(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-78607
(P2024-78607A)
(43)公開日　令和6年6月11日(2024.6.11)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	603E	2C182
		A63F	5/04	650	2C518
		A63F	5/04	611C	
		A63F	5/04	605B	
		A63F	5/04	602A	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全357頁）

(21)出願番号　特願2022-191066(P2022-191066)
(22)出願日　令和4年11月30日(2022.11.30)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者　伊達　彬雄
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー　サミー株式会社内
(72)発明者　佐藤　基
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

Ｆターム（参考）　2C182　CB01 CB03 CD23 DA23
2C518　EA01 EC17 EC27

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】性能が向上した遊技機を提供する。
【解決手段】ウエイト期間中に出力可能なウエイト音と、ベット処理を実行するときに出力可能なベット音とを備え、ベットされてからリール回転までを最速で実行されたとしても、ベット音の出力が終了してからウエイト音が出力可能となっている。
【選択図】図９４

		管理者ボリューム											
		小さい				普通				大きい			
		遊技音			システム音	遊技音			システム音	遊技音			システム音
		ベット音	ウエイト音	リール始動音	エラー音	ベット音	ウエイト音	リール始動音	エラー音	ベット音	ウエイト音	リール始動音	エラー音
遊技者ボリューム	1	12	8	10	70	16	10	13	70	20	13	16	70
	2	14	9	12	70	18	12	15	70	23	15	19	70
	3	16	11	14	70	22	14	18	70	27	18	23	70
	4	19	13	16	70	26	17	21	70	32	21	27	70
	5	23	15	19	70	30	20	25	70	38	25	31	70
	6	26	17	22	70	35	23	29	70	43	29	36	70
	7	30	20	25	70	40	26	33	70	50	33	41	70
	8	34	23	29	70	46	30	38	70	57	38	48	70
	9	39	26	33	70	52	35	44	70	66	44	55	70
	10	45	30	38	70	60	40	50	70	75	50	63	70

【特許請求の範囲】
【請求項１】
或る遊技のリール回転開始から或る遊技の次の遊技のリール回転開始までの期間が所定期間以上の期間とさせるための所定のタイマ値を記憶可能な所定の記憶手段を備え、
所定の記憶手段に記憶されている所定のタイマ値が０ではないときは、所定音が出力可能であり、
ベット操作が実行されてベット処理を実行するときに特定音が出力可能であり、
ベット操作されてからスタートスイッチの操作が有効となる最短期間でスタートスイッチが操作（所定音が出力可能な期間でのスタートスイッチの操作）された場合であっても、特定音の出力が終了した後に所定音が出力可能である
遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
回胴式遊技機（スロットマシン）は、所定数の遊技メダルを投入後に遊技開始指示装置（スタートレバー）が操作されたことを契機として遊技が開始されて、複数の図柄が外周上に配置された複数列の回胴（リール）が回転動作し、当該回転動作を停止させるための回胴停止装置（ストップボタン）を駆使して回胴を停止させた結果、有効ライン上に所定の図柄の組合せ（例えば「７７７」等の入賞役）が並んだ場合には、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態（通常時よりも小役等の抽選確率が上昇する遊技状態）に移行するタイプのものが一般的である。ここで、回胴式遊技機においては、このような基本的な遊技に加えて各種演出を行うことにより、全体として趣向性の向上が図られている。
また、遊技メダルの払出しに併せて払出音の出力、獲得枚数の表示やバックランプ演出を行うことで遊技メダルが適切に払い出されたことを認識できるようになっている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－２１７０６８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
この種の遊技機においては、その性能の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
或る遊技のリール回転開始から或る遊技の次の遊技のリール回転開始までの期間が所定期間以上の期間とさせるための所定のタイマ値を記憶可能な所定の記憶手段を備え、
所定の記憶手段に記憶されている所定のタイマ値が０ではないときは、所定音が出力可能であり、
ベット操作が実行されてベット処理を実行するときに特定音が出力可能であり、
ベット操作されてからスタートスイッチの操作が有効となる最短期間でスタートスイッチが操作（所定音が出力可能な期間でのスタートスイッチの操作）された場合であっても、特定音の出力が終了した後に所定音が出力可能である
遊技機。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技機の性能を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】スロットマシンＰＳ１の筐体外斜視を示す図である。
【図２】フロントパネルＰＳ２の裏面を示す図である。
【図３】キャビネットＰＳ３の内面を示す図である。
【図４】機能ブロックを示す図である。
【図５】プログラム開始処理を示すフローチャートである。
【図６】電源断処理を示すフローチャートである。
【図７】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８】電源断復帰処理を示すフローチャートである。
【図９】遊技進行メインを示すフローチャートである。
【図１０】設定変更処理を示すフローチャートである。
【図１１】本実施形態におけるリール配列を説明する図である。
【図１２】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
【図１３】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
【図１４】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
【図１５】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
【図１６】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
【図１７】本実施形態における図柄組合せを説明する図である。
【図１８】本実施形態における条件装置を説明する図である。
【図１９】本実施形態における内部抽せん置数を説明する図である。
【図２０】本実施形態における内部抽せん置数を説明する図である。
【図２１】本実施形態における内部抽せん置数を説明する図である。
【図２２】払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合を説明する図である。
【図２３】払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合を説明する図である。
【図２４】払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合を説明する図である。
【図２５】精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合を説明する図である。
【図２６】精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合を説明する図である。
【図２７】正常に払出が行われた場合を説明する図である。
【図２８】正常に払出が行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）を説明する図である。
【図２９】正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）を説明する図である。
【図３０】正常に払出が行われた場合の表示画面の一例を示す図である。
【図３１】正常に払出が行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面の一例を示す図である。
【図３２】正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例を示す図である。
【図３３】押し順ナビ画像の態様の一例を示す図である。
【図３４】押し順ナビ画像が液晶に表示される場合の一例を示す図である。
【図３５】押し順ナビ画像の表示中に所定のエラーが発生した場合の一例を示す図である。
【図３６】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートである。
【図３７】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートである。
【図３８】チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入

操作を行わなかった場合のタイムチャートである。
【図３９】チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートである。
【図４０】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートである。
【図４１】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートである。
【図４２】押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートである。
【図４３】リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートである。
【図４４】チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）のタイムチャートである。
【図４５】チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートである。
【図４６】主制御ＲＯＭに記憶されている各領域を示す図である。
【図４７】割込み初期設定領域と割込み初期設定領域の優先順位に伴う自動割り当てを示す図である。
【図４８】電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスの関係を示す図である。
【図４９】電源投入処理とタイマ割込み処理の割込みベクタアドレスと他のプログラムの関係を示す図である。
【図５０】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。
【図５１】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。
【図５２】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。
【図５３】有利区間差数カウンタに対応した有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図５４】有利区間差数カウンタに対応した有利区間クリアカウンタ管理処理を示すフローチャートである。
【図５５】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。
【図５６】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。
【図５７】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。
【図５８】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。
【図５９】打ち止め監視処理を示すフローチャートである。
【図６０】作動予告報知状態、及び打ち止め報知状態の演出の一例を示す図である。
【図６１】ベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。
【図６２】ベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。
【図６３】ベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。
【図６４】フロントパネルＰＳ２の裏面にメダルセレクタ３４とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係を示す図である。
【図６５】メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間について説明する図である。
【図６６】メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間について説明する図である。
【図６７】フロントパネルＰＳ２が閉鎖された状態における、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間と、ホッパ４４との位置関係を示す図である。
【図６８】フロントパネルＰＳ２が閉鎖された状態における、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間と、ホッパ４４との位置関係を示す図である。
【図６９】シュート部材の固定部を係止部品（ネジ）によってフロントパネルＰＳ２に固

定した状態におけるシュート部材を固定する係止部品の位置及び寸法について説明する図である。
【図７０】フロントパネルＰＳ２の裏面にメダルセレクタ３４とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係の別態様を示す図である。
【図７１】エラー履歴画面の一例を示す図である。
【図７２】エラー履歴画面の表示中に前扉の開閉を行った場合のエラー履歴画面の一例を示す図である。
【図７３】時刻設定画面の一例を示す図である。
【図７４】複数のエラーが発生した場合のエラーのエラー履歴の表示パターンに関する一覧である。
【図７５】打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であるときの演出の一例を示す図である。
【図７６】打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であるときの演出の一例を示す図である。
【図７７】打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」であるときの演出の一例を示す図である。
【図７８】打ち止めに係る報知状態の遷移を説明する図である。
【図７９】ボーナス遊技状態における打ち止めに係る遊技媒体の差数と打ち止め仮フラグの関係についての関係を説明する図である。
【図８０】ボーナス遊技状態における事前報知画像を説明する図である。
【図８１】打ち止めに係る報知状態が作動予告状態において電源断、及び電源復帰が行われた場合における打ち止めに係る報知状態を説明する図である。
【図８２】打ち止めに係る報知状態が作動予告状態において電源断、及び電源復帰が行われた場合における打ち止めに係る報知状態を説明する図である。
【図８３】打ち止めに係る報知状態が作動予告状態において電源断、及び電源復帰が行われた場合における打ち止めに係る報知状態を説明する図である。
【図８４】打ち止めに係る報知状態が作動予告状態において電源断、及び電源復帰が行われた場合における打ち止めに係る報知状態を説明する図である。
【図８５】打ち止めに係る報知状態が作動予告状態において電源断、及び電源復帰が行われた場合における打ち止めに係る報知状態を説明する図である。
【図８６】自動精算中にエラーが発生した場合におけるエラー画像を説明する図である。
【図８７】自動精算中にエラーが発生した場合におけるエラー画像を説明する図である。
【図８８】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。
【図８９】有利区間を跨いだ出玉仕様の一例を示す図である。
【図９０】遊技の進行状況とベットランプの点灯態様を示す図である。
【図９１】遊技の進行状況とベットランプの点灯態様を示す図である。
【図９２】遊技の進行状況とベットランプの点灯態様を示す図である。
【図９３】遊技の進行状況とベットランプの点灯態様を示す図である。
【図９４】各状況下における演出ボリュームを示す図である。
【図９５】遊技機が危険な設置状況を示す図である。
【図９６】遊技機が正常な設置状況と危険な設置状況とのときのセレクタの動きを示す図である。
【図９７】左側面を底にした遊技機を前扉裏側から見た図である。
【図９８】遊技機を正面視から見た図であり、スピーカの周囲の構成を示す図である。
【図９９】前扉を裏側から正面視した図である。
【図１００】セレクタを右側から見た図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜用語の説明＞
「メダル（メダル数）」、「遊技媒体（遊技媒体数）」、及び「遊技価値」は同義であ

る。遊技媒体に関する「ベット」、「ＢＥＴ」、及び「投入」は同義であり、何れも遊技媒体を賭ける（掛ける）行為である。１６進数の数値を表す場合は「０ｘ〇〇」又は「〇〇ｈ」と記載しており、２進数の数値を表す場合は「〇〇〇〇〇〇〇〇ｂ」又は「〇〇〇〇〇〇〇〇Ｂ」と記載しており、数字の前後に特に記載のない場合は１０進数で表している。「リール」を「回胴」と称する場合があり、何れも同義である。「記憶手段」を「ＲＷＭ」、「ＲＡＭ」、又は「記憶領域」と称する場合があり、何れも同義である。「遊技媒体の付与」、又は「得点の付与」等で使用する「付与」は、「払出」、又は「獲得」と称す場合があり、何れも同義である。「設定／リセットスイッチ」を機能ごとに「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」と称する場合があるがいずれの場合も同一のスイッチを指し示している。なお、「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」は、それぞれ異なるスイッチとして設けていてもよい。操作態様により払出の多い小役か払出の少ない小役が停止する場合は、払出の多い小役を高目（高目ベル、高目小役も同義）と称し、払出の少ない小役を安目（安目ベル、安目小役も同義）と称する場合がある。なお、このとき払出のない図柄組合せが停止した場合はこぼし目（取りこぼし目も同義）と称する場合がある。

【０００９】

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

【００１０】

＜スロットマシンＰＳ１の説明＞

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

【００１１】

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

【００１２】

＜フロントパネルＰＳ２＞

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

【００１３】

＜表示窓４＞

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

する。
【００１４】
＜有効ライン＞
　有効ラインは、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃが停止したときに入賞判定処理（後述する）の対象となる図柄組合せラインである。本実施形態における有効ラインは、表示窓４から視認可能であり、各リールの中段を通過する図柄組合せライン（中段水平ライン）によって構成されている。有効ライン上に停止した図柄組合せが入賞判定処理により、いずれかの役に対応していたと判定されたときは、停止した図柄組合せに応じた処理を行う。一例としては、ベル等の小役に対応した図柄組合せが停止したと判定されたときは遊技メダル（以下、メダル、遊技媒体、遊技価値と称する場合がある）の払出処理やクレジットの加算処理が実行され、リプレイに対応した図柄組合せが停止したと判定されたときは自動ベット処理が実行される。
【００１５】
　また有効ラインはスロットマシンＰＳ１によっては上段水平ライン、中段水平ライン、下段水平ライン、右上がりライン、右下がりラインの５ライン分が設定されたり、一直線でない略山形（左リール８ａ下段、中リール８ｂ上段、右リール８ｃ下段）、略谷型（左リール８ａ上段、中リール８ｂ下段、右リール８ｃ上段）、略Ｌ字型（左リール８ａ上段、中リール８ｂ下段、右リール８ｃ下段）を含めて６ライン分以上が設定されたり、賭け枚数によって有効ラインが変化するように設定されたり、スロットマシンＰＳ１の仕様に応じて自由に設計できる。また、有効ライン以外の一直線のラインを無効ラインと称する場合がある。
【００１６】
＜操作指示ランプ２４＞
　操作指示ランプ２４は、表示窓４の周辺に設けられており、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃが回転しているときに、遊技者に対してストップスイッチ１３（後述する）の操作順序を指示するものである。すなわち、左操作指示ランプ２４ａが点灯（中操作指示ランプ２４ｂと右操作指示ランプ２４ｃは消灯）しているときは左ストップスイッチ１３ａを操作すべきであることを示し、中操作指示ランプ２４ｂが点灯（左操作指示ランプ２４ａと右操作指示ランプ２４ｃは消灯）したときは中ストップスイッチ１３ｂを操作すべきであることを示し、右操作指示ランプ２４ｃが点灯（左操作指示ランプ２４ａと中操作指示ランプ２４ｂは消灯）したときは右ストップスイッチ１３ｃを操作すべきであることを示している。
【００１７】
＜ベット数表示ランプ２５＞
　ベット数表示ランプ２５（掛け数表示ランプ２５、掛け枚数表示ランプ２５、賭け数表示ランプ２５、賭け枚数表示ランプ２５とも称する）は、操作パネル１１上に設けられており、遊技者の操作による賭け枚数を表示する機能を有している。また、１ベットランプ２５ａ（図示せず）、２ベットランプ２５ｂ（図示せず）、３ベットランプ２５ｃ（図示せず）から構成されている。メダルが１枚賭けられると１ベットランプ２５ａが点灯し、メダルが累計で２枚賭けられると１ベットランプ２５ａと２ベットランプ２５ｂが点灯し、メダルが累計で３枚賭けられると１ベットランプ２５ａと２ベットランプ２５ｂと３ベットランプ２５ｃが点灯するようになっている。また、図示しないが、リプレイに関する図柄組合せが表示された後は、自動ベット処理が実行される際に、当該リプレイが当選した遊技での使用したベット数に対応するベット数表示ランプ２５を点灯させるとともに、リプレイランプを点灯するようになっている。なお、ベット数表示ランプ２５の点灯タイミングとリプレイランプの点灯タイミングとは同時であってもよいし、いずれかが先に点灯するよう構成してもよい。
【００１８】
＜クレジット数表示器２６＞
　クレジット数表示器２６（クレジット、メダル数表示器、メダル数表示装置、遊技媒体

数表示器、遊技媒体数表示装置とも称す）は、操作パネル１１上に設けられおり、７セグメントとデシマルポイント（ＤＰ）の合計８個のセグメントから構成されている主にクレジット数の上位桁を表示するセグメント表示器２６ａ（図示せず）と、７セグメントとデシマルポイント（ＤＰ）の合計８個のセグメントから構成されている主にクレジット数の下位桁を表示するセグメント表示器２６ｂ（図示せず）と、から構成されている。なお、クレジット数とはスロットマシンＰＳ１にクレジット（電気的に貯留）されているメダルの枚数を意味しており、最大で５０まで貯留可能となっている。また、エラーを検知したときのように通常の遊技が進行できないときには当該エラーに関する表示を行ってもよい。

【００１９】

＜獲得枚数表示器２７＞

獲得枚数表示器２７（獲得枚数表示器、獲得数表示器、払出枚数表示器、払出数表示器とも称す）は、操作パネル１１上に設けられており、７セグメントとデシマルポイント（ＤＰ）の合計８個のセグメントから構成されている主に獲得枚数の上位桁を表示するセグメント表示器２７ａ（図示せず）と、７セグメントとデシマルポイント（ＤＰ）の合計８個のセグメントから構成されている主に獲得枚数の下位桁を表示するセグメント表示器２７ｂ（図示せず）と、から構成されている。なお、獲得枚数とはスロットマシンＰＳ１において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出される（クレジット数表示器２６への貯留も含む）メダルの枚数を意味する。また、エラーを検知したときのように通常の遊技が進行できないときには当該エラーに関する表示を行ってもよい。

【００２０】

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

【００２１】

＜操作パネル１１＞

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

【００２２】

＜スタートスイッチ１２＞

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

イッチ入力信号がＯＮとなるように構成してもよい。つまり、規定数とは、遊技を開始するために必要なベット数のことを指す。

【００２３】

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

【００２４】

＜ストップスイッチ１３＞

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

【００２５】

＜メダル投入口１７＞

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

【００２６】

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

【００２７】

＜ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）＞

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

【００２８】

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

【００２９】

また、スロットマシンＰＳ１毎に設定された最大枚数（本実施形態では３枚）を賭けることができるＭＡＸベットスイッチ１８と、１枚を賭けることができる１ベットスイッチ

１９とが備えられており、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作を受け付けるとＭＡＸベット処理を実行し、１ベットスイッチ１９の操作を受け付けると１ベット処理を実行するよう構成されている。ＭＡＸベット処理は、クレジット数と現在ベットされているベット数の和が３以上であり、且つ現在ベットされているベット数が３未満の状況で実行可能となり、また、ＭＡＸベット処理は、クレジット数と現在ベットされているベット数の和が３未満になる状況（換言すれば、ＭＡＸベットスイッチ１８を操作しても、ベット数が３未満になる状況）、すでに３ベットされている状況では実行できないようになっている。１ベット処理は、クレジット数が１以上であり、且つ現在ベットされているベット数が３未満の状況で実行可能となり、すでに３ベットされている状況では実行できないようになっている。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

＜サブスイッチ２０＞

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

【００３５】

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

【００３６】
なお、ここでメニュー画面の音量調整項目で変更可能な音量は遊技音であり、システム音の音量は変更できない。遊技音とは遊技中や遊技待機中に出力可能な音であり、ベット音、ウエイト音、リール始動音、その他演出に関する音のことである。また、システム音とは主に遊技が可能でない状態で出力可能な音であり、エラー音、コンプリート機能作動音、その他システムに関する音のことである。遊技音には音ごとに演出ボリュームが定まっており、遊技者ボリュームが同じでも全ての遊技音が同じ音量で出力されるわけではない。例えば、遊技者ボリュームの音量が１０段階中５段階目であったときのベット音の音量は３０デシベルで、ウエイト音の音量は２０デシベルとなっている。
【００３７】
また、メニュー画面は遊技終了後のベットがされていない状況でサブスイッチ２０が操作されることで表示可能となっている。このときの演出状態として、通常演出、連続演出、ＡＴ演出、又はデモ画面（遊技終了後から６０秒経過すると表示される画面で、メーカ名や演出紹介を動画像で表示する画面）の何れの状況であってもサブスイッチ２０が操作されることでメニュー画面が表示されるようになっている。ただし、この実施形態に限られず連続演出中やＡＴ演出中にサブスイッチ２０が操作されてもメニュー画面を表示できない態様であってもよい。
【００３８】
なお、音量変更は筐体内に備えられているロータリスイッチで変更できるようになっていてもよい。ロータリスイッチは筐体内に備えられているため、遊技者は操作できない。ロータリスイッチは管理者が操作するためのスイッチであり、遊技者が設定できる音量の基準値を設定できる。例えば、遊技者が設定可能な音量が８段階である場合、ロータリスイッチで設定できる音量も８段階であり、ロータリスイッチの設定音量が「２」であれば、遊技者音量を調整可能なメニュー画面の音量調整項目の初期音量が「２」となる。また、他のロータリスイッチの構成として、ロータリスイッチで設定した音量段階の範囲内で遊技者が音量を設定可能となるようなものであってもよい。
【００３９】
＜演出用スイッチ＞
演出用スイッチは、操作パネル１１上に設けられており、遊技者に直接操作させるための透光性の有する部材から構成されている押下部と、押下部が操作されたことを検知する検知部と、演出用スイッチの押下部を光らせるための演出用スイッチランプと、から構成されている。演出用スイッチの操作が有効な状況で演出用スイッチが操作されると操作に基づいた演出が実行される。例えば、表示装置（以後、単に「液晶」と称することもある）３２に連続演出が実行されているときに連続演出の最終遊技で特典の付与を意味する「成功」表示（以下、成功演出と称する場合がある）か、特典が付与されないことを意味する「失敗」表示（以下、失敗演出と称する場合がある）かの何れかを表示する際に、演出用スイッチが操作されることによって「成功」又は「失敗」を表示するといった態様が考えられる。
【００４０】
また、演出用スイッチの操作が有効な状況では、演出用スイッチランプが点灯することで、演出用スイッチの操作が有効であることを遊技者に報知可能となっている。演出用スイッチの点灯態様として、演出用スイッチの操作が無効な状況では非点灯とし、演出用スイッチの操作が有効な状況では点灯する態様が考えられる。演出用スイッチの操作が有効な状況の点灯態様として他にも、一定の周期で点灯と消灯を繰り返す態様であってもよい。
【００４１】
また、演出用スイッチの操作が有効な状況では、液晶に演出用スイッチを模した表示を行うことで演出用スイッチの操作が有効であることを報知している。液晶に演出用スイッチを模した表示を行う場合は、主制御手段１００から受信したコマンドに基づいて表示する。例えば、スタートスイッチ受付コマンドに基づいて演出用スイッチを模した表示を行

ったり、全回胴停止コマンドに基づいて演出用スイッチを模した表示を行ったり、する態様が考えられる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

＜精算スイッチ＞

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

【００４５】

＜下部パネル５＞

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

【００４６】

＜メダル払出口４５＞

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

【００４７】

＜受け皿２８＞

受け皿２８（「下皿」とも称す）は、下部パネル５の下方に設けられている。メダル払出口４５から放出されたメダルを受止め、貯蔵できるように略凹構造を有しており、貯蔵したメダルを遊技者が確認できるように遊技者側に突出して設けられている。

【００４８】

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

【００４９】

＜スピーカＳ＞

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

【００５０】

＜表示装置３２＞
表示装置３２は、フロントパネルＰＳ２の上方に設けられている。画像を表示可能な装置であり、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プロジェクタなど様々な装置を用いることができる。サブ制御基板１０００と電気的に接続され、様々な演出画像のほか、遊技中にストップスイッチ１３の押し順や目押し位置を指示する遊技指示画像（押し順のみを表示する場合は押し順ナビ画像（押し順画像、操作順番画像、操作順画像とも称す）、目押し位置のみを表示する場合は目押しナビ画像（目押し画像、操作位置画像とも称す）、又は押し順且つ押し位置を表示する場合及び押し順や押し位置の上位概念として操作態様ナビ画像（操作態様画像とも称す）と称する場合がある。）、エラー発生時のエラー画像等を表示する。また、機種によっては表示装置３２を搭載しないスロットマシンＰＳ１もある。また、機種によっては表示装置３２を複数搭載しているスロットマシンＰＳ１もある。複数の表示装置３２を備えている場合においても、特段言及しない限り、表示装置３２とは、複数の表示装置３２のうち何れかの表示装置３２、又は、複数の表示装置３２を指すものとする。
【００５１】
＜ドットディスプレイ、可動役物などのその他演出装置＞
ドットディスプレイ、可動役物などのその他演出装置は、表示窓４の周辺、中パネル、又は下パネル５等フロントパネルＰＳ２の任意の位置に設けられている。その他演出装置は、サブ制御基板１０００と電気的に接続され、様々な演出画像、演出動作のほか、遊技中にストップスイッチ１３の押し順や目押し位置を指示する遊技指示画像や動作、エラー発生時のエラー画像の表示や動作を行う。その他演出装置は、スロットマシンＰＳ１の機種に合わせて任意に搭載される。また、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、プロジェクタなど様々な装置をその他演出装置として用いることもできる。特にその他演出装置である液晶を補助的に備えた遊技機においては、表示装置３２をメイン表示装置と称し、その他演出装置である液晶をサブ表示装置と称する場合がある。この場合、メイン表示装置の方がサブ表示装置よりも表示領域が大きく構成される。
【００５２】
＜メダルセレクタ３４＞
メダルセレクタ３４は、フロントパネルＰＳ２背面側の遊技機内部にあり、かつ、メダル投入口１７の下方の流下通路に設けられている。メダルセレクタ３４は、遊技者より投入されたメダルの枚数を流下通路上に設けられたセンサでカウントするメダルカウント機能、投入された規格外のメダルを受け皿２８に導くメダル排除機能、フロントパネルＰＳ２前面に設けたイジェクトスイッチが操作されることによりメダルセレクタ３４内に詰まったメダルを排除するイジェクト機能、及びメダル受付け時以外に投入されたメダルを電気的に駆動される阻止部材（ブロッカとも称す）で流下通路上から排除するブロッカ機能を有している。また、メダルセレクタ３４は、メダル受付け時に投入されたメダルが正規なメダルである場合は、メダルを下流に位置するホッパ４４へ排出する。
【００５３】
メダルセレクタ内の各種センサは、通路センサ、投入センサ１、投入センサ２、シュートセンサから構成されている。通路センサは、メダル投入口から投入されたメダルを最初に検知するセンサであり、投入メダルと排出メダルの数をカウントするために設けられている。投入センサ１、投入センサ２は通路センサ、及びブロッカの下流に位置しており、投入センサ１、投入センサ２を通過するメダルの通過時間を判断して正常通過、または異常通過を判断するために設けられている。なお、投入センサ２は投入センサ１よりも下流に位置している。シュートセンサは、投入センサ２よりも下流に位置しており、投入メダルと排出メダルの数をカウントするために設けられている。通路センサとシュートセンサは機能が重複しているためどちらか一方のみを設けてもよい。
【００５４】
また、通路センサ、投入センサ１、投入センサ２、又はシュートセンサは、光学センサで直接的にメダル等（メダルや不正器具）を検知してもよいし、物理的な可動片がメダル

等に触れることで可動し当該可動した可動片を近接センサが検知してもよい。
【００５５】
メダルセレクタ内のブロッカは、ＯＮとなっている場合は遊技メダルの通過を許可する態様となり、ＯＦＦとなっている場合は遊技メダルの通過を不許可とする態様となる。遊技メダルの通過を許可するとは、メダル投入口から投入された遊技メダルがホッパ４４に導かれることであり、遊技メダルの通過を不許可とするとは、メダル投入口から投入された遊技メダルがホッパ４４に導かれないことである。
【００５６】
以下にスロットマシンＰＳ１における、キャビネットＰＳ３側の構成要素について説明する。
【００５７】
＜キャビネットＰＳ３＞
キャビネットＰＳ３は方形箱形の一面に開口部を有した形状で構成され、内部にはリールユニット６、ホッパ４４、補助タンク４６、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８（以下、単に「リセットスイッチ」、または「設定スイッチ」と称する場合がある）、電源装置３９、メイン制御基板１００、外部出力端子板４７等が設けられる。また底板、側板（右側板、左側板）、天板、裏板から構成されている。
【００５８】
＜メイン制御基板１００＞
メイン制御基板１００は、メイン制御基板ケース本体とメイン制御基板ケースカバーを合わせたときにできる内部空間に収納されており、メイン制御基板ケース本体とメイン制御基板ケースカバーとはカシメによって容易に開閉できないようになっている（封印されている）。メイン制御基板１００はキャビネットＰＳ３内のメイン制御基板ケースブラケットに固定される。
【００５９】
＜リールユニット６＞
リールユニット６は、主に、リール枠体、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃから構成される。リールユニット６はキャビネットＰＳ３中央内部のリールベース７に取り付けられ、係止部材（ビスやリベット）によって固定される。
【００６０】
リール（左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃ）は、リール基部と、リール基部の外周に貼り付けられた複数種類の図柄が描かれたリールテープと、リール基部に軸支されているステッピングモータと、ステッピングモータを固定しリールユニットと軽視されるモータ固定ベースとから構成される。リールテープにはリール毎に異なる図柄配列が描かれる。
【００６１】
遊技者によりスタートスイッチ１２が操作されるとリールの加速処理を行い、一定速度（約８０回転／分）に到達後、タイマ割込み処理（以下、単に割込み処理と称する場合がある。）を１回実行するごとにステッピングモータを１ステップ移動させる定速回転状態を維持した後（定速回転）、遊技者によるストップスイッチ１３の操作に応じて、対応するリールを停止操作受付位置毎に定められた停止位置にリールを定速回転で移動させ、停止位置までリールを移動させた後はブレーキをかけ（４相励磁信号を出力し）リールの回転を停止させて励磁出力を終了する。
【００６２】
また、各リールのリール基部に設けられているスポーク部にはインデックスが設けられており、各リールのモータ固定ベースに備えられたインデックスセンサがインデックスを検知することで１周ごとに回転中の基準図柄（初期図柄とも称す）の位置を判断している。なお、本実施形態におけるリールの駆動源であるステッピングモータのステップ数は３３６ステップとなっており、定速回転中は３３６回のタイマ割込み処理で１周するようになっている。また、定速回転中においてタイマ割込み処理が２回実行されるごとに回転不

良検出カウンタをインクリメントし、回転不良検出カウンタのカウンタ値が１８０となった場合に回転不良と判断する。換言すると、３６０回のタイマ割込み処理を実行してもリールが１回転しない場合に回転不良と判断する。回転不良検出カウンタはインデックスを検知したときに０に設定することで、定速回転処理が正常であれば回転不良検出カウンタが１８０に到達する前に０となるように構成されている。

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

＜ホッパ４４＞

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

【００６６】

＜補助タンク４６＞

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

【００６７】

＜設定キースイッチ３７＞

設定キースイッチ３７は、スロットマシンＰＳ１の内部に設けられた前面に開閉扉が設けられている設定キースイッチユニットに設けられている。フロントパネルＰＳ２を開放後、設定キースイッチユニットの開閉扉を開放することでアクセスが可能となる。設定キースイッチ３７がオンとなるには、設定キーを差し込み、右方向に９０度回転させる。メダル受付けが可能な状態で設定キースイッチ３７がオンとなると現在の設定値を確認でき、電源投入時の電源断復帰処理（電源投入処理とも称す）で設定キースイッチ３７がオンであると判断すると設定変更処理を実行する。

【００６８】

＜電源装置３９＞

電源装置３９は、キャビネットＰＳ３の正面視左下方に設けられている。電源装置３９は、方形箱形構造になっており、外部には電源スイッチ４０が設けられており、内部には電圧を生成する電源基板が設けられている。電源装置３９は、ハーネス（図示しない）を介して回胴装置基板、サブ制御基板１０００へそれぞれ個別に接続されており、回胴装置基板から更にハーネスを介してメイン制御基板１００へ接続され、メイン制御基板１００に電源を供給している。

【００６９】

電源装置３９は、電源スイッチ４０がオンとなった場合、スロットマシンＰＳ１の外部より電力を取込んだ後、それぞれ所定の電圧を生成し、メイン制御基板１００、サブ制御基板１０００に対しそれぞれ所定の電圧を取込ませるよう構成されており、電源スイッチ４０がオフとなった場合、スロットマシンＰＳ１の外部より電力を取込まないよう構成されている。

【００７０】

＜外部出力端子板４７＞

外部出力端子板４７（外部集中端子板４７とも称す）は一般的にスロットマシンＰＳ１のキャビネットＰＳ３内部に取付けられており、メイン制御基板１００から出力された遊技の結果に関する信号を予め定められた形式の信号に変換しスロットマシンＰＳ１の外部に送信する。遊技の結果の内容として投入枚数、払出枚数、ボーナス回数（ビッグボーナス回数、レギュラーボーナス回数）、ドア開放信号等がある。その他の外部に信号を送信するための条件は、ＡＴ状態となったとき、特定の図柄組合せが表示されたとき、遊技に関するカウンタの値が所定値となったときなど、メイン制御基板１００が制御するあらかじめ定められた情報をもとに設定できる。

【００７１】

＜機能ブロック図＞

本実施形態に係るスロットマシンＰＳ１の機能ブロック図に関して図４に基づいて説明する。

【００７２】

＜メイン制御基板１００＞

本実施形態のスロットマシンＰＳ１は、一般的な遊技の流れを司るメイン制御基板１００（メイン制御手段１００、主制御基板１００、主制御手段１００とも称す）から、サブ制御基板１０００（サブ制御手段１０００、副制御基板１０００、副制御手段１０００とも称す）、ドア中継基板（中央表示基板とも称す）、回胴装置基板、リセット／設定スイッチ３８、設定キースイッチ等と電気的に接続されていることで、データ通信を可能としている。ただし、メイン制御基板１００とサブ制御基板１０００は双方向通信を不可能とし、メイン制御基板１００からサブ制御基板１０００への一方向通信でデータ通信を可能としている。

【００７３】

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

【００７４】

主制御チップの制御により、役抽選（内部抽せんとも称す）、リールの駆動制御（リール制御とも称す）、払出制御等を各種基板へと適宜データ通信を行う。また、サブ制御基

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

【００７５】

メイン制御基板１００に搭載されている主制御ＲＯＭの記憶容量は「１６ＫＢ以下」となっており、「７．５ＫＢ以下」の使用領域（第１プログラム領域とも称す）とそれ以外の使用領域外（第２プログラム領域とも称す）とを有している。使用領域には、メイン制御基板１００が実行するプログラムが記憶されている「４．５ＫＢ以下」の制御領域（第１制御領域とも称す）と、プログラム以外の情報（例えば、内部抽せんテーブル情報）のみが記憶され、または記憶されることとなる「３．０ＫＢ以下」のデータ領域（第１データ領域とも称す）とを有している。使用領域外には使用領域と同様に制御領域（第２制御領域とも称す）とデータ領域（第２データ領域とも称す）とを有している。使用領域には遊技の進行に関するプログラムが記憶されており、使用領域外には不正対策に関するプログラムや遊技機試験に用いるプログラムが記憶されている。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

主制御ＲＡＭを初期化する契機は設定変更手段による設定変更処理時（「設定変更装置作動時」、「設定変更モード移行時」と称する場合がある）、電源断復帰処理時と毎遊技の開始時とがあり、それぞれの場合によって初期化する主制御ＲＡＭの記憶領域の初期化する範囲は異なる。

【００７９】

設定変更処理時において、電源断復帰が正常に行えない場合、または復帰不可能状態（復帰不可能エラーが発生している状態）の場合はスイッチ状態フラグの記憶領域を除くＲＡＭエリアにデータ０をセット（初期化）する。つまり設定変更前の状態を引き継ぐものはスイッチ状態フラグしかなく、例えばＲＴ状態や、条件装置フラグなどはクリアされ引き継がない。ただしこれに限らず、スイッチ状態フラグを含むすべてのＲＷＭエリアを初期化してもよい。

【００８０】

また、設定変更処理時であって、電源断復帰が正常に行える場合と、または復帰不可能状態以外の場合のいずれか一方、つまり、正常に設定変更処理を行う場合はスイッチ状態フラグの記憶領域、設定値情報の記憶領域、ＲＴ状態情報の記憶領域、特定条件装置の記憶領域が記憶される領域を除くＲＡＭエリアにデータ０をセットする。つまり、設定変更前の遊技状態を維持したまま、設定変更後の設定値で遊技が可能となるようにＲＴ状態、設定値データ、条件装置フラグを引き継ぐ。設定値データは設定変更前の情報を引き継ぎ、その後の設定変更処理において新たな設定値が設定されるため、サブ制御基板１０００において、設定変更がされたのかを判定するために用いられる。

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

＜サブ制御基板１０００＞

サブ制御基板１０００は、副制御チップが搭載されている。副制御チップには、副制御ＣＰＵ、副制御ＲＯＭ、副制御ＲＡＭ等がバスによって互いにデータ通信を可能としている。サブ制御基板１０００は演出制御基板と双方向通信が可能であり、スピーカＳ、ＬＥＤランプ、サブスイッチ２０、演出用スイッチ等に出力する演出を指定したデータを送信する。表示装置３２への情報は画像制御基板へデータを送信する。また、サブ制御基板１０００は電源基板から直接電力が供給される。

【００８５】

＜回胴装置基板＞

回胴装置基板は、リールモータ、リールセンサ、ドアスイッチ、払出センサ、外部出力端子板４７（外部集中端子板４７とも称す）等とメイン制御基板１００との間のデータ通信を行う中継基板である。リールモータはリールの駆動を制御する。リールセンサは、リールが正常な動作を行っているかを判定するセンサであり、突出片（インデックスとも称する）がセンサを通過した際に回胴装置基板へデータ送信を行う。ドアスイッチは、前扉ＰＳ２が開放されたか否かを判定するセンサである。払出センサはメダルがホッパ４４から払い出される際に適切に通過しているかを判定するセンサである。外部集中端子板は遊技機外のホールコンピュータへデータを送信するための中継基板である。また、回胴装置基板は電源基板から直接電力が供給される。

【００８６】

＜ドア中継基板＞

ドア中継基板は、入力される情報として、セレクタ内の各種センサ情報（投入センサ１、投入センサ２、通路センサ、シュートセンサ）、ベットスイッチ情報、ストップスイッチ情報、精算スイッチ情報があり、出力する情報として、ブロッカ情報、クレジット数情報、ベット数情報、リプレイ図柄組合せ表示情報、払出数情報がある。ドア中継基板は、セレクタ、ベットスイッチ、ストップスイッチ、精算スイッチ、クレジット数表示器２６、払出数表示器、リプレイランプ、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、スタートランプ、メダル投入可ランプ、有利区間ランプと電気的に接続されている。

【００８７】

＜演出制御基板＞
　演出制御基板（演出制御手段とも称す）は、サブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチ、可動役物、スピーカＳ、バックランプ、フロントパネルＰＳ２に設けられているＬＥＤランプ、表示装置３２の表示内容を制御する画像制御基板と電気的に接続される。
【００８８】
　演出制御手段は、サブ制御手段１０００と双方向通信が可能なように構成されており、サブ制御手段１０００から受信した演出コマンドに基づいて演出装置への演出の出力を制御する。
【００８９】
　演出制御手段は、内部抽せん手段による役の抽選結果に基づいて演出内容を選択する。本実施形態では、複数種類の演出内容が予め設けられており、演出制御手段は、遊技の開始時等に、内部抽せん手段による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって演出内容を選択する。
【００９０】
　また、演出内容は、役抽選の結果だけでなくフリーズ抽選の結果や遊技状態（ＲＴ状態、フリーズ状態）等に応じて、それぞれ複数種類が設けられている。具体的には、ボーナス当選時、小役当選時、リプレイ当選時、非当選時等に対応し、それぞれ複数種類の演出内容が設けられている。
【００９１】
　演出内容は、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ１２の操作時や各ストップスイッチ１３の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプをどのように点灯、点滅、または消灯させるか、スピーカＳからどのようなサウンドを出力するか、及び表示装置３２にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。
【００９２】
　また、演出制御手段によって出力される演出の発生を遊技者による操作に応じて行うようにすることも可能である。例えば、メイン制御基板１００に操作信号が入力されるスタートスイッチ１２、ストップスイッチ１３、メダル投入口１７、ベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）、精算スイッチ等の操作信号に応じてメイン制御基板１００から送信されるサブ制御コマンドに基づいてサブ制御基板１０００の演出制御手段により演出を発生させることも考えられるし、サブ制御基板１０００に操作信号が入力されるサブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチ等のサブ入力スイッチ操作手段に応じて直接サブ制御基板１０００より演出を発生させることも考えられる。また、サブ制御基板１０００と演出制御基板をそれぞれ別の基板としたが、１つの基板で構成してもよい。その場合は演出制御基板が有する機能や処理をサブ制御基板１０００が備え、サブ制御基板１０００にサブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチ、可動役物、スピーカＳ、バックランプ、フロントパネルＰＳ２に設けられているＬＥＤランプ、表示装置３２の表示内容を制御する画像制御基板を電気的に接続してもよい。
【００９３】
＜画像制御基板＞
　画像制御基板（画像制御手段とも称す）は、表示装置３２に演出内容を具体的に表示するための画像制御ＲＯＭ、サウンドＲＯＭ、冷却ファン等が設けられている。
【００９４】
＜基板構成の補足＞
　なお、副制御基板と演出制御基板とを１つ（１枚）の基板で構成してもよいし、副制御基板と演出制御基板と画像制御基板とを１つの基板で構成してもよい。副制御基板と演出制御基板を１つの基板で構成する場合は副制御ＣＰＵと演出制御ＣＰＵを２つ備えてもよいし、１つのＣＰＵであってもよい。副制御基板と演出制御基板と画像制御基板とを１つの基板で構成する場合も同様である。

【００９５】
＜電源基板＞
本実施形態のスロットマシンＰＳ１は、電源スイッチ４０の操作に基づいて、電源基板から回胴装置基板及びサブ制御基板へと電力を供給する。回胴装置基板に供給された電力は、メイン制御基板１００、ドア中継基板へと電力を供給する。そして、供給された電力は各部品へと供給されることで電気的に接続される。サブ制御基板１０００に供給された電力は、演出制御基板へと電力を供給し、そして画像制御基板へと電力を供給する。供給された電力は各部品へと供給されることで電気的に接続される。
【００９６】
次に、遊技機の遊技を制御するメイン制御基板１００の制御について説明する。
【００９７】
＜エラーの種類＞
エラーには復帰可能エラーと復帰不可能エラーに大別される。
【００９８】
＜復帰可能エラー＞
復帰可能エラーとは、セレクタに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ４４に関するエラー（ホッパ滞留エラー、ホッパエンプティエラー、異常検知エラー）、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等を示すエラーであり、復帰可能エラーが設定されると各種復帰可能エラーの要因を取り除いた後にリセットスイッチの操作を受け付けると、電源を再投入しなくても遊技に復帰できるよう構成されている。復帰可能エラー中は、何のエラーが発生しているかを遊技者に報知するために、表示装置３２、払出数表示器、各種ランプで発生しているエラーに関する情報を表示する。
【００９９】
遊技中に復帰可能エラーを検知した場合は、検知した時点で遊技の進行を停止してもよいし、復帰可能エラーを検知した遊技の終了後に遊技の進行を停止してもよい。復帰可能エラー中に遊技の進行を停止することで、不正による復帰可能エラーの発生であっても遊技場管理者への被害を抑えることができる。復帰可能エラー状態から復帰する条件としては、エラーの要因を取り除いたことにより自動的に復帰するように構成されていてもよく、電源を再投入せずに復帰可能なエラーを復帰可能エラーと称している。
【０１００】
＜復帰不可能エラー＞
本実施形態のスロットマシンＰＳ１では復帰不可能エラーが発生すると割込みを禁止し、出力ポートの出力をクリアするなど遊技の進行を制限するとともに、クレジット数表示器２６でエラーの種類に応じた表示をするなど復帰不可能状態であることの報知を行う。
【０１０１】
また、復帰可能エラーが設定される場合、リセットスイッチ（図示せず）の操作を受け付けると復帰可能エラーが解除されるが、一度復帰不可能エラーが設定されると、リセットスイッチの操作受付や、電源を再投入しただけでは復帰不可能エラーは解除されない。この場合は、設定変更処理を行うことで復帰不可能エラーが解除されるよう構成されている。復帰不可能エラー時に電源を再投入したときは、電源断復帰処理の一部を実行した後、復帰不可能エラー表示を繰返し実行することで以降の遊技処理を実行しないように制御される。
【０１０２】
復帰不可能エラーとしては、役抽選時に賭け枚数が規定数以外である場合、設定値エラーチェックにおいて値が正常範囲にない場合、電源断復帰時に電源断処理が正常に行われていないと判定した場合（「ＲＷＭ（ＲＡＭ）異常」又は「ＲＷＭ（ＲＡＭ）エラー」と称する場合がある）、水晶発振器の周波数異常が示されるなど乱数異常と判定された場合、入賞判定処理において有効ライン上に当選していない役に対応した図柄組合せが停止されている場合などがある。

【０１０３】
　また、復帰不可能エラーとなると遊技中、遊技待機中（遊技が終了した後から次の遊技が開始されるまで）に関わらず、遊技の進行が停止される。
【０１０４】
＜遊技方法、遊技の流れ＞
　スロットマシンＰＳ１で遊技を行うために、まずメダル投入口１７からメダルを投入するか、予め貯留されているメダルをベット（ＭＡＸベットスイッチ１８、１ベットスイッチ１９）操作されることで予め規定されているメダルの賭け枚数（規定数とも称す）を設定する。なお、本実施形態は規定数として３枚が設定されている。メダルの賭け枚数を設定することで有効ラインが有効に設定され遊技が可能な状態となる。
【０１０５】
　メダルの賭け枚数が上限に設定されている状況で新たなメダル投入口からメダルが投入された場合は、クレジットに記憶される遊技メダル数が増加する。クレジットに記憶される最大枚数は５０枚を上限としている。賭け枚数の上限（３枚）と貯留分の上限（５０枚）を超えるメダルがメダル投入口から投入された場合（５４枚目）は、メダルセレクタのブロッカをオフ（メダルの遊技機内への投入を防ぐ状態）にして、受け皿に返却されるようになっている。即ち、賭け枚数が上限でありクレジットの貯留枚数が上限である場合にはブロッカがオフとなる（セレクタ内のホッパ４４への通路が形成されなくなる）よう構成されている。
【０１０６】
　メダルが投入されたときに賭け枚数が加算される状況としては、賭け枚数が３枚未満（メダルが投入されたときの遊技状態における最大賭け枚数未満）のときである。また、メダルが投入されたときにクレジットに貯留可能となる状況としては、賭け枚数が３枚（メダルが投入されたときの遊技状態における最大賭け枚数）であり、かつクレジットが５０未満（クレジットに貯留可能な上限数未満）のときである。つまり、賭け枚数とクレジットの貯留数の和が５３未満のときは、メダル投入口からメダルが投入されると遊技機内部にメダルが入ることになる。なお、メダルが投入されたときにメダルを遊技機内部に入るための条件として、遊技待機中（遊技終了から次遊技の開始までの期間）であることも挙げられる。例えば、リプレイに係る図柄組合せが表示され、自動ベット処理が実行されたあとの遊技待機中でもメダル投入可能要件を満たす。この場合は自動ベットで３枚ベットされている状態であるため、クレジットの貯留数が５０未満であればメダル投入可能要件を満たすことになる。
【０１０７】
　次に、スタートスイッチ１２の操作を受け付けると、内部抽せん処理を実行し、内部抽せん処理の結果（役抽選結果、条件装置番号とも称す）を定めた後に、最小遊技時間（ウエイト時間（期間）、または４．１秒タイマとも称す）が経過しているか否かを判断しウエイト時間が経過している場合は各リールの回転を開始し、ウエイト時間が経過していない場合はウエイト時間が経過するまで各リールを回転せず待機する。
【０１０８】
　次に、ストップスイッチ１３（左ストップスイッチ１３ａ、中ストップスイッチ１３ｂ、右ストップスイッチ１３ｃ）のいずれかのストップスイッチの操作（停止操作）を受け付けると、役抽選結果と停止操作を受け付けたタイミングに応じて操作されたストップスイッチ１３に対応するリールが停止する。全てのリールが停止（全停とも称す）すると各リールの停止受付時に決定した各停止図柄が異常でないか否かを判定し、異常でない場合、停止した図柄組合せが何れの図柄組合せであるかを検索し、検索結果に該当する図柄組合せに応じて、メダルの払い出し（クレジットへの加算を含む）、リプレイの設定（自動ベット処理）、ボーナス状態の設定、ボーナス状態の終了、ＲＴ状態の設定、ＲＴ状態の終了などの処理が行われ、１遊技が終了する。
【０１０９】
＜フリーズ処理＞

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

の操作に基づく内部抽せん処理やストップスイッチ１３の操作に基づく入賞判定処理または払出制御処理は行わない。

【０１２３】

また、疑似遊技では、ストップスイッチ１３が操作されたことによりリールが停止したときや、リール演出として自動的にリールを停止したときには、停止した各リールを上下に揺動させる（所謂揺れ変動）。これにより、遊技者がストップスイッチ１３を操作した際に通常の遊技なのか疑似遊技なのかを判別することができる。

【０１２４】

また、疑似遊技が終了した後に本当の遊技（「本遊技」と称する場合がある）を開始させるための加速処理を実行する場合は、各リールの回転の開始タイミングをランダムにして回転開始させるランダム遅延処理を実行する。これは、例えば、疑似遊技中に７図柄組合せを停止させた場合にそのままの図柄の位置関係で本遊技を開始してしまうと、本遊技で７図柄を容易に揃えさせやすくすることができてしまう（所謂目押しの補助）。このような事態を防ぐため疑似遊技で停止した図柄組合せをばらけさせるために、ランダム遅延処理で各リールの回転を開始するタイミングをランダムにしている。

【０１２５】

ランダム遅延処理は各リールに対して回転の開始を待機するタイマをセットし、セットされたタイマ値を割込み処理のタイマ更新処理毎に更新し、セットされたタイマ値が０となったリールから回転を開始させる処理である。ランダム遅延処理の結果、全てのリールのタイマ値が０となって全てのリールが定速で回転していると判断した場合はリールに対するストップスイッチの停止操作受付を可能とする。

【０１２６】

なお、ランダム遅延処理が組み込まれていない場合は代わりに、疑似遊技開始前の図柄組合せを記憶し、本遊技開始前に当該図柄組合せに図柄位置を戻してからリールの回転を開始させるようにしてもよい。

【０１２７】

＜技術介入を必要としない図柄組合せ＞

技術介入を必要としない図柄組合せとは、リールが回転している時にどのタイミングでストップスイッチ１３が操作されても、当選している役の図柄組合せを必ず有効ライン上に停止表示可能な図柄組合せを意味する。例えば、全リール３図柄間隔でベル図柄が配置されたときはベル－ベル－ベルが必ず停止（引込率が１００％）するため、技術介入を必要としない図柄組合せといえる。以下、引込率が１００％のことをＰＢ＝１と称し、全リール引込率が１００％となっている当選役をＰＢ＝１役と称する場合がある。

【０１２８】

反対に、ＰＢ≠１とは、リールが回転している時にストップスイッチ１３の停止タイミングによっては、当選役の図柄組合せが停止しないことを意味する。例えば、引き込み範囲内に当選役に関する図柄が存在しない箇所（５図柄分離れている等）がある場合はＰＢ≠１であり、当該当選役をＰＢ≠１役と称する場合がある。

【０１２９】

＜小役優先制御、ボーナス優先制御＞

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

【０１３０】

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

【０１３１】

また、リプレイは最も優先度が高く、取りこぼしできないため、リプレイと小役、またはリプレイとボーナスの条件装置フラグが同時にオン状態となったときは、リプレイに関

する図柄を必ず引き込むようになっている。
【０１３２】
＜通常区間＞
通常区間とは、指示機能に係る処理ができない区間である。通常区間で押し順役に当選したときは、どの押し順に当選したかをマスクした情報（演出グループ番号）をサブ制御手段１０００に送信する処理を実行する。また、通常区間で押し順役に当選したときは、押し順（正解押し順と不正解押し順の両方）の報知を指示モニタに表示させない。これにより、通常区間では、メイン制御手段１００、及びサブ制御手段１０００ともに押し順役が当選しても押し順を報知しないため、通常区間で押し順役が当選しても常に正解か不正解かはわからないようになっている。つまり、ＡＴ状態にはならない遊技区間である。
【０１３３】
＜有利区間＞
有利区間とは、指示機能に係る処理を実行可能な区間であり、ＡＴによる過剰なメダル獲得を抑制するために有利区間を設けている。通常区間で実行する有利区間移行抽せんに当選すると有利区間に移行することができる。有利区間では、ＡＴへの移行抽選を行うことや、ＡＴ状態となる場合を有することができるが、先に述べた過剰なメダル獲得を抑制するために、有利区間を一定の条件に基づいて終了し通常区間へ移行させるように設計している。
具体的には、
１）一の有利区間に移行した次遊技から１５００ゲームの遊技を消化したとき
２）一の有利区間に移行した次遊技から２４００枚を超えるメダルを獲得したとき
３）任意の条件を満たしたとき
が挙げられる。これらにより、過剰なメダル獲得を抑制することができる。なお、１）の１５００ゲームは、４０００ゲームであってもよいし、２バイトの記憶領域で記憶可能な最大値である６５５３５ゲームであってもよいし、所定回数の遊技の消化では有利区間を終了しないよう構成してもよい。また、３）の任意の条件とは、例えば、一のＡＴが終了したとき、特定の図柄組合せが表示されたときなどが挙げられる。
【０１３４】
有利区間である場合は、有利区間であることを示す情報（有利区間種別とも称す）を所定のＲＡＭ領域に記憶する。当該ＲＡＭ領域に記憶されている値が０の場合（有利区間種別が０の場合）は、通常区間であることを示し、当該ＲＡＭ領域に記憶されている値が１の場合（有利区間種別が１の場合）は、有利区間であることを示す。
【０１３５】
＜有利区間ランプ＞
有利区間に滞在していることをメイン側で示す情報として、有利区間ランプを設けている。これにより、遊技者は有利区間に滞在しているか否かを確認するときは有利区間ランプの点灯／非点灯で容易に判断することができる。具体的には、クレジット数表示器２６のＤＰが点灯であると有利区間に滞在していることを示しており、クレジット数表示器２６のＤＰが非点灯であると有利区間に滞在していないことを示している。なお、有利区間ランプの点灯タイミングは、全リール停止後、ベットスイッチ操作受付後、手入れで投入した１枚目のメダル検出時、手入れで投入した２枚目のメダル検出時、手入れで投入した３枚目のメダル検出時、スタートスイッチ受付後、または内部抽せんによる択役当選後等が挙げられる。また、必ず点灯させる条件として、有利区間に滞在していること、かつ択役の操作手順情報を報知し、当該報知遊技の出玉率（最大の出玉率）が１を超えている場合（増加する場合）が挙げられる。
【０１３６】
また、仕様上押し順小役が搭載されていないことで出玉率が１を超えないがリプレイ確率の高いＲＴへのＲＴ移行押し順を報知する場合においても有利区間ランプを点灯させるよう構成されている。これは遊技者にとって有利な状態であることを有利区間ランプで教えるためであり、遊技者が遊技機の仕様がわからないことで損害を被ることを防ぐ目的が

ある。
【０１３７】
なお、上記のような有利区間ランプを必ず点灯させる条件を満たしていない場合には、新たに有利区間に移行した後の有利区間ランプを点灯させるタイミングは任意としても問題ない。
【０１３８】
なお、有利区間ランプを一度点灯させた場合は、有利区間が終了するまで点灯を維持し続け、有利区間が終了した遊技の次の遊技のスタートスイッチの操作の受け付けより前（全リール停止後、ベットスイッチ操作受付後、手入れで投入した１枚目のメダル検出時、手入れで投入した２枚目のメダル検出時、または手入れで投入した３枚目のメダル検出時）に有利区間ランプを非点灯にする。
【０１３９】
このように構成することで、有利区間ランプが点灯していなくても有利区間である場合があり、有利区間ランプが非点灯であっても指示機能に係る処理を実行される期待感を遊技者に与えることができる。これにより、従来は通常区間であれば、有利区間に移行させることを待つだけのゲームになっていたが、本実施形態の遊技機であれば、有利区間ランプが点灯していなくてもＡＴ移行抽選等がなされている可能性があるため遊技のモチベーションを維持させることが可能となる。
【０１４０】
また、有利区間種別が１であるときは必ず有利区間であるとは限られない。これは、通常区間（有利区間種別が０）であり、有利区間移行抽せんに当選して有利区間種別が１となる遊技においては、有利区間種別が１であるがまだ有利区間に移行する前であるため遊技状態としては通常区間となっているためである。試験信号として有利区間か通常区間かを送信するための処理を実行する際に、有利区間種別を参照すると通常区間であるのに有利区間の信号を送ることになってしまうため、本来の状態とは異なる信号を送信してしまう。
【０１４１】
この状況を防ぐために、試験信号として有利区間か通常区間かを送信する際は、有利区間クリアカウンタの値を参照するよう構成されている。有利区間クリアカウンタの値が０のときは通常区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行し、有利区間クリアカウンタの値が０でない（有利区間クリアカウンタの値が１～１５００）ときは有利区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行する。このように構成することで試験信号を出力するための処理としては、有利区間クリアカウンタの値が０か否かを判断するのみで、状態が正確に特定できるため、プログラム容量の圧迫を解消し、且つプログラム実行速度を向上させることができる。なお、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合も前述したとおり、有利区間クリアカウンタの値に１を入れるため、試験信号を出力するための処理では、有利区間が終了する遊技においても有利区間であることを正確に出力することができる。
【０１４２】
＜メイン遊技状態＞
メイン遊技状態とは、主制御手段で管理する遊技状態であって、必ずしもＲＴ状態とは同一とならない遊技状態である。例えば、後述するＡＴ、サブボーナス、ＣＺ、通常区間等に対応してメイン遊技状態が定められている。メイン遊技状態のみが遷移した場合内部抽せん手段による内部抽せん結果の決定確率は変化しない。メイン遊技状態は主制御手段が遊技状態を管理するためのものであり、ＡＴ当選確率等の指示機能に係る性能、フリーズ当選確率、又は外部端子への出力契機がメイン遊技状態毎に定まっている。
【０１４３】
＜ＡＴ＞
ＡＴとは、アシストタイムの略称であり、報知期間とも称し、遊技者が役抽選により当選した役の入賞を容易にする（以下、報知と称する）ための期間である。一般的に、ＡＴ

中で報知する手段としては、ストップスイッチの操作タイミング、ストップスイッチの操作順番、ストップスイッチの操作タイミングかつストップスイッチの操作順番が挙げられ、操作手順や操作態様とも称する。

【０１４４】

＜サブボーナス＞

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

【０１４５】

＜択役のグループ化＞

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

【０１４６】

＜指示機能に係る処理＞

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

【０１４７】

＜指示モニタ＞

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

モニタに「５」を表示し、押し順役Ｆ（右中左正解）の場合は指示モニタに「６」を表示する。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

＜状態表示モニタ（役比モニタ）＞

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】
指示込役物比率における「指示込役物」とは、上述した「役物」に指示機能が作動した遊技（所謂ＡＴ）における払出を含んだものであり、「指示込役物比率」とは、（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）÷総払出×１００で算出される比率である。ここで、（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）とは、指示機能作動中、且つ役物が作動した遊技の払出を指すのではなく、指示機能が作動した遊技の払出数と役物が作動した遊技の払出の合算を指す。仮に、指示機能が作動した遊技が、役物が作動した遊技であった場合には、２つの払出数を合算するのではなく、その遊技の払出数が（指示機能作動中の払出、または役物作動中の払出）となる。なお、ＡＴが作動した遊技で遊技者がストップスイッチの操作態様を間違えた場合、最大の払出を得られないことがあるが、この場合は実際の払出に基づいて算出される。
【０１５６】
役比モニタに表示する情報のうち識別セグに表示する情報は、累計の有利区間比率、累計の指示込役物比率、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率、最新の６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率のうちどの比率を表示しているかを識別するための情報であり、それぞれ、「７Ｕ．」、「７Ｐ．」、「６Ｙ．」、「７Ｙ．」、「６Ａ．」、「７Ａ．」、「５Ｈ．」と表示する。例えば、識別セグに「７Ｕ．」と表示されている場合は、累計の有利区間比率であることを示し、識別セグに「６Ｙ．」と表示されている場合は、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率であることを示している。なお、役比モニタに表示する「．」とは、デシマルポイントのことである。
【０１５７】
役比モニタに表示する情報のうち比率セグに表示する情報は、各種比率の算出結果を視認できるための情報であり、２個の７セグメントＬＥＤを用いて２桁の数字で表示する。例えば、算出結果が７０となった場合は、比率セグに「７０」と表示する。なお、算出した結果のうち小数点以下は切り捨てて表示する。また、算出結果が１００となった場合は、「９９」と表示する。また、累計のゲーム数が４００ゲームに満たない場合は、比率セグは「００」と表示する。
【０１５８】
識別セグは、累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合は識別セグを点滅態様で表示する。基準ゲーム数は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は１７５０００ゲームであり、累計の指示込役物比率の場合は１７５０００ゲームであり、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率の場合は６０００ゲームであり、最新の６０００ゲーム間の役物比率の場合は６０００ゲームであり、累計の連続役物比率の場合は１７５００ゲームであり、累計の役物比率の場合は１７５００ゲームであり、累計の役物等状態比率の場合は１７５０００ゲームである。
【０１５９】
比率セグは、表示数値が閾値以上の場合は比率セグを点滅態様で表示する。閾値は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は７０であり、累計の指示込役物比率の場合は７０であり、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率の場合は６０であり、最新の６０００ゲーム間の役物比率の場合は７０であり、累計の連続役物比率の場合は６０であり、累計の役物比率の場合は７０であり、累計の役物等状態比率の場合は５０である。なお、累計のゲーム数が４００ゲームに満たないで場合であって算出の結果は閾値以上となるが比率セグには「００」と表示する場合は、比率セグは点灯態様で表示する。
【０１６０】
役比モニタが正常な動作が可能であるかを確認するために、電源が投入されてタイマ割込み処理が起動してから４８００ｍｓ間は、識別セグと比率セグにはテストパターンを表示する。テストパターンとしては、役比モニタを構成する４個の７セグメントＬＥＤのうち全てのセグメント（ＤＰ含む）を点滅態様で表示する。例えば、「８．８．８．８．」を点滅態様で表示することが挙げられる。なお、テストパターンは電源投入後のタイミン

グで表示する場合の他に、設定変更中、設定確認中、ＲＷＭ（ＲＡＭ）異常エラー中の何れかのタイミングで表示してもよい。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

続いて、役比モニタにおける点滅表示に関する制御方法を説明する。

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

役比モニタの表示を点滅態様で表示する場合は、識別セグにおいて累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合、比率セグにおいて表示数値が閾値以上の場合、識別セグ、及び比率セグにおいてテストパターンを表示する場合の何れかの場合であるため、これらの場合以外の場合は、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照せずに点灯態様で表示するようにしている。ただし、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照するか否かに関わらず点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）はタイマ割込み処理毎に更新されているため、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）も随時更新されており、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照しない状態から参照する状態に切り替わったときであっても点灯と消灯とのタイミングと各種比率表示の切り替えタイミングがずれることなく表示することが可能となる。

【０１７３】

＜プログラム開始処理フロー＞

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

設定キースイッチ３７及びドア開放検知スイッチがオンである場合は、電源断復帰データが正常、または復帰可能状態か否かを判定する。電源断復帰データが正常、または復帰可能状態である場合は、設定変更処理における初期化処理で初期化する第１の初期化範囲

を設定して、図１０の設定変更処理へ移行する。電源断復帰データが正常、または復帰可能状態でない場合は、設定変更処理における初期化処理で初期化する第２の初期化範囲を設定して、図１０の設定変更処理へ移行する。そして、設定変更処理の後は図９の遊技進行メインへ移行する。

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

＜電源断処理＞

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

【０１８０】

本実施形態では、電源スイッチ４０のオフ操作や、停電などの電源の供給が断たれる事象が発生（電源断の発生とも称す）するとスロットマシンＰＳ１を稼動させるための動作電圧が降下し、当該動作電圧が閾値を下回った場合に電圧監視回路が電源断を検知して電源断検知信号を生成し主制御チップの入力ポートに電源断検知信号が入力される。そして、タイマ割込み処理の電源断検知信号が入力されているか否かを判断する判断処理で、電源断検知信号が入力されていると判断したときに電源断処理を実行する。なお、タイマ割込み処理で電源断検知信号が入力されているか否かを判断する場合、１回のタイマ割込み処理で判断してもよいし、２回以上の複数回のタイマ割込み処理で判断してもよい。換言すると複数回のタイマ割込み処理で電源断か否かを判定するときは、１回目で電源断検知信号が入力されていると判定しても２回目で電源断検知信号が入力されていないと判定した場合は電源断処理を実行しない。これは、ノイズや瞬断（一瞬だけ電圧が閾値を下回ったがすぐに閾値を上回った状態）が発生した場合に、電源断処理を実行しないようにするためである。

【０１８１】

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

【０１８２】

＜タイマ割込み処理＞

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

【０１８３】

本実施形態においてタイマ割込み処理は２．２３５ｍｓ（ミリ秒）毎に定期的に発生するよう構成されている。

【０１８４】
タイマ割込み処理を開始すると、レジスタに記憶されている必要なデータを対比する。
【０１８５】
次に、電源断検知信号を受信しているか否かで電断を検知しているか否かを判断し、電断を検知していると判断したときは電源断処理を実行する。
【０１８６】
次に、各種センサ、操作スイッチの入力を判定する入力ポートの読込みを行い、入力ポートデータ生成処理を実行する。
【０１８７】
次に、リール駆動制御を実行する。リール駆動制御では、各リールが加速中、定速回転中、減速開始中、減速中、停止中のいずれの駆動状態に応じた制御及び駆動状態の更新を行う。
【０１８８】
次に、出力ポートごとに出力するデータ（ステッピングモータへの励磁信号やホッパ４４の駆動信号など）を作成し各種信号を出力するポート出力処理を行う。
【０１８９】
次に、各種異常が発生しているか否かのチェックを行う。各種異常とは、現在の設定値が正常な値か否か、投入・払出センサの動作パターンが正常か否かが挙げられる。
【０１９０】
次に、ホールコンピュータなど外部のシステムへ出力するボーナス信号、ＡＲＴ信号、セキュリティ信号などの外部信号、メダル投入信号及びメダル払出信号をセット（オン／オフを制御）して外部端子板に送信するための外部信号出力を行う。
【０１９１】
次に、制御コマンド送信処理を実行する。制御コマンド送信処理ではセットされたサブ制御コマンドがある場合、サブ制御基板１０００へサブ制御コマンドを出力する。
【０１９２】
次に、各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行する。各種ＬＥＤの点灯に関する制御では、各種ＬＥＤの点灯、非点灯を表すＲＷＭの記憶領域を確認し、点灯を表す値（本実施形態では「１」）が記憶されていれば当該ＬＥＤの点灯信号を出力し、消灯を表す値（本実施形態では「０」）が記憶されていれば当該ＬＥＤの点灯信号を出力しない（又は、消灯信号を出力する）ようにする。
【０１９３】
各種ＬＥＤとしては、１～３ベットランプ、リプレイランプ、スタートランプ、メダル投入可ランプ、クレジット数表示器、獲得枚数表示器、ストップスイッチランプ、ＭＡＸベットランプ等のランプの制御を行っている。
【０１９４】
次に、ストップスイッチの操作音やメダル投入音などサブ制御基板に送信する報知データを出力する。
【０１９５】
次に、性能試験に係る信号を出力する。
【０１９６】
次に、レジスタを復帰させる。
【０１９７】
次に、割り込み許可フラグをオンに保存して、タイマ割込み処理を終了する。
【０１９８】
なお、サブ制御コマンドの種類としては、スタートスイッチが操作されたことによるスタートコマンド、内部抽せんの結果を示す当選情報コマンド、リールの加速が開始したことによる回胴回転開始コマンド、回転中のリールを停止するための各ストップスイッチが操作されたことによる左回胴停止コマンド、中回胴停止コマンド、右回胴停止コマンド、全回胴停止コマンド等様々有する。

【０１９９】
　また、タイマ割込み処理内で、タイマ計測の処理を行っても良い。
　タイマ計測では、ＲＷＭ（ＲＡＭ）に記憶されているタイマ（時間）に関する情報を更新する制御処理を行う。例えば、１回の最小遊技時間（４．１秒）を監視（管理）するＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域Ａとも称す）に記憶されている値を更新する処理（例えば、１減算する処理）を行う。なお、最小遊技時間を監視するＲＷＭの記憶領域だけでなく、投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）するＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域Ｂとも称す）、外部信号の出力時間を監視（管理）するＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域Ｃとも称す）等、複数のタイマに関するＲＷＭの記憶領域を有していても良い。
　この場合、タイマ計測では、タイマ領域Ａに記憶された値を１減算する処理、タイマ領域Ｂに記憶された値を１減算する処理、タイマ領域Ｃに記憶された値を１減算する処理など、タイマに関する情報を記憶しているＲＷＭの記憶領域（以下、タイマ領域とも称す）に記憶されている値を１減算する処理を実行する。また、或るタイマ領域に記憶されている値が「０」のときにタイマ計測を行った場合には、或るタイマ領域に記憶されている値は「０」となるように構成されている。
【０２００】
　なお、ＲＷＭに記憶されているタイマに関する情報を更新する制御処理として、タイマ領域に記憶されている値を１減算する処理を例として挙げたが、タイマ領域に記憶されている値を１加算する処理としても良い。
【０２０１】
　ここで、投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）について説明を行う。
　投入ボタンによる遊技メダルの投入を監視（管理）とは、１ベットスイッチ１９が操作されたことに基づくベット処理が実行されてから計時するタイマであって、当該タイマの値が「０」となるまで、次の１ベットスイッチ１９が操作されたか否かを判断する処理を実行しないようにするためのタイマである。
【０２０２】
　例えば、クレジット数が所定値以上ある所定の状況下（例えば、ベット数が０であり、クレジット数が３であり、１ベットスイッチ１９の操作によりベットが可能な状況下）において、１ベットスイッチ１９が操作されたことに基づくベット処理が実行された後にタイマ領域Ｂに「２０」を記憶する。その後、タイマ割込み処理のタイマ計測によって、タイマ領域Ｂに記憶されている値を「１」減算する。そして、タイマ割込み処理が２０回実行されたときに、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」となる。なお、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」でない場合（タイマ領域Ｂに記憶されている値が「１」～「２０」の何れかの場合）は、遊技進行メイン処理において、１ベットスイッチ１９が操作されたか否かの判断をしない。つまり、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」でない場合に１ベットスイッチ１９が操作されても、ベット処理が実行されない。その後、タイマ領域Ｂに記憶されている値が「０」となった後は、１ベットスイッチ１９が操作されたときにベット処理が実行可能となる。
【０２０３】
　このように構成することによって、１ベットスイッチ１９を１回操作したにも関わらず、誤作動により複数回のベット処理が実行されてしまうことを防止することができる。また、悪意のある遊技者が、１ベットスイッチ１９を連打することによって、１ベットスイッチ１９の操作に基づくベット処理が複数回実行され、ベット処理の実行に基づくコマンドが連続してサブ制御手段１０００に送信されてしまうことを防止することができる。
【０２０４】
＜電源断復帰処理＞
　本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行する電源断復帰処理について図８のフローチャートを用いて説明する。
【０２０５】

本実施形態では、電源スイッチ４０のオン操作により電源が投入された時に、メイン制御基板１００が、各種データを電源断前の状態に復帰するための電源断復帰処理を実行する。

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

＜遊技進行メインの説明＞

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

【０２０９】

メイン制御基板１００は、遊技価値投入処理を実行する。遊技価値投入処理では、再遊技による自動投入処理が実行される（再遊技でない場合は自動投入処理よるメダル投入は実行されない）。その後メダル投入待ち状態となり、遊技価値投入処理では、メダル投入待ち状態でメダル投入口１７からの遊技メダルの投入やベットスイッチの操作を待ち、遊技メダルの投入やベットスイッチの操作がされると、ベットが可能な状況か否か（クレジットにベット分が記憶されているか否か、ベット数が上限値であるか否か）を判断し、ベットが可能な状況である場合はベット数、又はクレジット数を更新する。そして、遊技が実行可能となるベット数がベットされているか否かを判定し、ベットされていると判定した場合は、スタートスイッチ１２が操作されたか否かを判定し、ベットされていないと判定した場合は、遊技メダルの投入、またはクレジットに貯留されている状態であればベットスイッチの操作受付（クレジットに貯留されている状態の場合）を待つ。遊技が実行可能となるベット数がベットされており、スタートスイッチ１２が操作された（スタートスイッチ信号がオンと判定された）場合は、内部抽せん処理を行い、スタートスイッチ１２が操作されていない（スタートスイッチ信号がオンと判定されていない）場合は、スタートスイッチ１２の操作受付を待つ。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

りする。ボーナスは、ＲＢ、ＢＢ、ＣＢ、ＭＢ、ＳＢに分けられる。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

リプレイ（再遊技役とも称す）は、当選したリプレイに基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、再遊技（新たにメダルを投入しなくても自動ベットにより次の遊技を行うことが可能となる遊技）を付与する役で

ある。リプレイは当選した遊技において取りこぼすことはないため、リプレイが当選した次遊技は必ず再遊技となる。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

ＲＴの具体的な使用例として、通常役抽選テーブルのハズレの領域をリプレイに置換えてリプレイの当選確率を増加するようにしてもよいし、通常役抽選テーブルのリプレイの領域をハズレに置き換えてリプレイの当選確率を減少するようにしてもよい。
さらに、通常役抽選テーブルとリプレイの領域は同一であるが、リプレイの領域内で当選するリプレイの種類を異ならせるようにしてもよい。
スロットマシンＰＳ１では、複数のＲＴ役抽選テーブルを設けており、それぞれ所定の移行条件を満たすと他のＲＴ状態に移行するように構成している。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

また、上述したＲＴ役抽選テーブルの移行条件１～５の何れかの条件を満たした場合にリプレイに関する置数を変更することができる。例えば、ＲＴ１のリプレイ確率が１／７．３であり、ＲＴ１からＲＴ２に移行したときはＲＴ２のリプレイ確率を１／１．５に変更するようにしてもよい。これにより、リプレイ確率が高い状態に移行することでメダルの減少を抑制し、遊技性に興趣を与えることができる。

【０２３５】

なお、内部抽せん手段の内部抽せん結果や、前回以降の遊技におけるフリーズ番号が記憶されているか否かに応じて、スタートレバーの操作後にフリーズを実行してもよい。スタートレバーでフリーズが実行される場合は、フリーズ終了時に次の最小遊技時間経過の判断処理を行うことなくリール回転開始処理を実行してもよい。

【０２３６】

次に、前回遊技でセットされた最小遊技時間（４．１秒に相当）が経過したかチェックする。最小遊技時間が経過したと判定した場合（最小遊技時間タイマの値が０であると判定した場合）は、最小遊技時間を新たにセットし、最小遊技時間が経過したと判定していない場合（最小遊技時間タイマの値が０であると判定していない場合）は、最小遊技時間タイマの値をデクリメントした後最小遊技時間が経過したか否かをチェックする。この最小遊技時間のチェック処理は最小遊技時間が経過したと判定するまで実行され、最小遊技時間の判定処理と最小遊技時間を新たにセットする処理の間に遊技進行メイン処理として他の処理は実行しないよう構成されている。これにより、最小遊技時間が他の処理で延びることがないため遊技をいち早く可能にできる。即ち、遊技者を待たせることなく遊技を間延びさせることを防止できる。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

また、リールが回転開始したことを示すコマンドをサブ制御手段１０００に送信し、サブ制御手段１０００が当該コマンドを受信したときは、リールの回転時間を計測するリール回転時間計測タイマをセットしカウントをスタートする。そして、リール回転時間計測

タイマの値が所定値に到達（３分相当の時間）した場合は、液晶上に「リールを止めてください」（リール停止警告画像）と表示させ、遊技者にリールの回転を促す。リール回転時間計測タイマはストップスイッチが操作されると（ストップスイッチの操作を受け付けると）初期化し、未だ回転しているリールがあれば再度カウントを実行する。こうして全てのリールが停止するまではリール回転時間計測タイマを更新し続ける。

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

入賞処理とは、有効ライン上に停止させる図柄組合せに基づいて、遊技者に特典を付与する処理である。小役に基づく図柄組合せを停止させるときの入賞処理としては、停止させた図柄組合せに基づくメダルの払い出しや、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態

を移行する処理であり、リプレイに基づく図柄組合せを停止させたときの入賞処理としては、リプレイの権利を与えることや、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理であり、ボーナスに基づく図柄組合せを停止させたときの入賞処理としては、停止させた図柄組合せに基づいて遊技状態を移行する処理である。なお、ハズレの場合は入賞処理を行わない。

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

＜有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理＞

従来、遊技区間として通常区間と有利区間を有する遊技機において、有利区間のＭＹが

２４００を超えた場合に有利区間を終了する遊技機があった。（先行技術文献：特開２０２０－０１０８９６）

【０２６１】

ここで、従来の遊技機（先行技術文献）における有利区間のＭＹとは、有利区間が開始してから遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの差数が「２４００」を超えた場合に、有利区間を終了するというものであった。なお、遊技者の出玉が最も低い地点とは、遊技媒体の差数が最も低い地点と同義である。

【０２６２】

そのため、従来の遊技機（先行技術文献）においては、１回の有利区間において、最大で「２４１４」の差数の利益しか遊技者に与えることができなかった。そのため、遊技者が有利区間の遊技で多くの遊技媒体を費やした場合には、その有利区間では費やした遊技媒体を取り返すことができず、遊技者にとっては従来の遊技機に魅力を感じることができなかった。

【０２６３】

例えば、従来の遊技機では、有利区間の遊技媒体の差数が－３０００である遊技から所定の遊技状態（例えばＡＴ状態）となった場合でも、有利区間のＭＹが２４００を超えた場合には終了する。そのため、最大でも１回の有利区間では遊技媒体が約２４００しか得られなかった（有利区間の遊技媒体の差数が約－６００となって終了していた）。

【０２６４】

そこで、有利区間のＭＹが２４００を超えた場合に有利区間を終了するのではなく、有利区間の開始時を起点（０）とし、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数（有利区間で付与された総遊技媒体数から有利区間でベットされた総遊技媒体数の差）が、所定数（例えば、２４００）を超えた場合に終了するように構成する。具体的には、有利区間における遊技媒体の総ＩＮ数（総投入数、総ベット数とも称する）、有利区間における遊技媒体の総ＯＵＴ数（総払出数、総付与数とも称する）を考慮する。つまり、有利区間における遊技媒体のＯＵＴ数から有利区間における遊技媒体のＩＮ数の差（以下、有利区間の遊技媒体の差数と称する）が、２４００を超えた場合に有利区間を終了するように構成する。このように構成することにより、射幸性を一定の範囲内に抑えつつ、従来よりも遊技性を向上した遊技機を提供することができる。

【０２６５】

例えば、本発明に係る遊技機によれば、有利区間の遊技媒体の差数が－３０００である或る遊技から所定の遊技状態（例えばＡＴ状態）となった場合、有利区間の開始時を起点として有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えた場合に有利区間を終了することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数が－３０００である遊技から、最大で、遊技媒体を約５４００得ることができるようになる（１回の有利区間の遊技媒体の差数が＋２４００となって有利区間が終了する）。

【０２６６】

なお、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数（有利区間で付与された総遊技媒体数から有利区間でベットされた総遊技媒体数の差）が、所定数（例えば、２４００）を超えた場合に終了するように構成した場合、この所定数未満の値で有利区間を終了することは差し支えない。換言すると、有利区間の開始時を起点（０）としたとき、１回の有利区間で得られる最大の遊技媒体の差数が所定数（正確には所定数＋α（αは、１遊技における最大の遊技媒体の差数））となる。

【０２６７】

また、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数が所定数を超えた場合に有利区間を終了するように構成した場合であっても、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数が所定数を超える前に、任意の終了条件を満たした場合に有利区間を終了することもできる。

【０２６８】

このように、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に終了するために、有利区間の遊技媒体の差数が負の値である場合であっても、その遊技媒体の差

数を記憶可能とする必要がある。
【０２６９】
以下では、有利区間を遊技媒体の差数で終了するための具体的な処理について図を用いて説明を行う。
【０２７０】
≪有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理（加算バージョン）≫
図５３は、有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理の一例を示す図である。
【０２７１】
図５３では、有利区間差数カウンタを有する。有利区間差数カウンタとは、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、有利区間の遊技媒体の（総）差数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。
【０２７２】
有利区間差数カウンタに記憶されている値は、電源のオン、オフではクリアされない。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間終了に伴うＲＷＭクリアによってクリアされる。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア）によってクリアされる。また、打ち止め条件を満たしたことを示す情報が打ち止めフラグ領域に記憶され、打ち止め状態となった場合にはクリアされない。
【０２７３】
なお、設定変更を伴う電源投入とは、具体的には設定キースイッチがオンの状況下で電源スイッチをオンにした場合等が該当する。つまり、設定変更を伴う電源投入を行うと設定変更モードに移行し、設定変更モードの終了条件（例えば、スタートスイッチがオンとなった後に設定キースイッチがオフとなること）を満たし、設定変更モードが終了すると、遊技が可能となる。
【０２７４】
有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間の遊技の実行により更新可能に構成されている。
【０２７５】
なお、有利区間差数カウンタは、２バイトで構成されている例で説明を行うが、有利区間差数カウンタは、３バイトで構成されていても、４バイトで構成されていても良い。
【０２７６】
まず、「有利区間クリアカウンター１」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算する。有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回った場合（桁下がりがあった場合）には、キャリーフラグが１となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回らなかった場合（桁下がりがなかった場合）には、キャリーフラグが０となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０となった場合には、ゼロフラグが１となる。
【０２７７】
なお、有利区間クリアカウンタとは、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、有利区間の遊技回数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。
【０２７８】
「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回らなかった場合にＮＯとなる。具体的には、キャリーフラグが１でなかった場合にＮＯとなる。つまり、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」でＮＯと判断する場合は、今回の遊技における有利区間クリアカウンタに１以上の値が記憶されている場合である。換言すると、今回の遊技は有利区間であることを意味する。
【０２７９】
一方、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」でＹＥＳと判断する場合は、今回の遊

技は通常区間であることを意味する。
【０２８０】
「次回の遊技は有利区間？」では、主制御基板が記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断する。例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、有利区間へ移行することを示す情報を記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断するようにしても良い。また、例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、移行先の遊技状態も決定しているような仕様であれば、移行先の遊技状態を記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断するようにしても良い。何れにせよ、次回の遊技が有利区間であるか否かが判断可能な情報に応じて次回遊技は有利区間か否かを判断することができる。そして、次回遊技が有利区間である場合にはＹＥＳとなり、次回遊技が有利区間でない場合にはＮＯとなる。
【０２８１】
「有利区間クリアカウンタ初期値保存」では、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に初期値を記憶する。例えば、初期値が１５００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に１５００を記憶する。また、例えば、初期値が４０００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に４０００を記憶する。なお、この初期値が１回の有利区間で遊技可能な最大の遊技数に相当する。そのため、初期値は、１５００や４０００に限らず、予め定められた値であれば良い。例えば、１日では遊技が終わらない遊技数（例えば、６５５３５）を設定するようにしても良い。
【０２８２】
「有利区間差数カウンタ初期値セット」では、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。つまり、有利区間を開始する際（今回遊技が通常区間の遊技であり、次回遊技が有利区間の遊技であるとき）に、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。具体的には、初期値を６３１３５（６５５３５－２４００）にし、ＨＬレジスタに記憶する。
【０２８３】
ここで、初期値の６３１３５とは、２バイト（有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「６５５３５」から有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「２４００」を減算した値である。なお、この例においては、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えることとしているが、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えることに限られるものではない。例えば、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が４８００を超えることなど、予め定めた値に設定することができる。仮に、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が４８００を超えることとした場合には、初期値を６０７３５（６５５３５－４８００）とする。
【０２８４】
また、本例では、有利区間差数カウンタを２バイトとしているが、３バイトとすることもできる。有利区間差数カウンタを３バイトとし、有利区間を終了する条件として有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたときとした場合には、初期値として１６７７４８１５（１６７７７２１５－２４００）とする。
【０２８５】
なお、初期値として「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」とすることの効果については、後述する。
【０２８６】
また、これに限らず有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさを２バイトとしたときの有利区間差数カウンタの初期値を６３１２０（６５５３５－２４１５）としてもよい。この場合は有利区間差数カウンタの値が６５５２１以上となった場合に有利区間の終了処理を実行することになる。

【０２８７】
このように構成した場合は、有利区間終了時に有利区間差数カウンタの値が上限値を超えることがないため（有利区間中の差数が２４００を超えると終了するため、最大でも２４００－１（１枚掛け分）＋１５（１５枚払出分）で２４１４までしか初期値から加算されないため有利区間差数カウンタの最大値は６５５３４となる）、有利区間中の差数が２４００を超えて有利区間が終了する際にキャリーフラグとゼロフラグを立たせないようにすることができる。
【０２８８】
このため、有利区間差数カウンタの更新処理において、ゼロフラグが立つときは有利区間差数カウンタの値が１から０になるときのみになり、キャリーフラグが立つときは有利区間差数カウンタの下限を下回るとき（有利区間差数カウンタの値から当該遊技の差数を減算した結果が０未満となるとき）のみになるため、キャリーフラグを確認するだけで有利区間差数カウンタの下限を下回ったか否かを判断できるため、有利区間差数カウンタの更新処理においてキャリーフラグ＝１となった場合に特定値（例えば、「０」、「１」等）を有利区間差数カウンタに記憶することができる。
【０２８９】
これによりキャリーフラグを用いた判断処理がより正確に実現できるため、プログラム容量の圧縮やプログラムの可読性を向上することができる。
【０２９０】
「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」では、「有利区間クリアカウンター１」を行う前の有利区間クリアカウンタが１であったか否かを判断する。例えば、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０の場合（具体的には、ゼロフラグが１の場合）には、ＹＥＳとなる。一方、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０でない場合（具体的には、ゼロフラグが０の場合）には、ＮＯとなる。
【０２９１】
なお、「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」の後であって、「再遊技作動時？」の前には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタ（例：ＨＬレジスタ）に記憶する処理を行っている。
【０２９２】
「再遊技作動時？」では、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）に、ＹＥＳと判断する。一方、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合（次回遊技がリプレイによる遊技でない場合）に、ＮＯと判断する。
【０２９３】
「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＯＵＴ数がＩＮ数よりも大きいか否かを判断する。
【０２９４】
例えば、今回遊技の結果、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＮＯと判断する。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＮＯと判断する。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＮＯと判断する。
エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、ＹＥＳと判断する。
【０２９５】
具体的には、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）に記憶する。また、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が多い場合には、キャリーフラグが０でありＹＥＳと判断

する。また、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が少ない場合には、キャリーフラグが１でありＮＯと判断する。
【０２９６】
　具体例を挙げると、今回遊技の結果、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、Ａレジスタ＝３、キャリーフラグ＝０となる。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、Ａレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、Ａレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。
エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、Ａレジスタ＝２４９、キャリーフラグ＝１となる。
【０２９７】
　ここで、ＩＮ数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「３」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技のＩＮ数として扱う。
【０２９８】
　一方、ＩＮ数、及びＯＵＴ数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数をＩＮ数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）をＯＵＴ数として扱わない。
【０２９９】
　なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行ったが、ＯＵＴ数－ＩＮ数によって判断しても良い。換言すると、ＩＮ数とＯＵＴ数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数を算出できれば良い。
【０３００】
　「有利区間差数カウンタ減算」では、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）に記憶されている有利区間差数カウンタの値から「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」での演算結果（ＩＮ数－ＯＵＴ数）の値を減算する。なお、「有利区間差数カウンタ減算」によって、桁下がりが発生した場合には、キャリーフラグが１となる。
　例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が２である状況下において、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＨＬレジスタ＝６５５３５、キャリーフラグ＝１となる。なお、２－３＝－１となるが、レジスタでは負の値を記憶できない。そのため、桁下がりが発生し、６５５３５となる。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＨＬレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＨＬレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。
【０３０１】
　「有利区間差数カウンタ＜０」では、「有利区間差数カウンタ減算」によって、桁下がりが発生したか否かを判断する。桁下がりが発生した場合にはＹＥＳと判断し、桁下がりが発生しなかった場合にはＮＯと判断する。上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合にＹ

ＥＳと判断する。また、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合にはＮＯと判断する。同様に、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合にはＮＯと判断する。

【０３０２】

なお、「有利区間差数カウンタ＜０」でＹＥＳとなった場合には、キャリーフラグが１となっているため、キャリーフラグを０にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが０となる。なお、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを０にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。

【０３０３】

「有利区間差数カウンタ下限値セット」では、「有利区間差数カウンタ減算」によって桁下がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではＨＬレジスタ）に予め定めた下限値（０）を記憶する。上記の例では、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、「有利区間差数カウンタ減算」によってＨＬレジスタ＝６５５３５となっている。このような場合に、「有利区間差数カウンタ下限値セット」により、ＨＬレジスタに０を記憶する。

【０３０４】

つまり、ＨＬレジスタに記憶されている値に桁下がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに下限値である０を記憶することにより、有利区間の遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図５３における処理は実行される。

【０３０５】

なお、図５３では「有利区間差数カウンタ下限値セット」の処理を備えていたが、「有利区間差数カウンタ下限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「有利区間差数カウンタ＜０」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２、当該遊技のＩＮ数、ＯＵＴ数が、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２となっている（前回遊技の有利区間差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「有利区間差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくすことができる。また、「有利区間差数カウンタ下限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

【０３０６】

つまり、「有利区間差数カウンタ減算」によって桁下がりが発生した場合には、桁下がりしたときの値を用いて有利区間差数カウンタを更新しないようにすることで、有利区間差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、有利区間の遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、有利区間の遊技媒体の差数を用いて有利区間を終了することができる。

【０３０７】

「有利区間差数カウンタ加算」では、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」での演算結果（ＩＮ数－ＯＵＴ数）の値（Ａレジスタに記憶されている値）の補数を算出してＡレジスタに記憶する。そして、算出した補数（Ａレジスタに記憶されている値）をＨＬレジスタに加算する。

【０３０８】

なお、「有利区間差数カウンタ加算」における補数とは、１バイト（２５５）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、０－Ａレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（ＮＥＧ命令）によって導出することができる。

【０３０９】

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が２である状況下において、

エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「有利区間差数カウンタ加算」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に２＋７を演算することにより、ＨＬレジスタには９が記憶される。なお、２＋７は、６５５３５を上回らないため（桁上がりがないため）、キャリーフラグは０となる。

【０３１０】

また、例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３０である状況下において、

エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「有利区間差数カウンタ加算」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に６５５３０＋７を演算することにより、ＨＬレジスタには２が記憶される。なお、６５５３０＋７は、６５５３７となるが、６５５３５を上回るため（桁上がりがあるため）、ＨＬレジスタには２が記憶される。また桁上がりがあるため、キャリーフラグは１となる。

【０３１１】

「有利区間差数カウンタ保存」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間差数カウンタに記憶する。換言すると、有利区間差数カウンタを更新する処理である。

【０３１２】

例えば、「有利区間差数カウンタ初期値セット」により、ＨＬレジスタに６３１３５が記憶されている場合には、「有利区間差数カウンタ保存」により、有利区間差数カウンタに６３１３５を記憶する。

【０３１３】

例えば、「再遊技作動時」でＹＥＳとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタと同じ値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３１４】

例えば、「有利区間差数カウンタ＜０？」でＮＯとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（ＩＮ数－ＯＵＴ数）が減算された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が減算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３１５】

例えば、「有利区間差数カウンタ＜０？」でＹＥＳとなった場合には、ＨＬレジスタには下限値（０）が記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、下限値（０）を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３１６】

例えば、「有利区間差数カウンタ加算」後には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の媒体の差数（ＯＵＴ数－ＩＮ数）が加算された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が加算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３１７】

「有利区間差数＞２４００？」では、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが１であるか否かを判断する。キャリーフラグが１の場合にはＹＥＳと判断し、キャリーフラグが１でない場合（キャリーフラグが０である場合）にはＮＯと判断する。なお、キャリーフラグが１である場合とは、「有利区間差数カウンタ加算」により桁上がりがあった場合である。一方、「有利区間差数

カウンタ減算」により桁下がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは１となるが、その後、キャリーフラグを０とするための所定の演算を行うため、「有利区間差数＞２４００？」ではＮＯと判断することができる。

【０３１８】

つまり、「有利区間差数＞２４００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数を定数（２４００）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【０３１９】

このように、「有利区間差数＞２４００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断するため、「有利区間差数カウンタ初期値セット」によって、初期値として６３１３５を記憶している。

【０３２０】

先述した通り、この６３１３５は、２バイト（有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「６５５３５」から有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「２４００」を減算した値である。つまり、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えた場合には、６５５３５を超えるため、キャリーフラグが１となる。換言すると、「有利区間差数＞２４００？」とは有利区間差数カウンタの値が６５５３５を超えているか否かの判断処理となる。

【０３２１】

また、先述した通り、有利区間差数カウンタの初期値を「６３１２０」とした場合は、「有利区間差数＞２４００？」とは有利区間差数カウンタの値が６５５２０を超えているか否か（６５５２１以上か否か）の判断処理となる。

【０３２２】

また、初期値として６３１３５を記憶することによって、有利区間の開始時を起点（０）として、遊技媒体の差数として－６３１３５に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を６３１３５としたとき、有利区間差数カウンタの値が１３１３５である状況とは、有利区間の開始時を起点（０）として、差数が－５００００であることを意味する。

【０３２３】

以上のとおり、初期値として「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」である６３１３５を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として６３１３５を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数として－６３１３５に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として６３１３５を記憶することについて例示しているが、初期値が６３１３５以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として６３１３５以外の値を採用することができる。

【０３２４】

「ＲＷＭ初期化」では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて０に更新して、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。なお、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータとは、ＡＴゲーム数やＡＴに関する遊技状態、有利区間クリアカウンタ、有利区間差数カウンタ等が挙げられる。そして、有利区間種別を０に更新することで、次回遊技は、有利区間ではない通常区間の遊技となる。有利区間の遊技において、「ＲＷＭ初期化」を実行しなかった遊技の次回の遊技は、有利区間の遊技となる（有利区間は終了しない）。

【０３２５】

つまり、ＨＬレジスタに桁下がりによって異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに下限値である０を記憶することにより、有利区間の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した場合であ

ってもＲＴＩＭＥは継続し、遊技者にＲＴＩＭＥの遊技を提供することが可能である。換言すれば、「ＲＴＩＭＥ差数カウンタ下限値セット」を実行した以降の遊技においても、ＲＴＩＭＥが継続している間は、図５３における処理は実行される。

【０３２６】

なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数からＯＵＴ数を減算したが、ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成しても良い。ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した場合には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯと判断したとき（Ａレジスタに桁下がりが発生したとき）は、「ＲＴＩＭＥ差数カウンタ減算」では、補数を所定の演算によって算出してＡレジスタ（今回遊技の遊技媒体の差数）に記憶してから、ＨＬレジスタに記憶されている値（ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を減算すれば良い。換言すると、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯとなった場合、ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算するように構成されていればよい。

【０３２７】

同様に、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した場合には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＹＥＳと判断したとき（Ａレジスタに桁下がりが発生しなかったとき）は、「ＲＴＩＭＥ差数カウンタ加算」では、補数を算出することなく、ＨＬレジスタに記憶されている値（ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を加算すれば良い。換言すると、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯとなった場合、ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算するように構成されていればよい。

【０３２８】

≪ＲＴＩＭＥを遊技媒体の差数で終了する処理（減算バージョン）≫

図５４は、ＲＴＩＭＥを遊技媒体の差数で終了する処理の一例を示す図である。

【０３２９】

図５４では、ＲＴＩＭＥ差数カウンタを有する。ＲＴＩＭＥ差数カウンタとは、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、ＲＴＩＭＥの遊技媒体の差数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【０３３０】

ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値は、電源のオン、オフではクリアされない。また、ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値は、ＲＴＩＭＥ終了に伴うＲＷＭクリアによってクリアされる。また、ＲＴＩＭＥ差数カウンタに記憶されている値は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア）によってクリアされる。また、打ち止め条件を満たしたことを示す情報が打ち止めフラグ領域に記憶され、打ち止め状態となった場合にはクリアされない。

【０３３１】

なお、ＲＴＩＭＥ差数カウンタは、２バイトで構成されている例で説明を行うが、ＲＴＩＭＥ差数カウンタは、３バイトで構成されていても、４バイトで構成されていても良い。

【０３３２】

まず、「ＲＴＩＭＥクリアカウンター１」では、ＲＴＩＭＥクリアカウンタに記憶されている値から１減算する。ＲＴＩＭＥクリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回った場合（桁下がりがあった場合）には、キャリーフラグが１となる。また、ＲＴＩＭＥクリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回らなかった場合（桁下がりがなかった場合）には、キャリーフラグが０となる。また、ＲＴＩＭＥクリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０となった場合には、ゼロフラグが１となる。

【０３３３】

なお、ＲＴＩＭＥクリアカウンタとは、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、ＲＴＩＭＥの遊技回数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【０３３４】

「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回らなかった場合にＮＯとなる。具体的には、キャリーフラグが１でなかった場合にＮＯとなる。つまり、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」でＮＯと判断する場合は、今回の遊技における有利区間クリアカウンタに１以上の値が記憶されている場合である。換言すると、今回の遊技は有利区間であることを意味する。

【０３３５】

一方、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」でＹＥＳと判断する場合は、今回の遊技は通常区間であることを意味する。

【０３３６】

「次回の遊技は有利区間？」では、主制御基板が記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断する。例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、有利区間へ移行することを示す情報を記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断するようにしても良い。また、例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、移行先の遊技状態も決定しているような仕様であれば、移行先の遊技状態を記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断するようにしても良い。何れにせよ、次回の遊技が有利区間であるか否かが判断可能な情報に応じて次回遊技は有利区間か否かを判断することができる。そして、次回遊技が有利区間である場合にはＹＥＳとなり、次回遊技が有利区間でない場合にはＮＯとなる。

【０３３７】

「有利区間クリアカウンタ初期値保存」では、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に初期値を記憶する。例えば、初期値が１５００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に１５００を記憶する。また、例えば、初期値が４０００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に４０００を記憶する。なお、この初期値が１回の有利区間で遊技可能な最大の遊技数に相当する。そのため、初期値は、１５００や４０００に限らず、予め定められた値であれば良い。例えば、１日では遊技が終わらない遊技数（例えば、６５５３５）を設定するようにしても良い。

【０３３８】

「有利区間差数カウンタ初期値セット」では、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。つまり、有利区間を開始する際（今回遊技が通常区間の遊技であり、次回遊技が有利区間の遊技であるとき）に、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。具体的には、初期値を２４００にし、ＨＬレジスタに記憶する。

【０３３９】

ここで、初期値の２４００とは、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「２４００」である。なお、この例においては、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えることとしているが、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えることに限られるものではない。例えば、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が４８００を超えることなど、予め定めた値に設定することができる。仮に、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が４８００を超えることとした場合には、初期値を４８００とする。

【０３４０】

また、本例では、有利区間差数カウンタを２バイトとしているが、３バイトとすることもできる。有利区間差数カウンタを３バイトとし、有利区間を終了する条件として有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたときとした場合には、初期値として２４００とする。

【０３４１】

なお、初期値として「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対

応した値」とすることの効果については、後述する。
【０３４２】
　また、これに限らず有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさを２バイトとしたときの有利区間差数カウンタの初期値を２４１５としてもよい。この場合は有利区間差数カウンタの値が１５未満となった場合に有利区間の終了処理を実行することになる。
【０３４３】
　このように構成した場合は、有利区間終了時に有利区間差数カウンタの値が下限値を超えることがないため（有利区間中の差数が２４００を超えると終了するため、最大でも２４００－１（１枚掛け分）＋１５（１５枚払出分）で２４１４までしか初期値から減算されないため有利区間差数カウンタの最小値は１となる）、有利区間中の差数が２４００を超えて有利区間が終了する際にキャリーフラグとゼロフラグを立たせないようにすることができる。
【０３４４】
　このため、有利区間差数カウンタの更新処理において、ゼロフラグが立つときは有利区間差数カウンタの値が６５５３５から０になるときのみになり、キャリーフラグが立つときは有利区間差数カウンタの上限を上回るとき（有利区間差数カウンタの値から当該遊技の差数を加算した結果が６５５３５を超えるとき）のみになるため、キャリーフラグを確認するだけで有利区間差数カウンタの上限を上回ったか否かを判断できるため、有利区間差数カウンタの更新処理においてキャリーフラグ＝１となった場合に特定値（例えば、「６５５３５」、「６５５３４」等）を有利区間差数カウンタに記憶することができる。
【０３４５】
　これによりキャリーフラグを用いた判断処理がより正確に実現できるため、プログラム容量の圧縮やプログラムの可読性を向上することができる。
【０３４６】
　「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」では、「有利区間クリアカウンター１」を行う前の有利区間クリアカウンタが１であったか否かを判断する。例えば、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０の場合（具体的には、ゼロフラグが１の場合）には、ＹＥＳとなる。一方、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０でない場合（具体的には、ゼロフラグが０の場合）には、ＮＯとなる。
【０３４７】
　なお、「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」の後であって、「再遊技作動時？」の前には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタ（例：ＨＬレジスタ）に記憶する処理を行っている。
【０３４８】
　「再遊技作動時？」では、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）に、ＹＥＳと判断する。一方、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合（次回遊技がリプレイによる遊技でない場合）に、ＮＯと判断する。
【０３４９】
　「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＯＵＴ数がＩＮ数よりも大きいか否かを判断する。
【０３５０】
　例えば、今回遊技の結果、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＮＯと判断する。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＮＯと判断する。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＮＯと判断する。
エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、ＹＥＳと判断する。
【０３５１】

具体的には、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）に記憶する。また、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が多い場合には、キャリーフラグが０でありＹＥＳと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が少ない場合には、キャリーフラグが１でありＮＯと判断する。

【０３５２】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、

ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、Ａレジスタ＝３、キャリーフラグ＝０となる。

イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、Ａレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。

ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、Ａレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。

エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、Ａレジスタ＝２４９、キャリーフラグ＝１となる。

【０３５３】

ここで、ＩＮ数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「３」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技のＩＮ数として扱う。

【０３５４】

一方、ＩＮ数、及びＯＵＴ数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数をＩＮ数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）をＯＵＴ数として扱わない。

【０３５５】

なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行ったが、ＯＵＴ数－ＩＮ数によって判断しても良い。換言すると、ＩＮ数とＯＵＴ数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数を算出できれば良い。

【０３５６】

「有利区間差数カウンタ加算」では、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）に記憶されている有利区間差数カウンタの値から「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」での演算結果（ＩＮ数－ＯＵＴ数）の値を加算する。なお、「有利区間差数カウンタ加算」によって、桁上がりが発生した場合には、キャリーフラグが１となる。

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３４である状況下において、

ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＨＬレジスタ＝１、キャリーフラグ＝１となる。なお、６５５３４＋３＝６５５３７となるが、２バイトのペアレジスタ（ＨＬレジスタ）では６５５３５を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、１となる。

イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＨＬレジスタ＝０、キャリーフラグ＝１となる。なお、６５５３４＋２＝６５５３６となるが、２バイトのペアレジスタ（ＨＬレジスタ）では６５５３５を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、０となる

。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＨＬレジスタ＝６５５３４、キャリーフラグ＝０となる。
【０３５７】
「有利区間差数カウンタ＞上限値？」では、「有利区間差数カウンタ加算」によって、桁上がりが発生したか否かを判断する。桁上がりが発生した場合にはＹＥＳと判断し、桁上がりが発生しなかった場合にはＮＯと判断する。上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合にＹＥＳと判断する。また、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合にはＹＥＳと判断する。同様に、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合にはＮＯと判断する。
【０３５８】
なお、「有利区間差数カウンタ＞上限値？」でＹＥＳとなった場合には、キャリーフラグが１となっているため、キャリーフラグを０にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが０となる。なお、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを０にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。
【０３５９】
「有利区間差数カウンタ上限値セット」では、「有利区間差数カウンタ加算」によって桁上がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではＨＬレジスタ）に予め定めた上限値（６５５３５）を記憶する。上記の例では、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、「有利区間差数カウンタ減算」によってＨＬレジスタ＝１となっている。このような場合に、「有利区間差数カウンタ上限値セット」により、ＨＬレジスタに６５５３５を記憶する。
【０３６０】
つまり、ＨＬレジスタに記憶されている値に桁上がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに上限値である６５５３５を記憶することにより、有利区間の遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ上限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ上限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図５４における処理は実行される。
【０３６１】
なお、図５４では「有利区間差数カウンタ上限値セット」の処理を備えていたが、「有利区間差数カウンタ上限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「有利区間差数カウンタ＞上限値」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４、当該遊技のＩＮ数、ＯＵＴ数が、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４となっている（前回遊技の有利区間差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「有利区間差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくすことができる。また、「有利区間差数カウンタ上限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。
【０３６２】
つまり、「有利区間差数カウンタ加算」によって桁上がりが発生した場合には、桁上がりしたときの値を用いて有利区間差数カウンタを更新しないようにすることで、有利区間

差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、有利区間の遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、有利区間の遊技媒体の差数を用いて有利区間を終了することができる。

【０３６３】

また、上限値として６５５３５（有利区間差数カウンタで記憶可能な最大値）を例として説明したが、これに限らない。例えば、有利区間差数カウンタで記憶可能な最大値未満の数値である１２４００等の値であっても良い。もし、上限値として１２４００を採用した場合には、有利区間差数カウンタにより、有利区間の遊技媒体の差数として－１００００に相当する値まで記憶可能である。

【０３６４】

「有利区間差数カウンタ減算」では、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」での演算結果（ＩＮ数－ＯＵＴ数）の値（Ａレジスタに記憶されている値）の補数を算出してＡレジスタに記憶する。そして、算出した補数（Ａレジスタに記憶されている値）をＨＬレジスタから減算する。

【０３６５】

なお、「有利区間差数カウンタ減算」における補数とは、１バイト（２５５）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、０－Ａレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（ＮＥＧ命令）によって導出することができる。

【０３６６】

例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が２である状況下において、

エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「有利区間差数カウンタ減算」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に２－７を演算することにより、ＨＬレジスタには６５５３１が記憶される。なお、２－７は０を下回るため（桁上下がりがあるため）、キャリーフラグは１となる。

【０３６７】

また、例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が１０である状況下において、

エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「有利区間差数カウンタ加算」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に１０－７を演算することにより、ＨＬレジスタには３が記憶される。なお、１０－７は０を下回らないため（桁下がりがないため）、キャリーフラグは０となる。

【０３６８】

「有利区間差数カウンタ保存」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間差数カウンタに記憶する。換言すると、有利区間差数カウンタを更新する処理である。

【０３６９】

例えば、「有利区間差数カウンタ初期値セット」により、ＨＬレジスタに２４００が記憶されている場合には、「有利区間差数カウンタ保存」により、有利区間差数カウンタに２４００を記憶する。

【０３７０】

例えば、「再遊技作動時」でＹＥＳとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタと同じ値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３７１】

例えば、「有利区間差数カウンタ＞上限値？」でＮＯとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（ＩＮ数－ＯＵＴ数）が加算された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が加算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３７２】

例えば、「有利区間差数カウンタ＞上限値？」でＹＥＳとなった場合には、ＨＬレジスタには上限値（６５５３５）が記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、上限値（６５５３５）を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３７３】

例えば、「有利区間差数カウンタ減算」後には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（ＯＵＴ数－ＩＮ数）が減算された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が減算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。

【０３７４】

「有利区間差数＞２４００？」では、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが１であるか否かを判断する。キャリーフラグが１の場合にはＹＥＳと判断し、キャリーフラグが１でない場合（キャリーフラグが０である場合）にはＮＯと判断する。なお、キャリーフラグが１である場合とは、「有利区間差数カウンタ減算」により桁下がりがあった場合である。一方、「有利区間差数カウンタ加算」により桁上がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは１となるが、その後、キャリーフラグを０とするための所定の演算を行うため、「有利区間差数＞２４００？」ではＮＯと判断することができる。

【０３７５】

つまり、「有利区間差数＞２４００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数を定数（２４００）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【０３７６】

このように、「有利区間差数＞２４００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断するため、「有利区間差数カウンタ初期値セット」によって、初期値として２４００を記憶している。

【０３７７】

先述したとおり、この２４００は、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値である。つまり、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えた場合には、０を下回るため、キャリーフラグが１となる。換言すると、「有利区間差数＞２４００？」とは有利区間差数カウンタの値が０未満であるか否かの判断処理となる。

【０３７８】

また、先述した通り、有利区間差数カウンタの初期値を「２４１５」とした場合は、「有利区間差数＞２４００？」とは有利区間差数カウンタの値が１５未満であるか否かの判断処理となる。

【０３７９】

また、初期値として２４００を記憶することによって、有利区間の開始時を起点（０）として、遊技媒体の差数として－６３１３５に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を２４００としたとき、有利区間差数カウンタの値が３００００である状況とは、有利区間の開始時を起点（０）として、差数が－２７６００であることを意味する。

【０３８０】

以上のとおり、初期値として「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」である２４００を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として２４００を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数として－６３１３５に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として２４００を記憶することについて例示しているが、初期値が２４００以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として２４００以外の値（例えば、２４０１）を採用することがで

きる。
【０３８１】
「ＲＷＭ初期化」では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて０に更新して、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。なお、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータとは、ＡＴゲーム数やＡＴに関する遊技状態、有利区間クリアカウンタ、有利区間差数カウンタ等が挙げられる。そして、有利区間種別を０に更新することで、次回遊技は、有利区間ではない通常区間の遊技となる。有利区間の遊技において、「ＲＷＭ初期化」を実行しなかった遊技の次回の遊技は、有利区間の遊技となる（有利区間は終了しない）。
【０３８２】
なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数からＯＵＴ数を減算したが、ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成しても良い。ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した場合には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯと判断したとき（Ａレジスタに桁下がりが発生したとき）は、「有利区間差数カウンタ加算」では、補数を所定の演算によって算出してＡレジスタ（今回遊技の遊技媒体の差数）に記憶してから、ＨＬレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を加算すれば良い。換言すると、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＹＥＳとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算するように構成されていればよい。
【０３８３】
同様に、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した場合には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＹＥＳと判断したとき（Ａレジスタに桁下がりが発生しなかったとき）は、「有利区間差数カウンタ減算」では、補数を算出することなく、ＨＬレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を減算すれば良い。換言すると、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算するように構成されていればよい。
【０３８４】
以上のとおり、有利区間を遊技媒体の差数で終了するための具体的な処理として図５３、図５４を用いて説明を行ったが、これらに限定されるものではない。換言すれば、有利区間を遊技媒体の差数で終了することができれば良い。
【０３８５】
また、図５３、図５４では、有利区間の終了条件の１つとして有利区間の遊技数が所定数となることも採用していたが、有利区間の遊技数が所定数となることを有利区間の終了条件としなくても良い。その場合には、図５３、図５４における、有利区間クリアカウンタを備えていなくても良い。
【０３８６】
有利区間クリアカウンタを備えていない場合、図５３、図５４における「有利区間クリアカウンター１」に相当する処理、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」に相当する処理、「有利区間クリアカウンタ初期値保存」に相当する処理は備えていなくても良い。
【０３８７】
＜設定変更装置の作動に伴う初期化処理と有利区間差数カウンタとの関係について＞
上述した有利区間差数カウンタでは、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間終了に伴うＲＷＭクリアまたは、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア）によってクリアされるよう構成していたが、有利区間終了に伴うＲＷＭクリアでのみクリアされる（設定変更を伴う電源投入によってはクリアされない）よう構成してもよい。なお、設定変更には、他の設定値への打替え（例えば、設定値１から設定値６への打替え）だけでなく、同一の設定値への打替え（例えば、設定値１から設定値１への打替え）も含んでいる。
【０３８８】

このように構成した場合、有利区間であって有利区間差数カウンタの値に所定値が記憶されているときの設定変更を伴う電源投入がされると通常区間から遊技が開始されるようになる。その後、通常区間では有利区間差数カウンタの更新は行わないようにするため、有利区間に移行したときの有利区間差数カウンタの値は設定変更前の所定値となっている。

【０３８９】

このように構成することで射幸性を一定の範囲内に抑えつつ、設定変更を伴う電源投入を伴うＲＷＭクリアによって有利区間差数カウンタの値をクリアする場合よりも遊技性を向上した遊技機を提供することができる。

【０３９０】

例えば、或る遊技店にて所定の有利区間の遊技媒体の差数が－３０００の状況で閉店時間となり遊技を終了した場合に、翌日設定変更されていても設定変更後の有利区間において遊技媒体の差数が－３０００の状況から遊技を開始できるので、当該設定変更後の有利区間の開始時を起点として、一の有利区間で最大で約５４００の遊技媒体を得ることができるようになる。

【０３９１】

また、遊技店側で有利区間差数カウンタの値をクリアすることによって、有利区間差数カウンタに基づいて指示機能に係る性能が変化する場合にユーザが著しく損をしてしまう可能性を防ぐことができる。

【０３９２】

例えば、有利区間差数カウンタの値が初期値を下回っている方が有利区間差数カウンタの値が初期値を上回っている方よりも指示機能に係る性能として、ＡＴ当選確率やＡＴ延長等の特典付与率が向上する場合に、有利区間差数カウンタの値が初期値を下回っている状況で営業が終了し、その後、設定変更をした場合においても、翌日の営業でも有利区間差数カウンタの値がクリアされないため指示機能に係る性能が向上している状況で遊技を開始することができる。

【０３９３】

以下、設定変更装置の作動に伴う初期化処理と有利区間差数カウンタとの関係を説明する。

【０３９４】

＜＜ケース１＞＞

設定変更による初期化処理にて有利区間差数カウンタは初期化されないが有利区間種別は初期化される場合。

【０３９５】

有利区間（有利区間種別＝１）であって、有利区間差数カウンタの値が所定値（所定値≠０）の場合に、電源断となり、電源が供給されていない状況で設定変更キーがＯＮとなり、電源が投入された場合は設定変更装置が作動し、設定変更装置の作動に伴う初期化処理が実行される。当該初期化処理では、有利区間差数カウンタの値は初期化しないが、有利区間は初期化するよう（有利区間種別＝０）にしている。換言すると、当該初期化処理が実行されてその後設定変更装置の作動が終了した場合の遊技状態は通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０３９６】

そして、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数（例えば、３）のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該最初の遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値も所定値となっている（有利区間差数カウンタの値は更新されない）。

【０３９７】

また、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有

利区間に移行しないことが決定され、当該最初の遊技の結果として特定数（例えば、１０）の払出があった場合においても、次の遊技は通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０３９８】

また、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該最初の遊技の結果として払出がなかった場合の次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０３９９】

また、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該最初の遊技の結果として特定数の払出があった場合の次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０４００】

これらについて換言すると、通常区間における遊技では有利区間差数カウンタの値の更新処理は実行しないようになっている。

【０４０１】

そして、有利区間差数カウンタの値が所定値であり、有利区間の遊技であり、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該遊技の結果として払出がなかった場合の遊技終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理では、有利区間差数カウンタの値を更新可能とする（有利区間差数カウンタの値＝所定値－３）。

【０４０２】

また、有利区間差数カウンタの値が所定値であり、有利区間の遊技であり、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該遊技の結果として特定数の払出があった場合の遊技終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理では、有利区間差数カウンタの値を更新可能とする（有利区間差数カウンタの値＝所定値＋１０－３）。

【０４０３】

これらについて換言すると、有利区間移行後における遊技では有利区間差数カウンタの値の更新処理は実行するようになっている。

【０４０４】

ケース１の場合は、有利区間差数カウンタの値が所定値であり、有利区間であり、メイン遊技状態がＡＴである場合に設定変更装置の作動に伴う初期化処理が実行されたときは、初期化後の状態として、有利区間差数カウンタの値は所定値であり、通常区間であり、メイン遊技状態は通常区間に対応する状態（ＡＴではない状態）となっている。なお、ＲＴ状態に関しては初期化（非ＲＴに移行）してもよいし維持してもよい。設定変更によってＲＴ状態を初期化するか維持するかは遊技機毎の仕様において決定可能であるためである。

【０４０５】

このような構成によれば、ＡＴ中に遊技店の１日の営業が終了し、翌日に設定変更した場合であっても、ＡＴ状態は初期化できるため、開店時にユーザに著しく有利な状態となることを防ぐことができる。

【０４０６】

また、ケース１の場合は、有利区間差数カウンタの値を初期化するためには、ＲＷＭ異常による初期化処理、有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理となっている。ＲＷＭ異常による初期化処理とは、復帰不可能エラーが発生しその後設定変更装置が作動することで実行される初期化処理のことである。なお、復帰不可能エラーが発生したときの設定変更装置の作動に伴う初期化処理と、復帰不可能エラーが発生していないときの設定変更装置の作動に伴う初期化処理とは初期化範囲が異なるようになっている。有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理とは、有利区間差数カウンタの値が上限値に到達（所謂エンディング）したときの初期化処理や、任意の有利区間終了

条件を満たしたときの初期化処理のことである。
【０４０７】
なお、ケース１の場合の有利区間差数カウンタの値の初期化条件をＲＷＭ異常による初期化処理、有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理に限った場合は、他の任意な条件での有利区間差数カウンタの値の初期化ができなくなるため、例えば、有利区間差数カウンタの値が初期値を下回っている状況（ユーザの差数がマイナスの状況）で任意に有利区間差数カウンタの値を初期化できないので、ユーザが著しく損をしてしまう可能性を防ぐことができる。
【０４０８】
また、有利区間差数カウンタの値を初期化するための他の任意な条件として、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作によって有利区間差数カウンタを初期化するようにしてもよい。
【０４０９】
この場合の有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作とは、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することや、電源が共有されている状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを１回押下、又は長押しすること等が挙げられる。なお、有利区間差数カウンタクリアスイッチに基づく初期化処理の初期化範囲は、有利区間差数カウンタのみ、有利区間差数カウンタと有利区間種別の何れであってもよい。
【０４１０】
このような、有利区間差数カウンタの値を他の任意な条件で初期化可能とした場合は、有利区間差数カウンタに基づく不具合があったとしても遊技店側で不具合の解消を容易にさせることができる。
【０４１１】
また、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作は前扉の開放を検知しているときは無効にしてもよいし有効にしてもよい。
【０４１２】
また、遊技中において有利区間差数カウンタクリアスイッチが押下されているときは他のメインスイッチ（スタートスイッチ、ストップスイッチ、ベットスイッチ、精算スイッチ、リセットスイッチ等）の操作は有効にしてもよいし、無効にしてもよい。
【０４１３】
また、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作として電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することと定めた場合に、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチの押下と設定キースイッチがＯＮとなっている場合が生じる可能性がある。
【０４１４】
この場合、有利区間差数カウンタと有利区間種別が初期化されて設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタと有利区間種別が初期化されて設定変更モードが起動しない場合、有利区間差数カウンタは初期化されて有利区間種別は初期化されず、設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタは初期化されて有利区間種別は初期化されず、設定変更モードが起動しない場合、有利区間差数カウンタは初期化されず有利区間種別は初期化され、設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタは初期化されず有利区間種別は初期化され、設定変更モードが起動しない場合が考えられる。
【０４１５】
また、ケース１の場合、遊技店側が有利区間差数カウンタの値が把握できなくなってしまうため、ユーザが通常視認できない位置（例えば、前扉の裏側、又は筐体内側）に有利区間差数カウンタの値をランプ等で示唆してもよい。
【０４１６】
例えば、赤色ＬＥＤが消灯していると有利区間差数カウンタの値が初期値以上であり、赤色ＬＥＤが５秒間隔で点滅していると有利区間差数カウンタの値が初期値未満且つ初期

値－５０００以上であり、赤色ＬＥＤが３秒間隔で点滅していると有利区間差数カウンタの値が初期値－５０００未満且つ初期値－３００００以上であり、赤色ＬＥＤが点灯していると有利区間差数カウンタの値が下限値（有利区間差数カウンタがベット分を加算する方式であれば上限値）である。

【０４１７】

また例えば、５桁の表示器（７セグメント表示器が５個隣り合っている表示器等）により有利区間差数カウンタの値を表示するような態様でもよい。

【０４１８】

また、遊技店側に有利区間差数カウンタの値を把握させる方法として、有利区間差数カウンタの値、又は有利区間における遊技毎の投入数（ベット数）、払出数を外部端子に出力させることで、ホールコンピュータ上で確認できるようにしてもよい。

【０４１９】

また、ケース１の場合、有利区間差数カウンタの値が容易に下限値となり得るため、正常なルートで下限値となったのか、不正行為により下限値となったのかを判断するために遊技毎に前回遊技の有利区間差数カウンタの値と今回遊技の有利区間差数カウンタの値とを記憶して、前回遊技の有利区間差数カウンタの値と今回遊技の有利区間差数カウンタの値を比較した結果その差が一定値（例えば、１４）に収まっている場合は正常と判断して有利区間差数カウンタの値を更新し、前回遊技の有利区間差数カウンタの値に今回遊技の有利区間差数カウンタの値を保存するようにし、前回遊技の有利区間差数カウンタの値と今回遊技の有利区間差数カウンタの値を比較した結果その差が一定値（例えば、１４）に収まっていない場合は異常と判断して有利区間差数カウンタの値を更新しないようにしてエラー処理により遊技停止にするか、又は有利区間差数カウンタの値を更新するがサブ制御手段にエラーコマンドを送信し、サブ制御手段でエラー報知を実行するようにしてもよい。

【０４２０】

このような構成によれば、有利区間差数カウンタの値を不正により下限値にされたとしても遊技店側に報知することができる。

【０４２１】

また、ケース１では、通常区間中において、有利区間差数カウンタを更新しないようにしていたが、通常区間において有利区間差数カウンタを更新してもよい。このような場合は、有利区間クリアカウンタ管理処理を通常区間においても更新可能なようにし、通常区間の遊技の進行に応じてもベット数の減算と払出数の加算を有利区間差数カウンタの値に対して実行する。なお、この変形例では、通常区間中に有利区間差数カウンタの上限値に到達することが起こり得る。通常区間中に有利区間差数カウンタの上限値に到達した場合は、初期化処理を実行することで、有利区間差数カウンタと有利区間種別を初期化するようにしてもよいし、有利区間差数カウンタは初期化して有利区間種別は初期化しないようにしてもよい（通常区間において有利区間種別は初期値であるため）。換言すると、有利区間中における有利区間差数カウンタの上限値に到達したときの初期化処理（初期化範囲）と通常区間中における有利区間差数カウンタの上限値に到達したときの初期化処理（初期化範囲）は同じ処理でもよいし、異なる処理でもよい。

【０４２２】

＜＜ケース２＞＞

設定変更による初期化処理にて有利区間差数カウンタと有利区間種別の両方とも初期化されない場合。

【０４２３】

有利区間（有利区間種別＝１）であって、有利区間差数カウンタの値が所定値（所定値≠０）の場合に、電源断となり、電源が供給されていない状況で設定変更キーがＯＮとなり、電源が投入された場合は設定変更装置が作動し、設定変更装置の作動に伴う初期化処理が実行される。当該初期化処理では、有利区間差数カウンタの値と有利区間種別は初期化されないようにしている（有利区間種別＝１のまま）。換言すると、当該初期化処理が

実行されてその後設定変更装置の作動が終了した場合の遊技状態は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０４２４】

そして、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は有利区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数（例えば、３）のベットがされた場合であって、当該最初の遊技の結果として払出がなかった場合であって、有利区間クリアカウンタ監理処理にて次遊技に通常区間に移行しないことが決定された場合は、次の遊技も有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となる（所定値－３）。

【０４２５】

また、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は有利区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該最初の遊技の結果として特定数（例えば、１０）の払出があった場合であって、有利区間クリアカウンタ監理処理にて次遊技に通常区間に移行しないことが決定された場合においても、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となる（所定値＋１０－３）。

【０４２６】

また、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は有利区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該最初の遊技の結果として払出がなかった場合であって、有利区間クリアカウンタ監理処理にて次遊技に通常区間に移行することが決定（有利区間クリアカウンタ監理処理における初期化処理が実行）された場合は、次の遊技は通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は初期値となっている。

【０４２７】

また、設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は有利区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該最初の遊技の結果として特定数の払出があった場合であって、有利区間クリアカウンタ監理処理にて次遊技に通常区間に移行することが決定（有利区間クリアカウンタ監理処理における初期化処理が実行）された場合は、次の遊技は通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は初期値となっている。

【０４２８】

これらについて換言すると、有利区間での設定変更作動時の初期化処理後でも有利区間であり、有利区間差数カウンタの値の更新処理は実行するようになっている。

【０４２９】

そして、通常区間である状況にて設定変更装置が作動して初期化処理が実行された場合の設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該最初の遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は初期値となっている（有利区間差数カウンタの値は更新されない）。

【０４３０】

また、通常区間である状況にて設定変更装置が作動して初期化処理が実行された場合の設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該最初の遊技の結果として特定数の払出があった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は初期値となっている（有利区間差数カウンタの値は更新されない）。

【０４３１】

また、通常区間である状況にて設定変更装置が作動して初期化処理が実行された場合の設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該最初の遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は初期値となっている（有利区間差数カウ

ンタの値は更新されない）。
【０４３２】
　また、通常区間である状況にて設定変更装置が作動して初期化処理が実行された場合の設定変更装置の作動終了後の最初の遊技は通常区間での遊技となり、当該最初の遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該最初の遊技の結果として特定数の払出があった場合は、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は初期値となっている（有利区間差数カウンタの値は更新されない）。
【０４３３】
　これらについて換言すると、通常区間において設定変更装置が作動し初期化処理が実行された場合は通常区間から遊技が開始するようになっている。
【０４３４】
　ケース２の場合は、有利区間差数カウンタの値が所定値であり、有利区間であり、メイン遊技状態がＡＴである場合に設定変更装置の作動に伴う初期化処理が実行されたときは、初期化後の状態として、有利区間差数カウンタの値は所定値であり、有利区間であり、メイン遊技状態はＡＴとは異なる他の遊技状態となっている。例えば、他の遊技状態として、設計上滞在割合の高い遊技状態（例えば有利区間通常状態）とすることが挙げられる。なお、ＲＴ状態に関しては初期化（非ＲＴに移行）してもよいし維持してもよい。設定変更によってＲＴ状態を初期化するか維持するかは遊技機毎の仕様において決定可能であるためである。
【０４３５】
　なお、設定変更前のメイン遊技状態がＡＴ中であったときにおける設定変更後のメイン遊技状態を予め定められたメイン遊技状態（例えば有利区間通常状態）としてもよい。
【０４３６】
　また、設定変更前のメイン遊技状態がＡＴ中とは異なる遊技状態であったときも、設定変更後のメイン遊技状態を予め定めたメイン遊技状態としてもよい。
【０４３７】
　このような構成によれば、ＡＴ中に遊技店の１日の営業が終了し、翌日に設定変更した場合であっても、ＡＴ状態は初期化できるため、開店時にユーザに著しく有利な状態となることを防ぐことができる。
【０４３８】
　また、ケース２の場合は、有利区間差数カウンタの値が所定値であり、有利区間であり、メイン遊技状態がＡＴである場合に設定変更装置の作動に伴う初期化処理が実行されたときは、初期化後の状態として、有利区間差数カウンタの値は所定値であり、有利区間であり、メイン遊技状態はＡＴとなっている場合であってもよい。
【０４３９】
　このような構成によれば、設定変更装置の作動に伴う初期化処理時にメイン遊技状態を変更する処理が不要となり、プログラム容量の圧縮やプログラムの可読性が向上する。
【０４４０】
　なお、遊技店がメイン遊技状態を初期化できるようにするため、別途メイン遊技状態初期化スイッチを設けてメイン遊技状態を初期化可能とする構成でもよい。メイン遊技状態初期化スイッチは、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することや、電源が共有されている状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを１回押下、又は長押しすること等が挙げられる。メイン遊技状態の初期化とは通常区間、又は有利区間に移行した直後に選ばれるメイン遊技状態であったり、予め定められた遊技状態であったりが考えられる。
【０４４１】
　また、ケース２の場合は、有利区間差数カウンタの値を初期化するためには、ＲＷＭ異常による初期化処理、有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理となっている。有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理とは、有利区間差数

カウンタの値が上限値に到達（所謂エンディング）したときの初期化処理や、任意の有利区間終了条件を満たしたときの初期化処理のことである。

【０４４２】

なお、ケース２の場合の有利区間差数カウンタの値の初期化条件をＲＷＭ異常による初期化処理、有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理に限った場合は、他の任意な条件での有利区間差数カウンタの値の初期化ができなくなるため、例えば、有利区間差数カウンタの値が初期値を下回っている状況（ユーザの差数がマイナスの状況）で任意に有利区間差数カウンタの値を初期化できないので、ユーザが著しく損をしてしまう可能性を防ぐことができる。

【０４４３】

また、有利区間差数カウンタの値を初期化するための他の任意な条件として、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作によって有利区間差数カウンタを初期化するようにしてもよい。

【０４４４】

この場合の有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作とは、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することや、電源が共有されている状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを１回押下、又は長押しすること等が挙げられる。なお、有利区間差数カウンタクリアスイッチに基づく初期化処理の初期化範囲は、有利区間差数カウンタのみ、有利区間差数カウンタと有利区間種別の何れであってもよい。

【０４４５】

このような、有利区間差数カウンタの値を他の任意な条件で初期化可能とした場合は、有利区間差数カウンタに基づく不具合があったとしても遊技店側で不具合の解消を容易にさせることができる。

【０４４６】

また、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作は前扉の開放を検知しているときは無効にしてもよいし有効にしてもよい。

【０４４７】

また、遊技中において有利区間差数カウンタクリアスイッチが押下されているときは他のメインスイッチ（スタートスイッチ、ストップスイッチ、ベットスイッチ、精算スイッチ、リセットスイッチ等）の操作は有効にしてもよいし、無効にしてもよい。

【０４４８】

また、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作として電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することと定めた場合に、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチの押下と設定キースイッチがＯＮとなっている場合が生じる可能性がある。

【０４４９】

この場合、有利区間差数カウンタと有利区間種別が初期化されて設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタと有利区間種別が初期化されて設定変更モードが起動しない場合、有利区間差数カウンタは初期化されて有利区間種別は初期化されず、設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタは初期化されて有利区間種別は初期化されず、設定変更モードが起動しない場合、有利区間差数カウンタは初期化されず有利区間種別は初期化され、設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタは初期化されず有利区間種別は初期化され、設定変更モードが起動しない場合が考えられる。

【０４５０】

また、ケース２の場合、遊技店側が有利区間差数カウンタの値が把握できなくなってしまうため、ユーザが通常視認できない位置（例えば、前扉の裏側、又は筐体内側）に有利区間差数カウンタの値をランプ等で示唆してもよい。

【０４５１】

例えば、赤色ＬＥＤが消灯していると有利区間差数カウンタの値が初期値以上であり、

赤色ＬＥＤが５秒間隔で点滅していると有利区間差数カウンタの値が初期値未満且つ初期値－５０００以上であり、赤色ＬＥＤが３秒間隔で点滅していると有利区間差数カウンタの値が初期値－５０００未満且つ初期値－３００００以上であり、赤色ＬＥＤが点灯していると有利区間差数カウンタの値が下限値（有利区間差数カウンタがベット分を加算する方式であれば上限値）である。

【０４５２】

また例えば、５桁の表示器（７セグメント表示器が５個隣り合っている表示器等）により有利区間差数カウンタの値を表示するような態様でもよい。

【０４５３】

また、遊技店側に有利区間差数カウンタの値を把握させる方法として、有利区間差数カウンタの値、又は有利区間における遊技毎の投入数（ベット数）、払出数を外部端子に出力させることで、ホールコンピュータ上で確認できるようにしてもよい。

【０４５４】

また、ケース２の場合、有利区間差数カウンタの値が容易に下限値となり得るため、正常なルートで下限値となったのか、不正行為により下限値となったのかを判断するために遊技毎に前回遊技の有利区間差数カウンタの値と今回遊技の有利区間差数カウンタの値とを記憶して、前回遊技の有利区間差数カウンタの値と今回遊技の有利区間差数カウンタの値を比較した結果その差が一定値（例えば、１４）に収まっている場合は正常と判断して有利区間差数カウンタの値を更新し、前回遊技の有利区間差数カウンタの値に今回遊技の有利区間差数カウンタの値を保存するようにし、前回遊技の有利区間差数カウンタの値と今回遊技の有利区間差数カウンタの値を比較した結果その差が一定値（例えば、１４）に収まっていない場合は異常と判断して有利区間差数カウンタの値を更新しないようにしてエラー処理により遊技停止にするか、又は有利区間差数カウンタの値を更新するがサブ制御手段にエラーコマンドを送信し、サブ制御手段でエラー報知を実行するようにしてもよい。

【０４５５】

このような構成によれば、有利区間差数カウンタの値を不正により下限値にされたとしても遊技店側に報知することができる。

【０４５６】

また、ケース２では設定変更による初期化処理が実行されても有利区間種別は変化しないため、有利区間である状況で設定変更された場合であっても設定変更直後の遊技は有利区間の遊技となり、内部抽せん手段による内部抽せん結果に基づいて指示機能に係る処理を実行可能となっている。

【０４５７】

これにより、設定変更直後の遊技から指示機能に係る処理が実行可能であるため、指示機能に係る処理が実行できない遊技（通常区間での遊技）を極力少なくすることができ、遊技の興趣が向上する。

【０４５８】

また、ケース２では、通常区間中において、有利区間差数カウンタを更新しないようにしていたが、ケース２の変形例として通常区間において有利区間差数カウンタを更新してもよい。

【０４５９】

このような場合は、有利区間クリアカウンタ管理処理を通常区間においても更新可能なようにし、通常区間の遊技の進行に応じてもベット数の減算と払出数の加算を有利区間差数カウンタの値に対して実行する。

【０４６０】

具体的には、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（所定値－３

）。
【０４６１】
　また、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該遊技の結果として特定数の払出があった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（所定値＋１０－３）。
【０４６２】
　また、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（所定値－３）。
【０４６３】
　また、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該遊技の結果として特定数の払出があった場合は、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（所定値＋１０－３）。
【０４６４】
　これらのような構成によれば、通常区間、有利区間に関わらず有利区間差数カウンタの値を更新できるので、通常区間での遊技性が向上し、また遊技区間の判断を行わずに共通モジュールでの有利区間差数カウンタ更新処理を実現できるためプログラム容量の圧縮とプログラムの可読性を向上することができる。
【０４６５】
　また、ケース２の変形例において、有利区間差数カウンタの初期化条件をＲＷＭ異常による初期化処理、有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理の他に有利区間移行時を含めてもよい。
【０４６６】
　有利区間移行時の初期化処理とは、通常区間における有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することを決定した場合に、実行可能な処理であり、当該次遊技の開始前に実行する。
【０４６７】
　これにより通常区間において、有利区間差数カウンタの値が初期値を超えた場合であっても、有利区間移行時に有利区間差数カウンタの値を初期化できるため、有利区間開始直後にＡＴに当選した場合にユーザの獲得数が２４００枚未満の状況で有利区間が終了してしまうことを防ぐことができる。なお、有利区間移行時の初期化処理は有利区間移行時に必ず実行しなければいけないものではなく、有利区間移行時の有利区間差数カウンタの値が初期値を超えていた場合にのみ初期化処理を実行して有利区間差数カウンタの値を初期値に設定するようにしてもよい。
【０４６８】
　また、有利区間差数カウンタの初期化条件であって有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理のうち任意の終了条件（有利区間差数カウンタ上限値到達以外の有利区間終了条件）に関する初期化処理を実行するか否かは、有利区間の状況に応じて決定してもよい。
【０４６９】
　例えば、有利区間における任意の終了条件を満たすことで有利区間を終了する場合であって、有利区間差数カウンタの値が初期値を上回っていた場合は、有利区間終了時に初期化処理を実行し、有利区間差数カウンタの値が初期値以下の場合は、有利区間終了時に初期化処理を実行しないことが考えられる。
【０４７０】

この場合は、ユーザにとって有利区間差数カウンタの値が初期値以下の場合は有利であることから、有利区間で出玉を得ることができなくても次の契機で出玉を取り返すことが可能となるため、有利区間終了時において遊技の興趣を下げないようにすることができる。

【０４７１】

また例えば、有利区間における任意の終了条件を満たすことで有利区間を終了する場合であって、有利区間差数カウンタの値が初期値を上回っていた場合は、有利区間終了時に初期化処理を実行せず、有利区間差数カウンタの値が初期値以下の場合は、有利区間終了時に初期化処理を実行することが考えられる。

【０４７２】

この場合は、遊技店にとって想定以上の出玉を獲得される可能性を下げることができ、安定的な遊技店の運用が可能となる。

【０４７３】

なお、このケース２の変形例では、通常区間中に有利区間差数カウンタの上限値に到達することが起こり得る。通常区間中に有利区間差数カウンタの上限値に到達した場合は、初期化処理を実行することで、有利区間差数カウンタと有利区間種別を初期化するようにしてもよいし、有利区間差数カウンタは初期化して有利区間種別は初期化しないようにしてもよい（通常区間において有利区間種別は初期値であるため）。換言すると、有利区間中における有利区間差数カウンタの上限値に到達したときの初期化処理（初期化範囲）と通常区間中における有利区間差数カウンタの上限値に到達したときの初期化処理（初期化範囲）は同じ処理でもよいし、異なる処理でもよい。

【０４７４】

ケース２の変形例はケース２におけるその他の構成と組み合わせることは問題なく、ケース２の通常区間において有利区間差数カウンタを更新可能な構成に変形したものであり、変更点についてはケース２の変形例に基づいた構成を採用し、その他共通点（例えば、有利区間差数カウンタクリアスイッチの構成等）についてはケース２の構成を採用できることは言うまでもない。

【０４７５】

＜＜ケース１、２共通＞＞

上述したケース１、２（変形例含む）に関する共通した構成を説明する。

【０４７６】

有利区間クリアカウンタ管理処理は、遊技終了時（全リール停止後の処理）に実行するようになっている。このため、有利区間差数カウンタが更新可能な遊技区間であって、有利区間差数カウンタの値が所定値であって、ベット数が所定数であるときの遊技開始（スタートスイッチＯＮ）から遊技終了（全リール停止移行であって有利区間クリアカウンタ管理処理実行前）までの期間（所謂「遊技中」）で電源断時処理が実行されて、その後電源の供給が停止した状況で設定キーがＯＮとなり電源の供給が再開されて設定変更装置の作動による初期化処理が実行された場合は、ベット数が初期化され、クレジット数が初期化され、リールは回転せずベットされる前の状態となり、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０４７７】

換言すると、有利区間差数カウンタにベット数である所定数を減算するタイミングは遊技終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理であるため、遊技中に設定変更による初期化処理が実行された場合は当該遊技で仕様したベット数を更新しないようにしている。

【０４７８】

これにより、遊技店側でベットと設定変更を繰り返すことで、有利区間差数カウンタの値を意図的に初期値から下回らせるような仕込みができなくなるため、射幸性を過度に高めないようにすることができる。

【０４７９】

また、有利区間クリアカウンタ管理処理を遊技開始時にも実行することが考えられる。

この場合、有利区間クリアカウンタ管理処理は、遊技開始時（スタートスイッチＯＮ）と遊技終了時（全リール停止後の処理）に実行するようになっている。このため、有利区間差数カウンタが更新可能な遊技区間であって、有利区間差数カウンタの値が所定値であって、ベット数が所定数であるときの遊技開始（スタートスイッチＯＮ）から遊技終了（全リール停止移行であって有利区間クリアカウンタ管理処理実行前）までの期間（所謂「遊技中」）で電源断時処理が実行されて、その後電源の供給が停止した状況で設定キーがＯＮとなり電源の供給が再開されて設定変更装置の作動による初期化処理が実行された場合は、ベット数が初期化され、クレジット数が初期化され、リールは回転せずベットされる前の状態となり、有利区間差数カウンタの値は所定値－３となっている。

【０４８０】

これにより、遊技中の設定変更であっても実際に使用したメダルを有利区間差数カウンタの値から減算可能となるため正確な有利区間差数カウンタの更新処理が実現できる。

【０４８１】

また、有利区間クリアカウンタ管理処理を遊技終了時に実行する場合は、メダルの払出が終了した後に実行するようにしている。このため、有利区間差数カウンタが更新可能な遊技区間であって、有利区間差数カウンタの値が所定値であって、ベット数が所定数であるときに遊技が開始され、全リール停止時に特定数を払い出す小役図柄組合せが停止表示されて、特定数のメダルを払い出している途中（クレジットに払出数を加算している途中も含む）に電源断時処理が実行されて、その後電源の供給が停止した状況で設定キーがＯＮとなり電源の供給が再開されて設定変更装置の作動による初期化処理が実行された場合は、ベット数が初期化され、クレジット数が初期化され、リールは回転せずベットされる前の状態となり、メダルの払出は再開されず、有利区間差数カウンタの値は所定値となっている。

【０４８２】

これにより、メダル払出途中で設定変更による初期化処理が実行された場合であってもすでに払い出された分の有利区間差数カウンタの値は更新されないため、メダル払出処理が煩雑にならない。

【０４８３】

＜＜ケース３＞＞

設定変更による初期化処理にて有利区間差数カウンタと有利区間種別の両方とも初期化される場合。

【０４８４】

ケース３では、従来と同様に設定変更による初期化処理にて有利区間差数カウンタと有利区間種別の両方とも初期化されるが、異なる点としては通常区間においても有利区間差数カウンタを更新可能としている点である。

【０４８５】

具体的には、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（有利区間差数カウンタの値＝所定値－３）。

【０４８６】

また、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行しないことが決定され、当該遊技の結果として特定数の払出があった場合は、次の遊技も通常区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（有利区間差数カウンタの値＝所定値＋１０－３）。

【０４８７】

また、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間

に移行することが決定され、当該遊技の結果として払出がなかった場合は、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（有利区間差数カウンタの値＝所定値－３）。

【０４８８】

また、通常区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値は所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、有利区間移行処理にて次遊技に有利区間に移行することが決定され、当該遊技の結果として特定数の払出があった場合は、次の遊技は有利区間であり、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（有利区間差数カウンタの値＝所定値＋１０－３）。

【０４８９】

これらのような構成によれば、通常区間、有利区間に関わらず有利区間差数カウンタの値を更新できるので、通常区間での遊技性が向上し、また遊技区間の判断を行わずに共通モジュールでの有利区間差数カウンタ更新処理を実現できるためプログラム容量の圧縮やプログラムの可読性を向上することができる。

【０４９０】

そして、有利区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値が所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該遊技の結果として払出がなかった場合の遊技終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理では、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（有利区間差数カウンタの値＝所定値－３）。

【０４９１】

また、有利区間である状況にて、有利区間差数カウンタの値が所定値であって、遊技の開始時に所定数のベットがされた場合であって、当該遊技の結果として特定数の払出があった場合の遊技終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理では、有利区間差数カウンタの値は更新可能となっている（有利区間差数カウンタの値＝所定値＋１０－３）。

【０４９２】

これらについて換言すると、有利区間移行後における遊技では有利区間差数カウンタの値の更新処理は実行するようになっている。

【０４９３】

ケース３の場合は、有利区間差数カウンタの値が所定値であり、有利区間であり、メイン遊技状態がＡＴである場合に設定変更装置の作動に伴う初期化処理が実行されたときは、初期化後の状態として、有利区間差数カウンタの値は初期値であり、通常区間であり、メイン遊技状態は通常区間に対応する状態（ＡＴではない状態）となっている。なお、ＲＴ状態に関しては初期化（非ＲＴに移行）してもよいし維持してもよい。設定変更によってＲＴ状態を初期化するか維持するかは遊技機毎の仕様において決定可能であるためである。

【０４９４】

このような構成によれば、ＡＴ中に遊技店の１日の営業が終了し、翌日に設定変更した場合であっても、ＡＴ状態は初期化できるため、開店時にユーザに著しく有利な状態となることを防ぐことができる。

【０４９５】

また、ケース３の場合は、有利区間差数カウンタの値を初期化するためには、設定変更装置の作動に伴う初期化処理の他に、ＲＷＭ異常による初期化処理、有利区間終了時の有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理となっている。有利区間クリアカウンタ管理処理による初期化処理とは、有利区間差数カウンタの値が上限値に到達（所謂エンディング）したときの初期化処理や、任意の有利区間終了条件を満たしたときの初期化処理のことである。

【０４９６】

また、有利区間差数カウンタの値を初期化するための他の任意な条件として、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作によって有利区間差数カウンタを初期化するようにしてもよい。

【０４９７】
この場合の有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作とは、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することや、電源が共有されている状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを１回押下、又は長押しすること等が挙げられる。なお、有利区間差数カウンタクリアスイッチに基づく初期化処理の初期化範囲は、有利区間差数カウンタのみ、有利区間差数カウンタと有利区間種別の何れであってもよい。
【０４９８】
このような、有利区間差数カウンタの値を他の任意な条件で初期化可能とした場合は、有利区間差数カウンタに基づく不具合があったとしても遊技店側で不具合の解消を容易にさせることができる。
【０４９９】
また、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作は前扉の開放を検知しているときは無効にしてもよいし有効にしてもよい。
【０５００】
また、遊技中において有利区間差数カウンタクリアスイッチが押下されているときは他のメインスイッチ（スタートスイッチ、ストップスイッチ、ベットスイッチ、精算スイッチ、リセットスイッチ等）の操作は有効にしてもよいし、無効にしてもよい。
【０５０１】
また、有利区間差数カウンタクリアスイッチの操作として電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチを押下しながら電源投入することと定めた場合に、電源断の状況で有利区間差数カウンタクリアスイッチの押下と設定キースイッチがＯＮとなっている場合が生じる可能性がある。
【０５０２】
この場合、有利区間差数カウンタと有利区間種別が初期化されて設定変更モードが起動する場合、有利区間差数カウンタと有利区間種別が初期化されて設定変更モードが起動しない場合が考えられる。
【０５０３】
＜＜設定変更装置の作動に伴う初期化処理と有利区間差数カウンタとの関係に関するケース１、２、３の共通構成について＞＞
上述したケース１、２（変形例含む）、３に関する共通した構成を説明する。
【０５０４】
いずれのケースであってもコンプリート機能に関する打止差数カウンタは、電源断、又は電源投入に伴って初期化される（初期値を設定する）ようになっている。
【０５０５】
いずれのケースであっても、有利区間差数カウンタの値をサブ制御手段に送信することが可能となっている。
【０５０６】
このため、有利区間差数カウンタの値が初期値よりも一定数下回っているときにユーザに対して示唆演出を所定の確率で実施したり、設定確認中や設定変更中等遊技店側でしか閲覧できない画面上で有利区間差数カウンタの値を表示したりすることができる。
【０５０７】
これにより、ユーザに対する演出効果の向上や、遊技店に対するメンテナンスの効果の向上が見込まれる。
【０５０８】
設定変更装置の作動に伴う初期化処理において、有利区間差数カウンタを初期化するケースと初期化しないケースの何れにおいても、設定変更装置の作動に伴う初期化処理では、復帰不可能エラー、復帰可能エラー、ベット数、クレジット数、打ち止め状態を初期化可能となっている。
【０５０９】

＜設定変更処理＞
本実施形態に係るメイン制御基板１００が実行する設定変更処理について図１０のフローチャートを用いて説明する。
【０５１０】
設定変更モードが起動する（設定変更処理が実行される）と、現在の設定値が正常範囲か否かを判定し、正常範囲内であったときは、現在の設定値を取得し、正常範囲外であったときは、設定値として「１」を保存し、設定値「１」を取得する。
【０５１１】
設定値を取得した後は、設定値表示データを保存する。設定値表示データを保存した後はタイマ割込み処理であるダイナミック点灯制御により、５割込みごとに設定値表示データを参照して点灯制御を行う。
【０５１２】
その後、スタートスイッチ１２がオフからオンになったか否かを判定する。スタートスイッチ１２がオフからオンになっていないと判定したときは、設定スイッチがオフからオンになったか否かを判定する。
【０５１３】
ここで、設定スイッチがオフからオンになっていないと判定したときは、再度スタートスイッチ１２がオフからオンになったか否かを判定し、設定スイッチがオフからオンになったと判定したときは、設定値が最大設定値以上（設定６）か否かを判定する。
【０５１４】
設定値が最大値以上でなければ、現在の設定値にインクリメントする処理を行い、設定値が最大値以上であれば、現在の設定値に初期値（０）を保存し、さらにインクリメントする処理を行う。設定値をインクリメントした後は、更新した設定値を表示し、スタートスイッチ１２がオフからオンになったか否かを判定する処理まで戻る。
【０５１５】
その後、スタートスイッチセンサが検知され、スタートスイッチ１２がオフからオンになったと判定したときは、設定値の確定処理を行い、設定キースイッチがオンからオフになったと判定するまで待機し、設定キースイッチがオンからオフになったと判定したときには決定した設定値を主制御ＲＡＭに保存して設定表示ＬＥＤを消灯し、メダルセレクタ３４に設けられたブロッカをオンにする（メダルがホッパ４４へ流下するための通路を形成する）ことで設定変更モードを終了する。
【０５１６】
ここで、設定変更モードとは、１から６の設定値（表示上は１～６の設定値）のうち何れかの設定値を決定する手段である。何れかの設定値を決定した後は、次に設定変更手段による設定値の変更が行われるまで、決定した設定値に対応する内部抽せんテーブル（役抽選テーブルとも称す）を設定し続ける。なお、設定値ごとに内部抽せんによる抽せん結果の決定確率（役の当選確率）が異なる役抽選テーブルが設けられている。
【０５１７】
設定変更手段は、スロットマシンＰＳ１の電源が投入されていない状態において、遊技場の管理者により設定変更に用いる設定キーが回転操作され、設定キースイッチ信号がオンになる回転位置に設定キーを保持された状態でスロットマシンＰＳ１の電源が投入されると、スロットマシンＰＳ１の電源投入を契機として設定キースイッチ信号をオンにする。本実施形態において、設定キースイッチ信号のオンとは、立ち上がりのオン（オフ→オンとなること）であり、電源断が発生する前に設定キーがオンとなっていた場合は、電源投入後には立ち上がりのオンは検出されないため、設定変更モードに移行しないよう構成されているが、設定キースイッチ信号のオンをレベルのオンとし、電源断が発生する前にオンとなっていた場合であっても電源の再投入時に設定キーがオンの場合設定変更モードに移行するよう構成してもよい。
【０５１８】
設定変更手段は、設定キースイッチ信号がオンであり、ドア開放信号がオンであり、か

つ、設定変更可能フラグがオンであると判定したときは、スロットマシンＰＳ１の設定値を変更可能な設定変更モードを起動する。

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

」）であると判定したときは現在の設定値にインクリメントするようにすればよい。
【０５２５】
なお、設定変更モードを起動した後にスタートスイッチ１２のセンサ信号がオンであると判定された場合の設定表示ＬＥＤの設定値表示態様として、設定値が変更できないことを示すために設定表示ＬＥＤに「０」と表示したり、設定表示ＬＥＤに「＿Ｘ」（「Ｘ」は確定後の設定値）と表示したり等のように設定変更可能時の設定値表示の態様と異なる態様で設定値を表示してもよい。
【０５２６】
＜本実施形態に適用可能な有利区間を用いた遊技性＞
本実施形態において、遊技開始に係る規定数は３枚のみである。つまり３枚がけ以外では遊技が開始できないようになっており、ボーナス作動時においても３枚がけのみで遊技が開始されるようになっている。
【０５２７】
本実施形態において、有効ラインは左リール下段、中リール中段、右リール下段の１ライン構成となっている。以下、有効ラインに図柄組合せが停止することを単に図柄組合せが停止と称する。
【０５２８】
本実施形態において、図柄の種類は１０種類である。それぞれ、赤セブン、青セブン、バー、金バー、ブランク、チェリー、スイカ、ベルＡ、ベルＢ、リプレイと称す。なお、図柄の名称や図柄の種類はあくまで一例であり、変更しても何ら問題ない。
【０５２９】
本実施形態のリール配列において、図１１を用いて説明する。図１１に示すように１つのリールにおける図柄数は２０個であり、第１回胴（左リール）、第２回胴（中リール）、第３回胴（右リール）を備えている。
【０５３０】
本実施形態における図柄組合せを図１２乃至図１７に示している。図中の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の項目は図柄組合せに対応する条件装置の名称を示している。また、「規定数及び遊技状態」には規定数毎の図柄組合せが停止した場合に付与する特典を示している。「規定数及び遊技状態」の項目に「１種ＢＢ」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に１種ＢＢが付与されることを示し、「再遊技」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に再遊技が付与されることを示し、数字が記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に払い出す枚数を示し、「－」と記載されている場合は該当する遊技状態では当該図柄組合せが停止しないことを示している。
【０５３１】
本実施形態において、ボーナスは１種ＢＢを備えており、１１枚を超える遊技メダルの払出を終了条件にしている。また、この１種ＢＢはＲＢが連続作動するタイプであり、ＲＢは２回の入賞又は２回の遊技の何れか一方を満たすと終了し、ＲＢの終了条件を満たすと１種ＢＢの終了条件（１１枚を超える遊技メダルの払出）を満たすまで自動的にＲＢが作動する仕様となっている。
【０５３２】
図１２に示すように１種ＢＢの図柄組合せは８種類となっており、各リールにおける１種ＢＢ図柄組合せに関する図柄の引き込み率（図柄組合せに関する図柄が停止する確率）は１００％ではないため、１種ＢＢの図柄組合せを表示させる場合は各リールに目押しが必要となっている。
【０５３３】
本実施形態において、ＲＴ遷移は非ＲＴ（１種ＢＢ非内部中とも称す）から開始し、非ＲＴ中に１種ＢＢが当せんして１種ＢＢ図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からＲＴ１（１種ＢＢ内部中とも称す）に移行し、ＲＴ１中に１種ＢＢ図柄組合せが停止するとＲＴ１が終了して次遊技から１種ＢＢが作動（１種ＢＢ中とも称す）し、１種ＢＢの作動が終了すると次遊技から非ＲＴに移行する。また、設定変更

時は非ＲＴから開始するため、ＲＴ１や１種ＢＢ作動中に設定変更装置が作動した場合は、設定変更装置の作動が終了したときに非ＲＴをセットする。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）ではＲＴ状態と１種ＢＢ作動状態はクリアされないため、電断復帰時には電断前の状態から開始される。具体的には、１種ＢＢ中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には１種ＢＢ作動状態は１種ＢＢ中であり、ＲＴ１である状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合にはＲＴ状態はＲＴ１であるよう構成されている。

【０５３４】

本実施形態における条件装置を図１８で説明する。図１８における「入賞再遊技」の項目は当せん番号と対応した番号が記載されている。また、「条件装置」の項目には作動する条件装置が記載されている。また、「通称」の項目には作動する条件装置の簡易的な名称が記載されている。例えば再遊技－Ｈ条件装置に対応する通称は「右押し：強-バトル目」であり、右リールを第１停止すると強バトル目が停止することが示されており、入賞－Ａ１条件装置に対応する通称は「押し順ベルＡ群１２３」であり、左リール第一停止、中リール第２停止、右リール第３停止の操作態様が正解操作態様（この場合は入賞５２（入賞０１～０２、０９、２９～３１よりも払出枚数が多い入賞）の図柄組合せが停止される操作態様）であることが示されている。また、「構成要素」の項目には条件装置に対応する図柄組合せが示されている。例えば再遊技－Ａ条件装置が作動（当せん）する場合は再遊技０１か再遊技０２が表示可能であることが示されている。なお、「入賞再遊技」の項目の「０」と記載されている箇所ははずれに対応している。

【０５３５】

本実施形態における１種ＢＢ非内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果について図１９乃至図２１を用いて説明する。１種ＢＢ非内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、１種ＢＢ、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｄ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｅ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｆ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｇ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｈ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｉ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｅ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｆ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｇ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｈ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｉ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｋ（＋１種ＢＢ）の何れかであり、はずれは存在しない。

【０５３６】

なお、上述した「再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）」という記載は、再遊技－Ｃと１種ＢＢが同時当せんすることを示しており、図１９、図２０、及び図２１において「ボーナス条件装置」と「入賞再遊技」の両方に名称が記載されていることと対応している。また、図１９、図２０、及び図２１の「内部抽せん」の項目は遊技状態毎に内部抽せん対象か否かを示しており、「○」は内部抽せん対象であり、「×」は内部抽せん対象ではないことを示している。また、図１９、図２０、及び図２１の「有利区間移行」の項目は遊技状態毎に有利区間移行抽せんを実行するか否かを示しており、「○」は有利区間移行抽せんを実行し、「×」は有利区間移行抽せんを実行しないことを示している。なお、本実施形態では有利区間移行抽せんを実行した場合１００％当せんし有利区間移行するよう構成されている。また、図１９、図２０、及び図２１の「Ｒ１」～「Ｒ６」の項目は設定値に対応した内部抽せんの当せん置数を示しており、遊技状態毎に６５５３６の置数を割り振っている。なお、「Ｒ１」は設置値「１」に対応しており、「Ｒ２」は設置値「２」に対応しており、「Ｒ３」は設置値「３」に対応しており、「Ｒ４」は設置値「４」に対応しており、「Ｒ５」は設置値「５」に対応しており、「Ｒ６」は設置値「６」に対応している。

【０５３７】

本実施形態において、１種ＢＢ内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部

抽せん結果は、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかであり、はずれは存在しない。

【０５３８】

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

【０５３９】

本実施形態において、通常区間から有利区間に移行する条件として、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんしたことであり、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂの当せんでは有利区間に移行しない。即ち、通常区間において、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんした場合には、次回の遊技から有利区間となる。

【０５４０】

本実施形態において、通常区間中に再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんすると必ず有利区間に移行するようになっている。即ち、通常区間において、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんした場合には、次回の遊技から有利区間となる。

【０５４１】

本実施形態において、ＲＴ１（１種ＢＢ内部中）では、はずれが存在しないため（再遊技役と入賞役の何れかが必ず当せんする）、一度ＲＴ１に移行すると押し順ベルＣ群（入賞－Ｃ１～Ｃ６）当せん時の一部の操作態様でＢＢ図柄組合せを停止可能となっている。押し順ベルＣ群当せん時の一部とは、例えば、入賞－Ｃ１当せん時における中リール、または右リール第一停止の一部の目押し位置である。また、有利区間において入賞－Ｃ１が当せんしたときは正解押し順（この場合は「１、２、３）を液晶に表示する）を報知することで、入賞３８が停止しＢＢ図柄組合せが停止しない。このような構成により、ＢＢ図柄組合せが停止しない操作態様を報知することでユーザはＲＴ１を維持することができる。また、ＲＴ１中にはずれの置数を４（設計上の最低当せん確率が１／１７５００以上であるため）とし、その他の再遊技役や入賞役ではＢＢ図柄組合せが停止しないように構成することで、はずれのときにのみＢＢ図柄組合せが停止するよう構成してもよい。

【０５４２】

本実施形態において、有利区間における主制御手段が管理する遊技状態として、有利区

間一般状態、チャンスゾーン（ＣＺとも称す）、ＡＴという状態を備えており、有利区間一般状態からＣＺへ、ＣＺからＡＴへ、ＡＴから有利区間一般状態、またはＣＺへそれぞれ移行する。また、通常区間における主制御手段が管理する遊技状態は通常区間一般状態しかなく、有利区間に移行するまで遊技状態の遷移はしない。なお、有利区間一般状態と通常区間一般状態において、主制御手段で管理するための遊技状態に関するフラグは同じ状態でもよいし異なる状態でもよい。

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

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

【０５４７】

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

【０５４８】

本実施形態において、ＣＺは当せん直後に発生するわけではなく、ＣＺに当せんした後、有利区間から通常区間に移行し再度有利区間に移行したときにＣＺを開始する（ＲＴ１における有利区間移行時は必ずＣＺを開始する）。これにより、ＣＺからＡＴに当せんした場合に有利区間の残り遊技回数が少ないために出玉が出せないといった問題点を解消することができる。特に純増枚数（１遊技あたりの獲得期待枚数。傾斜値とも称する。）が少ない仕様ほど効果的である。例えば、純増２枚の場合、有利区間の最大獲得枚数が約２４００枚であるため、２４００枚を獲得させるのに１２００回の遊技が必要となってくる。しかし、有利区間では常にＡＴを行うというわけではなく、上述した通常状態やＣＺ等様々な遊技状態を遷移するため、ＡＴ開始時には有利区間の残り遊技回数が少ない（例えば、５００回等）ことが多くある。この場合５００回の遊技を行っても純増枚数が２枚であるため１０００枚程度の獲得で終了してしまい、ユーザの獲得期待感に応えることが難しかった。そこで、ＣＺ当せんで一度有利区間を終了し、新たに有利区間に移行するときにＣＺを開始することで、仮にＣＺが１００回の遊技回数であっても、有利区間は残り１４００回遊技できるので、ユーザに２４００枚を獲得させる期待感を創出することができる。

【０５４９】

また、有利区間が開始してからの獲得枚数（払出枚数の累積数－投入数の累積数）の値に応じて同一有利区間内における２回目以降のＣＺの当せん確率を変動させてもよい。例

えば、有利区間移行時にＣＺを開始してＡＴに当せんした場合、当該ＡＴで５０枚獲得した場合と１０００枚獲得した場合とでＡＴ終了後の残りの有利区間内におけるＣＺの当せん確率を変動させる態様が考えられる。この場合は、５０枚獲得した後のＣＺ当せん確率を１０００枚獲得した後のＣＺ当せん確率よりも高くする場合と低くする場合が考えられる。

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

また、ＣＺ準備中が必ずしも通常区間である必要はなく、有利区間に設定する場合があってもよい。この場合でも通常区間でＣＺ準備中を実行する割合の方が有利区間でＣＺ準備中を実行する割合よりも相対的に高くなっており、有利区間でＣＺ準備中を実行する条件として、有利区間の残り遊技回数が所定回数（例えば、１０００回）以上残っていることを条件とする。このように構成することで、有利区間の残り遊技回数に余裕がある場合にＣＺ準備中を実行するため、ＣＺ準備中を経てＣＺを実行し、その結果ＡＴを実行することになっても十分な出玉感を創出することができる。また、ＣＺ準備中に通常区間を用いないため、ＣＺ準備中の直後にＡＴを開始するといった驚きを創出することもできる（有利区間終了時にはＡＴに関する情報を初期化するため、ＣＺ準備中に通常区間を用いた

場合は有利区間開始時にＣＺを実行することになるためＡＴは開始できない）。
【０５５５】
　また、上述した有利区間にＣＺ準備中を実行する場合において、ＣＺ準備中に入賞－Ｄ～入賞－Ｈの何れかに当せんしたときに抽せんによりＡＴを付与するか否かを決定してもよい。この場合、ＡＴ抽せんによりＡＴに当せんしやすいレア役の順番は、ＣＺに当せんしやすい順番と同様にしてもよいし、入賞－Ｅ＞入賞－Ｇ＞入賞－Ｆ＞入賞－Ｈ＞入賞－Ｄの順番のように一部異ならせるようにしてもよい。このように構成することで、ＣＺ準備中であってもユーザに対してレア役の当せんを期待させることができる。
【０５５６】
　さらに、レア役は当せんしたがＡＴに当せんしなかったユーザに対して遊技意欲を減退させないために、ＡＴとは異なる特典を付与するようにしてもよい。当該特典として、例えば、ユーザ端末で読み取り可能な二次元コードを表示したり、設定値を判別可能な設定示唆演出を表示したり考えられる。当該特典は、有利区間における遊技回数が前述した所定回数（例えば、１５００回）に近いほど付与しやすいようにしてもよいし、ＣＺ回数が特定回数（例えば、５の倍数回目）のときに付与しやすいようにしてもよい。
【０５５７】
　本実施形態における設定変更に関する処理を説明する。
【０５５８】
　設定変更装置が起動すると、設定変更装置の起動時のタイミングや設定値の確定時のタイミングで前述したＲＡＭ初期化処理を行う。このＲＡＭ初期化処理が行われる直前の遊技状態がＲＴ１であればＲＡＭ初期化処理が行われるとＲＴ１の情報が初期化され、ＲＡＭ初期化処理後の遊技状態は非ＲＴとなる。また、ＲＡＭ初期化処理が行われる直前の遊技状態が１種ＢＢ中であればＲＡＭ初期化処理が行われると１種ＢＢ中の情報が初期化され、ＲＡＭ初期化処理後の遊技状態は非ＲＴとなる。
【０５５９】
　また、ＲＡＭ初期化処理が行われる直前の遊技状態が有利区間であればＲＡＭ初期化処理が行われると有利区間の情報が初期化され、ＲＡＭ初期化処理後の遊技状態は通常区間となる。換言すると、有利区間中の遊技状態として、通常状態、ＣＺ、又はＡＴとあるが、何れの状態であってもＲＡＭ初期化処理が行われると、通常区間に移行する。
【０５６０】
　ＲＡＭ初期化処理が行われると非ＲＴかつ通常区間から遊技が開始されることになるが、本実施形態においては、通常区間から有利区間に移行するときにＣＺを開始する仕様となっているため、設定変更後は有利な状態（ＣＺに当せんさせるための遊技を行うことなく、有利区間に移行させることでＣＺを開始させることができる状態）となっている。
【０５６１】
　このように構成することで、設定変更後は有利な状態であるため、朝から来店させる動機づけができ、集客効果を上げることができる。
【０５６２】
　また、設定変更後に有利すぎる状態（数回遊技を行うだけでＣＺに移行する状態）をセットできてしまうと射幸心を著しく煽ってしまう虞がある（所謂モーニング）。このため、有利区間に移行するときの状況に応じてＣＺの内容を変更することが考えられる。
【０５６３】
　この場合として、有利区間に移行が決定した次遊技のＲＴ状態がＲＴ１である場合は、基本的な遊技フローであるためＣＺを開始し、有利区間に移行が決定した次遊技のＲＴ状態が非ＲＴである場合は、設定変更後であるとしてＣＺを開始しない。なお有利区間に移行が決定した遊技としては、上述した再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞

－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんしたことである。
【０５６４】
　また、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋは１種ＢＢと重複当せんするため、当せんした次遊技のＲＴ状態はＲＴ１となり、ＣＺが開始されるが、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６は１種ＢＢと重複当せんしないため、当せんした次遊技は非ＲＴであり、ＣＺが開始されない。
【０５６５】
　このような構成により、非ＲＴにおいて有利区間に移行する場合を有するため、設定変更後は数回遊技を行うだけでＣＺに移行するといったモーニングに関する仕様を抑制でき、射幸性を抑えることができる。
【０５６６】
　なお、有利区間に移行が決定した次遊技のＲＴ状態を参照して有利区間における主制御手段で管理する遊技状態を変更する仕様を用いて、射幸性を下げることも考えられる。この場合、非ＲＴ中（１種ＢＢ非内部中）に移行した有利区間はＡＴを行わず、ＲＴ１中（１種ＢＢ内部中）に移行した有利区間はＡＴを行う可能性を有するようにしてもよい。このような構成により、設定変更後に非ＲＴで有利区間に移行した場合は、ＡＴが行われないことにより出玉を獲得することができないので射幸性を抑えることになる。この時の有利区間の終了条件は上述したＣＺに当せんするまででもよいし、所定遊技回数（例えば、１５００回）の遊技を行ったことでもよい。
【０５６７】
　また、有利区間移行抽せんに当せんした次遊技のＲＴ状態を参照してＣＺの移行を制御しているが、これに限らず、有利区間移行抽せんに当せんした当該遊技の作動している条件装置を参照してＣＺの移行を制御してもよい。この場合は、通常区間における１種ＢＢ内部中に入賞－Ａ１が当せんしたときは、１種ＢＢと入賞－Ａ１の条件装置が作動していることに基づいて有利区間開始時にＣＺを開始するよう制御する。また、通常区間における１種ＢＢ非内部中に入賞－Ａ１が当せんしたときは入賞－Ａ１の条件装置が作動していることに基づいて有利区間開始時にＣＺを開始しないよう制御する。
【０５６８】
　本実施形態では、１種ＢＢのみ抽せん対象としていたが、これに代わり、ＲＢ、またはＭＢを抽せん対象としてもよいし、１種ＢＢとＲＢとＭＢのうち２つ乃至全部を抽せん対象としてもよい。
【０５６９】
＜有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くした遊技性＞
　本実施形態に適用可能な、有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くした遊技性について説明する。
　なお、ここでは、有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高くするため、所定回数の遊技の消化によっては有利区間が終了しないよう構成する。換言すると、有利区間における遊技回数によって、有利区間を終了しないように構成する。
【０５７０】
　一の有利区間を開始してから有利区間一般状態にて所定回数の前兆遊技が実行されると次の遊技から所定のＡＴ（ＡＴ１とも称する）へ移行し、当該ＡＴ１にて所定の抽選を実行し、所定の抽選に当選した場合には、当該有利区間での獲得数が２４００を超えるまで（ＭＹカウンタの値が上限値を超えるまで）当該ＡＴ１を継続し、有利区間の終了条件を満たすと当該有利区間を終了し次の遊技から通常区間を開始する。そして、通常区間を経て新たな有利区間を開始してから有利区間一般状態にて所定回数の前兆遊技が実行されるとＡＴ１へ移行し、当該ＡＴ１にて所定の抽選に当選した場合には、当該有利区間での獲

得数が２４００を超えるまで当該ＡＴ１が継続し、有利区間の終了条件を満たすと当該有利区間を終了し次の遊技から通常区間を開始する。

すなわち、ＡＴ１にて所定の抽選で非当選となるまで、約２４００の遊技価値の獲得がループする。なお、所定の抽選で当選となる確率は適宜設定可能であるが、５０％以上８０％未満ほどの高確率で当選となるよう構成することが好適である。また、ＡＴ１の実行期間には最低保証（ＡＴ５０ゲームや獲得数１００など）が設けられており、ＡＴ１にて所定の抽選で非当選となった場合にも、ＡＴ１を即座に終了することはせずに最低保証のＡＴが実行されるまではＡＴ１が継続するよう構成されている。なお、所定の抽選はＡＴ１の開始時に実行されるよう構成してもよいし、ＡＴ１で最低保証のＡＴが実行された後に実行されるよう構成してもよい。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

過度に上がりすぎないようにすることができるとともに、ＡＴ１における所定の抽選への期待感を高めることができる。

【０５７７】

また、このように有利区間の開始時の遊技価値の獲得期待値を高く構成した場合でも、上述した方法により、ＲＴ１中（１種ＢＢ内部中）に有利区間への移行が決定した場合は有利区間を開始してから所定回数の前兆遊技を経てＡＴ１に移行するが、非ＲＴ中に有利区間への移行が決定した場合は有利区間を開始してから所定回数の遊技後もＡＴを実行しない、換言すれば設定変更後の最初の有利区間では有利区間を開始してから所定回数の遊技後にＡＴを実行しないよう構成することが好適である。このようにＲＴ１中に有利区間への移行が決定した場合の方が、非ＲＴ中に有利区間への移行が決定した場合よりも、相対的に有利となるよう構成することで、モーニングに関する仕様を抑制することができる。

【０５７８】

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

【０５７９】

また、所定の状態における出玉率の設計値を所定値とするためには、１）有利区間一般状態で所定回数の遊技（例えば１００ゲーム）が実行されるごとにＡＴ２に移行し、当該ＡＴ２を特定回数の遊技（例えば５０ゲーム）で必ず終了するよう構成してもよいし、２）出玉率が所定値となるようにＡＴ２に移行するゲーム数及び移行後のＡＴ２での獲得数を予め定めたシナリオを複数設けていずれかのシナリオに従って遊技が進行するよう構成してもよい。

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

また、出玉率の設計値が所定値である所定の状態における出玉率の設計値は、最低の設定値（本実施形態では設定値１）よりも高く、最高の設定値（本実施形態では設定値６）

よりも低くなるよう構成してもよい。このように構成することで、一の有利区間のＡＴ１中にて所定の抽選で非当選となった場合にも遊技を継続し、出玉率の設計値が所定値である所定の状態を目指すことへの意義を高めることができるとともに、最高の設定値で遊技することの意義も損なわないようにすることができる。

【０５８６】

＜本実施形態に係る各種スイッチ押下中の電源断に対応する制御＞

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

ＡＸベットスイッチのセンサ信号がオンの状態）であるため、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下ができずＭＡＸベット処理もできない。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

続いて、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、１ベットスイッチ１９が操作（押下）されるとベット数として１が記憶され、１ベットランプが点灯する。また

、まだＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることからＭＡＸベットランプも点灯している。

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

また、ＭＡＸベット可能状態（ベットされていない状況）で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下され（フロントパネルＰＳ２が開放していない状況であっても、既に開放している状況であってもよい）、フロントパネルＰＳ２が開放している状況でＭＡＸベットスイ

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８の上に手を置いている状況等

）があっても、ベットされてしまうことを防ぐことが可能となり、また、ＭＡＸベットランプを点灯させないことで遊技者に対して遊技の進行ができない状態であることを認識させることが可能となる。さらにまた、フロントパネルＰＳ２を閉鎖すると、ＭＡＸベットスイッチ１８の操作（押下）が継続していても、１ベットスイッチ１９でのベット操作を有効にすることで、できる限り遊技の進行を阻害しないようにすることが可能となる。

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

きる。
【０６１３】
　また、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、サブスイッチ２０が押下され、サブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面が表示される態様であってもよい。この場合は、サブスイッチ２０の押下意思を反映して、電源投入後即座にメニュー画面を表示でき、さらにサブスイッチランプを点灯することで、メニュー画面中の各項目の決定操作は有効であることを示唆することができる。
【０６１４】
　また、ＭＡＸベット可能状態であり、且つ、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されず、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面は表示されないようになっている。また、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中のため、新たにＭＡＸベットスイッチ１８の押下によるＭＡＸベット処理もできない。換言すると、ＭＡＸベットスイッチ１８が押下中（ＭＡＸベットスイッチのセンサ信号がオンの状態）であるため、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下ができずＭＡＸベット処理もできない。
【０６１５】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の上に手を置いている状況等）があっても、意図せずベットされてしまうこと及びメニュー画面を表示することを防ぐことが可能となり、またそのような場合でもＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることをＭＡＸベットランプの点灯態様で正確に報知することができるとともに、サブスイッチランプの点灯態様によりメニュー画面の表示処理は可能であることを報知しサブスイッチ２０が操作可能であることを示唆できるようになっている。
【０６１６】
　また、例えば、電源断の前後でＭＡＸベットスイッチ１８の戻りバネやセンサに不具合が生じ、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下状態が解消されない事態となったときに、ＭＡＸベットランプを点灯させることで、ＭＡＸベット処理ができなくてもソフトの不具合ではないことを管理者に報知することが可能となる。
【０６１７】
　また、ＭＡＸベット可能状態であり、且つ、メニュー画面表示可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０が押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８とサブスイッチ２０の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理は実行されず、サブスイッチランプは点灯し、メニュー画面が表示される態様であってもよい。この場合は、サブスイッチ２０の押下意思を反映して、電源投入後即座にメニュー画面を表示でき、さらにサブスイッチランプを点灯することで、メニュー画面中の各項目の決定操作は有効であることを示唆することができる。なお、この場合はメニュー画面を表示したあともＭＡＸベットランプの点灯を継続し、ＭＡＸベット処理が実行可能であることを報知する。
【０６１８】
　フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、１ベットもされておらず（再遊技が作動していない）、且つクレジット数が１以上の状況下（以下、精算可能状態と称す）では、精算スイッチが操作（押下）されると精算処理が実行され、クレジットに貯留されているメダルが受け皿２８に払い出される。

【０６１９】
　また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され（精算スイッチを検知するセンサがＯＦＦからＯＮとなり）、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（精算スイッチのセンサがＯＮとなっている状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、精算処理は実行されない。また、精算スイッチ押下中はＭＡＸベットスイッチ１８が押下されてもＭＡＸベット処理は実行されない。
【０６２０】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、意図しない精算処理を実行させず、また、ＭＡＸベットランプの点灯態様によりクレジットにメダルが残っていることを報知できるため、遊技者がクレジットを残したまま離席してしまうことを防ぐことが可能となっている。
【０６２１】
　また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、精算処理は実行されないが、精算スイッチ押下中にＭＡＸベットスイッチ１８が押下されるとＭＡＸベット処理は実行する態様であってもよい。
【０６２２】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、意図しない精算処理を実行させず、また、ＭＡＸベットスイッチの操作が有効であることにより、遊技の進行をできる限り阻害しないことで遊技の興趣を下げないようにすることができる。
【０６２３】
　また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、精算処理が実行される態様であってもよい。
【０６２４】
　これにより、例えば遊技場の開店前に電源投入作業を行う場合、精算スイッチの操作がなされている状況（精算スイッチの上に手を置いている状況等）で電源投入作業を行うと、電源投入後すぐに精算処理が実行可能となるため、開店前の電源投入作業とクレジットに残っているメダルの精算作業が簡略化できる。
【０６２５】
　また、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、精算スイッチが押下され、精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、精算処理が実行される態様であっても精算処理が実行されない態様であっても、サブスイッチ２０のランプは点灯し、サブスイッチ２０の操作は有効となっている（サブスイッチ２０の操作を受け付けることでメニュー画面を表示可能となっている）。
【０６２６】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しない精算スイッチの操作がなされている状況であってもサブスイッチの２０の操作によりメニュー画面を表示でき、メニュー画面で遊技履歴の確認や音量調整等の遊技に役立つ情報を閲覧したり、変更したりすることができる。また、このときに遊技の進行に関する操作を全て有効にすることで、精算以外の遊技は全て実行可能となる。精算処理は遊技の終了時にしか使用することはなく、また、精算処理を実行しなくても投入メダル数を調整することで、遊技者が不利になることはないため、遊技の進行をできるだけ妨げることなく実行させることが可能となっている。

【０６２７】
　また、ＭＡＸベット可能状態であり、且つ、精算可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、ＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチが押下され、ＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチの押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、ＭＡＸベットランプは点灯し、ＭＡＸベット処理と精算処理は実行されないようになっている。また、この場合において、精算スイッチの押下を継続している状況でＭＡＸベットスイッチ１８を離し、新たにＭＡＸベットスイッチ１８を操作（押下）するとＭＡＸベット処理が実行可能となっており、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下を継続している状況で精算スイッチを離し、ＭＡＸベットスイッチ１８の押下を継続している状況で新たに精算スイッチを操作（押下）すると精算処理が実行可能となっている。
【０６２８】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチの操作がなされている状況（ＭＡＸベットスイッチ１８と精算スイッチの上に手を置いている状況等）があっても、ベットされてしまうこと及び精算処理を防ぐことが可能となる。また、ＭＡＸベットランプの点灯態様によりクレジットにメダルが残っていること及びＭＡＸベットスイッチ１８の操作が有効であることを正確に報知できる。
【０６２９】
　フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、遊技終了後であり、３ベットされている（再遊技が作動している場合も含む）状況下（以下、リール回転可能状態と称す）では、スタートスイッチ１２が操作（押下）されるとリール回転処理が実行され、各リールが回転する。なお、リール回転処理が実行されるのは最小遊技時間が経過した後となっている。
【０６３０】
　また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ１２が押下され、スタートスイッチ１２の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、スタートランプは点灯するが、何れのリールも回転しない。
【０６３１】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないスタートスイッチ１２の操作がなされている状況（スタートスイッチ１２の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないリールの回転が実行されず、ベットされている遊技媒体を遊技者が意図せず使用してしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合でもスタートスイッチ１２の操作が有効であることをスタートランプの点灯態様で正確に報知することができる。
【０６３２】
　また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ１２が押下され、スタートスイッチ１２の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、スタートランプは点灯せず、何れのリールも回転しない態様であってもよい。このような場合はスタートスイッチ１２の操作を終了すると（スタートスイッチ１２のセンサ信号がオフになると）、スタートランプは点灯する態様であるとよい。
【０６３３】
　これにより、例えば停電が発生した後の電源投入時に意図しないスタートスイッチ１２の操作がなされている状況（スタートスイッチ１２の上に手を置いている状況等）があっても、意図しないリールの回転が実行されず、ベットされている遊技媒体を遊技者が意図せず使用してしまうことを防ぐことが可能となり、また、そのような場合にスタートランプを点灯させないことで、一度スタートスイッチ１２の操作を終了してからでないとリールが回転しないことを遊技者に認識させることが可能であり、スタートスイッチ１２の操作を終了するとスタートランプが点灯することでスタートスイッチ１２の操作が有効であ

ることを正確に報知することができる。
【０６３４】
　また、リール回転可能状態で電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、スタートスイッチ１２が押下され、スタートスイッチ１２の押下中に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）は、全てのリールが回転する態様であってもよい。
【０６３５】
　これにより、リール回転可能状態で電源断が発生して瞬間的に動作電圧が閾値を下回り、その後動作電圧が閾値を上回って自動的に電源投入されるまでの間にスタートスイッチ１２が操作され、スタートスイッチ１２が操作されている状態で自動的に電源が投入された場合（電源断復帰処理が実行された場合）、電源が投入された後に全てのリールが回転するので、遊技者がどのようなタイミングでスタートスイッチ１２を操作しても遊技を進行（全てのリールを回転）させることが可能となり、遊技者の手間の軽減や遊技テンポの改善が可能となる。
【０６３６】
　フロントパネルＰＳ２が閉鎖状態であり、全てのリールが回転しており、ストップスイッチ１３の操作の受け付けが有効となっている状況下（以下、リール停止可能状態と称す）では、ストップスイッチ１３が操作（押下）されると（左ストップスイッチ１３ａ、中ストップスイッチ１３ｂ、右ストップスイッチ１３ｃを検知するそれぞれのセンサのいずれかがＯＦＦからＯＮとなると）、操作されたストップスイッチ１３に対応するリールに対して停止制御処理が実行され、操作されたストップスイッチ１３に対応するリールが停止する。なお、リール停止可能状態は全てのリールが回転している状況に限られず、何れか一つのリールが回転している状況であってもリール停止可能状態と称することができる。
【０６３７】
　リール停止可能状態では、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが有効であることを示す点灯態様となっており、ストップスイッチ１３が操作されてもリールが停止できないリール停止不可能状態では、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが無効であることを示す点灯態様となっている。
【０６３８】
　ここで、リール停止不可能状態とは、リールが回転しているにもかかわらずストップスイッチ１３の操作を受け付けない状態（回転不良検出中や主制御手段１００が管理する他のスイッチが操作されているとき等）でもよいし、リールが回転していない状態（全てのリールが停止している状態や左リールが停止しているときに左ストップスイッチ１３ａが操作されたとき等）でもよい。
【０６３９】
　また、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが有効であることを示す点灯態様とは、白色で点灯する態様や赤色等の色で点灯する態様であり、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤが無効であることを示す点灯態様とは、無灯（消灯）となっている態様や有効であることを示す点灯色とは異なる点灯色（例えば青色等）で点灯する態様である。
【０６４０】
　また、リール停止可能状態で、電源断が発生して動作電圧が閾値を下回り、遊技機が動作できなくなった状況において、左ストップスイッチ１３ａが押下され、左ストップスイッチ１３ａの押下中に電源が投入された場合（左ストップスイッチ１３ａのセンサがＯＮを維持している状態で、電源断復帰処理が実行された場合）は、左リールに対して、停止制御処理は実行されない。また、左ストップスイッチ１３ａの押下中に電源が投入された場合においては、ストップスイッチ１３を構成するＬＥＤは無効であることを示す点灯態様となっている。
【０６４１】
　これにより、例えば、左ストップスイッチ１３ａが最終停止操作に対応するストップス

イッチであり、左リール停止可能状態にて停電が発生した後、電源投入時に意図しない左ストップスイッチ１３ａの操作がなされている状況であっても左ストップスイッチ１３ａの操作により左リールの回転を停止させないため、目押しの必要な小役を取りこぼす等遊技者に不利益を与えてしまうことを防ぐことが可能となる。また、押し順により遊技者に有利な図柄組合せが停止する内部抽せん結果（所謂、押し順役）が当選した際の正解押し順とは異なる押し順でストップスイッチ１３が操作受付しまうことを防ぐことも可能となる。

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

＜本実施形態に係るすべり制御中の電源断に対応する制御＞

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

これは、以下の理由による。すなわち、遊技者がメダルの払出を受けるタイミングで停止操作をしたにもかかわらず、メダルの払出を受けられない状況がないようにする効果がある一方で、どの図柄組合せに基づくメダルの払出なのか認識できないという問題もあった。この問題を解決するために、内部抽せん処理により小役が当選した遊技において、小

役に対応する図柄が停止可能なタイミングでストップスイッチ１３の操作を受け付けたときのすべり制御中（停止受付からすべり制御が終わるまで）に電源断処理が実行され、電源断復帰後にリールを回転させてインデックスを検知させ、検知したインデックス情報に基づいて停止位置までリールを回転させてから停止位置で停止させる制御を行い、その後メダルを払い出す。

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においては、

加速中と定速中、又は定速中に回転不良検出カウンタの更新を実行してもよい。そして、回転不良検出カウンタが所定値（例えば、上述した１８０）に達した場合に再度加速処理を実行する。この場合に発生し得る回転不良の要因としては、リールを手で押さえている、モータの不調による脱調、又は部材の経年劣化等が考えられる。

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

続いて、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中においてエラー（復帰可能エラー）を検知した場合は、再回転処理の終了後にエラー報知を行う。このときに検知するエラーとしては、メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー、ホッパ滞留エラー、ホッパエンプティエラー、異常検知エラー、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等の何れかのエラーとなっている。また、エラー報知は、獲得枚数表示器２７で表示するエラーコードの他に、液晶で報知する態様や、スピーカで報知する態様や、上部または両側部演出ランプ、演出用スイッチランプを所定色（例えば、赤や青といった視認性が高く目立つ色）で点灯させる態様などが考えられる。なお、エラー報知はいずれか一のエラー報知だけで行ってもよいし、複数のエラー報知を組み合わせて行ってもよい。

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

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

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

と、再回転処理中にインデックスを検知した後と、が考えられる。
【０６７１】
＜パターン１＞
すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知する前であった場合は、電源復帰後の２回目の再回転処理でインデックスを検知するまで回転させ、その後予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。
【０６７２】
この場合は、１回目の再回転処理でインデックスを検知しておらず、基準図柄位置が記憶されていないため、２回目の再回転処理で基準図柄位置が記憶されていないことを判断して再度インデックスを検知させるための回転を実行し、予定していた停止位置で停止可能なようにしている。
【０６７３】
＜パターン２－１＞
また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後（センサがインデックスを検知していれば良く、センサがインデックスを検知した瞬間のタイミングも含む。以後同じ。）であった場合は、電源復帰後に電源断前に検知したインデックスによる基準図柄位置に基づいて予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。
【０６７４】
この場合は、１回目の再回転処理でインデックスを検知しているため、記憶されている基準図柄位置に基づいて予定していた停止位置に停止できるため、インデックスを検知するまでの時間分、遊技再開までの時間を短縮することが可能となる。
【０６７５】
上述した、パターン２－１において、１回目の再回転処理中のインデックスを検知した後から予定している停止位置まで回転してブレーキをかけるまで（４相励磁を出力するまで）の間に電源断処理が実行された場合は、電源断処理が実行されたタイミングが停止受付位置まで回転していなかった場合であっても、停止受付位置まで回転していた場合であっても、電源復帰後にインデックスを再度検知せずに記憶している基準図柄位置に基づいて再回転処理、又は停止制御を実行する。
【０６７６】
このように、最初の電源断処理の直前に受け付けた停止受付位置に関わらず、２回目の電源復帰後に同一の再回転処理、又は停止制御を実行できるので、処理が複雑にならずプログラムの高速化が実現できる。
【０６７７】
＜パターン２－２＞
また、すべり制御中に電源断処理が実行され、電源復帰後の再回転処理中において再度電源断処理が実行されるタイミングとして再回転処理中にインデックスを検知した後であった場合は、電源復帰後に再度インデックスを検知してから予定していた停止位置まで回転させて停止する態様が考えられる。
【０６７８】
この場合は、２回目の電源断後から電源復帰までにリールが移動している可能性を考慮して、再度インデックスを検知するまで再回転を行うため、より正確に予定していた停止位置まで回転させることが可能となる。
【０６７９】
上述した、パターン２－２において、１回目の再回転処理中のインデックスを検知した後から予定している停止位置まで回転してブレーキをかけるまで（４相励磁を出力するまで）の間に電源断処理が実行された場合は、電源断処理が実行されたタイミングが停止受付位置まで回転していなかった場合であっても、停止受付位置まで回転していた場合であ

っても、電源復帰後にインデックスを再度検知するための再回転処理を実行して予定していた停止位置まで図柄を移動させて停止させる。

【０６８０】

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

【０６８１】

＜パターン２－３＞

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

【０６８２】

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

【０６８３】

＜本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明＞

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

＜主制御手段＞

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

【０６８７】

＜遊技メダル投入時の処理＞

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

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

また主制御手段（主制御基板１００）は遊技メダルが投入された場合にメダル投入コマ

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

【０６８８】

＜入賞処理（払出処理）＞

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

【０６８９】

＜精算処理＞

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

【０６９０】

＜副制御手段＞

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

【０６９１】

＜投入演出＞

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

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

【０６９２】
＜入賞演出＞
遊技メダルの払い出しが行われる際に実行される演出であり、払出開始コマンドと払出終了コマンドに基づいて実行され、遊技メダルが払い出されていることを示す払出音の出力及び、バックランプ演出が実行される。
【０６９３】
＜払出音の出力＞
遊技メダルの払出処理の実行中に出力される遊技メダルの払出音は互いに異なる音である払出音Ａと払出音Ｂとがある。払出音Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払出が行われる際に出力される払出音である。払出音ＢはＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に出力される払出音である。正解押し順で操作しなかった場合に、不正解図柄組合せが停止して不利な払い出しが行われる場合があるが、その場合には払出音の出力は行われない。払出音Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１の音（例えばヅという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）の間第１の音の出力を繰り返して終了する払出音である。払出音Ａは実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われる期間）より長い第１の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行うことで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、払出音の出力を払い出しが行われている期間より長い第１の払出音期間に亘って出力することで、払出音の出力が行われている期間は払い出しが行われているように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待できる結果、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。
【０６９４】
払出音Ｂは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第２の音（例えばデという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第２特定時間（例えば２秒）の間第２の音の出力を繰り返して終了する払出音である。すなわち、払出音Ｂは実際の払い出しが行われている期間より長い第２の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第２特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っており、この第２の払出音期間は、払出音Ａの第１の払出音期間よりも長い。このように、払出音Ｂは、払出音Ａより長い期間に亘って払出音の出力を行うことで、より多くの遊技メダルが付与されているかのように認識させることができる。また、ＡＴ中に払出音Ａと異なる払出音Ｂを出力することで通常とは異なる有利な状態であることを認識しやすくすることができる。
なお、払出終了コマンドを受信してから第１特定時間や第２特定時間経過まで払出音を出力したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第２特定時間を加えた時間だけ払出音の出力を行うようにしてもよい。また、通常時の払出音ＡとＡＴ中の払出音Ｂとで払出音を異なるようにしたが、同じ払出音を出力するようにしてもよい。
【０６９５】
＜バックランプ演出＞
バックランプ演出には、互いに異なるバックランプ演出Ａとバックランプ演出Ｂとがある。バックランプ演出Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払出が行われる際に出力されるバックランプ演出である。バックランプ演出ＢはＡＴ中に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出しが行われる際に実行されるバックランプ演出である。正解押し順で操作しなかった場合に、不正解図柄組合せが停止する場合があるが

、その場合にはバックランプ演出は実行されない。バックランプ演出Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ａは実際の払い出しが行われている期間より長い第１のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ａの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第１のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ａが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

【０６９６】

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

【０６９７】

なお、払出終了コマンドを受信してから第１特定時間や第２特定時間経過までバックランプ演出を実行したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第２特定時間を加えた時間だけバックランプ演出を実行するようにしてもよい。また、通常時とＡＴ中とでバックランプ演出を異なるようにしたが、同じバックランプ演出を実行するようにしてもよい。また、一定のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返すとしたが、バックランプ演出の開始から終了にかけて、一連の点灯、消灯パターンを定め出力するようにしてもよい。また、バックランプ演出Ａの「第１のバックランプ演出期間」と、払出音Ａの「第１の払出音期間」とはともに、実際の払い出しが行われている時間に第１特定時間を加えた期間であり、いずれも同一の期間となっているが、これらの「第１のバックランプ演出期間」及び「第１の払出音期間」とは互いに異なる期間であっても良い。これについては、バックランプ演出Ｂの「第２のバックランプ演出期間」と、払出音Ｂの「第２の払出音期間」との関係についても同様である。要するに、払出音Ａ及びＢの「第１の払出音期間」及び「第２の払出音期間」、バックランプ演出Ａ及びＢの「第１のバックランプ演出期間」及び「第２のバックランプ演出期間」はそれぞれ、実際の払い出しが行われている期間よりも長く、かつ、「第１の払出音期間」＜「第２の払出音期間」、「第１のバックランプ演出期間」＜「第２のバックランプ演出期間」という関係にあれば、これらの期間については適宜設定可能である。

【０６９８】

＜精算演出＞

遊技メダルの精算が行われる際に実行される演出であり、精算開始コマンドと精算終了コマンドに基づいて実行され、遊技メダルが払い出されていることを示す精算音（精算演出）の出力と精算が終了した旨の音声の出力が行われる。精算音は精算開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで払出音と異なる音（例えばドとい

う音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第３特定期間（例えば５秒）で「精算が終了しましたと」など精算が終了した旨を示す音声の出力を行い終了する。すなわち、精算演出では実際の払い出しが行われている期間（精算処理が行われている期間）より長い所定の精算演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第３特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っている。

【０６９９】

以下図２２～図２６を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図２２は払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図２３は払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図２４は払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図２５は精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートであり、図２６は精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートである。なお、図２２～図２６では説明の便宜上ＯＮとＯＦＦを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理／精算処理／ＢＬ演出／精算演出は、ＯＮは実行している状態を示し、ＯＦＦは実行していない状態を示し、ＯＦＦからＯＮとなると処理等を開始し、ＯＮからＯＦＦとなると終了することを意味する。払出音／投入音は、ＯＮは出力している状態を示し、ＯＦＦは出力していない状態を示す。ＭＡＸベットランプ／メダル投入可ランプはＯＮは点灯している状態を示し、ＯＦＦは消灯している状態を示す。ＭＡＸベットスイッチ操作／精算スイッチ操作は、ＯＮが操作されたことを示し、ＯＦＦは操作されていないことを示す。メダル投入は、ＯＮは投入された遊技メダルがメダルセレクタ３４を通過したことを（メダルセレクタ３４に備えられた投入センサが遊技メダルを検知）示し、ＯＦＦは遊技メダルが投入されていないことを示す。

【０７００】

＜払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞

図２２に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ａ（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力及びバックランプ演出Ａ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。時刻ｔ１のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Ａの出力、バックランプ演出ＡをＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。主制御手段は、時刻ｔ１のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、ＲＴ状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ２のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてＭＡＸベットランプを点灯させる。ＭＡＸベットランプはＭＡＸベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ１のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、払出音Ａの出力及び、バックランプ演出Ａを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が、第１の払出音期間及び第１のバックランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ１以降のタイミングでは払出音Ａの出力やバックランプ演出Ａを継続しつつ、ＭＡＸベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Ａの出力を継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、ＭＡＸベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

【０７０１】

＜払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図２３に示すとおり、時刻ｔ２のタイミングまでは、払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチによる投入操作が行われる。ＭＡＸベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、

バックランプ演出Ａを終了し、時刻ｔ３から時刻ｔ４のタイミングにかけて（Ｔ２期間の間で）投入演出として投入音Ａ（図では投入音と記す、以下同じ。）を３度出力する。時刻ｔ３以降のタイミングにおいて、払出音Ａの出力を行いつつ、投入音Ａの出力を行うといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、ＭＡＸベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ３のタイミングでは払出音Ａの出力は継続するが、バックランプ演出Ａを終了させることにより、払い出しが行われたことを音により遊技者に認識させつつ、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。なお、図２３ではＭＡＸベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、１ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様に投入音を出力する。

【０７０２】

＜払出処理終了後に精算ボタンによる精算操作を行った場合＞

図２４に示すとおり、時刻ｔ２のタイミングまでは、払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチの操作に替わって精算ボタンが操作される。時刻ｔ３のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、払出音Ａの出力とバックランプ演出ＡをＴ１期間の経過を待たずに、時刻ｔ３のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。時刻ｔ６のタイミングにおいては、主制御手段は精算処理を終了し、副制御手段へ精算終了コマンドを送信する。副制御手段は、精算終了コマンドを受信すると精算音の出力に変えて精算が終了した旨の音声の出力をＴ３期間（第３特定時間）に亘り実行する。精算処理が開始された際に、払出音Ａの出力と精算音の出力が同時行われると遊技者を混乱させてしまうため、精算処理が開始されたことにより、Ｔ１期間継続する予定であった払出音Ａの出力とバックランプ演出Ａを終了させることで、払出処理と異なる精算処理が行われていることを的確に遊技者に認識させることができる。

【０７０３】

＜精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合＞

図２５に示すとおり、時刻ｔ８のタイミングにて主制御手段は精算処理を開始し、副制御手段は受信した精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。ここで、精算時にはバックランプ演出を実行（出力）しないようになっており、払い出し処理と精算処理を視覚的に異なる処理とすることができる。時刻ｔ９のタイミングにて主制御手段は精算処理を終了し、副制御手段に精算終了コマンドを送信する。副制御手段は、精算終了コマンドを受信すると精算音の出力に変えて精算が終了した旨の音声の出力をＴ３期間に亘り実行する。主制御手段は、時刻ｔ９のタイミングにおいて精算処理が終了した後は、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ１０のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてメダル投入可ランプを点灯させる。その後はメダル投入が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻Ｔ１３のタイミングでは、時刻ｔ９のタイミングからＴ３期間が経過したため、副制御手段は、精算が終了した旨の音声の出力を終了させる。以上のように、時刻ｔ１０以降のタイミングでは精算演出が実行されているが、メダル投入が可能な状態となっている。

【０７０４】

＜精算処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合＞

図２６に示すとおり、時刻ｔ１０のタイミングまでは、精算処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合と同様であり、主制御手段は時刻ｔ１１のタイミングにおいては遊技メダルが投入され1枚の賭け設定が行われ、副制御手段へメダル投入コマンドが送信される。副制御手段はメダル投入コマンドを受信したことに基づいて投入演出として投入音Ａを１度出力し、時刻ｔ１１のタイミングから時刻ｔ１２のタイミングにかけて出力が

行われる。時刻ｔ１１以降のタイミングにおいて、精算が終了した旨の音声の出力を行いつつ、投入音Ａの出力を行うといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、精算処理が終了したことを遊技者に認識させつつ、メダル投入が行われ、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。なお、図２２～図２６については、払出音を払出音Ａとし、ＢＬ演出をバックランプ演出Ａとした例にて説明したが、これらの図２２～図２６において、払出音を払出音Ｂとし、ＢＬ演出をバックランプ演出Ｂとしてもよい（この場合、図２２、３８のＴ１期間は、第２特定時間と読み替えることは言うまでもない）。この場合であっても、上述と同様な作用効果を奏する。

【０７０５】

＜態様の変更＞

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

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

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

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

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

【０７０６】

また、投入演出として、投入音の出力を行うと説明したが、投入音の出力に加えて表示装置３２で投入を示す画像を表示したり、演出用のＬＥＤランプを用いて投入された旨の報知を行ってもよい。

また、入賞演出として、払出音の出力とバックランプ演出を実行するとしたが、表示装置３２で入賞したことを示す画像（例えば、ＧＥＴと表示）を表示したり、演出用のＬＥＤランプを用いて入賞した旨の報知を行ってもよい。その際、投入演出を実行する際に、入賞演出としての表示装置３２の表示を終了したり、ＬＥＤランプでの報知を終了してもよいし、投入演出としての表示装置３２の表示、ＬＥＤランプでの報知を実行しないとしてもよい。

また、精算演出として、精算音の出力と精算が終了した旨を示す音声の出力を行うとしたが、表示装置３２で精算処理を行っていること示す画像（例えば、精算中と表示）を表示したり、演出用のＬＥＤランプを用いて精算を行っている旨の報知を行ってもよい。その際、投入演出を実行する際に、精算演出としての、表示装置３２の表示を終了したり、ＬＥＤランプでの報知を終了してもよいし、投入演出としての表示装置３２の表示、ＬＥＤランプでの報知を実行しないとしてもよい。

また、押し順役において入賞演出を実行するとしたが、他の小役（スイカ役、押し順不問のベル役やチェリー役など）においても入賞演出を行うようにしてもよい。他の小役に

おいては押し順役と異なる払出音の出力や、押し順役と異なるバックランプ演出を実行することで、押し順役と異なる役が入賞したことを容易に認識させることができる。
　また、本実施形態の時刻や期間の長さは一例であり、種々変更が可能である。
【０７０７】
＜本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出の説明＞
　次に、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出の関係について説明する。
【０７０８】
　以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、払出処理の開始に伴う入賞演出や、リール停止後の演出をした際に、ホッパエンプティエラーが発生したとしても、その発生前に当該遊技の結果や演出の結果等を遊技者に認識させることを目的とする。
【０７０９】
　本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出に関連する構成に関して以下に説明する。
【０７１０】
＜主制御手段＞
　主制御手段が有する主な処理は本実施形態及び本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。
【０７１１】
＜入賞処理（払出処理）＞
　払出処理は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ４４から払い出すことである。遊技メダルをホッパ４４から払い出すために、主制御手段（主制御基板１００）はホッパモータに駆動信号を入力（ＯＮ状態）することでホッパモータを駆動させ、回転盤を回転させることで遊技メダルを１枚ずつ排出させ、払出センサで遊技メダルを所定時間（通過開始から通過終了までの時間が３ｍｓ～２００ｍｓの間）検出すると１枚の遊技メダルを払出したと判断する。また、主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ４４からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段（副制御基板１０００）に送信し、終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンドに基づいて副制御手段は、払出数の表示、累積差枚数の表示などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、再遊技入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を０枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。
【０７１２】
＜ホッパ４４に関するエラー＞
　ホッパ４４に関するエラーとして、ホッパ滞留エラーとホッパエンプティエラーと異常検知エラーを検出可能である。ホッパ滞留エラーは遊技メダルが払い出される際にホッパ４４の払出口に遊技メダルが詰まったと判断した場合のエラーであり、ホッパエンプティエラーはホッパ内の遊技メダルが空と判断した場合のエラーであり、異常検知エラーはホッパ４４の払出センサに異常入力があったと判断した場合のエラーである。
　主制御手段は、エラーを検出し、エラー報知を行う際に、副制御手段へエラーの種別情報を含んだエラー報知開始コマンドを送信し、エラーが解除されるとエラー復帰コマンドを送信する。副制御手段は、エラー報知開始コマンドに基づき、表示装置３２に検出したエラーの種別に対応するエラー情報の表示（エラー画面）を行い、エラー復帰コマンドに基づきエラー画面表示を終了して、エラー発生前の表示へ復帰する。

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

【０７１３】

＜ホッパ滞留エラー＞

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

＜ホッパエンプティエラー＞

遊技メダルをホッパ４４から払い出す際に、ホッパモータに駆動信号を入力し、回転盤を回転させる遊技メダルの払出動作を行っても、一定時間（３．５秒）払出センサにより遊技メダルが検出されなかった場合は、ホッパ４４内の遊技メダルが空と判断し、ホッパエンプティエラーが設定される。

＜異常検知エラー＞

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

【０７１４】

＜副制御手段＞

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

【０７１５】

＜入賞演出＞

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

【０７１６】

＜獲得表示演出＞

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

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

【０７１７】

＜累積表示演出＞

累積表示演出はＡＴ中に遊技者が獲得した遊技メダルの累積数（総遊技メダル数とも称す）が規定数毎（５００枚、１０００枚、１５００枚、２０００枚）に初めて超えた場合

に実行される演出である。具体的には、１回のＡＴ中にＡＴ開始後から獲得枚数の累積数を計数し、遊技メダルの払出しにより累積数が５００枚を超えると判断できる場合に累積表示演出が実行（開始）される。その後、累積数が５００枚を下回り再度５００枚を超えても累積表示演出は実行されない。累積表示演出の態様としては、規定数に応じて「５００枚ＧＥＴ」等のように表示される。

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

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

【０７１８】

＜リザルト画面の表示＞

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

【０７１９】

＜結果告知演出＞

結果告知演出は、遊技者にとって有利な結果が得られたことを告知するための演出であって、連続演出の最終遊技に実行される演出である。具体的には、ボーナス当選や、ＡＴの残りゲーム数等の上乗せの当選、上乗せの機会が高まる特化ゾーンの当選など遊技者にとって有利な結果が得られたか否かを遊技者に告知するための演出であって、一例として、バトル演出等での勝負の結果によって有利な結果が得られたか否か告知される。有利な結果が得られた場合は、成功や勝利を示す画像が表示され、有利な結果が得られなかった場合は失敗や敗北を示す画像が表示される。バトル演出では、レバー操作を契機に味方キャラと敵キャラが対峙する画面を表示し、全てのリールが停止した後（全回胴停止コマンドの受信により）に味方キャラと敵キャラの競い合いが行われ一定時間を経過した演出分岐タイミング以降に成功や勝利を示す画像か、失敗や敗北を示す画像が表示される。演出分岐タイミングは払出処理開始後２．７秒後のタイミングであり、結果告知演出が終了するのは成功や勝利を示す画像か、失敗や敗北を示す画像が表示されるタイミングであり、払出処理開始後３秒となっている。これにより、結果告知演出はホッパエンプティエラーが発生（検知）してエラー画面が表示される前に終了し、遊技者は有利な結果の有無をエラーの発生によらずに確認することができる。なお、全回胴停止コマンドと、払出開始コ

マンドは略同タイミングで送信されるため、上記の払出処理開始を全てのリールが停止した後と置き換えてもよい。

【０７２０】

以下図２７～図３２を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図２７は、正常に払い出しが行われた場合のタイムチャートであり、図２８は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）のタイムチャートであり、図２９は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートであり、図３０は、正常に払い出しが行われた場合の表示画面の一例であり、図３１は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面の一例であり、図３２は、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例である。

なお、図２７～図２９では説明の便宜上ＯＮとＯＦＦを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理のＯＮは実行している状態を示し、ＯＦＦは実行していない状態を示し、ＯＦＦからＯＮとなると処理等を開始し、ＯＮからＯＦＦとなると終了することを意味する。払出のＯＮは遊技メダルが１枚払い出されたことを示し、ＯＦＦは遊技メダルが払い出されていないことを示す。獲得表示演出、累積表示演出のＯＮは演出を実行している（表示している）状態を示し、ＯＦＦは実行していない（表示していない）ことを示す。結果告知演出のＯＮは実行している（演出が進行している）状態を示し、ＯＦＦは実行していない（演出が終了し、結果を告知する画面で表示が停止している）状態を示す。エラー（ホッパエンプティ）、エラー（ホッパ滞留）のＯＮは、エラーが発生している（エラーを検知し、エラーを設定した）状態を示し、ＯＦＦはエラーが発生していない状態を示す。エラー表示のＯＮは、エラーが発生したことに基づき、主制御手段によるエラーコードの表示や、副制御手段によりエラー画面が表示されている状態を示し、ＯＦＦはエラーコードの表示やエラー画面の表示が行われていない状態を示す。

【０７２１】

図３０～図３２は獲得表示演出が実行される場合であり、累積表示演出が実行される場合は、図中の獲得表示演出で表示される「１２枚ＧＥＴ」の表記が、累積表示演出で表示される「５００枚ＧＥＴ」の表記となる。

【０７２２】

先に説明した入賞演出、精算演出と投入演出とも組合せ可能であり、図２２～図２４の時刻ｔ０、ｔ１と、図２７の時刻ｔ０、ｔ１は同じタイミングである。図２２、図２３の時刻ｔ５は図２７の時刻ｔ１より遅いタイミング且つ、時刻ｔ１５より早いタイミングである。

【０７２３】

＜正常に払い出しが行われた場合＞

図２７に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。１秒後の時刻ｔ１４のタイミングにて副制御手段は獲得表示演出又は累積表示演出を終了する。その後時刻ｔ１のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では１２枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は１．５秒となっている。獲得表示演出は払出処理が開始されるタイミングで開始され、払出処理が終了するよりも前のタイミングで終了する。これにより、遊技者は払出処理が完了する前に、遊技メダルを獲得することや獲得した遊技メダルの累積数が所定数を超えることを認識することができる。結果告知演出は、遊技の開始から実行されているため、払出処理を開始するタイミングではすでに実行中となっている。時刻ｔ１５のタイミングでは、結果告知演出は演出分岐タイミングとなり、このタイミング以降の表示が、成功や勝利を示す画像を表示する場合と、失敗や敗北を示す画像を表示する場合とで異なる。時刻ｔ１６のタイミングでは、実行していた結果告知演出が終了する。時刻ｔ１５は払出処理を開始してから２．７秒後のタイミングであり、時

刻ｔ１６は払出処理を開始してから３秒後のタイミングとなっている。
【０７２４】
＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）＞
図２８に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４内に遊技メダルがないため、遊技メダルの払い出しが行われず、回転盤の回転が継続される。そして、時刻ｔ１７のタイミングで主制御手段は、ホッパ４４内の遊技メダルが空と判断し、払出処理を終了し、ホッパエンプティエラーを設定する。ホッパエンプティエラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、エラー画面の表示を行う。他の時刻ｔ１４、ｔ１５、ｔ１６のタイミングでは図２７と同様に、時刻ｔ１４のタイミングでは、獲得表示演出又は累積表示演出を終了し、時刻ｔ１５のタイミングでは、演出分岐タイミングとなり、時刻ｔ１６のタイミングでは結果告知演出が終了する。獲得表示演出、累積表示演出を実行する期間や結果告知演出を終了するまでの期間は、払出処理が開始されホッパエンプティエラーが発生するまでの期間より短く設定されているため、ホッパエンプティエラーが発生し、エラー画面が表示される前に獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の内容を確認することが可能となる。
なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパエンプティエラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパエンプティエラーが発生する場合は、ホッパエンプティエラーが発生するタイミングは時刻ｔ１７より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなる。
【０７２５】
＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）＞
図２９に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて獲得表示演出又は累積表示演出を開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４の排出口に遊技メダルが詰まっているため遊技メダルの払い出しが実行されていない。そして、時刻ｔ１８のタイミングでは払出処理開始からホッパ４４の払出センサが２０１ｍｓ以上継続して検出したため、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、払出処理を終了し、ホッパ滞留エラーを設定する。同じく時刻ｔ１８のタイミングでは、ホッパ滞留エラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた獲得表示演出又は累積表示演出、同じく実行していた結果告知演出をキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示を行う。獲得表示演出又は、累積表示演出は払出処理開始タイミングから実行されるため、払出処理を開始してホッパ滞留エラーが発生する前に実行されているため、エラー画面が表示される前に、獲得表示演出、累積表示演出の内容を確認することが可能となる。
なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパ滞留エラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパ滞留エラーが発生する場合は、ホッパ滞留エラーが発生するタイミングは時刻ｔ１８より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなり、獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出を実行する期間が長くなる。
【０７２６】
獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出は、演出の実行自体をキャンセルして表示が行われないとしたが、演出自体は実行しつつ、エラー画面を演出に重ねて表示することで演出を視認できないようにしてもよい。この場合は、演出実行中にエラーが解除された場合には、解除されたタイミングから実行中の演出が視認可能となる。ただし、エラー解除にはリセットスイッチの操作が必要であり、リセットスイッチは筐体内にあるため、施錠装置を解錠し、フロントパネルＰＳ２を開く必要がある。通常はエラーを解除する前に、払出処理開始から結果告知演出が終了するまでに要する３秒を超える時間を必要とするため、ホッパ滞留エラーが発生して最短時間でホッパ滞留エラーを解除したとしても獲得

表示演出、累積表示演出、結果告知演出の実行中には復帰することはなく、全ての演出が終了した後の画面で復帰する。

【０７２７】

＜正常に払い出しが行われた場合の表示画面＞

図３０に、正常に払い出しが行われた場合の表示画面の一例を示す。図３０は、ＡＴが残り１１ゲームで且つ、遊技メダルの総獲得枚数が２３０枚で実行された遊技であって、バトル演出（結果告知演出）が実行されている場面である。画面左上には残りゲーム数が表示され（残り１１ゲームで実行された遊技であるので１減算されて１０Ｇ（ゲーム）と表示されている。画面右上にはＡＴで獲得した総遊技メダル数が２３０枚と表示されている。画面中央に対して左側に味方キャラ（丸型の頭で示されるキャラクタ）と右側に敵キャラ（星型の頭で示されるキャラクタ）が表示されている。

【０７２８】

同図（ａ）は、バトル演出実行中に全リールが停止したタイミング（全回胴停止コマンド受信）の画面であって、このタイミング以降結果を告知するために演出が進行する。同図（ｂ）は、図２７の時刻ｔ０のタイミングであって、払出処理が開始されたタイミングを示す画面である。遊技メダルが１枚払い出され総遊技メダル数が２３０枚から１枚加算され２３１枚となり、画面右側から獲得表示演出として１２枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「１２枚ＧＥＴ」の表示が中央に向かって移動している。画面中央では、味方キャラと敵キャラの競い合いが開始されている。同図（ｃ）は、遊技メダルが３枚払い出されたタイミングであって、画面中央に大きく獲得表示演出として１２枚の遊技メダルが払い出されることを特定できるように「１２枚ＧＥＴ」の表示が行われている。味方キャラと敵キャラの競い合いは継続して行われている。

【０７２９】

同図（ｄ）は、遊技メダルが８枚払い出されたタイミングであって、画面中央に大きく表示されていた「１２枚ＧＥＴ」の表示が獲得表示演出の終了に向けて画面左側に向かって移動している。同図（ｅ）は、図２７の時刻ｔ１５のタイミングであって、遊技メダルの払い出しが終了し、演出分岐タイミングとなっている。遊技メダルの払い出しが終了しているため、総遊技メダル数は２４２枚と表示されている。画面中央では、味方キャラと敵キャラの競い合いは継続して行われている。同図（ｆ）は、演出分岐タイミング後のタイミングであって、成功を示す画像を表示する過程が表示されている。味方キャラと敵キャラの競い合いから味方キャラが拡大表示されて、成功となることが認識できる状態となっている。同図（ｇ）は、図２７の時刻ｔ１６のタイミングであって、バトル演出が終了するタイミングとなっている。画面右下には「成功」と表示され、成功を示す演出であったことが明確に表示されている。同図（ｇ）で表示されている画像は演出としては終了するが、次遊技が開始するまで継続して表示される。同図（ｈ）は演出分岐タイミング後のタイミングであって、失敗を示す画像を表示する過程が表示されている。味方キャラと敵キャラの競い合いから敵キャラが拡大表示されて、失敗となることが認識できる状態となっている。同図（ｉ）は、図２７の時刻ｔ１６のタイミングであって、バトル演出が終了するタイミングとなっている。画面右下には「失敗」と表示され、失敗を示す演出であったことが明確に表示されている。同図（ｉ）で表示されている画像は演出としては終了するが、次遊技が開始するまで継続して表示される。

【０７３０】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面＞

図３１に、正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）の表示画面の一例を示す。同図（ａ）～（ｉ）までは、図３０と獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の流れは同じである。ただし、払出処理開始後に、遊技メダルの払い出しが行われていないため、画面右上の総遊技メダル数は２３０枚のまま更新されていない。同図（ｊ）は、図２８の時刻ｔ１７のタイミングであって、払出処理開始後に遊技メダルが３．５秒間検出されなかったため、主制御手段において、ホッパエンプティエラーが設定され、副制御手段において、ホッパエンプティエラーを示すエラー画面が表示される

タイミングである。ホッパエンプティエラーが発生する前に、成功を示す画像が表示されていても、失敗を示す画像が表示されていても同じ画像が表示される。

【０７３１】

＜正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面＞

図３２に、正常に払出が行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）の表示画面の一例を示す。同図（ａ）～（ｃ）までは、図３０と獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出の流れは同じである。ただし、払出処理開始後に、遊技メダルの払出しが行われていないため、画面右上の総遊技メダル数は２３０枚のまま更新されていない。同図（ｋ）は、図２９の時刻ｔ１８のタイミングであって、主制御手段においてホッパ滞留エラーが設定され、副制御手段においてホッパ滞留エラーを示す画面が表示されるタイミングである。払出処理開始後にホッパ４４の払出センサが２０１ｍｓ以上継続して検出すると、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、ホッパ滞留エラーを設定する。主制御手段は、ホッパ滞留エラーを設定すると、ホッパ滞留エラーの発生を示すコマンドを副制御手段へ送信する。副制御手段は、ホッパ滞留エラーの発生を示すコマンドを受信すると、ホッパ滞留エラーを示す画面を表示装置３２に表示する。

【０７３２】

＜態様の変更＞

獲得表示演出及び、累積表示演出を行う期間は正常に払出処理が実行された際に掛かる期間（１．５秒）より短い期間（１秒）としたが、長い期間としてもよい。具体的には、１．５秒より長く、ホッパエンプティエラーを検出するまでの期間（３．５秒）より短い期間としてよい。払出処理が実行された際に掛かる期間より長くすることで、より遊技者に獲得表示演出及び、累積表示演出を視認させることができる。

また、正常に払出処理が実行された際に掛かる期間を１．５秒としたが、払出処理の枚数や、払出処理がクレジットの加算のみなのか、ホッパからの遊技メダルの払い出しを含むのかにより必要な時間を異ならせてもよい。

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

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

【０７３３】

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

また、累積表示演出は規定数毎以外に、特定の設定値が設定されている場合のみ表示可能な態様を備えてもよい。具体的には、設定値「２」か「４」か「６」が設定されている際に、遊技メダルの累積数が初めて２４６枚を超える場合に、「２４６枚ＧＥＴ」と表示を行う。２４６枚を超える場合に、必ず表示してもよいし、表示を行うか抽選を行い当選

した場合に表示してもよい。累積表示演出で表示される内容で設定示唆を行うことで、累積数を遊技者に報知するだけでなく、遊技機に設定されている設定値を推測するための情報も提供できる。設定値「６」が設定されている場合にのみ、遊技メダルの累積数が初めて６６６枚を超える場合に、「６６６枚ＧＥＴ」と表示してもよい。また、規定数毎の表示態様を色やフォント等が異なる複数種類備え、表示される表示態様によって遊技機に設定されている設定値や、状態を示唆するようにしてもよい。

【０７３４】

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

【０７３５】

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

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

【０７３６】

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

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

チの画像の画像が表示されるか煽ってもよく、エラー画面が表示される前に、煽った結果、演出用スイッチを模したスイッチの画像の画像が表示されることを認識することができる。

【０７３７】

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

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

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

【０７３８】

＜ナビ画像＞

次に、本実施形態におけるナビ画像について説明する。なお、ここでは、押し順ナビ画像（停止操作情報と称することがある）について説明するが、押し順ナビ画像に限らず、上述した、目押しナビ画像、操作態様ナビ画像に適用してもよい。

【０７３９】

本実施形態では、例えば、ＡＴ中などに、内部抽せんの結果として押し順ベルが当選した遊技において、ストップスイッチの有利（当該遊技において獲得可能な最大の遊技媒体が付与される等）な操作態様を示唆する情報を押し順ナビ画像として液晶に表示可能に構成されている。具体的には、「１」、「２」、「３」の数字を用いて６通りの押し順を報知可能であり、「１」が第１停止操作として操作するストップスイッチを示しており、「２」が第２停止操作として操作する停止ボタンを示しており、「３」が第３停止として停止操作する停止ボタンを示している。

【０７４０】

なお、第１停止操作、又は第３停止操作を２択の目押し（リールの１～１０番までの位置でストップスイッチを操作すべきか、またはリールの１１～２０番までの位置でストップスイッチを操作すべきかを、例えば青７図柄の画像と赤７図柄の画像のいずれかを押し順ナビ画像とあわせて報知する）として、押し順の６択と掛け合わせて１２通りの操作態様を報知可能に構成してもよい。また、液晶の左側に表示される押し順ナビ画像は左リール８ａに対応しており、液晶の中央付近に表示される押し順ナビ画像は中リール８ｂに対応しており、液晶の右側に表示される押し順ナビ画像は右リール８ｃに対応している。例えば、押し順ナビ画像として「１２３」と表示された場合には、左リール８ａ、中リール８ｂ、右リール８ｃの順に対応するストップスイッチを操作する押し順を示している。なお、本実施形態では、「１」のように押し順ナビ画像の一部を「押し順ナビ画像」と称する場合と、「１２３」のように押し順ナビ画像全体を「押し順ナビ画像」と称する場合がある。

【０７４１】

＜押し順ナビ画像の態様＞

図３３は本実施形態における押し順ナビ画像の態様の一例を示した図である。図３３では第１停止操作に関する押し順ナビ画像を例に説明するが、第２停止操作、第３停止操作に関しても同様に構成されている。

【０７４２】

押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」とによって構成されており、押し順ナビ画像の表示態様として「通常態様」、「強調態様」、「失敗態様」、「成功態様」の少なくとも４つを有するよう構成されている。

【０７４３】
ナビ数字画像とは、押し順を示す数字の画像である。ナビ背景画像とは、押し順を示す数字の周りの装飾画像、又は押し順を示す数字の周りのエフェクトを示す画像である。
【０７４４】
まず、図３３の＜１＞は通常態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきではないストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が通常態様で表示される。なお、通常態様で表示される押し順ナビ画像に対応する音声は出力されないよう構成されている。また、通常態様の押し順ナビ画像の中でも、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像と、最後に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像と、に分けて表示してもよい。この場合は、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像を最後に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像よりも大きく表示し、且つ現在操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像よりも小さく表示する態様が考えられる。
【０７４５】
次に、図３３の＜２＞は強調態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が強調態様で表示される。なお、強調態様で表示される押し順ナビ画像に対応する音声がスピーカＳから出力されるよう構成されている。例えば、左リール８ａに対応したストップスイッチを操作すべきタイミングでは「左だ」という音声が出力されることとなる。なお、強調態様の押し順ナビ画像は通常態様の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きい画像となっており、遊技者に対し、操作すべきストップスイッチを視覚的に報知できるよう構成されている。さらに、大きさだけでなく、強調態様の押し順ナビ画像を通常態様の押し順ナビ画像よりも明るく表示したり、通常態様とは異なる色やフォントで表示したりすることで、現在操作すべきストップスイッチを視覚的にわかりやすく報知してもよい。
【０７４６】
次に、図３３の＜３＞は成功態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきストップスイッチが操作されると（現在強調態様で表示されている押し順ナビ画像に対応したストップスイッチが操作されると）、強調態様で表示されていた押し順ナビ画像が成功態様で表示される。すなわち、正解の操作態様でストップスイッチが操作されると、強調態様で表示されている押し順ナビ画像が成功態様に変化する。なお、現在操作すべきストップスイッチが操作されて押し順ナビ画像を成功態様で表示する場合には、次の押し順に対応した音声が出力される（例えば、次に中リール８ｂに対応したストップスイッチを操作すべき場合には「中だ」という音声がスピーカＳから出力される）とともに、次に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像が強調態様で表示される。なお、成功態様の押し順ナビ画像は、所定時間（例えば０．５秒）表示された後に表示を終了するよう構成されている。
【０７４７】
また、正解の態様でストップスイッチが操作されたときに、押し順正解であることを示す効果音や音声（成功音と称することがある）がスピーカＳから出力されるよう構成してもよい。このように構成することで、視覚的にだけでなく聴覚的にも正解の態様でストップスイッチが操作されたことも遊技者に認識させることができる。
【０７４８】
また、成功態様の押し順ナビ画像は通常態様の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きい画像となるよう構成されている。なお、強調態様の押し順ナビ画像と成功態様の押し順ナビ画像とは、「ナビ数字画像」、「ナビ背景画像」のいずれも略同じ大きさとなるよう構成されている。
【０７４９】
次に、図３３の＜４＞は失敗態様の押し順ナビ画像であり、現在操作すべきでないストップスイッチが操作されると（通常態様で表示されている押し順ナビ画像に対応したストップスイッチが操作されると）、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様

で表示される。すなわち、不正解の操作態様でストップスイッチが操作されると、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様に変化する。なお、現在操作すべきでないストップスイッチが操作されて押し順ナビ画像を失敗態様で表示する場合には、押し順を間違えたことを示す音声（例えば、「何やってんだ」のような音声であり、失敗音と称することがある）がスピーカＳから出力されるよう構成してもよいし、押し順を間違えたことを示す音声が出力されないよう構成してもよい。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、所定時間（例えば０．３秒）表示された後に表示を終了するよう構成されている。また、現在操作すべきでないストップスイッチが操作された場合には、失敗態様の押し順ナビ画像を表示せず、即座（所定時間よりも短い時間）にすべての押し順ナビ画像の表示を終了するよう構成してもよい。

【０７５０】

また、現在操作すべきでないストップスイッチが操作され、現在表示されているすべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるときにおいて、押し順ナビ画像の大きさは停止操作がされる前の大きさのままとなるよう構成されている。すなわち、停止操作前に強調態様で表示されていた押し順ナビ画像は、強調態様の大きさで失敗態様の押し順ナビ画像が表示され、停止操作前に通常態様で表示されていた押し順ナビ画像は、通常態様の大きさで失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるよう構成されている。

【０７５１】

また、本実施形態において、ストップスイッチ１３の操作を受け付けてから成功態様の押し順ナビ画像の表示を終了するまでの時間の方が、ストップスイッチ１３の操作を受け付けてから失敗態様の押し順ナビ画像の表示を終了するまでの時間よりも長くなるよう構成されている。

【０７５２】

このように構成することで、遊技者に対して成功による優越感を与えることができるとともに、失敗時においては周囲の遊技者に押し順を失敗したことを悟られにくくなるため、遊技の興趣を向上することができる。

【０７５３】

また、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の、すべての態様の押し順ナビ画像についてエフェクトを伴って表示するよう構成してもよいし、少なくとも一つの態様の押し順ナビ画像についてエフェクトを伴って表示するよう構成してもよい。

【０７５４】

また、通常態様、強調態様、成功態様、失敗態様の、すべての態様の押し順ナビ画像について動きを伴う動画像として表示するよう構成してもよいし、すべての態様の押し順ナビ画像について静止画像として表示するよう構成してもよいし、少なくとも一つの態様の押し順ナビ画像を動画像としその他の態様の押し順ナビ画像を静止画像として表示するよう構成してもよい。

【０７５５】

また、遊技の開始操作としてスタートスイッチ１２が操作されると、すべての押し順ナビ画像の表示を通常態様で開始し、その後ストップスイッチの操作が有効となったタイミングで最初に操作すべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応した押し順ナビ画像を強調態様で表示するよう構成してもよい。また、遊技の開始操作としてスタートスイッチが操作されると、最初に操作すべきストップスイッチに対応した押し順ナビ画像の表示を強調態様で、その他の押し順ナビ画像の表示を通常態様で開始するが、表示を開始してからストップスイッチの操作が有効となるまではすべての押し順ナビ画像は静止画像で表示し、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングですべての押し順ナビ画像を何らかの動きを伴う動画像として表示するよう構成してもよい。

【０７５６】

このように構成することで、ストップスイッチの操作が有効になったことを遊技者が視覚的に認識しやすくなり、押し順ミスを防止することができる。このようにストップスイッチの操作が有効になったタイミングで、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像を強調

態様で表示したり、押し順ナビ画像を静止画像から動画像へ変化させたりすることを停止受付可能演出と称することがある。

【０７５７】

また、本実施形態において、遊技の開始操作としてスタートスイッチ１２が操作され、押し順ナビ画像を表示するときに、所定の効果音（ナビ表示音と称することがある）がスピーカＳから出力されるよう構成されている。

【０７５８】

このときに最初に操作すべきストップスイッチに対応した音声（例えば「左だ」）をスピーカＳから出力するタイミングとしては、スタートスイッチ１２が操作された直後としてもよいし、リールの回転が開始したタイミングとしてもよいし、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングとしてもよい。換言すると、スタートスイッチ１２が操作されてからストップスイッチの操作が有効となるまでのいずれかのタイミングでスピーカＳから出力されるよう構成されていればよい。

【０７５９】

このように構成することで、液晶表示の不具合で押し順ナビ画像の表示が遅れてしまっても、聴覚的に最初に操作すべきストップスイッチを認識できるので、遊技の進行を阻害しないとともに、押し順ミスを防止することができる。

【０７６０】

また、図３４は本実施形態において押し順ナビ画像が液晶に表示される場合の一例であり、液晶に「１２３」と表示することで、左リール８ａに対応したストップスイッチ→中リール８ｂに対応したストップスイッチ→右リール８ｃに対応したストップスイッチの順にストップスイッチを操作することが正解の押し順であることを示している。図３４において、左リール８ａに対応したストップスイッチを最初にすべきであるため、「１」を強調態様の押し順ナビ画像で表示し、「２」および「３」を通常態様の押し順ナビ画像で表示している。

【０７６１】

＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞

次に、押し順ナビ画像の表示中に電源断が発生し、その後設定変更せずに電源断復帰したときの押し順ナビ画像の表示について、ＡＴ中に入賞‐Ａ１条件装置に当選し、正解押し順の「左中右」に対応した「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される場合を例に説明する。なお、以下で説明する押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成については、電源断のタイミングや押し順ナビ画像の態様が異なっている（正解押し順の「中左右」に対応した「２１３」の押し順ナビ画像等）場合にも適宜組み合わせて適用可能である。また、後述する、＜押し順ナビ画像の表示と所定のエラーに関する構成＞と適宜組み合わせて適用可能である。

【０７６２】

（１）第１停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作として左リール８ａに対応したストップスイッチを操作すべきであるため、「左だ」の音声がスピーカＳから出力される。なお、現在操作すべきストップスイッチに対応した「左だ」などの音声を、単にナビ音声と称することがある。

【０７６３】

その後、未だ第１停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後におけるサブ制御基板に駆動電圧が供給されて描画処理が実行可能なタイミングやメイン制御基板に駆動電圧が供給されて押し順に関するコマンドをサブ制御基板に送信したタイミング等のタイミング（以下、所定のナビタイミングと称する場合がある）で、「１２３」の押し順

ナビ画像が再び液晶に表示される。なお、「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、このときナビ音声は再び出力されない。また、このときナビ表示音は再び出力されないよう構成してもよいし、出力するよう構成してもよい。

【０７６４】

このように、押し順ナビ画像が表示されてから第１停止操作前に電源断し、その後電源断復帰した場合に、押し順ナビ画像は復帰するがナビ音声は復帰しないよう構成されている。このように電源断復帰時にはナビ音声を出力しないことで、電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【０７６５】

なお、電源断復帰時にナビ音声も再び出力するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【０７６６】

また、ストップスイッチの操作が有効となったタイミングで前述した操作受付可能演出を実行するよう構成した場合には、電源断復帰時にも停止受付可能演出を伴って押し順ナビ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【０７６７】

また、電源断復帰時には停止受付可能演出を伴わずに押し順ナビ画像を表示するよう構成してもよい。このように構成することで電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【０７６８】

また、電源断復帰時に押し順ナビ画像を再び表示するときに、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」のどちらも表示し、その他の押し順ナビ画像は「ナビ数字画像」のみ表示するよう構成してもよい。このように構成することで電源断復帰時の副制御基板の処理を軽減し、押し順ナビ画像を素早く表示することができる。

【０７６９】

また、電源断復帰に押し順ナビ画像を再び表示するときに、電源断復帰時に表示されるすべての押し順ナビ画像について「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」のどちらも表示するよう構成してもよい。このように構成することで、電源断前と電源断復帰後とで違和感なく遊技を進めることができる。

【０７７０】

（２）第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０７７１】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【０７７２】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。換言すると、ストップスイッチに対する第一停止の押し順が正解押し順であった場合の停止受付後と同様の画像表示を行う。

【０７７３】

また、このときナビ表示音、成功音、および第２停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

【０７７４】

また、このとき電源断前と同様に、「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。また、このとき、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０７７５】

このように、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、ＡＴ中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。さらに、成功態様の押し順ナビ画像も再び表示するので、電源断前のストップスイッチの操作態様が正解態様であったことも遊技者に認識させることができる。

【０７７６】

また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生し場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。

【０７７７】

このように構成することで、遊技者に対して現在行うべき停止操作を集中させることができる。

【０７７８】

（３）第１停止操作が不正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０７７９】

その後、第１停止操作が不正解態様で行われる（例えば中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様

で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【０７８０】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の描画処理が実行可能なタイミングであっても押し順ナビ画像は表示されない。また、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。

【０７８１】

このように、電源断前に不正解態様で停止操作がされていた場合には電源断復帰後に押し順ナビ画像を再び表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰できる。

【０７８２】

また、上述した通り、第１停止操作として正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像が成功態様で表示され、第２停止操作に対応した押し順ナビ画像は強調態様で表示され、第３停止操作に対応した押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。一方、第1停止操作として不正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミング（実際にナビがなされなくてもナビタイミングと称す）で、押し順ナビ画像は表示されないよう構成されている。

【０７８３】

このように構成することで、電源断前の遊技状況に応じて電源断復帰後の表示を適切に行うことができ、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に電源断前に不正解態様でストップスイッチが操作されていた場合には遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰できる。

【０７８４】

なお、第１停止操作が不正解態様で行われ、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で再び表示されるよう構成してもよい。なお、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音およびナビ音声は出力されない。また、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０７８５】

このように構成すると、第１停止操作として正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、第１停止操作に対応した押し順ナビ画像が成功態様で表示され、第２停止操作に対応した押し順ナビ画像は強調態様で表示され、第３停止操作に対応した押し順ナビ画像は通常態様で表示され、一方で第１停止操作として不正解態様でストップスイッチが操作され、その後第２停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されることとなる。

【０７８６】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に電源断前に不正解態様でストップスイッチが操作されていた場合において、仮に電源断から電源断復帰までに数分かかってしまっても、電源断復帰後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【０７８７】

（４）第２停止操作まで正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０７８８】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【０７８９】

その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【０７９０】

その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき電源断前と同様に、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０７９１】

このように、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成されている。

【０７９２】

このように構成することで、ＡＴ中に電源断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止操作に対応した押し順ナビ画像は再現しないため、第３停止に集中させることができる。

【０７９３】

また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に

電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「１」および「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」はすべて略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。なお、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。すなわち、電源断前は停止操作ごとに押し順ナビ画像の表示態様が切り替わるため「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は異なるタイミングで表示を終了するが、電源断後は「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は同じタイミングで表示を終了することとなる。

【０７９４】

このように構成することで、ＡＴ中に電断断復帰があっても、電源断前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止および第２停止に対応した押し順ナビ画像を成功態様で表示することで、残りは第３停止のみであること、および正解押し順で操作したことを明確にすることができる。

【０７９５】

また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は表示されず、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。

【０７９６】

このように構成することで、遊技者に対して現在行うべき停止操作を集中させることができる。

【０７９７】

（５）第１停止操作が正解態様で、第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０７９８】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【０７９９】
その後、第２停止操作が不正解態様で行われる（例えば右リール８ｃに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると「２」および「３」の押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。
【０８００】
その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングになっても押し順ナビ画像は表示されない。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。
【０８０１】
このように、電源断前に不正解態様で停止操作がされていた場合には電源断復帰時に押し順ナビ画像を再び表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく（不用意に期待感を上げないようにして）遊技に復帰させることができる。
【０８０２】
また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は失敗態様で表示されるよう構成してもよい。また、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。
【０８０３】
このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に正解態様で停止操作に対応する押し順ナビ画像も再度表示することで、どの停止操作を間違えてしまったかを遊技者が把握することができる。
【０８０４】
また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断が発生した場合には、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。また、このときも電源断復帰後に押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。このように構成することで、仮に電源断から電源断復帰までに数分かかってしまっても、電源断復帰後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。
【０８０５】
（６）第２停止操作まで正解態様で行われ、その後第３停止操作前に電源断し、電源断復帰後に第３停止を行い、その後さらに電源断した場合
まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０８０６】
その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。
【０８０７】
その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。
【０８０８】
その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されない、または成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。なお、「２」の成功態様の押し順ナビ画像（「１」の成功態様の押し順ナビも表示されるよう構成した場合には「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像）は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了するよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了するよう構成してもよい。
【０８０９】
その後、「２」の成功態様の押し順ナビ画像の表示を終了し（「１」の成功態様の押し順ナビも表示されるよう構成した場合には「１」の成功態様の押し順ナビ画像の表示も終了し）、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示されている状況において、第３停止操作が正解態様で行われると、「３」の押し順ナビ画像が成功態様で表示される。また、このとき正解態様ですべての停止操作が行われたことを示す所定の画像（ＧＥＴ画像と称することがある）が表示されるよう構成されている。
【０８１０】
その後、第３停止まで停止操作が行われた状況において、再び電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する。その後、電源断復帰後も、押し順ナビ画像およびＧＥＴ画像は表示されない。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声はいずれも出力されない。
【０８１１】
このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に第３停止後は新たな停止操作を要しないため、押し順ナビ画像を再現しないことで、新たに停止操作を行う必要がないことを効果的に理解させることができる。
【０８１２】
また、第３停止操作まで正解態様で行われ、その後再び電源断が発生した場合に、電源断復帰後の所定のナビタイミングで、「１」～「３」の押し順ナビ画像がすべて成功態様で再び表示されるよう構成してもよい。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。
【０８１３】

このように構成することで、停止操作がすべて正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【０８１４】

なお、２回目の電源断が払出処理の実行前であれば電源断復帰後の所定のナビタイミングで「１」の押し順ナビ画像は表示されない、または成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成し、２回目の電源断が払出処理の実行後であれば電源断復帰後の所定のナビタイミングで押し順ナビ画像が表示されないといったように、電源断前の状況が払出処理の実行の前であるか後であるかによって電断復帰後の表示内容が異なるよう構成してもよい。

【０８１５】

＜レア役ナビ画像に関する説明＞

また、本実施形態では、チェリー役やスイカ役といったいわゆるレア役に当選した遊技において、レア役に当選した可能性があることを示すナビ画像（レア役ナビ画像と称することがある）として「！！！」を表示し得るよう構成されている。なお、レア役ナビ画像のナビ背景画像と押し順ナビ画像のナビ背景画像とは表示態様が同一または略同一となっている。すなわち、押し順ナビ画像とレア役ナビ画像とは、「数字」と「！」が相違しているが類似した画像であるよう構成されている。また、レア役ナビ画像は、いずれかのレア役に当選した場合にのみ表示され得るよう構成してもよいし、所定の特典（例えば、ＡＴの初当たり、ＡＴの上乗せ、チャンスゾーンへの移行等）が付与されることが決定されている場合に、所定の特典が付与される可能性を示唆する演出として、内部抽せんの結果がハズレや再遊技となった遊技においても表示され得るよう構成してもよい。

【０８１６】

また、レア役ナビ画像は押し順による有利不利がないため、一の遊技において常に同じ大きさで表示される（押し順ナビ画像のように通常態様と強調態様とで大きさが異ならない）よう構成されている。

【０８１７】

また、レア役ナビ画像が表示された遊技において、第３停止操作が行われるまでのいずれかのタイミング（スタートスイッチ１２が操作されたタイミング、第１停止操作が行われたタイミング、第２停止操作が行われたタイミング、第３停止操作が行われたタイミング等）で電源断が発生し、液晶の表示はすべて終了する（電源が投入されていない状態）。その後、電源断復帰後の所定のナビタイミングでレア役ナビ画像が再び表示されるよう構成されている。なお、何れのタイミングで電源断が発生しても、電源復帰時に再び表示されるレア役ナビ画像は「！！！」のようにスタートスイッチ１２操作後の表示態様で表示される。

【０８１８】

このように構成することで遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特にレア役に当選しているかもしれないという期待感を維持させることができる。また、レア役を取りこぼしてしまうことを防止できる。

【０８１９】

また、レア役ナビ画像が表示された遊技において、第３停止操作が行われるまでのいずれかのタイミング（スタートスイッチ１２が操作されたタイミング、第１停止操作が行われたタイミング、第２停止操作が行われたタイミング、第３停止操作が行われたタイミング等）で電源断が発生した場合には、電源断復帰後に、レア役ナビ画像は再び表示されないよう構成してもよい。

【０８２０】

このように構成することで、押し順ナビ画像とレア役ナビ画像とを遊技者が混同しないようにできる。

【０８２１】

なお、レア役ナビ画像は、停止操作に対応して一つずつ表示を終了するよう構成してもよいし、第１停止操作が行われたタイミングですべてのレア役ナビ画像の表示をするよう

構成してもよい。また、停止操作ごとに一つずつレア役ナビ画像の表示を終了するように構成した場合に、いずれのストップスイッチ１３が操作されたかに拘わらず左側のレア役ナビ画像、真ん中のレア役ナビ画像、右側のレア役ナビ画像の順に停止祖操作に対応して表示を終了するよう構成してもよいし、停止操作が行われたストップスイッチ１３に対応した位置のレア役ナビ画像を停止祖操作に対応して表示を終了するよう構成してもよい。

【０８２２】

＜押し順ナビ画像の表示とエラーに関する構成＞

次に、押し順ナビ画像の表示中に所定のエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、ホッパエンプティエラー等）が発生し、その後当該所定のエラーが解除されたあとの押し順ナビ画像の表示について、ＡＴ中に入賞‐Ａ１条件装置に当選し、正解押し順の「左中右」に対応した「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示され、所定のエラーとしてホッパエンプティエラーが発生した場合を例に説明する。なお、以下で説明する押し順ナビ画像の表示と所定のエラーに関する構成については、所定のエラーの発生タイミングや押し順ナビ画像の態様が異なっている場合にも適宜組み合わせて適用可能である。また、上述した、＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞と適宜組み合わせて適用可能である。

【０８２３】

（１）第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、図３５に示す通り、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０８２４】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【０８２５】

その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、押し順ナビ画像の表示は視認できないようになり（表示を終了することで視認できないようにしてもよいし、エラーに関する画像を液晶の前面に表示することで視認できないようにしてもよい）、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。

【０８２６】

その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第２停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このときホッパエンプティエラーの発生前と同様に、「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。また、このとき、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始

されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。

【０８２７】

その後、「１」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０８２８】

このように、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前に所定のエラーが発生した場合には、その後所定のエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーが発生しても、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。さらに、成功態様の押し順ナビ画像も再び表示するので、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様が正解態様であったことも遊技者に認識させることができる。

【０８２９】

また、第１停止操作が正解態様で行われ、その後第２停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。

【０８３０】

このように構成することで、遊技者は現在行うべき停止操作に集中することができる。

【０８３１】

なお、図３５に示す押し順ナビ画像の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」の表示態様と、図３３および図３４に示す押し順ナビ画像の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」とは、デザイン（絵柄、数字のフォント、色彩等）が異なるよう構成されている。このように、押し順ナビ画像のデザインは遊技状況に応じて適宜変更し得るよう構成してもよい。例えば、ＡＴの上乗せに関する期待度が通常状態である場合には図３３および図３４に示すデザインで押し順ナビ画像を表示し、高確率状態である場合には図３５に示すデザインで押し順ナビを表示するよう構成してもよい。この他にも、ＡＴ中の演出傾向に関する演出モードを選択可能とし、所定の演出モードに設定されている場合には図３３および図３４に示すデザインで押し順ナビ画像を表示し、特定の演出モードに設定されている場合には図３５に示すデザインで押し順ナビを表示するよう構成してもよい。

【０８３２】

このように構成することで、遊技者は押し順ナビ画像のデザインによって視覚的に現在の遊技状況を把握することができる。

【０８３３】

（２）第２停止操作まで正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０８３４】

その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の

押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。

【０８３５】

その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【０８３６】

その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、押し順ナビ画像の表示は視認できないようになり（表示を終了することで視認できないようにしてもよいし、エラーに関する画像を液晶の前面に表示することで視認できないようにしてもよい）、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このときホッパエンプティエラーの発生前と同様に、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、電源断前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、電源断復帰時に再び表示されるよう構成されている。

【０８３７】

その後、「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０８３８】

このように、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合には、その後所定のエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成されている。このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーが発生しても、所定のエラーの発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止操作に対応した押し順ナビ画像は再現しないため、第３停止に集中させることができる。

【０８３９】

また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像は成功態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるよう構成してもよい。

【０８４０】

なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成

してもよい。
【０８４１】
　また、このとき、「１」および「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」はすべて略同じ大きさで表示されることとなる。また、このとき、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーが解除されると再び表示されるよう構成されている。なお、「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了するよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了するよう構成してもよい。すなわち、ホッパエンプティエラーの発生前は停止操作ごとに押し順ナビ画像の表示態様が切り替わるため「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は異なるタイミングで表示を終了するが、ホッパエンプティエラーの解除後は「１」および「２」の成功態様の押し順ナビ画像は同じタイミングで表示を終了することとなる。
【０８４２】
　このように構成することで、ＡＴ中に所定のエラーが発生しても、所定のエラー発生前のストップスイッチの操作態様を正確に表示でき、遊技者の押し順ミスを防止することができる。特に第１停止および第２停止に対応した押し順ナビ画像を成功態様で表示することで、残りは第３停止のみであること、および正解押し順で操作したことが明確にすることができる。
【０８４３】
　また、第１停止操作および第２停止操作が正解態様で行われ、その後第３停止操作前にホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像は表示されず、「２」の押し順ナビ画像は表示されず、「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。
　このように構成することで、遊技者は現在行うべき停止操作に集中することができる。
【０８４４】
（３）第３停止操作まで正解態様で行われ、その後所定のエラーが発生した場合
　まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。
【０８４５】
　その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。
【０８４６】
　その後、第２停止操作が正解態様で行われる（すなわち中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「３」の

押し順ナビ画像が強調態様で表示される。また、第３停止に対応した「右だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「２」の押し順ナビ画像は成功態様で、「３」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、両者の「ナビ数字画像」および「ナビ背景画像」は略同じ大きさで表示されることとなる。

【０８４７】

その後、第３停止操作が行われる（すなわち最終停止操作とした右リール８ｃに対応したストップスイッチが操作される）と、「３」の押し順ナビ画像が成功態様で表示される。また、このとき正解態様ですべての停止操作が行われたこととなるためＧＥＴ画像が表示されるよう構成されている。

【０８４８】

その後、ホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示は終了し、「１」と「２」と「３」の押し順ナビ画像が成功態様で再び表示される。なお、このときナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「１」と「２」と「３」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前においてそれぞれ表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーの解除後に再び表示されるよう構成されている。なお、このときＧＥＴ画像は再び表示するよう構成してもよいし、表示されないよう構成してもよい。

【０８４９】

その後、「１」と「２」と「３」の成功態様の押し順ナビ画像は、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０８５０】

このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に所定のエラーの解除後に、すべての押し順ナビ画像を成功態様で再現することで、すべての停止操作が正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【０８５１】

また、第３停止操作（最終停止操作）まで正解態様で行われ、その後ホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」および「２」の押し順ナビ画像は表示されず、「３」の押し順ナビ画像は成功態様で表示されるよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。また、このとき、「３」の成功態様の押し順ナビ画像は、ホッパエンプティエラーの発生前において表示が開始されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過したことによって表示を終了していた場合でも、ホッパエンプティエラーの解除後に再び表示されるよう構成され、再び表示されてから所定時間（例えば０．５秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

このように構成することで、所定のエラーが発生する直前の停止操作として第３停止操作が行われていたこと、および第３停止操作が正解態様で行われたことを明確にすることができる。

【０８５２】

また、第３停止操作（最終停止操作）まで正解態様で行われ、その後ホッパエンプティエラーが発生した場合には、その後ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」～「３」

のいずれの押し順ナビ画像も表示されないよう構成してもよい。なお、このときもナビ表示音、成功音、および第３停止操作に対応したナビ音声は少なくともいずれかが再び出力されるよう構成してもよいし、いずれも出力されないよう構成してもよい。
　このように構成することで、遊技者はすでに最終停止操作まで終えたことを認識することができる。
【０８５３】
　なお、所定のエラーの発生が払出処理の実行前であれば所定のエラーの解除後の所定のナビタイミングで「１」～「３」の押し順ナビ画像は成功態様で表示されるよう構成し、所定のエラーの発生が払出処理の実行後であれば所定のエラーの解除後の所定のナビタイミングで「１」～「３」のいずれの押し順ナビ画像も表示されないといったように、所定のエラーの発生前の状況が払出処理の実行の前であるか後であるかによって所定のエラーの解除後の表示内容が異なるよう構成してもよい。
【０８５４】
（４）第１停止操作が不正解態様で行われ、その後第２停止操作前に所定のエラーが発生した場合
　まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。
【０８５５】
　その後、第１停止操作が不正解態様で行われる（例えば中リール８ｂに対応したストップスイッチが操作される）と、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。
【０８５６】
　その後、未だ第２停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。
【０８５７】
　このように、ホッパエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホッパエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホッパエンプティエラーの発生からホッパエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホッパエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。
【０８５８】
　また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホッパエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【０８５９】
（５）第１停止操作が正解態様で、第２停止操作が不正解態様で行われ、その後第３停止操作前に所定のエラーが発生した場合
まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。
【０８６０】
その後、第１停止操作が正解態様で行われる（すなわち左リール８ａに対応したストップスイッチが操作される）と、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」の押し順ナビ画像が強調態様で表示され、「３」の押し順ナビ画像は通常態様のままで表示される。また、第２停止操作に対応した「中だ」のナビ音声がスピーカＳから出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は成功態様で、「２」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示される「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示されることとなる。
【０８６１】
その後、第２停止操作が不正解態様で行われる（例えば右リール８ｃに対応したストップスイッチが操作される）と、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過するとすべての押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。
【０８６２】
その後、未だ第３停止操作が行われていない状況において、ホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。
【０８６３】
このように、ホッパエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホッパエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホッパエンプティエラーの発生からホッパエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホッパエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。
【０８６４】
また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「１」の押し順ナビ画像が成功態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、いずれの停止操作で押し順ミスをしたかを明確にすることでがきる。
【０８６５】
また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、「２」および「３」の押し順ナビ画像が失敗態様で

表示されるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、いずれの停止操作で押し順ミスをしたかを明確にすることができる。

【０８６６】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホッパエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【０８６７】

（６）第１停止操作または第２停止操作が不正解態様で操作され、第３停止操作後に所定のエラーが発生した場合

まず、スタートスイッチ１２が操作されると、「１２３」の押し順ナビ画像が液晶に表示される。ここで、「１」の押し順ナビ画像は最初に操作されるべきストップスイッチ（第１停止操作）に対応しているため、強調態様で表示され、「２」および「３」の押し順ナビ画像は通常態様で表示される。また、第１停止操作に対応した「左だ」のナビ音声が出力される。なお、このとき「１」の押し順ナビ画像は強調態様で表示されるため、通常態様で表示されている「２」および「３」の押し順ナビ画像よりも、「ナビ数字画像」と「ナビ背景画像」の少なくともいずれかが大きく表示される。

【０８６８】

その後、第１停止操作または第２停止操作が不正解態様で行われると、押し順を失敗したタイミングで表示されている押し順ナビ画像が失敗態様で表示され、失敗態様で表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると押し順ナビ画像の表示を終了する。また、押し順を間違えたことを示す「何やってんだ」の音声がスピーカＳから出力される。

【０８６９】

その後、第３停止操作が行われたあとにホッパエンプティエラーが発生し、ホッパエンプティエラーに関する画像が表示される。その後、ホッパエンプティエラーが解除されたあとの所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が失敗態様で表示される。なお、このとき押し順を間違えたことを示す失敗音は出力されない。なお、失敗態様の押し順ナビ画像は、電源断復帰後に再び表示されると、再び表示されてから所定時間（例えば０．３秒）が経過すると表示を終了されるよう構成してもよいし、再び表示されてから所定時間が経過する前であっても即座に表示を終了されるよう構成してもよい。

【０８７０】

このように、ホッパエンプティエラーの発生前に不正解態様で停止操作がされていた場合にはホッパエンプティエラーの解除後に押し順ナビ画像を失敗態様で再び表示することで、遊技者に遊技状況を円滑に理解させることができる。特に、仮にホッパエンプティエラーの発生からホッパエンプティエラーの解除までに数分かかってしまっても、ホッパエンプティエラーの解除後に失敗態様の押し順ナビ画像が表示されるので、ＡＴ中であるにもかかわらず払出しが無いまたは１枚など少ない払出しであることで遊技者が遊技機の故障だと誤認してしまうことを防止できる。

【０８７１】

また、ホッパエンプティエラーの解除後の所定のナビタイミングで、ホッパエンプティエラーに関する画像の表示を終了し、すべての押し順ナビ画像が表示されないよう構成してもよい。このように、ホッパエンプティエラーの解除後に再び失敗態様の押し順ナビ画像を表示しないことで、遊技者の期待感を下げることなく遊技に復帰できる。

【０８７２】

＜押し順ナビ画像の表示とリール停止警告画像に関する構成＞

また、内部抽せんの結果として押し順ベルに当選し、押し順ナビ画像が表示される遊技において、リールの回転開始（もしくは、第１停止操作または第２停止操作）から停止操作がされないまま所定時間（３分間）が経過したことにより前述したリール停止警告画像

（停止促進画像とも称する）が表示され、その後リール停止警告画像と押し順ナビ画像とが同時期に表示されている状況において、電源断が発生し、その後電源断復帰後の所定のナビタイミングで、押し順ナビ画像は再び表示されるが、リール停止警告画像は再び表示されないよう構成してもよい。このように構成することで、遊技中の電源断という不測の事態が発生した場合でも遊技者は押し順ナビ画像に集中することができるため、押し順ミスを防止することができる。なお、このときの押し順ナビ画像の表示態様については、前述した＜押し順ナビ画像の表示と電源断に関する構成＞を適宜適用可能である。

【０８７３】

＜本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞ランプ演出の説明＞

次に、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出の関係について説明する。

【０８７４】

以下に記載する本実施形態に適用可能な演出においては、押し順役などの小役入賞に基づく入賞ランプ演出や、再遊技役などのリプレイ入賞に基づく入賞ランプ演出を実行することで入賞したことを適切に遊技者に認識させることを目的とする。

また、入賞後にホッパエンプティエラーが発生したとしても、その発生前に当該遊技の結果等を遊技者に認識させることを目的とする。

【０８７５】

本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞ランプ演出に関連する構成に関して以下に説明する。

【０８７６】

＜入賞ＬＥＤランプ＞

フロントパネルＰＳ２に設けられた演出ランプ（ＬＥＤランプ）の一部（図示せず）であり、入賞時に点灯、点滅など発光するランプである。また、扉開放エラーや、ホッパエンプティエラーなどのエラー発生時に点灯、点滅など発光するランプである。

【０８７７】

＜主制御手段＞

主制御手段が有する主な処理は本実施形態、本実施形態に適用可能な入賞演出、精算演出と投入演出の説明及び、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出等に記載した通りであるが、本実施形態の記載では省略した処理の詳細について以下に説明する。

【０８７８】

＜押し順役＞

役抽選（内部抽せん）で当選可能な役であり、当選した押し順役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づきメダルの払い出しを行う役である。押し順役には停止表示可能な図柄組合せとして、正解押し順で操作した場合に停止表示する正解図柄組合せと、正解押し順で操作しなかった場合に停止表示する不正解図柄組合せとがある。正解図柄組合せは有効ラインに例えば、ベル－ベル－ベルなど主に黄色で構成されるベル図柄が停止表示する図柄組合せであり、１２枚の払い出しが行われる。不正解図柄組合せは有効ラインに例えばブランク－リプレイ－スイカなどで構成される図柄組合せが停止表示し、１枚の払い出しが行われる。

【０８７９】

＜チェリー役＞

役抽選（内部抽せん）で当選可能な役であり、当選したチェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づきメダルの払い出しを行う役である。チェリー役に対応する図柄組合せは有効ラインに例えば、チェリー－チェリー－チェリーなど主に赤色で構成されるチェリー図柄が停止表示する図柄組合せであり、１枚の払い出しが行われる。

【０８８０】

＜リプレイ役＞
役抽選（内部抽せん）で当選可能な役であり、当選したリプレイ役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示され、入賞判定処理により入賞と判定したときに、停止表示した図柄組合せに基づき再遊技を付与する役である。リプレイ役に対応する図柄組合せは有効ラインに例えば、リプレイ－リプレイ－リプレイなど主に青色で構成されるリプレイ図柄が停止表示する図柄組合せである。
【０８８１】
＜入賞処理（払出処理）＞
入賞処理は、入賞判定処理により小役が入賞したと判定したときに、入賞した小役（停止表示した図柄組合せ）に応じて予め定められた遊技メダルを払い出す処理である。ここで遊技メダルを払い出すとは、クレジットの貯留が上限に達していなければクレジットに加算を行い、クレジットの貯留が上限に達している場合は、遊技メダルをホッパ４４から払い出すことである。主制御手段は、入賞に基づく払い出し（クレジットの加算であっても、ホッパ４４からの払い出しであっても）を開始する場合に払出開始コマンドを副制御手段に送信し、入賞に基づく払い出しを終了する際に払出終了コマンドを副制御手段に送信する。払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段は、遊技メダルの払出音の出力、バックランプ演出（ＢＬ演出とも称す）、入賞ランプ演出の実行などの入賞演出が実行可能となっている。なお払出開始コマンドは払い出す遊技メダルの枚数情報を含んで構成され、払出開始コマンド及び、払出終了コマンドは払い出しがない場合（ハズレ時、再遊技入賞時）にも送信される。ハズレ時、リプレイ役入賞時は払い出す遊技メダルの枚数情報を０枚として送信し、続いて払出終了コマンドを送信する。リプレイ役入賞時も払出開始コマンド、払出終了コマンドに基づいて副制御手段ではリプレイ役の入賞音の出力やバックランプ演出など入賞演出が実行可能となっている。
【０８８２】
＜自動投入処理＞
自動投入処理（自動ベット処理）は、入賞判定処理によりリプレイ役が入賞したと判定したときに、実行される処理である。自動投入処理では、リプレイ役が入賞した遊技の賭け枚数と同じ枚数分の賭け数を遊技メダルを投入することなく自動で賭け設定（投入メダル数の記憶）を行う。主制御手段（主制御基板１００）は自動投入処理が実行された場合に賭け設定（投入）された枚数に応じた自動投入コマンドを副制御手段へ送信する。なお、本実施形態では副制御手段は自動投入コマンドに基づいて投入演出を（投入音の出力）実行しないが、メダル投入コマンドや貯留投入コマンドを受信した際と同様に投入音の出力などの投入演出を実行してもよい。
【０８８３】
また、自動投入処理では、ベット数を１ずつ加算するようにしている。例えば、ベット数が３の遊技でリプレイ役が当選し、その後自動投入処理を実行する場合は、ベット数に１を加算する処理を３回繰り返し実行する。しかし、加算処理は極めて短い時間で実行するため、人間の感覚では同時に１～３ベットランプが点灯するように視認可能である。なお、１～３ベットランプを順番に点灯して見せる場合は、ベット数を加算した後にタイマをセットしタイマ値が０となるまでは次のベット数を加算しないようにする。
【０８８４】
また、自動投入処理後であっても、遊技メダルが賭け設定されている、又はクレジットに貯留されている状態で遊技を開始する前（必要な賭け枚数を設定後であってスタートレバーを操作する前）と同様に精算スイッチが操作されると精算処理が可能となっている。ただし、自動投入処理後の精算処理では、賭け設定されているベット数は払い出さずにクレジットの貯留数に対応する数の遊技メダルをホッパ４４から遊技者に払い出す（精算）処理を実行する。
【０８８５】
＜副制御手段＞
遊技の進行状況に応じて各種の演出が実行可能であり、本実施形態に適用可能な入賞演

出、精算演出と投入演出の説明及び、本実施形態に適用可能なホッパ４４に関するエラーと入賞演出等に記載した演出等を実行する。本実施形態では加えて、入賞ランプ演出を実行する。

【０８８６】

＜入賞演出＞

遊技メダルの払出が行われる際に実行される演出、または、リプレイ役に対応する図柄が入賞（表示）した際に実行される演出であり、払出開始コマンド、払出終了コマンド等に基づいて実行される。遊技メダルが払い出される際には、遊技メダルが払い出されていることを示す払出音の出力、バックランプ演出、入賞ランプ演出が実行される。リプレイ役に対応する図柄が入賞した際には、再遊技が入賞したことを示す入賞音の出力、バックランプ演出、入賞ランプ演出が実行される。なお、役抽選（内部抽せん）で押し順役が当選し、有効ライン上に不正解図柄組合せが停止表示した場合には入賞演出が実行されないようにすることもできる。

【０８８７】

＜払出音の出力＞

遊技メダルの払出処理の実行中に出力される遊技メダルの払出音は互いに異なる払出音Ａと払出音Ｃとがある。払出音Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、有利な払い出し（１２枚の遊技メダルの払出）が行われる際に出力される払出音である。払出音Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、払い出し（１枚の遊技メダルの払い出し）が行われる際に出力される払出音である。

【０８８８】

払出音Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１の音（例えばヅという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）の間、第１の音の出力を繰り返して終了する払出音である。払出音Ａは実際の払い出しが行われている期間（払出処理が行われる期間であり例えば約１．２秒）より長い第１の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行うことで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、払出音の出力を払い出しが行われている期間より長い所定の払出音期間に亘って出力することで、払出音の出力が行われている期間は払い出しが行われているように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待できる結果、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。

【０８８９】

払出音Ｃは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第３の音（例えばザという音）の出力を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第４特定時間（例えば１．５秒）の間所定の音の出力を繰り返して終了する払出音である。すなわち、払出音Ｃは実際の払い出しが行われている期間（例えば約０．２秒））より長い第３の払出音期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第４特定時間を加算した期間）に亘って音の出力を行っており、この第３の払出音期間は、払い出す遊技メダル数が少ない分払出音Ａの第１の払出音期間よりも短い。このように、払出音Ｃは、払出音Ａより短い期間であるが、払い出しが行われている期間より長い期間に亘って払出音の出力を行うことで、少ない枚数であるが、遊技者が聞き漏らさないようにすることができ、遊技メダルが付与されたことを認識できる。

払出音の出力は、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【０８９０】

なお、払出開始コマンドを受信してから払出音の出力を開始し、払出終了コマンドを受信してから定められた時間経過まで払出音を出力したが、払出開始コマンドを受信したら

、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第４特定時間を加えた予め定めた時間だけ払出音の出力を行うようにしてもよい。
　また、払出音Ａと払出音Ｃとで払出音を異なるようにしたが、同じ払出音を出力するようにしてもよい。
【０８９１】
＜入賞音の出力＞
　リプレイ役入賞時に出力される入賞音として入賞音Ａがある。入賞音Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第４の音（例えばジという音）を第５特定時間（例えば０．５秒）経過するまで出力する入賞音である。入賞音を一定時間出力するようにすることで、遊技者が聞き漏らさないようにすることができ、リプレイ役が入賞したことを認識できる。
　入賞音の出力は払出終了コマンド、賭け設定（自動投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。なお、入賞音Ａの出力時間は、自動投入が行われるまえに終了するように構成されてもよいし、遊技開始操作が可能となるまでに終了するように構成されていてもよい。
【０８９２】
＜バックランプ演出＞
　バックランプ演出には、互い異なるバックランプ演出Ａとバックランプ演出Ｃとバックランプ演出Ｄとがある。バックランプ演出Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、１２枚の払い出しが行われる際に出力（実行）されるバックランプ演出である。バックランプ演出Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、1枚の払い出しが行われる際に出力（実行）されるバックランプ演出である。バックランプ演出Ｄは通常時（非ＡＴ中）にリプレイ役が当選し、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した際に出力（実行）されるバックランプ演出である。
【０８９３】
　バックランプ演出Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第１のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ａは実際の払い出しが行われている期間（例えば約１．２秒）より長い第１のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ａの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第１のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ａが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Ａは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）でキャンセル（終了）する。
【０８９４】
　バックランプ演出Ｃは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで第３のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返し、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第３のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ｃは実際の払い出しが行われている期間（例えば約０．２秒）より長い第３のバックランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ｃの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第３のバックランプ演出期間

実行（出力）することで、バックランプ演出Ｃが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Ｃは、バックランプ演出Ａと同様に、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【０８９５】

バックランプ演出Ｄは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第４のパターンでバックランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。バックランプ演出Ｄは第４のバックランプ演出期間（上記第１特定時間と同じ期間）に亘って実行することで、遊技者にリプレイ役が入賞したことを認識しやすくすることができる。また、バックランプ演出Ｄの実行（出力）を第４のバックランプ演出期間実行（出力）することで、バックランプ演出Ｄが実行されている期間はリプレイ役に基づく処理が行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、バックランプ演出Ｄは、賭け設定（自動投入コマンド）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【０８９６】

＜入賞ランプ演出＞

入賞ランプ演出には、互い異なる入賞ランプ演出Ａと入賞ランプ演出Ｃと入賞ランプ演出Ｄとがある。入賞ランプ演出Ａは通常時（非ＡＴ中）に押し順役が当選し、正解押し順で操作した結果、正解図柄組合せが停止し、１２枚の払い出しが行われる際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。入賞ランプ演出Ｃは通常時（非ＡＴ中）にチェリー役が当選し、チェリー役に対応する図柄組合せが停止し、1枚の払い出しが行われる際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。入賞ランプ演出Ｄは通常時（非ＡＴ中）にリプレイ役が当選し、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した際に出力（実行）される入賞ランプ演出である。

【０８９７】

入賞ランプ演出Ａは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで黄色で入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返し（第５のパターン）、払出終了コマンドを受信するとその後、第１特定時間（例えば１秒）に亘って第５のパターンで入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。入賞ランプ演出Ａは実際の払い出しが行われている期間（例えば約１．５秒）より長い第１の入賞ランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第１特定時間を加算した期間）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出Ａの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第１の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで、入賞ランプ演出Ａが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出Ａは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【０８９８】

入賞ランプ演出Ｃは払出開始コマンドを受信したときに開始し、払出終了コマンドを受信するまで赤色で入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返し（第６のパターン）、払出終了コマンドを受信するとその後、第６特定時間（例えば２．３秒）に亘って第６のパターンで入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返して終了する。入賞ランプ演出Ｃは実際の払い出しが行われている期間（例えば約０．２秒）より長い第３の入賞ランプ演出期間（実際の払い出しが行われている期間に上記第６特定時間を加算した期間であり、第１の入賞

ランプ演出期間と同じ長さ）に亘って実行することで、遊技者に払い出しが行われていることを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出Ｃの実行（出力）を払い出しが行われている期間より長い第３の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで、入賞ランプ演出Ｃが実行されている期間は払い出しが行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出Ｃは、賭け設定（メダル投入コマンド、貯留投入コマンドの受信）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【０８９９】

入賞ランプ演出Ｄは払出開始コマンドを受信したときに開始し、第７特定時間（例えば２．５秒）に亘って青色で入賞ＬＥＤランプの点灯、消灯を繰り返して終了する（第７のパターン）。入賞ランプ演出Ｄは第４の入賞ランプ演出期間（上記第７特定時間と同じ期間であり、第１の入賞ランプ演出期間と同じ長さ）に亘って実行することで、遊技者にリプレイ役が入賞したことを認識しやすくすることができる。また、入賞ランプ演出Ｄの実行（出力）を第４の入賞ランプ演出期間実行（出力）することで入賞ランプ演出Ｄが実行されている期間はリプレイ役に基づく処理が行われているかのように遊技者に認識させ、次遊技の開始時期を遅らせることが期待でき、さらに、内部抽せんの結果に応じた演出などが一定時間をかけて行われている場合などに途中でキャンセルされずに実行されやすくなる。なお、入賞ランプ演出Ｄは、賭け設定（自動投入コマンド）ではキャンセル（終了）しないが、遊技開始操作（スタートスイッチ受付コマンドの受信）ではキャンセル（終了）する。

【０９００】

入賞ランプ演出Ａ、Ｃ、Ｄは、入賞ＬＥＤランプの点灯する際の色が異なるが、点灯、点滅するパターン及び、実行される期間の長さが同一となるように構成される。色のみ異なる態様とすることで、入賞ランプ演出が役の入賞に起因した演出であることを認識し易くなる。また実行する期間の長さを入賞ランプ演出Ａの長さと同一とすることで、チェリー役やリプレイ役入賞時は、押し順役の正解図柄組合せが停止表示した場合に比べて早い時期に次の遊技が開始可能となるが、入賞ランプ演出が実行されているため、入賞ランプ演出が終了するまで次の遊技の開始を遅らせることが期待できる。

【０９０１】

なお、入賞ランプ演出Ａ、Ｃは払出終了コマンドを受信してから第１特定時間や第６特定時間経過まで入賞ランプ演出を実行したが、払出開始コマンドを受信したら、払出終了コマンドを契機にすることなく、払い出し開始から払い出し終了するまでにかかる時間（クレジットの加算と遊技メダルの払い出しで比べ長い方）に第１特定時間や第６特定時間を加えた予め定めた時間だけ入賞ランプ演出を実行するようにしてもよい。

また、入賞ランプ演出Ａ、Ｃ、Ｄの「第１の入賞ランプ演出期間」、「第３の入賞ランプ演出期間」、「第４の入賞ランプ演出期間」を払出音Ａの「第１の払出音期間」を同一の期間としたが、「第１の入賞ランプ演出期間」、「第３の入賞ランプ演出期間」、「第４の入賞ランプ演出期間」を「第１の払出音期間」と異なる期間としてもよい。「第１の入賞ランプ演出期間」、「第３の入賞ランプ演出期間」、「第４の入賞ランプ演出期間」は同じ期間であることが好ましく、また、１回の遊技で払い出し可能な最大遊技メダル数を払い出すのみ必要な時間以上の長さとしてもよい。

【０９０２】

＜エラー報知＞

エラー報知は、ホッパ４４に関するエラー、ドア開放エラーなどのエラーが発生した場合に、主制御手段では獲得枚数表示器２７でエラーコードを表示する他に、副制御手段では、液晶（表示装置）、スピーカＳ、入賞ＬＥＤランプでエラーが発生した旨を報知する。入賞ＬＥＤランプはエラーが発生した旨を報知している期間に赤色で入賞ＬＥＤランプの点灯を行う。入賞ＬＥＤランプは、チェリー役の入賞時にも赤色で点灯するが、エラー

報知時は赤色での点灯を継続する態様とすることでチェリー役が入賞した時とパターンを異ならせ、エラーの発生を報知しているものなのか入賞を報知しているものなのか判別が可能となっている。

【０９０３】

＜精算演出＞

遊技メダルの精算が行われる際に実行される演出であり、遊技メダルが払い出されていることを示す精算音（精算演出）の出力と精算が終了した旨の音声の出力が行われる。精算演出では、入賞ＬＥＤランプ、バックランプを用いた演出が実行されないため、払い出しが行われても小役やリプレイ役の入賞に基づく演出と異なるものであることが容易に認識できる。

【０９０４】

以下図３６～図４５を参照しながら遊技の進行状況に応じて実行される各種演出を説明する。図３６は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図３７は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図３８は、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合のタイムチャートであり、図３９は、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合のタイムチャートであり、図４０は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合のタイムチャートであり、図４１は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合のタイムチャートであり、図４２は、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図４３は、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合のタイムチャートであり、図４４は、チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）のタイムチャートであり、図４５は、チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）のタイムチャートである。

【０９０５】

なお、図３６～図４５では説明の便宜上ＯＮとＯＦＦを用いて記載しているが、対応する処理や演出の状況は括弧内に記載する。具体的には、払出処理／精算処理／入賞ランプ演出（入賞ＬＥＤランプ）／ＢＬ演出／精算演出／エラー報知（入賞ＬＥＤランプ）は、ＯＮは実行している状態を示し、ＯＦＦは実行していない状態を示し、ＯＦＦからＯＮとなると処理等を開始し、ＯＮからＯＦＦとなると終了することを意味する。払出のＯＮは遊技メダルが１枚払い出されたことを示し、ＯＦＦは遊技メダルが払い出されていないことを示す。払出音／投入音／入賞音は、ＯＮは出力している状態を示し、ＯＦＦは出力していない状態を示す。ＭＡＸベットランプ／メダル投入可ランプは、ＯＮは点灯している状態を示し、ＯＦＦは消灯している状態を示す。ＭＡＸベットスイッチ操作／精算スイッチ操作は、ＯＮが操作されたことを示し、ＯＦＦは操作されていないことを示す。メダル投入は、ＯＮは投入された遊技メダルがメダルセレクタ３４を正常に通過したことを（メダルセレクタ３４に備えられた投入センサが遊技メダルを検知）示し、ＯＦＦは遊技メダルが投入されていないことを示す。エラー（ホッパエンプティ）、エラー（ホッパ滞留）のＯＮは、エラーが発生している（エラーを検知し、エラーを設定した）状態を示し、ＯＦＦはエラーが発生していない状態を示す。エラー表示のＯＮは、エラーが発生したことに基づき、主制御手段によるエラーコードの表示や、副制御手段によりエラー画面が表示されている状態を示し、ＯＦＦはエラーコードの表示やエラー画面の表示が行われていない状態を示す。

【０９０６】

先に説明した獲得表示演出、累積表示演出、結果告知演出、ＰＵＳＨ演出、コメント演出とも組合せ可能であり、図２２～図３２の時刻ｔ０～ｔ５、ｔ１７、ｔ１８と、図３６～図４５の時刻ｔ０～ｔ５、ｔ１７、ｔ１８は同じタイミングである。

【０９０７】
＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞
図３６は、押し順役の入賞として、正解押し順で操作し正解図柄組合せが停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ａ（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力、入賞ＬＥＤランプでの入賞ランプ演出Ａ（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出Ａ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では１２枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は１．５秒となっている。時刻ｔ１のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出ＡをＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。
【０９０８】
主制御手段は、時刻ｔ１のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、ＲＴ状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ２のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてＭＡＸベットランプを点灯させる。ＭＡＸベットランプはＭＡＸベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ１のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、及び、バックランプ演出Ａを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が、第１の払出音期間、第１のバックランプ演出期間、及び第１の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ１以降のタイミングでは払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａやバックランプ演出Ａを継続しつつ、ＭＡＸベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出Ａを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、ＭＡＸベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。
【０９０９】
＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合＞
図３７は押し順役の入賞として、正解押し順で操作し正解図柄組合せが停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ２のタイミングまでは、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチによる投入操作が行われる。ＭＡＸベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Ａを終了し、時刻ｔ３から時刻ｔ４のタイミングにかけて（Ｔ２期間の間で）投入演出として投入音Ａ（図では投入音と記す、以下同じ。）を３度出力する。時刻ｔ３以降のタイミングにおいて、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａを行いつつ、投入音Ａの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、ＭＡＸベットスイッチが操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ３のタイミングでは払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａは継続するが、バックランプ演出Ａを終了させることにより、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。なお、ではＭＡＸベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、１ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様にバックランプ演出Ａを終了し投入音Ａを出力する。
【０９１０】
＜チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合＞

図３８は、チェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ｃ（図では払出音と記す、以下同じ。）の出力、入賞ＬＥＤランプでの入賞ランプ演出Ｃ（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出Ｃ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。払出処理に係る時間は正常に実行された（本例では１枚の遊技メダルを正常に払出す）場合は０．２秒となっている。時刻ｔ１９のタイミングにて主制御手段は払出処理を終了し、副制御手段に払出終了コマンドを送信する。副制御手段は、払出終了コマンドに基づいて入賞演出として払出音Ｃの出力を時刻ｔ２４のタイミングとなるまでＴ４期間（第４特定時間）、入賞ランプ演出Ｃの実行を時刻ｔ５のタイミングとなるまでＴ６期間（第６特定時間）、バックランプ演出Ｃを時刻ｔ２３のタイミングとなるまでＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。

【０９１１】

主制御手段は、時刻ｔ１９のタイミングにおいて払出処理が終了した後は、ＲＴ状態の更新等の処理（遊技終了チェック処理）を行い、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。主制御手段は、時刻ｔ２０のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてＭＡＸベットランプを点灯させる。ＭＡＸベットランプはＭＡＸベットスイッチの操作が行われなかったため、点灯している状態を継続している。（なお、本図では、ＭＡＸベットスイッチの操作による賭け設定が可能な程度のクレジットが貯留されていることを前提としており、ＭＡＸベットスイッチの操作により賭け設定が不能な状態であれば時刻ｔ２０のタイミングでは遊技メダルを投入可能な状態とするがＭＡＸベットランプは点灯しない。）

【０９１２】

時刻ｔ２３のタイミングでは、時刻ｔ１９のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、バックランプ演出Ａを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ２３までの期間が、第３のバックランプ演出期間ともいえる。時刻ｔ２４のタイミングでは、時刻ｔ１９のタイミングからＴ４期間が経過したため、副制御手段は、払出音Ｃの出力を終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ２４までの期間が、第３の払出音期間ともいえる。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ１９のタイミングからＴ６期間が経過したため、副制御手段は、入賞ランプ演出Ｃを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が、第３の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ１９以降のタイミングでは払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃやバックランプ演出Ｃを継続しつつ、ＭＡＸベットランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、ＭＡＸベット操作により賭け設定が可能なことも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。

【０９１３】

＜チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合＞

図３９はチェリー役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示し、入賞した場合を示すものである。時刻ｔ２０のタイミングまでは、チェリー役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ２１のタイミングではＭＡＸベットスイッチによる投入操作が行われる。ＭＡＸベットスイッチの操作が行われたことにより、主制御手段は、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）し、副制御手段は、バックランプ演出Ｃを終了し、時刻ｔ２１から時刻ｔ２２のタイミングにかけて（Ｔ２期間の間で）投入演出としてＭＡＸベットスイッチによる投入操作により３枚ベットされるため、投入音Ａ（図では投入音と記す、以下同じ。）を３度出力する。時刻ｔ２１以降のタイミングにおいて、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃを行いつつ、投入音Ａの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、払い出しが行われたことを遊技者に認識させつつ、ＭＡＸベットスイッチ

が操作され、賭け設定が行われたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ２１のタイミングでは払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃは継続するが、バックランプ演出Ｃを終了させることにより、視覚により賭け設定が行われたことを認識させることができる。

【０９１４】

なお、図３９では、ＭＡＸベットスイッチの操作による賭け設定が可能な程度のクレジットが貯留されていることを前提としており、ＭＡＸベットスイッチの操作により賭け設定が不能な状態であれば時刻ｔ２０のタイミングでは遊技メダルを投入可能な状態とするがＭＡＸベットランプは点灯しない。また、ＭＡＸベットスイッチによる投入操作で説明をしたが、１ベットスイッチによる投入操作、メダル投入を行っても同様にバックランプ演出Ｃを終了し、投入音Ａを出力する。

【０９１５】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合＞

図４０に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は副制御手段へ払い出す遊技メダルの枚数情報が０枚である払出開始コマンドを送信し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて入賞音Ａの出力（図では入賞音と記す、以下同じ。）、入賞ＬＥＤランプでの入賞ランプ演出Ｄ（図では入賞ランプ演出と記す、以下同じ。）及びバックランプでのバックランプ演出Ｄ（図ではＢＬ演出と記す、以下同じ。）を開始する。副制御手段は、払出開始コマンドに基づいて入賞演出として入賞音Ａの出力をＴ５期間（第５特定時間）、入賞ランプ演出ＤをＴ７期間（第７特定時間）、バックランプ演出ＤをＴ１期間（第１特定時間）の間継続させる。時刻ｔ２５のタイミングにて主制御手段は自動投入処理を開始し、副制御手段へ自動投コマンドを送信する。時刻ｔ２６のタイミングにて主制御手段は自動投入処理が終了した後は、ブロッカをＯＮとすることで遊技メダルを投入可能な状態とする。

【０９１６】

主制御手段は、時刻ｔ２６のタイミングでは遊技メダルが投入可能な状態となったことに基づいてメダル投入可ランプを点灯させる。その後はメダル投入が行われなかったため、点灯している状態を継続している。時刻Ｔ２９のタイミングでは、時刻０９のタイミングからＴ１期間が経過したため、副制御手段は、バックランプ演出Ｄを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ２９までの期間が、第４のバックランプ演出期間ともいえる。時刻ｔ５のタイミングでは、時刻ｔ０のタイミングからＴ７期間が経過したため、副制御手段は、入賞ランプ演出Ｄを終了させる。すなわち、時刻ｔ０からｔ５までの期間が第４の入賞ランプ演出期間ともいえる。以上のように、時刻ｔ２６以降のタイミングでは入賞ランプ演出Ｄやバックランプ演出Ｄを継続しつつ、メダル投入可ランプを点灯させるといった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、入賞ランプ演出Ｄ、バックランプ演出Ｄを継続することで払い出しが行われたことを遊技者に認識させると共に、メダル投入が可能であることも適切に認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達していないことを前提としており、遊技メダルの投入ができない状態であれば時刻ｔ２６のタイミングではメダル投入可ランプは点灯しない（ブロッカをＯＮとしない。

【０９１７】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合＞

図４１に示すとおり、時刻ｔ２６のタイミングまでは、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行わなかった場合と同様であり、時刻ｔ２７のタイミングにおいては遊技メダルが投入されたことにより、主制御手段は遊技メダル１枚をクレジットに貯留し、副制御手段へ貯留数コマンドが送信する。副制御手段は、貯留数コマンドを受信したことに基づいてバックランプ演出Ｄを終了し、投入演出として投入音Ｂ（図では投入音と記す、以下同じ。）の出力を１度出力し、時刻ｔ２７のタイミングからｔ２８のタイミングにかけて出力する。時刻ｔ２７以降のタイミングにおいて、入賞ランプ

演出Ｄを行いつつ、投入音Ｂの出力といった各種の状況が複合した場合でも円滑な制御が可能であり、これにより、リプレイ役が入賞したことを遊技者に認識させつつ、目ある投入がされ１枚貯留されたことも認識させることができ、遊技機の性能の向上を図ることができる。また、時刻ｔ２７のタイミングでは入賞ランプ演出Ｄは継続するが、バックランプ演出Ｄを終了させることにより、視覚によりクレジットへの貯留が行われたことを認識させることができる。

なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達していないこと（貯留数が４８枚以下）を前提としており、遊技メダルを１枚投入しても遊技メダルが投入可能な状態は継続している。

【０９１８】

＜押し順役の入賞に基づく払出処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合＞

図４２に示すとおり、時刻ｔ２のタイミングまでは、押し順役の入賞に基づく払出処理終了後にＭＡＸベットスイッチによる投入操作を行った場合と同様であり、時刻ｔ３のタイミングではＭＡＸベットスイッチの操作に替わって精算スイッチが操作される。

時刻ｔ３のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、ＭＡＸベットランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出ＡをＴ１期間の経過を待たずに、時刻ｔ３のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。なお、精算演出として精算音の出力は行うが、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わない。精算処理が開始された際に、払出音Ａの出力と精算音の出力が同時に出力され遊技者が混乱しないように、精算処理が開始されたことにより、Ｔ１期間継続する予定であったの払出音Ａの出力、入賞ランプ演出Ａ、バックランプ演出Ａを終了させ、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わないことで、払出処理と異なる精算処理が行われていることを的確に遊技者に認識させることができる。

【０９１９】

＜リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に精算スイッチによる精算操作を行った場合＞

図４３に示すとおり、時刻ｔ２６のタイミングまでは、リプレイ役の入賞に基づく自動投入処理終了後に遊技メダルの投入を行った場合と同様であり、時刻ｔ３０のタイミングでは精算スイッチが操作される。

時刻ｔ３０のタイミングにおいては、主制御手段は、精算ボタンが操作されたことに基づいて精算処理を開始し、メダル投入可ランプの点灯を終了（消灯）する。そして、副制御手段は、入賞ランプ演出ＤはＴ７期間、バックランプ演出ＤはＴ１期間の経過を待たずに、時刻ｔ３０のタイミングにて終了する。その後、精算開始コマンドに基づいて精算演出として精算音の出力を開始する。なお、精算音の出力は行うが、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わない。精算処理が開始されたことにより、Ｔ７期間、Ｔ１期間継続する予定であった入賞ランプ演出Ｄ、バックランプ演出Ｄを終了させ、バックランプ、入賞ＬＥＤランプを用いた演出等を行わないことで、精算処理が行われていることを遊技者に認識させることができる。なお、本図では、自動投入処理後にクレジットの貯留が上限に達しておらず１９枚以上貯留されていることを前提としている。

【０９２０】

＜チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパエンプティエラー発生時）＞

図４４に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４内に遊技メダルがないため、遊技メダルの払い出しが行われず、回転盤の回転が継続される。そして、時刻ｔ１７のタイミングで主制御手段は、ホッパ４４内の遊技メダルが空と判断し、払出処理を終了し、ホッパエンプティエラーを設定する。ホッパエンプテ

ィエラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃをキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示、入賞ＬＥＤランプを用いてエラー報知を実行する。なお、時刻ｔ１７のタイミングまでは払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃが継続して実行される。時刻ｔ１７のタイミングまで入賞ＬＥＤランプは入賞ランプ演出として赤色で点灯、点滅を繰り返すが、時刻ｔ１７となると入賞ＬＥＤランプはエラー報知として赤色で点灯するため、同じ赤色であるが点灯パターンが異なるため、入賞ランプ演出からエラー報知に切り替わったことを認識できる。なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパエンプティエラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出したあとにホッパエンプティエラーが発生する場合は、ホッパエンプティエラーが発生するタイミングは時刻ｔ１７より複数枚の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなる。

【０９２１】

＜チェリー役の入賞後に正常に払い出しが行われなかった場合（ホッパ滞留エラー発生時）＞

図４５に示すとおり、時刻ｔ０のタイミングにて主制御手段は払出処理を開始し、副制御手段は受信した払出開始コマンドに基づいて払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを開始する。時刻ｔ０のタイミング以降、払出処理が実行されるが、ホッパ４４の排出口に遊技メダルが詰まっているため遊技メダルの払い出しが実行されていない。そして、時刻ｔ１８のタイミングでは払出処理開始からホッパ４４の払出センサが２０１ｍｓ以上継続して検出したため、主制御手段は、遊技メダルが詰まったと判断し、払出処理を終了し、ホッパ滞留エラーを設定する。同じく時刻ｔ１８のタイミングでは、ホッパ滞留エラーが発生したことに基づいて主制御手段は、エラーコードの表示を行い、副制御手段は、実行していた払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃをキャンセルして（表示を終了して）、エラー画面の表示を行う。

【０９２２】

払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃは払出処理開始タイミングから実行されるため、払出処理を開始してホッパ滞留エラーが発生する前に実行されているため、エラー画面が表示される前に、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃといった入賞演出を確認することが可能となる。なお、同図では、払出処理を開始してから１枚も払い出されずホッパ滞留エラーが発生する場合を示しており、複数枚の遊技メダルを払い出す状況において、複数枚のうち１部の遊技メダルを払い出したあとにホッパ滞留エラーが発生する場合は、ホッパ滞留エラーが発生するタイミングは時刻ｔ１８より１部の遊技メダルを払い出す分遅いタイミングとなり、払出音Ｃの出力、入賞ランプ演出Ｃ、バックランプ演出Ｃを実行する期間が長くなる。

【０９２３】

＜態様の変更＞

１２枚の遊技メダルを正常に払い出す時間を１．５秒、１枚の遊技メダルを正常に払い出す時間を０．２秒としたが、払出処理の枚数や、払出処理がクレジットの加算のみなのか、ホッパ４４からの遊技メダルの払い出しを含むのかにより払い出す時間を変動するものとしてもよい。その際、ホッパ４４から1枚の遊技メダルを払い出す時間を１枚の遊技メダルをクレジットに加算する時間より長くなるよう構成してもよい。また、逆に１枚の遊技メダルをクレジットに加算する時間をホッパ４４から1枚の遊技メダルを払い出す時間より長くなるよう構成してもよい。

【０９２４】

入賞ランプ演出において、入賞した役の種類に応じた色（押し順役に当選し、正解図柄組合せが入賞した際には黄色で発光し、チェリー役に入賞した際には赤色で発光し、リプレイ役に入賞した際には青色で発光する）で発光するとしたが、発光する際の色を、入賞した役の種類によらず共通の色（例えば白色）で発光するようにしてもよい。共通の色とすることで、リールに停止する図柄組合せ（出目）によらずに何れかの役に入賞したこと

を簡易的に報知することができる。また、入賞ランプ演出を有効ライン上に停止する役に対応する図柄の色によらずに実行することができ誤認することを防止できる。
　また、役の種類によらず共通の色とは、全ての役で同じ白としてもよいし、役の種類によっていくつかのグループ分け（ベル役、リプレイ役は白色、チェリー役、スイカ役は紫色）をしてもよい。
【０９２５】
　入賞ランプ演出は払出終了コマンドを受信してから役よって定められた時間実行するとしたが、払出開始コマンドを受信してから役によって定められた時間としておよい。例えば、正解図柄組合せ、チェリー役に対応した図柄組合せ、リプレイ役に対応した図柄組合せが停止した際には２．５秒としてもよい。
　入賞ランプ演出の実行期間を払出音の出力期間と同じとしたが、異なる期間としてもよい。また、入賞ランプ演出の実行期間をバックランプ演出の出力期間と同じとしたが、異なる期間としてもよい。入賞ランプ演出の実行期間として、払出処理に係る時間（１．５秒）より長く、ホッパエンプティエラーが設定されるのに必要な時間（３．５秒）より短い時間とすることができる。
【０９２６】
　入賞ランプ演出Ａを通常時（非ＡＴ中）に実行するとしたが、ＡＴ中も実行するようにしてもよい。また、色は同じとし、点灯、消灯するパターンや、実行時間を異なるものとしてもよい。また、ＡＴ中は実行しないとしてもよい。ＡＴ中は実行しないことで、入賞頻度が上がった、押し順役の正解図柄組合せに対して都度入賞ランプ演出を実行し、遊技者に煩わしさを与えないようにすることができる。
　他の役（チェリー役、リプレイ役）も同様に、ＡＴ中も実行するようにしてもよし、ＡＴ中は実行しないように構成してもよい。
【０９２７】
　入賞ランプ演出はＭＡＸベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了しないとしたが、ＭＡＸベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了するとしてもよい。リプレイ役入賞後は、自動ベット処理では入賞ランプ演出を終了せず、その後に遊技メダルを投入した場合に終了するよう構成してもよい。
　バックランプ演出はＭＡＸベットスイッチによる投入操作（貯留投入コマンドの受信）、遊技メダルの投入（貯留数コマンドの受信）で終了するとしたが、終了しないように構成してもよい。
【０９２８】
　精算演出として、入賞ＬＥＤランプを用いた演出を実行しないとしたが、入賞ＬＥＤランプを用いた演出を実行するとしてもよい。エラーが発生した際に行うエラー報知と同じ態様としてもよいし、エラー報知及び役に入賞した際に実行する入賞ランプ演出と異なる態様としてもよい。異なる態様としては、入賞ＬＥＤランプの発光する色、点灯点滅のパターン、時間のうち何れか１つが異なり、エラー報知、入賞ランプ演出と異なるものであることが認識できることが望ましい。
【０９２９】
　エラー発生時に入賞ＬＥＤランプを用いてエラー報知を行ったが、電源投入時や扉開放エラー時も同様に入賞ＬＥＤランプを用いてホッパエンプティエラー時に行う態様と同じ態様でエラー報知を行ってもよい。電源投入時は、電源投入後に一定時間継続し、扉開放エラー時は扉が閉鎖されるまで又は、扉が閉鎖されて一定時間経過するまで継続する。これらの状況では、遊技の進行も可能であり、エラー報知の実行と入賞ランプ演出の実行が重なる可能性がある。重なる場合には、入賞ランプ演出よりエラー報知を優先してもよい。エラー報知を優先するとは、エラー報知を実行中は、入賞ランプ演出を実行する契機を満たしたとしても実行しないように構成することもできる。また、入賞ランプ演出を実行中にエラー報知を実行する場合は、入賞ランプ演出を終了してエラー報知を実行するように構成することもできる。

【０９３０】
　また、エラー報知を優先するとは、入賞ＬＥＤランプでの点灯を、エラー報知を実行中はエラー報知に対応する点灯を行うとすることができる。具体的には、入賞ランプ演出を実行する契機を満たしたときは入賞ランプ演出を実行しつつ、エラー報知を実行する期間であるときは入賞ＬＥＤランプではエラー報知に対応した発光のみを行い、エラー報知を実行する期間が終了した場合に入賞ランプ演出を実行する期間が継続している場合は入賞ＬＥＤランプでは入賞ランプ演出に対応した発光を行うように構成することもできる。
【０９３１】
　入賞ランプ演出は、押し順役が当選した遊技で正解図柄組合せが停止した場合、チェリー役に対応する図柄組合せが停止した場合、リプレイ役に対応する図柄組合せが停止した場合に実行するとしたが、押し順に関わらず有利な払い出し（１２枚払い出し）が実行される押し順不問役（所謂共有ベル）に当選し、押し順不問役に対応する図柄組合せ（正解図柄組合せ）が停止した際に実行するように構成してもよい。スイカ役やチャンス役など他の役に入賞した際に実行するよう構成してもよい。
　また、上記実施形態で記載した時間や期間の長さは一例であり、適時変更可能である。
【０９３２】
＜有利区間を跨いだ出玉仕様に関する説明＞
　有利区間を終了して通常区間へ移行する際のＲＡＭ初期化処理（有利区間終了時のＲＡＭ初期化処理とも称する）によって指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて０に更新するため、従来の遊技機では一の有利区間が終了してから通常区間を経て新たに有利区間に移行したときに、前回の有利区間での指示機能に関する情報は一切持ち越すことができなかった。このため、例えば一の有利区間でＡＴのゲーム数が５００ゲーム残っているような状況であっても有利区間の上限に達してしまえばＡＴを終了するとともにＡＴの残りゲーム数も初期化されてしまうこととなり遊技者が損したように感じてしまうことが多くあった。
　この課題に鑑みて、有利区間の終了前にボーナスに入賞させることにより、指示機能に係る性能へ影響を与える所定のパラメータ（例えば、ＡＴの当選に関する所定のモード、ＡＴの当選に関する所定のポイント等があり、持越しパラメータとも称する）を次の有利区間に間接的に持ち越す方法について説明する。
【０９３３】
　なお、ここではリール配列、図柄組合せ、条件装置、内部抽せん置数は図１１乃至図２１と基本的に同じとするが、１種ＢＢに当選した遊技で１種ＢＢ図柄組合せが停止しなくてもリプレイ確率が変動しない（非ＲＴを維持する）よう構成されている。換言すればＲＴ１（１種ＢＢ内部中ＲＴ）を有さないよう構成されている。また、１種ＢＢの終了後に移行して所定回数の遊技（例えば５回の遊技）で終了するＲＴ２を有するよう構成されている。また、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂに当選した遊技でも有利区間への移行が決定されるよう構成されているので、通常区間において略１／１（６５５３２／６５５３６）で有利区間への移行が決定されるよう構成されている。また、説明の都合上、非ＲＴかつ１種ＢＢ非内部中を非ＲＴ１と称し、非ＲＴかつ１種ＢＢ内部中を非ＲＴ２と称するが、非ＲＴ１と非ＲＴ２とは同一のＲＴであり、非ＲＴ１における置数４の１種ＢＢ単独当選が非ＲＴ２でははずれとなることを除き内部抽せん置数も同一である。
【０９３４】
　ＲＴ遷移は、非ＲＴ１から開始し、非ＲＴ１中に１種ＢＢが当選して１種ＢＢ図柄組合せが停止しなかった場合は次の遊技（当該遊技終了時でもよい）から非ＲＴ２となり、非ＲＴ２中に１種ＢＢ図柄組合せが停止すると非ＲＴ２が終了して次の遊技から１種ＢＢが作動（１種ＢＢ中とも称す）し、１種ＢＢの作動が終了すると次の遊技からＲＴ２（１種ＢＢ終了後の有限ＲＴ）に移行し、ＲＴ２で所定回数の遊技が実行されるとＲＴ２が終了して次の遊技から非ＲＴ１へ移行するよう構成されている。なおＲＴ２中に１種ＢＢに当選したとき、１種ＢＢ図柄組合せが停止した場合はＲＴ２を終了して次の遊技から１種ＢＢが作動し、１種ＢＢ図柄組合せが停止しなかった場合はＲＴ２を終了せずＲＴ２で５回

の遊技が実行されるとＲＴ２を終了して次の遊技から非ＲＴ２へ移行するよう構成されている。また、設定変更時は非ＲＴ（非ＲＴ１）から開始するため、１種ＢＢ条件装置作動中（非ＲＴ２中）や１種ＢＢ作動中に設定変更装置が作動した場合は、設定変更装置の作動が終了したときに非ＲＴ（非ＲＴ１）をセットする。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）ではＲＴ状態と１種ＢＢ作動状態はクリアされないため、電源断復帰時には電源断前の状態から開始される。

【０９３５】

また、非ＲＴ１中に１種ＢＢに当選した遊技、非ＲＴ２中にはずれとなった遊技、非ＲＴ２中に押し順ベルＣ群（入賞－Ｃ１～Ｃ６）のいずれかに当選した遊技にて、ストップスイッチの操作態様に応じて１種ＢＢ図柄組合せを停止可能に構成されている。なお、有利区間中に押し順ベルＣ群のいずれかに当選した遊技では一部の状況を除いて１種ＢＢ図柄組合せが停止しないストップスイッチの操作態様を報知するので報知された操作態様に従って遊技すればユーザは非ＲＴ２を維持することができる。

【０９３６】

本実施形態では、一の有利区間（以下、ここでは有利区間１とも称する）における持越しパラメータ（ＡＴに関する期待度、報知遊技状態に関する期待度、報知遊技状態に関する所定の情報とも称する）を次の有利区間（以下、ここでは有利区間２とも称する）に間接的に持ち越すために、まず有利区間１において、ＡＴ中に特定の条件（例えばＡＴ中の獲得数が２０００枚を超えたことやＡＴ中の遊技回数が所定回数に達したこと、一の有利区間での遊技回数が所定回数に達したことなどがあり、エンディング条件とも称する）を満たした場合は、特定の条件を満たしたタイミングでのＡＴの残り期間（ＡＴの残りゲーム数、ＡＴ中に獲得可能な残り差枚数など）に拘わらず、所定の条件を満たすまで（例えば、ＭＹカウンタの値が所定値（例えば２３５０などのＭＹカウンタの上限値未満の値）を超えるまで）ＡＴを継続するよう構成されている。なお、有利区間の上限を、ＭＹが２４００を超えたときとせずに、上述した一の有利区間で得られる遊技媒体の差数が２４００を超えたときとした場合には、「ＭＹカウンタの値」との記載を「一の有利区間における遊技媒体の差数」と置き換えることとする。

【０９３７】

その後、ＭＹカウンタの値が所定値を超えた以降の遊技であって１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するよう構成されている。なお、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するときは押し順ベルＣ群のいずれかに当選していても１種ＢＢ図柄組合せが停止しないストップスイッチの操作態様ではなく、１種ＢＢ図柄組合せを停止可能なストップスイッチの操作態様を報知するよう構成されている。また、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する遊技で１種ＢＢ図柄組合せが停止しなかった場合は、その後の１種ＢＢ図柄組み合わせを停止可能な遊技で再び１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するよう構成されている。

【０９３８】

その後、１種ＢＢの作動が終了すると次の遊技からＲＴ２に移行し、１種ＢＢの作動が終了する遊技またはＲＴ２中のいずれかの遊技で有利区間１を終了するとともにパラメータをすべて０に更新し、次の遊技から通常区間かつ非ＲＴ１に移行する。なお、１種ＢＢの作動が終了する遊技またはＲＴ２中のいずれかの遊技うち、いずれの遊技で有利区間１を終了するかは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値に応じて、エンディング条件を満たした遊技の終了時に決定し得るよう構成されている。

【０９３９】

その後、通常区間を経て有利区間２に移行してからＲＴ２で遊技した遊技回数に応じて持越しパラメータの値を新たに決定し得るよう構成されている。

【０９４０】

具体的には、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメ

ータの値が第１の値である場合には、１種ＢＢの作動が終了した遊技で有利区間１を終了し、ＲＴ２の１遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されたことに基づき、持越しパラメータの値に第１の値をセットする。

また、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値が第２の値である場合には、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の１遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の２遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されたことに基づき、持越しパラメータの値に第２の値をセットする。

このように有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時の持越しパラメータの値に応じて有利区間２で非ＲＴに移行したタイミングにおける持越しパラメータの値が異なるよう構成されている。

【０９４１】

このように一の有利区間での持越しパラメータの値に応じて次の有利区間開始時にＲＴ２で遊技する遊技回数を変化させることで、有利区間の開始時にＲＴ２で遊技する遊技回数によって前回の有利区間終了時の持越しパラメータの値を概ね知ることができるとともに、持越しパラメータの値を次の有利区間に間接的に持ち越すことができる。

【０９４２】

なお、本実施形態では、１種ＢＢの作動が終了する遊技またはＲＴ２中のいずれかの遊技のうちいずれの遊技で有利区間１を終了するかを決定するタイミングを、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時としたが、これに限らず、有利区間１にて所定の条件（例えば、ＭＹカウンタの値が所定値（例えば２３５０などのＭＹカウンタの上限値未満の値）を超えるなど）を満たした遊技の終了時としてもよいし、有利区間１にて当該所定の条件を満たした以降の１種ＢＢ図柄組合せが停止した遊技の終了時としてもよい。

【０９４３】

また、ＡＴ中にエンディング条件は満たさなかったがＡＴの終了後に有利区間が終了するような場合にも同様の手法により、持ち越しパラメータの値を次の有利区間に間接的に持ち越すよう構成してもよい。なお、この場合はＡＴ終了後の１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行するよう構成することが好適である。また、この場合は、ＡＴの最終遊技の終了時の持越しパラメータの値に応じてＡＴの最終遊技の終了時に、１種ＢＢの作動が終了する遊技またはＲＴ２中のいずれかの遊技のうちいずれの遊技で有利区間を終了するかを決定するよう構成してもよい。

【０９４４】

また、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出が実行されていない状況で遊技者が誤って１種ＢＢ図柄組合せを停止させてしまった場合には１種ＢＢの作動が終了した後も有利区間が終了せず継続するよう構成されている。このように構成することで意図しないタイミングで有利区間が終了してしまうことを防止することができる。また、このように構成することで遊技者が遊技状況に応じて意図的に有利区間を終了させるといった攻略を防止することができる。

【０９４５】

＜＜有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例１＞＞

次に、図５０を用いて、持越しパラメータとしてＡＴの当選に関する所定のポイントを次の有利区間に持ち越す場合について説明する。

【０９４６】

ＡＴの当選に関する所定のポイントは、詳細は省略するが、所定のカウンタによって管理されるポイントであり、連続演出に失敗したときや、ＣＺに失敗したときなど、遊技の実行に応じて遊技者に不利な事象が発生した場合に貯まるポイントであり、１００ポイン

トに達することで例えばＡＴ当選やＡＴの残り期間の上乗せなどの所定の特典が付与されるよう構成されている。
【０９４７】
図５０のパターンＡは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの当選に関する所定のポイントが０～３０ポイントだった場合を示す図である。
【０９４８】
図５０のパターンＡでは、１種ＢＢの作動が終了した遊技で有利区間１を終了し、ＲＴ２の１遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のポイントに３０をセットするよう構成されている。
【０９４９】
図５０のパターンＢは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの当選に関する所定のポイントが３１～５０ポイントだった場合を示す図である。
【０９５０】
図５０のパターンＢでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の１遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の２遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のポイントに５０をセットするよう構成されている。
【０９５１】
図５０のパターンＣは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの当選に関する所定のポイントが５１～７０ポイントだった場合を示す図である。
【０９５２】
図５０のパターンＣでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の２遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の３遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のポイントに７０をセットするよう構成されている。
【０９５３】
図５０のパターンＤは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの当選に関する所定のポイントが７１～１００ポイントだった場合を示す図である。
【０９５４】
図５０のパターンＤでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の３遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の４遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のポイントに１００をセットするよう構成されている。
【０９５５】
＜＜有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例２＞＞
次に、図５１を用いて、持越しパラメータとしてＡＴの当選に関する所定のモードを次の有利区間に持ち越す場合について説明する。
【０９５６】
ＡＴの当選に関する所定のモードは、詳細は省略するが、通常Ａ、通常Ｂ、天国準備、天国の４つのモードがあり、いずれのモードに滞在しているかによって有利区間一般状態におけるＡＴの当選期待度が異なるよう構成されている。
【０９５７】
図５１のパターンＡは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に通常Ａに滞在していた場合を示す図である。
【０９５８】

図５１のパターンＡでは、１種ＢＢの作動が終了した遊技で有利区間１を終了し、ＲＴ２の１遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のモードとして通常Ａをセットするよう構成されている。

【０９５９】

図５１のパターンＢは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に通常Ｂに滞在していた場合を示す図である。

【０９６０】

図５１のパターンＢでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の１遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の２遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のモードとして通常Ｂをセットするよう構成されている。

【０９６１】

図５１のパターンＣは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に天国準備に滞在していた場合を示す図である。

【０９６２】

図５１のパターンＣでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の２遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の３遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のモードとして天国準備をセットするよう構成されている。

【０９６３】

図５１のパターンＤは、にてエンディング条件を満たした遊技の終了時に天国に滞在していた場合を示す図である。

【０９６４】

図５１のパターンＤでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の３遊技目で有利区間１を終了し、ＲＴ２の４遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの当選に関する所定のモードとして天国をセットするよう構成されている。

【０９６５】

＜＜有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例３＞＞

次に、図５２を用いて、持越しパラメータとしてＡＴの実行期間に関する所定の情報を次の有利区間に持ち越す場合について説明する。

【０９６６】

なお、ここでは有利区間終了時のＡＴの残りストック数に応じてＲＴ２のいずれの遊技で有利区間を終了させるかを決定するが、エンディング条件を満たしたタイミングでＡＴの残りストックをクリアするよう構成した場合にはエンディング条件を満たしたタイミングでのＡＴの残りストック数に応じてＲＴ２のいずれの遊技で有利区間を終了させるかを決定するよう構成してもよい。また、ＡＴの実行期間に関する所定の情報としてＡＴの残りストック数でなく、ゲーム数管理型のＡＴであればＡＴの残りゲーム数を持越しパラメータとしてもよいし、差枚数管理型のＡＴであればＡＴで獲得可能な残り獲得数を持越しパラメータとしてもよい。

【０９６７】

ＡＴの残りストック数は、所謂セット管理型のＡＴにおけるＡＴの残り期間に関する情報であり、詳細は省略するが、例えば１セット５０ゲーム継続するＡＴの場合にＡＴを５０ゲーム消化するごとに残りストックがあれば次のセットに移行し、残りストックがなければＡＴの継続抽選を行い非当選であればＡＴが終了するよう構成されている。

【０９６８】
図５２のパターンＡは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの残りストック数が０の場合を示す図である。
【０９６９】
図５２のパターンＡでは、１種ＢＢの作動が終了した遊技で有利区間１を終了することを決定し、ＲＴ２の１遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの実行期間に関する所定の情報としてＡＴの残りストック数に０をセットするよう構成されている。
【０９７０】
図５２のパターンＢは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの残りストック数が１の場合を示す図である。
【０９７１】
図５２のパターンＢでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の１遊技目で有利区間１を終了することを決定し、ＲＴ２の２遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの実行期間に関する所定の情報としてＡＴの残りストック数に１をセットするよう構成されている。
【０９７２】
図５２のパターンＣは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの残りストック数が２の場合を示す図である。
【０９７３】
図５２のパターンＣでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の２遊技目で有利区間１を終了することを決定し、ＲＴ２の３遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの実行期間に関する所定の情報としてＡＴの残りストック数に２をセットするよう構成されている。
【０９７４】
図５２のパターンＤは、有利区間１にてエンディング条件を満たした遊技の終了時にＡＴの残りストック数が３以上の場合を示す図である。
【０９７５】
図５２のパターンＤでは、１種ＢＢの作動が終了した後、ＲＴ２の３遊技目で有利区間１を終了することを決定し、ＲＴ２の４遊技目で通常区間から有利区間２へ移行することが決定されるので、有利区間２の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されることとなる。そして、有利区間２の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されたことに基づき、ＡＴの実行期間に関する所定の情報としてＡＴの残りストック数に３をセットするよう構成されている。
【０９７６】
上記具体例１乃至３のように構成することで、一の有利区間における持越しパラメータの値を、次の有利区間に間接的に持ち越すことができるので、一の有利区間における持越しパラメータが有利区間終了時の初期化処理によって初期化されてしまい、遊技者が損してしまうことを防止できる。また、一の有利区間が終了して次の有利区間に移行した場合にも遊技を継続する動機を形成することができる。
【０９７７】
なお、図５０乃至図５２で示したように、持越しパラメータの値が大きいほど有利区間を終了するタイミングが遅くなるよう構成しているが、これは４／６５５３６の確率で通常区間が継続してしまうためである。例えば、図５０のパターンＢでは有利区間２の開始時にＡＴの当選に関する所定のポイントに５０がセットされるよう設計されているが、通

常区間が２遊技継続した場合は、有利区間２の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されることとなるのでＡＴの当選に関する所定のポイントに７０がセットされる。このように、持越しパラメータの値が大きいほど有利区間を終了するタイミングが遅くなるよう構成することで、偶然通常区間が２遊技以上継続してしまった場合でも遊技者が損することのないようにすることができる。

【０９７８】

なお、持越しパラメータの値が大きいほど有利区間を終了するタイミングが早くなるよう構成してもよい。このように構成することで、偶然通常区間が２遊技継続してしまった場合でも遊技店が損することのないようにすることができる。

【０９７９】

なお、ＲＴ２は５回の遊技で終了するよう構成したが、ＲＴ２を何回の遊技で終了するかは次の有利区間に間接的に持ち越したい持越しパラメータに応じて適宜設定可能である。

【０９８０】

また、ＲＴ２を終了することとなる遊技回数を増やすことで複数の持越しパラメータを次の有利区間に間接的に持ち越すことも可能である。

例えば、ＡＴの当選に関する所定のポイント、ＡＴの当選に関する所定のモード、ＡＴの残り期間に関する所定の情報のうち、いずれか１つを持越しパラメータとしてもよいし、いずれか２つを持越しパラメータとしてもよいし、３つ全てを持越しパラメータとしてもよい。

なお、持越しパラメータを上述した３つの他に設けて４つ以上を持越しパラメータとしてもよいことを補足しておく。

【０９８１】

以上のように、ＲＴ２（１種ＢＢ終了後の有限ＲＴ）を用いて一の有利区間における指示機能に係る性能へ影響を与える所定のパラメータを次の有利区間に間接的に持ち越す方法について説明したが、ＲＴ２を用いて複数の有利区間を繋ぐことで有利区間の上限値を超えた遊技媒体を遊技者に付与することもできる。

図８８、図８９を用いて以下に説明する。

【０９８２】

＜＜有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例４＞＞

ここでは設定変更後１回目の有利区間において、特定のフラグに当せんした場合（例えば４／６５５３６の役に当せんした遊技や４／６５５３６の役に当せんした遊技で所定の出玉抽せんに当せんした場合などを指し、特定のフラグに当選した場合とは特定の条件を満たした場合と称することができる。）に一の有利区間における遊技媒体（遊技価値）の差数の上限値を超えた遊技媒体を遊技者に付与する例について、図８８を用いて説明する。

【０９８３】

図８８に示す例では、一の有利区間の開始時にＲＴ２で実行された遊技回数を記憶可能な所定の記憶手段（ＲＴ２カウンタとも称する）に記憶されている値に基づいて、１種ＢＢの作動が終了する遊技またはＲＴ２中のいずれかの遊技うち、いずれの遊技で有利区間を終了するかを決定し得るよう構成されている。

【０９８４】

また、ＲＴ２カウンタの値は一の有利区間の開始時にＲＴ２で実行された遊技回数をカウントするよう構成してもよいし、一の有利区間の開始時におけるＲＴ２の残り遊技回数を記憶するよう構成してもよい。なお、ＲＴ２カウンタの値は有利区間の終了時に初期化されるよう構成されている。

【０９８５】

また、ＲＴ２は５回の遊技が実行されると終了するよう構成されている。

【０９８６】

また、通常区間の遊技では、有利区間への移行が決定され得るＲＴ状態（非ＲＴ１、非

ＲＴ２、ＲＴ２）であれば内部抽せんの結果に基づいて（ＲＴ状態には基づかない）略１／１で有利区間への移行が決定されるよう構成されている。なお、本実施形態では、図２１に示す通り、１種ＢＢ中においては図２１有利区間への移行が決定されないよう構成されているが、これに限らず１種ＢＢ中においても内部抽せん結果に基づいて略１／１で有利区間への移行決定されるよう構成してもよいし、内部抽せん結果に基づいて略１／１よりも低い確率（１／１０など）で有利区間への移行が決定されるよう構成してもよい。

【０９８７】

図８８に示す例では、まず有利区間１（設定変更後１回目の有利区間）において、特定のフラグに当せんすると（特定の条件を満たすと）、有利区間１における遊技媒体の差数が所定値（例えば２３５０）を超えるまでＡＴを実行し、遊技媒体の差数が所定値を超えた以降であって、１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する。ここで、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出とは、「７を狙え！」といった画像を表示する等、遊技者が１種ＢＢ図柄組合せを停止させることが適切であると判断可能な演出であればどのような演出であってもよい。遊技者は、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に従ってストップスイッチを所定態様で操作した場合に、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）させることができる。なお、有利区間１は設定変更後１回目の有利区間であり、設定変更後は非ＲＴかつ１種ＢＢ非内部中から遊技が開始されるため、有利区間１におけるＲＴ２カウンタの値は０となっている。また、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行した場合であっても、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に従わずにストップスイッチを所定態様とは異なる特定態様で操作した場合には、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）させることができない。このような場合には、その後の遊技であって、１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、再度、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する。

【０９８８】

その後、遊技者が１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に従ってストップスイッチを所定態様で操作した場合に、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）し、１種ＢＢの作動を開始する。

【０９８９】

その後、ＲＴ２カウンタの値が０であることに基づいて１種ＢＢの終了条件を満たした遊技（１種ＢＢの作動が終了する遊技）で有利区間１を終了する。そして、有利区間１を終了した遊技の次の遊技（ＲＴ２の１遊技目（通常区間の遊技））で有利区間２への移行が決定される。その後、有利区間２の開始時にＲＴ２で４回の遊技が実行されるので、有利区間２におけるＲＴ２カウンタの値は４となる。

【０９９０】

有利区間２では、非ＲＴに移行するとＲＴ２カウンタの値が４であることに基づいて有利区間２における遊技媒体の差数が所定値を超えるまでＡＴを実行し、遊技媒体の差数が所定値を超えた以降の１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する。遊技者が１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に従ってストップスイッチを所定態様で操作した場合に、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）し、１種ＢＢの作動を開始する。

【０９９１】

その後、ＲＴ２カウンタの値が４であることに基づいてＲＴ２の１遊技目で有利区間２を終了する。そして、有利区間２を終了した遊技の次の遊技（ＲＴ２の２遊技目）で有利区間３への移行が決定される。その後、有利区間３の開始時にＲＴ２で３回の遊技が実行されるので、有利区間３におけるＲＴ２カウンタの値は３となる。

【０９９２】

有利区間３では、非ＲＴに移行するとＲＴ２カウンタの値が３であることに基づいて有利区間３における遊技媒体の差数が所定値を超えるまでＡＴを実行し、遊技媒体の差数が所定値を超えた以降の１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する。遊技者が１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に

従ってストップスイッチを所定態様で操作した場合に、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）し、１種ＢＢの作動を開始する。

【０９９３】

その後、ＲＴ２カウンタの値が３であることに基づいてＲＴ２の２遊技目で有利区間３を終了する。そして、有利区間３を終了した遊技の次の遊技（ＲＴ２の３遊技目）で有利区間４への移行が決定される。その後、有利区間４の開始時にＲＴ２で２回の遊技が実行されるので、有利区間４におけるＲＴ２カウンタの値は２となる。

【０９９４】

有利区間４では、非ＲＴに移行するとＲＴ２カウンタの値が２であることに基づいて有利区間４における遊技媒体の差数が所定値を超えるまでＡＴを実行し、遊技媒体の差数が所定値を超えた以降の１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する。遊技者が１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に従ってストップスイッチを所定態様で操作した場合に、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）し、１種ＢＢの作動を開始する。し１種ＢＢを入賞させる。

【０９９５】

その後、ＲＴ２カウンタの値が２であることに基づいてＲＴ２の３遊技目で有利区間４を終了する。そして、有利区間４を終了した遊技の次の遊技（ＲＴ２の４遊技目）で有利区間５への移行が決定される。その後、有利区間５の開始時にＲＴ２で１回の遊技が実行されるので、有利区間５におけるＲＴ２カウンタの値は１となる。

【０９９６】

有利区間５では、ＲＴ２カウンタの値が１であることに基づいてＡＴに関する抽せん状態を所定の抑制状態とする。所定の抑制状態ではＡＴに当せんし得るよう構成してもよいが、有利区間における遊技媒体の差数が所定値を超えないよう構成されている。換言すれば、所定の抑制状態では有利区間における遊技媒体の差数が上限値（例えば、２４００）を超えることで有利区間が終了することのないよう制御される。なお、ここでは射幸性が過度に高くならないよう所定の抑制状態を維持するために、所定回数の遊技の消化では有利区間を終了しないよう構成することが好適であるが、有利区間の遊技回数による上限値（例えば、４０００）を設けて所定の抑制状態が終了し得るよう構成してもよい。

【０９９７】

このように、ＲＴ２カウンタの値に基づいて、１種ＢＢの作動が終了する遊技またはＲＴ２中の遊技のうちいずれの遊技で有利区間を終了するかを決定し得るよう構成されている。また、ＲＴ２カウンタの値に基づいて、遊技媒体の差数が所定値を超えるまでＡＴを実行するか、ＡＴに関する抽せん状態を所定の抑制状態とするかを決定し得るよう構成されている。換言すれば、ＲＴ２カウンタの値に基づいてＡＴに関する期待度（遊技者に付与する利益度）を決定可能に構成されている。具体的には、ＲＴ２カウンタの値が１のときは所定の抑制状態となるよう構成し、ＲＴ２カウンタの値が１以外のときは所定の抑制状態とならず遊技媒体の差数が所定値を超えるまでＡＴを実行し得るよう構成されている。なお、所定の抑制状態とするか否かに限らず、ＡＴの当せん期待度、ＡＴ中の上乗せ期待度、ＡＴの継続期待度などのＡＴに関する期待度がＲＴ２カウンタの値に基づいて決定され得るよう構成してもよい。

【０９９８】

このように構成することで、特定のフラグに当せんしたことに基づいて複数の有利区間を跨いで遊技媒体を付与することが可能となり、１回の有利区間で付与可能な遊技媒体の上限値超えた遊技媒体を遊技者に付与することができるので、１回の当たりで最大２４００枚のプラスしか得られないという有利区間を搭載する遊技機へのネガティブなイメージを払拭することができる。なお、特定のフラグに当せんしたことに基づいて移行する最後の有利区間（上述した有利区間５に相当する）では所定の抑制状態となるので射幸性が過度に高くならないようにすることができる。

【０９９９】

なお、１種ＢＢの作動が終了する遊技では有利区間をさせずＲＴ２中の遊技でのみ有利

区間が終了するよう構成し、ＲＴ２カウンタの値に基づいてＲＴ２中のいずれの遊技で有利区間を終了するか決定し得るよう構成してもよい。この場合は、有利区間１で特定のフラグに当せんするとＲＴ２の１遊技目で有利区間１が終了し、有利区間２はＲＴ２の２遊技目、有利区間３はＲＴ２の３遊技目でそれぞれ終了し、有利区間４のＲＴ２カウンタの値が１となるので有利区間４において所定の抑制状態となる。

このように構成することで、有利区間を終了する際のＲＴ状態がＲＴ２のいずれかの遊技となるので処理が複雑にならないようにすることができる。

【１０００】

また、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出が実行されていない状況で、遊技者が１種ＢＢを誤入賞させてしまった場合には、１種ＢＢが誤入賞したことを示す所定の情報を所定のＲＷＭに記憶し、１種ＢＢが誤入賞したことを示す所定の情報が記憶されているときは、ＲＴ２カウンタの値に拘わらず１種ＢＢの作動が終了した後も有利区間を終了しないよう構成されているとともに、誤入賞した１種ＢＢの作動が終了した後のＲＴ２においてＲＴ２カウンタの値が更新されないよう構成されている。なお、１種ＢＢが誤入賞したことを示す所定の情報は、ＲＴ２から非ＲＴへ移行した遊技で初期化されるよう構成されている。

このように構成することで、遊技者が１種ＢＢを誤入賞させてしまっても損をしないようにすることができる。

【１００１】

また、ＲＴ２は５回の遊技で終了するよう構成したが、ＲＴ２を何回の遊技で終了するかは適宜設定可能である。

【１００２】

また、図８８の例では特定のフラグに当せんした後、ＲＴ２から非ＲＴへ移行するとすぐにＡＴを開始するよう構成したが、これに限らず所定回数の前兆遊技（非ＡＴ遊技）を経てからＡＴを開始するよう構成してもよい。

【１００３】

＜＜有利区間を跨いだ出玉仕様の具体例５＞＞

ここでは設定変更後１回目の有利区間において、特定のフラグに当せんした場合（例えば４／６５５３６の役に当せんした遊技や４／６５５３６の役に当せんした遊技で所定の出玉抽せんに当せんした場合などを指し、特定のフラグに当選した場合とは特定の条件を満たした場合と称することができる。）に一の有利区間における遊技媒体（遊技価値）の差数の上限値を超えた遊技媒体を遊技者に付与する例について、図８９を用いて説明する。

【１００４】

図８９に示す例では、ＲＴ状態を参照して滞在するＲＴ状態に基づいてＡＴに関する抽せん状態を決定可能に構成されており、ＲＴ状態がＲＴ２（１種ＢＢの作動終了後の有限ＲＴ）のときはＡＴに関する抽せん状態が所定の優遇状態（超優遇状態とも称する）となるよう構成されている。超優遇状態では、非ＡＴ中であれば当せん役に拘わらずＡＴに当せんする又は所定の遊技状態（例えば、超優遇状態とは異なる特定の遊技状態）と比較してＡＴに高確率で当選するよう構成されている。また、ＡＴ中であれば有利区間における遊技媒体の差数が上限値（２４００）を超えるまでＡＴが継続するよう構成されている。なお、ＡＴに関する抽せん状態とは、ＡＴ移行抽せん（ＡＴ初当り抽せんとも称する）、ＡＴ上乗せ抽せん、ＡＴ終了条件の更新（ＡＴ遊技数の加算／減算、ＡＴ実行報知回数の加算／減算）、ＡＴの実行（操作態様を報知すること）などのＡＴに関する抽せんの結果に影響する状態である。

【１００５】

なお、ＲＴ２は２０００回の遊技が実行されると終了するよう構成されている。

【１００６】

また、有利区間は、所定回数の遊技の消化では終了せず、有利区間における遊技媒体の差数が上限（２４００）を超えたとき、または任意の終了条件を満たしたときに終了する

よう構成されている。
【１００７】
　また、ＡＴに関する抽せん状態に拘わらず、有利区間１以外の有利区間が開始するとすぐにＡＴが実行されるよう構成されている。なお、所定回数（例３２ゲーム）の前兆遊技を経てＡＴが実行されるよう構成してもよい。
【１００８】
　また、有利区間１は通常区間かつ非ＲＴ１中（非ＲＴかつ１種ＢＢ非内部中）の遊技にて移行することが決定された有利区間である。具体的には、設定変更後１回目の有利区間である。また、有利区間２乃至有利区間５は設定変更後１回目以外の有利区間である。そして有利区間１と有利区間１以外の有利区間とを区別するためのフラグ（有利区間１フラグと称する）を所定の記憶領域に記憶可能に構成し、有利区間１フラグに基づいて有利区間１と有利区間１以外の有利区間とを区別するよう構成されている。なお、有利区間１フラグは有利区間の終了時に初期化されるよう構成されている。
【１００９】
　ここで、有利区間１と有利区間１以外の有利区間とを区別するための具体的な方法について説明する。なお、図８９に示す例では１種ＢＢの単独当せんとなった場合にも有利区間への移行を決定し得るよう構成されている。
【１０１０】
　図８９に示す例では、通常区間にて１種ＢＢの単独当選、再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｄ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｅ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｆ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｇ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｈ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｉ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｄ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｅ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｆ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｇ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｈ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｉ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｋ（＋１種ＢＢ）のいずれかに当せんした場合は、当該遊技のＲＴ状態が非ＲＴ１であるときは有利区間への移行を決定し、当該遊技のＲＴ状態が非ＲＴ２またはＲＴ２であるときは有利区間への移行を決定しないよう構成されている。また、通常区間にて入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６のいずれかに当せんした場合は、当該遊技のＲＴ状態に拘わらず有利区間への移行を決定するよう構成されている。
【１０１１】
　このため、１種ＢＢの単独当せん、再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｄ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｅ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｆ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｇ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｈ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｉ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｄ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｅ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｆ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｇ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｈ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｉ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｋ（＋１種ＢＢ）のいずれかに当せんした遊技（１種ＢＢに当せんした遊技）で有利区間への移行が決定した場合は、当該有利区間は非ＲＴ１中に移行が決定された有利区間であることが確定するので、有利区間１であると判断し、有利区間への移行が決定した遊技で有利区間１フラグをオンにする。
　なお、ＲＴ２が終了する遊技と有利区間が終了する遊技とが重なる場合があり、この場合に次の遊技が通常区間かつ非ＲＴ１となっている可能性があるため、設定変更直後以外にも非ＲＴ１中に有利区間への移行が決定される虞があるが、１種ＢＢの単独当せん、再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｄ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｅ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｆ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｇ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｈ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｉ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｄ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｅ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｆ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｇ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｈ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｉ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｋ（＋１種ＢＢ）のいずれかに当せんする確率は図１９より２１９１８／６５５３６（約１／３）に設計されて

いるので、２０００回の遊技が実行されＲＴ２が終了した後も非ＲＴ１のままである確率は限りなく０に等しい。よって、非ＲＴ１中に移行が決定された有利区間を設定変更後１回目の有利区間とみなしている。

【１０１２】

また、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６のいずれかに当せんした遊技で有利区間への移行が決定した場合、当該有利区間への移行が決定した遊技では当該有利区間が有利区間１なのか、有利区間１以外の有利区間なのかが判別できないため、当該有利区間の１遊技目でＲＴ状態及び１種ＢＢ条件装置の作動状態を参照するよう構成されている。そして、当該有利区間の１遊技目が非ＲＴ１（非ＲＴかつ１種ＢＢ非内部中）であれば、当該有利区間は非ＲＴ１中に移行が決定された有利区間であることが確定するので、有利区間１であると判断し、有利区間１フラグをオンにする。また、当該有利区間の１遊技目が非ＲＴ２（非ＲＴかつ１種ＢＢ内部中）またはＲＴ２であれば当該有利区間は非ＲＴ１中に移行が決定された有利区間ではないことが確定するので、有利区間１以外の有利区間であると判断し、有利区間１フラグをオンにしない。

【１０１３】

なお、１種ＢＢ作動中は有利区間が終了しないよう構成するとともに１種ＢＢ作動中は有利区間への移行が決定されないよう構成されているので、有利区間の移行が決定されるのは非ＲＴ１、非ＲＴ２、ＲＴ２のいずれかの遊技となるよう構成されている。

【１０１４】

このように有利区間１フラグを制御することで有利区間１と有利区間１以外の有利区間とを区別するよう構成されている。

【１０１５】

図８９に示す例では、まず有利区間１（設定変更後１回目の有利区間）のＡＴ中に、特定のフラグに当せんすると（特定の条件を満たすと）、１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技で、１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出を実行する。遊技者が１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出に従ってストップスイッチを所定態様で操作した場合に、１種ＢＢ図柄組合せを停止（入賞）し、１種ＢＢの作動を開始する。

【１０１６】

次に、１種ＢＢの作動が終了すると次の遊技からＲＴ２へ移行する。ＲＴ２ではＡＴに関する抽せん状態が超優遇状態となり、有利区間１における遊技媒体の差数が上限値（２４００）を超えるまでＡＴを継続し、有利区間１における遊技媒体の差数が上限値を超えると有利区間１を終了する。

【１０１７】

次に、通常区間を経て有利区間の開始条件を満たすと（有利区間への移行を決定すると）有利区間２が開始する。有利区間２の開始時においてもＲＴ状態はＲＴ２なのでＡＴに関する抽せん状態は超優遇状態となり、有利区間２における遊技媒体の差数が上限値を超えるまでＡＴを継続し、有利区間２における遊技媒体の差数が上限値を超えると有利区間２を終了する。

【１０１８】

次に、通常区間を経て有利区間の開始条件を満たすと（有利区間への移行を決定すると）有利区間３が開始する。有利区間３の開始時においてもＲＴ状態はＲＴ２なのでＡＴに関する抽せん状態は超優遇状態となり、有利区間３における遊技媒体の差数が上限値を超えるまでＡＴを継続し、有利区間３における遊技媒体の差数が上限値を超えると有利区間３を終了する。

【１０１９】

次に、通常区間を経て有利区間の開始条件を満たすと（有利区間への移行を決定すると）有利区間４が開始する。有利区間４の開始時においてもＲＴ状態はＲＴ２なのでＡＴに関する抽せん状態は超優遇状態となり、有利区間４における遊技媒体の差数が上限値を超

えるまでＡＴを継続し、有利区間４における遊技媒体の差数が上限値を超えると有利区間４を終了する。

【１０２０】

次に、通常区間を経て有利区間の開始条件を満たすと（有利区間への移行を決定すると）有利区間５が開始する。有利区間５の開始時においてもＲＴ状態はＲＴ２なのでＡＴに関する抽せん状態は超優遇状態となりＡＴを実行するが、有利区間５中の或る遊技でＲＴ２が終了し非ＲＴへ移行する。ＲＴ２から非ＲＴへ移行するとＡＴに関する状態を所定の抑制状態に制御する。所定の抑制状態ではＡＴに当せんし得るよう構成してもよいが、有利区間における遊技媒体の差数が所定値を超えないよう構成されている。換言すれば、所定の抑制状態では有利区間における遊技媒体の差数が上限値を超えることで有利区間が終了することのないよう制御される。また、所定の抑制状態では特定のフラグを抽せんしない、または特定のフラグの抽せんは実行されるが当せんしないよう構成されている。

【１０２１】

その後、所定の抑制状態では有利区間における遊技媒体の差数が上限値を超えないよう制御されるため、有利区間５の或る遊技でＡＴの終了条件を満たすと非ＡＴとなり、以降は有利区間５が終了しないよう制御される。

【１０２２】

このように図８９に示す例では、ＲＴ状態を参照し滞在するＲＴ状態に基づいてＡＴに関する抽せん状態を決定し得るよう構成されており、ＲＴ状態がＲＴ２（１種ＢＢの作動終了後の有限ＲＴ）のときはＡＴに関する抽せん状態が超優遇状態となるよう構成されている。また、有利区間１（設定変更後１回目の有利区間）において非ＲＴである場合にはＡＴに関する抽せん状態を通常状態とし、有利区間１以外の有利区間において非ＲＴである場合にはＡＴに関する抽せん状態を所定の抑制状態とするよう構成されている。

【１０２３】

このように構成することで、特定のフラグに当せんしたことに基づいて１種ＢＢを入賞させ、１種ＢＢ終了後に移行するＲＴ２において超優遇状態に制御することで、複数の有利区間を跨いで遊技媒体を付与することが可能となり、１回の有利区間で付与可能な遊技媒体の上限値超えた遊技媒体を遊技者に付与することができるので、１回の当たりで最大２４００枚のプラスしか得られないという有利区間を搭載する遊技機へのネガティブなイメージを払拭することができる。なお、ＲＴ２が終了して非ＲＴに移行すると所定の抑制状態となるので射幸性が過度に高くならないようにすることができる。

【１０２４】

なお、有利区間１にて特定のフラグに当せんすることなく有利区間１における遊技媒体の差数が上限値を超えて有利区間１が終了し得るよう構成してもよい。この場合、有利区間１の次の有利区間はＡＴから開始する（または所定回数の前兆遊技を経てＡＴを実行する）が、ＲＴ状態は非ＲＴのままとなっているので超優遇状態とはならず、ＡＴが終了すると所定の抑制状態に制御され有利区間が終了しないよう構成されている。

このように特定フラグに当せんしなかった場合の遊技媒体の獲得期待値を抑えることで、特定フラグに当せんした場合の遊技媒体の獲得期待値を高めるつつも、遊技機全体の射幸性を抑えるができる。

【１０２５】

また、特定のフラグに当せんした後のＲＴ２中においては有利区間が終了する度に約１ゲームの通常区間の遊技（非ＡＴの遊技となる）を経由しているが、液晶上の演出としてはＡＴの演出を継続して実行し得るよう構成されている。なお、このとき液晶上に表示されるＡＴ中の獲得数の表示においても、有利区間が終了する度にクリアするのではなく、複数の有利区間を跨いで付与された累計の獲得数が表示されるよう構成されている。

このように構成することで、複数の有利区間を跨いで遊技媒体を付与可能に構成した場合でも、シームレスな演出を行うことができる。

【１０２６】

また、有利区間１では特定のフラグに当せんし得るよう構成されているが、有利区間１

以外の有利区間では特定のフラグに当せんしないよう構成されている。
　このように構成することで、超優遇状態において再び特定のフラグに当せんし１種ＢＢの終了後にＲＴ２が再セットされ実質的に超優遇状態が延長されることがないので、射幸性が過度に高くならないようにすることができる。
【１０２７】
　また、有利区間１にて特定のフラグに当せんしていない状況で遊技者が１種ＢＢを誤入賞させてしまった場合には、ＲＴ２に移行してもＡＴに関する抽せん状態を超優遇状態にしないよう構成するとともに、ＲＴ２中に特定のフラグに当せんすることなく有利区間における遊技媒体の差数が上限値を超え有利区間が終了することがないよう構成されている。
　また、有利区間１以外の有利区間の超優遇状態において遊技者が１種ＢＢを誤入賞させてしまった場合には、ＲＴ２が再セットされるが、再セットされたＲＴ２中は超優遇状態としないよう構成するとともに、再セットされたＲＴ２中に有利区間における遊技媒体の差数が上限値を超え有利区間が終了することがないよう構成されている。
　また、有利区間１以外の有利区間の所定の抑制状態において遊技者が１種ＢＢを誤入賞させてしまった場合には、ＲＴ２に移行しても所定の抑制状態を維持するよう構成されている。
　このように構成することで、意図せず１種ＢＢを誤入賞させてしまった遊技者は損することになってしまうが、故意に１種ＢＢを入賞させて多くの遊技媒体を獲得するといった攻略打ちを防止することできる。
【１０２８】
　また、有利区間１にて特定のフラグに当せんした以降の１種ＢＢ図柄組合せを停止可能な遊技にて１種ＢＢ図柄組合せの停止を促す所定の演出が実行されたが遊技者が１種ＢＢ図柄組合せを停止させられなかった場合には、その後の遊技で再び所定の演出を実行することはせずに、所定の演出が実行された遊技にて１種ＢＢ図柄組合せが停止した場合と同様の演出を実行し、有利区間１における遊技媒体の差数が上限値を超え有利区間１の終了条件をみたすまでＡＴを継続し、次の有利区間の開始時に実行されるＡＴの終了条件を満たすとＡＴを終了し、以降はＡＴに関する抽せん状態を所定の抑制状態とするよう構成してもよい。換言すると、所定の演出が実行された遊技にて１種ＢＢを入賞させられなかった場合の遊技価値の獲得期待値を、所定の演出が実行された遊技にて１種ＢＢを入賞させられた場合の遊技価値の獲得期待値よりも小さくするよう構成してもよい。
　このように目押しに失敗してしまった場合の遊技価値の獲得期待値を小さくすることで、目押しに成功した場合の期待値を高くすることができる。また、目押しを失敗してしまっても演出上は成功したときと同様の演出が実行されるので、遊技者に違和感を与えることなく演出を進行することができる。
【１０２９】
　また、有利区間１のＡＴ中の遊技で特定のフラグの抽せんを行うよう構成したが、これに限らず、有利区間１の非ＡＴ中の遊技でも特定のフラグを抽せんし、特定のフラグに当せんすると１種ＢＢを入賞させ、１種ＢＢ終了後のＲＴ２に移行するとＡＴに関する抽せん状態を超優遇状態にしてＡＴが開始するよう構成してもよい。
【１０３０】
　本実施形態では、１種ＢＢのみ抽せん対象としていたが、これに代わり、ＲＢ、またはＭＢを抽せん対象としてもよいし、１種ＢＢとＲＢとＭＢのうち２つ乃至全部を抽せん対象としてもよい。
【１０３１】
＜電源投入時からの差数を記憶する打止差数カウンタについて＞
　本実施形態の遊技機においては、電源投入時を起点として払出メダル数（払出数、払出遊技媒体数、付与数、付与メダル数、付与遊技媒体数、獲得数、獲得メダル数、獲得遊技媒体数、払出点、付与点、獲得点、又はＯＵＴ数と称する場合がある。）から投入メダル数（投入数、ベット数、ベット枚数、掛け枚数、掛け数、賭数、投入点、ベット点、又は

ＩＮ数と称する場合がある。）を減算した値（差数）を遊技毎に算出し、この差数の累積値（総差数）を記憶可能な打止差数カウンタを所定のＲＷＭ領域に備えている。打止差数カウンタの値が所定値（例えば、１９０００）を超えた場合は遊技の進行を停止する処理（以下、「打ち止め処理」とも称す）を実行する。なお、打止差数カウンタの値が所定値を超えたか否かを判断する処理を打止差数カウンタ判断処理と称する。また、打ち止め処理を実行する前の打止差数カウンタの更新、及び判断に関する処理を含めて打ち止め監視処理と称する。

【１０３２】

なお、以下では、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行する例を主として説明を行うが、それには限らない。例えば、電源投入後、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行しても良い。つまり、ＭＹによって打ち止め処理を実行してもよい。

【１０３３】

例えば、電源投入後、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行する場合は、打止差数カウンタに、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）としたときの基準からの遊技媒体の差数、又は、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）としたときの基準からの遊技媒体の差数に対応した値（遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）としたときの基準からの遊技媒体の差数が把握可能な値）を記憶可能とする。

【１０３４】

この打ち止め監視処理は、有利区間だけでなく、通常区間においても実行される（遊技区間に関わらず実行される）。

【１０３５】

例えば、電源投入時を起点とした総払出メダル数が５００００１、電源投入時を起点とした総投入メダル数が３１０００となった或る遊技では、打止差数カウンタの値が１９０００を超えるため、当該或る遊技で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報を記憶し、打ち止め処理を実行可能とする。

【１０３６】

打ち止めフラグ記憶領域とは、主制御基板のＲＷＭ領域内の１つである。例えば、電源投入時を起点として遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報として所定値（例えば、「１」や「２５５」等の予め定めた数値）を記憶する。

【１０３７】

そして、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されていた場合には、打ち止め処理を実行可能とする。

【１０３８】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入（通常の電源ＯＮ）、通常の電源ＯＦＦ（電源スイッチのオフ）だけでは初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアによって初期化されない。なお、設定変更を伴わない電源投入とは、例えば、設定キースイッチがオフの状況下で電源スイッチがオンとなることが該当する。

【１０３９】

換言すると、打ち止め処理を実行している際に、電源をＯＦＦし（電源スイッチをオフし）、設定変更を伴わない電源投入をおこなった場合には、打ち止め処理は解除されず、打ち止め処理を実行する。また、有利区間の終了遊技が打ち止め条件を満たした遊技であっても、有利区間終了のＲＷＭクリアは、打ち止め条件に係る打止差数カウンタの値の初期化や、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報はクリアされず、打ち止め処理を実行する。

【１０４０】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア処理）によって初期化することができる（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

【１０４１】

また、設定キースイッチとは異なるＲＷＭクリアスイッチを備え、ＲＷＭクリアスイッチが操作されている状況下（ＲＷＭクリアスイッチがオンの状況下）で電源投入された場合にも、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報をクリアするようにしても良い。ＲＷＭクリアスイッチが操作されている状況下で電源投入された場合には、設定変更モードには移行しないが、ＲＷＭクリアスイッチに伴うＲＷＭクリア処理が行われる。

【１０４２】

なお、ＲＷＭクリアスイッチは、リセットスイッチと共用でも良い。換言すると、リセットスイッチが操作されている状況下（リセットスイッチがオンの状況下）で電源投入された場合に、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報をクリアするようにしても良い。

【１０４３】

以上のとおり、打ち止め処理を実行している際に、電源をＯＦＦし、設定変更を伴う電源投入をおこなった場合には、設定変更モードに移行し、その後、設定変更モードの終了条件を満たして設定変更モードを終了した後は、打ち止め処理は実行せず、遊技が実行可能な状況（ベットが可能な状況）となる。

【１０４４】

また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、所定のエラー（ドア開放エラーや、メダル滞留エラー等）状態を解除可能なリセットスイッチの操作では初期化されず、打ち止め処理を実行する。

【１０４５】

換言すると、打ち止め処理を実行している際に、リセットスイッチの操作が行われた場合であっても、打ち止め処理は解除されず、打ち止め処理を実行する。

【１０４６】

なお、ここでは、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報のクリア条件、及びクリアされない条件について説明を行ったが、後述する打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶された情報のクリア条件、及びクリアされない条件も、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報のクリア条件、及びクリアされない条件と同様のものとする。

【１０４７】

打ち止め処理とは、メダル投入によるベット数又はクレジット数の加算を実行しないこと、メダル投入されてもベット数又はクレジット数の加算が実行されないようにブロッカをＯＦＦにすること、ＭＡＸベットスイッチ又は１ベットスイッチの操作が受け付けられてもベット処理を実行しないこと、ＭＡＸベットスイッチ又は１ベットスイッチの操作が受け付けられないようにすること、スタートスイッチの操作が受け付けられてもリール回転開始処理を実行しないこと、スタートスイッチの操作が受け付けられないようにすること、ストップスイッチの操作が受け付けられてもリール停止処理を実行しないこと、又はストップスイッチの操作が受け付けられないようにすること、のうち一部の処理であってもよいし、全部の処理であってもよい。

【１０４８】

換言すると、打ち止め処理によって、次回遊技を実行するための操作ができない（遊技の進行を停止とも称す）ようにしている。このように、打ち止め処理を実行している状態を、打ち止め状態、コンプリート機能の作動と称することもある。

【１０４９】

打ち止め処理により遊技の進行を停止した場合であっても精算スイッチの操作受付は有効であり、精算処理が実行可能となっている。なお、実メダルを使用しない遊技機（所謂メダルレス遊技機）においては、ベットされている遊技メダル（電子的なメダル）を遊技メダル数表示装置（従来の遊技機の受け皿２８の概念で遊技メダルを１６３８３まで貯留可能な装置）に移動させるための精算スイッチの操作受付や、遊技メダル数表示装置に記

憶されている遊技メダル数を貸出ユニットに移動させるための計数スイッチの操作受付は有効となっており当該各スイッチの操作受付による処理は実行可能となるよう構成されている。

【１０５０】

打ち止め処理により遊技の進行を停止した場合は、電源投入によっても解除できず、設定変更を伴う電源投入によりＲＷＭの初期化処理が実行されることで遊技の進行の停止（打ち止め状態）を解除可能となっている。換言すると遊技場の営業時間中に打ち止め状態となった遊技機は、その日の営業時間中は当該遊技機の稼働はできないようになっている。

【１０５１】

このように、打止差数カウンタの値が所定値を超えた場合に、過度な射幸心を遊技者に与えてしまう可能性があるため、打止差数カウンタの値が所定値を超えた場合に遊技の進行を停止することで遊技へののめり込みの防止を実現することが可能となる。

【１０５２】

なお、打止差数カウンタは、差枚数カウンタ、差数記憶手段、差枚数記憶手段、差数記憶領域、差枚数記憶領域、遊技媒体数記憶手段、遊技媒体数記憶領域、遊技メダル数記憶手段、遊技メダル数記憶領域、電源投入時ＭＹカウンタ、電源投入時ＭＹ記憶手段、電源投入時ＭＹ記憶領域、打ち止めカウンタ、打ち止め用打止差数カウンタ、打ち止め用差枚数カウンタ、打ち止め用ＭＹカウンタ、打ち止め用ＭＹ記憶手段、打ち止め用ＭＹ記憶領域、コンプリート差数カウンタ、コンプリートＭＹカウンタと称する場合もある。

【１０５３】

打止差数カウンタに記憶されている値は、打ち止め状態である状況下や、打ち止め状態でない状況下における電源投入時に初期化されるよう構成されている。本実施形態では、打止差数カウンタの初期値が０であり初期値から加算していくため、電源投入時の初期化とは打止差数カウンタの値を０にすることであるが、打止差数カウンタの初期値を１９００００として減算していくカウンタとした場合は電源投入時の初期化とは打止差数カウンタの値を１９０００にすることとなる。なお、電源投入時とは、通常の電源投入時の他に、設定変更を伴う電源投入時、ＲＷＭ異常を伴う電源投入時を含むものである。また、打止差数カウンタに記憶されている値は有利区間の終了条件（例えば、有利区間中のＭＹが２４００を超えたことや、有利区間中の遊技回数が所定回数に達したこと等）を満たしたときに実行するＲＷＭの初期化処理では初期化されないようになっている。

【１０５４】

なお、打止差数カウンタは電源投入のみで初期化されると不正により初期化されやすくなっているため、電源の供給が行われていない状況にて設定変更スイッチ、リセットスイッチ、ＲＡＭクリアスイッチ等の遊技者が操作できない所定のスイッチを押下しながら電源投入することで打止差数カウンタをクリアするように構成されていてもよい。

【１０５５】

また、打止差数カウンタの値が所定値を超えて遊技の進行を停止している状況で電源断が発生し、設定キースイッチ３７がＯＦＦ位置にある状態で電源投入されて正常に起動した場合（通常の電源投入がされた場合）は、打止差数カウンタの値は初期化されるが、遊技の進行は停止したままとなっている。これは、打止差数カウンタの値が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行しており、当該打ち止め処理ではジャンプ命令等で同じ処理を延々と繰り返すように構成されているため、打ち止め処理中に電源断が発生して電源投入されても打ち止め処理を開始するためである。なお、打ち止め処理を実行する際は割込み処理、割込み処理は通常通り実行されるが、割込み処理から通常のメインループ処理に戻ることはなく打ち止め処理をループすることになる。

【１０５６】

なお、打ち止め処理を実行している際に割込み処理は通常通り実行されることにより、打ち止め処理中に電源を遮断する事象（例えば、電源スイッチをオフにすること）が発生した場合であっても、上述した電源断処理は正常に実行可能に構成されている。

【１０５７】
　このように構成することで打ち止め処理により遊技の進行が停止した後に不正により電源断と電源投入がされて遊技の進行が可能となることを防ぐことができる。
【１０５８】
　打止差数カウンタは毎遊技の払出メダル数から投入メダル数を減算した値を記憶しており、打止差数カウンタの値を更新する際の具体例を説明する。なお、打止差数カウンタの値を更新する処理は全てのリールが停止した後から次遊技の遊技メダルが投入可能（次遊技のベットが可能）となるまでの間の所定タイミングで実行する。打止差数カウンタの値を更新する処理は１遊技が終了したタイミングで実行するため、所定タイミングを１遊技終了後と称する場合がある。また、打止差数カウンタは２バイトデータとして説明する。なお、２バイトデータを示す「／」は各バイトの区切りを示し、二進数の値の後の（）内の数字は二進数の値を十進数の値で示している。
【１０５９】
＜打止差数カウンタ＝００００００００／０１１００１００ｂ（１００）、払出メダル数＝００００１０１０ｂ（１０）、投入メダル数＝００００００１１ｂ（３）の場合＞
　打止差数カウンタの値が００００００００／０１１００１００ｂ（１００）のときであれば、レジスタ上で、００００１０１０ｂ（１０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝００００００１１１ｂ（７）を演算して、打止差数カウンタの値を取得して、演算結果と打止差数カウンタの値を加算した結果を打止差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、打止差数カウンタに記憶される値は００００００００／０１１０１０１１ｂ（１０７）となる。
【１０６０】
＜打止差数カウンタ＝００００００００／０１１００１００ｂ（１００）、払出メダル数＝０００００００００ｂ（０）、投入メダル数＝００００００１１ｂ（３）の場合＞
　打止差数カウンタの値が００００００００／０１１００１００ｂ（１００）のときであれば、レジスタ上で、０００００００００ｂ（０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝－００００００１１ｂ（－３）を演算して、打止差数カウンタの値を取得して、演算結果と打止差数カウンタの値を加算した結果を打止差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、打止差数カウンタに記憶される値は００００００００／０１１００００１ｂ（９７）となる。
【１０６１】
＜打止差数カウンタ＝００００００００／０００００００００ｂ（０）、払出メダル数＝００００１０１０ｂ（１０）、投入メダル数＝００００００１１ｂ（３）の場合＞
　打止差数カウンタの値が００００００００／０００００００００ｂ（０）のときであれば、レジスタ上で、００００１０１０ｂ（１０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝００００００１１１ｂ（７）を演算して、打止差数カウンタの値を取得して、演算結果と打止差数カウンタの値を加算した結果を打止差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、打止差数カウンタに記憶される値は００００００００／００００００１１１ｂ（７）となる。
【１０６２】
＜打止差数カウンタ＝００００００００／０００００００００ｂ（０）、払出メダル数＝０００００００００ｂ（０）、投入メダル数＝００００００１１ｂ（３）の場合＞
　打止差数カウンタの値が００００００００／０００００００００ｂ（０）のときであれば、レジスタ上で、０００００００００ｂ（０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝－００００００１１ｂ（－３）を演算して、打止差数カウンタの値を取得して、演算結果と打止差数カウンタの値を加算した結果を打止差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、打止差数カウンタに記憶される値は１００００００００／０００００１１ｂ（３２７７１）となる。
【１０６３】
　＜打止差数カウンタ＝０００００００００ｂ（０）、払出メダル数＝０００００００００ｂ

（０）、投入メダル数＝００００００１１ｂ（３）の場合＞で説明した演算結果が－０００００００１１ｂ（－３）であるが打止差数カウンタに記憶される値が１０００００００／０００００００１１ｂ（３２７７１）となっている理由としては、最上位ビットが０の場合は正の値を示し、最上位ビットが１の場合は負の値を示すよう構成しているためである。２バイトカウンタであれば最上位ビットを用いなくても打止差数カウンタの値が０１１１１１１１／１１１１１１１１（３２７６７）までであれば正常に記憶することができる。換言すると、打止差数カウンタの値が１１１１１１１１／１１１１１１１１ｂである場合は、－３２７６７であることを示すことができるため、上記例の－３を示す場合は、１０００００００／０００００００１１ｂとなっている。

【１０６４】

なお、上記の演算の各例において記載を省略している部分があり、より詳細には、現在の打止差数カウンタの値を取得して、取得した打止差数カウンタの値の最上位ビットが０であるか否かを判断し、取得した打止差数カウンタの値の最上位ビットが０である場合は払出メダル数から投入メダル数を減算し、減算した値を取得した打止差数カウンタの値に加算し、加算した値を打止差数カウンタの値として更新する。また取得した打止差数カウンタの値の最上位ビットが１である場合は払出メダル数から投入メダル数を減算し、減算した値に取得した打止差数カウンタの値から固定値として１０００００００／０００００００ｂ（３２７６８）を減算した値を減算し、減算した値を打止差数カウンタの値として更新する。

【１０６５】

また、打止差数カウンタの値として更新するための値を演算した結果が負の値となった場合は、打止差数カウンタの値として更新するための値を演算した結果の絶対値の最上位ビットを１にした値を打止差数カウンタの値として更新するようにする。

【１０６６】

また、上記の演算の各例においては、レジスタ上で払出メダル数から投入メダル数を減算した結果を取得した打止差数カウンタの値に加算していたが、演算の順番として、最初に、取得した打止差数カウンタの値から払出メダル数を加算し、次にその加算した結果から投入メダル数を減算してもよいし、最初に取得した打止差数カウンタの値から投入メダル数を減算し、次にその減算した結果から払出メダル数を加算してもよい。

【１０６７】

また、払出メダル数が０でないときとは、小役が当選して小役に対応する図柄組合せが停止したことを意味している。なお、再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を３としてもよいし、０としてもよい。再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を３とする場合は投入メダル数を３とし、再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を０とする場合は投入メダル数を０とする。

【１０６８】

また、再遊技役が当選したときは、打止差数カウンタの更新処理を実行してもよいし、打止差数カウンタの更新処理を実行しなくてもよい。

また、再遊技役が当選したときは、打止差数カウンタ判断処理を実行してもよいし、打止差数カウンタ判断処理を実行しなくてもよい。

【１０６９】

また、打止差数カウンタは２バイトである必要はなく、３バイト、又は４バイトであってもよい。打止差数カウンタが３バイトの場合は固定値として１００００００００／０００００００００／０００００００００ｂ（８３８８６０８）となり、打止差数カウンタが４バイトの場合は固定値として１００００００００／０００００００００／０００００００００／０００００００００ｂ（２１４７４８３６４８）となる。なお、打止差数カウンタは電源投入時に初期化されるため、仮に遊技場の営業時間において約一日中にあたる１００００回の遊技において払出メダル数が０であった場合でも、－３００００（１００００（一日における遊技可能な回数）×３（投入メダル数））までしか記憶されないため、打止差数カウン

タは２バイトあれば十分な記憶容量となっている。
【１０７０】
＜打止差数カウンタ更新に関する別態様＞
遊技機の電源投入からの総払出メダル数を記憶する払出メダル数記憶領域と、遊技機の電源投入からの総投入メダル数を記憶する投入メダル数記憶領域と、遊技機の電源投入からの差数を記憶する打止差数カウンタと、を備え、払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、打止差数カウンタと、は電源投入時に初期化されるよう構成されており、１遊技終了後に実行する打止差数カウンタ更新処理にて打止差数カウンタを更新する際は、払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果が正の値となる場合は払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果を打止差数カウンタに記憶し、払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果が負の値となる場合は打止差数カウンタに０を記憶するよう構成されている遊技機であってもよい。
【１０７１】
このような構成であれば、払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、打止差数カウンタと、は２バイトの記憶領域であることが望ましいが、払出メダル数記憶領域を２バイト以上の記憶領域としてもよいし、投入メダル数記憶領域を２バイト以上の記憶領域としてもよいし、打止差数カウンタを２バイト以上の記憶領域としてもよい。
【１０７２】
払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、打止差数カウンタと、は、電源投入時に初期化されるが初期化処理としては各記憶領域に０を記憶する処理を実行している。電源投入時として設定変更やＲＷＭ異常を含むことは上述した態様と同様である。
【１０７３】
払出メダル数記憶領域は、毎遊技の払出メダル数を累積して記憶する記憶領域であり、遊技状態や規定数に関わらず更新される（払出メダル数記憶領域更新処理と称する場合がある）。例えば、払出メダル数記憶領域に１００が記憶されているときにＮ回目の遊技が実行されて払出メダルとして１０枚払い出された場合はＮ回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に１１０が記憶され、Ｎ＋１回目の遊技が実行されて払出メダルとして０枚払い出された場合（払い出しがなかった場合）はＮ＋１回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に１１０が記憶される。
【１０７４】
投入メダル数記憶領域は、毎遊技の投入メダル数を累積して記憶する記憶領域であり、遊技状態や規定数に関わらず更新される（投入メダル数記憶領域更新処理と称する場合がある）。例えば、投入メダル数記憶領域に５０が記憶されているときにＮ回目の遊技が実行されて投入メダルとして３枚投入された場合はＮ回目の遊技終了後に投入メダル数記憶領域に５３が記憶され、Ｎ＋１回目の遊技が実行されて投入メダルとして２枚投入された場合はＮ＋１回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に５５が記憶される。
【１０７５】
打止差数カウンタは、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が記憶される。ここで、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が正の値の場合は遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値を打止差数カウンタの値として更新するが、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は０を打止差数カウンタの値として更新する。このため、打止差数カウンタの値は必ずしも遊技毎の払出数から投入数を減算した値となっているわけではないが、打止差数カウンタが１９０００を超えたか否かを判断するためのカウンタであるため、問題ないものとなっている。

【１０７６】
　また、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は打止差数カウンタに０を記憶する態様を説明したがこれに限らず、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は、打止差数カウンタを更新しない態様であってもよいし、打止差数カウンタに０を超え且つ１９０００未満である固定値を記憶する態様であってもよいし、打止差数カウンタに１９０００以上の固定値を記憶する態様であってもよいし、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値をそのまま記憶する態様であってもよい。
【１０７７】
　遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合に、打止差数カウンタを更新しない態様、又は打止差数カウンタに０を超え且つ１９０００未満である固定値を記憶する態様である場合は、打止差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を毎遊技実行しても打止差数カウンタの値が１９０００を超えることはないため遊技の進行を停止することはないし、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が正の値となった場合に正確な値が打止差数カウンタに記憶されるため、問題ないものとなっている。また、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は打止差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を実行しない態様であってもよい。
【１０７８】
　遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合に、打止差数カウンタに１９０００以上の固定値を記憶する態様、又は遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値をそのまま記憶する態様である場合は、打止差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を毎遊技実行すると１９０００を超えたと判断される可能性があるため、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は打止差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を実行しないことで問題ないものとなる。
【１０７９】
　打止差数カウンタ更新処理は上述した態様と同様であり、全てのリールが停止した後から次遊技の遊技メダルが投入可能（次遊技のベットが可能）となるまでの間の所定タイミングで実行する。なお打止差数カウンタ更新処理に払出メダル数記憶領域更新処理と投入メダル数記憶領域更新処理を含めてもよい。
【１０８０】
＜役物連続作動装置若しくは第１種特別役物が作動しているときの打止差数カウンタ判断処理＞
　打止差数カウンタ判断処理として打止差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かの判断処理を実行する前に役物連続作動装置が作動しているか否か、第１種特別役物が作動しているか否か、役物連続作動装置又は第１種特別役物が作動しているか否か、を判断し、何れの場合も作動していると判断した場合に打止差数カウンタ判断処理を実行しない態様であってもよい。
【１０８１】
　これは、役物連続作動装置若しくは第１種特別役物が作動しているとき（所謂ボーナス

中）に遊技が停止してしまうと遊技者の遊技意欲が大幅にそがれてしまう可能性が高いため、ボーナス中は打止差数カウンタの値が１９０００を超えたとしても遊技の進行を可能とし、ボーナスが終了した後に遊技の進行を停止することで遊技者の遊技意欲を減衰させずに遊技者に達成感を与えることが可能となる。また、ボーナス中に出玉を増やそうとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１０８２】

なお、このような態様であっても、打止差数カウンタの更新処理は、役物連続作動装置が作動している場合や第１種特別役物が作動している場合であっても行っている。そのため、プログラムの処理順序として、「打止差数カウンタの更新処理」→「役物連続作動装置が作動しているか否か、第１種特別役物が作動しているか否か、役物連続作動装置又は第１種特別役物が作動しているか否か、を判断する処理」→「打止差数カウンタ判断処理」のように構成されていることが好ましい。

【１０８３】

また、ボーナス中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えた場合であって、ボーナス終了時に打止差数カウンタの値が１９０００を下回っていた場合でもボーナスが終了した後に遊技の進行を停止する態様であってもよい。

【１０８４】

この態様の場合は、ボーナス中であっても打止差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かを判断し、打止差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合は、打ち止めフラグ仮フラグ（打ち止めフラグ記憶仮記憶領域）に所定値（例えば、「１」、「２５５」等の任意の値）を記憶し、ボーナス終了時に打ち止めフラグ仮フラグの値が所定値であるか否かを判断し、所定値である場合は、遊技の進行を停止する。なお、ボーナス終了時に打ち止めフラグ仮フラグの値が所定値であるか否かを判断して所定値ではないと判断した場合は遊技の進行を停止しない。また、ボーナス中でない場合に打止差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合も打ち止めフラグ仮フラグに所定値を記憶する構成であれば、ボーナス中であってもボーナス中でなくても毎遊技の終了後に打ち止めフラグ仮フラグが所定値であるか否かを判断して打ち止めフラグ仮フラグの値に応じて遊技の進行を停止するよう構成する態様が考えられ、ボーナス中でない場合に打止差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合に打ち止めフラグ仮フラグに所定値を記憶しない構成であれば、ボーナス中でない毎遊技の終了後に打ち止めフラグ仮フラグが所定値であるか否かを判断することなく打止差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かに応じて遊技の進行を停止するよう構成する態様が考えられる。

【１０８５】

なお、打ち止め仮フラグは、電源投入のＲＷＭの初期化によっては初期化されず、設定変更を伴う電源投入のＲＷＭの初期化によってクリアされるように構成されている。

【１０８６】

上述した実施形態では、ボーナス中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しない例を説明したが、これに限らずＡＴ中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しない態様であってもよい。ただし、前述したようにＡＴは終了条件を延長（変更）することが可能となっているため、終了条件が延長されないＡＴに限り遊技の進行を停止しないようにする。

【１０８７】

なお、遊技開始に係る規定数が複数ある場合に一方の規定数では指示機能に係る処理が実行できない場合があり、一方の規定数では指示機能に係る処理が実行できない場合は終了条件が変更されるとは言えないため、打止差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しないようにする。具体的には、遊技開始に係る規定数として３枚掛けと２枚掛けが可能であるときに、３枚掛けではＡＴの終了条件を更新可能（ＡＴが終了する遊技回数や差数の更新が可能）とするが２枚掛けではＡＴの終了条件を更新できない（ＡＴが終了する遊技回数や差数の更新ができない）場合であって、ＡＴ中に打止差数カウンタが１９０００に到達したときはＡＴの終了条件を満たすまで遊技の進行を停止しないよ

うにする。
【１０８８】
これにより、ＡＴをボーナスのように見せる遊技性であってもＡＴがボーナスと同じような動作となるため、遊技者の遊技の興趣が低下しないようにすることができる。また、ボーナス中に出玉を増やそうとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１０８９】
なお、ボーナス中やＡＴ中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しない場合は、打止差数カウンタの値が１９０００を超えた後のボーナス中、若しくはＡＴ中の遊技においてＡＴ抽選やＣＺ抽選等の遊技者に有利な抽選を実行しないようにする。
【１０９０】
これにより、遊技の進行が停止することが確定している中で過度に射幸心を煽らないようにすることができる。
【１０９１】
なお、ボーナス中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かを判断し、打止差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合は、打ち止めフラグ仮フラグ（打ち止めフラグ仮フラグ記憶領域）に所定値（例えば、「１」、「２５５」等の任意の値）を記憶し、ボーナス終了時に打ち止めフラグ仮フラグの値が所定値であるか否かを判断し、所定値である場合は、遊技の進行を停止する態様を記載したが、打ち止めフラグ仮フラグを設けなくても良い。
【１０９２】
具体的には、ボーナス中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えた場合には、その後のボーナス中の遊技においては打止差数カウンタの値を更新しないように構成し、ボーナス終了後の打止差数カウンタ判断処理によって打ち止め処理が実行されるように構成しても良い。例えば、ボーナス中に打止差数カウンタの値が１９０００を超えた場合（例えば１９００１）となった遊技の次回以降の遊技においては打止差数カウンタの更新を行わず、ボーナス終了時の差枚数カウンタの値は、１９０００を超えているように構成していても良い。
【１０９３】
＜打止差数カウンタの初期化について＞
上述した実施形態では、電源投入時に打止差数カウンタの値を初期化する際に、加算式であれば０を、減算式であれば１９０００をそれぞれ初期値とすることを説明したが、これに限らず、任意の値を初期値としてもよい。
【１０９４】
例えば、打止差数カウンタが２バイトカウンタであった場合、０から６５５３５までカウント可能となっている。そして、電源投入時からの差数が１９０００枚を超えた場合に遊技の進行を停止する場合は、打止差数カウンタは１９０００までカウントできれば足りるため、６５５３５－１９０００である４６５３５を初期値とする。またこの場合、打止差数カウンタの値が６５５３５を超える場合に遊技の進行を停止することになるため、キャリーフラグに１が記憶されているか０が記憶されているかに応じて容易に電源投入時からの差数が１９０００枚を超えたか否かを判断することができる。なお、キャリーフラグは０を下回った場合も１が記憶されるが、上述したように理論上の一日の最大投入数は３００００枚前後であるため、４６５３５－３００００である１６５３５枚分の余裕は十分なものとなっている。なお実際は、小役や再遊技役が当選するため一日で３００００枚減ることは略ないため、０を下回る可能性は限りなく低い確率となっている。
【１０９５】
このように構成することで、打止差数カウンタの更新に係る処理が簡略化でき、またプログラム容量も圧縮することが可能となる。
【１０９６】
また例えば、上述した通りボーナス中に差数が１９０００枚を超えた場合はボーナス終

了時に遊技の進行を停止してもよいため、このような仕様の場合、打止差数カウンタが１９０００までしかカウントできないとボーナス中の増加分がカウントできないため、打止差数カウンタが２バイトカウンタであった場合の初期値を４６５３５よりも小さい値としてもよい。４６５３５よりも小さい値としては例えば４００００であることが考えられる。この場合は差数が１９０００枚を超えてから最大６５３５枚まで獲得できる余裕があるため、ボーナス中に差数が１９０００枚を超えたとしてもボーナスが終了するまで差数のカウントを継続することができる。また、ＡＴ中に差数が１９０００枚を超えたとしてもＡＴは有利区間との関係上最大２４１４枚までしか獲得することができないため、ＡＴ中に差数が１９０００枚を超えたとしてもＡＴが終了するまで差数のカウントを継続することができる。打止差数カウンタの初期値を４００００とした場合の差数が１９０００を超えたか否かを判断する際は打止差数カウンタの値が５９０００を超えたか否かで判断可能となっている。また、打止差数カウンタの値が５９０００を超えた場合に遊技状態がボーナス中か否かを判断して、ボーナス中であればボーナス終了時まで遊技の進行を継続させるようにする。

【１０９７】

このように打止差数カウンタの初期値は４６５３５よりも小さい値とする例を挙げたが、設定する初期値の値は２バイトでカウントできる最大値（６５５３５）の半分よりも大きい値（３２７６７以上）とする方が望ましい。これは、遊技機の設定値が最も小さい出玉率を示す値（例えば設定値１）の場合は出玉率が１００％を下回って設計することが多いことにより差数が増加せず減少する可能性の方が高くなるためである。このため打止差数カウンタの初期値はカウントできる最大値の半分よりも大きい値とすることで、打止差数カウンタの値が０となる可能性を低くすることができ、市場において正常な動作を実現することが可能となりやすくすることができる。

【１０９８】

なお、打止差数カウンタが１９０００を超えた際に正常に差数をカウントしない場合であってもよく、この場合は打止差数カウンタの初期値を４６５３５にしてもボーナス中に差数が１９０００枚を超えたとしても遊技を停止しないようにすることができる。このような仕様の場合は打止差数カウンタが６５５３５を超えた場合（６５５３５を超えたと判断する場合、又はキャリーフラグに１が記憶されたと判断した場合）に打ち止めフラグ仮フラグに所定値を記憶し、毎遊技打ち止めフラグ仮フラグが所定値であるか否かに応じて遊技の進行を停止するか否かを判断するようにする。このようにすればボーナス中に差数が１９０００枚を超えた場合は打止差数カウンタは６５５３５を超えて０からカウントしてしまうが、遊技の進行を停止するか否かは打ち止めフラグ仮フラグに応じて判断しているため、打止差数カウンタの値は正常ではないが、全体として正常な動作を実現するとこが可能となる。

【１０９９】

打止差数カウンタは投入メダル数分を減算し、払出メダル数分を加算するように説明したが、反対に投入メダル数分を加算し、払出メダル数分を減算するようにしてもよい。この場合の打止差数カウンタの初期値は１９０００としたり、１９０００以上３２７６６以下の値としたりしてもよい。

【１１００】

打止差数カウンタは２バイトカウンタで説明したが、３バイトや４バイトのカウンタでもよく、打止差数カウンタが３バイトカウンタの場合は１６７５８２１５を初期値とすることで差数が１９０００枚を超えるとキャリーフラグに１が記憶されるようにすることができる。なお、３バイト以上にすることで、遊技機の電源をＯＦＦにしない遊技場があって、常に出玉率が１００％を下回っている設定値であって、連日１万回遊技が実行されたとしても、数年は打止差数カウンタが０を下回ることはないため、より市場での不具合が出る可能性を下げることができる。

【１１０１】

＜打ち止めに係る試験信号について＞

上述したとおり、打ち止め処理が実行されると、遊技の進行が停止してしまう（打ち止め状態となってしまう）。もし、試験機関による試験中に急に遊技の進行が停止してしまった場合、不具合による遊技の進行の停止なのか、打ち止め処理が作動したことによる遊技の進行の停止なのかが正確には判断できない。そのため、打ち止め処理を実行する場合に、打ち止め処理の実行により遊技の進行が停止したことが把握可能な打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。このように構成することにより、打ち止め処理により遊技の進行が停止した場合、試験機関側で、不具合による遊技の進行の停止ではなく、打ち止め処理が実行したことによる遊技の進行の停止であることが特定でき、試験機関による試験を正しい結果とすることができる。

【１１０２】

このとき、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理は、打ち止め状態中は継続して実行していても良いし、所定期間（例えば１秒）実行するようにしても良いし、所定回数（例えば、１回や複数回（５回））実行するようにしても良い。

【１１０３】

また、打ち止め処理を実行する場合に、打ち止め処理の実行により遊技の進行が停止したことが把握可能な打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能としたが、打ち止め処理が発生する前の遊技から打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。換言すると、事前に打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。例えば、電源投入時を起点とした差数が１９０００を超えた場合に打ち止め処理を実行する仕様において、電源投入時を起点とした差数が１８５００となったときから、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行可能に構成していても良い。なお、このように構成した場合には、電源投入時を起点とした差数がまだ１９０００に達していないため、打ち止めに係る試験信号を出力している状況下でも、遊技の進行は可能に構成されている。このように構成することによって、打ち止め処理が実行される可能性があることを事前に試験機関側に通知することができ、試験機関による試験をスムーズにすることができる。

【１１０４】

このとき、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理は、所定期間（例えば１０秒）実行するようにしても良いし、所定回数（例えば、１回や複数回（５回））実行するようにしても良い。また、電源投入時を起点とした差数が１８５００以上の値のときは、実行するようにしても良い（電源投入時を起点とした差数が１８５００未満のとなったら、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行しないようにしても良い）。

【１１０５】

なお、事前に打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行するタイミングとして、電源投入時を起点とした差数が１８５００となったときとしたが、電源投入時を起点とした差数が１８０００とすることや、１８９８５とすることなど、任意の値に定めることができる。

【１１０６】

さらにまた、事前に打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を実行するタイミングとして、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、遊技媒体の差数が１８５００となったときや、１８０００とすることや、１８９８５とすることなど、任意の値に定めることができる。

【１１０７】

また、試験信号だけでなく、外部信号を出力するための処理も実行しても良い。このとき、上述した打ち止めに係る試験信号の出力態様や出力タイミングを外部信号（例えば、セキュリティ信号）に適用することができる。このように外部信号を出力することによって、ホール店員に対して事前に打ち止め処理が実行される可能性があることを知らせることができる。

【１１０８】

なお、セキュリティ信号は、所定のエラーが発生したとき（所定のエラーが発生し、当該所定のエラーが解除されるまでの間）等の条件でも出力されるように構成されていても良い。

【１１０９】

例えば、セキュリティ信号を出力する所定のエラーとは、セレクタに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ４４に関するエラー（ホッパ滞留エラー、異常検知エラー）のうち、何れかを採用しても良いし、全てを採用しても良い。また、上述したエラーに限らず、他のエラーも採用しても良い。

【１１１０】

また、セキュリティ信号は、所定のエラーの発生だけでなく、設定変更モード中や、設定確認モード中にも出力されるように構成しても良い。例えば、設定キースイッチがオンとなっている場合にセキュリティ信号が出力されるように構成しても良い。

【１１１１】

換言すると、ア）打ち止め状態となった場合、イ）所定のエラーが発生した場合、ウ）設定変更モードに移行した場合、エ）設定確認モードに移行した場合の何れかの条件を満たした場合に、セキュリティ信号が出力されるように構成しても良い。

【１１１２】

このように構成することにより、所定のエラーだけでなく、設定キースイッチがオンとなることの不正（例えば、設定値の変更に係る不正や設定値の確認に係る不正）も、遊技店側はセキュリティ信号が出力されたことにより、防止することができる。

【１１１３】

なお、セキュリティ信号を出力する条件として、上記のア）乃至エ）の全ての条件を採用する態様に限らず、何れか一部の条件を採用しても良いし、その他の条件を含んでいても良い。

【１１１４】

＜打ち止めに係る外部信号＞

打ち止めに係る外部信号としてセキュリティ信号を出力する。例えば、打ち止め状態となった或るタイミングからセキュリティ信号の出力を開始し、所定期間（例えば３０秒）経過したときにセキュリティ信号の出力を終了するように構成することができる。つまり、打ち止め状態となると、所定期間はセキュリティ信号が出力される。そして、打ち止め状態となり、セキュリティ信号を所定期間出力した後は、打ち止め状態であってもセキュリティ信号の出力を終了する。

【１１１５】

具体的には、セキュリティ信号の出力を開始する際に、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値（ＲＷＭに記憶されている値の１つ）として、所定期間に対応したタイマ値を記憶することが考えられる。そして、所定の周期毎（例えば、タイマ割込み処理の実行毎）に、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理（例えば、ＲＷＭに記憶されているタイマ値を１減算する処理）を実行するように構成している。

【１１１６】

例えば、所定期間に対応したタイマ値として「１３４２９」、所定の周期を「２．２３４ｍｓ（タイマ割込み処理の周期）」とすることができる。そして、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理によって、タイマ値が「０」となるまでの期間、セキュリティ信号を出力するよう構成する。この場合、セキュリティ信号を約３０秒出力することができる。

【１１１７】

このように構成することにより、セキュリティ信号をホールコンピュータ（ホールコンとも称す）に所定期間出力することができるため、遊技店員は打ち止めとなった遊技機に何等かの事象が発生したことを把握することができる。

【１１１８】

また、セキュリティ信号を所定期間出力した後は、セキュリティ信号の出力を終了するため、打ち止め状態となった遊技機の電源を落とさなくても（電源スイッチをオフしなくても）、セキュリティ信号が出力されない遊技機を提供することができる。

【１１１９】

なお、遊技店（遊技店員）は、打ち止め状態となった遊技機の電源を落とさずに（電源スイッチをオフせずに）、打ち止め状態となったときに実行される報知（後述する、打ち止め報知に該当する）を見せることによって、打ち止め状態となった遊技機を、遊技者にアピールしたい場合がある。

【１１２０】

このように、打ち止め状態のまま遊技機を放置していても、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間後にセキュリティ信号の出力が終了するため、セキュリティ信号をホールコンピュータが受信し続けることがない。換言すると、遊技店（遊技店員）に、セキュリティ信号による煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【１１２１】

なお、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に所定のエラー（所定のエラーとは、セキュリティ信号の出力条件となっているエラー）が発生した場合には、再度、セキュリティ信号を出力するように構成しても良い。

【１１２２】

つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間後のタイミング（タイミングＢ）まではセキュリティ信号を出力する。その後、セキュリティ信号を出力していない所定の状況下で、所定のエラーが発生（所定のエラーを検出）した場合には、所定のエラーが発生（所定のエラーを検出）したときのタイミング（タイミングＣ）からセキュリティ信号の出力を開始する。なお、所定のエラーが解除された場合には、セキュリティ信号の出力を終了する。

【１１２３】

このように構成することにより、打ち止め状態のまま放置していている遊技機において、所定のエラーが発生した場合には、セキュリティ信号を再度出力するため、遊技店（遊技店員）に、打ち止め状態となった遊技機に何かしらの不正等が行われた可能性があることを報知することができる。

【１１２４】

また、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に設定確認モードとなった場合には、再度、セキュリティ信号を出力するように構成しても良い。

【１１２５】

つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間後のタイミング（タイミングＢ）まではセキュリティ信号を出力する。その後、セキュリティ信号の出力をしていない所定の状況下で、設定確認モードとなった場合には、設定確認モードとなった（設定キースイッチがオンとなった）ときのタイミング（タイミングＣ）からセキュリティ信号の出力を開始する。なお、設定確認モードが終了した場合には、セキュリティ信号の出力を終了する。

【１１２６】

このように構成することにより、打ち止め状態のまま放置していている遊技機において、設定確認モードとなった場合にはセキュリティ信号を再度出力するため、遊技店（遊技店員）に、打ち止め状態となった遊技機に何かしらの不正等が行われた可能性があることを報知することができる。

【１１２７】

＜打ち止め状態となりセキュリティ信号を出力している最中に所定のエラーが発生した場合（１）＞

打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラー（所定のエラーとは、セキュリティ信号の出力条件となっているエラー）が

発生し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に所定のエラーを解除した場合には、セキュリティ信号は所定期間を超えて出力するように構成しても良い。

【１１２８】

つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間（例えば、３０秒）経過する前のタイミング（タイミングＢ）で所定のエラーが発生（所定のエラーを検出）したとする。そして、所定のエラーが解除されたタイミング（タイミングＣ）が、タイミングＡから所定期間経過した後のタイミング（例えば、タイミングＡから４０秒経過後）であるとする。

【１１２９】

この場合には、タイミングＡからタイミングＣまでセキュリティ信号を出力する。換言すると、所定のエラーが解除されるまでセキュリティ信号を出力し続けることができる（電源が供給されていない状況下では、セキュリティ信号は出力されない）。

【１１３０】

このように構成することにより、打ち止め状態となった場合にはセキュリティ信号を所定期間出力する仕様であっても、所定期間経過する前に所定のエラーが発生し、所定期間経過後に所定のエラーが解除された場合は、所定のエラーが解除されるまでセキュリティ信号を出力するため、遊技店（遊技店員）に、打ち止め状態となった遊技機に何かしらの事象が発生したことを適切に報知することができる。

【１１３１】

なお、所定のエラーが発生している期間中においても、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行するように構成している。

【１１３２】

また、上述した構成に限られるものではなく、他の構成を採用しても良い。

【１１３３】

例えば、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラー（所定のエラーとは、セキュリティ信号の出力条件となっているエラー）が発生し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に所定のエラーを解除した場合には、所定のエラーが解除されてから所定期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成しても良い。

【１１３４】

所定のエラーが解除されてから所定期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成する場合には、所定のエラーが解除されると、セキュリティ信号を所定期間出力するために、所定期間に対応したタイマ値を再度セットすることが考えられる。

【１１３５】

このように構成することにより、所定のエラーが解除されてから所定期間が経過するまでセキュリティ信号が出力されることとなるため、所定のエラーが発生した場合であっても、打ち止め状態であることを遊技店（遊技店員）が正確に把握することができる。

【１１３６】

また、例えば、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラー（所定のエラーとは、セキュリティ信号の出力条件となっているエラー）が発生し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に所定のエラーを解除した場合には、所定のエラーが解除されてから所定期間の残りの期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成しても良い。

【１１３７】

例えば、セキュリティ信号の出力を開始するタイミングをタイミングＡ、所定のエラーが発生（所定のエラーを検出）したタイミングをタイミングＢ、所定のエラーが解除されたタイミングをタイミングＣ、セキュリティ信号の出力を終了するタイミングをタイミングＤとしたとき、所定期間＝（タイミングＡからタイミングＢまでの期間）＋（タイミングＣからタイミングＤまでの期間）としても良い。

【１１３８】
　このとき、タイミングＢからタイミングＣまでの期間は、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行しないように構成しても良い。なお、このように構成した場合であっても、タイマ割込み処理は実行されるようにしてもよい。
【１１３９】
　このように構成することにより、途中で所定のエラーが発生した場合であっても、打ち止め状態となったことを遊技店（遊技店員）に報知するセキュリティ信号を（合算で）所定期間出力することができる。
【１１４０】
＜打ち止め状態となりセキュリティ信号を出力している最中に所定のエラーが発生した場合（２）＞
　打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラー（所定のエラーとは、セキュリティ信号の出力条件となっているエラー）が発生し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラーを解除した場合には、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過したときにセキュリティ信号の出力を終了するように構成しても良い。
【１１４１】
　つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間（例えば、３０秒）経過する前のタイミング（タイミングＢ）で所定のエラーが発生（所定のエラーを検出）したとする。そして、所定のエラーが解除されたタイミング（タイミングＣ）が、タイミングＡから所定期間経過する前のタイミング（例えば、タイミングＡから１０秒経過後）であるとする。また、タイミングＣの後であって、タイミングＡから所定期間が経過したタイミング（タイミングＤ）でセキュリティ信号の出力を終了する。
【１１４２】
　この場合には、タイミングＡからタイミングＤまで（タイミングＡから所定期間）セキュリティ信号を出力する。つまり、所定のエラーが発生している状況であっても、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行する。また、所定のエラーが発生しても、所定期間に対応するタイマ値を再セットしない。また、所定のエラーが解除された後も、タイミングＡから所定期間まで、セキュリティ信号を出力し続けることができる（電源が供給されていない状況では、セキュリティ信号は出力されない）。
【１１４３】
　このように構成することにより、打ち止め状態となった場合にはセキュリティ信号を所定期間出力する仕様において、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間内に所定のエラーの発生、及び、所定のエラーの解除を行った場合には、所定のエラーが発生したことに伴ってセキュリティ信号の出力時間が延長されないため（セキュリティ信号の出力時間は所定期間となるため）、遊技店（遊技店員）に、セキュリティ信号による煩わしさを感じさせないようにすることができる。
【１１４４】
　なお、上述した構成に限られるものではなく、他の構成を採用しても良い。
【１１４５】
　例えば、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラー（所定のエラーとは、セキュリティ信号の出力条件となっているエラー）が発生し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に所定のエラーを解除した場合には、所定のエラーが解除されてから所定期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成しても良い。
【１１４６】
　所定のエラーが解除されてから所定期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成する場合には、所定のエラーが解除されると、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値として、所定期間に対応したタイマ値を再度セットすることが考えられる。

【１１４７】
　このように構成することにより、所定のエラーが解除されてから所定期間が経過するまでセキュリティ信号が出力されることとなるため、打ち止め状態であることを遊技店（遊技店員）が正確に把握することができる。
【１１４８】
＜打ち止め状態となりセキュリティ信号を出力している最中に設定確認モードに移行した場合（１）＞
　打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に設定確認モードに移行（を開始）し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に設定確認モードが終了した場合には、セキュリティ信号は所定期間を超えて出力するように構成しても良い。
【１１４９】
　つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間（例えば、３０秒）経過する前のタイミング（タイミングＢ）で設定キースイッチがオンとなり設定確認モードに移行したとする。そして、設定キースイッチがオフとなり設定確認モードが終了したタイミング（タイミングＣ）が、タイミングＡから所定期間経過した後のタイミング（例えば、タイミングＡから４０秒経過したタイミング）であるとする。
【１１５０】
　この場合には、タイミングＡからタイミングＣまでセキュリティ信号を出力する。換言すると、設定確認モードが解除されるまでセキュリティ信号を出力し続けることができる（電源が供給されていない状況では、セキュリティ信号は出力されない）。
【１１５１】
　なお、設定確認モードにおいても、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行するように構成している。
【１１５２】
　このように構成することにより、打ち止め状態となった場合にはセキュリティ信号を所定期間出力する仕様であっても、所定期間経過する前に設定確認モードに移行し、所定期間経過後に設定確認モードが終了した場合は、設定確認モードが終了するまでセキュリティ信号を出力するため、遊技店（遊技店員）に、打ち止め状態となった遊技機に何かしらの事象が発生したことを報知することができる。
【１１５３】
　また、設定確認モードに移行したことに伴ってセキュリティ信号の出力時間が延長されないため、遊技店（遊技店員）に、セキュリティ信号による煩わしさを感じさせないようにすることができる。
【１１５４】
　なお、上述した構成に限られるものではなく、他の構成を採用しても良い。
【１１５５】
　例えば、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に設定確認モードに移行し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に設定確認モードが終了した場合には、設定確認モードが終了してから所定期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成しても良い。
【１１５６】
　設定確認モードが終了してから所定期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成する場合には、設定確認モードが終了すると、セキュリティ信号を所定期間出力するために、所定期間に対応したタイマ値を再度セットすることが考えられる。
【１１５７】
　このように構成することにより、設定確認モードが終了してから所定期間が経過するまでセキュリティ信号が出力されることとなるため、打ち止め状態であることを遊技店（遊技店員）が正確に把握することができる。
【１１５８】

また、例えば、打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に設定確認モードに移行し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過した後に設定確認モードが終了した場合には、設定確認モードが終了してから所定期間の残りの期間が経過するまでセキュリティ信号を出力するように構成しても良い。

【１１５９】

例えば、セキュリティ信号の出力を開始するタイミングをタイミングＡ、設定確認モードに移行したタイミングをタイミングＢ、設定確認モードが終了したタイミングをタイミングＣ、セキュリティ信号の出力を終了するタイミングをタイミングＤとしたとき、所定期間＝（タイミングＡからタイミングＢまでの期間）＋（タイミングＣからタイミングＤまでの期間）としても良い。

【１１６０】

このとき、タイミングＢからタイミングＣまでの期間は、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行しないように構成しても良い。なお、このように構成した場合であっても、タイマ割込み処理は実行されるようにしてもよい。

【１１６１】

このように構成することにより、途中で所定のエラーが発生した場合であっても、打ち止め状態となったことを遊技店（遊技店員）に報知するセキュリティ信号を（合算で）所定期間出力することができる。

【１１６２】

＜打ち止め状態となりセキュリティ信号を出力している最中に設定確認モードに移行した場合（２）＞

打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に設定確認モードに移行（を開始）し、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に設定確認モードを終了した場合には、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過したときにセキュリティ信号の出力を終了するように構成しても良い。

【１１６３】

つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間（例えば、３０秒）経過する前のタイミング（タイミングＢ）で設定キースイッチがオンとなり設定確認モードに移行したとする。そして、設定キースイッチがオフとなり設定確認モードが終了したタイミング（タイミングＣ）が、タイミングＡから所定期間経過する前のタイミング（例えば、タイミングＡから１０秒経過後）であるとする。

【１１６４】

この場合には、タイミングＡから所定期間までセキュリティ信号を出力する。つまり、設定確認モードである状況であってもセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行する。また、設定確認モードが終了した後も、タイミングＡから所定期間まで、セキュリティ信号を出力し続けることができる（電源が供給されていない状況ではセキュリティ信号は出力されない）。

【１１６５】

このように構成することにより、打ち止め状態となった場合にはセキュリティ信号を所定期間出力する仕様において、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間内に設定確認モードに移行、及び、設定確認モードの終了があった場合には、設定確認モードに移行したことに伴ってセキュリティ信号の出力時間が延長されないため（セキュリティ信号の出力時間は所定期間となるため）、遊技店（遊技店員）に、セキュリティ信号による煩わしさを感じさせないようにすることができる。

【１１６６】

＜打ち止め状態となりセキュリティ信号を出力している最中に電源がオフとなり、その後、設定変更を伴う電源投入があった場合＞

打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に電源スイッチがオフとなると、電源が供給されていない状態となる。その後、設定キースイッチがオンの状況下で電源スイッチをオンにした（設定変更を伴う電源投入とも称す）

場合には、電源復帰後は、設定変更モードに移行する。この場合は、設定変更モードにおいて、セキュリティ信号を出力するように構成しても良い。なお、設定変更モードが終了した場合には、セキュリティ信号の出力を終了するように構成しても良い。

【１１６７】

つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間（例えば、３０秒）経過する前のタイミングで電源スイッチがオフとなり、タイミングＢ（例えば、タイミングＡから１０秒後）で電源断処理が実行されたものとする。その後、電源が供給されていない状況下で、設定変更を伴う電源投入によりタイミングＣで設定変更モードに移行したとする。そして、設定変更モードの終了条件を満たし、タイミングＤで設定変更モードが終了したとする。

【１１６８】

例えば、タイミングＡからタイミングＢが１０秒、タイミングＣからタイミングＤが８秒（設定変更モードの期間が８秒）であったとする。この場合、タイミングＡからタイミングＢまでのセキュリティ信号の出力時間とタイミングＣからタイミングＤまでのセキュリティ信号の出力時間の合計時間（１８秒）は、所定期間（３０秒）よりも短くなっても良い。

【１１６９】

このように構成した場合、設定変更を伴う電源投入により（設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理により）、所定期間に対応したタイマ値を初期化するようにしても良い。

【１１７０】

例えば、設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理が設定変更モードの開始時である場合には、設定変更モード中は、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理によってタイマ値が更新されることはない（タイマ値は０のままである）。ただし、セキュリティ信号は出力される。

【１１７１】

例えば、設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理が設定変更モードの終了時である場合、設定確認モードである状況であってもセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行する。この場合、設定変更を伴う電源投入によって、所定期間に対応したタイマ値を再度セットした値を用いてセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行しても良いし、所定期間から（タイミングＡからタイミングＢまでの期間）を減じた残りの期間を用いてセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行しても良い。ただし、タイマ値にかかわらず（初期値（０）となっても）、セキュリティ信号は出力される。

【１１７２】

何れの場合であっても、設定変更モードが終了した場合には、セキュリティ信号の出力を終了することができる。

【１１７３】

また、例えば、タイミングＡからタイミングＢまでの期間が１０秒、タイミングＣからタイミングＤまでの期間が５０秒（設定変更モードの期間が５０秒）であったとする。この場合、タイミングＡからタイミングＢまでのセキュリティ信号の出力時間とタイミングＣからタイミングＤまでのセキュリティ信号の出力時間の合計時間（６０秒）は、所定期間（３０秒）よりも長くなっても良い。

【１１７４】

つまり、打ち止め状態となり、セキュリティ信号を出力している途中で電源断が起こり、その後、設定変更を伴う電源投入が行われた場合には、設定変更モードが開始してから設定変更モードが終了するまでの期間、セキュリティ信号が出力されるよう構成されている。

【１１７５】

換言すると、セキュリティ信号の出力時間の総和が所定期間に相当する時間となるとは

限らない。
【１１７６】
ただし、タイミングＡからタイミングＢまでの期間とタイミングＣからタイミングＤまでの期間の組み合わせによっては、セキュリティ信号の出力時間の総和が所定期間になる場合も有する。
【１１７７】
例えば、タイミングＡからタイミングＢまでの期間が１０秒、タイミングＣからタイミングＤまでの期間が２０秒（設定変更モードの期間が２０秒）であったときには、セキュリティ信号の出力時間の総和が所定期間（３０秒）となることもある。
【１１７８】
このように構成することにより、打ち止め状態となった場合にはセキュリティ信号を所定期間出力する仕様であっても、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間経過前に電源断となり、その後、設定変更を伴う電源投入により（設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理により）打ち止め状態が解除されることから、電源復帰後のセキュリティ信号の出力時間は、設定変更モードの期間に応じた時間とすることができる。
【１１７９】
なお、設定変更を伴う電源投入により（設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理により）打ち止め状態が解除されるだけでなく、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値（ＲＷＭに記憶されている値の１つ）もクリアしても良い。
【１１８０】
例えば、設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理が設定変更モードの開始時である場合には、設定変更モード中は、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理によってタイマ値が更新されることはない（タイマ値は０のままである）。ただし、セキュリティ信号は出力される。
【１１８１】
例えば、設定変更を伴う電源投入によって実行されるＲＷＭの初期化処理が設定変更モードの終了時である場合、設定確認モードである状況であってもセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行する。この場合、設定変更を伴う電源投入によって、所定期間に対応したタイマ値を再度セットした値を用いてセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行しても良いし、所定期間から（タイミングＡからタイミングＢまでの期間）を減じた残りの期間を用いてセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値の更新処理を実行しても良い。ただし、タイマ値にかかわらず（初期値（０）となっても）、セキュリティ信号は出力される。
【１１８２】
また、例えば、タイミングＡからタイミングＢまでの期間が１０秒、タイミングＣからタイミングＤまでの期間が５０秒（設定変更モードの期間が５０秒）であったとしたとき、タイミングＡからタイミングＢまでの期間セキュリティ信号を出力し、タイミングＣから２０秒までの期間セキュリティ信号を出力しても良い。換言すると、セキュリティ信号の出力期間は、設定変更モードに移行した場合であっても、一定とするようにしても良い（設定変更モードの途中で終了しても良い）。
【１１８３】
＜打ち止め状態となりセキュリティ信号を出力している最中に電源がオフとなり、その後、設定変更を伴わない電源投入があった場合＞
打ち止め状態となり、セキュリティ信号の出力を開始してから所定期間が経過する前に電源スイッチがオフとなると、電源が供給されていない状態となる。その後、設定キースイッチがオフの状況下で電源スイッチをオンにした（設定変更を伴わない電源投入とも称す）場合には、電源復帰後は、打ち止め状態となる。
【１１８４】

つまり、セキュリティ信号の出力を開始したタイミング（タイミングＡ）から所定期間（例えば、３０秒）経過する前のタイミングで電源スイッチがオフとなり、タイミングＢ（例えば、タイミングＡから１０秒後）で電源断処理が実行されたものとする。その後、電源が供給されていない状況下で、設定変更を伴わない電源投入によりタイミングＣで打ち止め状態に移行したとする。

【１１８５】

また、タイミングＣの後の或るタイミングをタイミングＤとする。タイミングＤは、タイミングＡからタイミングＢまでの期間と、タイミングＣからタイミングＤまでの期間の総和の時間が所定期間に対応することとなるタイミングとする。例えば、所定期間を３０秒とし、タイミングＡからタイミングＢまでの期間を１０秒としたとき、タイミングＣからタイミングＤまでの期間は２０秒となる。

【１１８６】

また、タイミングＤの後の或るタイミングをタイミングＥとする。タイミングＥは、タイミングＣからタイミングＥまでの期間が所定期間に対応するタイミングとする。例えば、所定期間を３０秒としたとき、タイミングＣからタイミングＥまでの期間は３０秒となる。

【１１８７】

なお、タイミングＣからタイミングＥまでは、打ち止め状態であるとする。

【１１８８】

このように構成した場合、セキュリティ信号の出力を下記の（パターン１）乃至（パターン３）の何れか１つを採用することができる。

【１１８９】

（パターン１）電源投入後はセキュリティ信号の出力を実行しない。

例えば、タイミングＡからタイミングＢまでの期間は、セキュリティ信号を出力する。ただし、タイミングＣからタイミングＤまでの期間は、セキュリティ信号を出力しない。同様に、タイミングＤからタイミングＥまでの期間は、セキュリティ信号を出力しない。

【１１９０】

例えば、電源復帰時にセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値（ＲＷＭに記憶されている値の１つ）をクリアする処理を実行する（タイマ値を０にする）ことにより、タイミングＣからタイミングＥまでの期間は、セキュリティ信号を出力しないようにすることができる。

【１１９１】

このように構成することにより、電源が供給されなくなっている状況から電源が復帰した場合には、打ち止め状態であってもセキュリティ信号を出力しないようにすることができる。

【１１９２】

つまり、電源復帰時に、再度、セキュリティ信号が出力されないように構成されているため、セキュリティ信号による煩わしさを低減することができる。

【１１９３】

なお、タイミングＣからタイミングＤまでの期間に、セキュリティ信号を出力する条件となっている所定のエラーが発生した場合には、所定のエラーが発生してから所定のエラーが解除されるまでセキュリティ信号を出力するようにしても良い。同様に、タイミングＤからタイミングＥまでに、セキュリティ信号を出力する条件となっている所定のエラーが発生した場合には、所定のエラーが発生してから所定のエラーが解除されるまでセキュリティ信号を出力しても良い。

【１１９４】

また、タイミングＣからタイミングＤまでの期間に設定確認モードに移行した場合には、設定確認モードが開始してから設定確認モードが終了するまで、セキュリティ信号を出力するようにしても良い。同様に、タイミングＤからタイミングＥまでの期間に設定確認モードに移行した場合には、設定確認モードが開始してから設定確認モードが終了するま

でセキュリティ信号を出力するようにしても良い。
【１１９５】
　このように構成することにより、遊技店（遊技店員）は、ホールコンピュータがセキュリティ信号を受信することにより、その遊技機に何かしらの事象が発生していることを把握することができる。
【１１９６】
　（パターン２）電源投入後はセキュリティ信号の出力を残りの期間実行する。
　例えば、タイミングＡからタイミングＢまで期間はセキュリティ信号を出力する。また、タイミングＣからタイミングＤまでは、セキュリティ信号を出力する。ただし、タイミングＤからタイミングＥまでの期間は、セキュリティ信号を出力しない。
【１１９７】
　例えば、電源復帰時にセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値（ＲＷＭに記憶されている値の１つ）をクリアする処理を実行しない（電源断前に記憶されていたタイマ値をそのまま継続して使用する）ことにより、タイミングＣからＤまでの期間は、セキュリティ信号を出力し、タイミングＤからタイミングＥまでの期間は、セキュリティ信号を出力しないようにすることができる。
【１１９８】
　このように構成することにより、電源が供給されなくなっている状況から電源が復帰した場合には、所定期間の残りの期間に対応する時間分はセキュリティ信号を出力することができるため、不正に強い遊技機を提供することができる。また、セキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値（ＲＷＭに記憶されている値の１つ）をクリアする処理を電源復帰時に実行しないようにした場合には、制御処理を簡素化することができる。
【１１９９】
　なお、タイミングＣからタイミングＤまでの期間に、セキュリティ信号を出力する条件となっている所定のエラーが発生し、タイミングＤ以前の或るタイミングに所定のエラーが解除された場合には、タイミングＣからタイミングＤまでセキュリティ信号を出力しても良い。
【１２００】
　同様に、タイミングＣからタイミングＤまでの期間に、設定確認モードに移行し（開始し）、タイミングＤ以前の或るタイミングに設定確認モードが終了した場合には、タイミングＣからタイミングＤまでセキュリティ信号を出力するようにしても良い。
【１２０１】
　また、タイミングＣからタイミングＤまでの期間に、セキュリティ信号を出力する条件となっている所定のエラーが発生し、タイミングＤ以降の或るタイミング（タイミングＦ）に所定のエラーが解除された場合には、タイミングＣからタイミングＦまでセキュリティ信号を出力しても良い。
【１２０２】
　同様に、タイミングＣからタイミングＤまでの期間に、設定確認モードに移行し（開始し）、タイミングＤ以降の或るタイミング（タイミングＦ）に設定確認モードが終了した場合には、タイミングＣからタイミングＦまでセキュリティ信号を出力するようにしても良い。
【１２０３】
　このように構成することにより、遊技店（遊技店員）は、ホールコンピュータがセキュリティ信号を受信することにより、その遊技機に何かしらの事象が発生していることを把握することができる。
【１２０４】
　（パターン３）電源投入後はセキュリティ信号の出力を所定期間実行する。
　例えば、タイミングＡからタイミングＢまでの期間は、セキュリティ信号を出力する。また、タイミングＣからタイミングＥまでの期間も、セキュリティ信号を出力する。
【１２０５】

例えば、電源復帰時にセキュリティ信号を所定期間出力するためのタイマ値（ＲＷＭに記憶されている値の１つ）として、再度、所定期間に対応した値を設定（記憶）する処理を実行することにより、タイミングＣからタイミングＥまでの期間は、セキュリティ信号を出力することができる。

【１２０６】

このように構成することにより、電源が供給されなくなっている状況から電源が復帰した場合には、連続した所定期間に対応した時間分のセキュリティ信号を出力することができるため、不正に強い遊技機を提供することができる。

【１２０７】

なお、タイミングＣからタイミングＥまでの期間に、セキュリティ信号を出力する条件となっている所定のエラーが発生し、タイミングＥ以前の或るタイミングに所定のエラーが解除された場合には、タイミングＣからタイミングＥまでセキュリティ信号を出力しても良い。

【１２０８】

同様に、タイミングＣからタイミングＥまでの期間に、設定確認モードに移行し（開始し）、タイミングＥ以前の或るタイミングに設定確認モードが終了した場合には、タイミングＣからタイミングＥまでセキュリティ信号を出力するようにしても良い。

【１２０９】

また、タイミングＣからタイミングＥまでの期間に、セキュリティ信号を出力する条件となっている所定のエラーが発生し、タイミングＥ以降の或るタイミング（タイミングＧ）に所定のエラーが解除された場合には、タイミングＣからタイミングＧまでセキュリティ信号を出力しても良い。

【１２１０】

同様に、タイミングＣからタイミングＥまでの期間に、設定確認モードに移行し（開始し）、タイミングＥ以降の或るタイミング（タイミングＧ）に設定確認モードが終了した場合には、タイミングＣからタイミングＧまでセキュリティ信号を出力するようにしても良い。

【１２１１】

このように構成することにより、遊技店（遊技店員）は、ホールコンピュータがセキュリティ信号を受信することにより、その遊技機に何かしらの事象が発生していることを把握することができる。

【１２１２】

＜打止差数カウンタに基づいたサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段は打止差数カウンタの値に関する情報をサブ制御手段に送信可能となるよう構成されている。これにより遊技の進行が停止する前に遊技者に対して報知を実行することができる。

【１２１３】

例えば、後１００枚の差数で１９０００枚を超える場合に、液晶表示器に「残り１００枚」というエンディング表示、又は音声を実行することが考えられる。そして差数が更新されて残り差数が少なくなる度に「残り９０枚」や「残り８５枚」等エンディング表示も更新する。そして差数が１９０００枚を超えた場合は「コンプリート」、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」等の祝福表示、又は音声の実行により遊技者に達成感を与えることができる。

【１２１４】

このようにすることで、差数が１９０００枚を超えて遊技が停止することを遊技目標にさせることができるので遊技の興趣が向上する。

【１２１５】

また例えば、後１００枚の差数で１９０００枚を超える場合に、液晶表示器に「残り１００枚」というエンディング表示を実行した場合に、残り差数が増加して残り差数が１００枚を超えてしまった場合には、残り差数のエンディング表示を消去する（非表示にする

）ことが考えられる。このときに再度残り差数が１００枚となったときに液晶表示器に「残り１００枚」というエンディング表示を実行する。

【１２１６】

このようにすることで、差数が下回り続けてエンディング表示が消えなくなることにより遊技者の遊技意欲を低下させることを防ぐことができる。

【１２１７】

また例えば、ボーナス中に差数が１９０００枚を超えて遊技の進行をボーナス終了時まで停止しない場合にボーナス中に差数が１９０００枚を超えて祝福表示を表示させた後は差数が１９０００枚を下回っても祝福表示を消去しない。また、祝福表示はボーナス終了時まで継続して表示する。

【１２１８】

このようにすることで、祝福表示が消去してしまうことにより遊技者の達成感を阻害しないようにすることができ遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【１２１９】

上述した例では、エンディング表示として残り差数を表示していたがこれに限らず、ストーリー性のある演出を表示してもよい。この場合であっても残り差数がエンディング表示の実行契機となる閾値を下回った場合にエンディング表示を終了させることでエンディング表示を必要以上に実行しないことができる。

【１２２０】

なお、差数が１９０００枚に到達したときに急に祝福演出を表示して遊技が停止したときに打ち止め処理の存在を知らない遊技者の遊技意欲が低下してしまう可能性があるため、電源投入時や遊技の途中で打ち止め処理に関する報知（例えば、「１９０００枚を目指せ！」、「１９０００枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよいし、デモ画面やメニュー画面で打ち止め処理に関する報知（例えば、「１９０００枚を目指せ！」、「１９０００枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよい。

【１２２１】

＜打止差数カウンタの値に基づいた外部への信号出力に関して＞

打ち止め処理中のメイン制御手段、又は監視処理にて打止差数カウンタの値を更新した結果、打ち止め処理が実行される所定値（本実施形態では１９０００）よりも手前の特定値（本実施形態では１８９００）に到達したときは、試験用ＩＦ基板に向けて試験中断要求信号を出力するための処理を実行する。

【１２２２】

これにより遊技機試験中に遊技機が打ち止め状態となって遊技の進行が停止するよりも前に試験を中断することができ、試験が中断されたときに試験者が遊技機を電源断、及び電源再投入をすることで打止差数カウンタの値を初期化させ、再度打止差数カウンタの値が１９０００を超えるまで遊技機試験を継続させることができる。換言すると打止差数カウンタの値が１８９００の時点で電源断、及び電源再投入をすることで打止差数カウンタの値が実質３７９００を超えるまで遊技の進行の停止を防ぐことができ、安定的な試験を実現させることができる。

【１２２３】

なお、打ち止め処理が実行される所定値（本実施形態では１９０００）よりも手前の特定値は１８９００としたがこれに限らず打ち止め処理が実行される所定値の半分の値である９５００から最大払出数であっても打ち止め処理が実行されない値である１８９８５までの間であれば任意の値を特定値としてよい。

【１２２４】

また、本実施形態では、試験を中断させるために試験中断要求信号を出力するための処理を実行したが、試験者に伝われば任意の信号を出力してもよい。これにより、打ち止め処理が実行される所定値よりも手前の特定値に到達したときに、試験用ＩＦ基板に向けて出力する信号を所定信号（所定の試験信号）と称する場合があり、試験用ＩＦ基板に向けて出力するための処理を所定信号（所定の試験信号）を出力するための処理と称する場合

がある。
【１２２５】
＜打止差数カウンタの値に基づいたサブ制御手段の処理について＞
メイン制御手段で打ち止め処理が実行されると、打止差数カウンタの値に基づいた情報をサブ制御手段に送信可能となるよう構成されている。これにより遊技の進行が停止した旨の報知（以下、「打ち止め報知」と称する場合がある）をする前に遊技者に対して報知を実行することができる。
【１２２６】
例えば、後１００枚の差数で１９０００枚を超える場合に、液晶表示器に「残り１００枚」という残り差数表示、エンディング演出又は音声を実行することが考えられる。そして差数が更新されて残り差数が少なくなる度に「残り９０枚」や「残り８５枚」等残り差数表示も更新する。そして差数が１９０００枚を超えた場合は「コンプリート」、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」等の祝福表示、又は音声の実行により遊技者に達成感を与えることができる。このようなサブ制御手段で打ち止めまでの残り差数表示、エンディング演出又は音声を実行している状態や、打ち止めまでの残り差数表示は表示しないが打ち止めに関するエンディング演出又は音声実行している状態を（打ち止めに関する）作動予告報知状態と称す。なお、作動予告報知状態はサブ制御手段に関する状態である。
【１２２７】
このようにすることで、差数が１９０００枚を超えて遊技が停止することを遊技目標にさせることができるので遊技の興趣が向上する。
【１２２８】
また例えば、後１００枚の差数で１９０００枚を超える場合に、液晶表示器に「残り１００枚」という残り差数表示を実行した場合に、残り差数が増加して残り差数が１００枚を超えてしまった場合には、残り差数表示を消去する（非表示にする）ことが考えられる。このときに再度残り差数が１００枚となったときに液晶表示器に「残り１００枚」という残り差数表示を実行する。
【１２２９】
このようにすることで、差数が下回り続けて残り差数表示が消えなくなることにより遊技者の遊技意欲を低下させることを防ぐことができる。
【１２３０】
また例えば、ボーナス中に差数が１９０００枚を超えて遊技の進行をボーナス終了時まで停止しない場合にボーナス中に差数が１９０００枚を超えて祝福表示を表示させた後は差数が１９０００枚を下回っても祝福表示を消去しない。また、祝福表示はボーナス終了時まで継続して表示する。
【１２３１】
このようにすることで、祝福表示が消去してしまうことにより遊技者の達成感を阻害しないようにすることができ遊技の興趣の低下を防ぐことができる。
【１２３２】
なお、エンディング演出又は音声として、ストーリー性のある連続演出であってもよいし、静止画であってもよい。この場合であっても残り差数がエンディング演出又は音声の実行契機となる閾値を下回った場合にエンディング演出又は音声を終了させることでエンディング演出又は音声を必要以上に実行しないことができる。
【１２３３】
なお、差数が１９０００枚に到達したときに急に祝福演出を表示して遊技が停止したときに打ち止め処理の存在を知らない遊技者の遊技意欲が低下してしまう可能性があるため、電源投入時や遊技の途中で打ち止め処理に関する報知（例えば、「１９０００枚を目指せ！」、「１９０００枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよいし、デモ画面やメニュー画面で打ち止め処理に関する報知（例えば、「１９０００枚を目指せ！」、「１９０００枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよい。
【１２３４】

＜打止差数カウンタの値に基づいたメイン制御手段、又はサブ制御手段が管理しているランプの処理について＞

打止差数カウンタの値が打ち止め条件を満たす１９０００を超えたときにメイン制御手段、又はサブ制御手段が管理しているランプの点灯制御に関して説明する。

【１２３５】

メイン制御手段が管理しているランプとして、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、リプレイランプ、スタートランプ、メダル投入可ランプ、有利区間ランプ、クレジット数表示器、獲得枚数表示器があり、サブ制御手段が管理しているランプとして、ストップスイッチランプ、下パネルランプ、枠ランプがある。

【１２３６】

なお、ＭＡＸベットランプは、メイン制御手段が管理していても良いし、サブ制御手段が管理していても良い。

【１２３７】

＜＜コンプリート機能が作動していない遊技の終了時のランプ態様＞＞

ここでは、コンプリート機能が作動していない遊技とは、コンプリート機能が作動条件（打ち止め条件）を満たさなかった遊技のことを指すものとする。

【１２３８】

コンプリート機能が作動していない遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、前回遊技に係るベット数に対応したベットランプが点灯している。例えば、３ベットされた遊技であれば、遊技の終了時も１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯しており、スタートランプは消灯している。

【１２３９】

また、コンプリート機能が作動していない遊技であって、有利区間ランプが点灯している有利区間である遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）であり、且つ、次回遊技も有利区間であるときには、有利区間ランプが点灯している。

【１２４０】

また、コンプリート機能が作動していない遊技であって、リプレイが当選した遊技の終了時（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）には、リプレイランプ、及びスタートランプが点灯している。

【１２４１】

また、コンプリート機能が作動していない遊技であって、小役が当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）に小役に対応する入賞図柄組合せが表示されているときは、獲得枚数表示器の対応するセグメントが点灯している。例えば、１０枚の遊技媒体の付与があった遊技でコンプリート機能が作動する条件を満たしていない場合には、獲得枚数表示器に「１０」に対応するセグメントを点灯（１０を表示）する。なお、獲得枚数表示器に表示されている遊技媒体数は、遊技媒体の付与が終了してから所定期間後（例えば６０秒後）には、表示されないよう構成していても良い。

【１２４２】

また、コンプリート機能が作動していない遊技であって、リプレイではない役（例えば、小役やハズレ）が当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）であり、且つ、クレジット数表示器に次回の遊技を開始可能なベット数以上の値が表示されているときは、ＭＡＸベットランプは点灯している。なお、次回の遊技を開始可能なベット数とは、３枚の遊技媒体をベットすることにより遊技が可能な場合には、「３」となる（以下、同様。）。

【１２４３】

また、コンプリート機能が作動していない遊技であって、リプレイではない役（例えば、小役やハズレ）が当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）であり、且つ、クレジット数表示器に次回の遊技を開始可能なベット数未満の値が表示されているときは、ＭＡＸベットランプは消灯している。なお、クレジット数表示器に１以上の値が表示されているときは、ＭＡＸベットランプを点灯するようにしても良い。換言す

ると、クレジット数表示器に、次回の遊技を開始可能なベット数未満の値（例えば、１や２）が表示されているときは、ＭＡＸベットランプが点灯していても良い。ＭＡＸベットランプが点灯しているときは、ＭＡＸベットスイッチを操作することにより、クレジット数表示器に表示されている値に応じた遊技媒体数をベットすることを可能としても良い。例えば、クレジット数が１のときにＭＡＸベットランプが点灯している場合には、ＭＡＸベットスイッチを操作することにより１をベット可能とする。また、例えば、クレジット数が１０のときにＭＡＸベットランプが点灯している場合には、３（ＭＡＸベットスイッチを操作することにより次回遊技を開始可能なベット数）をベット可能とする。一方、ＭＡＸベットランプが消灯しているときは、ＭＡＸベットスイッチを操作しても、遊技媒体をベットできない。このように、ＭＡＸベットランプの点灯態様により、ＭＡＸベットスイッチの操作が有効か有効ではないかの状況を遊技者に報知することができる。

【１２４４】

また、コンプリート機能が作動していない遊技であって、リプレイが当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）であるときには、クレジット数表示器に表示されているクレジット数にかかわらず、ＭＡＸベットランプは消灯している。

【１２４５】

また、コンプリート機能が作動していない遊技の終了時（リールが全て停止した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）にクレジット数表示器にクレジット数の上限値未満の値が表示されているときは、メダル投入可ランプが点灯している。

【１２４６】

また、コンプリート機能が作動していない遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）にクレジット数表示器に１以上の値が表示されているときは、クレジット数表示器の対応するセグメントが点灯している。

【１２４７】

また、コンプリート機能が作動していない遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、ストップスイッチランプがストップスイッチの操作が無効であることを示す態様で点灯している。例えば、ストップスイッチランプが赤色で点灯したり、消灯したりしている態様がある。

【１２４８】

また、コンプリート機能が作動していない遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、下パネルランプが点灯しており、枠ランプが遊技待機中に対応した態様で点灯している。

【１２４９】

＜＜コンプリート機能が作動した遊技の終了時のランプ態様＞＞

ここでは、コンプリート機能が作動した遊技とは、コンプリート機能が作動条件（打ち止め条件）を満たした遊技のことを指すものとする。

【１２５０】

コンプリート機能が作動した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、前回遊技に係るベット数に対応したベットランプが点灯しておらずベットランプは全て消灯している。例えば、３ベットされた遊技の終了時でも１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しており、スタートランプも消灯している。

【１２５１】

また、コンプリート機能が作動した遊技であって、有利区間ランプが点灯している有利区間である遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、有利区間ランプが消灯している。換言すると、コンプリート機能が作動した遊技で有利区間の終了条件を満たしていない場合であってもコンプリート機能が作動する。また、コンプリート機能が作動した遊技で有利区間の終了条件を満たしていない場合であっても有利区間ランプを消灯する。

【１２５２】

また、コンプリート機能が作動した遊技であって、リプレイが当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）には、リプレイランプ、及びスタートランプが消灯している。

【１２５３】

また、コンプリート機能が作動した遊技であって、小役が当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）に小役に対応する入賞図柄組合せが表示されているときは、獲得枚数表示器の対応するセグメントが消灯している。例えば、１０枚の遊技媒体の付与があった遊技でコンプリート機能が作動する条件を満たした場合には、獲得枚数表示器に「１０」に対応するセグメントを点灯し（１０を表示し）、その後、コンプリート機能が作動している状況では、獲得枚数表示器に「１０」に対応するセグメントを点灯していない（１０を表示しない）ように構成している。つまり、遊技媒体の付与が終了してから所定期間（例えば６０秒）が経過する前に、獲得枚数表示器に「１０」に対応するセグメントを点灯させないようにしている。

【１２５４】

また、コンプリート機能が作動した遊技であって、小役が当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）に小役に対応する入賞図柄組合せが表示されているときは、クレジット数表示器に表示されているクレジット数にかかわらず、ＭＡＸベットランプは消灯している。

【１２５５】

また、コンプリート機能が作動した遊技であって、リプレイが当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）には、クレジット数表示器に表示されているクレジット数にかかわらず、ＭＡＸベットランプは消灯している。

【１２５６】

また、コンプリート機能が作動した遊技の終了時（リールが全て停止した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）にクレジット数表示器にクレジット数の上限値未満の値が表示されているときは、メダル投入可ランプが消灯している。

【１２５７】

また、コンプリート機能が作動した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）にクレジット数表示器に１以上の値が表示されているときは、クレジット数表示器の対応するセグメントが点灯している。

【１２５８】

また、コンプリート機能が作動した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、ストップスイッチランプがストップスイッチの操作が無効であることを示す態様で点灯している。若しくは、コンプリート機能が作動した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、ストップスイッチランプがストップスイッチの操作が無効であることを示す態様とは異なる態様（ストップスイッチの操作が有効であることを示す態様とも異なる態様）で点灯している。ストップスイッチランプがストップスイッチの操作が無効であることを示す態様とは異なる態様（ストップスイッチの操作が有効であることを示す態様とも異なる態様）で点灯している例としては、コンプリート機能が作動してない遊技にてストップスイッチの操作が無効であることを示す態様としてストップスイッチランプが赤色で点灯する態様である場合に、コンプリート機能が作動した遊技にてストップスイッチの操作が無効であることを示す態様としてストップスイッチランプが消灯している態様である場合が考えられる。

【１２５９】

また、コンプリート機能が作動した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、下パネルランプが点灯しており、枠ランプがコンプリート機能が作動したことに対応した態様で点灯している。

【１２６０】

上述した＜＜コンプリート機能が作動していない遊技の終了時のランプ態様＞＞と＜＜

コンプリート機能が作動した遊技の終了時のランプ態様＞＞との各構成は組合せ可能である。

【１２６１】

また、上述した実施形態とは異なる態様として、コンプリート機能が作動していない遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、前回遊技に係るベット数に対応したベットランプが消灯している態様であってもよい。例えば、３ベットされた遊技であれば、遊技の終了時は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しており、スタートランプは消灯している。

【１２６２】

また、上述した実施形態とは異なる態様として、コンプリート機能が作動した遊技であって、有利区間ランプが点灯している有利区間である遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）には、有利区間ランプが点灯している態様であってもよい。

【１２６３】

また、上述した実施形態とは異なる態様として、コンプリート機能が作動した遊技であって、リプレイが当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のスタートスイッチの操作待機中、又はメダル投入待機中）には、リプレイランプが点灯しており、スタートランプが消灯している態様であってもよい。

【１２６４】

また、上述した実施形態とは異なる態様として、コンプリート機能が作動した遊技であって、小役が当選した遊技の終了時（リールが全て停止した後のベット待機中）に小役に対応する入賞図柄組合せが表示されているときは、獲得枚数表示器の対応するセグメントが点灯している態様であってもよい。

【１２６５】

上述した異なる態様においても＜＜コンプリート機能が作動していない遊技の終了時のランプ態様＞＞と＜＜コンプリート機能が作動した遊技の終了時のランプ態様＞＞との各構成は組合せ可能である。

【１２６６】

＜作動予告報知状態における演出態様＞

作動予告報知状態における表示装置への表示態様としては、図６０のような態様が考えられる。図６０では、作動予告報知状態でもなく、打ち止め状態でもない状態である通常状態（主制御手段で管理している遊技状態としてＣＺ、ＡＴ、非ＡＴ等様々な遊技状態を含む）における演出画像として、ライオンと女の子のキャラクタ表示と、ハートのエフェクト表示と、「今日は楽しかったね」という台詞表示と、「ＴＯＴＡＬ：１８０００枚」という総獲得数表示と、が行われている。また、作動予告報知状態（主制御手段で管理している遊技状態としてＣＺ、ＡＴ、非ＡＴ等様々な遊技状態を含む）における演出画像として通常状態で表示している演出画像に加えて「まもなくコンプリート機能が作動します作動まで残り１００枚」という残り差数表示が行われている。また、打ち止め報知状態（遊技の進行が停止している状態）における演出画像として通常状態、及び作動予告報知状態で表示していた演出画像は表示されず、代わりに黒塗りの背景と、「コンプリート機能が作動しました」という打ち止め表示（打ち止め処理に関する報知、打ち止め報知）と、が行われている。なお、通常状態における総獲得数表示は、常に表示する必要はなく総獲得数が所定の閾値（例えば、図６０で示す１８０００や、試験用ＩＦ基板に向けて試験中断要求信号を送信する値である１８９００等）以上となったときに表示するようにしている。

【１２６７】

作動予告報知状態では、残り差数表示により、総獲得数表示の全部と女の子のキャラクタ表示の一部とエフェクト表示の全部が視認できなくなっている。ただし、残り差数表示の表示領域は全画面の表示領域の５０％よりも小さいため実行している演出画像は遊技者が概ね把握できるようになっている。なお、図６０では、残り差数表示の透過度（透明度）を０％にしているため、残り差数表示よりも後ろのレイヤの表示は視認できないが、残

り差数表示の透過度を１０％から９０％の間の任意の値にしてもよい。これにより、残り差数表示と演出画像を双方とも把握できるようになる。

【１２６８】

打ち止め報知としては、上述した祝福表示の他に「打ち止め状態となりました」、「遊技が終了しました」等の打ち止め文字表示、又は音声を実行するものであってもよい。当該打ち止め文字表示は祝福表示と同時に表示してもよいし、祝福表示を行った後に祝福表示を終了させて打ち止め文字表示、又は音声を実行してもよい。また、打ち止め文字表示とともに「精算スイッチを押して下さい」、「計数スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示、又は音声もあわせて実行してもよい。

また、作動予告報知状態における残り差数表示は表示装置の表示領域の上側に表示しているがこれに限らず、残り差数表示を表示装置の表示領域の下側や中央に表示してもよい。ただし、下側や中央に表示する場合は図示しない各種情報表示（遊技メダル数表示、付与数表示、又はベット数表示）の表示領域や演出画像の大部分と重なる可能性があるため、残り差数表示の透過度を２０％から９０％の間の任意の値に設定することで、遊技者に各種情報表示や演出画像を視認させることができる。

【１２６９】

また、作動予告報知状態においてＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示よりも優先してのめり込み防止表示を表示している。これにより、残り差数表示よりものめり込み防止表示を遊技者に視認させることができるため、遊技へのめり込みを効果的に防止することができる。

【１２７０】

また、上述した実施形態とは逆に、作動予告報知状態においてＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示の方がのめり込み防止表示よりも優先して表示してもよい。これにより、打ち止め状態となるまでの残り差数を遊技者に素早く視認させることができる。

【１２７１】

また、作動予告報知状態においてＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示とのめり込み防止表示を異なる表示領域に表示してもよい。これにより、遊技者に対して両方の情報を視認させることができる。なお、この場合に残り差数表示とのめり込み防止表示の表示領域が本来重なる表示領域に表示されるように構成されていた場合は、のめり込み防止表示の表示領域を変化させてもよいし、残り差数表示の表示領域を変化させてもよい。また、残り差数表示とのめり込み防止表示の表示領域が同時に表示されても重ならない表示領域となるように予め定められていてもよい。

【１２７２】

また、総得点閾値到達状態と総得点上限異常では、計数を促す報知（計数スイッチ促進表示）を行うため、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、残り差数表示と計数スイッチ促進表示を両方とも表示するようにしている。これにより、残り差数表示と、計数スイッチを操作させることの両方を遊技者に認識させることができる。

【１２７３】

また、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、計数スイッチ促進表示を残り差数表示よりも優先して表示してもよい。この場合、計数スイッチ促進表示を表示しているときに計数スイッチが操作され総得点が閾値（本実施形態では、１５０００）を下回ったときに残り差数表示を表示する。これにより、速やかに計数スイッチを操作させることにより総得点閾値到達状態を解除させることができ、その後残り差数表示を遊技者に認識させることができる。

【１２７４】

また、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったと

きは、残り差数表示を計数スイッチ促進表示よりも優先して表示してもよい。これにより、遊技者が残り差数を優先的に認識したい場合に満足感を与えることができる。

【１２７５】

＜打ち止め報知状態における演出態様＞

打ち止め報知状態では、ライオンと女の子のキャラクタ表示と、エフェクト表示と、台詞表示と、総獲得数表示と、の全部が視認できなくなっている。また、残り差数表示の代わりに打ち止め表示が行われている。図６０では、打ち止め表示は表示装置の表示領域の中央に表示されているが演出画像は表示されていない（打ち止め表示の透過度は０％になっている）ため、表示領域の上側や下側を含むいずれの箇所に表示してもよい。

【１２７６】

また、打ち止め報知状態における打ち止め表示は、全画面の表示領域の５０％以上であってもよい。ただし、他の情報を表示する場合（サブスイッチの操作でメニュー画面が表示可能な旨の表示や注意喚起表示）は、打ち止め報知状態における打ち止め表示は、全画面の表示領域の５０％から９０％の間の任意の値にすることが望ましい。

【１２７７】

図６０の打ち止め報知状態では祝福表示が表示されていないが、黒塗りの背景画像の代わりにキャラクタを用いた祝福表示を表示してもよい。ただし、祝福表示を表示する際も遊技中の演出画像が表示されないようになっている。

【１２７８】

また、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際は、のめり込み防止表示を表示してもよい。これにより、本来ＡＴの終了画面で表示されるのめり込み防止表示が表示されないことを防ぐことができる。このときののめり込み防止表示は、ＡＴ終了画面で表示されるときと同じ表示態様、及び表示時間であってもよいし、ＡＴ終了画面で表示されるときと異なる表示態様、及び表示時間であってもよい。また、のめり込み防止表示の表示領域は打ち止め表示の表示領域と重ならない位置に表示するようにしているが、のめり込み防止表示が所定時間で非表示（視認できなくなく）になるように構成されている場合はのめり込み防止表示の表示領域と打ち止め表示の表示領域とは重なっていてもよい。

【１２７９】

また、上述した実施形態とは逆に、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際は、のめり込み防止表示を表示しなくてもよい。これにより、打ち止め表示の視認性を下げることがないため、打ち止め状態であることを素早く遊技者に認識させることができる。

【１２８０】

また、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しない場合であっても、ＡＴの任意の終了条件を満たしており且つ打ち止め条件を満たしたとき（ＡＴの任意の終了条件と打ち止め条件を同時に満たしたとき）は打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示するようにしてもよい。これにより、打ち止め状態となってもＡＴが終了したことを遊技者が認識でき、満足感を与えることができる。

【１２８１】

また、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しない場合であり、ＡＴの任意の終了条件を満たしており且つ打ち止め条件を満たしたとき（ＡＴの任意の終了条件と打ち止め条件を同時に満たしたとき）でも打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しないようにしてもよい。これにより、打ち止め表示の視認性を下

げることがないため、打ち止め状態であることを素早く遊技者に認識させることができる。

【１２８２】

＜打ち止め処理中のメイン制御手段、又はサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段で打ち止め処理が実行されると、メイン制御手段、及び／又は、サブ制御手段は遊技の進行が停止した旨の報知（以下、「打ち止め報知」と称する場合がある）を遊技者に対して実行する。

【１２８３】

メイン制御手段による打ち止め報知としては、メイン制御手段で制御している所定の表示器に打ち止めが発生したことを示す表示を実行しても良い。

【１２８４】

メイン制御手段で制御している所定の表示器の例としては、獲得枚数表示器やクレジット数表示器等が挙げられる。

【１２８５】

例えば、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示（例えば、ＥＥ）を実行しているとき所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、Ｅ１）を実行するようにしても良い。そして、リセットスイッチの操作により、所定のエラーが解除された場合には、再度、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示を実行するようにしても良い。

【１２８６】

このように構成することにより、サブ制御手段に異常があった場合でも、打ち止め状態となったことを正確に報知することができる。また、打ち止め状態となっている状況で所定のエラーが発生したとき、サブ制御手段に異常があった場合でも、所定のエラーが発生していることを正確に報知することができる。また、所定のエラーが解除された場合には、所定のエラーが解除されたこと、及び、打ち止め状態であることを報知することができる。

【１２８７】

また、例えば、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示（例えば、ＥＥ）を実行しているとき所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、Ｅ１）を実行しないようにしても良い。換言すると、所定のエラーが発生した場合であっても、獲得枚数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示を継続していても良い。

【１２８８】

このように構成することにより、遊技者に、所定のエラーが発生したのか、打ち止め状態が発生したのかで困惑することがなくなり、正確に打ち止め状態が発生したことを遊技者に報知することができる。

【１２８９】

なお、メイン制御手段で制御している所定の表示器の例として獲得枚数表示器を挙げたが、上述したとおり、クレジット数表示器でも良い。

【１２９０】

例えば、クレジット数表示器では、クレジット数を表示する。ただし、打ち止め条件を満たした場合（打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合）、後述する自動精算がなされるように構成しても良い。このように構成した場合、打ち止め条件を満たし、自動精算がなされた後には、クレジット数が０となるため、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生したことを示す表示（例えば、ＥＥ）を実行することができる。

【１２９１】

なお、打ち止め条件を満たした場合に自動精算を行わない遊技機においては、遊技者が精算スイッチを操作し、クレジット数が０となった後に、クレジット数表示器に打ち止め

状態が発生したことを示す表示（例えば、ＥＥ）を実行することができる。
【１２９２】
獲得枚数表示器には何も表示されておらず、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生していることを示す表示を実行しているときに、所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、Ｅ１）を実行し、クレジット数表示器に打ち止め状態が発生していることを示す表示を実行しても良い。そして、リセットスイッチの操作により、所定のエラーが解除された場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示が消え（表示処理を終了し）、クレジット数表示器には、打ち止め状態が発生していることを示す表示を継続して実行していても良い。
【１２９３】
このように構成することにより、サブ制御手段に異常があった場合でも、打ち止め状態となったことを正確に報知することができる。また、打ち止め状態となっている状況で所定のエラーが発生したとき、サブ制御手段に異常があった場合でも、所定のエラーが発生していることを正確に報知することができる。また、所定のエラーが解除された場合には、所定のエラーが解除されたこと、及び、打ち止め状態であることを報知することができる。
【１２９４】
また、例えば、クレジット数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示（例えば、ＥＥ）を実行しているとき所定のエラー（例えば、ドア開放エラー、メダル滞留エラー等）が発生した場合には、獲得枚数表示器には所定のエラーが発生したことを示す表示（例えば、Ｅ１）を実行しないようにしても良い。換言すると、所定のエラーが発生した場合であっても、クレジット数表示器で打ち止めが発生したことを示す表示を継続していても良い。
【１２９５】
このように構成することにより、遊技者に、所定のエラーが発生したのか、打ち止め状態が発生したのかで困惑することがなくなり、正確に打ち止め状態が発生したことを遊技者に報知することができる。
【１２９６】
サブ制御手段による打ち止め報知としては、上述した祝福表示の他に図６０で示す「コンプリート機能が作動しました」、「打ち止め状態となりました」、「遊技が終了しました」等の打ち止め表示、又は音声を実行するものであってもよい。当該打ち止め表示は祝福表示と同時に表示してもよいし、祝福表示を行った後に祝福表示を終了させて打ち止め表示、又は音声を実行してもよい。また、打ち止め表示とともに「精算スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示（各種スイッチ促進表示）、又は音声もあわせて実行してもよい。
【１２９７】
打ち止め報知として、祝福表示を実行する前に打ち止め処理を実行して打ち止め処理中に祝福表示をもよいし、打ち止め処理を実行するまでの間に所定期間のフリーズを実行して、所定期間中に祝福表示を実行して所定期間後の打ち止め処理を実行する際に打ち止め文字表示を実行してもよい。
【１２９８】
また、祝福表示の後に打ち止め文字表示を行う際は、祝福表示を実行している間は注意喚起表示を実行せず、打ち止め文字表示を実行する時ときに注意喚起表示を実行するようにする。
【１２９９】
このようにすることで、遊技者に対して精算スイッチや計数スイッチの操作忘れを防止させることができ、祝福表示を実行することによる達成感を阻害することもないため、遊技の興趣が向上する。
【１３００】

また、打ち止め報知中は打ち止め文字音声である「打ち止め状態となりました」等の音声と注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」や「計数スイッチを押して下さい」等の音声以外のＢＧＭ等の音は出力されず、無音となっている。また、打ち止め報知中は打ち止め文字音声である「打ち止め状態となりました」等の音声と注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」等の音声以外のＢＧＭ等の音はエラー報知時の音量よりも小さい音量で出力されていてもよい。

【１３０１】

このように構成することで、遊技者に対して打ち止め状態の印象が悪くなり難くなり、目指すべき事象として認識させやすくなることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３０２】

また、打ち止め報知中はサブ制御手段が管理しているサブスイッチの機能は有効としている。このため、打ち止め処理中（打ち止め報知中）であってもサブスイッチの操作によりメニュー画面を開いたり、音量変更画面が開いたりできるようにしている。なお、音量変更画面から変更できる音量には打ち止め報知に関する音量は含まれていないため、打ち止め報知中の音量を変化させることはできない。

【１３０３】

また、打ち止め処理中にメニュー画面を開いて、遊技履歴を含めた二次元コードを表示させることで、遊技履歴を携帯端末で読み取らせてサーバ上に保存するサービス（所謂「遊技機連動サービス」）を遊技者に提供することができる。なお、表示装置には打ち止め表示を行っているため、打ち止め報知中以外であればメニュー画面から二次元コードを表示する際は表示装置の画面中央の所定領域に表示するが、打ち止め報知中は所定領域と打ち止め表示が重なってしまうため、打ち止め報知中の二次元コードの表示領域は当該所定領域とは異なる打ち止め表示と重ならない領域に表示する。

【１３０４】

また、打ち止め表示と二次元コードとを表示する際の別態様として、打ち止め表示と二次元コードとの表示領域が重なっていたとしても、打ち止め表示と二次元コードとを交互に表示することで、打ち止め報知を実行しつつ二次元コードの読み取りを可能とさせるように構成してもよい。

【１３０５】

なお、打ち止め処理を実行した場合には、遊技媒体を自動精算するようにしても良い。例えば、クレジット数として「５０」が記憶されている状況下で打ち止め処理が実行された場合には、精算スイッチの操作がなされなくても「５０」の遊技媒体が自動精算される（下皿に払い出される）。このように構成することにより、遊技者が精算スイッチを操作しなくても、遊技機が電子的に記憶している遊技媒体を遊技者に返却することができる。換言すると、注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」等の音声や、「精算スイッチを押して下さい」、「計数スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示を行わないようにすることができる。

【１３０６】

また、打ち止め報知は打ち止め処理中の時間経過により打ち止め報知を終了したりしない。換言すると、打ち止め報知は打ち止め状態が解除されるまで（設定変更処理やＲＷＭ異常処理が実行されるまで）報知を継続する。

【１３０７】

打ち止め処理中は前述した復帰可能エラーのうち何れかの所定のエラーとなり得る事象が発生しても、所定のエラーを検知しない態様であってもよいし、所定のエラーを検知するが所定のエラー処理を実行しない態様であってもよい。いずれにしても所定のエラーに関する報知は実行しないように構成されている。

【１３０８】

これは、上述した通り、打ち止め処理中は、打ち止め処理をループしているため、割込み処理で所定のエラーを検知したとしてもメインループ処理内の所定のエラー処理を実行

することがないためである。なお、打ち止め処理中に割込み処理を禁止する態様であった場合は所定のエラーを検知しないことになる。

【１３０９】

このため、打ち止め処理を実行することによって遊技の進行ができないのにエラーを解除するという手間の発生を防ぐことが可能となり、遊技場店員の作業負担を軽減することができる。

【１３１０】

なお、割込み処理内で所定のエラー処理を実行するような構成であれば、打ち止め処理中であっても所定のエラー処理が実行されてしまうため、所定のエラー処理を実行する前に打ち止め処理中か否かを判断して打ち止め処理中であれば所定のエラー処理を実行しないようにすることで打ち止め処理中に所定のエラー処理を実行しないことができる。また、打ち止め処理中に割込み処理を禁止にすることで実現してもよい。

【１３１１】

また、打ち止め処理中にも所定のエラー処理を実行することで不正をいち早く検知できることを鑑みれば、打ち止め処理中に所定のエラー処理を実行可能となるよう構成する態様であってもよい。

【１３１２】

この態様の場合は、打ち止め処理中でも割込み処理を許可しておき、割込み処理で所定のエラーを検知したときは割込み処理内の所定のエラー処理を実行して所定のエラーの報知処理を実行するか、打ち止め処理内で所定のエラーを検知した場合に所定のエラー処理を実行するようにしておくことで割込み処理で所定のエラーを検知した後の打ち止め処理のループ処理中にある所定のエラー処理にて所定のエラーの報知処理を実行する。

【１３１３】

このようにすることで、打ち止め処理中も不正に関する処理が実行可能となり不正行為を抑止することができる。

【１３１４】

なお、打ち止め処理を実行する際には、外部信号を出力するように構成しても良い。例えば、セキュリティ信号として外部信号を所定期間（例えば、３０秒）出力することが考えられる。セキュリティ信号は、所定のエラーにより出力される信号である。遊技店側はセキュリティ信号が出力されたことにより、打ち止め処理が実行された遊技機に何等かの異常が発生したことが把握できるため、打ち止め処理中にエラーの報知を行わない場合であっても、不正行為を抑止することができる。

【１３１５】

なお、セキュリティ信号を出力する所定のエラーとは、例えば、セレクタに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ４４に関するエラー（ホッパ滞留エラー、異常検知エラー）のうち、何れかを採用しても良いし、全てを採用しても良い。また、上述したエラーに限らず、他のエラーも採用しても良い。

【１３１６】

また、セキュリティ信号は、所定のエラーの発生だけでなく、設定変更モード中や、設定確認モード中にも出力されるように構成しても良い。例えば、設定キースイッチがオンとなっている場合にセキュリティ信号が出力されるように構成しても良い。

【１３１７】

このように構成することにより、所定のエラーだけでなく、設定キースイッチがオンとなることの不正（例えば、設定値の変更に係る不正や設定値の確認に係る不正）も、遊技店側はセキュリティ信号が出力されたことにより、防止することができる。

【１３１８】

＜打ち止め監視処理、又は打ち止め処理に関するその他の構成＞

打ち止め監視処理、及び打ち止め処理は使用領域外において実行するように構成されている。また、打ち止め監視処理は使用領域外で実行し、打ち止め処理は使用領域内で実行するように構成されていてもよいし、打ち止め監視処理、及び打ち止め処理は使用領域内

において実行するように構成されていてもよい。
【１３１９】
　また、メダルレス遊技機の場合は、主制御基板の使用領域外にて打ち止め監視処理、及び打ち止め処理を実行させてもよいし、遊技メダル数制御基板の使用領域外にて打ち止め監視処理、及び打ち止め処理を実行させてもよい。
【１３２０】
　打ち止め処理中は外部信号を出力するための処理を実行し続けるよう構成されている。
【１３２１】
　このように構成することで、外部に打ち止め処理中であることを報知できるので、遊技場管理者は遊技機の状況をいち早く把握することができる。
【１３２２】
　打ち止め報知は液晶表示やスピーカから出力される音声のみならず、枠ランプ、下パネルランプ、獲得枚数表示器、又はクレジット数表示器等の各ＬＥＤの点灯態様で報知してもよい。
【１３２３】
　このように構成することで、液晶のない遊技機においても打ち止め状態であることを報知することができる。
【１３２４】
　以下では、打ち止め監視処理の具体例を、図を用いて説明する。ここで、打ち止め監視処理は、遊技媒体の付与（図９の表示された図柄組合せに係る入賞付与処理）が終わった後の所定のタイミングで実行されるように構成される。例えば、図９の遊技終了チェックで実行される処理の１つとして、打ち止め監視処理が実行されるように構成されていても良い。
【１３２５】
　また、打ち止め監視処理は、全ての遊技において実行される。具体的には、遊技区間に（通常区間、有利区間）にかかわらず実行される。また、遊技状態（非ＡＴ状態、ＡＴ状態、ボーナス中（ボーナス遊技状態）、ボーナス内部中状態）にかかわらず実行される。また、ベットされた遊技媒体の数（１枚ベットの遊技、２枚ベットの遊技、３枚ベットの遊技）にかかわらず実行される。
【１３２６】
＜打ち止め監視処理（打止差数カウンタを備えないバージョン＞
　図５５では、投入メダル数記憶領域、払出メダル数記憶領域を有する。
【１３２７】
　投入メダル数記憶領域（総ＩＮカウンタとも称す）は、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、遊技媒体の総投入数（総ベット数）に対応した値を記憶可能な記憶領域である。例えば、投入メダル数記憶領域は２バイトの記憶領域（０～６５５３５を記憶可能な記憶領域）とすることができる。
【１３２８】
　払出メダル数記憶領域（総ＯＵＴカウンタとも称す）は、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、遊技媒体の総払出数（総払出数）に対応した値を記憶可能な記憶領域である。例えば、払出メダル数記憶領域は２バイトの記憶領域（０～６５５３５を記憶可能な記憶領域）とすることができる。
【１３２９】
　投入メダル数記憶領域に記憶されている値は、電源投入時に初期値（０）が記憶される。同様に、払出メダル数記憶領域に記憶されている値は、電源投入時に初期値（０）が記憶される。換言すると、投入メダル数記憶領域に記憶されているが１０００、払出メダル数記憶領域に記憶されている値が２０００である状況において電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には、投入メダル数記憶領域に初期値（０）が記憶され、払出メダル数記憶領域に初期値（０）が記憶されるように構成されている。
【１３３０】

なお、電源投入時とは、設定変更を伴わない電源投入時、設定変更を伴う電源投入時の両方を含むものとする。ただし、設定変更を伴わない電源投入時には初期値が記憶されず、設定変更を伴う電源投入時には初期値が記憶されるような態様であっても良い。

【１３３１】

また、投入メダル数記憶領域に記憶されている値、及び、払出メダル数記憶領域に記憶されている値は、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアでは初期値（０）が記憶されない。換言すると、投入メダル数記憶領域に記憶されている値が１０００、払出メダル数記憶領域に記憶されている値が２０００である状況において有利区間が終了し（有利区間終了に伴うＲＷＭクリアを実行し）、その次回遊技（通常区間の遊技）は、投入メダル数記憶領域に１０００が記憶され、払出メダル数記憶領域に２０００が記憶されている状況から開始するように構成されている。なお、有利区間が終了してからその次回遊技までに電源がオフとなっていないものとする。

【１３３２】

まず、「再遊技作動図柄表示？」では、今回の遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。つまり、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ＹＥＳと判断する。一方、例えば、内部抽せんにより押し順ベル役に当選した遊技（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかった遊技）では、ＮＯと判断する。なお、リプレイに対応した図柄組合せを、リプレイ役に対応した図柄組合せとも称することができる（以下でも、同様）。

【１３３３】

つまり、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、「再遊技作動図柄表示？」でＹＥＳとなり、打ち止め監視処理を終了する。

【１３３４】

「総ＯＵＴカウンタ更新処理」では、払出メダル数記憶領域に記憶されている値を更新する。具体的には、払出メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の払出数を加算する。そして、払出メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の払出数を加算した結果を、払出メダル数記憶領域に記憶する。例えば、払出メダル数記憶領域に「１０００」が記憶されている状況において、今回遊技の結果として払出数「９」が得られた場合には、払出メダル数記憶領域に「１００９」を記憶する。

【１３３５】

「総ＩＮカウンタ更新処理」では、投入メダル数記憶領域に記憶されている値を更新する。具体的には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の投入数を加算する。そして、投入メダル数記憶領域に記憶されている値に今回遊技の投入数を加算した結果を、投入メダル数記憶領域に記憶する。例えば、投入メダル数記憶領域に「３０００」が記憶されている状況において、今回遊技のベット数が「３」であった場合には、投入メダル数記憶領域に「３００３」を記憶する。

【１３３６】

なお、今回遊技が自動ベットによりベットされた場合であっても、その自動ベットのベット数を今回遊技の投入数とする。例えば、前回遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示し、自動ベットにより「３」がベットされた場合には、今回遊技の投入数は「３」となる。ただし、例えば、前回遊技、及び今回遊技の両方の遊技（２遊技連続）でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、今回遊技の打ち止め監視処理における「再遊技作動図柄表示？」でＹＥＳとなるため、「総ＩＮカウンタ更新処理」を実行することなく、打ち止め監視処理を終了する。

【１３３７】

「総ＯＵＴカウンタ＜総ＩＮカウンタ？」では、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数よりも少ないかを判断する。

【１３３８】

具体的には、「「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数」から

「「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数」を減算する減算処理を行う。そして、この減算処理の結果、キャリーフラグが１の場合にはＹＥＳと判断し、打ち止め監視処理を終了する。換言すると、次の処理である「差数＞１９０００」の処理を実行しない。一方、この減算処理の結果、キャリーフラグが１でない場合（０の場合）にはＮＯと判断する。

【１３３９】

例えば、「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「１０００」、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「２０００」の場合には、「２０００」－「１０００」を実行する。この減算処理の結果は、桁下がりが発生しないため、キャリーフラグが０となる。つまり、ＮＯと判断する。

【１３４０】

例えば、「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「２０００」、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「１０００」の場合には、「１０００」－「２０００」を実行する。この減算処理の結果は、桁下がりが発生するため、キャリーフラグが１となる。つまり、ＹＥＳと判断する。

【１３４１】

例えば、「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「２０００」、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「２０００」の場合には、「２０００」－「２０００」を実行する。この減算処理の結果は、桁下がりが発生しないため、キャリーフラグが０となる。つまり、ＮＯと判断する。

【１３４２】

「差数＞１９０００？」では、電源投入時を起点（０）としたときの遊技媒体の差数が１９０００を超えているかを判断する。具体的には、「総ＯＵＴカウンタ＜総ＩＮカウンタ？」で実行した減算処理の結果と「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」との比較演算をして判断を行う。ここでは、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」を「１９００１」とし、判断を行う。

【１３４３】

例えば、「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「１０００」、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「２０００」の場合には、「２０００」－「１０００」を実行した結果が「１０００」である。この「１０００」と「１９００１」との比較演算（「１０００」－「１９００１」）の結果、キャリーフラグが１となるため、ＮＯ（差数が１９０００を超えていない）と判断する。

【１３４４】

例えば、「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「１００００」、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「２９０００」の場合には、「２９０００」－「１００００」を実行した結果が「１９０００」である。この「１９０００」と「１９００１」との比較演算（「１９０００」－「１９００１」）の結果、キャリーフラグが１となるため、ＮＯ（差数が１９０００を超えていない）と判断する。

【１３４５】

例えば、「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数が「１００００」、「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数が「２９００５」の場合には、「２９００５」－「１００００」を実行した結果が「１９００５」である。この「１９００５」と「１９００１」との比較演算（「１９００５」－「１９００１」）の結果、キャリーフラグが０となるため、ＹＥＳ（差数が１９０００を超えている）と判断する。

【１３４６】

「打ち止めフラグ保存」では、主制御基板のＲＷＭ領域内の打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めフラグ記憶領域に所定値（例えば、「１」）を記憶する。

【１３４７】
なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入や、電源断（電源断処理）では初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアによって初期化されない。
【１３４８】
打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア処理）によって初期化することができる（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶されていた場合、打ち止めの条件を満たしたことを示す情報をクリアすることができる）。
【１３４９】
つまり、「打ち止めフラグ保存」で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶した後に電源がＯＦＦとなり、その後、電源がＯＮ（設定変更を伴わない電源ＯＮ）となった場合には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値と払出メダル数記憶領域に記憶されている値は初期値（０）となるが、打ち止めフラグ記憶領域に記憶されている情報（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報）は初期化されない。
【１３５０】
そのため、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶されている状況下において、電源がＯＦＦされ、その後、設定変更を伴わない電源投入がなされた場合には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値と払出メダル数記憶領域に記憶されている値の差数が１９０００を超えていない（電源投入時を起点（０）としたときの遊技媒体の差数が１９０００を超えていない）が、打ち止め状態となる。
【１３５１】
なお、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合（打ち止め状態となっている場合）には、次回の遊技を実行するためのベット操作はできないようにしている。例えば、ベットボタンの操作が無効となったり、ブロッカの位置を、メダル流路を形成しない位置（投入されたメダルを返却口から返却するための位置）にする（しておく）。
【１３５２】
また、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行わない遊技機においては、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に精算スイッチの操作はできるようにしても良い。このように構成することにより、クレジット数を精算することができる。
【１３５３】
一方、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行う遊技機においては、精算スイッチの操作はできないようにしても良い。
【１３５４】
つまり、図５５の打ち止め監視処理では、「「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数」から「「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数」を減算する減算処理を行う。そして、「「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数」の方が「「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数」よりも大きい場合には、規定値（１９０００）より大きいか否かを判断する。この判断の結果、規定値（１９０００）より大きいと判断した場合には、打ち止め条件を満たしたことを示す情報を打ち止めフラグ記憶領域に記憶する。そのため、次回遊技は、設定変更を行わないと実行できないように構成されている。
【１３５５】
また、図５５の打ち止め監視処理では、「「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数」から「「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投入数」を減算する減算処理を行う。そして、「「総ＯＵＴカウンタ更新処理」によって更新された後の総払出数」の方が「「総ＩＮカウンタ更新処理」によって更新された後の総投

入数」よりも小さい場合には、規定値（１９０００）より大きいか否かを判断しない。そのため、打ち止め条件を満たしたことを示す情報を打ち止めフラグ記憶領域に記憶することがないため、次回遊技は実行可能に構成されている。

【１３５６】

つまり、総払出数が総投入数よりも大きい場合には規定値との比較を行うようにしているが、総払出数が総投入数よりも小さい場合には規定値との比較を行わないようにしている。

【１３５７】

このように構成することにより、総払出数が総投入数よりも小さい場合に無駄な処理を実行しないようにすることができる。換言すると、メイン制御手段の処理時間を短縮することや、ノイズ等で誤った判断を行うことを少なくすることができる。

【１３５８】

なお、投入メダル数記憶領域に記憶される初期値、払出メダル数記憶領域に記憶される初期値として「０」を例にして説明を行ったが、初期値は「０」に限らない。投入メダル数記憶領域に記憶される初期値と払出メダル数記憶領域に記憶される初期値が同じであれば、任意の値とすることができる。

【１３５９】

また、投入メダル数記憶領域を２バイトの記憶領域、払出メダル数記憶領域を２バイトの記憶領域としたが、投入メダル数記憶領域を３バイトの記憶領域、払出メダル数記憶領域を３バイトの記憶領域としても良い。

【１３６０】

また、電源投入時を起点（０）としたときの遊技媒体の差数が下限値を下回った場合には、投入メダル数記憶領域に記憶されている値、払出メダル数記憶領域に記憶されている値を更新しないように構成しても良い。

【１３６１】

例えば、下限値を－１００００としたとき、電源投入時を起点（０）としたときの遊技媒体の差数が－１００００を下回る遊技において、その遊技におけるベット数に基づいて投入メダル数記憶領域に記憶されている値を更新しない。また、その遊技における払出数に基づいて払出メダル数記憶領域に記憶されている値を更新しない。

【１３６２】

このように下限値を設けることにより、最大でも遊技媒体の差数が２９０００（下限値の絶対値（１００００）＋１９０００）を超えたときに、打ち止め状態とすることができる。換言すると、下限値を設けない場合と比較して、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体数を抑えることができる。つまり、射幸性を著しく高くしないようにすることができる。

【１３６３】

なお、下限値を－１００００として説明したが、下限値は－１００００に限るものではなく、任意の値とすることができる。

い

【１３６４】

＜打ち止め監視処理（打止差数カウンタの加算バージョン）＞

図５６では、打止差数カウンタを有する。打止差数カウンタに係る説明は上述した通りであるため、省略する。なお、打止差数カウンタの記憶領域の大きさは、２バイトとして説明を行う。

【１３６５】

なお、図５６における打止差数カウンタの初期値は、「打止差数カウンタの記憶領域に対応した値」から「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」を減算した値とする。

【１３６６】

「打止差数カウンタの記憶領域に対応した値」とは、打止差数カウンタの記憶領域が２

バイトの場合、打止差数カウンタの記憶領域で記憶可能な最大値である６５５３５となる。また、打止差数カウンタの記憶領域が３バイトの場合、打止差数カウンタの記憶領域で記憶可能な最大値である１６７７７２１５となる。

【１３６７】

「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とは、例えば、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、１９０００となる。また、例えば、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１００００を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、１００００となる。また、例えば、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、１９０００となる。

【１３６８】

図５６においては、「打止差数カウンタの記憶領域に対応した値」として６５５３５、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」として１９０００とし、初期値を４６５３５として説明を行う。

【１３６９】

打止差数カウンタの初期値は、設定変更を伴わない電源投入時に打止差数カウンタに記憶する（不図示）。なお、設定変更を伴う電源投入時においても、打止差数カウンタの初期値を打止差数カウンタに記憶する（不図示）。

【１３７０】

まず、「再遊技作動図柄表示？」では、今回の遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。つまり、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ＹＥＳと判断する。一方、例えば、内部抽せんにより押し順ベル役に当選した遊技（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかった遊技）では、ＮＯと判断する。

【１３７１】

つまり、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、「再遊技作動図柄表示？」でＹＥＳとなり、打ち止め監視処理を終了する。

【１３７２】

「打止差数カウンタセット」では、打止差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタに記憶する。例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が１００００であるとき、ＨＬレジスタに１００００を記憶する。なお、このときの打止差数カウンタに記憶されている値は、今回遊技における遊技媒体の差数の絶対値を用いて打止差数カウンタを更新する前の値である。

【１３７３】

「投入数＜払出数？」では、払出数が投入数よりも大きいか否かを判断する。

【１３７４】

例えば、今回遊技の結果、

ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、ＮＯと判断する。
イ）投入数＝３、払出数＝１の場合には、ＮＯと判断する。
ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合には、ＮＯと判断する。
エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合には、ＹＥＳと判断する。

【１３７５】

具体的には、投入数－払出数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）に記憶する。また、投入数－払出数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が多い場合には、キャリーフラグが０でありＹＥＳと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が少ない場合には、キャリーフラグが１でありＮＯと判断する。

【１３７６】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、
ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、Ａレジスタ＝３、キャリーフラグ＝０となる。
イ）投入数＝３、払出数＝１の場合には、Ａレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。
ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合には、Ａレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。
エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合には、Ａレジスタ＝２４９、キャリーフラグ＝１となる。

【１３７７】

ここで、投入数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「３」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技の投入数として扱う。

【１３７８】

一方、投入数、及び払出数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「投入数＜払出数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数を投入数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）を払出数として扱わない。

【１３７９】

なお、「投入数＜払出数？」では、投入数－払出数を行ったが、払出数－投入数によって判断しても良い。換言すると、投入数と払出数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を算出できれば良い。

【１３８０】

「打止差数カウンタ＜０？」では、打止差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（０）を下回るか否かを判断する。具体的には、ＨＬレジスタに記憶されている値（打止差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の投入数－今回遊技の払出数）を減算した結果、桁下がりがあるか否かを判断する。桁下がりがある場合にはＹＥＳと判断し、桁下がりが無い場合には、ＮＯと判断する。なお、桁下がりがある場合には、キャリーフラグが１となり、桁下がりが無い場合には、キャリーフラグが０となる。なお、当該演算の結果は、ＨＬレジスタに記憶される。

【１３８１】

例えば、打止差数カウンタ（ＨＬレジスタ）に２が記憶されており、今回遊技の結果、
ア）投入数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合（Ａレジスタ＝３の場合）には、ＨＬレジスタ＝６５５３５、キャリーフラグ＝１となる。なお、２－３＝－１となるが、レジスタでは負の値を記憶できない。そのため、桁下がりが発生し、６５５３５となる。
イ）投入数＝３、払出数＝１の場合（Ａレジスタ＝２の場合）には、ＨＬレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。
ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合（Ａレジスタ＝０の場合）には、ＨＬレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。

【１３８２】

つまり、上記の例の場合、ア）投入数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合にはＹＥＳと判断する。また、イ）投入数＝３、払出数＝１の場合にはＮＯと判断する。また、ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合にはＮＯと判断する。

【１３８３】

なお、「打止差数カウンタ＜０？」でＹＥＳとなった場合には、キャリーフラグが１となっているため、キャリーフラグを０にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演

算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが０となる。なお、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを０にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。

【１３８４】

「下限値セット」では、「打止差数カウンタ＜０？」によって桁下がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではＨＬレジスタ）に予め定めた下限値（０）を記憶する。上記の例では、打止差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、「打止差数カウンタ＜０？」によってＨＬレジスタ＝６５５３５となっている。このような場合に、「下限値セット」により、ＨＬレジスタに０を記憶する。

【１３８５】

つまり、ＨＬレジスタに記憶されている値に桁下がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに下限値である０を記憶することにより、遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「下限値セット」を実行した場合であっても次回遊技は可能である。換言すれば、「下限値セット」を実行した以降の遊技においても、図５６における処理は実行される。

【１３８６】

なお、図５６では「下限値セット」の処理を備えていたが、「下限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「打止差数カウンタ＜０？」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の打止差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が２、当該遊技の投入数、払出数が、ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、打止差数カウンタに記憶されている値が２となっている（前回遊技の打止差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「打止差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくすことができる。また、「下限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

【１３８７】

つまり、「打止差数カウンタ＜０？」によって桁下がりが発生した場合には、桁下がりしたときの値を用いて打止差数カウンタを更新しないようにすることで、打止差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、遊技媒体の差数を用いて打ち止め状態を発生させることができる。また、下限値を下回る値については下限値、又は、前回の値を打止差数カウンタの値とするため、打ち止め状態となるまでの遊技媒体を付与しすぎないようにすることができる。換言すると、射幸性が著しく高くならないようにすることができる。

【１３８８】

「差数更新」では、「打止差数カウンタ＜０？」での演算結果（投入数－払出数）の値（Ａレジスタに記憶されている値）の補数を算出してＡレジスタに記憶する。そして、算出した補数（Ａレジスタに記憶されている値）をＨＬレジスタに加算する。つまり、「打止差数カウンタに記憶されていた値」＋「今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値」を実行する。

【１３８９】

なお、「差数更新」における補数とは、１バイト（２５５）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、０－Ａレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（ＮＥＧ命令）によって導出することができる。

【１３９０】

例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が２である状況下において、

エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「差数更新」で

、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に２＋７を演算することにより、ＨＬレジスタには９が記憶される。なお、２＋７は、６５５３５を上回らないため（桁上がりがないため）、キャリーフラグは０となる。

【１３９１】

また、例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３０である状況下において、

エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「打止差数カウンタ更新」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に６５５３０＋７を演算することにより、ＨＬレジスタには２が記憶される。なお、６５５３０＋７は、６５５３７となるが、６５５３５を上回るため（桁上がりがあるため）、ＨＬレジスタには２が記憶される。また桁上がりがあるため、キャリーフラグは１となる。

【１３９２】

「打止差数カウンタ更新」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を打止差数カウンタに記憶する。

【１３９３】

例えば、「打止差数カウンタ＜０？」でＮＯとなった場合には、前回遊技の打止差数カウンタと今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値（投入数－払出数、又は払出数－投入数）によって更新された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「打止差数カウンタ更新」により、前回遊技の打止差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算、又は加算した値を打止差数カウンタに記憶する。

【１３９４】

例えば、「打止差数カウンタ＜０？」でＹＥＳとなった場合には、ＨＬレジスタには下限値（０）が記憶されているため、「打止差数カウンタ更新」により、下限値（０）を打止差数カウンタに記憶する。

【１３９５】

「差数＞１９０００？」では、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが１であるか否かを判断する。キャリーフラグが１の場合にはＹＥＳと判断し、キャリーフラグが１でない場合（キャリーフラグが０である場合）にはＮＯと判断する。なお、キャリーフラグが１である場合とは、「差数更新」により桁上がりがあった場合である。一方、「投入数＜払出数？」により桁下がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは１となるが、その後、キャリーフラグを０とするための所定の演算を行うため、「差数＞１９０００？」ではＮＯと判断することができる。

【１３９６】

つまり、「差数＞１９０００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断することができる。そのため、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数を定数（１９０００）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【１３９７】

このように、「差数＞１９０００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断するため、初期値として４６５３５を記憶している。

【１３９８】

先述したとおり、この４６５３５は、２バイト（打止差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「６５５３５」から打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値「１９０００」を減算した値である。つまり、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、６５５３５を超えるため、キャリーフラグが１となる。

【１３９９】

また、初期値として４６５３５を記憶することによって、電源投入時を起点（０）とし

て、遊技媒体の差数として－４６５３５に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を４６５３５としたとき、打止差数カウンタの値が１６５３５である状況とは、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が－３００００であることを意味する。

【１４００】

また、初期値として４６５３５を記憶し、下限値を０とすることによって、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の最大差数は、約６５５３５（初期値（４６５３５）から下限値（０）の差分の絶対値（４６５３５）＋１９０００）に抑えることができる。

【１４０１】

以上のとおり、初期値として「打止差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である４６５３５を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として４６５３５を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数として－４６５３５に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として４６５３５を記憶することについて例示しているが、初期値が４６５３５以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として４６５３５以外の値を採用することができる。

【１４０２】

「打ち止めフラグ保存」では、主制御基板のＲＷＭ領域内の打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めフラグ記憶領域に所定値（例えば、「１」）を記憶する。

【１４０３】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入や、電源断（電源断処理の実行）では初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアによって初期化されない。

【１４０４】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア処理）によって初期化することができる（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

【１４０５】

つまり、「打ち止めフラグ保存」で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶した後に電源がＯＦＦとなり、その後、電源がＯＮ（設定変更を伴わない電源ＯＮ）となった場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（４６５３５）となるが、打ち止めフラグ記憶領域に記憶されている情報（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報）は初期化されない。

【１４０６】

そのため、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶された状況で電源断となり、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合は、打止差数カウンタは初期値となるが、打ち止め状態となる。

【１４０７】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合（打ち止め状態となっている場合）には、次回の遊技を実行するためのベット操作はできないようにしている。例えば、ベットボタンの操作が無効となったり、ブロッカの位置を、メダル流路を形成しない位置（投入されたメダルを返却口から返却するための位置）にする（しておく）。

【１４０８】

また、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行わない遊技機においては、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に精算スイッチの操作はできるようにしても良い。このように構成することにより、クレジット数を精算することができる。

【１４０９】
一方、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行う遊技機においては、精算スイッチの操作はできないようにしても良い。
【１４１０】
また、「打止差数カウンタ＜０？」では、打止差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（０）を下回るか否かを判断していたが、下限値が０でない場合も考慮して、「打止差数カウンタ＜０？」の代わりに、「打止差数カウンタ＜下限値？」と表すこともできる。
【１４１１】
例えば、下限値を３６５３５とした場合、「打止差数カウンタ＜下限値？」では、打止差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（３６５３５）を下回るか否かを判断する。そして、打止差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算した結果、下限値（３６５３５）を下回る場合には、「下限値セット」によりＨＬレジスタに３６５３５を記憶するようにしても良い。
【１４１２】
このように下限値を３６５３５とすることにより、最大でも遊技媒体の差数が２９０００（初期値（４６５３５）から下限値（３６５３５）の差分の絶対値（１００００）＋１９０００）を超えたときに、打ち止め状態とすることができる。換言すると、下限値を０とした場合と比較して、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の差数を抑えることができる。つまり、射幸性を著しく高くしないようにすることができる。
【１４１３】
また、下限値を３６５３５とした場合においても、「打止差数カウンタ＜下限値？」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の打止差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。
【１４１４】
なお、下限値として３６５３５とした場合について説明したが、下限値は３６５３５に限るものではなく、任意の値とすることができる。
【１４１５】
また、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合を例として説明したが、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用することができる。
【１４１６】
遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合には、下限値を初期値と同じにすることが考えられる。例えば、初期値を「打止差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である４６５３５とした場合は、下限値も４６５３５とする。このようにすることにより、遊技媒体の差数が初期値よりも小さくなった場合には、「打止差数カウンタ＜下限値？」（図上では、「打止差数カウンタ＜０？」）でＹＥＳとなり、下限値として４６５３５が記憶されることとなる。よって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とすることができる。
【１４１７】
同様に、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合には、初期値を０とし、下限値も０とすることにより、遊技媒体の差数が初期値よりも小さくなった場合には、「打止差数カウンタ＜下限値？」（図上では、「打止差数カウンタ＜０？」）でＹＥＳとなり、下限

値として０が記憶されることとなる。そして、「差数＞１９０００？」では、「打止差数カウンタ更新」によって更新された打止差数カウンタに記憶されている値が１９００１未満か否かを判定する。このように構成することによって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とすることもできる。

【１４１８】

＜打ち止め監視処理（打止差数カウンタの減算バージョン）＞

図５７では、打止差数カウンタを有する。打止差数カウンタに係る説明は上述した通りであるため、省略する。なお、打止差数カウンタの記憶領域の大きさは、２バイトとして説明を行う。

【１４１９】

なお、図５７における打止差数カウンタの初期値は、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とする。

【１４２０】

「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とは、例えば、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、１９０００となる。また、例えば、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１００００を超えた場合に打ち止め状態とする場合は、１００００となる。

【１４２１】

図５７においては、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」として１９０００とし、初期値を１９０００として説明を行う。

【１４２２】

打止差数カウンタの初期値は、電源投入時に打止差数カウンタに記憶する（不図示）。なお、設定変更を伴う電源投入時においても、打止差数カウンタの初期値を打止差数カウンタに記憶する（不図示）。

【１４２３】

まず、「再遊技作動図柄表示？」では、今回の遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。つまり、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ＹＥＳと判断する。一方、例えば、内部抽せんにより押し順ベル役に当選した遊技（リプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかった遊技）では、ＮＯと判断する。

【１４２４】

つまり、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、「再遊技作動図柄表示？」でＹＥＳとなり、打ち止め監視処理を終了する。

【１４２５】

「打止差数カウンタセット」では、打止差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタに記憶する。例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が１００００であるとき、ＨＬレジスタに１００００を記憶する。なお、このときの打止差数カウンタに記憶されている値は、今回遊技における遊技媒体の差数の絶対値を用いて打止差数カウンタを更新する前の値である。

【１４２６】

「投入数＜払出数？」では、払出数が投入数よりも大きいか否かを判断する。

【１４２７】

例えば、今回遊技の結果、

ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、ＮＯと判断する。

イ）投入数＝３、払出数＝１の場合には、ＮＯと判断する。

ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合には、ＮＯと判断する。

エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合には、ＹＥＳと判断する。

【１４２８】

具体的には、投入数－払出数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Ａレジ

スタ）に記憶する。また、投入数－払出数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が多い場合には、キャリーフラグが０でありＹＥＳと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数が払出数よりも投入数の方が少ない場合には、キャリーフラグが１でありＮＯと判断する。

【１４２９】

具体例を挙げると、今回遊技の結果、

ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、Ａレジスタ＝３、キャリーフラグ＝０となる。

イ）投入数＝３、払出数＝１の場合には、Ａレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。

ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合には、Ａレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。

エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合には、Ａレジスタ＝２４９、キャリーフラグ＝１となる。

【１４３０】

ここで、投入数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「３」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技の投入数として扱う。

【１４３１】

一方、投入数、及び払出数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「投入数＜払出数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数を投入数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）を払出数として扱わない。

【１４３２】

なお、「投入数＜払出数？」では、投入数－払出数を行ったが、払出数－投入数によって判断しても良い。換言すると、投入数と払出数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を算出できれば良い。

【１４３３】

「上限値超過？」では、打止差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算した結果、上限値（例えば、６５５３５）を上回るか否かを判断する。具体的には、ＨＬレジスタに記憶されている値（打止差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の投入数－今回遊技の払出数）を加算した結果、桁上がりがあるか否かを判断する。桁上がりがある場合にはＹＥＳと判断し、桁上がりが無い場合には、ＮＯと判断する。なお、桁上がりがある場合には、キャリーフラグが１となり、桁上がりが無い場合には、キャリーフラグが０となる。なお、当該演算の結果は、ＨＬレジスタに記憶される。

【１４３４】

例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３４である状況下において、

ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、ＨＬレジスタ＝１、キャリーフラグ＝１となる。なお、６５５３４＋３＝６５５３７となるが、２バイトのペアレジスタ（ＨＬレジスタ）では６５５３５を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、１となる。

イ）投入数＝３、払出数＝１の場合には、ＨＬレジスタ＝０、キャリーフラグ＝１となる。なお、６５５３４＋２＝６５５３６となるが、２バイトのペアレジスタ（ＨＬレジスタ）では６５５３５を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、０となる。

ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合には、ＨＬレジスタ＝６５５３４、キャリーフラグ＝０となる。
【１４３５】
つまり、上記の例の場合、ア）投入数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合にはＹＥＳと判断する。また、イ）投入数＝３、払出数＝１の場合にはＹＥＳと判断する。また、ウ）投入数＝３、払出数＝３の場合にはＮＯと判断する。
【１４３６】
なお、「上限値超過？」でＹＥＳとなった場合には、キャリーフラグが１となっているため、キャリーフラグを０にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが０となる。なお、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを０にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。
【１４３７】
「上限値セット」では、「上限値超過？」によって桁上がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではＨＬレジスタ）に予め定めた上限値（６５５３５）を記憶する。なお、本実施形態における上限値は、２バイトで記憶可能な最大値である６５５３５としているが、上限値は６５５３５に限らず、予め定めた値であれば良い。
【１４３８】
上記の例では、打止差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、「上限値超過？」によってＨＬレジスタ＝２となっている。このような場合に、「上限値セット」により、ＨＬレジスタに６５５３５を記憶する。
【１４３９】
同様に、上記の例では、打止差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、イ）投入数＝３、払出数＝１の場合には、「上限値超過？」によってＨＬレジスタ＝０となっている。このような場合に、「上限値セット」により、ＨＬレジスタに６５５３５を記憶する。
【１４４０】
つまり、ＨＬレジスタに記憶されている値に桁上がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに上限値である６５５３５を記憶することにより、遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「上限値セット」を実行した場合であっても次回遊技は可能である。換言すれば、「上限値セット」を実行した以降の遊技においても、図５７における処理は実行される。
【１４４１】
なお、図５７では「上限値セット」の処理を備えていたが、「上限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「上限値超過？」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の打止差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が６５５３４、当該遊技の投入数、払出数が、ア）投入数＝３、払出数＝０の場合には、打止差数カウンタに記憶されている値が６５５３４となっている（前回遊技の打止差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「打止差数カウンタ」に異常値（桁上がりした値）が記憶されることなくすことができる。また、「上限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。
【１４４２】
つまり、「上限値超過？」によって桁上がりが発生した場合には、桁上がりが発生したときの値を用いて打止差数カウンタを更新しないようにすることで、打止差数カウンタの値として異常値が入らないようにしている。換言すると、遊技媒体の差数がマイナスの値となった場合であっても、出来るだけ正確に、遊技媒体の差数を用いて打ち止め状態を発

生させることができる。
【１４４３】
　また、上限値を上回る値については上限値、又は、前回の値を打止差数カウンタの値とするため、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数に対応した値（例えば、１９０００）を大きく超えた差数を付与できないようにしている。具体的には、初期値として１９０００を記憶し、上限値を６５５３５とすることによって、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の最大差数は、約６５５３５（初期値（１９０００）から上限値（６５５３５）の差分の絶対値（４６５３５）＋１９０００）に抑えることができる。換言すると、射幸性が著しく高くならないようにすることができる。
【１４４４】
　「差数更新」では、「上限値超過？」での演算結果（投入数－払出数）の値（Ａレジスタに記憶されている値）の補数を算出してＡレジスタに記憶する。そして、算出した補数（Ａレジスタに記憶されている値）をＨＬレジスタから減算する。つまり、「打止差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を実行する。
【１４４５】
　なお、「差数更新」における補数とは、１バイト（２５５）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、０－Ａレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（ＮＥＧ命令）によって導出することができる。
【１４４６】
　例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３４である状況下において、
エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「差数更新」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に６５５３４－７を演算することにより、ＨＬレジスタには６５５２７が記憶される。なお、６５５３４－７の演算結果は、０を下回らないため（桁下がりがないため）、キャリーフラグは０となる。
【１４４７】
　また、例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が２である状況下において、
エ）投入数＝３、払出数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「打止差数カウンタ更新」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に２－７を演算することにより、ＨＬレジスタには６５５３１が記憶される。なお、２－７は、－５となるが、０を下回るため（桁下がりがあるため）、ＨＬレジスタには６５５３１が記憶される。また桁下がりがあるため、キャリーフラグは１となる。
【１４４８】
　「打止差数カウンタ更新」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を打止差数カウンタに記憶する。
【１４４９】
　例えば、「上限値超過？」でＮＯとなった場合には、前回遊技の打止差数カウンタの値と今回遊技の遊技媒体の差数（投入数－払出数、又は払出数－投入数）によって更新された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「打止差数カウンタ更新」により、前回遊技の打止差数カウンタの値と今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値によって更新（減算、又は加算）した値を打止差数カウンタに記憶する。
【１４５０】
　例えば、「上限値超過？」でＹＥＳとなった場合には、ＨＬレジスタには上限値（６５５３５）が記憶されているため、「打止差数カウンタ更新」により、上限値（６５５３５）を打止差数カウンタに記憶する。
【１４５１】
　「差数＞１９０００？」では、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが１であるか否かを判断する。キャリーフラグが１の場合にはＹＥＳと判断し、キャリーフラグが１でない場合

（キャリーフラグが０である場合）にはＮＯと判断する。なお、キャリーフラグが１である場合とは、「差数更新」により桁下がりがあった場合である。一方、「投入数＜払出数？」により上がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは１となるが、その後、キャリーフラグを０とするための所定の演算を行うため、「差数＞１９０００？」ではＮＯと判断することができる。

【１４５２】

つまり、「差数＞１９０００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断することができる。そのため、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数を定数（１９０００）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。

【１４５３】

このように、「差数＞１９０００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断するため、初期値として１９０００を記憶している。

【１４５４】

先述したとおり、この１９０００は、打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値「１９０００」である。つまり、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、０を下回るため、キャリーフラグが１となる。

【１４５５】

また、初期値として１９０００を記憶することによって、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体の差数として－４６５３５に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を１９０００としたとき、打止差数カウンタの値が４９０００である状況とは、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が－３００００であることを意味する。

【１４５６】

以上のとおり、初期値として「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である１９０００を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として１９０００を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数として－４６５３５に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として１９０００を記憶することについて例示しているが、初期値が１９０００以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として１９０００以外の値を採用することができる。

【１４５７】

「打ち止めフラグ保存」では、主制御基板のＲＷＭ領域内の打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めフラグ記憶領域に所定値を記憶する。

【１４５８】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴わない電源投入や、電源断（電源断処理の実行）では初期化されない。また、打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアによって初期化されない。

【１４５９】

打ち止めフラグ記憶領域に記憶された情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア処理）によって初期化することができる（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

【１４６０】

つまり、「打ち止めフラグ保存」で打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報を記憶した後に電源がＯＦＦとなり、その後、電源がＯＮ（設定変更を伴わない電源ＯＮ）となった場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（１９０００）となるが、打ち止めフラグ記憶領域に記憶されている情報（打ち止めの条件を満たしたことを示す情報）は初期化されない。

【１４６１】

そのため、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止めの条件を満たしたことを示す情報が記憶された状況で電源断となり、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合は、打止差数カウンタは初期値となるが、打ち止め状態となる。

【１４６２】

なお、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されている場合（打ち止め状態となっている場合）には、次回の遊技を実行するためのベット操作はできないようにしている。例えば、ベットボタンの操作が無効となったり、ブロッカの位置を、メダル流路を形成しない位置（投入されたメダルを返却口から返却するための位置）にする（しておく）。

【１４６３】

また、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行わない遊技機においては、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に精算スイッチの操作はできるようにしても良い。このように構成することにより、クレジット数を精算することができる。

【１４６４】

一方、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶された後に遊技媒体の自動精算を行う遊技機においては、精算スイッチの操作はできないようにしても良い。

【１４６５】

なお、上限値として６５５３５を例にして説明したが、例えば、上限値を２９０００とした場合、「上限値超過？」では、打止差数カウンタに記憶されている値に今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算した結果、上限値（２９０００）を上回るか否かを判断する。そして、打止差数カウンタに記憶されている値に今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算した結果、上限値（２９０００）を上回る場合には、「上限値セット」によりＨＬレジスタに２９０００を記憶するようにしても良い。

【１４６６】

このように上限値を２９０００とすることにより、最大でも遊技媒体の差数が２９０００（初期値（１９０００）から上限値（２９０００）の差分の絶対値（１００００）＋１９０００）を超えたときに、打ち止め状態とすることができる。換言すると、上限値を６５５３５とした場合と比較して、打ち止め状態とするまでに遊技者が得られる可能性がある遊技媒体の差数を抑えることができる。つまり、射幸性を著しく高くしないようにすることができる。

【１４６７】

また、上限値を２９０００とした場合においても、「上限値超過？」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の打止差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。

【１４６８】

なお、上限値として２９０００とした場合について説明したが、上限値は２９０００に限るものではなく、任意の値とすることができる。

【１４６９】

また、電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合を例として説明したが、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用することができる。

【１４７０】

遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合には、上限値を初期値と同じにすることが考えられる。例えば、初期値を「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である１９０００とした場合は、上限値も１９０００とする。このようにすることにより、遊技媒体の差数が初期値よりも小さくなった場合には、「上限値超過？」でＹＥＳとなり、

上限値として１９０００が記憶されることとなる。よって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とすることができる。

【１４７１】

以上のとおり、図５５、図５６、図５７のような処理を行うことによって、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶することができる（打ち止め処理を実行することができる）例を示した。

【１４７２】

また、図５６、図５７のような処理を行うことによって、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶することができる（打ち止め処理を実行することができる）例を示した。

【１４７３】

なお、図５５、図５６、図５７に記載されている制御処理は一例であって、制御処理の順序が異なる場合であっても、同様の効果を発揮すればどのような制御処理の順序であっても良い。

【１４７４】

同様に、図５５、図５６、図５７に記載されている制御処理は一例であって、制御処理の加算や減算が異なる場合（例えば、加算と減算が逆である場合）であっても、同様の効果を発揮すればどのような演算処理であっても良い。換言すると、「加算する」や「減算する」を「更新する」と表すことができる。

【１４７５】

また、図５５、図５６、図５７に記載の打ち止め監視処理は、ボーナス遊技状態においても実行される。換言すると、ボーナス遊技状態の途中（ボーナス遊技状態の終了条件を満たす前の遊技）であっても、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶し、ボーナス遊技状態の途中であっても打ち止め状態にするようにしていた。

【１４７６】

同様に、図５６、図５７に記載の打ち止め監視処理は、ボーナス遊技状態の途中（ボーナス遊技状態の終了条件を満たす前の遊技）であっても、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、遊技媒体数が１９０００を超えたときに打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶し、ボーナス遊技状態の途中であっても打ち止め状態にするようにしていた。

【１４７７】

このように構成することによって、ボーナス遊技状態であっても、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えたときに打ち止め状態とすることができ、射幸性を著しく高くしない遊技機を提供することができる。

【１４７８】

しかしながら、ボーナス遊技状態の途中で打ち止め状態とすることは、遊技者にとって不快な思いをさせてしまうことにはなる。

【１４７９】

そこで、ボーナス遊技状態の途中で（ボーナス遊技状態の終了条件を満たす前の遊技）では、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、直ぐには打ち止め状態とせず、そのボーナス遊技状態の終了条件を満たしたときに、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報（所定値）を記憶し、打ち止め状態にする例を次に説明する。

【１４８０】

＜打ち止め監視処理（打止差数カウンタの減算バージョン、打ち止め仮フラグによってボーナス遊技状態終了後に打ち止め状態）＞

図５８は、図５７の変形例である。図５８では、打ち止め仮フラグ記憶領域を有する。

【１４８１】

打ち止め仮フラグ記憶領域とは、主制御基板のＲＷＭ領域の１つである。具体的には、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合に、打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報（例えば、「１」等の所定値）が記憶される記憶領域である。

【１４８２】

打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶されている情報は、電源のＯＮ、ＯＦＦだけでは初期化されない。また、打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶された情報は、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアによって初期化されない。

【１４８３】

また、打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶されている情報は、設定変更を伴う電源投入（設定変更に伴うＲＷＭクリア処理）によって初期化（例えば、「０」）することができる（打ち止めの仮条件を満たしたことを示す情報を満たしたことの情報をクリアすることができる）。

【１４８４】

なお、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報を記憶しない。換言すると、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、その遊技で打ち止め状態とはならない。

【１４８５】

打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、そのボーナス遊技状態が終了した遊技で、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報を記憶する。換言すると、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶された遊技がボーナス遊技状態である場合には、そのボーナス遊技状態が終了した遊技が終了した後に打ち止め状態となる。

【１４８６】

以下では、図５７と相違する点について中心に説明を行う。

【１４８７】

まず、「打ち止め仮フラグＯＮ？」では、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報が記憶されているか否かを判断する。

【１４８８】

「打ち止め仮フラグＯＮ？」でＹＥＳと判断した場合には、「ボーナス遊技状態？」を判断する。

【１４８９】

「打ち止め仮フラグＯＮ？」でＮＯと判断した場合には、「再遊技作動図柄表示？」を判断する。

【１４９０】

「再遊技作動図柄表示？」は、図５７の「再遊技作動図柄表示？」と同一のため、説明を省略する。

【１４９１】

「打止差数カウンタセット」は、図５７の「打止差数カウンタセット」と同一のため、説明を省略する。

【１４９２】

「投入数＜払出数？」は、図５７の「投入数＜払出数？」と同一のため、説明を省略する。

【１４９３】

「上限値超過？」は、図５７の「上限値超過？」と同一のため、説明を省略する。

【１４９４】
「上限値セット」は、図５７の「上限値セット」と同一のため、説明を省略する。
【１４９５】
「差数更新」は、図５７の「差数更新」と同一のため、説明を省略する。
【１４９６】
「打止差数カウンタ更新」は、図５７の「打止差数カウンタ更新」と同一のため、説明を省略する。
【１４９７】
「差数＞１９０００？」は、図５７の「差数＞１９０００？」と同一のため、説明を省略する。
【１４９８】
「打ち止め仮フラグ保存」では、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報を記憶する。例えば、打ち止めの仮条件を満たすことを示す情報としては、所定値（例えば、「１」）等の数値情報が該当する。
【１４９９】
「ボーナス遊技状態？」では、次回の遊技がボーナス遊技状態の遊技であるか否かを判断している。具体的には、ボーナス作動フラグを確認し、１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れかが作動しているか否かを判断している。
【１５００】
ここで、ボーナス作動フラグとは、主制御基板のＲＷＭ領域の１つである。例えば、１種ＢＢに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ボーナス作動フラグのうち１種ＢＢに対応したビットがオン（１）となり、１種ＢＢが終了した遊技でオンからオフ（０）となる。同様に、２種ＢＢに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ボーナス作動フラグのうち２種ＢＢに対応したビットがオン（１）となり、２種ＢＢが終了した遊技でオンからオフ（０）となる。同様に、ＲＢに対応した図柄組合せが停止表示した遊技では、ボーナス作動フラグのうちＲＢに対応したビットがオン（１）となり、ＲＢが終了した遊技でオンからオフ（０）となる。
【１５０１】
なお、ボーナス作動フラグのオン、オフを記憶するのは、打ち止め監視処理よりも前の処理で実行されるように構成されている。
【１５０２】
例えば、前回の遊技がボーナス遊技状態（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れか）であったとしても、今回の遊技でボーナス遊技状態（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れか）が終了した場合には、「ボーナス遊技状態？」でＮＯと判断する。
【１５０３】
例えば、前回の遊技がボーナス遊技状態（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れか）であり、今回の遊技でボーナス遊技状態（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れか）が終了しなかった場合には、「ボーナス遊技状態？」でＹＥＳと判断する。
【１５０４】
例えば、前回の遊技がボーナス遊技状態（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れか）でなく（非ボーナス遊技状態であり）、今回の遊技でボーナス遊技状態（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの何れか）となった場合には、「ボーナス遊技状態？」でＹＥＳと判断する。
【１５０５】
「打ち止めフラグ保存」は、図５７の「打ち止めフラグ保存」と同一のため、説明を省略する。
【１５０６】
以上のように、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えることによって、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊

技媒体数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態となる。
【１５０７】
　また、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後は、打止差数カウンタの更新は行わない。このように構成することによって、無駄な処理を行わないようにすることができる。
【１５０８】
　ただし、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後であっても、打止差数カウンタの更新を行っても良い。このように構成することによって、処理の共通化を図ることができる。
【１５０９】
　また、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後は、遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かの判断を行わない。このように構成することによって、無駄な処理を行わないようにすることができる。
【１５１０】
　また、図５８からも明らかなとおり、打ち止め仮フラグ記憶領域に打ち止め仮条件を満たすことを示す情報が記憶された後は、遊技媒体の差数が１９０００を下回っても、打ち止め仮フラグ記憶領域に記憶されている情報を更新しない（打ち止め仮条件を満たすことを示す情報をクリアしない）。このように構成することによって、ボーナス遊技状態中に１回でも遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、仮にボーナス遊技状態が終了した遊技で遊技媒体の差数が１９０００を下回っていても、打ち止め状態とすることができる。
【１５１１】
＜遊技店の営業可能な時間と打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数の関係＞
　打ち止め状態となる機能（コンプリート機能とも称する）を有する遊技機は、以下の式が成り立つように設計しても良い。
【１５１２】
　（打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数）／（遊技者にとって最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数）×最小遊技時間（ｓ）／３６００＜風営法で定められた遊技店の営業可能な時間（ｈ）
【１５１３】
　なお、上記式における最小遊技時間（ｓ）は、上述した最小遊技時間であり、４．１秒に相当する。具体的には、或る遊技に係るリール回転開始から或る遊技の次の遊技（次回遊技）のリール回転開始までの最短の時間である。また、３６００は、秒を時間に変換するための定数である（１時間＝６０分×６０秒＝３６００秒）。また、風営法は、風俗営業等の規則及び業務の適正化等に関する法律である。
【１５１４】
　また、遊技者にとって最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数とは、一般的に、遊技者にとって最も有利な遊技状態における１ゲームあたりの純増（純増枚数）と称されることがある。
【１５１５】
　遊技者にとって最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数を説明するにあたり簡単な例を挙げて説明を行う。
【１５１６】
　例えば、最も有利な遊技状態がＡＴ状態とする（なお、ＡＴ状態においては、３枚ベットで遊技することが最も有利であるものとする）。また、内部抽せんによって、３／４の確率で１０枚役（小役）に当選し、１０枚役に対応した図柄組合せが停止表示可能とする。また、内部抽せんによって、１／４の確率でハズレが決定され、ハズレ（０枚）に対応した図柄組合せが停止表示されるとする。なお、このＡＴ状態においては、内部抽せんによって小役が当選した遊技においては、報知された有利なストップスイッチの操作態様に

従うことにより、遊技者が有利なストップスイッチ操作態様で操作するものとする。換言すると、内部抽せんによって１０枚役（小役）に当選した場合には、１００％の確率で１０枚役に対応した図柄組合せが停止表示可能とする。

【１５１７】

この場合における、遊技者にとって最も有利な遊技状態における１遊技あたりの期待増加数とは、（３／４×１０＋１／４×０）／３＝２．５となる。なお、この例では、リプレイに当選した遊技について考慮していないが、内部抽せんによりリプレイに当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した遊技については、０枚ベット、０枚アウトとして計算することとする。

【１５１８】

なお、遊技者にとって有利な遊技状態として、ボーナス遊技状態Ａ、ボーナス遊技状態Ｂ、ＡＴ状態のように、複数の遊技状態を備える遊技機においては、これら複数の遊技状態のうち、１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が最も大きい遊技状態を遊技者にとって最も有利な遊技状態とする。

【１５１９】

例えば、ボーナス遊技状態Ａの１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が３．５、ボーナス遊技状態Ｂの１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が２．０、ＡＴ状態の１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が２．５であるとき、遊技者にとって最も有利な遊技状態は、ボーナス遊技状態Ａとなる。

【１５２０】

なお、上述した各遊技状態の１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数は例示であり、他の数値であっても良い。

【１５２１】

また、風営法で定められた遊技店の営業可能な時間（ｈ）とは、１８時間となっている。具体的には、風営法第１３条には、「風俗営業者は、深夜（午前零時から午前六時までの時間をいう。以下同じ）においては、その営業を営んではならない。」と記載されている。つまり、遊技店が営業可能な時間とは、１日のうち深夜を除いた時間帯である１８時間が該当する。

【１５２２】

また、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数として１９０００としている。

【１５２３】

また、打ち止め状態となる条件として、ア）電源投入後、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えたこと、又は、イ）電源投入時を起点（０）として遊技媒体の差数が１９０００を超えたこと、の何れかを採用することができる。

【１５２４】

そのため、上述した式に数値を当てはめると、１９０００／（遊技者にとって最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数）×４．１／３６００＜１８となる。

【１５２５】

つまり、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を１９０００にすることによって、遊技者にとって最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が、約０．８３より大きい場合には、遊技者にとって最も有利な遊技状態が遊技店の営業開始直後から開始されその遊技状態が継続したとき（連続して遊技者にとって最も有利な遊技状態が行われたとき）であっても、遊技店の閉店前までに打ち止め状態となるように構成されている。

【１５２６】

換言すると、最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が著しく大きい値（例えば、２．５より大きい値）に設計された遊技機を遊技店に設置した場合であっても、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を１９０００とすることにより、

遊技者にとって最も有利な遊技状態が継続した場合（連続して遊技者にとって最も有利な遊技状態が行われた場合）であっても、遊技店が営業可能な営業時間内で打ち止め状態とすることができるため、最も有利な遊技状態における１遊技あたりの遊技媒体の期待増加数が著しく大きい値となる遊技機であっても、射幸性を著しく高くしない遊技機を提供することができる。

【１５２７】

なお、都道府県で定められた営業可能な時間のうち最も短時間となる営業可能な時間は１３時間となっているため、上述した式の右辺である１８（ｈ）を１３（ｈ）に置き換えて、上述した式が成立するよう構成するようにしても良い。

【１５２８】

このように構成することによって、上述した式の右辺を１８（ｈ）とした場合よりも、上述した式の右辺を１３（ｈ）にした場合の方が、より射幸性が著しく高くならない遊技機を提供することができる。

【１５２９】

＜有利区間差数カウンタと打止差数カウンタ＞

有利区間差数カウンタと打止差数カウンタの特徴（主な相違点）について改めて説明を行う。

【１５３０】

＜＜有利区間差数カウンタ＞＞

（１）概要

有利区間の終了（強制終了）に係る遊技媒体の差数を記憶するための記憶領域である。例えば、有利区間における遊技媒体の差数が２４００を超えた場合には、有利区間を終了するように制御する。

（２）カウント開始時

有利区間が開始した遊技から遊技媒体の差数を算出し、有利区間差数カウンタの更新を開始する。つまり、電源が投入された後の最初の遊技が通常区間であった場合等、通常区間の遊技では、通常区間の遊技の遊技媒体の差数に基づいて、有利区間差数カウンタのカウントを開始しない。

【１５３１】

なお、通常区間の或る遊技にて、有利区間の移行条件を満たした場合には、その或る遊技にて、有利区間差数カウンタに初期値（例えば、４６５３５）を設定するように構成することは差し支えない。

【１５３２】

（３）カウント終了時

有利区間が終了する遊技でカウントを終了する。換言すると、有利区間が開始する遊技から有利区間差数カウンタの更新を開始し、その後、有利区間が終了する遊技まで有利区間差数カウンタの更新を行う。なお、有利区間が終了する遊技は、有利区間差数カウンタを更新しなくても良いし、有利区間差数カウンタを更新しても良い。

【１５３３】

（４）有利区間差数カウンタを初期化する例

ア）有利区間の終了に伴うＲＷＭクリア処理によって、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期化（例えば０を記憶）する。

イ）設定変更を伴う電源投入（設定キースイッチオンの状況下で電源スイッチオンにして移行する設定変更モードに伴うＲＷＭクリア処理）によって、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期化（例えば０を記憶）する。

【１５３４】

なお、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期化することによって有利区間差数カウンタに記憶される値（初期化による値）と、有利区間の開始条件を満たして有利区間差数カウンタに記憶される値（初期値）は、異なる値となるように構成されていても良い。

【１５３５】
例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期化することによって有利区間差数カウンタに記憶される値（初期化による値）の例としては「０」が挙げられる。
【１５３６】
また、有利区間の開始条件を満たして有利区間差数カウンタに記憶される値（初期値）の例としては、「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応する値」、又は、「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応する値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応する値」とすることが挙げられる。
【１５３７】
ここで、「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応する値」の例としては「２４００」、「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応する値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応する値」の例としては、「６３１３５」が挙げられる。なお、これら数値は例示であり、これらに限定されるものではない。
【１５３８】
また、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期化することによって有利区間差数カウンタに記憶される値（初期化による値）は、有利区間のカウント開始条件を満たして有利区間差数カウンタに記憶される値（初期値）となるように構成されていても良い。
【１５３９】
具体的には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期化することによって有利区間差数カウンタに記憶される値（初期化による値）を、「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応する値」、又は、「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応する値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応する値」としても良い。
【１５４０】
（５）有利区間差数カウンタの値が維持される例
ア）所定のエラー（復帰可能エラー）が発生し、所定のエラーを解除するためのリセットスイッチが操作されても、有利区間差数カウンタは初期値にしない（所定のエラーは解除可能となる）。
【１５４１】
例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が１００の状況で所定のエラーが発生し、リセットスイッチを操作することにより所定のエラーを解除した場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値は１００を維持する。つまり、有利区間差数カウンタに記憶されている値は更新しない。なお、このときは、有利区間も維持する。
【１５４２】
イ）電源断処理（電断時処理とも称する）を実行し、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）によって電源復帰した場合には、有利区間の差数カウンタは初期値にしない。
【１５４３】
例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が１００の状況で電源スイッチがオフとなって電源断処理を実行し、その後、設定変更を伴わない電源投入によって電源復帰した場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値は１００を維持する。つまり、有利区間差数カウンタに記憶されている値は更新しない。なお、このときは、有利区間も維持する。
【１５４４】
なお、上述した（４）有利区間差数カウンタを初期化する例や、（５）有利区間差数カウンタの値が維持される例は一例である。例えば、一部の例を採用することや全ての例を採用することができる。また、他の事象が発生することにより、有利区間差数カウンタに記憶されている値を初期値にすることや、有利区間差数カウンタの値が維持されるように

構成されていても良い。
＜＜打止差数カウンタ＞＞
（１）概要
打ち止めに係る遊技媒体の差数を記憶するための記憶領域である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、打ち止め状態（コンプリート状態とも称する）とするように制御する。
【１５４５】
なお、本実施形態では、打ち止めに係る遊技媒体の差数とは、以下の（ア）、（イ）の何れか一方のことを指すこととする。
（ア）電源投入時を起点（０）とした現在の遊技媒体の差数
（イ）電源投入後、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの現在の遊技媒体の差数
（２）カウント開始時
電源投入（設定変更を伴わない電源投入、及び、設定変更を伴う電源投入）が行われた後の最初の遊技から遊技媒体の差数を算出し、打止差数カウンタの更新を開始する。つまり、電源が投入された後の最初の遊技が通常区間の遊技であっても、有利区間の遊技であってもカウントを開始する。
【１５４６】
なお、打ち止めに係る遊技媒体の差数のカウントは、遊技機に所定のスイッチ（所謂、打ち止めスイッチ）を設け、所定のスイッチの操作によって、遊技店側でカウントする又はカウントしないを選択することができないように構成されている（従来の打ち止め機能とは異なる）。換言すると、同じ機種の遊技機（同じ型式の遊技機）で遊技した場合、遊技店の違いにより、打ち止め状態となる場合と打ち止め状態とならない場合とを有さない。つまり、打ち止め状態となる遊技媒体の差数を超えた場合、一律、打ち止め状態となる。
【１５４７】
（３）カウント終了時
打ち止め条件を満たした遊技でカウントを終了する。換言すると、電源投入された遊技から打止差数カウンタの更新を開始し、その後、打ち止め条件を満たすまで打止差数カウンタの更新を行う。なお、打ち止め条件を満たした遊技は、打止差数カウンタを更新しなくても良いし、打止差数カウンタを更新しても良い。
【１５４８】
（４）打止差数カウンタを初期化する例
ア）電源断処理を実行し、その後、設定変更を伴う電源投入（設定キースイッチオンの状況下で電源スイッチオン）によって電源復帰した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化（例えば、０を記憶）する。
【１５４９】
例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が２００の状況で、電源スイッチがオフとなって電源断処理を実行し、その後、設定変更を伴う電源投入によって電源復帰した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は０（初期化後の値）となる。
【１５５０】
イ）電源断処理を実行し、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）によって電源復帰した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化（例えば、０を記憶）する。
【１５５１】
例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が２００の状況で、電源スイッチがオフとなって電源断処理を実行し、その後、設定変更を伴わない電源投入によって電源復帰した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は０（初期化後の値）となる。
【１５５２】
なお、打止差数カウンタを初期化する事象が発生した場合、打止差数カウンタに記憶さ

れている値を初期化することによって打止差数カウンタに記憶される値を打止差数カウンタの初期値となるようにしても良い。

【１５５３】

このように構成することにより、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化する処理は、打止差数カウンタに初期値を記憶（設定）する処理と同じことを指すことができる。そのため、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化する処理と、打止差数カウンタに初期値を記憶（設定）する処理の２つ設ける必要はなくなり、プログラム容量は削減することができる。

【１５５４】

なお、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化することにより打止差数カウンタに記憶される値と、打止差数カウンタに初期値を記憶（設定）する値が、同じある場合、又は、異なる場合であっても、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化する処理と、打止差数カウンタに初期値を記憶（設定）する処理との２つの処理を設けても良い。

【１５５５】

例えば、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化することに打止差数カウンタに記憶される値が０であるとき、その後、打止差数カウンタに初期値を記憶（設定）する処理によって０を記憶するように構成しても良い。

【１５５６】

また、打止差数カウンタに記憶されている値を初期化することに打止差数カウンタに記憶される値が０であるとき、その後、打止差数カウンタに初期値を記憶（設定）する処理によって１９０００を記憶するように構成しても良い。

【１５５７】

（５）打止差数カウンタの値が維持される例

ア）所定のエラー（復帰可能エラー）が発生し、所定のエラーを解除するためのリセットスイッチが操作されても、打止差数カウンタは初期値にしない（所定のエラーは解除可能となる）。

【１５５８】

例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が２００の状況で所定のエラーが発生し、リセットスイッチを操作することにより所定のエラーを解除した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は２００を維持する。つまり、打止差数カウンタに記憶されている値は更新しない。

【１５５９】

イ）有利区間の終了に伴うＲＷＭクリア処理によって初期値にしない。換言すると、打止差数カウンタは、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアの対象となっていないカウンタである。

【１５６０】

例えば、打止差数カウンタに記憶されている値が２００の状況で有利区間が終了し、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリアが実行された場合であっても、有利区間の終了に伴うＲＷＭクリア後の打止差数カウンタに記憶されている値は２００を維持する。つまり、打止差数カウンタに記憶されている値は更新しない。

【１５６１】

なお、上述した（４）打止差数カウンタを初期化する例や、（５）打止差数カウンタの値が維持される例は一例である。例えば、一部の例を採用することや全ての例を採用することができる。また、他の事象が発生することにより、打止差数カウンタに記憶されている値を初期値にすることや、打止差数カウンタの値が維持されるように構成されていても良い。

【１５６２】

＜打ち止めに係る報知状態＞

打ち止めに係る報知状態として、第１状態、第２状態、第３状態を有する。なお、打ち止めに係る報知状態は、サブ制御手段により制御される状態である。

【１５６３】
　第１状態は、打ち止めの条件を満たす前の状態である。また、打ち止めに係る遊技媒体の差数と、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数との差が特定値（例えば、１００）より大きいである状態を指す。
【１５６４】
　例えば、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を１９０００とし、特定値を１００としたとき、打ち止めに係る遊技媒体の差数が０～１８９００未満の状況が第１状態に相当する。本実施形態では、第１状態を、「通常状態」、「作動予告前報知状態」、「打ち止め作動予告前報知状態」とも称す。
【１５６５】
　第２状態は、打ち止めの条件を満たす前の状態である。また、打ち止めに係る遊技媒体の差数と、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数との差が特定値以下である状態を指す。
【１５６６】
　例えば、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を１９０００とし、特定値を１００としたとき、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９００～１９０００の状況が第２状態に相当する。本実施形態では、第２状態を、「作動予告状態」、「作動予告報知状態」、「打ち止め作動予告報知状態」とも称す。
【１５６７】
　第３状態は、打ち止めの条件を満たした状態である。具体的には、打ち止めの条件を満たし、打ち止め処理（打ち止め状態）を実行している状態を指す。
【１５６８】
　例えば、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を１９０００としたとき、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた状況（打ち止め状態となっている状況）が第３状態に相当する。本実施形態では、第３状態を「作動状態」、「作動報知状態」、「打ち止め作動報知状態」とも称す。
【１５６９】
　つまり、電源をオンにしてから打ち止め状態となるまでにおける、打ち止めに係る報知状態の遷移は、第１状態の後に第２状態となり、その後、第２状態の後に第３状態となる。
【１５７０】
　なお、打ち止めに係る報知状態の遷移は、必ずしも、第１状態→第２状態→第３状態となるとは限らない。詳細は後述するが、例えば、第１状態→第２状態→第１状態→第２状態→第３状態となる場合も有する。
【１５７１】
＜打ち止めに係る報知状態に応じた報知態様＞
　次に、打ち止めに係る報知状態に応じた報知態様について、図を用いて説明を行う。
【１５７２】
＜＜打ち止めに係る報知状態：通常状態＞＞
　図７５は、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であるときの演出の一例を示す図である。以下に、図７５（１）、図７５（２）、図７５（３）の順に、表示装置３２に表示される演出（画像）の説明を行う。
【１５７３】
＜＜＜図７５（１）＞＞＞
　打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）における演出の例である。
【１５７４】
　表示装置３２の左下側には、ＰＡＹＯＵＴとＣＲＥＤＩＴが表示されている。ＰＡＹＯＵＴは、１回の遊技の結果、得られた遊技媒体の数（遊技媒体の付与数）に対応した表示を行う。図７５（１）では、１回の遊技が終了する前（例えば、全リールが回転している

とき）を示しているため、「００」が表示されている。
【１５７５】
　また、ＣＲＥＤＩＴは、現在のクレジット数に対応した表示を行う。図７５（１）では、クレジット数が「５０」である状況で遊技を行っている例を示しているため、「５０」が表示されている。
【１５７６】
　表示装置３２の右上側には、ＴｏｔａｌとＧが表示されている。Ｔｏｔａｌは、ＡＴ状態によって得られた遊技媒体の獲得数に対応した表示を行う。図７５（１）では、ＡＴ状態によって得られた遊技媒体の獲得数が２０００である例を示しているため、「Ｔｏｔａｌ２０００枚」が表示されている。
【１５７７】
　また、Ｇは、ＡＴ状態で実行した遊技数に対応した表示を行う。図７５（１）では、ＡＴ状態で実行した遊技数が１０００ゲームである例を示しているため、「１０００Ｇ」が表示されている。
【１５７８】
　表示装置３２の中央にはキャラクタ画像を含んだ遊技の興趣を高める画像が表示されている。なお、ＡＴ状態では、表示装置３２の中央にストップスイッチの有利な操作態様を示す表示を行う場合を有する（不図示）。
【１５７９】
　打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に電源がオフとなり、その後、設定キースイッチがオフの状況で電源がオン（設定変更を伴わない電源投入）となった後には、ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ、Ｔｏｔａｌ、Ｇは、電源がオフとなったときに表示されていた情報と同一の表示がなされるように構成されている。
【１５８０】
　また、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）において、ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ、Ｔｏｔａｌ、Ｇの情報の表示している例を示したが、必ずしもこれらを表示しなくても良い。
【１５８１】
　例えば、Ｔｏｔａｌ、Ｇの情報は表示するが、ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴの情報は表示しない等のように構成しても良い。また、ＧをＡＴ状態で実行した遊技数に対応した表示を行っていたが、ＧをＡＴ状態の残りの遊技数に対応した表示としても良い。このように、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）において表示される情報は、任意の情報とすることが可能である。
【１５８２】
　以上のとおり、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）であるときには、打ち止め条件を満たすまでの事前報知や、打ち止め状態であることを示す報知は行われない。なお、ＡＴ状態中を例に挙げたが、如何なる遊技状態（ボーナス遊技状態中や、通常遊技状態中（非ＡＴ中、非ボーナス遊技状態中、非ボーナス内部中、ボーナス内部中））の遊技であっても、打ち止め条件を満たすまでの事前報知や、打ち止め状態であることを示す報知は行われない。
【１５８３】
＜＜＜図７５（２）＞＞＞
　打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技待機中における演出（デモ演出、デモ画面とも称す）の例である。例えば、デモ演出は、遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミングから新たなベットがなされないまま所定時間（例えば６０秒）経過した場合に実行される。
【１５８４】
　なお、デモ演出は、ＡＴ状態やボーナス遊技状態等の特定の遊技状態であるときには、遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミングから新たなベットがなさ

れないまま所定時間（例えば６０秒）経過した場合であっても実行されないようにしても良い。

【１５８５】

また、デモ演出は、メニューモードであるとき（メニュー画像が表示されているとき）には、遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミングから新たなベットがなされないまま所定時間（例えば６０秒）経過した場合であっても実行されないようにしても良い。

【１５８６】

つまり、遊技終了後の或るタイミングから所定時間が経過する前のタイミング（例えば、或るタイミングから３０秒後）にメニューモードに移行し、そのままメニュー画面が表示されている状況で遊技終了後の或るタイミングから所定時間が経過した場合であっても、デモ演出が実行されなくても良い。

【１５８７】

なお、メニューモードに移行した場合には、メニューモードを開始した或るタイミングから所定時間（例えば６０秒）経過した場合にデモ演出を実行しても良いし、メニューモードを開始した或るタイミングから所定時間と異なる特定時間（例えば１２０秒）経過した場合にデモ演出を実行しても良い。

【１５８８】

また、メニューモードに移行した場合には（メニュー画像が表示されている場合には）、デモ演出が実行されないようにしても良い。

【１５８９】

デモ演出の例として、キャラクタ画像を表示している例を記憶していや企業のロゴマーク画像や注意喚起画像（遊技へののめり込みを防止するための画像）等が順序表示される。

【１５９０】

なお、デモ演出として、上述したデモ演出の例に加えて、打ち止め機能が搭載されていることを示す画像も表示されても良い。例えば、打ち止め機能が搭載されていることを示す画像として「打ち止め機能搭載機です」や「コンプリ―ト機能搭載機です」等の画像を所定時間（例えば、３秒）表示しても良い。

【１５９１】

このように、デモ演出として打ち止め機能が搭載されていることを示す画像を表示する場合には、遊技者に事前にこの遊技機には打ち止め機能が搭載していることを認識させることができる。つまり、打ち止め機能が搭載されている遊技機か否かを判断基準として、遊技者は遊技する遊技機を選定することもできる。また、仮に打ち止め状態となった場合であっても、その遊技者と遊技店とのトラブル（例えば、ＡＴの途中で打ち止め状態となってしまった場合における遊技者からのクレーム）を未然に防ぐことができる。

【１５９２】

また、デモ演出として、注意喚起画像（遊技へののめり込みを防止するための画像）と、打ち止め機能が搭載されていることを示す画像が表示される場合を有する場合において、注意喚起画像（遊技へののめり込みを防止するための画像）の表示期間をＴ１、打ち止め機能が搭載されていることを示す画像の表示期間をＴ２としたとき、Ｔ１≦Ｔ２としても良い。このように構成することにより、打ち止め機能が搭載されていることのメッセージをより強調することができる。

【１５９３】

また、注意喚起画像（遊技へののめり込みを防止するための画像）の表示期間をＴ１、打ち止め機能が搭載されていることを示す画像の表示期間をＴ２としたとき、Ｔ１＞Ｔ２としても良い。このように構成することにより、遊技機への依存（のめり込み）を低下させるメッセージをより強調することができる。

【１５９４】

なお、デモ演出として打ち止め機能が搭載されていることを示す画像を表示する場合の

他の形態として、デモ演出として、キャラクタ画像を表示している例を記憶していや企業のロゴマーク画像や注意喚起画像（遊技へののめり込みを防止するための画像）等が順序表示されている間、「打ち止め機能搭載機です」や「コンプリ―ト機能搭載機です」等の画像も同時に表示されるように構成されていても良い。

【１５９５】

以上のとおり、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、デモ演出であるときには、打ち止め条件を満たすまでの事前報知や、打ち止め状態であることを示す報知は行われない。ただし、デモ演出中において、打ち止め機能が搭載されていることを示す画像を表示するように構成しても良い。

【１５９６】

＜＜＜図７５（３）＞＞＞

打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、遊技待機中にサブスイッチ２０が操作された場合（「メニューモード」とも称す）に表示されるメニュー画像の例である。

【１５９７】

メニュー画像には、遊技者が選択可能な項目や、遊技履歴に関する情報が表示される。

【１５９８】

遊技者が所定のスイッチ（例えば、サブ十字キースイッチ２１）の操作により選択可能な項目として、「会員登録」、「パスワード入力」、「クイックマイスロ」、「終了時ＱＲ表示」、「途中記録を見る」、「データクリア」、「音量調整」の７項目がある。

【１５９９】

例えば、所定のスイッチの操作により「音量調整」の項目を選択し、特定のスイッチ（例えば、サブスイッチ２０）を操作すると、音量調整が可能な画像が表示される。

【１６００】

例えば、所定のスイッチの操作により「会員登録」の項目を選択し、特定のスイッチを操作すると、サーバーのＵＲＬの情報を含んだ二次元コードが表示される。（携帯端末等によって二次元コードを読み込むことにより、その遊技機の製造メーカが管理しているサーバーにアクセスすることができる。）

【１６０１】

例えば、所定のスイッチの操作により「パスワード入力」の項目を選択し、特定のスイッチ（例えば、サブスイッチ２０）を操作すると、遊技者がパスワードを入力可能な画像が表示される。なお、パスワードが入力された後、遊技の進行に応じた遊技履歴を記憶する。

【１６０２】

例えば、所定のスイッチの操作により「終了時ＱＲ表示」の項目を選択し、特定のスイッチ（例えば、サブスイッチ２０）を操作すると、遊技者がパスワード入力した後からの遊技の進行に応じた遊技履歴に対応した二次元コードを表示する。なお、二次元コードの表示を終了する条件（例えば、特定のスイッチ（例えば、サブスイッチ２０）により、「ＱＲ表示終了」を選択）を満たした場合には、遊技者がパスワード入力した後からの遊技の進行に応じた遊技履歴を消去する。

【１６０３】

例えば、所定のスイッチの操作により「途中記録を見る」の項目を選択し、特定のスイッチ（例えば、サブスイッチ２０）を操作すると、遊技者がパスワード入力した後からの遊技の進行に応じた遊技履歴に対応した二次元コードを表示する。なお、二次元コードの表示を終了する条件（例えば、特定のスイッチ（例えば、サブスイッチ２０）により、「ＱＲ表示終了」を選択）を満たした場合であっても、遊技者がパスワード入力した後からの遊技の進行に応じた遊技履歴は保持される。これは、「終了時ＱＲ表示」の項目を選択した場合と異なり、遊技を継続する意思はあるが、途中までの遊技履歴を、携帯端末等を用いて確認したい遊技者向けの項目である。

【１６０４】

例えば、「途中記録を見る」の項目を選択し、遊技者がパスワード入力した後からの遊技の進行に応じた遊技履歴を、携帯端末等を用いて確認することにより、設定値を推測することや、有利区間の遊技媒体の差数が現状どの程度であるかを推測することや、打ち止めに係る遊技媒体の差数が現状どの程度であるかを推測した後、遊技履歴を消去することなく、遊技を進行することができる。

【１６０５】

全項目に関する説明は省略するが、メニュー画像が表示されているときには、遊技者が項目を選択することにより、遊技者が選択した項目に対応した画像が表示される。

【１６０６】

なお、遊技者が選択可能な項目として７項目を例示したが、これらの項目に限定されるものではない。例えば、遊技が選択可能な項目が１項目（例えば、音量調整の１つ）でも良いし、遊技者が選択可能な項目が２項目（例えば、パスワード入力と音量調整の２つ）でも良い。また、遊技者が選択可能な項目として、上記の７項目とは一部、又は、全てが異なる項目を遊技者が選択可能な項目としても良い。

【１６０７】

メニュー画像の下側には、遊技履歴に関する情報が表示される。

【１６０８】

メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報の例として、「ＨＢＢ」、「ＢＢ」、「ＲＢ」、「ＡＴ突入回数」、「総遊技回数」の５項目が挙げられる。

【１６０９】

「ＨＢＢ」は、設定変更がなされた後からの累計のハイパーボーナスの実行回数（突入回数）を表示する。ハイパーボーナスとは、複数のボーナスの中でも最も遊技者にとって有利なボーナス等が該当する。図７５（３）では、ＨＢＢを１回実行したことを示す情報が表示されている。

【１６１０】

「ＢＢ」は、設定変更がなされた後からの累計のビッグボーナスの実行回数（突入回数）を表示する。ビッグボーナスとは、ハイパービッグボーナスよりは遊技者にとって有利ではないボーナス等が該当する。図７５（３）では、ＢＢを５回実行したことを示す情報が表示されている。

【１６１１】

「ＲＢ」は、設定変更がなされた後からの累計のレギュラーボーナスの実行回数（突入回数）を表示する。レギュラーボーナスとは、ビッグボーナスよりは遊技者にとって有利ではないボーナス等が該当する。図７５（３）では、ＲＢを１回実行したことを示す情報が表示されている。

【１６１２】

「ＡＴ突入」は、設定変更がなされた後からの累計のＡＴ状態の突入回数を表示する。ＡＴ状態とは、ストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な遊技状態等が該当する。図７５（３）では、ＡＴ突入回数が５回であることを示す情報が表示されている。

【１６１３】

「総遊技回数」は、設定変更がなされた後からの累計の遊技回数を表示する。総遊技回数を、遊技者にとって有利な状態（各種ボーナス、ＡＴ状態、等）での遊技回数を含んだ全遊技状態における遊技回数としても良いし、遊技者にとって有利な状態（各種ボーナス、ＡＴ状態、等）での遊技回数を除いた一部の遊技状態における遊技回数としても良い。図７５（３）では、総遊技回数が２０００回であることを示す情報が表示されている。

【１６１４】

このように、遊技履歴に関する情報が表示される遊技機においては、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を遊技者が予測することが可能となる。

【１６１５】

例えば、総遊技回数が少ないのにも関わらず、「ＡＴ突入」等の有利な遊技状態となっている回数が多い場合には、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数が少ないのではな

いかと遊技者は予測することができる。換言すると、あと少しで打ち止め状態となりやすいのではないかと遊技者は予測することができる。

【１６１６】

一方、例えば、総遊技回数が多いのにも関わらず、「ＡＴ突入」等の有利な遊技状態となっている回数が少ない場合には、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数が多いのではないかと遊技者は予測することができる。換言すると、まだ打ち止め状態とならないのではないかと遊技者は予測することができる。

【１６１７】

メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報は、設定変更がなされた後からの累計の回数とした。そのため、電源がオフとなり、その後、設定変更キーがオフの状況下で電源がオン（設定変更を伴わない電源投入）となった後も、電源がオフとなる前の各種情報の回数と、設定変更キーがオフの状況下で電源がオンとなった後の各種情報の回数は同一となるように構成されている。なお、設定変更が行われた場合には、各種情報は初期値（例えば、０）が表示される。なお、設定変更がなされた後（設定変更キーがオンの状況下で電源がオンとなった後）は、打止差数カウンタは初期値に設定される。同様に、設定変更キーがオフの状況下で電源がオンとなった後は、打止差数カウンタは、初期値に設定される。

【１６１８】

ただし、メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報は、設定変更がなされた後からの累計の回数とするのではなく、例えば、メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報は、電源がオンされた後からの累計の回数としても良い。この場合、電源がオフとなり、その後、設定変更キーがオフの状況下で電源がオン（設定変更を伴わない電源投入）となった後は、各種情報は初期値（例えば、０）が表示される。なお、設定変更がなされた後（設定変更キーがオンの状況下で電源がオンとなった後）は、打止差数カウンタは初期値に設定される。同様に、設定変更キーがオフの状況下で電源がオンとなった後は、打止差数カウンタは、初期値に設定される。

【１６１９】

このように構成することにより、メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報は、設定変更がなされた場合（同一の設定値に設定することも含む）と、設定変更がなされなかった場合（設定変更を伴わない電源復帰）とを遊技者が判別することができないような遊技機を提供することができる。

【１６２０】

また、メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報として、「ＨＢＢ」、「ＢＢ」、「ＲＢ」、「ＡＴ突入回数」、「総遊技回数」の５項目を例示したが、当該５項目に限定されるものではない。例えば、メニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報として、１項目（例えば、総遊技回数）が表示されるものや、２項目（例えば、ＡＴ突入、総遊技回数）が表示されるものであっても良い。また、上記の５項目とは一部、又は、全てが異なる情報（例えば、遊技媒体の差数の推移を示すグラフ（所謂、スランプグラフ））をニュー画像に表示される遊技履歴に関する情報としても良い。また、メニュー画像には、遊技履歴に関する情報が表示されなくても良い。

【１６２１】

以上のとおり、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」であり、且つ、メニューモードとなっているときには、打ち止め条件を満たすまでの事前報知や、打ち止め状態であることを示す報知は行われない。

【１６２２】

＜＜打ち止めに係る報知状態：作動予告状態＞＞

図７６は、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であるときの演出の一例を示す図である。以下に、図７６（１）、図７６（２）、図７６（３）の順に、表示装置３２に表示される演出（画像）の説明を行う。なお、図７５の説明と重複する部分については説明を省略し、特徴的な構成について説明を行う。

＜＜＜図７６（１）＞＞＞
　打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）における演出の例である。この演出の例は、表示装置３２にコンプリート機能作動までの枚数を報知する場合における例である。
【１６２３】
　図７５（１）とは異なり、表示装置３２の上部側に「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像とも称す）が表示されている。つまり、現在の遊技媒体の差数から、遊技媒体の差数が１００増加すると打ち止め状態となることを報知している。換言すると、打ち止め条件を満たすまでの事前報知がなされている。
【１６２４】
　なお、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数が変化するごとに、事前報知画像の内容は変化する。例えば、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数が９０のときには「コンプリ―ト機能作動まで残り９０枚」、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数が５０のときには「コンプリ―ト機能作動まで残り５０枚」、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数が１０のときには「コンプリ―ト機能作動まで残り１０枚」等のようになる。この点については、図７６（１）の事前報知画像の例に限らず、他の事前報知画像の例についても同様である。
【１６２５】
　また「コンプリ―ト機能作動まで残り〇〇枚」という表記（メッセージ）は一例であり、事前報知画像の表記内容については「打ち止めまで残り〇〇枚」等の他の表記であっても良い。
【１６２６】
　また、事前報知画像を表示しているときに、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像（ナビ画像とも称す）も表示する遊技では、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像は視認可能となるように構成されている。
【１６２７】
　例えば、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像と事前報知画像とが重ならない位置（領域）に表示されるように構成しても良い。また、例えば、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像と事前報知画像との一部が重なる位置（領域）に表示されるように構成しても良い。具体的には、事前報知画像が表示される位置（領域）は、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像の半分以上は重ならない位置（領域）としても良い。何れにしても、このように構成することにより、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像は視認可能であるため、遊技者に不利益を与えることのない遊技機を提供することができる。
【１６２８】
　また、ＡＴ状態にて、ストップスイッチの有利な操作態様に係る画像を表示する遊技と、ＡＴ状態にて、ストップスイッチの有利な操作態様を表示しない遊技とにおいて、事前報知画像が表示される位置（領域）や事前報知画像の大きさは変更しないように構成しても良い。このように構成することにより、事前報知画像を表示する制御処理の負担を軽減することができる。
【１６２９】
　また、事前報知画像として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示している例を示したが、打ち止め状態となるまでの残り枚数は表示しなくても良い。
【１６３０】
　例えば、事前報知画像として、「あと少しで打ち止め状態となります。」等の画像を表示しても良い。この場合、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数が９０のときと、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数が１０のときとで、同じ事前報知画像が表示される。なお、打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体数に応じて、事前報知画像の表記（メッセージ）は同じであるが、異なる態様（例えば、事前報知画像の色が打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体数に応じて変わる）にしても良い。

【１６３１】
　このように、打ち止め条件を満たすまでの事前報知を行うことにより、唐突に打ち止め処理（打ち止め状態）となる場合と比較して、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。
【１６３２】
　また、事前報知画像は、ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ、Ｔｏｔａｌ、Ｇの表示と重複しないように構成されている。このように構成することにより、事前報知画像を表示することによりＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ、Ｔｏｔａｌ、Ｇに関する情報の視認性が低下することを防止することができる。なお、事前報知画像の表示により、ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ、Ｔｏｔａｌ、Ｇに関する情報のうち、一部の情報と重複しても良い。
【１６３３】
　なお、ＡＴ状態やボーナス遊技状態等の遊技者に有利な遊技状態が終了した場合には、注意喚起画像（遊技へののめり込みを防止するための画像）が所定期間（例えば３秒などの時間が経過するまで、又は、次回遊技のための所定の操作（ベット操作やスタートスイッチの操作）がなされるまで）表示される。
【１６３４】
　例えば、事前報知画像が表示されているときに、ＡＴ状態が終了し、注意喚起画像を表示するときには以下ア）～ウ）の何れかのように構成されていても良い。
　ア）事前報知画像の表示領域と注意喚起画像の表示領域の少なくとも一部が重複している。換言すると、事前報知画像と注意喚起画像が同時に表示される場合を有する。
【１６３５】
　このように構成した場合、少なくとも一部が重複しているため、注意喚起画像が表示されていない場合と比較して注意喚起画像が表示されている場合の方が、事前報知画像の視認性は低くなる。ただし、事前報知画像は視認可能であるため、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。
　イ）事前報知画像の表示領域と注意喚起画像の表示領域が重複していない。換言すると、事前報知画像と注意喚起画像が同時に表示される場合を有する。
【１６３６】
　このように構成した場合、注意喚起画像と事前報知画像の表示領域が重複していないため、注意喚起画像が表示されていない場合と注意喚起画像が表示されている場合とで、事前報知画像の視認性が変化すること（例えば、注意喚起画像が表示されることによって事前報知画像の視認性が低下すること）を防止することができる。つまり、事前報知画像は視認可能であるため、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。
　ウ）事前報知画像を一旦非表示にしてから注意喚起画像を表示し、注意喚起画像の表示が終了してから、事前報知画像を表示する（事前報知画像→注意喚起画像→事前報知画像の順序で表示する）。換言すると、事前報知画像と注意喚起画像が同時に表示されない。
【１６３７】
　このように構成した場合、注意喚起画像が表示されている場合には、事前報知画像が表示されないため、注意喚起画像への注目度を高くすることができる。なお、注意喚起画像の表示が終了した後には、事前報知画像は表示されるため、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。
【１６３８】
＜＜＜図７６（２）＞＞＞
　打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技待機中における演出（デモ演出とも称す）を実行している際に、事前報知画像を表示する場合の例である。
【１６３９】
　図７５（２）とは異なり、表示装置３２の上部側に事前報知画像が表示されている。
【１６４０】
　また、この事前報知画像は、デモ演出として表示される画像が順次切り替えられる場合

であっても、継続して事前報知画像が表示される。
【１６４１】
このように、打ち止め条件を満たすまでの事前報知をデモ演出中に行うことにより、遊技を行おうと思っている遊技者に対して、そろそろ打ち止め処理（打ち止め状態）が発生する遊技機であることを報知することができる。よって、唐突に打ち止め処理（打ち止め状態）となる場合と比較して、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。
【１６４２】
なお、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出に表示される事前報知画像は、同じ画像（同じ大きさの画像）であるように構成されている。このように構成することにより、事前報知画像を複数備える場合と比較して、画像を記憶している記憶領域の容量を削減することができる。
【１６４３】
一方、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出に表示される事前報知画像は、異なる画像（異なる大きさの画像や、異なる色を用いた画像）であるように構成されていても良い。
【１６４４】
例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像の方が、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出に表示される事前報知画像よりも大きい画像（事前報知画像の表示領域が大きい）とすることができる。
【１６４５】
このように構成することにより、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）の方が、打ち止め条件となるまでの遊技媒体の差数を強調することができる。つまり、遊技中において、あとどれくらいで打ち止めとなるかを遊技者に明示することができる。
【１６４６】
また、例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像の方が、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出に表示される事前報知画像よりも小さい画像（事前報知画像の表示領域が小さい）とすることができる。
【１６４７】
このように構成することにより、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出の方が、打ち止め条件となるまでの遊技媒体の差数を強調することができる。つまり、遊技を行おうと思っている遊技者に対して、そろそろ打ち止め処理（打ち止め状態）が発生する遊技機であることを明示することができる。
【１６４８】
なお、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出に表示される事前報知画像とが異なる例として、事前報知画像の大きさが異なる例を挙げて説明したが、事前報知画像の大きさに限られるものではない。
【１６４９】
例えば、事前報知画像で使用する色が異なるように構成したり、事前報知画像の形が異なるように構成したり、事前報知画像で表示される表記（メッセージ）が異なるように構成したり、事前報知画像で表示される表記（メッセージ）のフォントが異なるように構成したりしても良い。
【１６５０】
換言すれば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例

ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出に表示される事前報知画像とで、事前報知画像による強調度合いが異なっていれば良い。

【１６５１】

なお、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出を実行している際に、事前報知画像を表示する場合について説明したが、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、デモ演出を実行している際には、事前報知画像を表示しないようにしても良い。

【１６５２】

この場合には、遊技者がベットした際に、デモ演出から遊技画面を表示し、遊技画面を表示した場合には、事前報知画像を表示するようにすれば良い（図７６（１）参考）。つまり、遊技者が遊技を実行する前（規定数のベットを行い、スタートスイッチを操作する前）に、打ち止め条件を満たすことが報知されるため、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。

【１６５３】

＜＜＜図７６（３）＞＞＞

打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技待機中にサブスイッチ２０が操作された場合（「メニューモード」とも称す）に表示されるメニュー画像の例である。

【１６５４】

図７５（３）とは異なり、表示装置３２の上部側に事前報知画像が表示されている。

【１６５５】

このように、打ち止め条件を満たすまでの事前報知をメニューモードに行うことにより、メニューモードで放置されている状況が続いている遊技機で遊技を行おうと思っている遊技者に対して、そろそろ打ち止め処理（打ち止め状態）が発生する遊技機であることを報知することができる。よって、唐突に打ち止め処理（打ち止め状態）となる場合と比較して、遊技者と遊技店側との間でのトラブルを未然に防止することができる。

【１６５６】

なお、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードに表示される事前報知画像は、同じ画像（同じ大きさの画像）であるように構成されている。このように構成することにより、事前報知画像を複数備える場合と比較して、画像を記憶している記憶領域の容量を削減することができる。

【１６５７】

一方、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードに表示される事前報知画像は、異なる画像（異なる大きさの画像や、異なる色を用いた画像）であるように構成されていても良い。

【１６５８】

例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像の方が、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードに表示される事前報知画像よりも大きい画像（事前報知画像の表示領域が大きい）とすることができる。

【１６５９】

このように構成することにより、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）の方が、打ち止め条件となるまでの遊技媒体の差数を強調することができる。つまり、遊技中において、あとどれくらいで打ち止めとなるかを遊技者に明示することができる。

【１６６０】

また、例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本

例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像の方が、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードに表示される事前報知画像よりも小さい画像（事前報知画像の表示領域が小さい）とすることができる。

【１６６１】

このように構成することにより、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードの方が、打ち止め条件となるまでの遊技媒体の差数を強調することができる。つまり、遊技を行おうと思っている遊技者に対して、そろそろ打ち止め処理（打ち止め状態）が発生する遊技機であることを明示することができる。

【１６６２】

なお、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードに表示される事前報知画像とが異なる例として、事前報知画像の大きさが異なる例を挙げて説明したが、事前報知画像の大きさに限られるものではない。

【１６６３】

例えば、事前報知画像で使用する色が異なるように構成したり、事前報知画像の形が異なるように構成したり、事前報知画像で表示される表記（メッセージ）が異なるように構成したり、事前報知画像で表示される表記（メッセージ）のフォントが異なるように構成したりしても良い。

【１６６４】

換言すれば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に表示される事前報知画像と、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードに表示される事前報知画像とで、事前報知画像による強調度合いが異なっていれば良い。

【１６６５】

また、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードである際に、事前報知画像を表示する場合には、事前報知画像が、メニューモードで選択可能な各項目の表示と重複しないように構成されている。このように構成することにより、事前報知画像を表示することによりメニューモードで選択可能な各項目の表示の視認性が低下することを防止することができる。

【１６６６】

なお、事前報知画像の表示により、メニューモードで選択可能な各項目のうち、一部の項目の画像の視認性が低下しても良い。その場合であっても、視認性は低下するが、その項目は遊技者に識別可能に構成されていれば良い。このように構成することにより、遊技者により各項目の選択は可能に構成されることになる。

【１６６７】

なお、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードである際に、事前報知画像を表示する場合について説明したが、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」であり、且つ、メニューモードである際には、事前報知画像を表示しないようにしても良い。

【１６６８】

＜＜打ち止めに係る報知状態：作動報知状態＞＞

図７７は、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」であるときの演出の一例を示す図である。以下に、図７７（１）、図７７（２）、図７７（３）、図７７（４）、図７７（５）、図７７（６）の順に、表示装置３２に表示される演出（画像）の説明を行う。なお、図７５や図７６の説明と重複する部分については説明を省略し、特徴的な構成について説明を行う。

【１６６９】

なお、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となるタイミングは、例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の遊技媒体の付与（例えば、決定した遊

技媒体の付与数に対応した処理）が終了した後のタイミングである。
【１６７０】
ここで、「決定した遊技媒体の付与数に対応した処理」とは、払出数表示器（獲得枚数表示器とも称す）に表示される情報を更新する処理や、クレジット数表示器に表示される情報を更新する処理や、総得点を表示可能な表示器（総得点表示器とも称す）に表示される情報を更新する処理や、ホッパから遊技媒体を払出す処理が該当する。
【１６７１】
なお、「表示器に表示される情報を更新する処理」とは、例えば、遊技媒体の付与数として１１枚の払出し（付与）を行う場合に「０」→「１」→「２」→・・・→「１１」のように、表示器に表示される値を順次更新する処理が該当する。例えば、値を「１」更新する際に要する時間は、平均５０ｍｓとなるように設計されている。また、ホッパから遊技媒体を１枚払出す処理に要する時間は、平均５０ｍｓとなるように設計されている。
【１６７２】
このように設計された場合において、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となるのは、例えば、表示器に表示される情報を更新する処理が終了した後、又は、ホッパから遊技媒体を払出す処理が終了してから５０ｍｓ以内となるように構成されている。つまり、表示器に表示される情報を更新する処理が終了した後、又は、ホッパから遊技媒体を払出す処理が終了してから５０ｍｓ以内に、打ち止めであることを示す画像（図７７の「コンプリート機能作動中　係員を呼んでください」）が表示されるように構成されていることが好ましい。
【１６７３】
なお、５０ｍｓは例示であり、５０ｍｓに限られるものではない。換言すると、以下の数式を満たすように構成されていれば良い。
遊技媒体数として１付与するのに要する時間＞遊技媒体の付与が完了してから打ち止めであることを示す画像が表示されるまでの時間
【１６７４】
このように構成することにより、遊技媒体の付与が完了した直後に打ち止めであることを示す画像が表示されるため、当該遊技の遊技媒体の付与が終了したことを遊技者が認識できる。また、打ち止めであることを遊技者が認識できる。
【１６７５】
なお、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超え、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となるタイミングは、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００となる遊技の遊技媒体の付与（決定した遊技媒体の付与数に対応した処理）が終了した後のタイミングとして説明したが、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の遊技媒体の付与（決定した遊技媒体の払出数に対応した処理）が終了する前のタイミングとしても良い。
【１６７６】
例えば、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となるタイミングは、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の遊技媒体の付与の開始前としても良いし、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の遊技媒体の付与の開始時としても良いし、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の遊技媒体の付与の途中としても良い。
【１６７７】
また、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた後に（クレジット数の）自動精算を実行する遊技機においては、自動精算が終了した後に打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となっても良いし、自動精算が開始する前に報知状態が作動報知状態となっても良いし、自動精算が開始するときに打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となっても良いし、自動精算が開始している途中で打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となっても良い。
【１６７８】

＜＜＜図７７（１）＞＞＞
打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出の例である。この演出の例は、遊技媒体として物理的なメダルを用いない遊技機（メダルレス遊技機とも称す）において、表示装置３２に打ち止め状態となったことを報知する場合における例である。
【１６７９】
ここで、メダルレス遊技機について簡単に説明を行う。
【１６８０】
メダルレス遊技機とは、遊技媒体として物理的なメダルを用いず、電子的なメダルを遊技媒体として遊技が可能な遊技機である。
【１６８１】
メダルレス遊技機は、遊技媒体を貸し出すことが可能な貸出装置（貸出ユニット）と双方向で通信可能である。
【１６８２】
例えば、貸出装置に備えられた貸出スイッチが１回操作されたことによって、メダルレス遊技機に遊技媒体を所定数（例えば５０）送信可能とし、メダルレス遊技機は受信した遊技媒体の数を記憶可能とする。また、記憶した遊技媒体を用いて遊技（ベット等）が実行可能となる。
【１６８３】
また、メダルレス遊技機に備えられた計数スイッチが操作（長押し操作）されたことによって、所定周期（例えば３００ｍｓ）ごとにメダルレス遊技機が記憶している遊技媒体を所定数（５０）貸出装置に送信可能とする。そして、貸出装置は受信した遊技媒体を記憶し、貸出装置に備えられた返却ボタンが操作されたことによって、遊技媒体数を記憶したカードを排出可能とする。
【１６８４】
以上のとおり、メダルレス遊技機においては、計数スイッチが操作されることによって、メダルレス遊技機が記憶している遊技媒体数を貸出ユニットに送信可能となる。そして、遊技媒体数が記憶されたカードを排出することにより、遊技店で景品と交換することができる。
【１６８５】
なお、特に言及しない限り、本明細書における遊技機はメダルレス遊技機にも適用可能であることを付言する。
【１６８６】
説明を図７７（１）に戻す。
【１６８７】
表示装置３２の中央付近に「コンプリ―ト機能作動中」の情報と、「係員を呼んでください」の情報が表示される。
【１６８８】
つまり、表示装置３２には、打ち止め状態であることを示す報知と、係員（店員）を呼ぶことを示す報知を行っている。このように構成することにより、遊技者は打ち止め状態であることを認識することができる。また、遊技者は店員を呼ぶ必要があることを認識することができる。なお、打ち止め状態であることを示す報知を行っているときには、事前報知画像は表示されない。
【１６８９】
なお、表示装置３２に表示される画像のうち、図７７（１）の「コンプリ―ト機能作動中」に相当する画像を、作動報知画像や、コンプリート機能作動報知画像や、打ち止め状態報知画像と称しても良い。
【１６９０】
また、表示装置３２に表示される画像のうち、図７７（１）全体の画像を、作動報知画像や、コンプリート機能作動報知画像や、打ち止め状態報知画像と称しても良い。
【１６９１】

また、表示装置３２の中央上部には、「計数してください」の情報が表示される。
【１６９２】
つまり、表示装置３２には、遊技者に計数スイッチを操作することを示すことを示す報知を行っている。このように構成することにより、遊技者は計数スイッチを操作して遊技機に記憶された遊技媒体（遊技媒体数）を貸出装置に送信する必要があることを認識することができる。
【１６９３】
なお、遊技機に記憶された遊技媒体（遊技媒体数）が０となった後には、遊技者に計数スイッチを操作することを示す報知を終了しても良い。このように構成することにより、遊技者は計数スイッチを操作したことにより、遊技機に記憶された遊技媒体（遊技媒体数）が０となったこと（貸出装置に送信し終わったこと）を認識することができる。
【１６９４】
また、表示装置３２の下側には、「「ＰＵＳＨ」でメニュー画面を表示します」の情報が表示される。
【１６９５】
つまり、表示装置３２には、遊技者にＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）が有効であることを示す報知を行っている。また、遊技者にＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）が操作されると、メニューモードに移行することを示す報知を行っている。このように構成することにより、打ち止め状態であるが、ＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）の操作によりメニューモードに移行可能であり、遊技履歴を含んだ二次元コードなどの取得が可能であることを遊技者に認識させることができる。
【１６９６】
また、表示装置３２に打ち止め状態であることを示す報知を行う場合は、遊技に関する情報（ＴＯＴＡＬ、Ｇ，ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ等）が表示装置３２には表示されない（遊技者は視認できない）。
【１６９７】
例えば、表示装置３２には単色（例えば黒色）の画像に、打ち止め状態であることを示す報知や、係員（店員）を呼ぶことを示す報知や、遊技者に計数スイッチを操作することを示すことを示す報知や、遊技者にＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０、サブボタンとも称す）が有効であることを示す報知がなされるように構成される。
【１６９８】
このように構成することにより、打ち止め状態であることを強調して報知することができる。
【１６９９】
なお、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出として、打ち止め状態であることを示す報知や、係員（店員）を呼ぶことを示す報知や、遊技者に計数スイッチを操作することを示すことを示す報知や、遊技者にＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０、サブボタンとも称す）が有効であることを示す報知をする例を用いて説明をしたが、これらの報知を行うものに限るものでない。
【１７００】
例えば、打ち止め状態であることを示す報知と、係員（店員）を呼ぶことを示す報知と、遊技者に計数スイッチを操作することを示すことを示す報知は行い、遊技者にＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０、サブボタンとも称す）が有効であることを示す報知はしない等、一部の報知を行うようにしても良い。
【１７０１】
また、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出として、上述した報知とは異なる報知を行っても良い。
【１７０２】
＜＜＜図７７（２）＞＞＞
打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出の例である。この演出の例は

、遊技媒体として物理的なメダルを用いる場合の遊技機であって、打ち止め条件を満たした後にクレジット数が自動精算されない遊技機において、表示装置３２に打ち止め状態となったことを報知する場合における例である。

【１７０３】

なお、図７７（１）と共通する点については説明を省略し、特徴的な部分について説明を行う。

【１７０４】

図７７（１）と異なり、表示装置３２の中央上部には、「精算してください」の情報が表示される。

【１７０５】

つまり、表示装置３２には、遊技者に精算スイッチを操作することを示すことを示す報知を行っている。このように構成することにより、遊技者は精算スイッチを操作して遊技機に記憶されている遊技媒体（クレジット数）を精算する必要があることを認識することができる。

【１７０６】

なお、遊技機に記憶された遊技媒体（クレジット数）が０となった後には、遊技者に精算スイッチを操作することを示す報知を終了しても良い。このように構成することにより、遊技者は精算スイッチを操作したことにより、遊技機に記憶された遊技媒体（クレジット数）が０となったことを認識することができる。

【１７０７】

＜＜＜図７７（３）＞＞＞

打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出の例である。この演出の例は、遊技媒体として物理的なメダルを用いる場合の遊技機であり、打ち止め条件を満たした後にクレジット数が自動精算される遊技機において、表示装置３２に打ち止め状態となったことを報知する場合における例である。

【１７０８】

なお、図７７（１）と共通する点については説明を省略し、特徴的な部分について説明を行う。

【１７０９】

図７７（１）と異なり、表示装置３２の中央上部には、「自動精算中」の情報が表示される。

【１７１０】

つまり、表示装置３２には、遊技者にクレジット数を精算していることを示す報知（自動精算を行っていることを示す報知）を行っている。このように構成することにより、遊技者は精算スイッチを操作していないのにもかかわらず、クレジット数が精算されている状況について認識することができる。

【１７１１】

なお、遊技機に記憶された遊技媒体（クレジット数）が０となった後（自動精算が終わった後）には、遊技者にクレジット数を精算していることを示す報知（自動精算を行っていることを示す報知）を終了しても良い。例えば、自動精算を実行しているときには、「自動精算中」の情報が表示される遊技機において、自動精算が終了した後には「自動精算中」の情報の表示を行わないようにする。このように構成することにより、遊技者は自動精算により、遊技機に記憶された遊技媒体（クレジット数）が０となったことを認識することができる。

【１７１２】

＜＜＜図７７（４）＞＞＞

打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出の例である。この演出の例は、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に打ち止め条件を満たし、表示装置３２に打ち止め状態となったことを報知する場合における例である。

【１７１３】

図７６（１）、図７７（１）又は図７７（２）と共通する点については説明を省略し、特徴的な部分について説明を行う。

【１７１４】

まず、図７６（１）と比較して特徴的な部分について説明を行う。

【１７１５】

図７６（１）は「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像）が表示されているのに対し、図７７（４）は「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）が表示されている。

【１７１６】

つまり、図７６（１）は、遊技者に打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数に関する報知を実行しているのに対し、図７７（４）は、遊技者に打ち止め状態であることを示す報知を実行している。また、図７６（１）は、係員（店員）を呼ぶことについては報知していない。

【１７１７】

なお、図７６（１）の「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像）よりも、図７７（４）の「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）は、強調されて表示されることが好ましい。

【１７１８】

例えば、表示装置３２の表示領域のうち事前報知画像が占める表示領域よりも、表示装置３２の表示領域のうち作動報知画像が占める表示領域が大きくなるようにすることで強調しても良い。

【１７１９】

このように、事前報知画像よりも、作動報知画像の方を強調して表示することにより、遊技者に打ち止め状態であること（次回遊技が実行できないこと）を適切に報知することができる。

【１７２０】

換言すると、事前報知画像の強調度合いが作動報知画像の強調度合いよりも小さいため、事前報知画像によって、遊技の進行を妨げないようにすることができる。

【１７２１】

なお、事前報知画像よりも、作動報知画像を強調する例として、表示領域に占める領域の大きさの違いを挙げたが、これに限られるものではない。

【１７２２】

例えば、事前報知画像の文字の太さと作動報知画像の文字の太さを異なるようにしても良い。また、事前報知画像の文字の色と、作動報知画像の文字の色が異なるようにしても良い。

【１７２３】

なお、事前報知画像と作動報知画像との強調度合いが略同一（略同一には同一も含む）のようにしても良い。

【１７２４】

また、図７６（１）は「ＰＵＳＨでメニュー画面を表示します」の画像が表示されていないのに対し、図７７（４）は「ＰＵＳＨでメニュー画面を表示します」の画像が表示されている。

【１７２５】

つまり、図７６（１）はＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）の操作によりメニューモードに移行する旨を報知していないが、図７７（４）はＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）の操作によりメニューモードに移行する旨を報知している。

【１７２６】

このように構成することにより、打ち止め状態である場合には遊技者にメニュー画像が表示可能である旨を適切に報知することができる。

【１７２７】

次に、図７７（１）又は図７７（２）と比較して特徴的な部分について説明を行う。
【１７２８】
図７７（１）又は図７７（２）は、遊技に関する情報（ＴＯＴＡＬ、Ｇ，ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ等）が表示装置３２に表示されない（遊技者は視認できない）のに対し、図７７（４）は、遊技に関する情報（ＴＯＴＡＬ、Ｇ，ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ等）が表示装置３２に表示される（遊技者が視認できる）点が異なる。
【１７２９】
つまり、図７７（４）は、打ち止め状態となった遊技で実行された演出（画像）と、「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）の両方が表示されるように構成されている。
【１７３０】
このように構成することにより、打ち止め状態となったときの所定情報（ＴＯＴＡＬやＧ）が表示された状況で作動報知画像が表示されるため、例えば、遊技者が所有する携帯端末のカメラ機能を用いて、打ち止め状態となったときの所定情報を含んだ画像を記念に撮ることができる。
＜＜＜図７７（５）＞＞＞
打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出の例である。この演出の例は、遊技中（本例ではＡＴ状態中）に打ち止め条件を満たした場合に、表示装置３２に打ち止め状態となったことを報知する場合における他の例である。
【１７３１】
なお、この例では、図７５（２）で説明したデモ演出と同じデモ演出がなされるものとするが、図７５（２）と異なるデモ演出でも構わない。
【１７３２】
図７５（２）、図７６（２）と共通する点については説明を省略し、特徴的な部分について説明を行う。
【１７３３】
図７５（２）、図７６（２）は、遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミングから新たなベットがなされないまま所定時間（例えば６０秒）経過した場合に実行されるデモ演出であるが、図７７（５）は、打ち止め条件を満たした場合に実行されるデモ演出である。換言すると、遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミングから所定時間（例えば６０秒）経過した場合に実行されるデモ演出である。
【１７３４】
なお、図７７（５）は、遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミングから所定時間（例えば６０秒）経過した場合に実行されるデモ演出として説明したが、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となったときにデモ演出を実行しても良い。換言すると、打ち止め条件を満たした遊技の遊技終了後（全リール停止後や払出し処理後）の或るタイミング（所定時間経過前のタイミング）からデモ演出を実行しても良い。
【１７３５】
このように構成することにより、遊技画面からデモ演出に切り替わったことによって、遊技者に次回遊技ができないことを報知することができる。
【１７３６】
図７６（２）は、「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像）が表示されているのに対し、図７７（５）は「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）が表示されている。
【１７３７】
つまり、図７６（２）は、遊技者に打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数に関する報知を実行しているのに対し、図７７（５）は、遊技者に打ち止め状態であることを示す報知を実行している。また、図７６（２）は、係員（店員）を呼ぶことについては報知していない。
【１７３８】

なお、図７６（２）の「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像）よりも、図７７（５）の「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）は、強調されて表示されることが好ましい。

【１７３９】

例えば、表示装置３２の表示領域のうち事前報知画像が占める表示領域よりも、表示装置３２の表示領域のうち作動報知画像が占める表示領域が大きくなるようにすることで強調しても良い。

【１７４０】

このように、事前報知画像よりも、作動報知画像の方を強調して表示することにより、遊技者に打ち止め状態であること（次回遊技が実行できないこと）を適切に報知することができる。

【１７４１】

換言すると、事前報知画像の強調度合いが作動報知画像の強調度合いよりも小さいため、事前報知画像によって、デモ演出をできる限り妨げないようにすることができる。

【１７４２】

なお、事前報知画像よりも、作動報知画像を強調する例として、表示領域に占める領域の大きさの違いを挙げたが、これに限られるものではない。

【１７４３】

例えば、事前報知画像の文字の太さと作動報知画像の文字の太さを異なるようにしても良い。また、事前報知画像の文字の色と、作動報知画像の文字の色が異なるようにしても良い。

【１７４４】

なお、事前報知画像と作動報知画像との強調度合いが略同一（略同一には同一も含む）のようにしても良い。

【１７４５】

なお、図７７（５）は、打ち止め条件を満たした場合に実行されるデモ演出として説明したが、打ち止め条件を満たした場合には、デモ演出は実行されないように構成されていても良い。

【１７４６】

＜＜＜図７７（６）＞＞＞

打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」における演出の例である。この演出の例は、打ち止め条件を満たした後に、遊技者がＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）を操作しメニューモードに移行した場合における例である。

【１７４７】

つまり、図７７（１）、図７７（２）、図７７（３）、図７７（４）、図７７（５）の何れかの画像が表示されている状況下で、遊技者がＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）を操作しメニューモードに移行した場合における例である。

【１７４８】

図７５（３）、図７６（３）と共通する点については説明を省略し、特徴的な部分について説明を行う。

【１７４９】

図７６（３）は、「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像）が表示されているのに対し、図７７（６）は「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）が表示されている。

【１７５０】

つまり、図７６（３）は、遊技者に打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数に関する報知を実行しているのに対し、図７７（６）は、遊技者に打ち止め状態であることを示す報知を実行している。また、図７６（３）は、係員（店員）を呼ぶことについては報知していない。

【１７５１】

なお、図７６（３）の「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の画像（事前報知画像）よりも、図７７（６）の「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像（作動報知画像）は、強調されて表示されることが好ましい。

【１７５２】

例えば、表示装置３２の表示領域のうち事前報知画像が占める表示領域よりも、表示装置３２の表示領域のうち作動報知画像が占める表示領域が大きくなるようにすることで強調しても良い。

【１７５３】

このように、事前報知画像よりも、作動報知画像の方を強調して表示することにより、遊技者に打ち止め状態であること（次回遊技が実行できないこと）を適切に報知することができる。

【１７５４】

換言すると、事前報知画像の強調度合いが作動報知画像の強調度合いよりも小さいため、事前報知画像によって、メニュー画像で教示されている選択項目の視認性をできる限り妨げないようにすることができる。

【１７５５】

なお、事前報知画像よりも、作動報知画像を強調する例として、表示領域に占める領域の大きさの違いを挙げたが、これに限られるものではない。

【１７５６】

例えば、事前報知画像の文字の太さと作動報知画像の文字の太さを異なるようにしても良い。また、事前報知画像の文字の色と、作動報知画像の文字の色が異なるようにしても良い。

【１７５７】

なお、事前報知画像と作動報知画像との強調度合いが略同一（略同一には同一も含む）のようにしても良い。

【１７５８】

また、作動報知画像の表示により、メニューモードで選択可能な各項目のうち、一部の項目の画像の視認性が低下しても良い。その場合であっても、視認性は低下するが、その項目は遊技者に識別可能に構成されていれば良い。このように構成することにより、遊技者により各項目の選択は可能に構成されることになる。

【１７５９】

なお、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」であり、且つ、メニューモードである際に、作動報知画像を表示しないようにしても良い。

【１７６０】

また、図７７（６）におけるメニュー画面で選択可能な項目と、図７５（３）、図７６（３）におけるメニュー画面で選択可能な項目を同じとしたが、異なるようにしても良い。

【１７６１】

例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」であり、且つ、メニューモードである際には、「終了時ＱＲ表示」の項目は選択可能であるが、「音量調整」の項目は選択できない（又は、「音量調整」の項目は表示されない）ようにしても良い。

【１７６２】

このように構成することにより、打ち止め状態となった後には必要最低限の項目だけ選択可能となるため（選択可能な項目数が減るため）、遊技者にとって不必要な項目が選択されることがなくなる。

【１７６３】

また、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」であるときにＰＵＳＨボタンが操作された場合には、メニューモードには移行せず（図７７（６）が表示されず）に、遊技履歴を含んだ二次元コードが表示されるようにしても良い。換言すると、「終了時ＱＲ表示」の項目を選択しなくても、遊技履歴を含んだ二次元コードが表示されるように構成され

るようにしても良い。
【１７６４】
　このように構成することにより、打ち止め状態となった後には、遊技者にとって必要な情報を表示するための工程を少なくすることができる。
【１７６５】
　打ち止めに係る報知状態が「通常状態」、又は、「作動予告状態」、又は、「作動報知状態」の場合には、所定条件（例えば、「メニューモードを終了」の項目（図示せず）を選択し、特定のスイッチ（ＰＵＳＨボタン）を操作すること）を満たすと、メニューモードを終了することができる。
【１７６６】
　ただし、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」のときにメニューモードを終了する場合と、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」、又は、「作動予告状態」のときにメニューモードを終了する場合とでは、サブ制御手段の制御処理が異なるように構成されていても良い。以下では、サブ制御手段の制御処理の違い（メニューモード終了時の違い）について、例を挙げて説明する
【１７６７】
（例１）メニューモード終了条件の違い
　打ち止めに係る報知状態が「通常状態」、又は、「作動予告状態」では、ベット処理（１ベットボタンの操作によるベット処理、又は、ＭＡＸベットボタンの操作によるベット処理、又は、投入口からのメダル投入によるベット処理）によっても、メニューモードを終了することができる。
【１７６８】
　例えば、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」、又は、「作動予告状態」のときのメニューモードであって、ベット数０、クレジット数５０の状況下で、１ベットボタンの操作、又は、ＭＡＸベットボタンを操作した場合、又は、投入口からメダルが投入された場合には、メニューモードを終了することができる。なお、この条件でメニューモードを終了したときは、打ち止めに係る報知状態は変更しない。例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」のときは、メニューモード終了後の打ち止めに係る報知状態は「作動予告状態」である。
【１７６９】
　一方、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」のときにメニューモードを終了する場合には、ベット処理（１ベットボタンの操作によるベット処理、又は、ＭＡＸベットボタンの操作によるベット処理、又は、投入口からのメダル投入によるベット処理）によってメニューモードを終了することができない。具体的には、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」のときには、ベット処理を実行しないように制御されているため、メニューモードを終了することができない。
【１７７０】
　例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」のときのメニューモードであって、ベット数０、クレジット数５０の状況下で、１ベットボタンの操作、又は、ＭＡＸベットボタンを操作した場合、又は、投入口からメダルが投入された場合には、メニューモードを終了することができない。
【１７７１】
（例２）メニューモード終了後の演出の違い
　打ち止めに係る報知状態が「通常状態」、又は、「作動予告状態」のときにメニューモードを終了した後は、原則、デモ画面が表示されるようになっている。ただし、特定の演出を実行している最中（例えば、複数遊技に亘った演出（連続演出）の途中の遊技）にメニューモードに移行した場合や、特定の遊技状態（例えば、ＡＴ中）にメニューモードに移行した場合には、メニューモード終了後は、デモ画面が表示されなくても良い。例えば、メニューモード終了後は、メニューモードに移行前に実行していた演出に関する画面（画像）を表示しても良い。

【１７７２】
つまり、打ち止めに係る報知状態が「通常状態」、又は、「作動予告状態」のときであって、所定の演出（例えば、１遊技で完結する演出等）を実行した後にメニューモードに移行し、その後、所定条件（例えば、「メニューモードを終了」の項目（図示せず）を選択し、特定のスイッチ（ＰＵＳＨボタン）を操作すること）を満たして、メニューモードを終了した後は、デモ画面が表示されるようになっている。なお、メニューモードが終了した後であっても、打ち止めに係る報知状態は変更しない。例えば、打ち止めに係る報知状態が「作動予告状態」のときは、メニューモード終了後の打ち止めに係る報知状態は「作動予告状態」である。
【１７７３】
一方、打ち止めに係る報知状態が「作動報知状態」のときにメニューモードを終了した後は、メニューモードに移行した際に実行していた演出に関する画面（画像）を表示するようにしている。
【１７７４】
例えば、図７７（２）の画像を表示しているときに、メニューモードに移行し、その後、所定条件（例えば、「メニューモードを終了」の項目（図示せず）を選択し、特定のスイッチ（ＰＵＳＨボタン）を操作すること）を満たして、メニューモードを終了した後は、図７７（２）の画像を表示する。
【１７７５】
同様に、例えば、図７７（４）の画像を表示しているときに、メニューモードに移行し、その後、所定条件（例えば、「メニューモードを終了」の項目（図示せず）を選択し、特定のスイッチ（ＰＵＳＨボタン）を操作すること）を満たして、メニューモードを終了した後は、図７７（４）の画像を表示する。
【１７７６】
ただし、メニューモード終了後にデモ画像が表示されるように構成しても良い。その場合には、例えば、図７７（２）の画像を表示しているときに、メニューモードに移行し、その後、所定条件（例えば、「メニューモードを終了」の項目（図示せず）を選択し、特定のスイッチ（ＰＵＳＨボタン）を操作すること）を満たして、メニューモードを終了した後は、図７７（５）の画像を表示しても良い。
【１７７７】
同様に、例えば、図７７（４）の画像を表示しているときに、メニューモードに移行し、その後、所定条件（例えば、「メニューモードを終了」の項目（図示せず）を選択し、特定のスイッチ（ＰＵＳＨボタン）を操作すること）を満たして、メニューモードを終了した後は、図７７（５）の画像を表示しても良い。
【１７７８】
なお、図７７（６）は、打ち止め条件を満たした場合に実行されるメニューモードで表示される画像として説明したが、打ち止め条件を満たした場合には、遊技者がＰＵＳＨボタン（サブスイッチ２０）を操作してもメニューモードに移行しないように構成されていても良い。
【１７７９】
＜作動予告状態における電源断復帰＞
打ち止めに係る報知状態が、作動予告状態である場合には、図７６に示した通り、事前報知画像が表示可能に構成されている。このように、事前報知画像が表示されている状況下において、電源断処理（電断時処理とも称する）が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）した場合には、事前報知画像が表示されないように構成されている。
【１７８０】
具体的には、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態のときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、メイン制御手段から打止差数カウンタに係るコマンドを受信することなく、サブ制御手段は打ち止めに係る報知状態を通常

状態とする。
【１７８１】
なお、例えば、メイン制御手段で制御している遊技状態が所定の遊技状態（例えば、ＡＴ状態）であるときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、所定の遊技状態（例えばＡＴ状態）から再開することができる。ただし、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（打ち止めに係る遊技媒体の差数は０）となる。
【１７８２】
例えば、図７６（１）の画像を表示しているときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の表示は行わない。なお、このとき、他の情報（ＴＯＴＡＬやＧ等）は電源断処理前と同じ情報が表示されるように構成されている。
【１７８３】
同様に、図７６（２）の画像を表示しているときや、図７６（３）の画像を表示しているときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、「コンプリ―ト機能作動まで残り１００枚」の表示は行わない。
【１７８４】
このように構成することによって、電源断復帰後に打止差数カウンタの値（打ち止めに係る遊技媒体の差数）を含んだコマンドの受信に基づいて事前報知画像を非表示とする場合と比較して、即座に事前報知画像を非表示とすることができる。そのため、電源復帰後に表示される画像による遊技者の誤認（打ち止めに係る遊技媒体の差数と、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数との差が小さいとの誤認）を防ぐことができる。
【１７８５】
なお、メイン制御手段で制御している遊技状態が所定の遊技状態（例えば、ＡＴ状態）であるときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴う電源投入（設定キースイッチオンの状況下で電源スイッチオン）を行った場合には、特定の遊技状態（例えば、通常区間であり、且つ、通常状態）となる。また、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（打ち止めに係る遊技媒体の差数は０）となる。
【１７８６】
この場合においても、電源復帰後は、サブ制御手段は、打ち止めに係る報知状態を通常状態とし、事前報知画像が表示されないように構成されている。
【１７８７】
＜作動予告状態における設定確認＞
打ち止めに係る報知状態が作動予告状態である場合には、図７６に示した通り、事前報知画像が表示可能に構成されている。このように、事前報知画像が表示されており、且つ、ベット数が０である所定の状況（ベットを受け付け可能な状況）において、設定確認モードの移行条件（例えば、前扉が開放している状況で設定キースイッチをオンとする）を満たすと、設定確認モードに移行可能に構成されている。
【１７８８】
打ち止めに係る報知状態が作動予告状態である場合に設定確認モードに移行した場合は、設定確認モードであることを報知する。例えば、設定確認モード中であることを示す画像の表示や、設定確認モード中であることを示す音声等を出力する。なお、設定確認モード中に、事前報知画像の表示を実行可能としても良い。
【１７８９】
まず、設定確認モード中であることを示す画像の例としては、「設定確認中」の画像が表示されること等が挙げられる。また、設定確認モード中であることを示す音声による報知の例としては、「設定確認中です」の音声がスピーカから出力されること等が挙げられる。
【１７９０】
つまり、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態である場合に設定確認モードに移行し

た場合には、設定確認モード中であることを示す画像の表示と、事前報知画像の表示との両方が表示されるようにしても良い。このように構成することにより、設定確認中であっても、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数が少ないことを把握することができる。換言すると、あと少しで打ち止め状態となることを遊技店員は把握することができる。

【１７９１】

このとき、設定確認モード中に表示される事前報知画像として、設定確認モードに移行する前と同じ事前報知画像が表示されるようにしても良い。このように構成することにより、事前報知画像の種類を複数パターン備える必要が無くなため、サブ制御手段のＲＯＭの容量を削減することができる。また、事前報知画像を切り替える処理が無いため、サブ制御手段のプログラム容量を削減することができる。

【１７９２】

ただし、設定確認モードに移行する前と異なる態様で事前報知画像が表示されていても良い。このように構成することにより、事前報知画像を確認することによって、遊技中と設定確認中とを即座に判別することができる。

【１７９３】

なお、設定確認モード中に事前報知画像を表示する例について記載したが、設定確認モード中に事前報知画像を表示しなくても良い。このように構成することにより、遊技店員は、設定値の確認に集中することができる。

【１７９４】

なお、設定確認モード中に事前報知画像を表示する場合であっても、設定確認モード中に事前報知画像を表示しない場合であっても、設定確認モードの終了条件（例えば、設定キースイッチをオフにする）を満たした後に前扉を閉鎖し、ドア開放エラーを解除した後であって遊技画面が表示されている状況では、事前報知画像も表示されているように構成されている。換言すると、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、設定確認モード移行前と、設定確認モード移行後とでは変化しない（打止差数カウンタに記憶されている値は維持される）。

【１７９５】

＜作動報知状態における電源断復帰＞

打ち止めに係る報知状態が、作動報知状態である場合には、図７７に示した通り、作動報知画像が表示されるように構成されている。このように、作動報知画像が表示されている状況下において、電源断処理（電断時処理とも称する）が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）した場合は、作動報知画像が継続しているように構成されている。

【１７９６】

具体的には、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態のときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、メイン制御手段から打止差数カウンタに係るコマンドを受信することなく、打ち止めに係る報知状態は作動報知状態となる。

【１７９７】

なお、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態のときには、メイン制御手段では、打ち止め処理を実行している（打ち止め状態となっている）。メイン制御手段が打ち止め状態となっているときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）を行った場合には、メイン制御手段は、打ち止め状態となる。ただし、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（打ち止めに係る遊技媒体の差数は０）となる。

【１７９８】

例えば、図７７（１）の画像が表示されているときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、図７７（１）の画像が表示される。この点については、図７７（１）だけでなく、図７７（２）、図７７（３）、図７７（４）、図７７（５）、図７７（６）でも同様である。

【１７９９】
なお、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態のときには、メイン制御手段では、打ち止め処理を実行している（打ち止め状態となっている）。メイン制御手段が打ち止め状態となっているときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）を行った場合には、特定の遊技状態（例えば、通常区間であり、且つ、通常状態）となる。また、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（打ち止めに係る遊技媒体の差数は０）となる。
【１８００】
このように構成することにより、打止差数カウンタには初期値が記憶されているものの、メイン制御状態が制御している状態（打ち止め状態）に対応した適切な情報（打ち止め状態であることを示す情報）を報知することができる。そのため、電源復帰後の画像表示によって、遊技者に誤認（打ち止め状態でなくなったとの誤認）を与えないようにすることができる。
【１８０１】
なお、メイン制御手段で制御している遊技状態が打ち止め状態であるときに電源断処理が行われ、その後、設定変更を伴う電源投入（設定キースイッチオンの状況下で電源スイッチオン）を行った場合には、設定変更モードに移行し、設定変更モードの終了条件を満たした後には、特定の遊技状態（例えば、通常区間であり、且つ、通常状態）となる。また、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（打ち止めに係る遊技媒体の差数は０）となる。
【１８０２】
この場合においては、電源復帰後（設定変更モード中）は、サブ制御手段は、打ち止めに係る報知状態を通常状態とし、打ち止め状態であることを示す情報は報知しないように構成されている。同様に、設定変更モードが終了した後（最初の遊技が開始される前）も打ち止めに係る報知状態を通常状態とし、打ち止め状態であることを示す情報は報知しないように構成されている。
【１８０３】
なお、電源復帰後（設定変更モード中）は、打ち止め状態であることを示す情報は報知しないとしたが、電源復帰後（設定変更モード中）は、打ち止め状態であることを示す情報は報知しても良い。この場合、設定変更モードが終了した後（最初の遊技が開始される前）には、打ち止めに係る報知状態を通常状態とし、打ち止め状態であることを示す情報は報知しないように構成されている。
【１８０４】
＜作動報知状態における設定確認＞
打ち止めに係る報知状態が作動報知状態である場合（打ち止め状態である場合）には、図７７に示した通り、作動報知画像が表示可能に構成されている。このように、作動報知画像が表示されている特定の状況（ベットを受け付けていない状況）において、設定確認モードの移行条件（例えば、前扉が開放している状況で設定キースイッチをオンとする）を満たすと、設定確認モードに移行可能に構成されている。
【１８０５】
打ち止めに係る報知状態が作動報知状態である場合に設定確認モードに移行した場合は、設定確認モードであることを報知する。例えば、設定確認モード中であることを示す画像の表示や、設定確認モード中であることを示す音声等を出力する。なお、設定確認モード中に、作動報知画像の表示を実行可能としても良い。
【１８０６】
まず、設定確認モード中であることを示す画像の例としては、「設定確認中」の画像が表示されること等が挙げられる。設定確認モード中であることを示す音声による報知の例としては、「設定確認中です」の音声がスピーカから出力されること等が挙げられる。
【１８０７】
つまり、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態である場合に設定確認モードに移行し

た場合には、設定確認モード中であることを示す画像の表示と、作動報知画像の表示との両方が表示されるようにしても良い。このように構成することにより、設定確認中であっても、打ち止め状態であることを遊技店員は把握することができる。また、打ち止め状態となったときの設定値を確認することが可能であるため、不正が行われていないか（遊技店が設定した設定値と異なる設定値となっていないか）等を確認することができる。

【１８０８】

このとき、設定確認モード中に表示される作動報知画像として、設定確認モードに移行する前と同じ作動報知画像が表示されるようにしても良い。このように構成することにより、作動報知画像の種類を複数パターン備える必要が無くなため、サブ制御手段のＲＯＭの容量を削減することができる。また、作動報知画像を切り替える処理が無いため、サブ制御手段のプログラム容量を削減することができる。

【１８０９】

ただし、設定確認モードに移行する前と異なる態様で作動報知画像が表示されていても良い。このように構成することにより、作動報知画像を確認することによって、打ち止め状態中と設定確認中とを即座に判別することができる。

【１８１０】

なお、設定確認モード中に作動報知画像を表示する例について記載したが、設定確認モード中に作動報知画像を表示しなくても良い。このように構成することにより、遊技店員は、設定値の確認に集中することができる。

【１８１１】

なお、設定確認モード中に作動報知画像を表示する場合であっても、設定確認モード中に作動報知画像を表示しない場合であっても、設定確認モードの終了条件（例えば、設定キースイッチをオフにする）を満たした後に前扉を閉鎖し、ドア開放エラーを解除した後には、作動報知画像が表示されているように構成されている。

【１８１２】

また、作動報知画像が表示されている特定の状況（ベットを受け付けていない状況）において、設定確認モードの移行条件（例えば、前扉が開放している状況で設定キースイッチをオンとする）を満たすと、設定確認モードに移行可能に構成されている例について説明したが、作動報知画像が表示されている特定の状況（ベットを受け付けていない状況）において、設定確認モードの移行条件（例えば、前扉が開放している状況で設定キースイッチをオンとする）を満たしても、設定確認モードに移行しないように構成しても良い。

【１８１３】

このように構成することにより、打ち止め状態でも設定確認モードに移行することができるようにするための特別な処理を設ける必要がなくなるため、メイン制御手段のプログラム容量を削減することができる。

【１８１４】

＜打ち止めに係る報知状態の遷移＞

次に図７８を用いて、本実施形態における打ち止めに係る報知状態の遷移について説明を行う。

【１８１５】

（１）乃至（７）の遊技区間は、有利区間であるとして説明を行う。また、（１）乃至（７）は、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ＡＴ状態）であるものとして説明を行う。

【１８１６】

ただし、（１）乃至（７）の遊技区間は有利区間に限られるものではない。（１）乃至（７）の遊技区間が通常区間の遊技でも良いし、（１）乃至（７）の一部が通常区間であり、他の一部が有利区間であっても良い。また、遊技区間として通常区間と有利区間を備えていない遊技機（所謂、ノーマル機）であっても良い。

【１８１７】

説明を図７８に戻す。

【１８１８】
遊技の進行に応じて、（１）→（２）→（３）→（４）→（５）→（６）→（７）の順に遷移する。換言すると、横軸は、電源投入後の遊技数に対応している。
【１８１９】
縦軸は、打ち止めに係る遊技媒体の差数（例えば、打止差数カウンタに記憶されている値）に対応している。
【１８２０】
点線部は、打ち止めに係る報知状態が通常状態であることを示してる。
【１８２１】
線部（非点線部）は、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態であることを示している。
【１８２２】
第１差数は、事前報知画像の表示を開始する打ち止めに係る遊技媒体の差数に対応する。例えば、第１差数は、１８９００等の値が該当する。なお、１８９００は例示であって、１８９００に限られるものではない。例えば、第１差数は、１８５００等の数値であっても良い。また、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を開始するタイミングとして打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８５００を超えたときとしたとき、事前報知画像の表示を開始するタイミングとして打ち止めに係る遊技媒体の差数（第１差数）も１８５００を超えたときとしても良い。
【１８２３】
つまり、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を開始することとなる打ち止めに係る遊技媒体の差数と、事前報知画像の表示を開始することとなる打ち止めに係る遊技媒体の差数（第１差数）は、同じ値としても良い。このように構成することにより、打ち止めに係る試験信号を出力するための処理を開始しているときに事前報知画像が表示されるため、遊技機を開発している段階で、メイン制御手段が管理している打ち止めに係る遊技媒体の差数が、正確にサブ制御手段に送信されているかを確認することができる。
【１８２４】
第２差数は、事前報知画像の表示を終了する打ち止めに係る遊技媒体の差数に対応する。例えば、第１差数が１８９００の場合、第２差数は、１８８５０等の値が該当する。なお、１８８５０は例示であって、１８８５０に限られるものではない。例えば、第１差数が１８５００の場合、第２差数は１８４５０等の数値であっても良い。
【１８２５】
＜＜図７８（１）＞＞
ＡＴ状態によって、打ち止めに係る遊技媒体の差数が遊技の進行に応じて大きくなり、第２差数となるまで（第２差数未満）の期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は通常状態である。そのため、事前報知画像は表示装置３２には表示されない。
【１８２６】
図７８（１）の期間における遊技では、例えば、図７５（１）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（１）の期間における遊技で表示される画像の特徴については、図７５（１）の説明の通りである。
【１８２７】
図７８（１）の期間における遊技待機中（デモ画面）では、例えば、図７５（２）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（１）の期間におけるデモ演出の特徴については、図７５（２）の説明の通りである。
【１８２８】
図７８（１）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７５（３）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（１）の期間におけるメニューモードの画像（メニュー画像）の特徴については、図７５（３）の説明の通りである。
【１８２９】
＜＜図７８（２）＞＞

ＡＴ状態によって、打ち止めに係る遊技媒体の差数が遊技の進行に応じて大きくなり、第２差数から第１差数となるまで（第２差数以上、第１差数未満）の期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は通常状態である。そのため、事前報知画像は表示装置３２に表示されない。

【１８３０】

図７８（２）の期間における遊技では、例えば、図７５（１）のような画像が表示装置３２に表示される。図７７（１）の期間における遊技で表示される画像の特徴については、図７５（１）の説明の通りである。

【１８３１】

図７８（２）の期間における遊技待機中（デモ画面）では、例えば、図７５（２）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（２）の期間におけるデモ演出の特徴については、図７５（２）の説明の通りである。

【１８３２】

図７８（２）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７５（３）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（２）の期間におけるメニューモードの画像（メニュー画像）の特徴については、図７５（３）の説明の通りである。

【１８３３】

＜＜図７８（３）＞＞

ＡＴ状態によって、打ち止めに係る遊技媒体の差数が遊技の進行に応じて第１差数以上の値となり、その後、打ち止めに係る遊技媒体の差数が、再度、第１差数になるまでの期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。そのため、事前報知画像は表示装置３２に表示される。

【１８３４】

例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数以上となり、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態となるタイミングは、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数となる遊技の遊技媒体の付与（決定した遊技媒体の払出数に対応した処理）が完了した後のタイミングである。

【１８３５】

ここで、「決定した遊技媒体の払出数に対応した処理」とは、払出数表示器（獲得枚数表示器とも称す）に表示される情報を更新する処理や、クレジット数表示器に表示される情報を更新する処理や、総得点を表示可能な表示器（総得点表示器とも称す）に表示される情報を更新する処理や、ホッパから遊技媒体を払出す処理が該当する。

【１８３６】

なお、「表示器に表示される情報を更新する処理」とは、例えば、遊技媒体の付与数として１１枚の払出し（付与）を行う場合に「０」→「１」→「２」→・・・→「１１」のように、表示器に表示される値を順次更新する処理が該当する。例えば、値を「１」更新する際に要する時間は、平均５０ｍｓとなるように設計されている。また、ホッパから遊技媒体を１枚払出す処理に要する時間は、平均５０ｍｓとなるように設計されている。

【１８３７】

このように設計された場合において、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態となるのは、例えば、表示器に表示される情報を更新する処理が終了した後、又は、ホッパから遊技媒体を払出す処理が終了してから５０ｍｓ以内となるように構成されている。つまり、表示器に表示される情報を更新する処理が終了した後、又は、ホッパから遊技媒体を払出す処理が終了してから５０ｍｓ以内に、事前報知画像が表示されるように構成されている。

【１８３８】

なお、５０ｍｓは例示であり、５０ｍｓに限られるものではない。換言すると、以下の数式を満たすように構成されていれば良い。

遊技媒体数として１付与するのに要する時間＞遊技媒体の付与が完了してから事前報知画像が表示されるまでの時間

【１８３９】
このように構成することにより、遊技媒体の付与が完了した直後に事前報知画像が表示されるため、当該遊技の遊技媒体の付与が完了したことを遊技者が認識できる。また、あと少しで打ち止めになることを遊技者が認識できる。
【１８４０】
なお、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数以上となり、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態となるタイミングは、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数となる遊技の遊技媒体の付与（決定した遊技媒体の払出数に対応した処理）が完了した後のタイミングとしたが、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数となる遊技の遊技媒体の付与（決定した遊技媒体の払出数に対応した処理）が完了する前のタイミングとしても良い。
【１８４１】
例えば、打ち止めに係る報知状態が作動予告状態となるタイミングは、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数となる遊技の遊技媒体の付与の開始前としても良いし、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数となる遊技の遊技媒体の付与の開始時としても良いし、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数となる遊技の遊技媒体の付与の途中としても良い。
【１８４２】
また、ＡＴ状態であっても打ち止めに係る遊技媒体の差数が小さくなっているのは、例えば、内部抽せんにより押し順役などの小役が当選し、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しているのにもかかわらず、遊技者がその報知内容に従わない態様でストップスイッチを操作している場合等が考えられる。
【１８４３】
図７８（３）の期間における遊技では、例えば、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（３）の期間における遊技で表示される画像の特徴については、図７６（１）の説明の通りである。
【１８４４】
図７８（３）の期間における遊技待機中（デモ演出とも称す）では、例えば、図７６（２）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（３）の期間におけるデモ演出の特徴については、図７６（２）の説明の通りである。なお、図７６（２）の説明でも行ったとおり、デモ演出を行っているときに、事前報知画像が表示されなくても良い。
【１８４５】
図７８（３）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７６（３）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（３）の期間におけるメニューモードの画像（メニュー画像）の特徴については、図７６（３）の説明の通りである。なお、図７６（３）の説明でも行ったとおり、メニューモードでは、事前報知画像が表示されなくても良い。
【１８４６】
なお、図７８（３）の期間において、所定のエラー（例えば、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全て）が発生し、表示装置３２で所定のエラーが発生した旨を報知しているときは、事前報知画像が表示されないように構成されていても良い。
【１８４７】
例えば、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示されている状況にて前扉が開放された場合には、ドア開放エラーとなり、事前報知画像が表示されずに（視認できずに）、前扉が開放している旨の報知画像が表示される。その後、前扉を閉鎖してドア開放エラーを解除した後には、再度、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８４８】
なお、所定のエラーとしてドア開放エラーを用いて説明を行ったが、ドア開放エラーに限られるものではない。上述したとおり、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全てにおいて、同様の態様となるようにすることができる。
【１８４９】
このように構成することにより、遊技店員は、発生したエラーの報知内容に注目するこ

とができ、迅速に発生したエラーを解除することができる。
【１８５０】
一方、図７８（３）の期間において、所定のエラー（例えば、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全て）が発生し、表示装置３２で所定のエラーが発生した旨を報知しているときは、事前報知画像も表示されるように構成されていても良い。
【１８５１】
例えば、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示されている状況にて前扉が開放された場合には、ドア開放エラーとなり、事前報知画像と前扉が開放している旨の報知画像が表示される。その後、前扉を閉鎖してドア開放エラーを解除した後には、再度、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８５２】
なお、所定のエラーとしてドア開放エラーを用いて説明を行ったが、ドア開放エラーに限られるものではない。上述したとおり、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全てにおいて、同様の態様となるようにすることができる。
【１８５３】
このように構成することにより、遊技店員は、発生したエラーの報知内容だけでなく、あと少しで打ち止め状態となることを把握することができ、打ち止め状態となった場合に迅速に対応することができる。
【１８５４】
＜＜図７８（４）＞＞
ＡＴ状態によって、打ち止めに係る遊技媒体の差数が遊技の進行により第１差数未満の値となり、その後、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第２差数を下回らない（第２差数以上）までの期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。そのため、事前報知画像は表示装置３２に表示される場合を有する。
【１８５５】
なお、ＡＴ状態であっても打ち止めに係る遊技媒体の差数が減少しているのは、例えば、内部抽せんにより押し順役などの小役が当選し、遊技者に有利なストップスイッチの操作態様を報知しているのにもかかわらず、遊技者がその報知内容に従わない態様でストップスイッチを操作している場合等が考えられる。この点は、後述する図７８（５）で遊技の進行に応じて打ち止めに係る遊技媒体の差数が減少している状況でも同様である。
【１８５６】
図７８（４）の期間における遊技では、例えば、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（４）の期間における遊技で表示される画像の特徴については、図７６（１）の説明の通りである。
【１８５７】
図７８（４）の期間における遊技待機中（デモ演出とも称す）では、例えば、図７６（２）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（４）の期間におけるデモ演出の特徴については、図７６（２）の説明の通りである。なお、図７６（２）の説明でも行ったとおり、デモ演出を行っているときに、事前報知画像が表示されなくても良い。
【１８５８】
図７８（４）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７６（３）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（４）の期間におけるメニューモードの画像（メニュー画像）の特徴については、図７６（３）の説明の通りである。なお、図７６（３）の説明でも行ったとおり、メニューモードでは、事前報知画像が表示されなくても良い。
【１８５９】
以上のとおり、打ち止めに係る遊技媒体の差数が事前報知画像の表示を開始する第１差数を下回った場合であっても、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第２差数となるまでは、事前報知画像の表示を行うように構成されている。
【１８６０】
このように構成することにより、遊技媒体の差数が第１差数を超えて事前報知画像の表

示を開始した後に、直ぐに事前報知画像が表示されなくなるという事態を少なくすることができる。換言すると、事前報知画像の表示の開始と、事前報知画像の表示の終了を繰り返す頻度を低くすることができ、遊技者に煩わしさを与え辛くすることができる。

【１８６１】

なお、第１差数と第２差数と差は、１回の遊技における遊技媒体の最大差数よりも大きくすることが好ましい。

【１８６２】

ここで、１回の遊技における遊技媒体の最大差数とは、その遊技機における最大付与数（払出数）からベット数を減算した値である。例えば、３枚ベットで１５枚払出しが可能な遊技機であれば、１５から３を減算した１２が１回の遊技における遊技媒体の最大差数となる。

【１８６３】

このように構成することにより、例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数の状況において、内部抽せんにより最大付与数が得られる小役が当選したが、遊技者によるストップスイッチの操作により最大付与数が得られる小役に対応した所定図柄組合せを停止表示できなかった場合であっても、１回の遊技の結果により、第２差数を下回ることがないため、事前報知画像を継続して表示することができる。

【１８６４】

さらにまた、第１差数と第２差数と差は、１回の遊技における遊技媒体の最大差数の１倍より大きく、２０倍より低くすることが、より好ましい。

【１８６５】

なお、本実施形態では、第１差数を１８９００とし、第２差数を１８８５０としている。ただし、第１差数と第２差数は、これらの値に限定されるものではなく、適宜、設計することが可能である。

【１８６６】

このように構成することにより、例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数の状況から、複数回（例えば、約２０回）の遊技において、内部抽せんにより最大付与数が得られる小役が当選したが、遊技者によるストップスイッチの操作により最大付与数が得られる小役に対応した所定図柄組合せを停止表示できなかった場合には、打ち止めに係る遊技媒体の差数と打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数との差が大きくなりすぎているため、一旦、事前報知画像を表示しないようにすることができる。

【１８６７】

なお、図７８（４）の期間において、所定のエラー（例えば、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全て）が発生し、表示装置３２で所定のエラーが発生した旨を報知しているときは、事前報知画像が表示されないように構成されていても良い。

【１８６８】

例えば、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示されている状況）にて前扉が開放された場合には、ドア開放エラーとなり、事前報知画像が表示されずに（視認できずに）、前扉が開放している旨の報知画像が表示装置３２に表示される。その後、前扉を閉鎖してドア開放エラーを解除した後には、再度、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示される状況）となる。

【１８６９】

なお、所定のエラーとしてドア開放エラーを用いて説明を行ったが、ドア開放エラーに限られるものではない。上述したとおり、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全てにおいて、同様の態様となるようにすることができる。

【１８７０】

このように構成することにより、遊技店員は、発生したエラーの報知内容に注目することができ、迅速に発生したエラーを解除することができる。

【１８７１】

一方、図７８（４）の期間において、所定のエラー（例えば、復帰可能エラーの一部、

又は、復帰可能エラーの全て）が発生し、表示装置３２で所定のエラーが発生した旨を報知しているときは、事前報知画像も表示されるように構成されていても良い。
【１８７２】
例えば、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示されている状況）にて前扉が開放された場合には、ドア開放エラーとなり、事前報知画像と前扉が開放している旨の報知画像が表示装置３２に表示される。その後、前扉を閉鎖してドア開放エラーを解除した後には、再度、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示される状況）となる。
【１８７３】
なお、所定のエラーとしてドア開放エラーを用いて説明を行ったが、ドア開放エラーに限られるものではない。上述したとおり、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全てにおいて、同様の態様となるようにすることができる。
【１８７４】
このように構成することにより、遊技店員は、発生したエラーの報知内容だけでなく、あと少しで打ち止め状態となることを把握することができ、打ち止め状態となった場合に迅速に対応することができる。
【１８７５】
＜＜図７８（５）＞＞
打ち止めに係る遊技媒体の差数が遊技の進行に応じて小さくなり、第２差数を下回る値となった後、打ち止めに係る遊技媒体の差数が、再度、第２差数となるまで（第２差数未満となるまで）の期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は通常状態である。そのため、事前報知画像は表示装置３２には表示されない。
【１８７６】
図７８（５）の期間における遊技では、例えば、図７５（１）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８７７】
図７８（５）の期間における遊技待機中（デモ画面）では、例えば、図７５（２）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８７８】
図７８（５）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７５（３）のような画像が表示装置３２に表示される。
＜＜図７８（６）＞＞
ＡＴ状態によって、打ち止めに係る遊技媒体の差数が遊技の進行に応じて大きくなり、第２差数以上となった後、第１差数に達する前（第１差数未満）までの期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は通常状態である。そのため、事前報知画像は表示装置３２には表示されない。
【１８７９】
図７８（６）の期間における遊技では、例えば、図７５（１）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８８０】
図７８（６）の期間における遊技待機中（デモ画面）では、例えば、図７５（２）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８８１】
図７８（６）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７５（３）のような画像が表示装置３２に表示される。
【１８８２】
＜＜図７８（７）＞＞
ＡＴ状態によって、遊技の進行に応じて打ち止めに係る遊技媒体の差数が、再度、第１差数以上の値となり、且つ、打ち止め状態となる遊技媒体の差数未満の値となっている期間である。この期間における打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。そのため、

事前報知画像は表示装置３２に表示される。
【１８８３】
図７８（７）の期間における遊技では、例えば、図７６（１）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（７）の期間における遊技で表示される画像の特徴については、図７６（１）の説明の通りである。
【１８８４】
図７８（７）の期間における遊技待機中（デモ演出とも称す）では、例えば、図７６（２）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（７）の期間におけるデモ演出の特徴については、図７６（２）の説明の通りである。なお、図７６（２）の説明でも行ったとおり、デモ演出を行っているときに、事前報知画像が表示されなくても良い。
【１８８５】
図７８（７）の期間におけるメニューモードでは、例えば、図７６（３）のような画像が表示装置３２に表示される。図７８（７）の期間におけるメニューモードの画像（メニュー画像）の特徴については、図７６（３）の説明の通りである。なお、図７６（３）の説明でも行ったとおり、メニューモードでは、事前報知画像が表示されなくても良い。
【１８８６】
なお、図７８（７）の期間において、所定のエラー（例えば、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全て）が発生し、表示装置３２にて所定のエラーが発生した旨を報知しているときは、事前報知画像は表示装置３２に表示されないように構成されていても良い。
【１８８７】
例えば、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示されている状況）にて前扉が開放された場合には、ドア開放エラーとなり、事前報知画像が表示されずに（視認できずに）、前扉が開放している旨の報知画像が表示装置３２に表示される。その後、前扉を閉鎖してドア開放エラーを解除した後には、再度、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示される状況）となる。
【１８８８】
なお、所定のエラーとしてドア開放エラーを用いて説明を行ったが、ドア開放エラーに限られるものではない。上述したとおり、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全てにおいて、同様の態様となるようにすることができる。
【１８８９】
このように構成することにより、遊技店員は、発生したエラーの報知内容に注目することができ、迅速に発生したエラーを解除することができる。
【１８９０】
一方、図７８（７）の期間において、所定のエラー（例えば、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全て）が発生し、表示装置３２で所定のエラーが発生した旨を報知しているときは、事前報知画像も表示されるように構成されていても良い。
【１８９１】
例えば、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示されている状況）にて前扉が開放された場合には、ドア開放エラーとなり、事前報知画像と前扉が開放している旨の報知画像が表示装置３２に表示される。その後、前扉を閉鎖してドア開放エラーを解除した後には、再度、図７６（１）のような状況（事前報知画像が表示装置３２に表示される状況）となる。
【１８９２】
なお、所定のエラーとしてドア開放エラーを用いて説明を行ったが、ドア開放エラーに限られるものではない。上述したとおり、復帰可能エラーの一部、又は、復帰可能エラーの全てにおいて、同様の態様となるようにすることができる。
【１８９３】
このように構成することにより、遊技店員は、発生したエラーの報知内容だけでなく、あと少しで打ち止め状態となることを把握することができ、打ち止め状態となった場合に

迅速に対応することができる。
【１８９４】
つまり、図７８（４）で説明した通り、打ち止めに係る遊技媒体の差数が、一旦、第１差数以上となったが、その後、第１差数未満となり、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第２差数以上となっている場合は事前報知画像を表示可能に構成している。
【１８９５】
一方、図７８（６）で説明した通り、打ち止めに係る遊技媒体の差数が、第２差数以上であっても第１差数未満である期間では事前報知画像は表示されないように構成している。ただし、図７８（７）で説明した通り、再度、第１差数以上となった場合は事前報知画像を表示可能に構成している。
【１８９６】
このように構成することにより、事前報知画像の表示されていない状況から事前報知画像の表示を開始する条件を、打ち止めに係る遊技媒体の差数が第１差数を超えたこととすることができ、サブ制御手段の制御処理の負担を軽減することができる。
【１８９７】
なお、本実施形態では、第１差数を１８９００とし、第２差数を１８８５０としている（異なる値としている）が、第１差数と第２差数を同じ値としても良い。換言すると、事前報知画像の表示を開始する打ち止めに係る遊技媒体の差数と、事前報知画像の表示を終了する打ち止めに係る遊技媒体の差数が同じ値であっても良い。
【１８９８】
つまり、第１差数＝第２差数＝１８９００とした場合において、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９０１の遊技（或る遊技）では事前報知画像は表示されるが、或る遊技の遊技媒体の差数が－３であったときには、或る遊技が終了した後には、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８８９８となるため事前報知画像が表示されなくなる。換言すると、或る遊技の次回遊技では事前報知画像は表示されない。
【１８９９】
＜ボーナス遊技状態における打ち止めに係る遊技媒体の差数と打ち止め仮フラグ＞
図７９は、ボーナス遊技状態における打ち止めに係る遊技媒体の差数と打ち止め仮フラグの関係についての関係を説明する図である。
【１９００】
打ち止め仮フラグについては、上述したとおりである。打ち止め仮フラグの特徴を簡易的に説明すると、ボーナス（１種ＢＢ、２種ＢＢ、ＲＢの少なくとも１つ）を備えた遊技機において、ボーナス遊技状態中に打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め仮フラグがオンとなる（打ち止め仮フラグ記憶領域に所定値が記憶される）。
【１９０１】
そして、打ち止め仮フラグがオンとなってる状況では、ボーナス遊技状態が終了するまで遊技が実行可能であり、ボーナス遊技状態が終了すると打ち止め仮フラグに基づいて打ち止めフラグがオンとなる（打ち止めフラグ記憶領域に所定値が記憶される）。
【１９０２】
また、打ち止めフラグがオンとなった後、打ち止めフラグがオンとなったことに基づいて、打ち止め状態となる。
【１９０３】
本実施形態では、打ち止め仮フラグ領域に所定値が記憶されていない状況を、打ち止め仮フラグがオフと称し、打ち止め仮フラグ領域に所定値が記憶されている状況を、打ち止め仮フラグがオンと称して説明を簡略化する場合がある。
【１９０４】
同様に、本実施形態では、打ち止めフラグ領域に所定値が記憶されていない状況を、打ち止めフラグがオフと称し、打ち止め仮フラグ領域に所定値が記憶されている状況を、打ち止めフラグがオンと称して説明を簡略化する場合がある。

【１９０５】
説明を図７９に戻す。
【１９０６】
なお、最初は、ボーナス遊技状態を実行している最中に電源断が起こらなかった（電源がオンの状況が継続している）例について説明を行う。
【１９０７】
＜＜ボーナス遊技状態の途中で電源断が起こらなかった場合＞＞
まず、（１）に対応するタイミングは、ボーナスに対応した図柄組合せが停止表示した遊技である。換言すると、（１）の遊技の次回遊技からボーナス遊技状態の遊技が開始する。
【１９０８】
（１）の遊技の結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、１９０００未満である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９０とする。
【１９０９】
また、（１）の遊技の結果、打ち止め仮フラグはオフである（オフを維持する）。
【１９１０】
次に、（２）に対応するタイミングは、ボーナス遊技状態中（ボーナス遊技状態が終了する遊技ではない）であって、且つ、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた遊技である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９００１とする。
【１９１１】
（２）の遊技の結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、１９０００を超える。
【１９１２】
また、（２）の遊技の結果、打ち止め仮フラグはオンとなる（オフからオンに更新する）。
【１９１３】
次に、（３）に対応するタイミングは、ボーナス遊技状態が終了する（した）遊技である。換言すると、ボーナス遊技状態の終了条件（例えば、ボーナス遊技状態において付与した遊技媒体数が２００を超えること）を満たした遊技である。
【１９１４】
（３）の遊技では、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、１９０００を超えていない。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９１とする。
【１９１５】
また、（３）の遊技では、打ち止め仮フラグはオンとなっている（（２）の遊技でオンとなった情報を維持している）。
【１９１６】
つまり、（３）の遊技が終了した後（遊技媒体の払出処理が終了した後）は、打ち止め状態となる。
【１９１７】
以上のとおり、ボーナス遊技状態で、一度でも、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、そのボーナス遊技状態が終了する遊技が終了した後（遊技媒体の払出処理が終了した後）に打ち止め状態とする。このとき、ボーナス遊技状態が終了する遊技において、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えているか否かは判断しない。
【１９１８】
換言すると、ボーナス遊技状態が終了する遊技において、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００かかわらず、ボーナス遊技状態で、一度でも、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、そのボーナス遊技状態が終了する遊技が終了した後に打ち止め状態とするように構成する。
【１９１９】
このように構成することにより、ボーナス遊技状態の途中で打ち止めに係る遊技媒体の

差数が１９０００を一度でも超えた場合には、ボーナス終了後に、再度、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かの判断を要しないため、打ち止め状態とするまでの処理を短縮することができる。

【１９２０】

なお、打ち止め状態となる際（なお、打ち止め状態になる際とは、打ち止め状態となる直前、打ち止め状態となるとき、打ち止め状態となった直後を含む）にクレジット数の自動精算を行う遊技機においては、（２）の遊技が終了した後に自動精算は行わず、（３）の遊技が終了した後に自動精算を行う。

【１９２１】

次に、ボーナス遊技状態を実行している最中に電源断が起こった場合について説明を行う。

【１９２２】

＜＜ボーナス中に電源断が起こった場合（パターン１）＞＞

ボーナス中に電源断が起こった場合（パターン１）とは、図７９における（１）と（２）の間の遊技で電源断が発生し、その後、電源復帰してボーナス遊技状態を続きから行う場合である。

【１９２３】

まず、（１）に対応するタイミングは、ボーナスに対応した図柄組合せが停止表示した遊技である。換言すると、（１）の遊技の次回遊技からボーナス遊技状態の遊技が開始する。

【１９２４】

（１）の遊技の結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、１９０００未満である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９０とする。

【１９２５】

また、（１）の遊技の結果、打ち止め仮フラグはオフである（オフを維持する）。

【１９２６】

次に、ボーナス遊技状態の途中で電源断が発生する。なお、ここでの電源断とは、電源断の事象が発生し（例えば、電源スイッチがオフとなり）、電源断処理（電断時処理とも称す）が実行されることを指すものとする。

【１９２７】

また、電源断が発生したときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は１９０００未満とする。例えば、打止差数カウンタの値が１８９９８とする。換言すると、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９８であるときに電源断が発生したとする。

【１９２８】

また、電源断が発生したときの打ち止め仮フラグはオフであるとする。換言すると、電源がオンとなった後、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた遊技はないものとする。

【１９２９】

その後、設定変更を伴わない電源投入（例えば、設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）により、ボーナス遊技状態の続きから再開する。例えば、ボーナス遊技状態を開始してから１遊技目が終わった後に電源断が発生し、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、ボーナス遊技状態の２遊技目から再開することができる。

【１９３０】

ただし、設定変更を伴わない電源投入を行った場合、打止差数カウンタを初期値（例えば０）とした後に、ボーナス遊技状態を続きから再開することとなる。換言すると、打ち止めに係る遊技媒体の差数が０の状況で、ボーナス遊技状態を続きから再開することとなる。

【１９３１】

つまり、ボーナス遊技状態の途中（図７９の（１）と（２）の間）で電源断が発生しなかった場合には、（２）の遊技の結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数は１９０００を超

え、打ち止め仮フラグはオンとなることにより、ボーナス遊技状態の終了後に打ち止め状態となるが、ボーナス遊技状態の途中（図７９の（１）と（２）の間）で電源断が発生した場合には、（２）の遊技の結果により、打ち止めに係る遊技媒体の差数は１９０００を超えない（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が３となる）ため、打ち止め仮フラグはオフであり（オフを維持し）、ボーナス遊技状態が終了した後に打ち止め状態とならない。

【１９３２】

このように構成することにより、設定変更を伴わない電源投入が行われたときは、ボーナス遊技状態か否かを判断することなく、電源投入時（電源投入処理）で一律に打止差数カウンタに初期値を記憶することができ、処理を簡素化することができる。

【１９３３】

また、このように構成することにより、打止差数カウンタに初期値が記憶されるため（打ち止めに係る遊技媒体の差数が０となるため）、電源断が原因で打ち止め状態になったのだと勘違いする遊技者と遊技店員とのトラブルを未然に防ぐこともできる。

【１９３４】

＜＜ボーナス中に電源断が起こった場合（パターン２）＞＞

ボーナス中に電源断が起こった場合（パターン２）は、図７９における（２）と（３）の間の遊技で電源断が発生し、その後、電源復帰してボーナス遊技状態を続きから行う場合である。

【１９３５】

まず、（１）に対応するタイミングは、ボーナスに対応した図柄組合せが停止表示した遊技である。換言すると、（１）の遊技の次回遊技からボーナス遊技状態の遊技が開始する。

【１９３６】

（１）の遊技の結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、１９０００未満である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９０とする。

【１９３７】

また、（１）の遊技の結果、打ち止め仮フラグはオフである（オフを維持する）。

【１９３８】

次に、（２）に対応するタイミングは、ボーナス遊技状態中（ボーナス遊技状態が終了する遊技ではない）であって、且つ、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた遊技である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９００１とする。

【１９３９】

（２）の遊技の結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、１９０００を超える。

【１９４０】

また、（２）の遊技の結果、打ち止め仮フラグはオンとなる（オフからオンに更新する）。

【１９４１】

次に、ボーナス遊技状態の途中で電源断が発生する。なお、ここでの電源断とは、電源断の事象が発生し（例えば、電源スイッチがオフとなり）、電源断処理が実行されることを指すものとする。

【１９４２】

また、電源断が発生したときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は１９０００を超えていないとする。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９であるときに電源断が発生したとする。

【１９４３】

なお、電源断が発生したときの打ち止め仮フラグはオンである。

【１９４４】

その後、設定変更を伴わない電源投入（例えば、設定キースイッチオフの状況下で電源スイッチオン）により、ボーナス遊技状態の続きから再開する。例えば、ボーナス遊技状

態を開始してから３遊技目が終わった後に電源断が発生し、その後、設定変更を伴わない電源投入を行った場合には、ボーナス遊技状態の４遊技目から再開することができる。

【１９４５】

ただし、設定変更を伴わない電源投入を行った場合、打止差数カウンタの値を初期値（例えば０）とした後に、ボーナス遊技状態を続きから再開することとなる。換言すると、打ち止めに係る遊技媒体の差数が０の状況で、ボーナス遊技状態を続きから再開することとなる。

【１９４６】

一方、設定変更を伴わない電源投入を行った場合、打ち止め仮フラグはオンを維持している。換言すると、設定変更を伴わない電源投入を行った場合、打ち止め仮フラグはクリアされない。

【１９４７】

そのため、ボーナス遊技状態の途中（図７９の（２）と（３）の間）で電源断が発生した場合には、打止差数カウンタが初期値になったとしても、打ち止め仮フラグはオンであり（オンを維持し）、ボーナス遊技状態が終了した後に打ち止め状態とすることができる。

【１９４８】

なお、電源断が発生したときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は１９０００を超えていないものとしたが、電源断が発生したときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は１９０００を超えているときも同様である。例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９００５であるときに電源断が発生したときもボーナス遊技状態の終了条件を満たした遊技の終了後には打ち止め状態とすることができる。

【１９４９】

つまり、一度、ボーナス遊技状態の途中で打ち止め状態となる条件を満たした場合（打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合）には、その後、電源断が発生し、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われても、ボーナス遊技状態を継続して実行することができ、ボーナス遊技状態の終了条件を満たした遊技の終了後には打ち止め状態とすることができる。

【１９５０】

換言すると、一度、ボーナス遊技状態の途中で打ち止め状態となる条件を満たした場合（打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合）には、打止差数カウンタの値にかかわらず、打ち止め状態とすることができる（打ち止め仮フラグを用いて打ち止め状態とすることができる）。

【１９５１】

このように構成することにより、電源断を用いて射幸性を高くすることができない遊技機を提供する。

【１９５２】

以上のとおり、図７９を用いてボーナス遊技状態における打ち止めに係る遊技媒体の差数と打ち止め仮フラグについて説明をしたが、ボーナス遊技状態ではなく、ＡＴ状態等の特定状態において、同様の構成としても良い。

【１９５３】

また、以下のように構成しても良い。

【１９５４】

（１）ボーナス遊技状態において電源断が発生し、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合には、打止差数カウンタを初期値に設定しなくても良い。一方、ボーナス遊技状態とは異なる所定の遊技状態（例えば、ボーナス内部中状態（ボーナスの当選情報を持ち越している状態）等においては、打止差数カウンタを初期値に設定する。

【１９５５】

換言すると、打ち止めに係る遊技媒体の差数は、ボーナス遊技状態においては維持されるように構成されていても良い。

【１９５６】
例えば、ボーナス遊技状態の或る遊技が終了したときの打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９００である状況（例えば、打止差数カウンタの値が１８９００）で電源断が発生し、その後、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合には、１８９００である状況（例えば、打止差数カウンタの値が１８９００）からボーナス遊技状態による遊技が実行可能となる。
【１９５７】
このように構成することにより、ボーナス遊技状態の途中で電源断が発生した場合であっても、設定変更を伴わない電源投入が行われた場合には、打ち止めに係る遊技媒体の差数は維持された状況でボーナス遊技状態を再開することができるため、遊技者の射幸性が著しく高くならない遊技機を提供することができる。
【１９５８】
（２）ボーナス遊技状態の途中で打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、その遊技の終了後（払出処理が終わった後）に、打ち止め状態としても良い。
【１９５９】
換言すると、ボーナス遊技状態の途中で打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了する前の遊技であっても、打ち止め状態としても良い。
【１９６０】
例えば、ボーナス遊技状態の或る遊技が終了したときの打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９（例えば、打止差数カウンタの値が１８９９９）のとき、或る遊技の次回遊技（ボーナス遊技状態の遊技）における遊技媒体の差数が３（例えば、ベット数が３、払出数が６）となった場合には、或る遊技の次回遊技の終了後に、打ち止め状態とする。
【１９６１】
なお、このように構成する場合には、打ち止め仮フラグは備えていなくても良い。
【１９６２】
このように構成することにより、遊技者の射幸性が著しく高くならない遊技機を提供することができる。
【１９６３】
また、このように構成することにより、打ち止め仮フラグを備えた場合と比較してメイン制御手段のＲＷＭの容量を削減できる。
【１９６４】
また、このように構成することにより、現在の遊技状態がボーナス遊技状態であるか否かを判断する必要がないため、メイン制御手段のプログラム容量を削減できる。
【１９６５】
＜ボーナス遊技状態における事前報知画像＞
次に図８０を用いて、ボーナス遊技状態において表示装置３２に表示される事前報知画像について説明を行う。
【１９６６】
なお、説明を行うにあたり、図７６（１）と同様の点については説明を省略し、特徴的な点について説明を行う。
【１９６７】
＜＜ボーナス遊技状態の遊技画面でコンプリート機能作動までの枚数を報知する場合＞＞
図８０（１）は、ボーナス遊技状態の遊技画面でコンプリート機能作動までの枚数を報知する場合の例である。
【１９６８】
なお、図８０（１）は、上述した打ち止め仮フラグがオフである状況の演出の例である。換言すると、ボーナス遊技状態中に、打ち止めに係る遊技媒体の差数が一度も１９０００を超えていないとき（図７９の（２）となる遊技の前の遊技）に表示装置３２に表示される演出の例である。

【１９６９】
表示装置３２には、図７６（１）と同様に、ＰＡＹＯＵＴ、ＣＲＥＤＩＴ、Ｔｏｔａｌが表示される。なお、Ｔｏｔａｌは、ＡＴ状態における獲得数とボーナス遊技状態の獲得数を合算したものが表示されるものでも良いし、Ｔｏｔａｌとして、ＡＴ状態における獲得数は加味せず、ボーナス遊技状態の獲得数を表示することとしても良い。
【１９７０】
表示装置３２の中央には、ボーナス遊技状態に対応した画像（演出）が表示される。
【１９７１】
表示装置３２の上側には、図７６（１）と同様に、事前報知画像が表示される。図８０（１）の事前報知画像は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が＋１０された場合に、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００に達する場合の例である。
【１９７２】
そのため、事前報知画像として「コンプリ―ト機能作動まで残り１０枚」との表示がなされている。
【１９７３】
このように構成することにより、ボーナス遊技状態であっても打ち止め状態となるまでの残りの遊技媒体の差数を遊技者が認識可能とすることができる。
【１９７４】
なお、図８０（１）が表示されているときの打ち止めに係る報知状態は、作動予告状態にあたる。そのため、サブスイッチ２０が操作された場合には、図７６（３）と同様の態様となる。図７６（３）の特徴点については、図７６（３）の説明と同様であるため、説明を省略する。なお、ボーナス中はサブスイッチ２０が操作されてもメニュー画面が表示されないように構成しても良い。
【１９７５】
同様に、ボーナス中にデモ画面が表示される仕様の場合は、図７６（２）と同様の態様となる。図７６（２）の特徴点については、図７６（２）の説明と同様であるため、説明を省略する。なお、ボーナス中はデモ画面が表示されないように構成しても良い。
【１９７６】
＜＜ボーナス遊技状態の遊技画面でコンプリート機能が作動することを報知する場合＞＞
図８０（２）は、ボーナス遊技状態の途中で打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えたことを報知する場合の例である。
【１９７７】
換言すると、ボーナス遊技状態中に、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた後（図７９の（２）となった遊技終了後の所定タイミング）から、ボーナス遊技状態が終了するまで表示装置３２に表示される演出の例である。
【１９７８】
例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９００１となり、打ち止め仮フラグがオンとなった後の所定のタイミングから図８０（２）の画像表示が開始される。
【１９７９】
なお、説明を行うにあたり、図８０（１）と同様の点については説明を省略し、特徴的な点について説明を行う。
【１９８０】
図８０（１）では、事前報知画像として「コンプリ―ト機能作動まで残り１０枚」との表示がなされているのに対し、図８０（２）では、事前報知画像として「コンプリ―ト機能作動待機中　ボーナス終了時にコンプリート機能が作動します」との表示がなされている。
【１９８１】
つまり、図８０（１）では、打ち止めに係る遊技媒体の差数と打ち止め状態となる遊技媒体の差数の差を遊技者が認識可能な報知を行っているのに対し、図８０（２）では、ボーナス遊技状態が終了すると打ち止め状態となることを遊技者が認識可能な報知を行って

いる。
【１９８２】
　このように構成することにより、ボーナス遊技状態の途中で打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に、どのタイミングで打ち止め状態となるのかを事前に報知することができる。そのため、遊技者は安心してボーナス遊技状態の遊技を実行することができる。
【１９８３】
　なお、図８０（２）が表示されているときの打ち止めに係る報知状態は、作動予告状態にあたる。そのため、サブスイッチ２０が操作された場合には、図７６（３）と同様の態様となる。図７６（３）の特徴点については、図７６（３）の説明と同様であるため、説明を省略する。なお、ボーナス中はサブスイッチ２０が操作されてもメニュー画面が表示されないように構成しても良い。
【１９８４】
　同様に、ボーナス中にデモ画面が表示される仕様の場合は、図７６（２）と同様の態様となる。図７６（２）の特徴点については、図７６（２）の説明と同様であるため、説明を省略する。なお、ボーナス中はデモ画面が表示されないように構成しても良い。
【１９８５】
　なお、ボーナス遊技状態が終了した後の打ち止めに係る報知状態は、打ち止め作動報知状態となる。
【１９８６】
　そのため、ボーナス遊技状態が終了した後には、図７７（１）、図７７（２）、図７７（３）、図７７（４）、の何れかの画像が表示される。つまり、ボーナス遊技状態の途中で打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えて打ち止め状態を報知する画像と、その他の状態（例えばＡＴ状態）で打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えて打ち止め状態を報知する画像は同じ画像となるように構成されている。
【１９８７】
　なお、図７７（１）、図７７（２）、図７７（３）、図７７（４）の特徴については、図７７（１）の説明、図７７（２）の説明、図７７（３）の説明、図７７（４）の説明と同様であるため、省略する。
【１９８８】
　また、打ち止め状態中に、サブスイッチ２０が操作された場合には、図７７（６）と同様の態様となる。図７７（６）の特徴点については、図７７（６）の説明と同様であるため、説明を省略する。なお、打ち止め状態中に、サブスイッチ２０が操作できない（メニュー画面が表示されない）ように構成しても良い。
【１９８９】
　同様に、打ち止め状態中にデモ画面が表示される仕様の場合は、図７７（５）と同様の態様となる。図７７（５）の特徴点については、図７７（５）の説明と同様であるため、説明を省略する。なお、打ち止め中はデモ画面が表示されないように構成しても良い。
【１９９０】
＜打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技において電源断処理が実行された場合＞
　図８１、図８２、図８３、図８４、図８５は、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る報知状態が作動予告状態の遊技であって、当該遊技を行った結果、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技で、電源断処理（電断時処理とも称す）が実行されたタイミングに応じた制御処理について、例を挙げてそれぞれ説明を行う。
【１９９１】
　図８１、図８２、図８３、図８４、図８５は、例えば、ボーナス状態ではない所定の遊技状態であり、且つ、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９である状況が該当する。また、その

遊技では、ベット数が３であり、内部抽せんの結果、押し順役の小役に当選し、ストップスイッチの操作態様により正解の押し順で操作され、遊技媒体の付与数が１１である図柄組合せが停止表示する遊技が該当する。なお、打ち止めに係る遊技媒体の差数や、内部抽せんの結果、遊技媒体の付与数等は一例であって、これらに限定されるものではない。

【１９９２】

また、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における電断発生とは、電源スイッチがオフになることや、電源のコンセントが抜けることや、遊技店の電源が落ちること等、遊技機の電源がオフ（電源断）となる事象が発生したことを指す。

【１９９３】

また、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における電断時処理とは、メイン制御手段により、電断発生をメイン制御手段が検知し、メイン制御手段が電源断処理を実行することを指す。例えば、電断発生から電断時処理までに要する時間は、平均１ｍｓから２０ｍｓの時間を要するように設計されている。また、電源断処理は、平均０．５ｍｓの時間で終了するように設計されている。

【１９９４】

また、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における電源投入とは、電源スイッチをオンにすることや、抜けた電源のコンセントを再度差し込むことや、落ちた遊技店の電源を立ち上げること等、遊技機の電源がオン（電源復帰）となる事象が発生したことを指す。

【１９９５】

また、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における電源投入時処理とは、設定変更を伴わない電源投入を指す。具体的には、設定キースイッチがオフの状況で、電源スイッチがオンとなった場合に実行される処理が該当する。

【１９９６】

また、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における払出処理とは、遊技媒体の付与数を決定してから、決定した遊技媒体の付与数に対応した処理が終了するまでが該当する。

【１９９７】

なお、「決定した遊技媒体の払出数に対応した処理」とは、払出数表示器（獲得枚数表示器とも称す）に表示される情報を更新する処理や、クレジット数表示器に表示される情報を更新する処理や、総得点を表示可能な表示器（総得点表示器とも称す）に表示される情報を更新する処理や、ホッパから遊技媒体を払出す処理が該当する。

【１９９８】

なお、「表示器に表示される情報を更新する処理」とは、例えば、遊技媒体の付与数として１１枚の払出し（付与）を行う場合に「０」→「１」→「２」→・・・→「１１」のように、表示器に表示される値を順次更新する処理が該当する。例えば、値を「１」更新する際に要する時間は、平均５０ｍｓとなるように設計されている。また、ホッパから遊技媒体を１枚払出す処理に要する時間は、平均５０ｍｓとなるように設計されている。

【１９９９】

よって、例えば、遊技媒体の数として１１枚の払出し（付与）を行う場合における「決定した遊技媒体の払出数に対応した処理」に要する時間は、平均５５０ｍｓ（１１×５０ｍｓ）となるように設計されている。

【２０００】

以上より、払出処理に係る時間は、遊技媒体の付与数を決定してから、決定した遊技媒体の付与数に対応した処理が終了するまでの時間が該当する。

【２００１】

また、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における打ち止めに係る報知状態として、作動予告状態の場合には、上述した作動予告状態に応じた演出を実行可能に構成されているものとする。

【２００２】

同様に、図８１、図８２、図８３、図８４、図８５における打ち止めに係る報知状態として、通常状態の場合には、上述した通常状態に応じた演出を実行可能に構成されているものとする。

【２００３】

＜＜打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理が終了した後に電源断処理が実行された場合＞＞

図８１は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理が終了した後に電源断処理が実行された場合の例を示した図である。ここで、払出処理が終了した後とは、例えば、払出処理が終了した後、打ち止め監視処理が実行し、当該打ち止め監視処理が終了した後であって、打ち止め状態となる前（打ち止めの報知を実行する前）の或るタイミング等が該当する。

【２００４】

まず、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。このときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は、例えば１８９９９であるとする。このときの打ち止めに係る打止差数カウンタに記憶されている値は、例えば、１８９９９であるとする。

【２００５】

次に、ベット数としてＹ（Ｙは、数値）のベットを行い、内部抽せんの結果、所定の抽選結果（所謂、小役）に当選する。そして、遊技媒体数としてＸ（Ｘは、数値。Ｙ＜Ｘを満たす。）の払出しが付与可能な図柄組合せが停止可能な操作態様でストップスイッチが操作される。例えば、Ｙは３、Ｘは１１とする。換言すると、当該遊技の遊技媒体の差数は８であるとする。

【２００６】

そして、最後のストップスイッチ（例えば、第３停止のストップスイッチ）が離された後に、遊技媒体の付与数としてＸを付与する払出処理を開始する。

【２００７】

遊技媒体の付与数としてＸを付与する払出処理の途中で電源断が発生する。

【２００８】

遊技媒体の付与数としてＸを付与した後に、電断時処理を開始する。なお、電断時処理を開始する前に、打ち止め監視処理は終了しているものとする。また、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となっているものとする。

【２００９】

その後、電源投入が行われ、電源投入時処理が実行された後には、打ち止めに係る報知状態は、作動報知状態となっている（作動報知状態のままとなっている）。また、メイン制御手段における制御は、電源投入時処理が実行された後には、打ち止め状態となるように制御される。

【２０１０】

なお、電源投入時処理が実行された場合には、打止差数カウンタは初期値（例えば、０）となるように構成されている。

【２０１１】

以上のとおり、払出処理の途中で電源断が発生した場合であっても、電断時処理を開始する前に打ち止め監視処理が終了していた場合には、電源投入後の打ち止めに係る報知状態は、作動報知状態とすることができる。

【２０１２】

このように構成することにより、電源復帰後の打ち止めに係る報知状態や電源復帰後のメイン制御手段の制御状態を適切なものとすることができ、遊技者と遊技店員との間でのトラブルを低減することができる。

【２０１３】

＜＜打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の途中で電源断処理が実行された場合（１）＞＞

図８２は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の途中に電源断処理が実行された場合の例を示す図である。ここで、払出処理の途中とは、遊技媒体の付与数を決定してから、決定した遊技媒体の付与数に対応した処理が終了するまでの或るタイミング等が該当する。

【２０１４】

まず始めに、図８２（ａ）の説明を行う。

【２０１５】

まず、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。このときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は、例えば１８９９９であるとする。このときの打ち止めに係る打止差数カウンタに記憶されている値は、例えば、１８９９９であるとする。

【２０１６】

次にベット数としてＹ（Ｙは、数値）のベットを行い、内部抽せんの結果、所定の抽選結果（所謂、小役）に当選する。そして、遊技媒体の付与数としてＸ（Ｘは、数値。Ｙ＜Ｘを満たす。）を付与可能な図柄組合せが停止可能な操作態様でストップスイッチが操作される。例えば、Ｙは３、Ｘは１１とする。換言すると、当該遊技の遊技媒体の差数は８であるとする。

【２０１７】

そして、最後のストップスイッチ（例えば、第３停止のストップスイッチ）が離された後に、遊技媒体の付与数としてＸを付与する払出処理を開始する。

【２０１８】

遊技媒体の付与数としてＸを付与する払出処理の途中で電源断が発生する。

【２０１９】

また、遊技媒体の付与数としてＸを付与する払出処理の途中で電断時処理を開始する。換言すると、払出処理が終了する前に電断時処理を開始する。

【２０２０】

その後、電源投入が行われ、電源投入時処理が実行された後には、打ち止めに係る報知状態は、作動予告報知状態となっている（作動予告報知状態のままとなっている）。また、メイン制御手段における制御は、電源投入時処理が実行された後には、払出処理の途中（電断時処理が実行される前に行っていた払出処理の続き）から開始する。

【２０２１】

なお、「払出処理の途中（電断時処理が実行される前に行っていた払出処理の続き）から開始する」とは、例えば、払出処理を構成する複数の命令のうち、命令Ａと命令Ｂ（命令Ｂは、命令Ａを実行した後の次の命令とする）の間で電断時処理が実行された場合には、命令Ｂから実行することを指す。

【２０２２】

また、電源投入時処理が実行された場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（例えば、０）となるように構成されている。

【２０２３】

また、払出処理が終了し、打ち止め監視処理を実行した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は、当該遊技の遊技媒体の差数となる。換言すると、ベット数がＹ、払出数がＸの場合には、Ｘ－Ｙに対応した値が打止差数カウンタに記憶される。

【２０２４】

そのため、当該遊技が終了した後には打ち止め状態とならない。換言すると、次回遊技を実行することができる。

【２０２５】

以上のとおり、払出処理の途中で電源断が発生し、払出処理の途中で電源断時処理が発生した場合には、電源投入後に払出処理を続きから開始することができる。また、払出処理を終了した後には、打ち止め状態とならずに次回遊技を実行することができる。また、払出処理が終了した後の打ち止めに係る報知状態は、作動報知状態ではなく、通常状態と

することができる。
【２０２６】
このように構成することにより、払出処理の途中で電源断が発生し、払出処理の途中で電源断処理が行われ、その後、電源投入を行った場合に打ち止め状態となる遊技機と比較し、遊技者と遊技店員との間でトラブルが発生してしまうのを低減することができる。具体的には、払出処理の途中で電源断が発生したことが原因で打ち止め状態となったと考えてしまった遊技者とのトラブルを未然に防ぐことができる。
【２０２７】
次に、図８２（ｂ）の説明を行う。なお、図８２（ａ）と同一の部分については説明を省略する。
【２０２８】
図８２（ａ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が作動予告状態であるのに対し、図８２（ｂ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が通常状態である。
【２０２９】
つまり、図８２（ａ）は、電源投入後から実行される払出処理の途中では、作動予告状態に対応する演出が実行されるのに対し、図８２（ｂ）は、電源投入後から実行される払出処理の途中では、通常状態に対応する演出が実行される点が異なる。
【２０３０】
図８２（ｂ）のように構成することにより、払出処理の途中で実行される演出では事前報知画像が表示されないため、電源投入後、遊技者は打ち止めにならないことを即座に認識することができ、疑念を持つことなく続きの遊技を楽しむことができる。
【２０３１】
＜＜打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の途中で電源断処理が実行された場合（２）＞＞
図８３は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の途中に電源断処理が実行された場合の例を示す図である。ここで、払出処理の途中とは、遊技媒体の付与数を決定してから、決定した遊技媒体の付与数に対応した処理が終了するまでの或るタイミング等が該当する。
【２０３２】
まず始めに、図８３（ａ）の説明を行う。
【２０３３】
まず、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。このときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は、例えば１８９９９であるとする。このときの打ち止めに係る打止差数カウンタに記憶されている値は、例えば、１８９９９であるとする。
【２０３４】
次にベット数としてＹ（Ｙは、数値）のベットを行い、内部抽せんの結果、所定の抽選結果（所謂、小役）に当選する。そして、遊技媒体の付与数としてＸ（Ｘは、数値。Ｙ＜Ｘを満たす。）を付与可能な図柄組合せが停止可能な操作態様でストップスイッチが操作される。例えば、Ｙは３、Ｘは１１とする。換言すると、当該遊技の遊技媒体の差数は８であるとする。
【２０３５】
そして、最後のストップスイッチ（例えば、第３停止のストップスイッチ）が離される前に電源断が発生する。例えば、最後のストップスイッチが操作された後、当該最後のストップスイッチが操作され続けている状況で電源断が発生する。換言すると、電源断が発生するタイミングでは、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せは停止している。ただし、払出処理は開始していない。
【２０３６】
最後のストップスイッチの操作が離された後に、遊技媒体の付与数としてＸを付与する

払出処理を開始する。
【２０３７】
　また、遊技媒体数としてＸを付与する払出処理の途中で電断時処理を開始する。換言すると、払出処理が終了する前に電断時処理を開始する。
【２０３８】
　その後、電源投入が行われ、電源投入時処理が実行された後には、打ち止めに係る報知状態は、作動予告報知状態となっている（作動予告報知状態のままとなっている）。また、メイン制御手段における制御は、電源投入時処理が実行された後には、払出処理の途中（電断時処理が実行される前に行っていた払出処理の続き）から開始する。
【２０３９】
　なお、「払出処理の途中（電断時処理が実行される前に行っていた払出処理の続き）から開始する」とは、例えば、払出処理を構成する複数の命令のうち、命令Ａと命令Ｂ（命令Ｂは、命令Ａを実行した後の次の命令とする）の間で電断時処理が実行された場合には、命令Ｂから実行することを指す。
【２０４０】
　また、電源投入時処理が実行された場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（例えば、０）となるように構成されている。
【２０４１】
　また、払出処理が終了し、打ち止め監視処理を実行した場合には、打止差数カウンタ記憶されている値は、当該遊技の遊技媒体の差数となる。換言すると、ベット数がＹ、付与数がＸの場合には、Ｘ－Ｙに対応した値が打ち止めに係る打止差数カウンタに記憶される。
【２０４２】
　そのため、当該遊技が終了した後には打ち止め状態とならない。換言すると、次回遊技を実行することができる。
【２０４３】
　以上のとおり、払出処理は開始していないが、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している状況で電源断が発生し、払出処理の途中で電源断時処理が発生した場合には、電源投入後に払出処理を続きから開始することができる。また、払出処理を終了した後には、打ち止め状態とならずに次回遊技を実行することができる。また、払出処理が終了した後の打ち止めに係る報知状態は、作動報知状態ではなく、通常状態とすることができる。
【２０４４】
　このように構成することにより、払出処理は開始していないが、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している状況で電源断が発生し、払出処理の途中で電源断処理が行われ、その後、電源投入を行った場合に打ち止め状態となる遊技機と比較し、遊技者と遊技店員との間でトラブルが発生してしまうのを低減することができる。具体的には、払出処理の前に電源断が発生したことが原因で打ち止め状態となったと考えてしまう遊技者とのトラブルを未然に防ぐことができる。
【２０４５】
　次に、図８３（ｂ）の説明を行う。なお、図８３（ａ）と同一の部分については説明を省略する。
【２０４６】
　図８３（ａ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が作動予告報知状態であるのに対し、図８３（ｂ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が通常状態である。
【２０４７】
　つまり、図８３（ａ）は、電源投入後から実行される払出処理の途中では、作動予告報知状態に対応する演出が実行されるのに対し、図８３（ｂ）は、電源投入後から実行される払出処理の途中では、通常状態に対応する演出が実行される点が異なる。

【２０４８】
図８３（ｂ）のように構成することにより、払出処理の途中で実行される演出では事前報知画像が表示されないため、電源投入後、遊技者は打ち止めにならないことを即座に認識することができ、疑念を持つことなく続きの遊技を楽しむことができる。
【２０４９】
＜＜打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出し処理の前に電源断処理が実行された場合（１）＞＞
図８４は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の前に電源断処理が実行された場合の例を示す図である。図８４における、払出処理の前とは、遊技媒体を付与する図柄組合せが停止してから、遊技媒体の付与数を決定する前までの或るタイミング等が該当する。
【２０５０】
まず始めに、図８４（ａ）の説明を行う。
【２０５１】
まず、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る報知状態は作動予告状態である。このときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は、例えば１８９９９であるとする。このときの打止差数カウンタに記憶されている値は、例えば、１８９９９であるとする。
【２０５２】
次にベット数としてＹ（Ｙは、数値）のベットを行い、内部抽せんの結果、所定の抽選結果（所謂、小役）に当選する。そして、遊技媒体の付与数としてＸ（Ｘは、数値。Ｙ＜Ｘを満たす。）を付与する図柄組合せを停止可能な操作態様でストップスイッチが操作される。例えば、Ｙは３、Ｘは１１とする。換言すると、当該遊技の遊技媒体の差数は８であるとする。
【２０５３】
そして、最後のストップスイッチ（例えば、第３停止のストップスイッチ）が離される前に電源断が発生する。例えば、最後のストップスイッチが操作された後、当該最後のストップスイッチが操作され続けている状況で電源断が発生する。換言すると、電源断が発生するタイミングでは、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している。
【２０５４】
また、最後のストップスイッチの操作が離される前に（最後のストップスイッチが操作され続けている状況で）、電断時処理を開始する。
【２０５５】
電源投入の前に（遊技機への電力の供給絶たれている状況で）、最後のストップスイッチの操作が離される。
【２０５６】
その後、電源投入が行われ、電源投入時処理が実行された後に、払出処理が実行される。また、払出処理を実行している際の打ち止めに係る報知状態は、作動予告状態となっている（作動予告状態のままとなっている）。
【２０５７】
なお、電源投入時処理が実行された場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（例えば、０）となるように構成されている。
【２０５８】
また、払出処理が終了し、打ち止め監視処理を実行した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は、当該遊技の遊技媒体の差数となる。換言すると、ベット数がＹ、付与数がＸの場合には、Ｘ－Ｙに対応した値が打ち止めに係る打止差数カウンタに記憶される。
【２０５９】
そのため、当該遊技が終了した後には打ち止め状態とならない。換言すると、次回遊技

を実行することができる。
【２０６０】
以上のとおり、払出処理は開始していないが、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している状況で電源断が発生し、払出処理の前に電源断時処理が発生した場合には、電源投入後に払出処理を開始することができる。また、払出処理を終了した後には、打ち止め状態とならずに次回遊技を実行することができる。また、払出処理が終了した後の打ち止めに係る報知状態は、作動予告報知状態ではなく、通常状態とすることができる。
【２０６１】
このように構成することにより、払出処理は開始していないが、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している状況で電源断が発生し、払出処理が開始する前に電源断処理が行われ、その後、最後のストップスイッチの操作が離された後に、電源投入を行った場合に打ち止め状態となる遊技機と比較し、遊技者と遊技店員との間でトラブルが発生してしまうのを低減することができる。具体的には、払出処理の前に電源断が発生したことが原因で打ち止め状態となったと考えてしまう遊技者とのトラブルを未然に防ぐことができる。
【２０６２】
次に、図８４（ｂ）の説明を行う。なお、図８４（ａ）と同一の部分については説明を省略する。
【２０６３】
図８４（ａ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が作動予告報知状態であるのに対し、図８４（ｂ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が通常状態である。
【２０６４】
つまり、図８４（ａ）は、電源投入後から実行される払出処理では、作動予告報知状態に対応する演出が実行されるのに対し、図８４（ｂ）は、電源投入後から実行される払出処理では、通常状態に対応する演出が実行される点が異なる。
【２０６５】
図８４（ｂ）のように構成することにより、払出処理で実行される演出では事前報知画像が表示されないため、電源投入後、遊技者は打ち止めにならないことを即座に認識することができ、疑念を持つことなく続きの遊技を楽しむことができる。
【２０６６】
＜＜打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の前に電源断処理が実行された場合（２）＞＞
図８５は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超える遊技の払出処理の前に電源断処理が実行された場合の例を示す図である。図８５における、払出処理の前とは、遊技媒体を付与する図柄組合せが停止してから、遊技媒体の付与数を決定する前までの或るタイミング等が該当する。
【２０６７】
まず始めに、図８５（ａ）の説明を行う。
【２０６８】
まず、遊技開始前（規定数のベットがなされスタートスイッチが操作される前）の打ち止めに係る報知状態は作動予告報知状態である。このときの打ち止めに係る遊技媒体の差数は、例えば１８９９９であるとする。このときの打止差数カウンタに記憶されている値は、例えば、１８９９９であるとする。
【２０６９】
次にベット数としてＹ（Ｙは、数値）のベットを行い、内部抽せんの結果、所定の抽選結果（所謂、小役）に当選する。そして、遊技媒体の付与数としてＸ（Ｘは、数値。Ｙ＜Ｘを満たす。）を付与する図柄組合せを停止可能な操作態様でストップスイッチが操作される。例えば、Ｙは３、Ｘは１１とする。換言すると、当該遊技の遊技媒体の差数は８で

あるとする。
【２０７０】
そして、最後のストップスイッチ（例えば、第３停止のストップスイッチ）が離される前に電源断が発生する。例えば、最後のストップスイッチが操作された後、当該最後のストップスイッチが操作され続けている状況で電源断が発生する。換言すると、電源断が発生するタイミングでは、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している。
【２０７１】
また、最後のストップスイッチの操作が離される前に（最後のストップスイッチが操作され続けている状況で）、電断時処理を開始する。
【２０７２】
次に、電源投入が行わる。このときも、最後のストップスイッチが操作され続けている状況である。
【２０７３】
電源投入時処理を実行している途中に、最後のストップスイッチの操作が離される。
【２０７４】
電源投入時処理が実行された後に、払出処理が実行される。また、払出処理を実行している際の打ち止めに係る報知状態は、作動予告報知状態となっている（作動予告報知状態のままとなっている）。
【２０７５】
なお、電源投入時処理が実行された場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は初期値（例えば、０）となるように構成されている。
【２０７６】
また、払出処理が終了し、打ち止め監視処理を実行した場合には、打止差数カウンタに記憶されている値は、当該遊技の遊技媒体の差数となる。換言すると、ベット数がＹ、払出数がＸの場合には、Ｘ－Ｙに対応した値が打止差数カウンタに記憶される。
【２０７７】
そのため、当該遊技が終了した後には打ち止め状態とならない。換言すると、次回遊技を実行することができる。
【２０７８】
以上のとおり、払出処理は開始していないが、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している状況で電源断が発生し、払出処理の前に電源断時処理が発生した場合には、電源投入後に払出処理を開始することができる。また、払出処理を終了した後には、打ち止め状態とならずに次回遊技を実行することができる。また、払出処理が終了した後の打ち止めに係る報知状態は、作動予告報知状態ではなく、通常状態とすることができる。
【２０７９】
このように構成することにより、払出処理は開始していないが、遊技媒体の付与数としてＸを付与可能な図柄組合せが停止している状況で電源断が発生し、払出処理が開始する前に電源断処理が行われ、その後、電源投入を行い電源投入時処理中に最後のストップスイッチの操作が離された場合に打ち止め状態となる遊技機と比較し、遊技者と遊技店員との間でトラブルが発生してしまうのを低減することができる。具体的には、払出処理の前に電源断が発生したことが原因で打ち止め状態となったと考えてしまう遊技者とのトラブルを未然に防ぐことができる。
【２０８０】
次に、図８５（ｂ）の説明を行う。なお、図８５（ａ）と同一の部分については説明を省略する。
【２０８１】
図８５（ａ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに係る報知状態が作動予告報知状態であるのに対し、図８５（ｂ）は、電源投入時処理が実行された後の打ち止めに

係る報知状態が通常状態である。
【２０８２】
つまり、図８５（ａ）は、電源投入後から実行される払出処理では、作動予告報知状態に対応する演出が実行されるのに対し、図８５（ｂ）は、電源投入後から実行される払出処理では、通常状態に対応する演出が実行される点が異なる。
【２０８３】
図８５（ｂ）のように構成することにより、払出処理で実行される演出では事前報知画像が表示されないため、電源投入後、遊技者は打ち止めにならないことを即座に認識することができ、疑念を持つことなく続きの遊技を楽しむことができる。
【２０８４】
＜打ち止め状態となる遊技で遊技者に付与される遊技媒体数＞
打ち止めに係る遊技媒体の差数がＸのときに遊技を実行し、当該遊技の遊技媒体の差数（Ａ）を打ち止めに係る遊技媒体の差数（Ｘ）に加算した結果、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数（Ｙ）を超える場合において、遊技者に付与される遊技媒体の付与数について説明する。つまり、Ｘ＋Ａ＞Ｙを満たす遊技である。
【２０８５】
以下では、技術的な内容を把握しやすくするために、具体的な数値を用いて説明を行う。
【２０８６】
例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９（上記式のＸに相当。）、当該遊技の遊技媒体の差数を８（上記式のＡに相当。なお、ベット数を３、遊技媒体の付与数を１１とする。）、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を１９０００（上記式のＹに相当。）とする。なお、各種数値は例示であって、これに限らないことを付言する。
【２０８７】
＜＜パターン１：決定された遊技媒体の付与数を全て付与した後に打ち止め状態＞＞
パターン１は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９の状況下で、３枚ベットし、遊技を行った結果、遊技媒体の付与数として１１を付与可能な所定図柄組合せが停止表示し、遊技媒体の付与数として１１を付与した後に遊技の終了後に打ち止め状態となるパターンである。
【２０８８】
つまり、パターン１では、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数である１９０００を超えても、決定した遊技媒体の付与数を全て遊技者に付与する。そして、遊技媒体の付与が終了した後に、打ち止め状態となる。
【２０８９】
パターン１のように構成することにより、打ち止め状態となることで過度に遊技者に不利益を与えることのない遊技機を提供することができる。
【２０９０】
なお、遊技媒体の付与を実行しているときは、事前報知画像を表示するように構成されている。ただし、遊技媒体の付与を実行しているときは、事前報知画像に代えて作動報知画像を表示しても良い。
【２０９１】
＜＜＜パターン１の打ち止め状態となる遊技の遊技媒体の付与の途中で所定のエラーが発生した場合＞＞＞
パターン１において、遊技媒体の付与を開始してから打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数である１９０００を超える遊技媒体を付与する前（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９）の状況で所定のエラー（例えば、ホッパーエンプティエラー）が発生した場合には、主制御手段は所定のエラーに対応したエラー処理（例えば、ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を実行する。
【２０９２】
主制御手段が所定のエラーに対応したエラー処理を実行しているとき、サブ制御手段は

、所定のエラーに対応した画像を表示する。なお、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときには、事前報知画像を表示していなくても良い。このように構成することにより、複雑な制御処理を要することなく、所定のエラーが発生した旨をサブ制御手段により報知することができる。

【２０９３】

一方、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときに、サブ制御手段は、事前報知画像も表示しても良い。このように構成することにより、遊技店員は、打ち止め状態に近いことを把握することができるとともに、所定のエラーが発生した旨も把握することができる。

【２０９４】

また、パターン１において、遊技媒体の付与を開始してから打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数である１９０００を超える遊技媒体を付与した後（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９００１）の状況で所定のエラー（例えば、ホッパーエンプティエラー）が発生した場合には、主制御手段は所定のエラーに対応したエラー処理（例えば、ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を実行する。

【２０９５】

主制御手段が所定のエラーに対応したエラー処理を実行しているとき、サブ制御手段は、所定のエラーに対応した画像を表示する。なお、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときには、事前報知画像を表示していなくても良い。このように構成することにより、複雑な制御処理を要することなく、所定のエラーが発生した旨をサブ制御手段により報知することができる。

【２０９６】

一方、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときに、サブ制御手段は、事前報知画像も表示しても良い。このように構成することにより、遊技店員は、打ち止め状態が近いことを把握することができるとともに、所定のエラーが発生した旨も把握することができる。

【２０９７】

なお、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときに、サブ制御手段は、事前報知画像に代えて作動報知画像を表示しても良い。このように構成することにより、遊技店員は、打ち止め状態になることを把握することができるとともに、所定のエラーが発生した旨も把握することができる。

【２０９８】

なお、所定のエラーとして、ホッパエンプティエラーを例に挙げて説明を行ったが、所定のエラーは、ホッパエンプティエラーに限られるものではなく、ドア開放エラー等の復帰可能エラーであっても良い。

【２０９９】

＜＜パターン２－１：決定された遊技媒体の付与数の一部を付与した後に打ち止め状態＞＞

パターン２－１は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９の状況下で、３枚ベットし、遊技を行った結果、遊技媒体の付与数として１１を付与可能な所定図柄組合せが停止表示し、遊技媒体の付与数として５を付与した後に打ち止め状態となるパターンである。

【２１００】

つまり、パターン２－１では、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数である１９０００を超えた１９００１となったことによって、打ち止め状態となる。換言すると、決定した遊技媒体の付与数を全て遊技者には付与していない。

【２１０１】

パターン２－１のように構成することにより、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を一律とすることができる遊技機を提供することができる。

【２１０２】

なお、遊技媒体の付与を実行しているときは、事前報知画像を表示するように構成されている。ただし、遊技媒体の付与を実行しているときは、事前報知画像に代えて作動報知画像を表示しても良い。

【２１０３】

＜＜パターン２－２：決定された遊技媒体の付与数の一部を付与した後に打ち止め状態＞＞

パターン２－２は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９の状況下で、３枚ベットし、遊技を行った結果、遊技媒体の付与数として１１を付与可能な所定図柄組合せが停止表示し、遊技媒体の付与数として４を付与した後に打ち止め状態となるパターンである。

【２１０４】

つまり、パターン２－２では、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数である１９０００となったことによって、打ち止め状態となる。換言すると、決定した遊技媒体の付与数を全て遊技者には付与していない。

【２１０５】

パターン２－２のように構成することにより、打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数を一律とすることができる遊技機を提供することができる。

【２１０６】

なお、遊技媒体の付与を実行しているときは、事前報知画像を表示するように構成されている。ただし、遊技媒体の付与を実行しているときは、事前報知画像に代えて作動報知画像を表示しても良い。

【２１０７】

＜＜＜パターン２－１、パターン２－２の打ち止め状態となる遊技の遊技媒体の付与の途中で所定のエラーが発生した場合＞＞＞

パターン２－１又はパターン２－２において、遊技媒体の付与を開始してから打ち止め状態となるまでの遊技媒体の差数である１９０００を超える遊技媒体を付与する前（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１８９９９）の状況で所定のエラー（例えば、ホッパーエンプティエラー）が発生した場合には、主制御手段は所定のエラーに対応したエラー処理（例えば、ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を実行する。

【２１０８】

主制御手段が所定のエラーに対応したエラー処理を実行しているとき、サブ制御手段は、所定のエラーに対応した画像を表示する。なお、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときには、事前報知画像を表示していなくても良い。このように構成することにより、複雑な制御処理を要することなく、所定のエラーが発生した旨をサブ制御手段により報知することができる。

【２１０９】

一方、サブ制御手段が所定のエラーに対応した画像を表示しているときに、サブ制御手段は、事前報知画像も表示しても良い。このように構成することにより、遊技店員は、打ち止め状態に近いことを把握することができるとともに、所定のエラーが発生した旨も把握することができる。

【２１１０】

なお、所定のエラーとして、ホッパエンプティエラーを例に挙げて説明を行ったが、所定のエラーは、ホッパエンプティエラーに限られるものではなく、ドア開放エラー等の復帰可能エラーであっても良い。

【２１１１】

＜自動精算の実行中に所定のエラーが発生した場合＞

次に打ち止め状態となった場合に自動精算を実行する遊技機において、自動精算を実行している最中に所定のエラーが発生した場合の報知例について図８６、図８７を用いて説明を行う。なお、所定のエラーとして、ホッパエンプティエラーを例に挙げて説明を行う

が、所定のエラーは、ホッパエンプティエラーに限られるものではなく、ドア開放エラー等の復帰可能エラーであっても良い。

【２１１２】

例えば、非ボーナス状態（所定の遊技状態）であり、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた遊技の終了後（打ち止め監視処理の終了後）のクレジット数表示器に５０が表示されているとする。そして、自動精算が開始されると、クレジット数表示器に表示されている５０の遊技媒体の精算を開始する。具体的には、自動精算により、クレジット数表示器に表示されている値は、５０、４９、４８、・・・、０、のように１ずつ減算される。また、クレジット数表示器に表示されている値が１ずつ減算する際に、返却口から遊技媒体を１ずつ返却する。

【２１１３】

この自動精算を実行している途中でホッパエンプティエラーが発生し、主制御手段がエラー処理（ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を実行する。例えば、クレジット数表示器に３０が表示されているとき（遊技媒体として２０を自動精算し終わった後）にホッパエンプティエラーが発生したとする。

【２１１４】

＜＜自動精算の実行中に所定のエラー（ホッパエンプティエラー）が発生した場合（１）＞＞

図８６（１）は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた後（打ち止め監視処理の終了後）に、自動精算を行い、この自動精算中にホッパエンプティエラーが発生した場合の例である。

【２１１５】

図８６（１）では、自動精算の実行中は、コンプリート機能作動報知期間となっている。換言すると、自動精算の実行中の打ち止めに係る報知状態は、作動報知状態である。つまり、自動精算の実行中に作動報知状態に対応する報知を実行可能に構成されている。なお、自動精算の実行中における作動報知状態に対応する報知態様としては、図７７（３）のような態様を採用することが考えられる。つまり、自動精算の実行中は、打ち止め状態である旨と自動精算を実行している旨を報知する。

【２１１６】

この自動精算を実行している途中（例えば、クレジット数表示器に３０が表示されているとき）に、ホッパエンプティエラーが発生した場合のサブ制御手段による報知態様としては、以下の（ア）、（イ）、（ウ）の何れかを採用することができる。

【２１１７】

（ア）通常のホッパエンプティエラー（ＨＥエラーとも称す）画面を表示する。このとき、コンプリート機能に係る情報（画像）は視認できない。

【２１１８】

上記（ア）の具体的な報知態様としては、図８７（ア）が対応している。

【２１１９】

図８７（ア）は、打ち止め状態でない状況（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１０の状況）において、ホッパエンプティエラーが発生した場合にも表示される画像である。

【２１２０】

つまり、打ち止め状態においてホッパエンプティエラーが発生した場合と、打ち止め状態でない状況においてホッパエンプティエラーが発生した場合とで、同じ態様でホッパエンプティエラーが発生した旨を報知する。

【２１２１】

このように構成することにより、打ち止め状態においてホッパエンプティエラーが発生した場合においても、複雑な制御処理を要することなく、ホッパエンプティエラーが発生した旨を報知することができる。

【２１２２】

（イ）通常のホッパエンプティエラー（ＨＥエラーとも称す）画面を表示する。このとき、コンプリート機能に係る情報（画像）は視認できる。

【２１２３】

上記（イ）の具体的な画像表示態様としては、図８７（イ）が対応している。

【２１２４】

図８７（イ）は、打ち止め状態でない状況（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１０の状況）において、ホッパエンプティエラーが発生した場合にも表示される画像と、打ち止め状態である旨を示す画像（「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像）とで構成される。

【２１２５】

つまり、打ち止め状態においてホッパエンプティエラーが発生した場合と、打ち止め状態でない状況においてホッパエンプティエラーが発生した場合とで、同じ画像を用いている。ただし、打ち止め状態である場合には、打ち止め状態である旨を示す画像も表示される。

【２１２６】

このように構成することにより、打ち止め状態においてホッパエンプティエラーが発生した場合においても、複雑な制御処理を要することなく、ホッパエンプティエラーが発生した旨を報知することができるとともに、打ち止め状態である旨を報知することができる。つまり、遊技店員も、このホッパエンプティエラーを解除した後に、打ち止め状態となることを把握可能となり、遊技者や遊技店員の手間（エラー解除後に、再度、遊技者が遊技店員を呼び出す）を省くことができる。

【２１２７】

（ウ）コンプリート機能に係る情報（画像）を表示する。このとき、ホッパエンプティエラーに係る情報（画像）は視認できる。

【２１２８】

上記（ウ）の具体的な画像表示態様としては、図８７（ウ）が対応している。

【２１２９】

図８７（ウ）は、打ち止め状態でない状況（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１０の状況）において、ホッパエンプティエラーが発生した場合にも表示される画像（図８７（ア））とは異なる態様で、ホッパエンプティエラーを報知する。また、打ち止め状態である旨を示す画像（「コンプリ―ト機能作動中　係員を呼んでください」の画像）を表示する。

【２１３０】

この打ち止め状態である旨を示す画像は、ホッパエンプティエラーが発生する前から表示されていた画像であっても良いし、ホッパエンプティエラーが発生する前から表示されていた画像と異なる画像であっても良い。

【２１３１】

つまり、打ち止め状態においてホッパエンプティエラーが発生した場合と、打ち止め状態でない状況においてホッパエンプティエラーが発生した場合とで、異なる画像を用いている。また、打ち止め状態である場合には、打ち止め状態である旨を示す画像も表示される。なお、打ち止め状態である旨を示す画像としては、図７７（３）と同じ画像であっても良い（ただし、図７７（３）の「ＰＵＳＨでメニュー画面を表示します」の表示は行わなくても良い）。

【２１３２】

このように構成することにより、打ち止め状態においてホッパエンプティエラーが発生した場合には、ホッパエンプティエラーが発生した旨を報知することができるとともに、打ち止め状態である旨を報知することができる。つまり、遊技店員も、このホッパエンプティエラーを解除した後に、打ち止め状態となることが把握することが可能となり、遊技者や遊技店員の手間（エラー解除後に、再度、遊技者が遊技店員を呼び出す）を省くことができる。

【２１３３】
　また、打ち止め状態である旨を示す画像が、ホッパエンプティエラーが発生する前から表示されていた画像であった場合には、表示処理の負担を軽減して、ホッパエンプティエラーが発生した旨を報知することができるとともに、打ち止め状態である旨を報知することができる。
【２１３４】
　上記（イ）、（ウ）のように、自動精算を実行している途中に、ホッパエンプティエラーが発生した場合には、ホッパエンプティエラーが発生した旨と打ち止め状態である旨を報知する。
【２１３５】
　なお、上記（ア）、（イ）、（ウ）において、ホッパエンプティエラーを解除した後は、自動精算の途中から自動精算を再開する。この場合には、ホッパエンプティエラーが発生する前と同じ態様の演出を実行する。つまり、ホッパエンプティエラーが発生した旨の報知はせずに、打ち止め状態である旨と自動精算を実行している旨を報知する。
【２１３６】
　そして、自動精算が終了した場合には、打ち止め状態である旨の報知を実行（継続）する。換言すると、自動精算を実行している旨の報知は終了する。
【２１３７】
　なお、自動精算を実行している途中で電断時処理（電源断処理とも称する）が実行され、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフ、電源スイッチオン）を行った場合には、電源投入時処理を実行した後に自動精算を途中から再開する。この場合には、電源断処理が実行される前と同じ態様の演出を実行する。つまり、自動精算を実行している旨を報知する。
【２１３８】
　その後、自動精算が終了した場合には、打ち止め状態となる。
【２１３９】
　また、自動精算を実行している途中でホッパエンプティエラーが発生し、主制御手段がエラー処理（ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を実行しているときに電断時処理（電源断処理とも称する）が実行され、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフ、電源スイッチオン）を行った場合には、電源投入時処理を実行した後にエラー処理（ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を再開する。
【２１４０】
　その後、ホッパエンプティエラーを解除した後は、自動精算の途中から自動精算を再開する。この場合には、ホッパエンプティエラーが発生する前と同じ態様の演出を実行する。つまり、ホッパエンプティエラーが発生した旨の報知は行わずに、自動精算を実行している旨を報知する。
【２１４１】
　その後、自動精算が終了した場合には、打ち止め状態となる。
【２１４２】
　このように、自動精算を実行している途中に電断時処理を行った場合や、自動精算を行っている途中にホッパエンプティエラーが発生し、エラー処理を実行している途中に電源断時処理を行った場合には、設定変更を伴わない電源投入が行われたときには、電源投入処理後、電断時処理を行う前の続きから再開するように構成されている。
【２１４３】
　換言すると、電源投入処理により、打ち止めに係る打止差数カウンタは初期値（例えば０）になるが、打ち止め状態となるように構成されている。
【２１４４】
＜＜自動精算の実行中に所定のエラー（ホッパエンプティエラー）が発生した場合（２）＞＞

図８６（２）は、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１９０００を超えた後（打ち止め監視処理の終了後）に、自動精算を行い、この自動精算中にホッパエンプティエラーが発生した場合の例である。

【２１４５】

図８６（２）では、自動精算の実行中は、コンプリート機能作動報知期間となっていない。換言すると、自動精算の実行中の打ち止めに係る報知状態は、作動報知状態ではない。つまり、自動精算の実行中には、打ち止めである旨を報知していない。

【２１４６】

自動精算を実行しているときの演出としては、例えば、図７６（Ａ）のような作動予告報知状態に対応した演出（「コンプリート機能作動まで残り〇〇枚」の表示）を実行しても良いし、打ち止め状態となることを示す演出（「コンプリート機能準備中」の表示）を実行しても良い。

【２１４７】

まず、自動精算を開始したときには、自動精算を実行しているときの演出を実行する。この自動精算の実行中（途中）に、ホッパエンプティエラーが発生した場合には、ホッパエンプティエラーが発生したことを示す報知を実行する。

【２１４８】

ホッパエンプティエラーが発生したことを示す報知の例としては、図８７（ア）が表示装置３２に表示される。なお、図８７（ア）は、打ち止め状態でない状況（例えば、打ち止めに係る遊技媒体の差数が１０の状況）において、ホッパエンプティエラーが発生した場合にも表示される画像である。

【２１４９】

ホッパエンプティエラーを解除した後に、自動精算を再開する。

【２１５０】

そして、自動精算が終了した後に、コンプリート機能作動報知期間となる。換言すると、自動精算が終了した後に、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となる。つまり、自動精算が終了した後に、打ち止め状態である旨を報知可能とする。

【２１５１】

なお、自動精算を実行している途中で電断時処理（電源断処理とも称する）が実行され、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフ、電源スイッチオン）を行った場合には、電源投入時処理を実行した後（打止差数カウンタを初期値にした後）に自動精算を途中から再開する。この場合には、電源断処理が実行される前と同じ態様の演出を実行する。つまり、自動精算中である旨を報知する。

【２１５２】

そして、自動精算が終了した後に、コンプリート機能作動報知期間となる。換言すると、自動精算が終了した後に、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となる。つまり、自動精算が終了した後に、打ち止め状態である旨を報知可能とする。

【２１５３】

また、自動精算を実行している途中でホッパエンプティエラーが発生し、主制御手段がエラー処理（ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を実行しているときに電断時処理（電源断処理とも称する）が実行され、その後、設定変更を伴わない電源投入（設定キースイッチオフ、電源スイッチオン）を行った場合には、電源投入時処理を実行した後（打止差数カウンタを初期値にした後）にエラー処理（ホッパエンプティエラーに対応するエラーコードを表示する処理）を再開する。

【２１５４】

その後、ホッパエンプティエラーを解除した後は、自動精算の途中から自動精算を再開する。この場合には、ホッパエンプティエラーが発生する前と同じ態様の演出を実行する。つまり、ホッパエンプティエラーが発生した旨の報知は行わずに、自動精算を実行しているときの演出を実行する。

【２１５５】

自動精算が終了した後に、コンプリート機能作動報知期間となる。換言すると、自動精算が終了した後に、打ち止めに係る報知状態が作動報知状態となる。つまり、自動精算が終了した後に、打ち止め状態である旨を報知可能とする。

【２１５６】

このように構成することにより、自動精算が終了した後に打ち止めであることを報知するため、遊技者は自動精算の途中で退席してしまう等を防止することができる。

【２１５７】

なお、図８６（１）、（２）において、自動精算を実行している途中で電断時処理（電源断処理とも称する）が実行され、その後、設定変更を伴う電源投入（設定キースイッチオン、電源スイッチオン）を行った場合には、設定変更モードに移行し、設定変更モードの終了条件を満たして設定変更モードが終了した場合には、自動精算の途中から再開せずに、遊技開始前の状況（遊技媒体のベットを受け付ける状況）となるように構成されている。つまり、自動精算は途中で終了し、打ち止め状態とならないようにすることができる。なお、このときの設定変更モード、及び、設定変更モード後には、打ち止め状態である旨や、自動精算中である旨の報知を行わないようにすることができる。

【２１５８】

このように構成することにより、例えば自動精算中に遊技店の営業時間の終了時刻となった場合には、遊技店側が遊技機に供給される電源を一斉に落とし（電源断を行い）、営業時間の終了時刻となるまでの遊技媒体の付与は遊技者には行うことはできる。そして、営業時間の終了時刻後は、遊技店員が設定変更を行うことにより、自動精算の途中の遊技媒体を返却口から回収することなく遊技開始前の状況とすることができるため、遊技店の運営を円滑にすることができる。

【２１５９】

なお、図５８は、図５７の変形例として説明を行ったが、図５５や、図５６にも適用可能である。

【２１６０】

例えば、図５５の「再遊技作動図柄表示？」の前に図５８の「打ち止め仮フラグＯＮ？」に対応する処理を設け、図５５の「差数＞１９０００？」でＹＥＳとなった後に図５８の「打ち止め仮フラグ保存」に相当する処理を設け、図５５の「打ち止めフラグ保存」の前に図５８の「ボーナス遊技状態？」に相当する処理を設ける。このように構成することで、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。

【２１６１】

同様に、例えば、図５６の「再遊技作動図柄表示？」の前に図５８の「打ち止め仮フラグＯＮ？」に対応する処理を設け、図５６の「差数＞１９０００？」でＹＥＳとなった後に図５８の「打ち止め仮フラグ保存」に相当する処理を設け、図５６の「打ち止めフラグ保存」の前に図５８の「ボーナス遊技状態？」に相当する処理を設ける。このように構成することで、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。

【２１６２】

なお、図５８においても、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用可能である。

【２１６３】

例えば、ボーナス遊技状態中に遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、ボーナスが終了するまでは、打ち止めフラグ領域に打ち止めの条件を満たすことを示す情報が記憶されない。換言すると、ボーナス遊技状態中に遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、遊技媒体数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。

【２１６４】

＜打ち止め監視処理（打止差数カウンタの減算バージョン、打止差数カウンタによってボーナス遊技状態終了後に打ち止め状態）＞

図５９は、図５７、図５８の変形例である。図５９は、図５８と同様にボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とする点で一致する。ただし、図５８とは異なり、打ち止め仮フラグ記憶領域を有していない点で異なる。

【２１６５】

また、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」を１９００１とする。換言すると、電源がオフとなっている状況から、設定変更を伴わない電源投入を行ったとき、打止差数カウンタに記憶される初期値は１９００１である。同様に、電源がオフとなっている状況から、設定変更を伴う電源投入を行ったとき、打止差数カウンタに記憶される初期値は１９００１である。

【２１６６】

以下では、図５８と相違する点について中心に説明を行う。

【２１６７】

まず、「打止差数カウンタ＝特定値？」では、打止差数カウンタに記憶されている値が特定値であるか否かを判断する。例えば、特定値を０とした場合には、打止差数カウンタに記憶されている値が０であるか否かを判断する。なお、図５８においては特定値を０として説明を行うが、予め定めた値であれば０以外の値でも良い。

【２１６８】

また、「打止差数カウンタ＝特定値？」でＹＥＳと判断する遊技は、ボーナス遊技状態中に、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体数が１９０００を超えた後の遊技であり、且つ、「打ち止めフラグ保存」を実行するまでの遊技である。詳細は後述する。

【２１６９】

「再遊技作動図柄表示？」は、図５８（図５７）の「再遊技作動図柄表示？」と同一のため、説明を省略する。

【２１７０】

「打止差数カウンタセット」は、図５８（図５７）の「打止差数カウンタセット」と同一のため、説明を省略する。

【２１７１】

「投入数＜払出数？」は、図５８（図５７）の「投入数＜払出数？」と同一のため、説明を省略する。

【２１７２】

「上限値超過？」は、図５８（図５７）の「上限値超過？」と同一のため、説明を省略する。

【２１７３】

「上限値セット」は、図５８（図５７）の「上限値セット」と同一のため、説明を省略する。

【２１７４】

「差数更新」では、「上限値超過？」での演算結果（投入数－払出数）の値（Ａレジスタに記憶されている値）の補数を算出してＡレジスタに記憶する。そして、算出した補数（Ａレジスタに記憶されている値）をＨＬレジスタから減算する。つまり、「打止差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を実行する。この演算

結果が、特定値を下回っていた場合には、ＨＬレジスタに特定値を記憶する。
【２１７５】
なお、「差数更新」における補数とは、１バイト（２５５）を超えて桁上がりする数のうち、最も小さい数を指す。例えば、０－Ａレジスタの値で導出することや、補数を導出するための一の命令（ＮＥＧ命令）によって導出することができる。
【２１７６】
例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３４である状況下において、投入数＝３、払出数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「差数更新」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に６５５３４－７を演算することにより、ＨＬレジスタには６５５２７が記憶される。なお、６５５３４－７の演算結果は、０を下回らないため（桁下がりがないため）、キャリーフラグは０となる。
【２１７７】
桁下がりがないとき（キャリーフラグが０であるとき）には、ＨＬレジスタの値を特定値（０）に更新する処理はしない。換言すると、ＨＬレジスタの値は、「打止差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」の演算結果となる。
【２１７８】
また、例えば、打止差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が２である状況下において、投入数＝３、払出数＝１０の場合は、Ａレジスタ＝２４９となるが、「打止差数カウンタ更新」で、まず始めに２４９の補数である７を導出する。そして、次に２－７を演算することにより、ＨＬレジスタには６５５３１が記憶される。なお、２－７は、－５となるが、０を下回るため（桁下がりがあるため）、ＨＬレジスタには６５５３１が記憶される。また桁下がりがあるため、キャリーフラグは１となる。
【２１７９】
桁下がりがあるとき（キャリーフラグが１であるとき）には、ＨＬレジスタの値を特定値（０）に更新する処理を行う。換言すると、ＨＬレジスタの値は、特定値（０）となる。
【２１８０】
「打止差数カウンタ更新」は、図５８（図５７）の「打止差数カウンタ更新」と同一のため、説明を省略する。
【２１８１】
「差数＞１９０００？」では、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えているか否かを判断する。具体的には、打止差数カウンタに記憶されている値が特定値（０）であるか否かを判断する。打止差数カウンタに記憶されている値が特定値（０）の場合にはＹＥＳと判断し、打止差数カウンタに記憶されている値が特定値（０）でない場合にはＮＯと判断する。
【２１８２】
なお、打止差数カウンタに記憶されている値が特定値（０）である場合とは、ア）「差数更新」により「打止差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を行った演算の結果が特定値（０）を下回った場合、又は、イ）「差数更新」により「打止差数カウンタに記憶されていた値」－「今回遊技の遊技媒体の差数の値」を行った演算の結果が特定値（０）となった場合である。
【２１８３】
具体的には、上記のア）は、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９００１より大きい値となった場合に相当し、上記のイ）は、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９００１となった場合に相当する。
【２１８４】
つまり、「差数＞１９０００？」では、打止差数カウンタに記憶されている値が特定値（０）であるか否かによって電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かを判断することができる。

【２１８５】
　また、設定変更を伴わない電源投入時や、設定変更を伴う電源投入時に、初期値として１９００１を記憶することによって、電源投入時を起点（０）として、遊技媒体の差数として－４６５３４に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を１９００１としたとき、打止差数カウンタの値が４９００１である状況とは、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体の差数が－３００００であることを意味する。
【２１８６】
　以上のとおり、初期値として「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である１９００１を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数が１９０００を超えたか否かの判断を、打止差数カウンタの値が「０」か否かで判断することができるため、プログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として１９００１を記憶することによって、電源投入時を起点とした遊技媒体の差数として－４６５３４に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として１９００１を記憶することについて例示しているが、初期値が１９００１以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として１９００１以外の値を採用することができる。
【２１８７】
　「ボーナス遊技状態？」は、図５８の「ボーナス遊技状態？」と同一のため、説明を一部省略する。なお、「ボーナス遊技状態？」でＹＥＳと判断した場合には、「打ち止めフラグ保存」を実行せずに、打ち止め監視処理を実行する。つまり、「ボーナス遊技状態？」でＹＥＳと判断した場合は、打止差数カウンタには特定値（０）が記憶され、打ち止めフラグ記憶領域に打ち止め条件を満たしたことを示す情報が記憶されていない状況で、次の遊技（ボーナス遊技状態中の遊技）が実行可能となる。
【２１８８】
　換言すると、特定値（０）が記憶されている状況で次回遊技が実行され、打ち止め監視処理を実行するときには、打ち止め監視処理の最初の判断である「打止差数カウンタ＝特定値？」でＹＥＳと判断する。つまり、ボーナス遊技状態中に、電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９０００を超え、且つ、「打ち止めフラグ保存」を実行していない場合には、「打止差数カウンタ＝特定値？」でＹＥＳと判断し、「打止差数カウンタ更新」等の処理を行うことなく、ボーナス遊技状態か否かを判断する。
【２１８９】
　「打ち止めフラグ保存」は、図５８（図５７）の「打ち止めフラグ保存」と同一のため、説明を省略する。
【２１９０】
　以上のとおり、図５９による打ち止め監視処理では、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えることなく（ＲＷＭの記憶領域を圧迫することなく）、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、ボーナス遊技状態終了後において打ち止め状態とすることができる。
【２１９１】
　なお、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９０００を超えた場合には、仮にボーナス遊技状態が終了した遊技における電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９０００を下回っていたとしても打ち止め状態とすることもできる。このように構成することにより、遊技者に攻略要素を持たせない遊技機を提供することができる。
【２１９２】
　また、図５９による打ち止め監視処理では、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えないことから、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９０００を超えて打止差数カウンタに特定値を記憶した後のボーナス遊技状態の所定遊技において、電源断が発生し（電源がオフとなり）、その後、設定変更を伴わない電源投入があった場合には、打止差数カウンタが特定値から初期値となる（ボーナス遊技状態は継続する）ため、当該ボーナス遊技状態が終了した後には打ち止め状態とならない。

【２１９３】
つまり、ボーナス遊技状態の途中で電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９００００を超えた後に電源断が発生した場合には、その後、電源がオンとなってボーナス遊技状態を続きから行った場合には、打ち止め状態とならないようにする。このように構成することによって、遊技者がボーナスの途中で起こった電源断が原因で打ち止め状態になってしまったという誤解を招かない遊技機を提供することができる。
【２１９４】
なお、図５９は、図５７、図５８の変形例として説明を行ったが、図５６の変形例としても適用することができる。
【２１９５】
具体的には、図５９においては、初期値を「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」である１９００１としたが、図５６の変形例として適用する場合には、初期値を「打止差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」とする。例えば、打止差数カウンタの記憶領域が２バイトである場合には、「打止差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」が６５５３５であり、「打ち止め状態とする遊技媒体の差数に対応した値」が１９００１となり、初期値を４６５３４とする。
【２１９６】
また、図５９においては、特定値を０としたが、図５６の変形例として適用する場合には、特定値を６５５３５とする。
【２１９７】
以上のとおり、図５９における初期値や特定値は、予め定めた任意の値を定めることができる。
【２１９８】
また、図５９では具体的な例を挙げて説明を行ったが、この処理順序や処理内容に限定されるものではなく、打ち止め仮フラグ記憶領域を備えることなく（ＲＷＭの記憶領域を圧迫することなく）、ボーナス遊技状態中に電源投入時を起点（０）とした遊技媒体数が１９０００を超えた場合であっても、ボーナス遊技状態終了後において打ち止め状態とすることができれば良い。
【２１９９】
なお、図５９においても、遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、その基準からの遊技媒体の差数が１９０００を超えた場合に打ち止め状態とする場合にも適用可能である。
【２２００】
例えば、ボーナス遊技状態中に遊技者の出玉が最も低い地点を基準（０）とし、遊技媒体数が１９０００を超えた場合には、ボーナス遊技状態が終了した遊技の後に打ち止め状態とすることができる。ただし、ボーナス遊技状態中に電源がオフされ、その後、設定変更を伴わない電源投入があった場合には、打止差数カウンタが特定値から初期値となる（ボーナス遊技状態は継続する）ため、当該ボーナス遊技状態が終了した後には打ち止め状態とならないようにすることができる。
【２２０１】
＜ベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例１＞
本実施形態に適用可能なベット数表示ランプ２５の構成について説明する。
図６１乃至図６３は本実施形態に適用可能なベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例を示す図である。なお、図６１乃至図６３における「払出中」とは払出処理の開始から終了までの期間であり、「払出数非表示」とは、払出数表示器が消灯されている状況（何も表示されていない状況）でもよいし、払出数表示器に所定の表示（例えば「０」）が表示されている状況でもよいし、所定の復帰可能エラー状態で払出数表示器に所定の復帰可能エラーに対応する情報が表示されている状況でもよいし、設定確認モード中で設定値に対応する情報や設定確認モードに対応する情報が表示されている状況で

もよい。また、図６１乃至図６３では、「３」以上のクレジットがある状況でＭＡＸベットスイッチ１８が操作されることで３枚のベットがされ、いずれかの押し順ベルに当せんし、高目ベルが入賞し、１０枚の遊技価値が払出されるものとする。

【２２０２】

図６１では、まず、図６１（１）のタイミングでＭＡＸベットスイッチ１８の操作により３枚のベットがされ、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃが点灯する。なお、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃは略同時に点灯するよう構成したが、これに限らず１ベットランプ２５ａ→２ベットランプ２５ｂ→３ベットランプ２５ｃの順に点灯するよう構成してもよい。

【２２０３】

その後、スタートスイッチ１２が操作され、図６１（２）のタイミングでリールの回転が開始する。

【２２０４】

その後、遊技者の停止操作により、図６１（３）のタイミングで全てのリールが停止し、高目ベルの入賞により払出処理が開始され払出中となり、払出数表示器に払出数として「１０」が表示される（「０→１→２→・・・→９→１０」と遊技者が視認可能な速さで１ずつ更新されて表示されるよう構成してもよいし、「０→１０」のように払出数のみが表示されるよう構成してもよい。）。また、図６１（３）のタイミングで、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃの点灯時間及び払出数表示器による払出数の表示時間を計測する特定のタイマの計測が開始する。なお、特定のタイマはデクリメントタイマとなっており、特定のタイマが所定値（例えば「０」）となると所定時間が経過したと判断される。

【２２０５】

その後、図６１（４）のタイミングで、払出処理が終了する。

【２２０６】

その後、図６１（５）のタイミングで、特定のタイマの値が所定値（例えば「０」）となると（全てのリールが停止してから所定時間が経過したと判断されると）、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となる。

【２２０７】

このように図６１で示す例では、全てのリールが停止してから所定時間が経過すると、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成されている。

【２２０８】

このように構成することで、或る遊技者が空き台を遊技しようとした際に、別の遊技者が遊技中なのではないかと誤認して遊技を敬遠してしまうことを防止することができる。

【２２０９】

＜ベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例２＞

図６２は、全てのリールが停止した後の所定時間の計測中に所定の復帰可能エラー（セレクタに関するエラー（メダル滞留エラー、メダル逆流エラー、メダル通過時間エラー）、ホッパ４４に関するエラー（ホッパ滞留エラー、ホッパエンプティエラー、異常検知エラー）、ドア開放エラー、ハーネス抜けエラー等）が発生した例を示している。

【２２１０】

図６２では、まず、図６２（１）のタイミングでＭＡＸベットスイッチ１８の操作により３枚のベットがされ、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃが点灯する。なお、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃは略同時に点灯するよう構成したが、これに限らず１ベットランプ２５ａ→２ベットランプ２５ｂ→３ベットランプ２５ｃの順に点灯するよう構成してもよい。

【２２１１】

その後、スタートスイッチ１２が操作され、図６２（２）のタイミングでリールの回転

が開始する。
【２２１２】
その後、遊技者の停止操作により、図６２（３）のタイミングで全てのリールが停止し、高目ベルの入賞により払出処理が開始され払出中となり、払出数表示器に払出数として「１０」が表示される。また、図６２（３）のタイミングで特定のタイマによる所定時間（例えば１分）の計測を開始する。
【２２１３】
その後、図６２（４）のタイミングで払出処理が終了する。
【２２１４】
その後、図６２（５）のタイミングで所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となり、払出数表示器の払出数の表示が非表示となる。なお、このとき払出数表示器に所定の復帰可能エラーに対応する情報が表示されるよう構成されている。例えば、ホッパエンプティエラーであれば「ＨＥ」と表示されるよう構成されている。また、所定の復帰可能エラー中においても１ベットランプ２５乃至３ベットランプ２５ｃを継続して点灯させるよう構成されている。さらにまた、所定の復帰可能エラー中においても特定のタイマによる所定時間の計測は継続して行われるよう構成されている。
【２２１５】
その後、図６２（６）のタイミングで所定の復帰可能エラーが解除され、正常な状態となり、払出数表示器に再び払出数として「１０」が表示される。
【２２１６】
その後、図６２（７）のタイミングで、特定のタイマの値が所定値となると、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成されている。
【２２１７】
また、図６２では、所定の復帰可能エラーが解除された以降に特定のタイマの値が所定値となった場合を示したが、所定の復帰可能エラー中に特定のタイマの値が所定値となった場合には、所定の復帰可能エラー中であっても特定のタイマの値が所定値となると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは消灯を維持し、払出数表示器は再び払出数を表示することなく非表示のままとなるよう構成されている。
【２２１８】
このように図６２で示す例では、所定の復帰可能エラー中であっても特定のタイマによる所定時間の計測を継続するよう構成されている。また、所定の復帰可能エラー中であっても、特定のタイマの値が所定値となるまでは１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが点灯を維持するよう構成されている。また、払出数表示器は、所定の復帰可能エラー中は、払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応した情報を表示し、所定の復帰可能エラー中に特定のタイマの値が所定値となった場合は、所定の復帰可能エラーの解除後に再び払出数を表示することなく非表示となり、所定の復帰可能エラー中に特定のタイマの値が所定値とならなかった場合は、所定の復帰可能エラーの解除後に再び払出数を表示し、特定のタイマの値が所定値となると払出数の表示が非表示となるよう構成されている。
【２２１９】
このように構成することで、所定の復帰可能エラーが発生した場合には、適切にエラー報知を実行でき、ベット数表示ランプ２５の点灯は維持することで前の遊技のベット数の報知を維持することができる。また、所定の復帰可能エラーの解除後に再び払出数を表示しても過度に払出数を表示することをなくすことができる。
【２２２０】
また、所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応する情報を表示し

、その後所定の復帰可能エラーが解除されると特定のタイマによる所定時間の計測を途中から再開し、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器に再び払出数として「１０」が表示され、その後特定のタイマの値が所定値となると、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。なお、この場合、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持することを補足しておく。具体的には、所定の復帰可能エラー中の所定のタイミングで、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過したとしても１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持する。

【２２２１】

このように構成することで、全てのリールが停止してから所定時間が経過するまでにエラーが発生した場合であっても、前の遊技のベット数と払出数とを適切な期間に亘って報知することができる。

【２２２２】

また、所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応する情報を表示し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが再び点灯し、払出数表示器に再び払出数として「１０」が表示され、その後所定時間の計測を新たに開始してから特定のタイマの値が所定値となると、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。なお、この場合、所定の復帰可能エラーが解除されたタイミングで実際にはすでに全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持することを補足しておく。

このように構成することで、エラー中は払出数によってエラーの種別を適切に報知することができるとともに、前の遊技のベット数と払出数とを遊技者に適切に報知することができる。

【２２２３】

また、所定の復帰可能エラーが発生してエラー状態となると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し（特定のタイマの値をクリアし）、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器は払出数の表示を非表示にして所定の復帰可能エラーに対応する情報を表示し、その後所定の復帰可能エラーが解除されると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは消灯を維持し、払出数表示器の払出数の表示が非表示のままとなるよう構成してもよい。

【２２２４】

このように構成することで、エラー解除後の１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃ及び払出数表示器の点灯態様を一定にすることができる。

【２２２５】

＜ベット数表示ランプ２５及び払出数表示器に関する構成の一例３＞

図６３は、全てのリールが停止した後の所定時間の計測中に設定確認モードに移行した例を示している。なお、本実施形態では、ドア開放信号がオンであり、かつ、ベットがされていない状況で設定キースイッチ信号がオンとなると設定確認モードに移行可能に構成されている。

【２２２６】

図６３では、まず、図６３（１）のタイミングでＭＡＸベットスイッチ１８の操作により３枚のベットがされ、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃが点灯する。なお、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃは略同時に点灯するよう構成したが、これに限らず１ベットランプ２５ａ→２ベ

ットランプ２５ｂ→３ベットランプ２５ｃの順に点灯するよう構成してもよい。
【２２２７】
その後、スタートスイッチ１２が操作され、図６３（２）のタイミングでリールの回転が開始する。
【２２２８】
その後、遊技者の停止操作により、図６３（３）のタイミングで全てのリールが停止し、高目ベルの入賞により払出処理が開始され払出中となり、払出数表示器に払出数として「１０」が表示される。また、図６３（３）のタイミングで特定のタイマによる所定時間（例えば１分）の計測を開始する。
【２２２９】
その後、図６３（４）のタイミングで払出処理が終了する。
【２２３０】
その後、図６３（５）のタイミングで設定確認モードに移行し、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持する。また、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を中断する。
【２２３１】
その後、図６３（６）のタイミングで設定確認モードを終了し、１ベットランプ２５ａ、２ベットランプ２５ｂ、３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持する。また、設定確認モードが終了すると特定のタイマによる所定時間の計測を再開する。
【２２３２】
その後、図６３（７）のタイミングで特定のタイマの値が所定値となると、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となる。なお、この場合、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持することを補足しておく。具体的には、設定確認モード中の所定のタイミングで、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過したとしても１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持するよう構成されている。
【２２３３】
このように図６３で示す例では、設定確認モード中は特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードが終了すると特定のタイマによる所定時間の計測を途中から再開するよう構成されている。また、設定確認モード中であっても、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を維持し、その後設定確認モードが終了した以降の特定のタイマの値が所定値となると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成されている。
なお、このとき実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過していても、特定のタイマの値が所定値となるまでは１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器の払出数の表示が非表示とならないことを補足しておく。具体的には、設定確認モード中の所定のタイミングで、実際には全てのリールが停止してから所定時間が経過したとしても１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器の払出数の表示が非表示とならないよう構成されている。
【２２３４】
このように構成することで、設定確認中においても前の遊技のベット数の報知と払出数の報知を維持することができる。
【２２３５】
また、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器は払出数の表示を非表

示にして設定値に対応した情報（設定値に対応した数字を表示する、設定値に対応した数字を表示することに加え払出数表示器のＤＰを点灯させる、設定値に対応した数字とＡやＣなどのアルファベットを表示するなど）を表示するよう構成してもよい。
　このとき設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった場合は、設定確認モードが終了するまでは１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器に設定値に対応した情報が表示され、設定確認モードが終了すると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器が非表示となるよう構成してもよい。
　また、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値とならなかった場合は、設定確認モードが終了すると払出数表示器に再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。
【２２３６】
　このように構成することで、設定確認中においても前の遊技のベット数の報知を継続することができるとともに、設定確認モードの終了後に再び払出数表示器に払出数を表示しても過度に払出数の表示をしないようにすることができる。
【２２３７】
　また、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器がドア開放エラーに対応する表示となるよう構成してもよい。
　このとき設定確認モード中であっても特定のタイマの値が所定値となった場合は、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器はドア開放エラーに対応する表示を維持し、設定確認モードが終了すると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは消灯を維持し、払出数表示器が非表示となるよう構成してもよい。
　また、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値とならなかった場合は、設定確認モードが終了すると払出数表示器に再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器の払出数の表示が非表示となるよう構成してもよい。
【２２３８】
　このように構成することで、設定確認中においても前の遊技のベット数の報知を継続することができるとともに、設定確認モードの終了後に再び払出数表示器に払出数を表示しても過度に払出数の表示をしないようにすることができる。
【２２３９】
　また、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し（特定のタイマの値をクリアし）、設定確認モード中は１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃは点灯を維持し、払出数表示器に設定確認モードに対応した情報を表示し、設定確認モードが終了すると１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯し、払出数表示器が非表示となるよう構成してもよい。
【２２４０】
　このように構成することで、設定確認モードの終了後の１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃ及び払出数表示器の点灯態様を一定にすることができる。
【２２４１】
　なお、図６１乃至図６３例では、特定のタイマの計測を開始する契機を、全てのリールが停止したこととしたが、これに限らず、払出処理を開始したこととしてもよいし、払出処理が終了したこととしてもよい。換言すれば、少なくとも全てのリールが停止した後の所定のタイミングで所定時間を計測する特定のタイマの計測を開始するよう構成すればよい。
【２２４２】
　また、図６１乃至図６３の例では、特定のタイマによって１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃの点灯時間及び払出数表示器による払出数の表示時間を計測するよう

構成したが、これに限らず１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃの点灯時間を計測する第１のタイマ、払出数表示器による払出数の表示時間を計測する第２のタイマを別々に設けてもよい。この場合、１ベットランプ２５ａ乃至３ベットランプ２５ｃが消灯するまでの時間と払出数表示器の払出数の表示が非表示となるまでの時間は同じになるよう構成してもよいし、異なるよう構成してもよい。

【２２４３】

＜＜通常時のベット数表示ランプ２５に関する構成＞＞

通常時のベット数表示ランプ２５に関する構成として以下の１つまたは複数の構成を適用可能である。なお、通常時とは設定確認モード、設定変更モード、エラー中などを除く遊技の進行が可能な状況である。

（１）全てのリールが停止してから所定時間が経過したと判断されると消灯する。

（２）全てのリールが停止してから所定時間が経過しても点灯を維持する。

＜＜設定確認モード中のベット数表示ランプ２５に関する構成＞＞

設定確認モード中のベット数表示ランプ２５に関する構成として以下の１つまたは複数の構成を適用可能である。

（１）設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、特定のタイマが所定値となると設定確認モード中であっても消灯する。

（２）設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると消灯し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後に特定のタイマが所定値となると消灯する。

（３）設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

（４）設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると消灯する。

（５）設定確認モード中も点灯を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

（６）設定確認モードに移行すると消灯し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後も消灯を維持し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると再び点灯し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

（７）設定確認モードに移行すると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードが終了すると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

（８）設定確認モードに移行すると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後も消灯を維持する。

（９）設定確認モードに移行すると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。

【２２４４】

＜＜所定のエラー中のベット数表示ランプ２５に関する構成＞＞

所定のエラー中のベット数表示ランプ２５に関する構成として以下の１つまたは複数の構成を適用可能である。

（１）所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、特定のタイマが所定値となると所定のエラー中であっても消灯する。

（２）所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となった後に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーが解除されると消灯し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となる前に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーの解除後に特定のタイマが所定値となると消灯する。
（３）所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中になると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、所定のエラーの解除後に特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、特定のタイマの値が所定値となると消灯する。
（４）所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中になると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると消灯する。
（５）所定のエラー中も点灯を維持し、所定のエラー中になると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーの解除後に特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。
（６）所定のエラー中になると消灯し、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となった後に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーの解除後も消灯を維持し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となる前に所定のエラーを解除した場合は所定のエラーが解除されると再び点灯し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。
（７）所定のエラー中になると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、所定のエラーが解除されると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。
（８）所定のエラー中になると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーの解除後も消灯を維持する。
（９）所定のエラー中になると消灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると再び点灯し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると消灯する。
【２２４５】
　なお、ベット数表示ランプ２５は以下の１つまたは複数の状況で消灯するよう構成してもよい。
（１）デモ画面に移行した場合
（２）精算処理を開始した場合
（３）精算処理を終了した場合
（４）メニュー画面の表示を開始した場合
（５）メニュー画面の表示を終了した場合
【２２４６】
＜＜通常時の払出数表示器に関する構成＞＞
　通常時の払出数表示器に関する構成として以下の１つまたは複数の構成を適用可能である。なお、通常時とは設定確認モード、設定変更モード、エラー中などを除く遊技の進行が可能な状況である。
（１）全てのリールが停止してから所定時間が経過したと判断されると非表示となる。
（２）全てのリールが停止してから所定時間が経過しても払出数の表示を維持する。
＜＜設定確認モード中の払出数表示器に関する構成＞＞
　設定確認モード中の払出数表示器に関する構成として以下の１つまたは複数の構成を適用可能である。
（１）設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、特定のタイマが所定値となると設定確認モード中であっても非表示となる。
（２）設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると非表示となり、設定確認モ

ード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後に特定のタイマが所定値となると非表示となる。
（３）設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
（４）設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると非表示となる。
（５）設定確認モード中も払出数の表示を維持し、設定確認モードに移行すると特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後に特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
（６）設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、設定確認モード中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となった後に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードの終了後は非表示となり、設定確認モード中に特定のタイマの値が所定値となる前に設定確認モードを終了した場合は設定確認モードが終了すると再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
（７）設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、設定確認モードが終了すると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
（８）設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードの終了後は非表示となる。
（９）設定確認モードに移行すると払出数の表示を終了し、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、設定確認モードが終了すると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
　なお、上記（６）乃至（９）において、設定確認モード中は非表示でもよいし、設定値に対応する表示をしてもよいし、設定確認モードに対応する表示をしもよいし、ドア開放エラーに対応する表示をしてもよい。
【２２４７】
＜＜所定のエラー中の払出数表示器に関する構成＞＞
　所定のエラー中の払出数表示器に関する構成として以下の１つまたは複数の構成を適用可能である。
（１）所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、所定のエラー中も特定のタイマによる所定時間の計測を継続し、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となった後にエラーが解除された場合は所定のエラーが解除されると非表示となり、所定のエラー中に特定のタイマの値が所定値となる前にエラーが解除された場合は所定のエラーが解除されると再び払出数を表示し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
（２）所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、特定のタイマによる所定時間の計測を中断し、所定のエラーが解除されると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を再開し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
（３）所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると非表示となる。
（４）所定のエラー中になると所定のエラーに対応する表示となり、特定のタイマによる所定時間の計測を終了し、所定のエラーが解除されると再び払出数を表示し、特定のタイマによる所定時間の計測を新たに開始し、その後特定のタイマの値が所定値となると非表示となる。
【２２４８】
　なお、払出数表示器は以下の１つまたは複数の状況で消灯するよう構成してもよい。

（１）デモ画面に移行した場合
（２）精算処理を開始した場合
（３）精算処理を終了した場合
（４）メニュー画面の表示を開始した場合
（５）メニュー画面の表示を終了した場合
【２２４９】
以上説明した、ベット数表示ランプ２５に関する構成及び払出数表示器に関する構成は適宜組み合わせることができる。
【２２５０】
＜メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に関する構成＞
本実施形態に適用可能なメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に関する構成について説明する。
【２２５１】
図６４は、本実施形態に適用可能なフロントパネルＰＳ２の裏面にメダルセレクタ３４とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係を示す図である。
【２２５２】
図６４に示す通り、フロントパネルＰＳ２の裏面における、メダルセレクタ３４に隣接する位置には、メダルセレクタ３４で通過を許可されたメダルをホッパ４４に案内するためのシュート部材が設けられている。
【２２５３】
ここでメダルセレクタ３４は、セレクタに関するエラーが発生したときに遊技店の店員がセンサに異常がないか確認したり、メダルの通過によって付着した汚れを落としたりと、定期的なメンテナンスが必要となる。このため、本実施形態ではメダルセレクタ３４のメンテナンス作業をしやすくするためにメダルセレクタ３４とシュート部材との間には隙間が設けられている。
【２２５４】
また、フロントパネルＰＳ２の裏面における、メダルセレクタ３４の下方にはホッパ４４から払出されたメダル及びメダルセレクタ３４から排除されたメダルをメダル払出口４５から受け皿２８に返却するための返却部材が設けられている。
返却部材は、メダルセレクタ３４から排除されたメダルを受け入れるメダル返却受入口（返却通路の入り口とも称することがある）、ホッパ４４から払出されたメダルを受け入れるメダル払出受入口を有している。
また、返却部材がフロントパネルＰＳ２に取り付けられると、返却部材とフロントパネルＰＳ２の間の空間に返却通路が形成される。
【２２５５】
また、図６４に示す通り、シュート部材は、メダルセレクタ３４によって通過を許可されたメダルをホッパ４４に誘導するためのメダル案内通路を有している。メダル案内通路は上流（メダルセレクタ３４側）から下流（ホッパ４４側）に向かって緩やかな下り傾斜となっている。また、メダル案内通路はメダルセレクタ３４によって通過を許可されたメダルをホッパ４４側に案内するためにメダル案内通路の中間辺りからホッパ４４側に向けて緩やかに略９０度湾曲した形状となっている。
また、シュート部材は、メダル案内通路の底面を構成する底面部と、メダル案内通路の外側の側面を構成する外側壁部と、メダル案内通路の内側の側面を構成する内側壁部とを有しており、メダル案内通路の上方は開放されている。また、シュート部材は底面部におけるメダル案内通路の中間ほどの位置に上流側の方が、下流側よりも高さが高い段差部を有している。
また、シュート部材は、シュート部材をフロントパネルＰＳ２の裏面に一つの所定の係止部品（ネジ）によって固定するための固定部を有している。固定部は外側壁部のメダルセレクタ３４側の端部付近から上方に突出した位置に設けられており、シュート部材がフロントパネルＰＳ２の裏面に取り付けられた状態では、固定部及び所定の係止部品はメダ

ル案内通路よりも上方に位置するよう構成されている。
【２２５６】
なお、シュート部材をフロントパネルＰＳ２の裏面に固定する所定の係止部品は金属製であり電気を通すよう構成されており、所定の係止部品が外れて補助タンクに入った場合は補助タンク４６の満杯検知電極が所定の係止部品を介して通電状態となり得るよう構成されている。
また、所定の係止部品は鉄等の磁性体であり、磁石に吸着するよう構成されている。一方遊技に使用されるメダルはステンレス製となっており磁石に吸着しないよう構成されている。
このように構成することで、経年劣化や遊技者のフロントパネルＰＳ２の表面を殴るなどの行為によって所定の係止部品が外れてホッパ４４や補助タンク４６に入ってしまっても磁石によって所定の係止部品だけを容易に取り出すことができる。
【２２５７】
また、シュート部材の所定位置には図示しないが、シュート部材をフロントパネルＰＳ２の裏面に係止させるための係止部が設けられており、係止部の爪をフロントパネルＰＳ２に引っ掛けることによってシュート部材をフロントパネルＰＳ２の裏面に係止させた状態で、固定部のネジ穴に通したネジによってシュート部材をフロントパネルＰＳ２の裏面に固定することができる。このため、シュート部材を固定するネジが外れても、シュート部材がフロントパネルＰＳ２の裏面から落下しないように構成されている。
【２２５８】
図６５及び図６６はメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間について説明する図である。
【２２５９】
図６５に示す通り、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の鉛直下方には、返却部材の上部の返却受入口の周囲の縁の部分に相当する上縁部が配置されている。すなわち、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の鉛直下方には返却受入口が配置されていないよう構成されている。
【２２６０】
また、図６５に示す通りメダルの厚みを「Ａ」とし、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の間隔を「Ｂ」とし、上縁部の幅を「Ｃ」としたとき、以下の構成を満たすよう構成されている。
（１）Ｂ＞Ａ
すなわち、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の間隔はメダル１枚の厚みより大きい。
（２）Ｂ　２×Ａ
すなわち、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の間隔はメダル２枚分の厚みと略等しい。
（３）Ｃ＞Ａ
すなわち、上縁部の幅はメダル１枚の厚みより大きい。
（４）Ｃ＞Ｂ
すなわち、上縁部の幅はメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の間隔よりも大きい。
【２２６１】
このため、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルを入れることができるよう構成されている。また、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の鉛直下方には上縁部が配置されているので、上縁部にメダルを載せメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に留まらせることができるよう構成されている。
【２２６２】
また、図６６に示す通り、上縁部に載せられメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に入れられたメダルは、メダル通路の出口をふさぐこととなる。このため、メダルセレ

クタ３４とシュート部材との隙間にメダルがある状態では、メダル投入口１７から投入されたメダルが、メダル通路の出口からシュート部材のメダル案内通路に向かうときに、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルにぶつかって止まり、メダル通路の出口で滞留することとなる。このとき、投入されたメダルによって投入センサ１及び投入センサ２がオンのままとなる（投入センサ２のみがオンのままとなるよう構成してもよい）ので、主制御手段によってセレクタに関するエラーが検知され、セレクタに関するエラーとしてメダル滞留エラーが報知されることとなる。

【２２６３】

なお、図６６に示す通り、投入されたメダルが、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルとぶつかりメダル通路の出口で滞留している状態では、投入されたメダルの中心よりも、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルの上端の方が高い位置に位置する。このため、投入されたメダルが、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルを乗り越えて通過することはできない。

【２２６４】

このように構成することで、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルがあることを直接的に検知することはできないが、セレクタに関するエラーが報知されることによって、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルがあることを間接的に知ることができる。

【２２６５】

また、このように構成することで、遊技店の店員が、メダルセレクタ３４がセレクタに関するエラーを正常に検知しているか否かの確認作業を行う際に、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルを入れた状態でメダル投入口１７からメダルを投入すれば、投入されたメダルがメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に入れたメダルによってメダル通路の出口を通過できなくなるので、投入されたメダルが投入センサ１及び投入センサ２によって検知されたまま滞留する状況を作り出すことができ、容易にセレクタに関するエラーを正常に検知しているか否かの確認作業を行うことができる。

【２２６６】

なお、上述した通り、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間はメダル１枚の厚みよりも大きいので、遊技店の店員がメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に入れたメダルが挟まって取り出せなくなることはない。

【２２６７】

図６７はフロントパネルＰＳ２が閉鎖された状態における、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間と、ホッパ４４との位置関係を示す図である。

【２２６８】

図６７に示す通り、フロントパネルＰＳ２が閉鎖された状態において、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の下方にはホッパ４４が配置されるよう構成されている。

このため、メダルが上縁部に載りメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に留まっている状況で、フロントパネルＰＳ２を閉め、そのときの衝撃でメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルが落下したとしても、落下したメダルをホッパ４４に貯留させることができるよう構成されている。

【２２６９】

このように構成することで、遊技店の店員が、メダルセレクタ３４がセレクタに関するエラーを正常に検知しているか否かの確認作業を行うためにメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルを入れたことを忘れてフロントパネルＰＳ２を閉鎖してメダルが落下したとしても、落下したメダルがメダル返却受入口に入りメダル払出口４５から受け皿２８に排出されることがないので、遊技店の店員が作業に用いたメダルを誤って遊技者に与えてしまうことがないようにすることができる。

【２２７０】

なお、返却部材が取り付けられる位置を下げることで、上縁部にメダルが載りメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間に留まっている状態でもメダルセレクタ３４とシュー

ト部材との隙間のメダルがメダル通路を塞がないよう構成（上縁部にメダルが載っている状態でもメダルセレクタ３４とシュート部材とのメダル通路の下方にメダルの頂部が廃位されるような構成）し、投入されメダルセレクタ３４によって通過を許可されたメダルがメダル通路の出口を超え、メダル案内通路を通過できるよう構成してもよい。このように構成することで、遊技店の店員がメダルの補給作業中などに誤ってメダルを落としてメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルが入り込んでしまっても、メダルの投入が可能となるので遊技の進行を妨げないようにすることができる。

【２２７１】

図６８は、メダルの半径とメダル案内通路の高さ、メダル案内通路の段差部の高さ及びメダル案内通路の幅について説明する図である。

【２２７２】

上述した通り、メダル案内通路は、メダルセレクタ３４によって通過を許可されたメダルをホッパ４４側に案内するために緩やかに略９０度湾曲した形状となっている。

このため、メダルセレクタ３４によって通過を許可されたメダルは、メダル案内通路を通過する際に、メダル案内通路の外側壁部及び内側壁部と接触することで減速することとなる。

【２２７３】

そこで、本実施形態では、底面部におけるメダル案内通路の中間ほどの位置に上流側の方が、下流側よりも高さが高い段差部を設けている。

そして、段差部を通過する際にメダルを落下させることで、メダル案内通路の外側壁部及び内側壁部と接触することで減速したメダルを加速させることができるよう構成されている。

【２２７４】

このように構成することで、複数のメダルを一度にメダル投入口１７から投入したような場合であっても、メダル案内通路内で滞留してしまうことなく投入されたメダルをホッパ４４に貯留させることができる。

【２２７５】

また、図６５に示す通りメダルの厚みを「Ａ」とし、図６８に示す通りメダルの半径を「Ｄ」メダル案内通路の高さを「Ｅ」、メダル案内通路の段差部の高さを「Ｆ」、メダル案内通路の幅の最大値を「Ｇ」としたとき、以下の構成を満たすよう構成されている。

（１）Ｇ＞Ａ

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はメダルの厚みよりも大きい。

（２）Ｇ＜２×Ｄ

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はメダルの直径よりも小さい。

（３）Ｆ＜Ｄ

すなわち、メダル案内通路の段差部の高さはメダルの半径よりも小さい。

（４）Ｆ＜Ｅ

すなわち、メダル案内通路の段差部の高さはメダル案内通路の高さよりも小さい。

【２２７６】

上記（１）及び（２）のように構成することで、メダルがメダル案内通路を通過する際に、メダル案内通路の途中で横向きに寝た状態で止まることなく、縦向きに起きた状態で転がりながら通過することができる。

【２２７７】

また、上記（３）及び（４）のように構成することで、メダル案内通路の段差部によってメダルを加速させつつも、メダル案内通路の段差部を通過する際の落下の衝撃でメダルがメダル案内通路の外に飛び出してしまわないようにすることができる。なお、（３）及び（４）の構成に加えて、Ｅ＞Ｄ（メダル案内通路の高さはメダルの半径よりも大きい）としてもよい。この場合はより確実にメダル案内通路の段差部を通過する際の落下の衝撃でメダルがメダル案内通路の外に飛び出してしまわないようにすることができる。

【２２７８】

図６９はシュート部材の固定部を所定の係止部品（ネジ）によってフロントパネルＰＳ２に固定した状態におけるシュート部材を固定する係止部品の位置及び寸法について説明する図である。

【２２７９】

図６９に示す通り、シュート部材をネジでフロントパネルＰＳ２に固定した状態において、シュート部材を固定するネジの鉛直下方にはメダル案内通路が配置されており、メダル返却受入口は配置されていないよう構成されている。

このため、シュート部材を固定するネジが外れて落下しても、シュート部材を固定するネジがメダル返却受入口から返却通路及びメダル払出口４５を通って受け皿２８から出てくることがないよう構成されている。

【２２８０】

このように構成することで、シュート部材を固定するネジが外れて落下してしまった場合でも、遊技者がシュート部材を固定するネジをメダルと一緒に力強く掴んで手を切ってしまうといった怪我を防止することができる。また、シュート部材を固定するネジが落下の衝撃で遊技機外に飛び出て紛失してしまうおそれを防止することができる。

【２２８１】

なお、上述した通り、シュート部材の係止部によってシュート部材をフロントパネルＰＳ２の裏面に係止させることができるよう構成されているため、シュート部材を固定するネジが外れても、シュート部材がフロントパネルＰＳ２の裏面から落下しないよう構成されている。

【２２８２】

また、図６９に示す通り、メダル案内通路の幅の最大値を「Ｇ」、ネジの全長（長手方向の長さとも称する）を「Ｈ」、ネジ頭部の直径（短手方向の長さとも称する）を「Ｉ」としたとき、以下の構成を満たすよう構成されている。

（１）Ｇ＜Ｈ

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はシュート部材を固定するネジの全長よりも小さい。

（２）Ｇ＜Ｉ

すなわち、メダル案内通路の幅の最大値はシュート部材を固定するネジ頭部の直径よりも小さい。

【２２８３】

このように構成することで、シュート部材を固定するネジが外れて落下しても、シュート部材を固定するネジがメダル案内通路に入り込まないようにできるので、シュート部材を固定するネジがメダルの通過を妨げないようにすることができる。

【２２８４】

また、「Ｇ＜Ｈ」かつ「Ｇ＞Ｉ」となるよう構成してもよい。すなわち、メダル案内通路の幅の最大値は、シュート部材を固定するネジの全長よりも小さく、シュート部材を固定するネジ頭部の直径よりも大きいよう構成してもよい。

【２２８５】

このように構成した場合は、シュート部材が固定するネジが外れて落下するとメダル案内通路に入り込んでしまう可能性があるが、メダル案内通路にネジが入り込んでも案内通路の途中で引っ掛かり止まるので、外れたネジが紛失しないようにすることができる。

【２２８６】

また、「Ｇ＞Ｈ」かつ「Ｇ＞Ｉ」となるよう構成してもよい。すなわち、メダル案内通路の幅の最大値は、シュート部材を固定するネジの全長よりも大きく、シュート部材を固定するネジ頭部の直径よりも大きいよう構成してもよい。

【２２８７】

このように構成した場合は、シュート部材を固定するネジが外れて落下するとメダル案内通路に入り込んでしまうが、外れたネジはそのままメダル案内通路を通過して落下するので、メダルの通過を妨げないようにすることができる。

【２２８８】
　また、本実施形態では、シュート部材の固定部をメダル案内通路の外側壁部から上方に突出した位置に設けるよう構成したが、これに限らず、メダル案内通路の外側壁部にフロントパネルＰＳ２側に凹んだ凹部を設けて、当該凹部にネジ穴を設けて固定部とするよう構成してもよい。なお、この場合、凹部の奥行の長さはシュート部材を固定するネジの全長「Ｈ」よりも大きくすることが好適である。このように構成することでシュート部材を固定するネジが外れてしまってもメダル案内通路に入り込んでメダルの通過を妨げることがないようにすることができる。
【２２８９】
　また、メダル投入口１７は、複数枚のメダルを重ねて縦向きにした状態で載置可能な載置部を有しており、載置部に重ねて縦向きに載置した複数枚のメダルをメダル投入口１７から連続して投入できるよう構成されている。
【２２９０】
　そして、メダルの厚みを「Ａ」、メダル案内通路の幅の最大値を「Ｇ」、載置部に重ねて縦向きに載置可能なメダルの枚数を「Ｊ」としたとき、「Ｇ＜（Ａ×Ｊ）÷２」となるよう構成されている。すなわち、メダル案内通路の幅の最大値は、載置部に重ねて縦向きに載置可能な枚数分のメダルの厚みの半分よりも小さいよう構成されている。
【２２９１】
　また、返却部材をフロントパネルＰＳ２裏面に取り付けた際に、上縁部がホッパ４４側に緩やかに傾斜するよう構成してもよい。
　このように構成することで、メダルが上縁部に載りメダルセレクタ３４とシュート部材の隙間に入り込んでも転がって落ちることとなるので、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルによって投入されたメダルの通過を妨げないようにすることができるとともにセレクタに関するエラーが発生しにくくすることができる。
【２２９２】
　図７０は、本実施形態に適用可能なフロントパネルＰＳ２の裏面にメダルセレクタ３４とシュート部材と返却部材が取り付けられた際の位置関係の別態様を示す図であり、図６４とはメダル返却受入口の大きさが異なるが、その他の構成については図６４と同じである。
【２２９３】
　図７０に示す通り、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間の鉛直下方には上縁部ではなくメダル返却受入口が配置されている。
　なお、図７０に示す例では、メダル返却受入口の縦及び横の長さはメダルの直径よりも大きいよう設計されている。
　このように構成することで、遊技店の店員がメダルの補給作業中などに誤ってメダルを落としてメダルセレクタ３４とシュート部材との隙間にメダルが入り込んでしまっても、メダル返却受入口から返却通路を通ってメダル払出口４５から受け皿２８に排出されることとなるので、メダルセレクタ３４とシュート部材との隙間のメダルによって投入されたメダルの通過を妨げないようにすることができるとともにセレクタに関するエラーが発生しにくくすることができる。
【２２９４】
＜エラー履歴に関する説明＞
　本実施形態に適用可能なエラー履歴の表示に関して説明する。
　エラー履歴は設定確認モード中に液晶に表示可能となる。具体的には、設定確認モードに移行すると、液晶に管理者メニュー画面（設定確認画面とも称することがある）が表示される。この管理者メニュー画面では、複数の管理者メニューが表示され、管理者メニューの項目の一つとして、「エラー履歴」が設けられており、サブ十字キースイッチ２１の操作によって「エラー履歴」が選択されている状況でサブスイッチ２０が操作されると（サブスイッチ２０がオンとなると）エラー履歴が液晶に表示されるよう構成されている。なお、本実施形態では、ドア開放信号がオンであり、かつ、ベットがされていない状況で

設定キースイッチ信号がオンとなると設定確認モードに移行可能に構成されている。
【２２９５】
　また、本実施形態では、主制御手段からエラー報知開始コマンドを受信すると、副制御手段によってエラーが報知され、副制御手段が制御する副制御ＲＡＭの所定の記憶領域にエラー履歴として、エラー内容とエラーの発生時刻とを紐づけて記憶するよう構成されている。なお、エラーの発生時刻に関する情報は、例えば遊技機に備えられたＲＴＣ（リアルタイムクロック）機能を用いて取得するよう構成されている。
【２２９６】
　また、エラー履歴は電源オンオフや設定変更処理では消去されないよう構成されている。また、エラー履歴は所定数（例えば１２０個）の履歴を記憶可能に構成されており、所定数を超えた場合は古いエラー履歴から順に消去されるよう構成されている。
【２２９７】
　また、本実施形態では設定確認モード中においてエラー履歴を表示可能としたが、設定変更モードにおいてもエラー履歴を確認できるよう構成してもよい。
【２２９８】
　また、管理者メニュー画面にてサブスイッチ２０が操作されるとエラー履歴が液晶に表示されるよう構成してもよいし、設定確認モードへの移行を契機としてエラー履歴が液晶に表示されるよう構成してもよいし、液晶をタッチパネルとして管理者メニュー画面でエラー履歴の項目をタッチすることでエラー履歴が液晶に表示されるよう構成してもよい。
【２２９９】
　また、管理者メニュー画面にて表示される項目を選択するためにサブ十字キースイッチ２１を操作したときにスピーカＳから出力される操作音と、ユーザーメニュー画面にて表示される項目を選択するためにサブ十字キースイッチ２１を操作したときにスピーカＳから出力される操作音とは異なるよう構成されている。
　なお、管理者メニュー画面ではサブ十字キースイッチ２１の操作音が出力されないようにすることでユーザーメニュー画面とは出力される音が異なるよう構成してもよい。また、管理者メニュー画面にてサブ十字キースイッチ２１を操作したときにスピーカＳから出力される操作音は、管理者メニュー画面以外では一切出力されない音としてもよい。さらにまた、ユーザーメニュー画面では所定のＢＧＭがスピーカＳから出力されるが管理者メニュー画面ではＢＧＭが出力されない無音の状態とするよう構成してもよい。
　このように構成することで、ユーザーメニュー画面と管理者メニュー画面との違いを容易に認識でき、管理者の操作ミスを防ぐことができる。
【２３００】
　図７１はエラー履歴画面の一例を示す図である。
　なお、図７１のドアオープンはドア開放信号がオンの状態に相当し、ドアクローズはドア開放信号がオフの状態に相当する。
【２３０１】
　図７１に示す通り、エラー履歴画面では、各エラー内容が発生した時刻とともに表示される。
【２３０２】
　また、エラー履歴画面は最新の履歴から降順で表示されるよう構成されている。
【２３０３】
　また、前扉の開放／閉鎖、電源オン／オフ、設定変更開始／終了、設定確認開始／終了はエラーではないがエラー履歴に表示されるよう構成されている。
【２３０４】
　また、エラーの発生及び解除、設定変更の開始及び終了、また設定確認の開始及び終了のように、各エラー内容の起点と終点がエラー履歴として表示されるよう構成されている。ただし、これに限らずエラー内容の起点のみがエラー履歴として表示されるよう構成してもよい。
【２３０５】

また、エラー履歴は１ページにつき最大１２個表示まで表示可能に構成され、サブ十字キースイッチ２１の操作によってエラー履歴画面のページを切替え可能に構成されている。
【２３０６】
なお、本実施形態では、図７１の「００７　メダル滞留エラー発生　２０２１／１１／１１　１０：０１：０１」のように各エラーの「発生時刻」がエラー履歴画面に表示されるよう構成しているが、実際には各エラーの「報知を開始した時刻」が「発生時刻」としてエラー履歴に記憶されエラー履歴画面で表示されるよう構成されている。また、エラーが発生したタイミング（エラーを検知したタイミング）ではなく、エラーの報知を開始したタイミング（副制御手段がエラー報知開始コマンドを受信したタイミング）で、エラーの内容及びエラーの発生時刻がエラー履歴として記憶されるよう構成されている。
【２３０７】
このように構成するのは、リールの回転中など、エラーの検知は行うがエラーの報知を開始しないような場合、換言すればエラーの検知からエラーの報知までに時間差がある場合があるためである。
例えば、一の遊技におけるリールの回転中に所定のエラー（ホッパ４４に関するエラーやセレクタに関するエラーなど）を検知した場合は、所定のエラーを検知した（所定のエラーが発生した）タイミングではエラーを報知せず、遊技終了後の所定のタイミング（全てのリールが停止したタイミングや払出処理が終了したタイミングなど）で所定のエラー状態となり遊技の進行ができないようにするとともに所定のエラーを報知するよう構成されている。このとき、遊技者がリールの回転中に離席するなどして全てのリールを停止させるまでに３分ほど要していたとすると、エラーの検知からエラーの報知までに約３分のずれが生じることとなる。
このような場合にも、エラーの報知を開始した時刻をエラーの発生時刻として表示することによって、エラーの報知タイミングと、エラー履歴画面上での当該エラーの発生時刻とに差が生じないため、遊技店の店員が遊技機の不具合や何らかの不正が行われたと誤認してしまうことを防止できる。
【２３０８】
また、上記のように一の遊技におけるリールの回転中に所定のエラーを検知した場合に、遊技の終了前に電源をオフにしたとすると、当該一の遊技の終了前に電源断が発生しているので、エラー履歴に所定のエラー及び所定のエラーの発生時刻が記憶されることなく電源断することとなる。その後電源断復帰後に設定変更モードに移行した場合は、設定変更処理における初期化処理で所定のエラーに関する情報が消去されるので、設定変更モードが終了した後も所定のエラーは報知されず、エラー履歴としても記憶されないよう構成されている。
このように構成することで、報知されていないエラーについては、エラー履歴として記憶されずエラー履歴画面にも表示されることはないので、報知されたエラーとエラー履歴との整合性をとることができ、遊技店の店員が遊技機の不具合や何らかの不正が行われたと誤認してしまうことを防止できる。
【２３０９】
また、エラー履歴画面にて、エラー履歴は所定色（例えば、赤）で表示し、その他の履歴（電源オン／オフ、設定変更開始／終了など）は特定色（例えば、白や黒）で表示するよう構成してもよい。
このように構成することで、エラー履歴をその他の履歴よりも際立たせて表示することができ、エラー履歴の確認を容易にすることができる。
【２３１０】
また、設定変更開始／終了、設定確認開始／終了については、エラー履歴に表示するのではなく、個別に「設定変更履歴」という項目を設けて、設定変更履歴にて設定変更開始／終了及び設定確認開始／終了の履歴が時刻とともに表示されるよう構成してもよい。
このように構成することで、エラー履歴画面で表示される内容をシンプルにすることができるので、遊技店の店員がエラー履歴または設定変更履歴を確認する際に履歴の見落と

しがないようにすることができる。
【２３１１】
　また、設定変更終了の履歴として、例えば「設定変更終了（６）」のように表示（（６）は設定値を示す）し、設定変更処理で設定された設定値も設定変更履歴で確認できるよう構成してもよい。
　このように構成することで、設定値が不正に書き換えられた疑いがあるような場合に、直前の設定変更処理で設定された設定値を確認することができるので、不正の有無を確認することができる。
【２３１２】
　また、電源投入されたタイミングを起点として、電源投入から経過した時間をエラー履歴に表示するよう構成してもよい。具体的には、「電源オン」→「ドアオープン」→「ドアクローズ」→「メダル滞留エラー発生」の順にエラー内容が発生した場合には、エラー履歴画面の上から順に（新しい履歴から順に）「メダル滞留エラー発生：０時間１０分０秒経過」→「ドアクローズ：０時間０分１０秒経過」→「ドアオープン：０時間０分１秒経過」→「電源オン：０時間０分０秒経過」のように表示されるよう構成してもよい。なお、電源投入から経過した時間については、副制御ＲＡＭの所定の記憶領域に記憶されている電源投入された時刻と各エラー内容が発生した時刻とを用いて所定の演算処理を行うことで算出される。
　このように構成することで、電源投入からエラー内容が発生したときまでの時間を直感的に把握することできる。
【２３１３】
　また、エラー内容が発生してから経過した時間をエラー履歴に表示するよう構成してもよい。「電源オン」→「ドアオープン」→「ドアクローズ」→「メダル滞留エラー発生」・・・の順にエラー内容が発生した場合には、エラー履歴の上から順に（新しい履歴から順に）「メダル滞留エラー発生：０時間０分０秒前」→「ドアクローズ：０時間９分５０秒前」→「ドアオープン：０時間９分５９秒前」→「電源オン：０時間１０分０秒前」のように表示されるよう構成してもよい。なお、エラー内容が発生してから経過した時間については、副制御ＲＡＭの所定の記憶領域に記憶されている各エラー内容が発生した時刻とＲＴＣ機能によって取得した現在の時刻とを用いて所定の演算処理を行うことで算出される。
　このように構成することで、エラー内容が発生してから経過した時間を直感的に把握することができる。
　なお、このように構成する場合、エラー内容が発生してから所定期間（例えば３１日）以上経過した場合は、「所定期間以上経過」のように表示することが好適である。
【２３１４】
　図７２は、エラー履歴画面の表示中に前扉の開閉を行った場合のエラー履歴画面の一例を示す図である。
　図７２の（１）は前扉が開放中であり、００１（最新のエラー内容）に「設定確認開始」が表示されている。
　その後、前扉を閉鎖するとドア開放信号がオフとなり、エラー履歴が更新され、００１に「ドアクローズ」が表示される。
　その後、再び前扉を開放するとドア開放信号がオンとなり、エラー履歴が更新され、００１に「ドアオープン」が表示される。
【２３１５】
　このようにエラー履歴画面の表示中に前扉の開閉が行われた場合には、前扉の開放／閉鎖を検知するごとリアルタイムで前扉の開閉に関するエラー履歴が更新されるとともにエラー履歴画面も更新されるよう構成されている。
【２３１６】
　このように構成することで、エラー履歴の表示が正確に動作しているか否かを正確に判断することができる。

【２３１７】
なお、エラー履歴画面の表示中は、前扉の開放／閉鎖を検知するごとにエラー履歴の更新は行うが、エラー履歴画面は更新しないよう構成し、その後エラー履歴画面の表示を終了し再びエラー履歴画面を表示したときにエラー履歴画面が更新されるよう構成してもよい。
このように構成することで、エラー履歴の確認中に前扉の開閉を行ってもエラー履歴画面が更新されないので、古いエラー履歴を確認したい場合に前扉の開閉によって意図せず古いエラー履歴がエラー履歴画面から消去されてしまわないようにすることができる。
【２３１８】
また、エラー履歴画面の表示中は、前扉の開放／閉鎖を検知するが、前扉の開放／閉鎖を検知したタイミングが直前のエラー履歴の更新から所定時間（約１分）が経過していなければエラー履歴をせず、直前のエラー履歴の更新から所定時間が経過していればエラー履歴が更新されるとともにエラー履歴画面も更新されるよう構成してもよい。
すなわち、エラー履歴画面の表示中における前扉の開閉は、直前のエラー履歴の更新から所定時間が経過していなければエラー履歴に残らず、所定時間が経過していればエラー履歴に残るよう構成してもよい。
このように構成することで、エラー履歴の表示が正確に動作しているか否かを正確に判断することができる。また、エラー履歴の更新から所定時間が経過する前の前扉の開閉はエラー履歴に残らないので意図せず前扉の開閉を繰り返してしまったような場合にも古いエラー履歴がエラー履歴画面から消去されてしまわないようにすることができる。
【２３１９】
また、エラー履歴画面の表示中は、前扉の開放／閉鎖を検知しない、または検知はするがエラー履歴として記憶しないよう構成してもよい。
このように構成することで、エラー履歴の確認中に前扉の開閉を行ってもエラー履歴画面が更新されないので、古いエラー履歴を確認したい場合に前扉の開閉によって意図せず古いエラー履歴が消去されてしまわないようにすることができる。
【２３２０】
また、本実施形態では、前扉の開放を検知すると（ドア開放信号がオンとなると）ドア開放エラーに対応する表示として液晶に所定の画像を表示（「扉が開いています」など）するとともに払出数表示器に「ｄＥ」と表示し、ドア開放音がスピーカＳから出力されるよう構成されている。ただし、設定確認モードに移行したタイミングで所定の画像の表示を終了し、ドア開放音の出力を停止する（もしくは音量を「０」にする）よう構成されている。なお、設定確認モードに移行した以降も払出数表示器にはドア開放エラーに対応する表示を継続するよう構成してもよいし、設定確認モードに移行したタイミングで払出数表示器によるドア開放エラーに対応する表示も終了するよう構成してもよい。
また、設定確認モードに移行し管理者メニュー画面が表示されている状況ではドア開放音の出力を継続し、エラー履歴画面を表示したタイミングでドア開放音の出力を停止するよう構成してもよい。
このように構成することで、静かな状況で設定確認モードにおける管理者メニューの設定及びエラー履歴の確認を行うことができる。
【２３２１】
なお、設定確認モード中やエラー履歴画面の表示中においても継続してドア開放音をスピーカＳから出力するよう構成してもよい。
このように構成することで、遊技店の店員が設定変更モードを終了することを忘れて遊技機から離れてしまってもドア開放音によって気づくことができる。
【２３２２】
また、本実施形態では、管理者メニューにおける設定項目の一つとして「時刻設定」が設けられており、サブ十字キースイッチ２１の操作によって「時刻設定」が選択されている状況でサブスイッチ２０が操作されると（サブスイッチ２０がオンとなると）時刻設定画面が液晶に表示され、時刻設定画面において時刻を変更できるよう構成されている。

【２３２３】
図７３は時刻設定画面の一例を示す図である。
図７３では、遊技機上の現在の時刻が２０２１年１１月１１日１１時１１分１１秒のタイミングで時刻設定画面が表示された例を示している。
【２３２４】
図７３に示す通り、時刻設定画面が表示されると、現在時刻が液晶に表示される。
時刻設定画面では、「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」の各項目の値を変更可能に構成されており、最初に「年」の項目が選択された状態で時刻設定画面が表示される。時刻設定画面にて、サブ十字キースイッチ２１の左スイッチ及び右スイッチを操作（押下）することによって変更したい項目にカーソルを移動可能に構成されており、サブ十字キースイッチ２１の上スイッチ及び下スイッチを操作（押下）することによって変更したい項目の値を変更可能に構成されている。そして、サブスイッチ２０を操作することで現在時刻の変更が確定し、変更した時刻が現在時刻として設定されるよう構成されている。
【２３２５】
なお、時刻設定画面の移行時に表示された現在時刻の表示は、時刻設定画面にて時間が経過しても更新されないよう構成されているが、内部的には現在時刻の計時は継続して行われるよう構成されている。
【２３２６】
また、時刻設定画面において、変更した時刻を確定した場合には、変更後の時刻の確定時に現在時刻の秒数を「０」秒にしてから現在時刻の計時を開始するよう構成されている。
【２３２７】
また、時刻設定中においても前扉の開閉を検知可能に構成されており、エラー履歴にも記憶するよう構成されている。ここで、時刻設定画面において現在時刻の変更を確定する前に前扉を開放した場合には、現在時刻の変更が確定していないので、変更前の現在時刻に基づいてドアオープンの履歴が記憶されるよう構成されている。また、時刻設定画面において現在時刻の変更を確定する前に前扉を閉鎖した場合には、現在時刻の変更が確定していないので、変更前の現在時刻に基づいてドアクローズの履歴が記憶されるよう構成されている。
このように構成することで、現在時刻の変更を確定せずに時刻設定を終了した場合にも正確な時刻をエラー履歴として記憶することができる。
【２３２８】
また、エラー履歴画面はエラー履歴に記憶された順番にしたがい、最新の履歴から降順で表示されるよう構成されている。例えば、エラー履歴が表示されていない状況で第１のエラーが発生し現在時刻が「ｔ１」のタイミング第１のエラーが報知され、その後第１のエラーの解除後に時刻設定画面で現在時刻として「ｔ１」よりも過去の時刻を設定し、その後第２のエラーが発生し現在時刻が「ｔ２」（ｔ１よりも過去の時刻）のタイミングで第２のエラーが報知されたとする。この場合、第１のエラーの発生時刻は「ｔ１」、第２のエラーの発生時刻は「ｔ２」がそれぞれエラー履歴として記憶されることとなるが、エラー履歴画面では第２のエラーが最新のエラーとして表示されるよう構成されている。
このように構成することで、エラー履歴の順番を時刻設定によって意図的に変更できないので、不正の履歴を確実に残すことができる。
【２３２９】
図７４は、複数のエラーが発生した場合のエラーのエラー履歴の表示パターンに関する一覧である。
なお、設定確認モードでは、リールの回転中と同様にエラーの検知は行うがエラーの報知は行わないよう構成されている。例えば、設定確認モード中に所定のエラー（ホッパ４４に関するエラーやセレクタに関するエラーなど）を検知した場合は、所定のエラーを検知した（所定のエラーが発生した）タイミングでは所定のエラーを報知せず、設定確認モ

ード終了後の所定のタイミングで所定のエラーを報知し、エラー内容とエラー発生時刻（エラー報知したタイミングの時刻）をエラー履歴として記憶するよう構成されている。
　また、設定確認モード中はリセットスイッチを操作してもエラーが解除されないよう構成されている。
【２３３０】
　図７４の「確認中」は設定確認モードに該当し、「通常中」はリール回転中や設定確認モード中でないエラーの報知が可能な状態に該当する。また「合算して報知」は報知されていない複数のエラーをまとめて報知することに該当し、例えば「第１エラー及び第２エラー発生」のように報知される。また「合算して表示」はエラーを合算して報知した場合のエラー履歴に該当し例えば「第１エラー及び第２エラー発生」のようにエラー履歴として表示される。また、「第１エラー」、「第２エラー」はそれぞれホッパ４４に関するエラーやセレクタに関するエラーに該当し、第１エラーの方が第２エラーよりもエラー報知の優先度が高く設定されている。
【２３３１】
　図７４のパターン１について説明する。
　まず、確認中に、第１エラー→第２エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第１エラーが報知され、その後第１エラーが解除されると第２エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第１エラー発生→第２エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第２エラー発生→第１エラー発生と表示されるよう構成されている。
【２３３２】
　次に、確認中に、第２エラー→第１エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第１エラーが報知され、その後第１エラーが解除されると第２エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第１エラー発生→第２エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第２エラー発生→第１エラー発生と表示されるよう構成されている。
【２３３３】
　次に、通常中に、第１エラー→第２エラーの順でエラーが発生した場合には、第１エラーが発生した直後に第１エラーが報知され、その後第１エラーの解除後に第２エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第１エラー発生→第２エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第２エラー発生→第１エラー発生と表示されるよう構成されている。
【２３３４】
　次に、通常中に、第２エラー→第１エラーの順でエラーが発生した場合には、第２エラーが発生した直後に第２エラーが報知され、その後第２エラーの解除後に第１エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第２エラー発生→第１エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第１エラー発生→第２エラー発生と表示されるよう構成されている。
【２３３５】
　このように図７４のパターン１では、設定確認モード中に複数のエラーを検知した場合には、設定確認モードの終了後にエラー報知の優先度の高いエラーから順にエラー報知するよう構成し、通常中に複数のエラーが発生した場合にはエラーの発生順にエラー報知するよう構成されている。
　このように構成した場合も、エラー履歴はエラーの発生順ではなくエラーの報知順に記憶されるので、エラー報知された順番とエラー履歴の順番との整合性をとることができ、遊技店の店員が遊技機の不具合や何らかの不正が行われたと誤認してしまうことを防止できる。
【２３３６】
　図７４のパターンに２について説明する。
　まず、確認中に、第１エラー→第２エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認

モードの終了後に第１エラーと第２エラーとが合算して報知されるよう構成されている。この場合、エラー履歴には第１エラーと第２エラーとが合算されたエラー内容が記憶され、エラー履歴画面でも第１エラーと第２エラーとを合算した内容で表示されるよう構成されている。

【２３３７】

次に、確認中に、第２エラー→第１エラーの順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第１エラーと第２エラーとが合算して報知されるよう構成されている。この場合、エラー履歴には第１エラーと第２エラーとが合算されたエラー内容が記憶され、エラー履歴画面でも第１エラーと第２エラーとを合算した内容で表示されるよう構成されている。

【２３３８】

なお、複数のエラーを合算して報知した場合には、１回のエラー解除操作（リセットスイッチの操作）で合算して報知された複数のエラーを解除できるよう構成してもよいし、合算して報知されたエラーの数だけエラー解除操作を必要とするよう構成してもよい。

【２３３９】

また、通常中に第１エラー→第２エラーの順でエラーが発生した場合、及び通常中に第２エラー→第１エラーの順でエラーが発生した場合については図７４のパターン１と同様である。

【２３４０】

このように構成した場合は一度に複数のエラーを報知することができるので、エラー報知の内容を簡略化することができる。

【２３４１】

なお、例えば、設定確認モード中に第３エラー→第４エラー（エラーの報知優先度は第３エラーと同じとする）の順でエラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後に第３エラーが報知され、その後第３エラーが解除されると第４エラーが報知されるよう構成されている。この場合、第３エラー発生→第４エラー発生の順にエラー履歴が記憶され、エラー履歴画面でも上から順に（新しい履歴から順に）第４エラー発生→第３エラー発生と表示されるよう構成されている。このように設定確認中に複数のエラーが発生した場合であってもエラーの報知優先度が同じ場合には、エラーの発生順にエラーが報知され、エラーの発生順にエラー履歴に記憶されるよう構成されている。

【２３４２】

また、設定確認モード中はエラーの検知を行わないよう構成してもよい。

このように構成した場合はエラーの要因が発生しても、当該エラーが報知されることはないので当該エラーについてはエラー履歴に残らない。

このように構成することで、報知されていないエラーがエラー履歴に残っていることで、管理者が遊技機の故障や何かしらの不正が行われたと誤認してしまわないようにすることができる。

【２３４３】

また、設定確認モード中のエラー履歴画面が表示されている状況においてエラーを検知した場合はリアルタイムでエラー履歴を更新し、エラー履歴画面も更新するよう構成してもよい。

このように構成することで、管理者はエラー履歴の表示中であってもエラーが発生したことを即座に知ることができる。

【２３４４】

また、本実施形態において特定のエラーが発生した場合に、特定のエラーと特定のエラーを検知するセンサの監視エラーとを報知するよう構成してもよい。なお、「特定のエラー」は詳細なエラー原因を特定できるエラーであり、「特定のエラーを検知するセンサの監視エラー」は詳細なエラー原因を特定できないエラーである。

例えば、ホッパ滞留エラーが発生した場合に、ホッパ滞留エラーと、ホッパ４４に関するエラーのいずれかが発生していることを示す払出センサ監視エラーとを報知するよう構

成してもよい。
【２３４５】
ここで、通常時（リール回転中や設定確認モード中でないエラーの報知が可能な状態）にホッパ滞留エラーが発生した場合には、ホッパ滞留エラーと払出センサ監視エラーとが報知され、エラー履歴には払出センサ監視エラー発生→ホッパ滞留エラー発生の順に記憶され、エラー履歴画面においても上から順に（新しい履歴から順に）ホッパ滞留エラー発生→払出センサ監視エラー発生と表示されるよう構成してもよい。
また、このときホッパ滞留エラーを解除したきのエラー履歴は、払出センサ監視エラー解除→ホッパ滞留エラー解除の順に記憶され、エラー履歴画面においても上から順に（新しい履歴から順に）ホッパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除と表示されるよう構成してもよい。
すなわち、通常時にホッパ滞留エラーが発生し、当該ホッパ滞留エラーの解除後にエラー履歴画面を表示した場合は、上から順に（新しい履歴から順に）ホッパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除→ホッパ滞留エラー発生→払出センサ監視エラー発生と表示されるよう構成してもよい。
【２３４６】
一方、設定確認モード中のエラー履歴画面が表示されている状況にてホッパ滞留エラーが発生した場合には、設定確認モードの終了後にホッパ滞留エラーと払出センサ監視エラーとが報知され、エラー履歴にはホッパ滞留エラー発生→払出センサ監視エラー発生の順に記憶され、再びエラー履歴画面を表示したときにエラー履歴画面においても上から順に（新しい履歴から順に）払出センサ監視エラー発生→ホッパ滞留エラー発生と表示されるよう構成してもよい。
また、このときホッパ滞留エラーを解除したときのエラー履歴は払出センサ監視エラー解除→ホッパ滞留エラー解除の順に記憶され、エラー履歴画面においても上から順にホッパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除と表示されるよう構成してもよい。
すなわち、設定確認モード中にホッパ滞留エラーが発生し、当該ホッパ滞留エラーの解除後に再びエラー履歴画面を表示した場合は、上から順に（新しい履歴から順に）ホッパ滞留エラー解除→払出センサ監視エラー解除→払出センサ監視エラー発生→ホッパ滞留エラー発生と表示されるよう構成してもよい。
【２３４７】
このように構成することで、エラー履歴画面が表示されている状況で特定のエラーが発生した場合は、再度エラー履歴画面を表示したときに上から順に（新しい履歴から順に）特定のエラー→特定のエラーを検知するセンサの監視エラーと表示されることとなるので、エラー種別を知るために不正が行われても瞬時にエラー種別が知られないようにすることができる。
【２３４８】
また、このように構成することで、エラー履歴画面におけるエラーの解除履歴は、通常時とエラー履歴画面の表示中とで同じになるため、正確な履歴を残すことができる。
【２３４９】
＜各種処理にかかる時間＞
本実施形態において各種動作を実現するための各種処理にかかる時間に関して説明する。
【２３５０】
本実施形態における主制御基板に搭載されている主制御チップに含まれている主制御ＣＰＵのクロック周波数は１０ＭＨｚであるため、各種命令の実行時間を示すサイクル数の最小単位である１サイクルに係る時間は０．０００１ｍｓである。換言すると、命令のフェッチと実行に必要なサイクル数に応じて命令の実行により経過する時間が定まっている。
【２３５１】
例えば、値ｎをレジスタｒに記憶させるためのＬＤ命令（ＬＤ＿ｒ，ｎ）においては、

サイクル数は２であり、当該ＬＤ命令を実行すると０．０００２ｍｓの時間が経過することを意味している。
【２３５２】
このように複数の命令からなるソフトウェアモジュールを実行するためには各命令に定められているサイクル数の合計値の時間が必要となるため、サイクル数はソフトウェアモジュールを作成する際に重要なパラメータとなっている。
【２３５３】
＜＜ベット数表示ランプの点灯制御に関する説明＞＞
ここでベット数表示ランプの点灯処理に関して、所定の遊技状態における３ベットされて開始された所定の遊技の内部抽せん手段による内部抽せん結果として、リプレイが決定された場合に所定の遊技終了後に再遊技の付与処理として３ベットを自動ベットする場合について説明する。
【２３５４】
なお、ベット数表示ランプの点灯制御はダイナミック点灯制御にて制御している。具体的には、割込み処理の実行周期が２．２３５ｍｓであり、割込み処理毎に点灯する箇所を変更し、複数回の割込み処理（本実施形態では５回の割込み処理）で点灯する箇所を１周させる方法である。例えば、ＬＥＤ表示カウンタの値が１の場合は、クレジット数表示器の上位桁と下位桁を点灯させて他のＬＥＤは点灯させず、ＬＥＤ表示カウンタの値が２の場合は、獲得枚数表示器の上位桁と下位桁を点灯させて他のＬＥＤは点灯させず、ＬＥＤ表示カウンタの値が３の場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させて他のＬＥＤは点灯させず、ＬＥＤ表示カウンタの値が４の場合は、リプレイランプを点灯させて他のＬＥＤは点灯させず、ＬＥＤ表示カウンタの値が５の場合は、スタートランプ、メダル投入可ランプを点灯させて他のＬＥＤは点灯させないといった態様が考えられる。
【２３５５】
主制御手段が管理する全てのランプをダイナミック点灯制御にすることで、ランプを常に点灯させるスタティック点灯と比べて、消費電力の低減、ランプの消耗を少なくすることができる。なお、ダイナミック点灯制御の場合は各種ランプが高速に点滅することになるが、各種ランプが消灯しきる前に再度点灯させる周期となっているため、人の感覚では点灯が維持された状態となる。換言すると、割込処理にて所定のランプ（例えば、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ）を消灯させた時から１１．１７５ｍｓ（２．２３５ｍｓ×５割込み）後はまだ所定のランプは消灯しきっていない。所定のランプを消灯させてから所定のランプが消灯しきるまでは約２０ｍｓを要する。
【２３５６】
なお、ＬＥＤ表示カウンタの値と対象ランプの組合せは一例であり、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが同じＬＥＤ表示カウンタの値のときに点灯させなくてもよい（ＬＥＤ表示カウンタの値が１の場合に１ベットランプが点灯し、ＬＥＤ表示カウンタの値が２の場合に２ベットランプが点灯し、ＬＥＤ表示カウンタの値が３の場合に３ベットランプが点灯する等であってもよい）。このようなダイナミック点灯制御でランプを点灯させている場合もここでは「点灯」として取り扱う。
【２３５７】
また、ベット数表示ランプの点灯制御をスタティック点灯制御にて制御してもよい。この場合、１～３ベットランプを点灯させている間は、割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値が０になることはないが、ダイナミック点灯処理と同様に１～３ベットランプを消灯させる場合は、割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値に０を記憶する。さらに割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値に０を記憶した後からベットランプが消灯しきるまで約２０ｍｓを要することもダイナミック点灯制御の場合と同様である。
【２３５８】

上述した所定の遊技中はベット数表示ランプが継続して点灯している。換言すると、３ベットされて開始された遊技中は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯している状態となっている。そして所定の遊技を終了するときは図９の遊技進行メインの遊技終了チェック処理を実行する。なお、遊技終了チェック処理を１遊技の終了に関する処理と称する場合がある。また、その後に実行される遊技価値投入処理のことを１遊技の開始に関する処理と称する場合がある。また、遊技終了チェック処理、遊技価値投入処理の何れかの処理を示すときに全てのリールが停止した後の所定のタイミングで実行される所定の処理と称する場合がある。

【２３５９】

ここで、所定の遊技終了後の１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯態様のパターンは複数種類考えられるため、以下パターン毎に説明する。

【２３６０】

＜＜パターン１：遊技終了チェック処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの各点灯表示用記憶領域の値をそれぞれ０クリア（初期化）し、その後遊技価値投入処理に含まれる自動投入処理で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが同時に点灯するパターン＞＞

【２３６１】

遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理（投入枚数表示データクリア処理）を実行する。このように一旦１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を０クリアすることで、次に自動投入されるベット数に応じたベットランプを点灯させることができる。

【２３６２】

なお、遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してもすぐには１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプは消灯しない。これは、割込み処理にて各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行しているためであり、割込み処理の各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を確認し、０であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させるようにしている。なお、各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行して或るランプが点灯から消灯に切り替わった場合でも、信号の伝達時間やランプの消灯時間がかかるため、実際に人が消灯したと感じるまでは多少のラグが生じることになる。

【２３６３】

このため、遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理（消灯させる処理）を実行しても実際に消灯するためには、遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してから割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯信号の出力を停止するまでの時間と、実際に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでの時間と、を合わせた時間がかかることになる。

【２３６４】

遊技進行メイン処理にて遊技終了チェック処理を実行した後は遊技価値投入処理を実行する。遊技価値投入処理で実行される自動投入処理では、再遊技が作動している場合に投入メダル数の記憶とＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理（点灯させる処理）を実行する。

【２３６５】

なお、自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理を実行しても即座に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯するわけではなく、こちらも割込み処理による各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の

値を確認し、１であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させるようにしている。また、同様に信号の伝達時間やランプの点灯時間により点灯しきるまでは多少のラグが生じる。

【２３６６】

このように、リプレイが当選した遊技の遊技終了チェック処理にて点灯していた１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させる処理を実行し、その後の自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させる処理を実行する。

【２３６７】

そしてこのような構成の場合、リプレイが当選した遊技の遊技終了チェック処理の実行により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるように構成している。換言すると、リプレイが当選した遊技の遊技終了チェック処理の実行によりＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリアしてから１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるよう構成していることになる。

【２３６８】

ここで、図９０は、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値と１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯状態を示している。なお、図９０の横軸の長さと経過時間とは相関がない。

【２３６９】

図９０のタイミングＴ１は遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が０となったタイミングである。

【２３７０】

図９０のタイミングＴ２は遊技終了チェック処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの消灯が開始したタイミングである。

【２３７１】

図９０のタイミングＴ３は自動投入処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２３７２】

図９０のタイミングＴ４は自動投入処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯が開始したタイミングである。

【２３７３】

図９０のタイミングＴ５は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯しきったタイミングである。

【２３７４】

図９０のＴ１からＴ２までの時間、及びＴ３からＴ４までの時間は割込み処理の起動タイミングによって異なる時間となる。例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技終了チェック処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技終了チェック処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ４までの時間は、自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ４までの時間は、自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後２ｍｓ後に割込み処

理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。

【２３７５】

図９０が示すように、リプレイ当選時は、遊技終了チェック処理から１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでよりも先に自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２３７６】

このように構成するためには、遊技終了チェック処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後から遊技価値投入処理までの時間（サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ）と、遊技価値投入処理開始時から再遊技が作動している場合に実行される自動投入処理によりＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ）と、割込処理２回分の最大値である４．４７ｍｓ（２．２３５ｍｓ×２回）と、を合計した時間がランプが消灯しきるまでの時間である約２０ｍｓより下回るように設計する必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、ダイナミック点灯制御の１周分の時間である１１．１７５ｍｓ（２．２３５ｍｓ×５割込み）より下回るように設計する方が望ましい。なお、割込み処理２回分の最大値とは、ランプを消灯させるときの割込み処理とランプを点灯させるときの割込み処理の最大遅延時間である。

【２３７７】

換言すると、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜２０ｍｓが成り立つ。つまり、Ａ＋Ｂのサイクル数の合計は１５５３００未満にする必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜１１．１７５ｍｓが成り立つ。つまり、Ａ＋Ｂのサイクル数の合計は６７０５０未満にする必要がある。本実施形態ではＡ＋Ｂのサイクル数の合計は約１０００としているため、何れの関係も成り立つようにしている。

【２３７８】

このように構成することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２３７９】

＜＜パターン２：遊技終了チェック処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの各点灯表示用記憶領域の値をそれぞれ０クリア（初期化）し、その後遊技価値投入処理に含まれる自動投入処理で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが順番に点灯するパターン＞＞

【２３８０】

遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理（投入枚数表示データクリア処理）を実行する。このように一旦１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を０クリアすることで、次に自動投入されるベット数に応じたベットランプを点灯させることができる。

【２３８１】

なお、遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してもすぐには１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプは消灯しない。これは、割込み処理にて各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行しているためであり、割込み処理の各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷ

Ｍ領域の値を確認し、０であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させるようにしている。なお、各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行して或るランプが点灯から消灯に切り替わった場合でも、信号の伝達時間やランプの消灯時間がかかるため、実際に人が消灯したと感じるまでは多少のラグが生じることになる。

【２３８２】

このため、遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行しても実際に消灯するためには、遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してから割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯信号の出力を停止するまでの時間と、実際に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでの時間と、を合わせた時間がかかることになる。

【２３８３】

遊技進行メイン処理にて遊技終了チェック処理を実行した後は遊技価値投入処理を実行する。遊技価値投入処理で実行される自動投入処理では、再遊技が作動している場合に投入メダル数の記憶とＲＷＭの１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理と、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理と、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理と、を実行する。

【２３８４】

なお、自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理と、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理と、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理と、を実行しても即座に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯するわけではなく、こちらも割込み処理による各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を確認し、１であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させるようにしている。また、同様に信号の伝達時間やランプの点灯時間により点灯しきるまでは多少のラグが生じる。

【２３８５】

このように、リプレイが当選した遊技の遊技終了チェック処理にて点灯していた１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させる処理を実行し、その後の自動投入処理にて１ベットランプを点灯させる処理と、２ベットランプを点灯させる処理と、３ベットランプを点灯させる処理と、を実行する。

【２３８６】

そしてこのような構成の場合、リプレイが当選した遊技の遊技終了チェック処理の実行により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるように構成している。換言すると、リプレイが当選した遊技の遊技終了チェック処理の実行によりＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリアしてから１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるよう構成していることになる。

【２３８７】

ここで、図９１は、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値と１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯状態を示している。なお、図９１の横軸の長さと経過時間とは相関がない。

【２３８８】

図９１のタイミングＴ１は遊技終了チェック処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が０となったタイミングである。

【２３８９】

図９１のタイミングＴ２は遊技終了チェック処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの消灯が開始したタイミングである。

【２３９０】

図９１のタイミングＴ３は自動投入処理にて、ＲＷＭの１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２３９１】

図９１のタイミングＴ４は自動投入処理にて、ＲＷＭの２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２３９２】

図９１のタイミングＴ５は自動投入処理にて、ＲＷＭの３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２３９３】

図９１のタイミングＴ６は自動投入処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯が開始したタイミングである。

【２３９４】

図９１のタイミングＴ７は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯しきったタイミングである。

【２３９５】

図９１のＴ１からＴ２までの時間、及びＴ３からＴ６までの時間は割込み処理の起動タイミングによって異なる時間となる。例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技終了チェック処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技終了チェック処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ６までの時間は、自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、その後、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ６までの時間は、自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、その後、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。

【２３９６】

図９１が示すように、リプレイ当選時は、遊技終了チェック処理から１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでよりも先に自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶し、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶し、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２３９７】

このように構成するためには、遊技終了チェック処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後から遊技価値投入処理までの時間（サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ）と、遊技価値投入処理開始時から遊技価値投入処理で再遊技が作動している場合に実行される自動投入処理によりＲＷＭの１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ）と、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ｃ×０．０００１ｍｓ）と、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１

にする処理までの時間（サイクル数Ｄ×０．０００１ｍｓ）と、割込処理２回分の最大値である４．４７ｍｓ（２．２３５ｍｓ×２回）と、を合計した時間がランプが消灯しきるまでの時間である約２０ｍｓより下回るように設計する必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、ダイナミック点灯制御の１周分の時間である１１．１７５ｍｓ（２．２３５ｍｓ×５割込み）より下回るように設計する方が望ましい。なお、割込み処理２回分の最大値とは、ランプを消灯させるときの割込み処理とランプを点灯させるときの割込み処理の最大遅延時間である。

【２３９８】

換言すると、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｃ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｄ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜２０ｍｓが成り立つ。つまり、Ａ＋Ｂ＋Ｃ＋Ｄのサイクル数の合計は１５５３００未満にする必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｃ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｄ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜１１．１７５ｍｓが成り立つ。つまり、Ａ＋Ｂのサイクル数の合計は６７０５０未満にする必要がある。本実施形態ではＡ＋Ｂ＋Ｃ＋Ｄのサイクル数の合計は約１５００としているため、何れの関係も成り立つようにしている。

【２３９９】

このように構成することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２４００】

また、Ｔ３からＴ４、及びＴ４からＴ５は、極めて短い時間（割込み処理の周期よりも短い時間）であるが、Ｔ３からＴ５までの間に割込み処理が実行されることも考えられる。このような場合は、２ベットランプと３ベットランプは消灯しきってしまう可能性がある。しかし、Ｔ３からＴ４、及びＴ４からＴ５を割込み処理よりも短い時間としているため、次の割込み処理で即座に消灯したランプを点灯させることが可能となり、稀に起こり得る事象に対しても速やかにランプを点灯させ、遊技のテンポを維持することが可能となる。

【２４０１】

＜＜パターン３：遊技価値投入処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの各点灯表示用記憶領域の値をそれぞれ０クリア（初期化）し、その後自動投入処理で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが同時に点灯するパターン＞＞

【２４０２】

遊技価値投入処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理（投入枚数表示データクリア処理）を実行する。このように一旦１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を０クリアすることで、次に自動投入されるベット数に応じたベットランプを点灯させることができる。

【２４０３】

なお、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してもすぐには１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプは消灯しない。これは、割込み処理にて各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行しているためであり、割込み処理の各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を確認し、０であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させるようにしている。なお、各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行して或るランプが点灯から消灯に切り替わった場合でも、信号の伝達時間やランプの消灯時間がかかるため、実際に人が消灯したと感じるまでは多少のラグが

生じることになる。
【２４０４】
このため、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行しても実際に消灯するためには、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してから割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯信号の出力を停止するまでの時間と、実際に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでの時間と、を合わせた時間がかかることになる。
【２４０５】
遊技進行メイン処理における遊技価値投入処理には自動投入処理が含まれている（投入枚数表示データクリア処理よりも後に実行される）。自動投入処理では、再遊技が作動している場合に投入メダル数の記憶とＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理を実行する。
【２４０６】
なお、遊技価値投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理を実行しても即座に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯するわけではなく、こちらも割込み処理による各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を確認し、１であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させるようにしている。また、同様に信号の伝達時間やランプの点灯時間により点灯しきるまでは多少のラグが生じる。
【２４０７】
このように、リプレイが当選した遊技後の遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて点灯していた１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させる処理を実行し、その後の遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させる処理を実行する。
【２４０８】
そしてこのような構成の場合、リプレイが当選した遊技後の遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理の実行により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に遊技価値投入処理の自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるように構成している。換言すると、リプレイが当選した遊技後の遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理の実行によりＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリアしてから１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に遊技価値投入処理の自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるよう構成していることになる。
【２４０９】
ここで、図９２は、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値と１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯状態を示している。なお、図９０の横軸の長さと経過時間とは相関がない。
【２４１０】
図９２のタイミングＴ１は遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が０となったタイミングである。
【２４１１】
図９２のタイミングＴ２は遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの消灯が開始

したタイミングである。
【２４１２】
図９２のタイミングＴ３は遊技価値投入処理の自動投入処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。
【２４１３】
図９２のタイミングＴ４は遊技価値投入処理の自動投入処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯が開始したタイミングである。
【２４１４】
図９２のタイミングＴ５は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯しきったタイミングである。
【２４１５】
図９２のＴ１からＴ２までの時間、及びＴ３からＴ４までの時間は割込み処理の起動タイミングによって異なる時間となる。例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ４までの時間は、遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ４までの時間は、遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。
【２４１６】
図９２が示すように、リプレイ当選時は、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理から１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでよりも先に遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。
【２４１７】
このように構成するためには、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後から遊技価値投入処理の自動投入処理によりＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ）と、割込処理２回分の最大値である４．４７ｍｓ（２．２３５ｍｓ×２回）と、を合計した時間がランプが消灯しきるまでの時間である約２０ｍｓより下回るように設計する必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、ダイナミック点灯制御の１周分の時間である１１．１７５ｍｓ（２．２３５ｍｓ×５割込み）より下回るように設計する方が望ましい。なお、割込み処理２回分の最大値とは、ランプを消灯させるときの割込み処理とランプを点灯させるときの割込み処理の最大遅延時間である。
【２４１８】
換言すると、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜２０ｍｓが成り立つ。

つまり、サイクル数Ａは１５５３００未満にする必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜１１．１７５ｍｓが成り立つ。つまり、サイクル数Ａは６７０５０未満にする必要がある。本実施形態ではサイクル数Ａは約８００としているため、何れの関係も成り立つようにしている。

【２４１９】

このように構成することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２４２０】

＜＜パターン４：遊技価値投入処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの各点灯表示用記憶領域の値をそれぞれ０クリア（初期化）し、その後自動投入処理で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが順番に点灯するパターン＞＞

【２４２１】

遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理（投入枚数表示データクリア処理）を実行する。このように一旦１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を０クリアすることで、次に自動投入されるベット数に応じたベットランプを点灯させることができる。

【２４２２】

なお、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してもすぐには１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプは消灯しない。これは、割込み処理にて各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行しているためであり、割込み処理の各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を確認し、０であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させるようにしている。なお、各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行して或るランプが点灯から消灯に切り替わった場合でも、信号の伝達時間やランプの消灯時間がかかるため、実際に人が消灯したと感じるまでは多少のラグが生じることになる。

【２４２３】

このため、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行しても実際に消灯するためには、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）する処理を実行してから割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯信号の出力を停止するまでの時間と、実際に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでの時間と、を合わせた時間がかかることになる。

【２４２４】

遊技進行メイン処理における遊技価値投入処理には自動投入処理が含まれている（投入枚数表示データクリア処理よりも後に実行される）。自動投入処理では、再遊技が作動している場合に投入メダル数の記憶とＲＷＭの１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理と、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理と、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１（点灯を示す値）にする処理と、を実行する。

【２４２５】

なお、自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理と、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理と、３ベットランプの点灯表示

用記憶領域の値を１にする処理と、を実行しても即座に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯するわけではなく、こちらも割込み処理による各種ＬＥＤの点灯に関する制御で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用ＲＷＭ領域の値を確認し、１であった場合は、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させるようにしている。また、同様に信号の伝達時間やランプの点灯時間により点灯しきるまでは多少のラグが生じる。

【２４２６】

このように、リプレイが当選した遊技の遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて点灯していた１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを消灯させる処理を実行し、その後の自動投入処理にて１ベットランプを点灯させる処理と、２ベットランプを点灯させる処理と、３ベットランプを点灯させる処理と、を実行する。

【２４２７】

そしてこのような構成の場合、リプレイが当選した遊技の遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理の実行により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるように構成している。換言すると、リプレイが当選した遊技の遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理の実行によりＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリアしてから１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるより前に自動投入処理を実行した後の割込み処理により１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯し始めるよう構成していることになる。

【２４２８】

ここで、図９３は、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値と１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯状態を示している。なお、図９３の横軸の長さと経過時間とは相関がない。

【２４２９】

図９３のタイミングＴ１は遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にて、ＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が０となったタイミングである。

【２４３０】

図９３のタイミングＴ２は遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの消灯が開始したタイミングである。

【２４３１】

図９３のタイミングＴ３は遊技価値投入処理の自動投入処理にて、ＲＷＭの１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２４３２】

図９３のタイミングＴ４は遊技価値投入処理の自動投入処理にて、ＲＷＭの２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２４３３】

図９３のタイミングＴ５は遊技価値投入処理の自動投入処理にて、ＲＷＭの３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値が１となったタイミングである。

【２４３４】

図９３のタイミングＴ６は遊技価値投入処理の自動投入処理の後に実行された割込み処理にて１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯が開始したタイミングである。

【２４３５】

図９３のタイミングＴ７は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯しきったタイミングである。

【２４３６】

図９３のＴ１からＴ２までの時間、及びＴ３からＴ６までの時間は割込み処理の起動タイミングによって異なる時間となる。例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ１からＴ２までの時間は、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ６までの時間は、遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、その後、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後即座に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間となる。また例えば、Ｔ３からＴ６までの時間は、遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にし、その後、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にした後２ｍｓ後に割込み処理が起動した場合は、割込み処理内の各種ＬＥＤの点灯に関する制御を実行するまでの時間と２ｍｓを足した時間となる。

【２４３７】

図９３が示すように、リプレイ当選時は、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理から１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるまでよりも先に遊技価値投入処理の自動投入処理にて１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶し、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶し、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値に１を記憶することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２４３８】

このように構成するためには、遊技価値投入処理の投入枚数表示データクリア処理にてＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０にした後から遊技価値投入処理の自動投入処理によりＲＷＭの１ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ）と、２ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ）と、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を１にする処理までの時間（サイクル数Ｃ×０．０００１ｍｓ）と、割込処理２回分の最大値である４．４７ｍｓ（２．２３５ｍｓ×２回）と、を合計した時間がランプが消灯しきるまでの時間である約２０ｍｓより下回るように設計する必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、ダイナミック点灯制御の１周分の時間である１１．１７５ｍｓ（２．２３５ｍｓ×５割込み）より下回るように設計する方が望ましい。なお、割込み処理２回分の最大値とは、ランプを消灯させるときの割込み処理とランプを点灯させるときの割込み処理の最大遅延時間である。

【２４３９】

換言すると、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｃ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜２０ｍｓが成り立つ。つまり、Ａ＋Ｂ＋Ｃのサイクル数の合計は１５５３００未満にする必要がある。なお、よりランプの点灯が継続して見える（消灯していないように見える）ようにするためには、サイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｂ×０．０００１ｍｓ＋サイクル数Ｃ×０．０００１ｍｓ＋４．４７ｍｓ＜１１．１７５ｍｓが成り立つ。つまり、Ａ＋Ｂ＋Ｃのサイクル数の合計は６７０５０未満にする必要がある。本実施形態ではＡ＋Ｂ＋Ｃのサイクル数の合計は約９００としているため、何れの関係も成り立つようにしている。

【２４４０】

このように構成することで、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが消灯しきるよりも先に１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプを点灯させることが可能となる。

【２４４１】

また、Ｔ３からＴ４、及びＴ４からＴ５は、極めて短い時間（割込み処理の周期よりも短い時間）であるが、Ｔ３からＴ５までの間に割込み処理が実行されることも考えられる。このような場合は、２ベットランプと３ベットランプは消灯しきってしまう可能性がある。しかし、Ｔ３からＴ４、及びＴ４からＴ５を割込み処理よりも短い時間としているため、次の割込み処理で即座に消灯したランプを点灯させることが可能となり、稀に起こり得る事象に対しても速やかにランプを点灯させ、遊技のテンポを維持することが可能となる。

【２４４２】

上述したパターン１からパターン４までは、ダイナミック点灯制御を前提に説明したが、スタティック点灯制御であってもサイクル数とベットランプが消灯するまでの時間との関係は同じ関係が成り立つ。これは、ダイナミック点灯制御であってもスタティック点灯制御であってもベットランプが消灯し始めてから消灯しきるまでの時間は変わらない（２０ｍｓ）ためでる。

【２４４３】

上述したパターン２、パターン４においては、自動投入処理にて１ずつベット数を加算しているが、見た目としては同時に加算しているように見せている。しかしこれに限らず、ベット数を１加算する毎に待機時間となるタイマをセットし、割込み処理毎のタイマ更新処理でタイマ値が０となった場合にベット数を１→２と更新し、再度タイマをセットするようにして遊技者にベットランプを順次点灯しているように視認させてもよい。

【２４４４】

この場合、１ベットランプ点灯表示用記憶領域は、クリアしてから１を記憶する時間を１ベットランプが消灯しきるまでとなるようにし、２ベットランプ点灯表示用記憶領域、３ベットランプ点灯表示用記憶領域はクリアした後に消灯しきるようにしてもよいし、１ベットランプも消灯しきるようにしてもよい。なお、ベット数を１ずつ順番に視認させるときにセットするタイマのタイマ値はスタティック点灯制御であれば割込み周期である２．２３５ｍｓよりも長い時間である必要があり、スタティック点灯制御、又はダイナミック点灯制御であればダイナミック点灯周期である１１．１７５ｍｓよりも長い時間である必要がある。例示として当該タイマのタイマ値は３０ｍｓであることが挙げられる。

【２４４５】

次にベットスイッチが操作されたことによるベット数表示ランプの点灯制御に関して説明する。

【２４４６】

ベット数が０である遊技待機状態（ベット待ち状態）のときにベットスイッチ（ＭＡＸベットスイッチ、１ベットスイッチを含む概念）が操作されると１ベットランプが点灯可能となっている（ＭＡＸベットスイッチが操作された場合は１～３ベットランプが点灯可能となっている）。

【２４４７】

割込み処理で実行される入力ポートの読込み処理と入力ポートデータ生成処理を実行することでベットスイッチが操作されたか否かを判定する。ベットスイッチが操作されるとベットスイッチが操作されたことに関するデータが生成される。

【２４４８】

遊技進行メインの遊技価値投入処理では、ベットスイッチが操作されたことに関するデータが記憶されているか否かを判断し、ベットスイッチが操作されたことに関するデータが記憶されている場合は、ベットが可能な状況か否かを判断し、ベットが可能な状況であれば遊技メダルを１枚ずつ加算する処理を実行する。

【２４４９】

遊技メダルを１枚ずつ加算する処理では、ベット数を記憶するＲＷＭ領域に１を加算し、その後投入枚数表示データを生成して保存する。また、ＭＡＸベットスイッチが操作された場合は、ベット数３となるまで、又はベットが可能な状況でないと判断されるまでベットに関する処理を繰り返す。

【２４５０】

このような状況における、ベットスイッチの操作を受け付けたときから１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでの時間は、割込み処理の周期よりも短くなるように構成している。また、ベットスイッチの操作を受け付けたときから１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでの時間は、ダイナミック点灯制御の周期よりも短くなるように構成しているような態様であってもよい。

【２４５１】

このような構成を実現するためには、遊技価値投入処理の開始時から投入枚数表示データを保存するまでのサイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＜２．２３５ｍｓとなるようにＡを定めればよい。換言すると、遊技価値投入処理の開始時から投入枚数表示データを保存するまでのサイクル数Ａは２２３５０未満となるように構成する。また、ベットスイッチの操作を受け付けたときから１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでの時間は、ダイナミック点灯制御の周期よりも短くなるように構成しているような態様である場合は、遊技価値投入処理の開始時から投入枚数表示データを保存するまでのサイクル数Ａ×０．０００１ｍｓ＜１１．１７５ｍｓとなるようにＡを定めればよい。換言すると、遊技価値投入処理の開始時から投入枚数表示データを保存するまでのサイクル数Ａは１１１７５０未満となるように構成する。

【２４５２】

このように構成することで、割込み処理、又はダイナミック点灯処理の最短周期で１ベットランプを点灯させることが可能となるため、ベットスイッチを操作してから１ベットランプが点灯するまでの遊技のテンポを阻害することがなくなり、遊技の興趣が向上する。

【２４５３】

なお、１ベットランプの点灯制御がスタティック点灯制御であったとしてもダイナミック点灯制御の最短周期と比較することは問題ない。

【２４５４】

また、ベット数が０の状況でＭＡＸベットスイッチが操作されたときに１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが順番に点灯するように表現する場合に、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでの時間はダイナミック点灯周期よりも長くなるように構成する。

【２４５５】

このように構成するために、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ＞１１．１７５ｍｓとなるようなサイクル数にしてしまうと、ベット処理が冗長となり主制御手段のプログラム容量を圧迫することにもつながるため、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ＋待機時間＞１１．１７５ｍｓとなるように構成する。換言すると、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ＜１１．１７５ｍｓ、且つ待機時間＞１１．１７５ｍｓ－（１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ）となるようにサイクル数と待機時間を決定する。

【２４５６】

なお、待機時間は、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶した後であって２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでの間にセットし、当該間に待機時間の更新を行い、待機時間が０となった場合に２ベットに係る処理を実行するようにしている

。
【２４５７】
この場合の１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数としては、約１２０となっており、１２０（サイクル数）×０．０００１ｍｓ＜１１．１７５ｍｓであり、０．０１２ｍｓ＜１１．１７５ｍｓであり上記関係を満たす。また、待機時間は１５ｍｓであり、１５ｍｓ（待機時間）＞１１．１７５ｍｓ－（１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ）であり、１５ｍｓ＞１１．１６３ｍｓであり上記関係を満たす。
【２４５８】
なお、スタティック点灯制御の場合は、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでの時間は割込み処理周期よりも長くなるように構成するようにすればよい。
【２４５９】
このように構成するために、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ＋待機時間＞２．２３５ｍｓとなるように構成する。換言すると、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ＜２．２３５ｍｓ、且つ待機時間＞２．２３５ｍｓ－（１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ）となるようにサイクル数と待機時間を決定する。
【２４６０】
この場合の１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数としては、約１２０となっており、１２０（サイクル数）×０．０００１ｍｓ＜２．２３５ｍｓであり、０．０１２ｍｓ＜２．２３５ｍｓであり上記関係を満たす。また、待機時間は１５ｍｓであり、１５ｍｓ（待機時間）＞２．２３５ｍｓ－（１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数×０．０００１ｍｓ）であり、１５ｍｓ＞２．２２３ｍｓであり上記関係を満たす。
【２４６１】
ダイナミック点灯制御、スタティック点灯制御に関わらず、上述した関係を満たせばよいため、１ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶してから２ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶するまでのサイクル数や待機時間は適宜変更可能である。
【２４６２】
上述した１ベットと２ベットの間の処理は、２ベットと３ベットの間の処理と同様である。
【２４６３】
このように構成することで、１～３ベットランプを順番に点灯させる仕様において、割込み処理のタイミングでベットランプが同時に点灯する事態を防ぐことができるため、遊技をテンポよく進めることができ、遊技の興趣が向上する。
【２４６４】
また、待機時間は、割込み処理の点灯処理にてセットする態様も考えられる。この場合、１～３ベットに係る投入枚数表示データの値を記憶する処理は同一、又は割込み処理よりも短い間隔で実行するが、割込み処理で１ベットランプを点灯した後に待機時間が経過していないと２ベットランプを点灯させず、待機時間が経過して２ベットランプを点灯した後に次にセットした待機時間が経過していないと３ベットランプを点灯させない態様が考えられる。このような構成を採用することでも、１～３ベットランプを順番に点灯させる仕様において、割込み処理のタイミングでベットランプが同時に点灯する事態を防ぐことができるため、遊技をテンポよく進めることができ、遊技の興趣が向上する。

【２４６５】
＜＜クレジット数表示器の点灯制御に関する説明＞＞
ここでクレジット数表示器の点灯処理に関して、所定の遊技状態における３ベットされて開始された所定の遊技の内部抽せん手段による内部抽せん結果として、小役が決定された場合の全リールが停止した後に遊技メダルの付与処理として８枚の遊技メダルをクレジットに加算する場合について説明する。
【２４６６】
例えば、ＲＷＭの所定の記憶領域にクレジットデータとして「１０」が記憶されている状況にて、８枚の遊技メダルを払い出す図柄組合せが停止した場合、クレジット数表示器には、１１→１２→１３→・・・→１８のようにインクリメント表示がされる。
【２４６７】
クレジット数表示器にクレジット数を表示する処理は割込み処理の各種ＬＥＤの点灯に関する制御であり、割込み処理毎にＲＷＭの所定の記憶領域に記憶されたクレジットデータの値を取得して対応するセグメントを点灯するようにしている。
【２４６８】
このときに、クレジット加算処理として、クレジットデータは、１０→１１→１２→・・・→１８となるよう、１ずつ更新するようにしている。
【２４６９】
そして、クレジットデータの更新間隔は割込み処理の周期よりも長くなるように構成されている。具体的には、クレジットデータの更新間隔は６０ｍｓであり、割込み処理の周期は２．２３５ｍｓである。なお、クレジット数表示器をダイナミック点灯制御で点灯する場合は、クレジットデータの更新間隔＞ダイナミック点灯１周期間隔とすることが望ましい。
【２４７０】
なお、本実施形態においては、クレジット数を１加算するプログラムのサイクル数は約１２０となっているため、１２０×０．０００１ｍｓ＝０．０１２ｍｓであり、割込み処理の周期よりも短い時間となっている。このため、クレジット加算処理ではＲＷＭの所定の記憶領域にクレジットデータとして１０→１１とした後は待機時間となるタイマをセットし、割込み処理毎のタイマ更新処理でタイマ値が０となった場合は１１→１２と更新し、再度タイマをセットするようにしている。セットするタイマ値は６０ｍｓである。
【２４７１】
このように、クレジット表示器をインクリメント表示するためにクレジットデータの加算処理時において、クレジット１加算ごとにタイマをセットし、その後タイマ更新の結果タイマ値が０となった場合に再度クレジットデータに１加算する処理を繰り返し実行している。
【２４７２】
このように構成することで、プログラムの容量を削減でき、プログラムの可読性を向上させることができ、クレジット数表示器の更新がインクリメント表示することが可能となり、遊技のテンポがよくなることで遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２４７３】
また、クレジット数表示器の点灯処理に関して、クレジット数表示器に１０が表示されている状況で精算スイッチが操作されて、クレジット数表示器が０になるときの処理を説明する。
【２４７４】
例えば、ベット数が０であって、ＲＷＭの所定の記憶領域にクレジットデータとして「１０」が記憶されている状況にて、精算スイッチが操作されて精算処理を実行した場合、クレジット数表示器には、９→８→７→・・・→０のようにデクリメント表示がされる。
【２４７５】
クレジット数表示器にクレジット数を表示する処理は割込み処理の各種ＬＥＤの点灯に関する制御であり、割込み処理毎にＲＷＭの所定の記憶領域に記憶されたクレジットデー

タの値を取得して対応するセグメントを点灯するようにしている。
【２４７６】
このときに、精算処理として、クレジットデータは、１０→９→８→・・・→０となるよう、１ずつ更新するようにしている。
【２４７７】
そして、クレジットデータの更新間隔は割込み処理の周期よりも長くなるように構成されている。具体的には、クレジットデータの更新間隔は４０ｍｓであり、割込み処理の周期は２．２３５ｍｓである。なお、クレジット数表示器をダイナミック点灯制御で点灯する場合は、クレジットデータの更新間隔＞ダイナミック点灯１周期間隔とすることが望ましい。
【２４７８】
なお、本実施形態においては、精算処理にてクレジット数を１減算するプログラムのサイクル数は約１２０となっているため、１２０×０．０００１ｍｓ＝０．０１２ｍｓであり、割込み処理の周期よりも短い時間となっている。このため、精算処理ではＲＷＭの所定の記憶領域にクレジットデータとして１０→９とした後は待機時間となるタイマをセットし、割込み処理毎のタイマ更新処理でタイマ値が０となった場合は９→８と更新し、再度タイマをセットするようにしている。セットするタイマ値は４０ｍｓである。
【２４７９】
このように、クレジット表示器をデクリメント表示するために精算処理時において、クレジット１減算ごとにタイマをセットし、その後タイマ更新の結果タイマ値が０となった場合に再度クレジットデータに１減算する処理を繰り返し実行している。
【２４８０】
このように構成することで、プログラムの容量を削減でき、プログラムの可読性を向上させることができ、クレジット数表示器の更新がデクリメント表示することが可能となり、遊技のテンポがよくなることで遊技の興趣を向上させることが可能となる。
【２４８１】
＜＜スタートランプに関する説明＞＞
ここでスタートランプの点灯処理に関して、所定の遊技状態における所定の遊技終了後にＭＡＸベットスイッチが操作されて３ベットされて、スタートランプが点灯する場合について説明する。
【２４８２】
例えば、ベット数が０であって、ＲＷＭの所定の記憶領域にクレジットデータとして「１０」が記憶されている状況にて、ＭＡＸベットスイッチが操作された場合、３ベットランプが点灯した後にスタートランプが点灯するようにしている。なお、前回遊技がリプレイの場合に自動投入処理で３ベットされた場合も３ベットランプが点灯した後にスタートランプが点灯するようにしている。
【２４８３】
このとき、３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した後からスタートランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶するまでの時間＜割込み周期の関係が成り立つように設計している。
【２４８４】
このような設計をするためには、３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した後の処理からスタートランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶するまでの処理のサイクル数×０．０００１ｍｓ＜２．２３５ｍｓとする。換言すると、３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した後の処理からスタートランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶するまでの処理のサイクル数を２２３５０未満とする。
【２４８５】
なお、３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶しても３ベットランプが点灯するまでは、次の割込み処理でＬＥＤ点灯処理を実行するまでの時間とその後

に３ベットランプが点灯しきるまでの時間を要することになる。このため、３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した後の処理からスタートランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶するまでの処理のサイクル数×０．０００１ｍｓ＜２．２３５ｍｓとすることで、３ベットランプとスタートランプは同時又は１割込みずれで点灯することが可能となる。換言すると３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した後から次の割込み処理の起動までにスタートランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した場合は、３ベットランプとスタートランプは同時に点灯し、３ベットランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した後の割込み処理を実行した後にスタートランプ点灯表示用記憶領域に点灯を示す「１」を記憶した場合は、３ベットランプとスタートランプは１割込みずれで点灯することになる。

【２４８６】

このように構成することで、３ベットランプが点灯した後に遅滞なく遊技が可能であることを報知することができるため、遊技のテンポがよくなり遊技の興趣が向上する。

【２４８７】

また、ここでスタートランプの点灯処理に関して、スタートランプが点灯している状況でスタートスイッチが操作されスタートランプが消灯する場合について説明する。

【２４８８】

例えば、スタートランプが点灯している状況でスタートスイッチが操作されると内部抽せん処理を実行して内部抽せん結果を決定する。また、スタートランプが消灯する。

【２４８９】

このとき、スタートスイッチの操作を受け付けてから内部抽せん結果を決定するまでの時間＜スタートスイッチの操作を受け付けてからスタートランプが消灯しきるまでの時間の関係が成り立つように設計している。

【２４９０】

このような設計をするためには、スタートスイッチの操作を受け付けてから内部抽せん結果を決定するまでの処理のサイクル数×０．０００１ｍｓ＜スタートスイッチの操作を受け付けてからスタートランプが消灯しきるまでの時間（２０ｍｓ）とする。換言すると、スタートスイッチの操作を受け付けてから内部抽せん結果を決定するまでの処理のサイクル数を２０００００未満とする。

【２４９１】

このように構成することで、スタートランプが消灯するまでに内部抽せん結果を決定できるので、不正に内部抽せん結果を取得しようとしてもいつ内部抽せん処理が実行されたかがわかり難くなり、不正行為を防ぐことが可能となる。

【２４９２】

＜ベット、スタートに関する遊技音＞

遊技機には様々な契機で遊技音が出力されるが、ここでは、ベットスイッチの操作又は遊技メダルの投入によって出力可能なベット音、スタートスイッチの操作によって出力可能なウエイト音、リール回転開始によって出力可能なリール始動音に関して説明する。

【２４９３】

ベット音とは、１ベットごとに出力され、ＭＡＸベットスイッチの操作によって３ベットされた場合は、ベット音として同じ音が３回出力されるよう構成されている。

【２４９４】

ベット音は１ベットにつき「ダッ」という音が０．１３秒間出力される。３ベットされる場合はベット音は０．１３秒×３＝０．３９秒間出力される。

【２４９５】

ベット音は主制御手段からベットに関するコマンドが送信され、サブ制御手段がベットに関するコマンドを受信したときに出力可能であり、サブ制御手段がベット音の出力に関する処理を実行する。また、ベット音は１ショットで出力されるため、ベット音を１回出力すると当該ベットに関してはベット音を繰り返し出力しない。

【２４９６】

ウエイト音とは、１遊技の最小時間である４．１秒間を報知するための音であり、或る遊技のスタートスイッチの操作に基づくリール回転開始から或る遊技の次の遊技のスタートスイッチの操作に基づくリール回転開始まで４．１秒未満であった場合に、或る遊技のスタートスイッチの操作に基づくリール回転開始から４．１秒経過するまでは或る遊技の次の遊技のリールの回転開始を待機するための待機期間（ウエイト期間）が発生し、この待機期間中にウエイト音が出力されるよう構成されている。

【２４９７】

ウエイト音は残り待機期間に応じて出力期間は変化するが、リール回転開始から次の遊技に係るスタートスイッチの操作まで最短で約１．１秒かかるため、待機期間は最大で約３秒出力される場合がある。また、ウエイト音は待機期間中に「テロテロテロテロ・・・」と出力されるが、これは「テロ」という音声データを待機期間中にループして出力している。なお、「テロ」という音は０．２秒間出力される。「テロテロテロ」の場合は０．２秒×３＝０．６秒出力されていることになる。

【２４９８】

ウエイト音は主制御手段からスタートスイッチ受付に関するコマンドが送信され、サブ制御手段がスタートスイッチ受付に関するコマンドを受信したときに出力可能であり、主制御手段からリール回転開始に関するコマンドが送信され、サブ制御手段がリール回転開始に関するコマンドを受信したときに停止可能であり、サブ制御手段がウエイト音の出力に関する処理を実行する。このため、ウエイト音はループして出力されるため、スタートスイッチ受付に関するコマンドを受信してからリール回転開始に関するコマンドが受信されるまではウエイト音は停止しない。なお、ウエイト音である「テロ」の「テ」と「ロ」の間でリール回転開始に関するコマンドを受信した場合はその時点でウエイト音の出力を停止するため「テ」は出力されても「ロ」は出力されない。

【２４９９】

リール始動音とは、スタートスイッチの操作に基づいてリールの回転が開始する際に出力される音であり、待機期間がある場合は、スタートスイッチの操作の後リールの回転が開始する時にリール始動音が出力されるよう構成されている。

【２５００】

リール始動音はリールの回転につき「ド」という音が０．１秒間出力される。リールが複数ある場合であってもリール始動音は１回しか出力されない。換言すると、リール始動音は前回遊技で停止した全てのリールが今回遊技のスタートスイッチの操作で回転開始する際に出力可能である。

【２５０１】

リール始動音は主制御手段からリール回転開始に関するコマンドが送信され、サブ制御手段がリール回転開始に関するコマンドを受信したときに出力可能であり、サブ制御手段がリール始動音の出力に関する処理を実行する。また、リール始動音は１ショットで出力されるため、リール始動音を１回出力すると当該リール回転開始に関してはリール始動音を繰り返し出力しない。

【２５０２】

リール始動音は、リールの回転開始タイミングで出力されるため、遊技者がリールの回転開始からストップスイッチの操作が有効になるまでの時間を図ることができる。このため、リール始動音は遊技者が快適に目押しを行うために必要な情報となっている。

【２５０３】

上述したベット音、ウエイト音、リール始動音の出力時間は、各データの再生時間ではなく、最初の音が出力されてから最後の音が聞こえなくなるまでの時間を示している。例えば、ベット音データとして「ダッ」という音の前後に無音が０．１秒ある場合がベット音データの再生時間は０．１秒＋０．１３秒＋０．１秒＝０．３３秒となるが、ベット音の出力時間としては０．１３秒であることを示している。

【２５０４】

ここで、図９４を基に、各種音の音量を説明する。

【２５０５】
図９４の管理者ボリュームとは、遊技者は変更できず、管理者のみが変更可能な音量である。例えば、管理者ボリュームを調整するための条件として、設定確認中の所定のサブスイッチ（サブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチの何れか）の操作、設定変更中の所定のサブスイッチ（サブスイッチ２０、サブ十字キースイッチ２１、演出用スイッチの何れか）の操作、筐体内（前扉裏や、筐体の内部）の特定のサブスイッチの操作（ロータリスイッチ）などが挙げられる。換言すると、管理者ボリュームを調整するための条件には、遊技者が操作できない装置の状況が含まれていることになる。図９４では３段階（小さい、普通、大きい）選択可能であることを示す。
【２５０６】
図９４の遊技者ボリュームとは、遊技者が変更可能な音量である。例えば、サブスイッチの操作で表示可能なメニュー画面で選択可能な音量調整画面で変更可能な音量や、十字キーの左右で変更可能な音量である。図９４では１０段階選択可能であることを示す。
【２５０７】
図９４で各音に定められた数字は音量であり、単位はデシベルとなっている。例えば、管理者ボリュームが「小さい」で、遊技者ボリュームが「１」のときのベット音の音量は１２デシベルである。
【２５０８】
なお、本実施形態では管理者ボリュームと遊技者ボリュームが調整可能であるが、何れか一方のみ調整可能である態様であってもよい。その場合も各遊技音やシステム音の音量の大小関係は変わらないものとする。
【２５０９】
ここで、ウエイト音とリール始動音の関係について説明する。
【２５１０】
ウエイト音とリール始動音はまずスタートスイッチの操作を起因として実行可能となっている。上述した通り、ウエイト音はスタートスイッチ受付コマンドの受信で出力可能であり、リール始動音はスタートスイッチ操作後のリール回転開始コマンド受信で出力可能となっている。つまり、ウエイト音とリール始動音は非常に近いタイミングで出力されることになる。
【２５１１】
そして、或るボリュームの状況下（管理者ボリューム、遊技者ボリュームが或る設定にされている状況下）においては、ウエイト音はリール始動音よりも小さい音量となるようになっている。
【２５１２】
このように構成することで、ウエイト音の後に出力されるリール始動音が聞こえやすくなり、遊技者がリールの回転開始を認識しやすくなる。これにより、リール回転開始のタイミングが明確になり、ストップスイッチの操作タイミングがわかりやすくなるため、遊技のテンポがよくなり遊技の興趣が向上する。
【２５１３】
そして、上述した通り、ウエイト音１ループ分は０．２秒間出力され、リール始動音は０．１秒間出力される。
【２５１４】
このように構成することで、スタートスイッチＯＮ時にどちらの音が出力されたかを直感的に判断させることができる。つまり、ウエイト音は最大で約３秒間出力される場合があるが、リール始動音は０．１秒しか出力されないようになっているため、ウエイト音１ループの時間をリール始動音の時間よりも長くすることで、例えばスタートスイッチの操作から０．２秒経った後に遊技者はウエイト音が出力されたことを直感的に判断することができる。これにより、遊技のテンポがよくなり遊技の興趣が向上する。
【２５１５】
ここで、ウエイト音とベット音の関係について説明する。

【２５１６】
ベット音はベットスイッチの操作に応じて出力可能となっており、ウエイト音はスタートスイッチの操作に応じて出力可能となっている。そして、ベットスイッチの操作の結果遊技が可能なベット数となった場合はスタートスイッチの操作を有効にしている。このため、ベット音とウエイト音は非常に近いタイミングで出力されることになる。
【２５１７】
そして、或るボリュームの状況下（管理者ボリューム、遊技者ボリュームが或る設定にされている状況下）においては、ウエイト音はベット音よりも小さい音量となるようになっている。
【２５１８】
このままでは、ウエイト音がベット音で聞こえなくなる不都合が生じる可能性があるが、ベット音は遊技者のベットスイッチの操作に起因してベットされたか否かを遊技者に判断させるための重要な音であるため、ベット音をウエイト音よりも小さくすることは得策ではない。
【２５１９】
このような問題を解決するために、ベット音の出力期間とウエイト音の出力期間は重ならないよう構成している。例えば、ベットスイッチの操作により３ベットされた場合に、「ダッダッダッ」と０．３９秒間出力されるが、ベットスイッチ操作後にスタートスイッチの操作が有効になる最短時間後にスタートスイッチが操作されてウエイト音が出力される場合でもウエイト音の開始の「テ」の音が聞こえるよりも前にベット音の最後の「ダッ」の出力が終了して聞こえなくなっている。
【２５２０】
このような構成によれば、ベット音によってウエイト音が聞こえなくなることを防ぐことができ、またベット音の音量もウエイト音よりも大きくすることができるため、遊技のテンポがよくなり遊技の興趣が向上する。
【２５２１】
なお、ベット時にベット音以外の遊技音が出力される場合があるが、この遊技音はベット音ではないため、上述したベット音の作用には当てはまらない。ベット時に出力されるベット音以外の遊技音とは、例えばベット待ちの状況で液晶画面に「ＭＡＸベットスイッチ押せ！！」を表示し、ＡＴ等の指示機能に関する抽選結果報知する場合にＭＡＸベットスイッチが操作された場合はＡＴの当選等遊技者に有利な結果を報知する場合に出力される祝福音等である。換言すると遊技メダルを掛けること以外にベットスイッチを使用するときの遊技音はベット音ではない。
【２５２２】
図９４で示す各遊技音の音量は遊技者ボリュームが増加すると各遊技音の音量が比例して増加するようになっているが、これに限らず、特定の遊技音は増加量が少なくなるように構成してもよい。例えば、ウエイト音に関して、遊技者ボリュームが「１」であり、管理者ボリュームが「小さい」のとき音量は８となっており、遊技者ボリュームが「２」であり、管理者ボリュームが「小さい」のとき音量は１２となっており、遊技者ボリュームが「１」のときと「２」のときとでウエイト音の音量が１．２倍になっているが、遊技者ボリュームが「１」であり、管理者ボリュームが「小さい」のとき音量は８であり、遊技者ボリュームが「２」であり、管理者ボリュームが「小さい」のとき音量は９であるようにウエイト音に関しては増加量が少なくなるようにしてもよい（他のベット音やリール始動音の増加量は同一の増加量）。
【２５２３】
また、図９４で示す各遊技音以外にも遊技中のＢＧＭ（Ｂａｃｋ　Ｇｒｏｕｎｄ　Ｍｕｓｉｃ）、ボイス、ＳＥ（Ｓｏｕｎｄ　Ｅｆｆｅｃｔ）を備えている。そして、ＢＧＭ、ボイス、ＳＥの演出ボリュームはベット音、ウエイト音、リール始動音よりも大きく設定されている。例えば、遊技者ボリュームが「１」であり、管理者ボリュームが「小さい」であるとき、ベット音の音量は「１２」、ウエイト音の音量は「８」、リール始動音の音

量は「１０」となっているが、この状況での或るＢＧＭの音量は「３０」、或るボイスの音量は「４５」、或るＳＥの音量は「５０」となっている。なお、或る音量の状況下で全てのＢＧＭ、ボイス、ＳＥがベット音、ウエイト音、リール始動音よりも大きいわけではなく、全てのＢＧＭ、全てのボイス、全てのＳＥのうちベット音、ウエイト音、リール始動音の演出ボリュームよりも音量が大きく設定されているＢＧＭ、ボイス、ＳＥの割合が半分を超えているという意味である。なお、ＢＧＭ、ボイス、ＳＥにおいても遊技者ボリューム、又は管理者ボリュームが大きくなるにつれその音量が比例して増加、又は単に増加する態様となっている。

【２５２４】

また、ベット音、ウエイト音、リール始動音の出力時間や音量に関して上述したが、各音のデータ容量に関して説明する。

【２５２５】

１回のベットで出力可能なベット音データのデータ容量と、ウエイト音１ループ分のウエイト音データのデータ容量と、リール始動音のリール始動音データのデータ容量と、の関係は、ウエイト音データ＞リール始動音データ＞ベット音データとなっている。このようにリール始動音の方がベット音データよりも出力期間が短いがデータ容量として多くなっている。これは、リール始動音をベット音よりも遊技者に印象深くするため単純な音で構成されていないためである。このため、遊技者はリール始動音を覚えやすくなり、遊技テンポの向上を図ることができる。

【２５２６】

＜＜疑似遊技における遊技音について＞＞

疑似遊技時における各種遊技音について説明する。

【２５２７】

疑似遊技とは上述した通り、スタートスイッチの操作を契機に実行されるフリーズ演出であり、特にフリーズ演出中に全てのリールが回転し、ストップスイッチの操作によって対応するリールが停止するような動作を実行するものである。

【２５２８】

このような疑似遊技は、揺れ変動処理やランダム遅延処理を実行するものの本遊技と同様の動作態様となるため、遊技者は疑似遊技が実行されているのか本遊技が実行されているのかがわかり難くなっている。特にリール回転開始時は疑似遊技も本遊技も類似する動作態様であるため、疑似遊技であることを予測できていない遊技者がストップスイッチの停止操作の結果、疑似遊技特有の停止態様となることで驚きと喜びを与えることができ、遊技の興趣を向上させるための要素となっている。

【２５２９】

本実施形態の遊技機において、従来よりも本遊技と疑似遊技とをわかり難くさせることでさらなる興趣の向上を実現する。

【２５３０】

本遊技では、ウエイト音が出力可能となっている。ウエイト音はウエイト期間中に出力されるものである。そして、疑似遊技は加速処理前に開始されるものであるから、ウエイト期間中に相当する期間で疑似遊技を実行することになる。このときにウエイト期間が残っているのにウエイト期間を設けず疑似遊技を開始してしまうと、遊技者はリールが回転開始したことに対して違和感を持ってしまうため、ウエイト期間が残っていた場合は疑似遊技の開始時にウエイト期間に相当する期間はリールの回転開始をせず、ウエイト期間に相当する期間が終了したときにリールの回転を開始するようにする。なお、ウエイト期間に相当する期間中は本遊技と同じウエイト音を出力するように構成している。

【２５３１】

この場合は疑似遊技開始時にウエイト期間のタイマ値を取得し、疑似遊技の動作の最初に取得したウエイト期間のタイマ値をセットし、セットしたウエイト期間のタイマ値を更新しタイマ値が０であると判断したときに疑似遊技に係るリール回転開始処理を実行するようにしている。

【２５３２】
なお、この場合本遊技から疑似遊技に移行するときにウエイト期間が経過したか否かを判断する前に疑似遊技を開始している。また、疑似遊技中にウエイト期間のタイマ値の更新を継続させるか、又は疑似遊技開始後に初期化している。そして、本遊技における最短遊技時間＋疑似遊技における最短遊技時間が４．１秒よりも長い時間となるようにすることで、最短遊技時間を担保することができるし、疑似遊技終了後の本遊技開始時にウエイト期間が残っていないためスムーズに本遊技を開始することができる。
【２５３３】
このように構成することで、遊技者は本遊技が開始したのか疑似遊技が開始したのかわかり難くなるため、疑似遊技であった場合の驚きを創出することができる。
【２５３４】
なお、疑似遊技中にウエイト期間に相当する期間を管理する例を上述したが、これに限らず、本遊技のウエイト終了時に疑似遊技のリール回転開始処理を実行してもよい。換言すると疑似遊技開始前にウエイト期間中か否かを判断して、ウエイト期間であると判断した場合はウエイト期間でないと判断するまで判断処理を繰り返し、ウエイト期間でないと判断した場合は疑似遊技に係るリール回転開始処理を実行するようにする。
【２５３５】
また、疑似遊技が２連続で実行される場合、前回の疑似遊技のリール回転開始から今回の疑似遊技のリール回転開始までに４．１秒経過しているか否かを判断するためのタイマ（タイマの初期値は４．１秒）をリール回転開始時にセットし当該タイマ値が０でない状況で今回の疑似遊技の開始タイミングとなるスタートスイッチの操作を受け付けた場合は、当該タイマ値が０となるまで今回の疑似遊技のリール回転開始処理を実行しないようにする。
【２５３６】
前回の疑似遊技と今回の疑似遊技の間はベットスイッチの操作を受け付けたときに疑似的にベット音を出力するが、クレジットの減算は実施しない。
【２５３７】
今回の疑似遊技におけるスタートスイッチの操作を受け付けた場合は、ランダム遅延処理を実施してもよいし、実施しなくてもよい。
【２５３８】
ランダム遅延を実施しなかった場合でも、ウエイト期間やベット音を演出で表現しているため、疑似遊技であることが先にばれてしまうことをある程度防ぐことが可能であるためである。なお、ランダム遅延を実施した場合は、実施しなかった場合と比べてより今回の遊技が疑似遊技なのか本遊技なのかをわかり難くすることができる。
【２５３９】
疑似遊技の後にランダム遅延を実施する場合は、リールの回転が開始したときにリール始動音を出力する。このときリール始動音を出力するタイミングは、最初に回転開始するリールに対応して出力する場合、最後に回転開始するリールに対応して出力する場合、回転開始したリール毎にリール始動音を出力する場合、リール始動音を出力しない場合が考えられる。
【２５４０】
リール始動音を出力するタイミングとして、最初に回転開始するリールに対応して出力する場合は、最初にランダム遅延処理による遅延時間が無くなったリールが回転したときにリール始動音を出力する。換言すると、左リール、中リール、右リールの何れかのリールのうち最初に回転を開始したリールに対してリール始動音を出力する。
【２５４１】
リール始動音を出力するタイミングとして、最後に回転開始するリールに対応して出力する場合は、最後にランダム遅延処理による遅延時間が無くなったリールが回転したときにリール始動音を出力する。換言すると、左リール、中リール、右リールの何れかのリールのうち最後に回転を開始したリールに対してリール始動音を出力する。

【２５４２】
リール始動音を出力するタイミングとして、回転開始したリール毎にリール始動音を出力する場合は、ランダム遅延処理による遅延時間が無くなったリールが回転する毎にリール始動音を出力する。換言すると、左リール、中リール、右リールの全てのリールが回転を開始したときにリール始動音を出力する。
【２５４３】
このようにランダム遅延があってもリール始動音を出力する場合は、本遊技と同じようなタイミングでリール始動音が出力されるため、疑似遊技から本遊技に移行する際に遊技者の違和感を少なくすることができ、遊技のテンポがよくなり遊技の興趣を向上させることができる。
【２５４４】
リール始動音を出力しない場合は、ランダム遅延処理により遅延時間が無くなったリールが回転してもリール始動音を出力しない。換言すると、左リール、中リール、右リールの何れのリールが回転を開始してもリール始動音を出力しない。この場合は、リール始動音がないためリール始動音がある場合よりも遊技者に違和感を与えてしまうことになるが、遊技者が意図していないタイミングでリール始動音が出力されることを防ぐことができるため、その点において遊技者に違和感を与えないようにすることができる。
【２５４５】
また、疑似遊技から本遊技に移行する場合は、疑似遊技のリール回転開始から本遊技のリール回転開始までの期間がウエイト期間を経過するまで待ってから本遊技のリール回転開始処理を実行してもよい。なお、本遊技のリールの回転開始はランダム遅延処理を実行した後に実行される。換言すると疑似遊技から本遊技に移行したときの本遊技のスタートスイッチの操作によりウエイト期間を創出可能であり、ウエイト音を出力可能となっている。
【２５４６】
このように構成した場合、本遊技から疑似遊技への移行時、疑似遊技から疑似遊技への移行時、疑似遊技から本遊技への移行時において、変化を少なくすることができるため、遊技者に疑似遊技か本遊技かを意識させずに遊技させることが可能であり、遊技のテンポがよくなり、遊技の興趣が向上する。
【２５４７】
また、疑似遊技の開始時にウエイト期間を設ける実施形態を説明したがこれに限らず、疑似遊技の開始時にウエイト期間を設ける場合と設けない場合を有し、ウエイト期間を設けない方がＡＴ等の指示機能に係る抽選結果として遊技者に有利な結果を付与する割合が高くなるようにしてもよい。このような構成によれば、遊技者はウエイトがないことにより違和感を覚え、同時に有利な抽選結果となったことを期待することができ、遊技の興趣が向上する。
【２５４８】
また、疑似遊技の開始時にウエイト期間を設ける実施形態を説明したがこれに限らず、疑似遊技の開始時はウエイト期間を全く設けないものであってもよい。
【２５４９】
また、本遊技から疑似遊技に移行するときに本遊技のリール回転開始からのウエイト期間が残っていても疑似遊技を開始する場合は、最大の残りウエイト期間（本遊技のリール回転開始から疑似遊技のリール回転開始までを最短時間で遊技した場合の期間）中にウエイト音がループ再生されないようになっていてもよい。例えば、最大の残りウエイト期間を２．１秒とした場合、ウエイト音の１ループ分を２．１秒以上とする。このように構成することで、本遊技から疑似遊技へ最短期間で移行した場合にウエイト音がループしないので、同じ音を聞き続けることでの遊技への飽きを軽減させることができる。
【２５５０】
＜遊技機の不正対策や危険な設置の抑制に関する＞
近年では、店舗内における遊技機の種類ごとの設置比率が定められた関係で或る種類の

遊技機の設置比率を上げるために通常の設置方法とは異なる方法で遊技機を設置するケースも出てきている。

【２５５１】

また、近隣店舗との差別化を図るため、店舗の遊技機の設置に関するレイアウトも多様化してきている。

【２５５２】

また、遊技者が遊技機を購入して自宅で遊技するケースも増加してきている。このような遊技者は必ずしも遊技機の取り扱いに長けているわけではないため、危険な設置状況にしてしまう虞が出てくる。

【２５５３】

本実施形態における遊技機は多様な設置状況であっても安全に遊技を可能とさせるために一部の行き過ぎた設置方法を抑制することを目的としている。

【２５５４】

まず正常な遊技機の設置状況としては、図１が示すように底板が水平な接地面（又は載置スペース）に接地しており、天板が底板の水平方向上方に位置するように設置されている。また、左右の側板、裏板が水平な接地面（又は載置スペース）と略直角に立っている。

【２５５５】

このような正常な設置状況であれば、安全に遊技が可能となっている。

【２５５６】

次に危険な設置状況について図９５を基に説明する。

【２５５７】

危険な遊技機の設置状況としては、図９５のように、底板が傾斜のある接地面（例えば左に４５度下り傾斜している接地面）に接地するように設置されている。又は、左側板が水平な接地面に接地するように設置（換言すると、左側板が底になり、天板と底板が水平な接地面と略直角に立っており、右側板が左側板の水平方向上方に位置するように設置）されている。なお、図９５は遊技機正面視において、左に４５度下り傾斜した接地面に底板が設置されている図であり、接地面の傾斜が９０度になると、左側板が水平な接地面に接地するように設置されている図になる。

【２５５８】

このような危険な設置状況では、遊技機が倒れる虞があり、安全な遊技を保証できなくなる。

【２５５９】

＜＜セレクタによる危険な設置状況の防止＞＞

このため、遊技機が左側に傾いている（４５度～９０度）状況においては、遊技機がエラーとなり遊技の進行を停止するようにしている。なお、遊技機が正常な設置状況であるときは、遊技機が正位置で設置されている、又はセレクタが正位置で設置されていると称す。以下本例の説明では、遊技機は電源が投入されており、遊技状態として、１遊技が終了した後のベットがされていない遊技待機中の状況であることを前提として説明する。

【２５６０】

具体的に遊技機をエラーとするための手法として、セレクタに搭載された通路センサの可動片が遊技機が左側に傾いている（４５度～９０度）状況において、当該可動片が揺動することでセレクタエラーを誘発させ、遊技の進行を停止にすることが考えられる。なお、通路センサが所定期間に亘って初期位置ではない状況を検知するとセレクタエラーとする。

【２５６１】

図９６は、セレクタに搭載された可動片、及び当該可動片を検知するセンサを示した図であり、図９６（Ａ）は遊技機が正常な設置状況であるときのセレクタの図であり、図９６（Ｂ）は遊技機が危険な設置状況であるときのセレクタの図である。

【２５６２】

例えば図９６のセンサは通路センサであり、セレクタに搭載された通路センサを構成する可動片が軸支され、セレクタが正位置で設置されている状況では可動片がメダル等に接触可能なようにメダル通路上に可動片が飛び出すように構成され、メダル等が可動片に触れることで、可動片が回転し通路センサを構成するセンサが可動片の揺動によりオン又はオフに変化することで、メダル等を検知するように構成されているセレクタを有する。

【２５６３】

図９６（Ａ）で示すように、このようなセレクタの場合、メダル投入口からメダル等が投入されておらず、セレクタが正位置で設置されている状況で可動片が揺動しないように、バネ等の弾性部材で可動片の揺動を規制可能として可動片が初期位置となるようにしている。また、メダル投入口からメダル等が投入されておらず、セレクタが正位置で設置されている状況において可動片をバネ等の弾性部材により揺動を規制していないが、可動片にかかる重力により、可動片の揺動を規制可能として可動片が初期位置となるようにしているものであってもよい。このような場合は可動片が下向きになるようにセレクタが傾斜をつけて設置されるようにするとより重力の影響を受けやすくなり、可動片が初期位置に安定して存在できるようになる。

【２５６４】

このようなセレクタを搭載した遊技機では、遊技機が正位置で設置されている状況にて、セレクタの可動片が初期位置に存在することになり、この状況にて通路センサは異常であると判断しないため、遊技の進行を停止していない。

【２５６５】

そして図９６（Ｂ）で示すように、このようなセレクタの場合、メダル投入口からメダル等が投入されておらず、遊技機が危険な設置状況で設置されている状況では可動片が揺動するように、バネ等の弾性部材や可動片が受ける重力ベクトルが遊技機が正常な状況とは異ならせ、可動片が初期位置とは異なる位置に変位するようにしている。また、メダル投入口からメダル等が投入されておらず、セレクタが正位置で設置されている状況において可動片をバネ等の弾性部材により揺動を規制せず、可動片にかかる重力により、可動片の揺動を規制可能として可動片が初期位置となるようにしているものの場合は、可動片が重力を受ける箇所が変化することで可動片が初期位置とは異なる位置に変位するようにしている。

【２５６６】

そして、このようなセレクタを搭載した遊技機では、遊技機が危険な設置状況で設置された場合は、可動片の重力を受ける箇所が異なることで、可動片が揺動して、電源が投入されたときに、可動片が初期位置から移動することセンサが可動片を検知しなくなり、通路センサが異常であると判断し、遊技の進行を停止可能となっている。

【２５６７】

また、遊技機の危険な設置状況としては、遊技機の裏板を地面と水平な接地面に接地させ、接地面と底板、天板、又は左右の側板が略直角に立っている状況も考えられる。

【２５６８】

このような遊技機の危険な設置状況で設置された場合であってもセレクタの可動片の動作態様は上述したものと同様とし、図９６（Ｂ）が示すような可動片の動作により、電源が投入されたときに、セレクタエラーを検知可能とし遊技の進行を停止させることが可能となる。

【２５６９】

また、遊技機が危険な設置状況であるか否かで判断するために専用のセンサ等で検知するのは部品点数の増加やコストの増加に繋がるため、セレクタに備えられているセンサを用いて遊技機の状況を検知可能としている。このため、遊技機としては正常な設置状況であって電源が投入されているときは、セレクタの向きが遊技機が危険な設置状況であるときと同じ向きになれば、上述したセレクタエラーになり得る。例えば、セレクタを正位置から左側に４５度～９０度傾けている状況やセレクタを正位置から後ろに９０度倒した状況にするとセレクタエラーを検知可能となり、遊技の進行を停止させることが可能となる

。
【２５７０】
このような構成によれば、遊技機が危険な設置状況となったときに遊技を進行させないようにすることができるため、遊技機の危険な設置方法を抑制することが可能となる。また、セレクタを危険な設置状況と同様な方向に傾けることで、セレクタエラーとなることから、セレクタに対する不正行為により一度取り外されたセレクタの再設置時に誤った方向で設置されることでの不正検知の効果も期待できる。
【２５７１】
なお、もし、遊技機が危険な設置状況であって、セレクタエラーが発生しないようになっていた場合は、３ベットがされている状況でスタートスイッチが操作されると、リールが回転し、停止スイッチの操作に応じてリールが停止可能となっている（遊技が進行可能となっている）。
【２５７２】
＜＜メダル払出に関する危険な設置状況の防止＞＞
遊技機の危険な設置状況を図９７を用いて説明する。
【２５７３】
図９７は、遊技機の左側板を水平な接地面に接地させたときの状況下で前扉裏面から見た図である。図示されていないが、実際は前扉が閉じている状況となっている。なお、図９７の黒矢印は点線で囲んだ部位を拡大していることを示している。
【２５７４】
遊技機の左側板を水平な接地面に接地させたときに所定のエラーとなって遊技の進行を停止しないものや、遊技中は所定のエラーを検知しないことで図９７の状況となっても遊技の進行を停止しないものにおいては、遊技中に図９７の状況となっており、その後全リール停止後に所定数の払出が行われ得る図柄組合せが停止していた場合は、払出処理が実行可能となっている。
【２５７５】
図９７の状況で所定数の払出処理が実行された場合（ホッパに所定数以上のメダルが貯留されている状況）は、受け皿２８にメダルが排出されずに図９７の受入部にメダルが貯留可能となるよう構成されている。
【２５７６】
なお、正常な設置状況において、ホッパの排出口と返却通路のメダル払出口４５が前扉閉鎖時においても所定距離離れている。換言すると、ホッパから払い出されたメダルはホッパの排出口から飛び出して、返却通路のメダル払出口４５を通過して受け皿２８に導かれるようになっている。このホッパの排出口から飛び出してから返却通路のメダル払出口４５を通過するまでの少なくとも所定距離間はメダルは空中にいる状態になっている。
【２５７７】
そして、危険な設置状況となった場合は、図９７で示すように空中にいるメダルの受ける重力ベクトルが正常な設置状況とは異なるが、ホッパの排出口から飛び出したメダルが返却通路のメダル払出口４５の縁にぶつからず返却通路のメダル払出口４５を通過して返却通路の受入部に貯留されることになる。
【２５７８】
また、返却通路の受入部には、危険な設置状況において、２５Φのメダルが１５枚（遊技機規則上の最大払出枚数分）入る幅と奥行きになっているため、メダルが１５枚払い出し可能な仕様であっても返却通路の受入部に貯留可能となっている。
【２５７９】
また、返却通路の受入部は図９７の＜点線で囲まれた部分を右側面から見た図＞で示すように前面に突出している返却通路の受入部にメダルが貯留可能となっている。遊技メダルのサイズは厚さ約１．６ｍｍ、直径２５ｍｍが一般的であるため、このメダルが１５枚貯留可能となるためには返却通路の受入部の容量（返却通路のメダル払出口周辺の突出部の容量）は、６００ｍｍ^{2}以上の容量となっている。

【２５８０】
このように構成することで、危険な設置状況であるときのメダル払出時は、メダルが受け皿２８に出ることなく、返却通路の受入部に貯留されるので、メダルが払い出されないことで実質的に遊技の進行を停止することが可能となり、危険な設置状況での遊技を防ぐことが可能となる。
【２５８１】
また、遊技機の裏板を水平面に接地させた場合に払出処理が実行された場合は、メダルが返却通路のメダル払出口４５の縁に衝突することで、メダルを受け皿２８に導かないよう構成されている。
【２５８２】
このような構成においても、遊技の進行が実質的にできないため、危険な設置状況を抑制することができる。
【２５８３】
＜＜スピーカに関する不正対策＞＞
近年、不正を行うものが不正操作を実行する際に発生するエラー音や通常とは異なる態様の音（同じ音が連続して出力されたり、所定音が出力し得ない状況で所定音が出力されたりする態様）を意図的に聞こえにくくするためにスピーカに対して不正を行う事案が出てきている。
【２５８４】
本実施形態に係る遊技機では、スピーカに不正操作が行われてもなるべく音が聞こえるようにすることを目的としている。
【２５８５】
図９８は、遊技機正面視の図であり、下スピーカと上スピーカが備えられている。なおスピーカは前扉の裏側に固定されている。
【２５８６】
図９８の破線で示す箇所が下スピーカのコーン紙の全周であり、遊技機正面からはスピーカの全体像を視認できないようになっている。また、スピーカのコーン紙の直径は７０ｍｍである。
【２５８７】
そして、遊技機の前扉にはスピーカのコーン紙、及びセンターキャップを覆うようにカバー部材が配置されており、カバー部材にはスピーカの音を遊技者に向けて出力するためのカバー部材の穴が多数形成されている。カバー部材は非磁性体の金属から構成されている。なお、図９８はイメージ図であり、カバー部材の穴の数は図の通りではない。
【２５８８】
カバー部材の穴の直径は２ｍｍであり、一方の下スピーカに対応するカバー部材の穴は３００個開いている。
【２５８９】
つまり、カバー部材の穴の面積の総数は、９４２平方ミリメートル（（２／２）×（２／２）×３．１４×３００）である。対して、コーン紙、及びセンターキャップの面積は３８４６．５平方ミリメートル（（７０／２）×（７０／２）×３．１４）である。換言すると、カバー部材の穴の面積の総数はコーン紙、及びセンターキャップの面積の１／４未満となっている。
【２５９０】
このように構成することで、カバー部材の全穴から針金等が侵入し、コーン紙、及びセンターキャップにカバー部材の穴の面積の総数分穴が開いたとしても、コーン紙、及びセンターキャップの面積のうち３／４以上は残るように構成している。
【２５９１】
このため、コーン紙、及びセンターキャップがカバー部材の全穴から針金等が侵入することでやぶれたとしても、コーン紙、及びセンターキャップの面積のうち３／４以上は残る。コーン紙、及びセンターキャップの面積のうち３／４以上は残っている状況の音量の

低下率は２０％未満となるように構成しているため、遊技機からのエラー音や遊技音はやぶれたスピーカからでも十分に聞こえるようになっている。

【２５９２】

なお、コーン紙、及びセンターキャップがカバー部材の全穴から針金等が侵入することでやぶれた状況において、遊技者が設定できる音量が最小（無音を除く）であった場合でも、遊技音は平均５０デシベル以上であり十分に聞こえるようになっている。なお、エラー音は遊技者が音量を変更できない音となっている。

【２５９３】

また、上述した説明では、コーン紙、及びセンターキャップがカバー部材の全穴から針金等が侵入することでやぶれた状況を説明したが、カバー部材の全穴がコーン紙の前面のみにあって、コーン紙のみが破れる状況であってコーン紙にカバー部材の穴の面積の総数分穴が開いたとしても、コーン紙の面積のうち３／４以上は残るようになっている。

【２５９４】

そして、コーン紙の面積のうち３／４以上は残っている状況の音量の低下率も２０％未満となるように構成しているため、遊技機からのエラー音や遊技音は十分に聞こえるようになっている。

【２５９５】

上述したカバー部材の穴の数、穴のサイズ、コーン紙、及びセンターキャップのサイズ等は例示であり、コーン紙、及びセンターキャップがカバー部材の全穴から針金等が侵入されて、コーン紙の面積のうち３／４以上残るように構成されていれば、それぞれの設計は任意の値で良い。

【２５９６】

図９８の上スピーカは、スピーカのコーン紙、及びセンターキャップの面積とカバー部材の面積が略同一となっている。また、カバー部材の略前面にカバー部材の穴が形成されている。スピーカのコーン紙、及びセンターキャップは縦が１００ｍｍ、横が３０ｍｍの略長方形となっている。

【２５９７】

カバー部材の穴の直径は２ｍｍであり、一方の上スピーカに対応するカバー部材の穴は４８０個開いている。

【２５９８】

つまり、カバー部材の穴の面積の総数は、１５０７．２平方ミリメートル（（２／２）×（２／２）×３．１４×４８０）である。対して、コーン紙、及びセンターキャップの面積は３０００平方ミリメートル（１００×３０）である。換言すると、カバー部材の穴の面積の総数はコーン紙、及びセンターキャップの面積の約１／２（１／１．９９）となっている。

【２５９９】

このような上スピーカの場合、カバー部材の全穴から針金等が侵入し、コーン紙、及びセンターキャップにカバー部材の穴の面積の総数分穴が開いたとしても、コーン紙、及びセンターキャップの面積のうち１／１．５以上～１／２．５未満は残るように構成している。

【２６００】

そして、コーン紙、及びセンターキャップの面積のうち１／１．５以上～１／２．５未満は残っている状況の音量の低下率は５０％未満となるように構成している。

【２６０１】

このような構成によれば、スピーカのコーン紙、及びセンターキャップの面積とカバー部材の面積が略同一であって、カバー部材の全穴から針金等が侵入し、コーン紙、及びセンターキャップにカバー部材の穴の面積の総数分穴が開いたとしても、遊技機からのエラー音や遊技音は十分に聞こえるようになっており、遊技機に対する不正を未然に防ぐことができる。

【２６０２】

また上スピーカの例であっても下スピーカの例と同様な状況として、コーン紙、及びセンターキャップがカバー部材の全穴から針金等が侵入することでやぶれた状況において、遊技者が設定できる音量が最小（無音を除く）であった場合であっても、遊技音は平均４０デシベル以上であり十分に聞こえるようになっている。なお、エラー音は遊技者が音量を変更できない音となっている。

【２６０３】

上述したカバー部材の穴の数、穴のサイズ、コーン紙、及びセンターキャップのサイズ等は例示であり、コーン紙、及びセンターキャップがカバー部材の全穴から針金等が侵入されて、コーン紙の面積のうち１／１．５以上～１／２．５未満は残るように構成されていれば、それぞれの設計は任意の値で良い。

【２６０４】

なお、図示していないが、コーン紙、及びセンターキャップの面積のうち１／２．５以上～３／４未満は残っている状況の音量の低下率は４０％未満となるように構成しているため、このような状況となるカバー部材の穴の数、穴のサイズ、コーン紙、及びセンターキャップのサイズ等で構成することでも、カバー部材の全穴から針金等が侵入し、コーン紙、及びセンターキャップにカバー部材の穴の面積の総数分穴が開いたとしても、遊技機からのエラー音や遊技音は十分に聞こえるようになっており、遊技機に対する不正を未然に防ぐことができる。

【２６０５】

＜＜投入口から液体が流入されることに対する不具合の抑制＞＞

近年、メダル投入口にお茶等の飲料を流し込まれる事件が散見される。

【２６０６】

メダル投入口はメダルを遊技機内に入れるために穴が開いている。メダル投入口の穴が大きいとメダルを一気に入れやすくなり、メダル投入口の穴が小さいとメダルが１枚ずつ入れやすくなる。

【２６０７】

また、メダル投入口から投入されたメダルは、セレクタを通ってホッパに導かれる場合と、セレクタから返却通路を通って受け皿２８に導かれる場合がある。

【２６０８】

これはメダルの規格が実態として決まっているからであり、このように、メダル投入口は遊技機の内部にメダルを所定の決まった場所に導くようになっているため、メダルが所定の決まった場所以外の場所に導かないようになっている（イレギュラーとしてメダルがこぼれることはある）。

【２６０９】

しかし、メダル投入口から液体が投入されると、想定外の箇所に液体が飛び散り、火災や故障の要因となってしまう。

【２６１０】

本実施形態に係る遊技機において、メダル投入口から液体を流入されても不具合の発生を抑制することを目的としている。

【２６１１】

図９９は前扉を裏側から正面視した図であり、図１００はセレクタを右側面から見た図である。

【２６１２】

まず投入される虞のある液体として、店舗で販売しているお茶、水、コーヒー又はジュースが可能性としては高く、容量は１５０ｍｌ～５００ｍｌが一般的である。この中で最も低い動粘度は水であり１．００４×１０$^{-6}$ｍ^{2}／Ｓ（２０℃）となっている。

【２６１３】

以下の説明では、投入される可能性のある液体として最も動粘度の低い水を例にして説明するため、水よりも動粘度の高いお茶、コーヒー、又はジュースに置き換えても構成を充足することは言うまでもない。

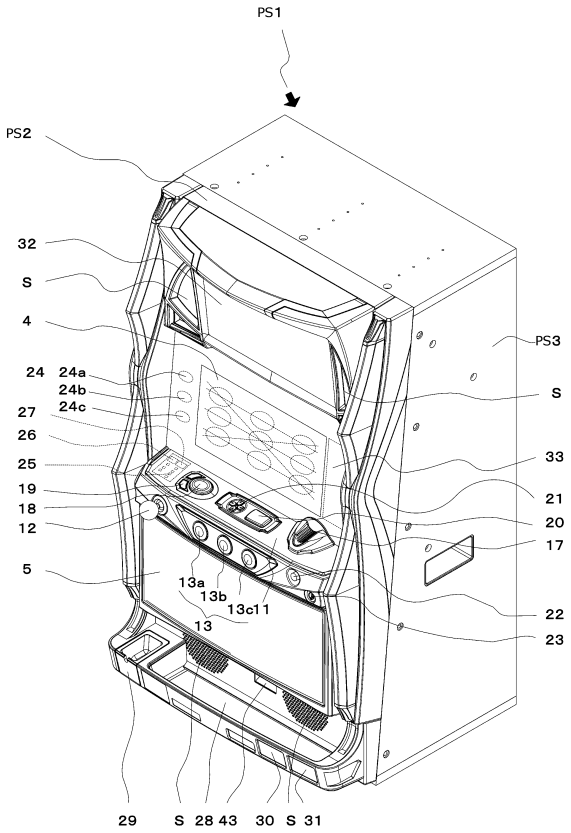
【２６１４】
もし、メダル投入口から投入された液体が電源ＢＯＸに流れてしまうと電気がショートして火災が発生してしまう虞がある。また、もしメダル投入口から投入された液体がホッパに流れてしまうとホッパの故障の要因となってしまう虞がある。
【２６１５】
このため、本実施形態に係る遊技機ではメダル投入口から投入され液体をなるべく受け皿２８に導くよう構成している。
【２６１６】
まず、液体が流入される入り口となるメダル投入口の穴のサイズを、縦１．７ｍｍ以上から３ｍｍ未満、横２５ｍｍ以上から３０ｍｍ未満の略長方形とする。これは一般的なペットボトルの口径３０ｍｍよりも小さくするためである。
【２６１７】
このように構成することで、液体がメダル投入口から一気に流れることを抑制できるため、液体の流下速度を一定以下に抑えることができる。このため速度を増した液体が遊技機筐体内に飛び込むような事態を防ぐことができる。
【２６１８】
次に、メダル投入口から流入した液体はセレクタに入るため、セレクタからホッパに導かれないように、セレクタからホッパまでのメダルが転動する通路の幅（図１００のＡの幅）を３ｍｍ未満にする。
【２６１９】
このように構成することで、セレクタ内にメダルを通過させることはできるが、液体は通路からこぼれて返却通路に導くことができる。このため液体がホッパまで導かれ難くすることができ、ホッパの故障を防ぐことができる。なお、ホッパまでの通路は図９９のシュート部材があるため、若干ホッパに導かれてもシュート部材で止まることが可能である。
【２６２０】
次に、返却通路に導かれた液体は返却通路を通って受け皿２８に導かれる。返却通路は前扉裏面にビスで複数個所固定されており（図示せず）、返却通路の周囲に液体が漏れないように構成されている。また、メダル払出口を液体の流下経路に配置されないよう構成されているため、メダル払出口から液体が飛び出ることを防いでいる。また、返却通路が覆っている前扉裏側の範囲には一部材（一つの部材）で構成されているため隙間がないように構成している。
【２６２１】
このように構成することでセレクタから返却通路に導かれた液体を返却通路内を流下させて受け皿２８に導くことができる。このため、液体が筐体内にこぼれ難くなるので、電源ＢＯＸの方に液体が導かれにくくなり、火災や故障を防ぐことができる。
【２６２２】
そして、受け皿２８に導かれた液体が受け皿２８から零れ難いように構成している。具体的には、受け皿の容積を５００ｍｌ以上にしている。
【２６２３】
このように構成することで、一般的なペットボトルサイズの液体を全てメダル投入口から注がれても、受け皿２８で受けることができ、店舗側にこぼれにくいので、店舗の清掃の負担を軽減させることができる。
【２６２４】
なお、メダル投入口から注がれた液体は１００％受け皿に導かれなくてもよい。これは通常液体が流下する過程で各通路や壁に一部残るため、メダル投入口から５００ｍｌの液体が注がれても受け皿２８に貯まる液体が５００ｍｌ未満となる。また、液体が筐体の底部に少し零れる程度では火災や故障が発生する可能性が低いことから、メダル投入口から注がれた液体のうち５０％以上は受け皿２８に貯まるよう構成すれば、目的を達成できる。

【２６２５】
本実施形態では遊技機として、スロットマシン（回胴式遊技機）の構成を例示したが、ぱちんこ遊技機、じやん球遊技機、パロット、又はカジノマシン等の様々な遊技機に適用できる。
【２６２６】
以上、本発明を説明するために記載した本実施形態の各技術内容は、適宜組み合わせることができる。
【符号の説明】
【２６２７】
ＰＳ１　：スロットマシン
ＰＳ２　：フロントパネル
ＰＳ３　：キャビネット
Ｓ　：スピーカ
１００　：主制御基板
１０００　：副制御基板
４　：表示窓
５　：下部パネル
６　：リールユニット
７　：リールベース
８ａ　：左リール
８ｂ　：中リール
８ｃ　：右リール
１１　：操作パネル
１２　：スタートスイッチ
１３　：ストップスイッチ
１３ａ　：左ストップスイッチ
１３ｂ　：中ストップスイッチ
１３ｃ　：右ストップスイッチ
１７　：メダル投入口
１８　：ＭＡＸベットスイッチ
１９　：１ベットスイッチ
２０　：サブスイッチ
２１　：サブ十字キースイッチ
２２　：イジェクトスイッチ
２４　：操作指示ランプ
２４ａ　：左操作指示ランプ
２４ｂ　：中操作指示ランプ
２４ｃ　：右操作指示ランプ
２５　：ベット数表示ランプ
２５ａ　：１ベットランプ
２５ｂ　：２ベットランプ
２５ｃ　：３ベットランプ
２６　：クレジット数表示器
２６ａ　：セグメント表示器
２６ｂ　：セグメント表示器
２７　：獲得枚数表示器
２７ａ　：セグメント表示器
２７ｂ　：セグメント表示器
２８　：受け皿
２９　：タバコ用灰皿

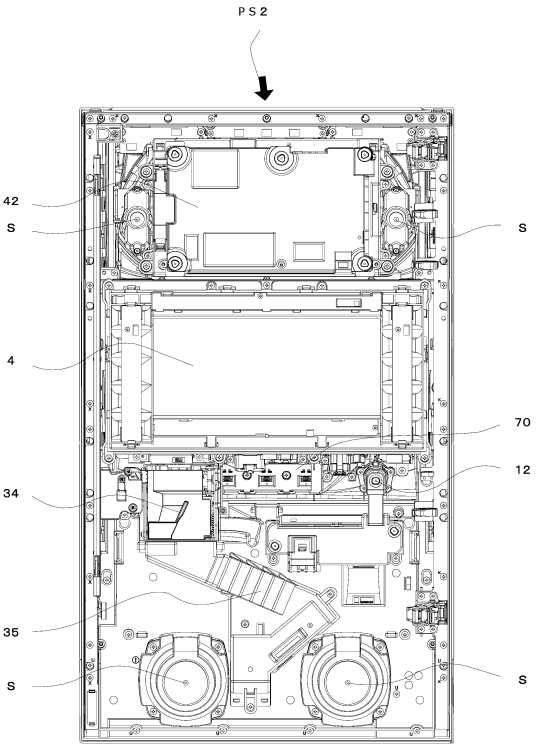
３０　　：シール収容部
３２　　：表示装置
３４　　：メダルセレクタ
３７　　：設定キースイッチ
３８　　：設定スイッチ
３９　　：電源装置
４０　　：電源スイッチ
４４　　：ホッパ
４５　　：メダル払出口
４６　　：補助タンク
４７　　：外部出力端子板

【図面】

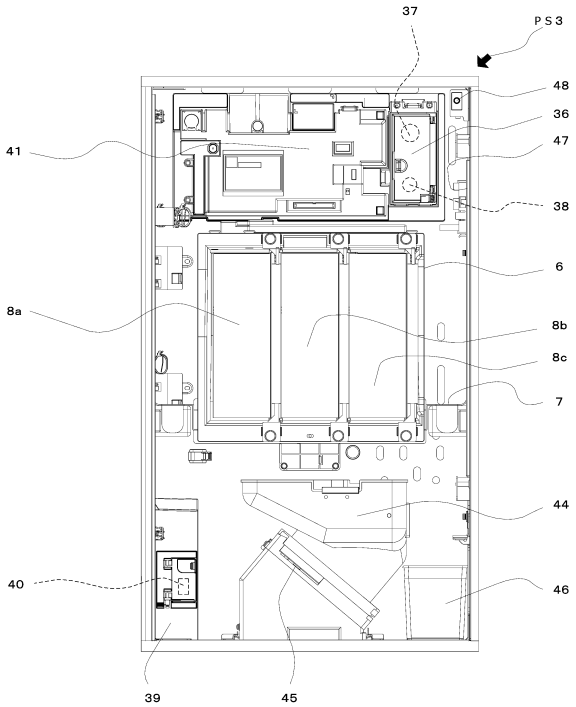
【図１】



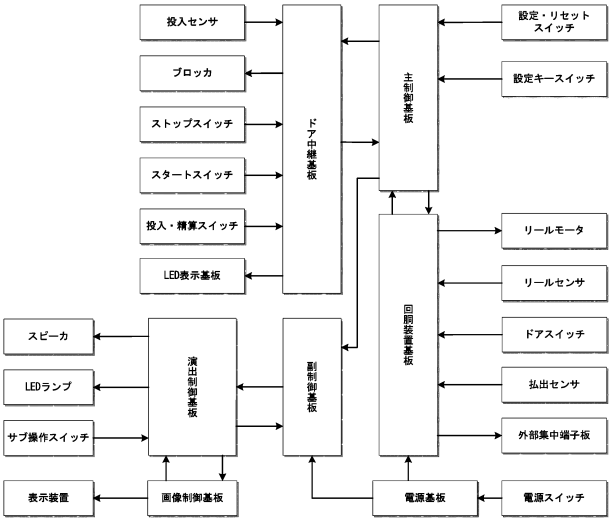
【図２】



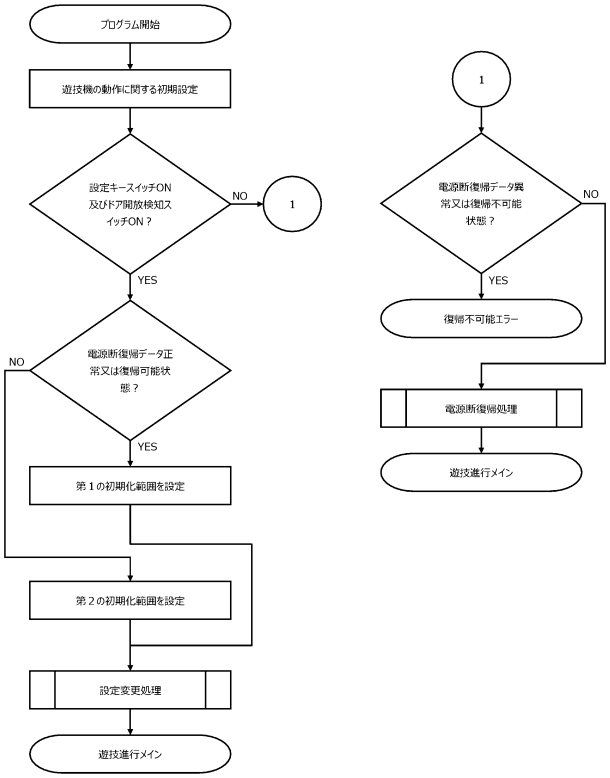
【図３】


37
ＰＳ３
48
36
47
41
38
6
8a
8b
8c
7
44
40
46
39
45

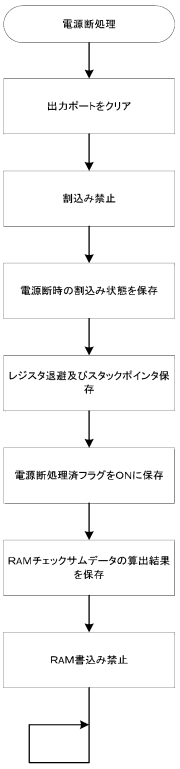
【図４】


投入センサ
ブロッカ
ストップスイッチ
スタートスイッチ
投入・精算スイッチ
LED表示基板
ドア中継基板
主制御基板
設定・リセットスイッチ
設定キースイッチ
リールモータ
リールセンサ
ドアスイッチ
払出センサ
外部集中端子板
回胴装置基板
スピーカ
LEDランプ
サブ操作スイッチ
表示装置
演出制御基板
副制御基板
画像制御基板
電源基板
電源スイッチ

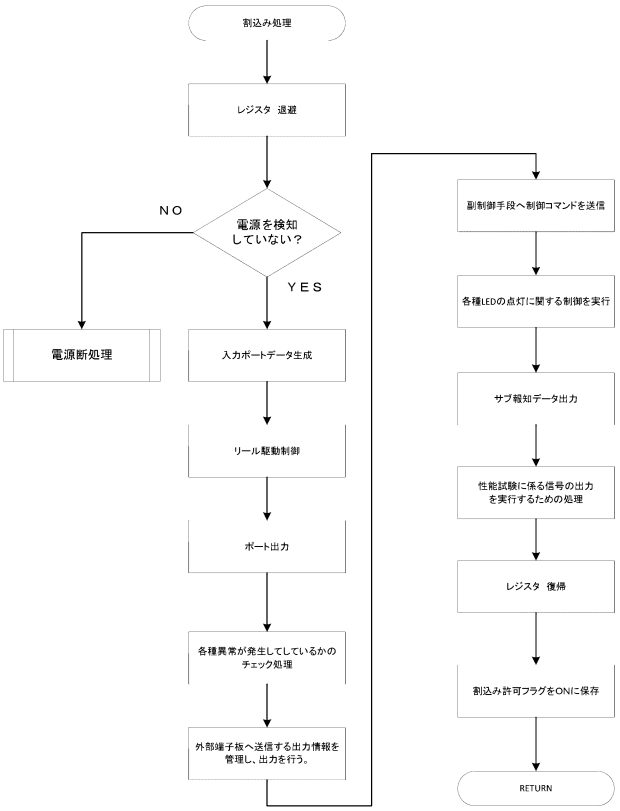
【図５】


プログラム開始
遊技機の動作に関する初期設定
設定キースイッチON及びドア開放検知スイッチON？
NO
1
YES
電源断復帰データ正常又は復帰可能状態？
NO
YES
第１の初期化範囲を設定
第２の初期化範囲を設定
設定変更処理
遊技進行メイン
1
電源断復帰データ異常又は復帰不可能状態？
NO
YES
復帰不可能エラー
電源断復帰処理
遊技進行メイン

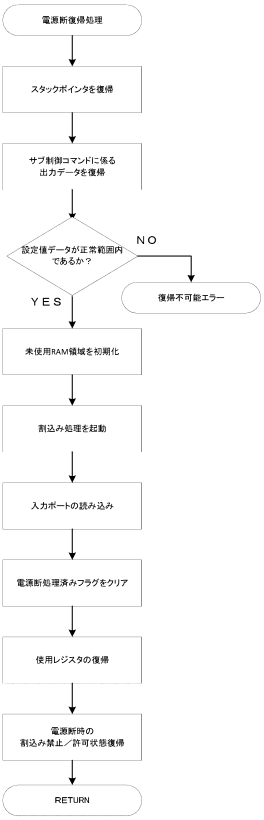
【図６】


電源断処理
出力ポートをクリア
割込み禁止
電源断時の割込み状態を保存
レジスタ退避及びスタックポインタ保存
電源断処理済フラグをONに保存
RAMチェックサムデータの算出結果を保存
RAM書込み禁止

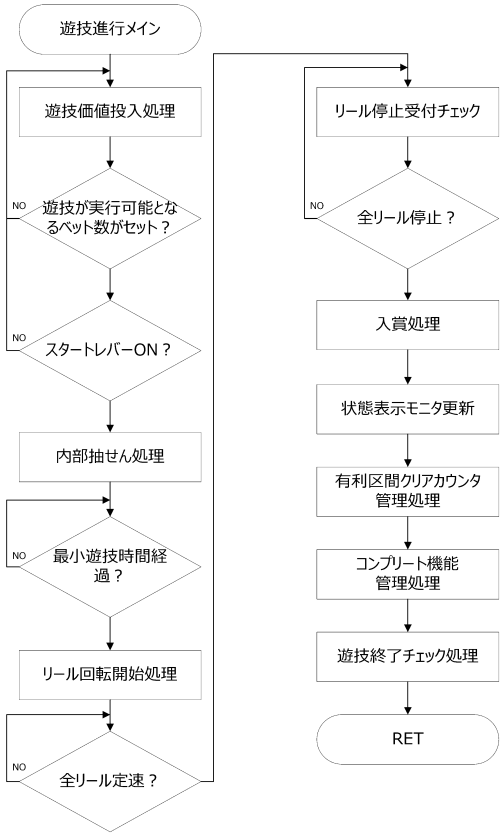
【図７】


割込み処理
レジスタ 退避
電源を検知していない？
NO
YES
電源断処理
入力ポートデータ生成
リール駆動制御
ポート出力
各種異常が発生してしているかのチェック処理
外部端子板へ送信する出力情報を管理し、出力を行う。
副制御手段へ制御コマンドを送信
各種LEDの点灯に関する制御を実行
サブ報知データ出力
性能試験に係る信号の出力を実行するための処理
レジスタ 復帰
割込み許可フラグをONに保存
RETURN

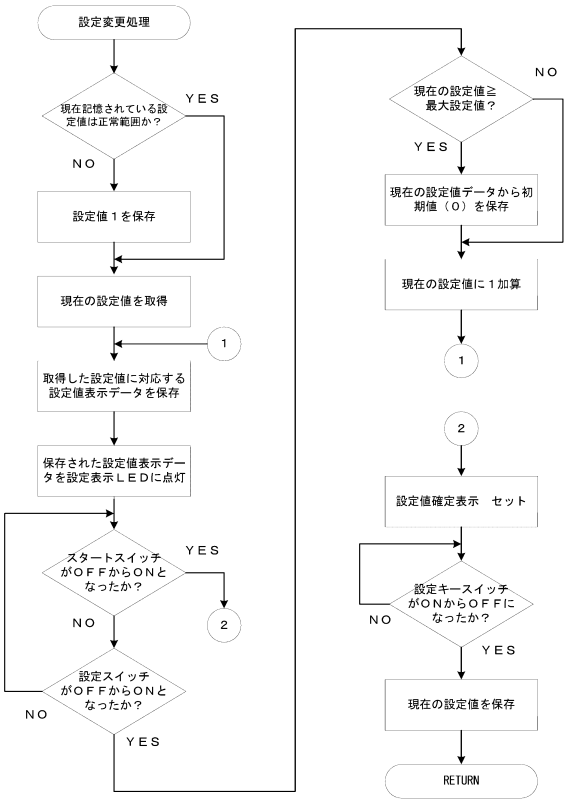
【図８】


電源断復帰処理
スタックポインタを復帰
サブ制御コマンドに係る出力データを復帰
設定値データが正常範囲内であるか？
NO
YES
復帰不可能エラー
未使用RAM領域を初期化
割込み処理を起動
入力ポートの読み込み
電源断処理済みフラグをクリア
使用レジスタの復帰
電源断時の割込み禁止／許可状態復帰
RETURN

【図９】


遊技進行メイン
遊技価値投入処理
遊技が実行可能となるベット数がセット？
NO
スタートレバーON？
NO
内部抽せん処理
最小遊技時間経過？
NO
リール回転開始処理
全リール定速？
NO
リール停止受付チェック
全リール停止？
NO
入賞処理
状態表示モニタ更新
有利区間クリアカウンタ管理処理
コンプリート機能管理処理
遊技終了チェック処理
RET

【図１０】


設定変更処理
現在記憶されている設定値は正常範囲か？
YES
NO
設定値１を保存
現在の設定値を取得
1
取得した設定値に対応する設定値表示データを保存
保存された設定値表示データを設定表示ＬＥＤに点灯
スタートスイッチがＯＦＦからＯＮとなったか？
YES
NO
2
設定スイッチがＯＦＦからＯＮとなったか？
NO
YES
現在の設定値≧最大設定値？
NO
YES
現在の設定値データから初期値（０）を保存
現在の設定値に１加算
1
2
設定値確定表示 セット
設定キースイッチがＯＮからＯＦＦになったか？
NO
YES
現在の設定値を保存
RETURN

【図１１】

	第１回胴	第２回胴	第３回胴
20	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
19	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
18	青ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
17	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ
16	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
15	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
14	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
13	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
12	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ
11	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
10	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
8	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ
7	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ
6	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA
5	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ
4	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ
3	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ
2	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ
1	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA

【図１２】

①	役物未作動時
②	１種ＢＢ作動時のＲＢ作動時

	第１回胴	第２回胴	第３回胴	入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称	規定数及び遊技状態	
					３枚	３枚
					①	②
1	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
2	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
3	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
4	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
5	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
6	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
7	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
8	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	１種ＢＢ作動図柄	１種ＢＢ	－
9	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技０１作動図柄	再遊技	－
10	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	再遊技０２作動図柄	再遊技	－
11	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
12	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
13	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
14	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
15	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
16	ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
17	ﾌﾞﾗﾝｸ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
18	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
19	ﾌﾞﾗﾝｸ	金ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
20	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０３作動図柄	再遊技	－
21	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
22	ﾘﾌﾟﾚｲ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
23	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
24	ﾘﾌﾟﾚｲ	金ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０４作動図柄	再遊技	－
25	青ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
26	金ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
27	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０５作動図柄	再遊技	－
28	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
29	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０６作動図柄	再遊技	－
30	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０７作動図柄	再遊技	－
31	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０７作動図柄	再遊技	－
32	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０７作動図柄	再遊技	－
33	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	再遊技０７作動図柄	再遊技	－
34	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	再遊技０８作動図柄	再遊技	－
35	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	再遊技０８作動図柄	再遊技	－
36	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	再遊技０９作動図柄	再遊技	－

【図１３】

37	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
38	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
39	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
40	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
41	ｽｲｶ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
42	ｽｲｶ	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
43	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
44	ｽｲｶ	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	再遊技１０作動図柄	再遊技	－
45	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	再遊技１１作動図柄	再遊技	－
46	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	再遊技１１作動図柄	再遊技	－
47	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	再遊技１１作動図柄	再遊技	－
48	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	再遊技１１作動図柄	再遊技	－
49	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	再遊技１２作動図柄	再遊技	－
50	ﾘﾌﾟﾚｲ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	再遊技１２作動図柄	再遊技	－
51	ﾘﾌﾟﾚｲ	金ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	再遊技１２作動図柄	再遊技	－
52	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	1	1
53	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	1	1
54	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	1	1
55	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０１入賞図柄	1	1
56	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	入賞０２入賞図柄	1	1
57	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	入賞０２入賞図柄	1	1
58	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	入賞０２入賞図柄	1	1
59	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	入賞０２入賞図柄	1	1
60	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	入賞０３入賞図柄	1	1
61	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	入賞０３入賞図柄	1	1
62	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	入賞０３入賞図柄	1	1
63	ﾍﾞﾙA	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	入賞０３入賞図柄	1	1
64	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	1	1
65	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	1	1
66	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	1	1
67	ﾍﾞﾙB	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０４入賞図柄	1	1
68	金ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０５入賞図柄	1	1
69	金ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０５入賞図柄	1	1
70	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０５入賞図柄	1	1
71	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０５入賞図柄	1	1
72	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	入賞０６入賞図柄	1	1
73	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	入賞０６入賞図柄	1	1
74	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	ﾊﾞｰ	入賞０６入賞図柄	1	1
75	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	金ﾊﾞｰ	入賞０６入賞図柄	1	1
76	金ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	入賞０７入賞図柄	1	1
77	金ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	入賞０７入賞図柄	1	1

【図１４】

78	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	入賞０７入賞図柄	1	1
79	ﾍﾞﾙB	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	入賞０７入賞図柄	1	1
80	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０８入賞図柄	1	1
81	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０８入賞図柄	1	1
82	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞０８入賞図柄	1	1
83	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞０８入賞図柄	1	1
84	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞０９入賞図柄	1	1
85	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞０９入賞図柄	1	1
86	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞０９入賞図柄	1	1
87	ﾍﾞﾙA	青ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞０９入賞図柄	1	1
88	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１０入賞図柄	1	1
89	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１０入賞図柄	1	1
90	ﾍﾞﾙB	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１０入賞図柄	1	1
91	ﾍﾞﾙB	金ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１０入賞図柄	1	1
92	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１１入賞図柄	1	1
93	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１１入賞図柄	1	1
94	ﾍﾞﾙB	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１１入賞図柄	1	1
95	ﾍﾞﾙB	青ｾﾌﾞﾝ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１１入賞図柄	1	1
96	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１２入賞図柄	1	1
97	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１２入賞図柄	1	1
98	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１２入賞図柄	1	1
99	ﾍﾞﾙA	金ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞１２入賞図柄	1	1
100	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１３入賞図柄	1	1
101	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞１４入賞図柄	1	1
102	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞１５入賞図柄	1	1
103	ﾘﾌﾟﾚｲ	赤ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞１６入賞図柄	1	1
104	ﾘﾌﾟﾚｲ	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞１７入賞図柄	1	1
105	ﾘﾌﾟﾚｲ	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞１８入賞図柄	1	1
106	ﾘﾌﾟﾚｲ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞１９入賞図柄	1	1
107	ﾘﾌﾟﾚｲ	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞２０入賞図柄	1	1
108	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２１入賞図柄	1	1
109	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞２２入賞図柄	1	1
110	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞２３入賞図柄	1	1
111	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	入賞２４入賞図柄	1	1
112	ﾘﾌﾟﾚｲ	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞２５入賞図柄	1	1
113	ﾘﾌﾟﾚｲ	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞２６入賞図柄	1	1
114	ﾘﾌﾟﾚｲ	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞２７入賞図柄	1	1
115	ﾘﾌﾟﾚｲ	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	入賞２８入賞図柄	1	1
116	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	入賞２９入賞図柄	1	1
117	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	入賞３０入賞図柄	1	1
118	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	入賞３１入賞図柄	1	1

【図１５】

119	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞３２入賞図柄	1	1
120	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞３３入賞図柄	1	1
121	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞３３入賞図柄	1	1
122	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	入賞３４入賞図柄	1	1
123	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	入賞３４入賞図柄	1	1
124	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞３５入賞図柄	1	1
125	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞３５入賞図柄	1	1
126	ﾊﾞｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	入賞３６入賞図柄	1	1
127	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	入賞３６入賞図柄	1	1
128	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	入賞３６入賞図柄	1	1
129	ﾍﾞﾙB	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	入賞３６入賞図柄	1	1
130	ﾊﾞｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞３７入賞図柄	1	1
131	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞３７入賞図柄	1	1
132	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞３７入賞図柄	1	1
133	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	入賞３８入賞図柄	1	1
134	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ	入賞３８入賞図柄	1	1
135	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞３８入賞図柄	1	1
136	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞３９入賞図柄	1	1
137	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞３９入賞図柄	1	1
138	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４０入賞図柄	1	1
139	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４０入賞図柄	1	1
140	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞４０入賞図柄	1	1
141	ﾁｪﾘｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞４０入賞図柄	1	1
142	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４０入賞図柄	1	1
143	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４０入賞図柄	1	1
144	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞４０入賞図柄	1	1
145	ﾁｪﾘｰ	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞４０入賞図柄	1	1
146	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
147	青ｾﾌﾞﾝ	赤ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
148	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
149	青ｾﾌﾞﾝ	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
150	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
151	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
152	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
153	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	入賞４１入賞図柄	1	1
154	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
155	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
156	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
157	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
158	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
159	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1

【図１６】

160	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
161	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
162	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
163	ﾁｪﾘｰ	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
164	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
165	ﾁｪﾘｰ	金ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４２入賞図柄	1	1
166	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
167	青ｾﾌﾞﾝ	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
168	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
169	青ｾﾌﾞﾝ	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
170	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
171	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
172	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
173	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	入賞４３入賞図柄	1	1
174	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	入賞４４入賞図柄	1	1
175	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	入賞４４入賞図柄	1	1
176	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	入賞４５入賞図柄	1	1
177	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４６入賞図柄	1	1
178	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４６入賞図柄	1	1
179	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	入賞４６入賞図柄	1	1
180	ﾁｪﾘｰ	ﾌﾞﾗﾝｸ	金ﾊﾞｰ	入賞４６入賞図柄	1	1
181	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４６入賞図柄	1	1
182	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４６入賞図柄	1	1
183	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	入賞４６入賞図柄	1	1
184	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	金ﾊﾞｰ	入賞４６入賞図柄	1	1
185	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	入賞４６入賞図柄	1	1
186	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	青ｾﾌﾞﾝ	入賞４６入賞図柄	1	1
187	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	入賞４６入賞図柄	1	1
188	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	金ﾊﾞｰ	入賞４６入賞図柄	1	1
189	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞４７入賞図柄	1	1
190	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙA	入賞４８入賞図柄	1	1
191	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙA	入賞４８入賞図柄	1	1
192	ﾊﾞｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞４９入賞図柄	1	1
193	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞４９入賞図柄	1	1
194	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞４９入賞図柄	1	1
195	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟﾚｲ	入賞４９入賞図柄	1	1
196	ﾊﾞｰ	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
197	ﾊﾞｰ	青ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
198	ﾊﾞｰ	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
199	ﾊﾞｰ	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
200	ﾌﾞﾗﾝｸ	赤ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1

【図１７】

201	ﾌﾞﾗﾝｸ	青ｾﾌﾞﾝ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
202	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
203	ﾌﾞﾗﾝｸ	金ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	入賞５０入賞図柄	1	1
204	ﾊﾞｰ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞５１入賞図柄	3	3
205	ﾌﾞﾗﾝｸ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	入賞５１入賞図柄	3	3
206	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾘﾌﾟﾚｲ	ｽｲｶ	入賞５２入賞図柄	10	10
207	ﾘﾌﾟﾚｲ	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞５３入賞図柄	10	10
208	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	入賞５４入賞図柄	10	10
209	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	入賞５４入賞図柄	10	10
210	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞５５入賞図柄	10	10
211	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ｽｲｶ	入賞５５入賞図柄	10	10
212	ﾍﾞﾙA	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	入賞５６入賞図柄	10	10
213	ﾍﾞﾙB	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	入賞５６入賞図柄	10	10
214	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞５７入賞図柄	10	10
215	ﾍﾞﾙB	ﾍﾞﾙA	ﾍﾞﾙA	入賞５７入賞図柄	10	10
216	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	青ｾﾌﾞﾝ	入賞５８入賞図柄	－	1
217	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞５８入賞図柄	－	1
218	ﾊﾞｰ	ﾍﾞﾙA	金ﾊﾞｰ	入賞５８入賞図柄	－	1
219	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	青ｾﾌﾞﾝ	入賞５８入賞図柄	－	1
220	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	ﾊﾞｰ	入賞５８入賞図柄	－	1
221	ﾌﾞﾗﾝｸ	ﾍﾞﾙA	金ﾊﾞｰ	入賞５８入賞図柄	－	1

【図１８】

条件装置一覧

ボーナス条件装置	条件装置	通称	構成要素
0	なし	ハズレ	－
1	１種ＢＢ条件装置	１種ＢＢ	１種ＢＢ

入賞再遊技	条件装置	通称	構成要素
0	なし	－	－
1	再遊技－Ａ条件装置	通常リプレイ	再遊技０１～０２
2	再遊技－Ｂ条件装置	バーフェイク＆弱-フェイク	再遊技０１～０２、０４、０８
3	再遊技－Ｃ条件装置	バーフェイク＆弱-バトル目	再遊技０１～０４、０８
4	再遊技－Ｄ条件装置	バーフェイク＆弱-白揃い	再遊技０１～０２、０４、０７～０８
5	再遊技－Ｅ条件装置	バー揃い＆弱-フェイク	再遊技０１～０２、０４、０８～０９
6	再遊技－Ｆ条件装置	バー揃い＆弱-バトル目	再遊技０１～０４、０８～０９
7	再遊技－Ｇ条件装置	バー揃い＆弱-白揃い	再遊技０１～０２、０４、０７～０９
8	再遊技－Ｈ条件装置	右押し：強-バトル目	再遊技０１～０２、０５
9	再遊技－Ｉ条件装置	右押し：強-白揃い	再遊技０１～０２、０６
10	再遊技－Ｊ条件装置	左リーチ目	再遊技０１～０２、０９～１２
11	入賞－Ａ１条件装置	押し順ベルA群123	入賞０１～０２、０９、２９～３１、５２
12	入賞－Ａ２条件装置	押し順ベルA群132	入賞０３～０４、１０、２９～３１、５３
13	入賞－Ａ３条件装置	押し順ベルA群213	入賞１１、２１～２２、２５～２６、３２～３３、５４
14	入賞－Ａ４条件装置	押し順ベルA群231	入賞１２、１５～１６、１９～２０、３２～３３、３５、５５
15	入賞－Ａ５条件装置	押し順ベルA群312	入賞０５～０６、１３～１４、１７～１８、３３～３４、５６
16	入賞－Ａ６条件装置	押し順ベルA群321	入賞０７～０８、２３～２４、２７～２８、３３～３４、５７
17	入賞－Ｂ１条件装置	押し順ベルB群123	入賞０１～０２、０９、２９～３１、４５、５２
18	入賞－Ｂ２条件装置	押し順ベルB群132	入賞０３～０４、１０、２９～３１、４５、５３
19	入賞－Ｂ３条件装置	押し順ベルB群213	入賞１１、２１～２２、２５～２６、３２～３３、４５、５４
20	入賞－Ｂ４条件装置	押し順ベルB群231	入賞１２、１５～１６、１９～２０、３２～３３、３５、４５、５５
21	入賞－Ｂ５条件装置	押し順ベルB群312	入賞０５～０６、１３～１４、１７～１８、３３～３４、４５、５６
22	入賞－Ｂ６条件装置	押し順ベルB群321	入賞０７～０８、２３～２４、２７～２８、３３～３４、４５、５７
23	入賞－Ｃ１条件装置	押し順ベルＣ群123	入賞２９～３１、３７～４２、４４～４５、４７～４８
24	入賞－Ｃ２条件装置	押し順ベルＣ群132	入賞２９～３１、３７～４２、４４～４５、４７～４９
25	入賞－Ｃ３条件装置	押し順ベルＣ群213	入賞３０～３１、３７～４６
26	入賞－Ｃ４条件装置	押し順ベルＣ群231	入賞３０～３１、３７～４６、４９
27	入賞－Ｃ５条件装置	押し順ベルＣ群312	入賞０９、３７～４５
28	入賞－Ｃ６条件装置	押し順ベルＣ群321	入賞０９、３７～４５、４９
29	入賞－Ｄ条件装置	弱チェリー	入賞４４～４５
30	入賞－Ｅ条件装置	強チェリー	入賞４６
31	入賞－Ｆ条件装置	スイカ	入賞０３、５１
32	入賞－Ｇ条件装置	チャンス目Ａ	入賞４７～４８
33	入賞－Ｈ条件装置	チャンス目Ｂ	入賞４９～５０
34	入賞－Ｉ条件装置	共通１枚	入賞０１～５０
35	入賞－Ｊ条件装置	ＰＢ用共通１枚	入賞０１～０８、３１～３６
36	入賞－Ｋ条件装置	共通ベル	入賞５１～５７
37	入賞－Ｌ条件装置	ＲＢ中共通1枚	入賞０１～５０、５８

【図１９】

ボーナス条件装置	入賞再遊技	1	非ＲＴ(通常時)						
		規定数			3枚	遊技状態		通常時	
		内部抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
１種ＢＢ	－	○	×	4	4	4	4	4	4
－	再遊技－Ａ	○	×	2558	2558	2558	2558	2558	2558
－	再遊技－Ｂ	○	×	2078	2078	2078	2078	2078	2078
１種ＢＢ	再遊技－Ｃ	○	○	4110	4110	4110	4110	4110	4110
１種ＢＢ	再遊技－Ｄ	○	○	8	8	8	8	8	8
１種ＢＢ	再遊技－Ｅ	○	○	1200	1200	1200	1200	1200	1200
１種ＢＢ	再遊技－Ｆ	○	○	1526	1526	1526	1526	1526	1526
１種ＢＢ	再遊技－Ｇ	○	○	8	8	8	8	8	8
１種ＢＢ	再遊技－Ｈ	○	○	32	32	32	32	32	32
１種ＢＢ	再遊技－Ｉ	○	○	8	8	8	8	8	8
１種ＢＢ	再遊技－Ｊ	○	○	4	4	4	4	4	4
－	入賞－Ａ１	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ２	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ３	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ４	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ５	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ６	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ｂ１	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ２	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ３	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ４	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ５	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ６	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｃ１	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ２	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ３	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ４	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ５	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ６	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
１種ＢＢ	入賞－Ｄ	○	○	908	908	908	908	908	908
１種ＢＢ	入賞－Ｅ	○	○	182	182	182	182	182	182
１種ＢＢ	入賞－Ｆ	○	○	656	656	656	656	656	656
１種ＢＢ	入賞－Ｇ	○	○	180	180	180	180	180	180
１種ＢＢ	入賞－Ｈ	○	○	260	260	260	260	260	260
１種ＢＢ	入賞－Ｉ	○	○	12648	12647	12646	12645	12644	12643
１種ＢＢ	入賞－Ｊ	○	○	4	4	4	4	4	4
１種ＢＢ	入賞－Ｋ	○	○	180	181	182	183	184	185
－	入賞－Ｌ	×	×	0	0	0	0	0	0

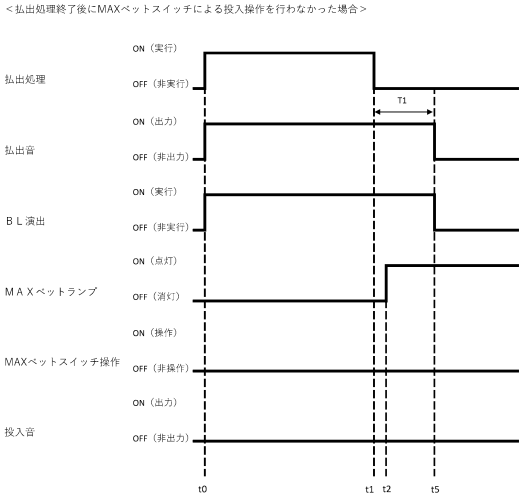
【図２０】

ボーナス条件装置	入賞再遊技	2	ＲＴ１(１種BB条件装置作動中)						
		規定数			3枚	遊技状態		内部中	
		内部抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
１種ＢＢ	－	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ａ	○	×	4	4	4	4	4	4
－	再遊技－Ｂ	○	×	4636	4636	4636	4636	4636	4636
－	再遊技－Ｃ	○	○	4110	4110	4110	4110	4110	4110
－	再遊技－Ｄ	○	○	8	8	8	8	8	8
－	再遊技－Ｅ	○	○	1200	1200	1200	1200	1200	1200
－	再遊技－Ｆ	○	○	1526	1526	1526	1526	1526	1526
－	再遊技－Ｇ	○	○	8	8	8	8	8	8
－	再遊技－Ｈ	○	○	32	32	32	32	32	32
－	再遊技－Ｉ	○	○	8	8	8	8	8	8
－	再遊技－Ｊ	○	○	4	4	4	4	4	4
－	入賞－Ａ１	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ２	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ３	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ４	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ５	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ａ６	○	○	4987	4987	4987	4987	4987	4987
－	入賞－Ｂ１	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ２	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ３	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ４	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ５	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｂ６	○	○	110	110	110	110	110	110
－	入賞－Ｃ１	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ２	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ３	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ４	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ５	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｃ６	○	○	1400	1400	1400	1400	1400	1400
－	入賞－Ｄ	○	○	908	908	908	908	908	908
－	入賞－Ｅ	○	○	182	182	182	182	182	182
－	入賞－Ｆ	○	○	656	656	656	656	656	656
－	入賞－Ｇ	○	○	180	180	180	180	180	180
－	入賞－Ｈ	○	○	260	260	260	260	260	260
－	入賞－Ｉ	○	○	12648	12647	12646	12645	12644	12643
－	入賞－Ｊ	○	○	4	4	4	4	4	4
－	入賞－Ｋ	○	○	180	181	182	183	184	185
－	入賞－Ｌ	×	×	0	0	0	0	0	0

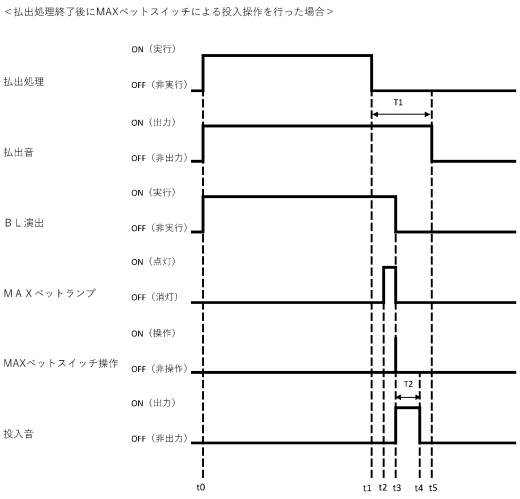
【図２１】

ボーナス条件装置	入賞再遊技	3	１種ＢＢ作動時RB作動中						
		規定数			3枚	遊技状態		ＢＢ中役物作動中	
		内部抽せん	有利区間移行	R1	R2	R3	R4	R5	R6
－	－	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ａ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｂ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｃ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｇ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｈ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｉ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	再遊技－Ｊ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ１	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ２	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ３	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ４	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ５	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ａ６	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ１	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ２	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ３	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ４	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ５	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｂ６	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ１	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ２	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ３	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ４	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ５	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｃ６	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｄ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｅ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｆ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｇ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｈ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｉ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｊ	×	×	0	0	0	0	0	0
－	入賞－Ｋ	○	×	10597	10597	10597	10597	10597	10597
－	入賞－Ｌ	○	×	43404	43404	43404	43404	43404	43404

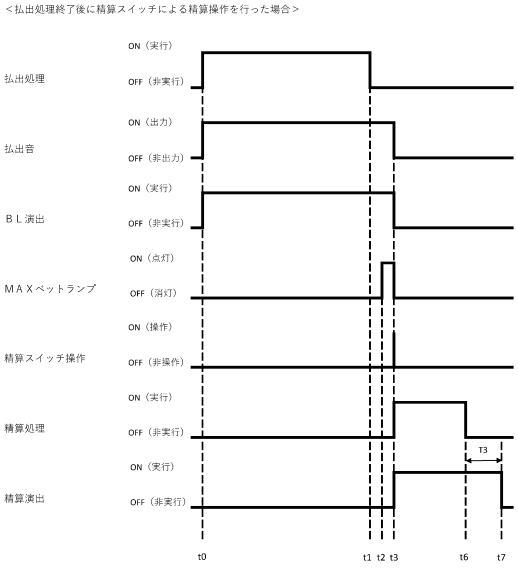
【図２２】



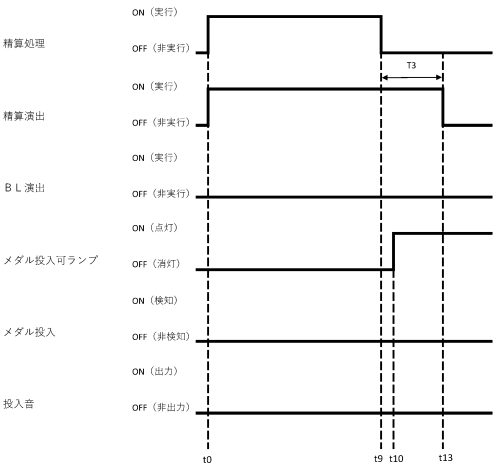
【図２３】



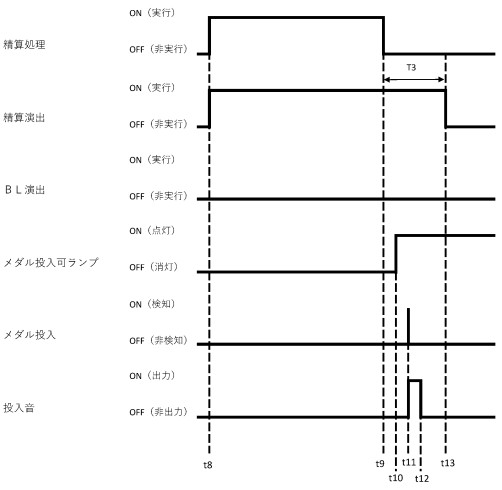
【図２４】



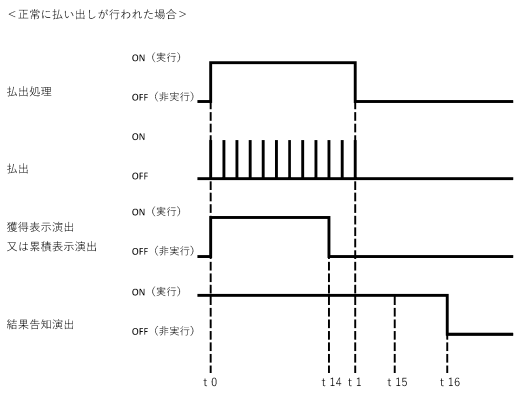
【図２５】



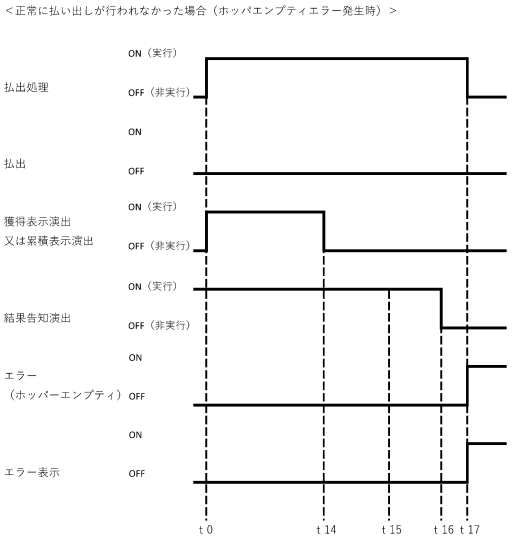
【図２６】



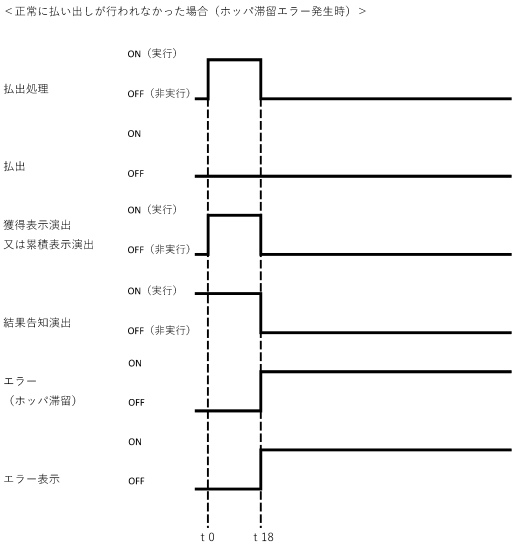
【図２７】



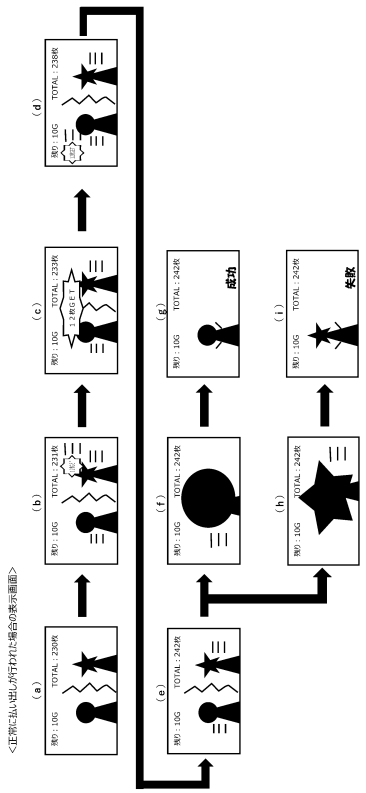
【図２８】



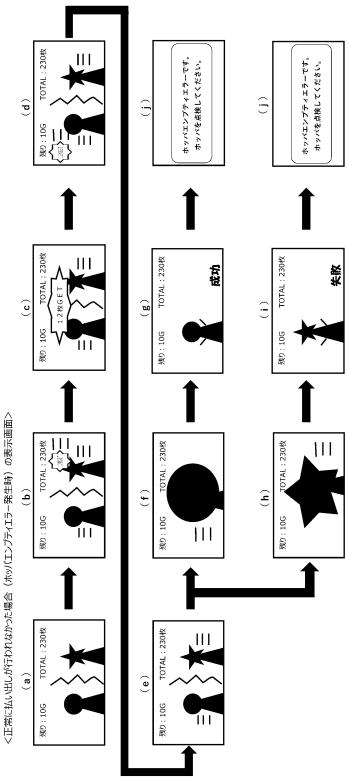
【図２９】



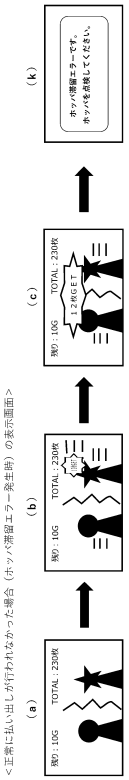
【図３０】



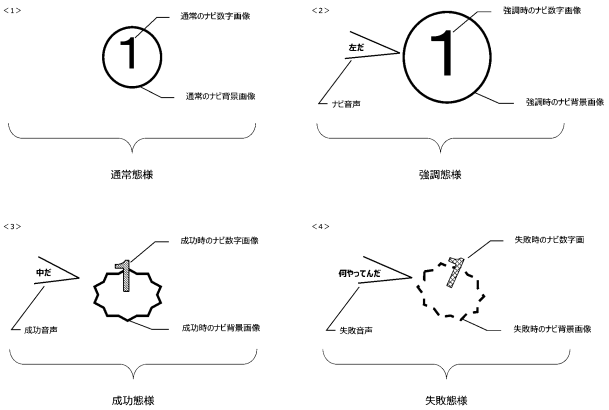
【図３１】



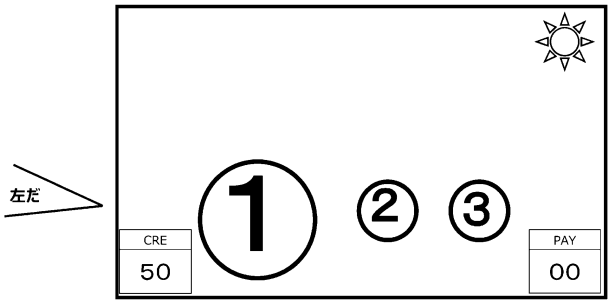
【図３２】



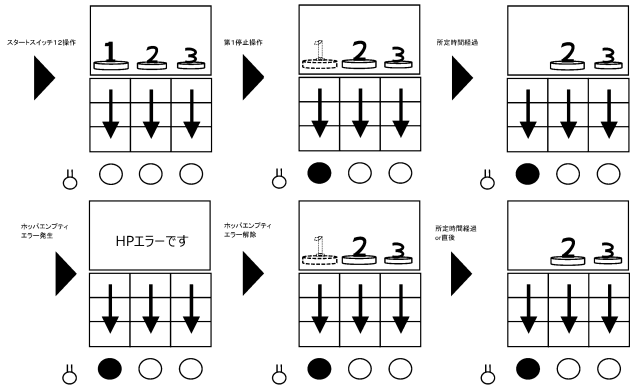
【図３３】



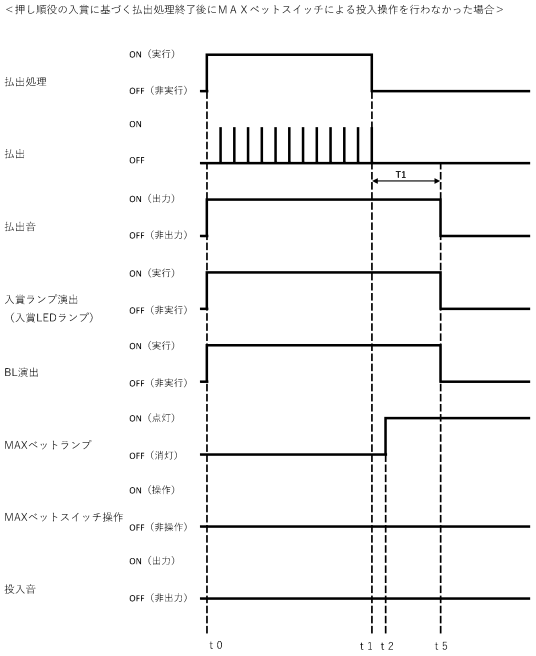
【図３４】



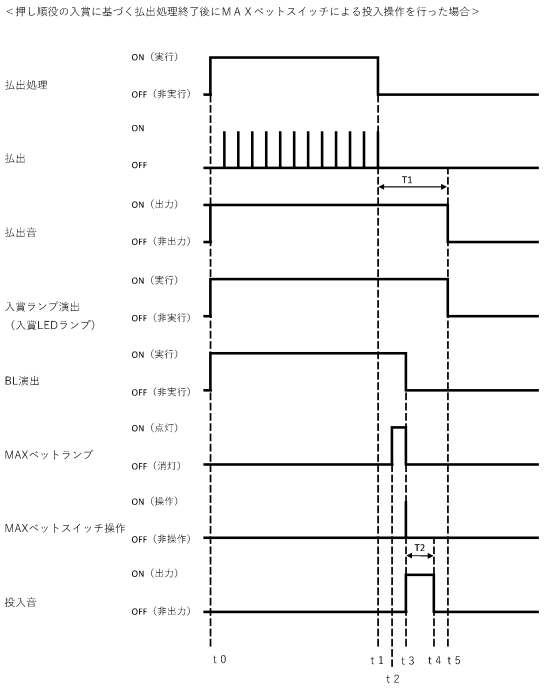
【図３５】



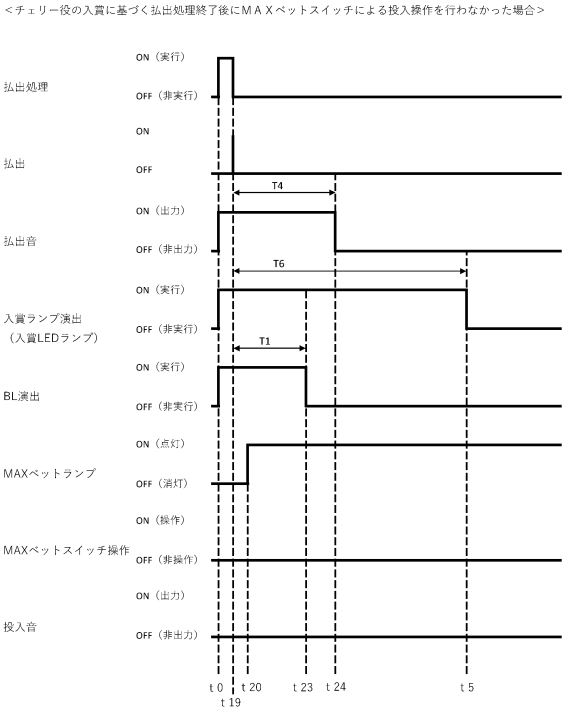
【図３６】



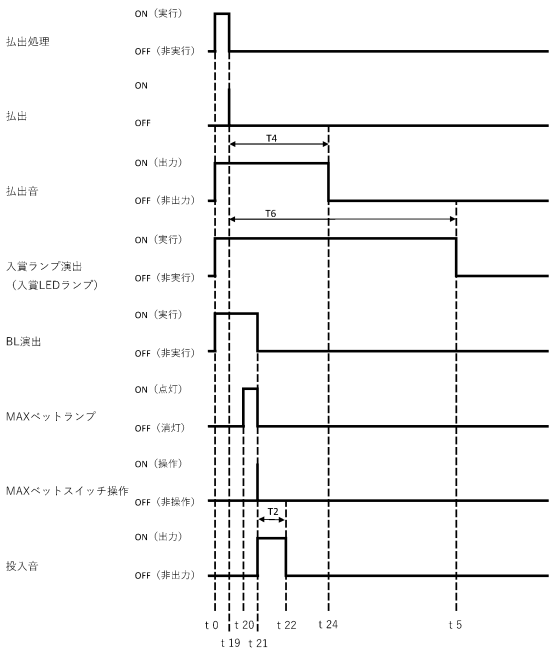
【図３７】



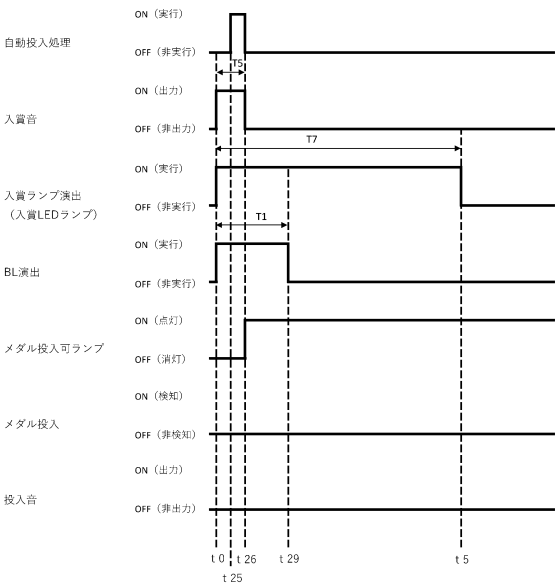
【図３８】



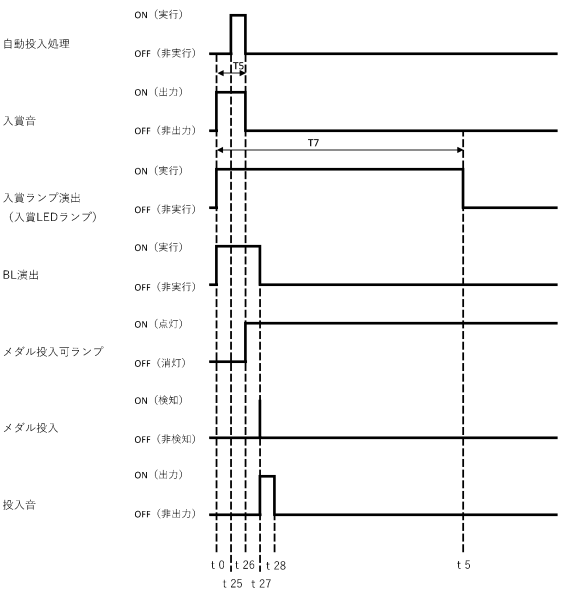
【図３９】



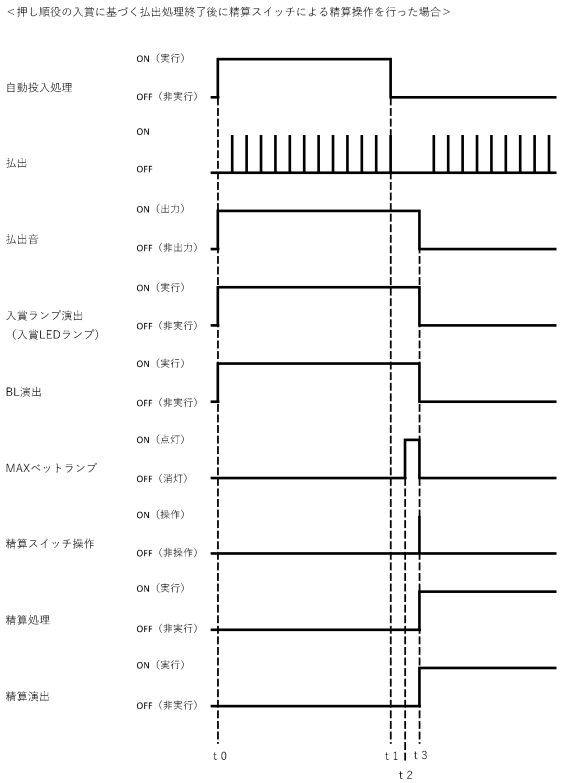
【図４０】



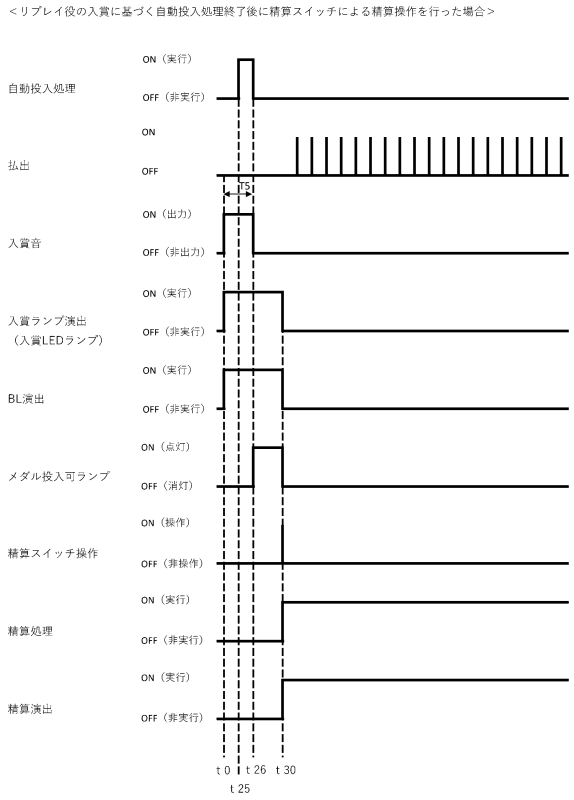
【図４１】



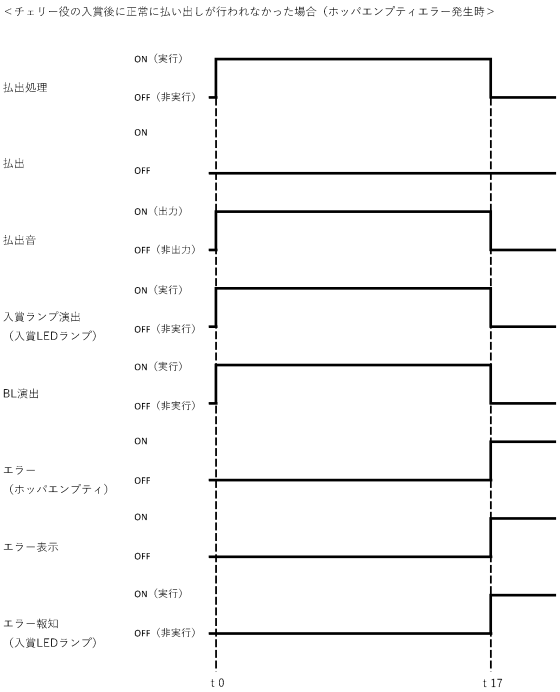
【図４２】



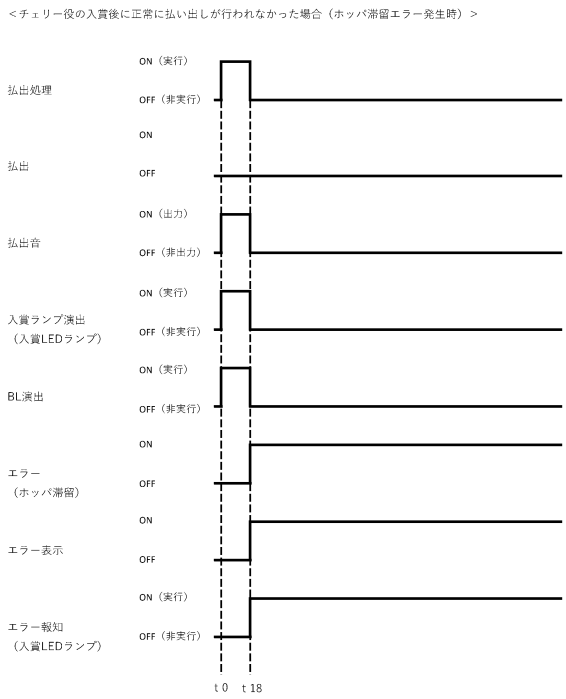
【図４３】



【図４４】



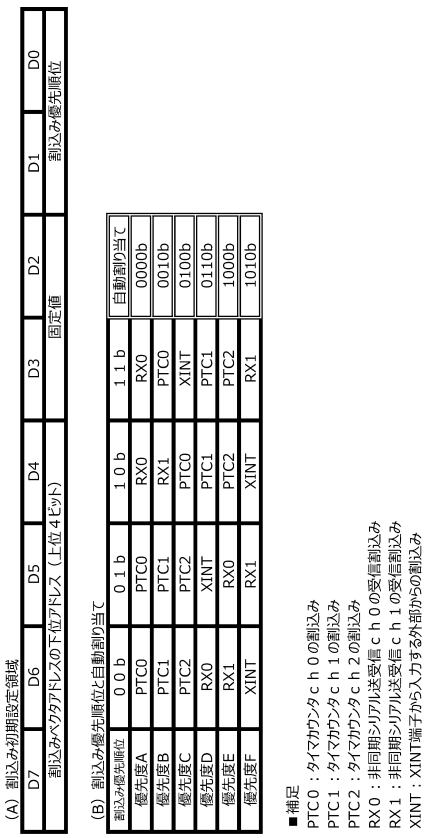
【図４５】



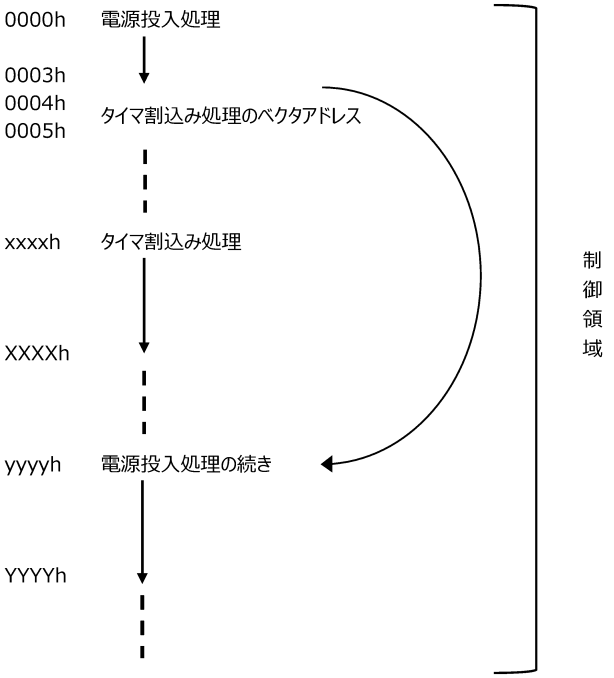
【図４６】



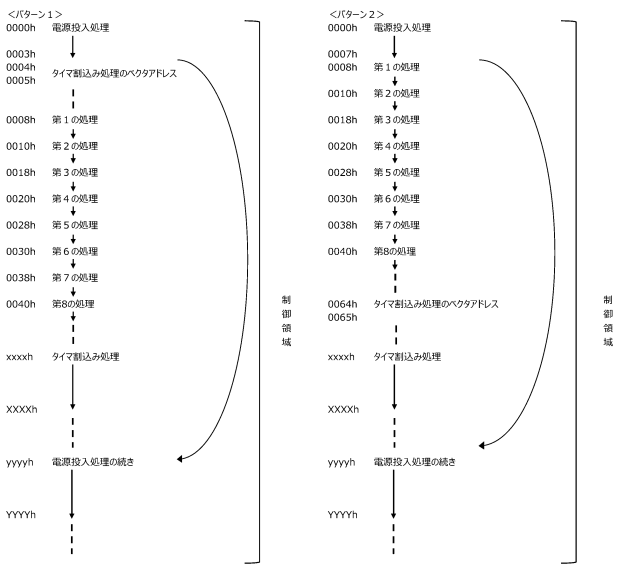
【図４７】



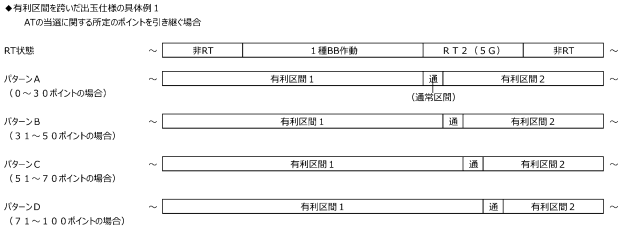
【図４８】



【図４９】



【図５０】



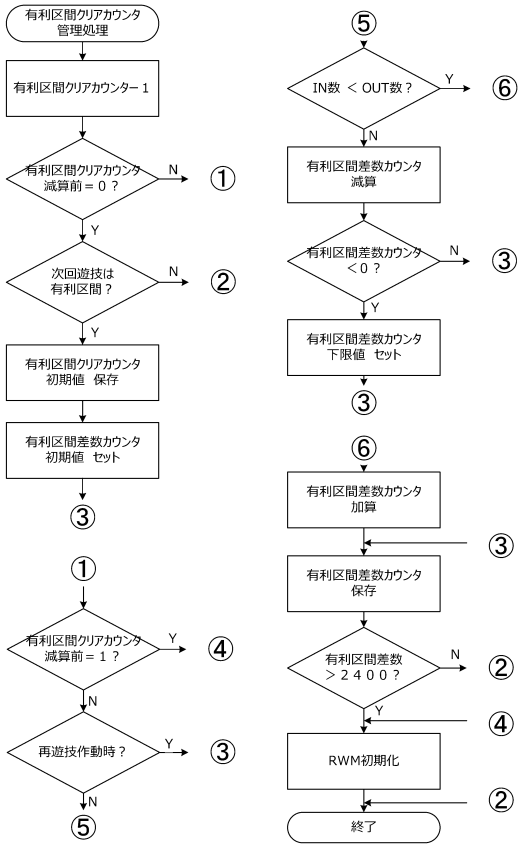
【図５１】



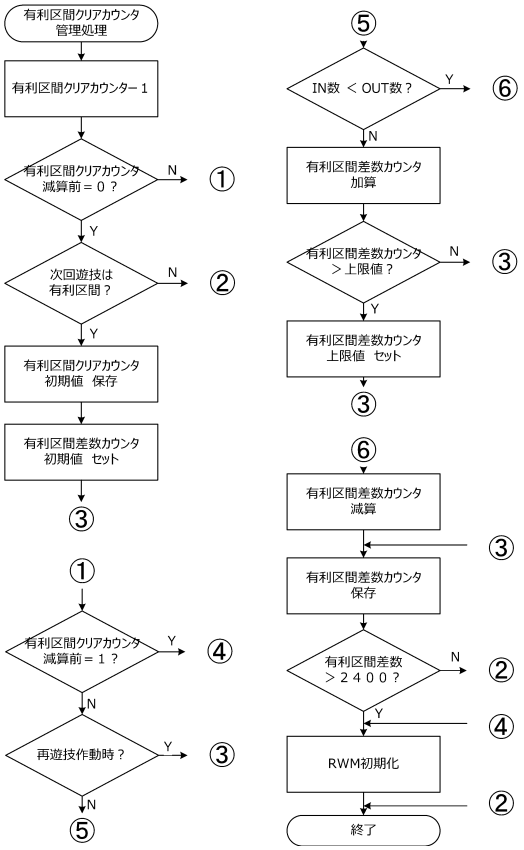
【図５２】



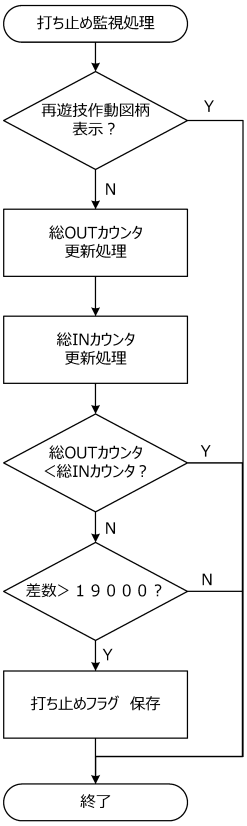
【図５３】



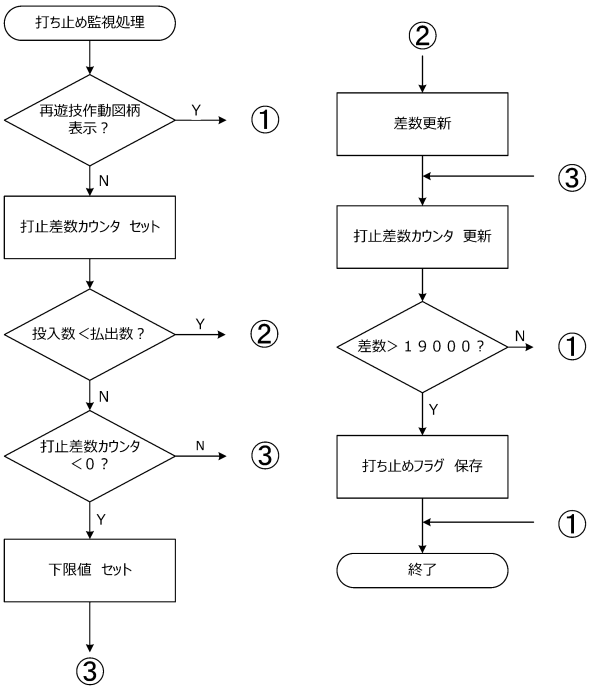
【図５４】



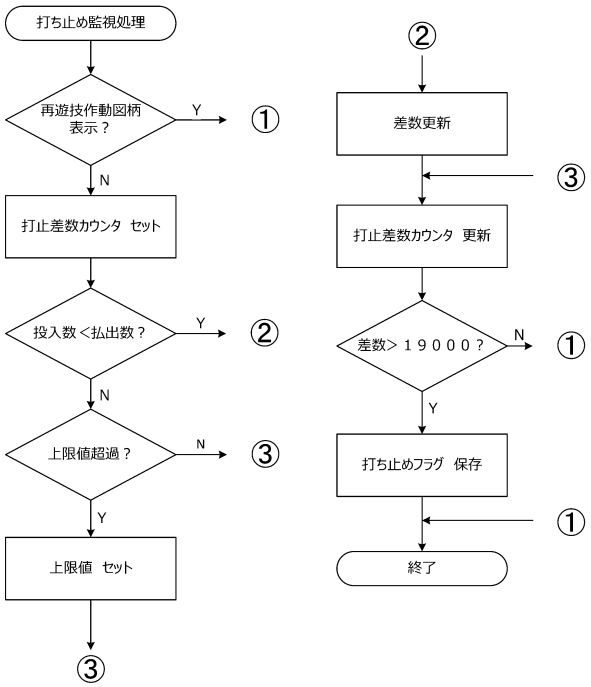
【図５５】



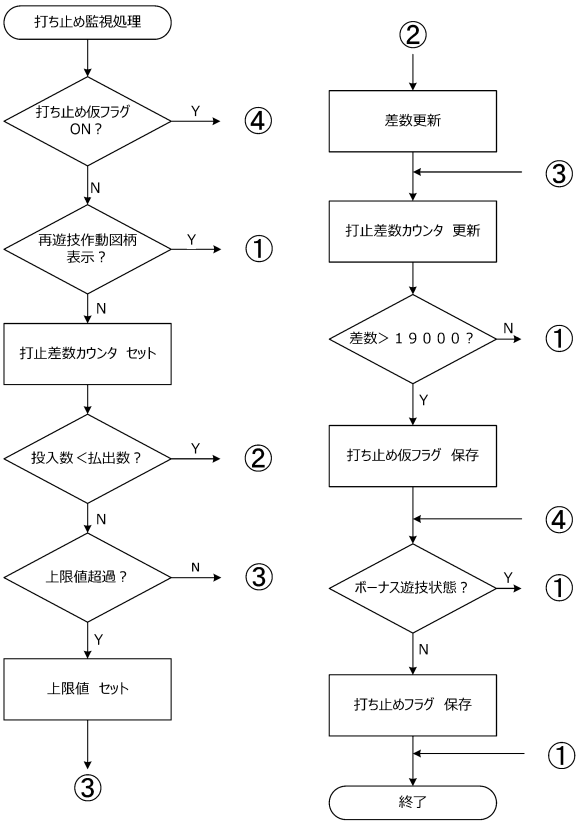
【図５６】



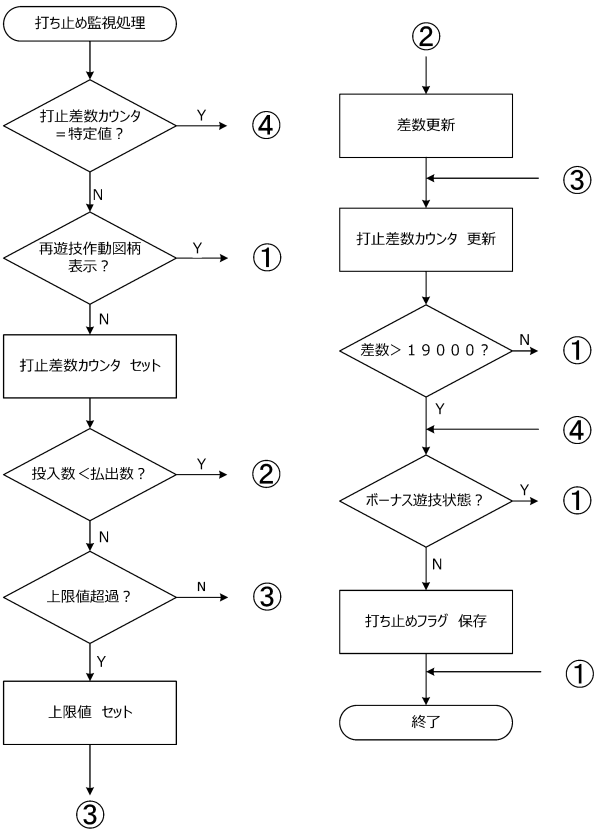
【図５７】



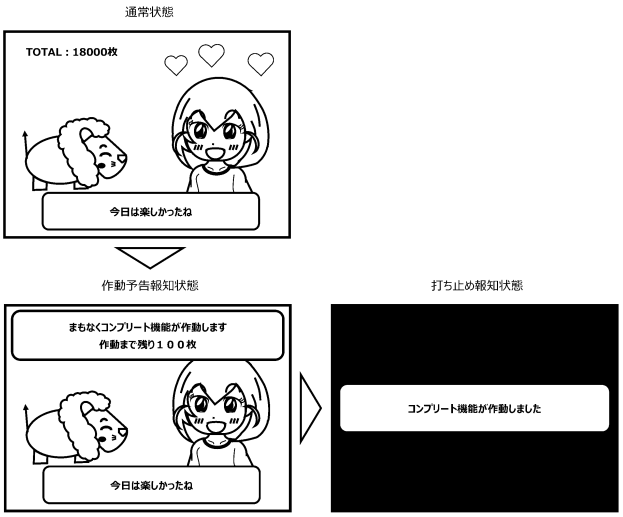
【図５８】



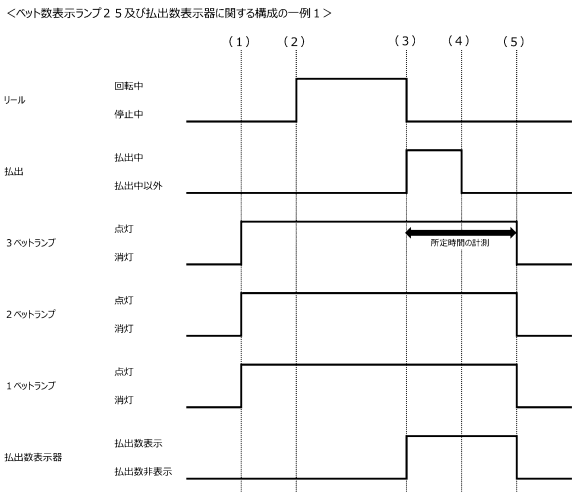
【図５９】



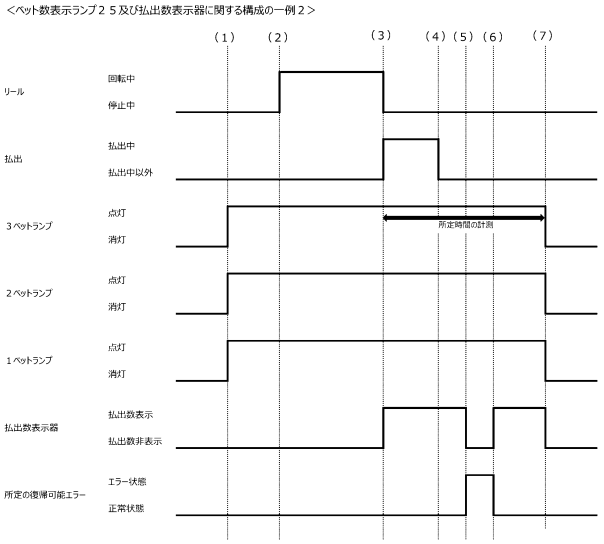
【図６０】



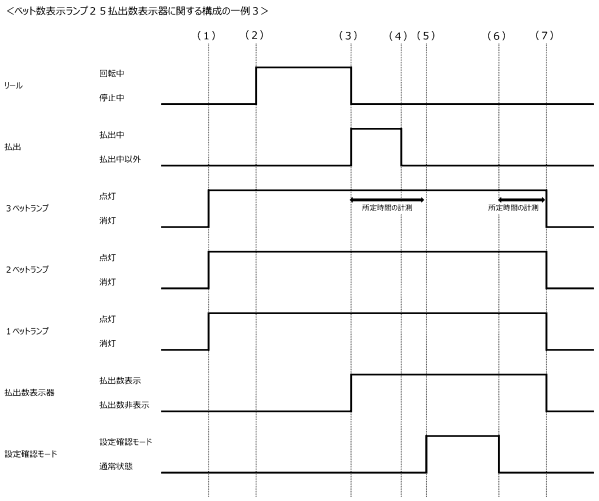
【図６１】



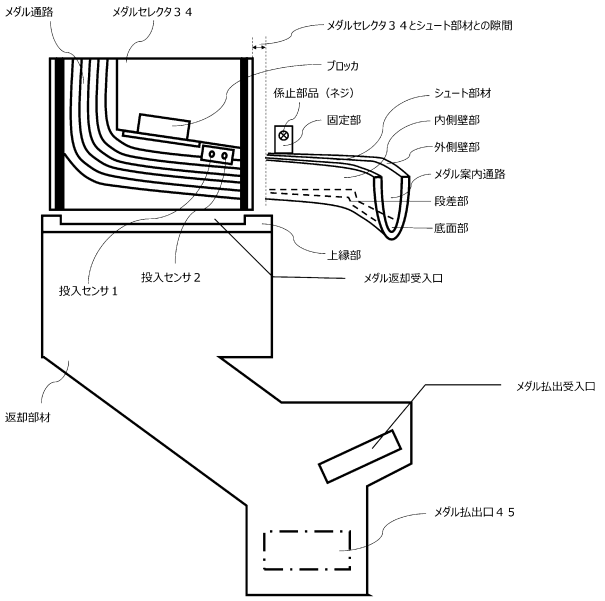
【図６２】



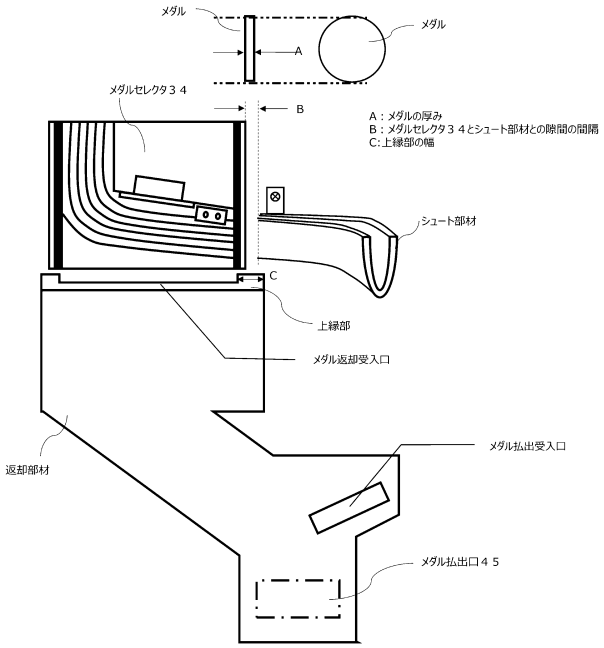
【図６３】



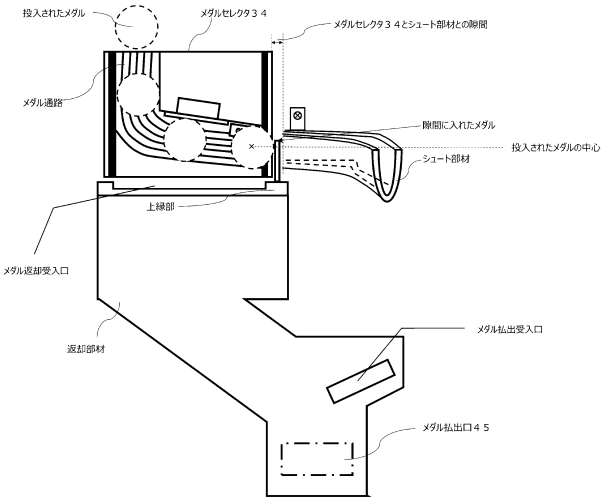
【図６４】



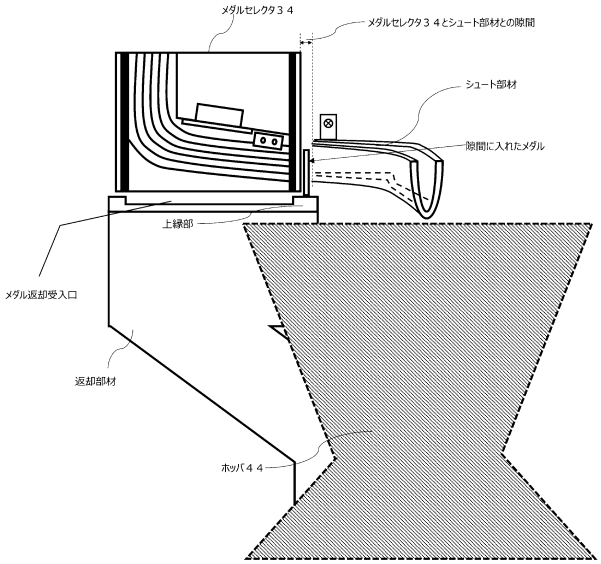
【図６５】



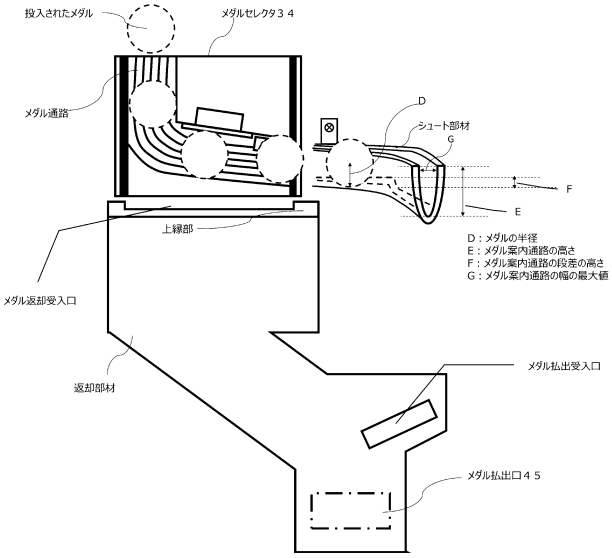
【図６６】



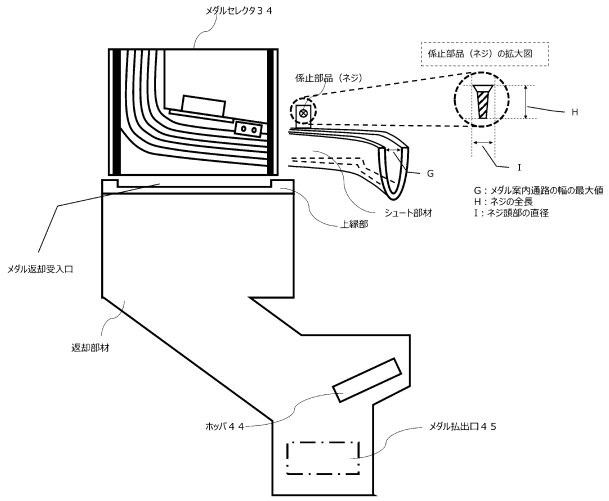
【図６７】



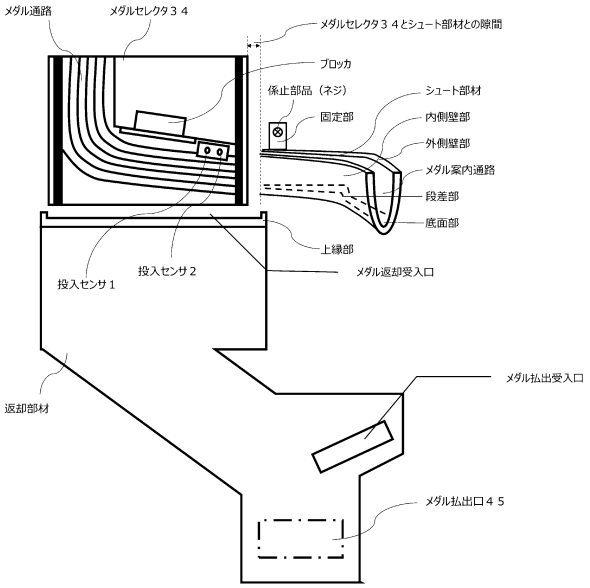
【図６８】



【図６９】



【図７０】



【図７１】

＜エラー履歴画面の一例＞

エラー履歴

No.	内容	時刻
００１	ドアオープン	2021/11/11 11:11:11
００２	ドアクローズ	2021/11/11 10:04:15
００３	設定確認終了	2021/11/11 10:04:08
００４	設定確認開始	2021/11/11 10:03:50
００５	メダル滞留エラー解除	2021/11/11 10:03:43
００６	ドアオープン	2021/11/11 10:02:12
００７	メダル滞留エラー発生	2021/11/11 10:01:01
００８	ドアクローズ	2021/11/11 9:32:48
００９	設定変更終了	2021/11/11 9:32:00
０１０	設定変更開始	2021/11/11 9:30:03
０１１	ドアオープン	2021/11/11 9:30:01
０１２	電源オン	2021/11/11 9:30:00

△ 1/10 ▽ ページ

【図７２】



【図７３】

＜時刻設定画面の一例＞

時刻設定

２０２１年１１月１１日

１１時１１分１１秒

カーソル移動

値変更

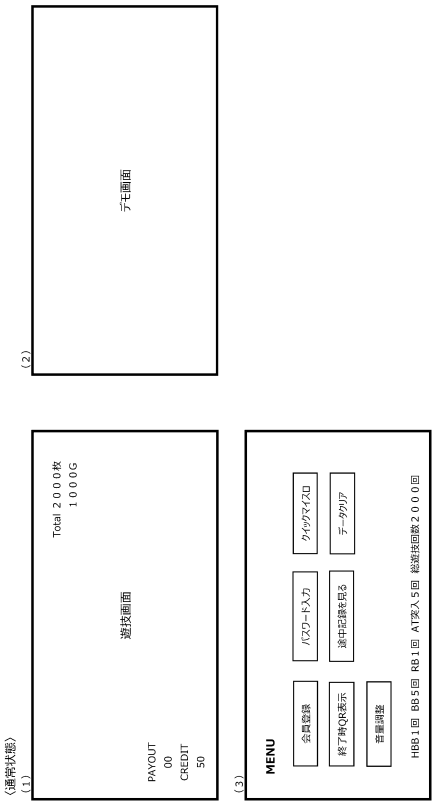
PUSH 決定

【図７４】

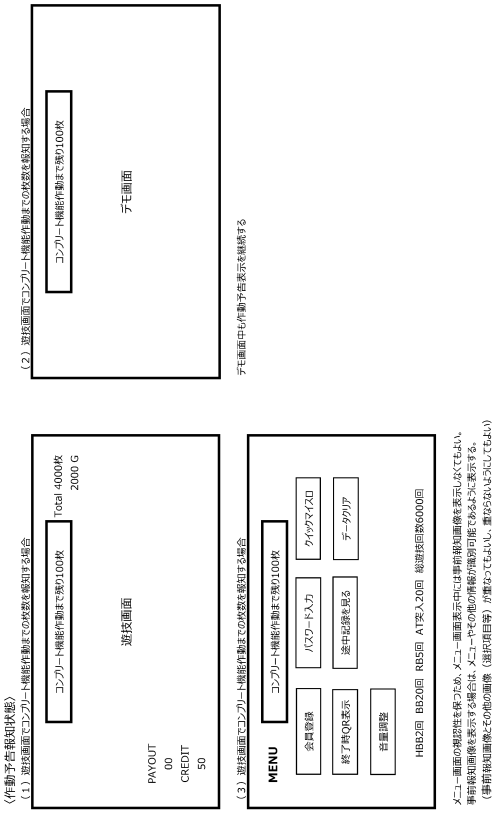
＜複数のエラーが発生した場合のエラー履歴のパターン＞

	状態	発生順	報知順	履歴順
パターン１	確認中	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー	第１エラー⇒第２エラー 第１エラー⇒第２エラー	第１エラー⇒第２エラー 第１エラー⇒第２エラー
	通常中	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー
パターン２	確認中	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー	合算して報知 合算して報知	合算して表示 合算して表示
	通常中	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー	第１エラー⇒第２エラー 第２エラー⇒第１エラー

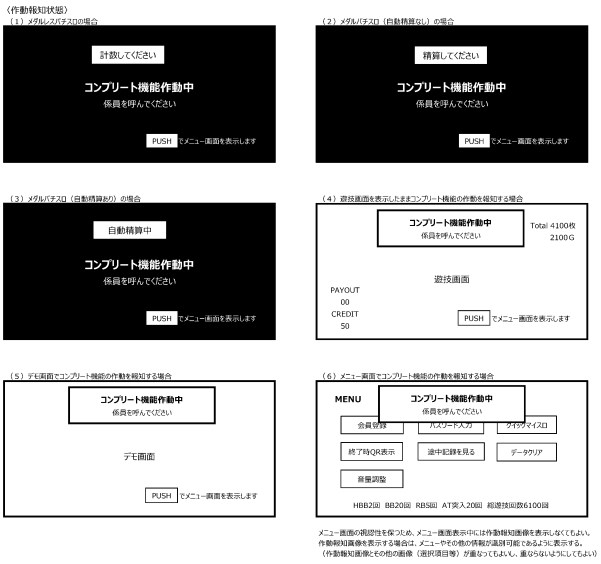
【図７５】



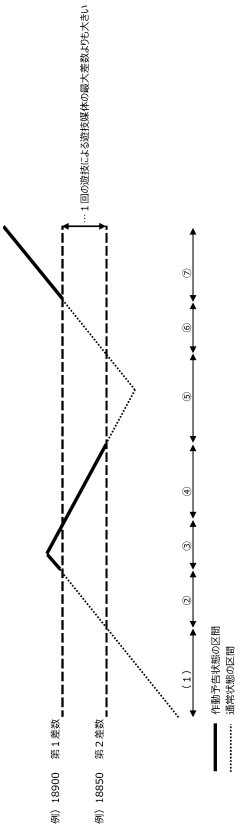
【図７６】



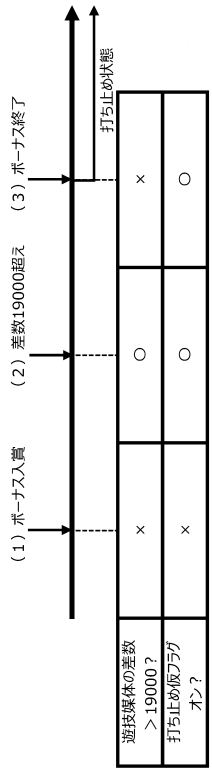
【図７７】



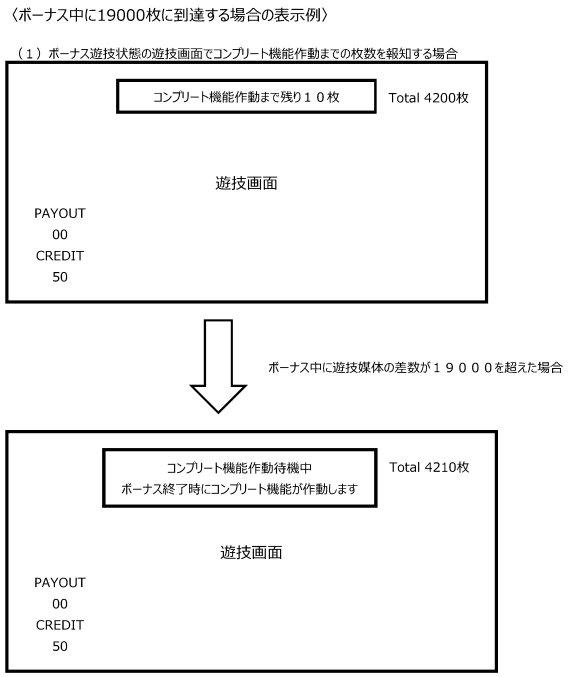
【図７８】



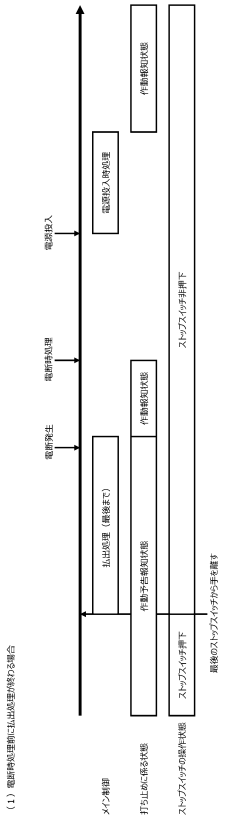
【図７９】



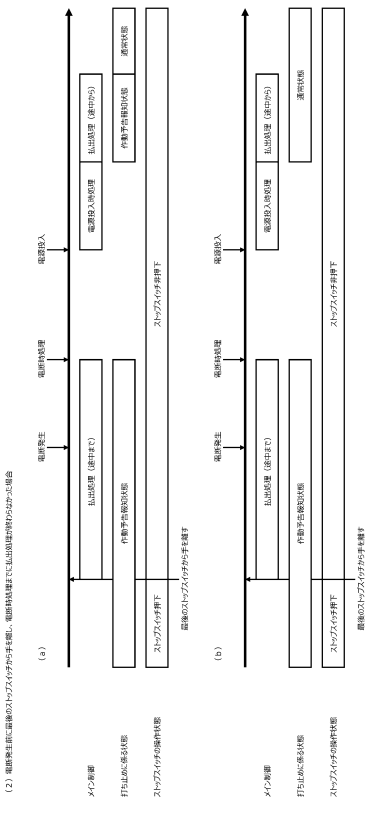
【図８０】



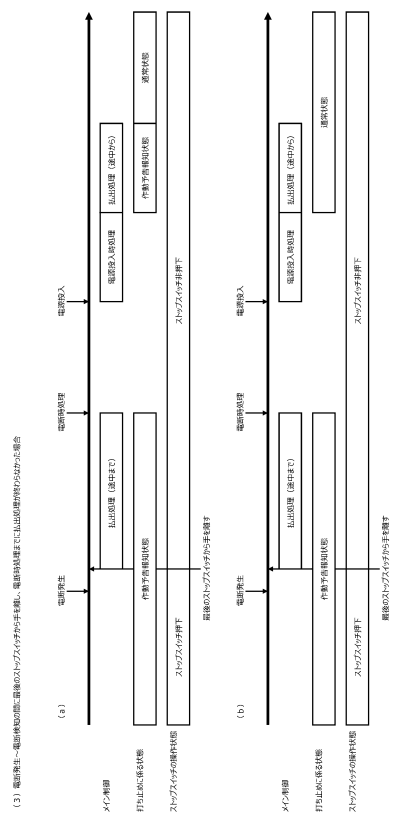
【図８１】



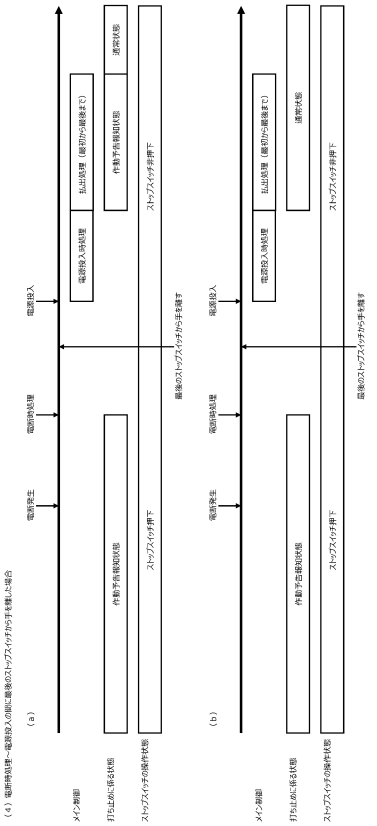
【図８２】



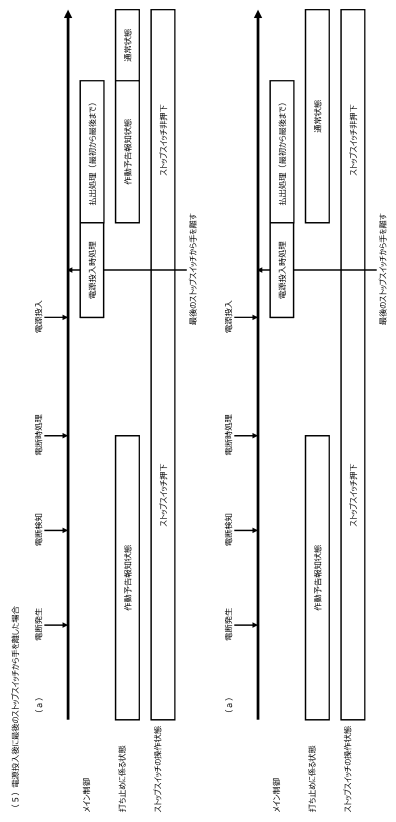
【図８３】



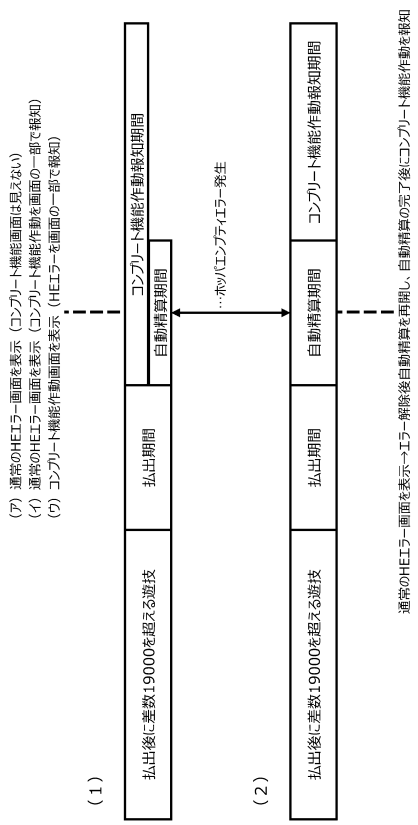
【図８４】



【図８５】



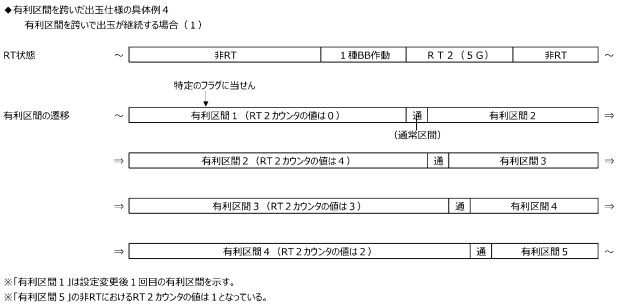
【図８６】



【図８７】

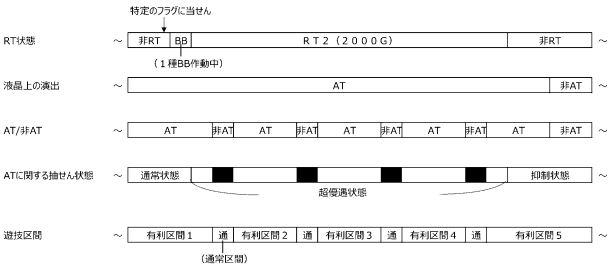


【図８８】



※「有利区間１」は設定変更後１回目の有利区間を示す。
※「有利区間５」の非RTにおけるRT２カウンタの値は１となっている。

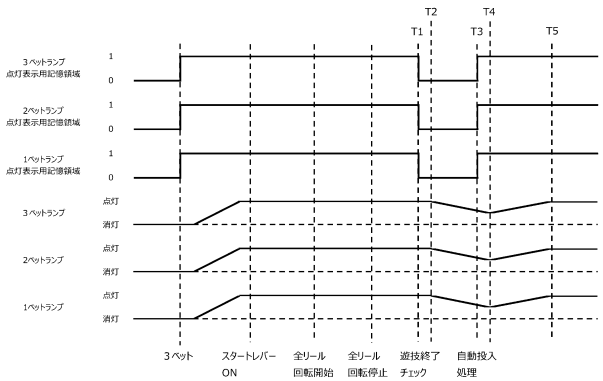
【図８９】



※「ATに関する状態」の黒塗りの箇所は通常区間であるためATに関する抽せんが行われないことを示している。

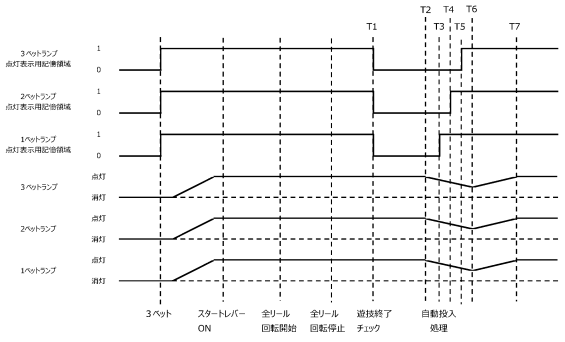
【図９０】

＜＜パターン１：遊技終了チェック処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）し、その後遊技価値投入処理に含まれる自動投入処理で１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが同時に点灯するパターン＞＞



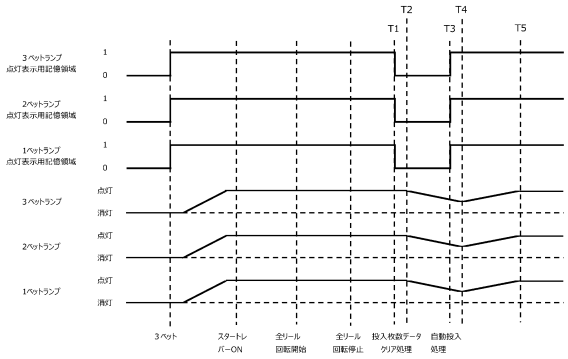
【図９１】

＜＜パターン２：遊技終了チェック処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ペットランプ、２ペットランプ、３ペットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）し、その後遊技価値投入処理に含まれる自動投入処理で１ペットランプ、２ペットランプ、３ペットランプが順番に点灯するパターン＞＞



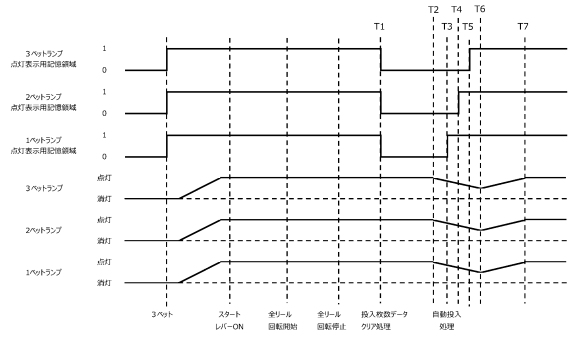
【図９２】

＜＜パターン３：遊技価値投入処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ペットランプ、２ペットランプ、３ペットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）し、その後自動投入処理で１ペットランプ、２ペットランプ、３ペットランプが同時に点灯するパターン＞＞



【図９３】

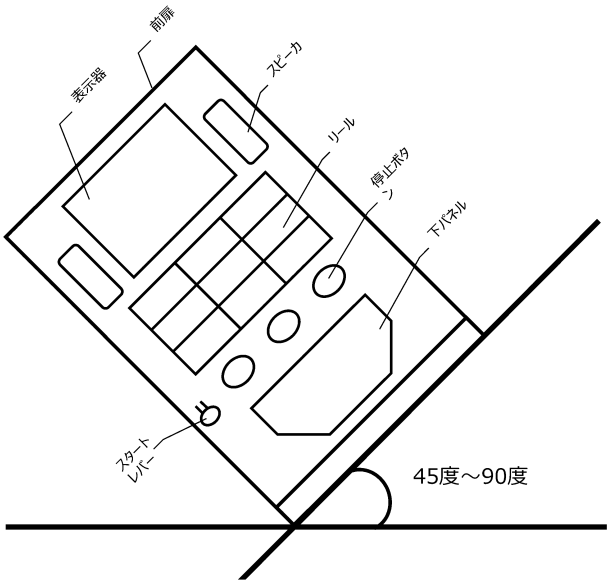
＜＜パターン４：遊技価値投入処理に含まれる投入枚数表示データクリア処理でＲＷＭの１ペットランプ、２ペットランプ、３ペットランプの点灯表示用記憶領域の値を０クリア（初期化）し、その後自動投入処理で１ペットランプ、２ペットランプ、３ペットランプが順番に点灯するパターン＞＞



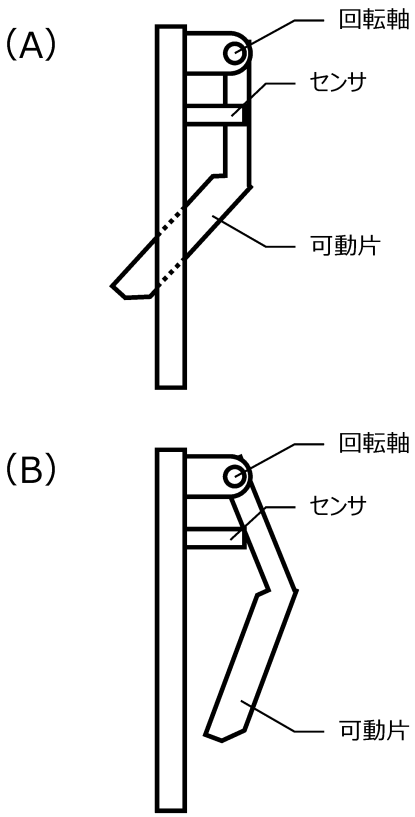
【図９４】

		管理者ボリューム											
		小さい				普通				大きい			
		遊技音			システム音	遊技音			システム音	遊技音			システム音
		ベット音	ウエイト音	リール始動音	エラー音	ベット音	ウエイト音	リール始動音	エラー音	ベット音	ウエイト音	リール始動音	エラー音
遊技者ボリューム	1	12	8	10	70	16	10	13	70	20	13	16	70
	2	14	9	12	70	18	12	15	70	23	15	19	70
	3	16	11	14	70	22	14	18	70	27	18	23	70
	4	19	13	16	70	26	17	21	70	32	21	27	70
	5	23	15	19	70	30	20	25	70	38	25	31	70
	6	26	17	22	70	35	23	29	70	43	29	36	70
	7	30	20	25	70	40	26	33	70	50	33	41	70
	8	34	23	29	70	46	30	38	70	57	38	48	70
	9	39	26	33	70	52	35	44	70	66	44	55	70
	10	45	30	38	70	60	40	50	70	75	50	63	70

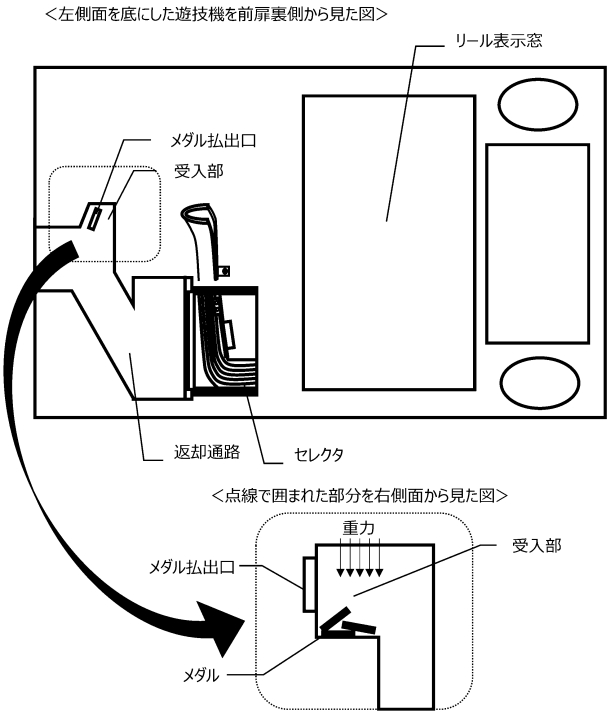
【図９５】



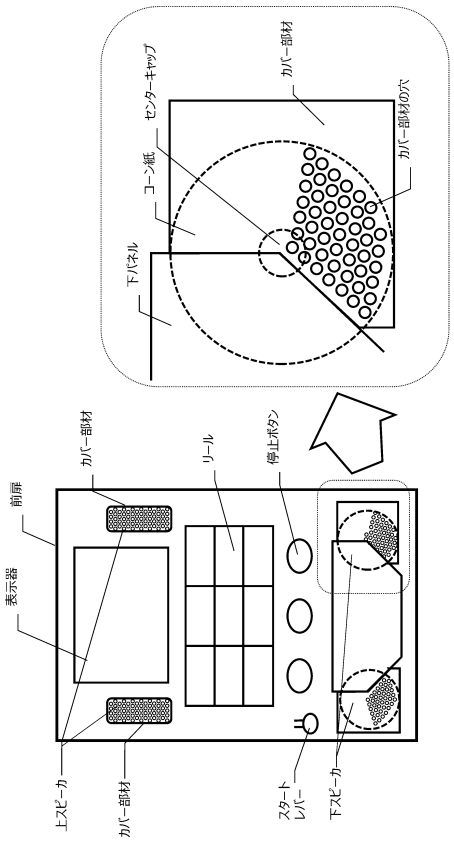
【図９６】



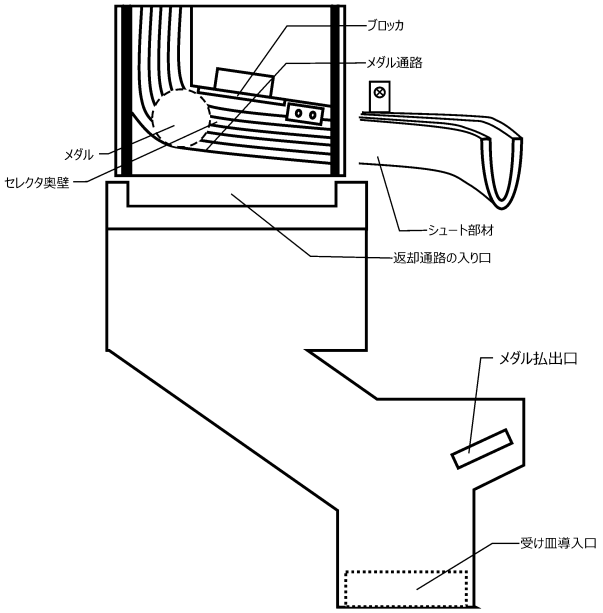
【図９７】



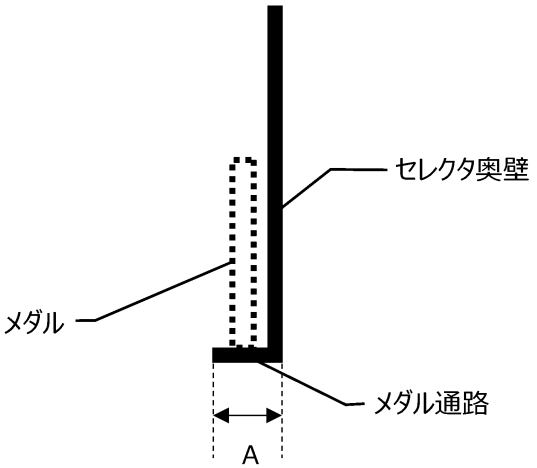
【図９８】



【図９９】


ブロッカ
メダル通路
メダル
セレクタ奥壁
シュート部材
返却通路の入り口
メダル払出口
受け皿導入口

【図１００】


セレクタ奥壁
メダル
メダル通路
A