

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-139553  
(P2023-139553A)

(43)公開日 令和5年10月4日(2023.10.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F	5/04	6 1 1 B
A 6 3 F	5/04	6 9 7
A 6 3 F	5/04	6 1 3 A
A 6 3 F	5/04	6 1 1 A

テーマコード(参考)

2 C 1 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全108頁)

(21)出願番号

特願2022-45134(P2022-45134)

(22)出願日

令和4年3月22日(2022.3.22)

(71)出願人

000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号

(72)発明者

小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号

株式会社三共内

F ターム(参考) 2C182 CC21 CD33 CE11

(54)【発明の名称】 スロットマシン

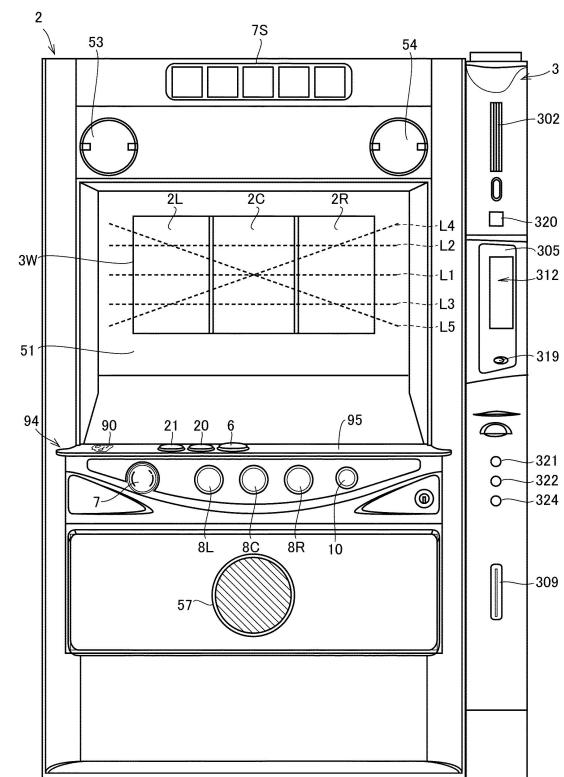
(57)【要約】

【課題】遊技の進行に応じた信号を出力する制御に関して改良を施したスロットマシンを提供する。

【解決手段】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、信号を生成する信号生成処理を実行し、信号生成処理を実行した後、遊技の進行を遅延させる遅延処理を実行し、遅延処理が実行された後、遊技を進行させるための処理を行う。

【選択図】図 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技の進行の制御を行う遊技制御手段と、

前記可変表示部の変動表示を開始させるための開始操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段を含み

前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報を特定するための試験信号を生成する試験信号生成処理を実行し、10

前記試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理を実行し、

前記所定期間が経過した後に前記可変表示部の変動表示を開始する変動開始処理を実行し、

前記所定期間ににおいて、前記スロットマシンの状態をエラー状態に制御するか否かを判定するエラー判定処理を実行しない、スロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能なスロットマシンに関する。20

**【背景技術】****【0002】**

たとえば、特開2016-209193号公報（以下、特許文献1と称する。）に記載のスロットマシンは、試験装置からの試験用信号に基づいて遊技の試験を行い、試験装置【0003】

特許文献1に記載のスロットマシンは、遊技の進行における所定契機で試験信号を試験装置に出力するための処理を行う。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】****【特許文献1】特開2016-209193号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

特許文献1のスロットマシンにおいて、試験信号を試験装置に出力するための処理を行った後、試験装置がスロットマシンの状態を認識する前に遊技が進行されて、スロットマシンと試験装置とで把握する状態に齟齬が生じる虞があった。

**【0006】**

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の進行に応じた信号を出力する制御に関して改良を施したスロットマシンを提供することである。40

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、リール2L, 2C, 2R）を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、前記可変表示部の表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技の進行の制御を行う遊技制御手段（たとえば、図2に示される主制御部161）と

、  
前記可変表示部の変動表示を開始させるための開始操作手段（たとえば、スタートスイッチ7）と、を備え、50

前記遊技制御手段は、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、主制御部 161 による内部抽選処理）を含み

前記開始操作手段が操作されたことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報（たとえば、事前決定結果を示す情報）を特定するための試験信号を生成する試験信号生成処理（たとえば、図 64：Sb13 に示される試験信号生成処理）を実行し、

前記試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理（たとえば、図 64：Sbw2 に示される割込み複数回待ち処理）を実行し、

前記所定期間が経過した後に前記可変表示部の変動表示を開始する変動開始処理（たとえば、図 64：Sb24 に示されるリール回転起動処理）を実行し、

前記所定期間ににおいて、前記スロットマシンの状態をエラー状態に制御するか否かを判定するエラー判定処理を実行しない。（たとえば、図 64：エラー移行処理は、Sb32 にて行われる。）

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【0008】

【図 1】カードユニットおよびスロットマシンの正面図である。

【図 2】カードユニットおよびスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 5】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 6】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 7】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 8】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 9】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。

【図 10】押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 11】スタートスイッチが操作されたときに主制御部が演出制御部に対して送信する遊技開始時コマンドを示す図である。

【図 12】第 3 停止時に主制御部が演出制御部に送信する遊技終了時コマンドを示す図である。

【図 13】主制御基板がメダル数制御基板へ送信するコマンドの種類を示す図である。

【図 14】遊技機設置情報コマンドを説明する図である。

【図 15】遊技機特性の詳細を示す図である。

【図 16】役物情報コマンドの構成を示す図である。

【図 17】役物作動情報の詳細を示す図である。

【図 18】有利区間情報コマンドの構成を示す図である。

【図 19】有利区間情報の詳細を示す図である。

【図 20】投入コマンドの構成を示す図である。

【図 21】精算コマンドの構成を示す図である。

【図 22】開始時コマンドの構成を示す図である。

【図 23】終了時コマンドの構成を示す図である。

【図 24】払出パルスコマンドの構成を示す図である。

【図 25】大当たりコマンドの構成を示す図である。

【図 26】ホールコンピュータ信号の詳細を示す図である。

【図 27】遊技機不正 1 コマンドの構成を示す図である。

【図 28】設定情報の詳細を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 9】遊技機不正 2 コマンドの構成を示す図である。
- 【図 3 0】ドア情報の詳細を示す図である。
- 【図 3 1】遊技機不正 3 コマンドの構成を示す図である。
- 【図 3 2】主制御状態コマンドの構成を示す図である。
- 【図 3 3】主制御基板エラー コマンドの構成を示す図である。
- 【図 3 4】主制御基板エラーライズを示す図である。
- 【図 3 5】遊技機性能情報(予備)コマンドの構成を示す図である。
- 【図 3 6】メダル数制御基板から主制御基板へのコマンド一覧を示す図である。
- 【図 3 7】応答コマンドの構成を示す図である。
- 【図 3 8】枠側情報コマンドの構成を示す図である。 10
- 【図 3 9】主制御基板とメダル数制御基板間の通信の一例を示す図である。
- 【図 4 0】枠側情報コマンドの通信を説明するための図である。
- 【図 4 1】主制御基板がコマンド受信をする際の処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】電源投入からの主制御基板とメダル数制御基板との間の通信の流れを示す図である。 20
- 【図 4 3】通番が正常である場合の通信の一例を示す図である。
- 【図 4 4】通番不一致エラーが発生した場合の通信の一例を示す図である。
- 【図 4 5】遊技メダルに関するエラーが発生した場合の通信の一例を示す図である。
- 【図 4 6】遊技機設置情報コマンドの送受信前における通信が発生した例を示す図である。
- 【図 4 7】電源投入におけるタイムアウトの例を示す図である。
- 【図 4 8】賭数設定操作と精算操作について説明する図である。
- 【図 4 9】賭数設定操作後、応答コマンドを受信する前に新たに賭数設定操作がされた例を示す図である。 30
- 【図 5 0】精算操作後、応答コマンドを受信する前に新たに精算操作がされた例を示す図である。
- 【図 5 1】賭数設定操作後、応答コマンドを受信する前に新たに精算操作がされた例を示す図である。
- 【図 5 2】精算操作後、応答コマンドを受信する前に新たに賭数設定操作がされた例を示す図である。
- 【図 5 3】賭数設定操作における通番エラーを説明する図である。 40
- 【図 5 4】精算操作における通番エラーを説明する図である。
- 【図 5 5】枠側情報の確認処理を説明する図である。
- 【図 5 6】払出枚数の表示制御を説明する図である。
- 【図 5 7】役比モニタを示す図である。
- 【図 5 8】役比モニタの表示例を示す図である。
- 【図 5 9】役比情報の初期化処理を説明するための図である。
- 【図 6 0】主制御部が用いるメモリ領域のアドレスマップである。
- 【図 6 1】主制御部の C P U に含まれるレジスタバンクを説明するための図である。
- 【図 6 2】主制御部の起動処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】主制御基板が行う初期設定処理を説明する図である。
- 【図 6 4】主制御基板が行うメイン処理の制御内容を説明する図である。
- 【図 6 5】主制御基板が行う R T 情報出力処理の制御内容を説明する図である。
- 【図 6 6】主制御基板が行う安全装置関連処理の制御内容を説明する図である。
- 【図 6 7】主制御基板が行うエラー処理の制御内容を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】主制御基板が行う遊技開始待ち処理の制御内容を説明する図である。
- 【図 6 9】主制御基板が行う賭数設定操作受付処理の制御内容を説明する図である。
- 【図 7 0】主制御基板が行う精算操作受付処理の制御内容を説明する図である。
- 【図 7 1】主制御部とメダル数制御部とが統合された場合のカードユニットおよびスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。 50

【図 7 2】演出制御部、主制御部、メダル数制御部、C U 制御部の通信を説明するための図である。

【図 7 3】S 台に設けられたスイッチの操作面を説明するための斜視図である。

【図 7 4】操作タイミングを示唆せずに M A X B E T スイッチの操作を促進する操作促進画像の一例を示す図である。

【図 7 5】操作タイミングを示唆しかつ下パネルスイッチの操作を促進する操作促進画像の第 1 例を示す図である。

【図 7 6】操作タイミングを示唆しかつ下パネルスイッチの操作を促進する操作促進画像の第 2 例を示す図である。

【図 7 7】演出用スイッチが設けられた場合のスロットマシンの内部構成を示すプロック図である。 10

【図 7 8】S 台に設けられた演出用スイッチの操作面を説明するための斜視図である。

【図 7 9】操作タイミングを示唆せずに演出用スイッチの操作を促進する操作促進画像の一例を示す図である。

【図 8 0】操作タイミングを示唆しかつトップスイッチの操作を促進する操作促進画像の例を示す図である。

【図 8 1】操作タイミングを示唆せずにトップスイッチの操作を促進する操作促進画像の一例を示す図である。

【図 8 2】遊技情報表示部の外観を示す図である。

【図 8 3】外部信号処理を示すフローチャートである。 20

【図 8 4】本実施の形態における外端信号ランプの点灯態様を説明するための図である。

【図 8 5】外端信号ランプの点灯態様の第 1 変形例を説明するための図である。

【図 8 6】外端信号ランプの点灯態様の第 2 変形例を説明するための図である。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0 0 0 9】

本発明に係る遊技機の一例であるスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

##### 【0 0 1 0】

実施の形態 1 .

30

##### [スロットマシンの構成]

図 1 は、カードユニットおよびスロットマシンの正面図である。

##### 【0 0 1 1】

図 1 を参照して、遊技場（ホール）内に複数配置されている各遊技島（図示略）には、スロットマシン（以下、S 台と略称することがある）2 が併設されており、その S 台 2 の所定側の側方位置に該 S 台 2 に対して遊技用装置の一例のカードユニット（以下 C U と略称することもある）3 が 1 対 1 に対応設置されている。なお、カードユニットは、「遊技メダル貸出装置」とも称する。

##### 【0 0 1 2】

S 台 2 は、遊技者がメダルを手に取り投入口に投入することなく、また遊技者の手元にメダルが払出されることもない遊技機である。このため、貸出操作などに応じて遊技価値が直接クレジット（ゲームに使用可能な遊技点（以下、「遊技メダル」とも称する））に加算される。

##### 【0 0 1 3】

また、従来のスロットマシンのように、メダルの投入口や払出口がないだけではなく、メダルセレクタやホッパーなどの投入されたメダルを制御するための装置も備える必要がない。このような、メダルを一切必要としないスロットマシンを「管理遊技機」や「メダルレススロットマシン」と称する。

##### 【0 0 1 4】

図 1 には、前面（正面）側から見たときの S 台 2 が示されている。S 台 2 の内部には、 50

外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リールともいう）が水平方向に並設されており、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が透過窓 3 W から見えるように配置されている。

#### 【0015】

各リール 2 L、2 C、2 R は、図 2 に示される各々対応して設けられたリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R によって回転する。これにより、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透過窓 3 W に連続的に変化しつつ表示される。また、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透過窓 3 W に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

#### 【0016】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、図 2 に示されるリール LED 5 5 が設けられている。リール LED 5 5 は、図 1 に示されているリール 2 L、2 C、2 R を背面から照射する。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

#### 【0017】

各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 5 1 の表示領域が配置されている。液晶表示器 5 1 は、表示領域の透過窓 3 W に対応する透過領域および透過窓 3 W を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

#### 【0018】

図 3 は、リールの図柄配列を示す図である。図 3 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「キャラ」、「黒 7」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「プラム」、「チェリー」、「スイカ」、「月」、「オレンジ」）が所定の順序で配列されている。

#### 【0019】

突出部 9 4 は、S 台 2 の前面側に向けて突出している。突出部 9 4 が S 台 2 の前面側に向けて突出することによって、突出部 9 4 には上面 9 5 が形成されている。突出部 9 4 の上面 9 5 には、MAX BET スイッチ 6、1 BET スイッチ 2 0、賭数クリアスイッチ 2 1、遊技情報表示部 9 0 が設けられ、突出部 9 4 の手前側側面にはスタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、計数ボタン 1 0 が設けられている。なお、上面 9 5 は、透過窓 3 W よりも下方の位置から奥から手前側へと緩やかに傾斜する傾斜面であってもよい。

#### 【0020】

スタートスイッチ 7 は、賭数設定後にリールを回転開始させるためのスイッチである。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R は、回転中のリールを停止操作するためのスイッチであり、8 L が左、8 C が中、8 R が右のそれぞれのリールに対応する。計数ボタン 1 0 は、クレジット数（遊技メダル数）を計数して持ちメダル数に変換する際に操作されるスイッチである。

#### 【0021】

S 台 2 の前面扉の内側には、図 2 に示されるドア開放検出スイッチ 2 5 が設けられている。ドア開放検出スイッチ 2 5 は、前面扉の開放状態を検出する。さらに、筐体内部には、電源ボックスが設けられている。電源ボックスの前面には、図 2 に示される設定キースイッチ 3 7 およびリセット／設定スイッチ 3 8 などが設けられている。設定キースイッチ 3 7 は、設定変更状態または設定確認状態に切り替える。リセット／設定スイッチ 3 8 は、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。

#### 【0022】

なお、本実施の形態では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リールと称し、また、その停止を第 1 停止と称する。同様に

10

20

30

40

50

、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止、最終停止、あるいは全リール停止と称する。

#### 【0023】

次に、S台2におけるゲームの流れについて説明する。S台2においてゲームを行う場合には、まず、C U 3において貸出操作をしてクレジット(遊技メダル)を確保する。この貸出操作は、従来のメダル払出し方式のスロットマシンにおいて、「メダルの貸出操作」と「貸し出されたメダルを手で投入口に投入する操作」との2ステップの操作に対応する。

#### 【0024】

クレジットが存在する状態でMAX BETスイッチ6を操作すると、クレジットの範囲で賭数が最大数になるように追加設定され、クレジット数がその追加設定分だけ減算される。賭数が設定されると、入賞ラインL1～L5のうち賭数および遊技状態に応じて定められた入賞ラインが有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。

#### 【0025】

ここで、入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透過窓3Wに表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施の形態では、図1に示すように、各リール2L、2C、2Rの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL1、各リール2L、2C、2Rの上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL2、各リール2L、2C、2Rの下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL3、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL5の5種類が入賞ラインとして定められている。

#### 【0026】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透過窓3Wに表示結果が導出表示される。

#### 【0027】

全てのリール2L、2C、2Rが停止することで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に予め定められた図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生する。入賞が発生すると、その入賞に応じて定められた点数が遊技者に対して付与される。この点数は、クレジットに加算される。

#### 【0028】

クレジットは、計数ボタン10を操作することによって、計数して持ちメダルに変換することができる。持ちメダルに変換することによって、遊技終了時にはその持ちメダルをカードに記録することが可能となる。

#### 【0029】

本実施の形態では、計数ボタン10を1度押下した場合には、その押下時間に関わらず(長押しか否かに関わらず)、現在遊技者が所有している遊技球のすべてが計数される。しかし、これに限らず、計数ボタン10を押下し続けた時間に応じて計数動作が繰返し実行される(たとえば0.3秒押下状態が継続する度に50枚の計数処理が実行される)ようにしてよい。また、押下継続時間に関わらず、1度押下すると、所定数(たとえば50枚)だけ遊技球から持ちメダルへの計数が行われるようにしてよい。

#### 【0030】

液晶表示器51の上部には、クレジット表示セグメント7Sと、スピーカ53、54が設けられている。クレジット表示セグメント7Sは、5つの7セグメントから形成され、

10

20

30

40

50

遊技者が所持するクレジット数を表示する。クレジット表示セグメント7Sは、S台2の上部に設けられていることにより、S台2で遊技をしている遊技者以外の遊技者または店員に対して、S台2が記憶するクレジット数を表示することができる。スピーカ53，54は、演出に合わせた効果音などを発する。

#### 【0031】

下パネルスイッチ57は、ストップスイッチ8L、8C、8Rの下方に位置する下部パネルの略中央に設けられている。下パネルスイッチ57は、S台2の前面側に向けて突出したスイッチである。遊技者は、S台2の前面側から背面側に向けて下パネルスイッチ57を押圧することによって、下パネルスイッチ57を操作することができる。下パネルスイッチ57は、内部にLEDを備えており、点灯および消灯により、遊技者の操作を有効に受け付けるか否かを報知することができる。10

#### 【0032】

たとえば、下パネルスイッチ57が点灯することで、下パネルスイッチ57の操作が有効に受け付けられることが遊技者に報知される。このように、下パネルスイッチ57が点灯することによって、遊技者の演出操作を促すことができる。一方、下パネルスイッチ57が消灯することで、下パネルスイッチ57の操作が有効に受け付けられないことが遊技者に報知される。

#### 【0033】

また、下パネルスイッチ57は、ストップスイッチ8L、8C、8Rに比較的近い位置に設けられており、下パネルスイッチ57の操作方向と、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作方向とは同一である。そのため、遊技者が下パネルスイッチ57を過剰に強く押圧すると、誤ってストップスイッチ8L、8C、8Rに触れ、遊技者の意志に関わらずストップスイッチ8L、8C、8Rが押圧されてしまう虞もある。したがって、本実施の形態においては、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されても遊技者の有利度（利益）に影響を与えることがない場合に限り、下パネルスイッチ57の演出操作を促すようになっている。すなわち、下パネルスイッチ57は、演出のために用いられるスイッチである。20

#### 【0034】

上述したように、MAXBETスイッチ6は、賭数を最大数にするために用いられるスイッチである。すなわち、MAXBETスイッチ6は、遊技の進行に用いられる。また、本実施の形態におけるMAXBETスイッチ6は、演出のためにも用いられる。すなわち、MAXBETスイッチ6に対して、同じ操作がされたときに、該操作が有効操作であるときと無効操作であるときとで実行する処理を変化させる。これにより、MAXBETスイッチ6は、遊技の進行および演出の両方に用いられる。30

#### 【0035】

以下、MAXBETスイッチ6の有効操作と無効操作について説明する。MAXBETスイッチ6の有効操作とは、賭数の設定が可能である賭数設定可能状況において、MAXBETスイッチ6に対して行われる操作である。賭数設定可能状況とは、たとえば、賭数を受け付けることが可能な期間であって、「クレジットが1以上残存しており、かつ3枚未満の賭数が設定されている状況」または「クレジットが1以上残存しており、かつ賭数が設定されていない状況」である。「クレジットが1以上残存しており、かつBET力ウンタに3枚未満の賭数が設定されている状況」において、MAXBETスイッチが操作されたときには、3枚を上限として、残存しているクレジット分だけ、賭数が設定される。「クレジットが1以上残存しており、かつ賭数が設定されていない状況」において、MAXBETスイッチが操作されたときには、3枚を上限として、残存しているクレジット分だけ、賭数が設定される。このように、MAXBETスイッチ6は、賭数設定可能状況における有効操作がされることにより賭数を設定する遊技の進行のためのスイッチとして用いられる。40

#### 【0036】

一方で、MAXBETスイッチ6の無効操作とは、賭数の設定が可能ではない賭数設定

10

20

30

40

50

不可能状況において、MAX BETスイッチ6に対して行われる操作である。賭数設定不可能状況は、「遊技が開始されてから終了するまでの期間」を含む。すなわち、リールが回転して、遊技が行われている期間において、MAX BETスイッチ6に対する操作は、無効操作となる。本実施の形態において、S台2では、リールが回転している期間において、MAX BETスイッチ6の無効操作を促す操作促進画像が表示され得る。このとき、遊技者によってMAX BETスイッチ6の無効操作がされることによって、有利度合いを示唆する画像などを表示する演出が行われる。このように、本実施の形態におけるMAX BETスイッチ6は、賭数設定不可能状況における無効操作がされることにより、演出画像を表示するための契機として用いられる。すなわち、MAX BETスイッチ6は、有効操作の受け付け期間においては遊技の進行のために用いられ、無効操作の受け付け期間においては演出のために用いられる。

10

#### 【0037】

##### [カードユニットの構成]

図1を参照して、本実施の形態に係るCU3の構成を説明する。このCU3は、会員登録をしていない一般的な遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体であるプリペイド機能を備えるビジターカード（一般カードとも言う）や、該遊技場に会員登録した会員遊技者に対して発行される遊技用記憶媒体である会員カードを受付ける。ビジターカードや会員カードはICカードで構成されている。

20

#### 【0038】

これらのカードを受付けたCU3は、カードの記憶情報により特定される遊技者所有の遊技価値（たとえばプリペイド残高、持ちメダル数、あるいは貯メダル数（「貯玉数」とも称する）など）をクレジット数（遊技メダル数）に変換する機能を有する。

#### 【0039】

CU3の前面側には、紙幣を挿入するための紙幣挿入口302、装置前面より装置前方方向に突出形成された張出部305、会員カードやビジターカードを挿入するためのカード挿入／排出口309などが設けられている。このカード挿入／排出口309に挿入された会員カードやビジターカードがカードリーダライタ（図示省略）に受付けられ、そのカードに記録されている情報が読み取られる。

30

#### 【0040】

前述の張出部305において、遊技者と対向する面には、表示器312と、会員カードを受付けた場合において、該会員カードに記録された会員カードID（単に、カードID、C-IDともいう）並びに会員カードIDにより特定される貯メダル数（貯玉数）を用いた再プレイ遊技を実施するための再プレイボタン319と、遊技場の係員が所持するリモコン（図示省略）から赤外線信号を受信して電子信号に変換して出力するIR感光ユニット320が設けられている。

40

#### 【0041】

表示器312は、挿入された遊技用記録媒体（カード）に記録されているプリペイド残高（カード残高または単に残高ともいう）や、持ちメダル数、クレジット数（遊技メダル数）、その他の各種情報を表示可能であるとともに、表面が透明タッチパネルで構成されている。表示器312の表示部に表示された各種表示項目を指でタッチすることにより各種操作が入力可能となるように構成されている。

40

#### 【0042】

持ちメダルボタン324を操作した場合、挿入されたカードに記録されている持ちメダル数の一部が引き落とされてクレジット数（遊技メダル数）に変換される。再プレイボタン319を操作した場合に、挿入されたカードに遊技者が獲得した持ちメダル数が記憶されているときにはその持ちメダル数の一部を引落としてクレジットに変換し、変換したクレジットに基づいてS台2による遊技を行うことが可能となる。

#### 【0043】

一方、挿入されたカードが会員カードであり持ちメダル数が記憶されておらずかつ貯メダルがホール用管理コンピュータなどに記憶されている場合には、その貯メダルの一部が

50

引落とされてクレジットに変換され、S台2による遊技が可能となる。つまり、挿入されたカードに対応付けて貯メダルと持ちメダルとの双方が記憶されている場合には、持ちメダルが優先的に引落とされる。なお、再プレイボタン319とは別に、持ちメダルを引落とすための専用の持ちメダル払出ボタンを設け、再プレイボタン319は貯メダル引落とし専用のボタンとしてもよい。

#### 【0044】

ここで、「クレジット数（遊技メダル数）」とは、賭数設定に使用可能であるとともに、「持ちメダル数」に変換可能なデータである。「クレジット数」は、プリペイドカードの残高、持ちメダル数、あるいは貯メダル数を引き落とすことと引き換えにして生成される。

10

#### 【0045】

「持ちメダル数」とは、遊技者が遊技機により遊技を行った結果、遊技者の所有となつたクレジット数（遊技メダル数）を計数変換したものである。この「持ちメダル数」は、遊技者のカードによって特定可能に記憶される。なお、持ちメダル数を遊技場に設定された持ちメダル数管理用の管理装置で管理してもよい。

#### 【0046】

「貯メダル数（貯玉数）」とは、遊技場に預け入れられた持ちメダル数である。遊技者が遊技で獲得した持ちメダル数は、当日中は持ちメダル数として管理されるが、獲得した翌日以降は「貯メダル数」として管理される。すなわち、遊技場において当日遊技者が獲得して計数したクレジット数（遊技メダル数）を「持点」と言い、前日以前に遊技者が獲得して遊技場に預け入れられた持ちメダル数を「貯メダル数」と言う。この「貯メダル数」は、一般的に当該遊技場に設置されたホール用管理コンピュータやその他の管理コンピュータにより管理される。

20

#### 【0047】

以上の「残高」、「貯メダル数（貯玉数）」、「持ちメダル数」、「クレジット数（遊技メダル数）」の各データの変換可能方向を矢印で表すと、「『残高、貯メダル数、持ちメダル数』 → 『クレジット数』 → 『持ちメダル数』 → 『貯メダル数』」となる。

30

#### 【0048】

本実施形態では、貯メダル数データは会員カードに直接記録せずホール用管理コンピュータなどの上位サーバに会員カード番号と対応付けて記憶させ、会員カード番号に基づいて対応する貯メダル数を検索できるように構成されている。一方、持ちメダル数は、カードに直接記録している。

#### 【0049】

しかし、両者ともに上位サーバにカード番号と対応付けて記憶させててもよい。ビジターカードの場合も、持ちメダル数は、ビジターカードに直接記録している。しかし、持ちメダル数を上位サーバにカード番号と対応させて記憶させててもよい。この上位サーバにカード番号と対応させて記憶させる際に、上位サーバに記憶させた時刻を特定できるデータをカード（会員カード、ビジターカード）に書込んで排出してもよい。また、プリペイド残高についてはカード（会員カード、ビジターカード）に直接書込んで排出する。

40

#### 【0050】

なお、持ちメダル数を、カード（会員カード、ビジターカード）、または上位サーバに記憶させるタイミングは、たとえば、計数ボタン10が操作されて計数処理が行われるタイミングである。しかしながら、これに代えて、カードを返却するときに一括して記憶せることとしてもよい。

#### 【0051】

また、遊技者が遊技を終えてCU3からカードを返却したときには、CU3に記憶していた持ちメダルが一旦貯玉としてホールサーバに記憶されるようにし、その遊技者がカードの返却を受けた日と同じ日に再び同じまたは別のCU3にカードを挿入したときには、一旦貯玉として記憶された当日分の持ちメダルのみが再びそのCU3に記憶され、その持ちメダルの範囲でクレジットを加算し、遊技できるようにしてもよい。

50

**【 0 0 5 2 】**

紙幣挿入口 302 に挿入された紙幣は、貨幣識別器（図示省略）により取込まれてその真贋や紙幣種別の識別がなされる。

**【 0 0 5 3 】**

C U 3 の前面側には、さらに、貸出ボタン 321 とカード返却ボタン 322 とが設けられている。貸出ボタン 321 は、挿入されたカードに記録されている残高を引き落としてクレジット数を得るための操作を行うボタンである。具体的には、貸出ボタン 321 を操作することで引き落とされる残高に応じてクレジット数が加算される。カード返却ボタン 322 は、遊技者が遊技を終了するときに操作され、挿入されているカードに遊技終了時の確定した持ちメダル数（カード挿入時の持ちメダル数 - 持ちメダル数からクレジット数への変換数 + 計数操作によって計数された数）を記憶させて排出するための操作ボタンである。10

**【 0 0 5 4 】**

以上、説明したように、本実施の形態に係る S 台 2 によれば、カードで特定される持ちメダル数に応じてクレジット数（遊技メダル数）に変換し、さらにはクレジット数を用いて賭数設定が可能となるため、メダルの貸し出しを受けて、そのメダルを投入してクレジットを確保し、そのクレジットを用いて賭数設定が行われるような従来のスロットマシンに慣れている遊技者に混乱を与えることなく、メダルを用いない新たなスロットマシン（管理遊技機）による遊技を提供できる。

**【 0 0 5 5 】****[ カードユニットとスロットマシンとの内部構成 ]**

図 2 は、カードユニットおよびスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。図 2 を参照して、C U 3 と S 台 2 との制御回路の概略を説明する。

**【 0 0 5 6 】**

C U 3 には C U 制御基板 32 が設けられ、この C U 制御基板 32 にはマイクロコンピュータなどから構成された C U 制御部 323 が設けられている。この C U 制御部 323 は、C U 3 の主制御機能部であり、制御中枢としての C P U、C P U が動作するためのプログラムや制御データなどを記憶している R O M、C P U のワークエリアとして機能する R A M、周辺機器との信号の整合性を保つための入出力インターフェイスなどが設けられている。30

**【 0 0 5 7 】**

C U 制御部 323 には、ホール用管理コンピュータやセキュリティ上の管理を行うホールサーバと通信を行うための外部出力端子（図示省略）が設けられている。C U 3 は、外部出力端子を介して、C U 3 の状態や、S 台 2 から受信した遊技機状態情報をホール用管理コンピュータ（ホールコン）やセキュリティ上の管理を行うホールサーバなどの外部に送信する。C U 制御部 323 は、通信制御 I C 325 を介して S 台 2 のメダル数制御基板 17 と通信を行っている。通信制御 I C 325 とメダル数制御基板 17 とは、たとえば、非同期シリアル通信ポートで接続されている。通信制御 I C 325 とメダル数制御基板 17 との通信は、接続端子板 1000 を介して行われる。

**【 0 0 5 8 】**

C U 制御部 323 とメダル数制御基板 17 との通信は、貸出情報（挿入されたカードに記憶されている残高を引落として S 台 2 による遊技に用いるための操作に関する情報）と貸出応答情報（貸出情報に対する応答情報）とを双方で行い、それ以外の計数情報（クレジットから持ちメダルへの計数処理に関する情報）、および遊技機情報を、メダル数制御基板 17 から C U 制御部 323 への一方向の通信で行っている。そのため、C U 3 が計数情報および遊技機情報を受信したか否かを S 台 2 側では認識していない。C U 3 には S 台 2 側への接続部（図示省略）が設けられており、S 台 2 には C U 3 側への接続部（図示省略）が設けられている。これら接続部は、たとえばコネクタなどで構成されている。40

**【 0 0 5 9 】**

C U 制御部 323 は、遊技者が遊技している際、遊技者の持ちメダルを管理・記憶する

10

20

30

40

50

。表示器 312 には、CU 制御部 323 から出力される残高あるいは持ちメダル数などのデータに応じた画像が表示される。また、表示器 312 の表面に設けられているタッチパネルを遊技者が操作すれば、その操作信号が CU 制御部 323 に入力される。遊技者が貸出ボタン 321 を操作することにより、その操作信号が CU 制御部 323 に入力される。なお、貸出ボタン 321 は、CU 3 に設ける構成に限定されるものではなく、S 台 2 に設けて操作信号を CU 制御部 323 に入力する構成であってもよい。遊技者がカード返却ボタン 322 を操作することによりその操作信号が CU 制御部 323 に入力される。

#### 【0060】

S 台 2 には、S 台 2 の遊技の進行を制御する主制御基板 16 と、遊技者所有のクレジットに関する制御を行うメダル数制御基板 17 と、遊技状態に応じた演出の制御を行う演出制御基板 15 と、電源基板 101 とが設けられている。電源基板 101 によって S 台 2 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

10

#### 【0061】

電源基板 101 には、外部から AC 100V の電源が供給されるとともに、この AC 100V の電源から S 台 2 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、主制御基板 16、メダル数制御基板 17 および演出制御基板 15 に供給されるようになっている。

。

#### 【0062】

メダル数制御基板 17 には、メダル数制御部 171 である払出制御用マイクロコンピュータが搭載されている。メダル数制御部 171 は、制御中枢としての CPU 171a、CPU 171a が動作するためのプログラムや制御データなどを記憶している ROM 171b、CPU 171a のワークエリアとして機能する RAM 171c、周辺機器との信号の整合性を保つための入出力インターフェイスなどが設けられている。

20

#### 【0063】

メダル数制御基板 17 には、RAM 171c に記憶された情報を消去するための RAM クリアスイッチ 293、ドア開放検出スイッチ 25 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力される。また、メダル数制御基板 17 には、計数ボタン 10 が接続されており、計数ボタン 10 の検出信号が入力される。

#### 【0064】

メダル数制御基板 17 には、役比モニタ 89 が接続されており、メダル数制御部 171 により表示が制御される。また、メダル数制御基板 17 には、バックアップメモリ 294 が接続されており、メダル数制御基板 17 が役比モニタ 89 に表示するための役比情報をバックアップする。

30

#### 【0065】

役比モニタ 89 は、通常、スロットマシンの性能を示す数値（以下、「役比情報」とも称する）を表示する。スロットマシンの性能を示す数値は、たとえば、総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の連続役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物等状態比率である。これらの情報についての詳細は、後述にて説明する。

40

#### 【0066】

主制御基板 16 には、主制御部 161 である遊技制御用マイクロコンピュータが搭載されている。主制御部 161 は、制御中枢としての CPU 161a、CPU 161a が動作するためのプログラムや制御データなどを記憶している ROM 161b、CPU 161a のワークエリアとして機能する RAM 161c、周辺機器との信号の整合性を保つための入出力インターフェイスなどが設けられている。

#### 【0067】

主制御基板 16 には、リールモータ 32L、32C、32R が接続されており、主制御部 161 の制御に基づいて駆動される。また、主制御基板 16 には、設定キースイッチ 37、リセット / 設定スイッチ 38、スタートスイッチ 7 が接続されており、これら接続さ

50

れたスイッチ類の検出信号が入力される。また、主制御基板 16 には、遊技補助表示器 12 が接続されており、主制御部 161 により表示が制御される。

#### 【0068】

また、主制御基板 16 には、中継基板 1100 を介して、賭数クリアスイッチ 21、1BET スイッチ 20、ストップスイッチ 8L、8C、8R、ドア開放検出スイッチ 25、MAXBET スイッチ 6 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力される。また、主制御基板 16 には、中継基板 1100 を介して、1~3BET LED 14~16 が接続されており、主制御部 161 により表示が制御される。主制御部 161 は、MAXBET スイッチ 6 の無効操作の受け付け期間において、MAXBET スイッチ 6 が操作されたことを検出した場合、MAXBET スイッチ 6 の無効操作がされたことを示す操作コマンドを演出制御部 151 へ送信する。  
10

#### 【0069】

演出制御基板 15 には、演出制御部 151 である演出制御用マイクロコンピュータが搭載されている。演出制御部 151 は、制御中枢としての CPU151a、CPU151a が動作するためのプログラムや制御データなどを記憶している ROM151b、CPU151a のワークエリアとして機能する RAM151c、周辺機器との信号の整合性を保つための入出力インターフェイスなどが設けられている。

#### 【0070】

演出制御基板 15 には、下パネルスイッチ 57 が接続されており、下パネルスイッチ 57 の検出信号が入力される。また、演出制御基板 15 には、液晶表示器 51、演出効果 LED52、スピーカ 53、54、リール LED55、クレジット表示セグメント 7S などの演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御部 151 による制御に基づいて駆動されるようになっている。  
20

#### 【0071】

また、演出制御基板 15 には、光量・音量調整基板 111 が接続されている。光量・音量調整基板 111 には、光量や音量を調整するためのスイッチ類が接続されており、これらのスイッチ類からの検出信号は、光量・音量調整基板 111 を介して演出制御基板 15 に入力される。

#### 【0072】

主制御部 161 は、演出制御部 151 に各種のコマンドを送信する。主制御部 161 から演出制御部 151 へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御部 151 から主制御部 161 へ向けてコマンドが送られる事はない。演出制御部 151 は、主制御部 161 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行う。  
30

#### 【0073】

メダル数制御部 171 は、主制御部 161 に対して各種のコマンドを送信する。また、主制御部 161 もメダル数制御部 171 に対して各種のコマンドを送信する。すなわち、メダル数制御部 171 と主制御部 161 との通信は双方向通信である。また、メダル数制御基板 17 からは、主制御基板 16 に対するバックアップ電源が供給される。

#### 【0074】

また、メダル数制御部 171 は、RAM171c の所定領域にクレジットを記憶する。具体的には、クレジット数はクレジットカウンタに記憶されている。メダル数制御部 171 は、クレジット加算処理またはクレジット減算処理において、RAM171c の所定領域に記憶されているクレジットを更新する。  
40

#### 【0075】

設定された賭数は、RAM161c の所定領域に記憶されている。具体的には、設定された賭数は、BET カウンタとして記憶されている。BET カウンタに記憶されている値が「3」である場合に、遊技を開始可能な状態となる。以下では、BET カウンタに記憶されている値を、単に「賭数」と称する場合がある。

#### 【0076】

以上説明したような、メダルが不要なメダルレススロットマシンにおいては、メダル数

50

制御基板 17 を備えるようにしている。そして、従来のスロットマシンにおけるメダルの投入や払出に関する機能をメダル数制御基板 17 に集中させるようにしている。また、メダルが必要な従来のスロットマシンであれば、メダルセレクタやホッパーなどのメダルの投入・払出に関連する装置を備える必要があるが、メダルレススロットマシンにおいては、このような装置は不要である。

#### 【 0 0 7 7 】

また、本実施の形態のようにメダルレススロットマシンを構成することで、従来のスロットマシンと部品を共通化することができる。具体的には、クレジットを更新する機能（メダルの投入や払出に関する機能）をメダル数制御基板 17 に集中させているため、メダルレススロットマシンのメダル数制御基板 17 を交換することで従来のスロットマシンを構成することができる。従来のスロットマシンを構成する場合は、メダル数制御基板 17 にメダルの投入や払出に関する機能を備えた上で、メダルセレクタやホッパーなどのメダルの投入・払出に関連する装置をメダル数制御基板 17 に接続すればよい。このような構成にすることで、従来のスロットマシンと互換性を有するとともに、部品の共通化により、スロットマシンの設計および製造において、コストダウンを図ることができる。

#### 【 0 0 7 8 】

主制御部 161 は、スタートスイッチ 7 より検出信号が入力されると、リールモータ 32L、32C、32R を回転駆動させるとともに、入賞役の抽選を行う。

#### 【 0 0 7 9 】

入賞役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス（B B）、レギュラーボーナス（R B）への移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役（リプレイ）がある。

#### 【 0 0 8 0 】

主制御部 161 は、入賞役の抽選をし、リールを回転駆動させた後、遊技者によるリールの停止操作を待つ。主制御部 161 は、いずれかのストップスイッチ 8L、8C、8R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8L、8C、8R に対応するリールの回転を停止させる。主制御部 161 は、3つの図柄を停止させ、入賞の有無を判定する入賞判定処理を実行する。入賞と判定された場合には、入賞の種類に応じた数のクレジット数が遊技者に付与される。電源基板 101 には、電源投入スイッチ 102 が接続されており、電源投入スイッチ 102 の検出信号が入力される。

#### 【 0 0 8 1 】

なお、本実施の形態における「ゲーム（遊技）」とは、スタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2L、2C、2R が停止するまでをいう。なお、ゲームを行う際には、スタートスイッチ 7 の操作前の賭数の設定や、リール 2L、2C、2R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には「ゲーム」に含まれるものとする。

#### 【 0 0 8 2 】

また、本実施の形態では、MAX BET スイッチ 6 の操作を MAX BET 操作、スタートスイッチ 7 の操作を開始操作、ストップスイッチ 8L、8C、8R の操作を停止操作、計数ボタン 10 の操作を計数操作、貸出ボタン 321 の操作を貸出操作、カード返却ボタン 322 の操作を返却操作とも称する。

#### 【 0 0 8 3 】

また、S 台 2 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選などの遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わることになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階になり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

#### 【 0 0 8 4 】

10

20

30

40

50

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をON状態としてからS台2の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器にRAM161cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、確定した表示値（設定値）が主制御部161のRAM161cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

#### 【0085】

10

##### [状態遷移]

図4は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図4に示すように、主制御部161によって管理される状態は、出玉率に関わる遊技状態が含まれる。

#### 【0086】

遊技状態には、非内部中、内部中、およびBBが含まれる。内部中は、遊技が進行可能な状態であってかつ予め定められた設計値に基づくメダルの払出率が担保されている状態である。なお、本実施の形態のS台2では、ほとんどのゲームを内部中で遊技者に遊技させることになっている。

#### 【0087】

20

一方、非内部中は、遊技者によって遊技することがない、あるいは遊技することがあってもその時間が極端に短い状態である。非内部中においては、BBに当選し、かつ当該BBの入賞を取りこぼしたときに、次のゲームから遊技状態が内部中に移行する。すなわち、内部中は、BBの当選を持ち越した状態である。

#### 【0088】

30

非内部中および内部中のいずれにおいても、BBに入賞可能なゲーム（以下、「BB入賞可能ゲーム」とも称する）が行われることがある。具体的には、非内部中においては、BBに当選したゲームでストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じてBBの図柄組合せを導出させることができれば、BBに入賞する。この場合、次のゲームから遊技状態がBBに制御される。つまり、非内部中においては、BBに当選したゲームがBB入賞可能ゲームとなる。

#### 【0089】

40

内部中においては、BB当選が持ち越されている。ここで、BBと小役とが同時当選した場合、小役の図柄組合せを優先的に導出させるようにリール制御が行われる。さらに、小役が取りこぼしのない役であれば、BBと小役とが同時当選したゲームでは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に関わらず、必ず小役が入賞し、BBは入賞することができない。同様に、BBと再遊技役とが同時当選した場合、再遊技役の図柄組合せを優先的に導出させるようにリール制御が行われる。一般的に再遊技役は取りこぼしのない役であるため、BBと再遊技役とが同時当選したゲームでは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に関わらず、必ず再遊技役が入賞し、BBは入賞することができない。したがって、内部中においては、内部抽選でハズレになったゲーム（何らの役にも当選しないゲーム）に限り、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作に応じてBBの図柄組合せを導出させることができれば、BBに入賞する。この場合、次のゲームから遊技状態がBBに制御される。つまり、内部中においては、内部抽選でハズレになったゲームがBB入賞可能ゲームとなる。

#### 【0090】

BB中においては、所定ゲーム数（たとえば、60G）に亘ってBB中ゲームが行われるが、BB中における出玉率は約101%であるため、純増枚数はほとんど増えることができない。よって、BBは、遊技者にとっては単に所定ゲーム数（たとえば、60G）を消化する状態に過ぎない。BBが終了すると、再び非内部中へと遊技状態が移行する。

#### 【0091】

50

内部中における状態には、通常区間および有利区間が含まれる。通常区間は、ナビが実行されない状態であり、ナビ情報を報知不可能な非報知状態である。有利区間は、ナビが実行され得る状態であり、ナビ情報を報知可能な報知状態である。本実施の形態においては、有利区間のうち、有利区間通常は、ナビが実行されないが、高確状態、A T 1 状態、A T 2 状態、およびエンディング状態は、いずれもナビが実行され得る。なお、有利区間通常においてもナビが実行されるものであってもよいが、高確状態、A T 1 状態、A T 2 状態、およびエンディング状態においては、有利区間通常よりも、押し順役当選時に主役を入賞させるためのナビの実行確率が高くなっている。このように、高確状態、A T 1 状態、A T 2 状態、およびエンディング状態では、有利区間通常であるときよりも高い確率でナビが行われる。

10

## 【 0 0 9 2 】

通常区間においては、有利区間移行抽選で当選（有利区間当選）したときに、有利区間に状態が制御される。なお、本実施の形態においては、通常中に当選し得る大部分の役の当選が有利区間当選の条件となっているため、通常における遊技の滞在は約 1 G である。なお、有利区間当選の条件は、通常中に当選し得る全ての役のうちのいずれかが当選したときに成立してもよい。

## 【 0 0 9 3 】

通常区間においては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されないため、遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮すると、0 枚またはマイナスになる。なお、1 ゲーム当たりの純増枚数とは、1 ゲーム当たりで払い出されるメダルの枚数から 1 ゲーム当たりで賭数の設定に用いられるメダルの枚数を差し引いた数である。本実施の形態においては、通常の出玉率が 40 % に設定されている。このように、通常においては、出玉率が 1 以下（100 % 以下）または 1 未満（100 % 未満）となる。

20

## 【 0 0 9 4 】

有利区間は、有利区間通常、高確状態、A T 1 状態、A T 2 状態、エンディング状態を含む。有利区間通常においては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されないため、遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮すると、0 枚またはマイナスになる。本実施の形態においては、有利区間通常の出玉率が 40 % に設定されている。このように、有利区間通常においては、出玉率が 1 以下（100 % 以下）または 1 未満（100 % 未満）となる。

30

## 【 0 0 9 5 】

本実施の形態において、A T 1 状態は、所定のゲーム数が消化されることによって終了する。すなわち、図に示されているように、通常区間へと移行する。A T 1 状態の所定のゲーム数は、特定の図柄（たとえば、スイカ、強チェリー）の当選によって増加し得る。すなわち、本実施の形態においては、特定の図柄（スイカ、強チェリー）が当選することで、遊技者の有利度が高くなる。

## 【 0 0 9 6 】

有利区間通常においては、高確状態、A T 1 状態への制御に関わる抽選等の処理が行われる。なお、有利区間通常において、主制御部 161 は、ポイント獲得抽選によって A T 1 状態への抽選を行う。ポイント獲得抽選によって更新されるポイントは、主制御部 161 によって管理される。主制御部 161 は、内部にポイントを計数するためのポイントカウンタ（図示せず）を備える。また、ポイントカウンタの値が規定の値に到達したとき、主制御部 161 は、A T 1 状態に制御するか否かの抽選を行う A T 抽選を実行する。なお、主制御部 161 は、ポイントを用いずに特定の図柄（スイカ、強チェリー）が当選したことに基づいて、A T 抽選を実行してもよい。高確状態は、付与されるポイントの数が有利区間通常よりも大きくなる状態である。すなわち、高確状態は、有利区間通常よりも A T 1 状態に移行しやすい状態である。

40

## 【 0 0 9 7 】

A T 2 状態への制御は、有利区間通常および高確状態にあるときに行われ得る。A T 2

50

状態は、ナビに従うことで遊技者が獲得可能な純増枚数を増加させることができが可能な、いわゆる疑似ボーナスである。A T 1 状態を介すことなく有利区間通常または高確状態から直接的に A T 2 状態に制御される当選を「直撃疑似ボーナス当選」とも称する。また、A T 1 状態から A T 2 状態へと制御されるような当選を「疑似ボーナス当選」とも称する。疑似ボーナスにおいては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されるため、遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮しても、プラスになる。

#### 【 0 0 9 8 】

有利区間においては、有利区間中の獲得メダル数が所定の E D 移行枚数に達したときに、エンディング状態に制御される。有利区間中の獲得メダル数とは、有利区間への制御が開始されてから、入賞によって遊技者に付与されたメダル数から遊技者によって使用されたメダル数を減算した値である。エンディング状態は、たとえば、有利区間中の獲得メダル数の合計値が上限枚数（たとえば、2 4 0 0 枚）に達するまで有利区間である状態への制御が継続することが確定する状態である。

10

#### 【 0 0 9 9 】

E D 移行枚数は、通常区間から有利区間に移行したときにセットされる。なお、E D 移行枚数は、抽選によって決定されてもよいし、予め定められてもよい。E D 移行枚数は、主制御部 1 6 1 によって管理される。すなわち、主制御部 1 6 1 の R A M 1 6 1 c は、E D 移行枚数を記憶する。主制御部 1 6 1 は、E D 移行枚数を累積的に計数し、当該計数する処理に応じて、有利区間を終了する。

20

#### 【 0 1 0 0 】

有利区間においてリミッタ条件が成立すると、当該有利区間から通常区間に制御される。具体的には、有利区間中の獲得メダル数が 2 4 0 0 枚に達したとき、有利区間が終了し、通常区間に制御される。なお、有利区間中の獲得メダル数は、R A M 1 6 1 c に格納されたカウンタによってカウントされる。すなわち、有利区間中の獲得メダル数が上限枚数に達することを「リミッタ条件」が成立すると称する。

20

#### 【 0 1 0 1 】

有利区間から通常区間に制御されると、有利区間において計数されていた有利区間中の獲得メダル数、さらに遊技中に獲得可能なポイントも初期化される。有利区間中の獲得メダル数は、有利区間中に限らず B B 中においても更新され、通常区間においては更新されない。

30

#### 【 0 1 0 2 】

本実施の形態の S 台 2 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、設定値（たとえば、1 , 2 , 4 , 5 , 6 ）に応じて、ポイント獲得抽選等の所定の抽選における当選確率を異らせることにより、メダルの払出率が変わらくなっている。遊技店の店員等は、設定変更を行うことで、この設定値を変更することができる。

40

#### 【 0 1 0 3 】

このように、有利区間から通常区間に状態が移行する条件には、遊技の進行に基づき成立するリミッタ条件や任意の終了条件と、設定変更が行われるという条件とが含まれる。

#### 【 0 1 0 4 】

また、本実施の形態の S 台 2 では、有利区間通常においてゲーム数の上限が定められている。有利区間通常において予め定められたゲーム数の上限に達することにより、到達ポイントにかかわらず強制的に A T 1 状態へと移行させるための A T 権利を付与する。有利区間通常におけるゲーム数の上限は、たとえば、1 2 8 0 ゲームである。当該上限のゲーム数は、いわゆる「天井」と称されている。主制御部 1 6 1 は、天井に到達したか否かを判断するため、R A M 1 6 1 c に抽選用カウンタを有する。すなわち、主制御部 1 6 1 は、有利区間通常で実行されたゲーム数を R A M 1 6 1 c 内の抽選用カウンタに記憶する。主制御部 1 6 1 は、有利区間通常におけるゲームが実行される度に抽選用カウンタの値を加算する。たとえば、有利区間通常におけるゲーム数の上限値が 7 0 0 ゲームとして設定されている場合、抽選用カウンタの値が 7 0 0 に到達したとき、主制御部 1 6 1 は、A T

50

権利を付与する。有利区間通常におけるゲーム数の上限値は、700ゲームに限られず、たとえば、1280ゲームであってもよい。

### 【0105】

#### [入賞役]

図5～図8は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。図5～図8の名称欄には、入賞役の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せが示されている。また、付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払枚数、再遊技付与等）が示されている。

### 【0106】

図5に示すように、再遊技役としては、リップ1～リップ6が設けられている。図6に示すように、特別役としては、B Bが設けられている。図6～図8に示すように、小役としては、プラム1～6、スイカ、および1枚役1～33が設けられている。プラム1～6は、押し順役当選時に入賞し得る主役であり、入賞時には、賭数に用いられるメダルの枚数（3枚）よりも多い9枚のメダルが払い出される。プラム1～6をまとめて「プラム役」とも称する。1枚役1～33は、押し順役当選時に入賞し得る副役であり、入賞時には、賭数に用いられるメダルの枚数（3枚）よりも少ない1枚のメダルが払い出される。1枚役1～33をまとめて「1枚役」とも称する。

### 【0107】

図7に示すように、1枚役22の入賞が発生する図柄組合せのうち、「キャラ - キャラ - 黒7」がリール2L, 2C, 2Rにおいて導出すると、キャラ図柄が3つ並んでリール上に配置される。具体的には、左リール2Lの下段、中リール2Cの中段、および右リール2Rの上段のそれぞれにおいてキャラ図柄が導出することで、右上がりにキャラ図柄が並んで配置される。なお、キャラ図柄が並んで配置されることを「キャラ揃い」とも称する。

### 【0108】

図8に示すように、1枚役23の入賞が発生する図柄組合せのうち、「キャラ - キャラ - プラム」または「キャラ - プラム - プラム」がリール2L, 2C, 2Rにおいて導出すると、7図柄が3つ並んでリール上に配置される。具体的には、左リール2Lの上段、中リール2Cの上段、および右リール2Rの上段のそれぞれにおいて7図柄が導出することで、上段に7図柄が並んで配置される。なお、7図柄が並んで配置されることを「7揃い」とも称する。

### 【0109】

#### [抽選対象役]

図9は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。図9の役番号欄には、抽選対象役ごとに定められた役番号が示され、フラグカテゴリ欄には、抽選対象役の種類ごとに割り当てられたフラグカテゴリが示され、抽選対象役欄には、その名称が示され、遊技状態欄には、遊技状態ごとに丸印でその抽選対象役が抽選対象であることが示され、有利区間当選欄には、有利区間当選の有無が示されている。また、図9における入賞役の組合せ欄には、各抽選対象役に含まれる入賞役の組合せが示されている。

### 【0110】

図9に示すように、特別役の抽選対象役としては、B Bが設けられている。再遊技役の抽選対象役としては、通常リップ、7揃いリップ、7不揃いリップ、キャラ揃いリップ、およびキャラ不揃いリップが設けられている。小役の抽選対象役としては、共通プラム、213択役A～D、231択役A～D、312択役A～D、321択役A～D、スイカ、7揃い1枚1, 2、キャラ揃い1枚、弱チェリー、強チェリー、およびチャンス目A, Bが設けられている。B B中における小役としては、B B中小役およびB B中1枚が設けられている。なお、213択役A～D、231択役A～D、312択役A～D、および321択役A～Dは、当選したときにナビが実行され得る役であるため、押し順役の一種である。213択役A～D、231択役A～D、312択役A～D、および321択役A～Dをまとめて

10

20

30

40

50

、「押し順ベル」とも称する。また、7揃い1枚1，2をまとめて「7揃い1枚」とも称する。

#### 【0111】

非内部中においては、B B 中小役およびB B 中1枚を除く役が当選可能であるが、内部中においては、既にB B の当選が持ち越されているため、B B 、B B 中小役、およびB B 中1枚が当選不可能になっている。

#### 【0112】

フラグカテゴリは、非内部中、内部中、およびB B のいずれにおいても共通するフラグカテゴリが各役に割り当てられている。また、役番号は、抽選対象役ごとに定められているのに対して、フラグカテゴリは、抽選対象役の種類ごとに割り当てられている。このため、フラグカテゴリの数は、役番号の数よりも少ない。また、有利区間通常におけるポイント獲得抽選、有利区間ににおける特典抽選（以下、これらをまとめて「A T 制御に関わる抽選」とも称する）は、いずれもフラグカテゴリに基づいて行われる。このため、役番号に基づいてこれらのA T 状態の制御に関わる抽選を行うよりも、処理負担を軽減することができる。

10

#### 【0113】

本実施の形態においては、ハズレやB B に対してもフラグカテゴリが割り当てられており、B B については、通常リップ等の他の役と同じF C 1が割り当てられている。また、共通プラムは、スイカと同じF C 4が割り当てられている。

20

#### 【0114】

##### [押し順役のリール制御]

図10は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。前述したように、本実施の形態においては、有利区間において押し順役が当選したゲームでは、ナビが実行され、正解手順が遊技者に報知される。遊技者は、ナビに従って正解手順でストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R を操作することで、遊技者にとって有利な入賞役（主役）を入賞させることができる。

30

#### 【0115】

たとえば、図10に示すように、2 1 3 択役A ~ D、2 3 1 択役A ~ D、3 1 2 択役A ~ D、および3 2 1 択役A ~ Dのいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに主役であるプラム役が入賞する一方、不正解手順でストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに副役である1枚役が入賞する。なお、不正解手順でストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに副役である1枚役の入賞を取りこぼし場合、何らの入賞も発生しないものであってもよい。

40

#### 【0116】

「通常手順」は、「正解手順」として設定されない一方で、「変則手順」は、「正解手順」として設定され得る。すなわち、遊技者は、2 1 3 択役A ~ D、2 3 1 択役A ~ D、3 1 2 択役A ~ D、および3 2 1 択役A ~ Dのいずれかに当選したゲームにおいて、ストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R を通常手順で操作する限り、主役であるプラム役を入賞させることはできないようになっている。このことは、ストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R を変則手順で操作することを遊技者に誘発させる要因ともなり得るが、本実施の形態においてはナビが実行されないゲームにおいて変則手順で操作すると、遊技者にとって不利なペナルティが遊技者に課せられる。したがって、遊技者は、ナビが実行されないゲームにおいて、ストップスイッチ8 L , 8 C , 8 R を通常手順で操作することを促されるようになっている。

#### 【0117】

図11は、スタートスイッチ7が操作されたときに主制御部161が演出制御部151に対応して送信する遊技開始時コマンドを示す図である。主制御部161は、スタートスイッチ7が操作（スタート操作）されたときに、内部抽選処理を実行し、当該内部抽選処理の結果に応じて、予め定められた情報を含むコマンド群を演出制御部151に送信する。以下では、図11に示すNo.1からNo.13のコマンド群を、単に「遊技開始時コマン

50

ド」と称する。主制御部161は、遊技開始時コマンドとして各コマンドをNo.1からNo.13の順番で送信する。各コマンドには、No.と同様の番号で「設定通番」として通番が定められている。各コマンドは、主制御部161が管理する各種情報を格納する。

#### 【0118】

たとえば、No.2のコマンド「指示番号」には、ナビに関する情報が格納される。すなわち、No.2のコマンドは、スタートスイッチ7が操作された遊技における押し順を特定可能な情報を格納する。具体的には、コマンド「指示番号」には、ストップスイッチ8L、ストップスイッチ8C、ストップスイッチ8Rを押す順番を示す情報が格納される。演出制御部151は、No.2のコマンド「指示番号」を受け付けたときに、当該コマンド「指示番号」から特定可能な操作手順に基づいて、液晶表示器51に、ナビ演出を実行する。なお、演出制御部151は、コマンド「指示番号」から特定可能な操作手順に基づいて、スピーカ53から当該操作手順を遊技者に報知する音を出力させる。10

#### 【0119】

たとえば、No.3のコマンド「小役種別」には、内部抽選によって当選した役が、小役であるのか、再遊技役であるのか、特別役であるのかを特定可能な情報を格納される。また、No.6のコマンド「区間状態」には、スタートスイッチ7が操作されたゲームが図4に示す内部中の状態のいずれの状態であるかを特定可能な情報を格納される。具体的には、No.6コマンド「区間状態」には、現在制御中の状態が通常区間であるのか、有利区間であるのか、さらには、有利区間のうち、有利区間通常であるのか、高確状態であるのか、AT1状態またはAT2状態であるのか、エンディング状態であるのかを示す情報が格納される。演出制御部151は、No.6のコマンド「区間状態」を受け付けたことに基づいて、スタートスイッチ7が操作されたゲームがいずれの区間状態であるかを特定することができる。また、No.4のコマンド「出玉状態」においても、スタートスイッチ7が操作されたゲームの遊技状態を特定可能な情報を格納され得る。No.9のコマンド「ART前兆G数」には、AT連続演出のゲーム数が格納される。遊技開始時コマンドにおけるNo.10のコマンド「ポイント」には、前のゲームにおいて獲得したポイント数が格納される。また、No.11のコマンド「当選番号」には、内部抽選によって当選した役の役番号を特定可能な情報を格納される。20

#### 【0120】

また、主制御部161は、遊技開始時コマンドを送信する場合、No.12のコマンド「メダル投入」にメダルがBETされたことを示す情報を格納する。No.12のコマンド「メダル投入」にメダルがBETされたことを示す情報が格納されている場合、演出制御部151は、遊技開始時コマンドを受信していることを判定できる。30

#### 【0121】

図12は、第3停止時に主制御部161が演出制御部151に送信する遊技終了時コマンドを示すである。主制御部161は、スタートスイッチ7が操作されたときのみならず、ストップスイッチの第3停止時においても、No.1からNo.13までのコマンド群を、No.1からNo.13の順に演出制御部151に送信する。以下では、図12に示すNo.1からNo.13のコマンド群を、単に「遊技終了時コマンド」と称する。なお、第3停止時に送信される各コマンドにおいて、No.11については、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるNo.11のコマンドと異なる。No.11は、入賞に関する情報を格納するコマンドである。すなわち、第3停止時において、主制御部161は、当選番号に関する情報をではなく、入賞に関する情報を送信する。40

#### 【0122】

遊技終了時コマンドにおけるNo.10のコマンド「ポイント」には、後述する第3停止時におけるポイント獲得抽選処理において獲得したポイント数が格納される。また、主制御部161は、遊技終了時コマンドを送信する場合、No.13のコマンド「回胴停止」にリールが停止していることを示す情報を格納する。No.13のコマンド「回胴停止」にリールが停止していることを示す情報が格納されている場合、演出制御部151は、遊技終了時コマンドを受信していることを判定できる。すなわち、演出制御部151は、50

No. 12 のコマンド「メダル投入」およびNo. 13 のコマンド「回胴停止」に基づいて、受信したコマンド群が遊技開始時コマンドであるのか、遊技終了時コマンドであるのかを判定する。主制御部 161 は、遊技開始時コマンドを送信する場合は、No. 13 のコマンド「回胴停止」を送信せず、遊技終了時コマンドを送信する場合は、No. 12 のコマンド「メダル投入」を送信しなくてもよい。

#### 【0123】

##### [主制御基板とメダル数制御基板との送受信態様]

主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との送受信態様を説明する。本実施の形態においては、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間でコマンドによる通信が行われる。主制御基板 16 は、イベントが発生する度にメダル数制御基板 17 に所定のコマンドを送信する。イベントには、スタートスイッチ 7 が押下されたこと、1BETスイッチ 20 やMAXBETスイッチ 6 が押下されたこと、全リール停止したことなどが含まれる。

10

#### 【0124】

メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 から送信された所定のコマンドが、予め定められた応答を必要とするコマンドである場合、応答コマンドを主制御基板 16 に送信する。たとえば、S台 2 が遊技場に設置されて電気的に接続された状態で電源を立上げたことを契機として、主制御基板 16 は、メインチップ ID（主制御チップ ID）を含む遊技機設置情報コマンドをメダル数制御基板 17 に送信する。それ以降の電源投入時においても、主制御基板 16 から、メインチップ ID（主制御チップ ID）を含む遊技機設置情報がメダル数制御基板 17 に送信される。すなわち、主制御基板 16 は、S台 2 の電源が投入されたときに、主制御基板 16 が有する固有情報のメインチップ ID を特定可能な遊技機設置情報コマンドをメダル数制御基板 17 に送信する。

20

#### 【0125】

主制御基板 16 およびメダル数制御基板 17 の双方は、コマンドに「通番」を付与して送信する。また、主制御基板 16 およびメダル数制御基板 17 の双方は、受信した「通番」を記憶する。S台 2 では、コマンドに「通番」を付与することにより、メダルを不正に取得しようとする者（以下、不正者と称する。）が S台 2 を不正操作することを防止する。不正操作とは、たとえば、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間で送受信されるコマンドが改変される操作、または、不正者が主制御基板 16 またはメダル数制御基板 17 を制御する操作などを示す。不正者は、たとえば、不正操作を実行する装置等（以下、不正装置と称する。）を、主制御基板 16 またはメダル数制御基板 17 に接続することによって不正操作をする。

30

#### 【0126】

「通番」の初期値および加算値は、メダル数制御基板 17 および主制御基板 16 の各々によって定められる。メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 から受信した遊技機設置情報コマンドに基づいて「通番」の初期値および加算値を定める。遊技機設置情報コマンドに含まれるメインチップ ID は、4 バイト長のチップ固有ナンバーレジスタを含む。メインチップ ID が含む各バイトには、16進数のチップ固有の値が記憶されている。メダル数制御基板 17 は、メインチップ ID が含む各バイトに記憶されている 16 進数の値を加算して、合計値を算出する。メダル数制御基板 17 は、算出した合計値の下位 2 バイトが示す値を 10 進数に変換した値を「通番」における初期値として決定する。

40

#### 【0127】

たとえば、合計値の値が「189h」である場合（h は「189」が 16 進数であることを示す。）、通番における初期値は、「89h」の 10 進数で表した値となる。すなわち、「通番」における初期値は「137」となる。

#### 【0128】

さらに、メダル数制御基板 17 は、初期値に対して予め定められた数を除算する。予め定められた数が、たとえば「5」である場合、除算の結果として算出される余りの種類が「0」、「1」、「2」、「3」、「4」の 4 種類となる。メダル数制御基板 17 は、当該 4 種類の余りに対応した加算値を予め定め記憶する。たとえば、メダル数制御基板 17

50

は、「0」に対応して「7」を記憶し、「1」に対応して「11」を記憶し、「2」に対応して「13」を記憶し、「3」に対応して「19」を記憶し、「4」に対応して「23」を記憶する。メダル数制御基板17は、初期値に対して予め定められた数を除算した後、当該除算の結果の余りに対応して記憶している値を加算値とする。

#### 【0129】

一例を示すと、初期値である「137」を5で除した結果の余りは「2」である。上述の通り、メダル数制御基板17は、除算の結果の余りである「2」に対応して「13」を記憶している。したがって、メダル数制御基板17は、通番における加算値を「13」として決定する。このように、メダル数制御基板17は遊技機設置情報コマンドから特定したメインチップIDに基づき、主制御基板16から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定するための通番の初期値と加算値を生成する。また、主制御基板16においても、同様の計算を行うことによって、初期値と加算値を生成する。これにより、主制御基板16とメダル数制御基板17との双方において、同様の初期値と加算値とが記憶されることとなる。

#### 【0130】

上述の通り、本実施の形態においては、イベントが発生したことを契機に主制御基板16がメダル数制御基板17に所定のコマンドを送信する。主制御基板16は、当該所定のコマンドに対して、通番を付与する。たとえば、遊技機設置情報コマンドがメダル数制御基板17へ送信され、主制御基板16とメダル数制御基板17との双方が通番における初期値と加算値とを決定した後に、所定のイベントAが発生した例を説明する。

#### 【0131】

所定のイベントAが発生したことに基づいて、主制御基板16は、メダル数制御基板17にコマンドAを送信する。このとき、主制御基板16は、遊技機設置コマンドを送信した後に、初めて送信するコマンドAに対して通番の初期値を付与する。すなわち、主制御基板16は、当該コマンドAに通番「137」を付与して送信する。

#### 【0132】

メダル数制御基板17は、初期値として「137」を記憶しており、遊技機設置コマンドを受信してから初めて受信するコマンドAに付与された通番が「137」であるため、通信は正常であると判断する。

#### 【0133】

続いて、新たなイベントBが発生した場合、主制御基板16は、メダル数制御基板17に対して、コマンドBを送信する。このとき、主制御基板16は、前回送信した通番の値に加算値を加えた値を付与したコマンドBを送信する。すなわち、主制御基板16は、前回送信した「137」に加算値「13」を加えた値である「150」をコマンドBに付与して、送信する。メダル数制御基板17は、コマンドBを受信する前に、事前に次に送信されてくるコマンドに付与される通番が「150」であることを算出する。メダル数制御基板17は、受信したコマンドBに付与されている通番が「150」であり、事前に算出した通番と一致するため、主制御基板16との間ににおける通信が正常であると判断する。

#### 【0134】

すなわち、主制御基板16は、コマンドを送るごとに、前回送信した通番の値に加算値を加えた値を通番として付与する。メダル数制御基板17においても、初期値と加算値を記憶しているため、次に受信するコマンドに付与されるべき通番の値を事前に算出することができ、コマンドを受信する度に通番が正常であるか否かを判断することができる。メダル数制御基板17は、受信したコマンドに付与されている通番が算出した通番の値と一致しない場合、主制御基板16とメダル数制御基板17との間ににおいて通信異常が発生していると判断する。

#### 【0135】

主制御基板16は、前回送信した通番の値に加算値を加えた値が255を超える場合は、255を差し引いた値を通番として送信する。主制御基板16は、メダル数制御基板17からエラーが発生していることを示す応答コマンドを受信した場合、当該応答コマンド

10

20

30

40

50

の後に送信するコマンドの通番に加算値を加算せず、再度、同一の通番を付与して送信する。

### 【0136】

[主制御基板からメダル数制御基板へ送信されるコマンド]

図13は、主制御基板16がメダル数制御基板17へ送信するコマンドの種類を示す図である。本実施の形態において、主制御基板16は、図13のコマンド名欄に示されるように、遊技機設置情報コマンド、役物情報コマンド、有利区間情報コマンド、投入コマンド、精算コマンド、終了時コマンド、開始時コマンド、拡出パルスコマンド、大当たりコマンド、遊技機不正1コマンド、遊技機不正2コマンド、遊技機不正3コマンド、主制御状態コマンド、主制御基板エラーコマンド、遊技機性能情報(予備)コマンドを、メダル数制御基板17へ送信する。また、番号欄には、各コマンドに予め設定されているコマンド番号が示されている。さらに、電文長欄には、各コマンドが有する電文長、すなわち、バイト長が示されている。

10

### 【0137】

双方向欄には、主制御基板16がコマンドを送信した後に、メダル数制御基板17が応答コマンドを送信する必要があるか否かが示されている。たとえば、メダル数制御基板17は、開始時コマンドを主制御基板16から受信したときには、当該開始時コマンドに応答する応答コマンドを送信しない。すなわち、主制御基板16は、メダル数制御基板17から応答コマンドの受信を待たずに、リールの回胴などの制御をする。

20

### 【0138】

一方で、メダル数制御基板17は、投入コマンド、精算コマンド、終了時コマンドを主制御基板16から受信した場合、これらのコマンドを受信したことに応答して、応答コマンドを主制御基板16へ送信する。投入コマンド、精算コマンド、終了時コマンドは、メダル数制御基板17が管理するクレジット数に直接影響するコマンドである。そのため、主制御基板16は、投入コマンド、精算コマンド、終了時コマンドを送信した後は、メダル数制御基板17からの応答コマンドを受信したことを条件に次の制御を行う。以下では、図14～図35を用いて、主制御基板16からメダル数制御基板17へ送信されるコマンドについて説明する。

20

### 【0139】

図14は、遊技機設置情報コマンドを説明する図である。図14に示されるように、遊技機設置情報コマンドは、22バイト長を有するコマンドである。1バイト目には、遊技機設置情報コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が送信される。遊技機設置情報コマンドは、電源投入後、メダル数制御基板17が通番の初期値と加算値を決定する前に送信されるコマンドであるため、通番として「0」の値が固定されて格納される。3バイト目～6バイト目には、それぞれ、コマンド番号、遊技機特性、遊技機種別、識別コードを示す値が格納される。7バイト目～10バイト目には、メインチップIDが有する固有ナンバーレジスタの1～4バイト目の値が格納される。メダル数制御基板17は、7バイト目～10バイト目のメインチップIDの値を用いて、通番の初期値および加算値を定める。

30

### 【0140】

11バイト目～13バイト目には、メーカーコードが格納される。14バイト目～21バイト目には、製品コードが格納される。22バイト目には、1バイト目～21バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

40

### 【0141】

図15は、遊技機特性の詳細を示す図である。以下では、遊技設置情報コマンドの4バイト目に示される遊技機特性の詳細について説明する。遊技機特性は、0ビット目～7ビット目までの1バイトのデータである。0ビット目は、S台2が、RB(レギュラーボーナス)搭載であるか否かを示す。S台2がRB搭載である場合、0ビット目は「1」となり、S台2がRB搭載でない場合、0ビット目は「0」となる。

### 【0142】

50

1ビット目は、S台2が、BB(ビッグボーナス)搭載であるか否かを示す。S台2がBB搭載である場合、1ビット目は「1」となり、S台2がBB搭載でない場合、1ビット目は「0」となる。2ビット目は、S台2がCT(チャレンジタイム)搭載であるか否かを示す。S台2がCT搭載である場合、2ビット目は「1」となり、S台2がCT搭載でない場合、2ビット目は「0」となる。3ビット目は、S台2がCB(チャレンジボーナス)搭載であるか否かを示す。S台2がCB搭載である場合、3ビット目は「1」となり、S台2がCB搭載でない場合、3ビット目は「0」となる。

#### 【0143】

4ビット目は、S台2がSB(シングルボーナス)搭載であるか否かを示す。S台2がSB搭載である場合、4ビット目は「1」となり、S台2がSB搭載でない場合、4ビット目は「0」となる。5ビット目は、S台2が指示機能搭載であるか否かを示す。S台2が指示機能搭載である場合、5ビット目は「1」となり、S台2が指示機能搭載でない場合、5ビット目は「0」となる。6ビット目は、S台2の指示種別を示す。S台2の指示種別が7Pタイプである場合、6ビット目は「1」となり、S台2の指示種別が7Uタイプである場合、6ビット目は「0」となる。7ビット目は使用されず、「0」が格納される。

#### 【0144】

図16は、役物情報コマンドの構成を示す図である。役物情報コマンドは、メダル数制御基板17が遊技機性能情報、役比モニタ情報を更新するためのコマンドである。役物情報コマンドは、終了時コマンドが送信された後にメダル数制御基板17へ送信される。

#### 【0145】

役物情報コマンドは、5バイトのデータから構成される。1バイト目には、役物情報コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、役物情報コマンドのコマンド番号は、「1」である。

#### 【0146】

4バイト目には、役物作動情報が格納される。役物作動情報は、現在、いずれかのボーナスに当選中であるか否かを示す情報が格納される。5バイト目には、1バイト目～4バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0147】

図17は、役物作動情報の詳細を示す図である。役物作動情報は、役物情報コマンドの4バイト目に格納されるデータである。役物作動情報は、0ビット目～7ビット目までの1バイトのデータから構成される。0ビット目には、RBが作動中であるかを示す「一種」の情報が格納される。1ビット目には、BBが作動中であるかを示す「一種連」の情報が格納される。2ビット目には、CTが作動中であるかを示す「二種」の情報が格納される。3ビット目には、CBが作動中であるかを示す「二種連」の情報が格納される。5ビット目には、SBが作動中であるかを示す「普通役物」の情報が格納される。4ビット目、6ビット目、7ビット目は使用されず、「0」が格納される。

#### 【0148】

図18は、有利区間情報コマンドの構成を示す図である。有利区間情報コマンドは、メダル数制御基板17が遊技機性能情報、役比モニタ情報を更新するためのコマンドである。有利区間情報コマンドは、終了時コマンドが送信された後に、送信される。

#### 【0149】

有利区間情報コマンドは、5バイトのデータから構成される。1バイト目には、役物情報コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、有利区間情報コマンドのコマンド番号は、「2」である。

#### 【0150】

4バイト目には、有利区間情報が格納される。有利区間情報は、有利区間ににおける再遊

10

20

30

40

50

技、指示情報に関するデータが送信される。5バイト目には、1バイト目～4バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0151】

図19は、有利区間情報の詳細を示す図である。有利区間情報は、有利区間情報コマンドの4バイト目に格納されるデータであり、有利区間情報コマンドが送信される前に、行われた遊技に関する情報を示すデータである。

#### 【0152】

有利区間情報は、0ビット目～7ビット目までの1バイトのデータから構成される。0ビット目には、有利区間情報コマンドが送信される前に行われた遊技が有利区間中であったか否かを示す情報が格納される。有利区間中であった場合、0ビット目には、「1」が格納される。1ビット目には、有利区間情報コマンドが送信される前に行われた遊技において指示情報があったか否かを示す情報が格納される。指示情報があった場合は、1ビット目には、「1」が格納される。4ビット目には、有利区間情報コマンドが送信される前に行われた遊技において再遊技図柄組み合わせが表示されたか否かを示す情報が格納される。再遊技図柄組み合わせが表示された場合は、4ビット目には、「1」が格納される。2, 3, 5, 6, 7ビット目は使用されず、「0」が格納される。

10

#### 【0153】

図20は、投入コマンドの構成を示す図である。投入コマンドは、1BETスイッチ20が押下されたとき、または、MAXBETスイッチ6が押下されたときに、主制御基板16からメダル数制御基板17へと送信される。すなわち、主制御基板16は、一のゲームを開始するための賭数を設定するための賭数設定操作を受け付けたときに、投入コマンドをメダル数制御基板17に送信する。また、図13を参照して、投入コマンドは双方向性を有するコマンドであるため、メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信したときに、投入コマンドに応答する応答コマンドを主制御基板16に送信する。投入コマンドは、5バイトのデータから構成される。1バイト目には、投入コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、投入コマンドのコマンド番号は「3」である。

20

#### 【0154】

4バイト目には、投入メダル数が格納される。賭数が0枚、1枚、または2枚のいずれかの状態で1BETスイッチ20が押下された場合、投入メダル数は1枚となる。賭数が0枚の状態でMAXBETスイッチ6が押下された場合、投入メダル数は3枚となり、賭数が1枚の状態でMAXBETスイッチ6が押下された場合、投入メダル数は2枚となり、賭数が2枚の状態でMAXBETスイッチ6が押下された場合、投入メダル数は1枚となる。再遊技作動状態のときにおいて、1BETスイッチ20またはMAXBETスイッチ6が押下されて、投入コマンドが送信される場合、投入メダル数にはデータが格納されない。5バイト目には、1バイト目～4バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。「再遊技作動状態」とは、再遊技役が入賞した後の状態を示す。

30

#### 【0155】

図21は、精算コマンドの構成を示す図である。精算コマンドは、賭数クリアスイッチ21が押下されたときに、主制御基板16からメダル数制御基板17へと送信される。すなわち、主制御基板16は、一のゲームを開始するための賭数をキャンセルするための精算操作を受け付けたときに、精算コマンドをメダル数制御基板17に送信する。また、図13を参照して、精算コマンドは双方向性を有するコマンドであるため、メダル数制御基板17は、精算コマンドを受信したときに、精算コマンドに応答する応答コマンドを主制御基板16に送信する。精算コマンドは、5バイトのデータから構成される。1バイト目には、精算コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、精算コマンドのコマンド番号は、「4」である。

40

#### 【0156】

50

4 バイト目には、精算メダル数が格納される。賭数が1枚の状態で賭数クリアスイッチ21が押下された場合、精算メダル数は1枚となり、賭数が2枚の状態で賭数クリアスイッチ21が押下された場合、精算メダル数は2枚となり、賭数が3枚の状態で賭数クリアスイッチ21が押下された場合、精算メダル数は3枚となる。5 バイト目には、1 バイト目～4 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0157】

図22は、開始時コマンドの構成を示す図である。開始時コマンドは、スタートスイッチ7が押下されたときに、主制御基板16からメダル数制御基板17へ送信される。すなわち、主制御基板16は、一のゲームを開始するときに、開始時コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。開始時コマンドは、再遊技作動状態でスタートスイッチ7が押下された場合であっても、送信される。開始時コマンドは、メダル数制御基板17が管理するクレジット数に直接的に影響を及ぼさないコマンドである。そのため、メダル数制御基板17は、開始時コマンドを受信したときに、開始時コマンドに対する応答コマンドを主制御基板16へ送信せず、開始時コマンドに応じた制御を行う。開始時コマンドに応じた制御とは、たとえば、ゲーム終了待ち状態に制御する処理や終了時コマンドを受信するための準備処理などが該当する。主制御基板16は、開始時コマンドを送信した後はメダル数制御基板17からの応答を待たずに次の制御を行う。次の制御とは、リールを駆動させる制御などである。

#### 【0158】

開始時コマンドは、5 バイトのデータから構成される。1 バイト目には、開始時コマンドの電文長が格納される。2 バイト目には、通番が格納される。3 バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、開始時コマンドのコマンド番号は、「6」である。

#### 【0159】

4 バイト目には、ホールコンピュータに送信する1～3の投入パルス数が格納される。再遊技作動状態においても、投入規定数分の投入パルス数が送信される。5 バイト目には、1 バイト目～4 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0160】

図23は、終了時コマンドの構成を示す図である。終了時コマンドは、全てのリールが停止したとき、すなわち、第3停止されたときに、主制御基板16からメダル数制御基板17へ送信される。言い換えれば、主制御基板16は、一のゲームを終了するときに、終了時コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。終了時コマンドには、導出された図柄の組み合わせに応じて定められる払出メダルの枚数が含まれる。メダルが遊技者に払い出される場合、クレジット数は増加する。そのため、終了時コマンドは、メダル数制御基板17が管理するクレジット数に直接的に影響を及ぼすコマンドである。よって、メダル数制御基板17は、終了時コマンドを受信したとき、応答コマンドを主制御基板16へ送信する。また、主制御基板16は、終了時コマンドを送信した後は当該応答コマンドを受信したことを条件に次の制御を行う。次の制御とは、遊技補助表示器12に表示するデータの更新処理などが該当する。

#### 【0161】

ようするに、メダル数制御基板17は、終了時コマンドを受信したときに、該終了時コマンドに応答する応答コマンドを主制御基板16に送信するとともに、該終了時コマンドに応じた制御を行う。該終了時コマンドに応じた制御とは、たとえば、払出メダル数をクレジット数に加算する制御である。

#### 【0162】

終了時コマンドは、5 バイトのデータから構成される。1 バイト目には、終了時コマンドの電文長が格納される。2 バイト目には、通番が格納される。3 バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、終了時コマンドのコマンド番号

10

20

30

40

50

は、「5」である。

#### 【0163】

4バイト目には、払出メダル数が格納される。払出メダル数は、最大15枚のメダル数となる。再遊技の図柄組み合わせが導出された場合、または、払出メダル数がない場合は、4バイト目には「0」が格納される。すなわち、終了時コマンドは、一のゲームを終了するときに、該一のゲームの結果に応じて遊技者に付与される遊技価値を特定可能なコマンドである。5バイト目には、1バイト目～4バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0164】

図24は、払出パルスコマンドの構成を示す図である。払出パルスコマンドは、全リール停止したとき、すなわち、第3停止されたときに、主制御基板16からメダル数制御基板17へ送信される。払出パルスコマンドは、メダル数制御基板17と接続された図示しないホールコンピュータへ、入賞に応じて遊技者に付与されるメダル数を送信するためのパルス信号である。メダル数制御基板17は、払出パルスコマンドを受信した後、図示しないホールコンピュータへ払出パルス信号を送信する。これにより、ホールコンピュータは、S台2における払出枚数を記憶することができる。払出パルスコマンドは、再遊技作動状態であるときにおいてもメダル数制御基板17へ送信される。主制御基板16は、払出パルスコマンドを送信した後はメダル数制御基板17からの応答を待たずに次の制御を行う。

#### 【0165】

払出パルスコマンドは、5バイトのデータから構成される。1バイト目には、払出パルスコマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、払出パルスコマンドのコマンド番号は、「7」である。

#### 【0166】

4バイト目には、ホールコンピュータに送信するための払出パルス数が格納される。払出パルス数は、最大で15のパルス数となる。再遊技の図柄組み合わせが導出された場合、または、払出メダル数がない場合は、4バイト目には「0」が格納される。5バイト目には、1バイト目～4バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0167】

図25は、大当りコマンドの構成を示す図である。大当りコマンドは、大当りの開始時および終了時に主制御基板16からメダル数制御基板17へ送信される。また、大当りコマンドは、電源投入時にホットスタート時である場合においても主制御基板16からメダル数制御基板17へ送信される。これにより、S台2では、ホールコンピュータ信号をバックアップせずともホールコンピュータ信号を復旧させることができる。

#### 【0168】

大当りコマンドは、5バイトのデータから構成される。1バイト目には、大当りコマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、大当りコマンドのコマンド番号は、「8」である。

#### 【0169】

4バイト目には、ホールコンピュータ信号が格納される。ホールコンピュータ信号は、ホールコンピュータにS台2の大当り情報を通知するための信号である。R B、B B、A Tなどの大当り種別などが格納される。5バイト目には、1バイト目～4バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0170】

図26は、ホールコンピュータ信号の詳細を示す図である。ホールコンピュータ信号は、大当りコマンドの4バイト目に格納されるデータである。ホールコンピュータ信号は、0ビット目～7ビット目までの1バイトのデータから構成される。0ビット目には、大当

10

20

30

40

50

りの種別が R B であることを示す情報が格納される。1 ビット目には、大当りの種別が B B であることを示す情報が格納される。2 ビット目には、大当りの種別が A T であることを示す情報が格納される。3 ビット目～7 ビット目は使用されず、「0」が格納される。

#### 【0171】

図 27 は、遊技機不正 1 コマンドの構成を示す図である。遊技機不正 1 コマンドは、設定変更・設定確認の開始、終了時に主制御基板 16 からメダル数制御基板 17 へ送信される。

#### 【0172】

遊技機不正 1 コマンドは、5 バイトのデータから構成される。1 バイト目には、遊技機不正 1 コマンドの電文長が格納される。2 バイト目には、通番が格納される。3 バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図 13 に示されるように、遊技機不正 1 コマンドのコマンド番号は、「9」である。

10

#### 【0173】

4 バイト目には、設定情報が格納される。設定情報は、設定変更・設定確認される際の情報、および、その際に不正を検知したか否かなどを示す情報である。5 バイト目には、1 バイト目～4 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

#### 【0174】

図 28 は、設定情報の詳細を示す図である。設定情報は、遊技機不正 1 コマンドの4 バイト目に格納されるデータである。設定情報は、0 ビット目～7 ビット目までの1 バイトのデータから構成される。0 ビット目には、設定変更中であるか否かを示すデータが格納される。1 ビット目には、設定確認中であるか否かを示すデータが格納される。2 ビット目～4 ビット目には、メーカー定義の不正を検知したか否かを示すデータが格納される。6 ビット目、7 ビット目は使用されず、「0」が格納される。

20

#### 【0175】

図 29 は、遊技機不正 2 コマンドの構成を示す図である。遊技機不正 2 コマンドは、S 台 2 においては未使用のコマンドである。S 台 2 では、ドア開放検出スイッチ 25 がメダル数制御基板 17 に接続されている。したがって、主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 にドア情報を送信する必要がない。そのため、4 バイト目は、「0」が格納される。

30

#### 【0176】

図 30 は、ドア情報の詳細を示す図である。メダル数制御基板 17 がドアの開放または閉鎖を検出するため、ドア情報が含む全てのビットは使用されず「0」が格納される。

#### 【0177】

図 31 は、遊技機不正 3 コマンドの構成を示す図である。遊技機不正 3 コマンドは、S 台 2 においては未使用のコマンドである。遊技機不正 3 コマンドは、拡張用のコマンドであり、主制御基板 16 からメダル数制御基板 17 へ将来的に新たなコマンドを送信する必要が生じた場合に使用される。

40

#### 【0178】

図 32 は、主制御状態コマンドの構成を示す図である。主制御状態コマンドは、主制御基板 16 の状態を示すコマンドである。主制御状態コマンドは、予め定められたタイミングで主制御基板 16 からメダル数制御基板 17 へ送信される。メダル数制御基板 17 は、主制御状態コマンドを受信することによって、主制御基板 16 または S 台 2 の状態を取得することができる。

#### 【0179】

主制御状態コマンドは、5 バイトのデータから構成される。1 バイト目には、主制御状態コマンドの電文長が格納される。2 バイト目には、通番が格納される。3 バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図 13 に示されるように、主制御状態コマンドのコマンド番号は「12」である。4 バイト目には、遊技機状態信号が格納される。5 バイト目には、1 バイト目～4 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

50

**【 0 1 8 0 】**

図 3 3 は、主制御基板エラーコマンドの構成を示す図である。主制御基板エラーコマンドは、主制御基板 1 6 で発生したエラーの種類を示すコマンドである。主制御基板エラーコマンドは、主制御基板 1 6 にてエラーが発生したとき、および、発生したエラーが解消したときに、主制御基板 1 6 からメダル数制御基板 1 7 へ送信される。

**【 0 1 8 1 】**

主制御基板エラーコマンドは、5 バイトのデータから構成される。1 バイト目には、主制御状態コマンドの電文長が格納される。2 バイト目には、通番が格納される。3 バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図 1 3 に示されるように、主制御基板エラーコマンドのコマンド番号は、「1 3」である。4 バイト目には、エラー番号が格納される。エラー番号は、主制御基板 1 6 で発生しているエラーの種類を示す番号である。5 バイト目には、1 バイト目～4 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

10

**【 0 1 8 2 】**

図 3 4 は、主制御基板エラー一覧を示す図である。図 3 4 に示されるエラー番号は、主制御基板エラーコマンドの4 バイト目に格納されるエラー番号である。E 6 は、リール回転エラーを示すエラー番号である。主制御基板 1 6 は、3 回連続で原点センサからの入力を検出することができない場合、リール回転エラーが発生したと判断する。リール回転エラーが発生したとき、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドの4 バイト目の値を「E 6」として送信する。主制御基板 1 6 は、図示しないエラー解除スイッチが押下されたことを契機にして、当該エラーが解消されたと判断する。当該エラーが解消されたときにおいても、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドを送信する。

20

**【 0 1 8 3 】**

E 7 は、遊技メダル数オーバーフローエラーを示すエラー番号である。主制御基板 1 6 は、遊技メダル数が 1 6 3 8 3 を超えたとき、遊技メダル数オーバーフローエラーが発生したと判断する。遊技メダル数オーバーフローエラーが発生したとき、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドの4 バイト目の値を「E 7」として送信する。主制御基板 1 6 は、図示しないエラー解除スイッチが押下されたとき、当該エラーが解消されたと判断する。当該エラーが解消されたときにおいても、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドを送信する。

30

**【 0 1 8 4 】**

E 8 は、バックアップエラーを示すエラー番号である。主制御基板 1 6 は、電源投入後の R A M の検査において、電断前にバックアップした R A M の値と一致しないとき、バックアップエラーが発生したと判断する。バックアップエラーが発生したとき、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドの4 バイト目の値を「E 8」として送信する。主制御基板 1 6 は、S 台 2 の電源を切断し、再度設定変更されたことを契機として、当該エラーが解消されたと判断する。当該エラーが解消されたときにおいても、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドを送信する。

40

**【 0 1 8 5 】**

E 9 は、通信異常エラーを示すエラー番号である。主制御基板 1 6 は、メダル数制御基板 1 7 へ応答コマンドが必要となるコマンドを送信してから、4 0 m s が経過する前に応答コマンドを受信しない場合、通信異常エラーが発生したと判断する。通信異常エラーが発生したとき、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドの4 バイト目の値を「E 9」として送信する。主制御基板 1 6 は、図示しないエラー解除スイッチが押下されたとき、当該エラーが解消されたと判断する。当該エラーが解消されたときにおいても、主制御基板 1 6 は、主制御基板エラーコマンドを送信する。

**【 0 1 8 6 】**

図 3 5 は、遊技機性能情報（予備）コマンドの構成を示す図である。遊技機性能情報は、性能情報の集計を目的とする情報である。遊技機性能情報は、遊技に基づいて算出された結果を出力するものである。

50

## 【0187】

遊技機性能情報（予備）コマンドは、28バイトのデータから構成される。1バイト目には、遊技機性能情報（予備）コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、通番が格納される。3バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。図13に示されるように、遊技機性能情報（予備）コマンド番号は、「14」である。4バイト目～27バイト目には、遊技機性能情報が格納され得る。本実施の形態において、当該予備領域には、「0」が格納される。28バイト目には、1バイト目～27バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。

## 【0188】

図36は、メダル数制御基板17から主制御基板16へのコマンド一覧を示す図である 10  
。メダル数制御基板17は、主制御基板16に対して2種類のコマンドを送信する。

## 【0189】

応答コマンドは、主制御基板16から受信したコマンドに応答するためのコマンドである。たとえば、メダル数制御基板17は、終了時コマンドを受信したとき、当該終了時コマンドはクレジット数に影響を与えるコマンドであるため、応答コマンドを送信する。すなわち、応答コマンドは、受信したことにより応答するので双方向性を有するコマンドである。応答コマンドは、3～5のコマンド番号が設定され得る。応答コマンドの電文長は、4バイトである。

## 【0190】

枠側情報コマンドは、メダル数制御基板17とC U 3との間の接続情報を含むシステム情報を送信するコマンドである。メダル数制御基板17は、0.3秒ごとに枠側情報コマンドを主制御基板16に送信する。なお、枠側情報コマンドが送信される所定の期間は、0.3秒ではなく、その他の期間であってもよい。主制御基板16は、枠側情報コマンドを受信しても応答は行わない。そのため、枠側情報コマンドは、双方向性を有さないメダル数制御基板17から主制御基板16への単方向で送信し続けるコマンドである。枠側情報コマンドのコマンド番号は、「81h」であり、電文長は、4バイトである 20

## 【0191】

図37は、応答コマンドの構成を示す図である。応答コマンドは、4バイトのデータから構成される。1バイト目には、応答コマンドの電文長が格納される。2バイト目には、コマンド番号を示す値が格納される。応答コマンドにおけるコマンド番号は、応答の対象となる受信したコマンド番号が格納される。投入コマンドに対する応答コマンドを送信する場合、メダル数制御基板17は、コマンド番号として「3」を格納する。精算コマンドに対する応答コマンドを送信する場合、メダル数制御基板17は、コマンド番号として「4」を格納する。終了時コマンドに対する応答コマンドを送信する場合、メダル数制御基板17は、コマンド番号として「5」を格納する 30

## 【0192】

3バイト目には、応答コマンドの受領結果を示す情報が格納される。3バイト目は、1～4ビットのデータ領域を含む。3バイト目のデータ領域における0ビット目が「1」である場合、応答コマンドは「受領OK」であることを示す。「受領OK」とは、メダル数制御基板17が受信した受信コマンドが正常である旨を示す。以下では、3バイト目のデータ領域における0ビット目が「1」である応答コマンドを、「受領OKを示す応答コマンド」と称する場合がある。すなわち、応答コマンドは、受信コマンドを正常に受信したことと主制御基板16へ通知するコマンドとなる。受信コマンドとは、応答コマンドの応答の対象となった主制御基板16から送信されたコマンドである。3バイト目のデータ領域における1ビット目が「1」である場合、応答コマンドは「通番不一致」であることを示す。「通番不一致」とは、メダル数制御基板17が受信した受信コマンドが正常でない旨を示す。以下では、3バイト目のデータ領域における1ビット目が「1」である応答コマンドを、「通番不一致を示す応答コマンド」と称する場合がある。すなわち、応答コマンドは、応答の対象となった受信コマンドの通番がメダル数制御基板17で算出した通番と不一致であったことを示す 40

**【 0 1 9 3 】**

3 バイト目のデータ領域における 2 ビット目が「1」である場合、応答コマンドは「遊技メダル数不足」であることを示す。メダル数制御基板 17 が受信コマンドとして投入コマンドを受信し、クレジット数の減算を要求されたにも関わらず、クレジット数が不足している場合に、2 ビット目が「1」が格納された応答コマンドが送信される。

**【 0 1 9 4 】**

3 バイト目のデータ領域における 3 ビット目が「1」である場合、応答コマンドは「遊技メダル数オーバーフロー」であることを示す。メダル数制御基板 17 が受信コマンドとして精算コマンドを受信し、クレジット数（遊技メダル数）が上限である場合、3 ビット目が「1」が格納された応答コマンドが送信される。4 バイト目には、1 バイト目～3 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。10

**【 0 1 9 5 】**

図 38 は、枠側情報コマンドの構成を示す図である。枠側情報コマンドは、上述の通り、0.3 秒ごとにメダル数制御基板 17 から主制御基板 16 へ送信される。

**【 0 1 9 6 】**

枠側情報コマンドは、4 バイトのデータから構成される。1 バイト目には、枠側情報コマンドの電文長が格納される。2 バイト目には、コマンド番号が格納される。枠側情報コマンドのコマンド番号は、「81h」である。3 バイト目には、メダル数制御基板 17 のシステム状態を示す情報が格納される。メダル数制御基板 17 のシステム状態は、計数ボタンが押下されたか否か、C U 3 とメダル数制御基板 17 とが正常に接続されているか否かという情報を含む。4 バイト目には、1 バイト目～3 バイト目に送信した情報に誤りが生じていたか否かを判断するためのチェックサムが格納される。20

**【 0 1 9 7 】****[ 主制御基板とメダル数制御基板間の通信について ]**

図 39 は、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 間の通信の一例を示す図である。主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 間の通信は、シリアル通信が採用される。図 39 に示すように、主制御基板 16 は、賭数設定操作がされたことにより投入コマンドを送信する。賭数設定操作とは、1 B E T スイッチ 20 または M A X B E T スイッチ 6 が押下されたことを含む。30

**【 0 1 9 8 】**

メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 からコマンドを受信したとき、カウンタを用いて経過時間を測定する。主制御基板 16 からコマンドを受信したときから 10 ms が経過するまでに、当該コマンドの受信が終了しない場合、メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間の通信においてタイムアウトエラーが発生したと判断する。図 39 の例では、投入コマンドは、メダル数制御基板 17 が受信してから 10 ms が経過する前に受信が完了しているため、タイムアウトエラーは発生しない。40

**【 0 1 9 9 】**

メダル数制御基板 17 は、投入コマンドを受信したことに応じて、応答コマンドを送信する。主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 からコマンドを受信したとき、カウンタを用いて経過時間を測定する。メダル数制御基板 17 からコマンドを受信したときから 2.24 ms が経過するまでに、当該コマンドの受信が終了しない場合、主制御基板 16 は、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間の通信においてタイムアウトエラーが発生したとして判断する。図 39 の例では、応答コマンドは、主制御基板 16 が受信してから 2.24 ms が経過する前に受信が完了しているため、タイムアウトエラーは発生しない。

**【 0 2 0 0 】**

また、主制御基板 16 は、投入コマンドなどのメダル数制御基板 17 からの応答コマンドが必要なコマンドを送信する場合、投入コマンドを送信する契機となった賭数設定操作がされたときからの経過時間を、カウンタを用いて測定する。50

**【0201】**

賭数設定操作などのイベントが発生したときから 40 ms が経過するまでに、メダル数制御基板 17 からの応答コマンドの受信が完了しない場合、主制御基板 16 は、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間の通信においてタイムアウトエラーが発生したとして判断する。図 39 の例では、応答コマンドの受信は、賭数設定操作がされてから 40 ms が経過する前に完了しているため、タイムアウトエラーは発生しない。

**【0202】**

主制御基板 16 は、投入コマンドに対する応答コマンドを受信した後に、賭数設定操作がされたことに対応する制御を開始する。

**【0203】**

続いて、S 台 2 のスタートスイッチ 7 が遊技者によって押下される。主制御基板 16 は、スタートスイッチ 7 が押下されたことに基づいて、開始時コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。上述の通り、開始時コマンドは、メダル数制御基板 17 からの応答コマンドを必要としないコマンドである。そのため、メダル数制御基板 17 は、応答コマンドを送信しない。

**【0204】**

最後に、遊技者によって第 3 停止の操作がされると、全てのリールが停止する。全リールが停止したことに基づいて、主制御基板 16 は、終了時コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。この例では、終了時コマンドは応答コマンドが必要なコマンドであるにも関わらず、メダル数制御基板 17 は、応答コマンドを送信しない。したがって、主制御基板 16 は、全リールが停止してから 40 ms が経過するまでに、応答コマンドを受信せず、タイムアウトエラーが発生したと判定する。

**【0205】**

図 40 は、枠側情報コマンドの通信を説明するための図である。図 40 に示されるように、メダル数制御基板 17 は、枠側情報コマンドを 300 ms が経過するごとに主制御基板 16 へ送信する。主制御基板 16 は、枠側情報コマンドの受信を開始してから、受信が完了するまでに、2.24 ms 秒を超える期間が経過した場合、タイムアウトエラーが発生したと判定する。

**【0206】**

図 41 は、主制御基板 16 がコマンド受信をする際の処理を示すフローチャートである。図 36 に示されるように、メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 へ、応答コマンドまたは枠側情報コマンドの 2 種類のコマンドを送信する。

**【0207】**

図 41 を参照して、主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 からコマンドを受信する（ステップ S10）。主制御基板 16 は、受信したコマンドが枠側情報コマンドであるか否かを判断する（ステップ S11）。受信したコマンドが枠側情報コマンドである場合（ステップ S11 で YES）、主制御基板 16 は、枠側情報コマンドにエラー情報が含まれているか否かを確認する（ステップ S12）。当該エラー情報とは、C U 3 が S 台 2 と正常に接続されているか否かを示す情報である。枠側情報コマンドにエラー情報が含まれている場合（ステップ S12 で YES）、主制御基板 16 は、演出制御基板 15 に当該エラー情報を送信して、処理を終了する。これにより、演出制御基板 15 は、S 台 2 に C U 3 が接続されていないエラーが発生していることを液晶表示器 51 に表示することができる。枠側情報コマンドにエラー情報が含まれていない場合（ステップ S12 で NO）、処理を終了する。

**【0208】**

受信したコマンドが枠側情報コマンドでない場合（ステップ S11 で NO）、すなわち、受信したコマンドが応答コマンドである場合、主制御基板 16 は、当該応答コマンドに応じた処理を実行して、処理を終了する。

**【0209】**

図 42 は、電源投入からの主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間の通信の流れ

10

20

30

40

50

を示す図である。電源投入スイッチ 102 が押下されて、主制御基板 16 に電源が投入されたことに応じて、主制御基板 16 は、遊技機設置情報コマンドを送信する。その後、賭数設定操作がされたことに応じて、主制御基板 16 は、投入コマンドを送信する。投入コマンドは、応答コマンドが必要なコマンドであるため、メダル数制御基板 17 は、投入コマンドを受信したことに基づいて、応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。たとえば、メダル数制御基板 17 は、遊技メダル数に余裕がある場合は応答コマンドの 3 バイト目における 0 ビット目を「1」(受領OK) とし、通番が一致しない場合は応答コマンドの 3 バイト目における 1 ビット目を「1」(通番不一致) とし、遊技メダル数が足りない場合は応答コマンドの 3 バイト目における 2 ビット目を「1」(遊技メダル数不足) とする。

10

#### 【0210】

続いて、主制御基板 16 は、精算操作がされたことに基づいて、精算コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。精算操作とは、賭数クリアスイッチ 21 が押下されたことを示す操作である。これにより、賭数をクレジット数に戻す処理が実行される。精算コマンドは、応答コマンドを必要とするコマンドであるため、メダル数制御基板 17 は、精算コマンドを受信したことに基づいて、応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。たとえば、メダル数制御基板 17 は、遊技メダル数に余裕がある場合は応答コマンドの 3 バイト目における 0 ビット目を「1」(受領OK) とし、通番が一致しない場合は応答コマンドの 3 バイト目における 1 ビット目を「1」(通番不一致) とし、遊技メダル数がオーバーフローする場合は応答コマンドの 3 バイト目における 3 ビット目を「1」(遊技メダル数オーバーフロー) とする。

20

#### 【0211】

図 4-2 では、再度、賭数設定操作がされ、当該賭数設定操作に基づく通信が行われる。続いて、スタートスイッチ 7 が押下されたことに基づいて、主制御基板 16 が開始時コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。主制御基板 16 は、開始時コマンドを送信した後、メダル数制御基板 17 からの応答を待たずに、リールを駆動させる制御など、ゲームを進行させる制御を行う。メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 から開始時コマンドを受信すると、開始時コマンドに応じた制御として、ゲーム終了待ち状態に制御する。開始時コマンドは、応答コマンドを必要としないコマンドであるため、メダル数制御基板 17 は、応答コマンドを送信しない。

30

#### 【0212】

全リール停止したことに基づいて、主制御基板 16 は、終了時コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。メダル数制御基板 17 は、終了時コマンドの受信に基づいて、応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。たとえば、メダル数制御基板 17 は、終了時コマンドが正常である場合は応答コマンドの 3 バイト目における 0 ビット目を「1」(受領OK) とし、通番が一致しない場合は応答コマンドの 3 バイト目における 1 ビット目を「1」(通番不一致) とする。続いて、主制御基板 16 は、役物情報コマンド、有利区間コマンド、払出パルスコマンドの順番でメダル数制御基板 17 へ送信する。

#### 【0213】

このように、主制御基板 16 は、一のゲームを開始するときは、クレジット数に影響しないため、開始時コマンドを送信した後、メダル数制御基板 17 からの応答を待たずに次の制御を実行し、一のゲームを終了するときは、クレジット数に影響し得るため、終了時コマンドを送信した後、メダル数制御基板 17 から送信された応答コマンドを受信したことを条件に次の制御を実行する。これにより、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間の繋り取りに関して改良を施すことで、主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 の状況を確認しながらゲームを進行させることができる。

40

#### 【0214】

##### [通番における処理の例]

上述の通り、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 とは、通番を用いて通信をする。すなわち、メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 から送信されたコマンドが正常であ

50

るか否かを判定するために、通番が一致するかを確認する処理を実行する。以下では、通番における処理の例を図43～図45を用いて説明する。図43は、通番が正常である場合の通信の一例を示す図である。

#### 【0215】

電源投入に基づいて、主制御基板16は、遊技機設置情報コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。上述にて説明した通り、遊技機設置情報コマンドに付与される通番は、「0」である。メダル数制御基板17は、遊技機設置情報コマンドが含むメインチップIDに基づいて、通番における初期値と加算値を定める。図43の例では、メダル数制御基板17は、通番における初期値を「137」とし、加算値を「13」として決定する。主制御基板16は、同様の計算方法を用いて、メインチップIDに基づいて、通番における初期値を「137」とし、加算値を「13」として決定する。10

#### 【0216】

遊技機設置情報コマンドを送信した後、賭数設定操作がされ、主制御基板16は、投入コマンドを送信する。当該投入コマンドは、遊技機設置情報コマンドが送信されてから初めてメダル数制御基板17へ送信されるコマンドである。そのため、主制御基板16は、当該投入コマンドに通番として初期値である「137」を付与して送信する。メダル数制御基板17は、当該投入コマンドに対する応答コマンドを送信する。このとき、メダル数制御基板17は、通信が正常であったため、受領OKを示す応答コマンドを主制御基板16へ送信する。すなわち、メダル数制御基板17は、通番が一致するかを確認する処理によって、主制御基板16から送信された投入コマンドが正常であると判定したときに、該投入コマンドに応答して該投入コマンドが正常である旨を示す応答コマンドを主制御基板16に送信する。20

#### 【0217】

続いて、スタートスイッチ7が押下されたことにより、主制御基板16は、開始時コマンドを送信する。このとき、主制御基板16は、前回送信した通番の値である「137」に加算値「13」を加えた値を付与して送信する。すなわち、主制御基板16は、開始時コマンドの通番として「150」を付与して送信する。

#### 【0218】

メダル数制御基板17は、通番が「137」である投入コマンドを受信した時点において、次に受信するコマンドの通番を加算値に基づいて「150」であることを算出する。メダル数制御基板17は、開始時コマンドを受信した際に、受信する前に算出した通番の値と、実際に受信した開始時コマンドに付与されている通番の値とが一致するかを確認する処理を実行する。メダル数制御基板17は、通番が一致するため、通信は正常であると判断する。30

#### 【0219】

図44は、通番不一致エラーが発生した場合の通信の一例を示す図である。主制御基板16が賭数設定操作に対応する応答コマンドを受信するまでの処理は、図42と同一であるため、説明を繰り返さない。上述の通り、メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信した時点において、次に受信するコマンドに付与されている通番は「150」であると算出する。

#### 【0220】

図44の例では、賭数設定操作がされた後、不正操作がされる。上述の通り、不正操作とは、たとえば、主制御基板16とメダル数制御基板17との間で送受信されるコマンドが改変される操作、または、不正者が主制御基板16またはメダル数制御基板17を制御する操作などを示す。図44では、主制御基板16が不正者によって制御されることにより、主制御基板16は、全リール停止していないにもかかわらず、終了時コマンドを送信する。すなわち、図44では、入賞が発生していないにもかかわらず、メダル数制御基板17に払出処理を実行させる目的で不正操作が行なわれる。しかしながら、不正者は、主制御基板16のメインチップIDに基づいて定められる通番の初期値および加算値、さらに、コマンドの送受信の回数を取得することができないため、次のコマンドに付与される4050

べき通番の値を知ることができない。そのため、図44の例では、不正者は、終了時コマンドに通番「78」を付与して送信しているが、メダル数制御基板17は、算出した通番「150」と実際に受信した通番「78」とが一致しないため、通番不一致エラーが発生したと判断し、通番不一致であることを示す応答コマンドを主制御基板16へ送信する。すなわち、メダル数制御基板17は、通番が一致するかを確認する処理によって主制御基板16から送信された終了時コマンドが正常でないと判定したときに、該終了時コマンドに応答して該終了時コマンドが正常でない旨を示す応答コマンドを主制御基板16に送信する。通番不一致であることを示す応答コマンドを受信した主制御基板16は、終了時コマンド後に行う払出制御を実行しない。これにより、不正操作がされることを防止することができる。

10

#### 【0221】

不正操作には、図44に示すような入賞が発生していないにもかかわらず、主制御基板16に終了時コマンドを送信させるものだけでなく、下記に示すような不正操作も含まれる。

#### 【0222】

たとえば、不正操作として、主制御基板16におけるRAM161cのBETカウンタに設定されている賭数が0にもかかわらず、主制御基板16に賭数キャンセルコマンドを送信させることが考えられる。これにより、不正者は、賭数が設定されていないにもかかわらず、メダル数制御基板17が記憶するクレジット数を増加させることができる。

20

#### 【0223】

また、不正操作として、主制御基板16が送信する投入コマンドに対して、メダル数制御基板17が送信する応答コマンドを改変することが考えられる。たとえば、不正者は、クレジット数が「0」であるにもかかわらず、メダル数制御基板17に、受領OKを示す応答コマンドを主制御基板16に送信させる。これにより、不正者は、クレジット数が「0」であるにもかかわらず、賭数を設定することができる。

#### 【0224】

このように、不正操作には、主制御基板16が送信するコマンドを偽造する不正操作、および、メダル数制御基板17が送信するコマンドを偽造する不正操作が考えられる。本実施の形態のS台2では、「通番」を用いることによって、上述に示した不正操作の全てを防止することができる。

30

#### 【0225】

続いて、通番「150」が付与された開始時コマンドがメダル数制御基板17に送信される。開始時コマンドに付与された通番「150」は、事前にメダル数制御基板17が算出した通番と一致する。一致したことにより、メダル数制御基板17は、通番不一致エラーが解消したと判断し、受領OKを示す応答コマンドを主制御基板16へ送信する。このように、S台2では、メダル数制御基板17において通番不一致エラーが解消したことを容易に判断することができる。

#### 【0226】

図43、図44に示されるように、メダル数制御基板17は、主制御基板16から送信されたコマンドを受信したときに、通番の初期値と加算値とを用いて、主制御基板16から送信されたコマンドが正常であるか否かを判定する。すなわち、メダル数制御基板17は、応答の必要なコマンドを受信した際に応答コマンドを送信し、さらに、当該応答コマンドに通信が正常であるか否かを示す情報が付与されていることにより、主制御基板16は、メダル数制御基板17の状況を確認しながらゲームを進行させることができる。

40

#### 【0227】

また、図44に示されるように、通番が不一致であることから不正操作がされている可能性があることを把握することができ、主制御基板16とメダル数制御基板17との間のやり取りに関してセキュリティが高まる。

#### 【0228】

図45は、遊技メダルに関するエラーが発生した場合の通信の一例を示す図である。メ

50

メダル数制御基板 17 が開始時コマンドを受信するまでの処理は、図 42 と同一であるため、説明を繰り返さない。主制御基板 16 は、開始時コマンドを送信した後、全リールが停止したことに基づいて、通番「163」を付与した終了時コマンドを送信する。このとき、終了時コマンドには、払出メダル数が付与されているが、クレジット数が上限値であることから、遊技メダルに関するエラーが発生する。そのため、メダル数制御基板 17 は、遊技メダル数オーバーフローを示す応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。これにより、主制御基板 16 は、払出に関する処理を実行しない。

#### 【0229】

その後、計数ボタン 10 が操作されたことなどに基づいて、クレジット数が減算され、メダル数制御基板 17 が払出メダルを許容することできる状態となる。すなわち、遊技メダルに関するエラーが解消する。その後、主制御基板 16 は、再度、通番「163」が付与された終了時コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。これに対して、メダル数制御基板 17 は、遊技メダルに関するエラーが発生しないことから、受領OKを示す応答コマンドを送信する。

#### 【0230】

##### [遊技機設置情報コマンドの送受信前における通信]

図 46 は、遊技機設置情報コマンドの送受信前における通信が発生した例を示す図である。上述で説明したように、主制御基板 16 は、電源投入後に、遊技機設置情報コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。

#### 【0231】

図 46 の例では、主制御基板 16 は、電源投入後であって、遊技機設置情報コマンドを送信する前に、終了時コマンドをメダル数制御基板 17 へ送信する。メダル数制御基板 17 は、遊技機設置情報コマンドを受信する前に、コマンドを主制御基板 16 から受信した場合、当該コマンドの種類、付与された通番に関わらず当該コマンドを破棄する。すなわち、メダル数制御基板 17 は、少なくとも遊技機設置情報コマンドを受信するまでは、主制御基板 16 から該遊技機設置情報コマンド以外のコマンドに応じた処理を実行しない。

#### 【0232】

これにより、メダル数制御基板 17 は、遊技機設置情報コマンドに基づき主制御基板 16 との間で通信が確立していない状態で、主制御基板 16 との間でやり取りを行わないため、主制御基板 16 とメダル数制御基板 17 との間のやり取りに関してセキュリティを高めることができる。すなわち、遊技機設置情報コマンドを受信する前に行われる不正操作を防止することができる。

#### 【0233】

図 46 の例では、終了時コマンドが破棄された後に、電源投入に応じて、遊技機設置情報コマンド A がメダル数制御基板 17 に送信される。メダル数制御基板 17 は、遊技機設置情報コマンド A を受信したことに基づいて、通番における初期値と加算値とを決定する。

#### 【0234】

続いて、図 46 では、メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 から、遊技機設置情報コマンド B を受信する。このとき、メダル数制御基板 17 は、既に遊技機設置情報コマンド A を受信していることから、遊技機設置情報コマンド B に基づいて通番の初期値と加算値を更新しない。すなわち、メダル数制御基板 17 は、遊技機設置情報コマンドを受信した後、主制御基板 16 から再び遊技機設置情報コマンドが送信されても、遊技機設置情報コマンドに応じた処理を実行しない。

#### 【0235】

これにより、メダル数制御基板 17 は、たとえば、メダル数制御基板 17 に接続された主制御基板 16 以外の不正基板などによる主制御基板 16 のなりすましを防止することができる。すなわち、通番の初期値と加算値とが不正に書き換えられることを防止することができる。

#### 【0236】

10

20

30

40

50

[電源投入におけるタイムアウト]

図47は、電源投入におけるタイムアウトの例を示す図である。主制御基板16は、電源投入に基づいて、遊技機設置情報コマンドを送信する。主制御基板16は、電源投入されたときからの経過時間を、カウンタを用いて測定する。

【0237】

主制御基板16の電源投入されたときから5000msが経過するまでに、主制御基板16が遊技機設置情報コマンドの送信を完了しない場合、主制御基板16は、主制御基板16とメダル数制御基板17との間の通信においてエラーが発生したとして判断する。すなわち、メダル数制御基板17は、S台2の電源が投入された後、5000ms以内に遊技機設置情報コマンドを受信することができなかつたときに、異常状態に制御する。図47の例では、主制御基板16の電源投入されたときから5000msが経過するまでに、遊技機設置情報コマンドが送信されていないため、メダル数制御基板17は、通信エラーが発生したと判断する。メダル数制御基板17は、通信エラーが発生した旨を、CU3が有する表示器312に表示させる。

【0238】

これにより、メダル数制御基板17は、S台2の電源が投入された後、遊技機設置情報コマンドに基づきメダル数制御基板17との間で通信を確立することができなかつた場合に、通信異常である旨を外部に知らせることができる。

【0239】

メダル数制御基板17は、CU制御基板32と接続されている。主制御基板16において、通信エラーが発生している場合であっても、メダル数制御基板17は、CU制御基板32との間で通信をすることができる。

【0240】

主制御基板16において発生した当該通信エラーは、電源を再投入し、遊技機設置情報コマンドが主制御基板16の電源投入されたときから5000msが経過するまでに正常に送信され、メダル数制御基板17から受領OKを示す応答コマンドが送信されることにより解消する。

【0241】

[賭数設定操作と精算操作について]

図48は、賭数設定操作と精算操作について説明する図である。上述のように、主制御基板16は、1BETスイッチ20またはMAXBETスイッチ6が押下される賭数設定操作がされることに基づいて、投入コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。また、主制御基板16は、賭数クリアスイッチ21が押下される精算操作がされることに基づいて、精算コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。

【0242】

図48に示されるように、主制御基板16は、賭数設定操作がされたことにに基づいて、投入コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。投入コマンドは、投入メダル数を含むコマンドである。メダル数制御基板17は、受信した投入コマンドに含まれる投入メダル数を読み取り、賭数設定処理を行う。具体的には、メダル数制御基板17が管理するクレジット数から投入メダル数を減算し、賭数に投入メダル数を加算する。たとえば、賭数設定処理が実行される前の賭数が0枚であり、賭数設定操作としてMAXBETスイッチ6の有効操作がされた場合、メダル数制御基板17は、クレジット数から3枚を減算し、賭数に3枚を加算する。メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信したことにに基づいて、応答コマンドを主制御基板16へ送信する。

【0243】

続いて、主制御基板16は、精算操作がされたことにに基づいて、精算コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。精算コマンドは、精算メダル数を含むコマンドである。メダル数制御基板17は、受信した精算コマンドが含む精算メダル数を読み取り、賭数キャンセル処理を行う。具体的には、メダル数制御基板17が管理する賭数から精算メダル数を減算し、クレジット数に精算メダル数を加算する。たとえば、賭数キャンセル処理が実行

10

20

30

40

50

される前の賭数が3枚であり、賭数クリアスイッチ21が押下された場合、メダル数制御基板17は、賭数から3枚を減算し、クレジット数に3枚を加算する。メダル数制御基板17は、精算コマンドを受信したことに基づいて、応答コマンドを主制御基板16へ送信する。

#### 【0244】

ここで、メダル数制御基板17は、投入コマンドおよび精算コマンドに対して、共通の応答コマンドを送信する。すなわち、メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信したときと、精算コマンドを受信したときとで、共通の応答コマンドを主制御基板16に送信する。具体的には、メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信したときと、精算コマンドを受信したときとのいずれにおいても、応答コマンドを主制御基板16に送信する。ここで、メダル数制御基板17では、投入コマンドを受信した場合、クレジット数（遊技メダル数）を加算する処理を実行することはないため、遊技メダル数オーバーフローは生じ得ない。したがって、メダル数制御基板17では、投入コマンドに対する応答コマンドの3バイト目の3ビット目に「1」を格納して送信することはない。

#### 【0245】

また、メダル数制御基板17では、精算コマンドを受信した場合、クレジット数を減算する処理を実行することはないため、遊技メダル数不足は生じ得ない。したがって、メダル数制御基板17では、投入コマンドに対する応答コマンドの3バイト目の2ビット目に「1」を格納して送信することはない。

#### 【0246】

このように、メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信したときと、精算コマンドを受信したときとで、3バイト目に格納されるデータを使い分けることで、遊技メダル数不足や遊技メダル数オーバーフローを主制御基板16に通知する。これにより、メダル数制御基板17は、賭数設定操作が行われたときと、賭数キャンセル操作が行われたときとで、応答コマンドを共通化することができるため、処理負担を軽減することができる。

#### 【0247】

図49は、賭数設定操作後、応答コマンドを受信する前に新たに賭数設定操作がされた例を示す図である。図49に示されるように、主制御基板16は、賭数設定操作Aに基づいて投入コマンドを送信する。主制御基板16は、タイムアウトエラーが発生しないように、投入コマンドを送信開始から40msが経過する前に送信を完了するように制御する。メダル数制御基板17は、投入コマンドを受信したことに応じて、応答コマンドを送信する。

#### 【0248】

図49の例では、賭数設定操作Aを受け付けてから、賭数設定操作Aに基づく投入コマンドに対する応答コマンドを受信する前に、新たに賭数設定操作Bがなされる。主制御基板16は、賭数設定操作Bを受け付けない。すなわち、主制御基板16は、投入コマンドをメダル数制御基板17に送信した後、メダル数制御基板17から応答コマンドを受信するまでは、新たな賭数設定操作を受け付けない。これにより、メダル数制御基板17において賭数設定操作Aに応じた処理が確定していない状況で新たな賭数設定操作Bが受け付けられることを防止することができる。

#### 【0249】

図50は、精算操作後、応答コマンドを受信する前に新たに精算操作がされた例を示す図である。図50に示されるように、主制御基板16は、精算操作Aに基づいて精算コマンドを送信する。主制御基板16は、タイムアウトエラーが発生しないように、精算コマンドを送信開始から40msが経過する前に送信を完了するように制御する。メダル数制御基板17は、精算コマンドを受信したことに応じて、応答コマンドを送信する。

#### 【0250】

図50の例では、精算操作Aを受け付けてから、精算操作Aに基づく投入コマンドに対する応答コマンドを受信する前に、新たに精算操作Bがなされる。主制御基板16は、精算操作Bを受け付けない。すなわち、主制御基板16は、精算コマンドをメダル数制御基

10

20

30

40

50

板 17 に送信した後、メダル数制御基板 17 から応答コマンドを受信するまでは、新たな精算操作を受け付けない。これにより、メダル数制御基板 17 において精算操作 A に応じた処理が確定していない状況で新たな精算操作 B が受け付けられることを防止することができる。

#### 【 0 2 5 1 】

図 5 1 は、賭数設定操作後、応答コマンドを受信する前に新たに精算操作がされた例を示す図である。図 5 1 に示されるように、主制御基板 16 は、賭数設定操作に基づいて投入コマンドを送信する。メダル数制御基板 17 は、投入コマンドを受信したことに対応して、応答コマンドを送信する。

#### 【 0 2 5 2 】

図 5 1 の例では、賭数設定操作を受け付けてから、当該賭数設定操作に基づく投入コマンドに対する応答コマンドを受信する前に、新たに精算操作がなされる。主制御基板 16 は、当該精算操作を受け付けない。すなわち、主制御基板 16 は、投入コマンドをメダル数制御基板 17 に送信した後、メダル数制御基板 17 から応答コマンドを受信するまでは、新たな精算操作を受け付けない。これにより、メダル数制御基板 17 において賭数設定操作に応じた処理が確定していない状況で新たな精算操作が受け付けられることを防止することができる。

#### 【 0 2 5 3 】

図 5 2 は、精算操作後、応答コマンドを受信する前に新たに賭数設定操作がされた例を示す図である。図 5 2 に示されるように、主制御基板 16 は、精算操作に基づいて投入コマンドを送信する。メダル数制御基板 17 は、投入コマンドを受信したことに対応して、応答コマンドを送信する。

#### 【 0 2 5 4 】

図 5 2 の例では、精算操作を受け付けてから、当該精算操作に基づく精算コマンドに対する応答コマンドを受信する前に、新たに賭数設定操作がなされる。主制御基板 16 は、当該賭数設定操作を受け付けない。すなわち、主制御基板 16 は、精算コマンドをメダル数制御基板 17 に送信した後、メダル数制御基板 17 から応答コマンドを受信するまでは、新たな賭数設定操作を受け付けない。これにより、メダル数制御基板 17 において精算操作に応じた処理が確定していない状況で新たな賭数設定操作が受け付けられることを防止することができる。

#### 【 0 2 5 5 】

##### [ 賭数設定操作と通番 ]

図 5 3 は、賭数設定操作における通番エラーを説明する図である。図 5 3 に示されるように、メダル数制御基板 17 は、遊技機設置情報コマンドを受信したことに基づいて、通番の初期値を「137」に決定する。

#### 【 0 2 5 6 】

その後、S台 2 では、賭数設定操作がなされる。主制御基板 16 は、賭数設定操作に基づいて、投入コマンドを送信する。当該投入コマンドには、通番として「78」が付与されている。すなわち、当該投入コマンドに付与された通番は、通番の初期値と一致しない。そのため、メダル数制御基板 17 は、通番不一致を示す応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。主制御基板 16 は、通番不一致を示す応答コマンドを受信したときから、新たな賭数設定操作を受け付けない。すなわち、主制御基板 16 は、正常でない旨を示す応答コマンドを受信した場合、賭数設定操作の受付を再開しない。

#### 【 0 2 5 7 】

図 5 4 は、精算操作における通番エラーを説明する図である。図 5 4 に示されるように、メダル数制御基板 17 は、遊技機設置情報コマンドを受信したことに基づいて、通番の初期値を「137」に決定する。

#### 【 0 2 5 8 】

その後、S台 2 では、賭数設定操作がなされる。主制御基板 16 は、賭数設定操作に基づいて、投入コマンドを送信する。当該投入コマンドには、通番として「137」が付与

10

20

30

40

50

されている。すなわち、当該投入コマンドに付与された通番は、通番の初期値と一致する。そのため、メダル数制御基板 17 は、受領OKを示す応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。主制御基板 16 は、受領OKを示す応答コマンドを受信したことに基づいて、賭数設定操作を受け付け、次の制御をする。

#### 【0259】

続いて、図 54 では、精算操作がなされる。主制御基板 16 は、精算操作に基づいて、精算コマンドを送信する。当該精算コマンドには、通番として「78」が付与されている。すなわち、当該精算コマンドに付与された通番は、メダル数制御基板 17 が算出する通番と一致しない。そのため、メダル数制御基板 17 は、通番不一致を示す応答コマンドを主制御基板 16 へ送信する。主制御基板 16 は、通番不一致を示す応答コマンドを受信したことに基づいて、新たな精算操作を受け付けない。すなわち、主制御基板 16 は、正常でない旨を示す応答コマンドを受信した場合、精算操作の受付を再開しない。

#### 【0260】

図 53 および図 54 を参照して、主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 において賭数設定操作または精算操作に応じた処理が確定していない状況で新たな賭数設定操作または賭数キャンセル操作が受け付けられることを防止することができる。

#### 【0261】

##### [ 枠側情報の確認処理 ]

図 55 は、枠側情報の確認処理を説明する図である。上述で説明したように、メダル数制御基板 17 は、一定期間ごとに主制御基板 16 へ、枠側情報コマンドを送信する。枠側情報コマンドが含むシステム情報には、メダル数制御基板 17 と CU 制御基板 32 とが正常に接続されているか否かを示す接続状況を示す情報が含まれている。

#### 【0262】

図 55 の例では、メダル数制御基板 17 と CU 制御基板 32 との接続が切断される。切断された後、メダル数制御基板 17 は、接続異常を示す枠側情報コマンドを主制御基板 16 へ送信する。主制御基板 16 が接続異常を示す枠側情報コマンドを受信した後、スタートスイッチ 7 が押下される。このとき、主制御基板 16 は、開始時コマンドを送信しない。

#### 【0263】

一方で、図 55 に示されるように、主制御基板 16 が接続異常を示す枠側情報コマンドを受信した後であっても、賭数設定操作および精算操作がされた場合、主制御基板 16 は、投入コマンドおよび精算コマンドを送信する。すなわち、主制御基板 16 は、一のゲームの開始するための賭数を設定するための賭数設定操作を受け付けたときに、メダル数制御基板 17 と CU 3 との接続が正常であるか否かに関わらず、投入コマンドをメダル数制御基板 17 に送信する。また、主制御基板 16 は、一のゲームの開始するための賭数をキャンセルするための精算操作を受け付けたときに、メダル数制御基板 17 と CU 3 との接続が正常であるか否かに関わらず、精算コマンドをメダル数制御基板 17 に送信する。さらに、主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 と CU 制御基板 32 との接続が回復し、接続正常を示す枠側情報コマンドを受信した後には、開始時コマンドを送信する。すなわち、主制御基板 16 は、一のゲームの開始時に枠側情報コマンドに基づいて、メダル数制御基板 17 と CU 3 との接続状況を確認するとともに、メダル数制御基板 17 と CU 3 との接続が正常であるときに該一のゲームを開始する。また、主制御基板 16 は、開始時コマンドを送信した後はメダル数制御基板 17 からの応答を待たずに次の制御を行う。次の制御とは、ゲームを開始するためのリールの駆動制御などである。

#### 【0264】

これにより、主制御基板 16 は、メダル数制御基板 17 と CU 3 との接続が正常であることを条件に一のゲームを開始するため、メダル数制御基板 17 の状況を確認しながらゲームを進行させることができる。さらに、主制御基板 16 は、一のゲームを開始するときは、遊技価値に影響しないため、開始時コマンドを送信した後、メダル数制御基板 17 からの応答を待たずに次の制御を実行することができる。

## 【0265】

また、主制御基板16は、メダル数制御基板17とC U 3との接続が正常であるか否かに関わらず、賭数設定操作に応じて投入コマンドを送信することができ、精算操作に応じて精算コマンドを送信することができる。

## 【0266】

## [ 払出枚数の表示について ]

図56は、払出枚数の表示制御を説明する図である。全リール停止した後、主制御基板16は、終了時コマンドをメダル数制御基板17へ送信する。図56に示す終了時コマンドは、少なくとも1枚以上の払出メダルを伴うコマンドである。メダル数制御基板17は、終了時コマンドを受信したことに基づいて、応答コマンドを送信する。また、メダル数制御基板17は、終了時コマンドが示す払出メダル数に応じて、クレジット数の加算などを行う。主制御基板16は、応答コマンドを受信した後に、遊技補助表示器12へ払出枚数を表示する。すなわち、主制御基板16は、終了時コマンドを送信した後、応答コマンドを受信したことを条件に、払出メダル数を遊技補助表示器12に表示させる。これにより、主制御基板16は、メダル数制御基板17の状況を確認しながら払出枚数を遊技補助表示器12に表示させることができる。

10

## 【0267】

主制御基板16は、応答コマンドを送信した後に、役物情報コマンド、有利区間コマンド、払出パルスコマンドを送信する。すなわち、主制御基板16は、終了時コマンドを送信した後、応答コマンドを受信したことを条件に、特別役が入賞した状態に制御されているか否かを特定可能な役物情報コマンド、有利区間コマンドをメダル数制御基板17に送信する。これにより、主制御基板16は、メダル数制御基板17の状況を確認しながら有利区間などに制御されているか否かをメダル数制御基板17に知らせることができるため、メダル数制御基板17の状況を確認しながら有利区間などにおいて付与された払出枚数が占める割合をメダル数制御基板17に出力させることができる。

20

## 【0268】

## [ 役比モニタについて ]

図57は、役比モニタ89を示す図である。図57では、消灯時の役比モニタ89を示されている。図57に示すように、役比モニタ89は、第1セグメントA、第2セグメントB、第3セグメントC、第4セグメントD、第5セグメントE、第6セグメントF、第7セグメントG、第8セグメントD Pをそれぞれ点灯／消灯可能な5つの役比情報表示器50a, 50b, 50c, 50d, 50eからなり、メダル数制御基板17は、役比情報表示器50a, 50b, 50c, 50d, 50eそれぞれに対して表示データを設定することで、第1～第8セグメントA～D Pを点灯または消灯させることにより種々の情報を表示可能な表示器である。

30

## 【0269】

図58は、役比モニタ89の表示例を示す図である。メダル数制御基板17は、役比モニタ89に、(1)総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率、(2)過去6000ゲーム間の連続役物払出比率、(3)過去6000ゲーム間の役物払出比率、(4)総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、(5)総累計払出枚数に対する役物払出比率、(6)総累計払出枚数に対する役物等状態比率を、(1)～(6)の順番で表示させる。以下では、(1)～(6)で示される情報を、表示内容と称する場合がある。

40

## 【0270】

役物払出比率とは、所定の期間の払出枚数に対して特別役(B B)に入賞したときの役物払出数の割合を示す。連続役物比率とは、所定の期間の払出枚数に対して特別役(R B)に入賞したときの役物払出数の割合を示す。また、指示込役物払出比率とは、指示(ナビ)発生時の払出数を役物払出数に含めたときの、所定の期間の払出枚数に対する役物払出数の割合を示す。すなわち、メダルの総累計払出枚数に対して、ナビ報知が行われたときに払い出されたメダルの枚数とB BやR Bで払い出されたメダルの枚数との累計枚数の割合である。役物等状態比率とは、所定の期間の遊技回数に対して、特別役(B B, R B

50

、 C B 、および S B )に入賞したときの遊技回数の割合を示す。すなわち、役比モニタ 8 9 は、付与済みの全ての払出メダル数のうち、特別役に入賞した状態において付与された払出メダル数が占める割合を出力する。役比モニタ 8 9 に表示される表示内容は、メダル数制御基板 1 7 によって、算出される。

#### 【 0 2 7 1 】

メダル数制御部 1 7 1 は、図 5 8 および上述に示す(1)～(6)の表示順にて表示内容を所定期間毎に切り替えて表示させる際に、各表示が一巡し終えるまでのーの期間内において、ゲームが進行されて、これらの値が新たな値に更新され得る場合であっても、新たな値に更新することを制限して、元の値を用いて表示を一巡させる。

#### 【 0 2 7 2 】

詳しくは、これらの表示が一巡し終えるまでのーの期間内において、ゲームが進行されて、これらの値が新たな値に更新され得る場合には、新たな値を演算して R A M 1 7 1 c に記憶させるが、役比モニタ 8 9 に表示内容を表示させるための出力バッファに当該新たな値を設定することなく、元の値を設定することで、役比モニタ 8 9 における表示を出力バッファに設定された元の値を用いて一巡させ、一巡の表示が終了したときから、新たな値を出力バッファに設定することで、その後、新たな値で表示を行うようにしてもよい。また、これらの表示が一巡し終えるまでのーの期間内において、これらの値が新たな値に更新され得る場合には、新たな値を求めるための演算を行ふことを制限して、役比モニタ 8 9 における表示を一巡させ、一巡の表示が終了した際に、新たな値を求めるための演算を行い、その後、当該新たな値を用いて役比モニタ 8 9 における表示を行ふようにしてもよい。このようにすることで、役比モニタ 8 9 における表示内容が一巡するまでの期間において、異なる時期に演算された値が混在してしまうことを防止できる。

#### 【 0 2 7 3 】

また、メダル数制御基板 1 7 は、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率が規定割合(たとえば、60%)を超える場合には、通常と異なる表示態様(たとえば、通常が常時点灯であれば、役比モニタ 8 9 の上位 2 枝の点滅点灯など)にて連続役物払出比率を表示する。また、メダル数制御基板 1 7 は、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物払出比率が規定割合(たとえば、70%)を超える場合には、通常と異なる表示態様(たとえば、通常が常時点灯であれば、役比モニタ 8 9 の上位 2 枝の点滅点灯など)にて役物払出比率を表示する。

#### 【 0 2 7 4 】

このように連続役物払出比率、役物払出比率が規定割合を超えると、通常と異なる表示態様にて表示されるようになっており、射幸性が高い状態に制御されている可能性があることを警告できるようになっている。

#### 【 0 2 7 5 】

また、メダル数制御基板 1 7 は、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率、役物払出比率を役比モニタ 8 9 に表示させる場合において、電源投入から過去の総ゲーム数が 6 0 0 0 ゲームに到達していない状態であるときには、たとえば、役比モニタ 8 9 の全ての桁の表示を点滅させるなど、通常とは異なる表示態様に制御することで、集計が 6 0 0 0 ゲームに到達していないことが認識できるようになっている。すなわち、メダル数制御基板 1 7 は、役比モニタ 8 9 に表示させる表示内容を算出する処理において、当該処理に用いられるデータの蓄積開始から 6 0 0 0 ゲームが消化される期間を経過していないときに、役比モニタ 8 9 の全ての桁を点滅させる。なお、メダル数制御基板 1 7 は、役比モニタ 8 9 に表示させる表示内容を算出する処理において、当該処理に用いられるデータの蓄積開始から 6 0 0 0 ゲームが消化される期間を経過していないときに、役比モニタ 8 9 の一部の桁を点滅させてもよい。これにより、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっており、メダル数制御基板 1 7 は、連続役物払出比率、役物払出比率を役比モニタ 8 9 に表示させるにあたって、データ不足のおそれがあることを外部に知らせることができる。

#### 【 0 2 7 6 】

10

20

30

40

50

なお、メダル数制御基板 17 は、6000 ゲームに到達していない状態では、役比モニタ 89 の下位 2 衔に「00」を表示し、6000 ゲームに到達した以降の状態では、役比モニタ 89 の下位 2 衔に表示すべき割合、比率を表示してもよい。すなわち、6000 ゲームに到達していない状態では、役比モニタ 89 の下位 2 衔の表示様式を、6000 ゲーム以降の表示様式とは異なる表示様式とする構成とすることが好ましい。このような構成とすることで、6000 ゲームに到達していない状態では、役比モニタ 89 の上位 2 衔の表示（たとえば、「1C」）により特定される連続役物払出比率などの集計が 6000 ゲームに到達していないことが認識でき、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できる。また、6000 ゲームに到達していない状態では、役比モニタ 89 の下位 2 衔に「00」を表示する構成とすることで、6000 ゲームに到達していない状態では、常に役比モニタ 89 の下位 2 衔にデータが表示されることとなり、たとえば、下位 2 衔の役比モニタ 89 の一方にデータが表示されない場合に、役比モニタ 89 の異常を認識させることができる。

10

#### 【0277】

また、メダル数制御基板 17 は、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率を役比モニタ 89 に表示させる場合において、過去のゲーム数が概ねスロットマシンの設計値に連続役物払出比率が収束する規定ゲーム数（たとえば、175000 ゲーム）に到達していない状態であるときには、たとえば、役比モニタ 89 の上位 2 衔の表示を点滅させるなど、通常とは異なる表示様式に制御することで、連続役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

20

#### 【0278】

また、メダル数制御基板 17 は、総累計払出枚数に対する役物払出比率を役比モニタ 89 に表示させる場合において、過去のゲーム数が概ねスロットマシンの設計値に役物払出比率が収束する規定ゲーム数（たとえば、175000 ゲーム）に到達していない状態であるときには、たとえば、役比モニタ 89 の上位 2 衔の表示を点滅させるなど、通常とは異なる表示様式に制御することで、役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

30

#### 【0279】

また、メダル数制御基板 17 は、総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率を役比モニタ 89 に表示させる場合において、過去のゲーム数が概ねスロットマシンの設計値に指示込役物払出比率が収束する規定ゲーム数（たとえば、175000 ゲーム）に到達していない状態であるときには、たとえば、役比モニタ 89 の上位 2 衔の表示を点滅させるなど、通常とは異なる表示様式に制御することで、指示込役物払出比率が概ねスロットマシンの設計値に収束する規定ゲーム数に到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

#### 【0280】

また、メダル数制御基板 17 は、過去 6000 ゲーム間の連続役物払出比率、役物払出比率、を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、異常と判定された場合（格納された値がある一定のデータ形式（01 繰り返しなど）である場合など）には、異常と判定されたデータおよび当該データに関連するデータを初期化し、役比モニタ 89 に異常が検知された旨の表示（たとえば、「FFFF」）をさせて、その旨を報知するようになっており、これらのデータの算出が正常に行われていないことを認識できるようになっている。

40

#### 【0281】

なお、異常と判定されたデータおよび当該データに関連するデータを初期化する際には、たとえば、過去 6000 ゲーム間の連続役物払出比率または役物払出比率のうちのいずれか 1 つが異常と判定された場合には、これら全てに関するデータを初期化するようにしてもよいし、一部のデータのみを初期化するようにしてもよい。

50

**【 0 2 8 2 】**

また、過去 6 0 0 0 ゲーム間または総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、役物払出比率、総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、異常と判定された場合には、その旨を報知し、その後、所定の操作（たとえば、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、設定キースイッチ 3 7などのスイッチ類が所定の手順で操作されること）されることで、当該データに関する初期化を行うようにしてもよい。

**【 0 2 8 3 】**

また、異常が判定された旨の報知では、前述のように、役比モニタ 8 9 に異常が検知された旨の表示（たとえば、「F F F F」）をさせて、その旨を報知してもよいし、異常が判定された際に、その旨を特定可能なコマンドを演出制御部 1 5 1 に対して送信し、演出制御部 1 5 1 側において液晶表示器 5 1 などにより異常が判定された旨を報知させるようにしてもよい。

10

**【 0 2 8 4 】**

なお、本実施の形態では、電源投入後、電力供給が停止するまでの期間において、総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物等状態比率が所定期間毎に切り替えて表示されるようになっているが、前面扉 1 b の開放状態が検出されている場合のみ表示されるようにしたり、所定の操作スイッチ（たとえばリセット／設定スイッチ 3 8）の操作が検出されている場合のみ表示されるようにしたり、ゲーム中でないときに表示されるようにしたり、設定変更状態や設定確認中に表示されるようにしたり、電源投入後から所定期間のみ表示されるようにしたりしてもよい。また、所定期間毎に自動で切り替わるのではなく、所定の操作がされる毎に表示内容が切り替わるようにしてもよい。

20

**【 0 2 8 5 】**

また、本実施の形態では、役比モニタ 8 9 の表示内容を算出するために用いるデータ異常が判定されたことや表示内容を算出するためのデータが不十分な期間であることが役比モニタ 8 9 を用いて報知される構成であるが、その旨を特定可能なコマンドを演出制御部 1 5 1 に送信し、演出制御部 1 5 1 が制御する液晶表示器 5 1 や演出装置にて確認できるようにしてもよい。

30

**【 0 2 8 6 】**

また、本実施の形態では、総累計払出枚数に対する指示込役物払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連続役物払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率、総累計払出枚数に対する連続役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物払出比率、総累計払出枚数に対する役物等状態比率が、役比モニタ 8 9 に表示される構成であるが、これらの表示に加えて設定変更によって RAM 1 7 1 c が初期化されたこと、S 台 2 に設けられた配線（バックアップ電源の配線など）の断線検出があったときなどに、その旨が認識可能となる内容が役比モニタ 8 9 に表示されるようにしてもよい。

**【 0 2 8 7 】**

特に、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越中のボーナスがクリアされた場合、ボーナスの持越中のままゲームが規定数以上行われたり、故意に有利区間を終了させる操作が行われたりしたこと、すなわち故意に遊技者にとって相対的に有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行された場合、および役比モニタ 8 9 に断線などが生じたことにより正常に接続されていない可能性を検出した場合などには、その旨を特定可能に報知する。このようにすることで、役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率などとして正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることを認識することができる。

40

**【 0 2 8 8 】**

また、総累計ゲーム数や総累計払出枚数などのオーバーフローを回避するために、当該総累計データなどを初期化する構成においては、その旨を特定可能に、前述した役物払出

50

比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率などとして正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性がある場合とは異なる様で、報知することが好ましい。このようにすることで、オーバーフローを回避する処理より総累計ゲーム数や総累計払出枚数などが初期化されたことを、役物払出比率などとして正しい情報が表示されないようにするための不正な操作による初期化とは、別に認識させることができる。

#### 【0289】

なお、前述のように役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率などとして正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性がある場合には、その旨を検出して当該検出の履歴をメダル数制御基板17側で記録し、当該検出時には報知することなく、その後、所定の操作が行われることで、これらの履歴を、メダル数制御基板17側に設けられた表示器（たとえば、役比モニタ89など）や演出制御部151側に設けられた表示器（たとえば、液晶表示器51など）、5台2の外部の表示器（たとえば、表示器312）などにより確認できるようにしてもよい。10

#### 【0290】

また、設定変更がされたこと、断線検出がされたこと、役比モニタ89の接続不良が発生して役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率などとして正しい情報が表示されない可能性があること、前述のように役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率などとして正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることを演出制御部151が制御する表示器や演出装置にて確認できるようにしてもよい。また、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越し中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越し中のボーナスがクリアされたりして、役物払出比率、連続役物払出比率、指示込役物払出比率などとして正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることが検出されたことの履歴を演出制御部151側で記録し、所定の操作でこれらの履歴を確認できるようにしてもよい。20

#### 【0291】

##### [役比情報の初期化処理]

図59は、役比情報の初期化処理を説明するための図である。図59に示されるように、電源投入後、主制御基板16は、遊技機設置情報コマンドAをメダル数制御基板17へ送信する。その後、遊技が繰り返され、主制御基板16は、有利区間コマンドおよび払出パルスコマンドをメダル数制御基板17へ送信する。30

#### 【0292】

メダル数制御基板17は、払出パルスコマンドを受信したことに基づいて、役比情報をバックアップメモリ294に記憶させるバックアップ処理を実行する。役比情報とは、役比モニタ89に表示するデータを算出するために使用されるデータであり、役物情報コマンド、有利区間コマンド、払出パルスコマンドに含まれる。メダル数制御基板17は、役比情報を含むコマンドを受信する度に、当該役比情報をバックアップメモリ294に記憶させててもよい。

#### 【0293】

図59の例では、バックアップ処理が実行された後に、主制御基板16に対して不正操作がなされる。上述の通り、「不正操作」とは、主制御基板16とメダル数制御基板17との間で遭り取りされるコマンドが改変される操作または主制御基板16またはメダル数制御基板17を不正に制御する操作などを示す。図44の例では、不正操作がされたことにより、主制御基板16が不正に接続された装置によって制御され、主制御基板16は、遊技機設置情報コマンドBをメダル数制御基板17へ送信する。このとき、メダル数制御基板17は、再び、遊技機設置情報コマンドを受信したことに基づいて、バックアップメモリ294に記憶させていた役比情報を初期化するバックアップ初期化を実行する。すなわち、メダル数制御基板17は、遊技機設置情報コマンドから特定したメインチップIDが、前回受信した遊技機設置情報コマンドから特定したメインチップIDと異なっている場合に、役比モニタ89の表示に用いられるデータを初期化する。40

#### 【0294】

10

20

30

40

50

これにより、メダル数制御基板 17 は、主制御基板 16 が有するメインチップ I Dに基づき、主制御基板 16 が正当なものでない場合は役比情報の表示に用いられるデータを初期化するため、各スロットマシンに対応した正常な役比が出力されることを担保することができる。

#### 【0295】

##### [遊技プログラムと非遊技プログラムについて]

本実施の形態の S 台 2 の主制御部 161 は、遊技プログラムと、非遊技プログラムとを実行する。遊技プログラムとは、内部抽選処理などの遊技の進行に関する命令が記述されたプログラムである。非遊技プログラムとは、役比モニタへのデータの出力処理など遊技の進行に直接関わらない命令が記述されたプログラムである。遊技プログラムと非遊技プログラムとの間でデータが意図されずに混在すると、不具合が発生し得る。たとえば、遊技プログラムの命令によって、遊技 RAM 領域のデータを書き換えるべきであるにもかかわらず、非遊技 RAM 領域のデータが書き換わる場合、プログラムの不具合となり得る。主制御部 161 は、このような不具合を防止するため、遊技プログラムと非遊技プログラムとを区別して、プログラムを実行して、遊技を進行させる。

10

#### 【0296】

以下では、図 60 を用いて、非遊技プログラムと遊技プログラムが格納されている領域について説明する。図 60 は、主制御部 161 が用いるメモリ領域のアドレスマップである。図 60 に示すように、主制御部 161 が用いるメモリ領域は、ROM 161b に割り当てられたメモリ領域 (0000H ~ EFFFH) と、RAM 161c に割り当てられたメモリ領域 (F000H ~ FFFFFH) とを含む。

20

#### 【0297】

ROM 161b のメモリ領域は、プログラムおよび固定データが格納されるプログラム / データ領域と、アクセスが禁止される未使用領域と、その他領域とからなる。その他の領域は、プログラムのタイトル、バージョンなどの任意のデータを設定可能な ROM コメント領域と、CALLV 命令のサブルーチンの上位アドレスおよびタイマ割込処理 (メイン) の先頭アドレスが設定されるベクタテーブル領域と、主制御部 161 の内部機能をハードウェア的に設定するためのパラメータが設定される HW パラメータ領域と、アクセスが禁止される未使用領域を含む。

30

#### 【0298】

RAM 161c のメモリ領域は、ワークとして使用可能な使用可能領域 (F000H ~ F400H) と、その他の領域 (F401H ~ FFFFFH) とからなる。その他の領域は、主制御部 161 に搭載されている各機能を制御するためのレジスタ群が格納される内部機能レジスタ領域 (FE00H ~ FEACH) を含む。主制御部 161 に搭載されている各機能には、たとえば、後述するシリアル通信回路の機能が含まれる。すなわち、RAM 161c の内部機能レジスタ領域には、シリアル通信回路の機能設定用の記憶領域が含まれる。

40

#### 【0299】

ROM 161b におけるプログラム / データ領域は、遊技の進行に関わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データが記憶される遊技データ領域と、未使用領域 1 と、遊技の進行に関わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが記憶される非遊技データ領域と、未使用領域 2 とを含む。

#### 【0300】

なお、遊技の進行とは、遊技を構成する一連のプロセスを進行させることであり、スロットマシンであれば、賭数を設定してゲームを開始可能とする段階、ゲームを開始してリールを回転させる段階、リールを停止させて表示結果を導出させる段階、表示結果に応じてメダルなどの価値を付与する段階を進行させることである。

#### 【0301】

なお、上記において記憶領域の前後とは、記憶領域に割り当てられたアドレス値の大小

50

関係であり、アドレスが小さい方が前方となり、アドレスが大きい方が後方となる。このため、一の記憶領域よりも後方に割り当てられた記憶領域とは、一の記憶領域よりもアドレス値が大きい記憶領域が該当し、一の記憶領域よりも前方に割り当てられた記憶領域とは、一の記憶領域よりもアドレス値が小さい記憶領域が該当する。

#### 【0302】

R A M 1 6 1 c は、遊技プログラムがワークとして用いる遊技 R A M 領域と、未使用領域 3 と、遊技プログラムがデータを退避するスタック領域と、非遊技プログラムがワークとして用いる非遊技 R A M 領域と、未使用領域 4 と、非遊技プログラムがデータを退避するスタック領域とを含む。

#### 【0303】

遊技 R A M 領域は、領域 A ~ D により構成される。ここで、領域 A ~ D を全初期化対象領域と呼び、領域 B ~ D を設定変更終了時初期化対象領域と呼び、領域 C ~ D をボーナス ( B B ) 終了時初期化対象領域と呼び、領域 D を毎遊技終了時初期化対象領域と呼ぶ。全初期化対象領域は、R A M エラーが発生したときに所定の操作を行うことによって初期化される領域である。設定変更終了時初期化対象領域は、設定変更が終了した際に初期化される領域である。ボーナス終了時初期化対象領域は、ボーナス終了時に初期化される領域である。毎遊技終了時初期化対象領域は、遊技 ( ゲーム ) が終了するたびに初期化される領域である。

#### 【0304】

以下では、遊技プログラム領域、遊技データ領域および遊技 R A M 領域をまとめて遊技領域と称す場合があり、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域および非遊技 R A M 領域をまとめて非遊技領域と称す場合がある。

#### 【0305】

非遊技 R A M 領域は、領域 E , F により構成される。ここで、領域 E を、毎遊技終了時初期化対象領域と呼び、領域 F は、電源投入時初期化領域と呼ぶ。非遊技 R A M 領域における毎遊技終了時初期化対象領域 ( 領域 E ) は、遊技 R A M 領域における毎遊技終了時初期化対象領域 ( 領域 D ) と同様に、遊技 ( ゲーム ) が終了するたびに初期化される領域である。また、電源投入時初期化領域 ( 領域 F ) は、S 台 2 の電断後、電源が再投入されたことに基づいて、初期化される領域である。領域 F には、後述する安全装置処理で用いられる変数が記憶される。また、領域 E には、後述する安全装置処理で用いられる打止フラグが記憶される。

#### 【0306】

[ プログラムが用いる命令 ]

#### 【0307】

主制御部 1 6 1 が実行するプログラムは、プログラム全体の進行を管理するメインルーチンと、他のプログラムの実行中に呼び出されるサブルーチンとを含む。

#### 【0308】

主制御部 1 6 1 にプログラム / データ領域に格納されたデータを読み出す命令として L D 命令を含む。L D 命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納された 1 バイトデータを指定されたレジスタに読み出す命令である。主制御部 1 6 1 は、L D 命令により指定されたアドレスに格納されたデータを読み出し、L D 命令により指定されたレジスタに読み出したデータを格納する。

#### 【0309】

L D 命令は、通常の L D 命令と、特殊な L D 命令である L D Q 命令とを含む。通常の L D 命令は、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定し、該指定された上位アドレスおよび下位アドレスにより R O M 1 6 1 b または R A M 1 6 1 c の特定領域に格納されているデータを読み出す命令である。これに対して、L D Q 命令は、下位アドレスのみを指定することで、前述の R A M 1 6 1 c の内部機能レジスタ領域における特別なレジスタ ( Q レジスタ ) に予め設定された上位アドレスおよび指定された下位アドレスによりアドレスを特定して R O M 1 6 1 b または R A M 1 6 1 c の特定領域に格納されているデータを

10

20

30

40

50

読み出して指定されたレジスタに読み出したデータを格納する命令であり、通常の LD 命令に比較して少ないデータ量で所定のデータを所定のレジスタに格納することが可能となる。

#### 【 0 3 1 0 】

メインルーチンまたはサブルーチンにおいて ROM161b、RAM161c の特定領域に格納されているデータを読み出す場合に、特殊な LD 命令である LDQ 命令を用いることで、特定領域を示す全てのアドレス（上位部分および下位部分）を指定するのではなく、アドレスの下位部分のみを指定して特定領域のデータを読み出すことが可能である。LDQ 命令を用いることで、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを読み出す通常の LD 命令に比較して少ないデータ量にてデータを読み出すことが可能となり、データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。10

#### 【 0 3 1 1 】

また、RAM161c の遊技 RAM 領域に格納された遊技データのうち、特に使用頻度の高い遊技データを、遊技 RAM 領域のうち先頭アドレスが特定値となる領域に格納するとともに、当該特定値を特別なレジスタ（Q レジスタ）に遊技データの上位アドレスとして設定し、当該遊技データを主制御部 161 が読み出すときに、LDQ 命令を用いて下位アドレスのみ指定することで、遊技データを読み出す構成とした場合に、上位アドレスおよび下位アドレスの双方を指定してデータを読み出す通常の LD 命令に比較して少ないデータ量にて遊技データを読み出すことが可能となり、これらの遊技データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。20

#### 【 0 3 1 2 】

また、主制御部 161 は、特別なレジスタ（Q レジスタ）に設定する値を、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて変更することが可能であり、後述するように起動時において行う初期設定処理での内蔵レジスタの設定において、特別なレジスタ（Q レジスタ）に、特に遊技プログラムによる使用頻度の高い遊技データの先頭アドレスを示す特定値を設定するようになっている。本実施の形態においては、特別なレジスタ（Q レジスタ）は、第 1 Q レジスタと、第 2 Q レジスタの 2 つのレジスタが含まれるが、以下では、第 1 Q レジスタと、第 2 Q レジスタとを、総称して、単に「特別なレジスタ（Q レジスタ）」と称する。たとえば、特別なレジスタ（Q レジスタ）には、「F0」が記憶される。これにより、遊技プログラムが実行されているときには、遊技プログラムによる使用頻度の高い遊技データの先頭アドレスを示す特定値が特別なレジスタ（Q レジスタ）に設定されるようになっており、遊技プログラムは、LDQ 命令を用いて使用頻度の高い遊技データを読み出すことができるようになっている。30

#### 【 0 3 1 3 】

なお、特殊な LD 命令として LDQ 命令で読み出す際に用いる上位アドレスを、特別なレジスタ（たとえば、Q レジスタ）以外の所定の記憶領域、たとえば、ベクターテーブル領域に設定する構成としてもよく、ベクターテーブル領域などの所定の記憶領域に格納された値を用いてアドレスの一部が特定され、アドレスの残りの部分をプログラムにより指定することで、データの格納アドレスが特定可能となる特殊な LD 命令を用いる構成であれば、データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。また、たとえば、ベクターテーブル領域を構成する複数の領域に、それぞれアドレスよりもデータ量の小さい識別値を割り当て、これら複数の領域にそれぞれデータの格納アドレスを設定するとともに、識別値を指定することで、識別値に対応する領域に格納されたデータの格納アドレスを特定可能となる特殊な LD 命令を用いる構成であっても、データを読み出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。40

#### 【 0 3 1 4 】

また、主制御部 161 にプログラム / データ領域に格納されたプログラムを実行させる命令として、CALL 命令（呼出命令）を含む。CALL 命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行さ50

せる命令である。主制御部 161 は、CALL 命令によりサブルーチンを呼び出す場合には、呼び出し元のアドレスをスタック領域に格納し、指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。そして、当該サブルーチンの終了時には、RET 命令(復帰命令)により、スタック領域に格納されている呼び出し元のアドレス、すなわち CALL 命令を実行した呼び出し元のメインルーチンまたはサブルーチンのプログラムに復帰する。

### 【0315】

さらに、主制御部 161 にプログラム / データ領域に格納されたプログラムを実行させる命令として、CALL EX 命令(呼出命令)を含む。CALL EX 命令は、メインルーチンまたはサブルーチンにおいて指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出すことに加えて、レジスタバンクを切り替える。図 61 は、主制御部 161 の CPU161a に含まれるレジスタバンクを説明するための図である。図 61 に示されるように、CPU161a は、第 1 レジスタバンク R1 と、第 2 レジスタバンク R2 を有する。

10

### 【0316】

第 1 レジスタバンク R1 には、第 1 Q レジスタ、第 1 U レジスタ、第 1 A レジスタ、第 1 B レジスタ、第 1 C レジスタ、第 1 D レジスタ、第 1 E レジスタ、第 1 F レジスタ、第 1 H レジスタ、第 1 L レジスタの 10 個のレジスタが含まれる。また、同様に、第 2 レジスタバンク R2 には、第 2 Q レジスタ、第 2 U レジスタ、第 2 A レジスタ、第 2 B レジスタ、第 2 C レジスタ、第 2 D レジスタ、第 2 E レジスタ、第 2 F レジスタ、第 2 H レジスタ、第 2 L レジスタの 10 個のレジスタが含まれる。

20

### 【0317】

本実施の形態における主制御部 161 は、遊技プログラム領域に記述されているプログラムに従って命令を実行する場合、第 1 レジスタバンク R1 を使用し、非遊技プログラム領域に記述されているプログラムに従って命令を実行する場合、第 2 レジスタバンク R2 を使用する。換言すれば、主制御部 161 は、遊技プログラム領域に記述されているプログラムに従って命令を実行する場合、第 2 レジスタバンク R2 を使用せず、非遊技プログラム領域に記述されているプログラムに従って命令を実行する場合、第 1 レジスタバンク R1 を使用しない。これにより、本実施の形態における S 台 2 では、遊技プログラムと非遊技プログラムとの間でデータが意図されずに混在し、不具合が発生することを防止できる。なお、以下では、遊技プログラム領域に記述されているプログラムを単に「遊技プログラム」と称し、非遊技プログラム領域に記述されているプログラムを単に「非遊技プログラム」と称する。

30

### 【0318】

すなわち、主制御部 161 は、メインルーチンとして遊技プログラムを実行しているときに、第 1 レジスタバンク R1 を使用するが、CALL EX 命令によって非遊技プログラムがサブルーチンとして呼び出された場合、第 1 レジスタバンク R1 から第 2 レジスタバンク R2 へと切り替える。より具体的には、主制御部 161 は、CALL EX 命令により非遊技プログラム領域をサブルーチンとして呼び出す場合には、呼び出し元のアドレスをスタック領域に格納し、指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。そして、当該サブルーチンの終了時には、RETEX 命令(復帰命令)により、スタック領域に格納されている呼び出し元のアドレス、すなわち CALL EX 命令を実行した呼び出し元の遊技プログラムに復帰し、第 2 レジスタバンク R2 から第 1 レジスタバンク R1 に切り替える。これにより、本実施の形態における S 台 2 では、遊技プログラムを実行しているときと、非遊技プログラムを実行しているときとで異なるレジスタバンクを使用することができ、遊技プログラム領域での処理内容と非遊技プログラム領域での処理内容とがレジスタ上で混在してしまうことを防止することができる。

40

### 【0319】

#### [Q レジスタの設定]

図 62 は、主制御部 161 の起動処理を示すフローチャートである。主制御部 161 は、たとえば、マイコンなどの制御用コンピュータとして実現される。主制御部 161 では

50

、ユーザプログラムが実行される前に、たとえば、マイコンのハードウェア機能などに関する設定をするための起動処理が実行される。ユーザプログラムとは、遊技進行を制御するためのプログラムであって、ROM161bに格納されているプログラムであり、遊技機メーカーなどによって設計されるプログラムを意味する。一方で、起動処理は、主制御部161自体に設けられた処理であって、主制御部161が起動するとともに自動的に実行される。

### 【0320】

主制御部161は、主制御部161に電源が供給されたことにも基づいて、図62に示される主制御部161の起動処理を実行する。図62では、主制御部161のハードウェア機能などに関する設定処理の一例として、第1Qレジスタと第2Qレジスタとに初期値を設定する(ステップSj1)。ステップSj1の実行後、図示されていないが、主制御部161は、主制御部161のハードウェア機能などに関する設定処理を行い得る。当該ハードウェア機能などに関する設定処理には、たとえば、シリアル通信回路の機能設定などをを行う。

10

### 【0321】

本実施の形態のステップSj1において、第1Qレジスタの初期値とは、たとえば「F0」であり、第2Qレジスタの初期値とは、たとえば「F3」である。これにより、主制御部161は、遊技プログラムを実行する際に高い頻度で参照および書き込みがされる遊技RAM領域の呼び出し処理をするときに、アドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。同様に、主制御部161は、非遊技プログラムを実行する際に高い頻度で参照および書き込みがされる非遊技RAM領域の呼び出し処理をするときに、アドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。これにより、本実施の形態の主制御部161では、遊技プログラムと非遊技プログラムのそれぞれにおいて、命令実行時のプログラム容量を削減することができる。

20

### 【0322】

主制御部161は、ステップSj1にて、第1Qレジスタと第2Qレジスタとに初期値を設定した後、ユーザプログラムを実行する(ステップSj2)。ユーザプログラムには、図63にて後述する初期設定処理、図66にて後述するメイン処理などが含まれる。このように、ユーザプログラムによって遊技の制御を開始する前に、第1Qレジスタに初期値が設定されるとともに、第2Qレジスタにも初期値が予め設定される。これにより、主制御部161は、遊技の制御を開始する前に第1Qレジスタと第2Qレジスタとに初期値を予め設定し、処理の簡素化を図ることができる。また、このような構成によれば、ユーザプログラムにおいて第1Qレジスタと第2Qレジスタの値を設定する必要がなくなる。すなわち、ユーザプログラムで行われる処理を節減することができる。なお、本実施の形態において第1Qレジスタの初期値と第2Qレジスタの初期値とは、各々が異なる値であるが、同一の値が初期値として設定されてもよい。

30

### 【0323】

#### [主制御基板16の初期設定処理について]

図63は、主制御基板16が行う初期設定処理を説明する図である。初期設定処理は、ユーザプログラムに含まれ、ROM161bの遊技プログラム領域に記述されている処理である。

40

### 【0324】

主制御基板16は、S台2への電力供給が開始された際に、リセットの発生によりタイマ割込みが禁止に設定された状態で起動し、主制御基板16が備えるROM161bに格納されているプログラムに従って各種処理を行う。起動した後は、まず、すべての出力ポート0~9を初期化し、遊技プログラムに含まれる初期設定処理を行う。

### 【0325】

初期設定処理はタイマ割込みが禁止された状態で開始され、図63に示すように、初期設定処理では、まず、入力ポートの所定領域を参照して(Sa1)、電断検出回路から出力される電断検出信号がON状態であるか否かを判定する(Sa2)。そして、電断検出

50

信号がON状態である場合には、電断検出信号がOFF状態となるまで待機する。その後、S台2の電源電圧が正常となり、電断検出信号がOFF状態となつた後に、主制御部161は、第1Qレジスタと第2Qレジスタとに値を設定する(Sa2Q)。ステップSa2Qでは、第1Qレジスタに「F0」が設定され、第2Qレジスタに「F3」が設定される。すなわち、ステップSa2Qでは、図62におけるステップSj1と同様の処理が行われている。換言すれば、第1Qレジスタと第2Qレジスタとに、同一の値が再設定される。

#### 【0326】

このように、主制御部161は、起動処理のみならずユーザプログラムにおいても、第1Qレジスタに値を設定するとともに、第2Qレジスタに値を設定する。これにより、主制御部161は、ユーザプログラムにおいて、第1Qレジスタおよび第2Qレジスタに値を任意の値に設定することができる。また、仮に、主制御部161の起動処理に異常が発生し、ステップSj2で第1Qレジスタと第2Qレジスタとに対して初期値の設定が行われなかつたとしても、ユーザプログラムにて第1Qレジスタと第2Qレジスタとに値を設定するため、第1Qレジスタと第2Qレジスタとに値が設定されていないことによってユーザプログラムで異常が発生することを防止できる。なお、本実施の形態のS台2においては、図62におけるステップSj1の処理と、図63におけるステップSa2Qの処理の両方において、第1Qレジスタおよび第2Qレジスタに値を設定しているが、S台2は、図62におけるステップSj1の処理と、図63におけるステップSa2Qの処理のいずれか一方の処理だけが行われる構成であつてもよい。

10

20

30

40

#### 【0327】

続いて、主制御部161は、RAM161cの所定領域のパリティを算出し(Sa3)、スタックポインタに予め定められた初期アドレスを設定する(Sa4)。そして、Sa3のステップにおいて算出したパリティが正常であるか否かを判定し(Sa5)、パリティが正常ある場合には、電断時にRAM161cの所定領域に設定されたRAM破壊診断用固定データを取得して(Sa6)、当該RAM破壊診断用固定データに基づきRAM161cの記憶内容が破壊されていないか否かを診断する(Sa7)。

#### 【0328】

Sa5のステップにおいてパリティが正常であると判定した場合、およびSa7のステップにおいてRAM161cの記憶内容を診断した場合は、Sa3のステップにおいて算出したRAMのパリティとSa7における診断の結果に基づいて、RAM161cに異常があるか否かを判定する(Sa8)。なお、RAM161cに異常がある場合とは、パリティが正常でない場合、またはパリティが正常であるが記憶内容に異常があると診断した場合である。

#### 【0329】

そして、RAM161cに異常がある場合には、主制御基板16が備えるレジスタのうち演算結果が格納されるフラグレジスタの値を、遊技RAM領域の遊技スタックリー領域に所定の順序で記憶させることで退避させた後、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理を呼び出して行う(Sa10)。すなわち、ステップSa10の処理は、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理である。そのため、ステップSa10の処理名の冒頭には「(非遊技)」という文言が付されている。図63に示す初期設定処理および図66に示すメイン処理において、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理の処理名には、冒頭に「(非遊技)」という文言が付されている。具体的には、図63のステップSa10, SaF1, Sa30、図66のステップSb2, Sb13, Sb36, Sb50が、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理に該当する。以下では、このような遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す処理を、単に「非遊技プログラム呼出処理」と称する。非遊技プログラム呼出処理には、上述で説明したCALL EX命令が用いられ得る。

#### 【0330】

主制御部161は、ステップSa10に示される非遊技RAM領域初期化処理のような

50

非遊技プログラム呼出処理が実行するとき、CPU161aが使用するレジスタバンクを第1レジスタバンクR1から第2レジスタバンクR2へと切り替える処理と、第2Qレジスタの値の設定処理を、非遊技プログラム呼出処理に該当する処理の始めに実行する。このとき、第2Qレジスタには、「F3」が設定される。すなわち、非遊技プログラム呼出処理では、図62におけるステップSj1と、図63におけるステップSa2Qと同様に、第2Qレジスタの値が再設定される。

#### 【0331】

このように、主制御部161は、遊技の制御が開始される前に、図62におけるステップSj1と、図63におけるステップSa2Qにて第1Qレジスタに値を設定するとともに、遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出す非遊技プログラム呼出処理が実行されるごとに、第2Qレジスタの値を設定する。これにより、本実施の形態におけるS台2では、第2レジスタバンクR2の第2Qレジスタに意図しない値が設定されていた場合においても、非遊技プログラムが呼び出される度に第2レジスタバンクR2の第2Qレジスタの値を設定し直すことができるため、不具合防止を担保できる。なお、主制御部161は、非遊技プログラムが呼び出される度に第2Qレジスタの値を設定しなくてもよい。すなわち、上述したように、本実施の形態におけるS台2では、遊技の進行の制御が行われる前に、図62におけるステップSj1の処理と、図63におけるステップSa2Qの処理とで、あらかじめ第1Qレジスタおよび第2Qレジスタに値が設定されているため、非遊技プログラムが呼び出される度に第2Qレジスタの値を設定しなくとも既に第2Qレジスタに値が設定されているためである。

10

20

30

40

#### 【0332】

また、主制御部161は、図62におけるステップSj1の処理と、図63におけるステップSa2Qの処理とでは、第2Qレジスタに値を設定せず第1Qレジスタにだけ値を設定し、非遊技プログラムが呼び出されたときに、第2Qレジスタの値を設定してもよい。このとき、主制御部161は、電源投入後において非遊技プログラムが初めて呼び出されたときだけに第2Qレジスタの値を設定してもよい。すなわち、上述のように、不具合防止を担保のため、非遊技プログラムが呼び出される毎に、第2Qレジスタの値を再設定せず、電源投入後に非遊技プログラムが初めて呼び出されたときにだけ第2Qレジスタの値の設定することにより、処理の簡素化を図ることができる。

#### 【0333】

その後、非遊技RAM領域初期化処理の目的である非遊技RAM領域の初期化が行われる。より具体的には、主制御部161は、初期化対象RAMの先頭アドレス（未使用領域の最初のアドレス）と終了アドレス（非遊技RAM領域の最後のアドレス）を指定し、当該先頭アドレスを指定アドレスの初期値として指定アドレスのデータをクリアした後に指定アドレスを次のアドレスに更新する処理を、指定アドレスが当該終了アドレスとなるまで繰り返し実行することで、初期化対象RAMの先頭アドレスから終了アドレスまでの領域（本実施の形態では、未使用領域の最初から非遊技RAM領域の最後までの領域）を初期化する。そして、CPU161aが使用するレジスタバンクを第2レジスタバンクR2から第1レジスタバンクR1へと切り替える処理が実行される。RAM161cの非遊技RAM領域を初期化した後、初期設定処理に戻る。

#### 【0334】

なお、非遊技RAM領域初期化処理において、初期化対象RAMの先頭アドレスと終了アドレスとを指定することで、初期化対象RAMの容量を算出し、当該容量分のRAM領域を初期化対象RAMの先頭アドレスから順次クリアすることで、初期化対象RAMの先頭アドレスから終了アドレスまでの領域を初期化する構成としてもよい。

#### 【0335】

Sa8のステップにおいてRAM161cに異常がないと判定した場合、RAM161cに設定されているRAM破壊診断用固定データをクリアして（Sa12）、RAM161cに異常がある場合に初期化処理を行う対象となる遊技RAM領域のアドレスを指定するためのRAM破壊時初期化開始アドレスを設定する（Sa13）。

50

### 【 0 3 3 6 】

続いて、本実施の形態における S 台 2 では、非遊技プログラム呼出処理である領域 F 初期化処理が実行される (S a F 1)。領域 F 初期化処理は、図 6 0 に示される非遊技 R A M 領域に含まれる領域 F を初期化する処理である。領域 F 初期化処理の詳細については、後述にて説明する。その後、入力ポート 2 を参照して設定キースイッチ 3 7 が O N 状態であるか否かを判定する (S a 1 4)。

### 【 0 3 3 7 】

S a 1 4 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が O N 状態であると判定した場合は、メダル数制御基板 1 7 へ遊技機設置情報コマンドを送信し (S a 1 4 a)、設定変更処理を行う。設定変更処理では、リセット / 設定スイッチ 3 8 およびスタートスイッチ 7 が所定の手順で操作されることにより設定値が確定され、設定キースイッチ 3 7 が O F F にされたことが検出されることで、設定変更処理を終了して、遊技を進行可能な状態に移行する。また、設定変更処理では、設定変更処理を開始する際に、設定変更処理を開始する旨を示す設定コマンド (開始) を演出制御部 1 5 1 に対して送信し、設定変更処理を終了する際に、設定変更処理を終了する旨を示す設定コマンド (終了) するようになっている。また、設定変更処理では、設定変更処理を終了する際に、設定変更時の初期化対象 R A M 領域の先頭アドレスを指定し、後述で説明するメイン処理の S b 4 7 のステップに復帰する。そして、S b 4 7 のステップにおいて R A M 初期化処理が行われることで、設定変更時の初期化対象 R A M 領域の先頭アドレスから遊技 R A M 領域の終端のアドレスまでの領域、すなわちすべての遊技 R A M 領域が初期化されるようになっている。なお、R A M 1 6 1 c の使用中のスタック領域を除く全ての遊技 R A M 領域を初期する構成としてもよい。

10

20

30

40

50

### 【 0 3 3 8 】

S a 1 4 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が O N 状態でないと判定した場合は、S a 3 のステップにおいて算出した R A M のパリティと S a 7 における診断結果に基づいて、R A M 1 6 1 c に異常があるか否かを判定し (S a 1 5)、R A M 1 6 1 c に異常がないと判定した場合には、外部出力信号を出力するための出力バッファをクリアする (S a 1 6)。また、R A M 1 6 1 c の所定領域に設定されており、後述のメイン処理においてリールの回転エラーが検出された回数を計数するためのリールエラーカウンタをクリアする (S a 1 7)。その後、R A M 1 6 1 c の記憶内容に基づいてスタックポインタ S P に電断時のアドレスを設定することで、スタックポインタを電断時の状態に復帰させる (S a 1 8)。その後、メダル数制御基板 1 7 へ遊技機設置情報コマンドを送信し (S a 1 5 a)、ポート入力処理を 2 回連続で行う (S a 1 9、S a 2 0)。

### 【 0 3 3 9 】

ポート入力処理は、パラレル入力ポートに入力される各種スイッチ類の検出信号などの入力状態に関する入力状態データ（各種スイッチ類の現在の入力状態を示す入力データ、前回と今回の入力データが同じ状態である旨を示す確定データ、前回から確定データが変化した旨を示すエッジデータ）を更新する処理である。R A M 1 6 1 c の遊技 R A M 領域の所定領域には、各種スイッチ類の入力状態データを格納するポート入力バッファ 0 ~ 2 が設けられており、ポート入力処理により更新される各種スイッチ類の入力状態データは、その種類毎に予め定められたポート入力バッファの所定ビットに格納されるようになっている。ポート入力処理では、パラレル入力ポートの入力ポート 0 ~ 2 にされる。

### 【 0 3 4 0 】

各種スイッチ類の検出状態 (O N 状態または O F F 状態) を入力データとして、ポート入力バッファの所定ビットに格納する。また、前回と今回のポート入力処理での検出状態 (O N 状態または O F F 状態) を比較して、今回と前回の入力データが同じ状態である場合には、今回の入力データの検出状態を示すように確定データを更新する一方、今回と前回の入力データが異なる状態である場合には、前回の確定データを維持する。また、今回と前回の確定データを比較して、確定データが O F F 状態から O N 状態に変化した場合には、確定データが O F F 状態から O N 状態に変化した旨を示す O N エッジデータをポート

入力バッファ 0 ~ 2 の所定ビットに格納し、確定データが ON 状態から OFF 状態に変化した場合には、確定データが ON 状態から OFF 状態に変化した旨を示す OFF エッジデータをポート入力バッファ 0 ~ 2 の所定ビットに格納する。ポート入力バッファに格納された各種スイッチ類の入力データ、確定データ、エッジデータは、遊技プログラムおよび非遊技プログラムから参照することが可能である。

#### 【 0 3 4 1 】

また、初期設定処理では、ポート入力処理を 2 回連続して行うことで、その後、ポート入力処理が行われる際に、初期設定処理が行われた以後の各種スイッチ類の入力状態すなわち S 台 2 への電力供給が再開された後の各種スイッチ類の入力状態に基づいて、各種スイッチ類の検出信号などの入力状態に関する入力状態データが作成されるので、意図しない入力状況が特定されてしまうことを防止できるようになっている。また、ポート入力処理において、3 回以上のポート入力処理により取得された入力データ（たとえば、今回、前回および前々回の入力データ）に基づいて確定データを作成する構成でもよい。このような構成では、確定データを作成するために必要なポート入力処理の回数よりも 1 回少ない回数連続してポート入力処理を初期設定処理において行う構成とすることで、初期設定処理が行われた後にポート入力処理が行われる際に、初期設定処理が行われた以後の各種スイッチ類の入力状態に基づいて入力状態データを作成させることができる。

#### 【 0 3 4 2 】

S a 1 9 および S a 2 0 のステップにおいてポート入力処理を行った後は、所定の入力ポートを参照して（ S a 2 1 ）、リセット / 設定スイッチ 3 8 が ON 状態であるか否かを判定し（ S a 2 2 ）、リセット / 設定スイッチ 3 8 が ON 状態である場合には、当該リセット / 設定スイッチ 3 8 が ON 状態である旨を示すステータスデータを R A M 1 6 1 c の所定領域に設定する（ S a 2 3 ）。

#### 【 0 3 4 3 】

S a 2 2 のステップにおいてリセット / 設定スイッチ 3 8 が ON 状態でないと判定した場合、および S a 2 3 のステップにおいてステータスデータを設定した後は、電断前の制御状態に復帰した旨を示す復帰コマンドを演出制御部 1 5 1 に送信した後（ S a 2 4 ）、タイマ割込み処理（メイン）のコマンド送信処理において、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態を示すドアコマンドを送信する旨を示すドアコマンド送信フラグを R A M 1 6 1 c の所定領域に設定する（ S a 2 5 ）。コマンド送信処理では、通常、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化した場合にドアコマンドを送信するが、 R A M 1 6 1 c の所定領域にドアコマンド送信フラグが設定されている場合には、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化したか否かに関わらず、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態を示すドアコマンドを送信する。

#### 【 0 3 4 4 】

そして、 S a 2 5 のステップにおいてドアコマンド送信フラグを設定した後は、すべてのレジスタを R A M 1 6 1 c に記憶されている電断前の状態に復帰させ（ S a 2 6 ）、タイマ割込みを許可に設定して（ S a 2 7 ）、初期設定処理を終了させてタイマ割込処理（メイン）に移行させた後、 S 台 2 への電力供給が停止される前に実行していたメイン処理における処理に復帰する。

#### 【 0 3 4 5 】

一方、 S a 1 5 のステップにおいて、 R A M 1 6 1 c に異常があると判定した場合には、メダル数制御基板 1 7 へ遊技機設置情報コマンドを送信し（ S a 1 5 b ）、遊技 R A M 初期化処理を行って（ S a 2 8 ）、 S a 1 3 のステップにおいて設定した R A M 破壊時初期化開始アドレスから R A M 1 6 1 c の遊技 R A M 領域の終端までの領域を初期化する。その後、 S a 1 0 の処理と同様に、主制御部 1 6 1 は、非遊技プログラム呼出処理である非遊技 R A M 領域初期化処理を実行する（ S a 3 0 ）。すなわち、主制御部 1 6 1 は、処理の最初に、 C P U 1 6 1 a が使用するレジスタバンクを第 1 レジスタバンク R 1 から第 2 レジスタバンク R 2 へと切り替える処理と、第 2 Q レジスタの値の設定処理を実行する。続いて、主制御部 1 6 1 は、非遊技 R A M 領域を初期化した後に、 C P U 1 6 1 a が使

10

20

30

40

50

用するレジスタバンクを第2レジスタバンクR2から第1レジスタバンクR1へと切り替える処理を実行する。続いて、主制御部161は、ドアコマンド送信フラグを設定し(Sa32)、タイマ割込みを許可に設定し(Sa33)、RAM161cに異常がある旨を示すRAM異常エラー番号を所定のレジスタに準備して(Sa34)、初期設定処理を終了させてエラー処理に移行させる。

#### 【0346】

エラー処理は、遊技の進行が不能化されるエラー状態に制御する処理である。所定のレジスタに準備されているエラー番号を特定可能なエラーコマンドを演出制御部151に対して送信し、当該エラー番号をRAM161cの所定領域にその他の処理(たとえば、後述するセンサ監視処理など)でも参照可能なエラーフラグとして設定する。また、当該エラー番号を遊技補助表示器12に表示させるように制御する。その後は、所定のレジスタに準備されているエラー番号に応じたエラー状態の解除条件が成立したことが特定されるまでエラー状態の制御を行う。RAM異常エラー番号が所定のレジスタに準備されてエラー状態に移行された場合には、設定キースイッチ37をONにした状態で電源スイッチを投入することによって、設定変更状態に移行させてすべての遊技RAM領域を初期化させることで、RAM161cのデータの異常を確実に解消してエラー状態を解除することができるようになっている。一方、設定キースイッチ37をON状態にせずに電源スイッチをONにした場合には、RAM161cの異常が再び検出されて、再度、エラー状態となる。

10

#### 【0347】

このように、主制御基板16は、S台2への電力供給が開始された後には、図62に示す主制御部161の起動処理を実行した後、初期設定処理を含むユーザプログラムを行うようになっており、初期設定処理では、S台2への電力供給が開始された際の主制御基板16の状態に応じて、タイマ割込処理(メイン)、設定変更処理、エラー処理のいずれかに移行させる。そして、これらの処理に移行させる際に、移行させる処理の種類を特定可能なコマンドを演出制御部151に対して送信するようになっており、タイマ割込処理(メイン)に移行させる場合すなわちS台2への電力供給が停止される前の制御状態に復帰した場合には、復帰コマンドを演出制御部151に対して送信し、設定変更処理を開始して設定変更状態に移行する場合には、設定コマンド(開始)を演出制御部151に対して送信し、RAM161cの異常によりエラー処理を開始してエラー状態に移行する場合には、エラーコマンドを演出制御部151に対して送信する。

20

30

#### 【0348】

なお、主制御基板16は、初期設定処理から設定変更処理に移行した後は、設定変更状態を経て、ゲームの進行が可能な状態に復帰するようになっており、当該ゲームの進行が可能な状態に復帰する際には、当該設定変更状態が終了されることを特定可能な設定コマンド(終了)を演出制御部151に対して送信する一方で、復帰コマンドは送信しない。また、RAM161cの異常によりエラー処理に移行した後は、上述のように設定変更処理に移行されてエラー状態が解除されることで、ゲームの進行が可能な状態に復帰するようになっており、エラー処理が終了されてゲームの進行が可能な状態に復帰する場合にも、演出制御部151に対して復帰コマンドを送信しない。

40

#### 【0349】

このように、本実施の形態の主制御基板16は、S台2への電力供給が開始されることで起動し、すべての出力ポート0~9を初期化するようになっている。また、主制御基板16は、出力ポート0~9を初期化した後、遊技プログラムに含まれる初期設定処理を行う。そして、初期設定処理では、RAM161cに異常があると判定した場合に、非遊技プログラムに含まれる非遊技RAM領域初期化処理を呼び出して、RAM161cの非遊技RAM領域の所定領域を初期化する。また、初期設定処理では、遊技プログラムに含まれるRAM初期化処理を呼び出して、RAM161cの遊技RAM領域の所定領域を初期化するようになっており、遊技RAM領域は遊技プログラムにより初期化し、非遊技RAM領域は非遊技プログラムにより初期化する構成になっている。

50

## 【0350】

## [安全装置処理について]

本実施の形態におけるS台2では、終日に亘って、遊技者への付与メダルが増加傾向に転じてから、当該付与メダルの増加枚数に上限値を設け、過剰に遊技者がメダルを獲得することを制限するための安全装置処理が実行される。安全装置処理における付与メダル数とは、入賞により遊技者に付与されたメダル数を示す値である。

## 【0351】

主制御部161は、付与メダル数が増加傾向に転じたか否かを、たとえば、所定のゲーム数（たとえば、50ゲーム）内での付与されたメダル数の数が閾値以上であるか否かによって定める。主制御部161は、その他の方法によって、付与メダル数が増加傾向に転じたか否か判定してもよい。主制御部161によって実行される安全装置処理は、増加傾向に転じた後の付与メダル数が制限数に到達したときに、遊技の進行を不能化する処理である。安全装置処理が実行されることにより、遊技者に付与されるメダル数が過剰に増大することを防止できる。これにより、本実施の形態におけるS台2は、不正操作によってスロットマシンから過剰にメダルが払い出されることを防止できる。また、付与メダル数が増大すれば、著しく射幸心をそそるおそれのある状態となり得る。そのため、上限を設けて付与メダル数に制限を設けることにより、S台2において、著しく射幸心をそそる状態となることを抑制できる。安全装置処理は、メイン処理のうちの安全装置関連処理内にて実行される。

10

## 【0352】

図64は、主制御基板16が行うメイン処理の制御内容を説明する図である。なお、メイン処理は、一単位の遊技（1ゲーム）毎に繰り返し実行される。そして、メイン処理の一周期が遊技の一単位に相当している。また、メイン処理は、遊技プログラムに含まれ、複数の処理を含む。上述にて説明したように、図64に示すメイン処理においても、非遊技プログラム呼出処理に該当する処理の処理名には、冒頭に「（非遊技）」という文言が付されている。

20

## 【0353】

図64に示すように、主制御部161は、まず、非遊技プログラムに含まれるRT情報出力処理を行う（Sb2）。主制御部161は、前遊技におけるストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作によって遊技が終了したことに基づいて、RT情報を試験用基板などに出力する。図65は、主制御基板16が行うRT情報出力処理の制御内容を説明する図である。上述したように、非遊技プログラム呼出処理では、レジスタバンクの切り替え（SQ4, SQ6）、第2Qレジスタの値の設定（SQ2）が、最初に実行される。

30

## 【0354】

主制御部161は、スタックポインタを非遊技RAM領域にセットし（ステップSi2）、RTステータスを取得する（ステップSi3）。具体的には、遊技RAM領域の所定領域に設定されているS台2の遊技状態（RTステータス）に関する情報を参照し、当該遊技状態に関する情報を（たとえば、RTの状態）を外部出力信号として出力ポートより出力させるように設定する。

40

## 【0355】

すなわち、ステップSi3では、出力する外部出力信号の番号をレジスタに読み込み、呼出ランプやホールコンピュータなどの外部機器に対して外部出力信号を出力する外部出力信号処理も行われる。外部出力信号には、たとえば、有利区間に制御されているか否かを示す信号が含まれる。これにより、試験用基板、ホールコンピュータなどの外部機器に対して有利区間に制御されているか否かを報知することができる。また、メイン処理において、RT情報を出力するための当該外部出力信号処理は、後述する割込み複数回待ち処理（Sbw1）よりも先に実行される。また、主制御部161は、RT情報を試験用基板に送信する場合、RT情報を試験信号として試験用基板に送信する。

## 【0356】

続いて、主制御部161は、打止フラグを初期化する（ステップSi4）。その後、レ

50

ジスタバンクを第1レジスタバンクR1へと切り替え、RT情報出力処理は、終了する。そして、主制御部161は、割込み複数回待ち処理を実行する(Sbw1)。割込み複数回待ち処理は、RT情報出力処理で出力される情報の出力時間を担保するために実行される。すなわち、主制御部161は、遊技の進行を所定期間遅延させる目的で割込み複数回待ち処理を実行する。割込み複数回待ち処理は、遅延処理とも称される。これにより、主制御部161は、前の遊技が終了した時に於いて試験信号を生成した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、試験用基板などの外部機器が試験信号を確実に受信することを担保することができ、外部機器と主制御部161との間に於いて情報の齟齬が生じることを防止できる。

#### 【0357】

10

その後、主制御部161は、後述にて説明する遊技開始待ち処理を行って(Sb5)、前の一遊技の制御の終了後から次の遊技を開始させるまでの処理を行う。遊技開始待ち処理では、賭数設定の受付を開始し、賭数設定操作に応じて賭数を設定する処理を行い、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7の操作が検出されることで、次の遊技を開始させる処理を行う。

#### 【0358】

そして、入賞の発生を許容するか否かを決定(内部抽選)するための内部抽選処理を行う(Sb6)。内部抽選処理では、S台2において予め設定された設定値(1~6)やスタートスイッチ7の検出による遊技の開始と同時に取得された内部抽選用の乱数値に基づいて、入賞の発生を許容するか否か(すなわち、表示結果の導出を許容するか否か)を決定する内部抽選を行う。

20

#### 【0359】

その後、AT抽選などが実行された後に、演出制御処理(Sb12)、試験信号生成処理(Sb13)、制御状態コマンド群送信処理(Sb14)、フリーズ制御実行処理(Sb16)を順次行う。演出制御処理では、主制御基板16が演出制御を行う際に参照する演出用フラグの設定を行う。試験信号生成処理は、非遊技プログラム呼出処理に該当する。試験信号生成処理では、S台2の制御状態を示す情報を遊技機外部に設けた試験装置で確認できるようにするための試験信号が送信される。S台2の制御状態を示す情報には、ステップSb6における内部抽選処理の抽選結果が含まれる。制御状態コマンド群送信処理では、一遊技の開始時点における各種の制御状態を特定可能な複数のコマンドを含む制御状態コマンド群を演出制御部151に対して送信する。すなわち、主制御部161は、内部抽選の結果に関する情報および遊技状態に関する情報を演出制御部151に対して出力する。フリーズ制御実行処理では、所定終了条件が成立するまで遊技の進行を遅延させるフリーズ制御について、当該フリーズ制御を行う旨の要求の有無を確認して、要求がある場合にフリーズ制御の種類や当該フリーズ制御を行うタイミングをRAM161cの所定領域に設定する。

30

#### 【0360】

RAM161cに設定されたフリーズ制御の種類やフリーズ制御の実行タイミングに基づいてフリーズ制御を実行するフリーズ実行処理を行う(Sb16)。フリーズ実行処理では、Sb13のステップにおいて遊技の開始時にフリーズ制御を行う旨が設定されている場合には、フリーズ制御を実行して所定期間にわたり遊技の制御を遅延させる。また、フリーズ制御の種類として、リール2L、2C、2Rを用いた演出(以下、リール演出と呼ぶ)を伴うフリーズ制御の種類が設定されている場合には、リールモータ32L、32C、32Rを励磁させる励磁パターンとして演出用加速パターン(たとえば、遊技でのリールの回転と異なる方向に回転させる加速パターン、遊技でのリールの回転に比べて遅い速度で、遊技での回転と同じ方向に回転を開始させる加速パターン、リールを振動させる加速パターンなど)をRAM161cの所定領域に設定して、フリーズ制御を行っている期間内においてリール演出を行うように制御する。その後、主制御部161は、割込み複数回待ち処理を実行する(Sbw2)。割込み複数回待ち処理は、試験信号生成処理で出力される情報の出力時間を担保するために実行される。すなわち、主制御部161は、遊

40

50

技の進行を所定期間遅延させる目的で割込み複数回待ち処理を実行する。Sbw2における割込み複数回待ち処理と、Sbw1における割込み複数回待ち処理とは、共通の処理である。すなわち、主制御部161は、スタートスイッチ7が操作されてリールの回転が開始されたときに実行されるときと、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作によって遊技が終了したときとで共通の割込み複数回待ち処理を実行する。これにより、遊技開始時と遊技終了時とにおいて行われる遅延処理を共通化することによって、記憶容量の削減を図ることができる。本実施の形態においては、Sbw2における割込み複数回待ち処理が実行されることによって、約130ミリ秒(0.13秒)の遅延が生じる。

#### 【0361】

また、主制御部161は、共通で実行される割込み複数回待ち処理において、S台2の状態をエラー状態に制御するか否かの判定処理を実行しない。エラー状態に制御するか否かの判定処理とは、たとえば、Sb32に示されるエラー移行処理である。これにより、主制御部161は、遅延処理中にエラー状態に制御されてしまうことで、試験用基板に送信した試験信号の情報と、エラー状態となったS台2の情報との間に齟齬が生じることを防止することができる。

#### 【0362】

Sbw2のステップにおいて割込み複数回待ち処理を行った後は、前回の遊技におけるリール回転開始時点からの経過時間を計時するためにRAM161cの所定領域に設定されている一遊技時間管理用タイマを参照して(Sb18)、一遊技時間管理用タイマに基づいて前回の遊技におけるリール回転開始時点から一遊技の規定時間(本実施の形態では4.1秒)が経過したか否かを判定する(Sb19)。このとき、主制御部161は、Sbw2にて割込み複数回待ち処理が行われることを考慮して、一遊技の規定時間(本実施の形態では4.1秒)が経過したか否かを判定する。主制御部161は、スタートスイッチ7が操作されタイミングによっては、一遊技の規定時間(4.1秒)が経過するよりも前に割込み複数回待ち処理が終了するタイミングで、複数回待ち処理を実行する。より具体的には、主制御部161は、前回の遊技におけるリール回転開始時点から3.97秒が経過する前に割込み複数回待ち処理の実行可能なタイミングでスタートスイッチ7が操作された場合、少なくとも3.97秒が経過する前に割込み複数回待ち処理の実行を開始する。

#### 【0363】

これにより、前の遊技のリール回転開始したときからの次の遊技のリール回転開始が可能となるまでの特定時間に、遅延処理によって発生する0.13秒を含めず、適切に4.1秒が経過したか否かを判断することができる。ようするに、主制御部161は、所定遊技において、所定遊技の前の遊技におけるスタートスイッチ7の操作から4.1秒が経過した後にリール回転開始コマンド送信処理を実行する。また、主制御部161は、遅延処理を実行した後に、一遊技の規定時間が経過したか否かを判定するステップSb19の処理をする。すなわち、主制御部161は、一遊技の規定時間の終了時がよりも前に、遅延処理が終了するように遅延処理を実行する。

#### 【0364】

そして、一遊技の規定時間が経過していないと判定した場合は、一遊技時間管理用タイマに基づいて一遊技の規定時間が経過するまで待機し、一遊技時間管理用タイマに基づいて一遊技規定時間が経過した後に、一遊技時間管理用タイマに予め定められた所定値(本実施の形態では、4.1秒に対応する値)を設定して、新たにリール回転開始時点からの経過時間の計時を開始させ(Sb20)、ウェイトランプ93をOFF状態(消灯状態)に制御し(Sb21)、リール2L、2C、2Rの回転制御を開始させる旨を特定可能なリール回転開始コマンドを演出制御部151に対して送信するリール回転開始コマンド送信処理を行う(Sb22)。一方、Sb19のステップにおいて一遊技の規定時間が経過していると判定した場合は、直ちに、Sb20～Sb22のステップの処理を行う。なお、一遊技時間管理用タイマは、Sb20のステップにおいて所定値が設定された後は、所定時間毎に減算されて、遊技におけるリール回転開始時点から一遊技の規定時間(本実施

10

20

30

40

50

の形態では 4 . 1 秒 ) が経過したときに、 0 となるようになっており、 一遊技時間管理用 タイマが 0 か否かに基づいて一遊技規定時間が経過したか否かを判定できるようになっている。

#### 【 0 3 6 5 】

このように、本実施の形態における主制御部 1 6 1 は、 S b 1 3 における試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を所定期間遅延させる S b w 2 の割込み複数回待ち処理を実行する。また、主制御部 1 6 1 は、 S b w 2 の割込み複数回待ち処理によって所定期間遅延された後にリールの回転を開始する、 S b 2 4 に示されるリール回転起動処理を実行する。これにより、主制御部 1 6 1 は、遊技開始時に試験信号を生成した後に、遅延処理によって所定期間待ち状態となることによって、たとえば、試験用基板を含む外部機器が試験信号を確実に受信することを担保することができ、外部機器と主制御部 1 6 1 との間において情報の齟齬が生じることを防止できる。

#### 【 0 3 6 6 】

また、主制御部 1 6 1 は、 S b 1 4 において内部抽選結果に関する情報および遊技状態に関する情報を演出制御部 1 5 1 に出力する制御状態コマンド群送信処理を実行した後に、 S b 2 4 に示されるリール回転起動処理を実行する。これにより、主制御部 1 6 1 は、遊技開始時に試験信号を生成し、演出制御部 1 5 1 に内部抽選結果に関する情報などを出力した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、試験用基板を含む外部機器が試験信号を確実に受信すること、および演出制御部 1 5 1 が内部抽選結果に関する情報を確実に受信することを担保することができ、外部機器と主制御部 1 6 1 と演出制御部 1 5 1 との間において情報の齟齬が生じることを防止できる。

#### 【 0 3 6 7 】

S b 2 2 のステップにおいてリール回転開始コマンド送信処理を行った後は、リールモータ 3 2 L 、 3 2 C 、 3 2 R を励磁制御する際の励磁パターンとして、遊技用の所定速度でリールを回転制御する通常加速パターンを R A M 1 6 1 c の所定領域に設定し ( S b 2 3 ) 、 R A M 1 6 1 c に設定されている励磁パターンに基づいてリールモータ 3 2 L 、 3 2 C 、 3 2 R を励磁制御することでリールの回転を開始させるリール起動処理を行う ( S b 2 4 ) 。主制御部 1 6 1 は、遊技機状態などの情報をホール用管理コンピュータ ( ホールコン ) やセキュリティ上の管理を行うホールサーバなどの外部に送信する外部信号処理を実行する ( S b 2 4 a ) 。

#### 【 0 3 6 8 】

そして、ナビ報知処理を行う ( S b 2 5 ) 。ナビ報知処理では、 A T の制御が行われており、内部抽選にて報知対象役が当選している場合には、当該報知対象役に応じて遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なナビ番号を、遊技補助表示器 1 2 に表示させるように制御する一方、 A T の制御が行われていない場合には、ナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に表示させないように制御する。

#### 【 0 3 6 9 】

リールの停止制御に必要な各種情報を R T 状態および内部抽選の抽選結果に応じて設定するリール停止初期設定処理 ( S b 2 6 ) を行う。そして、フリーズ制御処理を行い ( S b 2 7 ) 、当該タイミングでフリーズ制御を行う旨が設定されている場合には、設定されている種類のフリーズ制御を行う。

#### 【 0 3 7 0 】

S b 2 7 のステップにおいてフリーズ制御処理を行った後は、リールの停止制御を行うリール停止制御処理を行う ( S b 2 8 ) 。リール停止制御処理では、回転制御中のリールが所定の定速回転で回転されているかを判定し、定速回転で回転されていないリールがある場合には、リールエラーを検出して、該当するリールについて定速回転まで加速させる励磁パターンを設定して、回転制御中のすべてのリールが定速回転で回転されるように制御する。一方、回転制御中のすべてのリールが定速回転で回転されている場合には、回転制御中のリールの停止操作の受け付けを有効化し、ストップスイッチによる停止操作が行われるまで待機する。そして、停止操作が有効化されているリールについて有効な停止操

10

20

30

40

50

作が検出されること（停止操作が有効なストップスイッチについてONエッジデータが検出されること）で、有効な停止操作が行われたリールについて、リール停止初期設定処理にて設定された情報などに基づいて所定の停止位置で停止させるリール停止制御を行う。このようなリール停止制御を、回転制御中のリールについて繰り返し行って、すべてのリールの回転を停止させることで、リール停止処理を終了させる。

#### 【0371】

そして、リール停止処理を終了させた後は、フリーズ制御処理を行い（Sb29）、当該タイミングでフリーズ制御を行う旨が設定されている場合には、設定されている種類のフリーズ制御を行う。

#### 【0372】

その後、RT状態チェック処理（Sb30）、入賞判定処理（Sb31）を行う。RT状態チェック処理では、リールにRT状態の移行を伴うRT移行図柄の組合せが停止しているか否かを判定し、RT移行図柄の組合せが停止している場合には、RAM161cの所定領域に設定されている現在のRT状態を、当該RT移行図柄の組合せに応じたRT状態に更新する。入賞判定処理では、内部抽選結果およびリール2L、2C、2Rに停止している図柄組合せに基づいて不正入賞が発生しているか否かを判定する。

#### 【0373】

そして、Sa31のステップにおける入賞判定処理を行った後は、投入払出手エラーチェック処理を行い（Sb32）、非遊技プログラム呼出処理に該当する役比モニタ用データ処理を行う（Sb36）。

10

20

#### 【0374】

役比モニタ用データ処理では、まず、上述のRT情報出力処理などと同様にして、呼び出し元の遊技プログラムにより使用されていたレジスタバンクの切り替え、第2Qレジスタの値の設定が行われる。非遊技プログラムに含まれる各状態カウント処理を行って、予め定められた所定期間（たとえば、現在のゲームから6000ゲーム前までの期間、現在のゲームから175000ゲーム前までの期間、遊技者にとって有利な状態に制御された区間（有利区間）など）におけるメダルの払い出し枚数に関するデータを更新する。

#### 【0375】

その後、リプレイ中LEDをOFF状態（消灯状態）に制御し（Sb39）、リプレイ中である旨を示す再遊技中フラグをクリアし（Sb40）、遊技補助表示器12におけるナビ番号の表示をクリアした後（Sb41）、メダル数制御基板17へ終了時コマンドを送信し（Sb42a）、フリーズ制御処理を行い（Sb43）、当該タイミングでフリーズ制御を行う旨が設定されている場合には、設定されている種類のフリーズ制御を行う。

30

#### 【0376】

そして、メダル数制御基板17へ、役物情報コマンドを送信し（Sb43a）、有利区間コマンドを送信する（Sb43b）。その後、遊技終了時設定処理を行って（Sb44）、再遊技役の図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止しているか否かを判定し、再遊技役の図柄組合せが停止している場合には、次ゲームにおいて再遊技を行うための賭数を設定する処理（本実施の形態では、RAM161cの所定領域に設定されている再遊技用メダルカウンタに、再遊技用メダルとして3を設定する。）や、再遊技中フラグをRAM161cの所定領域に設定する処理、リプレイ中LEDをON状態（点灯状態）に制御する処理などを行う。遊技終了時設定処理では、有利区間中の獲得メダル数が2400枚に達したか否か（リミッタ条件）の判定が行われる。このとき、主制御部161は、有利区間中の獲得メダル数が2400枚に達した場合、有利区間を終了し、通常区間に制御する。また、主制御部161は、遊技機状態などの情報をホール用管理コンピュータ（ホールコン）やセキュリティ上の管理を行うホールサーバなどの外部に送信する外部信号処理を実行する（Sb43c）。

40

#### 【0377】

そして、メダル数制御基板17へ、払出手パルスコマンドを送信し（Sb44a）、大当たりコマンドを送信する（Sb44b）。その後、遊技終了時の出玉制御を行う出玉制御処

50

理を行った後（S b 4 5）、遊技終了時における初期化対象のRAM161cの領域の先頭アドレスを設定し（S b 4 6）、RAM初期化処理を行って（S b 4 7）、当該先頭アドレスからRAM161cの終端までの領域を初期化する。

#### 【0378】

そして、RAM161cの所定領域に設定されており、当該ゲームにおける内部抽選の抽選結果を示す当選フラグをクリアした後（S b 4 8）、一遊技が終了した旨を特定可能な遊技終了時コマンドを演出制御部151に対して送信する遊技終了時コマンド送信処理を行う（S b 4 9）。

#### 【0379】

すなわち、S b 4 9において主制御部161は、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作によって遊技が終了したことに基づいて、内部抽選の結果に関する情報および遊技状態に関する情報を演出制御部151に出力する。主制御部161は、S b 4 9の遊技終了時コマンド送信処理が実行された後に、遊技の進行を所定期間遅延させるステップSw1の割込み複数回待ち処理を実行する。主制御部161は、ステップSw1の割込み複数回待ち処理によって所定期間遅延がされた後に、賭数設定の受付を開始する遊技開始待ち処理を実行する。これにより、主制御部161は、遊技終了時において試験信号を生成し、演出制御部151に内部抽選の結果に関する情報などを出力した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、外部機器が試験信号を確実に受信すること、および演出制御部151が内部抽選の結果に関する情報を確実に受信することを担保することができ、外部機器と主制御部161と演出制御部151との間において情報の齟齬が生じることを防止できる。

10

20

30

40

50

#### 【0380】

そして、主制御部161は、メイン処理の最後の処理として、安全装置関連処理を実行する（S b 5 0）。図66は、主制御基板16が行う安全装置関連処理の制御内容を説明する図である。安全装置関連処理は、非遊技プログラム呼出処理に該当する。そのため、主制御部161は、ステップSQ7, SQ9にてレジスタバンクの切り替え処理を実行し、ステップSQ8にて第2Qレジスタの値の設定を行う。主制御部161は、ステップSQ8の処理を実行した後に、安全装置処理を実行する（S k 1）。

#### 【0381】

主制御部161は、安全装置処理において、遊技者に付与されるメダル数が増加傾向に転じたか否かを判断する。具体的には、主制御部161は、AT1状態に制御されたか否かを判断する。主制御部161は、AT1状態に制御されていないと判断する場合、安全装置処理を終了する。主制御部161は、AT1状態に制御されていると判断する場合、AT1状態に制御されてからの遊技者の獲得メダル数を取得する。

#### 【0382】

主制御部161は、AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が所定の枚数（たとえば、19000枚）を越えているか否かを判断する。AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が制限数（たとえば、19000枚）を越えていない場合、主制御部161は、安全装置処理を終了する。AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が所定の枚数（たとえば、19000枚）を越えた場合、主制御部161は、打ち止めフラグをONにして、安全装置処理を終了する。

#### 【0383】

図66に戻り、主制御部161は、打止めフラグがONか否かを判定する（S k 3）。すなわち、主制御部161は、安全装置処理のSg21で打止めフラグがONに更新されたか否かを判定する。打止めフラグがONではない場合（S k 3でNO）、主制御部161は、レジスタバンクを第1レジスタバンクR1に戻して（SQ9）、安全装置関連処理を終了する。打止めフラグがONではある場合（S k 3でYES）、RWM異常解除フラグをOFFにする（S k 4）。RWM異常解除フラグとは、RAMクリア処理が実行されたときに、RAMクリアを許容するか否かを判定するためのフラグである。RWM異常解除フラグがOFFである場合、RAMクリア処理が実行された場合であっても、主制御部161は

、RAMをクリアできない。そのため、打止フラグがONとなったときに、RWM異常解除フラグをOFFにしてRAMクリア処理を制限することによって、Sg21でONとなった打止フラグが不具合や不正によってOFFに更新されることを防止する。

#### 【0384】

続いて、主制御部161は、打止エラー番号をセットした(Sk5)後に、エラー処理を実行する(Sk6)。エラー処理が実行されることによって、主制御部161は、S台2の状態を、遊技の進行が不能な状態に制御する。すなわち、図64のメイン処理を参照すれば、AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が制限数に到達したことによって、遊技進行が不能化される処理は、安全装置関連処理(ステップSb50)にて行われている。

10

#### 【0385】

図64に示されるように、安全装置関連処理(ステップSb50)は、ホールコンピュータなどの外部機器に対して有利区間に制御されているか否かを報知する外部出力信号処理(ステップSbw3)や、有利区間中の獲得メダル数が2400枚に達したか否か(リミッタ条件)の判定をする遊技終了時設定処理(ステップSb44)などのあらゆる処理の最後に行われる処理である。

#### 【0386】

このように、AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が制限数に到達したことによって遊技の進行を不能化し得る安全装置関連処理(Sb50)がメイン処理の最後に行われることにより、遊技の進行が不能な状態に制御する前に、遊技終了時設定処理が行われるため、リミッタ条件が成立した場合に通常区間に制御した後に、遊技の進行が不能な状態へと制御することができる。

20

#### 【0387】

また、遊技の進行が不能な状態に制御する前に、ステップSb2にて外部出力信号処理が行われるため、外部機器に対して有利区間に制御されているか否かを報知した後に、遊技の進行が不能な状態へと制御することができる。このように、主制御部161は、AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が制限数に到達したことによって遊技の進行を不能化する場合であっても、有利区間にに関する情報を適切に処理した後に、遊技の進行を不能化することができる。これにより、遊技の進行を不能化が解除された後に、有利区間にに関する情報に関して不整合が発生することを防止することができる。

30

#### 【0388】

図67は、主制御部161が行うエラー処理の制御内容を示すフローチャートである。図67に示されるように、エラー処理では、まず、エラー処理が実行される前に設定されたエラー番号(エラー番号)を格納する(Sf1)。当該エラー処理が、安全装置関連処理のステップSk6にて呼び出された場合、エラー番号として、打止エラー番号がセットされている。エラー番号には、打止エラー番号以外の他のエラーを示す番号が含まれる。たとえば、エラー処理が投入払出エラーチェック処理から呼び出された場合は、E4またはE5のエラー番号をRAM161cの所定領域に設定する。

30

#### 【0389】

主制御部161は、エラー番号を特定可能なエラーコマンドを送信するエラー開始コマンド送信処理を実行する(Sf2)。主制御部161は、エラー番号に対応するエラー要因を取得し(Sf3)、エラー番号を遊技補助表示器12に表示させるように制御するエラー番号表示処理を行う(Sf3)。その後は、所定のレジスタに準備されているエラー番号に応じたエラー状態の解除条件が成立したことが特定されるまでエラー状態の制御を行う(Sf5)。

40

#### 【0390】

AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が制限数に到達したことにより打止エラー番号がセットされている場合において、エラー状態に移行されたときには、エラー状態の解除条件として、設定キースイッチがON状態でS台2に電源投入されるまで待機する。すなわち、設定変更処理が実行されるまでの間、S台2は、遊技の進行が不能な状態

50

となる。その他の例としては、エラー番号（E5）がレジスタに準備されてエラー状態に移行された場合には、エラー状態の解除条件として、投入メダルセンサ31a～31cの検出状態がOFF状態であり、かつリセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23がON状態となったことが成立するまで待機する。

#### 【0391】

エラー状態の解除条件が成立した場合（Sf5でYES）は、Sf6に進み、割込1回待ち処理を行う。そして、入力バッファ1,2を取得し（Sf7）、取得した入力バッファ1,2に基づき、払出センサ、投入メダルセンサ、満タンセンサが正常であるかを判定する（Sf8）。Sf8において正常であると判断した場合はSf9に進む。一方、Sf8において正常でないと判断した場合はSf6に戻り、Sf8において正常であると判断されるまで、Sf6～Sf8のステップを繰り返す。10

#### 【0392】

Sf9のステップにおいて、入力バッファ0のONエッジ状態を取得し、リセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23がONエッジ状態となるまで（操作がされるまで）待機し（Sf10でNO）、リセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23がONエッジ状態となる（Sf9でYES）ことで、Sf11に進む。

#### 【0393】

Sf11のステップにおいて、払出枚数表示データを格納し、エラー番号をクリアし（Sf12）、エラー解除コマンド送信処理（Sf13）を実行する。エラー解除コマンド送信処理においては、エラー状態を解除する旨のエラー解除コマンドを送信する。Sf14のステップにおいて、割込1回待ち処理を行って、エラー処理を終了する。20

#### 【0394】

このように、主制御部161は、設定変更処理が行われたとき、S台2の状態を遊技の進行が不能な状態から遊技の進行が可能な状態に制御する。設定変更処理は、有利区間、AT、BBへの制御に係る情報が初期化される処理であって、店員によって設定キースイッチがON状態に変更されなければ、実行することができない処理である。これにより、主制御部161は、メダルが過度に付与されることを防止できる。

#### 【0395】

このように、AT1状態に制御されたときからの獲得メダル数が制限数に到達したことに基づいてエラー処理が実行された場合、設定変更処理が行われることにより、図67に示されるエラー処理が終了し、図66に示される安全装置関連処理が終了する。さらに、主制御部161は、安全装置関連処理が終了したことに基づいて、図64に示されるメイン処理のステップSb50が終了する。30

#### 【0396】

これにより、主制御部161は、Sb2のステップに処理を戻し、再度Sb2からのステップを繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位の遊技毎にメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

#### 【0397】

このように、本実施の形態の主制御基板16が行うメイン処理は、遊技プログラムに含まれており、非遊技プログラムに含まれる処理、たとえば、RT情報出力処理、当選情報出力処理、役比モニタ用データ処理などを呼び出すようになっている。そして、非遊技プログラムに含まれる処理を呼び出す際には、該当する非遊技プログラムの処理を呼び出す毎に、呼び出し元の遊技プログラム側で、主制御基板16が備えるレジスタのうちフラグレジスタの値を遊技スタック領域に記憶させて退避させ、呼び出し先の非遊技プログラム側で、遊技プログラムで使用しているスタックポインタSPの値を非遊技RAM領域に記憶させて退避するとともに、主制御基板16が備えるすべてのレジスタの値を非遊技スタック領域に記憶させて退避させる処理を行う。そして、呼び出された非遊技プログラムに応じた処理（たとえば、非遊技RAM領域初期化処理において非遊技RAM領域を初期化する処理、後述の役比モニタ用データ処理における各状態カウント処理、後述の非遊技関連処理におけるセンサ監視処理、試験信号生成処理、役比モニタ表示データ選択処理など）4050

)を行うようになっている。

#### 【0398】

また、主制御基板16は、非遊技プログラムの処理を行った後には、非遊技プログラム側で、当該非遊技プログラムの開始時に非遊技スタック領域に退避させた、すべてのレジスタの値を該当するレジスタに読み込んで当該非遊技プログラムの開始時の状態にレジスタを復帰させるとともに、当該非遊技プログラムの開始時に非遊技RAM領域に記憶させたスタックポインタS Pの値をスタックポインタS Pに設定して、当該非遊技プログラムの開始時の状態にスタックポインタS Pを復帰させ、さらに、呼び出し元の遊技プログラム側で、非遊技プログラムの呼び出し前に遊技スタック領域に記憶させたフラグレジスタの値を、該当するフラグレジスタに読み込んで当該非遊技プログラムの呼び出し前の状態にレジスタを復帰させる処理を行うようになっている。10

#### 【0399】

また、主制御基板16は、非遊技プログラムに従って各種処理を行う場合には、上述のCALL EX命令などを用いて遊技プログラムから非遊技プログラムを呼び出すことで、当該非遊技プログラムに従って各種処理を行い、当該非遊技プログラムに応じた各処理が終了することで、呼び出し元の遊技プログラムに復帰するようになっている。

#### 【0400】

##### [遊技開始待ち処理について]

図68は、主制御基板16が行う遊技開始待ち処理の制御内容を説明する図である。なお、遊技開始待ち処理は、遊技プログラムに含まれており、遊技プログラムに含まれるメイン処理において呼び出されるサブルーチンである。20

#### 【0401】

図68に示すように、遊技開始待ち処理では、まず、賭数表示処理を行い(S c 1)、賭数として設定されたメダル数に応じた1~3BETLED14~16をON状態(点灯状態)に制御する。その後、S c 5のステップへ進む。RAM161cの所定領域に設定されている再遊技用メダルカウンタの値を所定のレジスタに読み込む(S c 5)。なお、再遊技用メダルカウンタには、前回のメイン処理における遊技終了時設定処理により、前回の遊技の結果に応じた値が設定されており、前回の遊技において再遊技役が入賞して再遊技が付与された場合には、遊技を行うために必要な賭数の規定数に相当する数値(たとえば、3)が設定されている一方で、前回の遊技において再遊技が付与されなかった場合には、0が設定されている。30

#### 【0402】

その後、RAM161cの再遊技用メダルカウンタをクリアし(S c 6)、S c 5のステップにおいて読み込んだ再遊技用メダルカウンタの値が0より大きいか否か、すなわち再遊技が付与されている否かを判定し(S c 7)、再遊技が付与されている場合には、賭数設定処理を行う(S c 8)。賭数設定処理では、再遊技用メダルカウンタの値を賭数に設定するとともに、1~3BETLED14~16をON状態(点灯状態)に設定して規定数の賭数(本実施の形態では、3)が設定されている旨を報知する。また、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能な投入枚数コマンドを演出制御部151に対して送信する。40

#### 【0403】

S c 7のステップにおいて再遊技用メダルカウンタの値が0である、すなわち再遊技が付与されていないと判定した場合、およびS c 8のステップにおいて再遊技が付与されたことにより賭数設定処理を行った後は、割込み1回待ち処理を行う(S c 10)。割込み1回待ち処理を行うことで、タイマ割込み処理(メイン)が行われて各種スイッチ類の検出状態やLEDの点灯状態、各種タイマなどが更新されることとなり、これらの各種スイッチ類の検出状態が更新された状態で、その後の処理を行わせることができる。

#### 【0404】

S c 10のステップにおいて割込み1回待ち処理を行ってタイマ割込みが1回行われた後は、各種スイッチの操作を受け付ける有効化して、操作が有効化されているスイッチの50

操作が行われることで、当該スイッチによる操作を受け付ける操作入力受付処理を行う（S c 1 4）。

#### 【0 4 0 5】

操作入力受付処理では、RAM171cの所定領域に設定されているクレジットが1以上である場合には、1BETスイッチ20およびMAXBETスイッチ6による操作の受け付けを有効化する。また、RAM171cの所定領域に設定されている賭数が規定数である場合には、スタートスイッチ7による操作の受け付けを有効化する。また、賭数クリアスイッチ21および設定キースイッチ37による操作の受け付けを有効化する。

#### 【0 4 0 6】

また、操作入力受付処理では、スタートスイッチ7による操作が有効な状態で、スタートスイッチ7の操作が検出された場合には、スタートスイッチ7が操作された旨を示すスタートフラグを所定レジスタに設定を行う。また、設定キースイッチ37による操作が有効な状態で、設定キースイッチ37による操作が検出された場合には、設定値表示器24に設定値を表示させる設定値表示処理を行う。また、1BETスイッチ20およびMAXBETスイッチ6による操作が有効な状態で、1BETスイッチ20またはMAXBETスイッチ6による操作が検出された場合には、クレジットに基づいて可能な範囲で規定数までのメダル枚数を賭数に設定し、賭数に設定した分のメダル枚数をクレジットから減算する処理を行う。操作が検出されたスイッチ類に応じた処理を行った後、操作入力受付処理を終了させる。

#### 【0 4 0 7】

S c 1 4 のステップにおいて操作入力受付処理を行った後は、スタートフラグに基づいてスタートスイッチ7による有効な操作が検出されたか否かを判定する（S c 1 5）。所定のレジスタにスタートフラグが設定されておらず、スタートスイッチ7による有効な操作が検出されなかつたと判定した場合は、S c 1 6 のステップに進み、スタート有効LEDの点灯状態を制御するLED表示処理を行う。

#### 【0 4 0 8】

LED表示処理では、S c 1 4 のステップの操作入力受付処理によりスタートスイッチ7による操作が有効に設定されている状態において、リセットスイッチ以外のスイッチ類の操作が検出されない場合に、スタート有効LEDをON状態（点灯状態）に制御し、スタートスイッチ7による操作が有効に設定されている状態において、リセットスイッチ以外のスイッチ類の操作が検出される場合、およびスタートスイッチ7による操作が有効に設定されていない場合に、スタート有効LEDをOFF状態（消灯状態）に制御して、スタート有効LEDの点灯状態によりスタートスイッチ7による操作が有効であるか無効であるかを報知する。

#### 【0 4 0 9】

S c 1 5 のステップにおいて、所定のレジスタにスタートフラグが設定されており、スタートスイッチ7による有効な操作が検出されたと判定した場合は、内部抽選用の乱数値を乱数回路から取得して、RAM161cの所定領域に設定する（S c 1 7）。その後、設定されている賭数を特定可能な賭数設定状態データをRAM161cの所定領域に設定し（S c 1 8）、スタート有効LEDをOFF状態（消灯状態）に設定し（S c 1 9）、メダル手入れ許可フラグをRAM161cの所定領域からクリアし（S c 2 0）、遊技補助表示器12における払出枚数の表示をクリアするように制御して（S c 2 1）、遊技開始待ち処理を終了させ、メイン処理に戻る。その後、メイン処理では、S c 1 7 のステップにおいて取得された乱数値を用いて内部抽選が行われ、スタートスイッチ7の操作が検出されたことに応じてリール2L、2C、2Rの回転が開始されることで、一遊技が開始されることとなる。

#### 【0 4 1 0】

図69は、主制御基板16が行う賭数設定操作受付処理の制御内容を説明する図である。主制御基板16は、図69の操作入力受付処理にて、1BETスイッチ20およびMAXBETスイッチ6による操作が有効な状態となった後に、1BETスイッチ20または

10

20

30

40

50

M A X B E T スイッチ 6 による操作が検出された場合に、図 6 9 に示す賭数設定操作受付処理を実行する。

#### 【 0 4 1 1 】

主制御基板 1 6 は、R A M 1 6 1 c のB E T カウンタに設定されている 0 ~ 3 の賭数を取得する ( S d 1 )。主制御基板 1 6 は、取得した賭数と、操作が検出されたスイッチが 1 B E T スイッチ 2 0 であるか、M A X B E T スイッチ 6 であるかに基づいて、投入メダル数を算出する ( S d 2 )。たとえば、賭数が 0 であるときにM A X B E T スイッチ 6 による操作を検出した場合、投入メダル数は 3 枚となり、賭数が 0 ~ 2 であるときに 1 B E T スイッチ 2 0 による操作を検出した場合、投入メダル数は 1 枚となる。

#### 【 0 4 1 2 】

主制御基板 1 6 は、算出した投入メダル数を含めた投入コマンドをメダル数制御基板 1 7 へ送信する ( S d 3 )。メダル数制御基板 1 7 は、当該投入コマンドに対する応答コマンドを送信する。主制御基板 1 6 は、当該応答コマンドを受信したことに応じて、賭数設定処理を実行する ( S d 4 )。すなわち、主制御基板 1 6 は、R A M 1 6 1 c のB E T カウンタに記憶されている賭数を加算する。

#### 【 0 4 1 3 】

図 7 0 は、主制御基板 1 6 が行う精算操作受付処理の制御内容を説明する図である。主制御基板 1 6 は、図 7 0 の操作入力受付処理にて、賭数クリアスイッチ 2 1 による操作が有効な状態となった後に、賭数クリアスイッチ 2 1 による操作が検出された場合に、精算操作受付処理を実行する。

10

20

#### 【 0 4 1 4 】

主制御基板 1 6 は、再遊技作動中であるか否かを判断する ( S e 1 )。再遊技作動中である場合、主制御基板 1 6 は、処理を終了する。再遊技作動中でない場合、主制御基板 1 6 は、賭数が 1 以上設定されているか否かを判断する ( S e 2 )。賭数が 1 以上設定されていない場合、主制御基板 1 6 は、処理を終了する。賭数が 1 以上設定されている場合、主制御基板 1 6 は、R A M 1 6 1 c のB E T カウンタに設定されている 1 ~ 3 の賭数を取得する ( S e 3 )。

#### 【 0 4 1 5 】

主制御基板 1 6 は、取得した賭数を精算メダル数として含めた精算コマンドをメダル数制御基板 1 7 へ送信する ( S e 4 )。メダル数制御基板 1 7 は、当該投入コマンドに対する応答コマンドを送信する。主制御基板 1 6 は、当該応答コマンドを受信したことに応じて、精算操作処理を実行する ( S e 5 )。すなわち、主制御基板 1 6 は、賭数を減算する。

30

#### 【 0 4 1 6 】

以下では、演出制御部 1 5 1 、主制御部 1 6 1 、メダル数制御部 1 7 1 、C U 制御部 3 2 3 との間における通信について説明する。実施の形態 1 では、主制御部 1 6 1 は、主制御基板 1 6 に含まれ、メダル数制御部 1 7 1 は、メダル数制御基板 1 7 に含まれる構成について説明した。主制御部 1 6 1 とメダル数制御部 1 7 1 とが統合された場合の S 台 2 では、メダル数制御部 1 7 1 が主制御部 1 6 1 とともに、主制御基板 1 6 に含まれる構成について説明する。

40

#### 【 0 4 1 7 】

図 7 1 は、主制御部 1 6 1 とメダル数制御部 1 7 1 とが統合された場合のカードユニットおよびスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。図 7 1 に示されるように、主制御部 1 6 1 は、メダル数制御部 1 7 1 および主制御部 1 6 1 の両方を含む。すなわち、主制御部 1 6 1 とメダル数制御部 1 7 1 とは、同一の基板上に搭載されている。これにより、主制御部 1 6 1 とメダル数制御部 1 7 1 との間をコネクタ等によって接続する必要がなく、セキュリティを高めることができる。また、部品点数が少なくなることによって、不具合が発生する確率を低減させることができる。

#### 【 0 4 1 8 】

図 7 1 に示されるように、主制御部 1 6 1 は、リールモータ 3 2 L , 3 2 C , 3 2 R と

50

、設定キースイッチ37と、リセット／設定スイッチ38と、スタートスイッチ7と、遊技補助表示器12と接続されている。なお、主制御部161は、リールモータ32L, 32C, 32Rと、設定キースイッチ37と、リセット／設定スイッチ38と、スタートスイッチ7と、遊技補助表示器12と、メダル数制御部171を介して、接続される構成であってもよい。すなわち、リールモータ32L, 32C, 32Rと、設定キースイッチ37と、リセット／設定スイッチ38と、スタートスイッチ7と、遊技補助表示器12とは、メダル数制御部171と接続されてもよい。

#### 【0419】

また、メダル数制御部171は、計数ボタン10と、RAMクリアスイッチ293と、役比モニタ89と接続されている。なお、メダル数制御部171は、計数ボタン10と、RAMクリアスイッチ293と、役比モニタ89と、主制御部161を介して接続される構成であってもよい。計数ボタン10と、RAMクリアスイッチ293と、役比モニタ89とは、主制御部161と接続されてもよい。

10

#### 【0420】

図72は、演出制御部151、主制御部161、メダル数制御部171、CU制御部323の通信を説明するための図である。図72に示されるように、主制御部161とメダル数制御部171とが統合された場合における主制御基板16には、メダル数制御部171と主制御部161とが搭載されている。主制御部161は、第1シリアル通信回路SR1と、第2シリアル通信回路SR2と、第3シリアル通信回路SR3とを備える。第1シリアル通信回路SR1～第3シリアル通信回路SR3は、マイコンなどの制御用コンピュータとして実現される主制御部161に搭載されているシリアル通信回路である。メダル数制御部171は、第4シリアル通信回路SR4と、第5シリアル通信回路SR5と、第6シリアル通信回路SR6とを備える。第4シリアル通信回路SR4～第6シリアル通信回路SR6も、マイコンなどの制御用コンピュータとして実現されるメダル数制御部171に搭載されているシリアル通信回路である。

20

#### 【0421】

主制御部161の第1シリアル通信回路SR1および第3シリアル通信回路SR3は、送信機能および受信機能を有する。図72に示されるように、第1シリアル通信回路SR1は、他の機器と接続するための端子として、送信端子Tx1と、受信端子Rx1とを有する。また、第1シリアル通信回路SR1は、送信用のバッファである送信バッファTb1と、受信用のバッファである受信バッファRb1とを有する。また、第3シリアル通信回路SR3も、送信端子Tx3と、受信端子Rx3と、送信バッファTb3と、受信バッファRb3とを有する。

30

#### 【0422】

一方で、主制御部161の第2シリアル通信回路SR2は、送信機能と受信機能のうち送信機能だけを有する。すなわち、第2シリアル通信回路SR2は、送信専用のシリアル通信回路である。図72に示されるように、第2シリアル通信回路SR2は、他の機器と接続するための端子として、送信端子Tx2と、送信用のバッファである送信バッファTb2とだけを有する。このため、第2シリアル通信回路SR2は、他の機器から信号（コマンド）を受信することができないように構成されている。これにより、一方向で信号送信するのにあたって好適に信号送信できる。すなわち、第2シリアル通信回路SR2は、一方向での信号の送信の必要がある主制御部161と演出制御部151との間の通信に対して好適に用いられ得る。

40

#### 【0423】

メダル数制御部171の第5シリアル通信回路SR5および第6シリアル通信回路SR6は、第1シリアル通信回路SR1、第3シリアル通信回路SR3と同様に、送信機能および受信機能を有する。すなわち、第5シリアル通信回路SR5は、送信端子Tx5、受信端子Rx5、送信バッファTb5、受信バッファRb5を有する。また、第6シリアル通信回路SR6は、送信端子Tx6、受信端子Rx6、送信バッファTb6、受信バッファRb6を有する。また、メダル数制御部171の第4シリアル通信回路SR4は、主制

50

御部 161 の第 2 シリアル通信回路と同様に送信機能だけを有する。すなわち、第 4 シリアル通信回路 SR4 は、送信端子 TX4 と、送信バッファ Tb4 を有する。

#### 【 0424 】

図 72 に示されるように、主制御部 161 とメダル数制御部 171 とは、第 1 シリアル通信回路 SR1 と第 5 シリアル通信回路 SR5 を用いて、信号の通信を行う。上述したように、メダル数制御部 171 と主制御部 161 との間では、投入コマンド、精算コマンドなどの双方向性を有するコマンドが送信される。すなわち、メダル数制御部 171 と主制御部 161 との間の通信は、双方向通信を含む。このように、送信機能と、受信機能とを有する第 1 シリアル通信回路 SR1 と、第 5 シリアル通信回路 SR5 を用いることにより、双方向通信を実現する。

#### 【 0425 】

また、メダル数制御部 171 と C U 制御部 323 との通信は双方向通信であるため、メダル数制御部 171 では、接続端子板 1000 との通信のために、送信機能と受信機能の両方を有する第 6 シリアル通信回路 SR6 が用いられている。メダル数制御部 171 は、接続端子板 1000 を介して C U 制御部 323 と接続されている。また、枠側情報コマンドは、双方向性を有さないメダル数制御基板 17 から主制御基板 16 への一方向で送信し続けるコマンドである。メダル数制御部 171 は、送信機能だけを有する第 4 シリアル通信回路 SR4 を用いて、枠側情報コマンドを、主制御部 161 の第 3 シリアル通信回路 SR3 に対して送信する。第 3 シリアル通信回路 SR3 は、試験信号を試験用基板 300 に送信する。このように、主制御部 161 とメダル数制御部 171 とが統合された場合における S 台 2 では、一方向通信については、送信機能だけを有するシリアル通信回路を用いて行い、双方向通信については、送信機能と受信機能との両方を有するシリアル通信回路を用いて行うことにより、一方向でのコマンド送信と、双方向でのコマンド送信とを分けてシリアル通信回路を使用することができ、好適なデータの通信をすることができる。

#### 【 0426 】

試験用基板 300 は、様々な種類の試験信号を特定信号に変換して、試験装置に出力可能であるように構成されている。これにより、試験用基板 300 を用いることによって、スロットマシンは、試験装置に合わせた特定信号を生成する必要がなく、試験用基板 300 を介することによって、試験装置は、様々な種類のスロットマシンから試験信号を受信可能となる。これにより、規定の試験装置に合わせた試験信号をスロットマシンごとに生成する必要がなくなる。

#### 【 0427 】

また、主制御部 161 は、メダル数制御部 171 からの投入コマンドなどの双方向性を有するコマンドを第 1 シリアル通信回路 SR1 の受信端子 RX1 を用いて受信するとともに、応答コマンドを第 1 シリアル通信回路 SR1 の送信端子 TX1 を用いて送信する。これにより、主制御部 161 とメダル数制御部 171 との間の双方向性を有するコマンドの送受信を第 1 シリアル通信回路 SR1 だけで完結させることができ、セキュリティを高めることができる。

#### 【 0428 】

また、図 41 にて説明したように、主制御部 161 は、投入コマンドなどの不定期に送信される双方向性を有するコマンドを受信したときに、メダル数制御部 171 に受信した旨を示す応答コマンドを送信する。これにより、メダル数制御部 171 は、投入コマンドなどが主制御部 161 によって正常受信されたことを判定できる。

#### 【 0429 】

さらに、主制御部 161 は、メダル数制御部 171 からの枠側情報コマンドを第 1 シリアル通信回路 SR1 とは異なる第 3 シリアル通信回路 SR3 の受信端子 RX3 を用いて受信する。これにより、主制御部 161 は、第 1 シリアル通信回路 SR1 に異常が生じても第 3 シリアル通信回路 SR3 を用いて、メダル数制御部 171 からのコマンドを受信することができる。

#### 【 0430 】

10

20

30

40

50

また、定期的に送信される枠側情報コマンドの通信は、メダル数制御部171の第4シリアル通信回路SR4と、主制御部161の第3シリアル通信回路SR3とを用いて行われている。一方で、定期的ではない投入コマンドなどの通信は、メダル数制御部171において、第4シリアル通信回路SR4ではなく第5シリアル通信回路SR5が用いられ、主制御部161において、第3シリアル通信回路SR3ではなく第1シリアル通信回路SR1が用いられている。これにより、定期的に送信される枠側情報コマンドと、遊技者の操作に基づいて送信される投入コマンド等が重なってしまい、オーバーフローが発生することを防止できる。

#### 【0431】

続いて、送信バッファの容量について説明する。一方向の通信に用いられる第2シリアル通信回路SR2の送信バッファTb2および第4シリアル通信回路SR4の送信バッファTb4は、128バイトである。一方で、双方向の通信に用いられる第1シリアル通信回路SR1の送信バッファTb1、第3シリアル通信回路SR3の送信バッファTb3、第5シリアル通信回路SR5の送信バッファTb5、および第6シリアル通信回路SR6の送信バッファTb6は、64バイトである。これにより、一方向通信のためのシリアル通信回路において、多くのコマンドが送信される場合であっても、オーバーフローし難くなる。

#### 【0432】

続いて、内部機能レジスタ領域に含まれている各シリアル通信回路の機能設定用の記憶領域について説明する。図60にて説明したRAM161cの内部機能レジスタ領域には、マイコンなどの制御用コンピュータである主制御部161の機能として搭載されている第1シリアル通信回路SR1～第3シリアル通信回路SR3が有する機能を設定する領域が含まれている。同様に、RAM171cの図示されない内部機能レジスタ領域には、マイコンなどの制御用コンピュータであるメダル数制御部171の機能として搭載されている第4シリアル通信回路SR4～第6シリアル通信回路SR6が有する機能を設定する領域が含まれている。

#### 【0433】

一方向の通信に用いられるシリアル通信回路の機能設定領域の容量は、双方向の通信に用いられるシリアル通信回路の機能設定領域の容量よりも小さい。これにより、一方向通信のためのシリアル通信回路において、複雑な設定が必要なく、設定を簡素化できる。すなわち、RAM161c内の第2シリアル通信回路SR2の機能設定領域の容量は、RAM161c内の第1シリアル通信回路SR1の機能設定領域の容量よりも小さい。

#### 【0434】

また、図72に示されるように、主制御部161、メダル数制御部171、演出制御部151、接続端子板1000と、シリアル通信回路で接続されている。これによって、配線パターンの取り回しが容易になる。換言すれば、パラレル通信と比較して、配線数を少なくすることができるため、配線パターンの配置が容易となる。

#### 【0435】

##### <操作促進画像の消去について>

本実施の形態のS台2では、遊技者に操作を促す操作促進画像が液晶表示器51に表示される。操作促進画像は、遊技者に対して、たとえば、下パネルスイッチ57の操作、MABEツイッチ6の無効操作を行うことを促す。演出制御部151は、操作促進画像によって促されていたように遊技者が操作を行ったことを検出したとき、各種の演出を行う。演出制御部151は、たとえば、遊技者による操作を検出したことに基づき液晶表示器51に表示される画像の表示を変更したり、スピーカ53から演出音の出力したり、役物を動作させたりする。

#### 【0436】

図73を用いて、遊技者によって操作される複数のスイッチの配置について説明する。図73は、S台2に設けられたスイッチの操作面を説明するための斜視図である。図73には、X軸、Y軸、Z軸が示されている。図73に示されるように、液晶表示器51およ

10

20

30

40

50

びリール 2 L , 2 C , 2 R は、 X 軸の正方向と同一の方向である方向 D 1 に向けて設けられている。換言すれば、液晶表示器 5 1 が有する液晶面（表示面）の法線方向は、 X 軸の正方向と同一の方向である。遊技者は、 S 台 2 の X 軸の正方向側に座って、液晶表示器 5 1 と対向して遊技を行う。

#### 【 0 4 3 7 】

また、図 7 3 に示されるように、突出部 9 4 の上面 9 5 には、 MAXBET スイッチ 6 が設けられている。MAXBET スイッチ 6 は、 Z 軸の正方向と同一の方向である方向 D 2 に向けて設けられている。換言すれば、MAXBET スイッチ 6 の操作面の法線方向は、 Z 軸の正方向と同一の方向である。操作面とは、MAXBET スイッチ 6 などのスイッチのうち、遊技者によって触れられる面である。操作面は、平面形状であってもよいし、半球などの曲面であってもよい。半球形状である場合、方向 D 2 は、半球の頂点の法線方向を意味する。

#### 【 0 4 3 8 】

突出部 9 4 の X 軸の正方向側の面には、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 、下パネルスイッチ 5 7 が設けられている。ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R は、 X 軸の正方向と同一の方向である方向 D 3 に向けて設けられており、下パネルスイッチ 5 7 は、 X 軸の正方向と同一の方向である方向 D 4 に向けて設けられている。換言すれば、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 、下パネルスイッチ 5 7 の各々の操作面の法線方向は、 X 軸の正方向と同一の方向である。

#### 【 0 4 3 9 】

図 7 3 に示されるように、MAXBET スイッチ 6 は、 Z 軸の正方向側に向けて設けられることに対して、液晶表示器 5 1 、リール 2 L , 2 C , 2 R 、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 、下パネルスイッチ 5 7 は、 X 軸の正方向側に向けて設けられている。すなわち、方向 D 2 と方向 D 1 , D 3 , D 4 とは直交する。このように、本実施の形態における S 台 2 においては、演出制御部 1 5 1 は、遊技者に対して、MAXBET スイッチ 6 、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 、下パネルスイッチ 5 7 の操作を促すための操作促進画像を液晶表示器 5 1 に表示させる。

#### 【 0 4 4 0 】

図 7 4 は、操作タイミングを示唆せずに MAXBET スイッチ 6 の操作を促進する操作促進画像の一例を示す図である。図 7 4 ( A ) ~ ( D ) には、液晶表示器 5 1 に表示される画面の遷移が示されている。なお、以下において、図 7 4 ( A ) ~ ( D ) などの液晶表示器 5 1 を表す図に関して、各図に示される画面は、液晶表示器 5 1 の全体に表示される必要はなく、液晶表示器 5 1 の一部だけに表示されるものであってもよい。たとえば、図 7 4 ( A ) には、山、太陽、雲などの背景画像に重畳するよう操作促進画像 M s 1 、スイッチ画像 I m 1 が表示されているが、これらの画像は、液晶表示器 5 1 のうち、リール 2 L , 2 C , 2 R と重ならない位置に表示され得る。より具体的には、これらの画像は、図 7 3 に示されるリール 2 L , 2 C , 2 R の Z 軸の正方向側の端部から液晶表示器 5 1 の Z 軸の正方向側の端部までの間に表示され得る。これによって、 S 台 2 では、リール 2 L , 2 C , 2 R と、液晶表示器 5 1 に表示される画像とを両方同時に遊技者に視認させることができる。

#### 【 0 4 4 1 】

図 7 4 の下部には、図 7 4 ( A ) ~ ( D ) が表示されているタイミングを示す時間軸が示されている。図 7 4 の時間軸に示されているように、まず、遊技者によってスタートスイッチ 7 が操作される。演出制御部 1 5 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたことに基づいて、タイミング T m 1 において図 7 4 ( A ) に示される画面の表示を開始する。図 7 4 ( A ) に示される画面は、タイミング T m 1 からタイミング T m 2 の期間において表示されている。

#### 【 0 4 4 2 】

図 7 4 ( A ) には、山、太陽、雲などの背景画像、操作促進画像 M s 1 、スイッチ画像 I m 1 が表示されている。操作促進画像 M s 1 には、「ボタンを押せ！」という文字が表

10

20

30

40

50

示されている。また、スイッチ画像 I m 1 には、MAXBETスイッチ 6 の外観を示す画像が表示されている。図 74 (A)において、操作促進画像 M s 1 、スイッチ画像 I m 1 の透過度は 0 % である。なお、演出制御部 151 は、スイッチ画像 I m 1 を表示せずに操作促進画像 M s 1 に「MAXBETスイッチを押せ！」という文字を表示してもよい。

#### 【0443】

操作促進画像 M s 1 とスイッチ画像 I m 1 とを液晶表示器 51 に表示させることによって、演出制御部 151 は、遊技者に対して MAXBET スイッチ 6 の操作を促す。一方、図 74 における操作促進画像 M s 1 は、操作タイミングを示唆しない画像である。操作タイミングの示唆とは、操作されるべきタイミングを意味し、操作可能時間の残り時間を示唆することとは異なる。操作タイミングの示唆について、後述にて詳細に説明する。

10

#### 【0444】

演出制御部 151 は、操作促進画像 M s 1 を表示しているときに MAXBET スイッチ 6 の操作を検出することにより、液晶表示器 51 に操作促進画像 M s 1 の消去を開始させる。すなわち、演出制御部 151 は、タイミング T m 2 にて遊技者が MAXBET スイッチ 6 を操作したことに基づき、操作促進画像 M s 1 の透過度を段階的に高める。演出制御部 151 は、操作促進画像 M s 1 の透過度を 0 % から 100 % になるまで徐々に増加させる。図 74 (B) , 図 74 (C) には、透過度が上昇中の経過を示す画面が示されている。

#### 【0445】

図 74 (B) には、タイミング T m 3 における透過度が 40 % の状態の操作促進画像 M s 1 およびスイッチ画像 I m 1 が示されている。図 74 (C) には、タイミング T m 4 における透過度が 80 % の状態の操作促進画像 M s 1 およびスイッチ画像 I m 1 が示されている。図 74 (D) には、タイミング T m 5 において操作促進画像 M s 1 およびスイッチ画像 I m 1 の透過度が 100 % となり、液晶表示器 51 の画面から消去されたことが示されている。これにより、操作促進画像 M s 1 の消去期間において、操作促進画像 M s 1 を徐々に透過させていくことによって、演出効果を高めることができる。

20

#### 【0446】

また、演出制御部 151 は、図 74 (A) にて、MAXBET スイッチ 6 の操作を検出したことに基づき、スピーカ 53 に操作音を出力させる。図 74 (A) における操作音は、たとえば、MAXBET スイッチ 6 が適切に操作されたことを遊技者に報知するための電子音であって、予め定められた音量にて出力される。

30

#### 【0447】

演出制御部 151 は、操作促進画像 M s 1 およびスイッチ画像 I m 1 の透過度が 100 % となったことに基づいて、演出結果画像 96 を表示している。図 74 における演出結果画像 96 には、「残念…！」という文字が示されている。なお、演出結果画像 96 は、たとえば、「チャンス！」、「怪しい…」、「決着！」、「ボーナス確定」などを示す画像であってもよい。このように、液晶表示器 51 は、MAXBET スイッチ 6 の操作に基づいて演出結果画像 96 を表示する。

#### 【0448】

本実施の形態における S 台 2 では、操作タイミングを示唆しない一方で MAXBET スイッチ 6 の無効操作を促す操作促進画像 M s 1 は、タイミング T m 2 において消去が開始され、タイミング T m 5 において消去が完了する。すなわち、図 74 において、操作促進画像 M s 1 の消去が開始されてから操作促進画像 M s 1 の消去が完了するまでの期間は、図 74 の時間軸に示されるように期間 D r 1 である。期間 D r 1 は、たとえば、1 ~ 3 秒である。

40

#### 【0449】

続いて、操作タイミングの示唆を伴う操作促進画像について説明する。図 75 は、操作タイミングを示唆しつつ下パネルスイッチ 57 の操作を促進する操作促進画像の第 1 例を示す図である。図 75 には、図 74 と同様に、図 75 (A) ~ (D) として示される液晶表示器 51 の画面と、図 75 (A) ~ (D) が表示されるタイミングを示す時間軸が示さ

50

れている。図 75 に示されるように、スタートスイッチ 7 が操作されたことに基づきタイミング Tm 1において、操作促進画像 Ms 2 と演出領域 Im 2 とが表示される。

#### 【0450】

操作促進画像 Ms 2 には、「タイミングを合わせて下パネルスイッチを押せ！」という文字が示されている。演出領域 Im 2 内には、ターゲット画像 Tg 1 と、照準画像 Ar 1 とが示されている。ターゲット画像 Tg 1 は、演出領域 Im 2 内をランダムに移動する UFO である。一方、照準画像 Ar 1 は、演出領域 Im 2 内の略中央に固定されて表示されている。図 75 に示される演出では、遊技者に対して、ターゲット画像 Tg 1 が照準画像 Ar 1 と重なったタイミングにて下パネルスイッチ 5 7 を操作することを促進している。なお、ターゲット画像 Tg 1 は、ランダムに移動するのではなく、たとえば、正弦波などの周期的または規則的な動きを伴って演出領域 Im 2 内を移動してもよい。

10

#### 【0451】

ターゲット画像 Tg 1 は演出領域 Im 2 内を移動するように動画として表示されるため、図 75 (B) に示されるようにタイミング Tm 2 において、タイミング Tm 1 のときのターゲット画像 Tg 1 の位置から移動している。図 75 (C) に示されるようにターゲット画像 Tg 1 は、図 75 (B) に示される位置からさらに移動し、タイミング Tm 3 において照準画像 Ar 1 と重なる。図 75 の例では、ターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 とが重なったタイミング Tm 3 において、遊技者は、下パネルスイッチ 5 7 を操作している。これにより、演出制御部 151 は、操作促進画像 Ms 2、照準画像 Ar 1、ターゲット画像 Tg 1 を含む演出領域 Im 2 とを消去する。演出制御部 151 は、操作促進画像 Ms 2 と演出領域 Im 2 とを消去したときに演出結果画像 97 を表示する。演出結果画像 97 は、「EXCELLENT！」という文字を示す画像である。

20

#### 【0452】

また、演出制御部 151 は、図 75 (C) にて、下パネルスイッチ 5 7 の操作を検出したことに基づき、スピーカ 53 に操作音を出力させる。図 75 (C) における操作音は、下パネルスイッチ 5 7 が適切に操作されたことを遊技者に報知するための電子音であって、予め定められた音量にて出力される。本実施の形態において、図 75 (C) における操作音は、図 74 (A) における操作音と同じ音である。すなわち、図 75 (C) における操作音の出力期間および出力音量は、図 74 (A) における操作音の出力期間および出力音量と同じである。なお、図 74 (A) における操作音と図 75 (C) における操作音とは、出力期間および出力音量のうちの一方だけが同じであってもよい。これにより、MAX-BEAT スイッチ 6 および下パネルスイッチ 5 7 のいずれが操作された場合であっても、遊技者に対して、有效地に操作されたことを報知することができる。

30

#### 【0453】

演出制御部 151 は、ターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 と重なったタイミングにて下パネルスイッチ 5 7 の操作を検出したか否かに応じて、演出結果画像 97 が表示する文字を変更する。たとえば、演出制御部 151 は、ターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 と重なっていないタイミングで下パネルスイッチ 5 7 の操作を検出した場合、「BAD...」という文字を表示してもよい。また、演出制御部 151 は、ターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 と重なっていないタイミングにて下パネルスイッチ 5 7 の操作を検出した場合には、何らの画像を表示せず、ターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 と重なったタイミングにて下パネルスイッチ 5 7 の操作を検出した場合には、特定のキャラクターを表示させてよい。なお、遊技者が下パネルスイッチ 5 7 を操作したタイミングがターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 と重なっているタイミングであるか否かは、内部抽選などの遊技の進行には影響しない。図 75 に示されるように、操作促進画像 Ms 2 の消去が開始されてから操作促進画像 Ms 2 の消去が完了するまでの期間は、期間 Dr 2 である。期間 Dr 2 は、たとえば、0.03 秒～0.3 秒である。S 台 2 のフレームレートが 30fps に設定されている場合、演出制御部 151 は、たとえば、1 フレーム分～10 フレーム分をターゲット画像 Tg 1 と照準画像 Ar 1 と重なっているタイミングとして設定してもよい。

40

50

**【 0 4 5 4 】**

このように、図75では、操作タイミングを示唆しない図74の例と異なり、操作タイミングを示唆する操作促進画像Ms2が表示される。操作促進画像Ms2は、演出領域Im2内を移動するターゲット画像Tg1が照準画像Ar1と重なったタイミングで下パネルスイッチ57を押下させることを示唆する画像である。また、ターゲット画像Tg1は、ターゲット画像Tg1の表示が開始されたタイミングTm1において、照準画像Ar1と重なっていない。また、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1との両方が液晶表示器51に表示されている全ての期間は、たとえば、10秒間である。

**【 0 4 5 5 】**

すなわち、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1との両方が液晶表示器51に表示されている全ての期間に対して、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1とが重なる期間は、比較的短い。図75に示される演出では、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1との両方が表示される10秒間のうち、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1と重なる0.03秒～0.3秒の間に、遊技者が操作することを促している。このように、操作タイミングの示唆とは、所定の期間（たとえば、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1とが表示される10秒間）内において、当該所定の期間の開始タイミングとは異なるタイミングに開始する特定の期間（たとえば、ターゲット画像Tg1と照準画像Ar1とが重なる0.03秒～0.3秒）内に遊技者の操作を促す示唆であって、たとえば、演出用スイッチの操作を示唆する画像が表示されるとともに当該演出用スイッチの操作有効期間を示す示唆するものとは異なる。

10

20

30

40

50

**【 0 4 5 6 】**

このように、図75の演出で求められる操作タイミングにおける操作は、演出用スイッチの操作有効期間内に演出用スイッチに対して行う操作よりも、難易度が高い操作である。そのため、S台2では、遊技者が下パネルスイッチ57の操作をした後に、どのタイミングで遊技者の操作をS台2で認識されて受け付けたのかを報知することが好ましい。換言すれば、遊技者が操作したタイミングを適切に把握させることが望ましい。

**【 0 4 5 7 】**

図74と図75とを比較して、図74の操作促進画像Ms1の消去が開始されてから操作促進画像Ms1の消去が完了するまでの期間Dr1は、図75の操作促進画像Ms2の消去が開始されてから操作促進画像Ms2の消去が完了するまでの期間Dr2よりも長い。これにより、下パネルスイッチ57の操作が検出されたときから操作促進画像Ms2および演出領域Im2が消去されるまでの期間Dr2が、MAXBETスイッチ6の操作が検出されたときから操作促進画像Ms1が消去されるまでの期間Dr1よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う下パネルスイッチ57について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

**【 0 4 5 8 】**

図76は、操作タイミングを示唆しつつ下パネルスイッチ57の操作を促進する操作促進画像の第2例を示す図である。図76には、図74, 75と同様に、図76(A)～(D)として示される液晶表示器51の画面と、図76(A)～(D)が表示されるタイミングを示す時間軸が示されている。図76に示されるように、スタートスイッチ7が操作されたことに基づきタイミングTm1において、操作促進画像Ms3と演出領域Im3とが表示される。

**【 0 4 5 9 】**

操作促進画像Ms3には、「タイミングを合わせて下パネルスイッチを押せ！」という文字が示されている。演出領域Im3内には、ゲージとともに「ゲージ満タンで押せ！」という文字が示されている。図76の時間軸を参照して、タイミングTm1から演出領域Im3内のゲージに示される値は、徐々に増加する。図76(B)に示されるように、ゲージの値は、図76(A)の状態と比較して増加している。また、図76(C)に示されるように、ゲージの値は、図76(B)の状態と比較して、さらに増加している。

**【 0 4 6 0 】**

図 7 6 の例では、図 7 6 ( C ) に示されるように、ゲージが満タンとなる前のタイミング T m 3 にて遊技者によって下パネルスイッチ 5 7 が操作されている。演出制御部 1 5 1 は、タイミング T m 3 における遊技者の操作に基づき、操作促進画像 M s 3 、ゲージを含む演出領域 I m 3 を消去する。演出制御部 1 5 1 は、操作促進画像 M s 3 と演出領域 I m 3 とを消去したときに演出結果画像 9 8 を表示する。演出結果画像 9 8 は、「GOOD!」という文字を示す画像である。演出制御部 1 5 1 は、ゲージが満タンとなったタイミングにおいて、下パネルスイッチ 5 7 が操作されたことを検出した場合、「EXCELENT!」という文字を示す演出結果画像を表示してもよい。

#### 【 0 4 6 1 】

このように、図 7 6 の第 2 例においても、操作タイミングを示唆する操作促進画像 M s 3 が表示される。ゲージが満タンとなる期間は、液晶表示器 5 1 に演出領域 I m 3 が表示されている全ての期間に対して短い。たとえば、演出領域 I m 3 が液晶表示器 5 1 に表示されている全ての期間が 10 秒とすれば、ゲージが満タンとなる期間は、0.03 ~ 0.3 秒である。

#### 【 0 4 6 2 】

このように、図 7 6 の演出においても、遊技者に求められる操作タイミングでの操作は、遊技者にとって、演出用スイッチの操作有効期間内に行う演出用スイッチを操作よりも、難易度が高い操作である。そのため、図 7 5 と同様に、遊技者が操作したタイミングを適切に把握させることが望ましい。図 7 4 と図 7 6 とを比較して、図 7 4 の操作促進画像 M s 1 の消去が開始されてから操作促進画像 M s 1 の消去が完了するまでの期間 D r 1 は、図 7 6 における操作促進画像 M s 3 の消去が開始されてから操作促進画像 M s 3 の消去が完了するまでの期間 D r 3 よりも長い。これにより、S 台 2 の前面側に向けて設けられた下パネルスイッチ 5 7 が操作されたときから操作促進画像 M s 3 が消去されるまでの期間 D r 3 が、突出部 9 4 の上面 9 5 に設けられた MAXBET スイッチ 6 が操作されたときから操作促進画像 M s 1 が消去されるまでの期間よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う下パネルスイッチ 5 7 の操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

#### 【 0 4 6 3 】

また、図 2 に示されるように、演出制御基板 1 5 は、主制御基板 1 6 および中継基板 1 1 0 0 を介して MAXBET スイッチ 6 に接続されている。一方で、演出制御基板 1 5 は、下パネルスイッチ 5 7 と直接的に接続されている。すなわち、演出用スイッチ 5 6 は、MAXBET スイッチ 6 の無効操作がされたことを検出するためには、主制御基板 1 6 および中継基板 1 1 0 0 の中継が必要となる。実際に下パネルスイッチ 5 7 が押下されたときから、下パネルスイッチ 5 7 の SW 信号を受信するまでの期間よりも、実際に MAXBET スイッチ 6 が押下されたときから MAXBET スイッチ 6 の SW 信号を示す制御コマンドを主制御基板 1 6 から受信する期間は、長くなる。そのため、上述したように、本実施の形態における S 台 2 では、操作促進画像 M s 1 の消去が開始されてから操作促進画像 M s 1 の消去が完了するまでの期間 D r 1 は、操作促進画像 M s 2 の消去が開始されてから操作促進画像 M s 2 の消去が完了するまでの期間 D r 2 よりも長くなるように設定される。これにより、実際に操作信号の検出するために演出制御部 1 5 1 が検出することに必要な期間に合わせた演出制御をすることができるため、遊技者に違和感を抱かせることを防止できる。

#### 【 0 4 6 4 】

また、図 7 3 にて説明したように、下パネルスイッチ 5 7 と液晶表示器 5 1 とは、両方も X 軸の正方向側に向けて設けられている。これにより、液晶表示器 5 1 と同じ方向に向けられた下パネルスイッチ 5 7 が操作されたときから操作促進画像 M s 2 が消去されるまでの期間 D r 2 が、MAXBET スイッチ 6 が操作されたときから操作促進画像 M s 1 が消去されるまでの期間 D r 1 よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う下パネルスイッチ 5 7 の操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

10

20

30

40

50

**【 0 4 6 5 】**

<演出用スイッチ 5 6 を含む構成>

上述の S 台 2 においては、演出のための操作の受け付けるスイッチとして、MAXBE T スイッチ 6 の無効操作が用いられる例について説明した。すなわち、演出制御部 151 は、主制御基板 16 を介して、MAXBE T スイッチ 6 が無効操作されることを検出することによって遊技者が演出のための操作を行ったことを検知する。

**【 0 4 6 6 】**

以下、演出用スイッチ 5 6 が設けられ、主制御部 161 は、MAXBE T スイッチ 6 の有効操作だけを検出するスロットマシンについて説明する。図 7 7 は、演出用スイッチ 5 6 が設けられた場合のスロットマシンの内部構成を示すブロック図である。図 7 7 に示されるように、演出制御基板 15 には、主制御基板 16 を介すことなく、演出用スイッチ 5 6 が直接的に接続されている。すなわち、演出用スイッチ 5 6 は、演出制御基板 15 に SW 信号を出力する。また、MAXBE T スイッチ 6 およびストップスイッチ 8L, 8C, 8R は、中継基板 1100 を介して主制御基板 16 に SW 信号を出力する。

10

**【 0 4 6 7 】**

また、図 7 8 は、S 台 2 に設けられた演出用スイッチ 5 6 の操作面を説明するための斜視図である。図 7 8 に示されるように、演出用スイッチ 5 6 の操作面には「PUSH」という文字が装飾されている。演出用スイッチ 5 6 は、Z 軸の正方向側である方向 D5 に向けて設けられている。より具体的には、演出用スイッチ 5 6 の操作面の法線方向は、Z 軸の正方向である。

20

**【 0 4 6 8 】**

図 7 9 は、操作タイミングを示唆せずに演出用スイッチ 5 6 の操作を促進する操作促進画像の一例を示す図である。図 7 9 では、図 7 4 と同様に、図 7 9 (A) ~ (D) として液晶表示器 51 に表示される画面の遷移が示されている。また、図 7 9 では、図 7 4 と同様に、図 7 9 の下部に時間軸が示されている。

30

**【 0 4 6 9 】**

図 7 9 の時間軸に示されているように、まず、遊技者によってスタートスイッチ 7 が操作される。演出制御部 151 は、スタートスイッチ 7 が操作されたことに基づいて、タイミング Tm1 において図 7 9 (A) に示される画面の表示を開始する。図 7 9 (A) に示される画面は、タイミング Tm1 からタイミング Tm2 の期間において表示される。

30

**【 0 4 7 0 】**

図 7 9 (A) に示される操作促進画像 Ms4 には、「ボタンを押せ！」という文字が表示されている。また、スイッチ画像 Im4 には、演出用スイッチ 5 6 の外観を示す画像が表示されている。なお、演出制御部 151 は、スイッチ画像 Im4 を表示せずに操作促進画像 Ms4 に「PUSH ボタンを押せ！」などという文字を表示してもよい。

**【 0 4 7 1 】**

操作促進画像 Ms4 とスイッチ画像 Im4 を液晶表示器 51 に表示させることによって、演出制御部 151 は、遊技者に対して演出用スイッチ 5 6 の操作を促す。図 7 9 における操作促進画像 Ms4 は、図 7 4 における操作促進画像 Ms1 と同様に、操作タイミングを示唆しない画像である。

40

**【 0 4 7 2 】**

演出制御部 151 は、操作促進画像 Ms4 を表示しているときに演出用スイッチ 5 6 の操作を検出することにより、液晶表示器 51 に操作促進画像 Ms4 の消去を開始させる。すなわち、演出制御部 151 は、タイミング Tm2 にて遊技者が演出用スイッチ 5 6 を操作したことに基づき、操作促進画像 Ms4 に重畠するエフェクト画像 Ef1 を表示させる。すなわち、演出制御部 151 は、操作促進画像 Ms4 とスイッチ画像 Im4 とをエフェクト Ef1 を発生させながら消去する。

**【 0 4 7 3 】**

図 7 9 (B) には、タイミング Tm3 における操作促進画像 Ms4 とスイッチ画像 Im4 とエフェクト Ef1 とが示されている。エフェクト Ef1 は、たとえば、爆発、花火、

50

閃光などであって、操作促進画像 M s 4 とスイッチ画像 I m 4 とを覆い隠すように変化する動画像である。図 74 (C) には、タイミング T m 4 における操作促進画像 M s 4 とスイッチ画像 I m 4 とエフェクト E f 1 とが示されている。図 79 (B), (C) に示されているようにエフェクト E f 1 は、徐々に拡大し、操作促進画像 M s 4 とスイッチ画像 I m 4 とを覆い隠す。その後、エフェクト E f 1 は消去され、図 79 (D) に示される演出結果画像 9 9 が表示される。図 79 における演出結果画像 9 9 には、「チャンス！」という文字が示されているが、たとえば、「残念…」、「予感…？」、「怪しい…」、「決着！」、「ボーナス確定」などの文字が示されてもよい。

#### 【0474】

このように、本実施の形態における S 台 2 において、操作タイミングを示唆しない一方で演出用スイッチ 5 6 の操作を促す操作促進画像 M s 4 は、タイミング T m 2 において消去が開始され、タイミング T m 5 において消去が終了する。すなわち、操作促進画像 M s 4 の消去が開始されてから操作促進画像 M s 4 の消去が完了するまでの期間は、図 79 に示される期間 D r 4 である。期間 D r 4 は、たとえば、1 ~ 3 秒である。

10

#### 【0475】

図 80 は、操作タイミングを示唆しかつストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作を促進する操作促進画像の例を示す図である。図 80 には、図 74 と同様に、図 80 (A) ~ (D) として示される液晶表示器 5 1 の画面と、図 80 (A) ~ (D) が表示されるタイミングを示す時間軸が示されている。図 80 に示されるように、スタートスイッチ 7 が操作されたことに基づきタイミング T m 1 において、操作促進画像 M s 5 が表示されている。

20

#### 【0476】

操作促進画像 M s 5 には、「7 を狙え！」という文字が示されている。当該「7 を狙え！」という文字には、背景画像などは付されておらず、文字だけが付されている。図 80 (A) に示されるように、回転動作中のリール 2 L, 2 C, 2 R が表示されている。遊技者は、操作促進画像 M s 5 に示されているように、黒 7 が導出される特別のタイミングでストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作する。

#### 【0477】

図 80 (B) において、主制御部 1 6 1 は、黒 7 が引き込まれるタイミング T m 2 にて左ストップスイッチ 8 L が操作されたことに基づき、黒 7 が導出された状態で左リール 2 L を停止する。また、図 80 (C) において、主制御部 1 6 1 は、黒 7 が引き込まれるタイミング T m 3 にて中ストップスイッチ 8 C が操作されたことに基づき、黒 7 が導出された状態で中リール 2 C を停止する。図 80 (B), (C) に示されているように、リール 2 L, 2 C とが停止している状態においては、操作促進画像 M s 5 は表示された状態を保つ。

30

#### 【0478】

続いて、図 80 (D) に示されているように、黒 7 が引き込まれるタイミング T m 4 にて右ストップスイッチ 8 R が操作されたとき、主制御部 1 6 1 は、右ストップスイッチ 8 R が操作されたことを制御コマンドとして演出制御部 1 5 1 に送信し、演出制御部 1 5 1 は、液晶表示器 5 1 が表示する画像を図 80 (D) に示される態様に変化させる。すなわち、図 80 (D) に示されるように、演出制御部 1 5 1 は、操作促進画像 M s 5 をタイミング T m 4 にて消去する。その直後、演出制御部 1 5 1 は、タイミング T m 5 にて 7 色の閃光を液晶表示器 5 1 の全体に表示する。図 80 の時間軸に示されるように、操作促進画像 M s 5 の消去期間は、右ストップスイッチ 8 R が押下されたタイミング T m 4 からタイミング T m 5 までの期間 D r 5 である。期間 D r 5 は、たとえば、0.01 秒であって、期間 D r 1 および期間 D r 4 のいずれの期間よりも短い。

40

#### 【0479】

これにより、S 台 2 の前面側に向けて設けられたストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときから操作促進画像 M s 5 が消去されるまでの期間 D r 5 が、突出部 9 4 の上面 9 5 に設けられた演出用スイッチ 5 6 が操作されたときから操作促進画像 M s 4 が消

50

去されるまでの期間  $D_{r4}$  よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行うストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 Rについて、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

#### 【0480】

図 8 1 は、操作タイミングを示唆せずにストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作を促進する操作促進画像の一例を示す図である。図 8 1 では、図 7 4 と同様に、図 8 1 (A) ~ (D) として液晶表示器 5 1 に表示される画面の遷移が示されている。また、図 8 1 では、図 7 4 と同様に、図 8 1 の下部に時間軸が示されている。

#### 【0481】

図 8 1 の時間軸に示されているように、まず、遊技者によってスタートスイッチ 7 が操作される。演出制御部 1 5 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたことに基づいて、タイミング  $T_{m1}$  において図 8 0 (A) に示される画面の表示を開始する。

#### 【0482】

図 8 0 (A) における操作促進画像 M s 6 は、ナビ演出に用いられる画像であって、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作順序を示唆する画像である。すなわち、図 8 0 (A) における操作促進画像 M s 6 は、「1」、「2」、「3」を示す画像が各ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の位置に対応付けられて表示されている。図 8 0 の例では、左ストップスイッチ 8 L には、「1」を示す順序示唆画像 M s 6 L が対応付けられており、中ストップスイッチ 8 C には、「2」を示す順序示唆画像 M s 6 C が対応付けられており、右ストップスイッチ 8 R には、「3」を示す順序示唆画像 M s 6 R が対応付けられている。これにより、主制御部 1 6 1 は、ナビ演出によって、遊技者に左ストップスイッチ 8 L, 中ストップスイッチ 8 C, 右ストップスイッチ 8 R の順序でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作することを促している。

#### 【0483】

遊技者は、タイミング  $T_{m2}$  において左ストップスイッチ 8 L を押下する。主制御部 1 6 1 は、左ストップスイッチ 8 L が操作されたことを検出し、制御コマンドを演出制御部 1 5 1 に送信する。演出制御部 1 5 1 は、左ストップスイッチ 8 L が操作されたことを示す制御コマンドを受信したことに基づいて、順序示唆画像 M s 6 L の消去を開始する。図 8 0 (B) に示されるように、図 7 9 の例と同様に、順序示唆画像 M s 6 L に重畠するエフェクト E f 2 の表示がタイミング  $T_{m2}$  にて開始される。その後、タイミング  $T_{m3}$  にて、エフェクト E f 2 の表示範囲が拡大する。さらに、タイミング  $T_{m4}$  にて、エフェクト E f 2 とともに順序示唆画像 M s 6 L は、消去される。すなわち、図 8 1 の例では、順序示唆画像 M s 6 L の消去期間は、タイミング  $T_{m2}$  からタイミング  $T_{m4}$  までの期間  $D_{r6}$  である。期間  $D_{r6}$  は、たとえば、1 ~ 3 秒である。

#### 【0484】

このように、本実施の形態における S 台 2 において、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときから操作促進画像 M s 5 が消去されるまでの期間  $D_{r5}$  が、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときから操作促進画像 M s 6 が消去されるまでの期間  $D_{r6}$  よりも短くなる。これにより、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行うストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

#### 【0485】

また、図 8 1 に示されるように、操作促進画像 M s 6 に含まれる順序示唆画像 M s 6 L, M s 6 C, M s 6 R の各々には、装飾画像 I m B 1 が付されている。これにより、装飾画像 I m B 1 が付された順序示唆画像 M s 6 L, M s 6 C, M s 6 R の消去期間を、装飾画像が付されていない操作促進画像 M s 5 の消去期間よりも長くすることによって、演出を盛り上げ、興奮を高めることができる。図 7 4, 7 9, 8 1 を参照して、期間  $D_{r1}$ ,  $D_{r4}$ ,  $D_{r6}$  は、操作タイミングを示唆しない操作示唆画像の消去期間である。また、図 7 5, 7 6, 8 0 を参照して、期間  $D_{r2}$ ,  $D_{r3}$ ,  $D_{r5}$  は、操作タイミングを示唆する操作示唆画像の消去期間である。

10

20

30

40

50

## 【0486】

<遊技情報表示部について>

本実施の形態におけるS台2においては、突出部94の上面95に遊技情報表示部90が設けられている。遊技情報表示部90では、AT1状態、AT2状態、または高確状態などの有利状態に関する報知が行われる。図82は、遊技情報表示部90の外観を示す図である。

## 【0487】

遊技情報表示部90は、1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、および遊技補助表示器12を含む。

## 【0488】

遊技補助表示器12は、入賞の発生により払い出されたメダル枚数、操作様態に対応する操作情報(ナビ報知)などを表示する。以下では、遊技補助表示器12が表示する払い出されたメダル枚数を「払出枚数」と称する場合がある。すなわち、遊技補助表示器12は、一のゲームの結果に応じて遊技者へ付与される遊技価値を表示する。遊技補助表示器12は、7セグメント式のLEDディスプレイで構成されており、主制御部161によって制御される。

## 【0489】

1BETLED14は、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する。2BETLED15は、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する。3BETLED16は、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する。リプレイランプ91は、点灯状態となることで、リプレイ入賞をしたことを示す。外端信号ランプ92は、点灯状態となることで、S台2がAT1状態またはAT2状態に移行することを示す。ウェイトランプ93は、点灯状態となることで、ウェイトがかかっていることを示す。すなわち、ウェイトランプ93は、一遊技時間管理用タイマの期間内であることを示す。

## 【0490】

上述したように、本実施の形態におけるS台2は、有利区間通常、高確状態、AT1状態、AT2状態に制御されることが可能である。有利区間通常は、ナビが実行されない状態である。高確状態は、付与されるポイントの数が有利区間通常よりも大きくなる状態であって、AT1状態に移行しやすい状態である。AT1状態は、ナビが表示される状態であって、所定のゲーム数が消化されることによって終了する。AT2状態は、ナビに従うことによって遊技者が獲得可能な純増枚数を増加させることができ、いわゆる疑似ボーナスの状態である。

## 【0491】

図4に示されるように、AT2状態は、AT1状態から制御され得る。たとえば、AT1状態の残りゲーム数が0ではない状態で、AT2状態に制御された場合、AT1状態を保持したまま、AT2状態に制御される。たとえば、AT1状態の残りゲーム数が30ゲームである状態に、AT2状態に制御された場合、AT2状態における遊技の終了後、残りゲーム数が30ゲームの状態のAT1状態のゲームが再開される。

## 【0492】

本実施の形態におけるS台2では、ホール用管理コンピュータまたはセキュリティ上の管理を行うホールサーバ、外部表示機器などと通信を行うための外部出力端子が設けられている。メイン処理のフローチャートにて説明したように、主制御部161は、外部出力端子を介して、S台2から受信した遊技機状態情報をホール用管理コンピュータ(ホールコン)やセキュリティ上の管理を行うホールサーバなどの外部に送信する。すなわち、主制御部161は、S台2の状態が、有利区間通常、高確状態、AT1状態、AT2状態のいずれに制御されているのかを外端信号ランプ92の点灯によって報知する。

## 【0493】

図83は、外部信号処理を示すフローチャートである。メイン処理の外部信号処理(Sb24a, Sb43c)において、主制御部161は、図83に示されるフローチャートを実行する。主制御部161は、S台2が制御されている有利状態を取得し、有利状態は

10

20

30

40

50

A T 1 状態に制御されているか否かを判断する（ステップ S t 1）。ステップ S t 1において、上述したように、A T 1 状態の残りゲーム数を残した状態で A T 2 状態へと制御されている遊技状態の場合、主制御部 1 6 1 は、A T 1 状態に制御されていると判断する。また、単に A T 1 状態にだけ制御されている場合であっても、主制御部 1 6 1 は、A T 1 状態に制御されていると判断する。A T 1 状態に制御されていると判断する場合（ステップ S t 1 で YES）、主制御部 1 6 1 は、外端信号ランプ 9 2 を発光態様に制御する（ステップ S t 2）。その後、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 の出力を開始する（ステップ S t 3）。外部信号 1 は、A T 1 状態に制御されていることを示す信号である。既に外部信号 1 の出力が行われている場合、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 を出力する状態を保持する。

10

#### 【 0 4 9 4 】

主制御部 1 6 1 は、さらに、S 台 2 が制御されている有利状態を取得し、有利状態は A T 2 状態であるか否かを判断する（ステップ S t 4）。すなわち、ステップ S t 4 において主制御部 1 6 1 は、A T 1 状態を保持した状態で A T 2 状態に制御されているか否かを判断する。A T 1 状態を保持した状態で A T 2 状態に制御されていると判断する場合（ステップ S t 4 で YES）、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 の出力を開始する（ステップ S t 5）。外部信号 2 は、A T 2 状態に制御されていることを示す信号である。既に外部信号 2 の出力が行われている場合、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 が出力されている状態を保持する。A T 1 状態を保持した状態で A T 2 状態に制御されていないと判断する場合（ステップ S t 4 で NO）、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 の出力を終了する（ステップ S t 5）。既に外部信号 2 の出力が行われていない場合、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 が出力されていない状態を保持する。

20

#### 【 0 4 9 5 】

ステップ S t 1 に戻り、A T 1 状態に制御されていないと判断する場合（ステップ S t 1 で NO）、その後、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 の出力を停止する（ステップ S t 7）。既に外部信号 1 の出力が行われていない場合、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 が出力されていない状態を保持する。その後、主制御部 1 6 1 は、外端信号ランプ 9 2 を通常態様に制御する（ステップ S t 8）。外端信号ランプ 9 2 の通常態様とは、発光が行われていない態様を意味する。

30

#### 【 0 4 9 6 】

主制御部 1 6 1 は、有利状態は A T 2 状態に制御されているか否かを判断する（ステップ S t 9）。A T 2 状態に制御されていると判断する場合（ステップ S t 9 で YES）、主制御部 1 6 1 は、外端信号ランプ 9 2 を発光態様に制御する（ステップ S t 10）。その後、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 の出力を開始する（ステップ S t 11）。既に外部信号 2 の出力が行われている場合、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 を出力している状態を保持する。A T 2 状態に制御されていないと判断する場合（ステップ S t 9 で NO）、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 の出力を停止する（ステップ S t 12）。既に外部信号 2 の出力が行われていない場合、主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 を出力していない状態を保持する。その後、主制御部 1 6 1 は、外端信号ランプ 9 2 を通常態様に制御する（ステップ S t 13）。主制御部 1 6 1 は、図 8 3 に示すフローチャートに従うことによって、図 8 4 に示すように外端信号ランプ 9 2 をさせる。

40

#### 【 0 4 9 7 】

図 8 4 は、本実施の形態における外端信号ランプ 9 2 の点灯態様を説明するための図である。図 8 4 に示されるように、タイミング t 1 において、高確状態または有利区間通常から A T 2 状態に制御されることによって外端信号ランプ 9 2 は点灯状態に制御される。また、タイミング t 2 において、A T 2 状態から高確状態または有利区間通常に制御されることによって外端信号ランプ 9 2 は通常状態に制御される。続いて、タイミング t 3 において、高確状態または有利区間通常から A T 1 状態に制御されることによって外端信号ランプ 9 2 は点灯状態に制御される。さらに、タイミング t 4 において、A T 1 状態を保持した状態で A T 2 状態に制御される。このとき、外端信号ランプ 9 2 は点灯状態を保持

50

する。また、タイミング  $t_5$ において、A T 2 状態から A T 1 状態へと制御されたとき、外端信号ランプ 9 2 は点灯状態を保持する。最後に、タイミング  $t_6$ において、A T 1 状態から通常区間へと制御されることによって外端信号ランプ 9 2 は通常状態に制御される。

#### 【 0 4 9 8 】

このように、本実施の形態における S 台 2 では、A T 1 状態に制御されているときに外部信号 1 を出力し、A T 2 状態に制御されているときに外部信号 2 を出力するため、外部信号の出力によって、S 台 2 が A T 1 状態または A T 2 状態のいずれに制御されているかの判別を遊技者が行うことを防止できる。また、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 および外部信号 2 のいずれか一方を外部に出力する前に外端信号ランプ 9 2 を発光状態に制御する。これにより、外部機器に対して有利状態に関する信号を出力する前に、特定発光手段によって第 1 有利状態または第 2 有利状態に制御されたことを報知することができるため、遊技機よりも先に外部機器にて、有利状態が報知されることを防止することができる。

#### 【 0 4 9 9 】

さらに、主制御部 1 6 1 は、図 8 3 のステップ S  $t_7$ , S  $t_8$  および図 8 4 のタイミング  $t_6$  に示されるように外部信号 1 の出力を停止した後に外端信号ランプ 9 2 を通常状態に制御し、図 8 3 のステップ S  $t_{12}$ , S  $t_{13}$  および図 8 4 のタイミング  $t_2$  に示されるように外部信号 2 の出力を停止した後に外端信号ランプ 9 2 を通常状態に制御する。これにより、外部機器に対して有利状態に関する外部信号の出力を停止した後に、外端信号ランプ 9 2 が通常状態に制御されるため、外部機器にて A T 1 状態または A T 2 状態であることが報知されているにもかかわらず、S 台 2 では A T 1 状態または A T 2 状態以外の有利状態に制御されることを防止することができる。また、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 および外部信号 2 のいずれか一方を出力する期間に前記特定発光手段を前記特定状態に制御する。これにより、外端信号ランプ 9 2 が発光状態に制御されることによって、A T 1 状態または A T 2 状態のいずれかに制御されていることを外部に判別させることができる。

#### 【 0 5 0 0 】

図 8 4 のタイミング  $t_4$  とタイミング  $t_5$  とに示されるように、主制御部 1 6 1 は、外部信号 1 を出力している期間において、外部信号 2 の出力を開始および停止することがあり得る。主制御部 1 6 1 は、外部信号 2 の出力を開始したか否か、および外部信号 2 の出力を終了したかに関わらず、外端信号ランプ 9 2 の発光状態を保持する。これにより、外端信号ランプ 9 2 が発光状態に制御されることによって、少なくとも A T 1 状態に制御されていることを外部に判別させることができる。

#### 【 0 5 0 1 】

##### [ 主な構成 ]

以上、本実施の形態に係る S 台 2 を説明した。以下において、本実施の形態に係る S 台 2 の主要な構成について説明する。

#### 【 0 5 0 2 】

( 1 ) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段（たとえば、液晶表示器 5 1 に画像を表示させる処理）と、

遊技者による第 1 操作（たとえば、図 7 4 に示される MAX BE T スイッチ 6 に対する操作）を検出する第 1 操作検出手段（たとえば、MAX BE T スイッチ 6 に対する操作を検出する処理）と、

遊技者による第 2 操作（たとえば、図 7 5 に示される下パネルスイッチ 5 7 に対する操作）を検出する第 2 操作検出手段（たとえば、下パネルスイッチ 5 7 に対する無効操作を検出する処理）と、を備え、

前記表示手段は、

操作タイミングを示唆しない一方で前記第 1 操作を促す第 1 操作促進画像（たとえば、図 7 4 に示される操作促進画像 M s 1 ）を表示し、前記第 1 操作促進画像を表示しているときに前記第 1 操作検出手段によって前記第 1 操作が検出されたことに基づいて、前記

10

20

30

40

50

第1操作促進画像を消去し、（たとえば、図74に示されるように操作に応じて、操作促進画像Ms1の消去が開始される）

操作タイミングを示唆しかつ前記第2操作を促す第2操作促進画像（たとえば、図75に示される操作促進画像Ms2）を表示し、前記第2操作促進画像を表示しているときに前記第2操作検出手段によって前記第2操作が検出されたことに基づいて、前記第2操作促進画像を消去し、（たとえば、図75に示されるように操作に応じて、操作促進画像Ms2の消去が開始される）

前記第1操作促進画像の消去が開始されてから前記第1操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図74の期間Dr1）は、前記第2操作促進画像の消去が開始されてから前記第2操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図75の期間Dr2）よりも長い、遊技機。（たとえば、図74, 75に示されるように、操作タイミングを示唆しない操作促進画像Ms1を消去する期間Dr1は、操作タイミングを示唆する操作促進画像Ms2を消去する期間Dr2よりも長い。）

#### 【0503】

具体的には、第2操作が検出されたときから第2操作促進画像が消去されるまでの期間が、第1操作が検出されたときから第1操作促進画像が消去されるまでの期間よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う第2操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

#### 【0504】

(2) 前記第1操作を受け付ける第1操作手段（たとえば、図73に示されるMAXBETスイッチ6）と、  
20

所定方向（たとえば、図73に示される方向D3）に向けて設けられ、前記第2操作を受け付ける第2操作手段（たとえば、図73に示される下パネルスイッチ57）と、を備え、

前記表示手段は、

前記所定方向（たとえば、図73に示されるように方向D1）に向けて設けられており、

前記第1操作を促すときに前記第1操作促進画像を表示させ、前記第1操作促進画像を表示しているときに前記第1操作手段が操作されたことに基づいて、前記第1操作促進画像を消去し、（たとえば、図74に示される操作促進画像Ms1の表示および消去）  
30

前記第2操作を促すときに前記第2操作促進画像を表示させ、前記第2操作促進画像を表示しているときに前記第2操作手段が操作されたことに基づいて、前記第2操作促進画像を消去し、（たとえば、図75に示される操作促進画像Ms2の表示および消去）

前記第1操作促進画像の消去が開始されてから前記第1操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図74の期間Dr1）は、前記第2操作促進画像の消去が開始されてから前記第2操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図75の期間Dr2）よりも長い（たとえば、図74, 75に示されるように、演出制御部151は、操作タイミングを示唆する操作促進画像を早く消去する）。

#### 【0505】

具体的には、表示面と同じ方向に向けられた第2操作手段が操作されたときから第2操作促進画像が消去されるまでの期間が、第1操作手段が操作されたときから第1操作促進画像が消去されるまでの期間よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う第2操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

#### 【0506】

(3) 前記表示手段は、前記遊技機の前面側に向けて設けられた演出表示部（たとえば、図73に示されるように、方向D1に向けて設けられる液晶表示器51）であり、  
40

前記第1操作手段は、前記遊技機の前面側に向けて突出する突出部（たとえば、図73に示される突出部94）の上面（たとえば、図73に示される上面95）に設けられており（たとえば、方向D2に向けられるMAXBETスイッチ6）、

前記第2操作手段は、前記遊技機の前面側に向けて設けられており（たとえば、方向D  
50

4 に向けられる下パネルスイッチ 5 7 )、

前記演出表示部は、

前記第 1 操作手段が操作されたことに基づいて特定画像（たとえば、図 7 4 に示される「残念」という演出結果画像 9 6 ）を表示可能であり、

前記第 1 操作手段が操作可能であるときに、前記第 1 操作手段の操作を促す前記第 1 操作促進画像（たとえば、図 7 4 に示される「ボタンを押せ！」という操作促進画像 M s 1 ）を表示し、

前記第 2 操作手段が特別タイミングで操作されたことに基づいて特別画像（たとえば、図 7 5 , 7 6 に示される「EXCELLENT！」、「GOOD！」という画像 9 7 , 9 8 ）を表示可能であり、

前記第 2 操作手段が操作可能であるときに、前記特別タイミングにおける前記第 2 操作手段の操作を促す前記第 2 操作促進画像（図 7 5 , 7 6 に示される「タイミングを合わせて下パネルスイッチを押せ！」という操作促進画像 M s 2 , M s 3 ）を表示する。

#### 【 0 5 0 7 】

具体的には、遊技機の前面側に向けて設けられた第 2 操作手段が操作されたときから第 2 操作促進画像が消去されるまでの期間が、突出部の上面に設けられた第 1 操作手段が操作されたときから第 1 操作促進画像が消去されるまでの期間よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う第 2 操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

#### 【 0 5 0 8 】

( 4 ) 前記表示手段は、

前記遊技機の前面側に向けて設けられた演出表示部（たとえば、図 7 8 に示されるように、方向 D 1 に向けられる液晶表示器 5 1 ）と、

前記遊技機の前面側に向けて設けられ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、図 7 8 に示されるように、方向 D 1 に向けられるリール 2 L , 2 C , 2 R ）と、を含み、

前記第 1 操作手段は、前記遊技機の前面側に突出した突出部（たとえば、図 7 8 に示される突出部 9 4 ）の上面（たとえば、図 7 8 に示される上面 9 5 ）に設けられており（たとえば、方向 D 5 に向けられる演出用スイッチ 5 6 ）、

前記第 2 操作手段は、前記遊技機の前面側に向けて設けられ、前記可変表示部の変動表示を停止させるための導出操作手段（たとえば、方向 D 3 に向けられるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R ）であり、

前記可変表示部は、特定タイミング（たとえば、「7」が引き込まれる引込タイミング）で前記導出操作手段が操作されることに基づいて特定表示結果（たとえば、「7」揃い）を表示可能であり、

前記演出表示部は、

前記第 1 操作手段が操作されたことに基づいて特定画像（たとえば、図 7 9 に示される「チャンス！」という結果表示画像 9 6 B ）を表示可能であり、

前記第 1 操作手段が操作可能であるときに、前記第 1 操作手段の操作を促す前記第 1 操作促進画像（たとえば、図 7 9 に示される「ボタンを押せ！」という操作促進画像 M s 4 ）を表示し、

前記導出操作手段が操作可能であるときに前記特定タイミングで前記導出操作手段の操作を促す前記第 2 操作促進画像（図 8 0 に示される「7 を狙え！」という操作促進画像 M s 5 ）を表示する。

#### 【 0 5 0 9 】

具体的には、遊技機の前面側に向けて設けられた導出操作手段が操作されたときから第 2 操作促進画像が消去されるまでの期間が、突出部の上面に設けられた第 1 操作手段が操作されたときから第 1 操作促進画像が消去されるまでの期間よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う第 2 操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 1 0 】

( 5 ) 前記表示手段は、

前記遊技機の前面側に向けて設けられた演出表示部（たとえば、図 7 8 に示されるように、方向 D 1 に向けられる液晶表示器 5 1 ）と、

前記遊技機の前面側に向けて設けられ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、図 7 8 に示されるように、方向 D 1 に向けられるリール 2 L , 2 C , 2 R ）と、を含み、

前記第 1 操作手段および前記第 2 操作手段の各々は、前記遊技機の前面側に向けて設けられ、前記可変表示部の変動表示を停止させるための導出操作手段（たとえば、方向 D 3 に向けられるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R ）であり、

前記可変表示部は、特定タイミング（たとえば、「7」が引き込まれる引込タイミング）で前記導出操作手段が操作されることに基づいて、特定表示結果（たとえば、「7」揃い）を表示可能であり、

前記演出表示部は、

前記可変表示部の変動表示中に前記導出操作手段の操作を促す前記第 1 操作促進画像（たとえば、図 8 1 に示される順序示唆画像 M s 6 L , M s 6 C , M s 6 R ）を表示し、

前記第 1 操作促進画像を表示しているときに前記導出操作手段が操作されたことにに基づいて、前記第 1 操作促進画像を消去し、（たとえば、図 8 1 ( B ) における消去の開始）

前記導出操作手段が操作可能であるときに、前記特定タイミングで前記導出操作手段の操作を促す前記第 2 操作促進画像（図 8 0 に示される「7 を狙え！」という操作促進画像 M s 5 ）を表示し、

前記第 2 操作促進画像を表示しているときに前記導出操作手段が操作されたことにに基づいて、前記第 2 操作促進画像を消去する（たとえば、図 8 0 ( D ) における消去の開始）。

## 【 0 5 1 1 】

具体的には、導出操作手段が操作されたときから第 2 操作促進画像が消去されるまでの期間が、導出操作手段が操作されたときから第 1 操作促進画像が消去されるまでの期間よりも短くなるため、操作タイミングの示唆に反応して遊技者が行う第 2 操作について、実際に操作されたタイミングを遊技者に体感させやすい。

## 【 0 5 1 2 】

( 6 ) 遊技の進行の制御を行う遊技制御手段（たとえば、図 2 に示される主制御部 1 6 1 ）と、

演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、図 2 に示される演出制御部 1 5 1 ）と、を備え、

前記第 1 操作手段（たとえば、MAX-BET スイッチ 6 ）は、前記遊技制御手段に第 1 操作信号（たとえば、図 4 に示される主制御部 1 6 1 への SW 信号）を出力し、

前記第 2 操作手段（たとえば、演出用スイッチ 5 6 ）は、前記演出制御手段に第 2 操作信号（たとえば、図 4 に示される演出制御部 1 5 1 への SW 信号）を出力し、

前記遊技制御手段は、前記第 1 操作手段から前記第 1 操作信号が入力されたことにに基づき、前記演出制御手段に操作コマンド（たとえば、図 2 に示される制御コマンド）を送信し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 操作手段の操作を促す場合に前記第 1 操作促進画像（たとえば、図 7 4 に示される操作促進画像 M s 1 ）を前記表示手段に表示させ、

前記第 1 操作促進画像が表示されているときに、前記操作コマンドを受信した場合、前記第 1 操作促進画像を消去し（たとえば、演出制御部 1 5 1 による図 7 4 に示される操作促進画像 M s 1 の消去）、

前記第 2 操作手段の操作を促す場合に前記第 2 操作促進画像（たとえば、図 7 5 に示される操作促進画像 M s 2 ）を前記表示手段に表示させ、

前記第 2 操作促進画像を表示されているときに、前記第 2 操作手段から前記第 2 操作

10

20

30

40

50

信号が入力されたことに基づき、前記第2操作促進画像を消去し（たとえば、演出制御部151による図75に示される操作促進画像Ms2の消去）、

前記第1操作促進画像の消去が開始されてから前記第1操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図74に示される期間Dr1）は、前記第2操作促進画像の消去が開始されてから前記第2操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図75に示される期間Dr2）よりも長い。

#### 【0513】

具体的には、演出制御手段は、遊技制御手段を介する第1操作手段の操作に基づく第1操作促進画像の消去の期間を、遊技制御手段を介さない第2操作手段の操作に基づく第2操作促進画像の消去の期間よりも長くすることによって、実際に操作信号の検出するために演出制御手段が検出することに必要な期間に合わせた演出制御をすることができるため、遊技者に違和感を抱かせることを防止できる。10

#### 【0514】

（7）前記表示手段は、

背面に装飾画像（たとえば、図81に示される装飾画像ImB1）を付して前記第1操作促進画像（たとえば、図81に示される装飾画像付きの操作促進画像Ms6）を表示し、20

前記第1操作促進画像を表示しているときに前記第1操作手段が操作されたことに基づいて、前記第1操作促進画像を消去し、（たとえば、図81（B）での装飾画像付きの操作促進画像Ms6Lの消去の開始）

背面に装飾画像が付されていない前記第2操作促進画像（たとえば、図80に示される「7を狙え！」という操作促進画像Ms5）を表示し、20

前記第2操作促進画像を表示しているときに前記第2操作手段が操作されたことに基づいて、前記第2操作促進画像を消去し、（たとえば、図80（D）での操作促進画像Ms5の消去の開始）

前記第1操作促進画像の消去が開始されてから前記第1操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図81に示される期間Dr6）は、前記第2操作促進画像の消去が開始されてから前記第2操作促進画像の消去が完了するまでの期間（たとえば、図80に示される期間Dr5）よりも長い。30

#### 【0515】

具体的には、装飾画像が付された第1操作促進画像の消去期間を、装飾画像が付されていない第2操作促進画像の消去期間よりも長くすることによって、演出を盛り上げ、興奮を高めることができる。

#### 【0516】

（8）前記表示手段は、前記第1操作促進画像の消去の開始に伴い、前記第1操作促進画像の透過度を段階的に高める（たとえば、図74に示される操作促進画像Ms1の透過度が徐々に高まる）。

#### 【0517】

具体的には、第1操作促進画像の消去期間において、第1操作促進画像を徐々に透過させていくことによって、演出効果を高めることができる。40

#### 【0518】

（9）前記演出制御手段は、

前記第1操作促進画像を表示しているときに前記第1操作手段が操作されたことに基づいて、第1操作音（たとえば、図74（A）での操作音）を出力し、

前記第2操作促進画像を表示しているときに前記第2操作手段が操作されたことに基づいて、第2操作音（たとえば、図75（C）での操作音）を出力し、

前記第1操作音は、前記第2操作音の出力期間または出力音量と、同一の出力期間または出力音量で出力される。

#### 【0519】

具体的には、第1操作手段および第2操作手段のいずれが操作された場合であっても、50

遊技者に対して、有效地に操作されたことを報知することができる。

#### 【0520】

(10) 導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段(たとえば、主制御部161による内部抽選処理)と、

前記可変表示部の変動表示を開始させるための開始操作手段(たとえば、スタートスイッチ7)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記開始操作手段が操作されて前記可変表示部の変動表示を開始されたことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報(たとえば、事前決定結果を示す情報)を特定するための試験信号を生成する試験信号生成処理(たとえば、図64:Sb13に示される試験信号生成処理)を実行し、

前記試験信号生成処理を実行した後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理(たとえば、図64:Sbw2に示される割込み複数回待ち処理)を実行し、

前記所定期間が経過した後に前記可変表示部の変動を開始する変動開始処理(たとえば、図64:Sb24に示されるリール回転起動処理)を実行する。

#### 【0521】

具体的には、遊技制御手段は、遊技開始時に試験信号を生成した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、外部機器が試験信号を確実に受信することを担保することができ、外部機器と遊技制御手段との間ににおいて情報の齟齬が生じることを防止できる。

#### 【0522】

(11) 前記遊技制御手段は、

前記開始操作手段が操作されて前記可変表示部の変動表示を開始されたことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報(たとえば、事前決定結果を示す情報)を特定するための試験信号を生成する試験信号生成処理(たとえば、図64:Sb13に示される試験信号生成処理)を実行し、

前記事前決定手段の決定結果に関する情報および遊技状態に関する情報を前記演出制御手段に出力する演出用出力処理(たとえば、図64:Sb14に示される制御状態コマンド群実行処理)を実行し、

前記試験信号生成処理および前記演出用出力処理を実行した後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理(たとえば、図64:Sbw2に示される割込み複数回待ち処理)を実行し、

前記所定期間が経過した後に前記可変表示部の変動を開始する変動開始処理(たとえば、図64:Sb24に示されるリール回転起動処理)を実行する。

#### 【0523】

具体的には、遊技制御手段は、遊技開始時に試験信号を生成し、演出制御手段に事前決定手段の決定結果に関する情報などを出力した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、外部機器が試験信号を確実に受信すること、および演出制御手段が事前決定手段の決定結果に関する情報を確実に受信することを担保することができ、外部機器と遊技制御手段と演出制御手段との間ににおいて情報の齟齬が生じることを防止できる。

#### 【0524】

(12) 前記遊技制御手段は、

前記導出操作手段の操作によって遊技が終了したことに基づいて、前記遊技状態に関する情報(たとえば、RT情報)を出力する遊技状態出力処理(たとえば、図64:Sb2に示されるRT情報出力処理、図65のSi3に示されるRTステータス取得および送信処理)を実行し、

前記遊技状態出力処理が実行された後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理(たとえば、図64:Sbw1に示される割込み複数回待ち処理)を実行し、

前記所定期間が経過した後に、賭数設定の受付を開始する処理(たとえば、図64:Sb5に示される遊技開始待ち処理)を実行する。

10

20

30

40

50

**【 0 5 2 5 】**

具体的には、遊技制御手段は、遊技終了時において試験信号を生成した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、外部機器が試験信号を確実に受信することを担保することができ、外部機器と遊技制御手段との間において情報の齟齬が生じることを防止できる。

**【 0 5 2 6 】**

( 1 3 ) 前記遊技制御手段は、

前記導出操作手段の操作によって遊技が終了したことに基づいて、前記事前決定手段の決定結果に関する情報および前記遊技状態に関する情報（たとえば、R T 情報）を演出制御手段に出力する演出用出力処理（たとえば、図 6 4 : S b 4 9 に示される遊技終了時コマンド送信処理）を実行し、

前記演出用出力処理が実行された後、遊技の進行を所定期間遅延させる遅延処理（たとえば、図 6 4 : S b w 1 に示される割込み複数回待ち処理）を実行し、

前記所定期間が経過した後に、賭数設定の受付を開始する処理（たとえば、図 6 4 : S b 5 に示される遊技開始待ち処理）を実行する。

**【 0 5 2 7 】**

具体的には、遊技制御手段は、遊技終了時において試験信号を生成し、演出制御手段に事前決定手段の決定結果に関する情報などを出力した後に、所定期間待ち状態となることによって、たとえば、外部機器が試験信号を確実に受信すること、および演出制御手段が事前決定手段の決定結果に関する情報を確実に受信することを担保することができ、外部機器と遊技制御手段と演出制御手段との間において情報の齟齬が生じることを防止できる。

**【 0 5 2 8 】**

( 1 4 ) 前記遊技制御手段は、前記開始操作手段が操作されて前記可変表示部の変動表示を開始されたときと前記導出操作手段の操作によって遊技が終了したときとで共通の遅延処理（たとえば、図 6 4 : S b w 1 , S b w 2 が共通の処理である）を実行する。

**【 0 5 2 9 】**

具体的には、遊技開始時と遊技終了時とにおいて行われる遅延処理を共通化することによって、記憶容量の削減を図ることができる。

**【 0 5 3 0 】**

( 1 5 ) 前記遊技制御手段は、所定遊技において、前記所定遊技の前の遊技における前記開始操作手段が操作されたときから特定時間（たとえば、4 . 1 秒のウェイト時間）が経過した後に前記変動開始処理を実行し、（たとえば、図 6 4 : S b 2 4 に示されるリール回転起動処理）

前記遅延処理を実行した後に、前記特定時間が経過したか否かを判定する。（たとえば、図 6 4 : S b w 2 に示される割込み複数回待ち処理が実行された後に、S b 1 9 に示される判定処理が実行される）

**【 0 5 3 1 】**

具体的には、前の遊技の変動開始したときからの次の遊技の変動開始が可能となるまでの特定時間に、遅延処理によって発生する所定期間を含めず、適切に特定時間が経過したか否かを判断することができる。

**【 0 5 3 2 】**

( 1 6 ) 前記遊技制御手段は、前記所定期間ににおいて、前記遊技機の状態をエラー状態に制御するか否かの判定処理を実行しない。（たとえば、図 6 4 : エラー移行処理は、S b 3 2 にて行われる。）

**【 0 5 3 3 】**

具体的には、遅延処理中にエラー状態に制御されてしまうことで、送信した試験信号の情報と、エラー状態となった遊技機の情報との間に齟齬が生じることを防止することができる。

**【 0 5 3 4 】**

10

20

30

40

50

(17) 前記遊技制御手段は、前記試験信号生成処理に生成された試験信号を特定信号（たとえば、共通の試験信号）に変換する変換手段（たとえば、試験用基板300）と接続可能である。

#### 【0535】

具体的には、規定の試験装置に合わせた試験信号を遊技機ごとに生成する必要がない。

#### 【0536】

(18) 前記遊技制御手段は、

有利度の異なる複数種類の有利状態を含む有利区間ににおいて、前記遊技機の状態を第1有利状態（たとえば、図4に示されるAT1状態）と第2有利状態（たとえば、図4に示されるAT2状態）とに制御可能であり、

前記遊技機の状態が前記第1有利状態のときに第1信号（たとえば、外部信号1）を外部に出力可能であり、

前記遊技機の状態が前記第2有利状態のときに第2信号（たとえば、外部信号2）を外部に出力可能であり、

前記第1信号と前記第2信号のいずれか一方が出力されているときに特定発光手段（たとえば、外端信号ランプ92）を特定態様に制御する。

#### 【0537】

具体的には、外部信号の出力によって遊技機が第1有利状態または第2有利状態のいずれに制御されているかの判別を遊技者が行うことを防止できる。

#### 【0538】

(19) 前記遊技制御手段は、前記第1信号および前記第2信号のいずれか一方を外部に出力する前に前記特定発光手段を前記特定態様に制御する。（たとえば、図83に示されているように、St3, St11の外部信号の出力処理の前には、St2, St10の発光態様を制御する処理が実行される。）

#### 【0539】

具体的には、外部機器に対して有利状態に関する信号を出力する前に、特定発光手段によって第1有利状態または第2有利状態に制御されたことを報知することができるため、遊技機よりも先に外部機器にて、有利状態が報知されることを防止することができる。

#### 【0540】

(20) 前記遊技制御手段は、前記第1信号および前記第2信号のいずれか一方の出力を停止した後に前記特定発光手段を前記通常態様に制御する。（たとえば、図83に示されているように、St7, St12の外部信号の出力処理の前には、St8, St13の通常態様に制御する処理が実行される。）

#### 【0541】

具体的には、外部機器に対して有利状態に関する信号の出力を停止した後に、特定発光手段が通常態様に制御されるため、外部機器にて第1有利状態または第2有利状態であることが報知されているにもかかわらず、遊技機では第1有利状態または第2有利状態以外の有利状態に制御されることを防止することができる。

#### 【0542】

(21) 前記遊技制御手段は、前記第1信号および前記第2信号のいずれか一方を出力する期間のみに前記特定発光手段を前記特定態様に制御する。（たとえば、図84に示されているように、外端信号ランプ92は、外部信号1または外部信号2の出力期間にだけ点灯する。）

#### 【0543】

具体的には、特定発光手段が特定態様に制御されることによって、第1有利状態または第2有利状態に制御されていることを外部に判別させることができる。

#### 【0544】

(22) 前記遊技制御手段は、前記第1信号および前記第2信号のいずれか一方を出力する期間において、前記特定発光手段を特定態様に制御する。（たとえば、図85に示されているように、外端信号ランプ92は、外部信号1または外部信号2の出力期間およ

10

20

30

40

50

び高確状態の期間においても点灯できる。 )

#### 【 0 5 4 5 】

具体的には、特定発光手段が特定態様に制御されることによって、第1有利状態または第2有利状態に制御されている可能性があることを外部に判別させることができる。

#### 【 0 5 4 6 】

( 2 3 ) 前記遊技制御手段は、

前記第1信号を出力している期間において、前記第2信号の出力を開始および停止することがあり、

前記第2信号の出力を開始したか否か、および前記第2信号の出力を終了したかに関わらず、前記特定発光手段を特定態様に保持する。(たとえば、図84に示されているように、外部信号1の出力期間中において、外端信号ランプ92は、点灯を保持し、外部信号2の出力の開始と停止が行われる。)

10

#### 【 0 5 4 7 】

具体的には、特定発光手段が特定態様に制御されることによって、少なくとも第1有利状態に制御されていることを外部に判別させることができる。

#### 【 0 5 4 8 】

[ 変形例 ]

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

20

#### 【 0 5 4 9 】

[ 第2Qレジスタに設定される値について ]

実施の形態1において、LDQ命令に用いられるレジスタとして、第1Qレジスタと第2Qレジスタについて、第1Qレジスタには「F0」が設定され、第2Qレジスタには「F3」が設定されることを説明した。すなわち、主制御部161が用いるメモリ領域のアドレスマップに示されるように、遊技プログラムの実行に用いられる第1Qレジスタには、遊技RAM領域の上位アドレスである「F0」が設定され、非遊技RAM領域の実行に用いられる第2Qレジスタには、非遊技RAM領域の上位アドレスである「F3」が設定されている。これは、遊技プログラムを実行する際には、遊技RAM領域を参照する頻度が高く、非遊技プログラムを実行する際には、非遊技RAM領域を参照する頻度が高いと考えられるためである。

30

#### 【 0 5 5 0 】

しかしながら、変形例では、たとえば、第1Qレジスタと第2Qレジスタとの両方に、遊技RAM領域の上位アドレスである「F0」が設定されてもよい。第2Qレジスタに「F0」が設定されている場合、非遊技プログラムから遊技RAM領域を参照する場合にLDQ命令を使用することができる。また、第1Qレジスタと第2Qレジスタとの両方に同一の上位アドレスが設定されることによって、プログラム設計が容易となる。換言すれば、遊技プログラムと非遊技プログラムとの間で、LDQ命令の扱いを区別することなく、プログラム設計をすることができる。

30

#### 【 0 5 5 1 】

[ シリアル通信回路について ]

主制御部161とメダル数制御部171とが統合された場合において、主制御部161、メダル数制御部171、演出制御部151、接続端子板1000と、シリアル通信回路で接続されている構成について説明した。しかしながら、主制御部161、メダル数制御部171、演出制御部151、接続端子板1000の間の通信の少なくとも一部は、パラレル通信であってもよい。これにより、通信速度を高速化することができる。

40

#### 【 0 5 5 2 】

[ 外端信号の点灯態様について ]

図85は、外端信号ランプ92の点灯態様の第1変形例を説明するための図である。第1変形例では、タイミングt2～タイミングt3において高確状態に制御されている。変形例1に示されるように、主制御部161は、タイミングt2～タイミングt3の間にお

50

いて、外端信号ランプ 92 を発光態様に制御する。すなわち、主制御部 161 は、外部信号 1 および外部信号 2 のいずれか一方を出力する期間において、外端信号ランプ 92 を発光態様に制御する。これにより、主制御部 161 は、外端信号ランプ 92 が発光態様に制御されることによって、A T 1 状態または A T 2 状態に制御されている可能性があることを外部に判別させることができる。

### 【 0 5 5 3 】

図 86 は、外端信号ランプ 92 の点灯態様の第 2 変形例を説明するための図である。第 2 変形例では、主制御部 161 は、A T 2 状態に制御されている期間の間、継続して外部信号 2 を出力せず、1 パルスの外部信号 2 だけを外部機器に送信する。これにより、外部信号処理における通信量を削減することができる。

10

### 【 0 5 5 4 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があつても本発明に含まれることは言うまでもない。

### 【 0 5 5 5 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であつて制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

20

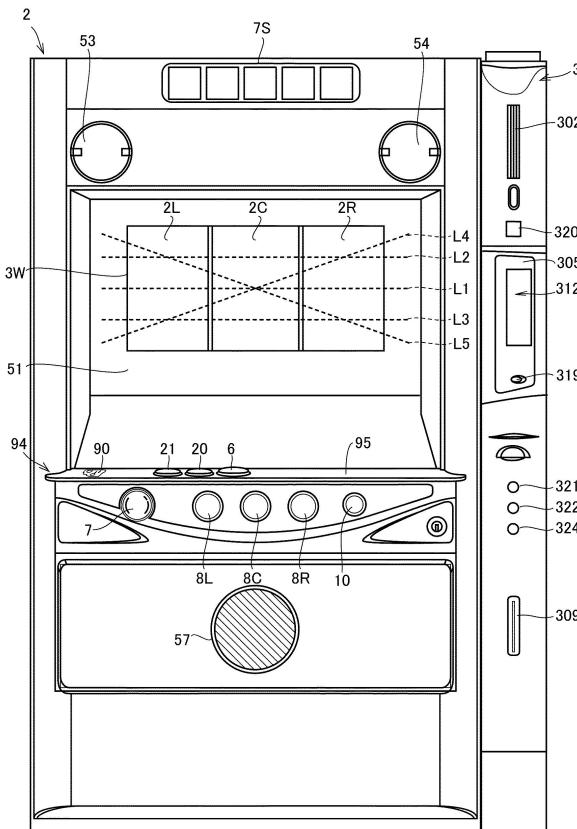
### 【 符号の説明 】

### 【 0 5 5 6 】

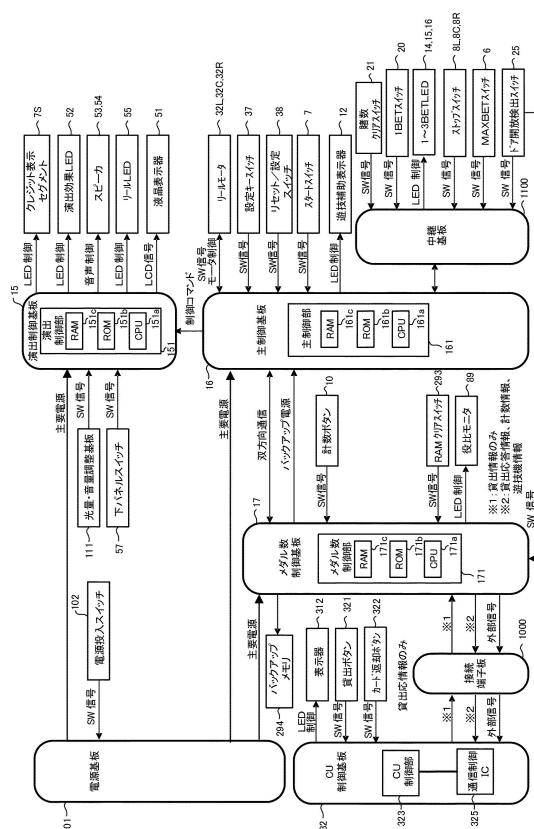
2 S 台、2 L , 2 C , 2 R リール、6 MAXBET スイッチ、7 スタートスイッチ、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、51 液晶表示器、16 主制御基板、17 メダル数制御基板。

### 【 図面 】

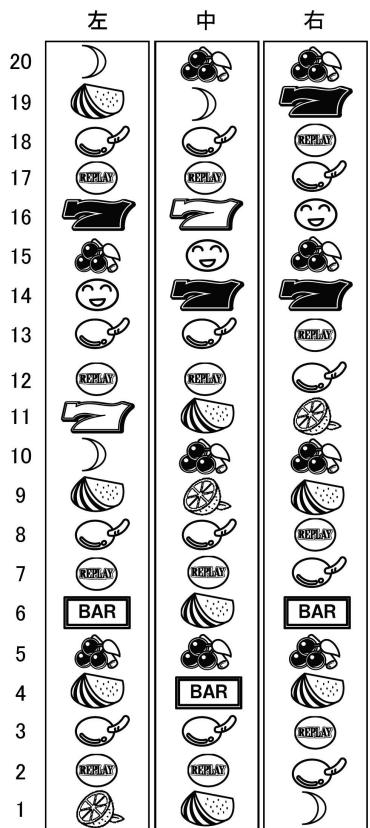
### 【 図 1 】



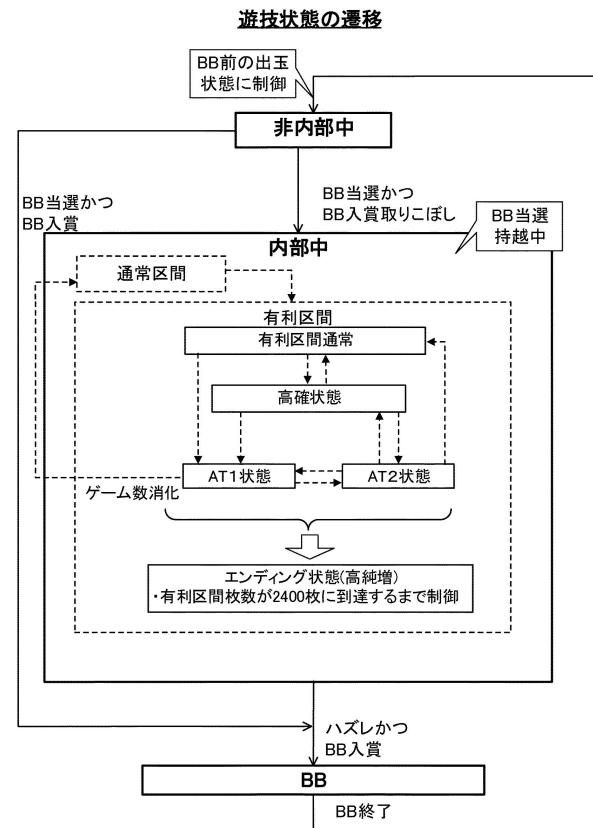
### 【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

名称	図柄の組合せ			付与
リフ <sup>1</sup>	黒7	リプレイ	ブラム	再遊技
	白7	リプレイ	ブラム	
	BAR	リプレイ	ブラム	
	オレンジ	リプレイ	ブラム	
リフ <sup>2</sup>	月	リプレイ	リプレイ	再遊技
リフ <sup>3</sup>	リプレイ	リプレイ	キャラ	再遊技
	リプレイ	リプレイ	BAR	
	リプレイ	リプレイ	月	
	リプレイ	リプレイ	オレンジ	
リフ <sup>4</sup>	リプレイ	黒7	黒7	再遊技
	リプレイ	ブラム	黒7	
リフ <sup>5</sup>	キャラ	黒7	黒7	再遊技
	キャラ	リプレイ	黒7	
	ブラム	黒7	黒7	
	ブラム	リプレイ	黒7	
	スイカ	黒7	黒7	
	スイカ	リプレイ	黒7	
	チエリー	キャラ	黒7	
リフ <sup>6</sup>	チエリー	リプレイ	黒7	再遊技
	月	キャラ	黒7	
	月	リプレイ	黒7	

【 四 6 】

名前	囲碁の組合せ	付与	
BB	リフレイ 黒7 白7 BAR	リフレイ チャード チャード リフレイ チャード	BB作動
プラム1	黒7	リフレイ	8枚
	白7	リフレイ	
	BAR	リフレイ	
プラム2	オレンジ 黒7 白7 BAR	リフレイ チャード チャード リフレイ チャード	8枚
	BAR	リフレイ	
	オレンジ	リフレイ	
プラム3	黒7 白7 BAR	リフレイ チャード リフレイ リフレイ	8枚
	BAR	リフレイ	
	オレンジ	リフレイ	
プラム4	黒7 白7 BAR	リフレイ チャード リフレイ	8枚
	BAR	リフレイ	
	オレンジ	リフレイ	
プラム5	黒7 白7 BAR	リフレイ チャード リフレイ	8枚
	BAR	リフレイ	
	オレンジ	リフレイ	
プラム6	黒7 白7 BAR	リフレイ チャード リフレイ	8枚
	BAR	リフレイ	
	オレンジ	リフレイ	
スイカ	リフレイ スイカ	スイカ スイカ	3枚
名前	囲碁の組合せ	付与	
1枚役1	リフレイ 黒7 黒7 黒7 黒7	白7 黒? 黒? 黒? 黒?	スイカ キラ キラ キラ キラ
	BAR	BAR	オレンジ
	BAR	BAR	キラ
	BAR	BAR	オレンジ
1枚役2	白7 白7 白7 白7 白7	黒? 黒? 黒? 黒? 黒?	BAR BAR BAR BAR BAR
	BAR	BAR	オレンジ
	BAR	BAR	キラ
	BAR	BAR	オレンジ
1枚役3	白7 白7 白7 白7 白7	黒? 黒? 黒? 黒? 黒?	BAR BAR BAR BAR BAR
	BAR	BAR	オレンジ
	BAR	BAR	キラ
	BAR	BAR	オレンジ
1枚役4	オレンジ 黒7 黒7 黒7 黒7	黒? 黒? 黒? 黒? 黒?	BAR BAR BAR BAR BAR
	BAR	BAR	月
	BAR	BAR	月
	BAR	BAR	月
1枚役5	白7 白7 白7 白7 白7	黒? 黒? 黒? 黒? 黒?	BAR BAR BAR BAR BAR
	BAR	BAR	月
	BAR	BAR	月
	BAR	BAR	月
1枚役6	オレンジ オレンジ オレンジ オレンジ 黒7 黒7	黒? 黒? 黒? 黒? 月 月	BAR BAR BAR BAR キラ オレンジ
	BAR	BAR	オレンジ
	BAR	BAR	月
	BAR	BAR	月
1枚役7	オレンジ オレンジ オレンジ オレンジ 白7 白7 白7	月 月 月 月 月 月 月	キラ キラ キラ キラ オレンジ オレンジ オレンジ
	BAR	BAR	オレンジ
	BAR	BAR	月
	BAR	BAR	月

【図7】

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役8	黒7 月 BAR	
	黒7 月 BAR	
	白7 オレンジ BAR	
	黒7 月 BAR	
	BAR 月 BAR	
	BAR オレンジ BAR	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役9	白7 月 BAR	
	白7 オレンジ BAR	
	白7 月 BAR	
	オレンジ 月 BAR	
	オレンジ 月 BAR	
	オレンジ 月 BAR	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役10	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム BAR	
	リフレ プラム 月	
	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役11	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役12	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役13	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役14	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役15	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役16	リフレ プラム キャ	
	リフレ プラム キャ	

【図8】

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役17	黒7 スカ リフレ	
	黒7 スカ ブラム	
	白7 スカ リフレ	
	白7 スカ ブラム	
	BAR スカ リフレ	
	BAR スカ ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役18	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役19	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役20	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役21	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役22	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役23	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役32	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役33	黒7 白7 チュリー	
	黒7 白7 ブラム	
	BAR 白7 チュリー	
	BAR 白7 ブラム	
	オレンジ 白7 チュリー	
	オレンジ 白7 ブラム	

20

30

40

【図10】

当選役	押し順	停止し得る図柄組合せ
213振役A	中左右	プラム3
213振役B	中左右以外	1枚役2or1枚役13or1枚役14
213振役C	中左右	プラム3
213振役D	中左右以外	1枚役4or1枚役12or1枚役15
231振役A	中左右	プラム4
231振役B	中左右以外	1枚役2
231振役C	中左右	プラム4
231振役D	中左右以外	1枚役3
231振役A	中右左	プラム3
231振役B	中右左以外	1枚役2or1枚役10or1枚役14
231振役C	中右左	プラム3
231振役D	中右左以外	1枚役2
312振役A	右左中	プラム5
312振役B	右左中以外	1枚役3
312振役C	右左中	プラム5
312振役D	右左中以外	1枚役3
312振役A	右左中	プラム5
312振役B	右左中以外	1枚役2
312振役C	右左中	プラム5
312振役D	右左中以外	1枚役2
321振役A	右中左	プラム6
321振役B	右中左以外	1枚役2or1枚役19
321振役C	右中左	プラム6
321振役D	右中左以外	1枚役2or1枚役20
321振役A	右中左	プラム6
321振役B	右中左以外	1枚役2
321振役C	右中左	プラム6
321振役D	右中左以外	1枚役2

50

【図 1 1】

主制御部から演出制御部へ送信される遊技開始時コマンド

No	対象コマンド	コマンド内容	設定通番
1	B0xx	遊技情報	1
2	B1xx	指示番号	2
3	B4xx	小役種別	3
4	B9xx	出玉状態	4
5	BAxx	次回出玉状態	5
6	BBxx	区間状態	6
7	BCxx	有利区間報知 フラグ	7
8	BFxx	有利終了 フラグ	8
9	C6xx	ART 前兆 G 数	9
10	CFxx	ポイント	10
11	8Bxx	当選番号	11
12	88xx	メダル投入	12
13	9Bxx	回胴停止	13

【図 1 3】

主制御基板からメダル数制御基板へのコマンド一覧			
コマンド名	番号	電文長	双方
遊技機設置情報	0	22	×
役物情報	1	5	×
有利区間情報	2	5	×
投入	3	5	○ (再遊技作動時は○を示すコマンドを送信、または、コマットを送信しない)
精算	4	5	○ 精算メダル数を送信
終了時	5	5	○ (払い出しが〇の場合もコマンドを送信)
開始時	6	5	×
払出パルス	7	5	× (再遊技作動時もコマンドを送信)
大当たり	8	5	× ホールコンピュータ用の大当たり信号を送信
遊技機不正1	9	5	× 遊技機不正のうち、設定関係の情報を送信
遊技機不正2	10	5	×
遊技機不正3	11	5	×
主制御状態	12	5	×
主制御基板エラー	13	5	×
遊技機性能情報(予備)	14	28	×
			遊技機性能情報の予備領域を送信

【図 1 2】

主制御部から演出制御部へ送信される遊技終了時コマンド

No	対象コマンド	コマンド内容	設定通番
1	B0xx	遊技情報	1
2	B1xx	指示番号	2
3	B4xx	小役種別	3
4	B9xx	出玉状態	4
5	BAxx	次回出玉状態	5
6	BBxx	区間状態	6
7	BCxx	有利区間報知 フラグ	7
8	BFxx	有利終了 フラグ	8
9	C6xx	ART 前兆 G 数	9
10	CFxx	ポイント	10
11	9C	入賞番号	11
12	88xx	メダル投入	12
13	9Bxx	回胴停止3	13

【図 1 4】

遊技機設置情報コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	22 固定
2バイト目	通番	0固定
3バイト目	コマンド番号	0固定
4バイト目	遊技機特性	指示機能搭載などの情報
5バイト目	遊技機種別	82h固定
6バイト目	識別コード	21h固定
7バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ1バイト目の値
8バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ2バイト目の値
9バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ3バイト目の値
10バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ4バイト目の値
11バイト目	メーカーコード	メーカーコード 1バイト目の値
12バイト目	メーカーコード	2バイト目の値
13バイト目	メーカーコード	3バイト目の値
14バイト目	製品コード	製品コード 1バイト目の値
15バイト目	製品コード	製品コード 2バイト目の値
16バイト目	製品コード	製品コード 3バイト目の値
17バイト目	製品コード	製品コード 4バイト目の値
18バイト目	製品コード	製品コード 5バイト目の値
19バイト目	製品コード	製品コード 6バイト目の値
20バイト目	製品コード	製品コード 7バイト目の値
21バイト目	製品コード	製品コード 8バイト目の値
22バイト目	チェックサム	直前までの加算値 の下位バイト

【図 1 1】

主制御部から演出制御部へ送信される遊技開始時コマンド

No	対象コマンド	コマンド内容	設定通番
1	B0xx	遊技情報	1
2	B1xx	指示番号	2
3	B4xx	小役種別	3
4	B9xx	出玉状態	4
5	BAxx	次回出玉状態	5
6	BBxx	区間状態	6
7	BCxx	有利区間報知 フラグ	7
8	BFxx	有利終了 フラグ	8
9	C6xx	ART 前兆 G 数	9
10	CFxx	ポイント	10
11	8Bxx	当選番号	11
12	88xx	メダル投入	12
13	9Bxx	回胴停止	13

【図 1 3】

主制御基板からメダル数制御基板へのコマンド一覧			
コマンド名	番号	電文長	双方
遊技機設置情報	0	22	×
役物情報	1	5	×
有利区間情報	2	5	×
投入	3	5	○ (再遊技作動時は○を示すコマンドを送信、または、コマットを送信しない)
精算	4	5	○ 精算メダル数を送信
終了時	5	5	○ (払い出しが〇の場合もコマンドを送信)
開始時	6	5	×
払出パルス	7	5	× (再遊技作動時もコマンドを送信)
大当たり	8	5	× ホールコンピュータ用の大当たり信号を送信
遊技機不正1	9	5	× 遊技機不正のうち、設定関係の情報を送信
遊技機不正2	10	5	×
遊技機不正3	11	5	×
遊技機状態	12	5	×
主制御基板エラー	13	5	×
遊技機性能情報(予備)	14	28	×
			遊技機性能情報の予備領域を送信

【図 1 2】

主制御部から演出制御部へ送信される遊技終了時コマンド

No	対象コマンド	コマンド内容	設定通番
1	B0xx	遊技情報	1
2	B1xx	指示番号	2
3	B4xx	小役種別	3
4	B9xx	出玉状態	4
5	BAxx	次回出玉状態	5
6	BBxx	区間状態	6
7	BCxx	有利区間報知 フラグ	7
8	BFxx	有利終了 フラグ	8
9	C6xx	ART 前兆 G 数	9
10	CFxx	ポイント	10
11	9C	入賞番号	11
12	88xx	メダル投入	12
13	9Bxx	回胴停止3	13

【図 1 4】

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	22 固定
2バイト目	通番	0固定
3バイト目	コマンド番号	0固定
4バイト目	遊技機特性	指示機能搭載などの情報
5バイト目	遊技機種別	82h固定
6バイト目	識別コード	21h固定
7バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ1バイト目の値
8バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ2バイト目の値
9バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ3バイト目の値
10バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ4バイト目の値
11バイト目	メーカーコード	メーカーコード 1バイト目の値
12バイト目	メーカーコード	2バイト目の値
13バイト目	メーカーコード	3バイト目の値
14バイト目	製品コード	製品コード 1バイト目の値
15バイト目	製品コード	製品コード 2バイト目の値
16バイト目	製品コード	製品コード 3バイト目の値
17バイト目	製品コード	製品コード 4バイト目の値
18バイト目	製品コード	製品コード 5バイト目の値
19バイト目	製品コード	製品コード 6バイト目の値
20バイト目	製品コード	製品コード 7バイト目の値
21バイト目	製品コード	製品コード 8バイト目の値
22バイト目	チェックサム	直前までの加算値 の下位バイト

【図 1 1】

主制御部から演出制御部へ送信される遊技開始時コマンド

No	対象コマンド	コマンド内容	設定通番
1	B0xx	遊技情報	1
2	B1xx	指示番号	2
3	B4xx	小役種別	3
4	B9xx	出玉状態	4
5	BAxx	次回出玉状態	5
6	BBxx	区間状態	6
7	BCxx	有利区間報知 フラグ	7
8	BFxx	有利終了 フラグ	8
9	C6xx	ART 前兆 G 数	9
10	CFxx	ポイント	10
11	8Bxx	当選番号	11
12	88xx	メダル投入	12
13	9Bxx	回胴停止	13

【図 1 3】

コマンド名	番号	電文長	双方
遊技機設置情報	0	22	×
役物情報	1	5	×
有利区間情報	2	5	×
投入	3	5	○ (再遊技作動時は○を示すコマンドを送信、または、コマットを送信しない)
精算	4	5	○ 精算メダル数を送信
終了時	5	5	○ (払い出しが〇の場合もコマンドを送信)
開始時	6	5	×
払出パルス	7	5	× (再遊技作動時もコマンドを送信)
大当たり	8	5	× ホールコンピュータ用の大当たり信号を送信
遊技機不正1	9	5	× 遊技機不正のうち、設定関係の情報を送信
遊技機不正2	10	5	×
遊技機不正3	11	5	×
遊技機状態	12	5	×
主制御基板エラー	13	5	×
遊技機性能情報(予備)	14	28	×
			遊技機性能情報の予備領域を送信

【図 1 2】

主制御部から演出制御部へ送信される遊技終了時コマンド

No	対象コマンド	コマンド内容	設定通番
1	B0xx	遊技情報	1
2	B1xx	指示番号	2
3	B4xx	小役種別	3
4	B9xx	出玉状態	4
5	BAxx	次回出玉状態	5
6	BBxx	区間状態	6
7	BCxx	有利区間報知 フラグ	7
8	BFxx	有利終了 フラグ	8
9	C6xx	ART 前兆 G 数	9
10	CFxx	ポイント	10
11	9C	入賞番号	11
12	88xx	メダル投入	12
13	9Bxx	回胴停止3	13

【図 1 4】

遊技機設置情報コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	22 固定
2バイト目	通番	0固定
3バイト目	コマンド番号	0固定
4バイト目	遊技機特性	指示機能搭載などの情報
5バイト目	遊技機種別	82h固定
6バイト目	識別コード	21h固定
7バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ1バイト目の値
8バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ2バイト目の値
9バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ3バイト目の値
10バイト目	メインチップID	チップ固有ナンバーレジスタ4バイト目の値
11バイト目	メーカーコード	メーカーコード 1バイト目の値
12バイト目	メーカーコード	2バイト目の値
13バイト目	メーカーコード	3バイト目の値
14バイト目	製品コード	製品コード 1バイト目の値
15バイト目	製品コード	製品コード 2バイト目の値

【図15】

遊技機特性の詳細

ビット位置	名称	内容
0ビット目	RB搭載	RB搭載のとき、「1」
1ビット目	BB搭載	BB搭載のとき、「1」
2ビット目	CT搭載	CT搭載のとき、「1」
3ビット目	CB搭載	CB搭載のとき、「1」
4ビット目	SB搭載	SB搭載のとき、「1」
5ビット目	指示機能	指示機能搭載のとき、「1」
6ビット目	指示種別	7Pタイプのとき、「1」 7Uタイプのとき、「0」
7ビット目	未使用	0固定

【図16】

役物情報コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	1固定
4バイト目	役物作動情報	一種連、二種などの作動情報
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

【図17】

役物作動情報の詳細

ビット位置	名称	内容
0ビット目	一種	RB作動中
1ビット目	一種連	BB作動中
2ビット目	二種	CT作動中
3ビット目	二種連	CB作動中
4ビット目	未使用	0固定
5ビット目	普通役物	SB作動中
6ビット目	未使用	0固定
7ビット目	未使用	0固定

【図18】

有利区間情報コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	2固定
4バイト目	有利区間情報	有利区間情報
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

【図19】

【図20】

有利区間情報の詳細

ビット位置	名称	内容
0ビット目	有利区間	有利区間中、「1」
1ビット目	指示情報	指示あり遊技のとき、「1」
2ビット目	未使用	0固定
3ビット目	未使用	0固定
4ビット目	再遊技表示	再遊技図柄組合せが表示されたとき、「1」
5ビット目	未使用	0固定
6ビット目	未使用	0固定
7ビット目	未使用	0固定

投入コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	3固定
4バイト目	投入メダル数	投入メダル数(1～3) 再遊技作動時は送信しない
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

【図21】

精算コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	4固定
4バイト目	精算メダル数	精算メダル数(1~3)
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図22】

開始時コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	6固定
4バイト目	投入パルス数	ホールコンピュータに送信する 投入パルス数(1~3) ※再遊技作動時は0を送信する のではなく、投入規定数だけ送信
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図23】

終了時コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	5固定
4バイト目	払出メダル数	払出メダル数(0~15) 再遊技作動時は0を送信する 払出が0のときも送信する
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図24】

払出パルスコマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	7固定
4バイト目	払出パルス数	ホールコンピュータに送信する 払出パルス数(0~15) ※再遊技作動時は0を送信する のではなく、投入規定数だけ送信
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図25】

大当リコマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	8固定
4バイト目	ホールコンピュータ信号	RB, BB, ATの当り
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図26】

ホールコンピュータ信号の詳細

ビット位置	名称	内容
0ビット目	RB	RB当たりのとき、「1」
1ビット目	BB	BB当たりのとき、「1」
2ビット目	AT	AT当たりのとき、「1」
3ビット目	未使用	0固定
4ビット目	未使用	0固定
5ビット目	未使用	0固定
6ビット目	未使用	0固定
7ビット目	未使用	0固定

【図27】

遊技機不正1コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	9固定
4バイト目	設定情報	設定情報
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図28】

設定情報の詳細

ビット位置	名称	内容
0ビット目	設定変更	設定変更中のとき、「1」
1ビット目	設定確認	設定確認中のとき、「1」
2ビット目	不正検知1	メーカー一定義の不正を 検知したとき、「1」
3ビット目	不正検知2	メーカー一定義の不正を 検知したとき、「1」
4ビット目	不正検知3	メーカー一定義の不正を 検知したとき、「1」
5ビット目	未使用	O固定 (メダル数制御基板側で セキュリティ信号をセット)
6ビット目	未使用	O固定
7ビット目	未使用	O固定

10

【図29】

遊技機不正2コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	10固定
4バイト目	ドア情報	0固定(メダル数制御基 板側で設定するため)
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図30】

ドア情報の詳細

ビット位置	名称	内容
0ビット目	未使用	O固定 (メダル数制御基板側で 設定ドアオープンをセット)
1ビット目	未使用	O固定 (メダル数制御基板側で ドアオープンをセット)
2ビット目	未使用	O固定
3ビット目	未使用	O固定
4ビット目	未使用	O固定
5ビット目	未使用	O固定
6ビット目	未使用	O固定
7ビット目	未使用	O固定

20

【図31】

遊技機不正3コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	11固定
4バイト目	拡張情報	0固定(拡張用)
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

【図32】

主制御状態コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1～255
3バイト目	コマンド番号	12固定
4バイト目	遊技機状態信号	0固定(拡張用)
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値 の下位バイト

30

40

50

【図3-3】

主制御基板エラーコマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	5固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	13固定
4バイト目	エラー番号	主制御基板で発生中のエラー番号
5バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

【図3-4】

主制御基板エラー一覧

エラー番号	名称	発生条件	復旧方法
E6	リール回転エラー	3回転連続で原点センサーの入力を検出できないとき	エラー解除スイッチを操作
E7	遊技メダル数オーバーフロー	遊技メダル数が16383を超えたとき	エラー解除スイッチを操作
E8	バックアップエラー	電源断前のRAM検査値と電源投入後のRAM検査値が一致しないとき	電源を落とした後に、設定変更する
E9	通信異常エラー	主制御基板とメダル数制御基板間の通信を開始してから40ms経過しても通信が完了しな	エラー解除スイッチを操作

【図3-5】

遊技機性能情報(予備)コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	28固定
2バイト目	通番	1~255
3バイト目	コマンド番号	14固定
4バイト目~27バイト目	予備	(遊技機性能情報の予備領域)
28バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

10

【図3-7】

応答コマンドの構成

バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	4固定
2バイト目	コマンド番号	受信コマンドの番号と同じ番号
3バイト目	受領結果	0ビット目:受領OK 1ビット目:通番不一致 2ビット目:遊技メダル数不足 3ビット目:遊技メダル数オーバーフロー
4バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

20

【図3-8】

枠側情報コマンドの構成

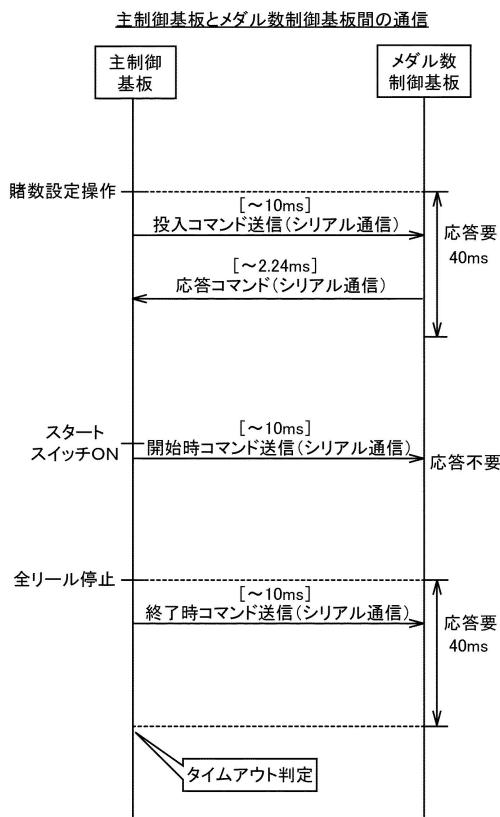
バイト数	名称	内容
1バイト目	電文長	4固定
2バイト目	コマンド番号	81h固定
3バイト目	システム状態	メダル数制御基板のシステム状態
4バイト目	チェックサム	直前までの合計値の下位バイト

30

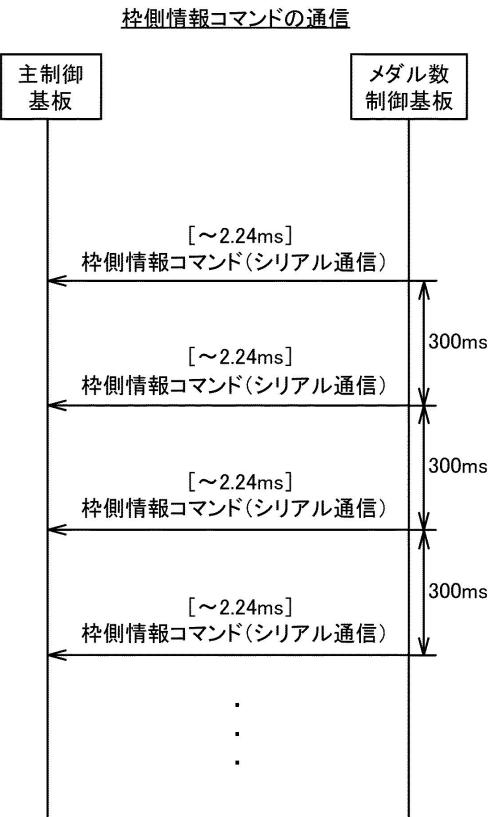
40

50

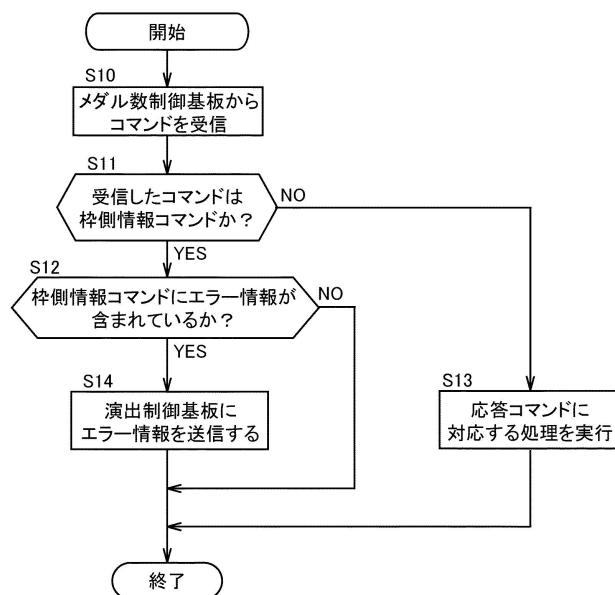
【図39】



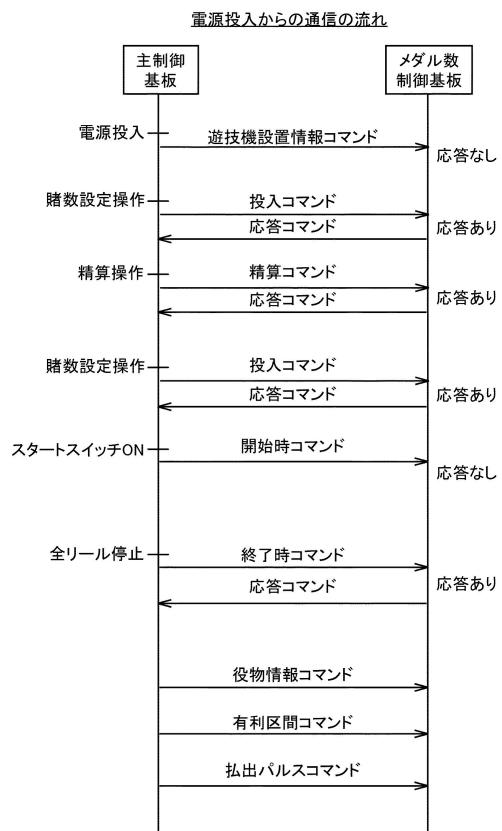
【図40】



【図41】

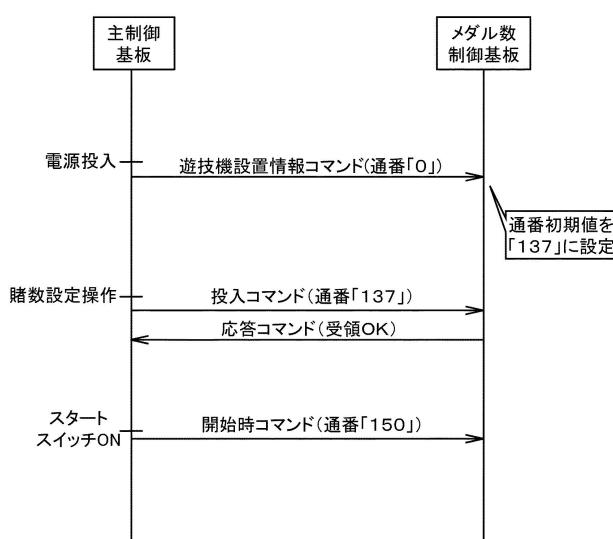


【図42】



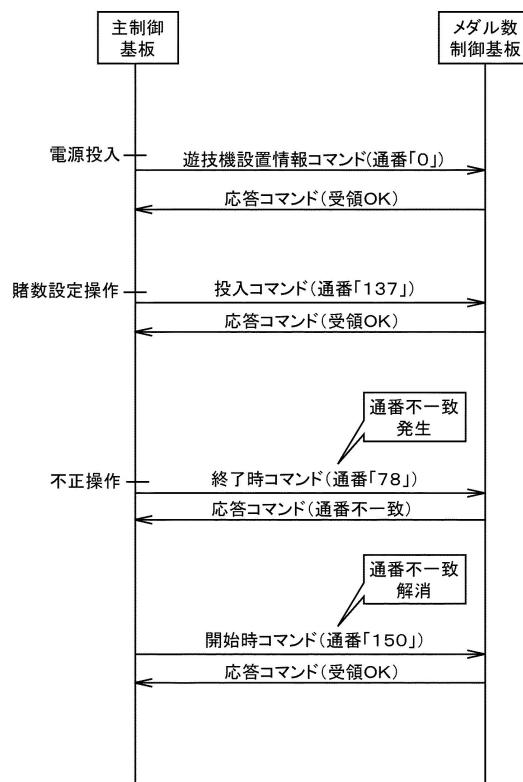
【図4-3】

通番正常時



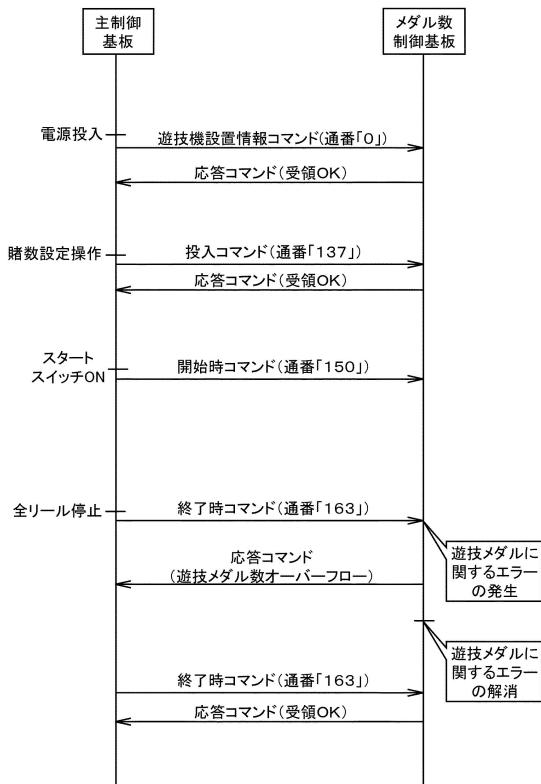
【図4-4】

通番不一致エラー



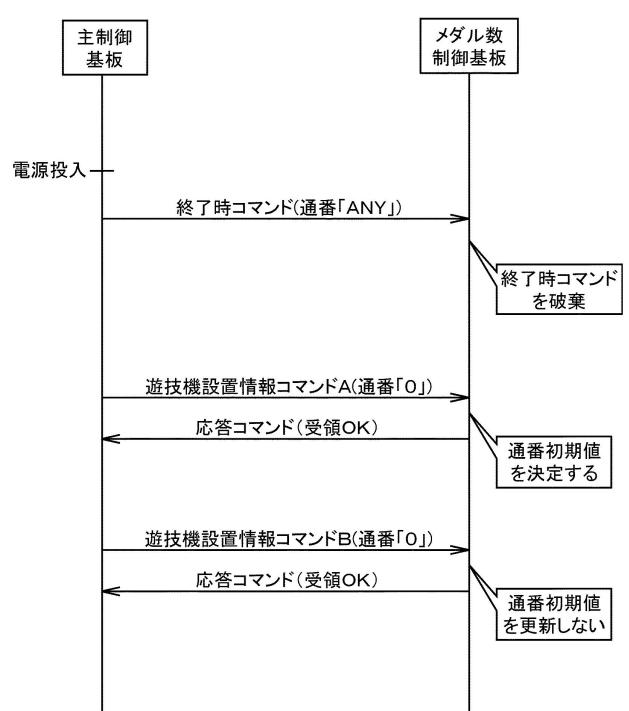
【図4-5】

遊技メダルに関するエラー

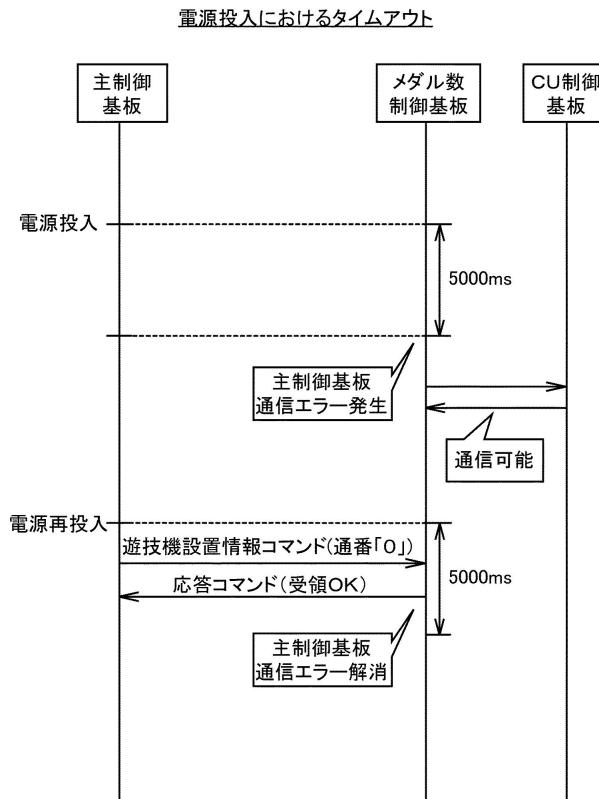


【図4-6】

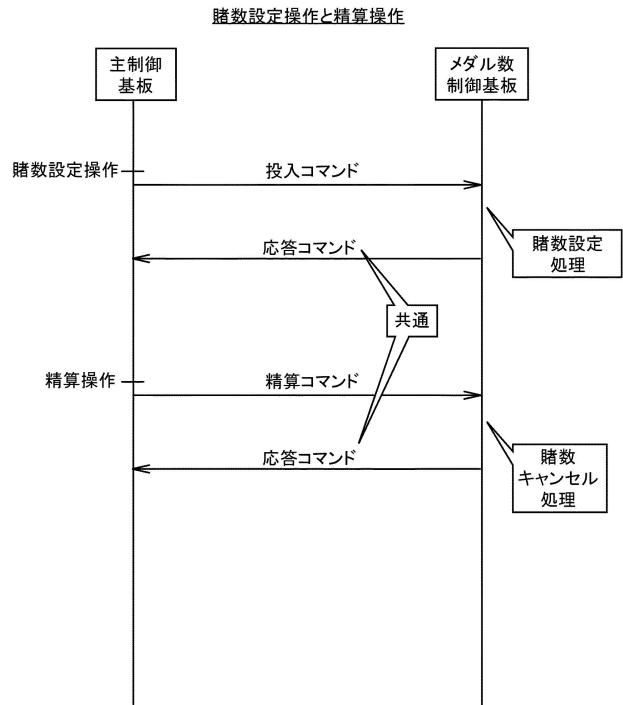
遊技機設置情報送受信前の通信



【図47】



【図48】



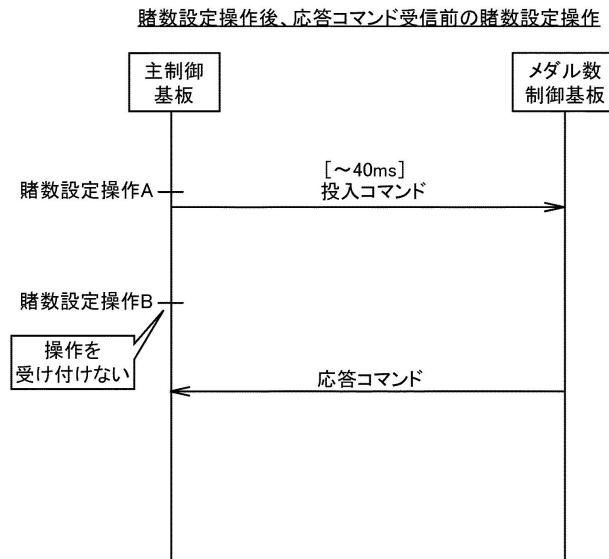
10

20

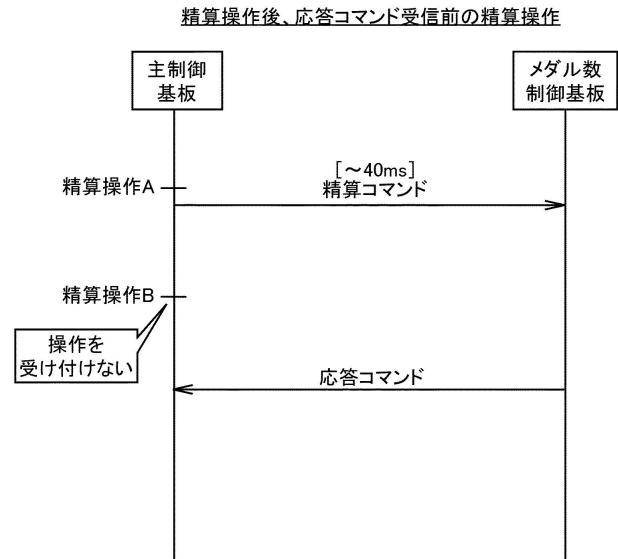
30

40

【図49】

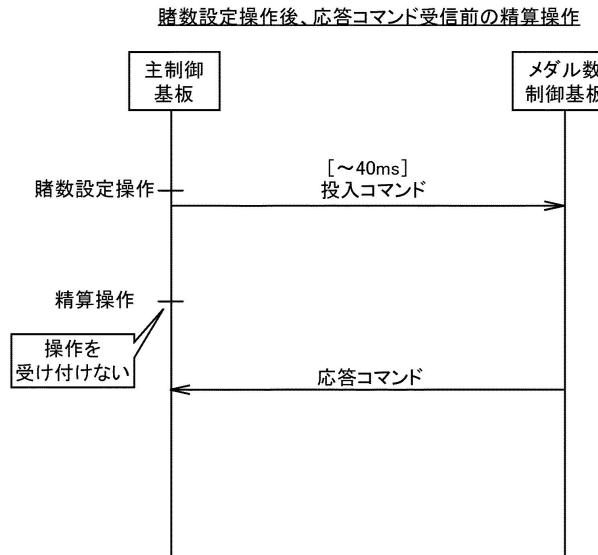


【図50】

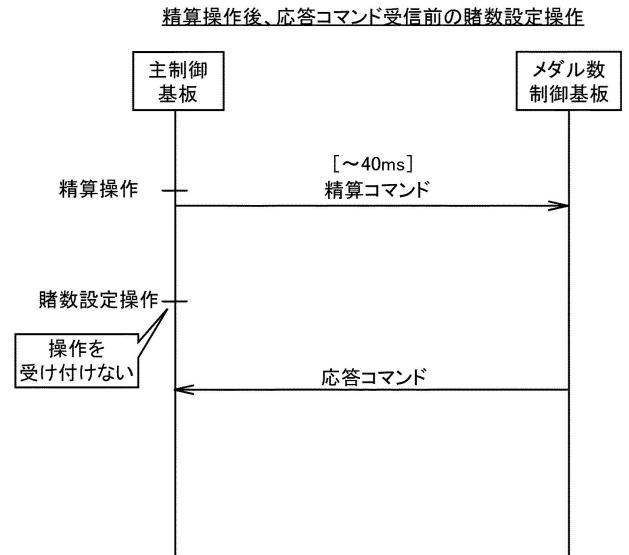


50

【図5-1】



【図5-2】



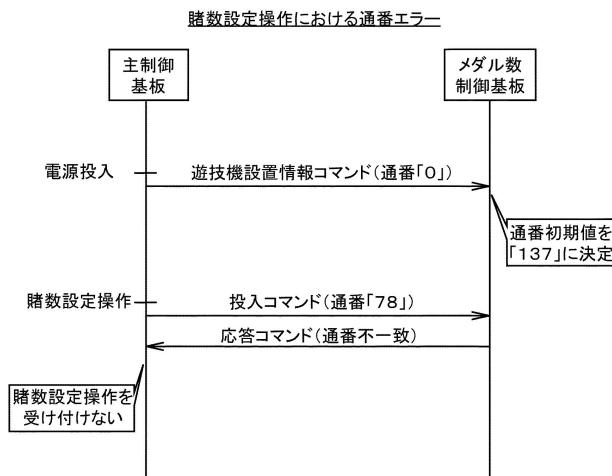
10

20

30

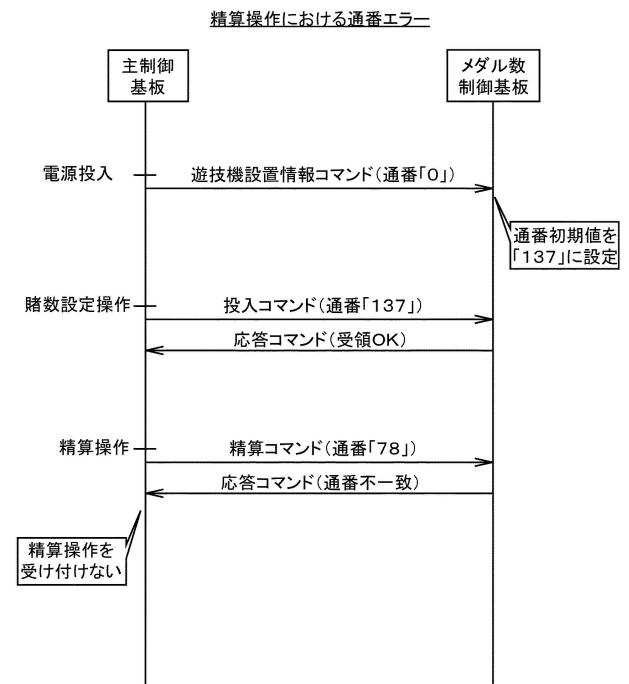
40

【図5-3】



※遊技機設置情報コマンドに基づき、  
通番初期値「137」および加算値「13」を決定

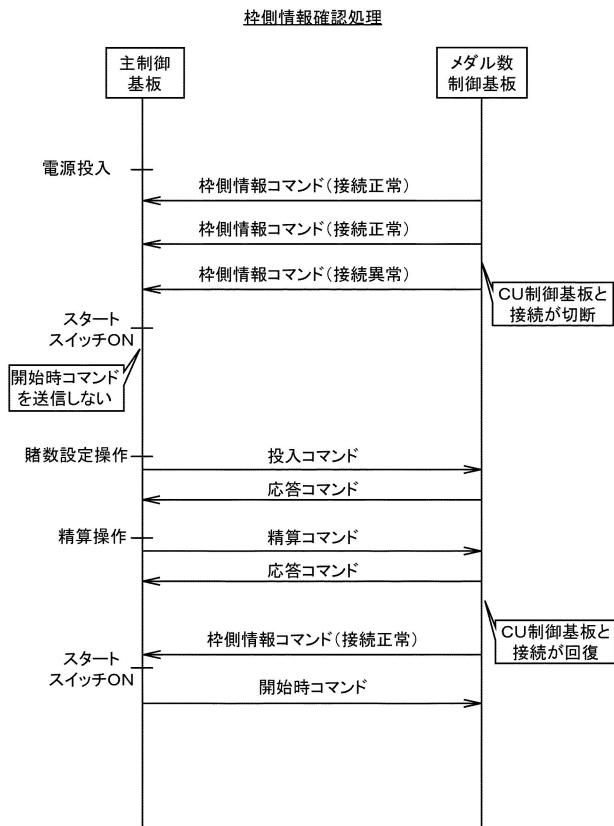
【図5-4】



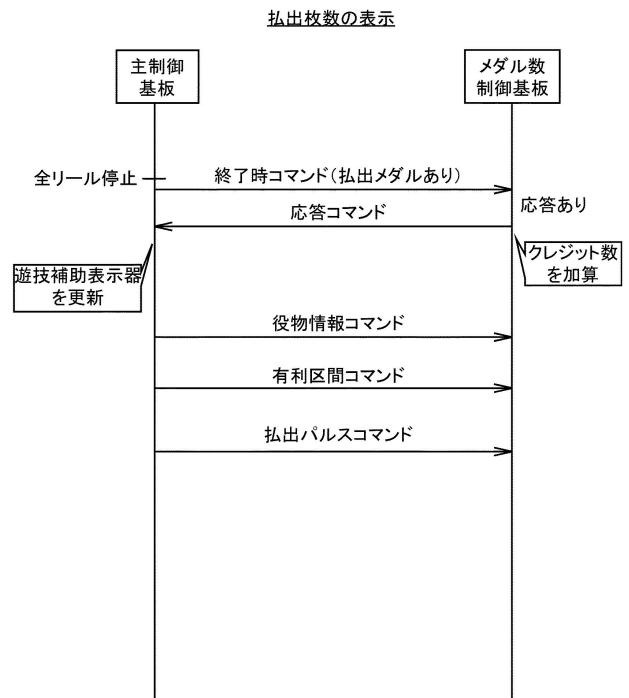
※遊技機設置情報コマンドに基づき、  
通番初期値「137」および加算値「13」を決定

50

【図5-5】



【図5-6】



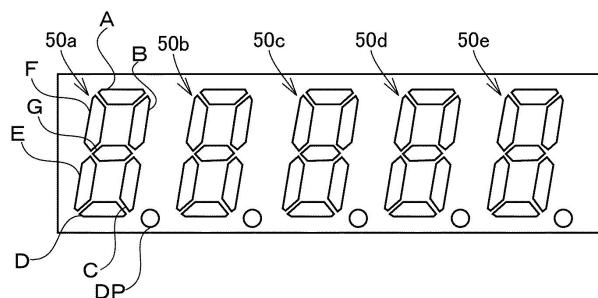
10

20

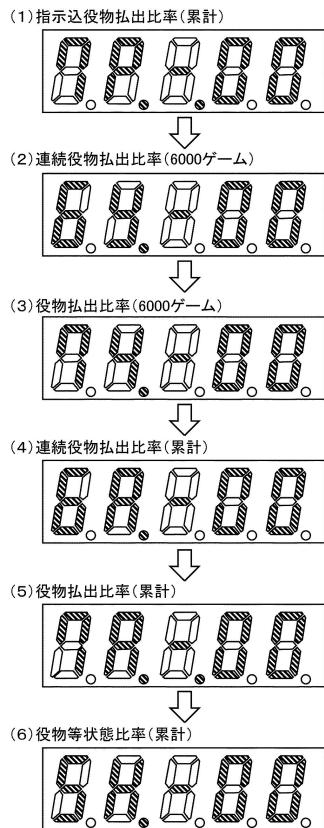
30

40

【図5-7】

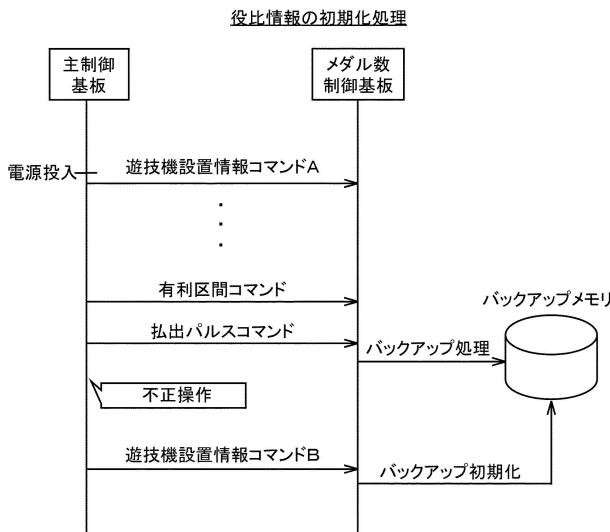


【図5-8】



50

【図59】

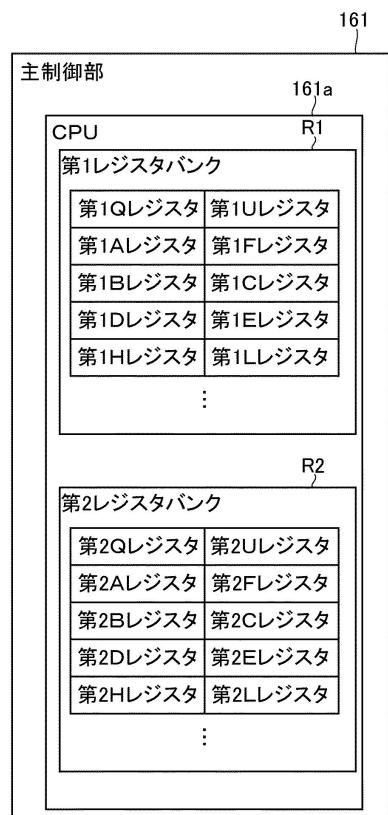


【 図 6 0 】

0000H		遊技プログラム領域
11FFH 1200H		遊技データ領域
1DF3H 1DF4H		未使用領域
1FFFH 2000H		非遊技プログラム領域
24FBH 24FCH	ROM	非遊技データ領域
2594H 2495H E400H E401H		未使用領域
EFFFH		その他領域
F000H	遊技 RAM領域	領域A
F046H		領域B
F047H		領域C
F080H		領域D
F081H F088H F089H		未使用領域/スタック領域
F1CDH F1CEH F2FFH F300H	RAM	領域E
F36EH F35FH F400H F401H		領域F
		未使用領域/スタック領域
FFFFH		その他領域 (内蔵レジスタ領域など)

- ※1:全初期化対象領域・・・領域A~D
- ※2:設定変更終了時初期化対象領域・・・領域B~D
- ※3:BB終了時初期化対象領域・・・領域C~D
- ※4:毎遊技終了時初期化対象領域・・・領域D
- ※5:毎遊技終了時初期化対象領域・・・領域E
- ※6:電源投入時初期化対象領域・・・領域F

【 図 6 1 】



【 図 6 2 】

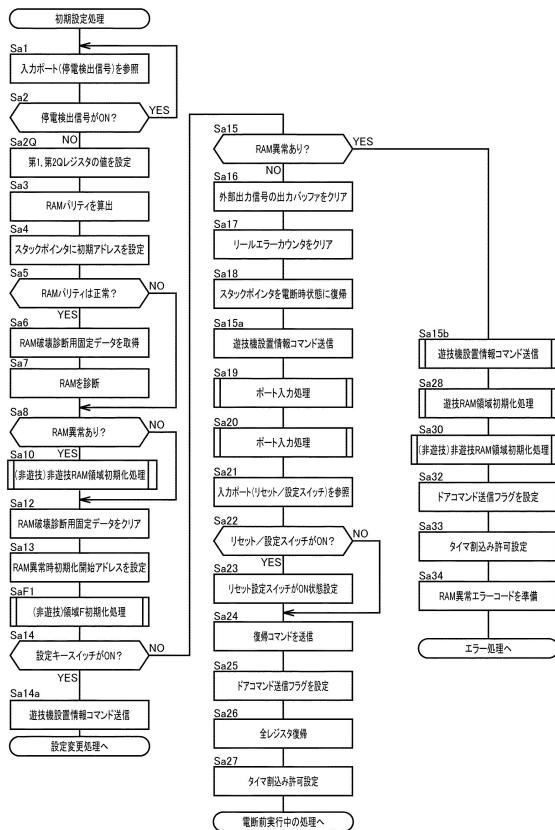


30

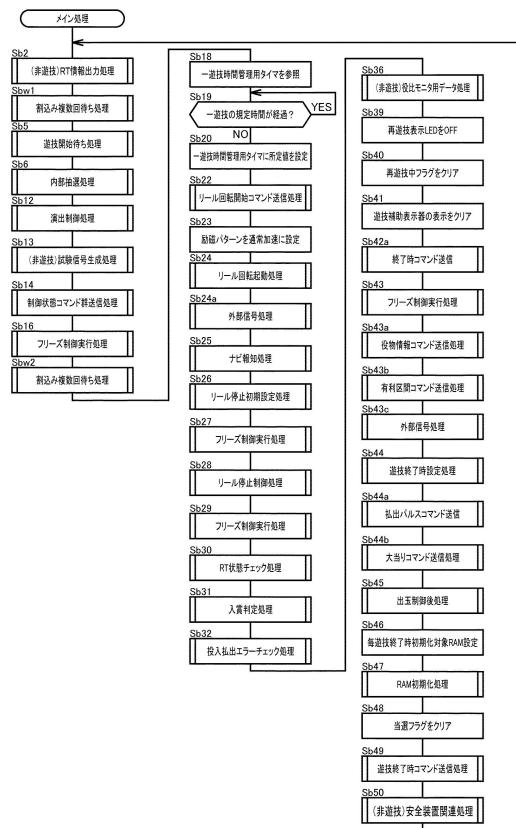
40

50

【 図 6 3 】



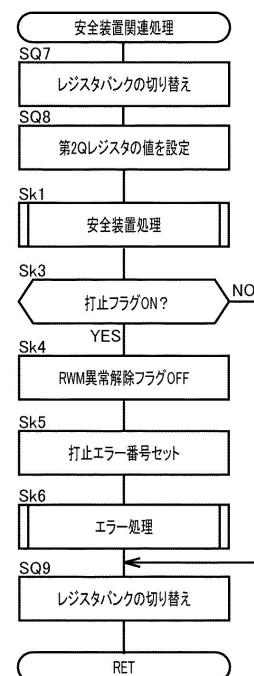
【 図 6 4 】



【 図 6 5 】



【 四 6 6 】



10

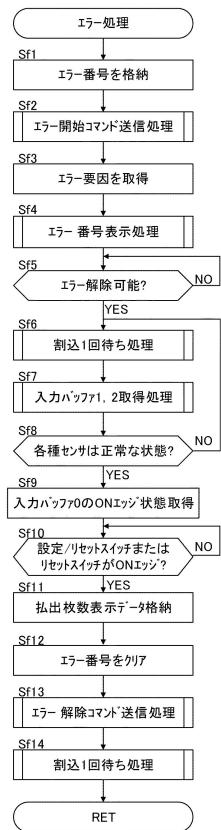
20

30

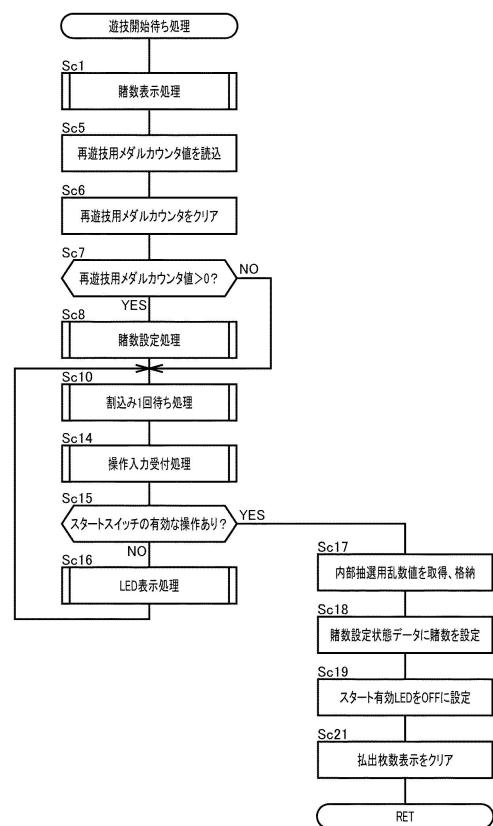
40

50

【図 6 7】



【図 6 8】



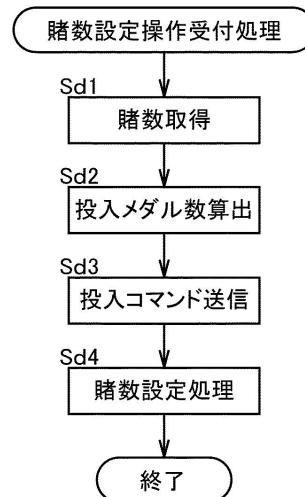
10

20

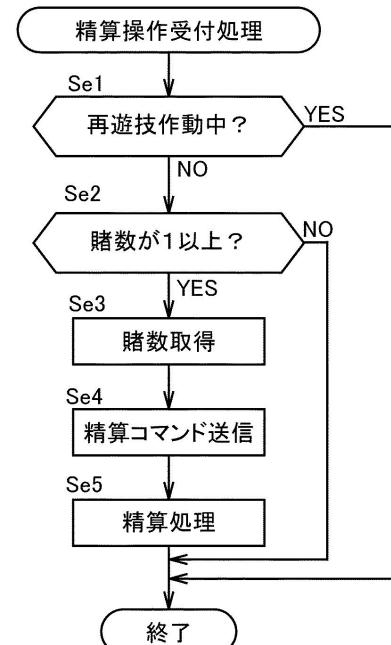
30

40

【図 6 9】

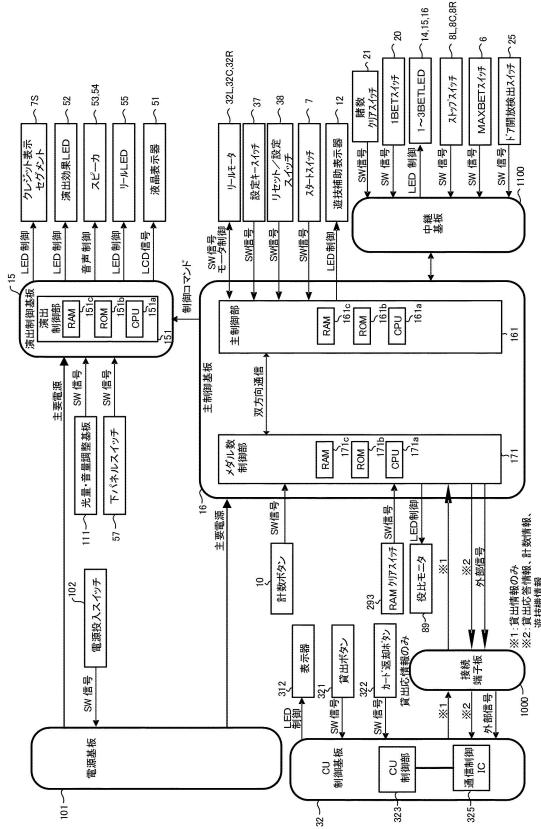


【図 7 0】

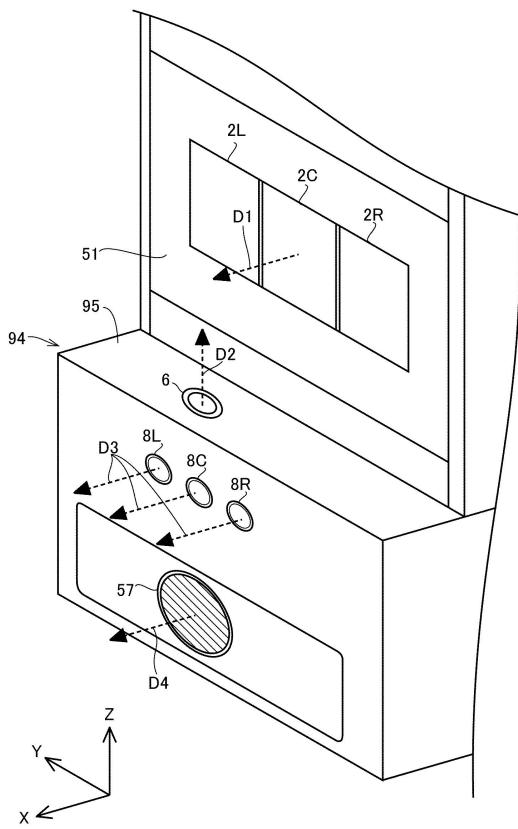


50

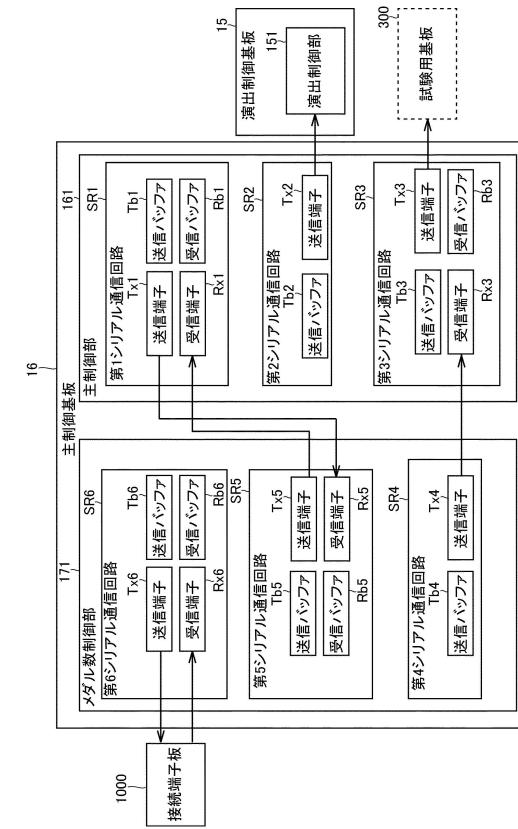
【図 7 1】



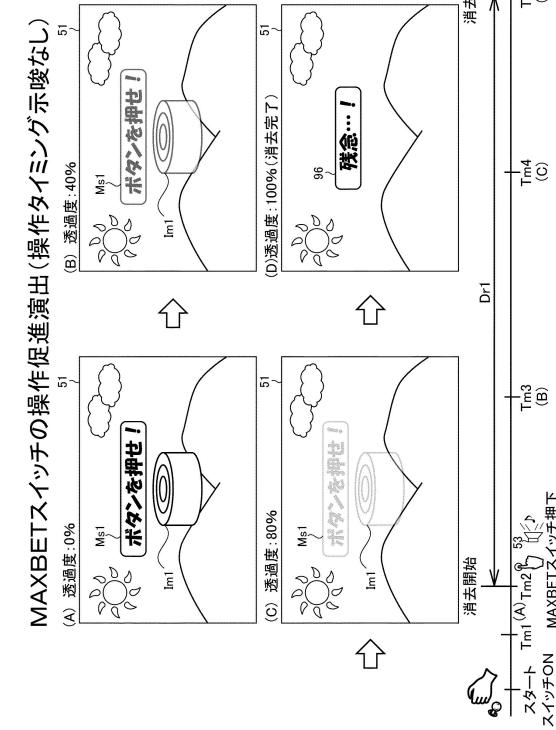
【図 7 3】



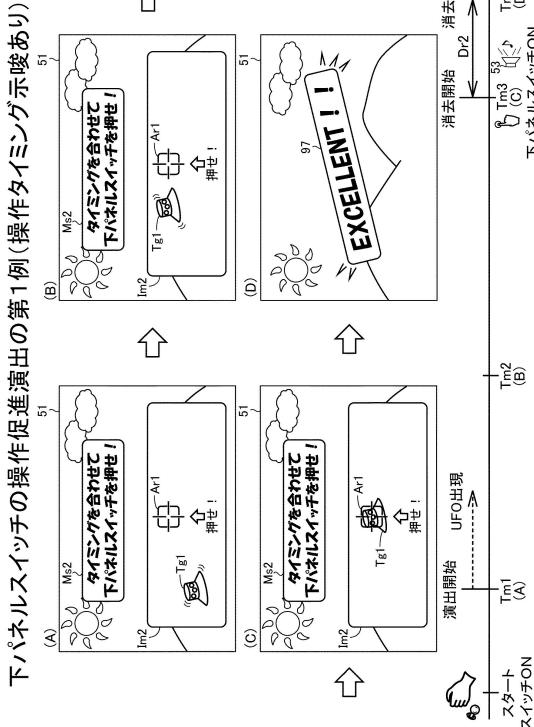
【図 7 2】



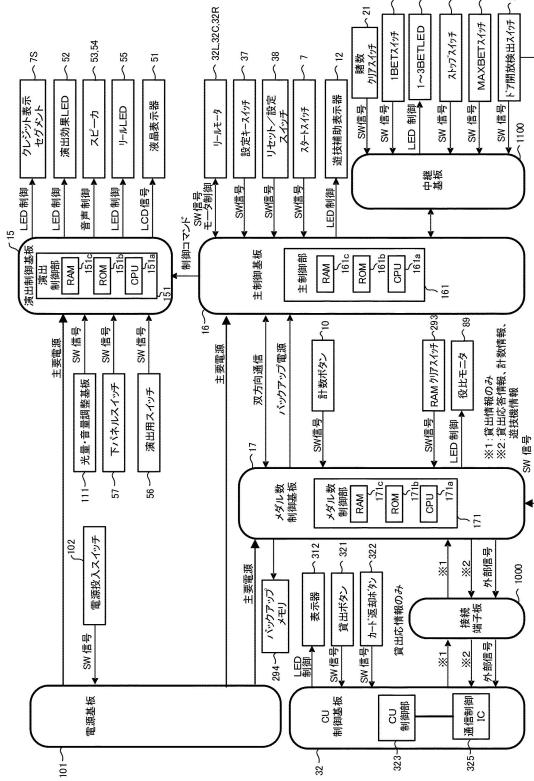
【図 7 4】



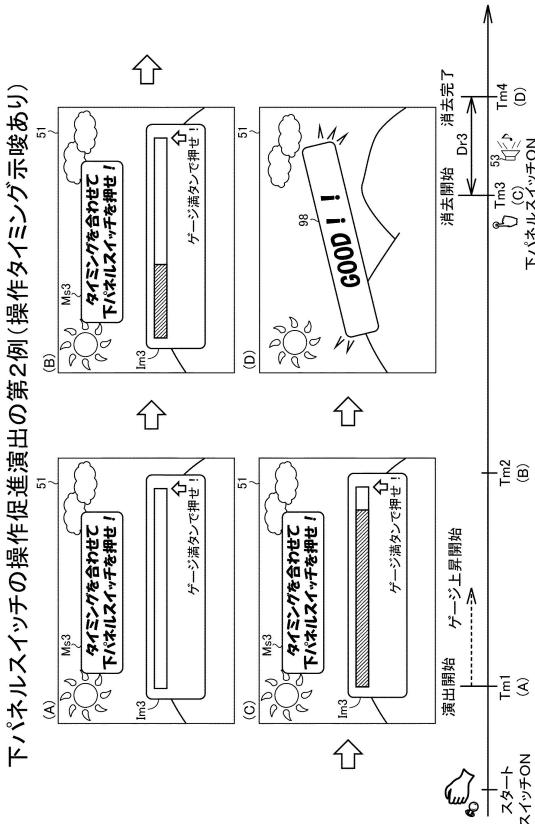
【 図 7 5 】



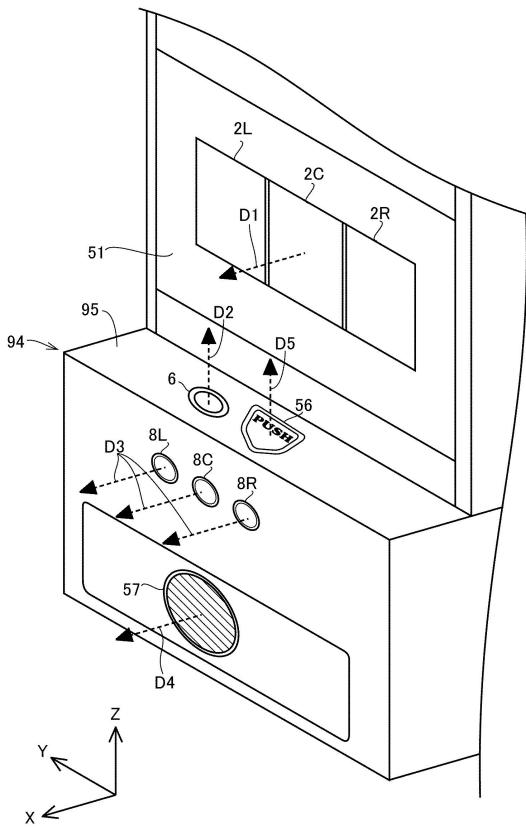
【 図 7 7 】



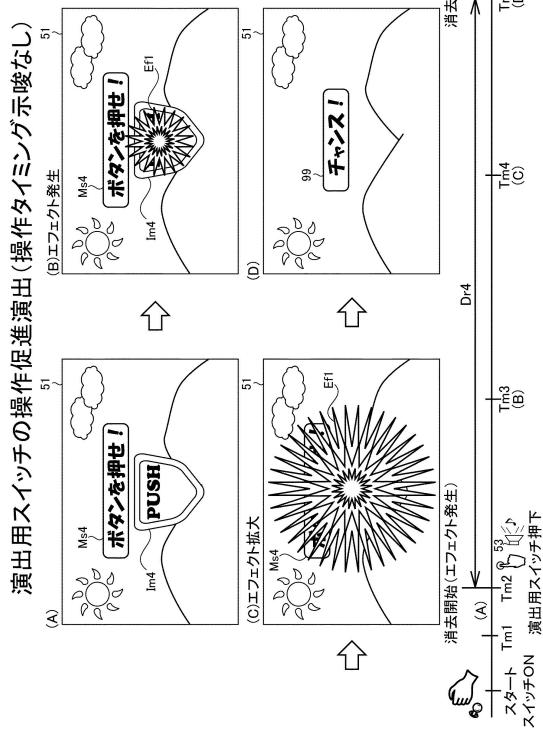
【 図 7 6 】



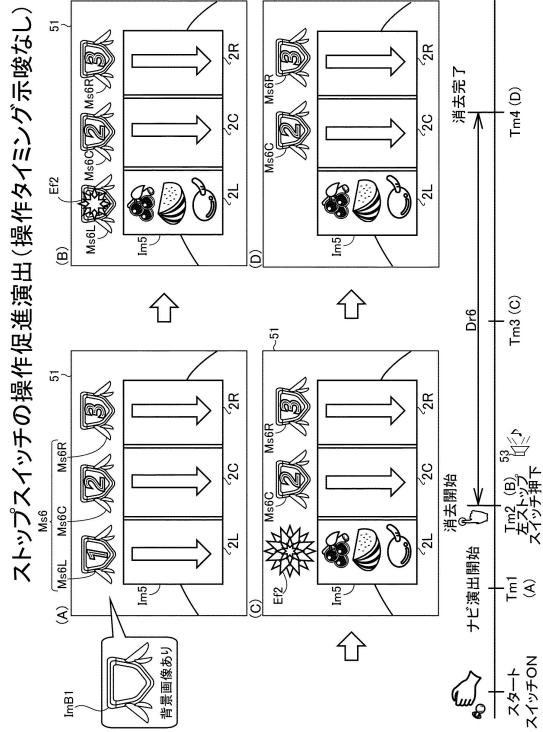
【図 7 8】



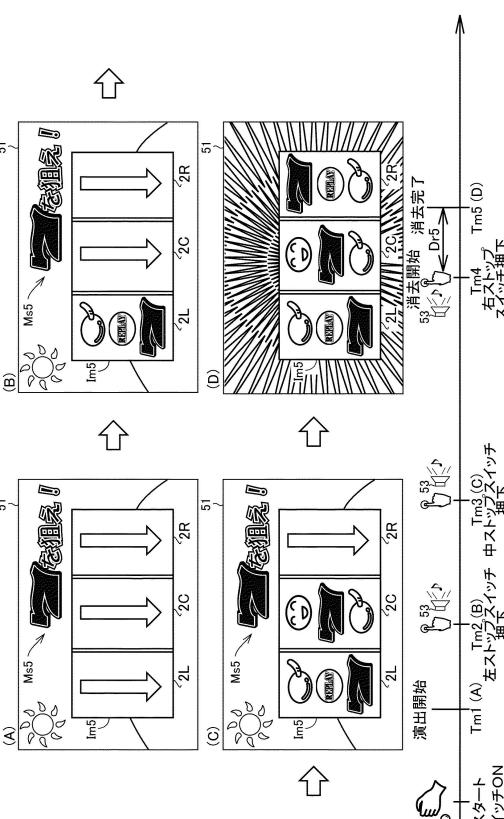
【図 7 9】



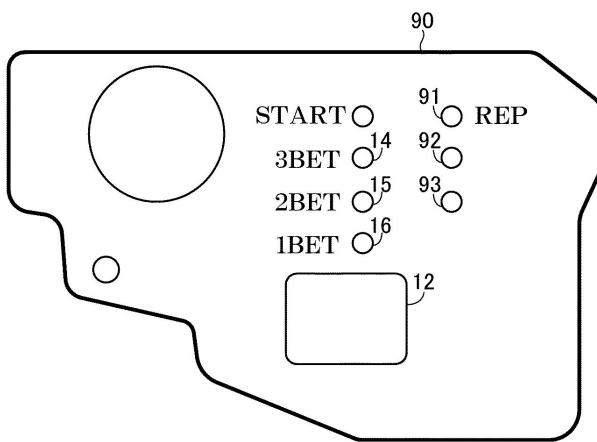
【図 8 1】



【図 8 0】



【図 8 2】



10

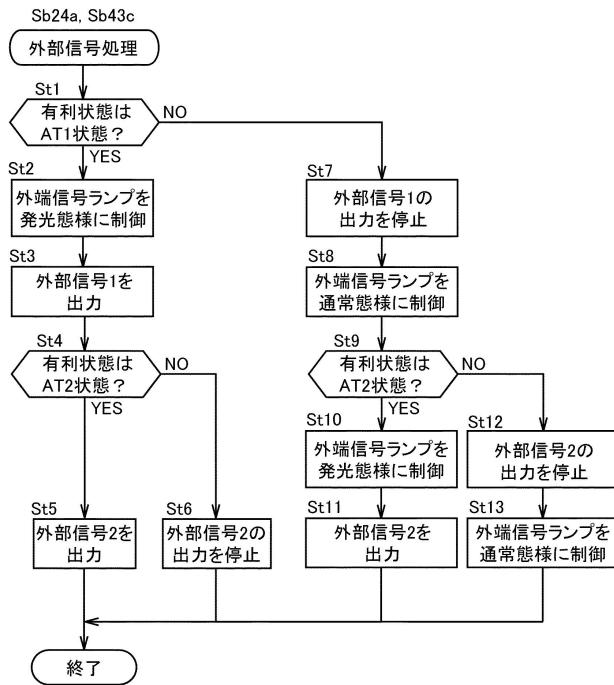
20

30

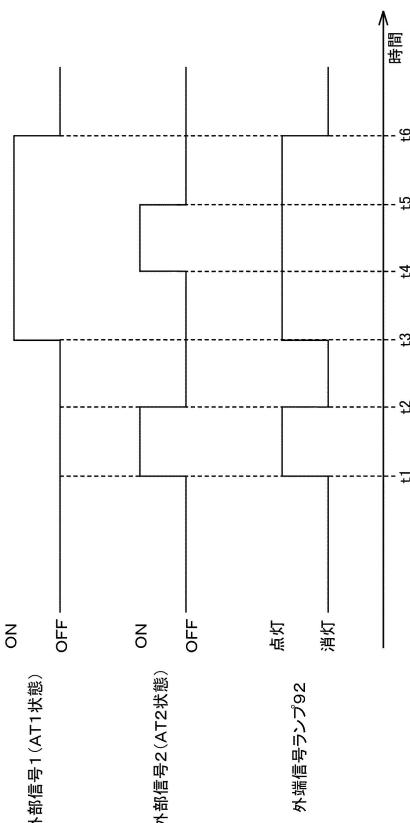
40

50

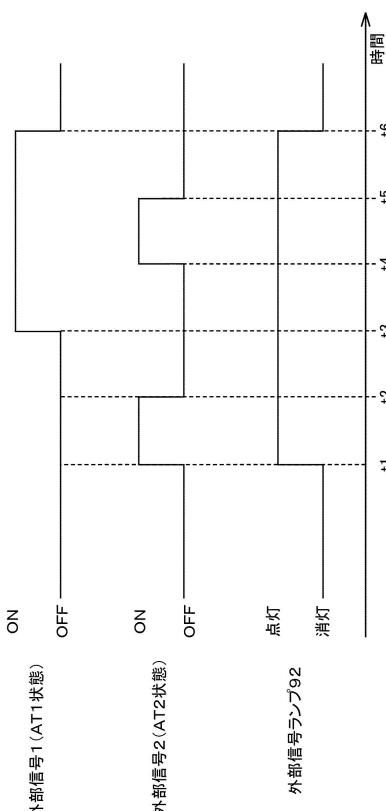
【図 8 3】



【図 8 4】

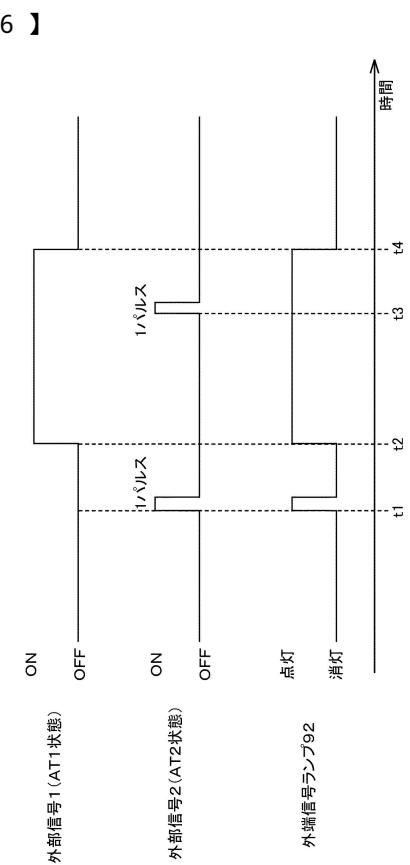


【図 8 5】



外端信号ランプの点灯状様の変形例1

外端信号ランプの点灯状様の変形例2



40

10

30

50