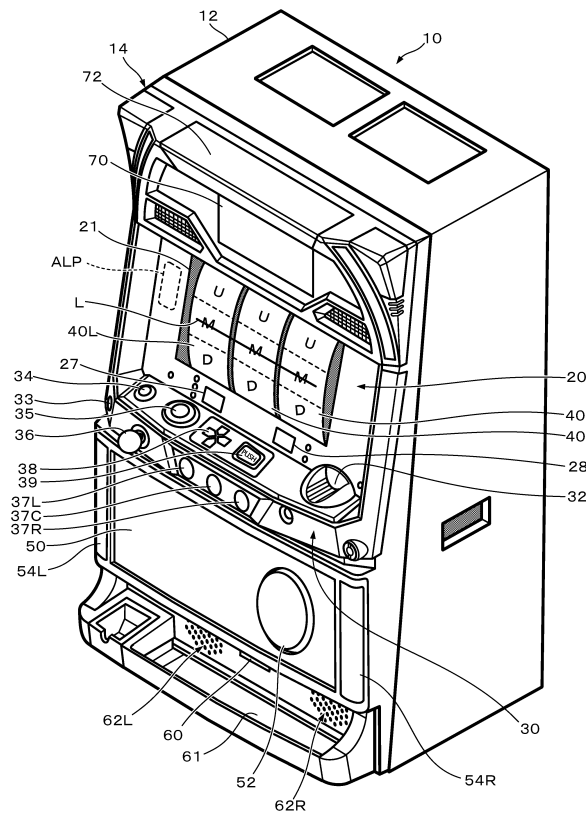
- １０ スロットマシン
- １２ 本体部
- １４ 前面扉
- ２１ 表示窓
- ２７ クレジット数表示器
- ２８ 獲得枚数表示器
- ３３ 清算スイッチ

50

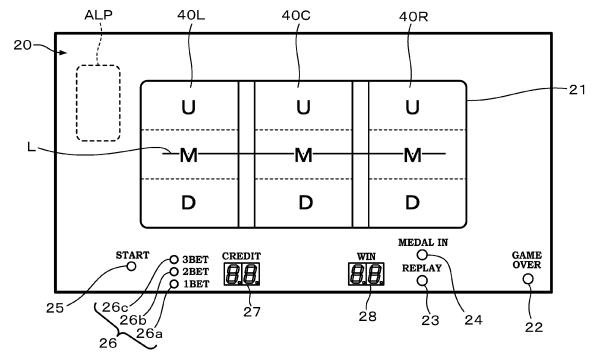
3 4	1 - ベットスイッチ	
3 5	最大ベットスイッチ	
3 6	スタートスイッチ	
3 7 L , 3 7 C , 3 7 R	ストップスイッチ	
3 8	選択スイッチ	
3 9	決定スイッチ	
4 0 L , 4 0 C , 4 0 R	リール	
4 2 L , 4 2 C , 4 2 R	ステッピングモータ	
4 4	ドアスイッチ	
4 6	ホッパーモータ	10
5 0	下部パネル	
5 2	演出用スイッチ	
6 4 L、6 4 R	スピーカ	
7 0	画像表示装置	
7 2	演出用ランプ	
8 6	外部集中端子基板	
1 0 0	主制御手段	
1 0 3	役比モニタ	
1 1 0	抽せん手段	
1 1 5	リール制御手段	20
1 2 0	抽せん状態制御手段	
1 2 5	遊技区間制御手段	
1 2 6	有利区間カウンタ	
1 2 7	純増枚数カウンタ	
1 2 8	A Tカウンタ	
1 3 0	フリーズ制御手段	
1 3 5	報知遊技制御手段	
1 4 0	入賞判定手段	
1 4 5	異常検出手段	
1 5 0	L E D表示制御手段	30
1 5 5	制御コマンド送信手段	
1 6 0	外部信号送信手段	
2 0 0	副制御手段	
2 0 2	副制御基板	
2 0 4	ロータリースイッチ	
2 5 0	画像制御基板	

【図面】

【図 1】



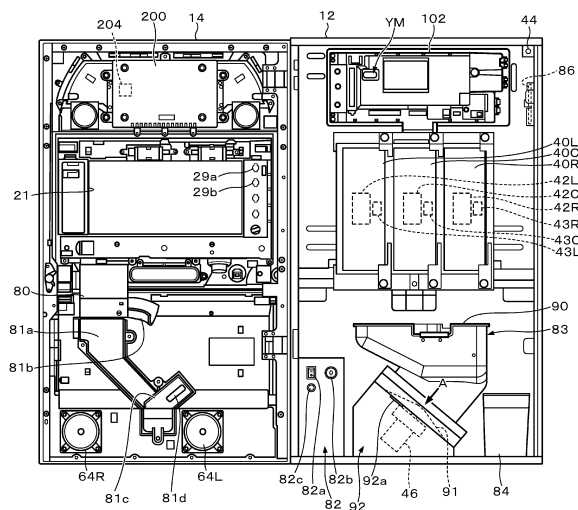
【図 2】



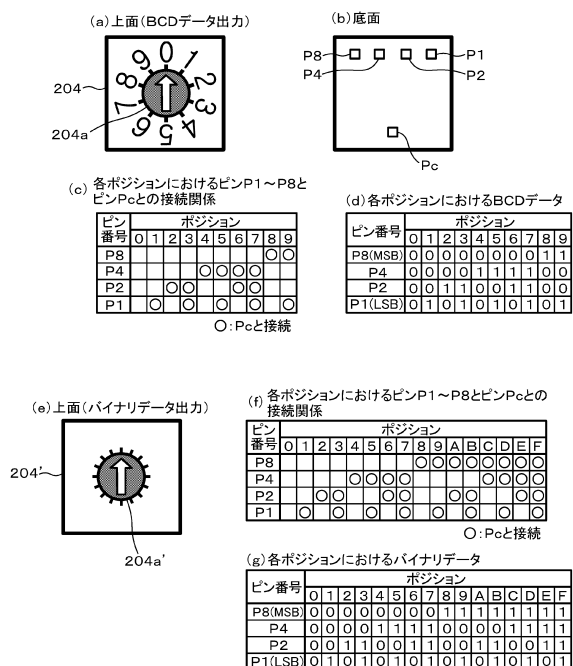
10

20

【図 3】



【図 4】

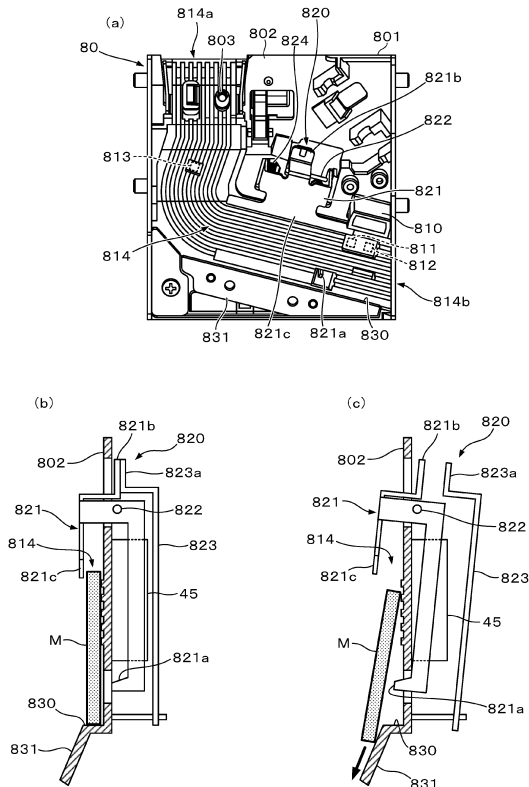


30

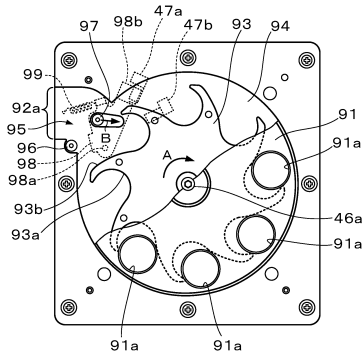
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

【図 7】

(a)				(b)	
図柄番号	左リール	中リール	右リール	図柄	図柄名称
0					白7
19					赤7
18					バー
17					リプレイA
16					リプレイB
15					ベル
14					スイカA
13					スイカB
12					チェリー
11					ブランク
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					

【図 8】

図柄組合せ				名 称	遊技状態および規定数				備 考
左リール	中リール	右リール			A 3枚	B 2枚	C 2枚/3枚		
1				1BB-A	1種 BB	—	—	—	RBが連続作動。100枚を超えるメダル払い出しで終了。
1				1BB-B	—	1種 BB	—	—	RBが連続作動。30枚を超えるメダル払い出しで終了。
1				再遊技01	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	中段リプレイ揃い
2									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

A: 役物未作動時 B: BB内部中
C: RB作動時

30

40

50

【図 9】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 2枚/3枚	B 2枚/3枚	C 3枚	
1			再遊技03	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー(順押し不揃い)
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
1			再遊技04	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー(ハサミ押し不揃い)
1			再遊技05	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリー(逆押し揃い)
2							
3							
4							
1			再遊技06	再遊技	再遊技	再遊技	中段チェリーのこぼし目
2							

A:役物未作動時 B:BB内部中
C:RB作動時

【図 10】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 2枚/3枚	B 2枚/3枚	C 3枚	
1			入賞01	1	1	1	左第1停止1枚用
2			入賞02	1	1	1	左第1停止1枚用
1			入賞03	1	1	1	左第1停止1枚用
2			入賞04	1	1	1	左第1停止1枚用
1			入賞05	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2			入賞06	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
1			入賞05	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
2			入賞06	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
1			入賞07	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
1			入賞08	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
1			入賞09	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
1			入賞10	1	1	1	中第1停止1枚用 (上段ベル停止)
1			入賞11	1	1	1	右第1停止1枚用
2							右第1停止1枚用
3							右第1停止1枚用

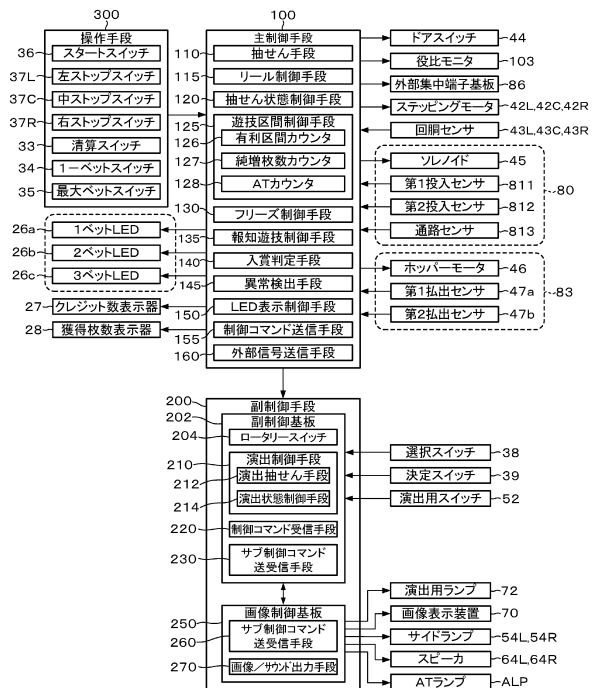
A:役物未作動時 B:BB内部中
C:RB作動時

【図 11】

図柄組合せ			名 称	遊技状態および規定数			備 考
左リール	中リール	右リール		A 2枚/3枚	B 2枚/3枚	C 3枚	
1			入賞12	1	1	1	右第1停止1枚用
2			入賞13	1	1	1	右第1停止1枚用
1			入賞14	1	1	1	右第1停止1枚用
2			入賞15	1	1	1	中第1停止制御用
1			入賞16	1	1	1	中第1停止制御用
1			入賞17	10	10	10	下段ベル(変則押し正解)
2			入賞18	10	10	10	右下リベル(左第1停止正解)
1			パターン01	—	—	—	押し順ベルこぼし目1
2			パターン02	—	—	—	押し順ベルこぼし目2
1			パターン03	—	—	—	押し順ベルこぼし目3
2							
3							

A:役物未作動時 B:BB内部中
C:RB作動時

【図 12】



10

20

30

40

50

【図 1 3】

アイウ	条件装置	名 称	図柄組合せ	備 考
0	—	なし	なし	
1	1	再遊技—A	通常リプレイ	再遊技01
2	2	再遊技—B	スイカリプレイ	再遊技01、02
3	3	再遊技—C	チェリーリプレイ	再遊技01～06
4	4	入賞—A1	6択ベル1	入賞07、10、13、18
	5	入賞—A2	6択ベル2	入賞08、09、14、18
	6	入賞—A3	6択ベル3	入賞03、11、17
	7	入賞—A4	6択ベル4	入賞04、12、17
	8	入賞—A5	6択ベル5	入賞01、05、13、15、17
	9	入賞—A6	6択ベル6	入賞02、06、14、16、17
5	10	入賞—B	共通ベル	入賞17、18
—	1	1BB—A	1BB—A	1BB—A
—	2	1BB—B	1BB—B	1BB—B

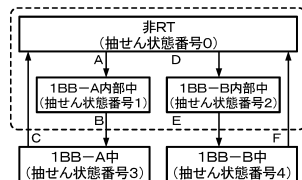
ア：演出グループ番号
イ：入賞及び再遊技条件装置番号
ウ：ボーナス条件装置番号

【図 1 4】

条件装置	名 称	抽せん状態									
		非RT		1BB—A内部中		1BB—B内部中		1BB—A中		1BB—B中	
		賭数2枚	賭数3枚	賭数2枚	賭数3枚	賭数2枚	賭数3枚	賭数2枚	賭数3枚	賭数2枚	賭数3枚
なし	ハズレ	0	0	12536	12536	12536	12536	12536	12536	12536	12536
再遊技—A	通常リプレイ	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000	9000
再遊技—B	スイカリプレイ	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
再遊技—C	チェリーリプレイ	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
入賞—A1	6択ベル1	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞—A2	6択ベル2	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞—A3	6択ベル3	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞—A4	6択ベル4	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞—A5	6択ベル5	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞—A6	6択ベル6	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
入賞—B	共通ベル	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000	6000
1BB—A	1BB—A	0	12536	0	0	0	0	0	0	0	0
1BB—B	1BB—B	12536	0	0	0	0	0	0	0	0	0

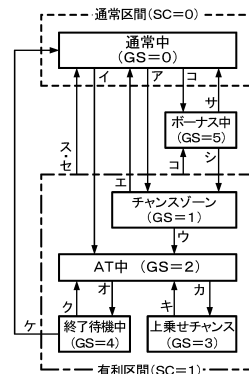
10

【図 1 5】



移行条件	
A	1BB—A当せん
B	1BB—A図柄表示
C	1BB—A遊技終了
D	1BB—B当せん
E	1BB—B図柄表示
F	1BB—B遊技終了

【図 1 6】



移行条件	
ア	有利区間移行抽せんでチャンスゾーンに当せん
イ	有利区間移行抽せんでATに当せん
ウ	1BB—B内部中にAT移行抽せんに当せん
エ	10回の遊技終了
オ	50回の遊技終了
カ	レア役当せん、かつ上乗せチャンス抽せんに当せん
キ	5回の遊技終了
ク	ATストック有り
ケ	ATストック無し
コ	ボーナス遊技開始
サ	ボーナス終了且つSC=0
シ	ボーナス終了且つSC=1
ス	有利区間中の遊技回数が1500回に到達
セ	純増枚数が2400超

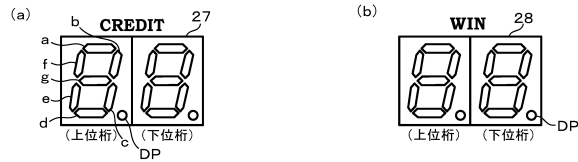
20

30

40

50

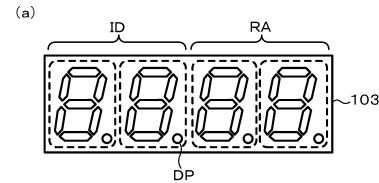
【図 17】



(c)

表示態様	操作態様	液晶表示	表示条件
	左→中→右 (順押し)	① ② ③	入賞-A1(6択ベル1)または 入賞-B(共通ベル)の作動時
	左→右→中 (ハサミ押し)	① ③ ②	入賞-A2(6択ベル2)または 入賞-B(共通ベル)の作動時
	中→左→右 (順中押し)	② ① ③	入賞-A3(6択ベル3)または 入賞-B(共通ベル)の作動時
	中→右→左 (逆中押し)	③ ① ②	入賞-A4(6択ベル4)または 入賞-B(共通ベル)の作動時
	右→左→中 (逆ハサミ押し)	② ③ ①	入賞-A5(6択ベル5)または 入賞-B(共通ベル)の作動時
	右→中→左 (逆押し)	③ ② ①	入賞-A6(6択ベル6)または 入賞-B(共通ベル)の作動時
	2枚投入	2枚賭けせよ!	非RTのときに3枚賭け遊技が 行われたとき
	3枚投入	3枚賭けせよ!	1BB-B内部中に2枚賭け遊技が 行われた場合において、その次に 3枚賭け遊技が行われたとき

【図 18】



10

【図 19】

アドレス	ラベル	内 容	データ
FO0A (1)	PT.IN0.OLD	入力ポート0レベルデータ	
		D0 設定/リセットスイッチ信号	1: ON, 0: OFF
		D1 キースイッチ信号	1: ON, 0: OFF
		D2 ドアスイッチ信号	1: ON, 0: OFF
		D3 未使用	0
		D4 未使用	0
		D5 電源断検知信号	1: ON, 0: OFF
		D6 過熱検知信号	1: ON, 0: OFF
		D7 未使用	0
		FO0B (1)	PT.IN1.OLD
D0 右ストップスイッチセンサ信号	1: ON, 0: OFF		
D1 中ストップスイッチセンサ信号	1: ON, 0: OFF		
D2 左ストップスイッチセンサ信号	1: ON, 0: OFF		
D3 3枚投入センサ信号	1: ON, 0: OFF		
D4 1枚投入センサ信号	1: ON, 0: OFF		
D5 清算スイッチ信号	1: ON, 0: OFF		
D6 スタートスイッチセンサ信号	1: ON, 0: OFF		
D7 未使用	0		
FO0C (1)	PT.IN2.OLD		
		D0 左リール回転センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D1 中リール回転センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D2 右リール回転センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D3 第1払出センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D4 第2払出センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D5 第1投入センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D6 第2投入センサ信号	1: ON, 0: OFF
		D7 メダル通路センサ信号	1: ON, 0: OFF
		FO0D (1)	PT.IN2.DWN
D0 第1投入センサ信号立ち下がり	1: 立ち下がり,		
D1 第2投入センサ信号立ち下がり	0: 非立ち下がり		
D2 未使用	0		
D3 未使用	0		
D4 未使用	0		
FO0E (1)	PT.IN1.UP	入力ポート1立ち上がりデータ	
		D0 右ストップスイッチセンサ信号	
		D1 中ストップスイッチセンサ信号	
		D2 左ストップスイッチセンサ信号	
		D3 3枚投入センサ信号	1: 立ち上がり,
		D4 1枚投入センサ信号	0: 非立ち上がり
		D5 清算スイッチ信号	
		D6 スタートスイッチセンサ信号	
		D7 未使用	0
		FO0F (1)	PT.IN2.UP
D0 左リール回転センサ信号			
D1 中リール回転センサ信号			
D2 右リール回転センサ信号			
D3 第1払出センサ信号	1: 立ち上がり,		
D4 第2払出センサ信号	0: 非立ち上がり		
D5 第1投入センサ信号			
D6 第2投入センサ信号			
D7 メダル通路センサ信号			
...	...		

【図 20】

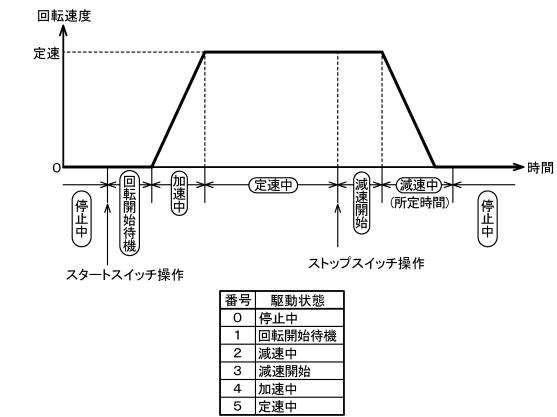
アドレス	ラベル	内 容	データ
F03A (2)	TM2 GAME	最小遊技時間(ウェイト時間)	
		1回の最小遊技時間(4.1秒)を監視するため のタイマ	0~1835
F048 (1)	NB.CND.NOR	入賞及び再遊技条件番号装置	
		図柄制御番号の生成、引込み制御回数、の生 成、演出状態管理及び外部信号出力管理を行 うために使用する番号	0~10
F049 (1)	NB.CND.BNS	ボーナス条件番号装置	
		図柄制御番号の生成を行うために使用する番号	0, 1, 2
F04E (1)	WK.RL1.STS	左リール駆動状態	
		D0	
		D1 リール駆動状態番号	0: 停止中, 1: 回転開始待機,
		D2	2: 減速中, 3: 減速開始,
		D3 未使用	4: 加速中, 5: 定速中
		D4 未使用	0
		D5 未使用	0
		D6 未使用	0
F04F (1)	CT.RL1.PLSOUT	左リール駆動パルス出力カウンタ	
		励磁を切り替える割込み回数	0~90
F050 (1)	CT.RL1.PLSCHG	左リール駆動パルス切替え回数	
		リール駆動パルス切替え回数	0~10
F051 (1)	NB.RL1.STEP	左リール1図柄のステップ数	
		1図柄のステップ数	0~17
F052 (1)	NB.RL1.RASPIC	左リール図柄番号(通過位置用)	
		中段上を通過している図柄番号	0~19
F053 (1)	NB.RL1.STPPIC	左リール図柄番号(停止位置用)	
		中段上に停止させる図柄番号	0~19
F054 (1)	CT.RL1.BAD	左リール回転不良検出カウンタ	
		センサ通過後のステップ数/2	0~184
F055 (1)	CT.RL1.PULS	左リール駆動パルスデータ検索用カウンタ	
		リール駆動パルス(励磁データ)テーブルのオフ セットを生成するためのカウンタ	0~255
F056 (2)	CT.RL1.WAIT	左リール回転開始待機カウンタ	
		リール駆動パルス出力カウンタの減算を開始す るまでの割込み回数	0~337

30

40

50

【図 2 1】

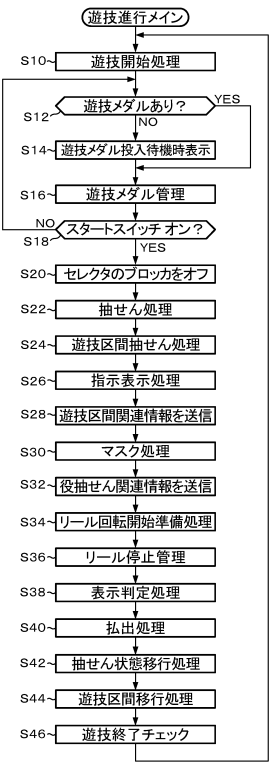


【図 2 2】

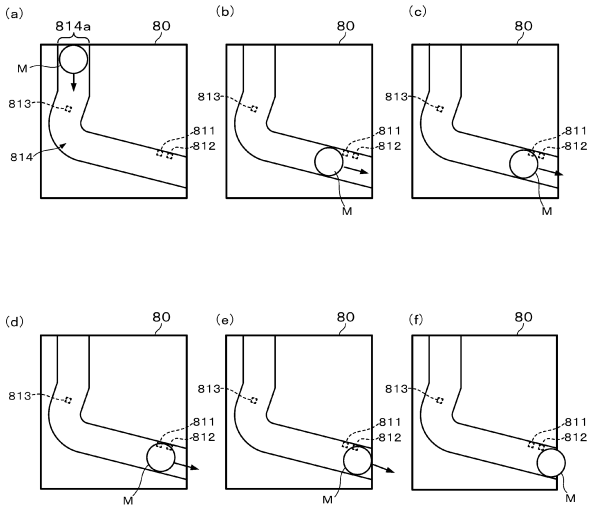
切替回数	割込回数	励磁切替時間
9	50	111.75
8	14	31.29
7	3	6.705
6	2	4.47
5	2	4.47
4	2	4.47
3	2	4.47
2	2	4.47
1	1	2.235

10

【図 2 3】



【図 2 4】



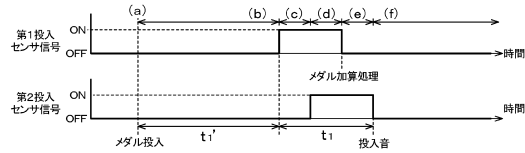
20

30

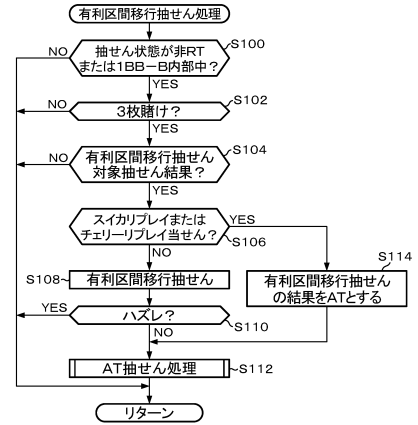
40

50

【図 25】

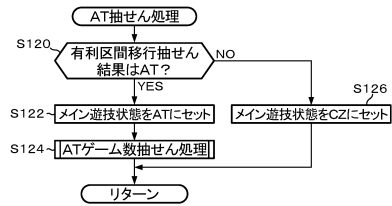


【図 26】

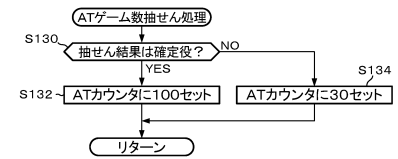


10

【図 27】



【図 28】



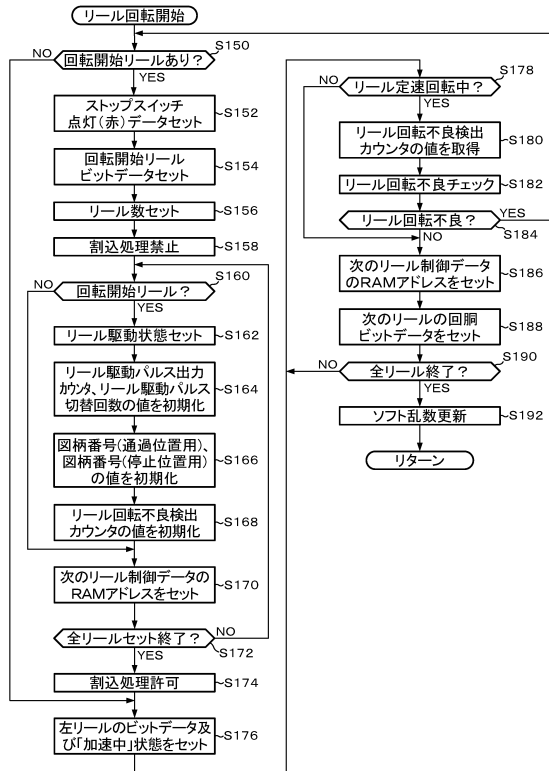
20

30

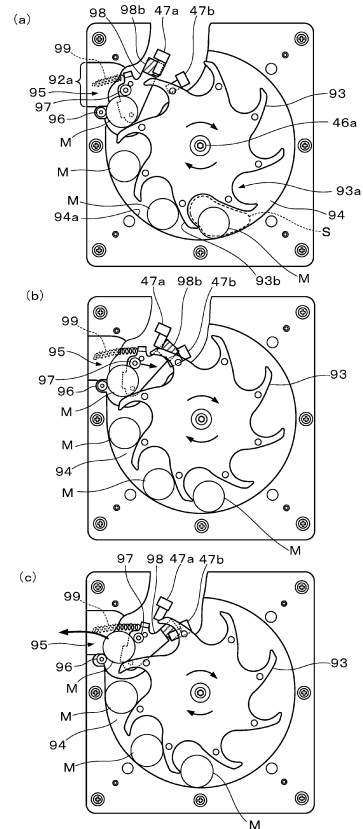
40

50

【図 29】



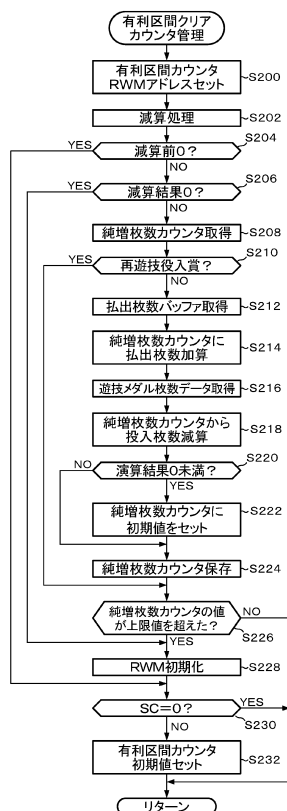
【図 30】



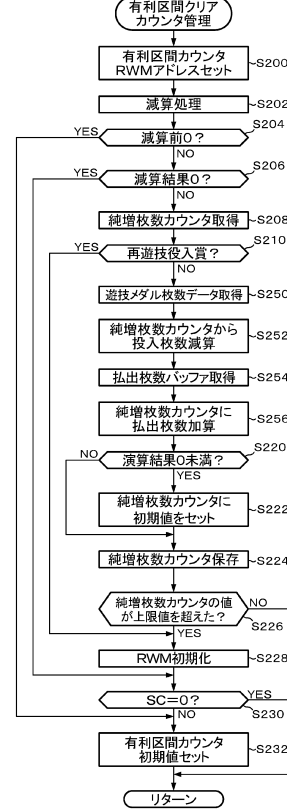
10

20

【図 31】



【図 32】

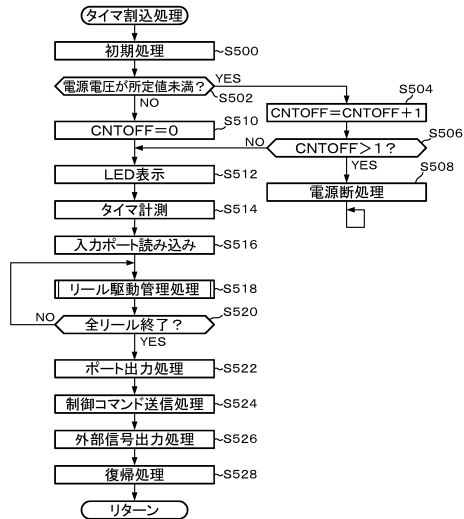


30

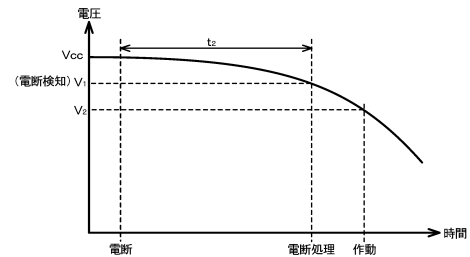
40

50

【図 3 3】

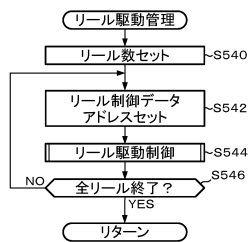


【図 3 4】

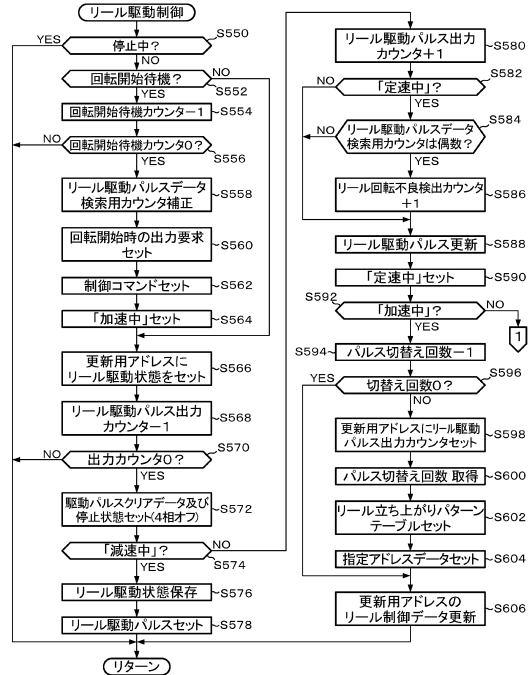


10

【図 3 5】



【図 3 6】



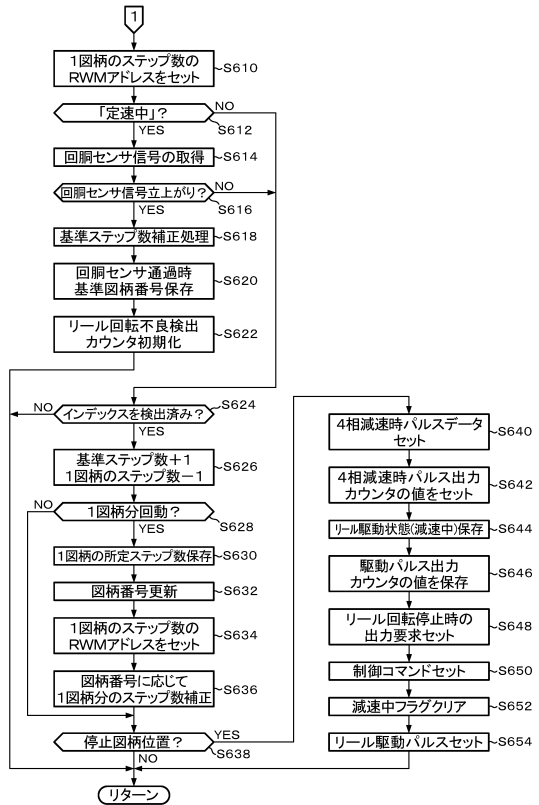
20

30

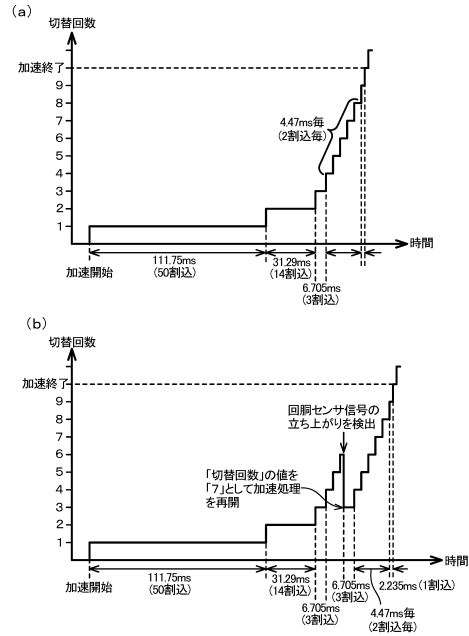
40

50

【図 37】



【図 38】

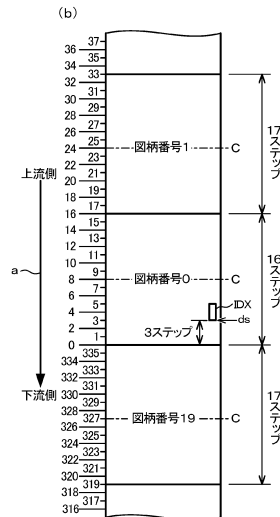


10

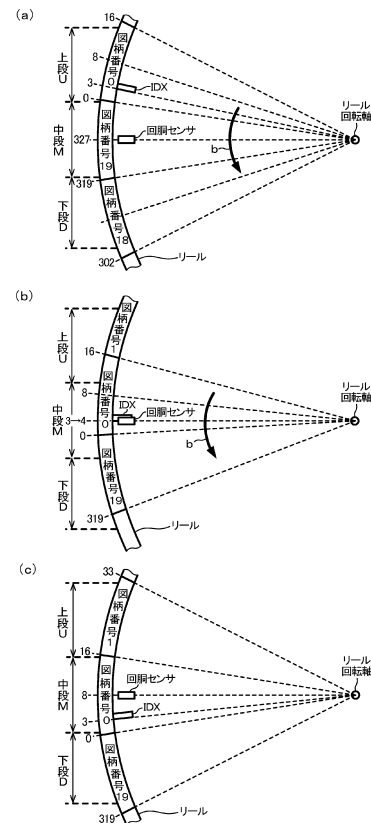
20

【図 39】

図柄番号	基準ステップ数	ステップ数
0	0~15	16
1	16~32	17
2	33~49	17
3	50~66	17
4	67~83	17
5	84~99	16
6	100~116	17
7	117~133	17
8	134~150	17
9	151~167	17
10	168~183	16
11	184~200	17
12	201~217	17
13	218~234	17
14	235~251	17
15	252~267	16
16	268~284	17
17	285~301	17
18	302~318	17
19	319~335	17



【図 40】



30

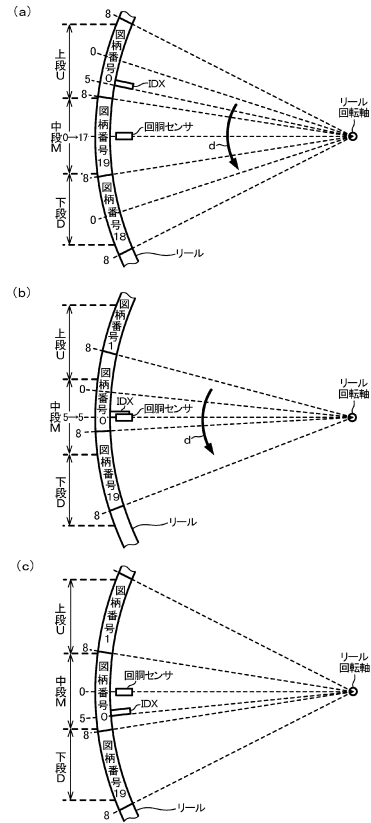
40

50

【図 4 1】



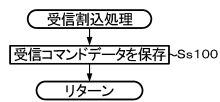
【図 4 2】



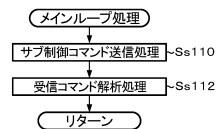
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

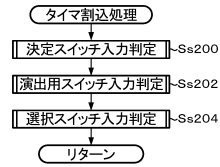


30

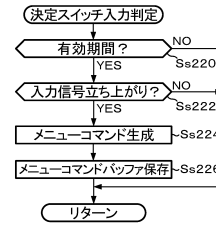
40

50

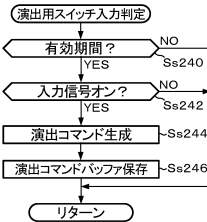
【 図 4 5 】



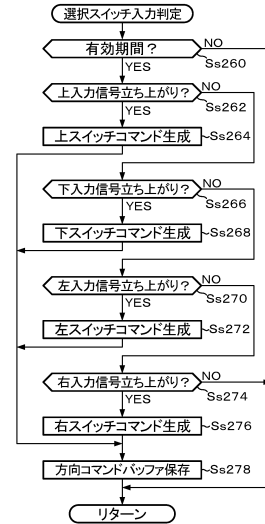
【 図 4 6 】



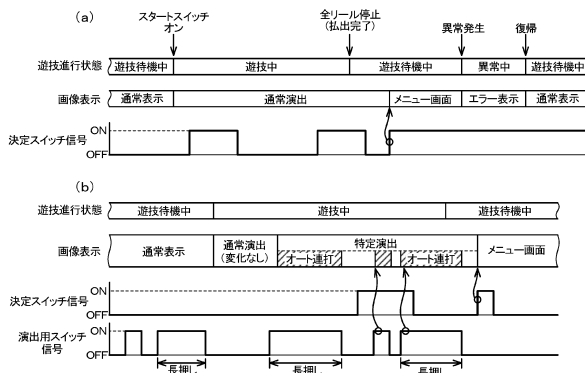
【 図 4 7 】



【 図 4 8 】



【 図 4 9 】



【 図 5 0 】

パターン	決定スイッチ有効期間		選択スイッチ有効期間			演出用スイッチ有効期間	
	決定→決定	演出→決定	決定→選択	演出→選択	選択→選択	選択→演出	決定→演出
1	×	×	×	×	×	×	×
2	×	×	×	×	×	×	×
3	○	×	×	×	×	×	×
4	×	×	○	×	○	×	×
5	○	○	×	×	×	×	○
6	○	○	○	○	○	×	×
7	×	×	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○
9	×	○	×	○	×	×	×
10	×	○	×	○	×	○	○

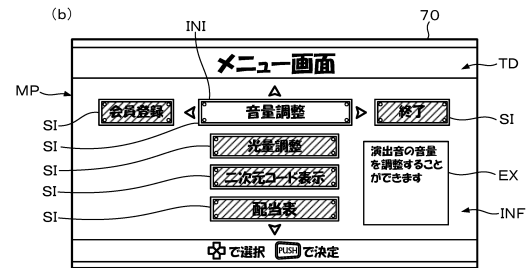
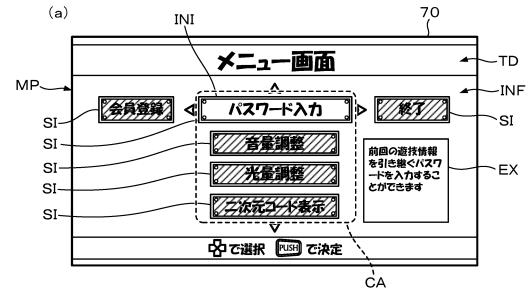
○:有効 ×:無効

【図 5 1】

パターン	メニュー画面表示中		特定演出実行中
	選択スイッチ	決定スイッチ	演出用スイッチ
1	×	×	×
2	×	◎	×
3	◎	×	×
4	◎	◎	×
5	×	×	◎
6	×	◎	◎
7	◎	×	◎
8	◎	◎	◎

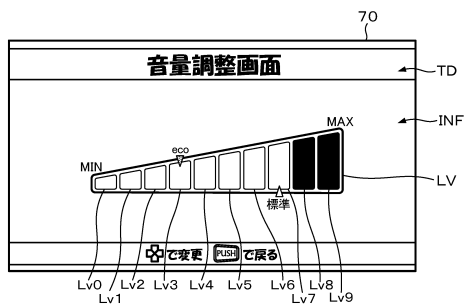
◎:長押し有効
×:無効

【図 5 2】

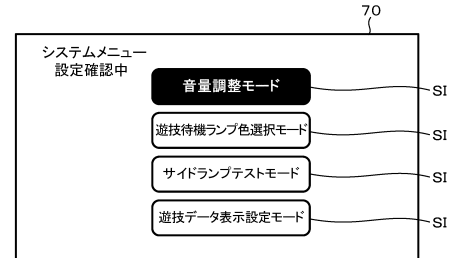


10

【図 5 3】



【図 5 4】



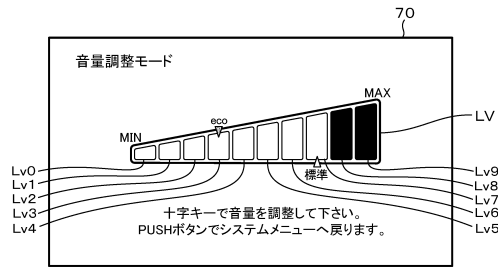
20

30

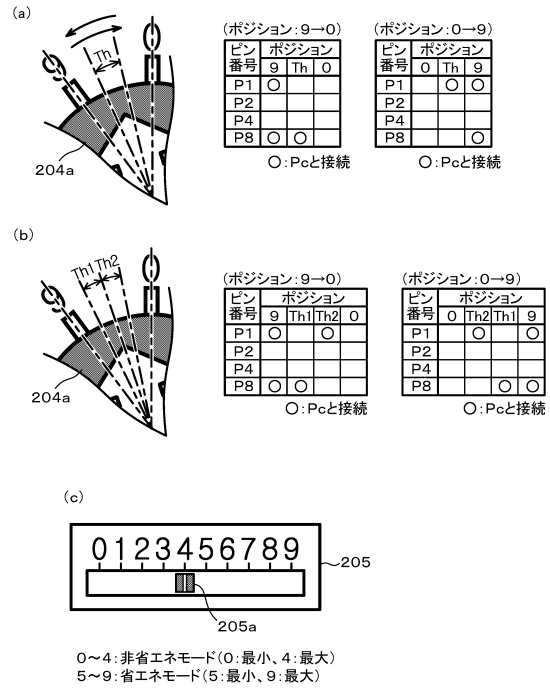
40

50

【図 55】



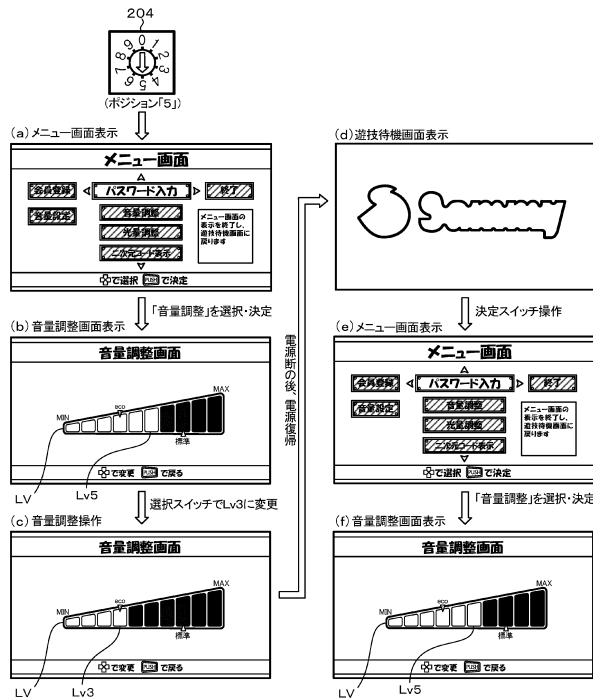
【図 56】



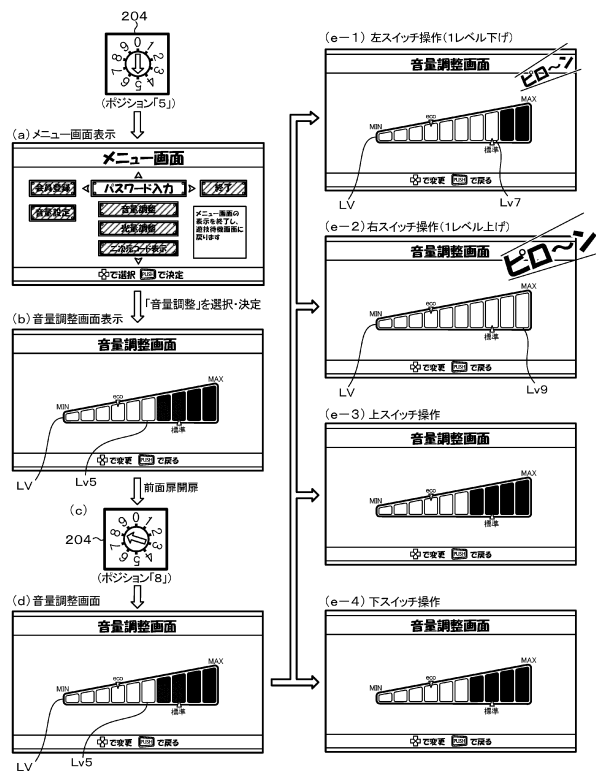
10

20

【図 57】



【図 58】

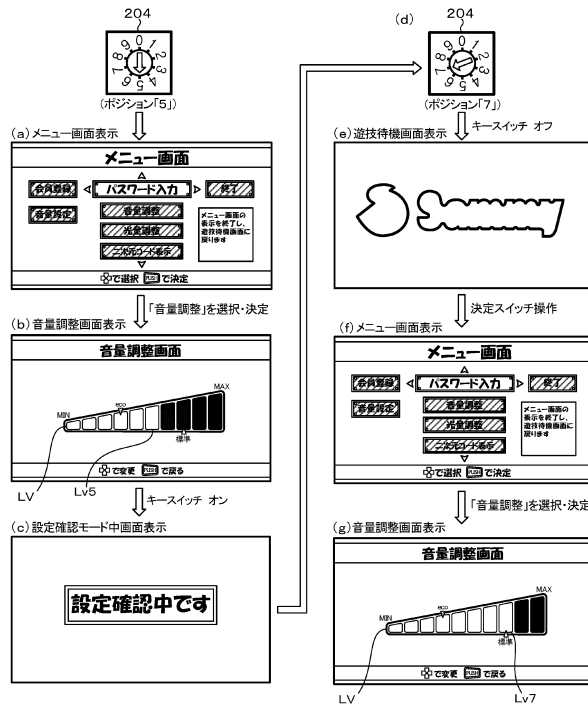


30

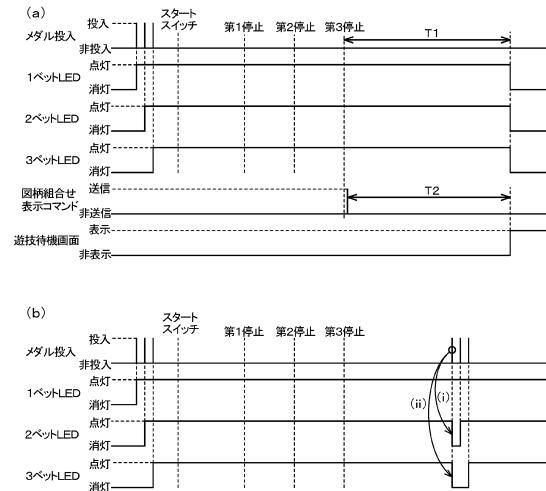
40

50

【図 59】



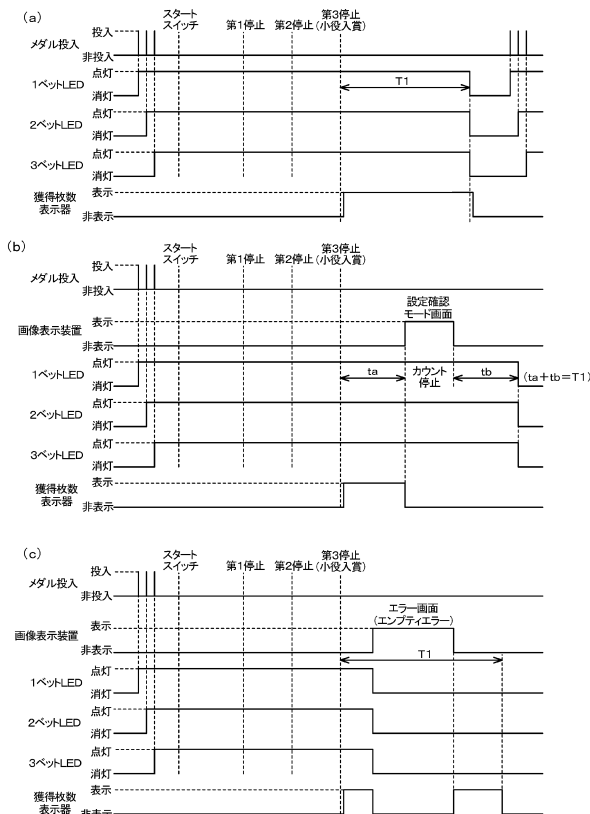
【図 60】



10

20

【図 61】



【図 62】

(a) リセットスイッチ無効オン

No.	ベツスイッチ		メダル投入	自動投入	スタートスイッチ	ストップスイッチ			精算
	最大	1				左	中	右	
1	×	×	○	○	○	○	○	○	×
2	×	×	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	×
4	○	○	○	×	×	×	×	×	×
5	×	×	○	×	×	×	×	×	×
6	×	×	○	×	×	×	×	×	○
7	○	○	○	×	×	×	×	×	×
8	○	○	○	×	×	×	×	×	○
9	×	×	○	○	×	×	×	×	×
10	×	×	○	○	×	×	×	×	○
11	○	○	○	○	×	×	×	×	×
12	○	○	○	○	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

(b) リセットスイッチ有効オン

No.	ベツスイッチ		メダル投入	自動投入	スタートスイッチ	ストップスイッチ			精算
	最大	1				左	中	右	
1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	×	×	○	×	×	×	×	×	×
3	△	△	○	○	△	△	△	△	△
4	△	△	○	×	△	△	△	△	△

○:有効、×:無効、△:1回のみ有効

30

40

50

【 図 6 3 】

最大ベットスイッチ無効オン

No.	スタート スイッチ	ストップスイッチ			精算	リセット スイッチ
		左	中	右		
1	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	×	○
3	×	○	○	○	○	○
4	×	○	○	○	×	○
5	○	×	×	×	○	○
6	○	×	×	×	×	○
7	×	×	×	×	○	○
8	×	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

【 図 6 4 】

スタートスイッチ無効オン

No.	最大 ベット	ストップスイッチ			精算	リセット スイッチ
		左	中	右		
1	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	×	○
3	×	○	○	○	○	○
4	×	○	○	○	×	○
5	○	×	×	×	○	○
6	○	×	×	×	×	○
7	×	×	×	×	○	○
8	×	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

【 図 6 5 】

ストップスイッチ無効オン

No.	最大 ベット	スタート スイッチ	ストップスイッチ			精算	リセット スイッチ
			左 ^{*1}	中 ^{*2}	右 ^{*3}		
1	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	×	○
3	×	×	○	○	○	○	○
4	×	×	○	○	○	×	○
5	○	○	×	×	×	○	○
6	○	○	×	×	×	×	○
7	×	×	×	×	×	○	○
8	×	×	×	×	×	×	○

○:有効、×:無効

* 1: 中／右ストップスイッチが無効オン
* 2: 左／右ストップスイッチが無効オン
* 3: 左／中ストップスイッチが無効オン

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 2 5 3 7 3 1 (J P , A)
 特開 2 0 1 8 - 1 0 2 5 6 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 8 - 1 8 7 0 6 2 (J P , A)
 特開 2 0 1 8 - 0 3 8 5 7 7 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 0 0 0 2 9 9 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 5 / 0 4