(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7320278号
(P7320278)

(45)発行日　令和5年8月3日(2023.8.3)

(24)登録日　令和5年7月26日(2023.7.26)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０１Ｂ
Ａ６３Ｆ　5/04　６０１Ｃ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ａ
Ａ６３Ｆ　5/04　６１１Ｂ

請求項の数　１　（全240頁）

(21)出願番号　特願2020-214681(P2020-214681)
(22)出願日　令和2年12月24日(2020.12.24)
(65)公開番号　特開2022-100604(P2022-100604A)
(43)公開日　令和4年7月6日(2022.7.6)
審査請求日　令和4年6月15日(2022.6.15)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　110000925
弁理士法人信友国際特許事務所
(72)発明者　菊池 直人
東京都江東区有明３丁目７番２６号
(72)発明者　河岸 弘志
東京都江東区有明３丁目７番２６号
審査官　奈良田 新一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技の進行を制御する主制御部と、

前記主制御部からの指令に応じて演出装置を制御する副制御部と、

前記主制御部に接続され、前記主制御部との間で信号の入力及び／又は出力が可能な複数の周辺装置と、

遊技価値の貯留数を含む情報を表示可能な情報表示装置と、を備え、

前記主制御部は、少なくとも主制御基板と、複数の中継基板とを有し、

前記主制御基板及び複数の前記中継基板のそれぞれは、前記信号の入出力を行う信号入出力部と、所定の通信方式で外部と通信可能な通信部と、外部の表示装置と接続可能であり、当該表示装置の表示動作を駆動可能な表示駆動部と、所定周期で乱数値を更新可能な乱数発生部とを有する入出力通信手段を備え、

前記複数の周辺装置のそれぞれは、前記入出力通信手段の前記信号入出力部に接続可能であり、

前記主制御基板及び前記中継基板との間では、前記主制御基板の前記入出力通信手段の前記通信部と、前記中継基板の前記入出力通信手段の前記通信部とを接続して通信を行うことが可能であり、

前記情報表示装置が接続される所定の前記中継基板の前記入出力通信手段の前記表示駆動部が、前記情報表示装置での前記情報の表示動作を実行可能であり、

前記乱数発生部は、前記乱数値の更新周期である前記所定周期を監視する乱数監視部を

有し、
　前記乱数監視部は、前記乱数値が前記更新周期より長い特定周期以上の期間で更新された場合には異常が発生したと判断し、
　前記乱数監視部は、前記異常が発生した場合にはその旨を示す第１のステータス情報、及び、異常履歴を示す第２のステータス情報をセットし、その後、前記異常が解消された場合には、前記第１のステータス情報をクリアするが、前記第２のステータス情報をクリアせずに電源断まで保持する
　ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、パチスロ機やパチンコ機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
　従来の遊技機において、主制御装置のＣＰＵ（Central Processing Unit）に、入出力ポートや基礎乱数器などを、内部バスを介して接続したものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００９－２６８４８１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、例えば、特許文献１に開示の遊技機では、主制御装置に入出力ポートが設けられているので、主制御装置に、例えば、スタートレバー等の入力機器、及び、リール等の出力機器を配線ケーブル（例えば、ハーネスで接続可能なフラットケーブルと呼ばれるもの）を介して接続する必要がある。それゆえ、従来の遊技機の構成では、基板に接続する配線ケーブルの数が多くなり、主制御装置の基板のサイズが大きくなるという問題があった。また、従来の遊技機の構成では、主制御装置の基板と周辺機器との間の配線ケーブルも長くなるという問題もあった。
【０００５】
　本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、主制御部の基板サイズを小さくするとともに、主制御部及び周辺機器間を接続する配線ケーブルの長さも短くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　上記目的を達成するために、本実施形態に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。
【０００７】
　遊技の進行を制御する主制御部（例えば、後述の主制御部６００）と、
　前記主制御部からの指令に応じて演出装置を制御する副制御部（例えば、後述の副制御部６２０）と、
　前記主制御部に接続され、前記主制御部との間で信号の入力及び／又は出力が可能な複数の周辺装置と、
遊技価値の貯留数を含む情報を表示可能な情報表示装置と、を備え、
　前記主制御部は、少なくとも主制御基板と、複数の中継基板（例えば、後述の回胴装置基板６０２、ドア中継基板６０３）とを有し、
　前記主制御基板及び複数の前記中継基板のそれぞれは、前記信号の入出力を行う信号入出力部（例えば、後述のＰＩＯ回路７０５）と、所定の通信方式で外部と通信可能な通信

部（例えば、後述のシリアルバス通信回路７０１）と、外部の表示装置と接続可能であり、当該表示装置の表示動作を駆動可能な表示駆動部（例えば、後述のＬＥＤ駆動回路７０３）と、所定周期で乱数値を更新可能な乱数発生部（例えば、後述の乱数発生回路７０８）とを有する入出力通信手段（例えば、後述のＨＢ－ＬＳＩ７００）を備え、

前記複数の周辺装置のそれぞれは、前記入出力通信手段の前記信号入出力部に接続可能であり、

前記主制御基板及び前記中継基板との間では、前記主制御基板の前記入出力通信手段の前記通信部と、前記中継基板の前記入出力通信手段の前記通信部とを接続して通信を行うことが可能であり、

前記情報表示装置が接続される所定の前記中継基板の前記入出力通信手段の前記表示駆動部が、前記情報表示装置での前記情報の表示動作を実行可能であり、

前記乱数発生部は、前記乱数値の更新周期である前記所定周期を監視する乱数監視部（例えば、後述の乱数監視回路７３８）を有し、

前記乱数監視部は、前記乱数値が前記更新周期より長い特定周期以上の期間で更新された場合には異常（例えば、後述の「クロック信号周波数の低下」）が発生したと判断し、

前記乱数監視部は、前記異常が発生した場合にはその旨を示す第１のステータス情報、及び、異常履歴を示す第２のステータス情報をセットし、その後、前記異常が解消された場合には、前記第１のステータス情報をクリアするが、前記第２のステータス情報をクリアせずに電源断まで保持する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

上記構成の本発明の遊技機によれば、主制御部の基板サイズを小さくするとともに、主制御部及び周辺機器間を接続する配線ケーブルの長さも短くすることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本実施形態に係る遊技機の外部構造を示す図である。

【図２】本実施形態に係る遊技機の内部構造を示す図である。

【図３】本実施形態に係る遊技機の電気的構成を示すブロック図である。

【図４】本実施形態に係る遊技機の機能フローを説明するための図である。

【図５】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技性を説明するための図である。

【図６】本実施形態に係る第１の遊技機のモードを説明するための図である。

【図７】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図８】本実施形態に係る第１の遊技機の各種テーブルを示す図である。

【図９】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。

【図１０】本実施形態に係る第１の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。

【図１１】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１２】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１３】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１４】本実施形態に係る第１の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。

【図１５】本実施形態に係る第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係を説明するための図である。

【図１６】本実施形態に係る第１の遊技機のリミット処理を説明するための図である。

【図１７】本実施形態に係る第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、図柄コード格納領域の構成を示す図である。

【図１８】本実施形態に係る第１の遊技機の持越役格納領域の構成を示す図である。

【図１９】本実施形態に係る第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の構成を示す図である。

【図２０】本実施形態に係る第１の遊技機のモードフラグ格納領域の構成を示す図である。

【図２１】本実施形態に係る第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の構成を示す図

である。
【図２２】本実施形態に係る第１の遊技機の押下順序格納領域の構成を示す図である。
【図２３】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される電源投入時処理を示すフローチャートである。
【図２５】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるメダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャートである。
【図２６】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される内部抽籤処理を示すフローチャートである。
【図２７】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技開始時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図２８】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技開始時処理を示すフローチャートである。
【図２９】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行されるリール停止制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される遊技終了時状態制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される有利区間中遊技終了時処理を示すフローチャートである。
【図３２】本実施形態に係る第１の遊技機の主制御回路により実行される定期割込処理を示すフローチャートである。
【図３３】本実施形態に係る遊技機の副制御回路により実行されるサブ側制御処理の概要を示すフローチャートである。
【図３４】本実施形態に係るメダルレス遊技機の構成例を示す図である。
【図３５】本実施形態に係る遊技機の主制御基板の構成例を示す図である。
【図３６】本実施形態に係る第２の遊技機の外部構造を示す図である。
【図３７】本実施形態に係る第２の遊技機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３８】本実施形態に係る第２の遊技機のＲＴ状態の遷移を説明するための図である。
【図３９】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄配置テーブルを示す図である。
【図４０】本実施形態に係る第２の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図４１】本実施形態に係る第２の遊技機の内部抽籤テーブルを示す図である。
【図４２】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４３】本実施形態に係る第２の遊技機の図柄組合せテーブルを示す図である。
【図４４】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（一般中（非内部中））を説明するための図である。
【図４５】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（一般中（非内部中））を説明するための図である。
【図４６】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（ＲＢ内部中）を説明するための図である。
【図４７】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（ＲＢ内部中）を説明するための図である。
【図４８】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（ＢＢ内部中）を説明するための図である。
【図４９】本実施形態に係る第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係（ＢＢ内部中）を説明するための図である。
【図５０】本実施形態に係る第２の遊技機の遊技性を説明するための図である。
【図５１】本実施形態に係る第２の遊技機の高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーンのテーブル一覧表である。
【図５２】本実施形態に係る第２の遊技機の高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーンのテーブルと

ゾーンの対応表である。
【図５３】本実施形態に係る第２の遊技機の連チャンゾーンのテーブル一覧表である。
【図５４】本実施形態に係る第２の遊技機のテーブル種別抽籤テーブル（ＲＴ０）を示す図である。
【図５５】本実施形態に係る第２の遊技機のテーブル種別抽籤テーブル（ＲＴ０以外）を示す図である。
【図５６】本実施形態に係る第２の遊技機のテーブル種別抽籤テーブル（ＲＢ作動中）を示す図である。
【図５７】本実施形態に係る第２の遊技機のテーブル種別抽籤テーブル（ＢＢ作動中）を示す図である。
【図５８】本実施形態に係る第２の遊技機のゾーンとＭＡＰレベルの対応表である。
【図５９】本実施形態に係る第２の遊技機のＭＡＰレベルと疑似ボーナスの当籤率の対応表である。
【図６０】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン０（テーブルＡ）を示す図である。
【図６１】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン０（テーブルＢ）を示す図である。
【図６２】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン０（テーブルＣ）を示す図である。
【図６３】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン０（テーブルＤ）を示す図である。
【図６４】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン０（テーブルＥ）を示す図である。
【図６５】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン１（テーブルＡ）を示す図である。
【図６６】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン１（テーブルＢ）を示す図である。
【図６７】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン１（テーブルＣ）を示す図である。
【図６８】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン１（テーブルＤ）を示す図である。
【図６９】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン１（テーブルＥ）を示す図である。
【図７０】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン２（テーブルＡ）を示す図である。
【図７１】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン２（テーブルＢ）を示す図である。
【図７２】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン２（テーブルＣ）を示す図である。
【図７３】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン２（テーブルＤ）を示す図である。
【図７４】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン２（テーブルＥ）を示す図である。
【図７５】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン３（テーブルＡ）を示す図である。
【図７６】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン３（テーブルＢ）を示す図である。
【図７７】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン３（テーブルＣ）を示す図である。
【図７８】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン３（テーブ

ルＤ）を示す図である。
【図７９】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン３（テーブルＥ）を示す図である。
【図８０】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン４（テーブルＡ）を示す図である。
【図８１】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン４（テーブルＢ）を示す図である。
【図８２】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン４（テーブルＣ）を示す図である。
【図８３】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン４（テーブルＤ）を示す図である。
【図８４】本実施形態に係る第２の遊技機の通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン４（テーブルＥ）を示す図である。
【図８５】本実施形態に係る第２の遊技機の連チャンゾーンマップ抽籤テーブル（テーブルＦ）を示す図である。
【図８６】本実施形態に係る第２の遊技機の連チャンゾーンマップ抽籤テーブル（テーブルＧ）を示す図である。
【図８７】本実施形態に係る第２の遊技機の連チャンゾーンマップ抽籤テーブル（テーブルＨ）を示す図である。
【図８８】本実施形態に係る第２の遊技機の連チャンゾーンマップ抽籤テーブル（テーブルＩ）を示す図である。
【図８９】本実施形態に係る第２の遊技機のマップ０時強制前兆突入抽籤テーブルを示す図である。
【図９０】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数抽籤テーブルを示す図である。
【図９１】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル０）を示す図である。
【図９２】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル１）を示す図である。
【図９３】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル２）を示す図である。
【図９４】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル３）を示す図である。
【図９５】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル４）を示す図である。
【図９６】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル５）を示す図である。
【図９７】本実施形態に係る第２の遊技機の強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル６）を示す図である。
【図９８】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（テーブル種別無し）を示す図である。
【図９９】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル０）を示す図である。
【図１００】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル１）を示す図である。
【図１０１】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル２）を示す図である。
【図１０２】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル３）を示す図である。
【図１０３】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル４）を示す図である。

【図１０４】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル５）を示す図である。
【図１０５】本実施形態に係る第２の遊技機の通常ＡＴ抽籤テーブル（ＭＡＰレベル６）を示す図である。
【図１０６】本実施形態に係る第２の遊技機のＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０７】本実施形態に係る第２の遊技機のフェイク前兆中ＡＴ抽籤テーブルを示す図である。
【図１０８】本実施形態に係る第２の遊技機の本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブル（ＲＥＧ）を示す図である。
【図１０９】本実施形態に係る第２の遊技機の本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブル（ＢＩＧ）を示す図である。
【図１１０】本実施形態に係る第２の遊技機のＡＴ種別抽籤テーブル（連チャンゾーン）を示す図である。
【図１１１】本実施形態に係る第２の遊技機のＡＴ種別抽籤テーブル（２００Ｇ以降）を示す図である。
【図１１２】本実施形態に係る第２の遊技機のＡＴ種別抽籤テーブル（特殊ＯＮ時）を示す図である。
【図１１３】本実施形態に係る第２の遊技機のＡＴ種別抽籤テーブル（１－１００Ｇ）を示す図である。
【図１１４】本実施形態に係る第２の遊技機のＡＴ種別抽籤テーブル（１０１－２００Ｇ）を示す図である。
【図１１５】本実施形態に係る第２の遊技機の中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブル（通常）を示す図である。
【図１１６】本実施形態に係る第２の遊技機の中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブル（連チャンゾーン）を示す図である。
【図１１７】本実施形態に係る第２の遊技機の通常の演出パターンを説明する図である。
【図１１８】本実施形態に係る第２の遊技機のチェリーナビ抽籤に当籤した場合の演出パターンを説明する図である。
【図１１９】本実施形態に係る第２の遊技機の状態遷移処理のタイミングを説明するための簡略図である。
【図１２０】本実施形態に係る第２の遊技機の特殊書き換え抽籤テーブル（特殊ＯＦＦ）を示す図である。
【図１２１】本実施形態に係る第２の遊技機の特殊書き換え抽籤テーブル（特殊ＯＮ）を示す図である。
【図１２２】本実施形態に係る第２の遊技機のチェリーナビ抽籤テーブル（特殊ＯＦＦ）を示す図である。
【図１２３】本実施形態に係る第２の遊技機のチェリーナビ抽籤テーブル（特殊ＯＮ）を示す図である。
【図１２４】本実施形態に係る第３の遊技機の制御系の構成を示すブロック図である。
【図１２５】本実施形態に係る第３の遊技機が通常（メダルレスでない）の遊技機である場合に用いられる情報表示装置の一構成例を示す図である。
【図１２６】本実施形態に係る第３の遊技機がメダルレス遊技機である場合に用いられる情報表示装置の一構成例を示す図である。
【図１２７】本実施形態に係る第３の遊技機で用いられるＨＢ－ＬＳＩの内部構成を示すブロック図である。
【図１２８】本実施形態に係る第３の遊技機で用いられるＨＢ－ＬＳＩの非同期シリアル通信回路の内部構成を示すブロック図である。
【図１２９】本実施形態に係る第３の遊技機の非同期シリアル通信回路内のステータス監視回路に設けられたステータスレジスタＴ及びステータスレジスタＲにセットされる情報

の内容を示す図である。
【図１３０】本実施形態に係る第３の遊技機で用いられるＨＢ－ＬＳＩの乱数発生回路の内部構成を示すブロック図である。
【図１３１】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御基板の内部構成を示すブロック図である。
【図１３２】本実施形態に係る第３の遊技機の回胴装置基板の内部構成を示すブロック図である。
【図１３３】本実施形態に係る第３の遊技機のドア中継基板の内部構成を示すブロック図である。
【図１３４】本実施形態に係る第３の遊技機の副制御部の内部構成を示すブロック図である。
【図１３５】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御部及び副制御部間におけるコマンドデータの送信態様を示す図である。
【図１３６】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御部及び副制御部間におけるコマンドデータの送信態様の変形例を示す図である。
【図１３７】本実施形態に係る第３の遊技機において、主制御部から副制御部に送信されるコマンドデータの構成例を示す図である。
【図１３８】本実施形態に係る第３の遊技機において、主制御部から副制御部に送信されるコマンドデータに対して行われるＤＬＥ制御の概要を説明するための図である。
【図１３９】本実施形態に係る第３の遊技機において、主制御部から副制御部に送信されるコマンドデータに対してＤＬＥ制御が行われない場合のコマンドデータの構成例を示す図である。
【図１４０】本実施形態に係る第３の遊技機において、主制御部から副制御部に送信されるコマンドデータに対してＤＬＥ制御が行われた場合のコマンドデータの構成例を示す図である。
【図１４１】従来の遊技機の主制御部により実行される通信データ格納処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４２】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御部により実行される通信データ格納処理の実施例１を示すフローチャートである。
【図１４３】本実施形態に係る第３の遊技機の主制御部により実行される通信データ格納処理の実施例２を示すフローチャートである。
【図１４４】本実施形態に係る第３の遊技機において、主制御部内の基板間で伝送されるデータの構成例１を示す図である。
【図１４５】本実施形態に係る第３の遊技機において、主制御部内の基板間で伝送されるデータの構成例２を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、図面を参照して、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、本実施形態では、遊技機としてパチスロ機を例に挙げて説明する。
【００１１】
［１．パチスロ機の構造］
まず、図１及び図２を参照して、パチスロ機１の構造について説明する。なお、図１は、パチスロ機１の外部構造を示す図であり、図２は、パチスロ機１の内部構造を示す図である。また、説明の便宜上、以下の外部構造の説明において、内部構造の一部を説明する場合があり、内部構造の説明において、外部構造の一部を説明する場合がある。
【００１２】
［１－１．外部構造］
［１－１－１．筐体］
パチスロ機１は、矩形箱状の筐体２により構成されている。また、筐体２は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前

面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤとを有している。

【００１３】

キャビネットＧは、中間支持板Ｇ１と、左右一対の側面壁Ｇ２と、背面壁Ｇ３と、上面壁Ｇ４と、底面壁Ｇ５とを有している。なお、図１及び図２においては、背面壁Ｇ３及び底面壁Ｇ５の図示を省略している。また、キャビネットＧの上面壁Ｇ４には、左右方向に所定の間隔を空けて、上下方向に貫通する２つの開口Ｇ４ａが形成されている。そして、この２つの開口Ｇ４ａそれぞれを塞ぐように木製の板部材Ｇ４ｂが上面壁Ｇ４に取付けられている。

【００１４】

なお、板部材Ｇ４ｂは、パチスロ機１を遊技店に設置する際に遊技島（不図示）に固定するために用いられるが、このような固定の方法が確保される限り、金属材や樹脂材で構成することもできるし、上面壁Ｇ４と一体に形成することもできる。また、キャビネットＧについて一定の強度が確保される限り、各構成部材の一部又は全部を木材や樹脂材で構成することもできる。

【００１５】

また、キャビネットＧは、その内部において、中間支持板Ｇ１を挟んで上側に、前方に開口する上側開口部Ｇ１０１が形成されており、中間支持板Ｇ１を挟んで下側に、前方に開口する下側開口部Ｇ１０２が形成されている。すなわち、キャビネットＧ内は、中間支持板Ｇ１を挟んで上部空間と下部空間とに仕切られており、中間支持板Ｇ１は、キャビネットＧ内を上部空間と下部空間とに仕切る仕切板として機能している。上部空間は、キャビネットＧ内の上ドア機構ＵＤの後側となる空間であり、後述のメイン表示装置２１０等が収容される。また、下部空間は、キャビネットＧ内の下ドア機構ＤＤの後側となる空間であり、後述のリールユニットＲＵや主制御基板７１等が収容される。

【００１６】

なお、キャビネットＧは、必ずしも中間支持板Ｇ１を含んで構成されていなくともよい。すなわち、キャビネットＧ内において各装置等が適切に収容される限り、上部空間と下部空間を仕切らない構成としてもよい。また、キャビネットＧは、単に「箱体」や「本体」と称することもできるし、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを支持、あるいは固定する枠体として機能するため、「本体枠」、「支持体」、「支持枠」、あるいは「固定枠」等と称することもできる。

【００１７】

［１－１－２．前面扉］

上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、キャビネットＧの開口の形状及び大きさに対応するように形成され、キャビネットＧにおける開口の上部空間及び下部空間を閉塞可能に設けられている。すなわち、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、パチスロ機１の前面側に設けられた前面扉（フロントドア）として機能している。

【００１８】

また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤのそれぞれは、例えば、左側の側面壁Ｇ２に設けられたヒンジ等の開閉機構（不図示）によって、キャビネットＧに対して開閉自在に取付けられている。なお、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤのいずれか一方については上述の開閉機構によって開閉自在とし、他方については一方のドア機構が開放状態となったときにのみ着脱可能となるように構成することもできる。

【００１９】

上ドア機構ＵＤは、その中央部に設けられた演出表示窓ＵＤ１と、演出表示窓ＵＤ１の上部に設けられた上部ランプ２３とを有している。演出表示窓ＵＤ１は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、その背面側に設けられた後述のメイン表示装置２１０を構成するスクリーン装置Ｃに表示された演出画像を視認可能としている。なお、本実施形態では、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を、メイン演出表示部２１として説明する場合がある。

【００２０】
　下ドア機構ＤＤは、その上部の略中央部に設けられたメイン表示窓４と、メイン表示窓４の背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたリールユニットＲＵとを有している。
【００２１】
　リールユニットＲＵは、３個のリール３Ｌ（左リール），３Ｃ（中リール），３Ｒ（右リール）を主体に構成されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、例えば、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のリール帯から構成され、リール帯には、複数（例えば、２０個）の図柄がリールの回転方向に沿って所定の間隔を空けて描かれている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。メイン表示窓４は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの周面上の図柄について少なくとも一部（例えば、３個）を視認可能としている。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内部には、少なくともメイン表示窓４から図柄が視認される位置に光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるリールランプ）が設けられ、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。
【００２２】
　また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の左側に設けられたサブ演出表示部２２と、メイン表示窓４の右側に設けられた演出用ボタン１０ｂとを有している。サブ演出表示部２２は、後述のサブ表示装置２２０に表示された演出画像を表示する。なお、サブ演出表示部２２をタッチパネルとして構成し、演出表示を行う機能のみならず、演出用ボタンの１つとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ｂは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。
【００２３】
　また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４の下方に形成された略水平面の台座部において、左側に設けられたＭＡＸベットボタン６ａ，１ベットボタン６ｂ，精算ボタン９と、略中央部に設けられた演出用ボタン１０ａと、右側に設けられたメダル投入口５とを有している。
【００２４】
　ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂは、パチスロ機１の内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者の遊技操作（ベット操作。「投入操作」や「掛け操作」等と称することもできる）を受付ける操作部である。ＭＡＸベットボタン６ａが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数（例えば、３枚）未満であり、クレジットされているメダルがその差分以上ある場合には、最大ベット数のメダルがベットされる。一方、クレジットされているメダルがその差分以上ない場合には、メダルはベットされない。また、１ベットボタン６ｂが操作された場合、現在のベット数が最大ベット数未満であり、クレジットされているメダルが１枚以上ある場合には、１枚のメダルがベットされる。
【００２５】
　精算ボタン９は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の遊技操作（精算操作）を受付ける操作部である。なお、クレジットされているメダルがない状態で精算ボタン９が操作された場合、投入され、あるいは払出されるメダルに関し、クレジット可能数（例えば、５０枚）の範囲内において、当該メダルをクレジットするクレジットモード（Ｃモード）と、当該メダルをクレジットしないペイモード（Ｐモード）とのいずれかのモードを選択可能とするための遊技者の遊技操作（Ｃ／Ｐモード選択操作）を受付可能としてもよい。すなわち、精算ボタン９をいわゆるＣ／Ｐボタンとして機能させることもできる。演出用ボタン１０ａは、遊技者の演出用の操作（演出操作）を受付ける操作部である。
【００２６】

メダル投入口５は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受入れる。受入れたメダルは、後述のセレクタ３１によって検出されるとともに、適正なメダルであるか否かが判定される。受入れた１枚のメダルが適正なものでない場合、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。また、受入れた１枚のメダルが適正なものである場合、現在のベット数が最大ベット数未満である場合には、１枚のメダルがベットされる。現在のベット数が最大ベット数であり、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達していない場合には、１枚のメダルがクレジットされる。一方、クレジットされているメダルがクレジット可能数に到達している場合には、受入れたメダルが後述のメダル払出口１１から返却される。

【００２７】

また、下ドア機構ＤＤは、メイン表示窓４と上述の台座部との間に設けられた情報表示装置１４を有している。情報表示装置１４は、複数のランプ（ＬＥＤ）や７セグメントＬＥＤを含んで構成され、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する。

【００２８】

また、下ドア機構ＤＤは、上述の台座部の下方において、左側に設けられたスタートレバー７と、略中央部に設けられた３個のストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒと、右側に設けられた施錠機構１５とを有している。スタートレバー７は、所定の角度範囲で傾動自在に取付けられ、遊技を開始させるための遊技者の遊技操作（開始操作）を受付ける操作部である。各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の遊技操作（停止操作）を受付ける操作部である。

【００２９】

施錠機構１５は、例えば、キーシリンダー錠から構成され、下ドア機構ＤＤが閉鎖状態であるとき、遊技店側の管理者（例えば、遊技店の店員等。以下同じ）が鍵穴にドアキー（不図示）を挿入した状態で右に回すと解錠し、下ドア機構ＤＤが開放状態となる。なお、施錠機構１５には、ドア機構の開閉を管理する機能のみならず、リセットスイッチとしての機能をもたせてもよい。例えば、遊技店側の管理者が鍵穴にドアキーを挿入した状態で左に回した場合には、後述のリセットスイッチ５３と同様のリセット操作を検出可能としてもよい。また、本実施形態では、下ドア機構ＤＤが開放状態となったとき、これに連動して上ドア機構ＵＤも開放状態となるように構成することもできるし、上ドア機構ＵＤに対応する施錠機構を別途設けるようにし、それぞれ独立して開閉を管理可能とすることもできる。

【００３０】

また、下ドア機構ＤＤは、その下部の中央部に設けられた腰部パネル１３と、腰部パネル１３の下方に設けられたメダル受皿１２と、メダル受皿１２の上方に設けられたメダル払出口１１と、メダル払出口１１の左右に設けられた透音孔２４ａ，２４ｂとを有している。

【００３１】

腰部パネル１３は、例えば、機種の名称を表すロゴやモチーフを表すキャラクタ等の機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれる腰部ランプ）から構成される。メダル受皿１２は、メダル払出口１１から払出されたメダルを貯留する。メダル払出口１１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出する。なお、メダル払出口１１から排出されるメダルは、後述のホッパー装置３２から払出されたものと、後述のセレクタ３１からキャンセルシュート（不図示）を通って返却されたものとがある。透音孔２４ａ，２４ｂは、それぞれの背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたスピーカ３５ａ，３５ｂ（スピーカ３５ａは図２において符号省略）から出力される効果音やＢＧＭ等の音声をパチスロ機１の前面側に向かって透過する。

【００３２】

なお、本実施形態では、キャビネットＧ内が上部空間と下部空間とに仕切られているこ

とに対応して上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤを設けることとしているが、キャビネットＧにおける開口を適切に開閉可能とする限り、単一のドア機構として構成することもできるし、３つ以上のドア機構として構成することもできる。また、前後方向に二重に構成されたドア機構（例えば、外扉と内扉等）として構成することもできる。また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤは、単に「扉」や「ドア」と称することもできるし、キャビネットＧにおける開口を開閉可能とする部材として機能するため、「開閉部材」、「扉部材」、あるいは「ドア部材」等と称することもできる。

【００３３】

［１－１－３．変動表示部］

上述のとおり、パチスロ機１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びメイン表示窓４を備える。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、スタートレバー７が操作されると（遊技者によって開始操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒが駆動制御されることにより回転を開始する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が変動表示される。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒは、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されると（遊技者によって停止操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒが駆動制御されることによりそれぞれの回転を停止する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が停止表示される。

【００３４】

すなわち、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ及びメイン表示窓４は、複数の図柄を複数列に変動表示（及び停止表示）可能な変動表示部（手段）、あるいは複数の図柄を変動表示（及び停止表示）可能な複数の変動表示部（手段）を構成する。なお、変動表示部（手段）は、「図柄表示部（手段）」や「可変表示部（手段）」等と称することもできる。また、図柄は、「絵柄」や「柄」等と称することもできるし、遊技者が視認により識別可能な情報であればよいことから、その意味において「識別情報」等と称することもできる。

【００３５】

また、メイン表示窓４は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が停止されたとき、それぞれについて連続して配置された３個の図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、メイン表示窓４は、各列において上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）を表示する（メイン表示窓４の枠内には、３行×３列の態様で図柄が表示される）。なお、メイン表示窓４は、「図柄表示領域」や「窓部」等と称されることがある。

【００３６】

また、メイン表示窓４には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示されたか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓４が３行×３列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大２７通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの一又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。

【００３７】

なお、例えば、リール３Ｌの中段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの中段領域を結ぶラインは「センターライン」、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの上段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶラインは「トップライン」、リール３Ｌの下段領域、リール３Ｃの下段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶラインは「ボトムライン」、リール３Ｌの下段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの上段領域を結ぶラインは「クロスアップライン」、リール３Ｌの上段領域、リール３Ｃの中段領域、及びリール３Ｒの下段領域を結ぶラインは「クロスダウンライン」等と称され、これらは各列の各領域を一直線で結ぶラインであることから、これらのうちの一又は複数通りのラインが有効ラインとして定義されることが多い。もっとも、上述のとおり、各列の各領域を折れ線で結

ぶ、いわゆる変則ラインを有効ラインとして定義することもできる。

【００３８】

また、有効ラインが有効化されるためには、遊技者の開始操作に先立って、今回の遊技に必要な分の（遊技開始可能枚数分の）メダルがベットされている必要があるが、有効化される有効ライン数は、ベット数にかかわらず同じであってもよいし、ベット数に応じて変動してもよい。例えば、上述の「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」の３通りのラインが有効ラインとして定義されているとした場合、前者の場合には、ベット数が１～３のいずれであっても「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。一方、後者の場合には、ベット数が１であれば「センターライン」のみが有効化され、ベット数が２であれば「センターライン」及び「トップライン」が有効化され、ベット数が３（最大ベット数）であれば「センターライン」、「トップライン」、及び「ボトムライン」が有効化されるようにする。

【００３９】

なお、本実施形態では、変動表示部が、３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒと、各列において３個ずつの図柄を表示可能とするメイン表示窓４とを有することで、３行×３列の態様で図柄を表示するものとしていたが、変動表示部における図柄表示態様はこれに限られない。例えば、リール数を１個、２個、あるいは４個以上とし、また、例えば、各列における図柄の表示数を１個、２個、あるいは４個以上とすることで上述の態様とは異なる態様で図柄を表示することもできる。また、この場合、定義可能な有効ライン数も適宜増減する。

【００４０】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させることによって図柄を変動表示するものとしていたが、変動表示部の構成はこれに限られない。例えば、後述のメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０と同様の画像表示装置を用いた構成としてもよいし、その他の表示装置（例えば、有機ＥＬや７セグメントＬＥＤ等）を用いた構成としてもよい。また、例えば、その他の物理的装置（例えば、ベルト等）を用いた構成としてもよい。また、変動表示部の配置や大きさ等は適宜変更可能である。

【００４１】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路１００によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路２００によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０において表示されるようにしてもよい。

【００４２】

［１－１－４．メダル投入口］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者によって外部からパチスロ機１に投入されるメダルを受け入れるメダル投入口５を備える。なお、メダル投入口５及び後述のセレクタ３１は、ＭＡＸベットボタン６ａや１ベットボタン６ｂと同様に、１回の遊技に必要なメダル数をベットする機能を有することから、このような投入動作は、例えば、ベット操作と換言することもできる。したがって、メダル投入口５は、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）であるともいえる。なお、メダル投入口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構

成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００４３】

なお、本実施形態では、遊技に使用し、あるいは遊技結果に応じて付与される遊技価値として、遊技媒体としてのメダルを用いることを一例として説明しているが、このように用いられる遊技価値はこれに限られない。例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を用いることもできる。また、遊技価値は、単に「価値」、あるいは「遊技用価値」等と称することもできる。

【００４４】

［１－１－５．操作部］

パチスロ機１は、遊技者が操作可能な操作部として、例えば、以下に示す各操作部を備える。なお、以下に示す各操作部はあくまで一例であって、これらとは異なる操作部を備える構成としてもよいし、これらのうち必ずしも必須のものでない操作部については、これを備えない構成としてもよい。

【００４５】

［１－１－５－１．ベットボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、その内部に預けられている（クレジットされている）メダルを使用するための遊技者のベット操作を受付けるＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂを備える。また、このようなベット操作は、後述のベットスイッチ６Ｓによって検出される。したがって、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂ、並びにベットスイッチ６Ｓは、遊技者のベット操作を検出可能なベット操作検出部（手段）を構成する。なお、ベットボタンは、あくまで遊技者のベット操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、ＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂを設けているが、１ベットボタン６ｂを設けることなくＭＡＸベットボタン６ａのみを設けるようにしてもよい。また、２枚のメダルがベットされる２ベットボタンを別途設けるようにしてもよい。

【００４６】

［１－１－５－２．スタートレバー］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を開始させるための遊技者の開始操作を受付けるスタートレバー７を備える。また、このような開始操作は、後述のスタートスイッチ７Ｓによって検出される。したがって、スタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓは、遊技者の開始操作を検出可能な開始操作検出部（手段）を構成する。なお、スタートレバーは、あくまで遊技者の開始操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００４７】

［１－１－５－３．ストップボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の停止操作を受付ける各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを備える。また、このような開始操作は、後述のストップスイッチ８Ｓによって検出される。したがって、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ及びストップスイッチ８Ｓは、遊技者の停止操作を検出可能な停止操作検出部（手段）を構成する。なお、ストップボタンは、あくまで遊技者の停止操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００４８】

［１－１－５－４．精算ボタン］

上述のとおり、パチスロ機１は、クレジットされているメダルを返却（精算）するための遊技者の精算操作（返却操作）を受付ける精算ボタン９を備える。また、このような精算操作は、後述の精算スイッチ９Ｓによって検出される。したがって、精算ボタン９及び精算スイッチ９Ｓは、遊技者の精算操作を検出可能な精算操作検出部（手段）を構成する。なお、精算ボタンは、あくまで遊技者の精算操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００４９】
［１－１－５－５．演出用ボタン］
上述のとおり、パチスロ機１は、遊技者の演出操作を受付ける演出用ボタン１０ａ，１０ｂを備える。なお、このような演出操作は、それぞれの演出用ボタンに対応して設けられた検出スイッチ（不図示）によって検出される。したがって、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ及び当該検出スイッチは、遊技者の演出操作を検出可能な演出操作検出部（手段）を構成する。なお、演出用ボタンは、あくまで遊技者の演出操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、本実施形態では、２個の演出用ボタン１０ａ，１０ｂを設けているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出用ボタンを設けるように構成することもできる。
【００５０】
なお、演出用ボタンの主な用途としては、特定の演出（例えば、後述の操作連動演出）実行時に演出態様を変化させること、後述のユーザーメニューにおいて選択・決定操作を行うこと等である。したがって、用途に応じた演出用ボタンを設けるように構成することもできる。例えば、前者の用途では演出用ボタン１０ａ，１０ｂが使用されるものとし、後者の用途では上述のタッチパネルを使用するように構成することもできる。なお、後者の用途で用いるために、別の演出用ボタンとして、選択・決定操作を受付可能なジョグダイヤルや十字キー等を設けるように構成することもできる。
【００５１】
［１－１－６．メダル払出口］
上述のとおり、パチスロ機１は、パチスロ機１の内部から払出される（あるいは返却される）メダルを外部に排出するメダル払出口１１を備える。なお、入賞が発生してメダルを払出す場合、メダル払出口１１は、後述のホッパー装置３２から払出されたメダルを遊技者に付与するものであることから、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、メダル払出口の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。
【００５２】
［１－１－７．メダル受皿］
上述のとおり、パチスロ機１は、メダル払出口１１から払出されたメダルを貯留するメダル受皿１２を備える。すなわち、メダル受皿１２は、付与された遊技価値を貯留可能な貯留部（手段）を構成する。なお、メダル受皿の形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。
【００５３】
［１－１－８．腰部パネル］
上述のとおり、パチスロ機１は、例えば、機種情報が描かれた装飾パネルと、この装飾パネルを背面側から照明するための腰部ランプから構成される腰部パネル１３を備える。なお、腰部パネル１３は、基本的にはそのパチスロ機１がどういった機種であるかを遊技者にわかりやすく示すものであるが、例えば、腰部ランプの点灯態様により、あるいは、腰部パネル１３そのものを画像表示装置等で構成することにより演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成することもできる。
【００５４】
［１－１－９．情報表示部］
上述のとおり、パチスロ機１は、その点灯態様により遊技に関する情報を表示する情報表示装置１４を備える。すなわち、情報表示装置１４は、遊技に関する情報を表示可能な情報表示部（手段）を構成する。
【００５５】
情報表示装置１４は、例えば、インサートランプと、スタートランプと、リプレイラン

プと、ベット数ランプと、クレジットランプと、払出数ランプと、指示モニタと、リミットランプ等を含んで構成される。

【００５６】

インサートランプは、点灯することでメダルの投入が可能であることを表示する。スタートランプは、点灯することでスタートレバー７の操作にともなって遊技の開始が可能であることを表示する。リプレイランプは、点灯することで再遊技の作動によりメダルが自動投入されたことを表示する。ベット数ランプは、点灯することでベットされたメダル数を表示する。クレジットランプは、その点灯態様によりクレジットされているメダル数を表示する。払出数ランプは、その点灯態様により遊技結果に応じて払出されたメダル数（払出数）を表示する。

【００５７】

また、指示モニタは、報知ランプ（停止操作表示部）と、区間ランプ（状態表示部）と、を含んで構成される。報知ランプは、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下（例えば、ＡＴ状態）において、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で点灯することで、停止操作の情報を表示する。なお、「報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様」とは、例えば、押し順（本実施形態では、これを「打順」として説明する場合がある）「１ｓｔ（第１停止操作をリール３Ｌに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「１」を表示し、押し順「２ｎｄ（第１停止操作をリール３Ｃに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「２」を表示し、押し順「３ｒｄ（第１停止操作をリール３Ｒに対して行うこと）」を報知する場合には指示モニタに数値「３」を表示する等の態様のことである。なお、報知ランプは、クレジットランプや払出数ランプとは必ずしも別に設けられていなくともよい。例えば、クレジットランプ又は払出数ランプのいずれかを用いて、停止操作の情報を表示してもよい。

【００５８】

このように、本実施形態では、遊技者に対して停止操作の情報が報知される状況下においては、後述の副制御回路２００によって制御されるサブ側報知手段（例えば、メイン演出表示部２１）のみならず、後述の主制御回路１００によって制御されるメイン側報知手段としての指示モニタにおいても停止操作の情報が報知される。なお、メイン側報知手段における報知の態様と、サブ側報知手段における報知の態様とは、互いに異なる態様であってもよい。すなわち、メイン側報知手段では、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で報知すればよく、必ずしも、停止操作の情報を直接的に報知する必要はない。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、指示モニタにおいて数値「１」が表示されたとしても、遊技者によっては報知内容を特定できない可能性もある。一方、サブ側報知手段では、停止操作の情報を直接的に報知すればよい。例えば、押し順「１ｓｔ」を報知する場合、メイン演出表示部２１では、リール３Ｌに対して第１停止操作を行わせるための指示情報を直接的に報知すればよい。

【００５９】

また、区間ランプは、点灯することで現在の状態が後述の有利区間中であることを表示する。区間ランプは、例えば、後述の非有利区間から有利区間に移行するとき、当該有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯し、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するとき、当該非有利区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで消灯する。なお、区間ランプの点灯タイミングはこれに限られない。例えば、非有利区間又は有利区間における後述の演出区間（通常有利区間）から最初に有利区間における後述の増加区間（ＡＴ状態）に移行するとき、当該増加区間の遊技が開始されるまでの任意のタイミングで点灯するものとしてもよい。すなわち、区間ランプは、演出区間であるか増加区間であるかを問わず有利区間中であることを報せるものであってもよいし、少なくとも最初の増加区間の開始からこれを含めた有利区間が終了するまでの期間を報せるものであってもよい。

【００６０】

また、リミットランプは、その点灯態様により後述のリミット処理が実行されたこと、

あるいはその可能性を表示する。例えば、リミット処理が実行された場合に点灯することで遊技者に有利な状態（例えば、ＡＴ状態）がリミット処理の実行によって強制的に終了されたことを報せる。また、例えば、リミット処理の実行が近い場合に点滅することで当該有利な状態がリミット処理の実行によって強制的に終了される可能性が高いことを報せる。なお、これら以外にも点灯、点滅又は消灯の契機を設けることで、リミット処理に関するその他の情報を適宜報せることもできる。

【００６１】

［１－１－１０．演出表示部］

上述のとおり、パチスロ機１は、演出画像を表示するメイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２を備える。メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２は、演出表示を行うことが可能な演出表示部（手段）を構成する。また、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。

【００６２】

メイン演出表示部２１は、演出表示窓ＵＤ１を介して演出表示を行うメイン表示装置２１０を含んで構成される。また、メイン表示装置２１０は、キャビネットＧ内の中間支持板Ｇ１上に交換可能に載置された表示ユニットＡと、画像表示用の照射光を出射する照射ユニットＢと、照射ユニットＢからの照射光が照射されることにより画像を出現させるスクリーン装置Ｃとを有するいわゆるプロジェクションマッピング装置として構成される。なお、本実施形態では、メイン表示装置２１０をこのように構成することで、高度で、かつ迫力のある演出表示を可能としているが、メイン表示装置２１０の構成はこれに限られない。すなわち、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能であればよく、液晶表示装置や有機ＥＬ等の画像表示装置や７セグメントＬＥＤ等の表示装置として構成することもできるし、サブリール等の変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、例えば、いわゆる出目によって楽しませることを主体とする遊技性である等の場合には、メイン演出表示部２１を設けないように構成することもできる（サブ演出表示部２２も同様）。

【００６３】

サブ演出表示部２２は、サブ表示装置２２０を含んで構成される。また、サブ表示装置２２０は、液晶表示装置として構成される。なお、サブ表示装置２２０もメイン表示装置２１０と同様に、他の画像表示装置や表示装置として構成することができるし、変動表示装置やドット表示装置として構成することもできる。また、このような観点より、その形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。また、メイン演出表示部２１は、大画面で構成されていることから、押し順の報知や当り報知、あるいは連続演出等といった今回の遊技と密接に関連する演出を主として表示し、サブ演出表示部２２は、小画面で構成されていることから、遊技履歴等といった今回の遊技とはそこまで密接に関連しない演出を主として表示するといったように、目的に応じて表示内容を分けて表示することが可能である。また、本実施形態では、メイン演出表示部２１及びサブ演出表示部２２の２個の演出表示部を設けるように構成しているが、これらのいずれも設けることなく構成することもできるし、これらのうちいずれかのみを設けるように構成することもできる。また、３個以上の演出表示部を設けるように構成することもできる。

【００６４】

［１－１－１１．ランプ］

上述のとおり、パチスロ機１は、一例として挙げた上部ランプ２３のように、その発光態様（点灯、点滅、あるいは消灯のみならず、フルカラーＬＥＤとして構成される場合にはその輝度や発光色を含む）によって演出を行うことが可能な一又は複数のランプ（発光手段）を備える。また、このような発光手段は、遊技者に対し視覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【００６５】

なお、後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるその他のランプとしては、例えば、上ドア機構ＵＤの両側端面や下ドア機構ＤＤの両側端面に設けられたサイドランプや各操作部内に設けられた操作部ランプ等を挙げることができる。なお、後者は、それぞれの操作部が操作可能であるか否かを遊技者に報せる機能を含むことから、このような機能を発揮させる場合には演出内容に応じて発光態様を変動させず、一義的な発光態様によって発光するように制御することができる。

【００６６】

［１－１－１２．スピーカ］

上述のとおり、パチスロ機１は、効果音やＢＧＭ等の音声を出力するスピーカ３５ａ，３５ｂを備える。スピーカ３５ａ，３５ｂは、音声の出力によって演出を行うことが可能な音声出力手段を構成する。また、遊技者に対し聴覚的な観点での演出を実行可能な演出実行手段の１つとして構成される。なお、このような観点より、その数、形状、配置及び大きさ等も適宜変更可能である。

【００６７】

［１－１－１３．その他演出装置］

なお、パチスロ機１では、上述の各種演出装置（演出実行手段）以外の演出装置を設けることもできる。例えば、いわゆる役物といった可動演出装置、振動により演出を行う振動演出装置、あるいは空気を噴射することで演出を行うエアー演出装置等の演出装置を設け、演出を実行することも可能である。すなわち、遊技者の五感（視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚）のいずれかに訴えかけることができる（遊技者に演出が実行されていることを認識可能とさせる）演出を実行可能な演出装置であれば、それらのうちいずれを用いることもできる。したがって、本実施形態において「演出を実行する」とは、特段の説明がない限り、上述の各種演出装置（演出実行手段）のうち、一又は複数の演出装置のいずれの演出装置を用いて演出を実行してもよいこと示している。

【００６８】

［１－２．内部構造］

［１－２－１．セレクタ］

セレクタ３１（図２において符号省略）は、メダル投入口５から投入されたメダルの流下路であって、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられている。セレクタ３１は、例えば、後述のメダルセンサ３１Ｓと、振分装置とを有している。

【００６９】

メダルセンサ３１Ｓは、メダル投入口５から投入されたメダルを検出するとともに、検出されたメダルが適切なメダルであるか否かを判定する。振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルであると判定された場合であって、メダルの受入れが可能な状態である場合、当該メダルが後述のホッパー装置３２側に案内されるように駆動制御される。なお、この場合、ベット数あるいはクレジット数が１加算される。一方、振分装置は、メダルセンサ３１Ｓにより、検出されたメダルが適切なメダルでないと判定された場合、及びメダルの受入れが可能な状態でない場合、当該メダルがキャンセルシュートを通ってメダル払出口１１から返却されるように駆動制御される。メダルセンサ３１Ｓによるメダルの検出に異常が発生した場合にはセレクタエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。

【００７０】

すなわち、セレクタ３１は、投入された遊技媒体を検出可能な遊技媒体検出部（手段）を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正であるか否かを判定可能な判定手段を構成する。また、セレクタ３１は、投入された遊技媒体が適正である場合には内部に貯留する一方、投入された遊技媒体が適正でない場合には外部に排出する振分手段を構成する。また、セレクタ３１の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。

【００７１】
［１－２－２．ホッパー装置］
ホッパー装置３２は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。ホッパー装置３２は、例えば、メダル投入口５から投入され、セレクタ３１によって案内されたメダルを貯留するバケット部と、バケット部の底部に設けられ、バケット部に貯留されたメダルを撹拌するとともに、１枚ずつ排出部に案内するディスク部と、ディスク部によって案内されたメダルを１枚ずつ排出する排出部と、排出部から排出されたメダルをカウントするカウントセンサとを有している。
【００７２】
バケット部は、一定数のメダルを貯留可能に構成される。一定数を超えたメダルは、上面側に設けられた案内通路を通って後述のメダル補助収納庫３３に案内される。なお、バケット部に貯留されたメダルが空となった場合にはホッパーエンプティエラーが発生する。なお、この場合、メダルを補充した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。
【００７３】
ディスク部は、中心から放射状にメダル形状のくり抜き部が複数形成され、駆動信号にしたがって中心軸が回転駆動されることで、くり抜き部に嵌ったメダルを１枚ずつ排出部に案内する。なお、ディスク部が回転することでバケット部に貯留されたメダルが撹拌される。また、ディスク部の回転に異常が発生した場合にはホッパージャムエラーが発生する。なお、この場合、異常の発生要因（例えば、メダル詰まり）を解消した上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。
【００７４】
カウントセンサは、排出部から排出されたメダルを検出するとともに、その枚数をカウントする。例えば、１枚のメダルを払出す場合、ディスク部が回転を開始し、続いてカウントセンサが１枚のメダルの払出をカウントしたことに応じてディスク部の回転が停止する。このようにして、適正枚数のメダルが払出されるようにしている。
【００７５】
すなわち、ホッパー装置３２は、遊技媒体を払出可能な遊技媒体払出部（手段）を構成する。また、上述のとおり、遊技者に特典を付与する特典付与手段の一部であるともいえる。また、ホッパー装置３２の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。
【００７６】
［１－２－３．メダル補助収納庫］
メダル補助収納庫３３は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。メダル補助収納庫３３は、例えば、ホッパー装置３２のバケット部から案内されたメダルを収納する収納部と、収納部の近傍に設けられ、収納部に収納されたメダルの容量を検出するメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓとを有している。
【００７７】
収納部は、一定数のメダルを収納可能に構成される。メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓにより、当該一定数以上のメダルが収納されたと判定された場合にはメダル補助収納庫エラーが発生する。なお、この場合、収納部に収納されたメダルを少なくとも一定数未満に減らした上で、リセット操作が行われると当該エラー状態が解除される。
【００７８】
すなわち、メダル補助収納庫３３は、余剰の遊技媒体を貯留可能な余剰遊技媒体貯留部（手段）を構成する。なお、メダル補助収納庫３３の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。また、パチスロ機１が、後述のメダルレス遊技機として構成される場合には、必ずしも必須の構成とはならない。
【００７９】
［１－２－４．電源装置］

電源装置３４は、キャビネットＧ内の下部空間に設けられている。電源装置３４は、例えば、電源基板３４ａと、電源スイッチ３４ｂとを有しており、電源スイッチ３４ｂがオンされることに応じてパチスロ機１に電力を供給する。なお、電源装置３４は、家庭用電気製品等と同じく電源ケーブル（不図示）から供給された交流電圧１００Ｖの電力を各部で必要な直流電圧の電力に変換して、変換した電力を各部へ供給する。すなわち、電源装置３４は、必要な電力を遊技機に供給可能な電源部（手段）を構成する。なお、電源装置３４の構成、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【００８０】

なお、本実施形態では、後述の設定用鍵型スイッチ５２やリセットスイッチ５３が主制御基板７１（より詳細には後述の主制御基板ケース上）に設けられるように構成しているが、これらのスイッチを電源装置３４に設けるように構成することもできる。

【００８１】

［１－２－５．基板］

パチスロ機１は、各種制御に必要な基板として、例えば、以下に示す各基板を備える。なお、以下に示す各基板はあくまで一例であって、これらとは異なる基板を備える構成としてもよいし、これらのうち必ずしも必須のものでない基板については、これを備えない構成としてもよい。

【００８２】

［１－２－５－１．主制御基板］

主制御基板７１は、キャビネットＧ内において、リールユニットＲＵの背面側に取付けられている。なお、主制御基板７１は、遊技に関する制御を行う遊技制御基板であり、その状態が視認可能となるように透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製の主制御基板ケース（不図示）内に収容されている。主制御基板７１の電気的構成については後述する。

【００８３】

なお、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、基本的に各種電子部品がＤＩＰ実装されて構成されるものとなっているが、各種電子部品の一部又は全部についてＳＭＴ実装（表面実装）されて構成されるものとしてもよい。また、この場合、テスターやオシロスコープを用いて動作確認を行うためのテストポイントを設けるようにしてもよい。また、各種電子部品の一部又は全部について６平方ｍｍを超えない小さい電子部品を使用してもよい。また、主制御基板７１の基板面を多層化して構成してもよい。

【００８４】

［１－２－５－２．副制御基板］

副制御基板７２は、キャビネットＧ内において、中間支持板Ｇ１の裏面側に取付けられている。なお、副制御基板７２は、演出に関する制御を行う演出制御基板であり、樹脂製の副制御基板ケース（不図示）内に収容されている。なお、副制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成することもできるし、不透明（あるいは略不透明）に構成された他の材料を用いたケースとして構成することもできる。副制御基板７２の電気的構成については後述する。

【００８５】

［１－２－５－３．その他基板］

（主中継基板）

主中継基板７３（図２において符号省略）は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、主中継基板７３に接続された各種デバイス等と主制御基板７１との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。なお、主中継基板７３は、制御効率や配線効率の便宜から主制御基板７１とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ主中継基板７３の機能を全て主制御基板７１にもたせ、主中継基板７３を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、主中継基板７３をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、主中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。

【００８６】
（副中継基板）
　副中継基板７４は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下ドア機構ＤＤの背面側）に取付けられており、副中継基板７４に接続された各種デバイス等と副制御基板７２との間、及び主制御基板７１と副制御基板７２との間を中継するための中間制御基板である。なお、副中継基板７４は、制御効率や配線効率の便宜から副制御基板７２とは別の基板として構成されたものであるため、特段の支障がなければ副中継基板７４の機能を全て副制御基板７２にもたせ、副中継基板７４を設けない構成とすることもできる。また、このような観点より、副中継基板７４をさらに複数の中継基板に分割し、制御効率や配線効率の向上を図るようにしてもよい。すなわち、副中継基板として複数の基板を設けるようにしてもよい。
【００８７】
（外部集中端子板）
　外部集中端子板５５は、キャビネットＧ内の特定位置（例えば、下部空間の奥側）に取付けられており、例えば、メダル投入信号、メダル払出信号、外部信号１～４及びセキュリティ信号等の信号をパチスロ機１の外部へ出力する。なお、外部信号１～４は、その出力開始条件及び出力終了条件を適宜設定可能であり、その遊技性に応じてパチスロ機１の内部状態（例えば、ボーナス状態やＡＴ状態）の遷移を外部に報せることを可能としている。そして、外部集中端子板５５は、通常、外部のデータ表示機やホールコンピュータに接続されることから、これらの機器においても、パチスロ機１におけるメダルの投入・払出状況やエラーの発生状況のみならず、そのような内部状態の遷移状況が認識可能となっている。
【００８８】
（試験機用インターフェースボード）
　試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２は、ともにパチスロ機１の検定試験（試射試験）において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる中継基板である（なお、販売用のリリース製品としてのパチスロ機１にはこれらの中継基板は搭載されていないので、販売用の主制御基板７１には、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２に接続するために必要な各種電子部品もまた実装されていない）。例えば、遊技に係る主要な動作（例えば、内部抽籤、リール停止制御等）を制御するための試験信号は、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して出力され、また、主制御基板７１で決定された押し順ナビに係る試験信号等は、試験機用第２インターフェースボード３０２を介して出力される。
【００８９】
［２．パチスロ機の電気的構成］
　続いて、図３を参照して、パチスロ機１の電気的構成について説明する。なお、図３は、パチスロ機１の電気的構成を示すブロック図である。
【００９０】
　上述のとおり、パチスロ機１は、主制御基板７１と、副制御基板７２と、主中継基板７３と、副中継基板７４とを有している。主制御基板７１と主中継基板７３、主中継基板７３と副中継基板７４、及び副中継基板７４と副制御基板７２は、それぞれ電気的に接続されている。また、主制御基板７１と副制御基板７２は、主中継基板７３及び副中継基板７４を介して、主制御基板７１から副制御基板７２に対して一方向のシリアル通信が可能となるように電気的に接続されている。
【００９１】
　主制御基板７１には、遊技に関する制御を行う遊技制御部としての主制御回路１００が実装されている。主制御回路１００は、例えば、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、クロックパルス発生回路（不図示）、乱数回路（不図示）等を含んで構成される。メインＲＯＭ１０２には、メインＣＰＵ１０１により実行される各種

制御プログラム、各種データテーブル、副制御回路２００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メインＲＡＭ１０３には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。クロックパルス発生回路は、メインＣＰＵ１０１作動用のクロックパルス信号を生成する。乱数回路は、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～６５５３５又は０～２５５等）を発生させる。メインＣＰＵ１０１は、生成されたクロックパルス信号に基づいて各種制御プログラムを実行する。また、発生された乱数の中から必要に応じて一又は複数の値を乱数値として抽出する。このようにして、遊技動作全般に係る制御を行う。

【００９２】

副制御基板７２には、演出に関する制御を行う演出制御部としての副制御回路２００が実装されている。副制御回路２００は、例えば、サブＣＰＵ２０１、サブＲＡＭ２０３等を含んで構成される。また、副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２が接続されている。ロムカートリッジ基板２０２には、サブＣＰＵ２０１により実行される各種制御プログラム、各種データテーブル、各種演出データ（例えば、メイン表示装置２１０に係る映像データや駆動データ、サブ表示装置２２０に係る映像データ、ランプ・ＬＥＤ群に係るランプデータ、スピーカ群に係るサウンドデータ等）等が記憶される。サブＲＡＭ２０３には、制御プログラムの実行により決定された演出内容や各種演出データを登録する格納領域や、主制御基板７１から送信される各種制御指令（コマンド）に係るデータを格納する格納領域等が設けられる。なお、演出に係る演出用乱数値については、予め定められた範囲の乱数（例えば、０～３２７６７等）の中から、サブＣＰＵ２０１内で発生及び抽出が行われるようにしてもよいし、主制御回路１００と同様に乱数回路を設けることでその発生及び抽出が行われるようにしてもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２ではなく、副制御回路２００内にサブＲＯＭが含まれるようにし、各種制御プログラム等はサブＲＯＭに記憶されるように構成してもよい。また、ロムカートリッジ基板２０２に各種演出データを記憶させ、副制御回路２００内のサブＲＯＭに各種制御プログラム及び各種データテーブルを記憶させるように構成してもよい。また、副制御回路２００には、ＧＰＵ等の画像専用のマイクロプロセッサ（例えば、「ＶＤＰ」とも称される）が含まれるようにし、これによってメイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０で表示される映像を生成（編集）するように構成してもよい。

【００９３】

主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒ、設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、役比モニタ装置５４、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４が電気的に接続されている。また、主制御基板７１には、主中継基板７３を介して、ドア開閉監視スイッチ５６、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４が電気的に接続されている。なお、仮に試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が搭載される場合には、例えば、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続される。

【００９４】

なお、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４、試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【００９５】

各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、それぞれ所定の減速比をもったギアを介して各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに接続され、その駆動により各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転及び停止させる。なお、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対して１回のパルスが出力されるごとに、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが一定の角度で回転することから、メインＣＰＵ１０１は、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒに対して

パルスを出力した回数をカウントし、このカウント結果に基づいて各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの図柄位置を管理する。また、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒには、このような管理を行うための初期位置を定めるリールインデックス（不図示）と、リールインデックスの位置を検出するためのインデックスセンサ（不図示）が設けられる。

【００９６】

設定用鍵型スイッチ５２は、パチスロ機１の設定値（例えば、６段階の設定１～設定６）を変更するとき（設定変更）、もしくは、パチスロ機１の設定を確認するとき（設定確認）に使用される。ここで、設定値は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示すものであり、通常は、設定値が低いほど（例えば、設定１に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に低くなり、設定値が高いほど（例えば、設定６に近いほど）遊技者の有利さの度合いが相対的に高くなる。設定用鍵型スイッチ５２は、例えば、遊技店側の管理者が鍵穴に設定キー（不図示）を挿入して初期位置から左に回すとオン状態となり、左に回した状態から初期位置に戻すとオフ状態となる。なお、パチスロ機１の電源がオフ状態のとき、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態としてから電源をオン状態とすると設定変更が可能な状態となり、パチスロ機１の電源がオン状態のままで設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とすると設定確認が可能な状態となる。

【００９７】

リセットスイッチ５３は、遊技店側の管理者によるリセット操作を検出可能としている。リセット操作は、各種のエラー状態を解除するための操作である。また、リセットスイッチ５３は、設定変更が可能な状態において、遊技店側の管理者による設定値決定操作を検出可能としている。なお、設定変更が可能な状態においてリセットスイッチ５３が操作されると、操作される度に設定値が順次１ずつ増加する（設定６まで到達すると次は設定１に戻る）。このようにして、設定値決定操作が行えるようになっている。また、このように決定された設定値は、その後スタートレバー７が１回操作されると確定する。すなわち、スタートスイッチ７Ｓは、遊技店側の管理者による設定値確定操作を検出可能としている。このように、設定変更を行う場合には、設定用鍵型スイッチ５２をオン状態とし、リセットスイッチ５３を操作して設定値を選択し、スタートレバー７を操作して選択した設定値を確定させた後、設定用鍵型スイッチ５２をオフ状態とするといった設定変更操作が必要となっている。なお、これは、設定変更操作の一例であり、他の操作によって設定変更を行い得るように構成することもできる。また、設定変更や設定確認に際しては、例えば、上述のクレジットランプあるいは払出数ランプにおいて現在の設定値が表示されるものすればよい。

【００９８】

役比モニタ装置５４は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、主制御基板ケースの内部に設けられる。役比モニタ装置５４は、メインＣＰＵ１０１によって集計・算出された遊技に関する各種割合情報を順次表示する。これらの割合情報は、遊技店の管理者がパチスロ機１に不正改造がないかを確認する際等に使用される。なお、役比モニタ装置５４は、主制御基板７１上に実装されるようにしてもよいし、主制御基板７１に接続された他の基板（例えば、割合表示基板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、主制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、役比モニタ装置５４における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に上述の各種割合情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４を役比モニタ装置５４と兼用して用いる構成としてもよい。また、電源投入直後又は電源投入から所定時間（例えば、１０秒程度。主制御回路１００及び副制御回路２００の立ち上げに要する時間を考慮したバッファとなる時間）の経過後に、役比モニタ装置５４の４桁の７セグメントＬＥＤが正常に機能していることを確認可能とするため、例えば、「８．８．」といったようなテストパターン（全てのセグ及びデシマルのＬＥＤが点灯するパターン）で所定期間点灯（ないし点滅）させる構成とすることが望ましい。

【００９９】
役比モニタ装置５４では、例えば、上位２桁にはその割合情報の種類が表示され、下位２桁にはその割合情報を示す値（％）が表示される。ここで、役比モニタ装置５４に表示される各種割合情報には、例えば、累計の特定区間割合情報、直近６０００ゲーム間の連続役物割合情報及び役物割合情報、累計の連続役物割合情報及び役物割合情報等がある。
【０１００】
特定区間割合情報とは、対象の遊技数（例えば、「累計」であれば１７５０００ゲーム。「直近６０００ゲーム」であれば６０００ゲーム。以下同じ）の遊技区間のうち、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）の遊技数（あるいは、単に有利区間中の遊技数であってもよい）の割合を示す情報である。また、連続役物割合情報とは、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）の作動中（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む）に払出されたメダル数の割合を示す情報である。また、役物割合情報は、対象の遊技数の遊技区間において払出されたメダル数のうち、第一種特別役物（ＲＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）、及び普通役物（ＳＢ）の作動中に払出されたメダル数の割合を示す情報であり、ここでの第一種特別役物（ＲＢ）の作動中とは、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）が作動している状態における第一種特別役物（ＲＢ）の作動中を含む概念であり、また、第二種特別役物（ＣＢ）の作動中とは、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）が作動している状態における第二種特別役物（ＣＢ）の作動中を含む概念である。
【０１０１】
なお、遊技者に有利な停止操作の情報の報知が行われていた遊技区間（例えば、ＡＴ状態）を役物の作動中、あるいは役物連続作動装置の作動中としてとらえ、それぞれの割合情報において集計・算出の対象とすることもできる。すなわち、役比モニタ装置５４は、必要な割合情報を適切に表示するものであればよく、表示可能な各種割合情報はこれらに限定されない。また、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）が搭載されていない機種において連続役物割合情報を表示する場合、あるいは有利区間機能（ＡＴ機能）が搭載されていない機種において特定区間割合情報を表示する場合等、該当する数値情報（対応情報）が存在しない機種においては、当該項目の表示時に、４桁の７セグメントＬＥＤのうちの数値情報（割合を示す％情報）を表示する下２桁の７セグメントＬＥＤにおいて、例えば、「－　－」といったように、中央の縦棒２本を点灯表示させる等の非対応情報用識別表示を行うことで、対応情報が存在しない機種である点を確認者が一目で認識可能とすることが望ましい。
【０１０２】
ドア開閉監視スイッチ５６は、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの背面側に設けられるように構成してもよいし、キャビネットＧ側に設けられるように構成してもよい。また、上ドア機構ＵＤにも同様のドア開閉監視スイッチが設けられるように構成してもよい。ドア開閉監視スイッチ５６は、下ドア機構ＤＤが開放状態となったときにオン状態となり、閉鎖状態となったときにオフ状態となることで、下ドア機構ＤＤの開閉を監視する。なお、ドア開閉監視スイッチ５６がオン状態となるとドア開放エラーが発生する。この場合、下ドア機構ＤＤを閉鎖状態とすると当該エラー状態が解除される。
【０１０３】
副制御基板７２には、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０が電気的に接続されている。また、副制御基板７２には、副中継基板７４を介して、２４ｈドア監視ユニット６１、演出用ボタン１０ａ，１０ｂ等の演出用ボタン群、上部ランプ２３等のランプ・ＬＥＤ類、スピーカ３５ａ，３５ｂ等のスピーカ群が電気的に接続されている。
【０１０４】
なお、ロムカートリッジ基板２０２、メイン表示装置２１０、サブ表示装置２２０、演

出用ボタン群、ランプ・ＬＥＤ類及びスピーカ群についてはすでに説明したため、ここでの説明は省略する。

【０１０５】

２４ｈドア監視ユニット６１は、ドア開閉監視スイッチ５６と同様に、例えば、下ドア機構ＤＤの開閉側（右側）に設けられる。なお、下ドア機構ＤＤの開閉を監視するという機能を有する点においてはドア開閉監視スイッチ５６と同じであるが、このような監視を副制御回路２００側でも行い得るようにすることで、さらに下ドア機構ＤＤの開閉履歴を一定期間保存することができるようにしている。なお、この開閉履歴は、後述のホールメニューから確認することができる。したがって、例えば、営業時間外であって、遊技店の管理者が退出した後に開放履歴があった場合や、営業時間内において長時間にわたって開放された開閉履歴があった場合には、これにより不正行為が行われた可能性が高いことを認識できるようになっている。

【０１０６】

［３．パチスロ機の機能フロー］

続いて、図４を参照して、パチスロ機１の機能フローについて説明する。なお、図４は、パチスロ機１の機能フローを説明するための図である。

【０１０７】

遊技者によりパチスロ機１にメダルが投入され（ベット操作が行われ）、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、予め定められた範囲（例えば、０～６５５３５）の乱数から１つの乱数値（本実施形態では、これを「内部抽籤用乱数値」として説明する場合がある）が抽出される。

【０１０８】

内部抽籤手段（後述の内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役を決定する。内部当籤役の決定により、有効ライン上に表示されることが許可される図柄の組合せが事前に決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスの作動等といった特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外のいわゆる「はずれ」に係るものとが設けられる。なお、メダルの払い出しに係る役を「小役」と称し、再遊技（リプレイ）の作動に係る役を「リプレイ役」と称し、ボーナス（ボーナス状態）の作動に係る役を「ボーナス役」と称する。また、内部当籤し得る役（すなわち、成立が許可される図柄の組合せ）は、単に「役」と称されることがある。また、内部当籤役は、「当籤役」、「事前決定結果」、あるいは「導出許容条件」等と称されることがある。また、内部抽籤手段は、「役決定手段」、「当籤役決定手段」、「事前決定手段」、あるいは「導出許容条件決定手段」等と称されることがある。

【０１０９】

また、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者によりリール（各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）に対応するストップボタン（各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）が操作される（停止操作が行われる）と、リール停止制御手段（後述のリール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミング（あるいはその押し順を含む）とに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。なお、開始操作を行うための操作手段は、スタートレバー７のようにレバー形状をしたものに限られず、遊技者が開始操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。また、停止操作を行うための操作手段は、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのようにボタン形状をしたものに限られず、遊技者が停止操作を行うことが可能であれば、どのような操作手段であってもよい。

【０１１０】

パチスロ機１では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（１９０ｍｓｅｃ）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転にともなって移動する図柄の数を「滑り駒数」という。そして

、本実施形態では、規定期間が１９０ｍｓｅｃである場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄４個分に定める。

【０１１１】

リール停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せの表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、１９０ｍｓｅｃ（図柄４駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ライン上に極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、リール停止制御手段は、規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ライン上に表示されないようにリールの回転を停止させる。なお、リールの回転が停止したときに表示された図柄は、「停止表示」、あるいは「表示結果」等と称されることがある。また、リールの回転が停止したときに図柄が表示されることは、「停止表示の導出」、あるいは「表示結果の導出」等と称されることがある。

【０１１２】

また、リール停止制御手段は、リールが回転してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合には、遊技者が停止操作を行っていない場合でも、自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしてもよい。この場合には、遊技者の停止操作を介さずにリールが停止することとなるため、いずれかの内部当籤役が決定されている場合であっても、いずれの入賞に係る図柄の組合せも有効ラインに沿って表示されていないようにリールの回転を停止させることが望ましい。

【０１１３】

このようにして、複数のリールの回転が全て停止されると、入賞判定手段（後述の入賞作動判定処理を行うメインＣＰＵ１０１）は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）であるか否かの判定を行う。すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立したか否かの判定を行う。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るもの（あるいは、その他予め定められたもの）である（すなわち、入賞に係る図柄の組合せ（あるいは、その他予め定められた図柄の組合せ）が成立した）と判定されると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられ、あるいは、それを契機として各種の制御が行われる。パチスロ機１では、一例として、以上のような一連の流れで１回の遊技（単位遊技）として行われる。

【０１１４】

なお、入賞判定手段は、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、単に予め定められた複数の図柄の組合せのうちのいずれかの図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよいし、内部抽籤手段によって決定された内部当籤役に係る図柄の組合せに該当するか否かを判定するものであってもよい。すなわち、前者では、内部当籤役と切り離して、入賞に係る図柄の組合せであるか否かを判定するものであってもよい。この場合、リール停止制御手段によって適切に停止制御が行われる限り、誤入賞の発生の防止は十分に担保され得ることから、誤入賞検知に係る制御負担を低減させることが可能となる。一方、後者では、入賞に係る図柄の組合せが、入賞が許可されていた図柄の組合せであるか否かも判定可能とすることで、リールの不具合等により誤入賞が発生した場合に、その誤入賞を検知することができるため、セキュリティ性を向上させることが可能となる。

【０１１５】

また、パチスロでは、前述した一連の遊技動作の流れの中で、表示装置（例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０等）による映像の表示、各種ランプ（例えば、上部ランプ２３等）による光の出力、スピーカ（例えば、スピーカ３５ａ，３５ｂ等）による音の出力、或いは、これらの組合せを利用して様々な演出が行われる。すなわち、これらは演出を実行する演出実行手段である。なお、演出実行手段により実行される演出の内容は、主制御回路１００側（メイン側）で決定される場合もあれば、副制御回路２００側（サブ側）で決定される場合もある。すなわち、これらはそのいずれもが演出内容決定手段となり得る。

【０１１６】

例えば、スタートレバー７が操作される（開始操作が行われる）と、内部抽籤用乱数値とは別に、演出用乱数値が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出内容決定手段は、内部当籤役に対応付けられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤によって（あるいは予め定められた決定条件にしたがって）決定する。

【０１１７】

次いで、演出内容決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機１では、例えば、内部当籤役に対応付けられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（狙うべき図柄の組合せや操作すべき押し順等と換言することもできる）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

【０１１８】

［４．パチスロ機の遊技性に関する基本仕様］

続いて、パチスロ機１の遊技性に関する基本仕様について説明する。

【０１１９】

［４－１．図柄配置］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数の図柄が変動表示及び停止表示されることで遊技が行われる仕様となっている。したがって、主制御回路１００は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒにおいて、どの図柄がどの位置に配置されているかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、少なくとも各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれの各図柄位置にある図柄の種類を識別するためのデータが記憶されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄配置テーブル（図９参照）を用いている。

【０１２０】

図柄配置テーブルには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれの回転方向における各図柄位置を示す図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）が規定されている。また、各図柄位置データに対して図柄の種類を特定するためのデータ（例えば、図柄コード）が対応付けられている。また、図柄配置テーブルでは、リールインデックスが検出されたときにメイン表示窓４の枠内における各リールの中段領域に位置する図柄の位置を「０」と規定している。なお、各列の図柄数、図柄の種類数、あるいは最大滑り駒数等は適宜変更して規定可能である。

【０１２１】

［４－２．図柄組合せ］

上述のとおり、パチスロ機１では、表示された図柄の組合せが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、表示された図柄の組合せに応じて、各種特典を付与したり、現在の状態から相対的に有利な状態に移行させたり、現在の状態から相対的に不利な状態に移行させたりすることを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような図柄の組合せについて把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような図柄の組合せを特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の図柄組合せテーブル（図１１～図１４参照）を用いている。

【０１２２】

図柄組合せテーブルには、有効ライン上に表示され得る図柄の組合せのうちで予め定められた複数の図柄の組合せの種類を示すデータ（例えば、「表示役」あるいは「入賞作動フラグ」）が規定されている。なお、それぞれの図柄の組合せを構成する図柄は、例えば、上述の図柄コード等を用いて特定することができる。また、各図柄の組合せに対して特典等の種類を示すデータ（例えば、「払出等」）が対応付けられている。また、図柄組合せテーブルは、基本的に後述の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域（図１７参照）と対応するデータ構成となっている。なお、図柄の組合せ

の種類数、あるいは特典の付与内容等は適宜変更して規定可能である。

【０１２３】

［４－３．内部当籤役］

上述のとおり、パチスロ機１では、いずれの図柄の組合せが表示されることが許可されるか（事前に決定されるか）が遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、遊技者の停止操作に先立って（事前に）、内部当籤役（すなわち、表示され得る図柄の組合せの種類（あるいは、付与され得る特典の種類））を決定することを可能としている。したがって、主制御回路１００は、このような内部当籤役について把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような内部当籤役を特定するためのデータが規定されている。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として後述の内部抽籤テーブル（図１０参照）を用いている。

【０１２４】

内部抽籤テーブルには、予め定められた複数の内部当籤役の種類を示すデータ（例えば、「Ｎｏ．」あるいは「当籤番号」）と、各遊技状態において各内部当籤役が決定される抽籤値とが規定される。なお、抽籤値は、設定された設定値によっても変動する場合がある。また、各内部当籤役に対して表示が許可される（対応する）図柄の組合せの種類が対応付けられている。なお、パチスロ機１では、１つの内部当籤役に対して複数の図柄の組合せを対応付けることを可能としており、このような内部当籤役が決定された場合、いずれの図柄の組合せが表示されるかは停止制御によって決定されるものとなっている。

【０１２５】

ここで、例えば、本実施形態の後述の内部抽籤処理（図２６参照。より詳細には、Ｓ６４の内部当籤役決定処理）では、まず、乱数回路によって予め定められた数値の範囲（例えば、０～６５５３５）から抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次加算更新する。次いで、抽籤結果（抽籤値＋乱数値）が６５５３５を超えたか否か（抽籤結果がオーバーフローしたか否か）の判定を行う。そして、所定の内部当籤役において、当該判定の結果が６５５３５を超えた場合、当該内部当籤役に当籤させる（当該内部当籤役を決定する）。もっとも、全ての内部当籤役について当該判定を行っても６５５３５を超えるものがなかった場合、今回の遊技における内部当籤役は「はずれ」となる。なお、これはあくまで内部抽籤処理の一例であり、抽籤値（当籤確率）に応じて適切な抽籤が行われる限り、その抽籤処理の手法は種々の手法を採用することができる。例えば、抽出された乱数値を、各内部当籤役に対応して規定された抽籤値で順次減算更新し、次いで、減算結果（抽籤結果）が０を下回ったか否か（抽籤結果がアンダーフローしたか否か）を判定して、内部当籤役を決定してもよい。

【０１２６】

このように、内部抽籤テーブルにおいては、規定されている抽籤値の数値が大きい内部当籤役ほど決定される確率（当籤確率）が高くなる。なお、各内部当籤役の当籤確率は、「各当籤番号に規定された抽籤値／抽出される可能性のある全ての乱数値の個数（乱数分母：６５５３６）」によって表すことができる。

【０１２７】

［４－４．停止制御］

上述のとおり、パチスロ機１では、内部当籤役の決定によって表示されることが許可された図柄の組合せのうち、遊技者の停止操作によって最終的にいずれの図柄の組合せを表示させるかが遊技結果に影響を与える仕様となっている。すなわち、パチスロ機１は、決定された内部当籤役の種類のみならず、遊技者の停止操作タイミングや押し順（「停止操作態様」や「停止操作手順」とも称される）によって最終的に表示される図柄の組合せの種類を変動させる（決定する）制御（停止制御）を行うことを可能としている。したがって、主制御回路１００は、各内部当籤役に対して、遊技者の停止操作態様に応じてどのような態様で停止制御を行うかを把握可能に構成されている必要がある。このため、メインＲＯＭ１０２には、このような停止制御の態様を特定するためのデータが規定されている

。なお、このような目的が達成される限り、そのデータ構成は種々の構成を採用することができるが、本実施形態では、その一例として停止テーブルや引込優先順位テーブル（不図示）等を用いている。

【０１２８】

停止テーブルには、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの各図柄位置データに対して、図柄の移動量を示すデータ（例えば、「滑り駒数」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の停止テーブルが選択されたとする。次いで、回転中のリール３Ｌに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置（停止操作が行われたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データ）が「０」であったとする。そして、所定の停止テーブルにおいて、図柄位置データ「０」に規定された滑り駒数が「４」であったとする。そうすると、主制御回路１００は、４図柄分移動した図柄位置（図柄位置データ「４」の位置）でリール３Ｌを停止させる（停止予定位置が「４」となる）ように制御を行う。このように、停止テーブルには、停止させる位置を直接的に決定することを可能とするデータ（滑り駒数）が規定されている。なお、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような停止テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「テーブル制御」と称される。

【０１２９】

引込優先順位テーブルには、表示されることが許可された図柄の組合せが複数ある場合に、いずれの図柄の組合せを優先的に表示させるか（引込むか）を示すデータ（例えば、「引込優先順位」）が規定されている。例えば、所定の内部当籤役が決定された遊技において所定の引込優先順位テーブルが選択されたとする。ここで、所定の内部当籤役は、図柄組合せＡと図柄組合せＢの表示を許可するものとし、所定の引込優先順位テーブルは、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるように引込優先順位が規定されているものとする。次いで、回転中のリール３Ｌに対して停止操作が行われたとする。このとき、停止開始位置が「０」であったとする。

【０１３０】

そうすると、主制御回路１００は、停止開始位置を含めた最大滑り駒数（例えば、「４」）の範囲内の各図柄位置について、図柄組合せＡを構成する図柄と図柄組合せＢを構成する図柄があるかどうかを検索する。双方の図柄がなければ、予め定められたルール（例えば、より近い位置で停止させる、より遠い位置で停止させる等）にしたがって停止させる位置を決定する。図柄組合せＡを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。図柄組合せＢを構成する図柄のみがあれば、当該図柄に対応する位置で停止させることを決定する。双方の図柄があれば、図柄組合せＡよりも図柄組合せＢを優先的に表示させるのであるから、図柄組合せＢを構成する図柄に対応する位置で停止させることを決定する。なお、引込優先順位は、選択された引込優先順位テーブルにしたがって、対象となるリールの回転中に全図柄位置について格納されるようにしてもよいし、対象となるリールに対して停止操作が行われたときに、停止開始位置を含めた最大滑り駒数の範囲内の各図柄位置について格納されるようにしてもよい。また、このようなデータ構成もあくまで一例である。また、このような引込優先順位テーブルを用いて停止制御を行うことは、一般的に「コントロール制御」と称される。

【０１３１】

なお、本実施形態では、「テーブル制御」のみを行うことによって停止制御を実行する構成とすることもできるし、「コントロール制御」のみを行うことによって停止制御を実行する構成とすることもできる。あるいは、まず「テーブル制御」を行うことによって停止させる位置を仮決定し、次に「コントロール制御」を行うことによってより適切な停止位置があるかを検索し、検索結果によっては停止させる位置を変更することを可能とする停止制御を実行する構成とすることもできる。

【０１３２】

このように、パチスロ機１では、最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せがどの図柄の組合せとなるかは、例えば、以下の３つの要素に基づいて決定される。

【０１３３】
第１の要素は、決定された内部当籤役（内部抽籤処理の抽籤結果）である。例えば、内部抽籤処理の結果が「はずれ」であった場合、いずれかのリプレイ役に係る図柄の組合せ、小役に係る図柄の組合せ又はボーナス役に係る図柄の組合せが最終的に有効ライン上に表示されることはない。なお、「はずれ」は、内部当籤役の１つであると捉えることもできるし、内部当籤役が決定されなかった抽籤結果であると捉えることもできる。
【０１３４】
第２の要素は、遊技者の停止操作タイミング（遊技者がいずれかのストップボタンを操作したときの図柄の位置（押下位置））である。例えば、本実施形態においては、最大滑り駒数として図柄４個分が定められているため、内部抽籤処理の結果、いずれかの内部当籤役に当籤していたとしても、表示が許可されている図柄の組合せを構成する図柄が有効ライン（複数ある場合には各有効ライン）に対して図柄４個分を超えて配置されていた場合には、遊技者の停止操作タイミングによっては当該図柄の組合せが表示されない場合がある。これをいわゆる「取りこぼし」という。
【０１３５】
第３の要素は、遊技者の押し順（遊技者がストップボタンを操作した順番）である。例えば、本実施形態においては、複数の図柄の組合せが対応付けられた内部当籤役が決定される場合があり、この場合には、遊技者の押し順に応じて最終的に有効ライン上に表示される図柄の組合せが変動する場合がある。なお、このような内部当籤役を「押し順役」といい、それがリプレイ役の場合には「押し順リプレイ」と称されることがあり、小役の場合には「押し順小役」と称されることがある。
【０１３６】
［４－５．遊技状態］
パチスロ機１では、遊技者の有利度合いを変動させるため、あるいは企図した遊技性とするために、遊技を行う状態として種々の遊技状態を設けることが可能となっている。以下、その遊技状態の一例について説明する。
【０１３７】
［４－５－１．ボーナス状態］
パチスロ機１では、ボーナス役に当籤し、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合に、ボーナス状態に移行させる（ボーナス状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなボーナス状態を設けないように構成することもできる。また、複数種類のボーナス役を設けることで、複数のボーナス状態を設けるように構成することもできる。ボーナス役に当籤すると、当該ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまで複数回の遊技にわたって当該ボーナス役が内部当籤役として持越された状態（持越状態）が発生する。このようなボーナス役は「持越役」と称されることがある。また、このような持越状態は「（ボーナス）フラグ間」や「（ボーナス）内部中」等と称されることがある。
【０１３８】
ボーナス状態は、ボーナス状態が作動していない状態（非ボーナス状態）に対して小役の抽籤態様（当籤確率やその内容、あるいは停止制御の態様等も含む。以下同じ）を変動させることが可能な状態となっている（リプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態ともなっているため、ボーナス状態を後述のＲＴ状態の一態様として捉えることもできる）。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ボーナス状態は非ボーナス状態よりも不利な遊技状態となる。
【０１３９】
ボーナス役としては、例えば、第一種特別役物（ＲＢ）、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）、第二種特別役物（ＣＢ）（ただし持越役ではない）、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）、及び普通役物（ＳＢ）（ただし持越役ではない）等

を挙げることができる。また、例えば、各ボーナス役に対応するボーナス状態は以下のように構成される。ＲＢ状態は、予め定められた任意の入賞回数（例えば、上限は８回）又は予め定められた任意の遊技回数（例えば、上限は１２回）の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＢＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は２８５枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する遊技状態として構成される。

【０１４０】

ＣＢ状態は、１回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＭＢ状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は１５３枚）を超えるメダルの払出があった場合、あるいはＭＢ状態中にＲＢやＳＢに当籤した場合に終了する遊技状態として構成される。ＳＢ状態は、１回の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。

【０１４１】

なお、ボーナス状態の作動条件は、ボーナス役に係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことのみに限られない。例えば、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動中においては、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）の作動開始時、第一種特別役物の作動中ではない場合の遊技開始時、あるいは第一種特別役物の作動終了時等において自動的に第一種特別役物（ＲＢ）を作動させるように構成することもできる。すなわち、ＲＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＢＢの作動中は常にＲＢの作動中となるように制御することもできる。ここで、ＢＢ作動中のＲＢは「ＪＡＣ」等と称されることがあり、このように自動的にＢＢ作動中のＲＢが作動する仕様は「オートＪＡＣ」等と称されることがある。また、ＢＢの作動中においては、規定されたＲＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＲＢの作動中となるように制御することもできる。このように対応する図柄の組合せの表示に基づいてＲＢが作動する仕様は「マニュアルＪＡＣ」等と称されることがある。また、第二種特別役物に係る役物連続作動装置（ＭＢ）と、第二種特別役物（ＣＢ）との関係も同様である。すなわち、ＣＢに係る図柄の組合せを規定することなく、ＭＢの作動中は常にＣＢの作動中となるように制御することもできるし、ＭＢの作動中においては、規定されたＣＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示されたことをもってＣＢの作動中となるように制御することもできる。

【０１４２】

［４－５－２．ＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＲＴ状態に移行させる（ＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＲＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＲＴ状態を設けるように構成することもできる。ＲＴ状態は、ＲＴ状態が作動していない状態（非ＲＴ状態）に対してリプレイ役の抽籤態様を変動させることが可能な状態となっている。したがって、このような抽籤態様が遊技者に相対的に有利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも有利な遊技状態となる。一方、このような抽籤態様が遊技者に相対的に不利な抽籤態様となる場合には、ＲＴ状態は非ＲＴ状態よりも不利な遊技状態となる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。なお、この場合、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に有利なＲＴ状態は「高ＲＴ状態」や「高確率再遊技状態」等と称され、リプレイ役の抽籤態様（特に、当籤確率）が遊技者に相対的に不利なＲＴ状態は「低ＲＴ状態」や「低確率再遊技状態」等と称されることがある。

【０１４３】

ＲＴ状態は、例えば、以下のいずれの移行条件の成立によって移行させることができる。また、複数のＲＴ状態を設ける場合、当該複数のＲＴ状態間についても同様である。

（１）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤したとき

（２）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに係る図柄の組合せが表示されたとき

（３）ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態が終了したとき

（４）ＲＢ、ＢＢ又はＭＢに当籤しておらず（持越されておらず）、ＲＢ状態、ＢＢ状態又はＭＢ状態中でもない場合において、特定の図柄の組合せが表示されたとき

（５）（３）又は（４）の移行条件成立後に予め定められた回数の遊技が行われたとき

【０１４４】

［４－５－３．ＡＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、ＡＴ状態に移行させる（ＡＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。なお、このようなＡＴ状態を設けないように構成することもできる。また、複数のＡＴ状態を設けるように構成することもできる。ＡＴ状態は、例えば、上述の押し順役に当籤したときに、遊技者に有利な停止操作の情報が報知されることにより、ＡＴ状態が作動していない状態（非ＡＴ状態）よりも有利な状態として構成される遊技状態である。

【０１４５】

なお、複数のＡＴ状態を設ける場合、それぞれのＡＴ状態の遊技期間（当該期間の延長（あるいは「上乗せ」ともいう。以下同じ）を可能とする場合には延長のされやすさ等を含む）、停止操作の情報が報知される報知対象役の種類、あるいは停止操作の情報の報知が発生する発生確率等をそれぞれ異なるものとすることで、遊技者の有利度合いを変動させることができる。また、ＡＴ状態の移行条件及び終了条件は、遊技性に応じて適宜設定可能である（ただし後述のリミット処理の実行による終了を除く）。また、ＡＴ状態は、あたかも上述のボーナス状態と同様に扱われる場合があり、この場合には「疑似ボーナス状態」等と称されることがある。

【０１４６】

また、ＡＴ状態の遊技期間は、当該期間が適切に管理される限り、ゲーム数（遊技回数）によって管理されるようにしてもよく（ゲーム数管理）、所定ゲーム数を１セットとし、セット数によって管理されるようにしてもよい（セット数管理）。また、ＡＴ状態中の払出数や純増数（差枚数）によって管理されるようにしてもよい（払出数管理、差枚数管理）。また、ＡＴ状態においてメダルの払出に影響を与える報知（例えば、押し順小役当籤時の押し順ナビ）を行った回数（ナビ回数）によって管理されるようにしてもよい（ナビ回数管理）。また、ＡＴ状態が延長される場合も同様である。また、ＡＴ状態に移行したときに付与される遊技期間と、ＡＴ状態が延長されるときに付与される遊技期間とは異なる管理手法によって管理されるようにしてもよい。また、複数のＡＴ状態を設ける場合、同じ管理手法によって管理されるようにしてもよく、異なる管理手法によって管理されるようにしてもよい。

【０１４７】

［４－５－４．ＡＲＴ状態］

パチスロ機１では、予め定められた移行条件が成立した場合に、上述の高ＲＴ状態とＡＴ状態を組合せたＡＲＴ状態に移行させる（ＡＲＴ状態を作動させる）ことが可能となっている。すなわち、ＡＲＴ状態とは、高ＲＴ状態において行われるＡＴ状態を意味するものであるから、ＲＴ状態として少なくとも低ＲＴ状態と高ＲＴ状態とを設け、高ＲＴ状態に移行させる（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）制御が行われる点でＡＴ状態と相違するものの、基本的な制御はＡＴ状態と同様である（遊技者に有利な停止操作の情報が報知される結果として高ＲＴ状態に移行する（あるいは低ＲＴ状態に移行することが回避される）ものであれば、ＡＴ状態と同義であるともいえる）。なお、ＡＲＴ状態の移行条件が成立した場合、まずＡＴ状態に移行し、その後高ＲＴ状態に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよいし、高ＲＴ状態及びＡＴ状態に同時（あるいは略同時）に移行することでＡＲＴ状態に移行するものであってもよい。

【０１４８】

［４－５－５．その他遊技状態］

なお、パチスロ機１では、上述の各種遊技状態以外の遊技状態を設けることもできる。例えば、後述の有利区間中の各モード（図５及び図６参照）であるが、これらも遊技者が遊技を行う状態であって、疑似ボーナス状態としてのＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ得るものであることから、これらを遊技状態として捉えることができる。また、同様の観点より、例えば、ボーナス状態に移行するか否かの有利度合いを変動させ

得る遊技状態を設けることができる。例えば、ボーナス役に当籤している（持越されている）場合に、停止制御によってボーナス役に係る図柄の組合せが表示されやすい遊技状態と、これよりも当該ボーナス役に係る図柄の組合せが相対的に表示されにくい遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。また、例えば、ボーナス役が所定の確率で当籤する（当籤しやすい）遊技状態と、当該ボーナス役が当該所定の確率よりも低い確率で当籤する（相対的に当籤しにくい）遊技状態とを設けることで、遊技者の有利度合いを変動させ得るように構成することもできる。

【０１４９】

また、ＡＴ状態に移行するか否か（ＡＴ状態において当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かも含み得る。以下同じ）の有利度合いを変動させ得る手法としては、以下のような手法を採用することもできる。例えば、内部当籤役として「特定役」が決定され得るようにする。当該特定役は、遊技者の停止操作態様（停止操作タイミングであってもよいし、押し順であってもよいし、これらの組合せであってもよい）に応じて付与されるメダル数が変動するものとする（例えば、停止操作態様が適切（正解）であれば８枚の払出、不適切（不正解）であれば１枚の払出又は払出なし）。

【０１５０】

そして、特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技においてＡＴ状態に移行するか否かの有利度合いを有利なものに変動させるか否かの決定（直接ＡＴ状態に移行させるか否か、あるいは直接当該ＡＴ状態の遊技期間を延長するか否かの決定も含み得る。以下「有利決定」として説明する）を行わない。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。あるいは、上述の特定の遊技状態において当該特定役に当籤した場合、８枚の払出があった場合には今回の遊技において当該有利決定を行う。一方、８枚の払出がなかった場合には今回の遊技において当該有利決定を行わない。

【０１５１】

このように、遊技者が特定の遊技方法で遊技を行った場合に、その遊技結果として今回の遊技において有利決定が行われる場合と、当該有利決定が行わない（有利決定が行われることが制限される）場合とがあるように構成することもできる。なお、今回の遊技と次回の遊技で遊技者が替わる場合もあり、このような制限が次回の遊技以降も継続する場合には、（次の）遊技者が著しい不利益を被るおそれがあることから、このような制限は今回の遊技限りとし、次回の遊技以降には継続しないものとすることが望ましい。また、このような制限は「ペナルティ」と称されることがある。

【０１５２】

［４－６．遊技区間］

パチスロ機１では、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、上述の遊技状態とは異なる概念で遊技を行う状態として種々の遊技区間を設けることが可能となっている。以下、その遊技区間の一例について説明する。なお、遊技区間は、大別すると非有利区間と有利区間から構成される。

【０１５３】

（非有利区間）

非有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能でない遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。

【０１５４】

（１）遊技者に対して有利な停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）を行うことはできない。したがって、上述のＡＴ状態やＡＲＴ状態に制御することはできない。

（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、初期状態として非有利区間が設定される。

（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合（すなわち、有利区間中の遊技の進行にともなって更新される所定値（例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタや

有利区間払出数カウンタの値）が規定値（例えば、１５００ゲームや２４００枚）となった場合）、初期状態として非有利区間が設定される。なお、当該所定値を参照し、当該所定値が規定値となる前であっても特定の更新値となっている場合にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。また、有利区間中に所定終了条件が成立して終了決定された場合（例えば、有利区間終了抽籤が行われるように構成した場合であって、これに当籤した場合等）にはそれを条件として非有利区間が設定されるようにしてもよい。

（４）非有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間に移行させるか否かの判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能であって、導出された結果表示（図柄の組合せ）や非有利区間（あるいは移行前の有利区間）中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことはできない。なお、いずれの内部当籤役が決定されたかは、当籤番号等の直接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできるし、内部当籤役のデータから生成あるいは変換されたサブフラグ（複数の役を１つの判定対象データとしたもの）等の間接的に内部当籤役を示すデータを参照することもできる。

（５）非有利区間は基本的に１の状態であり、非有利区間内で複数の状態を設定することはできない。例えば、有利区間終了後の非有利区間を非有利区間Ａ、設定変更後の非有利区間を非有利区間Ｂというように異なる状態として設定することはできない。

【０１５５】

（有利区間）

有利区間は、遊技者に有利な停止操作態様の報知が可能である遊技期間として構成され、以下の要件を備える。なお、以下の要件はあくまで一例であり、少なくともいずれかの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。

【０１５６】

（１）遊技者に対して有利な停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）を行うことができる。したがって、上述のＡＴ状態やＡＲＴ状態に制御することができる。

（２）設定値が変更（設定変更）された場合、あるいは後述の「ＲＡＭ異常」等の初期化条件が成立した場合、その初期状態として有利区間を設定することはできない。

（３）有利区間において後述のリミット処理が実行された場合、当該有利区間を終了させる必要がある。

（４）有利区間では、有利区間に関する処理（例えば、有利区間中に遊技状態（モード）を移行させるか否か、あるいは特定の遊技状態（モード）を延長させるか否かの判定処理等）は、決定された内部当籤役を参照した処理のみならず、導出された結果表示（図柄の組合せ）や有利区間中のゲーム数等の内部当籤役以外の各種パラメータを参照した処理を行うことができる。なお、参照可能な各種パラメータの他の例としては、例えば、上述の各種パラメータに応じて付与可能なポイント等の特典情報、ボーナス状態の種類、ＲＴ状態の種類、いずれかのリールの停止操作タイミング、あるいは押し順等を挙げることができる。

（５）有利区間内で複数の状態を設定することができる。例えば、遊技者にとって不利な通常状態、ＡＴ状態へ移行しやすいＣＺ状態、あるいは報知にしたがって停止操作を行った場合にメダル増加の期待値がプラスとなるＡＴ状態等の状態を設定可能である。また、例えば、通常状態においてＣＺ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＣＺ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＣＺ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＣＺ前兆状態、あるいは通常状態若しくはＣＺ状態においてＡＴ状態移行が決定されたことに応じ、実際にＡＴ状態に移行するまでの待機状態として設定され、ＡＴ状態への移行が示唆される前兆演出が行われ得るＡＴ前兆状態等の状態も遊技性に応じて設定可能である。

（６）非有利区間及び有利区間のいずれの区間であるかを報知可能な区間ランプ（状態表示部）の点灯により、有利区間中であることを報知することができる（区間ランプが消灯していれば非有利区間中であることを報知することができる）。なお、区間ランプの点灯開始タイミングについては、上述のとおり、ある程度任意のタイミングに設定することが

可能である。基本的に非有利区間から有利区間に移行したときに点灯を開始し、非有利区間に移行するまで点灯を継続するものとしてもよいし、非有利区間から有利区間に移行した（有利区間が開始された）が、移行した有利区間が通常状態であれば点灯を開始せず、最初にＡＴ状態となったときから点灯を開始するものとしてもよい。なお、移行した有利区間がＡＴ状態であれば、そのときから点灯を開始すればよい。

【０１５７】

［４－７．リミッタ］

パチスロ機１では、有利区間が長く継続し過ぎることに起因して射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するために、有利区間が連続して継続する期間について上限（制限）を設けることが可能となっている。このような上限は「リミッタ」と称される。また、本実施形態では、このようなリミッタにより有利区間を終了することを、リミット処理の実行、あるいはリミッタの作動として説明している。以下、そのリミッタの一例について説明する。

【０１５８】

（ゲーム数リミッタ）

ゲーム数リミッタは、有利区間中のゲーム数（遊技回数）が「１５００」回となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、１回の遊技が消化される度に１ずつカウントを加算していく。そして、有利区間ゲーム数カウンタの値が規定値（例えば、「１５００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、ゲーム数リミッタが作動するゲーム数は、上限である「１５００」回以下のゲーム数であれば任意のゲーム数を設定可能である。また、このようなゲーム数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のゲーム数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１５９】

（払出数リミッタ）

払出数リミッタは、有利区間中のメダルの払出数が「２４００」枚となったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成されている。例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間が開始されたときからカウントを開始し、メダルの払出がある度に対応する枚数分（より詳細には、払出数からベット数を減じた純増数分）カウントを加算していく。そして、有利区間払出数カウンタの値が規定値（例えば、「２４００」以上）となったことに基づいて（例えば、ＡＴ状態の遊技期間が残存する場合であっても）有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。なお、払出数リミッタが作動する払出数は、上限である「２４００」枚以下の払出数であれば任意の払出数を設定可能である。また、このような払出数リミッタの要件について緩和ないし厳格化される場合には、それにともなって適宜変更可能である。また、有利区間中のメダルの払出数に応じて段階的に射幸性を抑制していくものであってもよい。

【０１６０】

また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、有利区間の開始時から最もメダル数の絶対値が減った地点を最下点（起点）として、直近の最下点からのプラス分をカウントする（すなわち、払出がなかった場合にはカウントを減算していく等）ように構成してもよい。すなわち、払出数リミッタは、有利区間中においてメダルが増加することとなったとき（例えば、ＡＴ状態が開始されたとき）から最大「２４００」枚のメダルの払出があったときにリミット処理が実行されるリミッタとして構成することもできる。また、例えば、後述の有利区間払出数カウンタは、上述の純増数ではなく、単に実払出数（すなわち、払出数からベット数を減じないもの）をカウントするものであってもよい。

【０１６１】

なお、パチスロ機１は、ゲーム数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、払出数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、ゲ

ーム数リミッタと払出数リミッタの双方を用いて有利区間のリミット処理を実行してもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタの作動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。

【０１６２】

また、リミッタの種類も、上述のゲーム数リミッタ及び払出数リミッタのみに限られない。例えば、ＡＴ状態中の押し順小役のナビ回数（すなわち、メダルの払出に係る役について遊技者に有利な停止操作の情報が報知された回数）が所定回数（例えば、「４００」回）となったときにリミット処理が実行されるナビ回数リミッタを設けるようにしてもよい。すなわち、射幸性を適切に抑制することができる限り、遊技に関する各種の条件を用いてリミット処理を実行することが可能である。

【０１６３】

［４－８．外部信号］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類の外部信号を外部に出力可能な仕様となっている。例えば、ボーナス状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ボーナス状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したボーナス状態中演出を行うことができる。また、例えば、ＢＢ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＢＢ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、ＭＢ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、ＭＢ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のボーナス状態中演出を行うのみならず、ボーナス回数をその種類別にカウントすることができる。

【０１６４】

また、例えば、ＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、ＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においてもこれに連動したＡＴ状態中演出を行うことができる。また、例えば、所定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、所定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号１をオフ状態とし、特定のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号２をオン状態とし、特定のＡＴ状態が終了されたことに基づいて当該外部信号２をオフ状態とすれば、外部のデータ表示機においても上述のＡＴ状態中演出を行うのみならず、ＡＴ回数をその種類別にカウントすることができる。

【０１６５】

また、例えば、ＡＴ状態をセット数管理のＡＴ状態として構成し、最初の１セット目のＡＴ状態が開始されたことに基づいて外部信号１をオン状態とし、２セット目以降は当該セットが開始される度に外部信号２をオン状態とすれば、外部のデータ表示機においてもＡＴ状態の初当り回数と、ＡＴ状態の延長回数とをカウントすることができる。なお、各外部信号についてオン状態とするタイミングとオフ状態とするタイミングは適宜設定可能である。すなわち、外部のデータ表示機やホールコンピュータ等によって状況が適切に認識される限り、各外部信号の出力態様は適宜設定可能である。例えば、オフ状態からオン状態となって再度オフ状態なるまでの期間は、所定時間、１回の遊技の間、状態が変化するまで等の種々の条件を採用することができる。

【０１６６】

［４－９．コマンド］

上述のとおり、パチスロ機１では、複数種類のコマンドを主制御回路１００から副制御回路２００に送信可能な仕様となっている。なお、パチスロ機１では、主制御回路１００と副制御回路２００とが相互に通信を行うことはできず、主制御回路１００から副制御回路２００の一方向にのみ通信を行うことが要件となっている。したがって、主制御回路１００は、パチスロ機１における状態の変化等を報せるための情報（コマンド）を適時副制御回路２００に送信する必要がある。以下にこのようなコマンドの一例について説明する。

【０１６７】

主制御回路１００は、副制御回路２００に対し、例えば、設定変更操作が行われたとき

には初期化コマンドを送信する。初期化コマンドは、設定値や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ベット操作が行われたときにはメダル投入コマンドを送信する。メダル投入コマンドは、ベット数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。また、例えば、開始操作が行われたときにはスタートコマンドを送信する。スタートコマンドは、内部当籤役や遊技状態等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、ロック演出が行われるときにはロックコマンドを送信する。ロックコマンドは、ロック演出の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始するときにはリール回転開始コマンドを送信する。リール回転開始コマンドは、リールの回転が開始されたこと等を特定するパラメータを含んで構成される。

【０１６８】

また、例えば、停止操作が行われたときにはリール停止コマンドを送信する。リール停止コマンドは、停止されるリールや当該リールが停止される位置等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、全てのリールが停止され、表示役（入賞作動フラグ）が確定したときには入賞作動コマンドを送信する。入賞作動コマンドは、表示役の種類や付与される特典の内容等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を開始するときには有利区間開始コマンドを送信する。有利区間開始コマンドは、有利区間を開始することやモード（遊技状態）等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、有利区間を終了するときには有利区間終了コマンドを送信する。有利区間終了コマンドは、有利区間を終了することやその終了要因等を特定するパラメータを含んで構成される。また、例えば、精算操作が行われたときには精算コマンドを送信する。精算コマンドは、返却数等を特定するためのパラメータを含んで構成される。なお、これらはあくまで一例であり、これら以外のコマンドを必要に応じて送信することもできるし、これらのうち不要なコマンドについては送信しないようにすることもできる。

【０１６９】

［４－１０．演出］

上述のとおり、パチスロ機１では、遊技の興趣を高めるため、有益な情報を遊技者に報せるため、あるいは企図した遊技性とするために、種々の演出を種々の演出装置を用いて実行することが可能となっている。以下、そのような演出の一例について説明する。

【０１７０】

［４－１０－１．メイン側演出］

パチスロ機１では、主制御回路１００側（メイン側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、指示モニタによって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【０１７１】

（ロック演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技の進行を所定期間停止させる（遊技者の遊技操作を所定期間無効にする）演出を行い得る。このような演出は、「ロック演出（あるいは単に「ロック」）」と称される他、「フリーズ演出（あるいは単に「フリーズ」）」等とも称される。なお、このようなロック演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のロック演出を行い得るように構成することもできる。

【０１７２】

また、無効とする対象の遊技操作は、例えば、開始操作であってもよいし、停止操作であってもよいし、他の操作であってもよい。例えば、開始操作が所定期間無効にされる場合には、全ての停止操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、例えば、停止操作が所定期間無効にされる場合には、開始操作が行われた後の所定期間において遊技の進行が停止される。また、複数種類のロック演出を設ける場合には、ロック演出ごとに、遊技の進行が停止される期間（遊技者の遊技操作を無効にする期間）や無

効とする遊技操作の種類等が設定されるようにすればよい。

【０１７３】

（リール演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの演出表示態様（変動表示態様のみならず、停止表示態様との組合せを含む）による演出を行い得る。このような演出は、「リール演出」と称される他、「図柄演出」等とも称される。なお、このようなリール演出が行われないように構成することもできるし、複数種類のリール演出を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えてリール演出が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれるものとする。

【０１７４】

リール演出は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作によらずして各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。したがって、回転速度や最大滑り駒数等を考慮することなく、このような演出動作を行わせる動作パターンを設定することができる。また、動作パターンを複数設定すれば、複数種類のリール演出を設けることができる。また、複数種類のリール演出と複数種類のロック演出との組合せによって、さらに多岐にわたる演出パターンを設定することができる。なお、リール演出に用いられるのは、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのうちの任意の１個のみでもよいし、任意の２個であってもよいし、３個全てであってもよい。

【０１７５】

（疑似遊技）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、上述のロック演出の実行中において疑似的な遊技を行わせる演出を行い得る。このような演出は、「疑似遊技」と称される。なお、このような疑似遊技が行われないように構成することもできるし、複数種類の疑似遊技を行い得るように構成することもできる。また、「ロック演出を行う（実行する）」という場合には、これに加えて疑似遊技が行われる場合と行われない場合のいずれもが含まれる。

【０１７６】

疑似遊技は、要するに、遊技者の遊技操作を無効とした期間中において、遊技者の遊技操作を疑似的に受付け、これによって各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させたり、停止（仮停止）させたりすることで演出を行うものである。すなわち、上述のリール演出について、さらに遊技者の遊技操作を介在させて演出を行うものである。なお、例えば、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、スタートレバー７、各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、及び精算ボタン９等は、基本的に遊技操作に使用されること目的として設けられるものであることから、これ以外の目的で使用されることは本来的には望ましくない。しかしながら、疑似遊技においては、実際の遊技中であると遊技者が誤認しないための措置がなされることを前提として、これらの操作を受付けることを可能としている。

【０１７７】

ここで、疑似遊技の流れについて、一例を挙げて説明する。疑似遊技は、例えば、以下のような流れで行われる。

（１）遊技者の実際の開始操作（ここで実行条件が成立して疑似遊技開始）

（２）疑似的に各リールが回転（疑似遊技中）

（３）疑似的に停止操作を受付け、これによって各リールが仮停止（疑似遊技中）

（４）ランダム遅延処理を経てから実際に各リールが回転開始（疑似遊技が終了して実際の遊技開始）

【０１７８】

なお、ランダム遅延処理とは、例えば、上述の（３）の状況で特定の図柄が並んで表示された状態となり、そのまま上述の（４）の状況で各リールが通常回転を開始すると、遊技者が特定の図柄を目印として停止操作しやすくなってしまう（いわゆる「目押し」の補

助となってしまう）場合があることから、これを是正するために各リールそれぞれに対してランダムに遅延期間を発生させてから回転を開始させるための処理である（このような遅延期間は「再配置期間」とも称される）。また、上述の（３）及び（４）の状況で各リールが仮停止している場合には、完全に停止していると誤認されないように、各ステッピングモータの励磁制御における位相信号は必ず所定時間（例えば、５００ｍｓ）未満としてリールを順方向と逆方向とに交互に変化させるようにすることが望ましい。

【０１７９】

上述の措置の１つとしては、例えば、上述の（３）の状況で任意の図柄の組合せが仮停止した場合（３個目のリールが仮停止して全てのリールが仮停止した場合）、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、各リールを上下に微振動させる（揺動させる）ことが挙げられる。なお、位相信号が上述の所定時間未満で変化するものである限り、１個目のリールが仮停止したとき、２個目のリールが仮停止したときには、このような揺動は行われないようにしてもよい。

【０１８０】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技ランプを設け、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、当該疑似遊技ランプを点灯させることが挙げられる。なお、疑似遊技ランプは、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に設置されることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、他の用途に使用しない独立したランプであり、当該疑似遊技ランプの表示部全体は単色の縁で覆われていることが望ましい。また、疑似遊技ランプは、当該疑似遊技ランプの説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超え、かつ表面積が６４２平方ｍｍを超えること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技ランプの説明部分は、当該疑似遊技ランプが疑似遊技中であることを報せるためのランプであることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、このような記載部分は、表面積の１／３以上を占めることが望ましい。なお、疑似遊技ランプを制御するのは、主制御回路１００であってもよいし、副制御回路２００であってもよい。

【０１８１】

また、上述の措置の１つとしては、例えば、疑似遊技中であることを報せるための疑似遊技中表示を、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間、メイン表示装置２１０又はサブ表示装置２２０（あるいはその双方）で行うことが挙げられる。なお、疑似遊技中表示は、遊技者の遊技操作を受付ける操作部よりも上方、かつ遊技中に視認可能な位置に表示されることが望ましい（本実施形態では、メイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０のいずれもが操作部よりも上方となっているため、いずれを使用してもよい）。また、疑似遊技中表示は、その説明部分を含めた表示範囲が一定の表面積（例えば、１辺が１０ｍｍを超えること、表示画面が７インチ未満である場合には表面積が６４２平方ｍｍを超えること、表示画面が７インチ以上である場合には表面積が画面全体の８．２％以上となること等）を有することが望ましい。また、疑似遊技中表示の説明部分は、当該疑似遊技中表示が疑似遊技中であることを報せるための表示であることが認識できる記載（例えば、「ＦＲＥＥＰＬＡＹ」、「疑似遊技演出中」、あるいは「リール自動演出中」等の記載）であることが望ましく、また、隠蔽等されることなく遊技者が読み取れる大きさであることが望ましい。

【０１８２】

また、例えば、疑似遊技中（例えば、上述の（１）の状況で疑似遊技が開始されてから、上述の（４）の状況でランダム遅延処理が開始されるまでの間）は、指示モニタにおいて停止操作の情報が報知されないように構成する（当該遊技で指示モニタに停止操作の情報を表示する必要がある場合には、ランダム遅延処理が開始されるタイミングで表示を開始する）ことが望ましい。このようにすれば、疑似遊技中において実際の遊技中であると遊技者が誤認してしまうことをさらに抑制することができる。なお、上述のいずれかの措

置がなされていれば、疑似遊技中において、サブ側の演出装置（例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０）では停止操作の情報が報知されるようにしてもよい。また、同様に、疑似遊技中において、サブ側の演出装置では疑似遊技の遊技結果にしたがった（疑似的な遊技操作に連動した）演出が行われるようにしてもよい。

【０１８３】

また、実際の遊技では、試験機用第１インターフェースボード３０１を介して遊技者の遊技操作、あるいは当該遊技操作が可能な状態となったことに対応する試験信号が出力されるが、疑似遊技中は、遊技者の疑似的な遊技操作あるいは当該疑似的な遊技操作が可能な状態となったことに対応する試験信号は出力されない。したがって、疑似遊技中は、試験機側で疑似遊技中であることを認識可能とするための試験信号（疑似遊技信号）が出力されるようにしてもよい。なお、試験機用第１インターフェースボード３０１は、主制御基板７１から疑似遊技信号を受信した場合、疑似遊技進行制御用の信号を主制御基板７１に出力することで、主制御基板７１側で疑似遊技が進行されるようにしてもよい（すなわち、試験機用第１インターフェースボード３０１に疑似遊技進行機能をもたせてもよい）。また、試験機用第１インターフェースボード３０１にこのような疑似遊技進行機能をもたせる場合、当該機能のオン・オフを切替え可能な切替スイッチを設けるようにしてもよい。これにより、パチスロ機１の検定試験（試射試験）において、疑似遊技の演出内容を確認するか否かを任意に設定することが可能となる。

【０１８４】

［４－１０－２．サブ側演出］

パチスロ機１では、副制御回路２００側（サブ側）の制御により、例えば、以下のような演出を行い得る。なお、上述のとおり、パチスロ機１では、メイン表示装置２１０等によって停止操作の情報の報知を行うことを可能としているが、これも広義の意味において演出に含まれる。

【０１８５】

（通常演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、今回の遊技において完結する（すなわち、１ゲームで終了する）演出を行い得る。このような演出は、「通常演出」と称される他、「単発演出」等とも称される。なお、このような通常演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の通常演出を行い得るように構成することもできる。

【０１８６】

（連続演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、複数回の遊技にわたって連続する（すなわち、複数ゲームの間継続する）演出を行い得る。このような演出は、「連読演出」と称される他、「継続演出」等とも称される。なお、このような連続演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の連続演出を行い得るように構成することもできる。

【０１８７】

（操作連動演出）

パチスロ機１では、予め定められた実行条件が成立した場合に、遊技者の演出操作に応じて演出内容を変化させることが可能な演出を行い得る。このような演出は、「操作連動演出」と称される他、「ボタン演出」等とも称される。なお、このような操作連動演出が行われないように構成することもできるし、複数種類の操作連動演出を行い得るように構成することもできる。また、操作連動演出は、通常演出として構成することもできるし、連続演出として構成することもできる。また、演出操作は、演出用ボタン群に対する操作のみならず、各種遊技操作を含むものとすることができる。

【０１８８】

なお、上述の各種演出は、種々の用途に用いることができる。例えば、設定値、内部当籤役、遊技状態、遊技区間、特典の付与内容、特典が付与されるまでの期間等の示唆ない

し報知を行うために用いることができる。また、これらの有利度合いの示唆ないし報知を行うために用いることができる。また、これらの用途もあくまで一例である。

【０１８９】

（その他演出）

パチスロ機１では、上述の各種演出以外の演出を行うこともできる。例えば、上述の用途以外に用いられるものとして、遊技者又は遊技店に対する各種の報知（例えば、のめり込み防止報知や忘れ物防止報知、エラー状態報知、デモ状態報知等）も広義の意味において演出に含まれる。なお、のめり込み防止報知は、例えば、有利区間が終了したときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、忘れ物防止報知は、例えば、有利区間が終了したときや精算操作が行われたときに、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、エラー状態報知は、エラーが発生してから解消されるまで、その旨を示す警告等が報知されるものとすることができる。また、デモ状態報知は、遊技されていない期間が所定期間となったときや精算操作が行われたときに、空き台であること等が報知されるものとすることができる。

【０１９０】

［５．第１の遊技機］

続いて、図５～図２２を参照して、パチスロ機１の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第１の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第１の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第１の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【０１９１】

まず、第１の遊技機では、有効ラインが、上述の「センターライン」の１ラインのみと定義される。また、第１の遊技機では、遊技状態として、非ボーナス状態と、ボーナス状態とが設けられる。また、非ボーナス状態は、後述の「Ｆ＿２ＢＢ」（２枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「２ＢＢ」として説明する場合がある）が持越されている２ＢＢフラグ間と、後述の「Ｆ＿３ＢＢ」（３枚ベット状態でのみ当籤可能なボーナス役。以下、単に「３ＢＢ」として説明する場合がある）が持越されている３ＢＢフラグ間と、いずれのボーナス役も当籤していない（持越されていない）非フラグ間とを含んで構成される。また、ボーナス状態は、２ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する２ＢＢ状態と、３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行する３ＢＢ状態とを含んで構成される。

【０１９２】

また、第１の遊技機では、２枚のメダルをベットした状態（２枚ベット状態）と、３枚のメダルをベットした状態（３枚ベット状態）とで遊技を行うことが可能となっている。なお、「ベット」とは、遊技に供するため、遊技者が２枚又は３枚のメダルをメダル投入口５に対して投入すること、遊技者がＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してクレジットから２枚又は３枚分のメダルを掛けること、及びリプレイ役の入賞によって自動的に２枚又は３枚分のメダルが掛けられることのいずれもが含まれる。

【０１９３】

［５－１．第１の遊技機の遊技性］

続いて、図５～図８を参照して、第１の遊技機における遊技の流れについて説明する。なお、図５は、第１の遊技機における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図であり、図６は、第１の遊技機における各モードの一例を説明するための図であり、図７及び図８は、第１の遊技機における各種テーブルの一例を示す図である。

【０１９４】

図５に示すように、第１の遊技機では、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間及

び有利区間に大別され、有利区間には、さらに演出区間（有利区間・通常遊技）及び増加区間（有利区間・疑似ボーナス）が設けられる。非有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。演出区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間と同様であるが、後述するように、モード移行が行われる点において非有利区間とは異なる。

【０１９５】

すなわち、非有利区間は、有利区間での遊技が終了したとき、設定変更操作が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に制御される初期状態としての制御状態であり、演出区間は、モード移行等によって増加区間移行（付与）の期待度を変動可能とし、遊技者が通常遊技を行う通常状態としての制御状態である。

【０１９６】

一方、増加区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわち、増加区間は、遊技者がメダルを増加させることができる有利状態としての制御状態である。なお、演出区間と増加区間とはともに有利区間であり、これらの区間を相互に移行することで一連の有利区間として構成されるものである。

【０１９７】

なお、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、非有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての非有利区間サブフラグが決定される。なお、サブフラグは、主制御回路１００による遊技性に関する各種抽籤（有利区間に関連する各種処理）において、同様の役割（抽籤対象役であるか否かやその当籤確率等）を担う内部当籤役をグループ化して同じ情報を割り当てることで、そのグループを識別可能とするための情報である。これにより、内部当籤役ごとに各種データテーブルを設ける必要がなくなることから、データ量を圧縮することができ、メインＲＯＭ１０２の容量の圧迫を回避することができる。非有利区間では、この非有利区間サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【０１９８】

非有利区間サブフラグ「リプベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）、「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）、及び「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。非有利区間サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。非有利区間サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。なお、非有利区間においても、有利区間と同様に、当籤時サブフラグと入賞時サブフラグが決定され得るように構成することもできる。また、これらの対応関係も上述のものに限られない。

【０１９９】

また、第１の遊技機では、図７の（ａ）に示すように、有利区間において、内部当籤役（後述の図１０参照）に応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間当籤時サブフラグが決定される。さらに、有利区間においては、表示された図柄の組合せに応じた二次情報（サブフラグ）としての有利区間入賞時サブフラグが決定される。有利区間では、これらの有利区間当籤時サブフラグ及び有利区間入賞時サブフラグを用いた抽籤が行われる。

【０２００】

有利区間当籤時サブフラグ「ベル」は、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」～「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」（Ｎｏ．「１０」～Ｎｏ．「３３」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「弱チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿チェリー」（Ｎｏ．「５」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「スイカ」は、内部当籤役が

「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「確定役」は、内部当籤役が「Ｆ＿確定チェリー」（Ｎｏ．「６」）及び「Ｆ＿リーチ目」（Ｎｏ．「８」）のいずれかであるときに決定される。有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」は、内部当籤役が「Ｆ＿中段チェリー」（Ｎｏ．「７」）であるときに決定される。

【０２０１】

有利区間入賞時サブフラグ「通リプ１」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「右上がりリプ」である場合）に決定される。有利区間入賞時サブフラグ「通リプ２」は、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）及び「Ｆ＿リプレイＢ」（Ｎｏ．「４」）のいずれかであるとき、「平行リプ」の図柄の組合せが表示された場合（すなわち、入賞役が「平行リプ」である場合）に決定される。

【０２０２】

ここで、第１の遊技機では、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では、「平行リプ」の図柄の組合せが表示されるようになっている。

【０２０３】

すなわち、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定され、２ＢＢフラグ間及び非フラグ間では有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定されるようになっている。そして、第１の遊技機では、このように有利区間入賞時サブフラグが異なる場合、後述する各種抽籤（例えば、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルを用いた疑似ボーナス移行抽籤や図８（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルを用いたモード移行抽籤）における有利度合いを変動させるようにしている。

【０２０４】

なお、第１の遊技機では、例えば、３ＢＢフラグ間であるか、あるいは２ＢＢフラグ間であるかに応じて、有利区間入賞時サブフラグが変動する役として「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）を例に挙げて説明しているが、有利区間入賞時サブフラグが変動する態様はこれに限られない。例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」（Ｎｏ．「１２」）であるとき、３ＢＢフラグ間である場合と、２ＢＢフラグ間である場合とで停止制御を異ならせることにしているので、このような役に当籤した場合、メダルの払出数を変動させず（あるいは変動させるようにしてもよい）、表示される図柄の組合せが異なるようにし、これによって異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２０５】

また、例えば、後述するように、内部当籤役が「Ｆ＿スイカ」（Ｎｏ．「９」）であるとき、いずれのフラグ間（非フラグ間）であるかにかかわらず、押下位置（停止操作タイミング）が適切であれば「スイカ」の図柄の組合せが表示され、押下位置が適切でなければ取りこぼしが発生して「スイカこぼし」の図柄の組合せが表示されるようにしているので、このような役に当籤した場合、取りこぼしが発生することなく入賞させることができた場合と、取りこぼしが発生した場合とで異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２０６】

また、例えば、内部当籤役が「Ｆ＿リプレイＡ」（Ｎｏ．「３」）であるとき、３ＢＢフラグ間では、停止操作が特定の態様（この特定の態様は、例えば、停止操作が予め定義された打順（正解押し順）で行われる態様、押下位置（停止操作のタイミング）が適切である態様、及びこれらの組合せの態様、いずれの態様であってもよい）で行われた場合に

は「平行リプ」の図柄の組合せが表示され、特定の態様で行われなかった場合には「右上がりリプ」の図柄の組合せが表示されるようにし、これにより異なる有利区間入賞時サブフラグが決定されるようにしてもよい。そして、有利区間入賞時サブフラグが異なることに応じて、後述する各種抽籤における有利度合いを変動させるようにすればよい。

【０２０７】

すなわち、第１の遊技機では、特定役に関し、ベット数、遊技状態、停止操作の態様、あるいはこれらのうちいずれかの組合せによって、最終的な停止表示態様が異なる場合があることを可能とし、異なった停止表示態様に応じて異なる二次情報を決定可能とし、それによって有利度合いを変動可能とする態様全てを適用することができる。

【０２０８】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｂ）に示す有利区間移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて非有利区間サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、非遊技区間サブフラグに応じて、移行先モード等が決定される。なお、この決定に際しては、有利区間に移行した際のモードの種別のみが決定される場合（図５中、「有利区間開始」）と、当該モードの種別のみならず疑似ボーナスに移行することも決定される場合（図５中、「有利区間開始＋疑似ボーナス開始」）とがある。もっとも、非有利区間においては、疑似ボーナスに移行することが決定されない仕様とすることもできる。

【０２０９】

ここで、図６を参照して、第１の遊技機における各モードについて説明する。第１の遊技機において、モードは、演出区間（通常遊技）における増加区間（疑似ボーナス）移行（付与）の期待度を変動させるための制御情報（遊技状態や制御状態と言い換えてもよい）であり、演出区間（通常遊技）においては、このモードにしたがって、疑似ボーナス移行の有無が決定されたり、有利区間を維持させたり、有利区間を終了させて非有利区間に移行させることが決定されたりするようになっている。

【０２１０】

スタートモードは、非有利区間から有利区間（演出区間）に移行するときに滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、図示は省略しているが、スタートモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。天井ゲーム数は、疑似ボーナスに移行しない期間が一定期間となったとき、強制的に疑似ボーナスに移行させるために用いられる。それゆえ、天井ゲーム数が少ないほど遊技者に有利であり、天井ゲーム数が多いほど遊技者に不利となる。

【０２１１】

通常Ａモードは、遊技者が遊技を行う上で最も滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ａモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。また、図６中、「疑似ボーナス後約９９９Ｇ」とあるのは、疑似ボーナス終了後に、後述の終了Ａモード又は終了Ｂモードに移行し、当該モードにて疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われ、一度非有利区間に移行した後、非有利区間から有利区間に移行する際にこの通常Ａモードが選択された場合、見かけ上の天井ゲーム数は、「９６５ゲーム」＋終了Ａモード又は終了Ｂモードでの遊技期間「３２ゲーム」＋非有利区間から有利区間に移行するのに要したゲーム数となるため、これを表現したものである。以下、通常Ｂモード、天国準備モード、チャンスモードにおいても同様である。

【０２１２】

通常Ｂモードは、遊技者が遊技を行う上で比較的滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、通常Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期

待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。なお、通常Ｂモードでは、天井ゲーム数が「９６５ゲーム」に設定される。

【０２１３】

天国準備モードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低い（後述の図７の（ｃ）参照）ものの、天井ゲーム数は「４６６ゲーム」に設定され、また、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後は天国モードに移行することが確定するため（後述の図８の（ｆ）参照）、その意味において相対的に有利なモードとなっている。

【０２１４】

チャンスモードは、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「２２２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。

【０２１５】

終了Ａモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は最も低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ａモードでは、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。

【０２１６】

終了Ｂモードは、疑似ボーナスに移行した場合、その終了後に天国モード（天国準備モードを含む）に移行しない場合に滞在しやすく、相対的に不利なモードではあるが、終了Ａモードよりは有利なモードとなっており、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に低く（後述の図７の（ｃ）参照）、また、より有利なモードに移行する期待度も相対的に低い（後述の図８の（ｆ）参照）。当該終了Ｂモードでは、終了Ａモードと同様、疑似ボーナス終了後に疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が行われると、有利区間そのものが終了し、非有利区間に移行する。なお、終了Ａモード及び終了Ｂモードは、「終了モード」と総称することもできる。

【０２１７】

保障モードは、天国Ｃモードが終了した場合に滞在するモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定されているため、その意味において相対的に有利なモードとなっている。もっとも、天国モードに移行する期待度は高いものとはなっていない（後述の図８の（ｆ）参照）。すなわち、天国Ｃモードが終了したとき、それによる興趣の低下を防止するため、一定期間は相対的に有利な状態を維持（保障）しようするモードとして位置付けられる。

【０２１８】

天国Ａモードは、疑似ボーナスが連荘する（ＡＴ状態が、ＡＴ状態中に延長（上乗せ）の決定が行われることによって継続する仕様の場合には、当該延長（上乗せ）することも含み得る。以下同じ）ことが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が中程度に設定された相対的に有利なモードとなっている。なお、図６においては図示を省略しているが、例えば、この天井モードループ率には設定差を設けるようにすることもできる。例えば、設定値が奇数（１，３，５）であるとき、天井モードループ率が７５％程度となり、設定値が偶数（２，４，６）であるとき、天井モードループ率が６７％程度となるように抽籤値を設定することもできるし、単に設定値が高いほど天井モードループ率も高くなるように抽籤値を設定することもできる。後述の天国Ｂモード及び天国Ｃモードにおいても同様であり、天井モードループ率に設定差を設けることもできる。

【０２１９】

天国Ｂモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）が高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモードよりもさらに有利なモードとなっている。

【０２２０】

天国Ｃモードは、疑似ボーナスが連荘することが期待できるモードであり、疑似ボーナスに移行する期待度は相対的に高く（後述の図７の（ｃ）参照）、天井ゲーム数は「３２ゲーム」に設定され、また、天井モードが維持される確率（天国モードループ率）がかなり高く設定された相対的に有利なモードとなっている。すなわち、天井モードループ率の点で、天国Ａモード及び天国Ｂモードよりもさらに有利なモードとなっている。なお、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードは、「天国モード」と総称することができる。

【０２２１】

なお、上述の各モードは、あくまでも一例を示すものであり、モードの構成はこれに限られない。上述の各モード以外のモードを設定することもできるし、上述の各モードのうち一部のモードを設定しないようにすることもできる。

【０２２２】

また、ここまで、非有利区間は有利区間に比べて相対的に有利度が低い状態として説明したが、非有利区間と有利区間との関係はこのような態様に限定されない。例えば、非有利区間である場合のほうが、有利区間において少なくとも１つ以上のモードが設定されている場合よりも増加区間への移行割合が高かったり、増加区間への移行に要する平均ゲーム数が短くしたりする等の仕様、あるいは非有利区間が最も増加区間にしやすい仕様とすることもできる。このようにすることで、設定変更後等の非有利区間であることが確定する状態においても遊技を行うインセンティブが生まれるため、開店時からでも遊技を開始する動機づけとなる。また、疑似ボーナス終了後３２ゲームを経過したときに区間ランプの点灯が終了した場合であっても、最も不利な状態となることが確定しないため、このようなときでも遊技が継続される動機づけとなる。また、ここまで、演出区間は遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態であるとして説明したが、増加区間と比べて不利な態様（例えば、報知の頻度を下げたり、報知の対象となる役を変更したりする等）であれば、停止操作の情報が報知される遊技状態とすることもできる。

【０２２３】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。演出区間（通常遊技）では、まず、遊技毎に、有利区間当籤時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、内部当籤役が決定され、当該内部当籤役に応じて有利区間当籤時サブフラグが決定された以降の当該遊技中の所定のタイミングで、有利区間当籤時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。なお、図７の（ｃ）中、「非当籤」は、疑似ボーナスに移行させないことを意味し、「当籤（今回遊技）」は、今回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味し、「当籤（次回遊技）」は、次回の遊技から疑似ボーナスに移行させることを意味する。

【０２２４】

なお、第１の遊技機では、「当籤（今回遊技）」が決定された場合には今回遊技の開始時に、「当籤（次回遊技）」が決定された場合には次回遊技の開始時に、遊技操作（停止操作）が一定期間無効とされるとともに、当該無効期間において、メイン表示窓４に「赤７」図柄が揃って表示されるリール演出（「赤７揃い」演出）が行われた後、疑似ボーナスが開始され、「赤７揃い」演出が行われた遊技で、停止操作の情報を報知する必要がある場合には、少なくとも当該無効期間が終了して遊技操作（停止操作）が有効となるとき（それ以前でもよいが、上述のランダム遅延処理が開始されるよりも前のタイミングではないとき）に、停止操作の情報の報知が行われるようになっている。

【０２２５】
演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（当籤時）が行われた場合、後述の疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）、モード移行抽籤（入賞時）、及びモード移行抽籤（天井時）は行われない。
【０２２６】
演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、遊技ごとに（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、有利区間入賞時サブフラグを参照して、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルが参照され、入賞役が決定され、当該入賞役に応じて有利区間入賞時サブフラグが決定された以降の当該遊技中（次回遊技開始前）の所定のタイミングで、有利区間入賞時サブフラグに応じて、疑似ボーナスに移行させるか否かが決定される。
【０２２７】
なお、図７の（ｃ）に示す疑似ボーナス移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、疑似ボーナスに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で疑似ボーナスに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、疑似ボーナスに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。
【０２２８】
演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。また、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定され、モード移行抽籤（入賞時）が行われた場合、後述のモード移行抽籤（天井時）は行われない。
【０２２９】
なお、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルでは、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合よりも、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合のほうが、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定される割合が高くなっている。もっとも、「通リプ２」を「通リプ１」よりも優遇させる態様はこれに限られない。例えば、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ２」が決定された場合には、所定確率で遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得るが、有利区間入賞時サブフラグとして「通リプ１」が決定された場合には、遊技者に相対的に有利なモードに移行させることが決定され得ないようにしてもよい。
【０２３０】
演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）の結果、疑似ボーナスに移行させることが決定されなかった場合、天井ゲーム数を更新し（加算方式でも減算方式でもよい）、天井ゲーム数が現在のモードに対応付けられた（あるいは、有利区間移行時等において予め決定された）天井ゲーム数に達した場合には、疑似ボーナスに移行さ

せることが決定される。この場合、必ず「当籤（今回遊技）」が決定されるようにすることもできるし、必ず「当籤（次回遊技）」が決定されるようにすることもできる。また、抽籤によりこれらのいずれが決定されるようにすることもできる。

【０２３１】

演出区間（通常遊技）において、天井ゲーム数の到達により、疑似ボーナスに移行させることが決定された場合、モード移行抽籤（天井時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、移行先モードが決定される。なお、この移行先モードは、疑似ボーナス中を含めたモードであってもよいし、疑似ボーナス終了後のモードであってもよい。

【０２３２】

なお、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）及び疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。また、モード移行抽籤（当籤時）及びモード移行抽籤（入賞時）に係る処理は、サブフラグの種類が異なるだけで、あとは同一の処理内容であることから、同一の抽籤テーブルや制御フローを用いて制御することができる。

【０２３３】

また、仮に、疑似ボーナスの当籤の種類として「当籤（今回遊技）」を設けないのであれば、有利区間入賞時サブフラグが決定されるタイミングでは、有利区間当籤時サブフラグも決定済みであり、また、天井ゲーム数も更新済みとすることができるため、疑似ボーナス移行抽籤（当籤時）、疑似ボーナス移行抽籤（入賞時）及び天井到達時の疑似ボーナス移行処理を１回の処理でまとめて行うこともできる。また、同様に、モード移行抽籤（当籤時）、モード移行抽籤（入賞時）及びモード移行抽籤（天井時）を１回の処理でまとめて行うこともできる。

【０２３４】

第１の遊技機の遊技性の説明に戻る。上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、疑似ボーナスに移行させることが決定され、疑似ボーナスが開始された場合（図５中、「疑似ボーナス開始」）、増加区間（疑似ボーナス）に移行する。また、上述のとおり、演出区間（通常遊技）において、終了Ａモード又は終了Ｂモードに制御され、疑似ボーナスに移行することなく３２ゲームの遊技が消化された場合（図５中、「有利区間終了（終了Ａ・Ｂ経由）」）、非有利区間に移行する。また、後述の図１６に示すリミット処理の条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「有利区間終了（リミット処理）」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２３５】

増加区間（疑似ボーナス）では、当該疑似ボーナスが開始されるときに、天井短縮抽籤が行われる。具体的には、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルが参照され、現在のモードに応じて、当該疑似ボーナス終了後の天井ゲーム数を短縮するか否かが決定される。なお、図８の（ｅ）中、「非当籤」は、天井ゲーム数を短縮させないことを意味し、「当籤（天井ゲーム数＝０更新）」は、当該疑似ボーナス終了後、モードにかかわらず、セットされる天井ゲーム数を「０」とする（短縮させる）ことを意味する。なお、天井短縮抽籤は、疑似ボーナスが開始されるときのみならず、疑似ボーナス中は毎遊技行われるようにすることもできる。

【０２３６】

天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させないことが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、後述の１Ｇ連ストックも保有していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、３２ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図５中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。一方、天井短縮抽籤の結果、天井ゲーム数を短縮させることが決定された場合、疑似ボーナスが終了したときに、天井ゲーム数と

して「０ゲーム」がセットされる。これにより、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、天井ゲーム数の到達により疑似ボーナスが開始されたことになるため、上述のモード移行抽籤（天井時）が行われる。

【０２３７】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに（より詳細には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」又は「中チェ」が決定された遊技において）、モード移行抽籤（当籤時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、上記以外の有利区間当籤時サブフラグが決定された場合にも、移行先モードが決定されるようにしてもよいが、この場合、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【０２３８】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに（より詳細には、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」に当籤した遊技において）、モード移行抽籤（入賞時）が行われる。具体的には、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間入賞時サブフラグに応じて、移行先モードが決定される。なお、この場合、上記と同様、原則として現在のモードよりも相対的に不利なモードが移行先モードとして決定されないようにするため、図８の（ｆ）に示すモード移行抽籤テーブルとは抽籤値が異なる別のモード移行抽籤テーブルが参照されるようにしてもよい。

【０２３９】

増加区間（疑似ボーナス）では、遊技ごとに、１Ｇ連抽籤が行われる。具体的には、図７の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルが参照され、現在のモード及び有利区間当籤時サブフラグ又は有利区間入賞時サブフラグに応じて、１Ｇ連を発生させるか否かが決定される。なお、図７の（ｄ）中、「非当籤」は、１Ｇ連を発生させないことを意味し、「当籤（１Ｇ連＋１）」は、１Ｇ連を発生させる権利（１Ｇ連ストック）が１個付与される（１Ｇ連ストックカウンタが１加算される）ことを意味する。なお、１Ｇ連ストックは、１Ｇ連ストックカウンタによって複数個（最大２５５個）ストック（貯留）されることが可能となっている。したがって、１回の疑似ボーナス中に複数個の１Ｇ連ストックが付与される場合もある。また、１回の１Ｇ連抽籤で、複数個の１Ｇ連ストックが付与され得るように、１Ｇ連抽籤テーブルを構成することもできる。

【０２４０】

疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上である場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有している場合）には、１Ｇ連ストックが１つ消化され（１Ｇ連ストックカウンタが１減算され）、疑似ボーナス終了後の次回遊技から再度疑似ボーナスが開始されることとなる。なお、この場合、１Ｇ連ストックという権利に応じた疑似ボーナスの開始となるため、上述のモード移行抽籤は行われない。一方、疑似ボーナスが終了したときに、１Ｇ連ストックカウンタの値が１以上でない場合（すなわち、１Ｇ連ストックを保有していない場合）、上述の天井短縮抽籤にも当籤していない場合には、現在のモードに応じて天井ゲーム数がセットされ（終了モードの場合には、３２ゲーム経過後に有利区間が終了する（これにともなってクリアされる）ためセットされないが、ここで天井ゲーム数が仮セットされるようにしてもよい）、疑似ボーナスが終了し（図５中、「疑似ボーナス終了」）、演出区間（通常遊技）に移行する。

【０２４１】

なお、天井短縮抽籤に当籤し、１Ｇ連ストックも保有している場合、天井短縮抽籤の結果が優先され、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行された後、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよいし、１Ｇ連ストックが優先され、１Ｇ連ストックに応じた疑似ボーナスが実行された後、天井短縮に応じた疑似ボーナスが実行されるようにしてもよい。後者の場合、天井短縮があることを持越せる情報を別途記憶しておけばよい。

【０２４２】
第１の遊技機では、増加区間（疑似ボーナス）の構成として、「５５ゲーム」間継続し、最大２７５枚獲得可能としたものを一例として挙げているが、疑似ボーナスの構成はこれに限られない。例えば、当該疑似ボーナスを「疑似ＢＢ（ビッグボーナス）」として構成し、他に「２２ゲーム」間継続し、最大１１０枚獲得可能とした疑似ボーナスである「疑似ＲＢ（レギュラーボーナス）」を搭載するようにしてもよい。この場合、上述の疑似ボーナス移行抽籤、天井到達時、１Ｇ連抽籤において、疑似ボーナスに移行させること（権利を付与すること）が決定される際には、その種類（例えば、「疑似ＢＢ」とするのか、「疑似ＲＢ」とするのか）が所定確率（例えば、５０％ずつ）で決定されるようにすればよい。なお、「疑似ＲＢ」は、「疑似ＢＢ」との間で価値が異なる（より詳細には、「疑似ＢＢ」よりも価値が低い）ものとすればよいため、例えば、継続ゲーム数は「疑似ＢＢ」と同じであるが、ベルナビ率（停止操作の情報が報知される報知確率）を低いものとすることで、最大獲得可能枚数に差をつけ、価値が異なるようにすることもできる。また、「疑似ＲＢ」を開始させる際には、メイン表示窓４に「ＢＡＲ」図柄が揃って表示されるリール演出、あるいは「赤７－赤７－ＢＡＲ」が表示されるリール演出が行われるようにすればよい。さらに、増加区間は疑似ボーナスとして構成されるものに限られない。例えば、継続する遊技数（遊技期間）を変化させることが可能なＡＴ状態やＡＲＴ状態として構成することもできる。

【０２４３】
また、疑似ボーナス中に、後述の図１６に示すリミット処理の実行条件が成立した場合には、有利区間は強制的に終了されることになり（図５中、「リミット処理による有利区間終了」）、その結果、非有利区間に移行する。

【０２４４】
なお、第１の遊技機において、上述の遊技の流れは、基本的に３枚ベット状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合、２枚ベット状態ではメダルが増加しないように構成されていることから、疑似ボーナス中が増加区間とはならない。すなわち、第１の遊技機では、２枚ベット状態で遊技を行うと基本的に遊技者は不利となるように構成されている。

【０２４５】
ここで、２枚ベット状態で遊技が行われる場合には、有利区間（ＡＴ）に関する抽籤（例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤）や処理（例えば、天井ゲーム数の更新等）は行われないものの、上述のゲーム数リミッタ用の有利区間ゲーム数カウンタや、上述の払出数リミッタ用の有利区間払出数カウンタの更新は行われるものとすることが望ましい。これらのリミッタは、有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を制限することで射幸性を適切に抑制する機能を有するものであることから、仮に、２枚ベット状態ではこれらのカウンタが更新されないものとすると、２枚ベット状態での遊技が介在することで設定された有利区間の滞在ゲーム数や獲得枚数の上限を超えてしまう場合が生じ、その結果適切に射幸性を抑制できない場合が生じ得るためである。それゆえ、リミッタ用のカウンタは、ベット数不問で毎ゲーム更新可能に構成されることが望ましい。

【０２４６】
また、第１の遊技機において、上述の遊技の流れは、基本的に非ボーナス状態で遊技が行われることを前提としたものである。したがって、ボーナス状態（２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態）で遊技が行われる場合には、例えば、図７の（ａ）～（ｄ）、図８の（ｅ）及び（ｆ）等を用いた各種抽籤は行われず、また、天井ゲーム数も更新されない。また、疑似ボーナス中にボーナス状態となった場合、ボーナス状態は非ボーナス状態（より詳細には非ボーナス状態の３枚ベット状態）よりもメダルの増加期待値が低い状態として構成されていることから、疑似ボーナス中が増加区間とはならない場合もある。すなわち、第１の

遊技機では、ボーナス状態で遊技を行うと遊技者は不利となる場合があるように構成されている。

【０２４７】

それゆえ、第１の遊技機では、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行うことが推奨される構成となっている（本実施形態では、２ＢＢフラグ間の３枚ベット状態を「推奨遊技状態」として説明し、その他の状態を「非推奨遊技状態」として説明する場合がある）。すなわち、第１の遊技機では、２ＢＢは２枚ベット状態でのみ当籤するボーナス役であり、２ＢＢフラグ間において２ＢＢに係る図柄の組合せは２枚ベット状態でのみ入賞し、３枚ベット状態では入賞しない構成となっている。また、３ＢＢは３枚ベット状態でのみ当籤するボーナス役であり、３ＢＢフラグ間において３ＢＢに係る図柄の組合せは３枚ベット状態でのみ入賞し、２枚ベット状態では入賞しない構成となっている。また、２ＢＢフラグ間では３ＢＢが当籤する場合はなく、３ＢＢフラグ間では２ＢＢが当籤する場合はない構成となっている。

【０２４８】

そして、第１の遊技機では、これらの構成を用いて、例えば、非フラグ間の２枚ベット状態で２ＢＢを当籤させて（２ＢＢを入賞させず）２ＢＢフラグ間とした後、３枚ベット状態で遊技を行えば、ボーナス役を入賞させるか否かを気にすることなく、上述の推奨遊技状態で遊技を行うことが可能となっている。

【０２４９】

上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、天井短縮抽籤が行われる。ここで、図８の（ｅ）に示す天井短縮抽籤テーブルをみると、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるとき、１／８（３２／２５６）の確率で天井短縮抽籤に当籤する一方、その他のモードであるときには天井短縮抽籤に当籤しないようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合には、その「３２ゲーム」が「０ゲーム」に短縮される場合があり、天井ゲーム数がそれよりも多いモードの場合には、天井ゲーム数が短縮される場合がないようになっている。

【０２５０】

なお、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードの場合であっても、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードの場合よりも低い確率（例えば、１／６４）で、天井ゲーム数が短縮されることが決定されるようにしてもよい。

【０２５１】

また、天井ゲーム数を短縮する態様も上述のものに限られない。例えば、「３２ゲーム」をそれより少ない所定ゲーム（０～３１ゲーム）に短縮すれば、同様の作用効果を発揮できることから、天井短縮抽籤に当籤したときに短縮するゲーム数がさらに決定されるようにしてもよいし、天井短縮抽籤において、何ゲーム分短縮するのかを予め決定するようにしてもよい。

【０２５２】

また、天井短縮抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス中には、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。また、有利区間（通常遊技）において、現在のモードが、保障モード、天国Ａモード、天国Ｂモード、及び天国Ｃモードのいずかのモードであるときには、遊技ごとに天井短縮抽籤が行われるようにしてもよい。これらの場合には、有利区間当籤時サブフラグや有利区間入賞時サブフラグが参照されて、天井短縮抽籤に当籤するか否かが決定されるようにすればよい。

【０２５３】

また、上述のとおり、第１の遊技機では、疑似ボーナス中において、１Ｇ連抽籤が行われる。ここで、図７の（ｄ）に示す１Ｇ連抽籤テーブルをみると、現在のモードがいずれのモードであっても、１Ｇ連ストックが付与される場合があるようになっている。すなわち、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるか否かにかかわらず、疑似ボーナスを継続させるための権利が付与可能となっている。

【０２５４】
なお、当該権利を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、天井ゲーム数が「３２ゲーム」であるモードであるときには、天井短縮抽籤が行われることを考慮して１Ｇ連抽籤が行われないようにし、天井ゲーム数が「３２ゲーム」よりも多いモードであるときに１Ｇ連抽籤が行われるようにすることで、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制してもよい。
【０２５５】
また、１Ｇ連抽籤が行われる契機も上述のものに限られない。例えば、疑似ボーナス以外の有利区間（演出区間）においても、１Ｇ連抽籤が行われるようにし、その結果ストックされた１Ｇ連ストックは、次の疑似ボーナスにおいて消化されるようにしてもよい。
【０２５６】
なお、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、疑似ボーナスの開始時、あるいは疑似ボーナス中において、現在のモードが天国モードであるとき、有利な状態であることを示唆するための特別ボーナス中演出が所定確率で実行されるようになっている。したがって、特別ボーナス中演出が実行された場合、天井短縮抽籤が実行されることを期待させることができる。また、この特別ボーナス中演出は、天井短縮抽籤に当籤したときには１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、例えば、疑似ボーナスの開始時に特別ボーナス中演出が実行された場合、少なくとも天国モードに滞在していることが示唆され、さらに天井短縮抽籤にも当籤したかもしれないとの期待感を抱かせることができる。また、この特別ボーナス中演出は、疑似ボーナス中に１Ｇ連抽籤に当籤したときにも、所定確率であるいは１００％の確率で実行されるようにしてもよい。このようにすれば、（１）天国モードのみ、（２）天国モード＋天井短縮当籤、（３）天国モード＋１Ｇ連当籤、（４）天国モード＋天井短縮当籤＋１Ｇ連当籤、（５）１Ｇ連当籤のみ、等の様々な可能性を示唆することでき、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２５７】
このように、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）が終了してから所定期間（例えば、３２ゲーム）内に再度有利状態に制御されることが確定している場合（例えば、天国モードの場合）、その期間をさらに短縮できる場合があることから、一連の有利区間の遊技期間が制限される場合（例えば、リミット処理が実行される場合）であっても、遊技者がなるべく有利度合いの高い状態で遊技を行えるようにして遊技の興趣の低下を防止することができる。
【０２５８】
また、第１の遊技機では、有利状態が終了してから所定期間内に再度有利状態に制御されることが確定していない場合（例えば、終了モードの場合）であっても、権利（例えば、１Ｇ連ストック）の付与によって再度有利状態が開始される場合があることから、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣を向上させることができる。
【０２５９】
また、図５～図８においては図示を省略しているが、第１の遊技機では、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿確定チェリー」又は「Ｆ＿リーチ目」が内部当籤役として決定された場合）であって、上述のモード移行抽籤の結果、天国Ｃモードに移行することが決定された場合には、１／２の確率（この確率は任意である）で特別ロック演出が実行可能となっている。なお、遊技者は、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合（すなわち、「Ｆ＿中段チェリー」が内部当籤役として決定された場合）にも、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様の恩恵を受けることができることから、有利区間当籤時サブフラグ「中チェ」が決定された場合には、有利区間当籤時サブフラグとして「確定役」が決定された場合と同様に、特別ロック演出を実行可能としてもよい。
【０２６０】
ここで、「確定役」は、疑似ボーナス移行も確定する役であることから（図７の（ｃ）

参照）、遊技者は特別ロック演出が実行されると、疑似ボーナス移行及び天国Ｃモード移行があったことが認識できるようになっており、遊技者にとって非常に興趣が高まるようになっている。特別ロック演出は、例えば、遊技開始時に約２０秒間にわたって遊技操作（停止操作）が無効とされる演出として構成される。なお、この間には、各リールが振動したり、逆回転したりする特別リール演出が行われるようにしてもよいし、メイン演出表示部２１において、通常は表示されない特別映像等が表示されるようにしてもよい。また、通常は出力されない特別楽曲が出力されるようにしてもよい。むろん、これらの組合せによって演出を行うこともできる。また、遊技操作は無効とされないが、遊技者が次の遊技操作を行うまで、これらの演出が行われるようにすることもできる（すなわち、演出を最後まで実行させるか、あるいは中途でキャンセルして遊技を進行させるかの決定を遊技者に委ねることもできる）。

【０２６１】

ただし、第１の遊技機では、後述の図１６に示すように、例えば、天国Ｃモードに滞在していたとしても、リミット処理の実行によって有利区間が強制的に終了される場合があることから、上述の特別ロック演出を何度も実行することが望ましくない場合もある。

【０２６２】

そこで、第１の遊技機では、同じ一連の有利区間内では、特別ロック演出は一度しか実行されないようになっている。具体的には、一連の有利区間内において、最初に特別ロック演出を実行することが決定された場合には特別ロック演出が実行されるが、それ以降同じ一連の有利区間内では、同じ条件が成立した場合であっても特別ロック演出が実行されないように制御する。なお、手法としては、一度特別ロック演出が実行された場合、その旨を示す情報を格納しておき、それ以降同じ一連の有利区間内において当該情報が格納されている場合には、そもそも特別ロック演出を実行するか否かの決定が行われないようにしてもよいし、当該決定は行われるが、当該情報が格納されている場合にはその決定結果が実行することを示すものであっても、実行しないことを示すものに書き換えるようにしてもよい。そして、格納された当該情報は、有利区間が終了するときにクリアされるようにすればよい。

【０２６３】

なお、特別ロック演出の実行が制限される態様は上述のものに限られない。例えば、特別ロック演出の実行が制限される上限の回数を「１回」ではなく、「２回」や「３回」として定めてもよい。すなわち、特別ロック演出の実行は制限されるが、その上限は複数回として定めてもよい。これは、特別ロック演出１回あたりの出玉の期待値に応じて適宜設定することができる。

【０２６４】

また、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件も上述のものに限られない。すなわち、上記では、「確定役」の当籤を契機として、モード移行が行われ、当該モードが天国Ｃモードであったことを条件として、特別ロック演出が実行されるか否かの決定を行うようにしているが、例えば、「確定役」の当籤以外の契機によっても天国Ｃモードに移行する場合があることから（図８の（ｆ）参照）、これらの場合にも特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、所定確率（「確定役」の当籤を契機とする場合と同じ確率であってもよいし、異なる確率であってもよい）で特別ロック演出が実行されることが決定されるようにしてもよい。

【０２６５】

また、例えば、「確定役」の当籤を契機として、まず、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われるものとし、特別ロック演出が実行されることが決定された場合に、天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。すなわち、天国Ｃモードに移行することが決定されたことに応じて特別ロック演出が実行されるようにしてもよいし、特別ロック演出が実行されることが決定されたことに応じて天国Ｃモードに移行させるようにしてもよい。

【０２６６】

また、例えば、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われる条件として、有利区間中の遊技の進行度合いを採用してもよい。例えば、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」未満であるとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」未満であるときには、上記のように特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われ、後述の有利区間ゲーム数カウンタないし制御用ゲーム数カウンタの値が「７５０」以上となったとき、あるいは後述の有利区間払出数カウンタないし制御用払出数カウンタの値が「１２０１」以上となったときには、以降同じ一連の有利区間においては、特別ロック演出が実行されるか否かの決定が行われないようにすることもできる。

【０２６７】

このように、第１の遊技機では、一連の有利区間の遊技期間が一定期間に制限される（後述の図１６参照）。そして、同じ一連の有利区間内においては、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が複数回設定される場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６８】

また、第１の遊技機では、一連の有利区間内においては、特定役（例えば、「確定役」）の当籤を契機として、有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御されることが確定するとともに、遊技者にとって有利度合いの高い制御情報（例えば、天国Ｃモード）が設定される場合がある。そして、同じ一連の有利区間内においては、このような場合が複数回発生する場合であっても、その都度特別演出（例えば、特別ロック演出）が行われることがないように制御される。したがって、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２６９】

また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に応じた二次情報（例えば、有利区間当籤時サブフラグ）を決定可能であるとともに、表示される図柄の組合せに応じた二次情報（例えば、有利区間入賞時サブフラグ）を決定可能とし、それぞれ決定された二次情報に応じて、遊技者の停止操作に関する情報が報知される有利状態（例えば、疑似ボーナス）を付与するか否かを決定可能としている。

【０２７０】

このように、第１の遊技機では、内部当籤役が決定された際のみならず、図柄の組合せが表示された際にも有利状態の付与に関する期待感を与えることができるため、有利状態の付与に関する遊技性を多様化することができる。

【０２７１】

また、第１の遊技機では、決定された内部当籤役に対応する情報と、表示された図柄の組合せに対応する情報と、をともに共通の二次情報として管理しているため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制することができる。

【０２７２】

また、第１の遊技機では、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）である場合、第１特別役（例えば３ＢＢ）を当籤可能とする一方、第２特別役（例えば、２ＢＢ）を当籤可能としない。また、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）である場合、第２特別役を当籤可能とする一方、第１特別役を当籤可能としない。また、特定役（例えば、「Ｆ＿リプレイＡ」）に当籤した場合、第１特別許可状態（例えば３ＢＢフラグ間）であれば所定図柄の組合せ（例えば、「右上がりリプ」）を表示させ、第２特別許可状態（例えば２ＢＢフラグ間）であれば特定図柄の組合せ（例えば、「平行リプ」）を表示させることを可能としている（後述の図１５参照）。

【０２７３】

そして、第１の遊技機では、所定図柄の組合せが表示された場合と、特定図柄の組合せが表示された場合と、で異なる二次情報を決定可能としている。すなわち、第１の遊技機

では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性をさらに多様化することができる。

【０２７４】

また、第１の遊技機では、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能とする。

【０２７５】

ここで、第１の遊技機では、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとは、ともに再遊技に係る図柄の組合せであることから、いずれが表示された場合であっても再遊技の作動という同じ特典が付与されることとなる。

【０２７６】

なお、同じ特典を付与する態様は上述のものに限られない。例えば、特定役を遊技価値の付与に係る特定小役として構成する。そして、特定小役に当籤した場合、例えば、第１特別許可状態であれば、１枚（この値は任意であり、ベットされた遊技価値以下の他の値であってもよいし、ベットされた遊技価値を超える値であってもよい）の遊技価値が付与される所定図柄の組合せ（「右上がりリプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させ、第２特別許可状態であれば、所定図柄の組合せが表示された場合と同数の遊技価値が付与される特定図柄の組合せ（「平行リプ」に相当する遊技価値の付与に係る図柄の組合せ）を表示させるようにしてもよい。

【０２７７】

また、所定図柄の組合せと特定図柄の組合せとをともに「はずれ」の図柄の組合せ（もっとも、有利状態を付与するか否かを決定可能とするため、純粋な「はずれ」の場合とは異なる図柄の組合せであることは識別可能な図柄の組合せとする）として構成するようにしてもよい。この場合であっても、価値が同じである点にかわりはない。

【０２７８】

このように、第１の遊技機では、いずれの特別許可状態となっているかに応じて、同じ特定役が決定された場合であっても有利状態の付与に関する決定内容を変動させることができるため、有利状態の付与に関する制御負荷や情報量が増大してしまうことを抑制しつつ、その遊技性を多様化することができる。また、特定役が決定された遊技では、いずれの特別許可状態となっていても同じ特典が付与されることから、遊技性を変動させる場合であっても、遊技者が直接的な不利益を被ってしまうこと防止することができる。

【０２７９】

また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させることを可能とし、特定の態様で停止操作が行われないときには特定図柄の組合せを表示させることを可能しないように構成してもよい。

【０２８０】

そして、少なくとも特定役に当籤した場合であって特定図柄の組合せが表示された場合に、有利状態を付与するか否かを決定可能としてもよい。特定役が内部当籤役として決定された場合、特定図柄の組合せが表示されたときと、特定図柄の組合せが表示されなかったときとで有利状態の付与に関する有利度を異ならせることを可能としてもよい。

【０２８１】

また、特定役に当籤した場合、第１特別許可状態である場合には、停止操作態様にかかわらず所定図柄の組合せを表示させ、第２特別許可状態である場合に、特定の態様で停止操作が行われるときには特定図柄の組合せを表示させ、特定の態様で停止操作が行われないときには所定図柄の組合せを表示させるようにしてもよい。

【０２８２】

この場合、特定役は、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（本実施形態では、これを「押下位置○」や「押下位置正解」等として説明す

る場合がある）に特定図柄の組合せが表示され、停止操作のタイミングが適切でない場合（本実施形態では、これを「押下位置×」や「押下位置不正解」等として説明する場合がある）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８３】

また、上述のとおり、特定役は特定小役として構成することも可能であり、この場合、少なくとも１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが適切である場合（押下位置○の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、停止操作のタイミングが適切でない場合（押下位置×の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとしてもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（のタイミング）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８４】

また、特定役が１種類であると、停止操作のタイミングが適切となるタイミングも限定されてしまうため、停止操作のタイミングが適切となるタイミングが異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、１つのリールにおいて、停止操作のタイミングが第１のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第１のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミングとは異なる第２のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第２のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、停止操作のタイミングが第１のタイミング及び第２のタイミングとは異なる第３のタイミングであるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、第３のタイミング以外のタイミングであるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役と、が設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。

【０２８５】

また、この場合、特定役は、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されるものとして構成することができる。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８６】

また、特定役は、上述のとおり特定小役として構成することも可能であり、この場合、打順が適切である場合（正解押し順の場合）に特定図柄の組合せが表示されて所定数の遊技価値が付与され、打順が適切でない場合（不正解押し順の場合）に所定図柄の組合せが表示されて特定数の遊技価値が付与されるものとして構成することができる。なお、この場合、所定数は特定数と同じ（すなわち、同じ特典）としてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも多い遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、所定数のほうが特定数よりも少ない遊技価値が付与されるものとしてもよい。また、特定図柄の組合せ及び所定図柄の組合せの少なくともいずれかを、取りこぼしが発生したときの図柄の組合せとし

てもよい。すなわち、所定数及び特定数のいずれかを「０」に設定するようにしてもよい。これにより、遊技者の停止操作（の手順）に起因して有利状態の付与に関する有利度を変動させることができるのみならず、直接的な特典の内容も変動させることができるため、遊技者はより遊技に集中することとなり、また遊技性をさらに多様化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８７】

また、特定役が１種類であると、適切となる打順も限定されてしまうため、適切となる打順が異なる複数の特定役を設けることが望ましい。例えば、左第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、中・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第１特定役と、中第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・右第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第２特定役と、右第１停止であるとき、適切な停止操作となって特定図柄の組合せが表示され、左・中第１停止であるとき、適切な停止操作とならずに特定図柄の組合せは表示されない第３特定役とが設けられ、これらが同じ当籤確率で当籤するようにすればよい。

【０２８８】

ここまで、特定役に当籤した単位遊技において、停止操作態様（停止操作のタイミングや打順のうち、少なくとも一方又は両方）に起因して、非有利区間における有利区間への移行判定処理や、有利区間における有利状態の付与に関する判定処理（疑似ボーナス移行抽籤やモード移行抽籤、その他有利区間における遊技状況の有利度を変化させるための処理を含む）を変化させることを述べたが、このような変化のうち、遊技者に相対的に不利となる（結果的に不利となる場合がある）変化は上述のペナルティと捉えることができる。したがって、そのような変化が発生した場合には、注意喚起をするための任意の演出（警告報知）を発生可能な構成としてもよい。

【０２８９】

また、第１の遊技機では、特定役に当籤した場合、所定図柄の組合せが表示された場合よりも、特定図柄の組合せが表示された場合のほうが、有利状態が付与される可能性が高くなっている。すなわち、３枚ベットすることを前提とすれば、第２特別許可状態（例えば、２ＢＢフラグ間）は、第１特別許可状態（例えば、３ＢＢフラグ間）よりも有利状態の付与が優遇される状態である。

【０２９０】

また、第１の遊技機では、所定役（例えば、後述の「押し順ベルＢ」）に当籤した場合、第１特別許可状態であれば打順不問で付与図柄の組合せ（例えば、８枚の払出となる図柄の組合せ）が表示される一方、第２特別許可状態であれば、打順が予め定義された正解押し順であった場合には付与図柄の組合せが表示されるが、打順が予め定義された正解押し順でなかった場合には付与図柄の組合せは表示されず、遊技価値が付与されない取りこぼしとなるか、又は付与図柄の組合せが表示された場合よりも少ない量の遊技価値しか付与されない図柄の組合せ（例えば、１枚の払出となる図柄の組合せ）が表示されるように構成されている。すなわち、有利状態の作動を考慮しなければ、第１特別許可状態は、第２特別許可状態よりも遊技価値の付与が優遇される状態である。

【０２９１】

すなわち、遊技者が、非推奨遊技状態であっても３ＢＢフラグ間の３枚ベット状態で遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されないものの、有利状態が作動していないときの遊技価値の付与確率は優遇されるため、有利状態が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に少ない状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくいといった状態は、例えば、「安定状態」と定義することができる。

【０２９２】

一方、遊技者が、推奨遊技状態で遊技を行えば、有利状態の付与確率は優遇されるものの、有利状態が作動していないときの遊技価値の付与確率は優遇されないため、有利状態

が作動しているときと作動していないときとの傾斜値の差が相対的に多い状態で遊技を進めることができる。このように、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすいといった状態は、例えば、「荒波状態」と定義することができる。

【０２９３】

ここで、安定状態と荒波状態の２つの状態を創出する手法は上述のものに限られない。例えば、「安定状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「荒波状態」よりも高める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「荒波状態」よりも低める。また、「荒波状態」では、上述の疑似ボーナス移行抽籤において、疑似ボーナスの移行確率を「安定状態」よりも低める一方、上述のモード移行抽籤において、天国モードの移行確率を「安定状態」よりも高める。このようにすれば、「安定状態」では、疑似ボーナスに初当りしやすいが、連荘しにくいという状態を創出でき、「荒波状態」では、疑似ボーナスに初当りしにくいが、連荘しやすいという状態を創出できる。なお、所定役の停止制御については、上述のとおり、２ＢＢフラグ間と３ＢＢフラグ間とで変動するものとしてもよいし、これとは異なる（すなわち、３ＢＢフラグ間で優遇しない）ものとしてもよい。

【０２９４】

［５－２．第１の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図９を参照して、第１の遊技機の図柄配置構成について説明する。図９は、第１の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図９に示すように、第１の遊技機では、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「赤ブランク」、「黄ブランク」、「白ブランク１」及び「白ブランク２」の１０種類の図柄が、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒそれぞれにおいて図９に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０２９５】

［５－３．第１の遊技機の内部当籤役構成］

続いて、図１０～図１５を参照して、第１の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図１０は、第１の遊技機の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。また、図１１～図１４は、第１の遊技機の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。また、図１５は、第１の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。すなわち、以下では、第１の遊技機において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様（すなわち、打順や停止操作タイミング等）に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる）が表示されるのか等について説明する。

【０２９６】

まず、第１の遊技機では、後述の内部抽籤処理（図２６参照）において、図１０に示す各内部当籤役が、図１０に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。なお、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄の組合せは、図１０中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図１１～図１４中、「ＢＢ」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「ＲＥＰ」は、リプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「ＦＲＵ」は、小役に係る図柄の組合せを示している。

【０２９７】

「Ｆ＿２ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、２枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、３枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。２枚ベット状態で、「Ｆ＿２ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは２ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０１」が表示され、２ＢＢ状態（２ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、２ＢＢフラグ間であっても３枚ベット状態では「ＢＢ０１」が表示される場合はない。

【０２９８】

「Ｆ＿３ＢＢ」は、非ボーナス状態（より詳細には、非フラグ間）において、３枚ベット状態で遊技が行われた場合に内部当籤役として決定可能である一方、２枚ベット状態で遊技が行われた場合には内部当籤役として決定されないように構成されている。３枚ベット状態で、「Ｆ＿３ＢＢ」が当籤した遊技、あるいは３ＢＢフラグ間で「はずれ」となった遊技において、各リールについて押下位置○であれば「ＢＢ０２」が表示され、３ＢＢ状態（３ＢＢに基づくボーナス状態）に移行する。一方、３ＢＢフラグ間であっても２枚ベット状態では「ＢＢ０２」が表示される場合はない。

【０２９９】

なお、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態では、図１０中、「ボーナス状態」の列の抽籤値が参照され、内部当籤役が決定される（遊技開始可能枚数は３枚ベットのみ）。２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態中は、常に第一種特別役物であるＲＢが作動している状態（ＲＢ状態）に制御される。なお、ＲＢ状態は、作動してから２回の入賞が発生又は２回の遊技が行われた場合に一旦終了して再び作動するといった制御が繰り返される。また、第１の遊技機において、２ＢＢ状態の終了条件は、２ＢＢ状態において１枚を超えるメダルが払出されたことと規定されており、３ＢＢ状態の終了条件は、３ＢＢ状態において１７６枚を超えるメダルが払出されたことと規定されている。

【０３００】

ここで、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態が終了したときには、特殊モード移行処理が行われる。例えば、ボーナス状態に移行したとき（ボーナス状態中は、モード移行が行われないため、ボーナス状態が終了したときと同義）のモード、すなわち、現在のモードが「スタートモード」であれば、移行先のモードは「スタートモード」となる。また、現在のモードが「通常Ａモード」「通常Ｂモード」「天国準備モード」「チャンスモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「通常Ａモード」となる。また、現在のモードが「終了Ａモード」「終了Ｂモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「終了Ａモード」となる。また、現在のモードが「保障モード」「天国Ａモード」「天国Ｂモード」「天国Ｃモード」のいずれかであれば、移行先のモードは「保障モード」となる。

【０３０１】

「Ｆ＿リプレイＡ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、非フラグ間及び２ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７２」のいずれか（これらは、「リプレイ」図柄を下段一直線、あるいは中段一直線に表示させるものであることから、これらを「平行リプ」と総称することができる。また、「ＲＥＰ６４」～「ＲＥＰ７１」は、「下段リプ」と総称することができ、「ＲＥＰ７２」は、「中段リプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、３ＢＢフラグ間では、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ７３」（これは、「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ」と称することができる）が表示され、再遊技が付与される。

【０３０２】

「Ｆ＿リプレイＢ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、いずれの状態であっても停止操作態様にかかわらず「平行リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０３】

「Ｆ＿チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ２８」、「ＲＥＰ６０」～「ＲＥＰ６３」のいずれ

か（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであることから、これらを「チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ５７」～「ＲＥＰ５９」）が表示され、再遊技が付与される。

【０３０４】

「Ｆ＿確定チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ４２」～「ＲＥＰ５６」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を下段に表示させるものであって、例えば、「ＲＥＰ４２」のように、他のリールにおいて遊技者が期待を高めることができる図柄も表示されることから、これらを「確定チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、上述の「チェリーリプ」や「ＲＥＰ２９」～「ＲＥＰ４１」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０５】

「Ｆ＿中段チェリー」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、少なくとも左リール３Ｌについて押下位置○であれば「ＲＥＰ１５」～「ＲＥＰ１９」のいずれか（これらは、左リール３Ｌにおいて「チェリー」図柄を中段に表示させるものであることから、これらを「中段チェリーリプ」と総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。一方、押下位置×であれば、その他リプ（例えば、「ＲＥＰ２０」～「ＲＥＰ２７」）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０６】

「Ｆ＿リーチ目」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、３枚ベット状態では内部当籤役として決定可能であるが、２枚ベット状態では内部当籤役として決定されないように構成することもできる。内部当籤役として決定された場合、２枚ベット状態では停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。３枚ベット状態では、押し順が「打順１」～「打順４」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「ＲＥＰ０１」～「ＲＥＰ１４」のいずれか（これらは、慣習上、遊技者にとって有利な状態への移行を確定報知する（ないし示唆する）ことが可能な図柄の組合せとして構成されており、これらを「リーチ目リプ」を総称することができる）が表示され、再遊技が付与される。また、押し順が「打順５」及び「打順６」のいずれかである場合、停止操作態様にかかわらず「中段リプ」が表示され、再遊技が付与される。

【０３０７】

「Ｆ＿スイカ」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、各リールについて押下位置○であれば、「ＦＲＵ１０」～「ＦＲＵ１２」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示させるものであることから、これらを「スイカ」と総称することができる）が表示され、３枚ベット状態であれば３枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば

２枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば、「ＦＲＵ０８」及び「ＦＲＵ０９」のいずれか（これらは、「スイカ」図柄を並んで表示されるものでないため、これらを「スイカこぼし」と総称することができる）が表示され、１枚のメダルが払出される。なお、押下位置×の場合、取りこぼしを発生させてメダルの払出が０枚となるように構成することもできる。

【０３０８】

「Ｆ＿ベル１２３Ａ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ａ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ａ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ａ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ａ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ａ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ａ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ａ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「押し順ベルＡ」と総称することができる。

【０３０９】

図１５に示すように、「押し順ベルＡ」は６択（「打順１」～「打順６」のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「右下がりベル」（「ＦＲＵ０３」）、「上段ベル」（「ＦＲＵ０１」及び「ＦＲＵ０２」）、「中段ベル」（「ＦＲＵ０４」）、「右上がりベル」（「ＦＲＵ０５」）、「小山ベル」（「ＦＲＵ０６」）、及び「下段ベル」（「ＦＲＵ０７」）のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」（「ＦＲＵ１３」～「ＦＲＵ１１６」）のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０３１０】

「Ｆ＿ベル１２３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１２３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル１３２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２１３Ｂ２」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ１」、「Ｆ＿ベル２３１Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ１」、「Ｆ＿ベル３１２Ｂ２」、「Ｆ＿ベル３２１Ｂ１」、及び「Ｆ＿ベル３２１Ｂ２」は、非ボーナス状態において、ベット数にかかわらず内部当籤役として決定可能に構成されている。なお、これらは、「押し順ベルＢ」と総称することができる。

【０３１１】

図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、２枚ベット状態、及び３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間においては押し順小役となっていない。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、３枚ベット状態であれば８枚のメダルが払出され、２枚ベット状態であれば２枚のメダルが払出される。

【０３１２】

また、図１５に示すように、「押し順ベルＢ」は、３枚ベット状態の３ＢＢフラグ間以外の状態（３枚ベット状態の非フラグ間、３枚ベット状態の２ＢＢフラグ間）においては押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、第１停止操作が正解していれば、残りの停止操作において１／２の確率で押下位置○となり、押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。また、第１停止操作が正解していなければ、残りの停止操作において１／８の確率で押下位置○となり、

押下位置○であれば当籤している「１枚役」のうちいずれが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、押下位置×であれば取りこぼしが発生してメダルは払出されない。

【０３１３】

「Ｆ＿ＲＢ役８枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「ベル」が表示され、８枚のメダルが払出される。

【０３１４】

「Ｆ＿ＲＢ役１枚」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず上述のいずれかの「１枚役」（より詳細には、「ＦＲＵ１１７」～「ＦＲＵ１２０」が追加されている）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０３１５】

なお、図１０に示す内部抽籤テーブル、図１１～図１４に示す図柄組合せテーブル、及び図１５に示す内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係はあくまで一例であり、これらに示した態様に限定されるものではない。

【０３１６】

例えば、第１の遊技機では、純粋な「はずれ」のとき、「ＢＢ０１」が表示可能な２ベット状態において、「ＢＢ０１」を取りこぼして「はずれ」となったとき、「ＢＢ０２」が表示可能な３ベット状態において、「ＢＢ０２」を取りこぼして「はずれ」となったとき、２ＢＢフラグ間において３ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、３ＢＢフラグ間において２ベット状態であることに起因して「はずれ」となったとき、「押し順小役」を取りこぼして「はずれ」となったとき等、様々な状態で「はずれ」が発生することがある。そこで、これらのうち一部又は全部の場合にそれぞれ「はずれ」として表示される図柄の組合せを異ならせるため、これら異なる図柄の組合せを図柄組合せテーブルにおいて予め規定しておき、決定された内部当籤役に応じてこれらも「対応する図柄の組合せ」として表示が許可されるようにすることで、状態等に応じて表示される「はずれ」に係る図柄の組合せを異ならせるようにすることもできる。

【０３１７】

［５－４．第１の遊技機のリミット処理構成］

続いて、図１６を参照して、第１の遊技機のリミット処理構成について説明する。図１６は、第１の遊技機における各リミット処理の一例を説明するための図である。図１６に示すように、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）、通常リミット処理（払出数）、特殊リミット処理（ゲーム数）、特殊リミット処理（払出数）、準リミット処理（ゲーム数）、及び準リミット処理（払出数）の各リミット処理が実行されるようになっている。なお、これは、実行可能なリミット処理の一例であり、これらの各リミット処理以外のリミット処理が実行されるようにすることもできるし、これらの各リミット処理のうち一部のリミット処理は実行されないようにすることもできる。

【０３１８】

通常リミット処理（ゲーム数）は、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１５００回行われたとき）に実行される。なお、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間ゲーム数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚のいずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間ゲーム数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。

【０３１９】

通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、有利区間に関する情報（例えば、演出区間や増加区

間に制御するための情報、現在のモードに係る情報、疑似ボーナスの遊技期間に係る情報、天井ゲーム数や天井短縮の有無に係る情報、１Ｇ連ストックカウンタの値等の当該有利区間中に得られた各種情報や当該有利区間を制御するために必要であった各種情報）も全てクリア（初期化）される。

【０３２０】

通常リミット処理（払出数）は、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２４００枚を超えたとき）に実行される。なお、有利区間払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、有利区間払出数カウンタは、ベット数が２枚及び３枚いずれの場合にもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態においてもその計数を行う。また、有利区間払出数カウンタは、例えば、有利区間中に「はずれ」や「取りこぼし」が発生した際、実払出数（例えば、「－２枚」又は「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。したがって、有利区間が開始してからメダルが増加せず減少していった等の場合には、負の値となることもある（あるいは、負の値となる場合には常に「０」が維持されるように構成することもできる）。すなわち、有利区間払出数カウンタは、有利区間中の払出されたメダル数の最下点から定義された最高点（差枚数：２４００枚）までを計数することが可能となっている。

【０３２１】

通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、演出区間中であるか、増加区間（疑似ボーナス）中であるかにかかわらず、有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３２２】

特殊リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上となったとき（すなわち、有利区間中の遊技が連続して１４４５回行われたとき）に実行される。なお、制御用ゲーム数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから遊技回数の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用ゲーム数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用ゲーム数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。もっとも、制御用ゲーム数カウンタを、有利区間ゲーム数カウンタと同様の構成とすることもできる。

【０３２３】

特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３２４】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（ゲーム数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３２５】

ここで、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）有利区間ゲーム数カウンタの値は「１５００」であるのに対し、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「１４４５」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大遊技数（継続可能期間）は「５５ゲーム」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の遊技可能期間が考慮されたものとなっている。

【０３２６】

すなわち、通常リミット処理（ゲーム数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制期間分の遊技が行われた場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（ゲーム数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感等を抱き、遊技の興趣を低下させてしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止している。

【０３２７】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間２回あたりの継続可能期間（５５ゲーム×２セット＝１１０ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋猶予期間（２ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、疑似ボーナスに移行する前に前兆状態を経由する等の仕様の場合であって、この前兆状態の最大遊技数が「４ゲーム」である場合、通常リミット処理（ゲーム数）が実行される遊技よりも、増加区間１回あたりの継続可能期間（５５ゲーム）＋最大前兆期間（４ゲーム）分手前の遊技で特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（ゲーム数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。

【０３２８】

特殊リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上となったとき（すなわち、有利区間中に払出されたメダル数が２１２５枚を超えたとき）に実行される。なお、制御用払出数カウンタは、有利区間（演出区間を含む）が開始されたときから払出されたメダル数（ここでは、例えば、「純増数（差枚数）」）の計数を開始し、有利区間が終了されたとき（当該リミット処理の作動による終了を含む）にその計数を終了してクリア（初期化）されるようになっている。また、制御用払出数カウンタは、ベット数が３枚であるときにその計数を行い、ベット数が２枚であるときにはその計数を行わない。また、制御用払出数カウンタは、非ボーナス状態であるときにその計数を行い、２ＢＢ状態及び３ＢＢ状態であるときにはその計数を行わない。

【０３２９】

また、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「はずれ」が発生した際、実払出数（例えば、「－３枚」等）にしたがって適宜計数する値が減算される。もっとも、制御用払出数カウンタは、有利区間中に「取りこぼし」発生した際（少なくとも、メダルの払出数の最大値から差分が発生した際）には、「取りこぼし」（あるいは、差分）が生じなかったものとして、メダルの払出数を計数する。具体的には、例えば、３枚ベットで「押し順ベルＡ」に当籤した遊技において、打順が適切である場合にはメダルの払出数（最大値）は「８枚」（差枚数としては「＋５枚」）となる一方、打順が適切でない場合、押下位置が適切であればメダルの払出数は「１枚」（差枚数としては「－２枚」）となり、押下位置

が適切でなければ取りこぼしが発生してメダルの払出数は「０枚」（差枚数としては「－３枚」）となるが、制御用払出数カウンタは、当該遊技においていずれの場合であっても、差枚数「＋５枚」を計数する。

【０３３０】

また、例えば、２ＢＢ状態や３ＢＢ状態が作動する等して、有利区間払出数カウンタの値が制御用払出数カウンタの値よりも大きくなった場合には、制御用払出数カウンタの値は、有利区間払出数カウンタの値に補正される。なお、制御用払出数カウンタを、有利区間払出数カウンタと同様の構成とすることもできる。

【０３３１】

特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、疑似ボーナス中であれば（すなわち、増加区間中であれば）、当該疑似ボーナスを途中で強制的に終了させることなく、疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３２】

一方、疑似ボーナス中でなければ（すなわち、演出区間中であれば）、まず、疑似ボーナスに強制的に移行させる。すなわち、疑似ボーナス移行抽籤に当籤しなくとも、この特殊リミット処理（払出数）の実行によって疑似ボーナスに移行させる。そして、移行させた疑似ボーナスが終了されたときにそれにしたがって有利区間を強制的に終了させ、非有利区間に移行させる。また、このとき、上述の有利区間に関する情報も全てクリア（初期化）される。

【０３３３】

ここで、通常リミット処理（払出数）が実行される（作動する）有利区間払出数カウンタの値は「２４０１」であるのに対し、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）制御用ゲーム数カウンタの値は「２１２６」である点に着目すると、第１の遊技機では、疑似ボーナス中の最大獲得枚数（付与可能遊技価値量）は「２７５枚」となっていることから（図５参照）、この差は、疑似ボーナス中の付与可能遊技価値量が考慮されたものとなっている。

【０３３４】

すなわち、通常リミット処理（払出数）は、遊技の射幸性が過度に高くなってしまう抑制するため、有利区間において予め定められた規制遊技価値量分の遊技価値が付与された場合に実行されるものであるが、例えば、疑似ボーナスが開始された直後やその途中にこの通常リミット処理（払出数）が実行されてしまうと、遊技者は不信感や喪失感を抱き、遊技の興趣が低下してしまう場合がある。そこで、第１の遊技機では、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）を実行することで、疑似ボーナスが途中で終了して遊技者が不信感や喪失感を抱いてしまうことを防止している。

【０３３５】

なお、このような観点からは、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは上述のものに限られない。例えば、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間２回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚×２セット＝５５０枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（払出数）が実行されるようにしてもよい。また、例えば、若干の猶予期間を与えるために、通常リミット処理（払出数）が実行される遊技価値量よりも、増加区間１回あたりの付与可能遊技価値量（２７５枚）＋猶予期間に相当する遊技価値量（８枚）分少ない遊技価値量が付与されたときに特殊リミット処理（ゲーム数）が実行されるようにしてもよい。すなわち、特殊リミット処理（払出数）が実行される（作動する）タイミングは、通常リミット処理（払出数）が実行されるタイミングよりも前のタイミングであればいずれのタイミングであってもよく、個別の遊技仕様等に応じて適宜設定可能であるものとする。

【０３３６】
　準リミット処理（ゲーム数）は、制御用ゲーム数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「５５」（すなわち、疑似ボーナスの継続可能期間）を乗じた値を加算し、加算結果が「１３９０」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「５５×２＝１１０」となるから、制御用ゲーム数カウンタの値が「１２８０」となったときに準リミット処理（ゲーム数）が実行される（作動する）こととなる。
【０３３７】
　準リミット処理（払出数）は、制御用払出数カウンタの値に、１Ｇ連カウンタの値（天井短縮抽籤に当籤して「天井短縮あり」となっている場合にはさらに「１」を加算する）に「２７５」（すなわち、疑似ボーナスの付与可能遊技価値量）を乗じた値を加算し、加算結果が「１８５１」以上となったときに実行される。例えば、１Ｇ連カウンタの値が「１」であり、「天井短縮あり」となっている場合、後者の値は「２７５×２＝５５０」となるから、制御用払出数カウンタの値が「１３０１」となったときに準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）こととなる。なお、準リミット処理（ゲーム数）と準リミット処理（払出数）とは、ともに同じ内容の規制を行うものであるから、一方の作動条件が成立して作動した後は、もう一方の作動条件が成立したとしても重複して作動する必要ないものとなっている。
【０３３８】
　準リミット処理（ゲーム数）、又は準備リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、疑似ボーナス中は、上述の１Ｇ連抽籤及び天井短縮抽籤が実行されなくなる。すなわち、増加区間における遊技期間の延長が抑制される。なお、増加区間における遊技期間の延長が抑制される手法はこれに限られない。例えば、上述の１Ｇ連抽籤において、１Ｇ連の当籤確率が通常よりも低くなるようにしてもよいし、上述の天井短縮抽籤において、天井短縮の当籤確率が通常よりも低くなるようにしてもよい。すなわち、上述の１Ｇ連抽籤及び天井短縮抽籤そのものは実行されるが、これらの抽籤に当籤しにくくなるようにしてもよい。また、例えば、準リミット処理（ゲーム数）の実行後の演出区間では、疑似ボーナス移行抽籤において当籤となる抽籤値を低くして、疑似ボーナスに移行しにくくしてもよい。あるいは、モード移行抽籤において遊技者に有利なモード移行が決定される抽籤値を低くして、疑似ボーナスが連荘しにくくしてもよい。
【０３３９】
　また、準リミット処理（ゲーム数）、又は準リミット処理（払出数）が実行される（作動する）と、以後の一連の有利区間において、演出区間中は、「確定役」（図７の（ａ）参照）の当籤時に特殊処理が行われるようになっている。以下、この特殊処理について、「確定役」が「Ｆ＿確定チェリー」（以下、単に「確定チェリー」として説明する場合がある）である場合を例に挙げて説明する。
【０３４０】
　準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において「当籤（次回遊技）」が決定される（図７の（ｃ）参照）。また、第１の遊技機では、左リール３Ｌの「チェリー」図柄が遊技者にとって期待度の高い図柄となっているので、停止操作の情報が報知されない遊技にあっては、遊技者は左第１停止で、かつ「チェリー」図柄を狙って（目安として「ＢＡＲ」図柄を狙って）して停止操作を行うことが一般的な手順となっている。したがって、一般的な手順で遊技が行われる場合、「確定チェリー」当籤時には、まず、左第１停止で左リール３Ｌの下段に「チェリー」図柄が停止される。なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」が当籤した場合には、左第１停止（「打順１」及び「打順２」）をすべき旨の報知が行われるようにしてもよい。また、「

当籤（次回遊技）」は、次回遊技から疑似ボーナスが開始されるものに限られず、次回遊技以降の遊技から疑似ボーナスが開始されるものであってもよい。

【０３４１】

ここで、技量のある遊技者は、さらに「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別するために、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいても「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行う。その結果、各リールの中段に「ＢＡＲ」図柄が揃い、「確定チェリー」に当籤したことが認識できる（例えば、図１１中、「ＲＥＰ４２」参照）。一方、技量のない遊技者は、例えば、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒにおいて「ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作を行わない、あるいは行えないことにより、停止表示態様からは「弱チェ」であるか「確定チェリー」であるかを判別できない場合がある（例えば、図１１中、「ＲＥＰ２８」参照）。

【０３４２】

なお、第１の遊技機では、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合、特別入賞音が出力されるようになっている。また、「確定チェリー」に当籤した場合であって、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せは表示されなかったが、「チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合にも、特別入賞音が出力されるようになっている。なお、特別入賞音の出力は、１００％の確率で行われるようにしてもよいし、所定確率（例えば、５０％の確率）で行われるようにしてもよい。

【０３４３】

いずれにしても、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないとき、「確定チェリー」に当籤した場合には、次回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【０３４４】

一方、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、演出区間中（増加区間中であってもよい）に「確定チェリー」が当籤すると、疑似ボーナス移行抽籤において一旦、「当籤（次回遊技）」は決定されるものの（図７の（ｃ）参照）、特殊処理の実行により、この決定結果が「当籤（今回遊技）」に書き換えられる。そして、今回遊技の開始時において「赤７揃い」演出が行われて疑似ボーナスが開始されることが報知され、疑似ボーナスが開始されることとなる。

【０３４５】

このとき、今回遊技においては、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せ（「チェリーリプ」の図柄の組合せを含む）を表示させず、「中段リプ」の図柄の組合せを表示させるための停止操作の情報の報知（特殊報知）が行われる。例えば、第１の遊技機では、右第１停止（「打順５」及び「打順６」）をすべき旨の特殊報知が行われる（図１５参照）。これにより、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれも作動していないときには、「確定チェリーリプ」表示→次回遊技から疑似ボーナス開始といった遊技の流れであったものが、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかの作動後にあっては、今回遊技から疑似ボーナス開始→特殊報知にしたがって停止操作が行われることにより「中段リプ」表示という遊技の流れに変更される。なお、特殊報知は、メイン（主制御基板７１）側の制御によって行われるようにしてもよいし、結果として疑似ボーナスに移行することにかわりなく遊技者が不利益を被らないという観点から、サブ（副制御基板７２）側のみの制御によって行われるようにしてもよい。

【０３４６】

なお、準リミット処理（ゲーム数）及び準リミット処理（払出数）のいずれかが作動した後、「確定チェリー」に当籤した場合であって、特殊報知が行われたにもかかわらず、「確定チェリーリプ」の図柄の組合せが表示された場合には、特別入賞音は出力さない。

【０３４７】

また、第１の遊技機では、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合、基本的には停止操作の手順が報知されない。このため、停止操作の手順が報知されて「中段リプ」が表示されるのが上述の特殊報知が行われた場合のみであるとすると、このような状態が発生した場合には、いずれかの準リミット処理が作動したことを遊技者に明確に認識されてしまい、その結果遊技の興趣を低下させてしまう可能性もある。したがって、有利区間中においては、いずれかの準リミット処理が作動しているか否かにかかわらず（あるいは、いずれかの準リミット処理の作動後からであってもよい）、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合に、所定確率で特殊報知と同様の報知が行われるようにしてもよい。このようにすれば、特殊報知が行われることに対して遊技者が不自然に感じてしまうこと防止することができる。また、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合に特殊報知と同様の報知が行われるのは、疑似ボーナス移行抽籤に当籤した場合としてもよい。また、この場合、「Ｆ＿リプレイＡ」又は「Ｆ＿リプレイＢ」が内部当籤役として決定された場合の疑似ボーナス移行抽籤では、所定確率で「当籤（今回遊技）」が決定され得るようにしてもよい。

【０３４８】

ここまで、通常リミット処理、特殊リミット処理、及び準リミット処理を作動させるため、「ゲーム数」及び「払出数」を用いて有利区間の遊技期間を監視することを例に挙げて説明したが、各リミット処理が実行される条件は上述のものに限られず、適宜変更可能であるものとする。例えば、各リミット処理が実行されるとした、有利区間ゲーム数カウンタの値、有利区間払出数カウンタの値、制御用ゲーム数カウンタの値、制御用払出数カウンタの値、並びに１Ｇ連カウンタの値及び天井短縮の有無（すなわち、準リミット処理を作動させるための変数）等は、遊技仕様や市場動向等に応じて適宜変更可能である。

【０３４９】

また、有利区間の遊技期間を監視するための手法も上述のものに限られない。例えば、有利区間の遊技期間を監視するために「ナビ回数」を用いるとしたならば、上記と同様に、通常リミット処理（ナビ回数）や特殊リミット処理（ナビ回数）、あるいは準リミット処理（ナビ回数）が実行されるようにすることもできる。すなわち、有利区間の遊技期間を監視するために値を計数可能な要素（パラメータ）であればどのような要素も採用することができ、採用した要素に対して、通常リミット処理が実行される値と、特殊リミット処理が実行される値と、準リミット処理が実行される値と、を規定することで、上述のものと同様に、各リミット処理が実行されるものとすることができる。

【０３５０】

上述のとおり、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態である場合には、特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【０３５１】

すなわち、第１の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５２】

また、第１の遊技機では、有利状態（例えば、疑似ボーナス）及び特定状態（例えば、演出区間）は一連の有利区間として制御され、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間（例えば、有利区間ゲーム数カウンタの値が「１５００」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量（例えば、有利区間払出数カウンタの値が「２４０１」以上）となったときには、この一連の有利区間が強制的に終了されるが、この一連の有利区間における遊技期間が所定期間よりも短い特定期間（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が「１４４５」以上）となったとき、又はこの一連の有利区間において付与された遊技価値量が所定量よりも少ない特定量（例えば、制御用払出数カウンタの値が「２１２６」以上）となったときに、有利状態でない場合には有利状態に移行させ、移行させた有利状態が終了して特定状態に移行するときに、一連の有利区間を終了させるようにしている。

【０３５３】

すなわち、第１の遊技機では、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。また、このようにして一連の有利区間を終了させる際には、有利状態でなければ有利状態に移行させた上で終了させるようにしている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５４】

また、第１の遊技機では、特定期間又は特定量は、有利状態の継続可能期間（例えば、「５５ゲーム」）又は付与可能遊技価値量（例えば、「２７５枚」）を考慮して設定されているため、遊技者の感情に配慮しつつも、遊技者に付与される遊技価値量が極端に規制されることを防止することができる。

【０３５５】

また、第１の遊技機では、有利状態は付与された権利（例えば、「１Ｇ連ストック」及び「天井短縮」）によって延長される場合があるが、一連の有利区間における遊技期間が、特定期間よりも短く、付与された権利数に応じて設定された特別期間となったとき（例えば、制御用ゲーム数カウンタの値が準リミット処理（ゲーム数）が実行される値となったとき）、又は一連の有利区間において付与された遊技価値量が、特定量よりも少なく、付与された権利数に応じて設定された特別量となったとき（例えば、制御用払出数カウンタの値が準リミット処理（払出数）が実行される値となったとき）には、以後の一連の有利区間において権利の付与が抑制されるようになっている。これにより、例えば、遊技者が消費しきれないほどの権利が付与され、このような状態で一連の有利区間が強制的に終了される結果、遊技者が不信感や喪失感等を抱いてしまうことを防止できるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５６】

また、第１の遊技機では、上述の「特定量」や「特別量」を計数する上では、例えば、遊技者の操作ミスや指示の無視等に起因して、本来付与されるはずであった遊技価値量と実際に付与された遊技価値量との間で差分が生じた場合であっても、この差分を考慮せず、本来付与されるはずであった遊技価値量を基準として計数が行われるようになっている。これにより、このような遊技者の行為によって一連の有利区間が必要以上に延長されてしまうことや、このような行為を行った遊技者と行っていない遊技者との間で不公平が生じてしまうことを防止することができるので、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。

【０３５７】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されている状態（例えば、準リミット処理作動後の状態）において有利状態への移行が確定する確定役（例えば、「確定チェリー」）に当籤したときには、この確定役の当籤が明確に認識できる特別図柄の組合せ（例えば、「確定チェリーリプ」）を表示させないための特殊報知が行われるようになっている。

これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特殊報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３５８】

また、第１の遊技機では、特殊報知が行われる場合、本来次回遊技から開始されるはずであった有利状態を、今回遊技から開始するようにしている。これにより、遊技者に自然な流れで特殊報知にしたがった停止操作を行わせることができるので、このような特殊報知を行う場合であっても、遊技者が違和感等を抱いてしまうことを防止できる。

【０３５９】

また、第１の遊技機では、権利の付与が抑制されていない状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知（例えば、特別入賞音の出力）を行うことを可能とする一方、権利の付与が抑制されている状態で、確定役に当籤して特別図柄の組合せが表示された場合には特別報知を行うことを可能としないようになっている。これにより、例えば、確定役の当籤が無駄な当籤であった等といった感情を遊技者が抱いてしまうことを防止できる。すなわち、権利の付与が抑制されている状態では有利状態が開始された契機を遊技者に明確に認識させないようにすることで、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。なお、特別報知を行うのはいずれの演出実行手段を用いてもよい。

【０３６０】

また、第１の遊技機では、確定役に当籤したか否か、特別図柄の組合せが表示されたか否か、及び特殊報知が行われたか否かに応じて、特別報知を行うか否かを決定するようにしている。これにより、特別報知が行われる状況をより適切に管理することができる。

【０３６１】

また、第１の遊技機では、有利区間ゲーム数カウンタ及び有利区間払出数カウンタは、ベットされた遊技価値量にかかわらず計数を行う結果、３枚ベット状態のみならず２枚ベット状態においても、通常リミット処理（ゲーム数）及び通常リミット処理（払出数）が実行されることを可能としている。

【０３６２】

また、第１の遊技機では、制御用ゲーム数カウンタ及び制御用払出数カウンタは、３枚ベット状態では計数を行うが、２枚ベット状態では計数を行わない。したがって、３枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としているが、２枚ベット状態では、特殊リミット処理（ゲーム数）及び特殊リミット処理（払出数）が実行されることを可能としていない。したがって、２枚ベット状態では、通常リミット処理（ゲーム数）又は通常リミット処理（払出数）の実行によって、疑似ボーナス中であっても一連の有利区間が強制的に終了してしまう場合がある。

【０３６３】

なお、第１の遊技機では、３枚ベット状態と２枚ベット状態とでは、例えば、小役の当籤確率、及びメダルの払出数が異なる結果（図１０～図１５参照）、３枚ベット状態で遊技を行う場合よりも２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが、遊技者に不利となっている。もっとも、このように、２枚ベット状態で遊技を行う場合のほうが遊技者に不利となる手法はこれに限られない。例えば、疑似ボーナス中に２枚ベット状態で遊技が行われた場合には、停止操作の手順が報知されないようすることで、遊技者に不利となるように構成してもよい。

【０３６４】

このように、第１の遊技機では、第１の量（例えば、「３枚」）の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了されることがなく、有利状態の終了にともなった自然な流れで一連の有利区間を一定期間内に終了させることを可能としている。これにより、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制

しつつも、遊技者が不信感や喪失感等を抱くことを防止することができるので、遊技者の感情にも配慮することを可能としている。一方、第２の量（例えば、「２枚」）の遊技価値がベットされて遊技が行われた場合には、有利状態の途中で一連の有利区間が強制的に終了される場合があることから、これによって遊技者に企図された遊技方法で遊技を行わなかったことを気付かせることができるので、遊技者に対して企図された遊技方法で遊技を行うことを促すことができる。

【０３６５】

なお、一連の有利区間において、第１の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合よりも、第２の量の遊技価値がベットされて遊技が行われる場合のほうが、遊技者にとって不利となっているので、このような注意喚起を可能にすることで、遊技者により有利な状態で遊技を行うべきであることも促すことができ、遊技者が企図しない遊技方法で遊技を行うことに起因して遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる。

【０３６６】

［５－５．第１の遊技機の格納領域構成］

続いて、図１７～図２２を参照して、第１の遊技機の格納領域構成について説明する。図１７は、第１の遊技機の当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域の一例を示す図である。また、図１８は、第１の遊技機の持越役格納領域の一例を示す図である。また、図１９は、第１の遊技機の遊技状態フラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２０は、第１の遊技機のモードフラグ格納領域の一例を示す図である。また、図２１は、第１の遊技機の作動ストップボタン格納領域の一例を示す図である。また、図２２は、第１の遊技機の押下順序格納領域の一例を示す図である。

【０３６７】

（当籤フラグ格納領域、入賞作動フラグ格納領域、及び図柄コード格納領域）

まず、図１７を参照して、当籤フラグ格納領域（内部当籤役格納領域）、入賞作動フラグ格納領域（表示役格納領域）、及び図柄コード格納領域の構成について説明する。なお、第１の遊技機では、当籤フラグ格納領域と、入賞作動フラグ格納領域と、図柄コード格納領域とが同じデータ構成となっている。

【０３６８】

上述の各格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１～２６で構成される。なお、各格納領域に格納されるデータは、図１７中の「データ」欄の１バイトデータのみであるが、図１７では、説明の便宜上、各格納領域のビットに対応付けられた図柄組合せを示す「コンビネーション」（図１７中では、リール３Ｌの図柄、リール３Ｃの図柄及びリール３Ｒの図柄の順で記載）及びその内容（図１１～図１４参照）も併せて記載する。

【０３６９】

当籤フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、内部当籤役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において表示されることが許可された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに当籤した場合（持越されている場合）、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７０】

入賞作動フラグ格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、表示役に対応する図柄の組合せの種類（すなわち、今回の遊技において有効ライン上に表示された図柄の組合せの種類）を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技において２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示された場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７１】

図柄コード格納領域に格納されるデータは、メインＣＰＵ１０１が、少なくともいずれかのリールの回転中において、今回の遊技において未だ有効ライン上に表示可能となっている図柄の組合せの種類を識別可能とするために用いられる。例えば、今回の遊技におい

て少なくともいずれかのリールが回転しているときに、２ＢＢに係る図柄の組合せが有効ライン上に表示され得るものとなっている場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。

【０３７２】

（持越役格納領域）

続いて、図１８を参照して、持越役格納領域の構成について説明する。持越役格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。

【０３７３】

内部抽籤処理の結果、「Ｆ＿２ＢＢ」（２ＢＢ）又は「Ｆ＿３ＢＢ」（３ＢＢ）のボーナス役が内部当籤役として決定されたときには、これらのボーナス役は、持越役として持越役格納領域に格納される（対応するビットに「１」が格納される）。持越役格納領域に格納された持越役は、対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでクリアされずに保持される。また、持越役格納領域に持越役が格納されている間、内部抽籤処理によって決定された内部当籤役（小役・リプレイ役）に加えて、持越役（ボーナス役）が当籤フラグ格納領域に格納される。

【０３７４】

（遊技状態フラグ格納領域）

続いて、図１９を参照して、遊技状態フラグ格納領域の構成について説明する。遊技状態フラグ格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。例えば、現在の遊技状態が２ＢＢ状態である場合、格納領域のビット０に「１」が格納される。

【０３７５】

なお、第１の遊技機では、ＲＴ状態が設けられていないので、図１９に示す遊技状態フラグ格納領域にはＲＴ状態の種類を示す領域は設けられていないが、例えば、ＲＴ状態が設けられている場合には、現在のＲＴ状態に対応する格納領域のビットに「１」が格納される。なお、第１の遊技機では、有利区間中の遊技状態（モード）の種類を示すデータを別途後述のモードフラグ格納領域に格納するものとしているが、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、非有利区間及び有利区間の遊技区間についても同様である。図示しない有利区間フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。また、ＡＴ状態やＡＲＴ状態等の遊技状態についても同様である。図示しないＡＴ状態（ＡＲＴ状態）フラグ格納領域を設けて管理することもできるし、この遊技状態フラグ格納領域において格納して管理することもできる。

【０３７６】

（モードフラグ格納領域）

続いて、図２０を参照して、モードフラグ格納領域の構成について説明する。モードフラグ格納領域は、それぞれ１バイトのデータにより表される格納領域１及び格納領域２で構成される。例えば、現在のモードがスタートモードである場合、格納領域１のビット０に「１」が格納される。また、例えば、現在のモードが天国Ａモードである場合、格納領域２のビット０に「１」が格納される。なお、第１の遊技機では、疑似ボーナス状態もモードの１つとして管理している。

【０３７７】

（作動ストップボタン格納領域）

次に、図２１を参照して、作動ストップボタン格納領域の構成について説明する。作動ストップボタン格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、作動ストップボタン格納領域のビット０～２は、すでに操作されたストップボタンの種類（停止したリールの種類）を示すデータを格納し、ビット４～６は、未だ操作されていないストップボタンの種類（回転中のリールの種類）を示すデータを格納する。

【０３７８】

例えば、ストップボタン８Ｌが今回押されたストップボタン、すなわち、作動ストップボタンである場合には、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納される。

また、例えば、ストップボタン８Ｌが未だ押されていないストップボタン、すなわち、有効ストップボタンである場合には、ビット４に「１」が格納される。メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタン格納領域に格納されているデータに基づいて、今回押されたストップボタンと未だ押されていないストップボタンとを識別する。

【０３７９】

（押下順序格納領域）

次に、図２２を参照して、押下順序格納領域の構成について説明する。押下順序格納領域は、１バイトのデータにより表される格納領域で構成される。なお、押下順序は、ストップボタンが押された順序、すなわち、押し順（打順）を示すものである。

【０３８０】

例えば、全てのリールが回転中であるときには、押下順序格納領域のビット０～５に「１」が格納される。次いで、ストップボタン８Ｌが押されたときには（「左」第１停止であるから）、ビット０及び１には「１」が格納されたままとなるが、ビット２～５には「０」が格納されるようになる。次いで、ストップボタン８Ｃが押されたときには（「左」第１停止、「中」第２停止であることから）、ビット０には「１」が格納されたままとなるが、ビット１には「０」が格納されるようになる。メインＣＰＵ１０１は、押下順序格納領域に格納されているデータに基づいて、今回の遊技の押し順を識別する。

【０３８１】

［６．主制御回路による処理］

続いて、図２３～図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１が各プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。なお、以下に示す各種処理の説明では、第１の遊技機の仕様を用いてその処理内容の一具体例を説明する場合があるが、以下に示す各種処理の処理内容はこれに限定されるものではない。

【０３８２】

［６－１．メイン処理］

まず、図２３を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行されるメイン処理（主要動作処理）について説明する。なお、図２３は、メイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図２３においては、メイン処理の開始に先立って実行される電源投入時処理についても併せて示している。

【０３８３】

まず、メインＣＰＵ１０１は、パチスロ機１に電力が供給されると（電源が投入されると）、電源投入時処理を行う（Ｓ１）。この処理では、電源投入時に必要な各種処理を行う。なお、電源投入時処理の詳細については後述する。

【０３８４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、一遊技終了時の初期化処理を行う（Ｓ２）。この処理では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、当籤フラグ格納領域や入賞作動フラグ格納領域等の１回の単位遊技（ゲーム）ごとにデータの消去が必要な格納領域である。

【０３８５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（Ｓ３）。この処理では、例えば、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、及びスタートスイッチ７Ｓ等の入力状態をチェックし、遊技開始時に必要な各種処理を行う。なお、メダル受付・スタートチェック処理の詳細については後述する。

【０３８６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値取得処理を行う（Ｓ４）。この処理では、内部抽籤用乱数値（例えば、０～６５５３５の範囲）や遊技性に関する各種抽籤で用いられる演出用乱数値（その他抽籤用乱数値）（例えば、０～６５５３５の範囲、あるいは０～２５５の範囲）等を抽出し、抽出した各種乱数値をメインＲＡＭ１０３に設けられた乱数値格納領域（不図示）に格納する。なお、各種乱数値の取得態様は上述のものに限られない。それぞれ予め定められた数値範囲（例えば、０～６５５３５の範囲、０～３２７６７の

範囲、０～２５５の範囲、あるいは０～１２７の範囲等）から必要な個数の乱数値を適宜取得することができる。

【０３８７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部抽籤処理を行う（Ｓ５）。この処理では、現在の遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルや内部抽籤用乱数値に基づいて内部当籤役を決定するために必要な各種処理を行う。なお、内部抽籤処理の詳細については後述する。

【０３８８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時状態制御処理を行う（Ｓ６）。この処理では、各種遊技状態について、遊技を開始するときに、（例えば、決定された内部当籤役等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技開始時状態制御処理の詳細については後述する。

【０３８９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、スタートコマンド生成格納処理を行う（Ｓ７）。この処理では、副制御回路２００に送信するスタートコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域（不図示）に格納する。なお、通信データ格納領域に格納されたデータは、後述の通信データ送信処理（図３２のＳ２０４参照）において主制御回路１００から副制御回路２００に送信される。また、その他のコマンドのデータの生成、格納、及び送信手法も基本的に同様である。

【０３９０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技開始時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ８）。この処理では、遊技を開始するときに、主制御回路１００側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技開始時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、例えば、ＡＴ状態であって指示モニタによって停止操作の情報を報知する場合にはその報知態様を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【０３９１】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止初期設定処理を行う（Ｓ９）。この処理では、内部当籤役や遊技状態等に基づいて、今回の遊技で使用する停止テーブルの種類や引込優先順位テーブルの種類等の停止制御に必要な各種情報を設定する。

【０３９２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール回転開始処理を行う（Ｓ１０）。この処理では、全てのリールの回転開始を要求する。そして、全てのリールの回転開始が要求されると、後述のリール制御処理（図３２のＳ２０３参照）により、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動が制御され、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転が開始される。回転を開始した各リールは、その回転速度が一定速度に達するまで加速制御され、その後、当該一定速度が維持される。また、詳細は省略するが、この処理においてはリール回転開始コマンド生成格納処理が行われる。

【０３９３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１１）。この処理では、回転中のリール（この場合は全てのリール）の各図柄（図柄位置）に対して、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域（不図示）に格納する。なお、図示は省略するが、この処理に先立って後述の図柄コード格納処理が行われる。

【０３９４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止制御処理を行う（Ｓ１２）。この処理では、決定された内部当籤役（あるいはこれに応じて設定された各種停止制御に係る情報）と各ストップボタン８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの停止操作態様と基づいて該当するリールの回転を停

止させるために必要な各種処理を行う。なお、リール停止制御処理の詳細については後述する。

【０３９５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、入賞作動判定処理を行う（Ｓ１３）。この処理では、有効ライン上に表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されたいずれかの図柄の組合せであるか否かを判定する。例えば、入賞作動フラグ格納領域において「１」が格納されているビットがあるか否かを判定する。また、詳細は省略するが、この処理においては入賞作動コマンド生成格納処理が行われる。

【０３９６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル払出・再遊技作動処理を行う（Ｓ１４）。この処理では、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せが、小役に係る図柄の組合せであればこれに対応するメダル数を払出し、リプレイ役に係る図柄の組合せであれば次回の遊技において再遊技を作動させるために必要な各種処理を行う。なお、例えば、上述の入賞作動判定処理において判定された図柄の組合せがリプレイ役に係る図柄の組合せである場合には、今回の遊技におけるベット数と同数の値を後述の自動投入メダルカウンタにセットする処理を行う。また、この処理では、払出すメダル数に応じたメダル払出信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０３９７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時状態制御処理を行う（Ｓ１５）。この処理では、各種遊技状態について、遊技が終了するときに、（例えば、表示された図柄の組合せ等に基づいて）移行条件が成立する場合には成立した移行条件にしたがって遊技状態を移行させるため、あるいは現在の遊技状態の遊技期間を管理するために必要な各種処理を行う。なお、遊技終了時状態制御処理の詳細については後述する。

【０３９８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、遊技終了時メイン側演出制御処理を行う（Ｓ１６）。この処理では、遊技が終了するときに、主制御回路１００側（メイン側）の制御による各種演出を行う場合、当該演出を行うために必要な各種処理を行う。例えば、遊技終了時にロック演出が行われる場合には当該ロック演出の実行を制御する。また、これが疑似遊技を含むものであれば当該疑似遊技の進行（あるいは疑似遊技に関する報知）を制御する。また、詳細は省略するが、ロック演出が行われる場合には、この処理においてロックコマンド生成格納処理が行われる。

【０３９９】

このように、パチスロ機１では、上述のＳ２～Ｓ１６の処理が行われることで１回の単位遊技が制御され、また、これらの処理が繰り返されることで遊技の進行が制御される。なお、必要に応じてこれらの処理以外の処理が適宜行われるように構成することもできるし、これらの処理のうち一部の処理については行われないように構成することもできる。すなわち、上述の各種処理はあくまで一例である。

【０４００】

（電源投入時処理）

続いて、図２４を参照して、上述のメイン処理のＳ１において行われる電源投入時処理について説明する。なお、図２４は、電源投入時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４０１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、図示しない電源投入時の初期化処理を行った後、メインＲＡＭ１０３の書込みテストを行い、当該テストの結果、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行われたか否かを判定する（Ｓ２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に異常が発生していないか否かを判定する。

【０４０２】

メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行われたと判定した場合（Ｓ２１がＹＥＳ）、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であるか否かを判定する（Ｓ

２２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、設定変更が可能な状態であるか否かを判定する。

【０４０３】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態であると判定した場合（Ｓ２２がＹＥＳ）、設定変更時の初期化処理を行う（Ｓ２３）。この処理では、メインＲＡＭ１０３における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでの指定格納領域は、例えば、持越役格納領域、遊技状態フラグ格納領域やモードフラグ格納領域等の設定変更時にデータの消去が必要な格納領域である。

【０４０４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、初期化コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２４）。この処理では、副制御回路２００に送信する設定変更処理が開始されたことを示す初期化コマンドのデータを生成し、生成したデータを通信データ格納領域に格納する。

【０４０５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定変更処理を行う（Ｓ２５）。この処理では、上述の設定値決定操作や設定値確定操作を受付けることにより、メインＲＡＭ１０３が初期化された後、新たな設定値がメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域（不図示）に設定（格納）される。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったか否かを判定する（Ｓ２６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、新たに設定値が設定された後、設定変更が可能な状態が終了したか否かを判定する。

【０４０６】

メインＣＰＵ１０１は、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となっていないと判定した場合（Ｓ２６がＮＯ）、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となるまで処理を待機する。一方、設定用鍵型スイッチ５２がオフ状態となったと判定した場合（Ｓ２６がＹＥＳ）、初期化コマンド生成格納処理を行う（Ｓ２７）。この処理では、副制御回路２００に送信する設定変更処理が終了したことを示す初期化コマンドのデータを生成し、生成したデータを通信データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４０７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２２において、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態でないと判定した場合（Ｓ２２がＮＯ）、バックアップデータが正常であるか否かを判定する（Ｓ２８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、パチスロ機１への電力の供給が断たれたとき（電断時）にバックアップされた各種情報が正常であるか否かを判定する。

【０４０８】

メインＣＰＵ１０１は、バックアップデータが正常であると判定した場合（Ｓ２８がＹＥＳ）、遊技復帰処理を行う（Ｓ２９）。この処理では、パチスロ機１を電断前の状態に復帰させる処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、電源投入時処理を終了する。

【０４０９】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ２１において、メインＲＡＭ１０３への書込みが正常に行わなかったと判定した場合（Ｓ２１がＮＯ）、及びＳ２８において、バックアップデータが正常でないと判定した場合（Ｓ２８がＮＯ）、電源投入時エラー処理を行う（Ｓ３０）。なお、この電源投入時エラー処理によって発生したエラーは、上述のリセット操作によっては解消されず、新たに設定値が設定されたことに応じて解消するものとなっている。したがって、メインＣＰＵ１０１は、電源投入時エラー処理の後、一度パチスロ機１の電源がオフとなり、その後、新たに設定値が設定されるまで（上述のＳ２２～Ｓ２６の処理が行われるまで）通常の処理（図２３のＳ２以降）に移行しない。

【０４１０】

（メダル受付・スタートチェック処理）

続いて、図２５を参照して、上述のメイン処理のＳ３において行われるメダル受付・スタートチェック処理について説明する。なお、図２５は、メダル受付・スタートチェック

処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４１１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」であるか否かを判定する（Ｓ４１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、前回の単位遊技でリプレイ役に入賞したか（再遊技が作動したか）否かを判定する。

【０４１２】

メインＣＰＵ１０１は、自動投入メダルカウンタの値が「０」でないと判定した場合（Ｓ４１がＮＯ）、自動投入処理を行う（Ｓ４２）。この処理では、前回の単位遊技で投入されたメダルと同数のメダルが自動投入される。また、詳細は省略するが、自動投入が行われる場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４１３】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４１において、自動投入メダルカウンタの値が「０」であると判定した場合（Ｓ４１がＹＥＳ）、及びＳ４２の処理の後、メダル補助収納庫スイッチチェック処理を行う（Ｓ４３）。この処理では、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっているか（すなわち、メダル補助収納庫３３に一定数以上のメダルが収納されているか）否かを判定し、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていると判定した場合にはメダル補助収納庫エラーを発生させる。この場合、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。また、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓがオン状態となっていないと判定した場合には、この処理を終了する。

【０４１４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダル投入状態チェック処理を行う（Ｓ４４）。この処理では、現在のベット数やクレジット数のチェックを行うとともに、メダルの受付が禁止されているか、あるいはセレクタエラーが発生しているか等も判定し、メダルの受付が可能であれば、メダルの受付が可能な状態（ベット操作を受付可能な状態）とする（メダルの受付を許可する）。なお、セレクタエラーが発生している場合には、当該エラーが解消されるまで処理が待機される。

【０４１５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４５）。メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能な状態であると判定した場合（Ｓ４５がＹＥＳ）、メダル投入チェック処理を行う（Ｓ４６）。この処理では、メダルセンサ３１Ｓの検出結果やベットスイッチ６Ｓの検出結果に基づいてベット数やクレジット数を更新する。また、詳細は省略するが、ベット操作が行われた場合には、この処理においてメダル投入コマンド生成格納処理が行われる。また、この処理では、メダル投入信号を外部集中端子板５５から出力する。

【０４１６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であるか否かを判定する（Ｓ４７）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、メダルの投入又はクレジットが可能な状態でない（すなわち、ベット数が「３」枚であって、かつクレジット数も「５０」枚となっている）と判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ４８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メダルの受付が可能でない状態（ベット操作を受付可能としない状態）とする。

【０４１７】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４５において、メダルの受付が可能な状態でないと判定した場合（Ｓ４５がＮＯ）、Ｓ４７において、メダルの投入又はクレジットが可能な状態であると判定した場合（Ｓ４７がＹＥＳ）、及びＳ４８の処理の後、投入枚数が遊技開始可能枚数であるか否かを判定する（Ｓ４９）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、現在のベット数が「２」又は「３」枚であるか否かが判定される。

【０４１８】

メインＣＰＵ１０１は、投入枚数が遊技開始可能枚数であると判定した場合（Ｓ４９がＹＥＳ）、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったか否かを判定する（Ｓ５０）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、遊技者によって開始操作が行われたか否かを判定する。

【０４１９】

メインＣＰＵ１０１は、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となったと判定した場合（Ｓ５０がＹＥＳ）、メダルの受付を禁止する（Ｓ５１）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、メダル受付・スタートチェック処理を終了する。

【０４２０】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ４９において、投入枚数が遊技開始可能枚数でないと判定した場合（Ｓ４９がＮＯ）、及びＳ５０において、スタートスイッチ７Ｓがオン状態となっていないと判定した場合（Ｓ５０がＮＯ）、処理をＳ４４に戻す。

【０４２１】

（内部抽籤処理）

続いて、図２６を参照して、上述のメイン処理のＳ５において行われる内部抽籤処理について説明する。なお、図２６は、内部抽籤処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４２２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、設定値・メダル投入枚数チェック処理を行う（Ｓ６１）。この処理では、今回の単位遊技における設定値及びベット数のチェックを行う。続いて、メインＣＰＵ１０１は、設定値、ベット数及び遊技状態等に応じた内部抽籤テーブルをセットする（Ｓ６２）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、乱数値格納領域から内部抽籤用乱数値を取得する（Ｓ６３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、上述のメイン処理のＳ４で取得した内部抽籤用乱数値のデータを取得する。なお、この処理において、設定値が「１」～「６」以外又はベット数が「１」～「３」以外であると判定された場合には、メインＣＰＵ１０１は、重篤なエラーが発生したと判断し、上述の電源投入時エラー処理（図２４のＳ３０参照）を実行する。

【０４２３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役決定処理を行う（Ｓ６４）。この処理では、取得した内部抽籤用乱数値を、セットされた内部抽籤テーブルに規定された各内部当籤役の抽籤値を用いて順次更新（例えば、加算更新）し、更新結果が所定結果となったか（例えば、オーバーフローしたか）否かを判定する。所定結果となった場合にはその内部当籤役を今回の単位遊技の内部当籤役として決定する。なお、全ての内部当籤役について判定しても所定結果とならなかった場合には、今回の単位遊技の結果は「はずれ」となる（内部当籤役として「はずれ」が決定される）。

【０４２４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたか否かを判定する（Ｓ６５）。メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されなかったと判定した場合（Ｓ６５がＮＯ）、処理をＳ６４に戻す。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、判定対象となる内部当籤役を順次更新し（内部抽籤用乱数値も順次更新し）、全ての内部当籤役について判定が行われるまで（あるいは、その中途で内部当籤役が決定されるまで）Ｓ６４の処理を繰り返す。

【０４２５】

メインＣＰＵ１０１は、内部当籤役が決定されたと判定した場合（Ｓ６５がＹＥＳ）、決定された内部当籤役が持越非対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役でなく、小役又はリプレイ役であるか）否かを判定する（Ｓ６６）。メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越非対象役であると判定した場合（Ｓ６６がＹＥＳ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ６７）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて当籤フラグ格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、当籤フラグ格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４２６】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６６において、決定された内部当籤役が持越非対象役でないと判定した場合（Ｓ６６がＮＯ）、及びＳ６７の処理の後、決定された内部当籤役が持越対象役であるか（すなわち、持越役であるボーナス役であるか）否かを判定する（Ｓ６８）。

【０４２７】

メインＣＰＵ１０１は、決定された内部当籤役が持越対象役であると判定した場合（Ｓ６８がＹＥＳ）、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ６９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だいずれのボーナス役も持越されていないか否かを判定する。メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ６９がＹＥＳ）、持越役格納領域を更新する（Ｓ７０）。この処理では、Ｓ６４の処理で決定された内部当籤役に基づいて持越役格納領域のデータを更新する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域において、決定された内部当籤役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４２８】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ６８において、決定された内部当籤役が持越対象役でないと判定した場合（Ｓ６８がＮＯ）、Ｓ６９において、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ６９がＮＯ）、及びＳ７０の処理の後、再度、持越役格納領域のデータが「０」であるか否かを判定する（Ｓ７１）。

【０４２９】

メインＣＰＵ１０１は、持越役格納領域のデータが「０」でないと判定した場合（Ｓ７１がＮＯ）、当籤フラグ格納領域を更新する（Ｓ７２）。この処理では、持越役格納領域に格納されているデータを当籤フラグ格納領域のデータに反映させる。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、ボーナス役が持越されている（あるいは今回の単位遊技で当籤した）場合、当籤フラグ格納領域において、当該ボーナス役に対応して表示が許可される図柄の組合せに対応するデータにビットに「１」を格納する。

【０４３０】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ７１において、持越役格納領域のデータが「０」であると判定した場合（Ｓ７１がＹＥＳ）、及びＳ７２の処理の後、サブフラグ等設定処理を行う（Ｓ７３）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、内部当籤役に基づいて非有利区間サブフラグや有利区間当籤時サブフラグが設定される。なお、この処理では、例えば、ＡＴ状態であるとき、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報等が設定されるようにしてもよい。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、内部抽籤処理を終了する。

【０４３１】

（遊技開始時状態制御処理）

続いて、図２７を参照して、上述のメイン処理のＳ６において行われる遊技開始時状態制御処理について説明する。なお、図２７は、遊技開始時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４３２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ８１）。この処理では、遊技を開始するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定のボーナス役に当籤したことに基づいて所定のＲＴ状態としてのフラグ間に移行させる場合、この処理において所定のボーナス役に当籤したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、フラグ間はＲＴ状態として（すなわち、遊技状態フラグ格納領域に格納される遊技状態として）構成されていないため、ここでのチェックは不要となる。また、例えば、特定の移行条件の成立から特定の遊技数の遊技を行ったことにより開始又は終了する特定のＲＴ状態がある場合、この処理においてこの特定の遊技数を管理することもできる。

【０４３３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成

立したか否かを判定する（Ｓ８２）。メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ８２がＹＥＳ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ８３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（Ｓ８４）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。

【０４３４】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８２において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８２がＮＯ）、及びＳ８４の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（Ｓ８５）。メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（Ｓ８５がＹＥＳ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（Ｓ８６）。この処理では、遊技を開始するときに、非有利区間から有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の開始条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤を行い、この抽籤結果が有利区間を開始させるものであるか否かがチェックされる。

【０４３５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ８７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ８７がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ８７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ８８）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を開始させる（セットする）。この処理では、有利区間が開始したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）のカウントを開始する（すなわち、一連の有利区間の遊技期間の監視を開始する）等の設定処理を適宜行う。

【０４３６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ８９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述の有利区間移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４３７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ９０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、セットされた移行先モードにしたがい、疑似ボーナスに移行する場合にはその遊技期間として「５５ゲーム」が設定され、終了モードに移行する場合にはその遊技期間として「３２ゲーム」が設定され、それ以外のモードに移行する場合にはそれぞれに対応する天井ゲーム数が設定される。また、各種抽籤（図７及び図８等参照）における抽籤値（抽籤テーブル）が設定される。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【０４３８】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ８５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ８５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を行う（Ｓ９１）。なお、有利区間中遊技開始時処理の詳細については後述する。

【０４３９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ９２）。この処理では、遊技を開始するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機

の場合、この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。

【０４４０】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ９３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ９３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ９４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技開始時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ９３がＮＯ）、遊技開始時状態制御処理を終了する。

【０４４１】

（有利区間中遊技開始時処理）

続いて、図２８を参照して、上述の遊技開始時状態制御処理のＳ９１において行われる有利区間中遊技開始時処理について説明する。なお、図２８は、有利区間中遊技開始時処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４４２】

まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０１）。この処理では、例えば、有利区間中のゲーム数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、１ゲームにつき１ずつ減算（加算）する等）にしたがって更新する。

【０４４３】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１０２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１０２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技開始時）を行う（Ｓ１０３）。この処理では、例えば、遊技開始時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１０１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【０４４４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、ナビ設定処理を行う（Ｓ１０４）。この処理では、指示モニタによって報知される停止操作の情報に対応する情報やスタートコマンドに含ませる停止操作の情報に対応する情報等を設定する。なお、この処理では、ナビを発生させるか否かを決定可能としてもよい。すなわち、ＡＴ状態において報知対象役が当籤した場合に、必ずしもナビが発生しない場合があってもよく、この処理においてナビ発生の可否を所定条件（例えば、報知対象役の種類や予め定められたナビ発生確率）にしたがって決定するようにしてもよい。

【０４４５】

メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１０２において、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１０２がＮＯ）、及びＳ１０４の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１０５）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに

基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４４６】

メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１０５がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１０６）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間当籤時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４４７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１０７）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ９０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技開始時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１０５がＮＯ）、有利区間中遊技開始時処理を終了する。

【０４４８】

なお、図２７に示す遊技開始時状態制御処理と図３０に示す遊技終了時状態制御処理、及び図２８に示す有利区間中遊技開始時処理と図３１に示す有利区間中遊技終了時処理は、基本的にほとんど同様の処理構成となっている。これは、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで処理を行ってもよいもの（例えば、遊技状態やモードの移行等、決定された内部当籤役を参照する処理であるが、処理結果が今回の遊技が終了するまで（あるいは、次回の遊技が開始されるまで）に反映されればよい処理等）については、いずれか一方で行われればよいことを意味し、双方で同様の処理が重複して行われることを意味するものではない。したがって、このような処理については、遊技を開始するとき、又は遊技が終了するときのいずれで行われるようにしてもよい。

【０４４９】

これに対し、遊技を開始するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、上述のナビ設定処理等）については、遊技を開始するときに行われるものとし、また、遊技が終了するときに処理が行われる必要があるもの（例えば、表示された図柄の組合せを参照する処理等）については、遊技が終了するときに行われるものとすればよい。また、例えば、遊技開始後であって遊技終了前の所定時期に処理が行われる必要があるもの、あるいは処理を行ったほうがよいもの（例えば、第１停止操作の停止操作態様を参照する処理等）については、そのときに行われるものとすればよい。

【０４５０】

（リール停止制御処理）

続いて、図２９を参照して、上述のメイン処理のＳ１２において行われるリール停止制御処理について説明する。なお、図２９は、リール停止制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４５１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、全てのリールの回転速度が所定の一定速度（例えば、８０回転／１分）に到達したか（すなわち、定速回転しているか）否かを判定する（Ｓ１１１）。メインＣＰＵ１０１は、全てのリールが定速回転していないと判定した場合（Ｓ１１１がＮＯ）、全てのリールが定速回転するまで処理を待機する。一方、全てのリールが定速回転していると判定した場合（Ｓ１１１がＹＥＳ）、各リールの停止を許可する（Ｓ１１２）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、各ストップボタンを有効化する。また、これにともなって作動ストップボタン格納領域が更新される（第１の遊技機の場合、例えば、作動ストップボタン格納領域のビット４～６に「１」が格納される）。

【０４５２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたか否かを判定する（Ｓ１１３）。メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されていないと判定した場合（Ｓ１１３がＮＯ）、有効なストップボタンが操作されるまで処理を待機する。なお、自動停止制御を行う場合には、この待機時間を計測し、計測結果が所定時間となったときに自動停止制御を行うように構成することができる。

【０４５３】

メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンが操作されたと判定した場合（Ｓ１１３がＹＥＳ）、作動ストップボタン格納領域及び押下順序格納領域を更新する（Ｓ１１４）。なお、第１の遊技機の場合、例えば、リール３Ｌに対して第１停止操作が行われた場合（ストップボタン８Ｌが押された場合）には、この処理では、作動ストップボタン格納領域のビット０に「１」が格納され、ビット４が「０」に更新される。また、押下順序格納領域のビット２～５が「０」に更新される。

【０４５４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、作動ストップボタンから制御対象リールを決定する（Ｓ１１５）。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、リール３Ｌを制御対象リールとして決定する。

【０４５５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄カウンタから停止開始位置を格納する（Ｓ１１６）。図柄カウンタは、図柄位置データ（例えば、「０」～「１９」）を把握するためのカウンタとして構成される。この処理では、例えば、ストップボタン８Ｌが押された場合、ストップボタン８Ｌが押されたときのリール３Ｌの中段領域の図柄位置データを停止開始位置として格納する。

【０４５６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、滑り駒数決定処理を行う（Ｓ１１７）。この処理では、例えば、上述の停止テーブルに規定された滑り駒数や上述の引込優先順位データ格納領域のデータ等を参照し、最も適切な滑り駒数（図柄の移動量）を決定する。

【０４５７】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、停止開始位置及び滑り駒数から停止予定位置を格納する（Ｓ１１８）。この処理では、上述のＳ１１６の処理で格納された停止開始位置と、上述のＳ１１７の処理で決定された滑り駒数から最終的に図柄が停止する位置の図柄位置データを停止予定位置として格納する。

【０４５８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール停止コマンド生成格納処理を行う（Ｓ１１９）。この処理では、副制御回路２００に送信するリール停止コマンドコマンドのデータを生成し、生成したデータをメインＲＡＭ１０３に設けられた通信データ格納領域に格納する。なお、リール停止コマンドは、停止予定位置のみならず、停止開始位置や滑り駒数が特定できるパラメータを含んで構成することができる。

【０４５９】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、図柄コード格納処理を行う（Ｓ１２０）。この処理では、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類（図柄コード）も参照しながら、図柄コード格納領域を更新する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあるか否かを判定する（Ｓ１２１）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、未だ回転中のリールがあるか（全てのリールに対して停止操作が行われていないか）否かを判定する。

【０４６０】

メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがあると判定した場合（Ｓ１２１がＹＥＳ）、制御変更処理を行う（Ｓ１２２）。この処理では、ここまでの遊技者の停止操作態様に応じて、例えば、上述のリール停止初期設定処理で設定された停止テーブルや引込優先順位テーブル等の変更が必要である場合に、このような停止制御に必要な各種情報を再設定する。

【０４６１】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、引込優先順位格納処理を行う（Ｓ１２３）。この処理では、回転中のリールの各図柄（図柄位置）に対して、すでに停止予定位置が決定されたリールにおける停止予定位置の図柄の種類も参照しながら、設定された内部当籤役と設定された引込優先順位テーブルとを参照して引込優先順位を示すデータを取得し、引込優先順位データ格納領域に格納する。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、処理をＳ１１３に戻す。また、メインＣＰＵ１０１は、有効なストップボタンがないと判定した場合（Ｓ１２１がＮＯ）、リール停止制御処理を終了する。
【０４６２】
（遊技終了時状態制御処理）
　続いて、図３０を参照して、上述のメイン処理のＳ１５において行われる遊技終了時状態制御処理について説明する。なお、図３０は、遊技終了時状態制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４６３】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態移行条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３１）。この処理では、遊技が終了するときに、いずれかの遊技状態からいずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かのチェックを行う。例えば、所定の図柄の組合せが表示されたことに基づいて所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態に移行させる場合、この処理において所定の図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、所定のＲＴ状態や所定のボーナス状態である場合、この処理においてこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示されたか否かのチェックを行う。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合、メダルの払出によってこれらの遊技状態の終了条件が成立したか否かのチェックを行う。
【０４６４】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１３２）。メインＣＰＵ１０１は、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１３２がＹＥＳ）、遊技状態フラグ格納領域を更新する（Ｓ１３３）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、成立した移行条件にしたがって遊技状態をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ又は３ＢＢに係る図柄の組合せが表示された場合、遊技状態フラグ格納領域のビット０又はビット１に「１」を格納し、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態をセットする。また、例えば、２ＢＢ状態又は３ＢＢ状態である場合に、これらの遊技状態の終了条件が成立した場合には、遊技状態フラグ格納領域のビット０又はビット１を「０」に更新する。
【０４６５】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされた遊技状態に応じた設定処理を行う（Ｓ１３４）。この処理では、遊技状態が移行したことに応じて、例えば、当該遊技状態の遊技期間を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、２ＢＢ状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「１」を設定し、３ＢＢ状態がセットされた場合であればその終了条件としての払出数に「１７６」を設定する。
【０４６６】
　メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３２において、いずれかの遊技状態に移行させるための移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１３２がＮＯ）、及びＳ１３４の処理の後、現在の遊技区間が非有利区間であるか否かを判定する（Ｓ１３５）。メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技区間が非有利区間であると判定した場合（Ｓ１３５がＹＥＳ）、有利区間開始条件成立チェック処理を行う（Ｓ１３６）。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８６の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。

【０４６７】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１３７）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１３７がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の開始条件が成立したと判定した場合（Ｓ１３７がＹＥＳ）、有利区間開始時の設定処理を行う（Ｓ１３８）。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８８の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４６８】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１３９）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、開始された有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ８９の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４６９】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１４０）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、上述のとおり、非有利区間では決定された内部当籤役を参照した処理のみが可能となっているため、この処理は上述のＳ９０の処理（遊技開始時状態制御処理）と同様となる。
【０４７０】
　メインＣＰＵ１０１は、Ｓ１３５において、現在の遊技区間が非有利区間でない（すなわち、有利区間である）と判定した場合（Ｓ１３５がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を行う（Ｓ１４１）。なお、有利区間中遊技終了時処理の詳細については後述する。
【０４７１】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間終了条件成立チェック処理を行う（Ｓ１４２）。この処理では、遊技が終了するときに、有利区間から非有利区間に移行させるための移行条件（有利区間の終了条件）が成立したか否かのチェックを行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理の作動条件を満たしたか（図１６参照）、あるいは現在のモードが終了モードである場合において３２ゲームが経過したか等がチェックされる。
【０４７２】
　続いて、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１４３）。メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ１４３がＹＥＳ）、有利区間終了時の初期化処理を行う（Ｓ１４４）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、有利区間を終了させて非有利区間をセットする。この処理では、有利区間が終了したことに応じて、例えば、各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中のモード（遊技状態）、及び当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）等に関する情報（すなわち、有利区間に関する情報）を全てクリアする初期化処理を行う。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、遊技終了時状態制御処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、有利区間の終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１４３がＮＯ）、遊技終了時状態制御処理を終了する。
【０４７３】
（有利区間中遊技終了時処理）
　続いて、図３１を参照して、上述の遊技終了時状態制御処理のＳ１４１において行われる有利区間中遊技終了時処理について説明する。なお、図３１は、有利区間中遊技終了時処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０４７４】
　まず、メインＣＰＵ１０１は、各種カウンタ更新処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５１

）。この処理では、例えば、有利区間中の払出数に基づいて各種リミット処理に係る各種カウンタ（図１６参照）、有利区間中の各種モード（遊技状態）等の遊技期間を管理する各種カウンタ、あるいはその他有利度合いを管理する各種カウンタを所定の更新条件（例えば、払出数、所定の図柄の組合せの表示回数や停止操作態様等）にしたがって更新する。

【０４７５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、特定モード（ＡＴ状態）中であるか否かを判定する（Ｓ１５２）。メインＣＰＵ１０１は、特定モード中であると判定した場合（Ｓ１５２がＹＥＳ）、ＡＴ期間管理処理（遊技終了時）を行う（Ｓ１５３）。この処理では、例えば、遊技終了時において、ＡＴ状態の遊技期間の延長（例えば、ゲーム数延長やセット数上乗せ等）を可能とする場合に、このような延長の実行条件が成立するか否かを判定したり、この判定結果に基づいて当該遊技期間を延長したりする等の処理を行う（仮に、ＡＴ状態の遊技期間短縮を可能とする場合には当該短縮に関する処理を行う）。また、この処理では、延長されるか否かにかかわらずＡＴ状態の遊技期間を管理してもよいし、ＡＴ状態の遊技期間は上述のＳ１５１の処理において管理し、この処理では延長に関する処理のみが行われるようにしてもよい。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づいて上述の１Ｇ連抽籤が行われ、この抽籤結果にしたがって疑似ボーナスを延長させるための処理が行われる。

【０４７６】

メインＣＰＵ１０１は、特定モード中でないと判定した場合（Ｓ１５２がＮＯ）、及びＳ１５３の後、モード移行条件が成立したか否かを判定する（Ｓ１５４）。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって移行先モードが決定されたか否かを判定する。

【０４７７】

メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立したと判定した場合（Ｓ１５４がＹＥＳ）、モードフラグ格納領域を更新する（Ｓ１５５）。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、移行した有利区間中のモード（遊技状態）をセットする。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、有利区間入賞時サブフラグに基づく上述のモード移行抽籤の抽籤結果にしたがって決定された移行先モードがセットされる。

【０４７８】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、セットされたモードに応じた設定処理を行う（Ｓ１５６）。この処理では、セットされたモードに応じて、当該モードの遊技期間（天井ゲーム数等も含む）を設定したり、内部抽籤処理以外の各種抽籤処理における抽籤値（抽籤テーブル）を設定したりする必要がある場合に、このような設定処理を適宜行う。なお、第１の遊技機の場合、この処理では、例えば、上述のＳ１４０の処理と同様の処理が行われる。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、有利区間中遊技終了時処理を終了する。また、メインＣＰＵ１０１は、モード移行条件が成立していないと判定した場合（Ｓ１５４がＮＯ）、有利区間中遊技終了時処理を終了する。

【０４７９】

［６－２．定期割込処理］

まず、図３２を参照して、主制御回路１００のメインＣＰＵ１０１により実行される定期割込処理について説明する。なお、図３２は、定期割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０４８０】

ここで、本実施形態では、定期割込処理の周期（１割込時間）を「１．１１７２ｍｓ」としている。もっとも、定期割込処理の周期はこれに限られない。例えば、これとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよいし、あるいは、これと同じ周期が設定されていても、一部又は全部の処理について実際に処理が行われる割込回数を「２」以上とすることにより、結果的にこれとは異なる周期で定期割込処理が実行されるようにしてもよい。

【０４８１】

まず、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの退避処理を行う（Ｓ２０１）。続いて、メインＣＰＵ１０１は、入力ポートチェック処理を行う（Ｓ２０２）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）各種センサやスイッチの入力状態（オン状態又はオフ状態）のチェックを行う。例えば、前回の割込時の入力状態と今回の割込時の入力状態とを比較し、入力状態に変化があったか否かのチェックを行い、入力状態に変化があった場合、メインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域０（不図示）にその変化を格納し、変化にかかわらない入力状態についてはそのままメインＲＡＭ１０３の入力ポート格納領域１（不図示）に格納する。

【０４８２】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、リール制御処理を行う（Ｓ２０３）。この処理では、各ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒの駆動を制御し、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転及び停止を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、通信データ送信処理を行う（Ｓ２０４）。この処理では、通信データ格納領域に格納された各コマンドの各パラメータを副制御回路２００に送信する。なお、この処理では、通信データ格納領域にコマンドデータが格納されていない場合、入力ポート格納領域０及び入力ポート格納領域１に格納されているデータを入力状態コマンドとして副制御回路２００に送信する。

【０４８３】

なお、本実施形態では、各種コマンドデータが一旦通信データ格納領域に格納された後、定期割込処理において副制御回路２００に送信する構成としているが、例えば、各種コマンドデータを通信データ格納領域に格納することなく、主制御回路１００内に設けられた通信回路（不図示）に直接格納して副制御回路２００に送信する構成としてもよい。また、本実施形態では、詳細な説明は省略しているが、各種コマンドデータがシリアル通信によって副制御回路２００に送信される構成としているが、例えば、各種コマンドデータがパラレル通信によって副制御回路２００に送信される構成としてもよい。

【０４８４】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、７セグＬＥＤ駆動処理を行う（Ｓ２０５）。この処理では、主制御基板７１に接続された（主中継基板７３を介して接続されたものを含む）、例えば、情報表示装置１４等の表示内容を制御する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、タイマ更新処理を行う（Ｓ２０６）。この処理では、主制御回路１００で管理される各種タイマを更新する。

【０４８５】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、エラー検知処理を行う（Ｓ２０７）。この処理では、上述のＳ２０２でチェックされた入力状態等に基づいて、各種エラー状態が発生しているか否かを検知する。続いて、メインＣＰＵ１０１は、ドア開閉チェック処理を行う（Ｓ２０８）。この処理では、例えば、ドア開閉監視スイッチ５６の入力状態に基づいて、下ドア機構ＤＤ開閉状態のチェックを行う。なお、各種エラー状態が発生している場合、及びドア開閉監視スイッチ５６の入力状態が開状態（オフ状態）の場合、外部集中端子板５５からセキュリティ信号が出力される。

【０４８６】

続いて、メインＣＰＵ１０１は、レジスタの復帰処理を行う（Ｓ２０９）。そして、メインＣＰＵ１０１は、この処理の後、定期割込処理を終了する。

【０４８７】

［７．副制御回路による処理］

続いて、図３３を参照して、副制御回路２００のサブＣＰＵ２０１が各プログラムを用いて実行するサブ側制御処理の概要について説明する。図３３は、サブ側制御処理の概要の一例を示すフローチャートである。

【０４８８】

なお、パチスロ機１では、不正行為や不正改造防止の観点より、主制御回路１００側（主制御基板７１及び主制御基板ケースを含む）には種々の制約が設けられているが、副制御回路２００側（副制御基板７２及び副制御基板ケースを含む）にはそれほどの制約は設

けられていない。したがって、副制御基板７２（及び副制御回路２００）は、接続される演出装置の種類、その数、あるいはその演出装置によって行われる演出の種類等と、製造コスト等との兼ね合いに応じて種々の構成を用いることが可能となっている。図３３において「概要」としているのはそのためである。

【０４８９】

まず、サブＣＰＵ２０１は、電源投入時にはメインＣＰＵ１０１と同様、電源投入時処理を行う（Ｓ３０１及びＳ３０２）。この処理では、電源投入時に異常が発生しているか否かを検知したり、サブＲＡＭ２０３に格納されているデータを初期化したり、また、後述の各種演出実行制御処理を行うために必要な各種タスクを起動させたりする等の処理が行われる。

【０４９０】

また、サブＣＰＵ２０１は、主制御回路１００から送信されたコマンドを受信した場合、コマンド受信時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０３及びＳ３０４）。この処理では、例えば、初期化コマンドを受信した場合、受信した初期化コマンドのパラメータの情報を参照し、設定変更がされていればサブ側でも適宜初期化処理が実行され、設定変更されていなければサブ側でも電断前の状態に復帰させる処理が実行される。

【０４９１】

また、例えば、スタートコマンドを受信した場合、受信したスタートコマンドのパラメータの情報を参照し、非ＡＴ状態であれば、内部当籤役や遊技状態等を示唆ないし報知する演出の内容を（必要に応じて抽籤により）決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、ＡＴ状態であれば、これに加え、有利な停止操作態様を報知する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０４９２】

また、例えば、ロックコマンドを受信した場合、受信したロックコマンドのパラメータの情報を参照し、ロック演出の内容と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、リール停止コマンドを受信した場合、受信したリール停止コマンドのパラメータの情報を参照し、停止開始位置や停止予定位置（あるいは、単に何番目の停止操作が行われたか等）と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。また、例えば、入賞作動コマンドを受信した場合、受信した入賞作動コマンドのパラメータの情報を参照し、特典が付与される場合に、付与される特典と連動する演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０４９３】

また、サブＣＰＵ２０１は、副制御基板７２に接続された（副中継基板７４を介して接続されたものを含む）、例えば、演出用ボタン１０ａ，１０ｂが操作された場合、演出ボタン操作時演出実行制御処理を行う（Ｓ３０５及びＳ３０６）。この処理では、例えば、操作連動演出の実行中に、当該演出に沿った演出用ボタンが操作された場合、操作連動演出の内容が変化するように各種演出装置を制御する。また、例えば、非遊技中に、後述のユーザーメニュー呼出のために演出用ボタンが操作された場合、ユーザーメニューを表示するための制御を行う。また、ユーザーメニューの表示中に、選択・決定操作のために演出用ボタンが操作された場合、これらの操作にしたがった制御を行う。

【０４９４】

また、サブＣＰＵ２０１は、上述の契機以外の契機が成立した場合、その他演出実行制御処理を行う（Ｓ３０７）。この処理では、例えば、遊技に関する操作及びユーザーメニューに関する操作が行われていない非操作期間が所定期間（例えば、３０秒程度）となった場合、デモ状態報知に係る演出の内容を決定し、決定した内容の演出が実行されるように各種演出装置を制御する。

【０４９５】

［８．パチスロ機のその他の機能］

上述のとおり、パチスロ機１は、遊技を制御する各種機能及び演出を制御する各種機能、並びにこれらの機能を実現するための各種構成を備えるものであるが、例えば、以下に示すようなその他の機能を備えることもできる。なお、以下では、遊技者側のその他の機能の一例と、遊技店側のその他の機能の一例について説明する。

【０４９６】

［８－１．遊技者側］

例えば、遊技者の演出操作によってユーザーメニューが表示され、当該ユーザーメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【０４９７】

例えば、「配列・配当表」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における図柄配列と、規定された図柄組合せ及びその入賞時の配当（特典の内容）等を示す遊技情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０４９８】

また、例えば、「音量・光量調整」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種表示装置の輝度、スピーカ群から出力される音の音量、あるいはランプ・ＬＥＤ群の光量等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０４９９】

また、例えば、「カスタム」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における演出態様（例えば、演出に用いられるキャラクタの種類（当該キャラクタ（表示態様）自体の種類、当該キャラクタに対応する音声の種類、あるいは当該キャラクタに係る衣装やアイテム（個別表示態様）の種類等も含む）、演出発生確率（演出発生時の期待度の種類等も含む）、あるいは示唆ないし報知の態様（演出実行タイミング等も含む）等）が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５００】

また、例えば、「ユニメモ」が選択・決定された場合には、遊技者の携帯端末（例えば、携帯電話やスマートフォン等）を利用した情報提供サービスを受けること可能となっている。このような情報提供サービスでは、例えば、遊技者がログイン操作して遊技を開始し（ログイン操作なしに遊技を開始させた場合でもよい）、遊技終了時にログアウト操作することで、遊技履歴情報（例えば、累計何ゲーム遊技したか、有利な遊技状態を何回発生させたか、最高獲得枚数は何枚かなど種々の遊技の結果に応じた情報）を確認、あるいは取得できる。

【０５０１】

また、例えば、遊技履歴情報には、遊技の結果（開放条件の成立）に応じて、遊技中に表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報、遊技者の携帯端末上で表示可能となったキャラクタの種類や出力可能となった楽曲の種類を示す情報など、付帯する特典に関する情報も含まれる。

【０５０２】

なお、このような情報提供サービスにおけるログイン・ログアウトの手法は種々の手法を採用することができる。例えば、遊技者の端末を利用し、遊技者に演出表示部上に表示される二次元コードを読み取らせることでログイン・ログアウトが行われるようにしても

よいし、また、遊技者にパスワードを入力させ、あるいはパスワードを記憶させる（具体的には、例えば、遊技終了時のログアウト時には、二次元コードにかえて、４ケタ～１０ケタ程度の文字列を次回入力用パスワードとして表示可能とし、それを遊技者が紙媒体でメモしたり、携帯端末で写真として撮影したり等によって取得可能とし、次回の遊技開始前のログイン時には、このようにして取得されたパスワードを入力可能とする）ことでログイン・ログアウトが行われるようにしてもよい。また、これらの手法を適宜組み合わせてログイン・ログアウトが行われるようにすることもできる。

【０５０３】

［８－２．遊技店側］

例えば、遊技店側の管理者の設定確認操作（設定変更操作、あるいは遊技店側の管理者によるその他の操作であってもよい）によってホールメニューが表示され、当該ホールメニューにおいて所望のメニューが選択され、さらに、選択されたメニューについて適宜選択・決定操作が行われると、遊技店側の管理者は各種情報を得たり、各種設定を行ったりすることが可能となっている。

【０５０４】

例えば、「時刻設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における日時等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、日時は、例えば、上述のサブ側電源投入時処理（図３３のＳ３０２参照）において自動的に更新されるように構成することもできる。

【０５０５】

また、例えば、「トータルメダル情報」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の投入枚数及び払出枚数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。

【０５０６】

また、例えば、「設定変更・確認履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）の設定変更操作及び設定確認操作回数等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「エラー情報履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のエラー発生日時やその内容等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。

【０５０７】

また、例えば、「監視履歴」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における所定期間内（例えば、７営業日分の各営業日）のドア開放日時やその期間等を示す履歴情報が確認可能となる情報画面が演出表示部において表示される。また、例えば、「警告設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における各種警告報知の態様や頻度等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。

【０５０８】

また、例えば、「省電力モード設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における省電力機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、このようなメニューは、ユーザーメニューにおけるメニューとして構成することもできる。また、このような設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。

【０５０９】

また、例えば、「打ち止め設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における打ち止め機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、打ち止め機能は、所定の作動条件が成立した場合に、遊技店の管理者の解除操作（例えば、リセット操作）がなされるまで遊技不能状態とする機能をいう。また、

所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、打ち止め機能がオン状態に設定された場合、これに連動して後述の自動精算機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【０５１０】

また、例えば、「自動精算設定」が選択・決定された場合には、パチスロ機１における自動精算機能を作動させるか否か等が設定可能となる設定画面が演出表示部において表示される。なお、自動精算機能は、所定の作動条件が成立した場合に、自動的にクレジットが精算される（すなわち、クレジットされていた遊技価値全てが自動的に返却される）機能をいう。また、所定の作動条件は、例えば、有利区間が上述のリミット処理の実行によって強制的に終了したときに成立するようにしてもよいし、特定の状態（例えば、ボーナス状態や増加区間、あるいは有利区間（演出区間を含む）のいずれか）が終了したときに成立するようにしてもよい。また、自動精算機能がオン状態に設定された場合、これに連動して上述の打ち止め機能もオン状態に設定されるようにしてもよい。

【０５１１】

なお、打ち止め機能や自動精算機能の設定時においては、より詳細な設定を可能とするため、あるいはより簡単に設定に係る操作の受付を可能とするため、遊技者の遊技操作を受付ける各種操作部を、当該設定に係る操作を受付ける操作部（すなわち、演出操作を受付ける操作部）の一部として使用することができるものとする。もっとも、この場合、いたずらに受付可能とする操作部を増加させることも望ましくないので、特定の操作部（例えば、ストップボタン）のみを当該設定に係る操作を受付ける操作部の一部として使用することができるものとしてもよい。

【０５１２】

［９．拡張例］

ここまで、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機として、パチスロ機１を一例に挙げて説明したが、本実施形態に係る発明が適用可能な遊技機はこれに限定されない。例えば、いわゆる「パチンコ機」や「スロットマシン」等と称される遊技機にも適用可能であり、同様の作用効果が得られる。すなわち、本実施形態に係る発明は、遊技者の遊技動作（操作）に応じて遊技を行う（遊技制御を行う）ことが可能な遊技機であれば、その全てに適用することができる。また、パチスロ機１を含む遊技機について、その構成やその機能等も上述のものに限定されず、種々の変更・拡張が可能である。以下、あくまで一例であるが、このような拡張例について説明する。

【０５１３】

（パチンコ機）

パチンコ機は、例えば、遊技球が転動流下可能な遊技領域を有する遊技盤、遊技領域を外部から視認可能としつつ保護する保護ガラスを含むガラスドア、遊技領域の所定領域に設けられる演出表示装置（遊技領域外に設けられるものであってもよい）、遊技球を払出す払出ユニット、及び、遊技や演出に関する各種制御を行う各種制御基板を含む基板ユニット等を有し、これらは枠体（単に「枠」等と称される場合もある）によって支持される。

【０５１４】

また、パチンコ機の前面側には、例えば、遊技者の操作手段の一つとしての発射ハンドル、遊技に供する遊技球を貯留可能な上皿、及び、払出された遊技球を貯留可能な下皿等が設けられている。なお、上述した演出用ボタンや可動演出装置が設けられているものも多い。また、遊技領域には、例えば、遊技球が通過可能な始動領域（「始動口」等と称される場合もある）や特定領域（「Ｖ入賞口」等と称される場合もある）、遊技球が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態との間で変移可能な可変入賞装置（「大入賞口」等と称される場合もある）、及び、識別情報（「図柄」等と称される場合があり、「特別図柄」と「普通図柄」を含む）を可変表示可能な可変表示装置等が設けられる。

【０５１５】

そして、パチンコ機では、遊技者は発射ハンドルを操作し、遊技球を遊技領域に発射することで遊技を行う。例えば、発射された遊技球が始動領域を通過すると、可変表示が開始される。また、このとき、現在の状態（例えば、当り確率が相対的に高い確変遊技状態であるか等）や始動領域の種類等に応じた確率で、遊技状態を移行させるか否か（例えば、遊技者に有利な大当り遊技状態や小当り遊技状態に移行させるか否か）が決定される（すなわち、遊技状態を移行させるか否かが抽籤（あるいは、判定）される）。その後、可変表示の停止条件（例えば、設定された変動時間が終了したこと）が成立すると、上記決定結果に応じた停止態様で可変表示が停止する。このとき、上記決定結果が遊技状態を移行させるもの（当り）であれば、停止される停止態様も当該当りに対応する表示結果となり、当該表示結果が表示されたことに応じて当該当りに対応する遊技状態に移行する。一方、上記決定結果が遊技状態を移行させないもの（はずれ）であれば、停止される停止態様もはずれに対応する表示結果となり、遊技状態は移行しない。なお、例えば、発射された遊技球が特定領域を通過すると（特定領域は、通常は遊技球の通過が困難な状態におかれていることが多い）、可変表示装置によらず、遊技状態を移行させることが決定される。

【０５１６】

すなわち、パチスロ機１は、必要なメダルをベットし、遊技者が開始操作することを開始契機として遊技が開始されるのに対し、パチンコ機は、遊技者が必要な遊技球を発射ハンドルの操作によって発射し、例えば、これによって始動領域を遊技球が通過したことを開始契機として遊技が開始される点においては異なるものの、ともに遊技者の遊技動作によって遊技が開始される点においては共通する。また、パチスロ機１とパチンコ機とは、その開始契機が成立したときに、最終的に表示が許可される停止態様（換言すれば、付与される特典の内容）が決定される点において共通する。

【０５１７】

また、パチスロ機１は、基本的には遊技者の停止操作によって可変表示が停止されるのに対し、パチンコ機は、停止条件が成立したことによって（遊技者の停止操作によらずして）可変表示が停止される点においては異なるものの、ともに事前の決定結果にしたがって可変表示を停止させ、停止した停止態様に応じた特典を付与する点においては共通する。また、パチスロ機１とパチンコ機とは、遊技に関連する演出を実行可能な点において共通する。例えば、上記演出表示装置は、上述した演出表示部や情報表示部として機能する。また、パチンコ機においても、上述したランプ、スピーカ、あるいはその他演出装置等の演出実行手段を設け、これらによって演出を実行してもよいことはもちろんである。

【０５１８】

なお、パチンコ機では、上記演出表示装置において、装飾図柄（これも「識別情報」等と称される場合がある）が変動表示されるものが多い。上述のとおり、本来の遊技結果は上記可変表示装置にて表示されるものであるが、上記可変表示装置は小型に構成され、また、その表示結果も複数個のＬＥＤの点灯パターンで表示されるため、遊技者が遊技結果を認識し難くなっているものが多い。このため、パチンコ機では、上記可変表示装置の可変表示に連動するように、上記演出表示装置上で装飾図柄を変動表示（及び停止表示）させることで遊技を行うようにしたものが主流である。そして、このような装飾図柄の変動表示は、（演出上、開始契機が成立したときに一定期間遅延してから変動表示を開始したり、あるいは停止条件の成立前に仮停止したりする場合もあるが）基本的には上記可変表装置と同様、遊技の進行にしたがって識別情報を変動表示あるいは停止表示するものである（例えば、当りの場合には装飾図柄が特別停止態様（例えば、図柄揃い）で停止表示される一方、はずれの場合には装飾図柄が非特別停止態様（例えば、バラケ目）で停止表示される）ことから、これを上述した変動表示部の一態様であるとして、本実施形態に係る発明を適用することも可能である。

【０５１９】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機１の外部構造あるいは内部構造の構成として説明する各種事項は、パチスロ機１独特の性質があるもの（例えば、メダルを必須とし、遊技球には置き換えできないもの等）を除き、パチンコ機の外部構造あるいは内部構造

の構成として適用することができる。

【０５２０】

また、パチンコ機においても、遊技に関する各種制御は、主制御基板に実装された遊技制御部としての主制御回路によって行われ（一部、払出に関する制御は、主制御基板に電気的に接続された払出制御基板に実装された払出制御回路によって行われる場合があるが、これを含む）、演出に関する各種制御は、副制御基板に実装された演出制御部としての副制御回路によって行われることから、パチスロ機１の電気的構成として説明する各種事項は、パチスロ機１独特の性質があるもの（例えば、停止操作に関するもの等）を除き、パチンコ機の電気的構成として適用することができる。

【０５２１】

また、パチスロ機１においては、上述のとおり、遊技者に相対的に有利な（あるいは、その構成内容によっては不利となる場合もあり得るが）遊技状態として、ボーナス状態、ＲＴ状態、ＡＴ状態、これらを組み合わせたＡＲＴ状態等を設けることが可能となっている。例えば、ボーナス状態では、小役の抽籤態様を非ボーナス状態よりも有利とすることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能とし、ＲＴ状態では、リプレイ役の抽籤態様を非ＲＴ状態よりも有利とすることで、はずれが発生しにくい（結果として、メダルが減少しにくい）状態を一定期間継続させることを可能とし、ＡＴ状態では、有利な停止操作態様が報知されることで、メダルが付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【０５２２】

これに対し、パチンコ機においても、これらと同様の性質を有する各種遊技状態を設けることが可能となっている。例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、上記可変入賞装置について通常とは異なる制御が行われることで、遊技球が入賞しやすい状態に変移することを可能とし、これによって遊技球が付与されやすい（増加する）状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、時短遊技状態（「電サポ状態」等と称される場合がある）では、普通図柄について通常とは異なる制御が行われることで、始動領域を遊技球が通過しやすい状態とすることを可能とし、これによって上記可変表示装置による抽籤頻度を高めるとともに、遊技球が減少しにくい状態を一定期間継続させることを可能としている。また、例えば、確変遊技状態では、特別図柄について通常とは異なる制御が行われることで、上記可変表示装置による当籤確率が高まる（結果として、遊技球が増加しやすい）状態を一定期間継続させることを可能としている。

【０５２３】

すなわち、本実施形態において、パチスロ機１の遊技性として、遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として説明する各種事項は、パチスロ機１独特の性質があるもの（例えば、遊技区間の移行をともなうもの等）を除き、パチンコ機の遊技状態の遷移（あるいは、移行）に関する制御の構成として適用することができる。また、パチスロ機１の遊技性として他に説明する各種事項についても同様である。

【０５２４】

なお、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中の遊技回数が規定回数となったことに応じて、時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち、パチンコ機においても、天井機能（有利状態（例えば、大当り遊技状態）に移行することなく不利状態（例えば、通常遊技状態）が所定期間（例えば、９００ゲーム（回転））継続した場合に、ハマリ救済として有利状態（例えば、時短遊技状態）に移行させることができる機能）を搭載することができるため、パチスロ機１の天井機能に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の天井機能に関する構成として適用することができる。

【０５２５】

また、時短遊技状態であるが、パチンコ機においても、非時短遊技状態（通常遊技状態）中において、上記可変表示装置の停止態様が特定のはずれに対応する表示結果となった場合には、これを契機として時短遊技状態に移行することが可能となっている。すなわち

、パチンコ機においても、特定の表示結果（特定の図柄の組合せ）の表示による（大当り遊技状態等への移行を契機としない）遊技状態の遷移（移行）が可能となっているため、例えば、パチスロ機１の特定の図柄の組合せの表示によるＲＴ状態の遷移（移行）に関する構成として説明する各種事項は、パチンコ機の特定の表示結果の表示による時短遊技状態の遷移（移行）に関する構成として適用することができる。

【０５２６】

（メダルレス遊技機）

本実施形態のパチスロ機１では、遊技者のベット操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口５に対して投入してベットする操作、あるいは、クレジットされたメダルをＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してベットする操作）があることを開始条件の１つとして遊技を開始し、遊技が終了したときにメダルの払出がある場合には、ホッパー装置３２を駆動させてメダル払出口１１からメダルを払出し、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、パチスロ機１の構成はこれに限られない。

【０５２７】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技価値がベットされ、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与（例えば、遊技価値が付与される）形態全てについて、本実施形態に係る発明を適用可能である。すなわち、遊技者の動作によって物理的にメダルが投入され（掛けられ）、メダルが払出される形態のみならず、パチスロ機１の内部で、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理し（あるいは、電磁的でなくとも、少なくとも遊技者が遊技価値に直接接触できない態様で管理し）、メダルレスで遊技を可能とするものにも適用可能である。ここでは、このようなパチスロ機１を「メダルレス遊技機」と称する。なお、メダルレス遊技機は、「管理遊技機」や「封入式遊技機」等と称されることがある。

【０５２８】

なお、遊技者が保有する遊技価値を電磁的に管理するのは、主制御回路１００（主制御基板７１）自体であってもよいし、主制御回路１００（主制御基板７１）に装着される（接続される）遊技価値管理装置（以下では、このような管理装置を「メダル数制御基板」として説明する場合がある）であってもよい。以下では、この遊技価値管理装置が設けられる一例を説明する。

【０５２９】

遊技価値管理装置は、少なくともＲＯＭ及びＲＷＭ（あるいは、ＲＡＭ）を備え、パチスロ機１に設けられる装置であって、通信装置（以下では、このような通信装置を「接続端子板」として説明する場合がある）を介して外部の遊技価値提供装置（以下では、このような遊技価値提供装置を「通信専用ユニット」として説明する場合がある）と双方向通信可能に接続される。遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置との間で必要な通信を行うことにより、遊技価値の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技価値のベット操作を行う上で必要な遊技価値を提供する動作）、遊技価値の付与動作（すなわち、遊技価値の付与に係る役に入賞（当該役が成立）した等の場合に遊技者に対して付与に係る遊技価値を提供する動作）、及びこれらの動作によって提供された遊技価値を電磁的に記録する動作等を行い得るものとする。なお、遊技価値提供装置は、「遊技価値（遊技媒体）取扱装置」、「遊技価値（遊技媒体）貸出装置」あるいは「サンド」等と称されることがある

【０５３０】

また、外部の遊技価値提供装置は、外部の出玉管理装置（出玉管理サーバ）に接続されており、遊技価値管理装置は、外部の出玉管理装置に対し、通信装置及び外部の遊技価値提供装置を介して出玉管理情報を送信可能に構成される。ここで、出玉管理情報は、外部の出玉管理装置が出玉の管理を可能とするために必要な各種の情報で構成される。なお、出玉管理情報の一例については後述する。また、外部の遊技価値提供装置と外部の出玉管理装置との間は、例えば、インターネット回線によって接続される。

【０５３１】

ここで、「出玉」とは、直接的には払出された遊技媒体数を意味するものであるが、本

実施形態では、例えば、払出数からベット数を減じた差枚数（純増数）等の遊技者に対する特典の付与度合い（例えば、遊技者がどの程度プラスとなったか（遊技店がどの程度マイナスとなったか））、あるいは遊技者がどの程度マイナスとなったか（遊技店がどの程度プラスとなったか等）や、有利状態（例えば、ボーナス状態、ＡＴ状態、あるいは一連の有利区間等）の継続度合い、あるいはこれらの組合せによって想定される射幸性の程度等も含む概念となっている。

【０５３２】

また、例えば、パチスロ機１の前面側に、保有する遊技価値数を表示する保有遊技価値数表示装置（不図示）を設けることとし、遊技価値管理装置は、その遊技価値数の管理結果に基づいてこの保有遊技価値数表示装置に表示される遊技価値数を管理するようにしてもよい。すなわち、遊技価値管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法により記録するのみならず、当該記録結果の表示を制御可能なものとして構成してもよい。なお、この場合、遊技価値管理装置は、遊技者が、記録された遊技価値数を示す信号を外部の遊技価値提供装置に対して自由に送信させることできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合以外には記録された遊技価値数を減ずることができない性能を有し、また、記録された遊技価値数を示す信号は、通信装置を介してでなければ送信できない性能を有することが望ましい。

【０５３３】

なお、遊技価値管理装置は、外部の遊技価値提供装置を用いて遊技者の遊技価値を電磁的に管理する機能のみならず、遊技者の物理的動作によってベットされる遊技価値数やパチスロ機１の物理的動作によって払出される遊技価値数を管理する機能を有していてもよい。すなわち、従来のパチスロ機１における実際のメダルの投入や払出の管理をも可能とするものであってもよい。このようにすれば、パチスロ機１を従来の手法によって制御することもできるし、上述のメダルレス遊技機のような手法によって制御することもできるため、パチスロ機１がいずれの仕様となった場合であっても共通の構成とすることができる。また、この場合、遊技価値管理装置が、上述のセレクタ３１やホッパー装置３２を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路１００（主制御基板７１）によって制御され、その制御結果が送信されることにより間接的に制御する方式を採用することもできる。

【０５３４】

また、パチスロ機１には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却（精算）操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい。また、遊技価値提供装置には、紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等の各種装置に加え、遊技者が操作可能な貸出操作手段や返却操作手段等のメダルレス遊技機の動作に必要な各種操作手段が設けられるものとすればよい（いずれも不図示）。なお、挿入可能な記録媒体には、遊技店で当日発行される非会員記録媒体のみならず、遊技店の会員が保有する会員記録媒体も含まれる。非会員記録媒体に記録された遊技価値は当日限り有効となる（翌日以降は無効となる）が、会員記録媒体に記録された遊技価値は翌日以降も有効となる。

【０５３５】

この場合の遊技の流れの一例を説明する。例えば、まず、遊技者は遊技価値提供装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金する。遊技価値提供装置は、遊技者のいずれかの貸出操作手段への操作に応じて、所定数の有価価値を減算し、減算した有価価値に対応する遊技価値をパチスロ機１に提供する。そして、遊技者は遊技を行い、さらに遊技価値が必要となった場合には上記操作を繰り返し行う。その後、遊技の結果によって所定数の遊技価値を獲得してから遊技を終了する際には、遊技者はいずれかの返却操作手段を操作する。遊技価値管理装置は、遊技者のいずれかの返却操作手段への操作に応じて、遊技価値提供装置に対し遊技価値数を送信する。遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録した記録媒体を排出する。遊技価値管理装置は、遊技価値数を送信したときに自身が記憶

する遊技価値数をクリアする。遊技者は、排出された記録媒体を景品に交換するために景品交換所等に持っていくこともできるし、また、排出された記録媒体を他のパチスロ機１に対応する遊技価値提供装置に挿入することで、台移動して遊技を続けることもできる。また、排出された記録媒体が会員記録媒体であれば、翌日以降も有効であるため、ここで遊技をやめることもできる。

【０５３６】

なお、上記の一例では、遊技者の返却操作に応じて、遊技価値管理装置が遊技価値提供装置に対して全遊技価値数を送信するものとしていたが、遊技者の返却操作の態様により、遊技者が所望する遊技価値数のみを送信可能に構成してもよい。すなわち、遊技者が保有する遊技価値を分割できるようにしてもよい。また、遊技価値提供装置は、送信された遊技価値数を記録媒体に記録して排出するものとしていたが、上述の非接触通信アンテナ等を用いて遊技者の携帯端末にこれと同様の価値となる情報を送信してもよいし、また、同等の価値となるものを遊技者に提供するものである限り、例えば、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよい。

【０５３７】

また、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、遊技者が操作可能なロック操作手段を設け、このロック操作手段への操作に応じて、遊技価値管理装置と遊技価値提供装置との間で通信できない状態（ロック状態）に制御可能としてもよい。なお、この場合、パチスロ機１又は遊技価値提供装置において、例えば、暗証番号の設定（及び設定した暗証番号の入力）、ワンタイムパスワードの発行（及び発行したワンタイムパスワードの入力）、あるいは生体認証等の認証処理が行い得るようにし、当該認証処理の結果が正常である場合に当該ロック状態が解除されるように構成すればよい。

【０５３８】

ここまで説明したメダルレス遊技機によれば、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、例えば、メダル投入口５やメダル払出口１１等の一部の外部構造、あるいはセレクタ３１やホッパー装置３２等の一部の内部構造についてはこれを設ける必要がなくなることから、遊技機の原価や製造コストを削減することができるのみならず、遊技機の消費電力を減らすことができる。また、遊技機の内部にアクセスすることがより困難となることから、遊技機に対する不正行為を防止することができる。さらに、遊技者が遊技媒体に直接的に接触しないことから、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【０５３９】

（メダルレス遊技機の構成例）

続いて、図３４を参照して、パチスロ機１をメダルレス遊技機として構成した場合の構成例について説明する。図３４は、メダルレス遊技機の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、メダル数制御基板（遊技価値管理装置）が設けられた場合の構成例について説明する。

【０５４０】

上述のとおり、メダル数制御基板は、主制御基板７１に接続され、遊技者が保有するメダル数（遊技価値数）を管理する。また、メダル数制御基板は、接続端子板（通信装置）を介して通信専用ユニット（遊技価値提供装置）に接続される。また、メダル数制御基板は、接続端子板及び通信専用ユニットを介し、出玉管理装置に対して出玉管理情報を送信する。また、メダル数制御基板には、メダル数制御回路（不図示）が搭載される。また、メダル数制御回路は、例えば、メダル数制御ＣＰＵ（不図示）と、メダル数制御ＲＯＭ（不図示）と、メダル数制御ＲＷＭ（不図示）とを含んで構成される。

【０５４１】

なお、出玉管理装置は、例えば、遊技機メーカが加入する組合（の情報センタ）が管理する出玉管理用のサーバであり、送信された出玉管理情報が出玉管理装置に蓄積されることで、各遊技機の射幸性が適切なものであるか否か（出玉性能）を監視可能にする目的で

設けられるものである。
【０５４２】
　したがって、このような観点より、メダル数制御基板及び接続端子板は、主制御基板７１と同様にパチスロ機１において重要な機能を担うものであることから、不正行為や不正改造を防止できる態様でパチスロ機１の内部に設けられている必要がある。図３４に示す構成例１及び構成例２は、そのような態様の一例を示している。
【０５４３】
＜構成例１＞
　図３４に示す構成例１は、メダル数制御基板及び接続端子板が、主制御基板７１と同様に、主制御基板ケース内に収容されていることを示している。ここで、主制御基板ケースには、通常、その開放（あるいは取り外し）を困難とするため、あるいは開放された痕跡（あるいは開放された回数）を認識できるようにするための種々の封印処理が施されている（例えば、かしめによる封印や封印シールの貼付、あるいはかしめを切断した記録を記載するかしめシールの貼付等）。
【０５４４】
　したがって、メダル数制御基板及び接続端子板を主制御基板ケース内に収容すれば、主制御基板７１と同様のセキュリティ効果を得ることができ、不正行為や不正改造を適切に防止できる。
【０５４５】
＜構成例２＞
　図３４に示す構成例２は、メダル数制御基板及び接続端子板が、上述の構成例１とは異なり、主制御基板ケースとは別体に設けられたメダル数制御基板ケース内に収容されていることを示している。なお、メダル数制御基板ケースは、主制御基板ケースと同様に透明（あるいは略透明）に構成された樹脂製のケースとして構成されるものとし、その内部に収容されたメダル数制御基板及び接続端子板が、容易に視認可能な状態で収容されるものとする。
【０５４６】
　ここで、構成例２のメダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様の封印処理が施される構成とすることもできるし、少なくともその一部の封印処理のみが施される構成とすることもできる。例えば、メダル数制御基板ケースでは、主制御基板ケースと同様にかしめによる封印は行われるが、封印シールは貼付されないといった構成としてもよい。また、例えば、主制御基板ケースでは、予め定められたかしめシールを使用することが義務付けられるが、メダル数制御基板ケースでは、かしめシールとして任意のシールを使用することができるようにしてもよい。
【０５４７】
＜蓄積データ例＞
　図３４に示す蓄積データ例は、出玉管理装置に蓄積される各種データの一例を示している。すなわち、メダル数制御基板が、接続端子板及び通信専用ユニットを介して出玉管理装置に送信する出玉管理情報の一例を示している。なお、これはあくまで一例であり、図３４に示す各種の情報のうち、その一部を送信しない構成とすることもできるし、図３４に示す各種の情報以外の情報を送信する構成とすることもできる。
【０５４８】
　また、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングも任意であるし、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングも任意である。出玉管理装置により、少なくとも一単位（例えば、遊技店の１営業日）ごとに各遊技機の出玉性能を監視可能とする態様であれば、いずれのタイミングで送信されるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングと、通信専用ユニットが出玉管理装置に情報を送信するタイミングとは異なるタイミングであってもよい。また、例えば、メダル数制御基板が通信専用ユニットに情報を送信するタイミングは、情報の種類に応じて異なるタイミングであってもよい。

【０５４９】
蓄積データ「総投入枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積投入枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によってベットされたものを除き、遊技者のベット操作によってベットされた遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５０】
蓄積データ「総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、再遊技の作動によって付与されたものを除き、遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５１】
蓄積データ「ＭＹ」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位中に発生した最大差枚数（要するに、一単位中において最も遊技価値が増加した期間で得られた差枚数。これを「ＭＹ」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、このような最大差枚数を算出し、算出した情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５２】
蓄積データ「役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、各種役物の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、各種役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、各種役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５３】
蓄積データ「連続役物総払出枚数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積払出枚数であって、かつ、連続役物（ＲＢ。ＢＢ作動中のＲＢを含む）の作動中に払出された累積払出枚数である。例えば、メダル数制御基板は、連続役物の作動中に遊技機の払出処理によって付与された遊技価値数の情報を所定のタイミング（例えば、連続役物の作動中の単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。
【０５５４】
また、メダル数制御基板は、役比モニタ装置５４に表示可能な各種の情報を所定のタイミング（例えば、役比モニタ装置５４での算出時点）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報を所定のタイミング（例えば、メダル数制御基板からの送信時点）で出玉管理装置に送信する。なお、蓄積データ「役物比率」は、例えば、上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「連続役物比率」は、例えば、上述の連続役物割合情報に相当し、蓄積データ「有利区間比率」は、例えば、上述の特定区間割合情報に相当し、蓄積データ「指示込役物比率」は、例えば、ＡＴ状態中も集計・算出の対象とした上述の役物割合情報に相当し、蓄積データ「役物等状態比率」は、例えば、各種役物の作動中も集計・算出の対象とした上述の特定区間割合情報に相当するものである。
【０５５５】
蓄積データ「遊技回数」は、各遊技機の電源が投入されてからの一単位あたりの累積遊技回数である。例えば、メダル数制御基板は、遊技が行われた遊技数の情報を所定のタイミング（例えば、単位遊技ごと）で通信専用ユニットに送信し、通信専用ユニットは、当該情報の累計を所定のタイミング（例えば、遊技店の営業終了時点）で出玉管理装置に送信する。

【０５５６】
蓄積データ「主制御チップＩＤ番号」は、各遊技機の主制御回路１００の個体識別番号（「ＣＰＵＩＤ」ともいう。これを「チップＩＤ番号」と称する）である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。
【０５５７】
蓄積データ「主制御チップメーカコード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録されたメーカコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカコードを含む情報を送信する。
【０５５８】
蓄積データ「主制御チップ製品コード」は、各遊技機の主制御回路１００のメインＲＯＭ１０２の管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。
【０５５９】
蓄積データ「メダル数制御チップＩＤ番号」は、各遊技機のメダル数制御回路の個体識別番号である。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この個体識別番号を含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの個体識別番号を含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。
【０５６０】
蓄積データ「メダル数制御チップメーカコード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ＲＯＭの管理エリアに記録されたメーカコードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、このメーカコードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこのメーカコードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。
【０５６１】
蓄積データ「メダル数制御チップ製品コード」は、各遊技機のメダル数制御回路のメダル数制御ＲＯＭの管理エリアに記録された製品コードである。例えば、メダル数制御基板は、通信専用ユニットに各種情報を送信する際、この製品コードを含む情報を送信し、通信専用ユニットは、出玉管理装置に各種情報を送信する際、送信されたこの製品コードを含む情報を送信する。なお、メダル数制御基板を設けることなく、主制御基板７１によって各種情報が通信専用ユニットに送信されるように構成した場合、当該情報は「０」となる。
【０５６２】
このように、出玉管理装置は、遊技機から送信された各種の情報（出玉管理情報）を蓄積可能としている。また、出玉管理情報には、遊技機の個体を識別可能な複数の個体識別情報（例えば、上述の「主制御チップＩＤ番号」～「メダル数制御チップ製品コード」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの個体識別情報によって送信元の遊技機を特定することができるとともに、例えば、あるときから、「主制御チップＩＤ番号」と「メダル数制御チップＩＤ番号」との対応関係が異なるものとなった場合には、いずれかの制御基板が交換された可能性（すなわち、不正行為や不正改造が行われた可能性）を認識することができる。

【０５６３】
　また、出玉管理情報には、一単位あたりの出玉性能を識別可能な複数の出玉情報（例えば、上述の「総投入枚数」～「遊技回数」）が含まれる。したがって、出玉管理装置は、これらの出玉情報によって送信元の遊技機の射幸性が適切な範囲のものとなっているかを認識することができる。例えば、あるときから、「総払出枚数」や「指示込役物比率」が著しく高い値となった場合には、不正行為や不正改造が行われた可能性、あるいはそもそもの仕様設計に何らかの不備があった可能性等を認識することができる。
【０５６４】
　そして、出玉管理装置によって上述のような可能性が認識された場合には、遊技店あるいは遊技機メーカ等にその結果が知らされ、適切な対処が行われることが期待できる。すなわち、複数の管理遊技機と、管理遊技機から送信された出玉管理情報を出玉管理装置に送信する遊技価値提供装置（通信専用ユニット）と、送信された出玉管理情報に基づいて各管理遊技機の出玉性能を管理する出玉管理装置とを含む管理システムが構築されることで、管理下にある全ての管理遊技機を適切に管理することを可能としている。
【０５６５】
＜変形例１＞
　上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板によって、遊技者の保有する遊技価値数が管理されるように構成することができる。したがって、このような管理状況、あるいはその他の情報を遊技店の管理者が把握できるように、メダル数制御基板には、メダル数モニタ装置（不図示）が設けられるようにしてもよい。
【０５６６】
　メダル数モニタ装置は、例えば、４桁の７セグメントＬＥＤにより構成され、メダル数制御基板ケースの内部に設けられる。メダル数モニタ装置は、メダル数制御ＣＰＵ（あるいは、メインＣＰＵ１０１であってもよい）によって集計・算出された遊技価値数に関する各種の情報（例えば、上述の出玉管理情報の一部又は全部）を順次表示する。なお、メダル数モニタ装置によって役比モニタ装置５４の表示内容が全て表示されるのであれば、役比モニタ装置５４を設けないようにしてもよい。あるいは、役比モニタ装置５４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。
【０５６７】
　また、メダル数モニタ装置は、メダル数制御基板上に実装されるようにしてもよいし、メダル数制御基板に接続された他の基板（例えば、接続端子板）上に実装されるようにしてもよい。また、キャビネットＧ内であれば、他の場所に設けられるようにしてもよい。例えば、メダル数制御基板ケース上に設けられるようにしてもよい。また、メダル数モニタ装置における表示を開始させ、あるいはその内容を切替えるための管理スイッチをキャビネットＧ内に設けるようにし、これが操作された場合に各種の情報が表示されるようにしてもよい。また、このような管理スイッチを使用することを前提として、例えば、情報表示装置１４をメダル数モニタ装置と兼用して用いる構成としてもよい。
【０５６８】
　なお、メダル数モニタ装置は、自身に関連する各種エラー状態が発生したとき、発生したエラー状態の種類を表示するものとしてもよい。例えば、主制御基板７１との通信エラーが発生した場合、接続端子板との通信エラーが発生した場合、遊技価値提供装置との通信エラーが発生した場合、あるいはメダル数制御ＲＷＭに異常が発生した場合等の場合には、これに対応する数値を表示するものとしてもよい。なお、この場合、表示された数値がいずれのエラー状態に対応するものであるかを遊技店の管理者が容易に認識可能とするため、メダル数制御基板ケース又はその近傍に、その対応関係を示す説明部（シールの貼付や印字等）を設けるようにすればよい。
【０５６９】
＜変形例２＞
　上述のとおり、メダルレス遊技機では、メダル数制御基板は接続端子板を介して外部に出玉管理情報を送信するように構成することができる。ここで、本実施形態では、外部に

情報を送信するものとして他に外部集中端子板５５が設けられている。したがって、接続端子板と外部集中端子板５５とを、例えば、以下のように構成することができる。

【０５７０】

例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを共通の端子板として構成する。これにより、部品点数を削減することができるのみならず、外部に向けた配線も削減することができるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【０５７１】

また、例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを１つのユニットとして構成する。また、例えば、接続端子板と外部集中端子板５５とを少なくともキャビネットＧ内において近傍に配置する。これにより、接続時の作業効率を高めることができる。また、配線の長さを一定のものとすることができ、また、配線箇所を限定することもできるため、セキュリティ効果を高めることができる。

【０５７２】

＜変形例３＞

上述のとおり、メダルレス遊技機では、出玉管理装置に対して出玉管理情報が送信されるように構成することができる。また、出玉管理装置では、送信された出玉管理情報によって各メダルレス遊技機の出玉性能を適切に管理することができる。したがって、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【０５７３】

また、出玉性能を適切に管理する機能をメダル数制御基板にもたせるようにし、このようにして出玉性能が適切に管理され得ることを前提として、上述のリミッタを設けないようにしてもよい。すなわち、一定の規制条件が成立したことに基づいて有利区間を強制的に終了させる機能を有しないものとしてもよい。

【０５７４】

例えば、メダル数制御基板が、出玉監視用ＲＷＭ（上述のメダル数制御ＲＷＭであってもよいし、別のＲＷＭであってもよい）を含んで構成されるようにする。出玉監視用ＲＷＭは、例えば、設定変更時には初期化されるが、有利区間終了時には初期化されないようにして出玉を監視する。そして、監視した出玉が一定の閾値を超えた場合には、例えば、有利区間自体は強制的に終了させないが、ナビ発生確率を低下させたり、ＡＴ状態が延長される確率を低下させたり、あるいはＡＴ状態自体は終了させたりして出玉性能を低下させる制御を行い得るものとする。このようにしても、出玉性能を適切に管理することが可能となる。なお、この場合、このような制御結果を出玉管理情報として出玉管理装置に送信可能としてもよい。すなわち、メダル数制御基板と出玉管理装置との双方において、各メダルレス遊技機の出玉性能を管理し得る構成としてもよい。

【０５７５】

（パチスロ機の主制御基板の構成例）

続いて、図３５を参照して、パチスロ機１の主制御基板７１の構成例について説明する。図３５は、主制御基板７１の構成の一例を示す図である。なお、以下では、主として、主制御基板７１のリユース（再利用）の構成例について説明する。

【０５７６】

上述のとおり、パチスロ機１では、主制御基板７１の仕様には種々の制約があり、その１つとして、主制御基板７１上には、製造業者名及び基板管理番号を印字することが必要となっている。製造業者名は、パチスロ機１を製造する遊技機メーカ名であり、管理番号は、主制御基板７１の型式を特定するための番号である。

【０５７７】

＜構成例１＞

図３５に示す構成例１は、主制御基板７１において、製造業者名及び基板管理番号を従来のように文字にて印字していることを示している。ここで、図３５に示す構成例１では

、まず、株式会社ＢＢによって当該主制御基板７１が搭載されたパチスロ機１（以下、「機種Ａ」として説明する）が製造されたものとする。このとき、当初は、下段の製造業者名「株式会社ＢＢ」及び基板管理番号「ＢＢ－００－１１－２２」しか印字されていない。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｂ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＡＡは、印字されていた下段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号（例えば、図３５に示す構成例１の上段の製造業者名「株式会社ＡＡ」及び基板管理番号「ＡＡ－００－１１－２２」）を新たに印字しなければならない。

【０５７８】

そして、その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、仮に、例えば、株式会社ＢＢが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１（以下、「機種Ｃ」として説明する）を製造しようとした場合、株式会社ＢＢは、印字されていた上段の製造業者名及び基板管理番号をレーザー刻印で削除し、違うスペースに自社に係る製造番号及び基板管理番号を新たに印字しなければならないわけであるが、図３５に示す構成例１ではもう空きスペースがないため、ハードウェア的にはまだ十分にリユースが可能であるにもかかわらず、上述のような制約のために当該主制御基板７１をリユースできない場合があるという問題があった。

【０５７９】

なお、これは、当初から複数の製造業者名及び基板管理番号を印字していた場合であっても同様である。例えば、株式会社ＡＡと株式会社ＢＢの双方に係る製造番号及び基板管理番号が予め印字されていたとしても、機種Ａを製造する時点で株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号はレーザー刻印で削除されてしまうからである。よって、株式会社ＢＢではリユースできる可能性はあるものの、株式会社ＡＡではリユースできなくなってしまう。これに対し、以下の構成例２及び構成例３では上述のような問題を解消することが期待できる。すなわち、主制御基板７１のような遊技の制御に用いる基板について、そのリユース性を高めることができる。

【０５８０】

＜構成例２＞

図３５に示す構成例２は、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号の一例として、二次元コードであるＱＲコード（登録商標）を用いているが、ＪＡＮコード（バーコード）や他のコードを用いることができる。すなわち、符号（コード）は、確認者が何らかの手段（例えば、携帯端末等）によって一義的に製造業者名及び基板管理番号を特定可能な情報を含むものであれば、どのようなものであってもよい。

【０５８１】

図３５に示す構成例２では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号が印刷される。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号が印刷され、右から１番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【０５８２】

その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号が印刷され、右から２番目の符号はレーザー刻印で削除される。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から３番目の符号をレーザー刻印で削除し、右から４番目の符号を印刷し、右から４番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定

可能な情報が含まれるようにすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。

【０５８３】

すなわち、図３５に示す構成例２では、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することで、主制御基板７１の表面において、製造業者名及び基板管理番号の１個あたりの印字（印刷）スペースを節約することができるので、図３５に示す構成例１と比べて、そのリユース性を高めることが可能となっている。

【０５８４】

＜構成例３＞

図３５に示す構成例３は、上述の構成例２と同様に、製造業者名及び基板管理番号を含む符号を印刷することを示している。なお、図３５に示す構成例３では、当初から複数（例えば、４個）の符号が印刷されている。例えば、株式会社ＡＡ分及び株式会社ＢＢ分がそれぞれ２個ずつ印刷されているものとする。また、主制御基板７１の表面（あるいは、これに対応する主制御基板ケース上であってもよい）において、各符号に対応する箇所を、例えば、帯状部材等によってかしめることにより、符号を読み取り不可能な状態に固定することを可能としている。また、例えば、帯状部材等を切断することにより、固定を解除して符号を読み取り可能な状態とすることを可能としている。

【０５８５】

図３５に示す構成例３では、まず、株式会社ＢＢによって機種Ａが製造されたものとしたとき、右から１番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から２番目～４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から１番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ａが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが機種Ｂを製造しようとしたとき、右から２番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、３番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から２番目の符号には、株式会社ＡＡに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。

【０５８６】

その後、機種Ｂが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＢＢが機種Ｃを製造しようとしたとき、右から３番目の符号のみが読み取り可能な状態とされ、右から１番目、２番目及び４番目の符号は読み取り不可能な状態とされる。右から３番目の符号には、株式会社ＢＢに係る製造番号及び基板管理番号を特定可能な情報が含まれる。その後、機種Ｃが遊技店から撤去され、例えば、株式会社ＡＡが当該主制御基板７１をリユースして異なるパチスロ機１を製造しようとしたときであっても、株式会社ＡＡは、右から４番目の符号のみを読み取り可能な状態とし、右から１番目～３番目の符号を読み取り不可能な状態とすれば、さらに新たなパチスロ機１に当該主制御基板７１をリユースすることが可能となる。

【０５８７】

また、図３５に示す構成例３では、少なくとも１つの符号を読み取り可能な状態とし、それ以外の符号読み取り不可能な状態とすればよいのであるから、さらなるリユースも可能であり、また、より多くの遊技機メーカでリユースすることも可能である。なお、図３５に示す構成例３においても、かしめ穴だけを設けておき、リユースの度にかしめ穴に対応する箇所に符号を印刷していくように構成することもできる。

【０５８８】

［１０．第２の遊技機］

続いて、図３６～図１２０を参照して、パチスロ機４００の遊技性に関する仕様の他の一具体例について、これを「第２の遊技機」として説明する。なお、以下では、第２の遊技機は、３ＢＥＴ専用のパチスロ機であるとして説明する。すなわち、第２の遊技機においてスタートレバー７及びスタートスイッチ７Ｓは、３枚のメダルがベットされることで開始操作の検出が可能になる。

【０５８９】

［パチスロ機の構造］

まず、図３６を参照しながら、第２の遊技機であるパチスロ機４００の構造について説明する。なお、図３６は、パチスロ機４００の外部構造を示す図である。

【０５９０】

［筐体］

図３６に示すパチスロ機４００の筐体５００は、遊技機本体として前面側に矩形状の開口を有する金属製のキャビネットＧと、キャビネットＧの前面上部に配置された上ドア機構ＵＤと、キャビネットＧの前面下部に配置された下ドア機構ＤＤ２とを有している。キャビネットＧと上ドア機構ＵＤは、上述のパチスロ機１（図１参照）と同じであるため、説明を省略する。

【０５９１】

下ドア機構ＤＤ２は、その上部の略中央部に設けられたメイン表示窓４と、メイン表示窓４の背面側であって、キャビネットＧの内部側に取付けられたリールユニットＲＵ２とを有している。

【０５９２】

リールユニットＲＵ２は、４個のリール３Ａ（第１リール），３Ｂ（第２リール），３Ｃ（第３リール），３Ｄ（第４リール）を主体に構成されている。各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄは、例えば、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のリール帯から構成され、リール帯には、複数（例えば、２０個）の図柄がリールの回転方向に沿って所定の間隔を空けて描かれている。また、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄは、それぞれが縦方向に一定の速度で回転できるように並列状態（横一列）に配設される。メイン表示窓４は、例えば、樹脂製の透明パネルとして構成され、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄの周面上の図柄について少なくとも一部（例えば、３個）を視認可能としている。また、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄの内部には、少なくともメイン表示窓４から図柄が視認される位置に光源（後述のランプ・ＬＥＤ類に含まれるリールランプ）が設けられ、少なくとも各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄが回転中であるときにはこれらを内部から一定の輝度で照明することで、図柄の視認性を確保している。

【０５９３】

また、下ドア機構ＤＤは、上述の台座部の下方において、略中央部に設けられた４個のストップボタン８Ａ，８Ｂ，８Ｃ，８Ｄを有している。各ストップボタン８Ａ，８Ｂ，８Ｃ，８Ｄは、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の遊技操作（停止操作）を受付ける操作部である。

【０５９４】

サブ演出表示部２２、演出用ボタン１０ｂ、ＭＡＸベットボタン６ａ、１ベットボタン６ｂ、精算ボタン９、演出用ボタン１０ａ、メダル投入口５、情報表示装置１４、スタートレバー７、施錠機構１５、腰部パネル１３、メダル受皿１２、メダル払出口１１、及び透音孔２４ａ，２４ｂは、上述のパチスロ機１（図１参照）と同じであるため、説明を省略する。

【０５９５】

なお、本実施形態では、キャビネットＧ内が上部空間と下部空間とに仕切られていることに対応して上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤ２を設けることとしているが、キャビネットＧにおける開口を適切に開閉可能とする限り、単一のドア機構として構成することもできるし、３つ以上のドア機構として構成することもできる。また、前後方向に二重に構成されたドア機構（例えば、外扉と内扉等）として構成することもできる。また、上ドア機構ＵＤ及び下ドア機構ＤＤ２は、単に「扉」や「ドア」と称することもできるし、キャビネットＧにおける開口を開閉可能とする部材として機能するため、「開閉部材」、「扉部材」、あるいは「ドア部材」等と称することもできる。

【０５９６】

［変動表示部］

各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄは、スタートレバー７が操作されると（遊技者によって開始操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ａ，５１Ｂ，５１Ｃ，５１Ｄ

が駆動制御されることにより回転を開始する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が変動表示される。また、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄは、各ストップボタン８Ａ，８Ｂ，８Ｃ，８Ｄが操作されると（遊技者によって停止操作が行われると）、後述のステッピングモータ５１Ａ，５１Ｂ，５１Ｃ，５１Ｄが駆動制御されることによりそれぞれの回転を停止する。これにより、メイン表示窓４に表示される図柄が停止表示される。

【０５９７】

すなわち、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄ及びメイン表示窓４は、複数の図柄を複数列に変動表示（及び停止表示）可能な変動表示部（手段）、あるいは複数の図柄を変動表示（及び停止表示）可能な複数の変動表示部（手段）を構成する。なお、変動表示部（手段）は、「図柄表示部（手段）」や「可変表示部（手段）」等と称することもできる。また、図柄は、「絵柄」や「柄」等と称することもできるし、遊技者が視認により識別可能な情報であればよいことから、その意味において「識別情報」等と称することもできる。

【０５９８】

また、メイン表示窓４は、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄの回転が停止されたとき、それぞれについて連続して配置された３個の図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、メイン表示窓４は、各列において上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ１個の図柄（合計で３個）を表示する（メイン表示窓４の枠内には、３行×４列の態様で図柄が表示される）。なお、メイン表示窓４は、「図柄表示領域」や「窓部」等と称されることがある。

【０５９９】

また、メイン表示窓４には、有効ラインが定義される。有効ラインは、遊技者の停止操作に応じて全ての列の図柄が停止表示されたときに、規定された図柄の組合せが表示されたか否かを判定するためのラインである。その意味において、有効ラインは、「入賞ライン」や「判定ライン」等と称することもできる。また、有効ラインは、各列の各領域のいずれかを結ぶラインとして構成される。すなわち、メイン表示窓４が３行×４列の態様で図柄を表示するように構成される場合、最大８１通りの有効ラインを定義することが可能である。もっとも、実際には、そのうちの一又は複数通りのラインを有効ラインとして定義し、他のラインは有効ラインではない無効ラインとして定義することができる。第２の遊技機では、有効ラインが、第１リール３Ａの中段領域、第２リール３Ｂの中段領域、第３リール３Ｃの中段領域、及び第４リール３Ｄの下段領域を結ぶライン（中－中－中－下）のみと定義される。

【０６００】

また、有効ラインが有効化されるためには、遊技者の開始操作に先立って、今回の遊技に必要な分の（遊技開始可能枚数分の）メダルがベットされている必要があるが、有効化される有効ライン数は、ベット数にかかわらず同じであってもよいし、ベット数に応じて変動してもよい。

【０６０１】

なお、本実施形態では、変動表示部が、４個のリール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄと、各列において３個ずつの図柄を表示可能とするメイン表示窓４とを有することで、３行×４列の態様で図柄を表示するものとしていたが、変動表示部における図柄表示態様はこれに限られない。例えば、リール数を１個、２個、３個、あるいは５個以上とし、また、例えば、各列における図柄の表示数を１個、２個、あるいは４個以上とすることで上述の態様とは異なる態様で図柄を表示することもできる。また、この場合、定義可能な有効ライン数も適宜増減する。

【０６０２】

また、本実施形態では、変動表示部が、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄを回転させることによって図柄を変動表示するものとしていたが、変動表示部の構成はこれに限られない。例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０と同様の画像表示装置を用いた構成としてもよいし、その他の表示装置（例えば、有機ＥＬや７セグメントＬＥＤ等）を用いた構成としてもよい。また、例えば、その他の物理的装置（例えば、ベルト等）を用

いた構成としてもよい。また、変動表示部の配置や大きさ等は適宜変更可能である。

【０６０３】

また、本実施形態では、変動表示部が、後述の主制御回路１００によって制御される、遊技に直接関連するメイン側表示部として機能とするものとしていたが、これとともに、後述の副制御回路２００によって制御される、遊技に直接関連しない演出に関連するサブ側表示部としての変動表示部を設けるようにしてもよい。なお、サブ側表示部は、例えば、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０を用いた構成とすることができる。すなわち、遊技者の開始操作（あるいは、その他開始条件の成立）に応じて図柄を変動表示させ、遊技者の停止操作（あるいは、その他停止条件の成立）に応じて図柄を停止表示させる変動表示部として、メイン側表示部のみならず、サブ側表示部を設けるようにしてもよい。なお、この場合、遊技者が変動表示部について遊技に直接関連するものであるか否かを識別可能とするため、メイン側表示部の近傍には、「回胴」ないし「メインリール」といった文字が表示された識別表示を付しておき、当該変動表示部がメイン側表示部であることを識別可能とすればよい。なお、このような識別表示は、メイン表示装置２１０やサブ表示装置２２０において表示されるようにしてもよい。

【０６０４】

［ストップボタン］

上述のとおり、パチスロ機４００は、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄに対応して設けられ、それぞれの回転を停止させるための遊技者の停止操作を受付ける各ストップボタン８Ａ，８Ｂ，８Ｃ，８Ｄを備える。また、このような開始操作は、後述のストップスイッチ８Ｓによって検出される。したがって、各ストップボタン８Ａ，８Ｂ，８Ｃ，８Ｄ及びストップスイッチ８Ｓは、遊技者の停止操作を検出可能な停止操作検出部（手段）を構成する。なお、ストップボタンは、あくまで遊技者の停止操作を検出可能であればよく、その形状、配置及び大きさ等は適宜変更可能である。

【０６０５】

［パチスロ機の電気的構成］

続いて、図３７を参照して、パチスロ機４００の電気的構成について説明する。なお、図３７は、パチスロ機４００の電気的構成を示すブロック図である。

【０６０６】

上述のとおり、パチスロ機４００は、主制御基板７１と、副制御基板７２と、主中継基板７３と、副中継基板７４とを有している。主制御基板７１、副制御基板７２、主中継基板７３、及び副中継基板７４は、上述のパチスロ機１（図１参照）と同じであるため、説明を省略する。

【０６０７】

主制御基板７１には、ステッピングモータ５１Ａ，５１Ｂ，５１Ｃ，５１Ｄ、設定用鍵型スイッチ５２、リセットスイッチ５３、役比モニタ装置５４、外部集中端子板５５、ホッパー装置３２、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ、電源装置３４が電気的に接続されている。また、主制御基板７１には、主中継基板７３を介して、ドア開閉監視スイッチ５６、メダルセンサ３１Ｓ、ベットスイッチ６Ｓ、スタートスイッチ７Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ、精算スイッチ９Ｓ、情報表示装置１４が電気的に接続されている。なお、仮に試験機用第１インターフェースボード３０１及び試験機用第２インターフェースボード３０２が搭載される場合には、例えば、主中継基板７３を介して主制御基板７１に電気的に接続される。

【０６０８】

ステッピングモータ５１Ａ，５１Ｂ，５１Ｃ，５１Ｄは、それぞれ所定の減速比をもったギアを介して各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄに接続され、その駆動により各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄを回転及び停止させる。なお、各ステッピングモータ５１Ａ，５１Ｂ，５１Ｃ，５１Ｄに対して１回のパルスが出力されるごとに、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄが一定の角度で回転することから、メインＣＰＵ１０１は、各ステッピングモータ５１Ａ，５１Ｂ，５１Ｃ，５１Ｄに対してパルスを出力した回数をカウントし、このカ

ウント結果に基づいて各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄの図柄位置を管理する。また、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄには、このような管理を行うための初期位置を定めるリールインデックス（不図示）と、リールインデックスの位置を検出するためのインデックスセンサ（不図示）が設けられる。

【０６０９】

［第２の遊技機］

続いて、図３８～図１２０を参照して、パチスロ機４００の遊技性に関する仕様の一具体例について、これを「第２の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第２の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する各種の仕様や機能等については、その一部又は全部を、本実施形態において第１の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【０６１０】

第２の遊技機では、遊技状態として、非ボーナス状態と、ボーナス状態とが設けられる。また、非ボーナス状態は、後述の「ＲＢ」（レギュラーボーナス）が持越されているＲＢフラグ間状態と、後述の「ＢＢ」（ビッグボーナス）が持越されているＢＢフラグ間状態と、いずれのボーナス役も当籤していない（持越されていない）非フラグ間とを含んで構成される。なお、非フラグ間は、一般状態とする。また、ボーナス状態は、「ＲＢ」に係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行するＲＢ作動状態と、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されたことに応じて移行するＢＢ作動状態とを含んで構成される。

【０６１１】

また、第２の遊技機では、３枚のメダルをベットした状態（３枚ベット状態）で遊技を行うことが可能となっている。なお、「ベット」とは、遊技に供するため、遊技者が３枚のメダルをメダル投入口５に対して投入すること、遊技者がＭＡＸベットボタン６ａ又は１ベットボタン６ｂを操作してクレジットから３枚分のメダルを掛けること、及びリプレイ役の入賞によって自動的に３枚分のメダルが掛けられることのいずれもが含まれる。

【０６１２】

［ＲＴ状態の遷移］

続いて、図３８を参照して、第２の遊技機におけるＲＴ状態の遷移を説明する。図３８は、第２の遊技機におけるＲＴ状態の遷移を説明するための図である。

【０６１３】

図３８に示すように、第２の遊技機では、ＲＴ状態として、リプレイの内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、ＲＴ０状態～ＲＴ３状態の４種類の状態を設ける。設定変更操作による初期化が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に、ＲＴ状態は、ＲＴ０状態にセットされる。

【０６１４】

第２の遊技機では、ボーナス役として、第一種特別役物（ＲＢ）と、第一種特別役物に係る役物連続作動装置（ＢＢ）とを設けている。ＲＢ作動状態は、予め定められた任意の入賞回数（例えば、上限は８回）又は予め定められた任意の遊技回数（例えば、上限は１２回）の遊技が行われた場合に終了する遊技状態として構成される。ＢＢ作動状態は、予め定められた任意の払出数（例えば、上限は５５枚）を超えるメダルの払出があった場合に終了する遊技状態として構成される。また、ＢＢ作動状態では、ＲＢが自動的に作動するように構成され、ＢＢの作動中は常にＲＢの作動中となるように制御される。なお、第２の遊技機では、ＢＢとＲＢとを設けているが、ＲＢのみを設けるようにしてもよい。

【０６１５】

ＲＴ０状態において、「ＲＢ」に当籤してＲＢフラグ間状態になると、ＲＴ状態は、ＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行する。ＲＴ２状態であって、後述の有利区間である場合は、「ＲＢ」に係る図柄の組合せの表示を回避する停止操作態様の報知（例えば、押し順ナビ等）をメイン表示装置２１０及び指示モニタで行う。また、ＲＴ０状態において、「Ｂ

Ｂ」に当籤してＢＢフラグ間状態になると、ＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行する。ＢＢフラグ間状態は、出玉（第１の遊技機において説明された「出玉」と同じ）に係る抽籤を行わない。一般状態において、「ＢＢ」に当籤した場合は、ＢＢの作動及び終了、ＲＢフラグ間状態に移行するまで、メイン表示装置２１０で準備中又は待機中等の表示を行い、ＲＢフラグ間状態に移行すると、準備中又は待機中の表示を終了させる。

【０６１６】

「ＲＢ」に係る図柄の組合せが表示されてＲＢ作動状態に移行すると、ＲＴ状態は、ＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行する。また、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されてＢＢ作動状態に移行すると、ＲＴ状態は、ＲＴ２状態からＲＴ３状態に移行する。

【０６１７】

ＲＢ作動状態又はＢＢ作動状態が終了すると、一般状態に移行し、ＲＴ状態は、ＲＴ２状態からＲＴ１状態に移行する。その後、設定変更操作による初期化が行われる、又はその他の初期化条件が成立するまで、ＲＴ０状態に移行することは無い。すなわち、ＲＴ１状態において、「ＲＢ」に当籤してＲＢフラグ間状態になると、ＲＴ状態は、ＲＴ１状態からＲＴ２状態に移行する。また、ＲＴ１状態において、「ＢＢ」に当籤してＢＢフラグ間状態になると、ＲＴ１状態からＲＴ２状態に移行する。

【０６１８】

なお、設定変更操作による初期化は、遊技状態、及び、リセットスイッチ５３のオン・オフ状態に応じて、指定格納領域の全てのデータをクリアするか、一部の遊技状態をクリアするかを決定するようにしてもよい。また、設定用鍵型スイッチ５２及びリセットスイッチ５３がオン状態で電源が立ち上げられた場合は、遊技状態にかかわらず全てのデータをクリアするようにしてもよい。また、設定用鍵型スイッチ５２がオン状態、かつ、リセットスイッチ５３がオフ状態で電源が立ち上げられた場合に、ＲＢフラグ間状態であるとＲＢ持ち越しフラグを初期化しないようにしてもよく、また、ＢＢフラグ間状態であるとＢＢ持ち越しフラグも含めて全てのデータをクリアするようにしてもよい。

【０６１９】

［第２の遊技機の図柄配置構成］

続いて、図３９を参照して、第２の遊技機の図柄配置構成について説明する。図３９は、第２の遊技機の図柄配置テーブルの一例を示す図である。図４０に示すように、第２の遊技機では、「赤７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「ベル」、「巻物」、「チェリー」、「ブランク１」、「ブランク２」、「上シンボル」及び「下シンボル」の１０種類の図柄が、各リール３Ａ，３Ｂ，３Ｃ，３Ｄそれぞれにおいて図３９に示す位置に配置されている。また、図柄コード表に示すように、各図柄には図柄コード１～１０が割り当てられている。

【０６２０】

［第２の遊技機の内部当籤役構成］

続いて、図４０～図４９を参照して、第２の遊技機の内部当籤役構成について説明する。図４０及び図４１は、第２の遊技機の内部抽籤テーブルの一例を示す図である。また、図４２及び図４３は、第２の遊技機の図柄組合せテーブルの一例を示す図である。また、図４４～図４９は、第２の遊技機の内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係の一例を示す図である。すなわち、以下では、第２の遊技機において抽籤される内部当籤役の種類や、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に停止操作態様（すなわち、打順や停止操作タイミング等）に応じていずれの図柄の組合せ（表示役、入賞役、停止表示態様、表示結果等と換言することもできる）が表示されるのか等について説明する。

【０６２１】

まず、第２の遊技機では、内部抽籤処理において、図４０及び図４１に示す各内部当籤役が、図４０及び図４１に示す確率（抽籤値／確率分母：６５５３６）で当籤する。なお、それぞれの内部当籤役に当籤した場合に表示が許可される図柄の組合せは、図４０及び図４１中、「対応する図柄組合せ」に示したとおりである。また、図４２及び図４３中、「内容」に示す「ＲＢ」、「ＢＢ」はボーナス役に係る図柄の組合せを示し、「ＲＰ」は

、リプレイ役に係る図柄の組合せを示し、「ＮＭ」は、小役に係る図柄の組合せを示している。

【０６２２】

「Ｆ＿通常リプ１」は、非ボーナス状態（ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＢ内部中（ＲＢフラグ間状態）、ＢＢ内部中（ＢＢフラグ間状態））において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿通常リプ１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作が第１リール３Ａ（リールＡ）であれば、「ＲＰ０１」（ＣＬリプ）又は「ＲＰ０４」（ＸＵリプ）が表示され、再遊技が付与される。また、第１停止操作が第２リール３Ｂ（リールＢ）、第３リール３Ｃ（リールＣ）、又は第４リール３Ｄ（リールＤ）であれば、「ＲＰ０２」（ＴＬリプ）、「ＲＰ０３」（ＴＬリプ）、［ＲＰ０５］（ＸＤリプ）、「ＲＰ０６」（ＸＤリプ）のいずれかが表示され、再遊技が付与される。

【０６２３】

「ＲＰ０１」は、第１リール３Ａ～第３リール３Ｃにおいて「リプレイ」図柄を中段一直線に表示させるものであることから「中段リプ（ＣＬリプ）」と称することができる。また、「ＲＰ０４」は、第１リール３Ａ～第３リール３Ｃにおいて「リプレイ」図柄を右上がりに表示させるものであることから、これを「右上がりリプ（ＸＵリプ）」と称することができる。「ＲＰ０２」、「ＲＰ０３」は、第１リール３Ａ～第３リール３Ｃにおいて「リプレイ」図柄を上段一直線に表示させるものであることから、これを「上段リプ（ＴＬリプ）」と総称することができる。［ＲＰ０５］、「ＲＰ０６」は、第１リール３Ａ～第３リール３Ｃにおいて「リプレイ」図柄を右下がりに表示させるものであることから、これを「右下がりリプ（ＸＤリプ）」と総称することができる。

【０６２４】

「Ｆ＿通常リプ２」は、非ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿通常リプ２」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡであれば、「ＲＰ０１」（ＣＬリプ）が表示され、再遊技が付与される。また、第１停止操作がリールＢ、リールＣ、又はリールＤであれば、「ＲＰ０２」（ＴＬリプ）、「ＲＰ０３」（ＴＬリプ）、［ＲＰ０５］（ＸＤリプ）、「ＲＰ０６」（ＸＤリプ）のいずれかが表示され、再遊技が付与される。

【０６２５】

「Ｆ＿通常リプ３」は、非ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿通常リプ３」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡであれば、「ＲＰ０１」（ＣＬリプ）が表示され、再遊技が付与される。また、第１停止操作がリールＢ、リールＣ、又はリールＤであれば、「ＲＰ０２」（ＴＬリプ）、「ＲＰ０３」（ＴＬリプ）のいずれかが表示され、再遊技が付与される。

【０６２６】

「Ｆ＿ＲＢ中１枚」は、ボーナス状態（ＲＢ作動状態及びＢＢ作動状態）において、内部当籤役として決定可能に構成されている。ボーナス状態である場合に、「Ｆ＿ＲＢ中１枚」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず「ＮＭ３０」～「ＮＭ８０」のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６２７】

「Ｆ＿ＲＢ中ベル」は、ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。ボーナス状態である場合に、「Ｆ＿ＲＢ中ベル」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず「ＮＭ０１」～「ＮＭ２９」のいずれかが表示され、１５枚のメダルが払出される。

【０６２８】

「Ｆ＿共通ベル」は、非ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿共通ベル」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず「ＮＭ１３」～「ＮＭ１５」のいずれかが表示

され、１５枚のメダルが払出される。

【０６２９】

「Ｆ＿打順ベル０１」～「Ｆ＿打順ベル２４」は、非ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿打順ベル０１」～「Ｆ＿打順ベル２４」は、第１、第２、第３停止操作の選択で構成される２４択（２４個の打順のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、内部当籤役として決定された場合、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「ＮＭ０１」～「ＮＭ１２」のいずれかが表示され、１５枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、「ＮＭ３０」～「ＮＭ５８」のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。例えば、「Ｆ＿打順ベル０１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ、第２停止操作がリールＢ、第３停止操作がリールＣであれば、正解押し順となり、「ＮＭ０１」（Ｃ＿１２ベル）が表示され、１５枚のメダルが払出される。一方、第１停止操作がリールＡ、第２停止操作がリールＢ、第３停止操作がリールＣでなければ、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）、「ＮＭ３４」（Ｓ＿打順ミス０３）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３０】

「Ｆ＿中段チェ１」は、非ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿中段チェ１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ１７」（Ｓ＿中段チェ１）、「ＮＭ１８」（Ｓ＿中段チェ２）のいずれかが表示され、１５枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢであれば、「ＮＭ０４」（Ｃ＿２１ベル）が表示され、１５枚のメダルが払出される。また、第１停止操作がリールＣであれば、「ＮＭ０９」（Ｃ＿３４ベル）が表示され、１５枚のメダルが払出される。

【０６３１】

「Ｆ＿中段チェ２」は、非ボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４４、図４６、図４８に示すように、「Ｆ＿中段チェ２」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ１６」（Ｓ＿確定役）、「ＮＭ１７」（Ｓ＿中段チェ１）、「ＮＭ１８」（Ｓ＿中段チェ２）のいずれかが表示され、１５枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢであれば、「ＮＭ０４」（Ｃ＿２１ベル）が表示され、１５枚のメダルが払出される。また、第１停止操作がリールＣであれば、「ＮＭ０９」（Ｃ＿３４ベル）が表示され、１５枚のメダルが払出される。

【０６３２】

「Ｆ＿弱チェ」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。「Ｆ＿弱チェ」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）、「ＮＭ２２」（Ｓ＿強チェ２）、「ＮＭ４７」（Ｓ＿打順ミス１１）、「ＮＭ５５」（Ｓ＿打順ミス１９Ａ）のいずれかが表示される。図４５、図４７に示すように、ボーナス状態又はＲＢ内部中である場合に、第１停止操作がリールＡ、リールＢ、又はリールＣであれば、１９／２０の確率で「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）、「ＮＭ２２」（Ｓ＿強チェ２）、「ＮＭ４７」（Ｓ＿打順ミス１１）、「ＮＭ５５」（Ｓ＿打順ミス１９Ａ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払い出され、１／２０の確率で「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されて２枚のメダルが払い出される。第１停止操作がリールＤであれば、１８／２０の確率で「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）、「ＮＭ２２」（Ｓ＿強チェ２）、「ＮＭ４７」（Ｓ＿打順ミス１１）、「ＮＭ５５」（Ｓ＿打順ミス１９Ａ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払い出され、２／２０の確率で「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されて２枚のメダルが払い出される。なお、本実施形態では、押し順が第４リールＤ、第３リールＣ、第２リールＢ、第１リールＡの順序であり、第４リールＤに対する停止操作が下段にチェリーが表示される押下タイミングであった場合は、「ＮＭ１９」（Ｃ＿

弱チェＡ）が表示されて２枚のメダルが払い出される。図４９に示すように、ＢＢ内部中である場合は、停止操作態様にかかわらず１／２の確率で「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）、「ＮＭ２２」（Ｓ＿強チェ２）、「ＮＭ４７」（Ｓ＿打順ミス１１）、「ＮＭ５５」（Ｓ＿打順ミス１９Ａ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払い出され、１／２の確率で「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されて２枚のメダルが払い出される。

【０６３３】

「Ｆ＿強チェ１」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿強チェ１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ２１」（Ｓ＿強チェ１）、「ＮＭ２２」（Ｓ＿強チェ２）、「ＮＭ２３」（Ｓ＿強チェ３）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢ又はリールＣであれば、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）、「ＮＭ４７」（Ｓ＿打順ミス１１）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３４】

「Ｆ＿強チェ２」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿強チェ２」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ２２」（Ｓ＿強チェ２）が表示され、１枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢ又はリールＣであれば、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）、「ＮＭ４７」（Ｓ＿打順ミス１１）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３５】

「Ｆ＿弱スイカ１」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿弱スイカ１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ２６」（Ｃ＿ＢＬスイカ１）、「ＮＭ２８」（Ｃ＿ＣＬスイカ１）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢ又はリールＣであれば、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３６】

「Ｆ＿弱スイカ２」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿弱スイカ２」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ２４」（Ｃ＿ＸＵスイカ１）、「ＮＭ２８」（Ｃ＿ＣＬスイカ１）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢ又はリールＣであれば、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３７】

「Ｆ＿強スイカ１」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿強スイカ１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ２６」（Ｃ＿ＢＬスイカ１）、「ＮＭ２７」（Ｃ＿ＢＬスイカ２）、「ＮＭ２８」（Ｃ＿ＣＬスイカ１）、「ＮＭ２９」（Ｃ＿ＣＬスイカ２）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢ又はリールＣであれば、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３８】

「Ｆ＿強スイカ２」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿強スイカ２」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「ＮＭ２４」（Ｃ＿ＸＵスイカ１）、「ＮＭ２５」（Ｃ＿ＸＵスイカ２）、「ＮＭ２８」（Ｃ＿ＣＬスイカ１）、「ＮＭ２９」（Ｃ＿ＣＬスイカ２）のいずれかが表示さ

れ、１枚のメダルが払出される。第１停止操作がリールＢ又はリールＣであれば、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）が表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６３９】

「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」は、ＲＢ内部中、又はＢＢ内部中において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４７に示すように、ＲＢ内部中である場合に、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」は、第１停止操作の選択で構成される４択（４個の打順のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順小役となっており、対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、「ＮＭ３０」～「ＮＭ３３」、「ＮＭ５６」～「ＮＭ６１」のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった（不正解の押し順で停止操作が行われた）場合には、「ＲＢ」（Ｃ＿ＲＢ）が表示される場合がある。例えば、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡであれば、正解押し順となり、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）、「ＮＭ５６」（Ｃ＿打順ミス１９Ｂ）、「ＮＭ５９」（Ｃ＿打順ミス２０Ｂ）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。一方、第１停止操作がリールＡでなければ、不正解の押し順となり、１／３の確率で「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）、「ＮＭ５６」（Ｃ＿打順ミス１９Ｂ）、「ＮＭ５９」（Ｃ＿打順ミス２０Ｂ）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。「ＮＭ３０」、「ＮＭ５６」、「ＮＭ５９」のいずれも表示できなかった場合は、「ＲＢ」（Ｃ＿ＲＢ）が表示される。

【０６４０】

図４９に示すように、ＢＢ内部中である場合に、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」が内部当籤役として決定された場合は、停止操作態様にかかわらず「ＮＭ３０」～「ＮＭ３３」、「ＮＭ５６」～「ＮＭ６１」のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。例えば、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」が内部当籤役として決定された場合は、「ＮＭ３０」（Ｓ＿打順ミス０１）、「ＮＭ５６」（Ｃ＿打順ミス１９Ｂ）、「ＮＭ５９」（Ｃ＿打順ミス２０Ｂ）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６４１】

「Ｆ＿排他１枚１」は、ＲＢ内部中、又はＢＢ内部中において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿排他１枚１」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず、１／３の確率で「ＮＭ３１」（Ｃ＿打順ミス０２Ａ）、「ＮＭ３７」（Ｃ＿打順ミス０６Ａ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払出される。また、２／３の確率でいずれの表示役も表示されない。

【０６４２】

「Ｆ＿排他１枚２」は、ＲＢ内部中、又はＢＢ内部中において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿排他１枚２」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず、１／３の確率で「ＮＭ３２」（Ｃ＿打順ミス０２Ｂ）、「ＮＭ３８」（Ｃ＿打順ミス０６Ｂ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払出される。また、２／３の確率でいずれの表示役も表示されない。

【０６４３】

「Ｆ＿排他１枚３」は、ＲＢ内部中、又はＢＢ内部中において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿排他１枚３」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず、１／３の確率で「ＮＭ３３」（Ｃ＿打順ミス０２Ｃ）、「ＮＭ３９」（Ｃ＿打順ミス０６Ｃ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払出される。また、２／３の確率でいずれの表示役も表示されない。

【０６４４】

「Ｆ＿共通１枚Ａ」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿共通１枚Ａ」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず、「ＮＭ３１」（Ｃ＿打順ミス０２Ａ）、「ＮＭ３２」（Ｃ＿打順ミス０２Ｂ）、「ＮＭ３３」（Ｃ＿打順ミス０２Ｃ）、「ＮＭ３７」（Ｃ＿打順ミス０６Ａ）、「ＮＭ３８」（Ｃ＿打順ミス

０６Ｂ）、「ＮＭ３９」（Ｃ＿打順ミス０６Ｃ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払出される。

【０６４５】

「Ｆ＿共通１枚Ｂ」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７、図４９に示すように、「Ｆ＿共通１枚Ｂ」が内部当籤役として決定された場合、停止操作態様にかかわらず、「ＮＭ３４」（Ｓ＿打順ミス０３）、「ＮＭ４０」（Ｃ＿打順ミス０７Ａ）、「ＮＭ４１」（Ｃ＿打順ミス０７Ｂ）、「ＮＭ４２」（Ｃ＿打順ミス０７Ｃ）のいずれかが表示されて１枚のメダルが払出される。

【０６４６】

「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」は、ＲＢ内部中、ＢＢ内部中、又はボーナス状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。図４５、図４７に示すように、ＲＢ内部中又はボーナス状態である場合に、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」が内部当籤役として決定された場合は、停止操作態様にかかわらず「ＮＭ４０」、「ＮＭ４１」、「ＮＭ４４」、「ＮＭ４５」、「ＮＭ６２」～「ＮＭ８０」のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。例えば、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」が内部当籤役として決定された場合は、「ＮＭ４４」（Ｃ＿打順ミス０８Ｂ）、「ＮＭ４５」（Ｓ＿打順ミス０９）、「ＮＭ６２」（Ｃ＿ＢＢＦＬＷ）、「ＮＭ６３」（Ｃ＿ＢＢＫ１Ａ）、「ＮＭ６４」（Ｃ＿ＢＢＫ１Ｂ）、「ＮＭ６５」（Ｃ＿ＢＢＫ１Ｃ）「ＮＭ７６」（Ｃ＿ＢＢＫ共通２）のいずれかが表示され、１枚のメダルが払出される。

【０６４７】

図４９に示すように、ＢＢ内部中である場合に、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ０９」が内部当籤役として決定された場合は、第１、第２停止操作の選択で構成される１２択（１２個の打順のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順ＢＢとなっている。対応する正解押し順で停止操作が行われた場合には、３／４の確率で「ＢＢ」（Ｃ＿ＢＢ）が表示され、１／４の確率で「ＮＭ４１」、「ＮＭ４４」、「ＮＭ４５」、「ＮＭ６３」～「ＮＭ７２」、「ＭＮ７５」～「ＭＮ８０」のいずれかが表示される。一方、対応する正解押し順で停止操作が行われなかった場合には、１／４の確率で「ＮＭ４１」、「ＮＭ４４」、「ＮＭ４５」、「ＮＭ６３」～「ＮＭ７２」、「ＭＮ７５」～「ＭＮ８０」のいずれかが表示され、３／４の確率でいずれの表示役も表示されない。例えば、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」が内部当籤役として決定された場合、第１停止操作がリールＡ、第２停止操作がリールＢであれば、正解押し順となり、３／４の確率で「ＢＢ」（Ｃ＿ＢＢ）が表示され、１／４の確率で「ＮＭ４４」、「ＮＭ４５」、「ＮＭ６２」～「ＮＭ６５」、「ＭＮ７６」のいずれかが表示される。一方、第１停止操作がリールＡ、第２停止操作がリールＢでなければ、１／４の確率で「ＮＭ４４」、「ＮＭ４５」、「ＮＭ６２」～「ＮＭ６５」、「ＭＮ７６」のいずれかが表示され、３／４の確率でいずれの表示役も表示されない。

【０６４８】

図４９に示すように、ＢＢ内部中である場合に、「Ｆ＿打順ＢＢ１０」が内部当籤役として決定された場合は、第１停止操作の選択で構成される４択（４個の打順のうちいずれか１つの打順が正解押し順となっている）の押し順ＢＢとなっている。対応する正解押し順（第１停止操作がリールＤ）で停止操作が行われた場合には、９／１６の確率で「ＢＢ」（Ｃ＿ＢＢ）が表示され、７／１６の確率で「ＮＭ４０」、「ＮＭ６２」、「ＮＭ７３」、「ＭＮ７４」のいずれかが表示される。一方、対応する正解押し順以外（第１停止操作がリールＤ以外）で停止操作が行われた場合には、１／４の確率で「ＮＭ４４」、「ＮＭ４５」、「ＮＭ６２」～「ＮＭ６５」、「ＭＮ７６」のいずれかが表示され、３／４の確率でいずれの表示役も表示されない。

【０６４９】

「ＲＢ＋Ｆ＿弱チェ」、「ＲＢ＋Ｆ＿強チェ１」、「ＲＢ＋Ｆ＿強チェ２」、「ＲＢ＋Ｆ＿弱スイカ１」、「ＲＢ＋Ｆ＿弱スイカ２」、「ＲＢ＋Ｆ＿強スイカ１」、「ＲＢ＋Ｆ

＿強スイカ２」、「ＢＢ＋Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「ＢＢ＋Ｆ＿ＲＢ１枚１２」、「ＲＢ＋Ｆ＿排他１枚１」、「ＲＢ＋Ｆ＿排他１枚２」、「ＲＢ＋Ｆ＿排他１枚３」、「ＲＢ＋Ｆ＿共通１枚Ａ」、「ＢＢ＋Ｆ＿共通１枚Ｂ」、「ＲＢ＋Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「ＲＢ＋Ｆ＿打順ＢＢ１０」は、ＲＴ０状態、又はＲＴ１状態において、内部当籤役として決定可能に構成されている。すなわち、一般状態（ＲＴ０状態、ＲＴ１状態）である場合に、「ＲＢ」は、「Ｆ＿弱チェ」、「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」、「Ｆ＿弱スイカ１」、「Ｆ＿弱スイカ２」、「Ｆ＿強スイカ１」、「Ｆ＿強スイカ２」、「Ｆ＿排他１枚１」、「Ｆ＿排他１枚２」、「Ｆ＿排他１枚３」、「Ｆ＿共通１枚Ａ」、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」のいずれかと重複して当籤する。

【０６５０】

図４５に示すように、「ＲＢ＋Ｆ＿弱チェ」、「ＲＢ＋Ｆ＿強チェ１」、「ＲＢ＋Ｆ＿強チェ２」、「ＲＢ＋Ｆ＿弱スイカ１」、「ＲＢ＋Ｆ＿弱スイカ２」、「ＲＢ＋Ｆ＿強スイカ１」、「ＲＢ＋Ｆ＿強スイカ２」、「ＲＢ＋Ｆ＿排他１枚１」、「ＲＢ＋Ｆ＿排他１枚２」、「ＲＢ＋Ｆ＿排他１枚３」、「ＲＢ＋Ｆ＿共通１枚Ａ」、「ＲＢ＋Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「ＲＢ＋Ｆ＿打順ＢＢ１０」の停止操作態様と表示役との対応関係は、図４７に示す「Ｆ＿弱チェ」、「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」、「Ｆ＿弱スイカ１」、「Ｆ＿弱スイカ２」、「Ｆ＿強スイカ１」、「Ｆ＿強スイカ２」、「Ｆ＿排他１枚１」、「Ｆ＿排他１枚２」、「Ｆ＿排他１枚３」、「Ｆ＿共通１枚Ａ」、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」の停止操作態様と表示役との対応関係と同じである。すなわち、一般状態（ＲＴ０状態、ＲＴ１状態）において、「ＲＢ」が、「Ｆ＿弱チェ」、「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」、「Ｆ＿弱スイカ１」、「Ｆ＿弱スイカ２」、「Ｆ＿強スイカ１」、「Ｆ＿強スイカ２」、「Ｆ＿排他１枚１」、「Ｆ＿排他１枚２」、「Ｆ＿排他１枚３」、「Ｆ＿共通１枚Ａ」、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」のいずれかと重複して当籤した遊技では、停止操作態様にかかわらず、「ＲＢ」に係る図柄の組合せが表示されない（図４５参照）。

【０６５１】

一方、ＲＢ内部中（ＲＢフラグ間状態）において、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」のいずれかが当籤した遊技では、「ＲＢ」に係る図柄の組合せが表示される場合がある（図４７参照）。すなわち、ＲＢ内部中（ＲＢフラグ間状態）において、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」のいずれかが当籤した遊技では、正解押し順で停止操作が行われると、「ＲＢ」に関わる図柄の組合せは表示されず、１枚のメダルが払出される図柄の組合せが表示される。そして、正解押し順で停止操作が行われない場合は、１枚のメダルが払出される図柄の組合せが表示されない場合に、「ＲＢ」に関わる図柄の組合せが表示される。

【０６５２】

また、一般状態（ＲＴ０状態、ＲＴ１状態）である場合に、「ＢＢ」は、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」、「Ｆ＿共通１枚Ｂ」のいずれかと重複して当籤する。図４５に示すように、「ＢＢ＋Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「ＢＢ＋Ｆ＿ＲＢ１枚１２」、「ＢＢ＋Ｆ＿共通１枚Ｂ」の停止操作態様と表示役との対応関係は、図４７に示す「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」、「Ｆ＿共通１枚Ｂ」の停止操作態様と表示役との対応関係と同じである。すなわち、一般状態（ＲＴ０状態、ＲＴ１状態）において、「ＢＢ」が、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」、「Ｆ＿共通１枚Ｂ」のいずれかと重複して当籤した遊技では、停止操作態様にかかわらず、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示されない（図４５参照）。

【０６５３】

一方、ＢＢ内部中（ＢＢフラグ間状態）において、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」のいずれかが当籤した遊技では、「ＢＢ」に係る図柄の組合せが表示される場合がある（図４９参照）。すなわち、ＢＢ内部中において、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」のいずれかが当籤した遊技では、正解押し順で停止操作が行われると、１枚のメダルが払出される図柄の組合せが表示されない場合に、「ＢＢ」に関わる図柄の

組合せが表示される。そして、正解押し順で停止操作が行われない場合は、「ＢＢ」に関わる図柄の組合せは表示されず、１枚のメダルが払出される図柄の組合せが表示される場合がある。

【０６５４】

［第２の遊技機の遊技性］

続いて、図５０を参照して、第２の遊技機における遊技の流れについて説明する。図５０は、第２の遊技機における非有利区間及び有利区間における遊技状態の遷移フローの一例を示す図である。

【０６５５】

［遊技状態の遷移］

図５０に示すように、第２の遊技機では、遊技者が遊技を行う状態として、非有利区間及び有利区間に大別され、有利区間には、さらに通常区間、疑似ボーナス区間、及び連チャンゾーン区間が設けられる。非有利区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である。非有利区間は、有利区間での遊技が終了したとき、設定変更操作が行われたとき、その他の初期化条件が成立したとき、あるいは工場出荷時等の場合に制御される初期状態としての制御状態である。

【０６５６】

通常区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間と同様であるが、後述するように、マップ種別の決定が行われる点において非有利区間とは異なる。通常区間は、マップ種別等によって疑似ボーナス区間移行（付与）の期待度を変動可能とし、遊技者が通常遊技を行う通常状態としての制御状態である。疑似ボーナス区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知される遊技状態（ＡＴ状態）であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。すなわち、疑似ボーナス区間は、遊技者がメダルを増加させることができる有利状態としての制御状態である。

【０６５７】

また、連チャンゾーン区間は、遊技者にとって有利な停止操作の情報が報知されない遊技状態（非ＡＴ状態）であり、遊技者にとって不利な遊技状態である点は非有利区間と同様であるが、後述するように、マップ移行が行われる点において非有利区間とは異なる。連チャンゾーン区間は、マップ種別等によって疑似ボーナス区間移行（付与）の期待度を変動可能とし、遊技者が通常遊技を行う通常状態としての制御状態である。また、連チャンゾーン区間では、通常区間とは異なるマップ種別を決定可能であり、通常区間よりも疑似ボーナス区間移行（付与）の期待度が高い。

【０６５８】

非有利区間では、遊技毎に、有利区間移行条件が満たされたか否かが判断される。有利区間移行条件が満たされた場合は、非有利区間から有利区間に移行する。第２の遊技機において、有利区間移行条件は、所定の内部当籤役が決定されることである。そして、所定の内部当籤役は、「不当せん（ＲＢ・ＢＢ中のみ）」、「Ｆ＿通常リプ２」、「Ｆ＿通常リプ３」、「Ｆ＿ＲＢ中１枚」、及び「Ｆ＿ＲＢ中ベル」以外の役としている。なお、非有利区間から有利区間への移行は、ＲＢフラグ間状態、ＢＢフラグ間状態、ＲＢ作動状態、ＢＢ作動状態においても可能である。

【０６５９】

また、非有利区間では、所定の内部当籤役が決定された場合に、疑似ボーナスの当籤・非当籤が決定される。この場合に決定可能な疑似ボーナスの種別は、「ＲＥＧボーナス」、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」である。また、非有利区間において所定の内部当籤役が決定され、「ＲＥＧボーナス」が決定された場合は、疑似ボーナスの種別を「ＢＩＧボーナス」に変更する。なお、非有利区間において所定の内部当籤役が決定され、「ＢＩＧボーナス」又は「超ＢＩＧボーナス」が決定された場合は、疑似ボーナスの種別を変更しない。しかし、非有利区間において所定の内部当籤役が決定され、「ＢＩＧボ

ーナス」が決定された場合に、疑似ボーナスの種別を「超ＢＩＧボーナス」に変更したり、その他の特典を付与したりしてもよい。

【０６６０】

有利区間に移行したゲームの次のゲーム（以下、「有利区間移行の次ゲーム」とする。）には、後述するテーブル種別抽籤が行われ、そのときのＲＴ状態に応じてテーブル種別が決定される。決定されたテーブル種別は、疑似ボーナスが決定されるまで基本的に変更されない。また、有利区間の通常区間及び連チャンゾーン区間では、テーブル種別に応じてマップ種別が決定され、決定されたマップ種別に応じて疑似ボーナスの当籤・非当籤が決定される。疑似ボーナスの当籤が決定された場合は、疑似ボーナス区間への移行が決定される。

【０６６１】

有利区間の１Ｇ目におけるＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、ＲＴ１～ＲＴ３状態である場合よりも、遊技者にとって有利なテーブル種別が決定され易い。遊技者にとって有利なテーブル種別は、疑似ボーナスの当籤に有利なマップ種別が決定され易い。したがって、有利区間の１Ｇ目におけるＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、ＲＴ１、ＲＴ２状態である場合よりも、疑似ボーナスに当籤する確率が高くなる。

【０６６２】

（通常区間）

非有利区間から直接疑似ボーナス区間に移行する場合を除き、有利区間移行時は、基本的に通常区間から開始される。通常区間には、高確率ゾーンと、ＢＩＧ確ゾーンが設けられている。通常区間では、所定期間（約２００Ｇ）毎に、マップ種別が決定される。また、通常区間では、マップ種別に応じて疑似ボーナスの当籤・非当籤が決定される。高確率ゾーンは、通常区間の１～２００Ｇまでに設定されている。高確率ゾーンにおいて決定可能な疑似ボーナスの種別は、「ＲＥＧボーナス」、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」である。高確率ゾーンは、ＢＩＧ確ゾーンよりも疑似ボーナスが決定される期待度が高い。高確率ゾーンにおいて、疑似ボーナスが決定される際に、「ＲＥＧボーナス」が決定される確率と、「ＢＩＧボーナス」が決定される確率は、ほぼ同じに設定されている。なお、本発明の係る遊技機としては、疑似ボーナスに当籤する際に「ＲＥＧボーナス」が決定される確率と、「ＢＩＧボーナス」が決定される確率を異ならせてもよい。例えば、高確率ゾーンにおいて疑似ボーナスが決定されることが特定回連続し、疑似ボーナスの種別が全て「ＲＥＧボーナス」であった場合に、「ＲＥＧボーナス」が決定される確率よりも、「ＢＩＧボーナス」が決定される確率を高くしてもよい。

【０６６３】

高確率ゾーンにおいて疑似ボーナスの種別が決定されると、前兆Ｇ（ゲーム）数が決定され、その前兆Ｇ数の最終ゲームにおいて、決定（付与）された疑似ボーナスの種別が報知される。以下、疑似ボーナスが決定された際に決定される前兆Ｇ数を本前兆Ｇ数とし、本前兆Ｇ数に到達するまでの遊技を本前兆中とする。高確率ゾーン中に「ＲＥＧボーナス」が決定し、本前兆中にＢＩＧ確ゾーンに移行した場合は、決定していた「ＲＥＧボーナス」を「ＢＩＧボーナス」に変更する。一方、高確率ゾーン中に「ＢＩＧボーナス」又は「超ＢＩＧボーナス」が決定し、本前兆Ｇ数の遊技を消化中にＢＩＧ確ゾーンに移行した場合は、決定した疑似ボーナスの種別を変更しない。

【０６６４】

ＢＩＧ確ゾーンは、通常区間の２０１Ｇ～天井まで設定されている。ＢＩＧ確ゾーンの天井は、９５１Ｇ＋前兆Ｇ数である。すなわち、有利区間の９５１Ｇにおいて「ＢＩＧボーナス」又は「超ＢＩＧボーナス」が決定し、そのときに決定された前兆Ｇ数の最終ゲームにおいて疑似ボーナスの決定（付与）、及び疑似ボーナスの種別が報知される。ＢＩＧ確ゾーンにおいて決定可能な疑似ボーナスの種別は、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」である。すなわち、有利区間において２００Ｇまでに疑似ボーナスに当籤しなかった場合は、その後に当籤する疑似ボーナスは、必ず「ＢＩＧボーナス」又は「超ＢＩＧボーナス」になる。

【０６６５】
　通常区間では、フェイク前兆を決定可能である。フェイク前兆が決定された場合は、フェイク前兆Ｇ数が決定され、そのフェイク前兆Ｇ数の最終ゲームにおいて、疑似ボーナスの決定（付与）が行われないことを報知する。以下、フェイク前兆Ｇ数に到達するまでの遊技をフェイク前兆中とする。通常区間では、フェイク前兆中に、疑似ボーナスを決定可能である。フェイク前兆中に疑似ボーナスが決定（付与）されたとき、残りのフェイク前兆Ｇ数が所定数以上である場合は、前兆Ｇ数を変えずに、フェイク前兆を本前兆に書き換える。この場合は、決定されていた前兆Ｇ数の最終ゲームにおいて、決定（付与）された疑似ボーナスの種別を報知する。また、フェイク前兆中に疑似ボーナスが決定（付与）されたとき、残りのフェイク前兆Ｇ数が所定数未満である場合は、前兆Ｇ数を延長して、フェイク前兆を本前兆に書き換える。この場合は、延長された前兆Ｇ数の最終ゲームにおいて、決定（付与）された疑似ボーナスの種別を報知する。
【０６６６】
（疑似ボーナス区間）
　疑似ボーナス区間には、「ＲＥＧボーナス」、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」が設けられている。「ＲＥＧボーナス」は、決定（付与）された疑似ボーナスの種別を報知した次の遊技から開始される。「ＲＥＧボーナス」の終了条件は、押し順小役当籤時の押し順ナビが第１規定数に達することである。本実施形態に係る「ＲＥＧボーナス」は、約７５枚のメダルを獲得することができる。「ＲＥＧボーナス」が終了すると、疑似ボーナス区間及び有利区間が終了し、非有利区間に移行する。
【０６６７】
　「ＢＩＧボーナス」は、決定（付与）された疑似ボーナスの種別を報知した次の遊技から開始される。「ＢＩＧボーナス」の終了条件は、押し順小役当籤時の押し順ナビが第２規定数に達することである。本実施形態に係る「ＢＩＧボーナス」は、約５００枚のメダルを獲得することができる。「ＢＩＧボーナス」が終了すると、連チャンゾーン区間が開始される。また、「ＢＩＧボーナス」中は、「１Ｇ連」抽籤を行う。「１Ｇ連」抽籤に当籤した場合は、「ＢＩＧボーナス」がストックされる。「ＢＩＧボーナス」がストックされると、連チャンゾーン区間の１Ｇ目において、「ＢＩＧボーナス」の当選（付与）がメイン表示装置２１０等によって報知される。そして、次のゲームから「ＢＩＧボーナス」が開始される。「１Ｇ連」抽籤は、「強チェ」（「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」）当籤時に行われ、非当籤であったときは「打順ミス」に係る図柄の組合せが表示される押し順（打順ナビ）が表示され、「強チェ」に当籤したことが遊技者に分からないようする。一方、「強チェ」当籤時の「１Ｇ連」抽籤が当籤であったときは、押し順（打順ナビ）を表示しない。すなわち、「強チェ」当籤時の「１Ｇ連」抽籤に当籤した場合は、第１停止操作がリールＡ又はリールＤであれば、「強チェ」に係る図柄の組合せ（ＮＭ２１～ＮＭ２３）が表示される。これにより、「１Ｇ連」抽籤に当籤したことを遊技者に示唆することができる。また、「１Ｇ連」抽籤は、「ＲＢ１枚」（「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」）当籤時に行われ、この場合は、当籤、非当籤にかかわらず、正解押し順（打順ナビ）を表示する。なお、既に「１Ｇ連」抽籤に当籤していて「ＢＩＧボーナス」がストックされているときは、「強チェ」又は「ＲＢ１枚」に当籤しても「１Ｇ連」抽籤を行わない。
【０６６８】
「超ＢＩＧボーナス」は、疑似ボーナスの決定（付与）、及び疑似ボーナスの種別を報知した次の遊技から開始される。「超ＢＩＧボーナス」は、「ＢＩＧボーナス」の当籤と、さらに「ＢＩＧボーナス」のストックが決定されることである。すなわち、「超ＢＩＧボーナス」の決定（付与）がメイン表示装置２１０等によって報知されると、次の遊技から「ＢＩＧボーナス」が開始され、その「ＢＩＧボーナス」が終了すると、連チャンゾーン区間に移行する。そして、連チャンゾーン区間の１Ｇ目において、「ＢＩＧボーナス」の決定（付与）がメイン表示装置２１０等によって報知され、その次の遊技から「ＢＩＧボーナス」が開始される。したがって、本実施形態に係る「超ＢＩＧボーナス」は、約１０

００枚のメダルを獲得することができる。

【０６６９】

疑似ボーナス（ＡＴ）中に「ＲＢ」、「ＢＢ」が作動状態になった場合は、疑似ボーナスを一時中断して、特殊状態を開始する。特殊状態では、「ＲＢ」、「ＢＢ」の作動中において減ったメダルの枚数をカウントする。そして、「ＲＢ」、「ＢＢ」の作動の終了後に、ナビ（すなわち、メダルの払出に係る役について遊技者に有利な停止操作の情報を報知）を行うことにより、減った分のメダルを還元する。具体的には、「ＲＢ」、「ＢＢ」の作動中に減ったメダル枚数を１２で割った値（余りは切り捨て）をナビ回数に設定する。また、特殊状態中は、メイン表示装置２１０等に「状態復帰中」を表示し、疑似ボーナスが一時中断されていることを遊技者に報知する。特殊状態は、設定したナビ回数のナビ（減った分のメダルの還元）が終了し、且つ、ＲＢ内部中（持越し中）である場合におけるゲームの停止操作が終了したときに終了し、これにより、疑似ボーナスに復帰する。

【０６７０】

（連チャンゾーン区間）

連チャンゾーン区間は、「ＢＩＧボーナス」の終了後から最大１００Ｇまでに設定されている。連チャンゾーン区間の１Ｇ目には、テーブル種別が決定され、テーブル種別に応じたマップ種別が決定される。連チャンゾーン区間のテーブル種別は、有利区間の残りの期間（遊技数）に応じて、或いは疑似ボーナスが決定されているか否かに応じて決定される。また、連チャンゾーン区間では、マップ種別に応じて疑似ボーナスの当籤・非当籤が決定される。

【０６７１】

連チャンゾーン区間において決定可能な疑似ボーナスの種別は、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」である。すなわち、連チャンゾーンにおいて疑似ボーナスが決定された場合は、疑似ボーナス区間の終了後に連チャンゾーン区間に移行することが決定される。連チャンゾーン区間は、高確率ゾーン及びＢＩＧ確ゾーンよりも疑似ボーナスが決定される期待度が高い。なお、連チャンゾーン区間に移行する前に疑似ボーナスの当籤が決定されている場合は、連チャンゾーン区間において疑似ボーナスの当籤は決定されない。

【０６７２】

連チャンゾーン区間では、フェイク前兆を決定可能である。フェイク前兆が決定された場合は、フェイク前兆Ｇ数が決定され、そのフェイク前兆Ｇ数に亘るフェイク前兆演出が行われる。フェイク前兆演出では、最終ゲームにおいて、疑似ボーナスの決定（付与）が行われないことを報知する。フェイク前兆が終了すると、連チャンゾーン区間が終了し、有利区間が終了する。その結果、有利区間から非有利区間へ移行する。また、連チャンゾーン区間としては、開始と同時にフェイク前兆演出が開始されるもの（即前兆）がある。この場合は、フェイク前兆演出が終了しても、連チャンゾーン区間が終了せず、有利区間も終了しない。なお、本実施形態では、連チャンゾーン区間の終了条件を、フェイク前兆の終了としたが、本発明に係る連チャンゾーン区間の終了条件は、適宜設定することができる。例えば、連チャンゾーン区間に移行した際に、連チャンゾーン区間のゲーム数を決定するようにしてもよい。また、連チャンゾーン区間のゲーム数を予め定められた固定値にしてもよい。

【０６７３】

（有利区間上限処理）

第２の遊技機では、上述の第１の遊技機（図１参照）と同様に、リミット処理を実行する。リミット処理としては、上述のゲーム数リミッタ（１５００ゲーム）及び払出数リミッタ（２４００枚）を採用している。第２の遊技機では、通常区間において、有利区間中のメダルの払出数が第１特定数（例えば、「１４００」）以上となったとき、或いは有利区間ゲーム数カウンタの値が第１特定値（例えば、「１３５０」）以上となった場合に、「超ＢＩＧボーナス」及び「１Ｇ連」の抽籤を行わない。すなわち、遊技者が「超ＢＩＧボーナス」や「１Ｇ連」の恩恵を十分に享受できずにないリミット処理が行われる可能性がある場合に、「超ＢＩＧボーナス」や「１Ｇ連」の当籤を決定しないようにすることが

できる。これにより、遊技者に不快感を抱かせないようにすることができる。また、通常区間において、有利区間ゲーム数カウンタの値が第２特定値（例えば、「１４７９」）以下、且つ有利区間中のメダルの払出数が第２特定数（例えば、「２２００」）以上となった場合、又は有利区間ゲーム数カウンタの値が第２特定値になった場合に、「ＢＩＧボーナス」を決定（付与）し、「ＢＩＧボーナス」の決定（付与）をメイン表示装置２１０等によって報知する。

【０６７４】

疑似ボーナス区間において、有利区間中のメダルの払出数が払出数リミッタ（２４００枚）を超えた場合、又は有利区間ゲーム数カウンタの値がゲーム数リミッタ（１５００ゲーム）となった場合は、疑似ボーナス（有利区間）を終了し、メイン表示装置２１０等によって疑似ボーナス（有利区間）の終了を報知する。また、疑似ボーナス区間において、有利区間ゲーム数カウンタの値が第２特定値（例えば、「１４７９」）以下、且つ有利区間中のメダルの払出数が第２特定数（例えば、「２２００」）以上となった場合、又は有利区間ゲーム数カウンタの値が第２特定値になった場合に、メイン表示装置２１０等によってエンディングを告知するエンディング演出が実行される。エンディング演出が行われた疑似ボーナスが終了すると、連チャンゾーン区間には移行せず、有利区間を終了する。なお、エンディング演出が行われた疑似ボーナス中に、有利区間中のメダルの払出数が払出数リミッタ（２４００枚）を超えた場合、又は有利区間ゲーム数カウンタの値がゲーム数リミッタ（１５００ゲーム）となった場合は、疑似ボーナスの途中であっても、疑似ボーナスを終了し、有利区間を終了する。また、疑似ボーナス（ＡＴ）、且つ「ＲＢ」、「ＢＢ」の作動中に有利区間の上限に達した場合は、次のゲームの開始操作が行われたときに、有利区間の終了をメイン表示装置２１０等によって報知する。

【０６７５】

なお、第２の遊技機としては、ゲーム数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、払出数リミッタのみを用いて有利区間のリミット処理を実行してもよく、ゲーム数リミッタと払出数リミッタの双方を用いて有利区間のリミット処理を実行してもよい。なお、双方のリミッタを用いる場合、有利区間が開始してから何れか一方のリミッタの作動条件を満たした場合に、有利区間を終了させることが望ましい。

【０６７６】

また、リミッタの種類も、上述のゲーム数リミッタ及び払出数リミッタのみに限られない。例えば、ＡＴ状態中の押し順小役のナビ回数（すなわち、メダルの払出に係る役について遊技者に有利な停止操作の情報が報知された回数）が所定回数（例えば、「４００」回）となったときにリミット処理が実行されるナビ回数リミッタを設けるようにしてもよい。すなわち、射幸性を適切に抑制することができる限り、遊技に関する各種の条件を用いてリミット処理を実行することが可能である。

【０６７７】

［高確率ゾーン・ＢＩＧ確ゾーンのテーブル］

次に、図５１及び図５２を参照して、高確率ゾーン、及びＢＩＧ確ゾーンのテーブルについて説明する。図５１は、第２の遊技機に係る高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーンのテーブル一覧表である。図５２は、第２の遊技機に係る高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーンのテーブルとゾーンの対応表である。

【０６７８】

図５１に示すように、高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーンのテーブル種別は、テーブルＡ～テーブルＥである。上述したように、高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーンのテーブル種別は、有利区間移行の次ゲームで行われるテーブル種別抽籤によって決定される。テーブル種別が決定されると、疑似ボーナス（ＲＥＧボーナス、ＢＩＧボーナス、超ＢＩＧボーナス）に当籤するまで基本的に変更されない。そして、テーブル種別に応じてＭＡＰ種別が決定される。ＭＡＰ種別は、疑似ボーナスに当籤する期待度を左右する。

【０６７９】

図５１に示すように、テーブルＡは、基本テーブルであり、テーブルＢ～テーブルＥよ

りも決定され易いテーブル種別である。テーブルＡが決定される場合は、疑似ボーナスが必ず決定されるまでの遊技数（天井）が最も多い。図５２に示すように、テーブルＡが決定された場合は、有利区間の５１～１００Ｇにおいて、疑似ボーナスが決定される期待度（以下、「ＡＴ当籤期待度」とする。）が「低」となる。ＡＴ当籤期待度は、「空白」、「低」、「中」、「高」、「確定」があり、ＡＴ当籤期待度「空白」が最も期待度が低く、「空白」、「低」、「中」、「高」、「確定」の順で期待度が高くなる。なお、ＡＴ当籤期待度「確定」の期間（ゾーン）は、疑似ボーナスが必ず決定される。テーブルＡが決定された場合は、有利区間の９５１～１０００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「確定」となり、必ず疑似ボーナスが決定される。また、テーブルＡが決定された場合は、有利区間の１５１～２００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「高」となり、有利区間の９５１～１０００Ｇを除くその他の期間よりも、疑似ボーナスが決定される確率が高くなる。

【０６８０】

図５１に示すように、テーブルＢは、テーブルＡよりも疑似ボーナスが決定される期待度が高いチャンステーブルＡとされている。テーブルＢが決定される場合は、テーブルＡが決定される場合よりも、疑似ボーナスが必ず決定されるまでの遊技数（天井）が少ない。図５２に示すように、テーブルＢが決定された場合は、有利区間の７５１～８００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「確定」となり、疑似ボーナスが必ず決定される。また、テーブルＢが決定された場合は、有利区間の１５１～２００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「高」となり、有利区間の７５１～８００Ｇを除くその他の期間よりも、疑似ボーナスが決定される確率が高くなる。

【０６８１】

図５１に示すように、テーブルＣは、テーブルＡよりも疑似ボーナスが決定される期待度が高いチャンステーブルＢとされている。テーブルＣが決定される場合は、テーブルＢが決定される場合よりも、疑似ボーナスが必ず決定されるまでの遊技数（天井）が少ない。図５２に示すように、テーブルＣが決定された場合は、有利区間の５５１～６００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「確定」となり、疑似ボーナスが必ず決定される。また、テーブルＣが決定された場合は、有利区間の１５１～２００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「高」となり、有利区間の５５１～６００Ｇを除くその他の期間よりも、疑似ボーナスが決定される確率が高くなる。

【０６８２】

図５１に示すように、テーブルＤは、テーブルＡよりも疑似ボーナスが決定される期待度が高いチャンステーブルＣとされている。テーブルＤが決定される場合は、テーブルＣが決定される場合よりも、疑似ボーナスが必ず決定されるまでの遊技数（天井）が少ない。図５２に示すように、テーブルＤが決定された場合は、有利区間の３５１～４００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「確定」となり、疑似ボーナスが必ず決定される。また、テーブルＤが決定された場合は、有利区間の１５１～２００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「高」となり、有利区間の３５１～４００Ｇを除くその他の期間よりも、疑似ボーナスが決定される確率が高くなる。

【０６８３】

図５１に示すように、テーブルＥは、２００ゲーム以内に疑似ボーナスが決定されるテーブルである。図５２に示すように、テーブルＥが決定された場合は、有利区間の１５１～２００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「確定」となり、疑似ボーナスが必ず決定される。また、テーブルＥが決定された場合は、有利区間の５１～１００Ｇにおいて、ＡＴ当籤期待度「低」となり、有利区間の１５１～２００Ｇを除くその他の期間よりも、疑似ボーナスが決定される確率が高くなる。

【０６８４】

有利区間移行の次ゲームにおいて、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、テーブルＡが決定されず、テーブルＢ～テーブルＥが決定される。なお、決定されるテーブルはテーブルＤ又はテーブルＥが決定されるようにしてもよく、また、テーブルＥのみが決定されるようにしてもよい。一方、ＲＴ状態がＲＴ１、ＲＴ２状態である場合は、テーブルＡが決

定され易い。したがって、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、ＲＴ１、ＲＴ２状態である場合よりも、疑似ボーナスが決定される期待度が高い。

【０６８５】

例えば、設定変更操作による初期化後の非有利区間において、「ＲＢ」に当籤し、且つ、当該ゲームで「ＲＢ」に係る図柄組合せが表示されなかった場合は、当該ゲームにおいてＲＢ内部中（ＲＢフラグ間状態）に移行するため、ＲＴ状態は、ＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行し、且つ、当該ゲームにおいて有利区間に移行する。したがって、有利区間移行の次ゲームにおいて、ＲＴ状態はＲＴ２状態となるため、ＲＴ０状態に応じたテーブル種別抽籤は行われない。

【０６８６】

一方、設定変更操作による初期化後の非有利区間において、「ＲＢ」や「ＢＢ」と重複当籤せず、且つ、有利区間に移行することが可能な内部当籤役に当籤した場合は、ＲＴ状態はＲＴ０状態から変化せず、且つ、当該ゲームにおいて有利区間に移行する。その後、有利区間移行の次ゲームで、「ＲＢ」や「ＢＢ」に当籤した場合は、ＲＴ状態がＲＴ０状態からＲＴ２状態に移行するため、本来であればＲＴ２状態に応じたテーブル種別抽籤が行われるところであるが、本実施形態では、有利区間に移行したゲームにおけるＲＴ状態がＲＴ０状態であったことを考慮して、ＲＴ０状態に応じたテーブル種別抽籤を行うようにしている。

【０６８７】

また、設定変更操作による初期化後の非有利区間において、「ＢＢ」に当籤し、且つ、当該ゲームで「ＢＢ」に係る図柄組合せが表示されなかった場合は、当該ゲームにおいてＢＢ内部中（ＢＢフラグ間状態）に移行し、且つ、当該ゲームにおいて有利区間に移行する。上述したように、ＢＢフラグ間状態は、出玉に係る抽籤（例えば、ＡＴ抽籤（疑似ボーナス抽籤））を行わない。そのため、遊技者に不手際が無いにもかかわらず、遊技者にとって不利な状態になる。しかも、ＢＢフラグ間状態（ＲＴ２状態）であるため、本来ならばＲＴ０状態に応じたテーブル種別抽籤も受けられない。そこで、本実施形態では、ＢＢフラグ間状態は、テーブル種別抽籤を行わず、ＢＢ作動状態に移行してからＢＢ作動中に応じたテーブル種別抽籤を行う。ＢＢ作動中に応じたテーブル種別抽籤は、ＲＴ０状態に応じたテーブル種別抽籤と同じように、テーブルＢ～テーブルＥが決定されるようにする。

【０６８８】

［連チャンゾーンのテーブル］

次に、図５３を参照して、連チャンゾーンのテーブルについて説明する。図５３は、第２の遊技機に係る連チャンゾーンのテーブル一覧表である。

【０６８９】

図５３に示すように、連チャンゾーンのテーブル種別は、テーブルＦ～テーブルＩである。連チャンゾーンのテーブル種別は、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」、又は後述する「フリーズ」が決定された場合に、疑似ボーナスの種別、有利区間の残りの期間（遊技数）に応じて決定される。テーブルＦは、疑似ボーナスの種別が「ＢＩＧボーナス」であり、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間（例えば、５００Ｇ）以上である場合に決定される。テーブルＧは、疑似ボーナスの種別が「ＢＩＧボーナス」であり、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間未満である場合に決定される。テーブルＧが決定される場合は、連チャンゾーン区間において、「ＢＩＧボーナス」が決定されるまでの遊技数が最大１００Ｇとなるマップ種別が決定されない。一方、テーブルＦが決定される場合は、連チャンゾーン区間において、「ＢＩＧボーナス」が決定されるまでの遊技数が最大１００Ｇとなるマップ種別が決定される。したがって、テーブルＧが決定される場合は、テーブルＦが決定される場合よりも、連チャンゾーン区間において、「ＢＩＧボーナス」が決定されるまでの遊技数が少なくなる（メダルが減少する期間が短くなる）。

【０６９０】

テーブルＨは、疑似ボーナスの種別が「フリーズ」である場合に決定される。「フリー

ズ」は、「超ＢＩＧボーナス」を決定すると共に、１Ｇ連に当籤する確率を高くする疑似ボーナスである。「フリーズ」は、確定役である「中段チェリー」（Ｆ＿中段チェ１、Ｆ＿中段チェ２）に当籤した場合、或いは、後述のＡＴ種別抽籤で「フリーズ」に当籤した場合に決定される。「フリーズ」が決定された場合は、次のゲームにおいてロック演出が行われ、「超ＢＩＧボーナス」が決定（付与）されたことが報知される。テーブルＩは、後述する特殊モードである場合に決定される。

【０６９１】

［テーブル種別抽籤テーブル］

次に、図５４～図５９を参照して、テーブル種別抽籤テーブルについて説明する。テーブル種別抽籤テーブルは、有利区間移行の次ゲームで行われるテーブル種別抽籤のために参照され、設定値ごとにテーブル種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図５４～図５９に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０６９２】

図５４は、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＴ状態がＲＴ０状態である場合に参照されるテーブル種別抽籤テーブルである。図５４に示すように、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、テーブルＡが当籤せず、テーブルＢが当籤し易い。すなわち、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、少なくとも有利区間の７５１～８００Ｇで疑似ボーナス（ＡＴ）が決定されるテーブルに当籤し易い。なお、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＴ状態がＲＴ０である場合に、テーブルＥを決定するようにしてもよい。この場合、有利区間の１５１～２００Ｇで疑似ボーナスが決定されるため、設定変更後の状態が、遊技者にとってより有利となる。

【０６９３】

図５５は、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＴ状態がＲＴ０状態以外である場合に参照されるテーブル種別抽籤テーブルである。本実施形態では、ＲＢ作動状態（ＲＴ３状態）と、ＢＢ作動状態（ＲＴ３状態）に参照されるテーブル種別抽籤テーブルを設けている。そのため、ＲＴ状態がＲＴ０状態以外である場合とは、実質的にＲＴ１状態と、ＲＴ２状態のことである。図５５に示すように、ＲＴ状態がＲＴ０状態以外である場合は、テーブルＡが当籤し易く、テーブルＢ～テーブルＥは相対的に当籤し難い。すなわち、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＴ状態がＲＴ０状態以外である場合は、少なくとも有利区間の９５１～１０００Ｇで疑似ボーナス（ＡＴ）が決定されるテーブルに当籤し易い。

【０６９４】

図５６は、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＢ作動状態（ＲＴ３状態）である場合に参照されるテーブル種別抽籤テーブルである。ＲＢ作動状態（ＲＴ３状態）である場合は、設定値が高くなるにつれてテーブルＣに当籤し易くなる。すなわち、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＢ作動状態（ＲＴ３状態）である場合は、設定値が高くなるにつれて、少なくとも有利区間の５５１～６００Ｇで疑似ボーナス（ＡＴ）が決定されるテーブルに当籤し易くなる。

【０６９５】

図５７は、有利区間移行の次ゲームにおいてＢＢ作動状態（ＲＴ３状態）である場合に参照されるテーブル種別抽籤テーブルである。ＢＢ作動状態（ＲＴ３状態）である場合は、テーブルＡが当籤せず、比較的テーブルＢが当籤し易い。また、設定値が高くなるにつれてテーブルＣに当籤し易くなる。すなわち、有利区間移行の次ゲームにおいてＲＢ作動状態（ＲＴ３状態）である場合は、少なくとも有利区間の７５１～８００Ｇで疑似ボーナス（ＡＴ）が決定されるテーブルに比較的当籤し易く、設定値が高くなるにつれて、少なくとも有利区間の５５１～６００Ｇで疑似ボーナス（ＡＴ）が決定されるテーブルに当籤し易くなる。

【０６９６】

［各ゾーンとＭＡＰ種別］

次に、図５８及び図５９を参照して、高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーン、及び連チャンゾーン区間のＭＡＰ種別について説明する。図５８は、第２の遊技機に係るゾーンとＭＡＰ

レベルの対応表である。図５９は、第２の遊技機に係るＭＡＰレベルと疑似ボーナスの当籤率の対応表である。

【０６９７】

図５８に示すように、高確率ゾーンのマップ種別は、高確＿通常Ａ、高確＿通常Ｂ、高確＿通常Ｃ、高確＿天国である。高確率ゾーンのマップ種別は、有利区間移行の次ゲームで行われる通常マップ抽籤によって決定される。また、高確率ゾーンは、有利区間の１～２００Ｇであり、４つのブロックに分けられている。高確率ゾーンの第１ブロックは１～５０Ｇであり、第２ブロックは５１～１００Ｇであり、第３ブロックは１０１～１５０Ｇであり、第４ブロックは１５１Ｇ～２００Ｇである。高確率ゾーンの各マップ種別は、ブロック毎にＭＡＰレベルを規定している。例えば、高確率ゾーンのマップ種別として、高確＿通常Ａが決定される場合は、第１ブロックがＭＡＰレベル０、第２ブロックがＭＡＰレベル１、第３ブロックがＭＡＰレベル０、第４ブロックがＭＡＰレベル２となる。

【０６９８】

ＢＩＧ確ゾーンのマップ種別は、ＢＩＧ＿通常Ａ、ＢＩＧ＿通常Ｂ、ＢＩＧ＿通常Ｃ、ＢＩＧ＿天国である。ＢＩＧ確ゾーンのマップ種別は、ＢＩＧ確ゾーンにおいて２００Ｇ毎に行われる通常マップ抽籤によって決定される。ＢＩＧ確ゾーンは、有利区間の２０１～１０００Ｇであり、２００Ｇ毎に４つのブロックに分けられている。例えば、ＢＩＧ確ゾーンの第１ブロックは、２０１～２５０Ｇ、４０１～４５０Ｇ、６０１～６５０Ｇ、８０１～８５０Ｇである。ＢＩＧ確ゾーンのマップ種別は、第１ブロック（４つ）の１Ｇ目で行われる通常マップ抽籤によって決定される。ＢＩＧ確ゾーンの各マップ種別は、ブロック毎にＭＡＰレベルを規定している。例えば、ＢＩＧ確ゾーンのマップ種別として、ＢＩＧ＿通常Ａが決定される場合は、第１ブロックがＭＡＰレベル０、第２ブロックがＭＡＰレベル０、第３ブロックがＭＡＰレベル０、第４ブロックがＭＡＰレベル１となる。

【０６９９】

連チャンゾーン区間のマップ種別は、連＿通常Ａ、連＿通常Ｂ、連＿通常Ｃ、連＿通常Ｄ、連＿通常Ｅ、連＿通常Ｆ、連＿即弱前兆Ａ、連＿即弱前兆Ｂ、連＿即弱前兆Ｃ、連＿即強前兆Ａ、連＿強前兆Ｂ、連＿強前兆Ｃ、連＿特殊である。連チャンゾーン区間は、疑似ボーナス終了後から最大１００Ｇであり、２つのブロックに分けられている。連チャンゾーン区間の第１ブロックは疑似ボーナス終了後の１～５０Ｇであり、第２ブロックは疑似ボーナス終了後の５１～１００Ｇである。

【０７００】

連チャンゾーン区間のマップ種別は、第１ブロックの１Ｇ目で行われる連チャンゾーンマップ抽籤によって決定される。なお、連チャンゾーンマップ抽籤において参照されるテーブル種別は、連チャンゾーン区間に移行する前に行われていた「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」、又は「フリーズ」が決定された場合に決定されている。連チャンゾーン区間の各マップ種別は、ブロック毎にＭＡＰレベルを規定している。例えば、連チャンゾーン区間のマップ種別として、連＿通常Ａが決定される場合は、第１ブロックがＭＡＰレベル０、第２ブロックがＭＡＰレベル１となる。なお、連＿特殊は、後述する特殊モードである場合に決定可能なマップ種別である。

【０７０１】

図５９に示すように、第２の遊技に係るＭＡＰレベルとしては、ＭＡＰレベル０～ＭＡＰレベル６が設けられている。ＭＡＰレベル０のブロックは、疑似ボーナス当籤率「低」となる。疑似ボーナス当籤率「低」は、疑似ボーナスが決定される期待値が最も低い。ＭＡＰレベル０のブロックでは、抽籤によって前兆（前兆は、本前兆、及びフェイク前兆を含む）を行うか否かが決定される。また、ＭＡＰレベル０のブロックでは、抽籤によって強制前兆Ｇ数抽籤を行うか否かが決定される。強制前兆Ｇ数抽籤が行われた場合は、強制前兆Ｇ数が決定され、決定された強制前兆Ｇ数のゲームが行われると、ＭＡＰレベルに応じたＡＴ抽籤が行われる。

【０７０２】

ＭＡＰレベル１のブロックは、疑似ボーナス当籤率「通常」となる。疑似ボーナス当籤

率「通常」は、疑似ボーナス当籤率「低」よりも疑似ボーナスが決定される期待値が高い。ＭＡＰレベル１のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤が行われるため、必ず前兆が行われる。例えば、マップ種別がＢＩＧ＿通常Ａである場合は、第１～第３ブロックがＭＡＰレベル０であり、第４ブロックがＭＡＰレベル１である。そのため、マップ種別がＢＩＧ＿通常Ａである場合は、第４ブロックにおいて必ず前兆が行われる。

【０７０３】

ＭＡＰレベル２のブロックは、疑似ボーナス当籤率「高」となる。疑似ボーナス当籤率「高」は、疑似ボーナス当籤率「通常」よりも疑似ボーナスが決定される期待値が高い。ＭＡＰレベル２のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤が行われるため、必ず前兆が行われる。例えば、マップ種別が高確＿通常Ａ、高確＿通常Ｂ、高確＿通常Ｃである場合は、第４ブロックがＭＡＰレベル２である。そのため、マップ種別が高確＿通常Ａ、高確＿通常Ｂ、高確＿通常Ｃである場合は、第４ブロックにおいて、疑似ボーナスが決定される期待値が高くなる。

【０７０４】

ＭＡＰレベル３のブロックは、疑似ボーナス当籤率「確定」となる。疑似ボーナス当籤率「確定」は、疑似ボーナスの当籤が確定する。ＭＡＰレベル３のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤が行われるため、必ず前兆が行われる。例えば、マップ種別が高確＿天国、ＢＩＧ＿天国Ａ、ＢＩＧ＿天国Ｂである場合は、第４ブロックがＭＡＰレベル３である。そのため、マップ種別が高確＿天国、ＢＩＧ＿天国Ａ、ＢＩＧ＿天国Ｂである場合は、第４ブロックにおいて、疑似ボーナスの当籤が確定する。

【０７０５】

ＭＡＰレベル４のブロックは、疑似ボーナス当籤率「高」となる。ＭＡＰレベル４のブロックでは、開始時に前兆が開始される。また、ＭＡＰレベル４のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤が行われない。例えば、マップ種別が連＿即弱前兆Ａ、連＿即弱前兆Ｂ、連＿即強前兆Ａ連＿即強前兆Ｂである場合は、第１ブロックがＭＡＰレベル４である。そのため、マップ種別が連＿即弱前兆Ａ、連＿即弱前兆Ｂ、連＿即強前兆Ａ連＿即強前兆Ｂである場合は、第１ブロックの開始時（「ＢＩＧボーナス」終了後）に前兆が開始され、疑似ボーナスが決定される期待値が高くなる。

【０７０６】

ＭＡＰレベル５のブロックは、疑似ボーナス当籤率「確定」となる。ＭＡＰレベル５のブロックでは、開始時に疑似ボーナスに当籤し、本前兆が開始される。また、ＭＡＰレベル５のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤が行われる。例えば、マップ種別が連＿即弱前兆Ｃ、連＿即強前兆Ｃである場合は、第１ブロックがＭＡＰレベル５である。そのため、マップ種別が連＿即弱前兆Ｃ、連＿即強前兆Ｃである場合は、第１ブロックの開始時（「ＢＩＧボーナス」終了後）に本前兆が開始される。

【０７０７】

ＭＡＰレベル６のブロックは、疑似ボーナス当籤率「激低」となる。疑似ボーナス当籤率「激低」は、疑似ボーナス当籤率「低」よりも疑似ボーナスが決定される期待値が低い。ＭＡＰレベル６のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤が行われるため、必ず前兆が行われる。ＭＡＰレベル６は、マップ種別が連＿特殊である場合の第２ブロックのみに規定されている。

【０７０８】

［通常マップ抽籤テーブル］

次に、図６０～図８４を参照して、通常マップ抽籤テーブルについて説明する。本実施形態では、有利区間の１～２００Ｇをゾーン０と称し、２０１～４００Ｇをゾーン１と称する。また、有利区間の４０１～６００Ｇをゾーン２と称し、６０１～８００Ｇをゾーン３と称し、８０１～１０００Ｇをゾーン４と称する。通常マップ抽籤テーブルは、有利区間におけるゾーン０～ゾーン４の１Ｇ目（２００Ｇ毎）に行われる通常マップ抽籤のために参照され、設定値ごとにマップ種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図６０～図８４に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７０９】
図６０は、ゾーン０においてテーブル種別がテーブルＡである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６１は、ゾーン０においてテーブル種別がテーブルＢである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６２は、ゾーン０においてテーブル種別がテーブルＣである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６３は、ゾーン０においてテーブル種別がテーブルＤである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６４は、ゾーン０においてテーブル種別がテーブルＥである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６０～図６４に示すように、有利区間の１～２００Ｇであるゾーン０では、テーブル種別がテーブルＡ、テーブルＢである場合に、マップ種別として高確＿通常Ａが当籤する。また、テーブル種別がテーブルＤである場合は、マップ種別として高確＿通常Ｃが当籤可能であり、テーブルＥである場合は、マップ種別として高確＿天国が当籤する。

【０７１０】
図６５は、ゾーン１においてテーブル種別がテーブルＡである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６６は、ゾーン１においてテーブル種別がテーブルＢである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６７は、ゾーン１においてテーブル種別がテーブルＣである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６８は、ゾーン１においてテーブル種別がテーブルＤである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６９は、ゾーン１においてテーブル種別がテーブルＥである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図６５～図６９に示すように、有利区間の２０１～４００Ｇであるゾーン１では、テーブル種別がテーブルＡ、テーブルＥである場合に、マップ種別としてＢＩＧ＿通常Ａが当籤する。また、テーブルＢ、テーブルＣである場合は、マップ種別としてＢＩＧ＿通常Ａ、ＢＩＧ＿通常Ｂが当籤可能であり、テーブルＤである場合は、マップ種別としてＢＩＧ＿天国Ａ、ＢＩＧ＿天国Ｂが当籤可能である。

【０７１１】
図７０は、ゾーン２においてテーブル種別がテーブルＡである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７１は、ゾーン２においてテーブル種別がテーブルＢである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７２は、ゾーン２においてテーブル種別がテーブルＣである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７３は、ゾーン２においてテーブル種別がテーブルＤである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７４は、ゾーン２においてテーブル種別がテーブルＥである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７０～図７４に示すように、有利区間の４０１～６００Ｇであるゾーン２では、テーブル種別がテーブルＢ、テーブルＤ、テーブルＥである場合に、マップ種別としてＢＩＧ＿通常Ａが当籤する。また、テーブルＡである場合は、マップ種別としてＢＩＧ＿通常Ａ、ＢＩＧ＿通常Ｂが当籤可能であり、テーブルＣである場合は、マップ種別としてＢＩＧ＿天国Ａ、ＢＩＧ＿天国Ｂが当籤可能である。

【０７１２】
図７５は、ゾーン３においてテーブル種別がテーブルＡである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７６は、ゾーン３においてテーブル種別がテーブルＢである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７７は、ゾーン３においてテーブル種別がテーブルＣである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７８は、ゾーン３においてテーブル種別がテーブルＤである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７９は、ゾーン３においてテーブル種別がテーブルＥである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図７５～図７９に示すように、有利区間の６０１～８００Ｇであるゾーン３では、テーブル種別がテーブルＡ、テーブルＣ～テーブルＥである場合に、マップ種別としてＢＩＧ＿通常Ａが当籤する。また、テーブルＢである場合は、マップ種別としてＢＩＧ＿天国Ａ、ＢＩＧ＿天国Ｂが当籤可能である。

【０７１３】
図８０は、ゾーン４においてテーブル種別がテーブルＡである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図８１は、ゾーン４においてテーブル種別がテーブルＢである

場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図８２は、ゾーン４においてテーブル種別がテーブルＣである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図８３は、ゾーン４においてテーブル種別がテーブルＤである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図８４は、ゾーン４においてテーブル種別がテーブルＥである場合に参照される通常マップ抽籤テーブルである。図８０～図８４に示すように、有利区間の８０１～１０００Ｇであるゾーン４では、テーブル種別がテーブルＡである場合に、マップ種別としてＢＩＧ＿天国Ａが当籤する。また、テーブルＢ～テーブルＥである場合は、マップ種別としてマップ種別としてＢＩＧ＿通常Ａが当籤する。

【０７１４】

［連チャンゾーンマップ抽籤テーブル］

次に、図８５～図８８を参照して、連チャンゾーンマップ抽籤テーブルについて説明する。連チャンゾーンマップ抽籤テーブルは、有利区間における連チャンゾーンの１Ｇ目に行われる連チャンゾーンマップ抽籤のために参照され、設定値ごとにマップ種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図８５～図８８に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７１５】

図８５は、連チャンゾーンにおいてテーブル種別がテーブルＦである場合に参照される連チャンゾーンマップ抽籤テーブルである。図８６は、連チャンゾーンにおいてテーブル種別がテーブルＧである場合に参照される連チャンゾーンマップ抽籤テーブルである。図８７は、連チャンゾーンにおいてテーブル種別がテーブルＨである場合に参照される連チャンゾーンマップ抽籤テーブルである。図８８は、連チャンゾーンにおいてテーブル種別がテーブルＩである場合に参照される連チャンゾーンマップ抽籤テーブルである。

【０７１６】

上述したように、テーブルＦは、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間以上である場合に決定される。そして、図８５に示すように、連チャンゾーンにおいてテーブルＦである場合は、マップ種別として、連＿通常Ａ、連＿通常Ｂ、連＿通常Ｃが当籤し易い。連＿通常Ａ、連＿通常Ｂ、連＿通常Ｃは、連チャンゾーン区間の第１ブロックより第２ブロックの方が疑似ボーナスに当籤する期待値が高い（図５８参照）。一方、テーブルＧは、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間未満である場合に決定される。そして、図８６に示すように、連チャンゾーンにおいてテーブルＧである場合は、マップ種別として、連＿通常Ｄ、連＿通常Ｅ、連＿通常Ｆが当籤し易い。連＿通常Ｄ、連＿通常Ｅ、連＿通常Ｆは、連チャンゾーン区間の第２ブロックより第１ブロックの方が疑似ボーナスに当籤する期待値が高い（図５８参照）。このように、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間未満である場合は、テーブルＧを決定することにより、テーブルＦを決定する場合よりも比較的早く疑似ボーナスに当籤するようにしている。その結果、メダルが増加する疑似ボーナス区間と疑似ボーナス区間の間の連チャンゾーン区間（メダルが減少する区間）を短くすることができ、遊技者が抱く不満を解消することができる。

【０７１７】

上述したように、テーブルＨは、疑似ボーナスの種別が「フリーズ」である場合に決定される。図８７に示すように、連チャンゾーンにおいてテーブルＨである場合は、マップ種別として、連＿即強前兆Ｂ、連＿即強前兆Ｃが当籤する。したがって、疑似ボーナスの種別が「フリーズ」である場合は、その後の連チャンゾーン区間のマップ種別として、連＿即強前兆Ｂ、又は連＿即強前兆Ｃが当籤する。また、テーブルＩは、後述する特殊モードである場合に決定される。図８８に示すように、連チャンゾーンにおいてテーブルＩである場合は、マップ種別として、連＿特殊が当籤する。したがって、特殊モードである場合は、連＿特殊が当籤する。

【０７１８】

［ＡＴ抽籤（疑似ボーナス抽籤）］

続いて、第２の遊技機に係るＡＴ抽籤について説明する。第２の遊技機では、強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤と、通常ＡＴ抽籤と、ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤の３つのＡＴ抽籤

が設けられている。また、第２の遊技機では、当籤役が「中段チェリー」である場合に、ＡＴ抽籤を行わずに疑似ボーナス（ＡＴ）の当籤を決定する。上述したように、「中段チェリー」は、確定役であり、上述の「Ｆ＿中段チェ１」、「Ｆ＿中段チェ２」に対応する。

【０７１９】

（強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤）

強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤は、有利区間の高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーン、連チャンゾーン区間において実行可能である。第２の遊技機では、高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーン、連チャンゾーン区間における各ブロック（５０Ｇ刻み）の１Ｇ目に強制前兆Ｇ数抽籤を行うか否かが決定される。ＭＡＰレベル０のブロックでは、ＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤によって強制前兆Ｇ数抽籤を行うか否かが決定される。また、ＭＡＰレベル１～３、ＭＡＰレベル５、ＭＡＰレベル６のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤を行うことが決定される。そして、ＭＡＰレベル４のブロックでは、強制前兆Ｇ数抽籤を行わないことが決定される。

【０７２０】

強制前兆Ｇ数抽籤によって決定された強制前兆Ｇ数は、強制前兆ゲーム数カウンタにセットされる。強制前兆ゲーム数カウンタは、１ゲーム毎に１減算され、強制前兆ゲーム数カウンタの値が「０」になったゲームにおいて、強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤が行われる。強制前兆Ｇ数到達時ＡＴ抽籤では、非当籤、フェイク当籤、本前兆当籤のいずれかが決定される。非当籤が決定された場合は、前兆は行われない。

【０７２１】

フェイク当籤が決定された場合は、フェイク前兆ゲーム数が決定され、決定されたフェイク前兆ゲーム数に亘ってフェイク前兆演出が行われる。フェイク前兆演出の最終ゲームでは、疑似ボーナス（ＡＴ）に当籤していないことがメイン表示装置２１０等によって報知される。また、フェイク前兆演出が行われるゲームでは、フェイク前兆中ＡＴ抽籤が行われる。フェイク前兆中ＡＴ抽籤では、フェイク当籤を本前兆当籤に変更するか否かが決定される。なお、フェイク当籤を本前兆当籤に変更する場合は、疑似ボーナス（ＡＴ）の種別として「ＢＩＧボーナス」が決定される。また、フェイク当籤を本前兆当籤に変更する場合は、残りのフェイク前兆ゲーム数を本前兆ゲーム数にするか、残りのフェイク前兆ゲーム数に適当なゲーム数を加算して本前兆ゲーム数にするか否かが決定される。そして、本前兆ゲーム数に亘って本前兆演出が行われる。

【０７２２】

本前兆当籤が決定された場合は、ＡＴ種別抽籤が行われる。ＡＴ種別抽籤では、「ＲＥＧボーナス」、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」、「フリーズ」のいずれかが決定される。ＡＴ種別抽籤によって「ＲＥＧボーナス」、「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」が決定された場合は、本前兆ゲーム数が決定され、決定された本前兆ゲーム数に亘って本前兆演出が行われる。一方、ＡＴ種別抽籤によって「フリーズ」が決定された場合は、本前兆演出が行われず、次ゲームにおいて、「超ＢＩＧボーナス」に当籤したことがメイン表示装置２１０等により報知される。

【０７２３】

本前兆演出が行われるゲームでは、本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤が行われる。本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤では、「ＲＥＧボーナス」を「ＢＩＧボーナス」に昇格するか否か、又は「ＢＩＧボーナス」を「超ＢＩＧボーナス」に昇格するか否かが決定される。ＡＴ種別抽籤において「超ＢＩＧボーナス」が決定されている場合は、本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤を行わない。本前兆演出の最終ゲームでは、当籤した（最終的に決定された）疑似ボーナス（ＡＴ）の種別が、メイン表示装置２１０等により報知される。

【０７２４】

（通常ＡＴ抽籤）

通常ＡＴ抽籤は、非有利区間と有利区間において行われる。非有利区間では、有利区間に移行可能な当籤役（「不当せん（ＲＢ・ＢＢ中のみ）」、「Ｆ＿通常リプ２」、「Ｆ＿通常リプ３」、「Ｆ＿ＲＢ中１枚」、及び「Ｆ＿ＲＢ中ベル」以外の役）が決定された場

合に通常ＡＴ抽籤を行う。一方、有利区間では、非前兆中に通常ＡＴ抽籤を行う。通常ＡＴ抽籤では、非当籤、当籤のいずれかが決定される。通常ＡＴ抽籤により当籤が決定された場合の遊技の流れは、上述した本前兆当籤が決定された場合と同じである。一方、通常ＡＴ抽籤により非当籤が決定された場合は、疑似ボーナスに当籤せず、フェイク前兆突入抽籤が行われる。フェイク前兆突入抽籤では、非当籤、当籤のいずれかが決定される。フェイク前兆突入抽籤により非当籤が決定された場合は、フェイク前兆演出は行われない。フェイク前兆突入抽籤により当籤が決定された場合の遊技の流れは、上述したフェイク当籤が決定された場合と同じである。

【０７２５】

（ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤）

第２の遊技機では、有利区間、且つＲＢ内部中において、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」のいずれかが当籤した遊技では、「ＲＢ」に係る図柄の組合せの表示を回避する停止操作態様（正解押し順）が報知される。そして、回避する停止操作態様で停止操作が行われると、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」に係る図柄の組合せが表示される。また、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」のいずれかが当籤した場合は、ＡＴポイントとして１ポイントが付与される。付与されたＡＴポイントカウンタに加算される。そして、ＡＴポイントカウンタの値が所定値（本実施形態では１２ポイント）に達した場合に、ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤を行う。詳しく説明すると、ＡＴポイントカウンタの値が所定値に到達した次のゲーム以降において、連チャンゾーン区間ではなく、非前兆中であって、且つ「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」以外の内部当籤役が当籤した場合に、ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤を行う。このとき、ＡＴポイントカウンタの値が所定値より大きければ、ＡＴポイントカウンタの値から所定値を減算し、残ったポイントは、持ち越される。ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤では、非当籤、当籤のいずれかが決定される。ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤により当籤が決定された場合の遊技の流れは、上述した本前兆当籤が決定された場合と同じである。一方、通常ＡＴ抽籤により非当籤が決定された場合は、疑似ボーナスに当籤せず、フェイク前兆ゲーム数が決定され、決定されたフェイク前兆ゲーム数に亘ってフェイク前兆演出が行われる。また、ＡＴポイントカウンタは、非有利区間移行時にリセットされる。なお、「ＢＩＧボーナス」及び「超ＢＩＧボーナス」の当籤時又は終了時においてＡＴポイントカウンタをリセットするようにしてもよい。

【０７２６】

［ＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤テーブル］

次に、図８９を参照して、ＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤テーブルについて説明する。ＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤テーブルは、高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーン、連チャンゾーン区間における各ブロック（５０Ｇ刻み）の１Ｇ目がＭＡＰレベル０である場合に行われるＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤のために参照され、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図８９に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７２７】

［強制前兆ゲーム数抽籤テーブル］

次に、図９０を参照して、強制前兆ゲーム数抽籤テーブルについて説明する。強制前兆ゲーム数抽籤テーブルは、高確率ゾーン、ＢＩＧ確ゾーン、連チャンゾーン区間における各ブロック（５０Ｇ刻み）の１Ｇ目で行う強制前兆ゲーム数抽籤のために参照され、設定値ごとに強制前兆ゲーム数の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図９０に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７２８】

［強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブル］

次に、図９１～図９７を参照して、強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルは、強制前兆ゲーム数カウンタの値が「０」になったゲームで行う強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤のために参照され、設定

値ごとに非当籤、フェイク当籤、本前兆当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図９１～図９７に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７２９】

図９１は、ＭＡＰレベル０である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。図９１に示すように、ＭＡＰレベル０である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、本前兆当籤が決定され易い。すなわち、ＭＡＰレベル０である場合にＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤により強制前兆ゲーム数抽籤が行われることが決定されると、本前兆当籤が決定され易い。図９２は、ＭＡＰレベル１である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル１である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、フェイク当籤が決定され易い。図９３は、ＭＡＰレベル２である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル２である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、ＭＡＰレベル１である場合よりも本前兆当籤が決定され易い。

【０７３０】

図９４は、ＭＡＰレベル３である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル３である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、本前兆当籤が決定される。したがって、図５８に示すように、ＭＡＰレベル３が規定されているマップ種別が決定されると、必ず疑似ボーナス（ＡＴ）が当籤（確定）する。図９５は、ＭＡＰレベル４である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル４である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、非当籤が決定される。なお、ＭＡＰレベル４である場合は、強制前兆ゲーム数抽籤が行われないため、基本的に強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤は行われない。

【０７３１】

図９６は、ＭＡＰレベル５である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル５である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、非当籤が決定される。図５８に示すように、ＭＡＰレベル５が規定されているマップ種別が決定されると、必ず疑似ボーナス（ＡＴ）が当籤（確定）する。本実施形態では、ＭＡＰレベル５である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、疑似ボーナスに当籤せず、通常ＡＴ抽籤において、疑似ボーナス（ＡＴ）に必ず当籤するように設定されている。図９７は、ＭＡＰレベル６である場合に参照される強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル６である場合の強制前兆ゲーム数到達時ＡＴ抽籤では、フェイク当籤が決定される。

【０７３２】

［通常ＡＴ抽籤テーブル］

次に、図９８～図１０５を参照して、通常ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。通常ＡＴ抽籤テーブルは、非前兆中のゲームで行う通常ＡＴ抽籤のために参照され、当籤役と、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図９８～図１０５に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。また、図９８以降に示す当籤役の「リプレイ」は、「Ｆ＿通常リプ１」～「Ｆ＿通常リプ３」に対応し、「ＲＢ１枚」は、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」に対応する。「弱チェ」は、「Ｆ＿弱チェ」に対応し、「弱スイカ」は、「Ｆ＿弱スイカ１」、「Ｆ＿弱スイカ２」に対応する。「強チェ」は、「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」に対応し、「強スイカ」は、「Ｆ＿強スイカ１」、「Ｆ＿強スイカ２」に対応する。

【０７３３】

図９８は、テーブル種別無し（非有利区間）である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。テーブル種別無しである場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「強チェ」、であるとき、疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。図９９は、ＭＡＰレベル０である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル０である場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「強チェ」であるとき、約１／１０の確率で疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。図１００は、ＭＡＰレベル１である場合に参照される通常ＡＴ抽籤

テーブルである。ＭＡＰレベル１である場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「強チェ」であるとき、約１／３の確率で疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。図１０１は、ＭＡＰレベル２である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル２である場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「強チェ」であるとき、約３／４の確率で疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。

【０７３４】

図１０２は、ＭＡＰレベル３である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル３である場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「強チェ」であるとき、２５５／２５６の確率で疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。図１０３は、ＭＡＰレベル４である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル４である場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「弱チェ」、「弱スイカ」、「強チェ」、「強スイカ」のいずれであっても、疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。図１０４は、ＭＡＰレベル５である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル５である場合の通常ＡＴ抽籤では、いずれの当籤役であっても、疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。図１０５は、ＭＡＰレベル６である場合に参照される通常ＡＴ抽籤テーブルである。ＭＡＰレベル６である場合の通常ＡＴ抽籤では、例えば、当籤役が「強チェ」であるとき、２／２５６の確率で疑似ボーナス（ＡＴ）が決定される。

【０７３５】

［ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤テーブル］

次に、図１０６を参照して、ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。ＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤テーブルは、ＡＴポイントカウンタの値が所定値（本実施形態では１２ポイント）に達した際に行うＡＴポイント到達時ＡＴ抽籤のために参照され、当籤役と、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１０６に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７３６】

［フェイク前兆中ＡＴ抽籤テーブル］

次に、図１０７を参照して、フェイク前兆中ＡＴ抽籤テーブルについて説明する。フェイク前兆中ＡＴ抽籤テーブルは、フェイク前兆中（フェイク前兆演出中）のゲームで行うフェイク前兆中ＡＴ抽籤のために参照され、当籤役と、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１０７に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。フェイク前兆中ＡＴ抽籤により疑似ボーナスの当籤が決定された場合は、ＡＴ種別抽籤を行わずに、疑似ボーナスの種別として「ＢＩＧボーナス」が決定される。

【０７３７】

［本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブル］

次に、図１０８及び図１０９を参照して、本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブルについて説明する。本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブルは、本前兆中（本前兆演出中）のゲームで行う本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤のために参照され、当籤役と、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１０８及び図１０９に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７３８】

図１０８は、決定されている疑似ボーナスの種別が「ＲＥＧボーナス」である場合に参照される本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブルである。図１０９は、決定されている疑似ボーナスの種別が「ＢＩＧボーナス」である場合に参照される本前兆中ＡＴ種別昇格抽籤テーブルである。図１０８及び図１０９に示すように、「ＢＩＧボーナス」から「超ＢＩＧボーナス」の昇格よりも、「ＲＥＧボーナス」から「ＢＩＧボーナス」の昇格の方が決定され易い。

【０７３９】

［ＡＴ種別抽籤テーブル］

次に、図１１０～図１１４を参照して、ＡＴ種別抽籤テーブルについて説明する。ＡＴ種別抽籤テーブルは、各種ＡＴ抽籤により疑似ボーナス（ＡＴ）の当籤が決定された場合

に行うＡＴ種別抽籤のために参照され、設定値ごとに疑似ボーナスの種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１１０～図１１４に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７４０】

図１１０は、連チャンゾーン区間である場合に参照されるＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１０に示すように、連チャンゾーン区間である場合は、疑似ボーナスの種別として「ＲＥＧボーナス」は決定されず、「ＢＩＧボーナス」又は「超ＢＩＧボーナス」が決定される。図１１１は、有利区間の２０１Ｇ以降である場合に参照されるＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１１に示すように、連チャンゾーン区間である場合は、疑似ボーナスの種別として「ＲＥＧボーナス」は決定されない。図１１２は、特殊ＯＮ時（特殊モード）である場合に参照されるＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１２に示すように、特殊ＯＮ時（特殊モード）である場合は、「超ＢＩＧボーナス」は決定されない。図１１３は、有利区間の１～１００Ｇである場合に参照されるＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１４は、有利区間の１０１～２００Ｇである場合に参照されるＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１３及び図１１４に示すように、有利区間の１～１００Ｇである場合は、「ＲＥＧボーナス」と「ＢＩＧボーナス」がほぼ同じ確率で決定される。

【０７４１】

［中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブル］

次に、図１１５～図１１６を参照して、中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブルについて説明する。中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブルは、「中段チェリー」当籤により疑似ボーナス（ＡＴ）の当籤が決定された場合に行う中段チェリー時ＡＴ種別抽籤のために参照され、設定値ごとに疑似ボーナスの種別の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１１５～図１１６に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７４２】

図１１５は、連チャンゾーン区間以外（通常）で「中段チェリー」に当籤した場合に参照される中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１６は、連チャンゾーン区間で「中段チェリー」に当籤した場合に参照される中段チェリー時ＡＴ種別抽籤テーブルである。図１１５及び図１１６に示すように、中段チェリー時ＡＴ種別抽籤では、「ＲＥＧボーナス」は当籤しない。また、連チャンゾーン区間以外（通常）で「中段チェリー」に当籤した場合は、「フリーズ」に当籤する可能性があるが、連チャンゾーン区間で「中段チェリー」に当籤した場合は、「フリーズ」には当籤しない。

【０７４３】

［安定状態（特殊モード）・荒波状態（非特殊モード）］

第２の遊技機では、有利区間の制御状態（遊技状態やモードや内部状態と言い換えてもよい）として、「安定状態」と「荒波状態」を設ける。「安定状態」は、上述した「特殊モードＯＮ」であり、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくい。また、「荒波状態」は、「特殊モードＯＦＦ」であり、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすい。なお、第２の遊技機では、内部状態として「安定状態」と「荒波状態」を設けたが、内部状態の数は、２つに限定されるものではなく、３つ以上であってもよい。本発明に係る内部状態としては、例えば、「第１安定状態」、「第２安定状態」、「第１荒波状態」、及び「第２荒波状態」を設けてもよい。

【０７４４】

第２の遊技機では、第４ブロック（１５１Ｇ～２００Ｇ）のフェイク前兆（演出）が開始されるゲームにおいて、特殊書き換え抽籤を行う。特殊書き換え抽籤では、特殊モードのＯＮ・ＯＦＦに応じてフェイク前兆を本前兆に書き換えるか否かを決定する。特殊書き換え抽籤時に「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合は、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）である場合よりも、本前兆に書き換えられやすい。また、「安定状態」（特殊モードＯＮ）で通常ＡＴ抽籤を行う場合は、そのときのＭＡＰレベルが「ＭＡＰレベル１」又は「ＭＡＰレベル２」であると、「ＭＡＰレベル６」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照す

る。また、「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合は、フェイク前兆中ＡＴ抽籤を行わない。また、「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合は、ＡＴ種別抽籤において「超ＢＩＧボーナス」及び「フリーズ」が当籤しない（図１１２参照）。また、「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合に疑似ボーナスの種別として「ＢＩＧボーナス」が決定された場合は、連チャンゾーン区間のテーブル種別として、「テーブルＩ」を決定する。また、「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合は、ＭＡＰレベル０において強制前兆Ｇ数抽籤を行わない。すなわち、ＭＡＰレベル０においてＭＡＰレベル０時強制前兆突入抽籤（図８９参照）を行わずに、強制前兆Ｇ数抽籤を行わないことを決定する。

【０７４５】

第２の遊技機では、有利区間への移行時に「安定状態」（特殊モードＯＮ）にする。そして、第２の遊技機では、有利区間の通常区間であり、且つ遊技状態がＢＢ内部中以外であり、且つ非前兆中であり、且つ「Ｆ＿弱チェ」に当籤した場合にチェリーナビ抽籤を行う。チェリーナビ抽籤では、特殊モードのＯＮ・ＯＦＦに応じてチェリーナビの当籤・非当籤を決定する。チェリーナビ抽籤時に「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合は、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）である場合よりも、チェリーナビの当籤が決定されやすい。チェリーナビ抽籤によりチェリーナビの当籤が決定された場合は、指示モニタに停止操作の情報（例えば、「２７」）を表示すると共に、通常とは異なる演出パターンを実行する。このとき、指示モニタに表示された停止操作の情報に対応する特定の停止操作態様（例えば、第４リールＤ、第３リールＣ、第２リールＢ、第１リールＡの順序であり、第４リールＤの下段にチェリーが表示される押下タイミング）であった場合に、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示され、２枚のメダルが払い出される。一方、特定の停止操作態様が行われなかった場合は、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されず、１枚のメダルが払い出される図柄の組合せ（「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ））、又は取りこぼしの表示態様が表示される。第２の遊技機では、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示され、２枚のメダルが払い出された場合に、「安定状態」（特殊モードＯＮ）を維持し、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されず、１枚のメダルが払い出される、又は、メダルが払い出されなかった場合は、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）に切り替える。なお、第２の遊技機では、２枚のメダルが払い出されるか否かで、状態（モード）の遷移を決定しているが、枚数に限らず「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されるか否かで、状態（モード）の遷移を決定するようにしてもよい。

【０７４６】

このように、「安定状態」（特殊モードＯＮ）では、「超ＢＩＧボーナス」や「フリーズ」に当籤不可能であるが、チェリーナビの当籤が決定されやすいことにより、「Ｆ＿弱チェ」に当籤した場合に２枚のメダルを獲得することが可能になる。そのため、「安定状態」（特殊モードＯＮ）では、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は少なくなるものの、遊技者の遊技価値が減りにくい。一方、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）では、「超ＢＩＧボーナス」や「フリーズ」に当籤可能であるが、チェリーナビの当籤が決定されにくいことにより、「Ｆ＿弱チェ」に当籤した場合に２枚のメダルを獲得することが難しい。そのため、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）では、遊技者が急激に遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすい。

【０７４７】

図１１７は、通常（チェリーナビ抽籤で非当籤時）の巻物演出の演出パターンを説明する図である。また、図１１８は、チェリーナビ抽籤に当籤した場合の巻物演出の演出パターンを説明する図である。図１１７に示すように、通常（チェリーナビ抽籤で非当籤時）の巻物演出の演出パターンが実行された場合は、メイン表示装置２１０の表示画面における左端に巻物が表示され、その後右端に向かって巻物を開くことにより、当籤役を示唆する表示が行われる。一方、図１１７に示すように、チェリーナビ抽籤に当籤時の巻物演出の演出パターンが実行された場合は、メイン表示装置２１０の表示画面における右端に巻物が表示され、その後左端に向かって巻物を開くことにより、当籤役を示唆する表示が行

われる。これにより、メイン表示装置２１０を用いた演出によって特定の停止操作態様を示唆する。この示唆或いは指示モニタの表示に気が付いた遊技者が、「安定状態」（特殊モードＯＮ）を維持したければ、特定の停止操作態様を行って「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）を表示させる。また、この示唆或いは指示モニタの表示に気が付いた遊技者が、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）に切り替えたければ、特定の停止操作態様を行わずに「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）を表示させない。また、特定の停止操作態様は、遊技者が通常行う停止操作態様とは異なることが好ましい。これにより、遊技者がメイン表示装置２１０の演出による示唆或いは指示モニタの表示に気が付かない場合は、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）に切り替わるようにすることができる。

【０７４８】

なお、第２の遊技機としては、「Ｆ＿弱チェ」に当籤した場合に、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）を表示させて２枚のメダルが払い出されると、次の遊技において「安定状態」（特殊モードＯＮ）に遷移する処理が行われるようにした。しかし、本発明の遊技機としては、さらにチェリーナビ抽籤で当籤することを、「安定状態」（特殊モードＯＮ）に遷移する処理を行う条件に加えてもよい。すなわち、チェリーナビ抽籤において当籤が決定された場合に、内部状態を移行可能にしてもよい。これにより、通常（チェリーナビ抽籤で非当籤時）の巻物演出の演出パターンが実行された場合に、特定の停止操作態様を行って「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）を表示させても、「安定状態」（特殊モードＯＮ）に移行しないようにすることができる。その結果、「安定状態」（特殊モードＯＮ）へ移行させることが難しくなり、「安定状態」（特殊モードＯＮ）を希少なものにすることができる。

【０７４９】

図１１９は、従来の状態（モード）遷移処理のタイミングと、第２の遊技機（本発明）の状態（モード）遷移処理のタイミングを説明するための簡略図である。例えば、図１１９に示す１Ｇ目のレバー時の処理において、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したとする。従来の１Ｇ目のリール全停止時の処理では、払出し枚数を検出し、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されて２枚のメダルが払い出されていれば、特殊モードに係るフラグをＯＮにする。一方、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示されず、２枚のメダルが払い出されていなければ、特殊モードに係るフラグをＯＦＦにする（特殊モードＯＦＦ）。そして、２Ｇ目のレバー時処理では、特殊モードに係るフラグがＯＮであるか否かを判別し、特殊モードに係るフラグがＯＮである場合に「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理が行われる。一方、特殊モードに係るフラグがＯＦＦである場合は、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理が行われる。

【０７５０】

第２の遊技機における１Ｇ目のリール全停止時の処理では、特殊モードに係るフラグのＯＮ・ＯＦＦは行わない。そして、２Ｇ目のレバー時処理では、１Ｇ目（前回）の当籤役が「Ｆ＿弱チェ」である場合に、払出し枚数を検出し、２枚のメダルが払い出されていれば、特殊モードに係るフラグをＯＮにすると共に、「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理を行う。一方、２枚のメダルが払い出されていなければ、特殊モードに係るフラグをＯＦＦにすると共に、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理を行う。これにより、判別処理を削減して、状態（モード）遷移処理の効率化を図ることができる。

【０７５１】

また、第２の遊技機では、状態（モード）遷移処理の後に疑似ボーナス（ＡＴ）の抽籤を行うようにしている。例えば、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）、かつ、「ＭＡＰレベル１」の場合に、チェリーナビ抽籤に当籤し、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示され、２枚のメダルが払い出されたとする。次ゲームのレバー時の処理で「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移が行われた後、疑似ボーナス（ＡＴ）の抽籤が行われる。上述したように、「安定状態」（特殊モードＯＮ）で通常ＡＴ抽籤を行う場合は、そのときのＭＡＰレベルが「ＭＡＰレベル１」又は「ＭＡＰレベル２」であると、「ＭＡＰレベル６」の通常ＡＴ抽籤テーブルが参照される。したがって、現在のＭＡＰレベルが「ＭＡＰレベ

ル１」であるため、通常ＡＴ抽籤を行う場合は、「ＭＡＰレベル６」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して疑似ボーナス（ＡＴ）の抽籤が行われる。なお、状態（モード）遷移処理の前に疑似ボーナス（ＡＴ）の抽籤を行うようにしてもよい。例えば、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）、かつ、「ＭＡＰレベル１」の場合に、チェリーナビ抽籤に当籤し、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示され、２枚のメダルが払い出されたとする。次ゲームのレバー時の処理で、通常ＡＴ抽籤を行う場合は、「ＭＡＰレベル１」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して疑似ボーナス（ＡＴ）の抽籤が行われた後、「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移が行われる。

【０７５２】

なお、リール全停止時のメダルの払出し枚数を判別する処理を削減し、次レバー時の処理で払出し枚数を検出して処理を実行することは、状態遷移処理に限らず以下の変形例のような場合においても用いることが可能である。

【０７５３】

（変形例１）

通常区間の非前兆中では、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたか否かを検出し、通常ＡＴ抽籤テーブルを変更させる。「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、ＭＡＰレベルが「ＭＡＰレベル５」以外である場合は、「ＭＡＰレベル５」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して通常ＡＴ抽籤が行われ、また、ＭＡＰレベルが「ＭＡＰレベル５」である場合は、変更されずに「ＭＡＰレベル５」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して通常ＡＴ抽籤が行われる。なお、「ＭＡＰレベル５」に限らず、「ＭＡＰレベル３」や「ＭＡＰレベル４」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して通常ＡＴ抽籤が行われるようにしてもよい。また、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されていなかったことを検出した場合、「ＭＡＰレベル６」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して通常ＡＴ抽籤が行われる。

【０７５４】

なお、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚又は１枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、「ＭＡＰレベル５」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して通常ＡＴ抽籤が行われ、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームでメダルの払い出しが無かった（取りこぼした）ことを検出した場合、「ＭＡＰレベル６」の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照して通常ＡＴ抽籤が行われるようにしてもよい。

【０７５５】

（変形例２）

「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたか否かを検出し、疑似ボーナス（ＡＴ）に当籤しているかを煽る煽り演出を実行するか否かを決定する。「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、メイン表示装置２１０で煽り演出を実行する。また、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されていなかったことを検出した場合、メイン表示装置２１０で煽り演出を実行しない。

【０７５６】

なお、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚又は１枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、メイン表示装置２１０で煽り演出を実行し、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームでメダルの払い出しが無かった（取りこぼした）ことを検出した場合、メイン表示装置２１０で煽り演出を実行しないようにしてもよい。

【０７５７】

また、煽り演出は、メイン表示装置２１０による演出に限らず、スピーカ３５ａ，３５ｂや上部ランプ２３等による演出であってもよい。例えば、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲ

ームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、通常スタート音とは異なる特殊スタート音を実行し、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されていなかったことを検出した場合、通常スタート音を実行するようにしてもよい。

【０７５８】

なお、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚又は１枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、特殊スタート音を実行し、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームでメダルの払い出しが無かった（取りこぼした）ことを検出した場合、通常スタート音を実行するようにしてもよい。

【０７５９】

（変形例３）

「ＢＩＧボーナス」中において、１Ｇ連に当籤する確率は内部当籤役に応じて異なり、「強チェ」（「Ｆ＿強チェ１」又は「Ｆ＿強チェ２」）に当籤した場合は６４／２５６、「ＲＢ１枚」（「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」）に当籤した場合は１／２５６、その他の内部当籤役に当籤した場合は０／２５６の確率で１Ｇ連に当籤する。

【０７６０】

「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたか否かを検出し、１Ｇ連に当籤する確率を変更する。「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、内部当籤役に関わらず１Ｇ連に当籤する確率を１２８／２５６に変更する。なお、内部当籤役に関わらず１Ｇ連に当籤する確率を２５６／２５６に変更するようにしてもよい。また、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されていなかったことを検出した場合、内部当籤役に関わらず１Ｇ連に当籤する確率を０／２５６に変更する。なお、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚のメダルが払い出されていなかったことを検出した場合、１Ｇ連に当籤する確率を変更しないようにしてもよい。

【０７６１】

なお、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次ゲームにおいて、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームで２枚又は１枚のメダルが払い出されたことを検出した場合、内部当籤役に関わらず１Ｇ連に当籤する確率を１２８／２５６に変更し、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームでメダルの払い出しが無かった（取りこぼした）ことを検出した場合、内部当籤役に関わらず１Ｇ連に当籤する確率を０／２５６に変更するようにしてもよい。なお、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームでメダルの払い出しが無かった（取りこぼした）ことを検出した場合、１Ｇ連に当籤する確率を変更しないようにしてもよい。

【０７６２】

［特殊書き換え抽籤テーブル］

次に、図１２０～図１２１を参照して、特殊書き換え抽籤テーブルについて説明する。特殊書き換え抽籤テーブルは、第４ブロック（１５１Ｇ～２００Ｇ）のフェイク前兆（演出）が開始されるゲームにおいて行う特殊書き換え抽籤のために参照され、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１２０～図１２１に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７６３】

図１２０は、特殊モードＯＦＦである場合に参照される特殊書き換え抽籤テーブルである。図１２０に示すように、特殊モードＯＦＦである場合は、特殊書き換え抽籤の当籤がほぼ決定されない。したがって、特殊モードＯＦＦである場合は、第４ブロックにおいてフェイク前兆（演出）が行われても、特殊書き換え抽籤による本前兆への書き換えが行われにくい。なお、特殊モードＯＦＦである場合は、フェイク前兆中ＡＴ抽籤が行われる。なお、特殊モードＯＦＦである場合、特殊書き換え抽籤に当籤する確率は設定値に関わらず１／２５６となっているが、設定値に関わらず０／２５６となるようにしてもよい。ま

た、設定値に応じて特殊書き換え抽籤に当籤する確率を変更するようにしてもよい。図１２１は、特殊モードＯＮである場合に参照される特殊書き換え抽籤テーブルである。図１２１に示すように、特殊モードＯＮである場合は、特殊書き換え抽籤の当籤がほぼ決定される。したがって、特殊モードＯＮである場合は、第４ブロックにおいてフェイク前兆（演出）が行われると、特殊書き換え抽籤による本前兆への書き換えが行われやすい。なお、特殊モードＯＦＦである場合は、フェイク前兆中ＡＴ抽籤は行われない。なお、特殊モードＯＮである場合、特殊書き換え抽籤に非当籤となる確率は設定値に関わらず１／２５６となっているが、設定値に関わらず０／２５６となるようにしてもよい。また、設定値に応じて特殊書き換え抽籤に当籤する（非当籤となる）確率を変更するようにしてもよい。

【０７６４】

［チェリーナビ抽籤テーブル］

次に、図１２２～図１２３を参照して、チェリーナビ抽籤テーブルについて説明する。チェリーナビ抽籤テーブルは、有利区間の通常区間であり、且つ遊技状態がＢＢ内部中以外であり、且つ非前兆中であり、且つ「Ｆ＿弱チェ」に当籤した場合に行うチェリーナビ抽籤のために参照され、設定値ごとに当籤・非当籤の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。なお、図１２２～図１２３に示す抽籤値の確率分母は、「２５６」である。

【０７６５】

図１２２は、特殊モードＯＦＦである場合に参照されるチェリーナビ抽籤テーブルである。図１２２に示すように、特殊モードＯＦＦである場合は、チェリーナビ抽籤の当籤がほぼ決定されない。したがって、特殊モードＯＦＦである場合は、指示モニタに停止操作の情報が表示されにくく、また、特定の停止操作態様を示唆する演出（図１１８参照）が行われにくい。なお、特殊モードＯＦＦである場合、チェリーナビ抽籤に当籤する確率は設定値に関わらず１／２５６となっているが、設定値に関わらず０／２５６となるようにしてもよい。また、設定値に応じてチェリーナビ抽籤に当籤する確率を変更するようにしてもよい。図１２３は、特殊モードＯＮである場合に参照されるチェリーナビ抽籤テーブルである。図１２３に示すように、特殊モードＯＮである場合は、チェリーナビ抽籤の当籤がほぼ決定される。したがって、特殊モードＯＮである場合は、指示モニタに停止操作の情報が表示されやすく、また、特定の停止操作態様を示唆する演出（図１１８参照）が行われやすい。なお、特殊モードＯＮである場合、チェリーナビ抽籤に非当籤となる確率は設定値に関わらず１／２５６となっているが、設定値に関わらず０／２５６となるようにしてもよい。また、設定値に応じてチェリーナビ抽籤に当籤する（非当籤となる）確率を変更するようにしてもよい。

【０７６６】

［有利区間移行時のテーブル決定］

上述したように、第２の遊技機では、有利区間移行の次ゲームにおいて、通常区間に用いるテーブル種別を決定する。そして、テーブル種別に応じてマップ種別を決定する。また、マップ種別は各ブロックにおけるＭＡＰレベルを規定しており、通常区間におけるＡＴ（疑似ボーナス）抽籤では、ＭＡＰレベルと当籤役に応じて当籤・非当籤が決定される。したがって、有利区間移行の次ゲームにおいてテーブル種別を決定することは、その後のＡＴ（疑似ボーナス）抽籤に影響する。

【０７６７】

有利区間移行の次ゲームにおいて、通常区間に用いるテーブル種別を決定する際は、そのときのＲＴ状態の種別が参照される。ＲＴ状態としては、ＲＴ０状態～ＲＴ３状態の４種類が設けられている（図３８）。ＲＴ０状態は、設定変更操作による初期化が行われたときにセットされ、ＲＴ１状態は、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ）の作動が終了した際に移行する。ＲＴ２状態は、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ）内部中となった場合に移行し、ＲＴ３状態は、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ）作動中となった場合に移行する。有利区間移行の次ゲームにおいて、ＲＴ状態がＲＴ０状態である場合は、テーブルＡが決定されず、テーブルＢ～テーブルＥが決定される。テーブルＡが決定されている場合の通常区間は、テーブルＢ～テーブルＥが決定されている場合の通常区間よりも、疑似ボーナスが決定される期待度が低い

。したがって、テーブルＡが決定されないこと（テーブルＢ～テーブルＥが決定されること）は、遊技者にとっての特典となる。なお、ＲＢ１状態やＲＢ２状態では、テーブルＡが決定される可能性があり、かつ、テーブルＡが決定される確率が、テーブルＢ～テーブルＥが決定される確率よりも高い。

【０７６８】

このように、第２の遊技機では、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ）に当籤する前に（ＲＴ０状態で）非有利区間から有利区間へ移行させることができると、テーブルＡよりも有利な抽籤が受けられるテーブルＢ～テーブルＥが決定される。一方、ボーナス（ＲＢ、ＢＢ）の作動が終了した場合は、ＲＴ１状態へ移行される。したがって、有利区間の終了直前に意図的にボーナス（ＲＢ、ＢＢ）を入賞及び作動させても、ＲＴ状態をＲＴ０状態に移行させることはできない。その結果、意図的に遊技状態を遷移させることにより特典（有利な抽籤）が受けられるようにすることを防ぐことができる。なお、本発明に係る特典は、有利な抽籤を受けることに限定されず、例えば、所定の状態（例えば、ＡＴ当籤の期待値が高くなるＣＺ（チャンスゾーン））へ移行すること、ＡＴ（疑似ボーナス）のゲーム数の増加すること等、適宜設定することができる。

【０７６９】

第２の遊技機では、「ＲＢ」は、「Ｆ＿弱チェ」、「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」、「Ｆ＿弱スイカ１」、「Ｆ＿弱スイカ２」、「Ｆ＿強スイカ１」、「Ｆ＿強スイカ２」、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」のいずれかと重複して当籤する。この場合は、停止操作態様にかかわらず、「Ｆ＿弱チェ」、「Ｆ＿強チェ１」、「Ｆ＿強チェ２」、「Ｆ＿弱スイカ１」、「Ｆ＿弱スイカ２」、「Ｆ＿強スイカ１」、「Ｆ＿強スイカ２」、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」に係る図柄組合せが表示され、「ＲＢ」に係る図柄の組合せが表示されない（図４５参照）。これにより、「ＲＢ」の入賞を容易に回避させることができる。

【０７７０】

第２の遊技機では、ＲＢ内部中に、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」が当籤した場合は、正解押し順で停止操作が行われると、「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」に係る図柄組合せが表示される（図４７参照）。一方、正解押し順で停止操作が行われない場合は、停止操作のタイミングによって「ＲＢ」に係る図柄組合せが表示される場合がある。そこで、第２の遊技機では、ＲＢ内部中、且つ有利区間中に「Ｆ＿ＲＢ１枚０１」～「Ｆ＿ＲＢ１枚１２」が当籤した場合に、正解押し順をメイン表示装置２１０等によって報知する。これにより、ＲＢ内部中（持越し中）を維持することができる。

【０７７１】

第２の遊技機では、有利区間移行の次ゲームにおけるＲＴ状態がＲＴ０状態である場合に、設定値に関わらずにテーブル種別を決定する（図５４参照）。これにより、ＲＴ０状態である場合は、設定値に左右されずに、テーブルＢ～テーブルＥを決定することができ、特典の付与が被平等にならないようにすることができる。また、第２の遊技機では、有利区間移行の次ゲームにおけるＲＴ状態がＲＴ０状態以外（ＲＴ１状態、ＲＴ２状態）である場合は、設定値に応じてテーブル種別を決定する（図５５参照）。これにより、ＲＴ０状態以外（ＲＴ１状態、ＲＴ２状態）である場合は、テーブルＡ～テーブルＥが決定される確率を設定値に応じて異ならせることができ、決定されたテーブル種別を遊技状態から予想しにくくすることができる。

【０７７２】

［払出枚数を参照する処理］

第２の遊技では、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームにおいて、リール３Ａ～３Ｄが全て停止したとき、特殊モードに係るフラグのＯＮ・ＯＦＦは行わない。そして、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームの次のゲームにおいて、前のゲームで２枚のメダルが払い出されているか否かを判別し、２枚のメダルが払い出されていれば、特殊モードに係るフラグをＯＮにすると共に、「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理を行う。一方、２枚のメダルが払い出されていなければ、特殊モードに係るフラグをＯＦＦにすると共に、「荒波

状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理を行う。これにより、従来は行われる特殊モードに係るフラグがＯＮであるか否かの判断処理を削減し、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したゲームにおける判断処理を削減することができる。その結果、状態（モード）遷移処理の効率化を図ることができる。

【０７７３】

「Ｆ＿弱チェ」に当籤した場合は、特定の停止操作態様（例えば、第４リールＤ、第３リールＣ、第２リールＢ、第１リールＡの順序であり、第４リールＤの下段にチェリーが表示される押下タイミング）であった場合に、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）が表示され、２枚のメダルが払い出される。また、特定の停止操作態様が行われなかった場合は、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）が表示されて１枚のメダルが払い出される、又は取りこぼしの表示態様が表示される。これにより、停止操作態様によって遷移する状態（モード）を選択することができる。また、停止操作態様に応じてメダルの減りやすさを異ならせることができる。また、第２の遊技機では、特定の停止操作態様が行われなかった場合に、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）を表示可能である。そのため、表示態様が「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ）であるか、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ）であるかを確認することにより、状態（モード）遷移先を遊技者に認識させることができる。

【０７７４】

第２の遊技機では、「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理を行った場合は、ＭＡＰレベル６の通常ＡＴ抽籤テーブルを参照し、疑似ボーナス当籤率「激低」となる。したがって、「安定状態」（特殊モードＯＮ）、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理を行うことにより、ＡＴ（疑似ボーナス）への移行抽籤の確率を異ならせることができ、ＡＴ（疑似ボーナス）への移行抽籤を多様なものにすることができる。また、第２の遊技機では、チェリーナビ抽籤によりチェリーナビの当籤が決定された場合は、指示モニタに停止操作の情報（例えば、「２７」）を表示する。これにより、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したことを指示モニタの表示を用いて示唆することができる。また、第２の遊技機では、チェリーナビ抽籤によりチェリーナビの当籤が決定された場合は、巻物演出の演出態様（演出パターン）を通常とは異なる演出態様にする。これにより、「Ｆ＿弱チェ」に当籤したことを、巻物演出の通常とは異なる演出態様で示唆することができる。

【０７７５】

第２の遊技機では、「安定状態」（特殊モードＯＮ）においてチェリーナビ抽籤によりチェリーナビの当籤が決定される確率は、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）においてチェリーナビ抽籤によりチェリーナビの当籤が決定される確率よりも高い（図１２２、図１２３参照）。これにより、「安定状態」（特殊モードＯＮ）である場合には、「Ｆ＿弱チェ」が決定されたことの示唆が行われやすくなり、「安定状態」（特殊モードＯＮ）を維持することが容易になる。一方、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）である場合には、「Ｆ＿弱チェ」が決定されたことの示唆が行われにくくなり、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）から「安定状態」（特殊モードＯＮ）への移行が難しくなる。また、第２の遊技機では、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）が「安定状態」（特殊モードＯＮ）よりも、疑似ボーナス（ＡＴ）への移行抽籤が優遇される。これにより、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）を、メダルを増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者のメダルが減りやすい状態にすることができる。

【０７７６】

第２の遊技機における「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理は、本発明に係る第１処理に対応し、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理は、本発明に係る第２処理に対応する。しかし、本発明に係る第１処理及び第２処理は、「安定状態」及び「荒波状態」への遷移処理に限定されない。本発明に係る第１処理及び第２処理は、遊技に関する制御を行うメイン処理であれば、適宜設定することができ、例えば、内部状態を移行させるための抽籤処理、出玉に係る抽籤処理（ＡＴ抽籤等）、遊技に関するポイントを付与する処理、管理情報（例えば、テーブルＡ～テーブルＥ）や有利度情報（例えば、マップ種別）を変更する処理であってもよい。また、第２の遊技機では、「Ｆ＿弱チェ」に

当籤したゲームにおいて２枚のメダルが払い出された場合と２枚のメダルが払い出されなかった場合の両方において、それぞれ処理を行うようにした。しかし、本発明の遊技機としては、一方の判断結果の場合に遊技に関する制御を行うメイン処理を行い、他方の判断結果の場合に遊技に関する制御を行うメイン処理を行わないようにしてもよい。

【０７７７】

［有利区間の残りゲーム数とテーブル決定］

第２の遊技機では、連チャンゾーン区間で用いるテーブルＦは、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間以上である場合に決定される。一方、テーブルＧは、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間未満である場合に決定される。図８５及び図８６に示すように、連チャンゾーンマップ抽籤では、例えば、「連＿通常Ｄ」と、「連＿通常Ｄ」よりも疑似ボーナス（ＡＴ）への移行期待度が高い「連＿通常Ｆ」とが当籤可能である。そして、連チャンゾーン区間においてテーブルＧが決定されている場合は、テーブルＦが決定されている場合よりも、「連＿通常Ｆ」が決定されやすい。したがって、テーブルＧが決定されている場合は、テーブルＦが決定されている場合よりも早く疑似ボーナスに当籤（移行）しやすい。そして、有利区間の残りの期間（遊技数）が所定期間未満である場合は、テーブルＧを決定することにより、テーブルＦを決定する場合よりも比較的早く疑似ボーナスに当籤するようにしている。その結果、メダルが増加する疑似ボーナス区間と疑似ボーナス区間の間の連チャンゾーン区間（メダルが減少する区間）を短くすることができ、遊技者が抱く不満を解消することができる。

【０７７８】

第２の遊技機では、疑似ボーナスの種別として「ＢＩＧボーナス」、「超ＢＩＧボーナス」、「フリーズ」が決定された場合に、疑似ボーナス区間の終了後に開始される連チャンゾーン区間において用いるテーブルの種別を決定する。これにより、連チャンゾーン区間が開始される前に連チャンゾーン区間で用いるテーブルの種別が決定される。その結果、連チャンゾーン区間の最初のゲームから管理情報を用いることができる。また、第２の遊技機では、連チャンソーン区間において、テーブル種別に応じてマップ種別を決定する。マップ種別は、各ブロックにおけるＭＡＰレベルを規定している。そして、連チャンソーン区間におけるＡＴ（疑似ボーナス）抽籤では、ＭＡＰレベルと当籤役に応じて当籤・非当籤が決定される。これにより、連チャンソーン区間における疑似ボーナス（ＡＴ）への移行抽籤を多様なものにすることができる。また、第２の遊技機では、マップ種別に応じて疑似ボーナス（ＡＴ）への移行期待度が異なるため、移行期待度を多様にして遊技の興趣を向上させることができる。

【０７７９】

第２の遊技機では、疑似ボーナス（ＡＴ）への移行期待度が高いマップ種別（例えば、「連＿通常Ｆ」）が決定される確率が、設定値に応じて異なる。これにより、設定値に応じて疑似ボーナス（ＡＴ）への移行期待度を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７８０】

［付記１］

従来の遊技機において、非有利区間と有利区間とを設定し、有利区間においてＡＴ状態に設定可能であり、所定の終了条件が満たされることで、有利区間から非有利区間へと移行させる遊技機が知られている（例えば、特開２０１７－１８５０９９号公報参照）。

【０７８１】

このような遊技機には、非有利区間から有利区間へと移行する際に、遊技状態がボーナス内部中か一般中かで有利な抽籤が受けられるか否かが決定されるようなものがある。例えば、設定変更時にボーナスフラグを初期化し、ボーナスに当籤する前に非有利区間から有利区間へ移行させることができると有利な抽籤が受けられるようにする。しかしながら、有利区間の終了直前に意図的にボーナスを入賞させ、ボーナスを消化して遊技状態を一般中にしてから、有利区間へ移行させることで、設定変更時以外においても有利な抽籤が受けられてしまうという問題が生じる。

【０７８２】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利区間終了直前に意図的にボーナスを入賞させて有利な抽籤（特典）が受けられるようにすることを防ぐ遊技機を提供することを目的とする。
【０７８３】
予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、リール８Ａ～８Ｄ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ８Ｓ）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者に有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、メイン表示装置２１０）と、
前記報知手段による停止操作態様の報知が可能でない非有利区間と、前記報知手段による停止操作態様の報知が可能な有利区間との区間の遷移を制御する区間制御手段（例えば、遊技状態の遷移を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、
前記内部当籤役決定手段は、持ち越し可能な特別役（例えば、ＲＢ）を決定可能であり、
遊技状態の種別として、前記特別役を持ち越していない第１状態（例えば、ＲＴ０状態）と、前記特別役を持ち越している第２状態（例えば、ＲＴ２状態）と、前記特別役に係る図柄組合せの導出により開始される特別遊技後に移行される第３状態（例えば、ＲＴ１状態）とを有し、
前記非有利区間から前記有利区間への移行が決定された場合に、前記遊技状態の種別に応じて特典（例えば、テーブルＡを決定しないこと）を付与するか否かを決定する特典決定手段（例えば、テーブル種別抽籤テーブル（ＲＴ０中）を参照してテーブル種別抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備える
ことを特徴とする遊技機。
このような遊技機によれば、有利区間の終了直前に意図的に特別役（「ＲＢ」）を入賞させて遊技状態を遷移させることにより特典（有利な抽籤）が受けられるようにすることを防ぐことができる。また、特定の遊技状態で非有利区間から有利区間への移行が決定された場合に、遊技者に対して特典が付与される状態にすることができる。
【０７８４】
前記非有利区間から前記有利区間への移行が決定された場合に、前記遊技状態が前記第１状態である場合は、前記遊技状態が前記第３状態である場合よりも、前記特典を付与される割合が高い
ことを特徴とする上記の遊技機。
このような遊技機によれば、有利区間の終了直前に意図的に特別役（「ＲＢ」）を入賞させて遊技状態を第３状態に遷移させても、第１状態よりも特典（有利な抽籤）が受けられる割合が低くなる。したがって、有利区間の終了直前に意図的に遊技状態を遷移させることにより特典（有利な抽籤）が受けられる割合を第１状態である場合よりも高くすることができない。また、第１状態で非有利区間から有利区間への移行が決定された場合に、遊技者に対して特典が付与される割合を第３状態よりも高くすることができる。
【０７８５】
前記特別役は、特定役（例えば、「Ｆ＿打順ＢＢ０１」～「Ｆ＿打順ＢＢ１０」）と重複して当籤可能である
ことを特徴とする上記の遊技機。
このような遊技機によれば、特別役が当籤した遊技において、特定役に係る図柄組合せを表示させることが可能になり、容易に特別役を持ち越している第２状態にすることがで

きる。

【０７８６】

所定の遊技情報（例えば、指定格納領域のデータ）を初期化可能な初期化手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５２及びリセットスイッチ５３）を備え、

前記遊技状態は、前記初期化手段により前記所定の遊技情報が初期化されるまで前記第１状態に移行されない

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、所定の遊技情報が初期化された場合に、遊技者に対して特典が付与される状態にすることを可能にすることができる。そのため、特典の付与が頻繁に行われないようにすることができ、特典の価値を高めることができる。

【０７８７】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス（ＡＴ））に移行させるか否かの決定を管理する複数の管理情報（例えば、テーブルＡ～テーブルＥ）を有する

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、有利状態へ移行する難易度を多様なものにすることができる。

【０７８８】

前記複数の管理情報から１つの管理情報を決定する管理情報決定手段（例えば、テーブル種別抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備え、

前記管理情報決定手段は、前記非有利区間から前記有利区間へ移行した次の遊技の開始操作が行われた場合に、前記遊技状態の種別を参照して前記管理情報の種別を決定する

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、管理情報の種別を決定することを、特典を付与するか否かを決定することに対応させることができる。

【０７８９】

前記特典は、前記有利状態への移行期待度が低い所定管理情報（例えば、テーブルＡ）が選択されないことである

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、非有利区間から有利区間への移行が決定された場合の遊技状態の種別に応じて、有利状態への移行期待度を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０７９０】

前記管理情報の種別が決定された場合に、前記有利状態に移行させるか否かの決定に関わる有利度情報（例えば、マップ種別）を決定する有利度情報決定手段（例えば、通常マップ抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備える

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、有利状態への移行期待度を多様にすることができる。

【０７９１】

前記管理情報決定手段は、前記第１状態において、前記有利区間への移行が決定された場合は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値に関わらず前記管理情報の種別を決定する

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、第１状態である場合には、設定値に左右されずに、特典の付与に対応する管理情報の種別を決定することができる。

【０７９２】

前記管理情報決定手段は、前記第２状態又は前記第３状態において、前記有利区間への移行が決定された場合は、遊技に関する遊技者の有利さの度合いを示す設定値に応じて前記管理情報の種別を決定する

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、第２状態又は第３状態である場合には、各管理情報が決定

される確率を設定値に応じて異ならせることができ、決定された管理情報の種別を遊技状態から予想することを難しくすることができる。

【０７９３】

［付記２］

従来の遊技機において、内部当籤役として決定された役に係る図柄組合せを表示させるように、或いは決定された役に係る図柄組合せの表示を取りこぼすことが無いように、遊技者にとって有利な情報を報知するＡＴ機能を備えたものが知られている（例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報参照）。

【０７９４】

このような遊技機では、遊技の興趣を高めるため、例えば、有利状態（ＡＴ（assist time）状態）の付与や遷移などに関する遊技性をより多様化しようとする工夫がなされている。しかし、遊技性を多様化することにより、遊技性が複雑化することがある。その結果、遊技に関する制御を行うメイン処理に負担がかかるといった問題が生じる。

【０７９５】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技に関する制御を行うメイン処理を効率化することを目的とする。

【０７９６】

予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、リール８Ａ～８Ｄ）と、

遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ８Ｓ）と、

前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記内部当籤役決定手段は、特定の停止操作態様（例えば、第４リールＤ、第３リールＣ、第２リールＢ、第１リールＡの順序であり、第４リールＤの下段にチェリーが表示される押下タイミング）で停止操作が行われると、特定の表示態様（例えば、「ＮＭ１９」（Ｃ＿弱チェＡ））を導出可能な特定役（例えば、「Ｆ＿弱チェ」）を決定可能であり、

前記特定の表示態様が導出された場合は、特定量（例えば、２枚）の遊技価値（例えば、メダル）が付与され、

前記特定役が決定された遊技の次の遊技の開始操作が行われた場合に、前記特定役が決定された遊技において前記特定量の遊技価値が付与されたか否かに応じて異なる処理（例えば、「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理と、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理）を実行する

ことを特徴とする遊技機。

このような遊技機によれば、特定役が決定された遊技の次の遊技において、特定役が決定された遊技において付与された遊技価値の量に基づく判断処理を行うため、特定役が決定された遊技における判断処理を削減することができる。その結果、遊技に関する制御を行うメイン処理を効率化することができる。

【０７９７】

前記特定役が決定された遊技において前記特定の停止操作態様で停止操作が行われなかった場合は、前記特定量以上の遊技価値は付与されない

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、特定の停止操作態様で停止操作が行われる場合と、特定の停止操作態様で停止操作が行われない場合とで遊技価値の減りやすさを異ならせることができる。

【０７９８】

前記特定役が決定された遊技の次の遊技の開始操作が行われたときに、前記特定役が決

定された遊技において前記特定量の遊技価値が付与されている場合は第１処理（例えば、「安定状態」（特殊モードＯＮ）への遷移処理）を実行し、前記特定役が決定された遊技において前記特定量の遊技価値が付与されていない場合は第２処理（例えば、「荒波状態」（特殊モードＯＦＦ）への遷移処理）を実行する

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、特定役が決定された遊技において付与された遊技価値が特定量であるか否かに基づいて、第１処理と第２処理のいずれを行うかを決定することができる。

【０７９９】

第１状態（例えば、「安定状態」）及び第２状態（例えば、「荒波状態」）を含む複数の内部状態を有し、

前記第１処理は、前記第１状態への移行処理、及び有利状態への移行が決定される割合を変化させる処理であり、

前記第２処理は、前記第２状態への移行処理である

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、特定役が決定された遊技において特定量の遊技価値が付与されている場合に、有利状態への移行が決定される割合を変化させることができ、有利状態への移行決定を多様なものにすることができる。また、特定の停止操作態様を行うか否かを選択することにより、内部状態の移行先を選択することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０８００】

前記特定の停止操作態様が行われなかった場合は、所定の表示態様（例えば、「ＮＭ２０」（Ｓ＿弱チェＢ））を導出可能である

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、特定の停止操作態様であるか、所定の表示態様であるかを確認することにより、その後に行われる処理がいずれであるかを遊技者に認識させることができる。

【０８０１】

停止操作態様の情報を表示可能な表示手段（例えば、指示モニタ）と、

前記特定役が決定された場合に、所定の決定（例えば、チェリーナビ抽籤に当籤）を行う所定決定手段（例えば、チェリーナビ抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記表示手段は、前記所定の決定が行われた場合に、停止操作態様の情報を表示可能である

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、所定の情報を表示することにより、特定役が決定されたことを示唆することができる。

【０８０２】

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、メイン表示装置２１０）を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定役が決定された場合に、所定の演出（例えば、巻物演出）を実行可能であり、

前記所定の決定が行われたか否かに応じて前記所定の演出の態様を異ならせる

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、所定の演出の態様により、特定役が決定されたことを示唆することができる。

【０８０３】

前記所定の決定が行われた場合に、前記内部状態を移行可能である

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、内部状態の移行を難しくすることができ、内部状態の移行を希少なものにすることができる。

【０８０４】

前記所定の決定が行われる割合は、前記内部状態に応じて異なる
ことを特徴とする上記の遊技機。
このような遊技機によれば、内部状態に応じて内部状態を移行しやすくしたり、内部状態を移行しにくくしたりすることができる。
【０８０５】
前記第１状態において前記所定の決定が行われる割合は、前記第２状態において前記所定の決定が行われる割合よりも高い
ことを特徴とする上記の遊技機。
このような遊技機によれば、第１状態である場合には、特定役が決定されたことの示唆が行われやすくなる。したがって、特定役が決定された遊技において特定量の遊技価値が付与されている場合に第１状態への移行処理を行う場合は、第１状態を維持することを容易にすることができる。また、第２状態である場合には、特定役が決定されたことの示唆が行われにくくなる。したがって、特定量の遊技価値が付与されていない場合に第２状態への移行処理を行う場合は、第２状態から第１状態への移行を難しくすることができる。
【０８０６】
前記第２状態は、前記第１状態よりも有利状態（例えば、疑似ボーナス（ＡＴ））への移行が決定されやすい
ことを特徴とする上記の遊技機。
このような遊技機によれば、第２状態を、遊技価値を増加させることができる可能性は高くなるものの、遊技者の遊技価値が減りやすい状態にすることができる。
【０８０７】
［付記３］
従来の遊技機において、非有利区間と有利区間とを設定し、有利区間においてＡＴ状態に設定可能であり、所定の終了条件が満たされることで、有利区間から非有利区間へと移行させるものが知られている（例えば、特開２０１７－１８５０９９号公報参照）。
【０８０８】
このような遊技の有利区間において、停止操作の押し順を報知（ナビ）することにより遊技価値の増加が期待できる増加区間（疑似ボーナス）と、停止操作の押し順を報知（ナビ）しないことにより遊技価値が減少する減少区間とを繰り返すゲーム性が知られている。また、有利区間の終了条件の１つとしては、例えば、１５００Ｇ（ゲーム）のリミッタがある。上記のようなゲーム性である場合、有利区間の消化Ｇ数が１５００Ｇに近づくにつれて、減少区間を消化することが遊技者にとって不満となり、遊技の興趣の低下につながるおそれがある。
【０８０９】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有利区間に関して遊技者が抱く不満を解消することが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【０８１０】
予め定められた確率で内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
複数の表示列によって構成され、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、リール８Ａ～８Ｄ）と、
遊技者による停止操作の検出を行う停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ８Ｓ）と、
前記内部当籤役決定手段の決定結果と前記停止操作検出手段による停止操作の検出とに基づいて、前記図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、
遊技者に有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、メイン表示装置２１０）と、
前記報知手段による停止操作態様の報知が可能でない非有利区間と、前記報知手段による停止操作態様の報知が可能な有利区間との区間の遷移を制御する区間制御手段（例えば

、遊技状態の遷移を行うメインＣＰＵ１０１）と、を備え、
　前記有利区間において、前記停止操作態様の報知により遊技価値を増加させることが可能な有利状態（例えば、疑似ボーナスの「ＢＩＧボーナス」）と、前記有利状態の終了後に移行し、前記停止操作態様の報知により遊技価値を増加させることが可能でない所定状態（例えば、連チャンソーン区間）と、を有し、
　所定管理情報（例えば、テーブルＦ）と、前記所定管理情報よりも有利な特定管理情報（例えば、テーブルＧ）と、を少なくとも含む複数の管理情報（例えば、テーブルＦ～テーブルＩ）から前記所定状態で用いる１つの前記管理情報を決定する管理情報決定手段（例えば、テーブル種別抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）をさらに備え、
　前記特定管理情報が決定されている場合に前記有利状態へ移行するまでに要する遊技回数は、前記所定管理情報が決定されている場合に前記有利状態へ移行するまでに要する遊技回数よりも短くなり、
　前記管理情報決定手段は、所定の条件（例えば、有利区間中の残りゲーム数が所定期間未満）を満たす場合に前記特定管理情報を決定する
　ことを特徴とする遊技機。
　このような遊技機によれば、所定の条件を満たした場合に、遊技価値を増加させることが可能でない所定状態を短くすることができる。その結果、所定の条件を満たすか否かにより、所定状態が行われる期間を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【０８１１】
　前記有利区間は、当該有利区間中のゲーム数が規定数（例えば、１５００）となった場合に終了し、
　前記所定の条件は、前記有利区間中の残りゲーム数が閾値未満（例えば、５００Ｇ未満）のときに前記有利状態への移行が決定されることである
　ことを特徴とする上記の遊技機。
　このような遊技機によれば、有利区間が残り少なくなった場合に、遊技価値を増加させることが可能でない所定状態を短くすることができる。その結果、有利状態を享受できる期間が短くならないようにすることができ、遊技者が抱く不満を解消することができる。
【０８１２】
　前記有利状態は、少なくとも第１有利状態（例えば、「ＢＩＧボーナス」）と第２有利状態（例えば、「ＲＥＧボーナス」）とを有し、
　前記所定状態は、少なくとも第１所定状態（例えば、高確率ゾーン）と第２所定状態（例えば、連チャンソーン区間）とを有し、
　前記区間制御手段は、前記第１所定状態において前記第２有利状態に移行した場合、または、特定期間（例えば、１００Ｇ）に達するまでに前記第２所定状態において前記第１有利状態への移行が決定されなかった場合に前記有利区間から前記非有利区間へ移行させる
　ことを特徴とする上記の遊技機。
　このような遊技機によれば、所定の条件を満たした場合に、特定期間に達するまでに第１有利状態への移行が決定されやすくすることができる。
【０８１３】
　前記所定管理情報と前記特定管理情報は、前記第２所定状態において用いられる
　ことを特徴とする上記に記載の遊技機。
　このような遊技機によれば、所定の条件を満たした場合に、第２所定状態から第１有利状態へ移行するまでに要する遊技回数を短くすることができる。これにより、有利区間の残りのゲーム数が少なくても、有利状態を享受する期間を確保することができる。
【０８１４】
　前記第１所定状態は、前記非有利区間から前記有利区間に移行した場合に開始され、
　前記第２所定状態は、前記第１有利状態の終了後に開始される
　ことを特徴とする上記の遊技機。
　このような遊技機によれば、所定の条件を満たした場合に、遊技価値が増加する第１有

利状態間に行われる第２所定状態を短くすることができ、遊技者が抱く不満を解消することができる。

【０８１５】

前記管理情報決定手段は、前記第１有利状態への移行が決定された場合に、当該第１有利状態の終了後の前記第２所定状態における前記管理情報の種別を決定する

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、第２所定状態が開始される前に、管理情報の種別が決定されているため、第２所定状態の最初の遊技から管理情報を用いることができる。

【０８１６】

前記所定状態において、前記有利状態に移行させるか否かの決定に関わる複数の有利度情報（例えば、マップ種別）を有し、

前記管理情報に応じて複数の有利度情報から１つの有利度情報を決定する有利度情報決定手段（例えば、連チャンゾーンマップ抽籤を行うメインＣＰＵ１０１）を備える

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、所定状態における有利状態への移行抽籤を多様なものにすることができる。

【０８１７】

前記有利度情報の種別に応じて前記有利状態への移行期待度が異なる

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、所定状態における有利状態への移行期待度を多様にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８１８】

前記複数の有利度情報は、所定有利度情報（例えば、連＿通常Ｄ）と、前記所定有利度情報よりも前記有利状態への移行期待度が高い特定有利度情報（例えば、連＿通常Ｆ）とを有し、

前記特定管理情報が決定されている場合は、前記所定管理情報が決定されている場合よりも前記特定有利度情報が決定されやすい

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、所定の条件を満たした場合に、特定有利度情報が決定されやすくすることができ、所定の条件を満たしていない場合よりも有利状態への移行期待度を高めることができる。

【０８１９】

前記有利状態への移行期待度が高い有利度情報が決定される確率は、設定値に応じて異なる

ことを特徴とする上記の遊技機。

このような遊技機によれば、設定値に応じて有利状態への移行期待度を異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０８２０】

［１１．第３の遊技機］

続いて、図１２４～図１４５を参照して、パチスロ機の制御系の他の一具体例について、これを「第３の遊技機」として説明する。なお、本実施形態において第３の遊技機として説明する制御系の構成については、その一部又は全部を、本実施形態において他の遊技機として説明するものに適用可能であり、また、本実施形態において他の遊技機として説明する制御系の構成については、その一部又は全部を、本実施形態において第３の遊技機として説明するものに適用可能である。すなわち、これらを適宜組合せたものを本実施形態に係る発明とすることができる。

【０８２１】

［１１－１．パチスロ機の制御系の構成］

まず、図１２４を参照して、第３の遊技機（パチスロ機）が備える制御系の構成について説明する。図１２４は、第３の遊技機（パチスロ機）の制御系の構成を示すブロック図

である。なお、図１２４に示す第３の遊技機の制御系内の構成部において、上記図３及び図３７でそれぞれ説明した第１及び第２の遊技機の制御系内の構成部と同じ構成部には同じ符号を付し、その構成部の説明を省略する。

【０８２２】

第３の遊技機（パチスロ機）は、図１２４に示すように、主制御部６００と、副制御部６２０と、主制御部６００に制御信号線（図１２４中の実線矢印）により接続された複数の周辺装置と、を含む。

【０８２３】

主制御部６００は、遊技の進行を制御する構成部であり、主制御基板６０１と、回胴装置基板６０２（中継基板）と、ドア中継基板６０３（中継基板）とを有する。なお、これらの各基板の内部構成については、後で詳述する。

【０８２４】

主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間は、光ファイバーケーブル（図１２４中の二重線矢印）で接続される。具体的には、主制御基板６０１に設けられた光通信出力用コネクタＡが、光ファイバーケーブルを介して回胴装置基板６０２に設けられた光通信入力用コネクタＤに接続され、回胴装置基板６０２に設けられた光通信出力用コネクタＥが、光ファイバーケーブルを介してドア中継基板６０３に設けられた光通信入力用コネクタＦに接続され、ドア中継基板６０３に設けられた光通信出力用コネクタＧが、光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１に設けられた光通信入力用コネクタＢに接続される。

【０８２５】

そして、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間での通信は、一方向通信とし、主制御基板６０１から送信されたデータは、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３の順に伝送され、最後には、ドア中継基板６０３から主制御基板６０１に伝送される。すなわち、主制御基板６０１から送信されたデータは、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３をこの順で巡回して、主制御基板６０１に戻る。また、各基板間におけるデータの通信は、同期シリアル通信であり、後述のメインＣＰＵ（後述の図１３１参照）で行われる定期割込処理の周期（１割込時間：１．１１７２ｍｓ）以下の間隔で実施される。

【０８２６】

なお、第３の遊技機では、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間を光ファイバーケーブルで接続する例を説明するが、本発明はこれに限定されず、例えば、接続可能な通信ケーブル（ハーネス）を用いて、これらの３つの基板間を接続してもよい。また、第３の遊技機では、上述のように、伝送データが、主制御基板６０１から回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３をこの順で巡回して、主制御基板６０１に戻る例を説明するが、本発明はこれに限定されず、伝送データが、主制御基板６０１からドア中継基板６０３及び回胴装置基板６０２をこの順で巡回して、主制御基板６０１に戻るような構成にしてもよい。この場合には、図１２４に示すブロック図において、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間を接続する二重線矢印の方向（光ファイバーケーブルを介する通信方向）が逆になるように、光ファイバーケーブルの各基板への接続態様を適宜変更する。

【０８２７】

副制御部６２０は、主制御部６００からの指令に応じて図示しない各種演出装置（例えば、表示装置、スピーカ、ランプ、役物等）を制御する構成部であり、サブ中継基板６２１と、サブ制御基板６２２と、ＶＤＰ基板６２３とを有する。なお、副制御部６２０の内部構成については、後で詳述する。

【０８２８】

第３の遊技機では、主制御基板６０１に設けられた光通信出力用コネクタＣが、光ファイバーケーブル（図１２４中の二重線矢印）を介してサブ中継基板６２１に設けられた光通信入力用コネクタＨに接続され、主制御部６００と副制御部６２０との間の通信は、主

制御部６００から副制御部６２０への一方向通信である。また、主制御部６００及び副制御部６２０間におけるデータの通信は、非同期シリアル通信である。なお、第３の遊技機では、主制御部６００及び副制御部６２０間を光ファイバーケーブルで接続する例を説明するが、本発明はこれに限定されず、例えば、接続可能な通信ケーブルを用いて、主制御部６００及び副制御部６２０間を接続してもよい。

【０８２９】

複数の周辺装置には、主制御部６００に接続される、ホッパー装置３２（メダル補助収納庫３３を含む）、設定用鍵型スイッチ５２、外部集中端子板５５が含まれる。また、複数の周辺装置には、回胴装置基板６０２に接続される、左リール３Ｌ（第１回胴）、中リール３Ｃ（第２回胴）、右リール３Ｒ（第３回胴）が含まれる。さらに、複数の周辺装置には、ドア中継基板６０３に接続される、情報表示装置１４（ＬＥＤ状態表示装置）、メダルセンサ３１Ｓ（メダルセレクタ）、ストップスイッチ８Ｓ（停止スイッチ基板）、精算スイッチ９Ｓ（精算ボタン９）、スタートスイッチ７Ｓ（スタートレバー７）、エラー解除スイッチ５７（リセットスイッチ５３）、ドア開閉監視スイッチ５６が含まれる。

【０８３０】

第３の遊技機では、図１２４に示すように、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２、ドア中継基板６０３及びサブ中継基板６２１には、それぞれ、第１ＨＢ－ＬＳＩ（Hybrid‐Large Scale Integration）６１１、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３及び第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４が実装される。各ＨＢ－ＬＳＩは、通信機能、データのポート入出力機能、乱数発生機能、ＬＥＤ駆動機能等の複数種の機能を備えるＬＳＩ（ＡＳＩＣ：Application Specific Integrated Circuit（特定用途向け集積回路））である。

【０８３１】

そして、第３の遊技機では、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３及び第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４として、同じ構成（仕様）のＨＢ－ＬＳＩを使用する。なお、本発明はこれに限定されず、例えば、実装される基板の種別に応じて、基板毎に異なる構成（仕様）のＨＢ－ＬＳＩを使用してもよい。

【０８３２】

第３の遊技機では、上述した主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間の通信態様から、主制御基板６０１に設けられた第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１はマスター設定され、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２及び第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３はスレーブ設定される。また、第３の遊技機では、主制御部６００と副制御部６２０との間の通信は、主制御部６００から副制御部６２０への一方向通信であるので、サブ中継基板６２１に設けられた第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４もスレーブ設定される。なお、第３の遊技機で用いられるＨＢ－ＬＳＩの内部構成については、後で詳述する。

【０８３３】

また、第３の遊技機では、主制御部６００（主制御基板６０１）は、試射試験用の制御信号線（図１２４中の破線矢印）により、パチスロ機の検定試験（試射試験）に用いられる試験機用第１インターフェースボード３０１（中継基板）に接続される。さらに、主制御部６００（主制御基板６０１）は、試験機用第１インターフェースボード３０１とは別個に、試験内容に応じて、試験機用第２インターフェースボード３０２、又は、試験機用第３インターフェースボード３０３に接続される。試験機用第２インターフェースボード３０２は最大出玉試験用の中継基板であり、試験機用第３インターフェースボード３０３は最小出玉試験用の中継基板であり、この両基板が、同時に主制御部６００に接続されることは無い。なお、いずれの試験内容においても、試験機用第１インターフェースボード３０１は、主制御部６００に接続される。

【０８３４】

なお、第３の遊技機の制御系は、メダルレス遊技機にも適用可能であり、第３の遊技機がメダルレス遊技機である場合には、メダル数制御基板６５０が中継基板として設けられ、メダル数制御基板６５０は、制御信号線（図１２４中の一点鎖線矢印）により主制御部６００の主制御基板６０１に接続される。メダル数制御基板６５０の構成及び主制御部６

００との接続態様（図１２４中の一点鎖線矢印）は、上記第１の遊技機（図３４参照）で説明したメダル数制御基板（遊技価値管理装置）のそれらと同様である。

【０８３５】

また、第３の遊技機がメダルレス遊技機である場合には、メダルセレクタ及びホッパー装置３２（メダル補助収納庫３３を含む）は、設けられない、又は、設けられていても主制御部６００に接続されない。さらに、第３の遊技機がメダルレス遊技機である場合には、図１２４には示さないが、メダル数制御基板６５０は、「サンド」と称される遊技価値提供装置に接続される。この場合、遊技価値提供装置を制御するためのメダル数制御用のマイクロプロセッサ（不図示）を、メダル数制御基板６５０に設けてもよいし、主制御基板６０１に設けてもよい。後者の場合、主制御基板６０１は、遊技制御用のマイクロプロセッサ６１０及びメダル数制御用のマイクロプロセッサの両方が実装されたメダルレス遊技機専用の主制御基板となる。

【０８３６】

［１１－２．情報表示装置の構成］

次に、図１２５及び図１２６を参照しながら、第３の遊技機で用いられる情報表示装置１４の具体的な構成例について説明する。図１２５は、遊技機が通常（メダルレスでない）の遊技機である場合に用いられる情報表示装置１４の一構成例を示す図である。図１２６は、遊技機がメダルレス遊技機である場合に用いられる情報表示装置１４の一構成例を示す図である。

【０８３７】

（通常の遊技機で用いられる情報表示装置）

通常の遊技機で用いられる情報表示装置１４には、図１２５Ａに示すように、遊技の動作状態を示す各種ランプ（状態表示ランプ）として、「ＩＮＳＥＲＴ」ランプ、「ＳＴＡＲＴ」ランプ、「ＲＥＰＬＡＹ」ランプ、並びに、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」及び「３ＢＥＴ」と表記されたベット数表示用ランプが設けられる。各状態表示用ランプは、１つのＬＥＤ（Light Emitting Diode）で構成される。

【０８３８】

「ＩＮＳＥＲＴ」ランプは、メダル投入が可能であるときに点灯するランプであり、「ＳＴＡＲＴ」ランプは、遊技開始可能となったときに点灯するランプであり、「ＲＥＰＬＡＹ」ランプは、前回の単位遊技でリプレイ役が入賞したことにより再遊技可能である場合に点灯するランプである。また、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」及び「３ＢＥＴ」ランプは、遊技価値（遊技媒体又は貯留）のベット数（遊技価値の投入又はＭＡＸベットボタン６ａ及び１ベットボタン６ｂの押下による賭け数）に応じて点灯するランプである。

【０８３９】

また、通常の遊技機で用いられる情報表示装置１４には、７桁の７セグメントＬＥＤ（以下、「７セグＬＥＤ」と称する）が設けられる。なお、各７セグＬＥＤは、図１２５Ｂに示す態様で配列された７つのセグメントａ～ｇのＬＥＤで構成される。

【０８４０】

７桁の７セグＬＥＤのうち、図中の左側（「ＣＲＥＤＩＴ」表記上）の２桁の７セグＬＥＤで構成されるランプは、パチスロ機の内部に預けられている遊技価値の貯留数（クレジット数）などの情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するためのクレジット表示ランプである。

【０８４１】

７桁の７セグＬＥＤのうち、図中の右側（「ＰＡＹ」表記上）の２桁の７セグＬＥＤで構成されるランプは、遊技価値の払出数（付与数）の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための払出表示ランプである。なお、払出表示ランプを構成する２桁の７セグＬＥＤは、エラー発生及びエラー種別の情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するためのエラー表示ランプとしても用いられる。

【０８４２】

また、７桁の７セグＬＥＤのうち、中央の３桁の７セグＬＥＤで構成されるランプは、

決定された内部当籤役に応じた図柄組合せを有効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知するための指示モニタである。この指示モニタでは、報知する停止操作の情報と一義的に対応する態様で、３桁の７セグＬＥＤを点灯、点滅又は消灯することにより、遊技者に対して必要な停止操作の情報を報知する。

【０８４３】

なお、指示モニタ（３桁の７セグＬＥＤ）での停止操作の情報の表示態様は任意であるが、例えば、３桁の７セグＬＥＤのうち、図１２５Ａ上で、最も左側（３桁目）に位置する７セグＬＥＤで表示される情報を左リール３Ｌの停止操作に関する情報とし、中央（２桁目）に位置する７セグＬＥＤで表示される情報を中リール３Ｃの停止操作に関する情報とし、最も右側（１桁目）に位置する７セグＬＥＤで表示される情報を右リール３Ｒの停止操作に関する情報としてもよい。

【０８４４】

具体的には、リールの停止順序が中リール３Ｃ、右リール３Ｒ及び左リール３Ｌである場合、指示モニタ（３桁の７セグＬＥＤ）の中央（２桁目）に位置する７セグＬＥＤにおいて、第１停止対象となる中リール３Ｃの停止操作（ストップボタン８Ｃの押下示唆）に関する情報として「１」を表示し、右側（１桁目）に位置する７セグＬＥＤにおいて、第２停止対象となる右リール３Ｒの停止操作（ストップボタン８Ｒの押下示唆）に関する情報として「２」を表示し、左側（３桁目）に位置する７セグＬＥＤにおいて、第３停止対象となる左リール３Ｌの停止操作（ストップボタン８Ｌの押下示唆）に関する情報として「３」を表示する。

【０８４５】

また、例えば、指示モニタ（３桁の７セグＬＥＤ）の中央（２桁目）に位置する７セグＬＥＤのみを使用して、左リール３Ｌ、中リール３Ｃ及び右リール３Ｒの停止操作に関する情報を表示してもよい。具体的には、中央（２桁目）に位置する７セグＬＥＤにおいて、例えば、「１」と表示した場合には、その情報を左リール３Ｌに対する停止操作（ストップボタン８Ｌの押下示唆）に関する情報とし、「２」と表示した場合には、その情報を中リール３Ｃに対する停止操作（ストップボタン８Ｃの押下示唆）に関する情報とし、「３」と表示した場合には、その情報を右リール３Ｒに対する停止操作（ストップボタン８Ｒの押下示唆）に関する情報とする。

【０８４６】

（メダルレス遊技機で用いられる情報表示装置）

メダルレス遊技機で用いられる情報表示装置１４は、図１２６に示すように、状態表示モニタ１４ａと、指示モニタ１４ｂとを有する。なお、第３の遊技機では、状態表示モニタ１４ａ及び指示モニタ１４ｂは、遊技機の台座部上において、それぞれ別体として配置される。

【０８４７】

状態表示モニタ１４ａには、遊技の動作状態を示す状態表示ランプとして、「ＳＴＡＲＴ」ランプ、「ＲＥＰＬＡＹ」ランプ、「１ＢＥＴ」ランプ、「２ＢＥＴ」ランプ及び「３ＢＥＴ」ランプが設けられる。なお、各ランプは一つのＬＥＤ（セグメント）で構成される。さらに、状態表示モニタ１４ａには、遊技価値の貯留数（クレジット数）などの情報を遊技者に対してデジタル表示（報知）するための５桁の７セグＬＥＤが設けられる。なお、遊技価値の払出数（付与数）は、クレジット数に加算され、加算結果が５桁の７セグＬＥＤに表示される。

【０８４８】

指示モニタ１４ｂは、３桁の７セグＬＥＤで構成され、決定された内部当籤役に応じた図柄組合せを有効ラインに沿って表示するために必要な停止操作の情報を報知する。なお、指示モニタ１４ｂの構成は、上述した通常の遊技機で用いられる指示モニタの構成と同様であり、指示モニタ１４ｂを構成する各桁の７セグＬＥＤの構成も、通常の遊技機のそれ（図１２５Ａ参照）と同様である。

【０８４９】

［１１－３．ＨＢ－ＬＳＩの構成］

次に、第３の遊技機で用いられるＨＢ－ＬＳＩ（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１～第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４）の構成例について説明する。なお、上述のように、第３の遊技機で用いられる第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１～第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４は、互いに同じ構成のＬＳＩであるので、ここでは、説明の便宜上、これらのＨＢ－ＬＳＩをＨＢ－ＬＳＩ７００と記す。

【０８５０】

図１２７は、ＨＢ－ＬＳＩ７００の内部構成を示すブロック図である。ＨＢ－ＬＳＩ７００（入出力通信手段）は、図１２７に示すように、シリアルバス通信回路７０１（第１通信部）と、非同期シリアル通信回路７０２（第２通信部）と、ＬＥＤ駆動回路７０３（表示駆動部）と、７セグ用キャラクタデータ記憶部７０４と、ＰＩＯ（Parallel Input/Output）回路７０５（信号入出力部）と、コントローラ７０６と、外部バスインターフェース７０７（以下では、「外部バスＩ／Ｆ」と称する）と、乱数発生回路７０８（乱数発生部）と、を有する。そして、ＨＢ－ＬＳＩ７００を構成するこれらの各部は内部バス７０９を介して互いに接続されている。

【０８５１】

（シリアルバス通信回路）

シリアルバス通信回路７０１は、シリアルバス通信回路７０１が実装された基板と外部の基板との間において同期式のシリアルバス通信を行う際に、データの通信（送受信）動作を制御する回路である。第３の遊技機では、同期式の通信方式として、クロック同期式による２線式（Ｉ２Ｃ準拠）のシリアル通信方式を採用するが、クロック同期式による３線式（ＳＰＩ準拠）のシリアル通信方式を採用してもよい。

【０８５２】

シリアルバス通信回路７０１は、ＨＢ－ＬＳＩ７００の「ＯＰ＿Ｉ」端子（入力端子）及び「ＯＰ＿Ｏ」端子（出力端子）に接続される。「ＯＰ＿Ｉ」端子（入力端子）は、ＨＢ－ＬＳＩ７００が実装された基板において同期シリアル通信で使用される光通信入力用コネクタに接続可能であり、「ＯＰ＿Ｏ」端子（出力端子）は、当該基板において同期シリアル通信で使用される光通信出力用コネクタに接続可能である（後述の図１３１～図１３３参照）。例えば、ＨＢ－ＬＳＩ７００が主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（マスター）である場合には、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１のシリアルバス通信回路７０１の「ＯＰ＿Ｉ」端子は、主制御基板６０１の光通信入力用コネクタＢに接続され、「ＯＰ＿Ｏ」端子は、主制御基板６０１の光通信出力用コネクタＡに接続される（後述の図１３１参照）。

【０８５３】

（非同期シリアル通信回路）

非同期シリアル通信回路７０２（ＵＡＲＴ：Universal Asynchronous Receiver Transmitter）は、非同期シリアル通信回路７０２が実装された基板と外部の基板との間において非同期式のシリアル通信を行う際に、データの通信（送受信）動作を制御する回路である。具体的には、非同期シリアル通信回路７０２は、主に、調歩同期方式により、シリアル信号をパラレル信号に変換する処理、及び、その逆方向の信号変換処理を行う。また、第３の遊技機では、非同期シリアル通信回路７０２は、固定長データの送受信だけでなく、可変長データの送受信にも対応可能である。なお、非同期シリアル通信回路７０２の内部構成及び各種機能については、後で詳述する。

【０８５４】

非同期シリアル通信回路７０２は、ＨＢ－ＬＳＩ７００の「Ｏ＿ＲＸ」端子（受信端子）及び「Ｏ＿ＴＸ」端子（送信端子）に接続される。「Ｏ＿ＲＸ」端子（受信端子）は、ＨＢ－ＬＳＩ７００が実装された基板において非同期シリアル通信で使用される光通信入力用コネクタに接続可能であり、「Ｏ＿ＴＸ」端子（送信端子）は、当該基板において非同期シリアル通信で使用される光通信出力用コネクタに接続可能である（後述の図１３１及び図１３４参照）。

【０８５５】

なお、第３の遊技機では、上述のように、主制御部６００（主制御基板６０１）と副制御部６２０（サブ中継基板６２１）との間で、非同期シリアル通信を行うので、非同期シリアル通信回路７０２は、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（マスター）、及び、サブ中継基板６２１に実装された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４（スレーブ）において使用される。それゆえ、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（マスター）の非同期シリアル通信回路７０２は、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「Ｏ＿ＴＸ」端子を介して主制御基板６０１の光通信出力用コネクタＣ（後述の図１３１参照）に接続される。また、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４（スレーブ）の非同期シリアル通信回路７０２は、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＲＸ」端子を介して、サブ中継基板６２１の光通信入力用コネクタＨに接続される（後述の図１３４参照）。

【０８５６】

（ＬＥＤ駆動回路、７セグ用キャラクタデータ記憶部）

ＬＥＤ駆動回路７０３は、外部に設けられたＬＥＤ装置（７セグＬＥＤ、１つのＬＥＤで構成されたランプを含む）を制御するためのＬＥＤドライバ回路である。なお、第３の遊技機では、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３のＬＥＤ駆動回路７０３が、ドア中継基板６０３に接続された情報表示装置１４に設けられた７セグＬＥＤや状態表示ランプの表示動作を制御する際に使用される。

【０８５７】

ＬＥＤ駆動回路７０３は、ＨＢ－ＬＳＩ７００の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子及び「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子に接続され、これらの端子は、制御対象となる外部のＬＥＤ装置（第３の遊技機では、情報表示装置１４）に接続される。具体的には、「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子は、ＬＥＤ装置（情報表示装置１４）に含まれる各７セグＬＥＤを構成するセグメントａ～セグメントｇ（図１２５Ｂ参照）のカソード、及び、各状態表示ランプ（図１２５Ａ及び図１２６参照）のカソードに接続され、「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子は、各ＬＥＤのアノードに接続される（カソードコモン接続方式）。そして、「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子には、７セグＬＥＤで実際に表示する情報（数字や文字）の態様に対応するデータ（キャラクタデータ）や、各状態表示ランプのオン／オフデータがセットされ、「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子には、制御対象となる外部の７セグＬＥＤ装置をダイナミック制御方式で制御する際のアノード選択用の制御信号がセットされる。なお、「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子及び「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子を介する、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３のＬＥＤ駆動回路７０３と情報表示装置１４との接続態様は、遊技機がメダルレス遊技機であるか否かに応じて変化するが、その接続態様については後で詳述する。

【０８５８】

７セグ用キャラクタデータ記憶部７０４は、ＨＢ－ＬＳＩ７００がシリアルバス通信回路７０１を介して取得した表示データを、７セグＬＥＤで実際に表示される情報（数字や文字）の態様、すなわち、各７セグＬＥＤを構成するセグメントａ～セグメントｇの点灯／消灯態様に対応するキャラクタデータに変換するためのデータが記憶される。具体的には、シリアルバス通信回路７０１を介して取得した表示データ（例えば、後述の図１４４中の「７セグ表示データ」等）と、７セグＬＥＤでの実際の表示態様に対応するキャラクタデータとの対応関係が７セグ用キャラクタデータ記憶部７０４に格納されている。

【０８５９】

なお、第３の遊技機では、ＨＢ－ＬＳＩ７００において、シリアルバス通信回路７０１を介して取得された２バイトの表示データを、２桁の７セグＬＥＤ表示用のキャラクタデータに変換する。それゆえ、７セグ用キャラクタデータ記憶部７０４内には、取得された２バイトの表示データと、２桁の７セグＬＥＤ表示用のキャラクタデータとの対応関係を規定したデータテーブル（不図示：以下、「対応データテーブル」と称する）が格納されている。

【０８６０】

例えば、シリアルバス通信回路７０１を介して取得する２バイトの表示データ「０ＡＨ」と、２桁の７セグＬＥＤで「１０」という数字を表示するためのキャラクタデータとが

対応付けられて対応データテーブルに格納されているものとする。この場合、ＨＢ－ＬＳＩ７００（シリアルバス通信回路７０１）において７セグＬＥＤ表示用の２バイトの表示データとして「０ＡＨ」を受信すれば、ＨＢ－ＬＳＩ７００では、対応データテーブルに基づいて、この２バイトの表示データを、２桁の７セグＬＥＤで「１０」という数字を表示させるためのキャラクタデータに変換する。

【０８６１】

また、例えば、シリアルバス通信回路７０１を介して取得する２バイトの表示データ「７５Ｈ」と、２桁の７セグＬＥＤで「ＥＥ」という文字を表示するためのキャラクタデータとが対応付けられて対応データテーブルに格納されているものとする。この場合、ＨＢ－ＬＳＩ７００（シリアルバス通信回路７０１）において７セグＬＥＤ表示用の２バイトの表示データとして「７５Ｈ」を受信すれば、ＨＢ－ＬＳＩ７００では、対応データテーブルに基づいて、この２バイトの表示データを、２桁の７セグＬＥＤで「ＥＥ」という文字を表示させるためのキャラクタデータに変換する。

【０８６２】

また、例えば、シリアルバス通信回路７０１を介して取得する２バイトの表示データ「０１Ｈ」と、２桁の７セグＬＥＤで「　１」（１桁目が「１」、２桁目が「ブランク」）という文字を表示するためのキャラクタデータとが対応付けられて対応データテーブルに格納されているものとする。この場合、ＨＢ－ＬＳＩ７００（シリアルバス通信回路７０１）において７セグＬＥＤ表示用の２バイトの表示データとして「０１Ｈ」を受信すれば、ＨＢ－ＬＳＩ７００では、対応データテーブルに基づいて、この２バイトの表示データを、２桁の７セグＬＥＤで「　１」という文字を表示させるためのキャラクタデータに変換する。

【０８６３】

また、図１２７には示さないが、ＨＢ－ＬＳＩ７００には、シリアルバス通信回路７０１を介して取得する２バイトの表示データ（後述の図１４４中の「７セグ表示データ」、「状態表示データ」）を格納するための複数のセグレジスタが設けられる。具体的には、５つの２バイト長の第１セグレジスタ０～４と、３つの２バイト長の第２セグレジスタ０～２とが、ＨＢ－ＬＳＩ７００に設けられる。各セグレジスタでは、最大２桁分の７セグＬＥＤの表示データを格納可能である。

【０８６４】

第１セグレジスタ０～４は、主に、通常の遊技機用の２バイトの表示データが格納されるセグレジスタであり、第２セグレジスタ０～２は、メダルレス遊技機用の２バイトの表示データが格納されるセグレジスタである。すなわち、第３の遊技機では、ＨＢ－ＬＳＩ７００は、通常の遊技機用の情報表示装置１４（図１２５参照）だけでなく、メダルレス遊技機用の情報表示装置１４（図１２６参照）にも対応可能な構成となっている。なお、後述するように、第１セグレジスタ２及び３には、情報表示装置１４に含まれる指示モニタの点灯／消灯を制御するための表示データがセットされ、第１セグレジスタ４には、情報表示装置１４に含まれる各状態表示ランプ（ＬＥＤ）の点灯／消灯を制御するための表示データがセットされるので、第１セグレジスタ２～４は、通常の遊技機及びメダルレス遊技機の両方において兼用される。

【０８６５】

ここで、第３の遊技機で実行される７セグＬＥＤ用キャラクタデータへの変換動作から７セグＬＥＤ用キャラクタデータのセット動作までの流れを簡単に説明する。第３の遊技機では、まず、ＨＢ－ＬＳＩ７００（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）のシリアルバス通信回路７０１を介して取得した７セグＬＥＤ用の表示データ（２バイト）は、第１セグレジスタ又は第２セグレジスタにセットされる。この際、遊技機が通常の遊技機である場合には、シリアルバス通信回路７０１を介して取得した７セグＬＥＤ用の表示データ（２バイト）は、第１セグレジスタ０～３のいずれかにセットされる。一方、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、シリアルバス通信回路７０１を介して取得した７セグＬＥＤ用の表示データ（２バイト）は、第１セグレジスタ２～３及び第２セグレジスタ０～２のいずれか

にセットされる。

【０８６６】

次いで、コントローラ７０６の制御により、７セグ用キャラクタデータ記憶部７０４に格納された対応テーブルデータに基づいて、第１セグレジスタ又は第２セグレジスタにセットされた表示データが、７セグＬＥＤで実際に表示される情報（数字や文字）に対応するキャラクタデータに変換される。そして、変換されたキャラクタデータが、ＬＥＤ駆動回路７０３を介してＨＢ－ＬＳＩ７００（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子にセットされる。なお、この際、ＨＢ－ＬＳＩ７００の「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子には、現時点における７セグＬＥＤのダイナミック制御状態に対応するアノード選択用の制御信号がセットされる。

【０８６７】

（ＰＩＯ回路）

ＰＩＯ回路７０５は、ＨＢ－ＬＳＩ７００の「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（入力端子）、「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子（出力端子）及び「Ｓ０」～「Ｓ２」端子（アドレス設定用の入力端子）に接続され、これらの端子を介して信号（情報）の入力及び出力を行うポート入出力回路である。

【０８６８】

「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子は、外部装置、スイッチ、基板等の周辺装置（入力周辺装置）からＰＩＯ回路７０５に信号が入力される際に使用される端子であり、「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子は、ＰＩＯ回路７０５から外部装置、基板等の周辺装置（出力周辺装置）に信号を出力する際に使用される端子である。

【０８６９】

また、「Ｓ０」～「Ｓ２」端子には、５Ｖ電源又はＧＮＤ（グランド）に接続される。「Ｓ０」端子は、ＨＢ－ＬＳＩ７００が主制御部６００（メイン側）のＬＳＩであるか、副制御部６２０（サブ側）のＬＳＩであるかを設定するための端子（メイン・サブ切り替え端子）であり、メイン側のＨＢ－ＬＳＩ７００の「Ｓ０」端子に５Ｖ電源及びＧＮＤの一方を接続（メイン設定）した場合には、サブ側のＨＢ－ＬＳＩ７００の「Ｓ０」端子には５Ｖ電源及びＧＮＤの他方が接続（サブ設定）される。また、「Ｓ１」及び「Ｓ２」端子は、ＨＢ－ＬＳＩ７００のアドレス設定用端子であり、「Ｓ１」に設定された５Ｖ電源又はＧＮＤと、「Ｓ２」端子に設定された５Ｖ電源又はＧＮＤとの組み合わせによりアドレス設定が行われる。

【０８７０】

スレーブ設定されたＨＢ－ＬＳＩ７００において、マスター設定されたＨＢ－ＬＳＩ７００からシリアルバス通信回路７０１で受信したデータを周辺装置に出力する場合には、ＰＩＯ回路７０５は、シリアルバス通信回路７０１で受信したデータをポート出力データとして「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子にセットして出力する。また、スレーブ設定されたＨＢ－ＬＳＩ７００において、周辺装置から「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子を介して入力されたデータをマスター設定されたＨＢ－ＬＳＩ７００に送信する場合には、ＰＩＯ回路７０５は、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子を介して入力されたデータ（ポート入力データ）をシリアルバス通信回路７０１の送信データとしてセットする。

【０８７１】

なお、第３の遊技機では、マイクロプロセッサ６１０のメインＣＰＵと、マスター設定されたＨＢ－ＬＳＩ７００（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）との間は、ＨＢ－ＬＳＩ７００に内蔵の外部バスＩ／Ｆ７０７、後述のバス６０６（データバス、アドレスバス等を含む）及びメインＣＰＵに内蔵の外部バスＩ／Ｆを介して接続されている。それゆえ、メインＣＰＵは、ＨＢ－ＬＳＩ７００内の「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子及び「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子に対してデータのポート入出力を行うことが可能である。すなわち、メインＣＰＵは、ＨＢ－ＬＳＩ７００をＰＩＯ回路として使用することが可能である。

【０８７２】

（コントローラ）

コントローラ７０６は、ＨＢ－ＬＳＩ７００が内蔵する各回路の動作（機能）を制御するための制御装置である。

【０８７３】

（外部バスＩ／Ｆ）

外部バスＩ／Ｆ７０７は、データバス、アドレスバス等を含み、ホスト側の装置（メインＣＰＵ、サブＣＰＵ）と、バスを介して、データの入出力制御を行うための回路である。外部バスＩ／Ｆ７０７は、ＨＢ－ＬＳＩ７００に設けられた「Ｄ０」～「Ｄ７」端子及び「Ａ０」～「Ａ１５」端子に接続される。「Ｄ０」～「Ｄ７」端子は、外部の装置等と外部バスＩ／Ｆ７０７を介してデータの入出力を行う際に使用される端子であり、「Ａ０」～「Ａ１５」端子は、外部の装置等と外部バスＩ／Ｆ７０７を介してアドレスデータの入出力を行う際に使用される端子である。

【０８７４】

なお、ここでは、外部バスＩ／Ｆ７０７において、データの入出力に使用する端子（データバスの端子）の数を８個（８ビット分の入出力端子）とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、データの入出力に使用する端子（データバスの端子）の数を１６個（１６ビット分の入出力端子）としてもよい。また、ここでは、外部バスＩ／Ｆ７０７において、アドレスデータの入出力に使用する端子（アドレスバスの端子）の数を１６個（１６ビット分の入出力端子）とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、アドレスの入出力に使用する端子（データバスの端子）の数を３２個（３２ビット分の入出力端子）としてもよい。

【０８７５】

（乱数発生回路）

乱数発生回路７０８は、１６ビットの乱数値を発生させるための回路である。第３の遊技機では、乱数発生回路７０８が使用されるＨＢ－ＬＳＩ７００は、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１であり、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の乱数発生回路７０８では、内部当籤役の抽籤で使用される乱数値を発生させる。なお、乱数発生回路７０８の内部構成及び動作内容については、後で詳述する。

【０８７６】

（ＨＢ－ＬＳＩの特徴のまとめ）

従来の遊技機のメイン側の各基板では、乱数発生回路、ＰＩＯ回路、及び、マスター・スレーブ間のシリアルバス通信回路を備えるＡＳＩＣ（マスター）、ＰＩＯ回路、マスター・スレーブ間のシリアルバス通信回路、及び、ＬＥＤ駆動回路を備えるＡＳＩＣ（スレーブ）、並び、メイン・サブ間の非同期シリアル通信回路（暗号化通信回路）を備えるＡＳＩＣ（セキュリティＬＳＩ）がそれぞれ別個に設けられている。それに対して、第３の遊技機のメイン側の各基板では、上述のように、乱数発生回路７０８、ＰＩＯ回路７０５、マスター・スレーブ間のシリアルバス通信回路７０１、ＬＥＤ駆動回路７０３、及び、メイン・サブ間の非同期シリアル通信回路７０２（可変長データに対応可能）を、一つのＨＢ－ＬＳＩ７００内に搭載する。

【０８７７】

すなわち、第３の遊技機のメイン側の各基板では、ＨＢ－ＬＳＩ７００の構成は、従来の３種類のＡＳＩＣを一つにまとめた構成となる。また、第３の遊技機では、ＨＢ－ＬＳＩ７００のマスター及びスレーブの設定切り替えは、ＰＩＯ回路７０５の「Ｓ０」～「Ｓ２」端子に入力される信号（電圧）の組み合わせ（電圧の印加態様）により行われる。

【０８７８】

［１１－３－１．非同期シリアル通信回路の内部構成］

第３の遊技機では、上述のように、ＨＢ－ＬＳＩ７００が内蔵する非同期シリアル通信回路７０２は、メイン・サブ間の通信（通信速度：２３０４００ｂｐｓ～４６０８００ｂｐｓ）で使用される通信回路である。それゆえ、非同期シリアル通信回路７０２は、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（マスター）、及び、サブ中継基板６２１に実装された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４（スレーブ）において使用される。

【０８７９】
　なお、主制御部６００から副制御部６２０に、非同期シリアル通信で送信されるデータ（コマンドデータ）は、遊技の状況に関する各種データ（後述の図１３７中の「ｄ１」～「ｄｎ」：以下、「遊技制御データ」と称する）と、送信データのスタートを示すデータ（後述の図１３７中の「ＳＴＸ（Start of Text）」：以下、「スタートデータ」と称する）と、送信データのエンドを示すデータ（後述の図１３７中の「ＥＴＸ（End of Text）」：以下、「エンドデータ」と称する）と、遊技制御データの転送に伴い発生する異常を検出するための誤り検出符号データ（後述の図１３７中の「ＣＲＣ（Cyclic Redundancy Check:巡回冗長検査）１６」）と、で構成される。
【０８８０】
　また、第３の遊技機では、送信データ（コマンドデータ）の生成において、遊技制御データに対してＤＬＥ（Data Link Escape）制御を行う機能（データ変換機能）が設けられている。遊技制御データが、スタートデータ（７ＥＨ）又はエンドデータ（７ＦＨ）と同じである場合には、遊技制御データにＤＬＥ制御（変換）が適用され、変換前の遊技制御データは、ＤＬＥ制御されたことを示すデータ（７ＤＨ：以下、「ＤＬＥデータ」と称する）と変換後の遊技制御データとの組み合わせで置き換えられる。また、第３の遊技機では、遊技制御データがＤＬＥデータ（７ＤＨ）である場合にも、遊技制御データに対してＤＬＥ制御（変換）が行われる。なお、コマンドデータの構成及びＤＬＥ制御の内容については、後で詳述する。
【０８８１】
　図１２８は、非同期シリアル通信回路７０２の内部構成を示すブロック図である。非同期シリアル通信回路７０２は、図１２８に示すように、第１データセットレジスタ７１１（第１レジスタ）と、第２データセットレジスタ７１２（第２レジスタ）と、データリードレジスタ７１３と、ステータス監視回路７１４と、ボーレート生成回路７１５と、オプション付与／チェック回路７１６と、ＣＲＣ１６生成／チェック回路７１７と、送信データバッファ７１８（データバッファ）と、送信シフトレジスタ７１９と、受信シフトレジスタ７２０と、受信データバッファ７２１と、を有する。
【０８８２】
（第１データセットレジスタ、第２データセットレジスタ、データリードレジスタ）
　第１データセットレジスタ７１１は、外部に送信する遊技制御データを格納（セット）し、格納した遊技制御データを送信データバッファ７１８に出力して書き込むレジスタである。第１データセットレジスタ７１１には、送信する１パケットの遊技制御データ群に含まれる複数の遊技制御データのうち、最初に送信される遊技制御データ（以下、「最初の遊技制御データ」と称する）から最後に送信される遊技制御データ（以下、「最後の遊技制御データ」と称す）の一つ前に送信される遊技制御データまでの各遊技制御データが順次格納される。なお、第１データセットレジスタ７１１への遊技制御データのセット処理は、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により制御される。
【０８８３】
　第２データセットレジスタ７１２もまた、第１データセットレジスタ７１１と同様に、外部に送信する遊技制御データを格納し、格納したデータを送信データバッファ７１８に出力して書き込むレジスタである。第２データセットレジスタ７１２には、送信する１パケットの遊技制御データ群に含まれる最後の遊技制御データが格納される。なお、第２データセットレジスタ７１２への遊技制御データのセット処理は、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により制御される。
【０８８４】
　また、第３の遊技機では、第２データセットレジスタ７１２に最後の遊技制御データが格納されたことにより１パケットの遊技制御データ群の書き込み完了が判断される。それゆえ、第２データセットレジスタ７１２による遊技制御データの格納及び送信データバッファ７１８への書き込みにより、送信されるコマンドデータ（遊技制御データ＋スタートデータ＋エンドデータ＋誤り検出符号データ）のデータ長が確定する。なお、第３の遊技

機では、非同期シリアル通信回路７０２で送受信される１パケットの遊技制御データ群のデータ長を可変長とすることができ、その最大データ長は３２バイトである。

【０８８５】

なお、第３の遊技機では、送信データバッファ７１８へ書き込まれる１パケットのデータサイズを格納（カウント）する送信パケットデータカウンタ（不図示）が、送信データバッファ７１８に書き込まれたパケット数分、設けられる。そして、送信パケットデータカウンタは、第２データセットレジスタ７１２により最後の遊技制御データが送信データバッファ７１８に書き込まれた時点で、第１データセットレジスタ７１１により送信データバッファ７１８に遊技制御データが書き込まれた回数（バイト数）に第２データセットレジスタ７１２により送信データバッファ７１８に遊技制御データが書き込まれた回数（１回）を加算した回数がセットされる。また、この際、次に送信する１パケットの送信データで使用される送信パケットデータカウンタが初期化（「０」がセット）される。例えば、送信データバッファ７１８に５パケット分の遊技制御データが書き込まれている場合、５つ目の送信パケットデータカウンタに１パケットのデータサイズがセットされると、６つ目の送信パケットデータカウンタが初期化される。

【０８８６】

そして、送信パケットデータカウンタの値は、対応する１パケットの送信データ内の１バイトの遊技制御データが送信される度に、１減算（更新）される。なお、送信データバッファ７１８に書き込まれた遊技制御データがＤＬＥ制御対象のデータである場合には、ＤＬＥデータの送信時には送信パケットデータカウンタの値は減算されず、ＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データの送信時に送信パケットデータカウンタの値は１減算される。

【０８８７】

第３の遊技機では、遊技制御データ群の最小サイズを２バイトとする例を説明し、また、例えば、５バイトの遊技制御データ群を、送信データバッファ７１８に書き込む場合、１バイト目～４バイト目の遊技制御データを第１データセットレジスタ７１１にセットして送信データバッファ７１８へ書き込み、５バイト目の遊技制御データを第２データセットレジスタ７１２にセットして送信データバッファ７１８に書き込む構成例を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技制御データ群の最小サイズを１バイトとしてもよく、この場合には、１バイトの遊技制御データ群を送信データバッファ７１８に書き込む際、第１データセットレジスタ７１１を使用することなく、第２データセットレジスタ７１２に遊技制御データをセットして、送信データバッファ７１８に書き込む構成になる。

【０８８８】

データリードレジスタ７１３は、外部から受信した遊技制御データを受信データバッファ７２１から読み出して格納（セット）するレジスタである。なお、データリードレジスタ７１３にセットされた受信データは、ホスト（第３の遊技機ではサブＣＰＵ６１５）により読み出される。

【０８８９】

（ステータス監視回路）

ステータス監視回路７１４は、非同期シリアル通信回路７０２での通信状態を監視する回路である。具体的には、ステータス監視回路７１４は、送信データバッファ７１８、受信データバッファ７２１等の状態を監視する。例えば、受信データバッファ７２１から受信データが全て読み込まれるとステータス監視回路７１４により監視される受信データの有／無の監視結果は無しになる。

【０８９０】

ステータス監視回路７１４には、送信状態（送信動作）に関する各種情報が格納される１バイト長のステータスレジスタＴと、受信状態（受信動作）に関する各種情報が格納される１バイト長のステータスレジスタＲとが設けられる。ステータスレジスタＴは、送信データバッファ７１８の状態に関する各種情報をビット毎に格納し、ステータスレジスタＲは、受信データバッファ７２１の状態に関する各種情報をビット毎に格納する。

【０８９１】
図１２９Ａ及び図１２９Ｂは、それぞれ、ステータスレジスタＴ及びステータスレジスタＲの構成を示す図である。ステータスレジスタＴには、図１２９Ａに示すように、送信状態に関する情報として、「バッファレディ」と称する情報がビット０にセットされ、「バッファエンプティ１」と称する情報がビット１にセットされ、「バッファエンプティ２」と称する情報がビット２にセットされ、「バッファフル」と称する情報がビット３にセットされ、「転送エラー」と称する情報がビット４にセットされ、「アクセスプロテクト」と称する情報がビット５にセットされ、そして、「アクティブ」と称する情報がビット６にセットされる。なお、ステータスレジスタＴのビット７は未使用である。
【０８９２】
なお、第３の遊技機では、ステータスレジスタＴに格納される送信状態に関する各種情報の確認（読み出し）及び設定（書き込み）は、送信動作のホストとなるメインＣＰＵにより実行可能である。ただし、メインＣＰＵは、ステータスレジスタＴ内のビット０～ビット４に対しては確認（読み出し）のみを行うことができるが（図１２９Ａ中の「Ｒ／－」表記参照）、ビット５～ビット６に対しては確認（読み出し）及び設定（書き込み）の両方を行うことができる（図１２９Ａ中の「Ｒ／Ｗ」表記参照）。
【０８９３】
ステータスレジスタＴ内の「バッファレディ」（ビット０）には、送信データバッファ７１８へのデータの転送（書き込み）受付状態の情報が格納される。受付不可の場合には、「０」（オフ）が「バッファレディ」（ビット０）にセットされ、受付可の場合には、「１」（オン）が「バッファレディ」（ビット０）にセットされる。
【０８９４】
ステータスレジスタＴ内の「バッファエンプティ１」（ビット１）には、送信データバッファ７１８の状態（空状態であるか否か）の情報が格納される。送信データバッファ７１８に１パケット（又は１バイト）以上のデータがある場合には、「０」（オフ）が「バッファエンプティ１」（ビット１）にセットされ、送信データバッファ７１８に１パケット（又は１バイト）のデータもない場合には、「１」（オン）が「バッファエンプティ１」（ビット１）にセットされる。
【０８９５】
ステータスレジスタＴ内の「バッファエンプティ２」（ビット２）には、送信データバッファ７１８の状態（空状態が一定時間（送信周期＝８ｍｓ）以上経過したか否か）の情報が格納される。送信データバッファ７１８に空きが無い、又は、送信データバッファ７１８が空き状態になってから一定時間経過していない場合には、「０」（オフ）が「バッファエンプティ２」（ビット２）にセットされ、送信データバッファ７１８が空き状態になってから一定時間経過している場合には、「１」（オン）が「バッファエンプティ２」（ビット２）にセットされる。なお、ステータスレジスタＴ内の「バッファエンプティ２」（ビット２）を「１」（オン）にセットする条件は、前回、送信データバッファ７１８に格納された情報を送信してから一定時間（送信周期＝８ｍｓ）以上経過し、且つ、送信データバッファ７１８の空き容量が１パケットの最大バイト数（３２バイト）以上である、としてもよい。
【０８９６】
ステータスレジスタＴ内の「バッファフル」（ビット３）には、送信データバッファ７１８に１パケット以上の空きが無いか否かの情報が格納される。送信データバッファ７１８に１パケット以上の空きがある場合には、「０」（オフ）が「バッファフル」（ビット３）にセットされ、送信データバッファ７１８に１パケット以上の空きが無い（空きが１パケット未満である）場合には、「１」（オン）が「バッファフル」（ビット３）にセットされる。
【０８９７】
なお、「バッファフル」（ビット３）に「１」（オン）がセットされる条件は、次のような各種条件がある。

（１）送信データバッファ７１８の空き容量が１パケットの最大バイト数（３２バイト）未満である場合
（２）送信データバッファ７１８の空き容量が所定数（１６バイト）未満である場合
（３）送信データバッファ７１８が２５６バイト分のデータが書き込まれた状態
（４）送信データバッファ７１８の空き容量が１パケットの最小バイト数（２バイト）未満である場合

【０８９８】

第３の遊技機では、条件（１）がバッファフル（ビット３）に「１」（オン）がセットされる条件になるが、ステータス情報として、条件（１）～（４）に対して個々にビットを割り当ててもよい。例えば、ステータスレジスタＴ以外にステータスレジスタＴ２を設け、条件（１）をステータスレジスタＴ２のビット０に割り当て、条件（２）をビット１に割り当て、条件（３）をビット２に割り当て、条件（４）をビット３に割り当ててもよい。この場合、条件（１）～（４）のいずれかの条件が成立した場合、ステータスレジスタＴの「バッファフル」（ビット３）に「１」（オン）がセットされ、続いて、ステータスレジスタＴ２内において、発生した条件（１）～（４）に対応するビットに「１」（オン）がセットされる。このような構成を採用した場合、例えば、メインＣＰＵは、ステータスレジスタＴ内の「バッファフル」（ビット３）に「１」（オン）がセットされていても、送信したい遊技制御データのサイズが２バイトであれば、ステータスレジスタＴ２内のビット０（条件１）～２（条件３）に「１」（オン）がセットされていても、ビット３（条件４）が「０」（オフ）であれば、送信データバッファ７１８に遊技制御データを書き込むことができる。

【０８９９】

ステータスレジスタＴ内の「転送エラー」（ビット４）には、送信データバッファ７１８へのデータの転送（書き込み）でエラーの発生状態である（転送異常がある）か否かの情報が格納される。転送異常が無い場合には、「０」（オフ）が「転送エラー」（ビット４）にセットされ、転送異常がある場合には、「１」（オン）が「転送エラー」（ビット４）にセットされる。なお、送信データバッファ７１８に異常がある状態で、遊技制御データの書き込みを行えば、転送異常が発生し、「転送エラー」（ビット４）に「１」（オン）がセットされる。また、送信データバッファ７１８に異常が無くても、ステータスレジスタＴ内の「アクセスプロテクト」（ビット５）に「１」（オン）がセットされた状態で、遊技制御データの書き込みを行った場合にも「転送エラー」（ビット４）に「１」（オン）がセットされる。

【０９００】

ステータスレジスタＴ内の「アクセスプロテクト」（ビット５）には、送信データバッファ７１８へのアクセス制限の情報が、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により設定（Ｗｒｉｔｅ）される。アクセス不可の場合には、「アクセスプロテクト」（ビット５）に「０」（オフ）が設定され、アクセス可の場合には、「アクセスプロテクト」（ビット５）に「１」（オン）が設定される。なお、送信データバッファ７１８へのアクセス可／不可をホスト（メインＣＰＵ）が確認（Ｒｅａｄ）する場合には、ステータスレジスタＴ内の「アクセスプロテクト」（ビット５）の情報が、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により読み出される。

【０９０１】

また、ステータスレジスタＴ内の「アクティブ」（ビット６）には、送信データバッファ７１８への送信の有効（送信解除）／無効（送信禁止）の情報が、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により設定（Ｗｒｉｔｅ）される。送信禁止の場合には、「アクティブ」（ビット６）に「０」（オフ）が設定され、送信解除の場合には、「アクティブ」（ビット６）に「１」（オン）が設定される。なお、送信データバッファ７１８への送信の有効／無効をホスト（メインＣＰＵ）が確認（Ｒｅａｄ）する場合には、ステータスレジスタＴ内の「アクティブ」（ビット６）の情報が、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により読み出される。また、メインＣＰＵは、電源投入（電断復帰）時に、一定時

間（サブＣＰＵ６１５の起動に要する時間）、ステータスレジスタＴ内の「アクティブ」（ビット６）を「０」（オフ）に設定し、主制御部６００の状態を電断発生前の状態に戻す直前に、「アクティブ」（ビット６）を「１」（オン）に設定して、サブＣＰＵ６１５の起動の安定化を図る。

【０９０２】

ステータスレジスタＲには、図１２９Ｂに示すように、受信状態に関する情報として、「バッファレディ」と称する情報がビット０にセットされ、「バッファエンプティ」と称する情報がビット１にセットされ、「バッファフル」と称する情報がビット２にセットされ、「転送エラー」と称する情報がビット３にセットされ、「受信エラー」と称する情報がビット４にセットされ、「アクセスプロテクト」と称する情報がビット５にセットされ、そして、「アクティブ」と称する情報がビット６にセットされる。なお、ステータスレジスタＲのビット７は未使用である。

【０９０３】

なお、第３の遊技機では、ステータスレジスタＲに格納される受信状態に関する各種情報の確認（読み出し）及び設定（書き込み）は、受信動作のホストとなるサブＣＰＵ６１５により実行可能である。ただし、サブＣＰＵ６１５は、ステータスレジスタＲ内のビット０～ビット４に対しては確認（読み出し）のみを行うことができるが（図１２９Ｂ中の「Ｒ／－」表記参照）、ビット５～ビット６に対しては確認（読み出し）及び設定（書き込み）の両方を行うことができる（図１２９Ｂ中の「Ｒ／Ｗ」表記参照）。

【０９０４】

ステータスレジスタＲ内の「バッファレディ」（ビット０）には、受信データバッファ７２１へのデータの転送（書き込み）受付状態の情報が格納される。受付不可の場合には、「０」（オフ）が「バッファレディ」（ビット０）にセットされ、受付可の場合には、「１」（オン）が「バッファレディ」（ビット０）にセットされる。

【０９０５】

ステータスレジスタＲ内の「バッファエンプティ」（ビット１）には、受信データバッファ７２１の状態（空状態であるか否か）の情報が格納される。受信データバッファ７２１に１パケット（又は１バイト）以上のデータがある場合には、「０」（オフ）が「バッファエンプティ」（ビット１）にセットされ、受信データバッファ７２１に１パケット（又は１バイト）のデータもない場合には、「１」（オン）が「バッファエンプティ」（ビット１）にセットされる。

【０９０６】

ステータスレジスタＲ内の「バッファフル」（ビット２）には、受信データバッファ７２１に１パケット以上の空きが無いか否かの情報が格納される。受信データバッファ７２１に１パケット以上の空きがある場合には、「０」（オフ）が「バッファフル」（ビット２）にセットされ、受信データバッファ７２１に１パケット以上の空きが無い（空きが１パケット未満である）場合には、「１」（オン）が「バッファフル」（ビット２）にセットされる。

【０９０７】

ステータスレジスタＲ内の「転送エラー」（ビット３）には、受信データバッファ７２１へのデータの転送（書き込み）でエラーの発生状態である（転送異常がある）か否かの情報が格納される。転送異常が無い場合には、「０」（オフ）が「転送エラー」（ビット３）にセットされ、転送異常がある場合には、「１」（オン）が「転送エラー」（ビット３）にセットされる。

【０９０８】

ステータスレジスタＲ内の「受信エラー」（ビット４）には、受信時のエラー発生状態である（受信異常がある）か否かの情報が格納される。受信異常が無い場合には、「０」（オフ）が「受信エラー」（ビット４）にセットされ、受信異常がある場合には、「１」（オン）が「受信エラー」（ビット４）にセットされる。「受信エラー」（ビット４）には、例えば、１バイトのデータを受信する度に発生し得るパリティエラー、フレーミング

エラー、オーバーランエラー、及び、１パケット分のデータを受信した後にＣＲＣ１６チェック回路により検出され得るＣＲＣエラー等の受信異常があり、これらの受信異常のうちのいずれか一つが発生した場合に、「受信エラー」（ビット４）に「１」（オン）がセットされる。なお、１パケット分の受信データ（遊技制御データ）の全てにパリティエラー、フレーミングエラー、オーバーランエラーが無ければ、ＣＲＣ１６チェック回路による誤り検出符号データ（ＣＲＣ）のチェック処理が行われる。

【０９０９】

ステータスレジスタＲ内の「アクセスプロテクト」（ビット５）には、受信データバッファ７２１へのアクセス制限の情報が、ホスト（第３の遊技機ではサブＣＰＵ６１５）により設定（Ｗｒｉｔｅ）される。アクセス不可の場合には、「アクセスプロテクト」（ビット５）に「０」（オフ）が設定され、アクセス可の場合には、「アクセスプロテクト」（ビット５）に「１」（オン）が設定される。なお、受信データバッファ７２１へのアクセス可／不可をホスト（サブＣＰＵ６１５）が確認（Ｒｅａｄ）する場合には、ステータスレジスタＲ内の「アクセスプロテクト」（ビット５）の情報が、ホスト（第３の遊技機ではサブＣＰＵ６１５）により読み出される。

【０９１０】

また、ステータスレジスタＲ内の「アクティブ」（ビット６）には、受信データバッファ７２１への受信の有効（受信解除）／無効（受信禁止）の情報が、ホスト（第３の遊技機ではサブＣＰＵ６１５）により設定（Ｗｒｉｔｅ）される。受信禁止の場合には、「アクティブ」（ビット６）に「０」（オフ）が設定され、受信解除の場合には、「アクティブ」（ビット６）に「１」（オン）が設定される。なお、受信データバッファ７２１への送信の有効／無効をホスト（サブＣＰＵ６１５）が確認（Ｒｅａｄ）する場合には、ステータスレジスタＲ内の「アクティブ」（ビット６）の情報が、ホスト（第３の遊技機ではサブＣＰＵ６１５）により読み出される。

【０９１１】

なお、ホスト（第３の遊技機ではサブＣＰＵ６１５）がステータスレジスタＲ内の「アクティブ」（ビット６）に「０」（オフ）を設定すると、「Ｏ＿ＲＸ」端子でホストからの伝送データを受信しても、当該受信データは受信シフトレジスタ７２０にセットされない、又は、当該受信データが受信シフトレジスタ７２０にセットされても、当該受信データが受信データバッファ７２１に書き込まれることはない。さらに、この場合には、オプションチェック回路も作動しない。

【０９１２】

また、第３の遊技機では、図１２８には示さないが、非同期シリアル通信回路７０２内に、１バイトの送信データの数をカウントするための送信データカウンタと、１バイトの受信データの数をカウントするための受信データカウンタとが設けられている。

【０９１３】

送信データカウンタは、送信データバッファ７１８に１バイトのデータが書き込まれる度に１加算され、１バイトのデータが送信（送信シフトレジスタ７１９にデータをセット、又は、送信シフトレジスタ７１９からデータを送信）される度に１減算される。ホストとなるメインＣＰＵは、送信データカウンタの値を参照して送信データバッファ７１８の使用状況を把握し、送信データバッファ７１８のオーバーフロー発生の有無を判断することができる。なお、送信データバッファ７１８から読み出された送信データは、読み出された（送信シフトレジスタ７１９にセットされた）時点で、送信データバッファ７１８から消去される。

【０９１４】

受信データカウンタは、１バイト単位でデータを受信（受信シフトレジスタ７２０にデータをセット、又は、受信シフトレジスタ７２０でデータを受信）し、当該１バイトのデータを受信データバッファ７２１に書き込む度に１加算され、データリードレジスタ７１３を介して受信データバッファ７２１から１バイト単位でデータを読み出す度に１減算される。ホストとなるサブＣＰＵ６１５は、受信データカウンタを参照して受信データバッ

ファ７２１に受信データが有るか否かを把握して、受信データの有無を判断することができる。なお、受信データバッファ７２１から読み出された受信データは、読み出された時点で、受信データバッファ７２１から消去される。

【０９１５】

送信データカウンタは、ステータスレジスタＴ（図１２９Ａ）のビット１（Ｂ１）～ビット３（Ｂ３）に「１」（オン）、又は、「０」（オフ）をセットするためにも使用され、受信データカウンタは、ステータスレジスタＲ（図１２９Ｂ）のビット１（Ｂ１），ビット２（Ｂ２）に「１」（オン）、又は、「０」（オフ）をセットするためにも使用される。

【０９１６】

（ボーレート生成回路）

ボーレート生成回路７１５は、ＨＢ－ＬＳＩ７００に供給されるクロック信号（ＣＬＫ）を分周し、分周したクロック信号から送信用及び受信用のボーレートを生成する。また、ボーレート生成回路７１５には、生成された送信用ボーレートがセット（格納）されるボーレート設定レジスタＴ、及び、生成された受信用ボーレートがセットされるボーレート設定レジスタＲが設けられている。そして、ボーレート設定レジスタＴにセットされた送信用ボーレートは、送信シフトレジスタ７１９に供給され、ボーレート設定レジスタＲにセットされた受信用ボーレートは、受信シフトレジスタ７２０に供給される。

【０９１７】

（オプション付与／チェック回路）

オプション付与／チェック回路７１６は、オプション付与回路及びオプションチェック回路を有する。

【０９１８】

オプション付与回路は、非同期シリアル通信回路７０２から送信する１パケットの遊技制御データ群に対して、スタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）を付与する。また、オプション付与回路は、遊技制御データに応じてＤＬＥ制御（変換）を施して変換後の遊技制御データを生成するとともに、変換後の遊技制御データに対してＤＬＥデータ（７ＤＨ）を付与する。さらに、オプション付与回路は、送信する１パケットの遊技制御データ群に対して、後述のＣＲＣ１６生成回路が生成した誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を付与する。

【０９１９】

オプションチェック回路は、非同期シリアル通信回路７０２で受信したデータからスタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）をチェック（判別）する処理を行う。また、オプションチェック回路は、非同期シリアル通信回路７０２で受信した遊技制御データがＤＬＥデータ（７ＤＨ）であるか否かのチェック処理を行い、そのチェック処理でＤＬＥデータ（７ＤＨ）を検出した場合には、ＤＬＥデータの次に受信した遊技制御データ（ＤＬＥ制御（変換）された遊技制御データ）を元の遊技制御データに復元する。さらに、オプションチェック回路は、非同期シリアル通信回路７０２で受信したデータから誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を検出した場合には、後述のＣＲＣ１６チェック回路に対して誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）の照合（誤り判定）処理をリクエストする。

【０９２０】

（ＣＲＣ１６生成／チェック回路）

ＣＲＣ１６生成／チェック回路７１７は、ＣＲＣ１６生成回路及びＣＲＣ１６チェック回路を有する。

【０９２１】

ＣＲＣ１６生成回路は、送信する１パケットの遊技制御データ群（送信データバッファ７１８に書き込まれた遊技制御データ群）を用いて、２バイトの誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６：誤り検出用データ）を生成（算出）する。第３の遊技機では、後述するように、遊技制御データ群にＤＬＥ制御の対象となる遊技制御データが含まれる場合、送信データバッファ７１８には、ＤＬＥ制御（変換）前の遊技制御データは書き込まれるが、ＤＬ

Ｅ制御（変換）後の遊技制御データは書き込まれない。それゆえ、第３の遊技機では、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）は、遊技制御データ群にＤＬＥ制御の対象となる遊技制御データが含まれる場合であってもＤＬＥ制御（変換）される前の遊技制御データ群を用いて生成される。

【０９２２】

なお、本発明はこれに限定されず、遊技制御データ群にＤＬＥ制御の対象となる遊技制御データが含まれる場合に非同期シリアル通信回路７０２から実際に送信される１パケットの遊技制御データ群（ＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データ及びＤＬＥデータ（７ＤＨ）を含む遊技制御データ群：後述の図１４０Ｂ参照）を用いて誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を生成してもよい。また、送信する１パケットの遊技制御データ群だけでなく、スタートデータ（ＳＴＸ）及びエンドデータ（ＥＴＸ）を含めて誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を生成してもよい。

【０９２３】

ＣＲＣ１６チェック回路は、受信した１パケットの遊技制御データ群（受信データバッファ７２１に書き込まれた遊技制御データ）を用いて２バイトの誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を生成し、当該生成した誤り検出符号データを、受信した２バイトの誤り検出符号データと照合し、照合結果から受信異常の有無をセットする。ＣＲＣ１６チェック回路は、受信異常（ＣＲＣエラー）を検出した場合にはステータスレジスタＲ内の「受信エラー」（ビット４）に「１」をセットする。また、ＣＲＣ１６チェック回路は、受信異常を検出しなかった場合であっても、既に、ステータスレジスタＲ内の「受信エラー」（ビット４）に「１」がセットされていれば、ビット４の「１」を保持する。

【０９２４】

なお、第３の遊技機では、データ通信（転送）に伴い発生する異常のチェック方式としてＣＲＣ（巡回冗長検査）を用いる例を説明するが、本発明はこれに限定されず、遊技制御データ群の通信異常を検出可能なチェック方式であれば任意の方式を採用可能である。例えば、通信異常のチェック方式として、例えば、サム値を用いてもよいし、ＣＲＣとサム値とを併用する方式を用いてもよい。

【０９２５】

（送信データバッファ、送信シフトレジスタ、受信シフトレジスタ、受信データバッファ）

送信データバッファ７１８は、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）により第１データセットレジスタ７１１及び第２データセットレジスタ７１２を介して書き込まれた遊技制御データを格納する。第３の遊技機では、送信データバッファ７１８の容量は２５６バイトとする。なお、上述した送信データカウンタの値は、送信データバッファ７１８に１バイトの遊技制御データが書き込まれる度に１加算される。

【０９２６】

なお、送信データバッファ７１８には、送信する１パケットの遊技制御データ群に付与されるスタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）は格納されない。また、第３の遊技機では、送信データバッファ７１８には、ＤＬＥ制御（変換）前の遊技制御データは格納されるが、ＤＬＥデータ及びＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データは格納されない。送信データバッファ７１８に格納されたＤＬＥ制御対象の遊技制御データは、当該遊技制御データの送信時にオプション付与回路によりＤＬＥ制御が施され、生成されたＤＬＥデータ及びＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データは、送信シフトレジスタ７１９に直接セットされる。また、スタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）も同様に送信データバッファ７１８には格納されず、オプション付与回路により送信シフトレジスタ７１９にセットされる。

【０９２７】

送信シフトレジスタ７１９は、１バイト長のシフトレジスタで構成される。送信シフトレジスタ７１９には、非同期シリアル通信回路７０２により外部に送信するデータがセットされる。そして、送信シフトレジスタ７１９にセットされたデータは、非同期シリアル

通信回路７０２が接続されたＨＢ－ＬＳＩ７００の「Ｏ＿ＴＸ」端子（送信端子）を介して外部に送信される。

【０９２８】

受信シフトレジスタ７２０は、１バイト長のシフトレジスタで構成される。受信シフトレジスタ７２０には、非同期シリアル通信回路７０２が接続されたＨＢ－ＬＳＩ７００の「Ｏ＿ＲＸ」端子（受信端子）を介して受信したデータがセットされる。

【０９２９】

受信データバッファ７２１は、受信シフトレジスタ７２０により書き込まれた遊技制御データを格納する。第３の遊技機では、受信データバッファ７２１の容量は２５６バイトとする。

【０９３０】

なお、受信データバッファ７２１には、受信する１パケットの遊技制御データ群に付与されたスタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）は格納されない。また、第３の遊技機では、受信データバッファ７２１には、受信したＤＬＥデータ及びＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データは格納されない。受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データがＤＬＥデータである場合には、当該ＤＬＥデータの次の受信データ（遊技制御データ）をＤＬＥ制御（変換）前の遊技制御データに復元し、当該復元された遊技制御データが受信データバッファ７２１に格納される。

【０９３１】

なお、第３の遊技機では、受信データバッファ７２１へ書き込まれる１パケットのデータサイズを格納（カウント）する受信パケットデータカウンタ（不図示）が、受信データバッファ７２１に書き込まれたパケット数分、設けられる。例えば、受信データバッファ７２１に３パケット分の遊技制御データが書き込まれた場合には、３つの受信パケットデータカウンタが設けられる。そして、受信パケットデータカウンタでは、スタートデータ（ＳＴＸ）を受信したタイミングを契機としてカウントが開始（受信パケットデータカウンタに「０」がセット）され、受信シフトレジスタ７２０にエンドデータ（ＥＴＸ）がセットされた時点で、遊技制御データが書き込まれた回数（バイト数）が受信データバッファ７２１にセットされる。なお、上述の送信データカウンタ、受信データカウンタ、複数の送信パケットデータカウンタ及び複数の受信パケットデータカウンタは、ＨＢ－ＬＳＩ７００内のＲＡＭ（不図示）、又は、非同期シリアル通信回路７０２のＲＡＭ（不図示）に設けられている。

【０９３２】

（非同期シリアル通信回路での送信動作）

ここで、非同期シリアル通信回路７０２で行われるデータの送信動作について説明する。第３の遊技機では、メインＣＰＵ（マイクロプロセッサ６１０）に内蔵の非同期シリアル通信回路（ＳＣＵ）を使用せずに、主制御部６００に内蔵のＨＢ－ＬＳＩ７００（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）を用いて、主制御部６００から副制御部６２０に遊技制御データ（コマンドデータ）を送信する。

【０９３３】

非同期シリアル通信回路７０２からデータを外部に送信する場合、送信データバッファ７１８にセットされた遊技制御データ群（１パケット分の遊技制御データ）に対して、オプション付与回路によりスタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を付与すると共に、必要に応じて遊技制御データ群の一部の遊技制御データに対してＤＬＥ制御を行う。そして、その後、送信データを順次、送信シフトレジスタ７１９にセットして、外部（第３の遊技機では副制御部６２０）にデータが送信される。

【０９３４】

具体的には、まず、送信開始時に、送信データバッファ７１８に格納された最初の遊技制御データを送信する前に、オプション付与回路が、スタートデータ（ＳＴＸ）を送信シフトレジスタ７１９にセットして送信する。次いで、オプション付与回路が、ＣＲＣ１６

生成回路が生成した誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を送信シフトレジスタ７１９にセットして送信する。

【０９３５】

次いで、送信データバッファ７１８に格納された最初の遊技制御データから順次（送信順序に従って）、遊技制御データを送信シフトレジスタ７１９にセットして送信する。この際、送信データバッファ７１８の遊技制御データが、ＤＬＥデータ（７ＤＨ）、スタートデータ（７ＥＨ）及びエンドデータ（７ＦＨ）のいずれかである場合には、オプション付与回路は、当該遊技制御データに対してＤＬＥ制御（変換）を行い、ＤＬＥデータを送信シフトレジスタ７１９にセットして送信し、その後、ＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データを送信シフトレジスタ７１９にセットして送信する。

【０９３６】

そして、送信データバッファ７１８に最後の遊技制御データが格納され（対応する送信パケットデータカウンタの値が「１」から「０」になり）、当該最後の遊技制御データが送信シフトレジスタ７１９にセットされて送信された後、オプション付与回路が、エンドデータ（ＥＴＸ）を送信シフトレジスタ７１９にセットして送信する。

【０９３７】

また、送信データバッファ７１８に１パケット以上の遊技制御データ群が格納されていれる場合には、８ｍｓ間隔で、上述した送信動作で、送信データバッファ７１８に格納された順に１パケット単位で遊技制御データ群（コマンドデータ）が送信される。

【０９３８】

（非同期シリアル通信回路での受信動作）

次に、非同期シリアル通信回路７０２で行われるデータの受信動作について説明する。非同期シリアル通信回路７０２でデータを受信する場合、受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データに対してデータ種別のチェック処理（判別処理）が行われる。このチェック処理で、受信データが遊技制御データであれば、当該遊技制御データが受信データバッファ７２１に書き込まれる（受信データカウンタ及び受信パケットデータカウンタの値が１加算される）が、受信データがスタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）及び誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）である場合には、これらのデータは受信データバッファ７２１に書き込まれない。また、この際、受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データがＤＬＥ制御された遊技制御データであれば、復元された遊技制御データが受信データバッファ７２１に書き込まれる。

【０９３９】

具体的には、まず、受信開始時に、最初に受信シフトレジスタ７２０（１バイト受信）にセットされた受信データに対して、オプションチェック回路が、スタートデータ（ＳＴＸ）であるか否かを確認し、スタートデータ（ＳＴＸ）であれば、その次に受信シフトレジスタ７２０にセットされた２バイト分の受信データをＣＲＣ１６チェック回路が誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）として取得する。

【０９４０】

次いで、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）の受信時以降に受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データが、順次、遊技制御データとして受信データバッファ７２１に書き込まれる。この際、受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データがＤＬＥデータ（７ＤＨ）である場合には、オプションチェック回路が、その次に受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データに対してＤＬＥの復元処理を行い、復元された遊技制御データを受信データバッファ７２１に書き込む。

【０９４１】

そして、オプションチェック回路が、受信シフトレジスタ７２０にセットされた受信データがエンドデータ（ＥＴＸ）であることを検出すると、ＣＲＣ１６チェック回路は、受信データバッファ７２１に格納された遊技制御データ群からＣＲＣ１６生成回路を使用して誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）を生成し、当該生成した誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）と、受信シフトレジスタ７２０を介して取得した誤り検出符号データ（ＣＲＣ１

６）とを照合する。

【０９４２】

次いで、生成した誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）と、受信した誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）との照合結果が正常であれば、スタートデータ（ＳＴＸ）の受信を開始契機としてカウントされた受信データバッファ７２１への遊技制御データの書き込み回数（バイト数）を１パケットのサイズとし、当該サイズを対応する受信パケットデータカウンタにセットする。一方、照合結果が正常でなければ、受信データバッファ７２１に書き込まれた遊技制御データを破棄し、ステータスレジスタＲ（図１２９Ｂ参照）のビット４（「受信エラー」）に「１」（オン）をセットする。

【０９４３】

［１１－３－２．乱数発生回路の内部構成］

次に、ＨＢ－ＬＳＩ７００に設けられた乱数発生回路７０８の内部構成について説明する。図１３０は、乱数発生回路７０８の内部構成を示すブロック図である。

【０９４４】

乱数発生回路７０８は、図１３０に示すように、４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１、第２乱数発生回路７３２、第３乱数発生回路７３３、第４乱数発生回路７３４）と、乱数回路選択回路７３５と、乱数レジスタ７３６と、乱数ラッチレジスタ７３７と、乱数監視回路７３８（乱数監視部）とを有する。

【０９４５】

第１乱数発生回路７３１、第２乱数発生回路７３２、第３乱数発生回路７３３及び第４乱数発生回路７３４はいずれも、１６ビットの乱数値を発生させる回路である。各乱数発生回路は、ＨＢ－ＬＳＩ７００に外部から供給されるクロック信号（ＣＬＫ）により動作し、当該クロック信号の周期で乱数値を発生させる。なお、ここでは、１つのＨＢ－ＬＳＩ７００（乱数発生回路７０８）内に４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１～第４乱数発生回路７３４）を設ける例を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、ＨＢ－ＬＳＩ７００の実装スペース等に応じて、１つのＨＢ－ＬＳＩ７００（乱数発生回路７０８）内に、２個、８個、１６個等の偶数個の１６ビット乱数発生回路を設けてもよい。

【０９４６】

乱数回路選択回路７３５は、４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１～第４乱数発生回路７３４）から１つの１６ビット乱数発生回路を選択する回路である。また、乱数回路選択回路７３５は、４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１～第４乱数発生回路７３４）及び乱数レジスタ７３６に接続され、選択した１６ビット乱数発生回路で発生した１６ビットの乱数値を乱数レジスタ７３６にセットする。

【０９４７】

乱数回路選択回路７３５は、ＨＢ－ＬＳＩ７００に外部から供給されるクロック信号（ＣＬＫ）により動作し、当該クロック信号の周期で、４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１～第４乱数発生回路７３４）の選択切り替え動作を行う。なお、図１３０には示さないが、乱数回路選択回路７３５内には、選択切り替え動作で参照される選択カウンタが設けられ、選択カウンタの値は、外部から供給されるクロック信号（ＣＬＫ）により、０～６５５３５の範囲内で更新される。そして、乱数回路選択回路７３５は、クロック信号により更新される選択カウンタの値に基づいて、４つの１６ビット乱数発生回路から１つの１６ビット乱数発生回路を選択する。

【０９４８】

乱数レジスタ７３６は、１６ビット長のレジスタであり、乱数回路選択回路７３５により選択された１つの１６ビット乱数発生回路で発生した１６ビットの乱数値を格納する。

【０９４９】

乱数ラッチレジスタ７３７は、乱数レジスタ７３６の値をラッチする。乱数のラッチは、乱数ラッチレジスタ７３７に割り当てられたメインＲＡＭ（後述の図１３１参照）内のアドレスの領域に乱数値を書き込むことにより、又は、乱数レジスタ７３６に割り当てら

れたメインＲＡＭ内のアドレスを読み込むことにより、乱数レジスタ７３６の値がラッチされ、乱数レジスタ７３６から乱数値が取得される。また、乱数ラッチレジスタ７３７に割り当てられたメインＲＡＭ内のアドレスの領域に乱数値を書き込むことによりラッチが解除される。なお、第３の遊技機では、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の乱数発生回路７０８でラッチされた乱数値（乱数レジスタ７３６の値）がメインＣＰＵで取得（図２３のＳ４等で取得）され、この乱数値は、内部当籤役の抽籤（図２６のＳ６４等）で使用される。

【０９５０】

乱数監視回路７３８は、乱数発生回路７０８の動作状態を監視する。具体的には、乱数監視回路７３８は、４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１～第４乱数発生回路７３４）及び乱数回路選択回路７３５に接続され、４つの１６ビット乱数発生回路の発生状態、４つの１６ビット乱数発生回路に供給されるクロック信号（ＣＬＫ）の状態、乱数回路選択回路７３５の選択状態、及び、乱数回路選択回路７３５に供給されるクロック信号の状態（周波数）を監視する。

【０９５１】

乱数監視回路７３８には、乱数ステータスレジスタが設けられ、乱数ステータスレジスタの各ビットには、各監視情報がステータスとして格納される。なお、第３の遊技機では、メインＣＰＵは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内の乱数ステータスレジスタに格納された情報を、乱数ステータスレジスタに対して割り当てたメインＲＡＭのアドレスから読み込むことができ、これにより、乱数発生回路７０８の動作状態を把握することができる。

【０９５２】

乱数監視回路７３８は、４つの１６ビット乱数発生回路（第１乱数発生回路７３１～第４乱数発生回路７３４）及び乱数回路選択回路７３５に供給するクロック信号（ＣＬＫ）を発生させるクロック発生回路（不図示）とは別のクロック発生回路で発生させたクロック信号により動作する。

【０９５３】

これは、乱数監視回路７３８のクロック信号の供給元が、４つの１６ビット乱数発生回路及び乱数回路選択回路７３５のクロック信号の供給元と同じである場合には、４つの１６ビット乱数発生回路及び乱数回路選択回路７３５でクロック異常が発生してクロック発生回路が停止すると、乱数監視回路７３８の動作も停止することになるので、このような不具合を生じさせないようにするためである。それゆえ、乱数監視回路７３８に供給するクロック信号の周期（周波数）は、４つの１６ビット乱数発生回路及び乱数回路選択回路７３５に供給するクロック信号の周期（周波数）より長く（低く）してもよい。例えば、４つの１６ビット乱数発生回路及び乱数回路選択回路７３５に供給するクロック信号の周波数を約９ＭＨｚとした場合には、乱数監視回路７３８に供給するクロック信号の周波数を約３ＭＨｚとすることができる。また、クロック発生回路は乱数発生回路７０８内に設けてもよいし、外部からクロック信号を供給する構成にしてもよい。

【０９５４】

なお、乱数発生回路７０８で発生する異常の種別としては、次のようなものが挙げられる。

（１）１６ビット乱数発生回路から発生する乱数値が一定時間以上の間、更新されない場合（回路異常）

（２）常時、クロック信号（ＣＬＫ）をカウントし、一定時間以上カウントを更新できない場合（クロック周波数の異常）

（３）常時、クロック信号（ＣＬＫ）をカウントし、クロック信号のカウントの更新が、一定の閾値（特定周期）以上の長い時間を要して更新される場合（クロック信号周波数の低下）

【０９５５】

乱数発生回路７０８において上記異常が発生したときには、乱数ステータスレジスタ内の異常ビット及び異常履歴ビットがオン状態（「１」）にセットされる。また、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）は、「回路異常」又は「クロック周波数の異常」が発生

した場合、重篤なエラーに対応する処理（払出表示ランプでエラー情報「８８」又は「ｒｒ」を表示）を行い、全ての遊技動作を停止し、電源がオフするまで待機する。一方、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）は、「クロック信号周波数の低下」が発生した場合、クロック信号周波数が正常に戻るまで待機し、周波数が正常に戻れば、遊技動作を再開する。なお、乱数監視回路７３８は、「クロック信号周波数の低下」が発生した場合において、周波数が正常に戻れば、乱数ステータスレジスタ内の異常ビットはオフ状態（「０」）に戻るが、異常履歴ビットのオン状態は、電断まで保持される。具体的には、ホスト（第３の遊技機ではメインＣＰＵ）は、一定周期（例えば、メインＣＰＵで行われる定期割込処理の周期（１．１１７２ｍｓ））、又は、単位遊技の開始時点或いは終了時点で、乱数ステータスレジスタの各ビットの情報を参照し、上述した乱数発生回路７０８の異常発生時の処理を行う。なお、本発明はこれに限定されず、例えば、乱数発生回路７０８が正常な状態に戻るまで、マイクロプロセッサ６１０に内蔵された乱数発生回路（不図示）から内部当籤役の抽籤処理で使用する乱数値を取得するようにしてもよい。

【０９５６】

［１１－４．主制御基板の構成］

次に、主制御基板６０１の内部構成について説明する。図１３１は、主制御基板６０１の内部構成、並びに、主制御基板６０１と外部の基板及び周辺装置との接続関係を示す図である。

【０９５７】

主制御基板６０１は、図１３１に示すように、マイクロプロセッサ６１０と、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１と、役比モニタ装置５４（４桁の７セグＬＥＤ）と、試射試験回路６０５と、これらの各部を互い接続するバス６０６とを有する。

【０９５８】

また、主制御基板６０１には、外部の基板に対して光ファイバーケーブルを用いて接続可能にする光通信出力用コネクタＡ、光通信入力用コネクタＢ及び光通信出力用コネクタＣが設けられる。なお、光通信出力用コネクタＡ及び光通信出力用コネクタＣは、電気信号を光信号に変換して出力する電光変換コネクタであり、光通信入力用コネクタＢは、光信号を電気信号に変換して出力する光電変換コネクタである。

【０９５９】

マイクロプロセッサ６１０（遊技制御手段）は、従来の遊技機で使用されているセキュリティ機能付きマイクロプロセッサである。それゆえ、ここでは、マイクロプロセッサ６１０の内部構成については詳述しないが、マイクロプロセッサ６１０の内部には、メインＣＰＵ（演算処理部）、メインＲＯＭ（第１記憶部）、メインＲＡＭ（第２記憶部）、外部バスＩ／Ｆ、クロック回路、リセットコントローラ、演算回路、乱数回路、パラレルポート、割込みコントローラ、タイマ回路、複数の非同期シリアル通信回路、及び、これらの各部を互いに接続する信号バス等が設けられている。

【０９６０】

試射試験回路６０５は、パチスロ機の検定試験（試射試験）に使用される回路である。なお、試射試験回路６０５の電子部品は、申請用（検定試験用）の主制御基板６０１には実装されるが、リリース用（製品版）の主制御基板６０１には、実装されない。しかしながら、申請用及びリリース用の主制御基板６０１は互いに同じ基板が用いられるので、リリース用（製品版）の主制御基板６０１には、試射試験回路６０５の電子部品の実装パターンは残る。

【０９６１】

なお、役比モニタ装置５４は、４桁の７セグＬＥＤで構成され、主制御基板６０１に実装されている。役比モニタ装置５４の構成は、図３で説明したものと同じ構成であり、役比モニタ装置５４で表示される内容も図３４の＜蓄積データ例＞で説明したものと同じ内容であるので、ここでは、これらの説明を省略する。また、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の構成は、図１２７で説明したＨＢ－ＬＳＩ７００のそれと同じであるので、ここでは、その構成の説明を省略する。

【０９６２】
　次に、主制御基板６０１に実装される構成部間、及び、各構成部と外部の基板及び周辺装置との接続関係について説明する。
【０９６３】
（マイクロプロセッサの接続態様）
　マイクロプロセッサ６１０と第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１との間では、両者が内蔵する外部バスＩ／Ｆ間がアドレスバス及びデータバスを含むバス６０６により接続され、双方向にデータの入出力が行われる。役比モニタ装置５４及び試射試験回路６０５は、バス６０６を介して、マイクロプロセッサ６１０に接続され、マイクロプロセッサ６１０は、役比モニタ装置５４及び試射試験回路６０５にデータを出力可能である。また、試射試験回路６０５は、制御信号線を介して、パチスロ機の検定試験（試射試験）に用いられる試験機用第１インターフェースボード３０１（中継基板）に接続され、試射試験回路６０５と試験機用第１インターフェースボード３０１との間では互いにデータの出力が可能である。
【０９６４】
　マイクロプロセッサ６１０に内蔵の所定の非同期シリアル通信回路（不図示）に接続されたマイクロプロセッサ６１０の「ＳＣＵ（Serial Communication Unit）２＿Ｔ」端子（送信用端子）は、試験内容に応じて、試験機用第２インターフェースボード３０２、又は、試験機用第３インターフェースボード３０３に制御信号線を介して接続される。そして、マイクロプロセッサ６１０と、試験機用第２インターフェースボード３０２、又は、試験機用第３インターフェースボード３０３との間では、非同期シリアル通信により、マイクロプロセッサ６１０（所定の非同期シリアル通信回路）から試験機用第２インターフェースボード３０２、又は、試験機用第３インターフェースボード３０３に、一方向にデータが送信される。
【０９６５】
　また、第３の遊技機がメダルレス遊技機である場合には、マイクロプロセッサ６１０に内蔵の特定の非同期シリアル通信回路（不図示）に接続されたマイクロプロセッサ６１０の「ＳＣＵ０＿Ｔ」端子（送信用端子）及び「ＳＣＵ０＿Ｒ」端子（受信用端子）が、制御信号線を介して、メダル数制御基板６５０に接続される。そして、マイクロプロセッサ６１０（特定の非同期シリアル通信回路）と、メダル数制御基板６５０との間では、非同期シリアル通信により、双方向にデータの送受信が行われる。なお、主制御基板６０１とメダル数制御基板６５０とを近接して配置する場合や、両基板をＢｔｏＢ（Board to Board）コネクタで接続する場合には、両基板間において、両基板に内蔵の外部Ｉ／Ｆ、及び、バス（アドレスバス、データバスを含む）を介して、メモリマップドＩＯ方式によりデータの入出力を行うことができる。
【０９６６】
（第１ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＯ０」～「ＰＯ６」端子）
　第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＯ０」～「ＰＯ６」端子（出力端子）は、制御信号線を介して、外部集中端子板５５に接続される。なお、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１と外部集中端子板５５との間は、実際には、７本の制御信号線で並列に接続されているが、図１３１では説明を簡略化して、７本の制御信号線を１本の太線矢印で示す。
【０９６７】
　第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５と外部集中端子板５５との間では、ＰＩＯ回路７０５から外部集中端子板５５に、一方向にデータが出力される。なお、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＯ０」～「ＰＯ６」端子のそれぞれから出力される各信号は、次の通りである。
【０９６８】
　「ＰＯ０」端子から出力される信号は、メダル投入信号であり、ベット操作（ＭＡＸベットボタン６ａに対する操作、１ベットボタン６ｂに対する操作及びメダル投入操作）に応じて一定時間オン状態になる。なお、ベット操作が１ベットボタン６ｂに対する操作又

はメダル１枚の投入操作であれば、その操作毎に、一定時間オン状態となるパルス信号が「ＰＯ０」端子から出力される。一方、ベット操作がＭＡＸベットボタン６ａに対する操作である場合には、当該操作により新規にベットされる遊技価値数分のパルス信号が「ＰＯ０」端子から出力される。例えば、ベット数「０」の状態でＭＡＸベットボタン６ａの操作により遊技価値数「３」が新規にベットされた（賭けられた）場合には、３つのパルス信号が所定間隔で「ＰＯ０」端子から出力され、例えば、ベット数「１」の状態でＭＡＸベットボタン６ａの操作により遊技価値数「２」が新規にベットされた場合には、２つのパルス信号が所定間隔で「ＰＯ０」端子から出力され、また、例えば、ベット数「２」の状態でＭＡＸベットボタン６ａの操作により遊技価値数「１」が新規にベットされた場合には、１つのパルス信号が「ＰＯ０」端子から出力される。

【０９６９】

「ＰＯ１」端子から出力される信号は、メダル払出信号であり、クレジットアップ動作（クレジット数の加算動作）及びメダル払出動作に応じて出力される信号である。具体的には、クレジットアップ動作（クレジット数の加算動作）及びメダル払出動作が行われると、一定時間オン状態になるパルス信号が、払出数（クレジットアップ数）の回数分、「ＰＯ１」端子から出力される。

【０９７０】

「ＰＯ２」端子から出力される信号は、外部信号１（ＲＢ、ＢＢ及びＲＴのいずれかの遊技状態を示す信号）であり、遊技機の遊技（出玉）仕様に応じて、信号が変化する。「ＰＯ３」端子から出力される信号は、外部信号２（ＲＢ、ＢＢ及びＲＴのいずれかの遊技状態を示す信号）であり、遊技機の遊技（出玉）仕様に応じて、信号が変化する。「ＰＯ４」端子から出力される信号は、外部信号３（ＲＢ、ＢＢ及びＲＴのいずれかの遊技状態を示す信号）であり、遊技機の遊技（出玉）仕様に応じて、信号が変化する。

【０９７１】

なお、「ＰＯ２」端子、「ＰＯ３」端子及び「ＰＯ４」端子からそれぞれ出力される外部信号１、外部信号２及び外部信号３が示す遊技状態の種別は互いに異なる。すなわち、「ＰＯ２」端子、「ＰＯ３」端子及び「ＰＯ４」端子のうち、１つの所定の出力端子をＲＢの遊技状態を示す信号の出力端子に設定すると、残りの２つの出力端子のうち、一方の出力端子はＢＢの遊技状態を示す信号の出力端子に設定され、他方の出力端子はＲＴの遊技状態を示す信号の出力端子に設定されることがある。また、遊技機の遊技（出玉）仕様に応じて、「ＰＯ２」端子、「ＰＯ３」端子及び「ＰＯ４」端子のいずれか１つの出力端子又はいずれか２つの出力端子が遊技状態を示す信号の出力端子に設定されることもある。

【０９７２】

「ＰＯ５」端子から出力される信号は、外部信号４（セキュリティ信号又はドアオープン信号）である。「ＰＯ５」端子がセキュリティ信号の出力端子であるときには、主制御部６００のメインＣＰＵがエラーを検出した場合に外部信号４がオフからオンに変化し、「ＰＯ５」端子がドアオープン信号の出力端子であるときには、ドア開閉監視スイッチ５６の状態に応じて外部信号４がオン（開）又はオフ（閉）になる。「ＰＯ６」端子から出力される信号は、外部信号５（セキュリティ信号又はドアオープン信号）である。「ＰＯ６」端子がセキュリティ信号の出力端子であるときには、主制御部６００のメインＣＰＵがエラーを検出した場合に外部信号５がオフからオンに変化し、「ＰＯ６」端子がドアオープン信号の出力端子であるときには、ドア開閉監視スイッチ５６の状態に応じて外部信号５がオン（開）又はオフ（閉）になる。

【０９７３】

なお、「ＰＯ５」端子及び「ＰＯ６」端子からそれぞれ出力される外部信号４及び外部信号５が示す信号の種別は互いに異なる。すなわち、「ＰＯ５」端子及び「ＰＯ６」端子のうち、一方の出力端子はセキュリティ信号の出力端子に設定され、他方の出力端子はドアオープン信号の出力端子に設定される。また、ドアオープン信号がセキュリティ信号に含まれる仕様では、「ＰＯ５」端子及び「ＰＯ６」端子の一方が使用され、他方が未使用になる。そして、この構成では、主制御部６００のメインＣＰＵがエラーを検出した場合

及びドア開閉監視スイッチ５６のドア開（オン）状態を検出した場合に、「ＰＯ５」端子及び「ＰＯ６」端子の一方から出力される外部信号がオン状態になる。

【０９７４】

（第１ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＩ０」～「ＰＩ２」端子）

第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＩ０」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、ホッパー装置３２に設けられたカウントセンサ（不図示）に接続される。なお、カウントセンサは、ホッパー装置３２から排出されたメダルをカウントするためのセンサである。第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＩ１」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、ホッパー装置３２の傍に設けられたメダル補助収納庫３３のメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ（図３参照）に接続される。

【０９７５】

第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５とホッパー装置３２との間では、ホッパー装置３２からＰＩＯ回路７０５に、一方向にデータが出力される。具体的には、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＩ０」端子に、ホッパー装置３２内のカウントセンサでカウントされたカウント数のデータが入力され、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＩ１」端子に、メダル補助収納庫スイッチ３３Ｓで検出された信号が入力される。

【０９７６】

第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＩ２」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、設定用鍵型スイッチ５２に接続される。第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５と設定用鍵型スイッチ５２との間では、設定用鍵型スイッチ５２からＰＩＯ回路７０５に、一方向にデータが出力される。具体的には、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＩ２」端子に、設定用鍵型スイッチ５２の状態（オン又はオフ）を示す信号が入力される。

【０９７７】

なお、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＰＯ０」端子～「ＰＯ６」端子及び「ＰＩ０」端子～「ＰＩ２」端子を使用したデータのポート入出力は、メインＣＰＵにより、バス６０６（アドレスバス及びデータバス）を介してメモリマップドＩＯ方式で実行制御することができる。

【０９７８】

（第１ＨＢ－ＬＳＩの「Ｓ０」～「Ｓ２」端子）

第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「Ｓ０」端子（メイン・サブ切り替え端子）は、５Ｖ電源に接続され（オン設定され）、これにより、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１がメイン設定される。第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「Ｓ１」端子及び「Ｓ２」端子は、５Ｖ電源に接続され（オン設定され）、これにより、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１のアドレス設定（マスター設定）が行われる。なお、「Ｓ１」端子及び「Ｓ２」端子に対するマスター設定の接続態様は、設計者等により任意に決定することができ、他の接続態様（例えば、全て接地する態様等）でマスター設定を行ってもよい。

【０９７９】

（第１ＨＢ－ＬＳＩの「ＯＰ＿Ｏ」、「ＯＰ＿Ｉ」端子）

第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のシリアルバス通信回路７０１に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＯＰ＿Ｏ」端子（送信用端子）は、主制御基板６０１の光通信出力用コネクタＡに制御信号線を介して接続され、光通信出力用コネクタＡは、光ファイバーケーブルを介して回胴装置基板６０２の光通信入力用コネクタＤに接続される。すなわち、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の光通信出力用コネクタＡ及び光ファイバーケーブルを介して回胴装置基板６０２に接続される。そして、主制御基板６０１及び回胴装置基板６０２間では、主制御基板６０１内の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＯＰ＿Ｏ」端子から回胴装置基板６０２に、同期シリアル通信により、後述の伝送データ（後述の図１４４参照）が一方向に送信される。

【０９８０】
　第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のシリアルバス通信回路７０１に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＯＰ＿Ｉ」端子（受信用端子）は、主制御基板６０１の光通信入力用コネクタＢに制御信号線を介して接続され、光通信入力用コネクタＢは、光ファイバーケーブルを介してドア中継基板６０３の光通信出力用コネクタＧに接続される。すなわち、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の光通信入力用コネクタＢ及び光ファイバーケーブルを介してドア中継基板６０３に接続される。そして、主制御基板６０１及びドア中継基板６０３間では、ドア中継基板６０３から主制御基板６０１内の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「ＯＰ＿Ｉ」端子に、同期シリアル通信により、後述の伝送データ（後述の図１４４参照）が一方向に送信される。
【０９８１】
（第１ＨＢ－ＬＳＩの「Ｏ＿ＴＸ」端子）
　第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵の非同期シリアル通信回路７０２に接続された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「Ｏ＿ＴＸ」端子（送信用端子）は、主制御基板６０１の光通信出力用コネクタＣに制御信号線を介して接続され、光通信出力用コネクタＣは、光ファイバーケーブルを介してサブ中継基板６２１の光通信入力用コネクタＨに接続される。すなわち、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１に内蔵の非同期シリアル通信回路７０２は、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の光通信出力用コネクタＣ及び光ファイバーケーブルを介してサブ中継基板６２１に接続される。そして、主制御基板６０１及びサブ中継基板６２１間では、主制御基板６０１内の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１の「Ｏ＿ＴＸ」端子からサブ中継基板６２１に、非同期シリアル通信により、後述のコマンドデータ（後述の図１３７参照）が一方向に送信される。
【０９８２】
［１１－５．回胴装置基板の構成］
　次に、回胴装置基板６０２の内部構成について説明する。図１３２は、回胴装置基板６０２の内部構成、並びに、回胴装置基板６０２と外部の基板及び周辺装置との接続関係を示す図である。
【０９８３】
　回胴装置基板６０２は、図１３２に示すように、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２を有する。なお、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の構成は、図１２７で説明したＨＢ－ＬＳＩ７００のそれと同じであるので、ここでは、その構成の説明を省略する。
【０９８４】
　また、回胴装置基板６０２には、外部の基板に対して光ファイバーケーブルを用いて接続可能にする光通信入力用コネクタＤ及び光通信出力用コネクタＥが設けられる。なお、光通信入力用コネクタＤは、光信号を電気信号に変換して出力する光電変換コネクタであり、光通信出力用コネクタＥは、電気信号を光信号に変換して出力する電光変換コネクタである。
【０９８５】
　さらに、回胴装置基板６０２には、左リール３Ｌ駆動用のドライバＩＣ７４１、中リール３Ｃ駆動用のドライバＩＣ７４２及び右リール３Ｒ駆動用のドライバＩＣ７４３が設けられる。なお、本発明はこれに限定されず、各ドライバＩＣが対応するリールの回胴基板（不図示：回胴装置基板６０２の外部に設けられる）に設けられていてもよい。
【０９８６】
（第２ＨＢ－ＬＳＩの「ＯＰ＿Ｉ」、「ＯＰ＿Ｏ」端子）
　第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のシリアルバス通信回路７０１に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＯＰ＿Ｉ」端子（受信用端子）は、回胴装置基板６０２の光通信入力用コネクタＤに制御信号線を介して接続され、光通信入力用コネクタＤは、光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１の光通信出力用コネクタＡに接続される。すなわち、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、回胴装置基板６０２の光通信入力用コネクタＤ及び光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１に接続される。そして、回胴装置基板６０２及び主制御基板６０１間では、主制御基板６０１から回胴

装置基板６０２内の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＯＰ＿Ｉ」端子に、同期シリアル通信により、後述の伝送データ（後述の図１４４参照）が一方向に送信される。

【０９８７】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のシリアルバス通信回路７０１に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＯＰ＿Ｏ」端子（送信用端子）は、回胴装置基板６０２の光通信出力用コネクタＥに制御信号線を介して接続され、光通信出力用コネクタＥは、光ファイバーケーブルを介してドア中継基板６０３の光通信入力用コネクタＦに接続される。すなわち、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、回胴装置基板６０２の光通信出力用コネクタＥ及び光ファイバーケーブルを介してドア中継基板６０３に接続される。そして、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間では、回胴装置基板６０２内の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＯＰ＿Ｏ」端子からドア中継基板６０３に、同期シリアル通信により、後述の伝送データ（後述の図１４４参照）が一方向に送信される。

【０９８８】

（第２ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＯ０」～「ＰＯ６」端子）

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ０」端子（出力端子）は、制御信号線を介して、ホッパー装置３２（メダル補助収納庫３３を含む）に接続される。回胴装置基板６０２とホッパー装置３２との間では、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ０」端子からホッパー装置３２に、一方向にデータが出力される。

【０９８９】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２内のＰＩＯ回路７０５からホッパー装置３２に出力されるデータ（信号）は、ホッパー装置３２からメダルの払出しを行うために設けられたモータ（不図示）を駆動させるための駆動信号である。この駆動信号のオン／オフ制御は、主制御基板６０１内のメインＣＰＵにより行われる。具体的には、メインＣＰＵは、メダルを１枚払出す制御を行うと駆動信号をオン状態にし、ホッパー装置３２内のカウントセンサ（不図示）でメダルをカウントしたことを検知すると駆動信号をオフ状態にする。そして、メインＣＰＵは、この駆動信号のオン／オフ制御をメダルの払出数分繰り返す。なお、メインＣＰＵは、遊技価値の払出数分、この駆動信号のオン／オフ制御を繰り返すのではなく、最初のメダルを払出す制御を行う時に、この駆動信号をオン状態にし、最後のメダルを払出す制御を行う時にホッパー装置３２内のカウントセンサ（不図示）がメダルをカウントしたことを検知して駆動信号をオフ状態してもよい。

【０９９０】

また、図１３２では、ホッパー装置３２から主制御基板６０１に２本の制御信号線が接続されているが、一方の制御信号線は、ホッパー装置３２内のカウントセンサ（不図示）と主制御基板６０１内のＰＩＯ回路７０５とを接続する制御信号線であり、他方の制御信号線は、ホッパー装置３２の傍に配置されたメダル補助収納庫３３のメダル補助収納庫スイッチ３３Ｓ（図３参照）と主制御基板６０１内のＰＩＯ回路７０５とを接続する制御信号線である。

【０９９１】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ１」端子及び「ＰＯ２」（出力端子）は、制御信号線を介して、左リール３Ｌ駆動用のドライバＩＣ７４１に接続され、ドライバＩＣ７４１は、制御信号線を介して、左リール３Ｌ（第１回胴）に接続される。すなわち、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５は、ドライバＩＣ７４１を介して左リール３Ｌに接続される。

【０９９２】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５と左リール３Ｌ駆動用のドライバＩＣ７４１との間では、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ１」及び「ＰＯ２」端子からドライバＩＣ７４１に、一方向にデータが出力され、ドライバＩＣ７４１と左リール３Ｌとの間では、ドライバＩＣ７４１から左リール３Ｌに、一方向にデータが出力される。

【０９９３】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２のＰＩＯ回路７０５から「ＰＯ１」端子を介してドライバＩＣ７４１に出力されるデータ（信号）は、左リール３Ｌのステッピングモータ５１Ｌを駆動するためのＡ相の励磁信号であり、「ＰＯ２」端子を介してドライバＩＣ７４１に出力されるデータ（信号）は、左リール３Ｌのステッピングモータ５１Ｌを駆動するためのＢ相の励磁信号である。左リール３Ｌ駆動用のドライバＩＣ７４１は、入力されたＡ相の励磁信号からＡバー相（反転相）の励磁信号を生成し、Ａ相の励磁信号及びＡバー相の励磁信号を左リール３Ｌに出力する。また、左リール３Ｌ駆動用のドライバＩＣ７４１は、入力されたＢ相の励磁信号からＢバー相（反転相）の励磁信号を生成し、Ｂ相の励磁信号及びＢバー相の励磁信号を左リール３Ｌに出力する。なお、図１３２では説明の便宜上、ドライバＩＣ７４１と左リール３Ｌとの間では、２本の制御信号線（太線矢印）のみを記載しているが、実際には、Ａ相、Ａバー相、Ｂ相及びＢバー相の各励磁信号が並列で左リール３Ｌに入力されるので、ドライバＩＣ７４１と左リール３Ｌとの間では、４本の制御信号線が設けられている。

【０９９４】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ３」端子及び「ＰＯ４」（出力端子）は、制御信号線を介して、中リール３Ｃ駆動用のドライバＩＣ７４２に接続され、ドライバＩＣ７４２は、制御信号線を介して、中リール３Ｃ（第２回胴）に接続される。すなわち、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５は、ドライバＩＣ７４２を介して中リール３Ｃに接続される。

【０９９５】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５と中リール３Ｃ駆動用のドライバＩＣ７４２との間では、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ３」及び「ＰＯ４」端子からドライバＩＣ７４２に、一方向にデータが出力され、ドライバＩＣ７４２と中リール３Ｃとの間では、ドライバＩＣ７４２から中リール３Ｃに、一方向にデータが出力される。

【０９９６】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２のＰＩＯ回路７０５から「ＰＯ３」端子を介してドライバＩＣ７４２に出力されるデータ（信号）は、中リール３Ｃのステッピングモータ５１Ｃを駆動するためのＡ相の励磁信号であり、「ＰＯ４」端子を介してドライバＩＣ７４２に出力されるデータ（信号）は、中リール３Ｃのステッピングモータ５１Ｃを駆動するためのＢ相の励磁信号である。中リール３Ｃ駆動用のドライバＩＣ７４２は、入力されたＡ相の励磁信号からＡバー相（反転相）の励磁信号を生成し、Ａ相の励磁信号及びＡバー相の励磁信号を中リール３Ｃに出力する。また、中リール３Ｃ駆動用のドライバＩＣ７４２は、入力されたＢ相の励磁信号からＢバー相（反転相）の励磁信号を生成し、Ｂ相の励磁信号及びＢバー相の励磁信号を中リール３Ｃに出力する。なお、図１３２では説明の便宜上、ドライバＩＣ７４２と中リール３Ｃとの間では、２本の制御信号線（太線矢印）のみを記載しているが、実際には、Ａ相、Ａバー相、Ｂ相及びＢバー相の各励磁信号が並列で中リール３Ｃに入力されるので、ドライバＩＣ７４２と中リール３Ｃとの間では、４本の制御信号線が設けられている。

【０９９７】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ５」端子及び「ＰＯ６」（出力端子）は、制御信号線を介して、右リール３Ｒ駆動用のドライバＩＣ７４３に接続され、ドライバＩＣ７４３は、制御信号線を介して、右リール３Ｒ（第３回胴）に接続される。すなわち、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５は、ドライバＩＣ７４３を介して右リール３Ｒに接続される。

【０９９８】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５と右リール３Ｒ駆動用のドライバＩＣ７４３との間では、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ５」及び「ＰＯ６」端子からドライバＩＣ７４３に、一方向にデータが出力され、ドライバＩＣ７４３と右リール３Ｒとの間では、ドライバＩＣ７４３から右リール３Ｒへ、一方向にデータが出力される。

【０９９９】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２のＰＩＯ回路７０５から「ＰＯ５」端子を介してドライバＩＣ７４３に出力されるデータ（信号）は、右リール３Ｒのステッピングモータ５１Ｒを駆動するためのＡ相の励磁信号であり、「ＰＯ６」端子を介してドライバＩＣ７４３に出力されるデータ（信号）は、右リール３Ｒのステッピングモータ５１Ｒを駆動するためのＢ相の励磁信号である。右リール３Ｒ駆動用のドライバＩＣ７４３は、入力されたＡ相の励磁信号からＡバー相（反転相）の励磁信号を生成し、Ａ相の励磁信号及びＡバー相の励磁信号を右リール３Ｒに出力する。また、右リール３Ｒ駆動用のドライバＩＣ７４３は、入力されたＢ相の励磁信号からＢバー相（反転相）の励磁信号を生成し、Ｂ相の励磁信号及びＢバー相の励磁信号を右リール３Ｒに出力する。なお、図１３２では説明の便宜上、ドライバＩＣ７４３と右リール３Ｒとの間では、２本の制御信号線（太線矢印）のみを記載しているが、実際には、Ａ相、Ａバー相、Ｂ相及びＢバー相の各励磁信号が並列で右リール３Ｒに入力されるので、ドライバＩＣ７４３と右リール３Ｒとの間では、４本の制御信号線が設けられている。

【１０００】

なお、第３の遊技機では、リールを駆動するステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒは、２相励磁式のステッピングモータ、又は、１・２相励磁式のステッピングモータで構成される。ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒとして２相励磁式のステッピングモータを採用した場合、リールの軸にギアを設け、モータ動力を、ギアを介して伝達し、リールの回転・停止を行う。また、ステッピングモータ５１Ｌ，５１Ｃ，５１Ｒとして１・２相励磁式のステッピングモータを採用した場合、リールの軸に直接モータを接続してリールの回転・停止を行う。

【１００１】

（第２ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＩ０」～「ＰＩ２」端子）

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ０」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、左リール３Ｌのインデックスセンサ（不図示）に接続される。第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５と左リール３Ｌとの間では、左リール３Ｌのインデックスセンサから第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ０」端子に、一方向にデータが出力される。具体的には、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ０」端子に、左リール３Ｌのインデックスセンサの検知信号（オン／オフ信号）が入力される。

【１００２】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ１」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、中リール３Ｃのインデックスセンサ（不図示）に接続される。第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５と中リール３Ｃとの間では、中リール３Ｃのインデックスセンサから第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ１」端子に、一方向にデータが出力される。具体的には、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ１」端子に、中リール３Ｃのインデックスセンサの検知信号（オン／オフ信号）が入力される。

【１００３】

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ２」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、右リール３Ｒのインデックスセンサ（不図示）に接続される。第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５と右リール３Ｒとの間では、右リール３Ｒのインデックスセンサから第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ２」端子に、一方向にデータが出力される。具体的には、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＩ２」端子に、右リール３Ｒのインデックスセンサの検知信号（オン／オフ信号）が入力される。

【１００４】

なお、各リールに設けられたインデックスセンサの検知片（不図示）は、リールの内周部に配置される。インデックスセンサの検知片の種類としては、片タイプとプレートタイプとがある。片タイプでは、小さな検知片（幅：５ｍｍ～１０ｍｍ）がリールの内周部に

形成され、その検出片を検出したときだけインデックスセンサの検知信号がオン状態になる。一方、プレートタイプでは、略扇形状の検知片がリールの内周部に形成される。この場合には、リールが１周する区間において、検知片が形成されている区間（９０°～１８０°の範囲内の区間）では、インデックスセンサの検知信号がオン状態になり、残りの区間（３６０°－（検知片が形成されている区間））では、インデックスセンサの検知信号がオフ状態になる。

【１００５】

（第２ＨＢ－ＬＳＩの「Ｓ０」～「Ｓ２」端子）

第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「Ｓ０」端子（メイン・サブ切り替え端子）は、５Ｖ電源に接続され（オン設定され）、これにより、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２がメイン設定される。第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「Ｓ１」端子及び「Ｓ２」端子は、接地（ＧＮＤに接続）され（オフ設定され）、これにより、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２のアドレス設定（スレーブ設定）が行われる。

【１００６】

［１１－６．ドア中継基板の構成］

次に、ドア中継基板６０３の内部構成について説明する。図１３３は、ドア中継基板６０３の内部構成、並びに、ドア中継基板６０３と外部の基板及び周辺装置との接続関係を示す図である。

【１００７】

ドア中継基板６０３は、図１３３に示すように、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３を有する。なお、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の構成は、図１２７で説明したＨＢ－ＬＳＩ７００のそれと同じであるので、ここでは、その構成の説明を省略する。

【１００８】

また、ドア中継基板６０３には、外部の基板に対して光ファイバーケーブルを用いて接続可能にする光通信入力用コネクタＦ及び光通信出力用コネクタＧが設けられる。なお、光通信入力用コネクタＦは、光信号を電気信号に変換して出力する光電変換コネクタであり、光通信出力用コネクタＧは、電気信号を光信号に変換して出力する電光変換コネクタである。

【１００９】

（第３ＨＢ－ＬＳＩの「ＯＰ＿Ｉ」、「ＯＰ＿Ｏ」端子）

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のシリアルバス通信回路７０１に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＯＰ＿Ｉ」端子（受信用端子）は、ドア中継基板６０３の光通信入力用コネクタＦに制御信号線を介して接続され、光通信入力用コネクタＦは、光ファイバーケーブルを介して回胴装置基板６０２の光通信出力用コネクタＥに接続される。すなわち、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の光通信入力用コネクタＦ及び光ファイバーケーブルを介して回胴装置基板６０２に接続される。そして、ドア中継基板６０３及び回胴装置基板６０２間では、回胴装置基板６０２からドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＯＰ＿Ｉ」端子に、同期シリアル通信により、後述の伝送データ（後述の図１４４参照）が一方向に送信される。

【１０１０】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のシリアルバス通信回路７０１に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＯＰ＿Ｏ」端子（送信用端子）は、ドア中継基板６０３の光通信出力用コネクタＧに制御信号線を介して接続され、光通信出力用コネクタＧは、光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１の光通信入力用コネクタＢに接続される。すなわち、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、光通信出力用コネクタＧ及び光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１に接続される。そして、ドア中継基板６０３及び主制御基板６０１間では、ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＯＰ＿Ｏ」端子から主制御基板６０１に、同期シリアル通信により、後述の伝送データ（後述の図１４４参照）が一方向に送信される。

【１０１１】
（第３ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子）
　第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＬＥＤ駆動回路７０３に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子（出力端子）は、制御信号線を介して、情報表示装置１４に接続される。なお、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子と情報表示装置１４との間は、実際には７本の制御信号線が並列に接続されているが、図１３３では簡略化して７本の制御信号線を１本の太線矢印で示す。
【１０１２】
　第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＬＥＤ駆動回路７０３に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子から出力されるデータ（信号）は、情報表示装置１４内の各７セグＬＥＤを構成する７つのセグメントａ～ｇ（図１２５Ｂ参照）の点灯／消灯（オン／オフ）を制御するための７セグメント制御信号である。具体的には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子から７セグＬＥＤを構成する７つのセグメントａ～ｇのＬＥＤのそれぞれのカソードに７セグメント制御信号が出力される。
【１０１３】
　また、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯａ」～「ＰＯｇ」端子から出力されるデータ（信号）は、情報表示装置１４内の各状態表示ランプ（図１２５Ａ及び図１２６参照）の点灯／消灯（オン／オフ）を制御するためのＬＥＤ制御信号である。なお、情報表示装置１４内の各状態表示ランプでは、「ＩＮＳＥＲＴ」ランプのカソードに「ＰＯａ」端子が接続され、「ＳＴＡＲＴ」ランプのカソードに「ＰＯｂ」端子が接続され、「ＲＥＰＬＡＹ」ランプのカソードに「ＰＯｃ」端子が接続され、「１ＢＥＴ」ランプのカソードに「ＰＯｄ」端子が接続され、「２ＢＥＴ」ランプのカソードに「ＰＯｅ」端子が接続され、「３ＢＥＴ」ランプのカソードに「ＰＯｆ」端子（図１２５Ａ参照）が接続されている。
【１０１４】
（第３ＨＢ－ＬＳＩの「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子）
　第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＬＥＤ駆動回路７０３に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子（出力端子）は、制御信号線を介して、情報表示装置１４に接続される。なお、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子と情報表示装置１４との間は、実際には１６本の制御信号線が並列に接続されているが、図１３３では簡略化して１６本の制御信号線を１本の太線矢印で示す。
【１０１５】
　第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＬＥＤ駆動回路７０３に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子から出力されるデータ（信号）は、主に、情報表示装置１４内に設けられた各種７セグＬＥＤをダイナミック制御するためのアノード選択用の制御信号である。また、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子から出力されるデータ（信号）の出力態様は、遊技機の種別（通常の遊技機であるか、メダルレス遊技機であるか）に応じて異なる。「ＡＳ０」～「ＡＳ１５」端子のそれぞれ出力される制御信号の出力態様は、次の通りである。
【１０１６】
　まず、遊技機が通常の遊技機である場合について説明する。この場合、「ＡＳ０」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内のクレジット表示ランプ（２桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ参照）の２桁目（１０の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ１」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内のクレジット表示ランプの１桁目（１の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。
【１０１７】
　遊技機が通常の遊技機である場合、「ＡＳ２」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の払出表示ランプ（２桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ参照）の２桁目（１０の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ３」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の払出表示ランプの１桁目（

１の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。

【１０１８】

遊技機が通常の遊技機である場合、「ＡＳ４」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の指示モニタ（３桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ参照）の３桁目（図１２５Ａ上で左側）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ５」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の指示モニタの２桁目（図１２５Ａ上で中央）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ６」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の指示モニタの１桁目（図１２５Ａ上で右側）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。

【１０１９】

なお、「ＡＳ４」端子～「ＡＳ６」端子は、遊技機がメダルレス遊技機である場合にも同様に使用され、「ＡＳ４」端子～「ＡＳ６」端子から指示モニタ１４ｂ（図１２６参照）にアノード選択用の制御信号が出力される。すなわち、「ＡＳ４」端子～「ＡＳ６」端子は、通常の遊技機及びメダルレス遊技機の両方の指示モニタにおいて兼用される。

【１０２０】

また、遊技機が通常の遊技機である場合、「ＡＳ７」端子から出力される制御信号は、情報表示装置１４内の各状態表示ランプ（「ＩＮＳＥＲＴ」、「ＳＴＡＲＴ」、「ＲＥＰＬＡＹ」、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」、「３ＢＥＴ」ランプ：図１２５Ａ参照）のアノードに出力される。そして、遊技機が通常の遊技機である場合、「ＡＳ８」端子～「ＡＳ１５」端子は、未使用となる。

【１０２１】

なお、「ＡＳ７」端子は、遊技機がメダルレス遊技機である場合にも使用され、「ＡＳ７」端子から情報表示装置１４内の各状態表示ランプ（「ＳＴＡＲＴ」、「ＲＥＰＬＡＹ」、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」、「３ＢＥＴ」ランプ：図１２６参照）のアノードに制御信号が出力される。すなわち、「ＡＳ７」端子は、通常の遊技機及びメダルレス遊技機の両方の状態表示ランプにおいて兼用される。

【１０２２】

次に、遊技機がメダルレス遊技機である場合について説明する。この場合、「ＡＳ８」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４（状態表示モニタ１４ａ）内の５桁の７セグＬＥＤ（図１２６参照）のうちの１桁目（１の位：図１２６上で最も右側に位置する７セグＬＥＤ）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ９」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の５桁の７セグＬＥＤのうちの２桁目（１０の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ１０」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の５桁の７セグＬＥＤのうちの３桁目（１００の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。「ＡＳ１１」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の５桁の７セグＬＥＤのうちの４桁目（１０００の位）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。また、「ＡＳ１２」端子から出力されるアノード選択用の制御信号は、情報表示装置１４内の５桁の７セグＬＥＤのうちの５桁目（１００００の位：図１２６上で最も左側に位置する７セグＬＥＤ）の７セグＬＥＤのアノードに出力される。

【１０２３】

また、遊技機がメダルレス遊技機である場合、上述のように、情報表示装置１４内の指示モニタ１４ｂの３桁の７セグＬＥＤ（図１２６参照）のアノード選択用の制御信号は、「ＡＳ４」端子～「ＡＳ６」端子から出力され、情報表示装置１４内の各状態表示ランプ（「ＳＴＡＲＴ」、「ＲＥＰＬＡＹ」、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」、「３ＢＥＴ」ランプ：図１２６参照）の制御信号は、「ＡＳ７」端子から出力される。

【１０２４】

そして、遊技機がメダルレス遊技機である場合、「ＡＳ０」端子～「ＡＳ３」端子、「ＡＳ１３」端子～「ＡＳ１５」端子は、未使用となる。なお、遊技機がメダルレス遊技機である場合、「ＡＳ１３」端子から各状態表示ランプ（「ＳＴＡＲＴ」、「ＲＥＰＬＡＹ

」、「１ＢＥＴ」、「２ＢＥＴ」、「３ＢＥＴ」ランプ）に制御信号を出力してもよく、この場合には、「ＡＳ７」端子は、未使用となる。

【１０２５】

（第３ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＯ０」、「ＰＩ０」～「ＰＩ７」端子）

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯ０」端子（出力端子）及び「ＰＩ０」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、メダルセンサ３１Ｓ（メダルセレクタ）に接続される。ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３とメダルセンサ３１Ｓ（メダルセレクタ）との間では、双方向にデータの入出力が行われる。

【１０２６】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯ０」端子からメダルセンサ３１Ｓに出力される信号は、メダルセレクタ内に設けられた、メダルを受付可又は不可にするメダルプレッシャをオン／オフ制御するためのソレノイドの制御信号である。一方、メダルセンサ３１Ｓ（メダルセレクタ）から第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ０」端子に入力される信号は、メダルセンサ３１Ｓで検出された信号である。

【１０２７】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ１」端子、「ＰＩ２」端子及び「ＰＩ３」端子の各入力端子は、制御信号線を介して、ストップスイッチ８Ｓ（停止スイッチ基板）に接続される。ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３とストップスイッチ８Ｓ（停止スイッチ基板）との間では、ストップスイッチ８Ｓから第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に、一方向にデータが出力される。具体的には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ１」端子に、ストップボタン８Ｌに対応するストップスイッチ８Ｓで検出された信号が入力され、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ２」端子に、ストップボタン８Ｃに対応するストップスイッチ８Ｓで検出された信号が入力され、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ３」端子に、ストップボタン８Ｒに対応するストップスイッチ８Ｓで検出された信号が入力される。

【１０２８】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ４」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、精算スイッチ９Ｓ（精算ボタン９）に接続される。ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３と精算スイッチ９Ｓ（精算ボタン９）との間では、精算スイッチ９Ｓから第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に、一方向にデータが出力される。具体的には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ４」端子に、精算スイッチ９Ｓで検出された信号が入力される。

【１０２９】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ５」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、スタートスイッチ７Ｓ（スタートレバー７）に接続される。ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３とスタートスイッチ７Ｓ（スタートレバー７）との間では、スタートスイッチ７Ｓから第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に、一方向にデータが出力される。具体的には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ５」端子に、スタートスイッチ７Ｓで検出された信号が入力される。

【１０３０】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ６」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、エラー解除スイッチ５７に接続される。ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３とエラー解除スイッチ５７との間では、エラー解除スイッチ５７から第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に、一方向にデータが出力される。具体的には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ６」端子に、エラー解除スイッチ５７で検出された信号が入力される。

【１０３１】

なお、エラー解除スイッチ５７は、メインＣＰＵが検出した実際に発生中のエラーを解除するためのスイッチではなく、店舗の係員等が発生中のエラーの要因（遊技機内でのメ

ダル詰まり、ホッパー装置３２内の払出メダル用のメダル切れ等）を解消した後に押下されるスイッチであり、メインＣＰＵは、エラー解除スイッチ５７の押下（オン状態）を検出すると、メインＲＡＭ内のエラーフラグ（不図示）をクリアし、エラー検出前の処理に戻る。したがって、発生中のエラー要因を解消することなく、エラー解除スイッチ５７を押下（オン状態）すると、一旦、エラーは解除されるが、メインＣＰＵにより、即座にエラーが検出されることになる。

【１０３２】

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ７」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、ドア開閉監視スイッチ５６に接続される。ドア中継基板６０３内の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３とドア開閉監視スイッチ５６との間では、ドア開閉監視スイッチ５６から第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に、一方向にデータが出力される。具体的には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＩ７」端子に、ドア開閉監視スイッチ５６で検出された信号が入力される。

【１０３３】

（第３ＨＢ－ＬＳＩの「Ｓ０」～「Ｓ２」端子）

第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「Ｓ０」端子（メイン・サブ切り替え端子）は、５Ｖ電源に接続され（オン設定され）、これにより、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３がメイン設定される。第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「Ｓ１」端子は、５Ｖ電源に接続され（オン設定され）、「Ｓ２」端子は、接地され（オフ設定され）、これにより、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３のアドレス設定（スレーブ設定）が行われる。

【１０３４】

［１１－７．副制御部の構成］

次に、副制御部６２０の内部構成について説明する。図１３４は、副制御部６２０の内部構成、並びに、副制御部６２０と外部の基板及び周辺装置との接続関係を示す図である。

【１０３５】

副制御部６２０は、図１３４に示すように、サブ中継基板６２１と、サブ制御基板６２２と、ＶＤＰ（Video Display Processor）基板６２３と、を有する。サブ中継基板６２１及びサブ制御基板６２２間、並びに、サブ制御基板６２２及びＶＤＰ基板６２３間は、それぞれＢｔｏＢ接続されている。なお、サブ制御基板６２２とＶＤＰ基板６２３とは、同じケースに収納されている。また、図１３４には示さないが、サブＣＰＵ６１５が実行する制御プログラムが記憶されているサブＲＯＭ（不図示）は、サブ中継基板６２１にＢｔｏＢ接続されている。

【１０３６】

サブ中継基板６２１は、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４を有する。なお、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の構成は、図１２７で説明したＨＢ－ＬＳＩ７００のそれと同じであるので、ここでは、その構成の説明を省略する。また、サブ中継基板６２１には、主制御基板６０１に対して光ファイバーケーブルを用いて接続可能にする光通信入力用コネクタＨが設けられる。なお、光通信入力用コネクタＨは、光信号を電気信号に変換して出力する光電変換コネクタである。

【１０３７】

サブ制御基板６２２は、主制御部６００（主制御基板６０１）から送信されたコマンドデータに応じて各種演出動作を制御するサブＣＰＵ６１５と、サブＣＰＵ６１５が実行する演出制御において作業領域として使用されるサブＲＡＭ（不図示）と、を有する。なお、図１３４には示さないが、サブＣＰＵ６１５には、複数の非同期シリアル通信回路（ＵＡＲＴ）が内蔵されている。

【１０３８】

また、ＶＤＰ基板６２３（画像制御基板）は、ＶＤＰ６１６を有する。ＶＤＰ６１６は、ＶＤＰ基板６２３にＢｔｏＢ接続されたＬＶＤＳ（Low Voltage Differential Signaling）変換基板（不図示）を介して、メイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０（タ

ッチパネル付き）に接続される。ＶＤＰ６１６とメイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０との間では、ＶＤＰ６１６からメイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０に、一方向にデータが出力される。具体的には、ＶＤＰ６１６は、メイン表示装置２１０及び／又はサブ表示装置２２０での演出内容に応じた画像データを作成し、作成した画像データをメイン表示装置２１０及び／又はサブ表示装置２２０に出力して表示させる。

【１０３９】

（第４ＨＢ－ＬＳＩの「Ｏ＿ＲＸ」、「Ｏ＿ＴＸ」端子）

第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵の非同期シリアル通信回路７０２に接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＲＸ」端子（受信用端子）は、サブ中継基板６２１の光通信入力用コネクタＨに制御信号線を介して接続され、光通信入力用コネクタＨは、光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１の光通信出力用コネクタＣに接続される。すなわち、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵のシリアルバス通信回路７０１は、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の光通信入力用コネクタＨ及び光ファイバーケーブルを介して主制御基板６０１に接続される。そして、サブ中継基板６２１及び主制御基板６０１間では、主制御基板６０１からサブ中継基板６２１内の第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＲＸ」端子に、非同期シリアル通信により、後述のコマンドデータ（後述の図１３７参照）が一方向に送信される。

【１０４０】

第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵の非同期シリアル通信回路７０２に接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＴＸ」端子（送信用端子）は、制御信号線を介して、サブＣＰＵ６１５（サブ制御基板６２２）に内蔵の所定の非同期シリアル通信回路に接続されたサブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｒ０」端子（受信用端子）に接続される。第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４及びサブＣＰＵ６１５間では、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵の非同期シリアル通信回路７０２で受信した後述のコマンドデータ（後述の図１３７参照）が、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＴＸ」端子からサブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｒ０」端子に、非同期シリアル通信により一方向に送信される。具体的には、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４は、まず、主制御基板６０１からの送信データを第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＲＸ」端子を介して読み込み、次いで、当該送信データに含まれる遊技制御データを受信データバッファ７２１（図１２８参照）に順次書き込み、次いで、受信データバッファ７２１に書き込まれた遊技制御データを送信データバッファ７１８（図１２８参照）に順次書き込むことで、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＴＸ」端子からサブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｒ０」端子に主制御基板６０１からの送信データを送ることができる。

【１０４１】

すなわち、第３の遊技機では、後述のコマンドデータは、主制御基板６０１から光ファイバーケーブルを介してサブ中継基板６２１の第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に送信され、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の光通信入力用コネクタＨで光電変換されたコマンドデータは、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵の非同期シリアル通信回路７０２を介してサブＣＰＵ６１５で受信される。

【１０４２】

なお、本発明はこれに限定されず、サブＣＰＵ６１５は、主制御基板６０１からのコマンドデータを、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４及びサブＣＰＵ６１５間を接続するローカルバス（バス６２４等）を介して、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４から取得する構成にしてもよい。この場合、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＴＸ」端子を、サブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｒ０」端子に接続する必要はない。また、サブ中継基板６２１の光通信入力用コネクタＨを、制御信号線により、直接、サブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｒ０」端子に接続してもよい。この場合、光通信入力用コネクタＨと第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＲＸ」端子との間を制御信号線で接続する必要はなく、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｏ＿ＴＸ」端子を、制御信号線でサブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｒ０」端子に接続する必要もない。

【１０４３】

（第４ＨＢ－ＬＳＩの「ＰＩ０」～「ＰＩ６」端子）

第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１

４の「ＰＩ０」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、演出内容に応じて遊技者に操作されるＰＵＳＨボタン６３１（図３中の演出用ボタン１０ｂ）に接続される。サブ中継基板６２１内の第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４とＰＵＳＨボタン６３１との間では、ＰＵＳＨボタン６３１から第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に、一方向にデータが出力される。具体的には、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＩ０」端子に、ＰＵＳＨボタン６３１に対して実行された遊技者の操作に関する信号が入力される。

【１０４４】

第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＩ１」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、演出内容に応じて遊技者に操作されるチャンスボタン６３２（図３中の演出用ボタン１０ａ）に接続される。サブ中継基板６２１内の第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４とチャンスボタン６３２との間では、チャンスボタン６３２から第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に、一方向にデータが出力される。具体的には、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＩ１」端子に、チャンスボタン６３２に対して実行された遊技者の操作に関する信号が入力される。

【１０４５】

第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＩ２」～「ＰＩ６」端子（入力端子）は、制御信号線を介して、演出内容に応じて遊技者に操作可能なＰＵＳＨボタン６３１及びチャンスボタン６３２以外の各種操作手段に対応して設けられた各種操作スイッチ６３３（例えば、十字キー（「↑」、「↓」、「→」、「←」）、エンターキー等）に接続される。サブ中継基板６２１内の第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４と各種操作スイッチ６３３との間では、各種操作スイッチ６３３から第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に、一方向にデータが出力される。具体的には、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＩ２」～「ＰＩ６」端子に、ＰＵＳＨボタン６３１及びチャンスボタン６３２以外の各種操作手段に対して実行された遊技者の操作に関する信号が入力される。

【１０４６】

（第４ＨＢ－ＬＳＩの「Ｓ０」～「Ｓ２」端子）

第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵のＰＩＯ回路７０５に接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｓ０」端子（メイン・サブ切り替え端子）は、接地され（オフ設定され）、これにより、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４がサブ設定される。また、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「Ｓ１」及び「Ｓ２」端子をオープンコレクタ状態にした場合には、ノイズが入る可能性があるので、第３の遊技機では、「Ｓ１」及び「Ｓ２」端子は接地される。

【１０４７】

（サブＣＰＵと外部との接続形態）

サブ制御基板６２２内のサブＣＰＵ６１５は、バス６２４（データバス、アドレスバス等を含む）により、サブ中継基板６２１内の第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に接続される。具体的には、サブＣＰＵ６１５に内蔵の外部バスＩ／Ｆ（不図示）と、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵の外部バスＩ／Ｆ７０７とがバス６２４（ローカルバス）を介して接続される。そして、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４及びサブＣＰＵ６１５間では、バス６２４を介して双方向にデータが入出力される。例えば、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＩ０」～「ＰＩ６」端子に入力された各種信号は、バス６２４を介してサブＣＰＵ６１５に入力される。それゆえ、サブＣＰＵ６１５は、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４を通信回路としてだけでなく、外部接続回路（ＩＣ）としても使用することができる。

【１０４８】

図１３４には示さないが、サブ中継基板６２１にＢｔｏＢ接続されたサブＲＯＭ（不図示）は、ローカルバスではなく、ｍＳＡＴＡ（mini Serial ATA）によりサブＣＰＵ６１５に接続される。なお、第３の遊技機では、サブＲＯＭをサブ中継基板６２１に配置する構成例を説明するが、本発明はこれに限定されず、サブＲＯＭをｍＳＡＴＡでサブ制御基板６２２に直接接続してもよい。

【１０４９】

また、図１３４には示さないが、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４に内蔵のＰＩＯ回路７０５に

接続された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４の「ＰＯ」端子（出力端子）に、可動役物を駆動するために実装されたドライバＩＣを介してモータ、ソレノイド等を接続すれば、サブＣＰＵ６１５は、第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４を介して可動役物の動作（可動役物による演出）を制御することができる。

【１０５０】

サブＣＰＵ６１５は、ＰＣＩ　Ｅｘｐｒｅｓｓ６２５により、ＶＤＰ基板６２３内のＶＤＰ６１６に接続され、サブＣＰＵ６１５及びＶＤＰ６１６間では、ＰＣＩ　Ｅｘｐｒｅｓｓ６２５を介して双方向にデータの入出力が可能である。

【１０５１】

サブＣＰＵ６１５に内蔵のタッチパネル用の非同期シリアル通信回路に接続されたサブＣＰＵ６１５の「ＵＡＲＴ＿Ｔ１」端子（送信用端子）及び「ＵＡＲＴ＿Ｒ１」端子（受信用端子）は、サブ表示装置２２０内に設けられたタッチパネルに接続される。サブＣＰＵ６１５及びサブ表示装置２２０のタッチパネル間では、非同期シリアル通信により、双方向にデータの送受信が行われ、遊技者のタッチパネルに対する操作情報をサブＣＰＵ６１５に送信し、サブＣＰＵ６１５は、タッチパネルへ設定情報等を送信する。

【１０５２】

なお、メイン表示装置２１０がプロジェクタである場合には、サブＣＰＵ６１５に内蔵のタッチパネル用の非同期シリアル通信回路とは別の非同期シリアル通信回路を、メイン表示装置２１０と接続し、両者間において双方向通信を行う。そして、この場合には、サブＣＰＵ６１５は、プロジェクタの制御コマンドをメイン表示装置２１０に送信し、メイン表示装置２１０は送信されたプロジェクタの制御コマンドに対する返信情報をサブＣＰＵ６１５に送信する。

【１０５３】

また、メイン表示装置２１０がプロジェクタである場合には、サブＣＰＵ６１５に内蔵のタッチパネル用の非同期シリアル通信回路と、メイン表示装置２１０（プロジェクタ）及びサブ表示装置２２０（タッチパネル）との間に別途、中継基板を設け、サブＣＰＵ６１５と、メイン表示装置２１０及びサブ表示装置２２０との間で、サブＣＰＵ６１５内の一つの非同期シリアル通信回路を使用して双方向通信するような構成にしてもよい。具体的には、中継基板において、サブＣＰＵ６１５内の一つの非同期シリアル通信回路とプロジェクタとの間を接続する形態と、一つの非同期シリアル通信回路とタッチパネルとの間を接続する形態とを切り替える構成にしてもよい。

【１０５４】

［１１－８．メイン・サブ間でのデータ送信態様］

次に、主制御部６００及び副制御部６２０間において送信されるデータ（コマンドデータ）の送信態様、コマンドデータの構成等について説明する。

【１０５５】

［１１－８－１．メイン・サブ間でのデータ送信周期］

図１３５は、第３の遊技機の主制御部６００及び副制御部６２０間で行われるコマンドデータの送信態様（タイムチャート）を示す図である。

【１０５６】

図１３５には、非同期シリアル通信により、スタートコマンド、リールの回転開始コマンド、無操作コマンド、無操作コマンド、…という順で、コマンドデータが送信される例を示す。なお、図１３５中の「スタート」、「回転開始」、「無操作」と表記されている期間は、それぞれ、スタートコマンド、回転開始コマンド、無操作コマンドの送信期間である。また、図１３５中の各コマンドデータの送信期間の上部に記載されている「Ｄａｔａ＝＊＊」は、コマンドデータに含まれる遊技制御データ群のデータ長（バイト数）を示す。例えば、スタートコマンドの「Ｄａｔａ＝６」という記載は、遊技制御データ群のデータ長が６バイトであること、すなわち、スタートコマンドに６個の遊技制御データ（通信パラメータ）が含まれることを示す。また、図１３５中の記載では、コマンドの送信終了から次回のコマンド送信開始までの期間に対して「サブの処理時間」と記載しているが

、これは、副制御部６２０がコマンドを受信してから処理を行える時間であり、コマンドに対応する演出制御処理そのものの時間ではない。

【１０５７】

第３の遊技機では、図１３５に示すように、主制御部６００から副制御部６２０へのコマンドデータの送信開始から次のコマンドデータの送信開始までの間隔（送信周期）は、約８ｍｓである。なお、コマンドデータの送信周期は、この例に限定されず、例えば、遊技機の仕様、制御系の性能等に応じて適宜設定可能である。ただし、第３の遊技機では、後述するように、主制御部６００から副制御部６２０に送信されるコマンドデータのデータ長を可変長とすることができるので、コマンドデータの送信周期は、コマンドデータに含まれる遊技制御データ群（１パケット）のサイズを最大（３２バイト）にしても、図１３５中の「サブの処理時間」を十分に確保できる値に設定される。

【１０５８】

なお、第３の遊技機における主制御部６００及び副制御部６２０間でのコマンドデータの送信態様は、図１３５に示す例に限定されない。例えば、コマンドデータの送信終了から次のコマンドデータの送信開始までの間隔を、約８ｍｓにする構成にしてもよい。図１３６は、そのような例（変形例）における主制御部６００及び副制御部６２０間でのコマンドデータの送信態様（タイムチャート）を示す図である。図１３６には、図１３５に示す例と同様に、コマンドデータが、スタートコマンド、リールの回転開始コマンド、無操作コマンド、無操作コマンド、…という順で送信される例を示す。

【１０５９】

図１３６に示すコマンドデータの送信態様では、コマンドデータの送信終了から次のコマンドデータの送信開始までの間隔が約８ｍｓで一定となるが、コマンドデータの送信開始から次のコマンドデータの送信開始までの間隔は、先に送信されるコマンドデータのデータ長（コマンドデータの種別）に応じて変化し得る。なお、コマンドデータのデータ長が固定長である場合には、図１３６に示す例においても、コマンドデータの送信開始から次のコマンドデータの送信開始までの間隔は一定となる。

【１０６０】

［１１－８－２．メイン・サブ間の送信データの構成］

次に、主制御部６００から副制御部６２０に、非同期シリアル通信により送信されるデータ（コマンドデータ）の構成について説明する。図１３７は、第３の遊技機において、主制御部６００から副制御部６２０に送信されるコマンドデータ（非同期シリアル通信データ）の構成を示す図である。

【１０６１】

主制御部６００から副制御部６２０に送信されるコマンドデータは、その先頭側から、スタートデータ（ＳＴＸ）、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）、遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄｎ」）及びエンドデータ（ＥＴＸ）がこの順で配置されて構成される。なお、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）は、遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄｎ」）とエンドデータ（ＥＴＸ）との間に配置してもよく、また、エンドデータ（ＥＴＸ）の後に配置してもよい。

【１０６２】

スタートデータ（ＳＴＸ）は１バイトであり、誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）は２バイトであり、遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄｎ」）のデータ長は２バイト～３２バイトであり、エンドデータ（ＥＴＸ）は１バイトである。それゆえ、第３の遊技機において、主制御部６００から副制御部６２０に送信される１つのコマンドデータの最大データ長は、後述のＤＬＥ制御が行われない場合、３６バイトとなり、最小データ長は６バイトとなる。また、遊技制御データ群のデータ長が３２バイトであり、３２バイトの全ての遊技制御データに対して後述のＤＬＥ制御が行われた場合には、２つのコマンドデータの最大データ長は６８バイトとなる。

【１０６３】

複数の遊技制御データからなる遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄｎ」）には、遊技制

御データ（通信パラメータ）として、コマンド種別を示す情報（コマンドＩＤ）、コマンド送信時における遊技状況及び遊技進行に関する各種情報等が含まれる。遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄｎ」）に含まれる遊技状況及び遊技進行に関する各種情報（通信パラメータ）としては、例えば、内部当籤役に関する情報、ＲＴ状態（遊技状態）、出玉状態、ナビデータ等が挙げられるが、遊技制御データ群に含まれる情報の種別はコマンド種別に応じて変化する。それゆえ、遊技制御データ群に含まれる情報（通信パラメータ）の内容や数は、コマンド種別に応じて変化し、遊技制御データ群のデータ長は、コマンド種別に応じて変化する。

【１０６４】

［１１－８－３．ＤＬＥ制御］

第３の遊技機では、遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄｎ」）に、ＤＬＥデータ（ＤＬＥ）、スタートデータ（ＳＴＸ）及びエンドデータ（ＥＴＸ）のいずれかと同じ値の遊技制御データが含まれる場合には、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内のオプション付与回路（図１２８参照）により、当該遊技制御データに対してＤＬＥ制御（変換）が行われ、ＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データがＤＬＥデータとともに副制御部６２０に送信される。そして、副制御部６２０側では、ＤＬＥデータを受信すると、サブ中継基板６２１に実装された第４ＨＢ－ＬＳＩ６１４内のオプションチェック回路（図１２８参照）により、受信したＤＬＥ制御（変換）後の遊技制御データを元の遊技制御データに復元する。

【１０６５】

図１３８は、ＤＬＥ変換前の遊技制御データと、ＤＬＥ変換後の遊技制御データ（送信データ）と、ＤＬＥ変換時に使用される制御式と、ＤＬＥ復元時に使用される制御式との対応関係を示す表である。

【１０６６】

第３の遊技機では、図１３８に示すように、スタートデータ（ＳＴＸ）及びエンドデータ（ＥＴＸ）はそれぞれ「７ＥＨ」及び「７ＦＨ」に設定されており、ＤＬＥデータ（ＤＬＥ）は「７ＤＨ」に設定されている。なお、ＤＬＥデータ、スタートデータ及びエンドデータの値は、この例の値に限定されず、任意の値に設定可能である。以下、図１３８を参照しながら、ＤＬＥ制御（変換）対象となる遊技制御データの送受信動作、並びに、その際、当該遊技制御データに対して行われるＤＬＥ制御の内容を具体的に説明する。

【１０６７】

（遊技制御データが「７ＤＨ」である場合）

例えば、送信する遊技制御データが、ＤＬＥデータ（ＤＬＥ）と同じデータ「７ＤＨ」である場合、データ送信時には、主制御部６００側において、「２０Ｈ」と「７ＤＨ」との排他的論理和（ｘｏｒ）の演算が行われ、その演算結果である「５ＤＨ」がＤＬＥ変換後の遊技制御データとなる。そして、この場合には、「７ＤＨ」（ＤＬＥデータ）及び「５ＤＨ」（ＤＬＥ変換後の遊技制御データ）がこの順で副制御部６２０に送信される。

【１０６８】

一方、副制御部６２０側では、「７ＤＨ」（ＤＬＥデータ）を受信すると、その次に受信される「５ＤＨ」（ＤＬＥ変換後の遊技制御データ）と、「２０Ｈ」との排他的論理和（ｘｏｒ）の演算が行われ、その演算結果は「７ＤＨ」となり、元の遊技制御データが復元される。

【１０６９】

（遊技制御データが「７ＥＨ」である場合）

例えば、送信する遊技制御データが、スタートデータ（ＳＴＸ）と同じデータ「７ＥＨ」である場合、データ送信時には、主制御部６００側において、「２０Ｈ」と「７ＥＨ」との排他的論理和（ｘｏｒ）の演算が行われ、その演算結果である「５ＥＨ」がＤＬＥ変換後の遊技制御データとなる。そして、この場合には、「７ＤＨ」（ＤＬＥデータ）及び「５ＥＨ」（ＤＬＥ変換後の遊技制御データ）がこの順で副制御部６２０に送信される。

【１０７０】

一方、副制御部６２０側では、「７ＤＨ」（ＤＬＥデータ）を受信すると、その次に受信される「５ＥＨ」（ＤＬＥ変換後の遊技制御データ）と、「２０Ｈ」との排他的論理和（ｘｏｒ）の演算が行われ、その演算結果は「７ＥＨ」となり、元の遊技制御データが復元される。

【１０７１】

（遊技制御データが「７ＦＨ」である場合）

また、例えば、送信する遊技制御データが、エンドデータ（ＥＴＸ）と同じデータ「７ＦＨ」である場合、データ送信時には、主制御部６００側において、「２０Ｈ」と「７ＦＨ」との排他的論理和（ｘｏｒ）の演算が行われ、その演算結果である「５ＦＨ」がＤＬＥ変換後の遊技制御データとなる。そして、この場合には、「７ＤＨ」（ＤＬＥデータ）及び「５ＦＨ」（ＤＬＥ変換後の遊技制御データ）がこの順で副制御部６２０に送信される。

【１０７２】

一方、副制御部６２０側では、「７ＤＨ」（ＤＬＥデータ）を受信すると、その次に受信される「５ＦＨ」（ＤＬＥ変換後の遊技制御データ）と、「２０Ｈ」との排他的論理和（ｘｏｒ）の演算が行われ、その演算結果は「７ＦＨ」となり、元の遊技制御データが復元される。

【１０７３】

（ＤＬＥ制御が行われない場合のコマンドデータの構成例）

図１３９は、遊技制御データに対してＤＬＥ制御（変換）が行われない場合に、主制御部６００から副制御部６２０に送信されるコマンドデータの構成例を示す図である。

【１０７４】

図１３９に示すコマンドデータの例では、送信する遊技制御データが６個であり、その遊技制御データ群（「ｄ０」～「ｄ５」）には、スタートデータ（ＳＴＸ）、エンドデータ（ＥＴＸ）及びＤＬＥデータ（ＤＬＥ）のいずれかと同じになるデータ（「７ＤＨ」、「７ＥＨ」及び「７ＦＨ」のいずれか）が含まれない。それゆえ、このような遊技制御データ群に対しては、データ送信時に、ＤＬＥ制御が行われないので、送信される遊技制御データ群のデータ長は６バイトになり、コマンドデータのデータ長は１０バイトになる。

【１０７５】

（ＤＬＥ制御が行われる場合のコマンドデータの構成例）

図１４０は、遊技制御データに対してＤＬＥ制御（変換）が行われる場合に、主制御部６００から副制御部６２０に送信されるコマンドデータの構成例を説明するための図である。図１４０Ａは、送信する遊技制御データ群（ＤＬＥ変換前）の構成例を示す図であり、図１４０Ｂは、図１４０Ａに示す遊技制御データ群に対してＤＬＥ制御（変換）を行った後のコマンドデータの構成例を示す図である。なお、図１４０に示す例では、図１３９に示す例と同様に、送信する遊技制御データが６個である場合を説明する。

【１０７６】

この例では、図１４０Ａに示すように、送信する遊技制御データ群内の先頭から４バイト目の遊技制御データ「ｄ３」の値が、ＤＬＥデータ（ＤＬＥ）と同じ「７ＤＨ」となる。この場合、送信データバッファ７１８に書き込まれた遊技制御データ「ｄ３」を送信する前に、ＤＬＥ制御（変換）により、遊技制御データ「ｄ３」の値「７ＤＨ」を「５ＤＨ」に変換する。そして、この場合には、ＤＬＥデータ（７ＤＨ）を送信した後、ＤＬＥ変換後の遊技制御データ（「５ＤＨ」）が送信される。

【１０７７】

その結果、図１４０Ｂに示すコマンドデータ内では、ＤＬＥデータ（「７ＤＨ」）及びＤＬＥ変換後の遊技制御データ（「５ＤＨ」）がそれぞれ、遊技制御データ群内の先頭から４バイト目の遊技制御データ「ｄ３」及び５バイト目の遊技制御データ「ｄ４」にセットされた構成となる。また、この際、図１４０Ａに示すＤＬＥ変換前の遊技制御データ群内の先頭から５バイト目の遊技制御データ「ｄ４」及び６バイト目の遊技制御データ「ｄ５」もそれぞれ１バイト後方にずれて、遊技制御データ群内の６バイト目の遊技制御デー

タ「ｄ５」及び７バイト目の遊技制御データ「ｄ６」にそれぞれセットされた構成となる。

【１０７８】

それゆえ、図１４０Ｂに示す例では、コマンドデータ内における遊技制御データ群のデータ長が、ＤＬＥ変換前の遊技制御データ群のデータ長より１バイト長くなるので、コマンドデータ全体のデータ長も１バイト長くなる。なお、図１４０Ｂに示すコマンドデータの送信動作では、４バイト目のＤＬＥデータ（「７ＤＨ」）及び５バイト目のＤＬＥ変換後の遊技制御データ（「５ＤＨ」）の送信時に、これらのデータは、送信データバッファ７１８に書き込まれず、ＤＬＥ制御（変換）後に直接、送信シフトレジスタ７１９にセットされて送信される。

【１０７９】

［１１－８－４．メイン・サブ間の送信データの格納処理例］

次に、主制御部６００から副制御部６２０に、非同期シリアル通信により送信されるデータ（コマンドデータ）に含まれる遊技制御データ群の生成格納処理について説明する。なお、ここでは、説明を簡略化するため、送信する１パケットの遊技制御データ群には、ＤＬＥ制御の対象となる遊技制御データが含まれないものとする。また、以下に説明する遊技制御データ群の生成格納処理は、主制御基板６０１に実装されたマイクロプロセッサ６１０のメインＣＰＵにより実行制御される。

【１０８０】

（従来の遊技機における遊技制御データ群の生成格納処理例）

まず、第３の遊技機で行われる遊技制御データ群の生成格納処理を説明する前に、その特徴をより明確にするため、従来の遊技機（ＨＢ－ＬＳＩを備えない遊技機）で行われる遊技制御データ群の生成格納処理について説明する。

【１０８１】

また、ここでは、第３の遊技機で行われる遊技制御データ群の生成格納処理の特徴をより明確にするため、副制御部６２０に送信される送信データに含まれる遊技制御データ群のデータ長を７バイトの固定長とする例、すなわち、送信する遊技制御データの個数を７個とする例を説明する。さらに、ここでは、遊技制御データ群の先頭に配置される遊技制御データにはコマンド種別を示すデータ（コマンドＩＤ）がセットされ、最後に配置される遊技制御データには遊技状態に関するデータがセットされ、先頭から２番目～６番目に配置される遊技制御データ（後述の通信パラメータ１～５）には遊技状況及び遊技進行に関する各種データがセットされるものとする。

【１０８２】

なお、従来の遊技機（ＨＢ－ＬＳＩを備えない遊技機）では、メインＣＰＵが有するアキュームレータＡ（以下、「Ａレジスタ」と称する）、汎用レジスタＢ（以下、「Ｂレジスタ」と称する）、汎用レジスタＣ（以下、「Ｃレジスタ」と称する）、汎用レジスタＤ（以下、「Ｄレジスタ」と称する）、汎用レジスタＥ（以下、「Ｅレジスタ」と称する）、汎用レジスタＨ（以下、「Ｈレジスタ」と称する）及び汎用レジスタＬ（以下、「Ｌレジスタ」と称する）、並びに、メインＲＡＭ内に設けられた通信データ格納領域を使用して遊技制御データ群の生成格納処理が行われる。なお、各レジスタのデータ長は１バイトである。

【１０８３】

図１４１は、従来の遊技機の主制御部で実行される遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）の手順を示すフローチャートである。

【１０８４】

まず、メインＣＰＵは、メインＲＡＭ内に設けられた通信データ格納領域に空きがあるか否かを判別する（Ｓ４０１）。Ｓ４０１において、メインＣＰＵが、通信データ格納領域に空きがないと判別した場合（Ｓ４０１がＮＯ判定である場合）、メインＣＰＵは、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了する。

【１０８５】

一方、Ｓ４０１において、メインＣＰＵが、通信データ格納領域に空きがあると判別し

た場合（Ｓ４０１がＹＥＳ判定である場合）、メインＣＰＵは、Ａレジスタにセットされたコマンド種別を示すコマンドＩＤ（遊技制御データ「ｄ０」）を、メインＲＡＭの通信データ一時領域（不図示）にセット（格納）する（Ｓ４０２）。

【１０８６】

次いで、メインＣＰＵは、Ｂレジスタにセットされた遊技状況に関する通信パラメータ１（遊技制御データ「ｄ１」）を、メインＲＡＭの通信データ一時領域（不図示）にセット（格納）する（Ｓ４０３）。次いで、メインＣＰＵは、Ｃレジスタにセットされた遊技状況に関する通信パラメータ２（遊技制御データ「ｄ２」）を、通信データ一時領域にセットする（Ｓ４０４）。次いで、メインＣＰＵは、Ｄレジスタにセットされた遊技状況に関する通信パラメータ３（遊技制御データ「ｄ３」）を、通信データ一時領域にセットする（Ｓ４０５）。次いで、メインＣＰＵは、Ｅレジスタにセットされた遊技状況に関する通信パラメータ４（遊技制御データ「ｄ４」）を、通信データ一時領域にセットする（Ｓ４０６）。次いで、メインＣＰＵは、Ｈレジスタにセットされた遊技状況に関する通信パラメータ５（遊技制御データ「ｄ５」）を、通信データ一時領域にセットする（Ｓ４０７）。次いで、メインＣＰＵは、Ｌレジスタにセットされた遊技状態に関するデータ（遊技制御データ「ｄ６」）を、通信データ一時領域にセットする（Ｓ４０８）。

【１０８７】

次いで、メインＣＰＵは、メインＲＡＭの通信データ一時領域にセットされたデータをメインＲＡＭ内に設けられた通信データ格納領域にセットする（Ｓ４０９）。次いで、メインＣＰＵは、送信するコマンドデータのサム値（ＢＣＣ）を、Ａレジスタ、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ及びＬレジスタにセットされたデータを用いて生成し、当該サム値を通信データ格納領域にセットする（Ｓ４１０）。そして、Ｓ４１０の処理後、メインＣＰＵは、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了する。

【１０８８】

（第３の遊技機における遊技制御データ群の生成格納処理の実施例１）

次に、図１４１で説明した遊技制御データ群の生成格納処理で生成した遊技制御データ群と同じ遊技制御データ群を第３の遊技機で生成する場合の遊技制御データ群の生成格納処理の実施例１を説明する。図１４２は、第３の遊技機の主制御部６００で実行される遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）の実施例１の手順を示すフローチャートである。なお、実施例１では、主制御基板６０１に実装されたマイクロプロセッサ６１０のメインＣＰＵが、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内の第１データセットレジスタ７１１、第２データセットレジスタ７１２及び送信データバッファ７１８を使用して、遊技制御データ群の生成格納処理を行う。

【１０８９】

まず、メインＣＰＵは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内の送信データバッファ７１８に空きがあるか否かを判別する（Ｓ４１１）。この処理では、メインＣＰＵは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内のステータス監視回路７１４に設けられたステータスレジスタＴ（図１２９Ａ参照）に格納された情報を参照して、送信データバッファ７１８に空きがあるか否かを判別する。Ｓ４１１において、メインＣＰＵが、送信データバッファ７１８に空きがないと判別した場合（Ｓ４１１がＮＯ判定である場合）、メインＣＰＵは、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了する。

【１０９０】

一方、Ｓ４１１において、メインＣＰＵが、送信データバッファ７１８に空きがあると判別した場合（Ｓ４１１がＹＥＳ判定である場合）、メインＣＰＵは、コマンド種別を示すコマンドＩＤ（遊技制御データ「ｄ０」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４１２）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされたコマンドＩＤが送信データバッファ７１８に書き込まれる。

【１０９１】

なお、Ｓ４１１において、メインＣＰＵにより送信データバッファ７１８に空きがある

と判別される場合は、ステータスレジスタＴ（図１２９Ａ参照）のビット０（Ｂ０）がオン（「１」）で、且つ、ビット１（Ｂ１）がオン（「１」）又はビット２（Ｂ２）がオン（「１」）である場合に該当する。さらに、Ｓ４１１において、メインＣＰＵにより送信データバッファ７１８に空きがあると判別される条件に、ステータスレジスタＴのビット５（Ｂ５）がオン（「１」）及び／又はビット６（Ｂ６）がオン（「１」）の条件を加えてもよい。

【１０９２】

次いで、メインＣＰＵは、遊技状況に関する通信パラメータ１（遊技制御データ「ｄ１」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４１３）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされた通信パラメータ１が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、送信データバッファ７１８内において、通信パラメータ１は、コマンドＩＤが格納されたアドレスの次のアドレスに書き込まれる。

【１０９３】

次いで、メインＣＰＵは、遊技状況に関する通信パラメータ２（遊技制御データ「ｄ２」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４１４）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされた通信パラメータ２が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、送信データバッファ７１８内において、通信パラメータ２は、通信パラメータ１が格納されたアドレスの次のアドレスに書き込まれる。

【１０９４】

次いで、メインＣＰＵは、遊技状況に関する通信パラメータ３（遊技制御データ「ｄ３」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４１５）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされた通信パラメータ３が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、送信データバッファ７１８内において、通信パラメータ３は、通信パラメータ２が格納されたアドレスの次のアドレスに書き込まれる。

【１０９５】

次いで、メインＣＰＵは、遊技状況に関する通信パラメータ４（遊技制御データ「ｄ４」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４１６）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされた通信パラメータ４が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、送信データバッファ７１８内において、通信パラメータ４は、通信パラメータ３が格納されたアドレスの次のアドレスに書き込まれる。

【１０９６】

次いで、メインＣＰＵは、遊技状況に関する通信パラメータ５（遊技制御データ「ｄ５」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４１７）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされた通信パラメータ５が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、送信データバッファ７１８内において、通信パラメータ５は、通信パラメータ４が格納されたアドレスの次のアドレスに書き込まれる。

【１０９７】

次いで、メインＣＰＵは、遊技状態に関するデータ（遊技制御データ「ｄ６」）を、第２データセットレジスタ７１２にセットする（Ｓ４１８）。また、この処理により、第２データセットレジスタ７１２にセットされた遊技状態に関するデータが送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、送信データバッファ７１８内において、遊技状態に関するデータは、通信パラメータ５が格納されたアドレスの次のアドレスに書き込まれる。

【１０９８】

なお、第３の遊技機では、上述のように、第２データセットレジスタ７１２には、送信する１パケットの遊技制御データ群の最後の遊技制御データが格納され、これにより１パケットの遊技制御データ群の書き込み完了が判断される。それゆえ、メインＣＰＵは、Ｓ４１８の処理において第２データセットレジスタ７１２に遊技制御データがセットされることにより、１パケット分の遊技制御データ群の送信データバッファ７１８への書き込みが完了したと判断する。そして、Ｓ４１８の処理後、メインＣＰＵは、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了する。

【１０９９】
　なお、上述した遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）では、メインＣＰＵは、各遊技制御データを第１データセットレジスタ７１１又は第２データセットレジスタ７１２にセットして、送信データバッファ７１８に書き込む度に、ステータスレジスタＴ（図１２９Ａ参照）のビット４（Ｂ４）がオン（「１」）にセットされているか否か（転送エラーが有るか否か）をチェックし、ステータスレジスタＴのビット４（Ｂ４）がオンであれば、遊技制御データを送信データバッファ７１８に書き込む処理を中断してもよい。
【１１００】
（第３の遊技機における遊技制御データ群の生成格納処理の実施例２）
　図１４２の実施例１では、遊技制御データ群のデータ長を固定長とする場合に適用可能な遊技制御データ群の生成格納処理を説明したが、第３の遊技機では、上述のように、遊技制御データ群のデータ長を可変長とすることができる。ここでは、遊技制御データ群のデータ長が固定長である場合だけでなく、遊技制御データ群のデータ長が可変長である場合にも適用可能な遊技制御データ群の生成格納処理（実施例２）を説明する。
【１１０１】
　図１４３は、第３の遊技機の主制御部６００で実行される遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）の実施例２の手順を示すフローチャートである。なお、実施例２では、メインＣＰＵは、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内の第１データセットレジスタ７１１、第２データセットレジスタ７１２及び送信データバッファ７１８だけでなく、メインＲＡＭ、メインＣＰＵが有するＡレジスタ、Ｂレジスタ、並びに、Ｈレジスタ及びＬレジスタを組み合わせて構成されたＨＬペアレジスタ（データ長は２バイト）を使用して、遊技制御データ群の生成格納処理を行う。また、実施例２では、コマンド種別（コマンドＩＤ）に応じて送信される各種遊技制御データ（遊技状況に関する通信パラメータ）が、コマンド種別（コマンドＩＤ）毎に、メインＲＡＭ内の所定領域（以下、「送信対象格納領域」と称する）において、まとめて（アドレス上連続して）格納されているものとする。例えば、スタートスイッチ７Ｓのオン状態を契機として送信されるスタートコマンドに対応する送信対象格納領域には、遊技制御データとして、メインＲＡＭの内部当籤役、ロック（リール）演出の種類、フリーズ演出の種類（フリーズする時間）、ＲＴ状態、及び、遊技状態がまとめて格納される。
【１１０２】
　まず、メインＣＰＵは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内の送信データバッファ７１８に空きがあるか否かを判別する（Ｓ４２１）。この処理では、メインＣＰＵは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内のステータス監視回路７１４に設けられたステータスレジスタＴ（図１２９Ａ参照）に格納された情報を参照して、送信データバッファ７１８に空きがあるか否かを判別する。Ｓ４２１において、メインＣＰＵが、送信データバッファ７１８に空きがないと判別した場合（Ｓ４２１がＮＯ判定である場合）、メインＣＰＵは、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了する。
【１１０３】
　一方、Ｓ４２１において、メインＣＰＵが、送信データバッファ７１８に空きがあると判別した場合（Ｓ４２１がＹＥＳ判定である場合）、メインＣＰＵは、コマンドＩＤ（遊技制御データ「ｄ０」）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４２２）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされたコマンドＩＤが送信データバッファ７１８に書き込まれる。
【１１０４】
　次いで、メインＣＰＵは、送信する残りの遊技制御データの数（以下、「送信数」と称する）をＢレジスタにセットする（Ｓ４２３）。なお、Ｓ４２３の処理でセットされる送信数は、送信する１パケットの遊技制御データ群に含まれる遊技制御データの個数「ｎ」を１減算（コマンド種別（コマンドＩＤ）のデータ分を減算）した値となる。例えば、送信する１パケットの遊技制御データ群に含まれる遊技制御データの個数が「７」である場

合には、Ｓ４２３の処理で、Ｂレジスタに送信数として「６」がセットされる。

【１１０５】

次いで、メインＣＰＵは、処理対象のコマンド種別（コマンドＩＤ）に対応するメインＲＡＭ内の送信対象格納領域のアドレス（先頭アドレス）を、ＨＬペアレジスタに、セットする（Ｓ４２４）。

【１１０６】

次いで、メインＣＰＵは、現時点でＨＬペアレジスタにセットされている送信対象格納領域のアドレス（先頭アドレス又は更新後のアドレス）に格納されている通信パラメータ（遊技制御データ）を、第１データセットレジスタ７１１にセットする（Ｓ４２５）。また、この処理により、第１データセットレジスタ７１１にセットされた通信パラメータ（遊技制御データ）が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、通信パラメータ（遊技制御データ）は、送信データバッファ７１８内において、前回の第１データセットレジスタ７１１への通信パラメータのセット処理（Ｓ４２２又はＳ４２５）で送信データバッファ７１８に書き込まれた通信パラメータ（遊技制御データ）のアドレスの次のアドレスに書き込まれる。なお、Ｓ４２５の処理後に、メインＣＰＵは、ステータスレジスタＴ（図１２９Ａ参照）を読み込み、ビット４（Ｂ４）がオン（「１」）であれば、処理を中断し、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了するようにしてもよい。

【１１０７】

次いで、メインＣＰＵは、ＨＬペアレジスタの値を１加算する（Ｓ４２６）。この処理により、通信パラメータ（遊技制御データ）の読み出し対象となる送信対象格納領域内のアドレスが更新される。次いで、メインＣＰＵは、Ｂレジスタの値を１減算する（Ｓ４２７）。この処理により、送信数（残りの遊技制御データの数）が更新される。

【１１０８】

次いで、メインＣＰＵは、Ｂレジスタの値（送信数）が「１」であるか否かを判別する（Ｓ４２８）。

【１１０９】

Ｓ４２８において、メインＣＰＵが、Ｂレジスタの値（送信数）が「１」でないと判別した場合（Ｓ４２８がＮＯ判定である場合）、メインＣＰＵは、処理をＳ４２５に戻し、Ｓ４２５～Ｓ４２８の処理を繰り返す。

【１１１０】

一方、Ｓ４２８において、メインＣＰＵが、Ｂレジスタの値（送信数）が「１」であると判別した場合（Ｓ４２８がＹＥＳ判定である場合）、メインＣＰＵは、現時点でＨＬペアレジスタにセットされている送信対象格納領域内の最後のアドレスに格納されている通信パラメータ（遊技状態に関する情報：遊技制御データ「ｄｎ」）を、第２データセットレジスタ７１２にセットする（Ｓ４２９）。また、この処理により、第２データセットレジスタ７１２にセットされた通信パラメータ（遊技制御データ「ｄｎ」）が送信データバッファ７１８に書き込まれる。この際、通信パラメータ（遊技制御データ「ｄｎ」）は、送信データバッファ７１８内において、前回の第１データセットレジスタ７１１への通信パラメータのセット処理（Ｓ４２５）で送信データバッファ７１８に書き込まれた通信パラメータ（遊技制御データ「ｄｎ－１」）のアドレスの次のアドレスに書き込まれる。なお、メインＣＰＵは、Ｓ４２９で第２データセットレジスタ７１２にセットされたことで、１パケット分の遊技制御データ群の書き込みが完了したと判断する。そして、Ｓ４２９の処理後、メインＣＰＵは、遊技制御データ群の生成格納処理（通信データ格納処理）を終了する。

【１１１１】

非同期シリアル通信回路７０２では、Ｓ４２９の処理で第２データセットレジスタ７１２に通信パラメータがセットされ、セットされた通信パラメータが送信データバッファ７１８に書き込まれることで、１パケット分の遊技制御データ群の書き込みが完了する。そして、これにより、１パケット分のデータ長が確定し、確定したデータ長が対応するパケ

ットの送信パケットカウンタにセットされる。

【１１１２】

［１１－９．同期シリアル通信でのデータ伝送］

次に、主制御部６００内において、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間で行われるデータの同期シリアル通信について説明する。

【１１１３】

［１１－９－１．同期シリアル通信で伝送されるデータの構成例１］

（伝送データの全体構成）

図１４４は、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間において、同期シリアル通信により伝送されるデータの構成例１を示す図である。なお、図１４４では、説明の便宜上、伝送データにセットされる周辺装置に対する入出力データについては、伝送されるデータの値（図中の「値」）だけでなく、各データの種別を示す名称（図中の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」等）、伝送データの送信元及び最終的な受信先となるマスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）内における各データの格納エリア（ＲＡＭやレジスタ）のアドレス（図中の「ＦＥＤ０Ｈ」等）、並びに、各データが入出力さるポート（図中の「ＰＯ０」等）も記載されている。

【１１１４】

また、図１４４では、説明の便宜上、伝送データにセットされる情報表示装置１４の表示データについては、表示データの値（図中の「値」：「００Ｈ～ＦＦＨ」）だけでなく、各表示データの種別を示す名称（図中の「７セグ表示データ１－１」等）、表示データの送信元及び最終的な受信先となるマスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）内における各表示データの格納エリア（ＲＡＭやレジスタ）のアドレス（図中の「ＦＥＤ４Ｈ」等）、並びに、各表示データで表示される７セグＬＥＤ及びランプの種別（図中の「クレジット表示用２桁７セグ」等）も記載されている。

【１１１５】

さらに、図１４４では、説明の便宜上、伝送データに含まれる各１バイトのデータにおいて、図面上の右側に位置するビットほど、上位側のビットとする。そえゆれ、例えば、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」内の先頭側の１バイトのデータでは、最も左側に位置するビット（出力ポート「ＰＯ０」に対応するビット）が最下位ビット（ＬＳＢ）になり、最も右側に位置するビット（出力ポート「ＰＯ７」に対応するビット）が最上位ビット（ＭＳＢ）になる。

【１１１６】

構成例１の伝送データは、図１４４に示すように、その先頭側から、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」～「スレーブ４（予備）出力データ」と称する各２バイトのデータ、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」と称する各１バイトのデータ、「状態表示データ（兼用）」と称する１バイトのデータ、「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」と称する各１バイトのデータ、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」～「スレーブ４（予備）入力データ」と称する各２バイトのデータ、及び、「ＣＲＣ１６」と称する２バイトのデータがこの順で配置されて構成される。すなわち、構成例１では、１つの伝送データ内のデータ部分のサイズ（データ長）は、２６バイトとなる。なお、実際の伝送データは、使用する同期シリアルバス通信の通信仕様に応じたデータフォーマットで構成され、当該データフォーマットの伝送データが、マスター・スレーブ間、及び、スレーブ・スレーブ間で送受信されるが、ここでは、その通信仕様の説明は省略する。

【１１１７】

また、第３の遊技機では、メインＣＰＵ及びマスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）間において、主制御基板６０１に設けられたマイクロプロセッサ６１０のメインＣＰＵが、各スレーブに出力するデータを伝送データに書き込む際、及び、伝送データから各スレーブで入力されたデータを読み込む際に、図１４４に記載されているマスター内におけるデータの格納エリア（ＲＡＭやレジスタ）のアドレスを指定することにより、メモリマップド

ＩＯ方式でデータの入出力が行われる。以下、伝送データ内にセットされる各種データの内容を説明する。

【１１１８】

（スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ～スレーブ４（予備）出力データ）

「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」にセットされるデータは、回胴装置基板６０２に実装された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（ＰＩＯ回路７０５）の「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子に出力（セット）されるデータである。すなわち、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」には、回胴装置基板６０２（ＰＩＯ回路７０５）に接続されたホッパー装置３２、各リール等（図１３２参照）の周辺装置に出力されるデータ（制御信号）がセットされる。

【１１１９】

「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」にセットされるデータは、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＰＩＯ回路７０５）の「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子に出力（セット）されるデータである。すなわち、「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」には、ドア中継基板６０３（ＰＩＯ回路７０５）に接続されたメダルセンサ３１Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ等（図１３３参照）の周辺装置に出力されるデータ（制御信号）がセットされる。

【１１２０】

なお、第３の遊技機では、「スレーブ３」及び「スレーブ４」に対応するＨＢ－ＬＳＩは設けられていないので、２バイトの「スレーブ３（予備）出力データ」及び「スレーブ４（予備）出力データ」は未使用であり、これらの出力データには任意のデータをセットすることができる。第３の遊技機では、機能の拡張等により主制御部６００内にさらにスレーブ設定されるＨＢ－ＬＳＩが設けられた場合にも適用可能となるように、伝送データ内に、２バイトの「スレーブ３（予備）出力データ」及び「スレーブ４（予備）出力データ」が設けられている。それゆえ、主制御部６００内にスレーブ設定されたＨＢ－ＬＳＩを２個しか設けない場合には、伝送データに、「スレーブ３（予備）出力データ」及び「スレーブ４（予備）出力データ」を設けない構成にしてもよい。

【１１２１】

「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」～「スレーブ４（予備）出力データ」のセット処理は、伝送データの送信時に、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）で行われる。

【１１２２】

（７セグ表示データ１－１、７セグ表示データ１－２）

「７セグ表示データ１－１」及び「７セグ表示データ１－２」にセットされた各１バイトの表示データは、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に出力（セット）されるデータであり、遊技機が通常の遊技機（メダルレスでない遊技機）である場合に使用される表示データである。

【１１２３】

「７セグ表示データ１－１」にセットされる表示データは、情報表示装置１４内のクレジット表示ランプ（２桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ参照）の点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ１－１」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ０」端子及び「ＡＳ１」端子で点灯／消灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。なお、遊技機がメダルレス遊技機である場合、「７セグ表示データ１－１」は使用されないので、「７セグ表示データ１－１」には任意のデータをセットすることができる。

【１１２４】

「７セグ表示データ１－２」にセットされる表示データは、情報表示装置１４内の払出表示ランプ（２桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ参照）の点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ１－２」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ２」端子及び「ＡＳ３」端子で点灯／消

灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。なお、遊技機がメダルレス遊技機である場合、「７セグ表示データ１－２」は使用されないので、「７セグ表示データ１－２」には任意のデータをセットすることができる。

【１１２５】

「７セグ表示データ１－１」及び「７セグ表示データ１－２」のセット処理は、伝送データの送信時に、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）で行われる。

【１１２６】

（７セグ表示データ１－３（兼用）、７セグ表示データ１－４（兼用））

「７セグ表示データ１－３（兼用）」及び「７セグ表示データ１－４（兼用）」にセットされる各１バイトの表示データは、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に出力（セット）されるデータであり、遊技機が通常の遊技機及びメダルレス遊技機にいずれであっても使用（兼用）される表示データである。

【１１２７】

「７セグ表示データ１－３（兼用）」にセットされる表示データは、情報表示装置１４内の指示モニタ（３桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ及び図１２６）の３桁目（図中の左側の７セグＬＥＤ：左リール３Ｌに対応）及び２桁目（図中の中央の７セグＬＥＤ：中リール３Ｃに対応）の７セグＬＥＤの点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ１－３（兼用）」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ４」端子及び「ＡＳ５」端子で点灯／消灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。

【１１２８】

「７セグ表示データ１－４（兼用）」にセットされる表示データは、情報表示装置１４内の指示モニタ（３桁の７セグＬＥＤ：図１２５Ａ及び図１２６）の１桁目（図中の右側の７セグＬＥＤ：右リール３Ｒに対応）の７セグＬＥＤの点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ１－４（兼用）」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ６」端子で点灯／消灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。なお、構成例１では、「７セグ表示データ１－４（兼用）」中の下位側４ビットに、指示モニタの１桁目の７セグＬＥＤ用の表示データがセットされ、上位側４ビットは未使用となる（任意のデータをセットすることができる）。

【１１２９】

「７セグ表示データ１－３（兼用）」及び「７セグ表示データ１－４（兼用）」のセット処理は、伝送データの送信時に、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）で行われる。

【１１３０】

（状態表示データ（兼用））

「状態表示データ（兼用）」にセットされる１バイトの表示データは、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に出力（セット）されるデータであり、遊技機が通常の遊技機及びメダルレス遊技機にいずれであっても使用（兼用）される表示データである。「状態表示データ（兼用）」にセットされる１バイトの表示データは、情報表示装置１４内に設けられた状態表示用の各種ＬＥＤ（図１２５Ａ及び図１２６中の各種状態表示ランプ）の点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「状態表示データ（兼用）」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ７」端子で点灯／消灯制御される状態表示ランプ用の表示データである。

【１１３１】

「状態表示データ（兼用）」中の最下位ビットから６ビット目までの各ビットには、それぞれ、「ＩＮＳＥＲＴ」ランプ、「ＳＴＡＲＴ」ランプ、「ＲＥＰＬＡＹ」ランプ、「１ＢＥＴ」ランプ、「２ＢＥＴ」ランプ及び「３ＢＥＴ」ランプの点灯／消灯制御用の表示データ（０（オフ）／１（オン）データ）がセットされる。なお、「状態表示データ（兼用）」中の７ビット目及び８ビット目は、未使用であり、これらのビットには任意のデ

ータをセットすることができる。また、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、「状態表示データ（兼用）」中の最下位ビットは未使用となる。

【１１３２】

「状態表示データ（兼用）」のセット処理は、伝送データの送信時に、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）で行われる。

【１１３３】

（７セグ表示データ２－１～７セグ表示データ２－３）

「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」にセットされる各１バイトの表示データは、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に出力（セット）されるデータであり、遊技機がメダルレス遊技機である場合に使用される表示データである。なお、遊技機がメダルレス遊技機でない場合、「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」は使用されないので、「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」には任意のデータをセットすることができる。

【１１３４】

「７セグ表示データ２－１」にセットされる表示データは、情報表示装置１４の状態表示モニタ１４ａ内に設けられた５桁の７セグＬＥＤ（図１２６参照）の１桁目（１の位：図中において最も右側に位置する７セグＬＥＤ）及び２桁目（１０の位）の７セグＬＥＤの点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ２－１」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ８」端子及び「ＡＳ９」端子で点灯／消灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。

【１１３５】

「７セグ表示データ２－２」にセットされる表示データは、情報表示装置１４の状態表示モニタ１４ａ内に設けられた５桁の７セグＬＥＤ（図１２６参照）の３桁目（１００の位）及び４桁目（１０００の位）の７セグＬＥＤの点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ２－２」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ１０」端子及び「ＡＳ１１」端子で点灯／消灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。

【１１３６】

「７セグ表示データ２－３」にセットされる表示データは、情報表示装置１４の状態表示モニタ１４ａ内に設けられた５桁の７セグＬＥＤ（図１２６参照）の５桁目（１０００００の位：図中において最も左側に位置する７セグＬＥＤ）の７セグＬＥＤの点灯／消灯制御用の表示データである。すなわち、「７セグ表示データ２－３」にセットされる表示データは、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＬＥＤ駆動回路７０３）の「ＡＳ１２」端子で点灯／消灯制御される７セグＬＥＤ用の表示データである。なお、構成例１では、「７セグ表示データ２－３」中の下位側４ビットに、５桁目の７セグＬＥＤの表示データがセットされ、上位側４ビットの表示データは未使用となる（任意のデータをセットすることができる）。

【１１３７】

「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」のセット処理は、伝送データの送信時に、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）で行われる。

【１１３８】

なお、本実施形態では、情報表示装置１４をドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に接続する例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、情報表示装置１４を回胴装置基板６０２に実装された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２に接続してもよく、この場合にも、本実施形態と同様に、上述した情報表示装置１４の表示処理を適用することができる。

【１１３９】

（スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ～スレーブ４（予備）入力データ）

「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」にセットされるデータは、回胴装置基板６０２に実装された第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（ＰＩＯ回路７０５）の「ＰＩ０」～「Ｐ

Ｉ１５」端子に入力されるデータである。すなわち、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」には、回胴装置基板６０２（ＰＩＯ回路７０５）に接続された各リール等（図１３２参照）の周辺装置から入力されるデータ（検出信号）がセットされる。なお、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」のセット処理は、伝送データが回胴装置基板６０２で受信された後、伝送データをドア中継基板６０３に送信するまでの間に、回胴装置基板６０２（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）で行われる。

【１１４０】

「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」にセットされる表示データは、ドア中継基板６０３に実装された第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（ＰＩＯ回路７０５）の「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子に入力されるデータである。すなわち、「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」には、ドア中継基板６０３（ＰＩＯ回路７０５）に接続されたメダルセンサ３１Ｓ、ストップスイッチ８Ｓ等（図１３３参照）の周辺装置から入力されるデータ（検出信号）がセットされる。なお、「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」のセット処理は、伝送データがドア中継基板６０３で受信された後、伝送データを主制御基板６０１に送信するまでの間に、ドア中継基板６０３（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）で行われる。

【１１４１】

また、第３の遊技機では、上述のように、「スレーブ３」及び「スレーブ４」に対応するＨＢ－ＬＳＩは設けられていないので、２バイトの「スレーブ３（予備）入力データ」及び「スレーブ４（予備）入力データ」は未使用であり（伝送途中にも更新されない）、これらの入力データには任意のデータをセットすることができる。第３の遊技機では、機能の拡張等により主制御部６００内にさらにスレーブ設定されるＨＢ－ＬＳＩが設けられた場合にも適用可能となるように、伝送データ内に、２バイトの「スレーブ３（予備）入力データ」及び「スレーブ４（予備）入力データ」が設けられている。それゆえ、主制御部６００内にスレーブ設定されたＨＢ－ＬＳＩを２個しか設けない場合には、伝送データに、「スレーブ３（予備）入力データ」及び「スレーブ４（予備）入力データ」を設けない構成にしてもよい。

【１１４２】

（ＣＲＣ１６）

「ＣＲＣ１６」にセットされるデータは、データ通信に伴い発生する異常を検出するための２バイトの誤り検出符号データである。「ＣＲＣ１６」にセットされるデータは、伝送データを受信したＨＢ－ＬＳＩ７００において読み出され、データ通信エラーの発生の有無の判定に使用される。

【１１４３】

また、各基板のＨＢ－ＬＳＩ７００は、伝送データを送信する際に、当該送信時点において伝送データにセットされた「ＣＲＣ１６」以外のデータに基づいてシリアルバス通信回路７０１内のＣＲＣ生成回路（不図示）を用いて誤り検出符号データを算出し、その算出結果を「ＣＲＣ１６」にセットする。それゆえ、回胴装置基板６０２からドア中継基板６０３に伝送データを送信する際には、誤り検出符号データの算出に使用される「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」は、回胴装置基板６０２で更新された「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」となる。また、ドア中継基板６０３から主制御基板６０１に伝送データを送信する際には、誤り検出符号データの算出に使用される「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」及び「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」は、それぞれ、回胴装置基板６０２で更新された「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」及びドア中継基板６０３で更新された「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」となる。

【１１４４】

なお、各基板のＨＢ－ＬＳＩ７００で伝送データを受信した際に、「ＣＲＣ１６」にセットされた誤り検出符号データに誤りがあるか否かのチェックは、シリアルバス通信回路７０１内のＣＲＣチェック回路（不図示）により行われるが、チェック結果に誤りがある

と判別された場合には、各基板のＨＢ－ＬＳＩ７００は、受信した伝送データを破棄する。

【１１４５】

上述のように、主制御部６００内の基板間で伝送されるデータの構成例１では、伝送データの構成（フォーマット）を、遊技機が通常の遊技機であってもメダルレス遊技機であっても対応可能となる構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技機が通常の遊技機である場合には、図１４４に示す伝送データの構成において、メダルレス遊技機専用の表示データ（「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」）を除いた構成にしてもよい。また、例えば、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、図１４４に示す伝送データの構成において、通常の遊技機専用の表示データ（「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－２」）を除いた構成にしてもよい。

【１１４６】

［１１－９－２．同期シリアル通信でのデータ伝送動作例１］

次に、主制御部６００内における構成例１（図１４４）の伝送データの伝送動作例１を説明する。なお、伝送データの伝送動作例１において、同期シリアル通信は、メインＣＰＵで行われる定期割込処理の周期（１割込時間：１．１１７２ｍｓ）以下の間隔で実施され、コントローラ７０６により実行制御される。また、以下に説明する伝送データの伝送動作例１では、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１：マスター）で生成された伝送データのサイズ（２６バイト）は送信途中で変化せず、送信途中で伝送エラーも発生しない場合を説明する。

【１１４７】

まず、マスター設定された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１において、各スレーブ（回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３）の出力ポートから出力する各種出力データ、及び、情報表示装置１４の各種表示データを伝送データにセットする。具体的には、メインＣＰＵは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１において、メモリマップドＩＯ方式により、図１４４に示す伝送データ中の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」、「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」、「状態表示データ（兼用）」及び「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」にそれぞれ対応するアドレスにデータをセットする。

【１１４８】

この際、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」が、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内に設けられた第１セグレジスタ０～３（不図示）にそれぞれセットされ、「状態表示データ（兼用）」が、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内に設けられた第１セグレジスタ４（不図示）にセットされる。また、この際、「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」が、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内に設けられた第２セグレジスタ０～２（不図示）にそれぞれセットされる。

【１１４９】

なお、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１からの伝送データの送信時には、「スレーブ３（予備）出力データ」、「スレーブ４（予備）出力データ」、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」、「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」、「スレーブ３（予備）及びデータ」及び「スレーブ４（予備）入力データ」に対しては、データのセット処理を行わない。それゆえ、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）からのデータ送信開始時の伝送データでは、「スレーブ３（予備）出力データ」、「スレーブ４（予備）出力データ」、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」、「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」、「スレーブ３（予備）及びデータ」及び「スレーブ４（予備）入力データ」は、その時点で格納されているデータとなる。

【１１５０】

次いで、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１でセットされた各種データを用いて２バイトの誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果が伝送データ内の「ＣＲＣ１６」にセットされる。そして、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、上述した伝送データのセット処理（伝送データの生成処理）が終了すると、当該生成された伝送デ

ータが、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（シリアルバス通信回路７０１）から、光ファイバーケーブルを介して、回胴装置基板６０２（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）に送信される。

【１１５１】

次いで、回胴装置基板６０２の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（シリアルバス通信回路７０１）で、主制御基板６０１からの伝送データが受信されると、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、伝送データに含まれる「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」（２バイト）が、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の出力端子）にセットされる。また、この際、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の入力端子）を介して読み込まれた各種周辺装置（リール等）の検出データが、伝送データ内の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」にセットされる。

【１１５２】

次いで、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、この時点で伝送データにセットされている各種データを用いて誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果が伝送データ内の「ＣＲＣ１６」にセットされる。これにより、伝送データ内の「ＣＲＣ１６」が更新される。そして、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２での上記処理が終了した後、「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」に新たなデータがセットされた伝送データが、回胴装置基板６０２の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（シリアルバス通信回路７０１）から、光ファイバーケーブルを介して、ドア中継基板６０３（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）に送信される。

【１１５３】

次いで、ドア中継基板６０３の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（シリアルバス通信回路７０１）で、回胴装置基板６０２からの伝送データが受信されると、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、伝送データに含まれる「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」（２バイト）が、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の出力端子）にセットされる。また、この際、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の入力端子）を介して読み込まれた各種周辺装置（各種センサ、各種スイッチ等）の検出データが伝送データ内の「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」にセットされる。

【１１５４】

さらに、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（シリアルバス通信回路７０１）で伝送データが受信されると、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、コントローラ７０６の制御により、伝送データに含まれる各種７セグ表示データ及び状態表示データが、受信された順に、読み込まれる。次いで、読み込まれた各７セグ表示データ（１バイト）は、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、コントローラ７０６の制御により、それぞれキャラクタデータに変換され、変換後の表示データがＬＥＤ駆動回路７０３に入力される。また、読み込まれた状態表示データ（１バイト）も、ＬＥＤ駆動回路７０３に入力される。

【１１５５】

なお、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３で読み込まれる７セグ表示データの種別は、遊技機の種別に応じて異なる。具体的には、遊技機が通常の遊技機である場合には、伝送データに含まれる各種７セグ表示データのうち、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」が読み込まれ、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、「７セグ表示データ１－３（兼用）」、「７セグ表示データ１－４（兼用）」及び「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」が読み込まれる。また、伝送データに含まれる「状態表示データ（兼用）」は、遊技機の種別に関係なく、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３で読み込まれる。

【１１５６】

次いで、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、この時点で伝送データにセットされている各種データを用いて誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果が伝送データ内の「ＣＲＣ１６」にセットされる。これにより、伝送データ内の「ＣＲＣ１６」が更新される。そして、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３での上記処理が終了した後、「スレーブ２（

第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」に新たなデータがセットされた伝送データが、ドア中継基板６０３の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（シリアルバス通信回路７０１）から、光ファイバーケーブルを介して、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）に送信される。

【１１５７】

次いで、主制御基板６０１の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（シリアルバス通信回路７０１）で、ドア中継基板６０３からの伝送データが受信されると、メインＣＰＵにおいて、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１からバス６０６（データバス及びアドレスバスを含む）を介して、伝送データ内の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」及び「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」にセットされたデータが読み出される（取得される）。これにより、メインＣＰＵは、外部の周辺装置（ホッパー装置、リール、各種センサ、各種スイッチ等）の状態を把握することができる。また、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１で伝送データが受信された際に、メインＣＰＵが、伝送データ内の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」及び「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」にセットされたデータを読み出すことで、正常に、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２及び第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の出力ポートＰＯ０～ＰＯ１５から制御信号が出力されたか否かを確認することができる。

【１１５８】

［１１－９－３．同期シリアル通信で伝送されるデータの構成例２］

主制御部６００内の基板間で伝送されるデータの構成及びその伝送態様は、上述した構成例１及び伝送動作例１の態様に限定されない。例えば、マスター設定の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１と、スレーブ設定の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２及び第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３との間におけるデータの伝送を、スレーブ毎に別個に行う構成にしてもよい。この場合、送信先のＨＢ－ＬＳＩ７００のアドレスを指定して、送信先毎に伝送データの送受信が行われる。なお、構成例２においても、伝送データの伝送方向は、主制御基板６０１から回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３を巡回して主制御基板６０１に戻る方向とする。

【１１５９】

図１４５は、主制御基板６０１、回胴装置基板６０２及びドア中継基板６０３間において、同期シリアル通信により伝送されるデータの構成例２を示す図である。図１４５Ａは、主制御基板６０１から回胴装置基板６０２又はドア中継基板６０３に同期シリアル通信により送信されるデータ（以下、「マスター送信データ」と称する）の構成を示す図であり、図１４５Ｂは、回胴装置基板６０２又はドア中継基板６０３から主制御基板６０１に同期シリアル通信により送信されるデータ（以下、「スレーブ送信データ」と称する）の構成を示す図である。

【１１６０】

なお、図１４５においても、図１４４と同様に説明の便宜上、伝送データにセットされる周辺装置に対する入出力データについては、伝送されるデータの値（図中の「値」）だけでなく、各データの種別を示す名称（図中の「出力データ」、「入力データ」）、伝送データの送信元及び最終的な受信先となるマスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）内における各データの格納エリア（ＲＡＭやレジスタ）のアドレス（図中の「ＦＥ＊＊Ｈ」、「ＦＥ＃＃Ｈ」、「ＦＥ＄＄Ｈ」、「ＦＥ＆＆Ｈ」）及び各データが入出力されるポート（図中の「ＰＯ０」等）も記載されている。

【１１６１】

図１４５Ａにおいて、２バイトの出力データの各格納エリアのアドレスを示す「ＦＥ＊＊Ｈ」及び「ＦＥ＃＃Ｈ」は、出力データの送信先のスレーブの種別毎に応じて異なる。例えば、送信先となるスレーブが第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（スレーブ１）である場合には、「ＦＥ＊＊Ｈ」及び「ＦＥ＃＃Ｈ」は、それぞれ「ＦＥＤ０Ｈ」及び「ＦＥＤ１Ｈ」となり、送信先となるスレーブが第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（スレーブ２）である場合には、「ＦＥ＊＊Ｈ」及び「ＦＥ＃＃Ｈ」は、それぞれ「ＦＥＤ２Ｈ」及び「ＦＥＤ３Ｈ」となる（図１４４参照）。

【１１６２】

また、図１４５Ｂにおいて、２バイトの入力データの各格納エリアのアドレスを示す「

ＦＥ＄＄Ｈ」及び「ＦＥ＆＆Ｈ」は、入力データの送信元のスレーブの種別毎に応じて異なる。例えば、送信元となるスレーブが第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（スレーブ１）である場合には、「ＦＥ＄＄Ｈ」及び「ＦＥ＆＆Ｈ」は、それぞれ「ＦＥＦ０Ｈ」及び「ＦＥＦ１Ｈ」となり、送信元となるスレーブが第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（スレーブ２）である場合には、「ＦＥ＄＄Ｈ」及び「ＦＥ＆＆Ｈ」は、それぞれ「ＦＥＦ２Ｈ」及び「ＦＥＦ３Ｈ」となる（図１４４参照）。

【１１６３】

また、図１４５では、説明の便宜上、伝送データにセットされる情報表示装置１４の表示データについては、表示データの値（図中の「値」：「００Ｈ～ＦＦＨ」）だけでなく、各表示データの種別を示す名称（図中の「７セグ表示データ１－１」等）、表示データの送信元及び最終的な受信先となるマスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）内における各表示データの格納エリア（ＲＡＭやレジスタ）のアドレス（図中の「ＦＥＤ４Ｈ」等）及び各表示データで表示される７セグＬＥＤ及びランプの種別（図中の「クレジット表示用２桁７セグ」等）も記載されている。

【１１６４】

（マスター送信データ）

マスター送信データは、図１４５Ａに示すように、その先頭側から、「送信先アドレスデータ」と称する１バイトのデータ、「送信元アドレスデータ」と称する１バイトのデータ、「出力データ」と称する２バイトのデータ、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」と称する各１バイトのデータ、「状態表示データ（兼用）」と称する１バイトのデータ、「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」と称する各１バイトのデータ、及び、「ＣＲＣ１６」と称する２バイトのデータがこの順で配置されて構成される。すなわち、構成例２では、主制御基板６０１（マスター）から回胴装置基板６０２（スレーブ１）又はドア中継基板６０３（スレーブ２）に送信される１つのマスター送信データ内のデータ部分のサイズ（データ長）は、１４バイトとなる。

【１１６５】

なお、構成例２では、図１４５Ａに示すように、送信先となるスレーブが情報表示装置１４に接続されていない第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（スレーブ１）である場合にも、情報表示装置１４の表示データをマスター送信データに含ませているが、この理由は次の通りである。マスター送信データを受信したＨＢ－ＬＳＩ７００では、スレーブの種別に関係なく、自身に内蔵されたＬＥＤ駆動回路７０３に情報表示装置１４に接続されているか否かを判断することができない。それゆえ、ここでは、送信先がスレーブ１及びスレーブ２のいずれであっても、同じフォーマットのマスター送信データで両スレーブに対応可能とするため、情報表示装置１４の表示データを、送信先のスレーブの種別に関係なく、共通データとしてマスター送信データに含ませている。なお、本発明はこれに限定されず、スレーブ１用のマスター送信データとスレーブ２用のマスター送信データとをそれぞれ別個のフォーマットで構成してもよく、この場合には、スレーブ１用のマスター送信データに、情報表示装置１４の表示データを含めなくてもよい。

【１１６６】

また、構成例２では、予備の出力データ（図１４４中の「スレーブ３（予備）出力データ」、「スレーブ４（予備）出力データ」）がマスター送信データに含まれない例を説明するが、本発明はこれに限定されない。機能の拡張等のため、主制御部６００内にスレーブ設定されるＨＢ－ＬＳＩが増えた場合にも適用可能となるように、予備の出力データがマスター送信データに含まれていてもよい。

【１１６７】

（送信先アドレスデータ、送信元アドレスデータ）

マスター送信データ中の「送信先アドレスデータ」及び「送信元アドレスデータ」には、各ＨＢ－ＬＳＩ７００（ＰＩＯ回路７０５）の「Ｓ０」～「Ｓ２」端子に対する電圧の印加態様（３ビットのデータに対応）により設定されたアドレス（「００Ｈ」～「０７Ｈ」）がセットされる。

【１１６８】
　具体的には、マスターとなる第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１では、「Ｓ０」～「Ｓ２」端子に５Ｖが印加されているので（図１３１参照）、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１のアドレスデータは「０７Ｈ」（＝「１１１Ｂ」）となる。スレーブ１となる第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２では、「Ｓ０」端子に５Ｖが印加され、「Ｓ１」及び「Ｓ２」端子は接地されているので（図１３２参照）、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２のアドレスデータは「０４Ｈ」（＝「１００Ｂ」）となる。また、スレーブ２となる第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３では、「Ｓ０」及び「Ｓ１」端子に５Ｖが印加され、「Ｓ２」端子は接地されているので（図１３３参照）、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３のアドレスデータは「０６Ｈ」（＝「１１０Ｂ」）となる。
【１１６９】
　それゆえ、主制御基板６０１（マスター）から回胴装置基板６０２（スレーブ１）にマスター送信データを送信する場合には、マスター送信データ中の「送信先アドレスデータ」には「０４Ｈ」がセットされ、「送信元アドレスデータ」には「０７Ｈ」がセットされる。一方、主制御基板６０１（マスター）からドア中継基板６０３（スレーブ）にマスター送信データを送信する場合には、マスター送信データ中の「送信先アドレスデータ」には「０６Ｈ」がセットされ、「送信元アドレスデータ」には「０７Ｈ」がセットされる。
【１１７０】
（出力データ）
　マスター送信データ中の「出力データ」には、送信先となるスレーブの種別に対応した出力データがセットされる。
【１１７１】
　例えば、主制御基板６０１（マスター）から回胴装置基板６０２（スレーブ１）にマスター送信データを送信する場合には、マスター送信データ中の「出力データ」には、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」と同様のデータがセットされる。一方、主制御基板６０１（マスター）からドア中継基板６０３（スレーブ２）にマスター送信データを送信する場合には、マスター送信データ中の「出力データ」には、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）出力データ」と同様のデータがセットされる。
【１１７２】
（７セグ表示データ１－１～７セグ表示データ１－４（兼用））
　マスター送信データ中の「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」には、それぞれ、例えば、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」と同様のデータがセットされる。
【１１７３】
　すなわち、マスター送信データ中の「７セグ表示データ１－１」及び「７セグ表示データ１－２」には、遊技機が通常の遊技機である場合に使用される情報表示装置１４（図１２５Ａ参照）内のクレジット表示ランプ（２桁の７セグＬＥＤ）及び払出表示ランプ（２桁の７セグＬＥＤ）の表示データがセットされる。また、マスター送信データ中の「７セグ表示データ１－３（兼用）」及び「７セグ表示データ１－４（兼用）」には、遊技機の種別に関係なく、情報表示装置１４（図１２５及び図１２６参照）内の指示モニタの表示データがセットされる。
【１１７４】
（状態表示データ（兼用））
　マスター送信データ中の「状態表示データ（兼用）」には、例えば、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「状態表示データ（兼用）」と同様のデータがセットされる。すなわち、マスター送信データ中の「状態表示データ（兼用）」には、遊技機の種別に関係なく、情報表示装置１４（図１２５及び図１２６参照）内の各種状態表示ランプの表示データがセットされる。なお、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、「状態表示データ（兼用）」中の最下位ビットは未使用となる。
【１１７５】

（７セグ表示データ２－１～７セグ表示データ２－３）
　マスター送信データ中の「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」には、それぞれ、例えば、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」と同様のデータがセットされる。すなわち、マスター送信データ中の「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」には、遊技機がメダルレス遊技機である場合に使用される情報表示装置１４（図１２６参照）内の５桁の７セグＬＥＤの表示データがセットされる。
【１１７６】
（ＣＲＣ１６）
　マスター送信データ中の「ＣＲＣ１６」には、「出力データ」、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」、「状態表示データ（兼用）」及び「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」を用いて算出された２バイトの誤り検出符号データがセットされる。
【１１７７】
　上述のように、主制御部６００内の基板間で伝送されるデータの構成例２では、マスター送信データの構成（フォーマット）を、遊技機が通常の遊技機であってもメダルレス遊技機であっても対応可能となる構成例を説明したが、本発明はこれに限定されない。例えば、遊技機が通常の遊技機である場合には、図１４５に示す伝送データの構成において、メダルレス遊技機専用の表示データ（「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」）を除いた構成にしてもよい。また、例えば、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、図１４５に示す伝送データの構成において、通常の遊技機専用の表示データ（「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－２」）を除いた構成にしてもよい。
【１１７８】
（スレーブ送信データ）
　スレーブ送信データは、図１４５Ｂに示すように、その先頭側から、１バイトの「送信先アドレスデータ」、１バイトの「送信元アドレスデータ」、「入力データ」と称する２バイトのデータ、及び、２バイトの「ＣＲＣ１６」がこの順で配置されて構成される。すなわち、構成例２では、回胴装置基板６０２（スレーブ１）又はドア中継基板６０３（スレーブ２）から主制御基板６０１（マスター）に送信される１つのスレーブ送信データ内のデータ部分のサイズ（データ長）は、６バイトとなる。
【１１７９】
　なお、構成例２では、スレーブ送信データには、予備の入力データ（図１４４中の「スレーブ３（予備）入力データ」、「スレーブ４（予備）入力データ」）が含まれない例を説明するが、本発明はこれに限定されない。機能の拡張等のため、主制御部６００内にスレーブ設定されるＨＢ－ＬＳＩが増えた場合にも適用可能となるように、予備の入力データがスレーブ送信データに含まれていてもよい。
【１１８０】
（送信先アドレスデータ、送信元アドレスデータ）
　スレーブ送信データ中の「送信先アドレスデータ」には、送信先となるマスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレスデータがセットされる。具体的には、主制御基板６０１（マスター）のアドレス「０７Ｈ」が、スレーブ送信データ中の「送信先アドレスデータ」にセットされる。
【１１８１】
　スレーブ送信データ中の「送信元アドレスデータ」には、送信元となるスレーブ（ＨＢ－ＬＳＩ）のアドレスデータがセットされる。具体的には、回胴装置基板６０２（スレーブ１）から主制御基板６０１（マスター）にスレーブ送信データを送信する場合には、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２のアドレスデータ「０４Ｈ」が、「送信元アドレスデータ」にセットされる。一方、ドア中継基板６０３（スレーブ２）から主制御基板６０１（マスター）にスレーブ送信データを送信する場合には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３のアドレスデータ「０６Ｈ」が、「送信元アドレスデータ」にセットされる。

【１１８２】
（入力データ）
　スレーブ送信データ中の「入力データ」には、送信元となるスレーブの種別に対応した入力データがセットされる。
【１１８３】
　回胴装置基板６０２（スレーブ１）から主制御基板６０１（マスター）にスレーブ送信データを送信する場合には、伝送データ中の「入力データ」には、例えば、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」と同様のデータがセットされる。すなわち、この場合には、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の入力端子）を介して読み込まれる各種周辺装置（リール等）の検出データが、スレーブ送信データ中の「入力データ」にセットされる。
【１１８４】
　一方、ドア中継基板６０３（スレーブ２）から主制御基板６０１（マスター）にスレーブ送信データを送信する場合には、伝送データ中の「入力データ」には、例えば、図１４４に示す構成例１の伝送データ内の「スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ）入力データ」と同様のデータがセットされる。すなわち、この場合には、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の入力端子）を介して読み込まれる各種周辺装置（各種センサ、各種スイッチ等）の検出データが、スレーブ送信データ中の「入力データ」にセットされる。
【１１８５】
（ＣＲＣ１６）
　スレーブ送信データ中の「ＣＲＣ１６」には、「入力データ」を用いて算出された２バイトの誤り検出符号データがセットされる。
【１１８６】
［１１－９－４．同期シリアル通信でのデータ伝送動作例２］
　次に、主制御部６００内における構成例２（図１４５）の伝送データの伝送動作例２を説明する。なお、伝送データの伝送動作例２において、同期シリアル通信は、メインＣＰＵで行われる定期割込処理の周期（１割込時間：１．１１７２ｍｓ）以下の間隔で実施され、コントローラ７０６により実行制御される。また、以下に説明する伝送データの伝送動作例２では、伝送データの送信途中で伝送エラーが発生しない場合を説明する。
【１１８７】
　また、伝送データの伝送動作例２では、送信先がスレーブ１である場合に行うマスター送信データの送信動作、及び、送信先がスレーブ２である場合に行うマスター送信データの送信動作は連続して行われるものとする。なお、この際、前者のデータ送信動作及び後者のデータ送信動作の順序は任意とする。また、本発明はこれに限定されず、前者のデータ送信動作と後者のデータ送信動作とを連続して行わずに、それぞれ独立して定期的（定期割込処理の周期以下の間隔）に実行する構成にしてもよい。
【１１８８】
　また、伝送データの伝送動作例２では、スレーブ１からマスターへのスレーブ送信データの送信動作は、スレーブ１がマスター送信データを受信した場合に開始し、スレーブ２からマスターへのスレーブ送信データの送信動作は、スレーブ２がマスター送信データを受信した場合に開始するものとする。なお、本発明はこれに限定されず、各スレーブでのスレーブ送信データの送信動作は、マスター送信データの受信契機とは関係なく、独立して定期的（定期割込処理の周期以下の間隔）に行われるようにしてもよい。
【１１８９】
（マスター送信データの送信先がスレーブ１である場合のデータ伝送動作）
　まず、主制御基板６０１（マスター）から回胴装置基板６０２（スレーブ１）にマスター送信データを送信する場合のデータ伝送動作について説明する。
【１１９０】

まず、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）のアドレス（０４Ｈ）が、マスター送信データ内の「送信先アドレス」にセットされ、マスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレス（０７Ｈ）が、「送信元アドレス」にセットされる。

【１１９１】

次いで、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、メモリマップドＩＯ方式により、スレーブ１（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）の出力ポートから出力するデータが、マスター送信データ内の「出力データ」にセットされ、情報表示装置１４の表示データが、マスター送信データ内の「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」、「状態表示データ（兼用）」及び「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」にセットされる。

【１１９２】

この際、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」が、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内に設けられた第１セグレジスタ０～３（不図示）にそれぞれセットされ、「状態表示データ（兼用）」が、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内に設けられた第１セグレジスタ４（不図示）にセットされる。また、この際、「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」が、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内に設けられた第２セグレジスタ０～２（不図示）にそれぞれセットされる。なお、回胴装置基板６０２（スレーブ１）には情報表示装置１４が接続されていないので、情報表示装置１４の表示データには任意のデータをセットすることができる。

【１１９３】

次いで、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１でセットされた各種データを用いて２バイトの誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果がマスター送信データ内の「ＣＲＣ１６」にセットされる。そして、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、上述したマスター送信データのセット処理（マスター送信データの生成処理）が終了すると、当該生成されたマスター送信データが、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（シリアルバス通信回路７０１）から、光ファイバーケーブルを介して、回胴装置基板６０２（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）に送信される。

【１１９４】

次いで、回胴装置基板６０２の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（シリアルバス通信回路７０１）で、マスター送信データが受信されると、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、マスター送信データに含まれる「送信先アドレス」のデータが読み込まれ、自身のアドレス（０４Ｈ）であるか否かの判定処理が行われる。そして、「送信先アドレス」のデータが自身のアドレスである場合には、マスター送信データに含まれる「出力データ」が読み込まれ、「送信先アドレス」のデータが自身のアドレスでない場合には、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２で「出力データ」が読み込まれずに、マスター送信データは、ドア中継基板６０３に転送される。

【１１９５】

今、説明している動作例では、「送信先アドレス」のデータは、自身（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）のアドレスとなるので、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、マスター送信データに含まれる「出力データ」が読み込まれ、当該「出力データ」が第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２の「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の出力端子）にセットされる。

【１１９６】

なお、この際、マスター送信データに含まれる表示データも、一応、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２内のＬＥＤ駆動回路７０３に読み込まれるが、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２には情報表示装置１４が接続されていないので、ＬＥＤ駆動回路７０３での制御は空制御となる。

【１１９７】

また、スレーブ１宛てのマスター送信データを受信した第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２では、マスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレス（０７Ｈ）が、スレーブ送信データ内の「送信先アドレス」にセットされ、自身のアドレス（０４Ｈ）が、「送信元アドレス」に

セットされる。次いで、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の入力端子）を介して読み込まれた各種周辺装置（リール等）の検出データが、スレーブ送信データ内の「入力データ」にセットされる。

【１１９８】

次いで、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、スレーブ送信データにセットされた各種データを用いて誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果がスレーブ送信データ内の「ＣＲＣ１６」にセットされる。そして、スレーブ送信データのセット処理（伝送データの生成処理）が終了すると、当該生成されたスレーブ送信データが、回胴装置基板６０２（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）から、光ファイバーケーブルを介して、ドア中継基板６０３（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）に送信される。

【１１９９】

次いで、ドア中継基板６０３の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（シリアルバス通信回路７０１）で、回胴装置基板６０２からのスレーブ送信データが受信されると、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、スレーブ送信データに含まれる「送信先アドレス」のデータが読み込まれ、自身のアドレス（０６Ｈ）であるか否かの判定処理が行われる。今、説明している動作例では、「送信先アドレス」のデータは、自身（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）のアドレスではないので、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３で当該スレーブ送信データに含まれる「入力データ」は読み込まれずに、当該スレーブ送信データは主制御基板６０１に転送される。

【１２００】

次いで、ドア中継基板６０３から転送されたスレーブ送信データが、主制御基板６０１の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（シリアルバス通信回路７０１）で受信されると、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１において、スレーブ送信データに含まれる「送信先アドレス」のデータが読み込まれ、自身のアドレス（０７Ｈ）であるか否かの判定処理が行われる。今、説明している動作例では、「送信先アドレス」のデータは、自身（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレスであるので、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１において、当該スレーブ送信データに含まれる「入力データ」（各種周辺装置（リール等）の検出データ）が読み込まれる。

【１２０１】

そして、メインＣＰＵでは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１からバス６０６（データバス及びアドレスバスを含む）を介して、読み込まれた「入力データ」（各種周辺装置（リール等）の検出データ）が取得される。これにより、メインＣＰＵは、回胴装置基板６０２に接続された各種周辺装置（リール等）の状態を把握することができる。

【１２０２】

（マスター送信データの送信先がスレーブ２である場合の通信動作）

次に、主制御基板６０１（マスター）からドア中継基板６０３（スレーブ２）にマスター送信データを送信する場合のデータ伝送動作について説明する。

【１２０３】

まず、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）のアドレス（０６Ｈ）が、マスター送信データ内の「送信先アドレス」にセットされ、マスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレス（０７Ｈ）が、「送信元アドレス」にセットされる。

【１２０４】

次いで、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、メモリマップドＩＯ方式により、スレーブ２（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）の出力ポートから出力するデータが、マスター送信データ内の「出力データ」にセットされ、情報表示装置１４の表示データが、マスター送信データ内の「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」、「状態表示データ（兼用）」及び「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」にセットされる。

【１２０５】

次いで、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１でセットされた各種データを用いて２バイトの誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果がマスター送信データ内の「ＣＲＣ１

６」にセットされる。そして、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）において、上述したマスター送信データのセット処理（マスター送信データの生成処理）が終了すると、当該生成されたマスター送信データが、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（シリアルバス通信回路７０１）から、光ファイバーケーブルを介して、回胴装置基板６０２（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）に送信される。

【１２０６】

次いで、回胴装置基板６０２の第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２（シリアルバス通信回路７０１）で、マスター送信データが受信されると、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２において、マスター送信データに含まれる「送信先アドレス」のデータが読み込まれ、自身のアドレス（０４Ｈ）であるか否かの判定処理が行われる。今、説明している動作例では、「送信先アドレス」のデータは、自身（第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２）のアドレスではないので、第２ＨＢ－ＬＳＩ６１２では、当該マスター送信データに含まれる「出力データ」が読み込まれず、当該マスター送信データはドア中継基板６０３に送信（転送）される。

【１２０７】

次いで、回胴装置基板６０２から送信（転送）されたマスター送信データが、ドア中継基板６０３の第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３（シリアルバス通信回路７０１）で受信されると、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、マスター送信データに含まれる「送信先アドレス」のデータが読み込まれ、自身のアドレス（０６Ｈ）であるか否かの判定処理が行われる。

【１２０８】

今、説明している動作例では、「送信先アドレス」のデータは、自身（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）のアドレスであるので、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、当該マスター送信データに含まれる「出力データ」が読み込まれ、当該「出力データ」が第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３の「ＰＯ０」～「ＰＯ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の出力端子）にセットされる。

【１２０９】

また、この際、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、当該マスター送信データに含まれる各種表示データが読み込まれ、各種表示データが第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３内のＬＥＤ駆動回路７０３に入力される。そして、第３の遊技機では、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３に情報表示装置１４が接続されているので、入力された各種表示データに基づいて情報表示装置１４の表示動作が制御される。なお、この際、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３で読み込まれる表示データの種別は、遊技機の種別に応じて異なる。具体的には、遊技機が通常の遊技機である場合には、マスター送信データに含まれる各種表示データのうち、「７セグ表示データ１－１」～「７セグ表示データ１－４（兼用）」及び「状態表示データ（兼用）」が読み込まれ、遊技機がメダルレス遊技機である場合には、「７セグ表示データ１－３（兼用）」、「７セグ表示データ１－４（兼用）」、「状態表示データ（兼用）」及び「７セグ表示データ２－１」～「７セグ表示データ２－３」が読み込まれる。

【１２１０】

また、スレーブ２宛てのマスター送信データを受信した第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３では、マスター（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレス（０７Ｈ）が、スレーブ送信データ内の「送信先アドレス」にセットされ、自身のアドレス（０６Ｈ）が、「送信元アドレス」にセットされる。次いで、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、「ＰＩ０」～「ＰＩ１５」端子（ＰＩＯ回路７０５の入力端子）を介して読み込まれた各種周辺装置（各種センサ、各種スイッチ等）の検出データが、スレーブ送信データ内の「入力データ」にセットされる。

【１２１１】

次いで、第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３において、スレーブ送信データにセットされた各種データを用いて誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が算出され、算出結果がスレーブ送信データ内の「ＣＲＣ１６」にセットされる。そして、スレーブ送信データのセット処理（伝送データの生成処理）が終了すると、当該生成されたスレーブ送信データが、ドア中継基板６０３（第３ＨＢ－ＬＳＩ６１３）から、光ファイバーケーブルを介して、主制御基板６０１（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）に送信される。

【１２１２】

次いで、ドア中継基板６０３から送信されたスレーブ送信データが、主制御基板６０１の第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１（シリアルバス通信回路７０１）で受信されると、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１において、スレーブ送信データに含まれる「送信先アドレス」のデータが読み込まれ、自身のアドレス（０７Ｈ）であるか否かの判定処理が行われる。今、説明している動作例では、「送信先アドレス」のデータは、自身（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）のアドレスであるので、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１において、当該スレーブ送信データに含まれる「入力データ」（各種周辺装置（各種センサ、各種スイッチ等）の検出データ）が読み込まれる。

【１２１３】

そして、メインＣＰＵでは、第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１からバス６０６（データバス及びアドレスバスを含む）を介して、読み込まれた「入力データ」（各種周辺装置（各種センサ、各種スイッチ等）の検出データ）が取得される。これにより、メインＣＰＵは、ドア中継基板６０３に接続された各種周辺装置（各種センサ、各種スイッチ等）の状態を把握することができる。

【１２１４】

［１１－１０．第３の遊技機で得られる各種効果］

第３の遊技機では、上述のように、主制御部６００内において、各中継基板に入出力ポートを設け、その入出力ポートに外部の周辺装置（リール、各種スイッチ、各種センサ等の入出力機器）が接続され、主制御基板６０１と各中継基板との間を通信ケーブルで接続する。それゆえ、第３の遊技機では、主制御基板６０１に設けられる外部の周辺装置との接続ポート（入出力ポート）の数を減らすことができ、これにより、主制御基板６０１のサイズを小さくすることができる。

【１２１５】

また、第３の遊技機では、主制御基板６０１と各中継基板との間を通信ケーブルで接続する。それゆえ、第３の遊技機では、主制御基板６０１と各中継基板との間を接続するハーネスを少なくすることができる。

【１２１６】

また、第３の遊技機では、各中継基板の入出力ポートに外部の周辺装置が接続される。それゆえ、第３の遊技機では、外部の周辺装置と、それが接続される入出力ポートとの間を繋ぐ配線ケーブルの長さを短くすることができる。

【１２１７】

また、図１４１で説明したように、従来の遊技機（例えば、特開２０１８－０２７１３０号公報等参照）では、主制御側のＲＡＭ（メインＲＡＭ）を使用して、生成したコマンドデータを保存する必要がある。さらに、遊技機特有の制限として、主制御装置のメインＲＡＭで使用できる容量は規則により小容量に制限されている。それゆえ、従来の遊技機のようにメインＲＡＭを使用してコマンドデータを保存する構成では、他の処理で使用するためのメインＲＡＭの容量が圧迫される。

【１２１８】

それに対して、第３の遊技機では、上述のように、主制御部６００から副制御部６２０にデータを送信（非同期シリアル通信）する場合、主制御基板６０１に実装された第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１内のデータバッファ（送信データバッファ７１８）に、生成したコマンドデータを保存し（図１４２、図１４２参照）、その後、コマンドデータを送信する。すなわち、第３の遊技機では、主制御基板６０１に実装されたマイクロプロセッサ（メインＲＡＭ）の外部に、通信に使用されるデータバッファ（送信データの格納領域）が設けられる。それゆえ、第３の遊技機では、マイクロプロセッサ内のメインＲＡＭで、副制御部６２０に送信されるデータの記憶領域（格納領域）を確保する必要が無くなり、その分の領域を遊技性の処理で使用する作業領域に割り当てることができる。その結果、第３の遊技機では、遊技機特有の制限により発生する、メインＲＡＭの容量の圧迫を軽減することができる。

【１２１９】

また、従来の一般的な遊技機の構成では、ＰＩＯ回路用のＩＣ（Integrated Circuit）を主制御基板に必要数実装し、主制御基板が、リール、スイッチ等と直接的又は間接的（中継基板経由）に接続される。それに対して、上述した第３の遊技機の構成では、主制御基板６０１に設けられた１つのＨＢ－ＬＳＩ７００（第１ＨＢ－ＬＳＩ６１１）により、リール、スイッチ等と直接的又は間接的に接続されるので、従来の一般的な遊技機に比べて、構成が簡易になるとともに、コストを低減することもできる。

【１２２０】

また、従来の遊技機のメイン側の各基板では、上述のように、乱数発生回路、ＰＩＯ回路及びマスター・スレーブ間のシリアルバス通信回路を備えるＡＳＩＣ（マスター）、ＰＩＯ回路、マスター・スレーブ間のシリアルバス通信回路及びＬＥＤ駆動回路を備えるＡＳＩＣ（スレーブ）、並び、メイン・サブ間の非同期シリアル通信回路（暗号化通信回路）を備えるＡＳＩＣ（セキュリティＬＳＩ）がそれぞれ別個に設けられているが、第３の遊技機のメイン側の各基板に実装されたＨＢ－ＬＳＩ７００の構成は、この従来の３種類のＡＳＩＣを一つにまとめた構成となる。それゆえ、第３の遊技機では、従来の一般的な遊技機に比べて、構成をより一層簡易にすることができるとともに、コストもより一層低減することができる。また、第３の遊技機では各基板に実装したＨＢ－ＬＳＩ７００をすべて同じ構成（仕様）としたので、コストをさらに低減することができる。

【１２２１】

さらに、従来、主制御部内の基板間において、マスター・スレーブ間で同期シリアル通信を行う場合、２バイトのデータ毎に１つの誤り検出符号データ（ＣＲＣ）を付加する技術が提案されているが、第３の遊技機では、上述のように、１パケットの遊技制御データ群毎に１つの誤り検出符号データ（ＣＲＣ１６）が付加される。それゆえ、第３の遊技機では、上記従来に技術に比べて、マスター・スレーブ間の同期シリアル通信で送受信される伝送データの容量を低減することができる。

【１２２２】

［１１－１１．付記］

従来の遊技機において、主制御装置のＣＰＵ（Central Processing Unit）に、入出力ポートや基礎乱数器などを、内部バスを介して接続したものが提案されている（例えば、特開２００９－２６８４８１号公報参照）。

【１２２３】

しかしながら、例えば、特開２００９－２６８４８１号公報に開示の遊技機では、主制御装置に入出力ポートが設けられているので、主制御装置に、例えば、スタートレバー等の入力機器、及び、リール等の出力機器を配線ケーブル（例えば、ハーネスで接続可能なフラットケーブルと呼ばれるもの）を介して接続する必要がある。それゆえ、従来の遊技機の構成では、基板に接続する配線ケーブルの数が多くなり、主制御装置の基板のサイズが大きくなるという問題があった。また、従来の遊技機の構成では、主制御装置の基板と周辺機器との間の配線ケーブルも長くなるという問題もあった。

【１２２４】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、主制御部の基板サイズを小さくするとともに、主制御部及び周辺機器間を接続する配線ケーブルの長さも短くすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１２２５】

上記目的を達成するために、本実施形態に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

【１２２６】

遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御部６００）と、

前記主制御部からの指令に応じて演出装置を制御する副制御部（例えば、副制御部６２０）と、

前記主制御部に接続され、前記主制御部との間で信号の入力及び／又は出力が可能な複数の周辺装置と、を備え、

前記主制御部は、少なくとも主制御基板と、複数の中継基板（例えば、回胴装置基板６０２、ドア中継基板６０３）とを有し、

前記主制御基板及び複数の前記中継基板のそれぞれには、前記信号の入出力を行う信号入出力部（例えば、ＰＩＯ回路７０５）と、第１の通信方式で外部と通信可能な第１通信部（例えば、シリアルバス通信回路７０１）と、第２の通信方式で外部と通信可能な第２通信部（例えば、非同期シリアル通信回路７０２）とを内蔵する入出力通信手段（例えば、ＨＢ－ＬＳＩ７００）が実装され、

前記複数の周辺装置のそれぞれは、前記入出力通信手段の前記信号入出力部に接続可能であり、

前記主制御基板及び前記中継基板との間では、前記主制御基板の前記入出力通信手段に内蔵の前記第１通信部と、前記中継基板の前記入出力通信手段に内蔵の前記第１通信部とを接続して通信を行うことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【１２２７】

前記本発明の遊技機では、前記複数の周辺装置には、遊技価値の貯留数を含む情報を表示可能な情報表示装置が含まれ、

前記入出力通信手段には、前記情報表示装置での前記情報の表示動作を実行可能な表示駆動部（例えば、ＬＥＤ駆動回路７０３）と、所定周期で乱数値を更新可能な乱数発生部（例えば、乱数発生回路７０８）とがさらに内蔵されているようにしてもよい。

【１２２８】

前記本発明の遊技機では、前記第１の通信方式は、同期シリアル通信方式であり、前記第２の通信方式は、非同期シリアル通信方式であり、

前記主制御基板の前記入出力通信手段に内蔵の前記第２通信部と、前記副制御部とを接続して通信を行うことが可能であるようにしてもよい。

【１２２９】

前記本発明の遊技機では、前記入出力通信手段に内蔵の前記信号入出力部には、当該入出力通信手段のアドレス設定用の複数の入力端子（例えば、「Ｓ０」～「Ｓ２」端子）が設けられ、

前記入出力通信手段のアドレスは、前記アドレス設定用の複数の入力端子に対する電圧値の印加態様により設定されるようにしてもよい。

【１２３０】

また、前記本発明の遊技機では、前記第２通信部は、送信データがセットされる第１レジスタ（例えば、第１データセットレジスタ７１１）及び第２レジスタ（例えば、第２データセットレジスタ７１２）と、前記第１レジスタ及び前記第２レジスタから送信データが書き込まれるデータバッファ（例えば、送信データバッファ７１８）とを有し、

１回の送信動作で送信される複数の送信データからなる送信データ群を送信する場合、当該送信データ群に含まれる複数の送信データのうち、最後に送信される送信データ以外の送信データは、前記第１レジスタにセットされた後、前記データバッファに書き込まれ、前記最後に送信される送信データは、前記第２レジスタにセットされた後、前記データバッファに書き込まれ、前記最後に送信される送信データが前記データバッファに書き込まれた後、前記データバッファに書き込まれた前記送信データ群が外部に送信されるようにしてもよい。

【１２３１】

また、前記本発明の遊技機では、前記遊技機は、メダルレス遊技機であり、

前記情報表示装置は、前記情報を表示可能な５桁の７セグメントＬＥＤを有するようにしてもよい。

【１２３２】

また、前記本発明の遊技機では、前記乱数発生部は、前記乱数値の更新周期である前記所定周期を監視する乱数監視部（例えば、乱数監視回路７３８）を有し、

前記乱数監視部は、前記乱数値が前記更新周期より長い特定周期以上の期間で更新され

た場合には異常（例えば、「クロック信号周波数の低下」）が発生したと判断するようにしてもよい。

【１２３３】

前記本発明の遊技機では、前記乱数監視部は、前記異常が発生した場合にはその旨を示す第１のステータス情報、及び、異常履歴を示す第２のステータス情報をセットし、その後、前記異常が解消された場合には、前記第１のステータス情報をクリアするが、前記第２のステータス情報をクリアせずに電源断まで保持するようにしてもよい。

【１２３４】

また、前記本発明の遊技機では、前記第１通信部は、１回の送信動作で送信する送信データ群に対して１つの誤り検出用データ（例えば、「ＣＲＣ１６」）を付加するようにしてもよい。

【１２３５】

さらに、前記本発明の遊技機では、前記主制御基板には、遊技動作を制御するための演算処理を行う演算処理部（例えば、メインＣＰＵ）と、前記演算処理部による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶された第１記憶部（例えば、メインＲＯＭ）と、前記演算処理部による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される第２記憶部（例えば、メインＲＡＭ）とを内蔵する遊技制御手段（例えば、マイクロプロセッサ６１０）が、前記入出力通信手段とは別個に実装されるようにしてもよい。

【１２３６】

上記構成の本発明の遊技機によれば、主制御部の基板サイズを小さくするとともに、主制御部及び周辺機器間を接続する配線ケーブルの長さも短くすることができる。

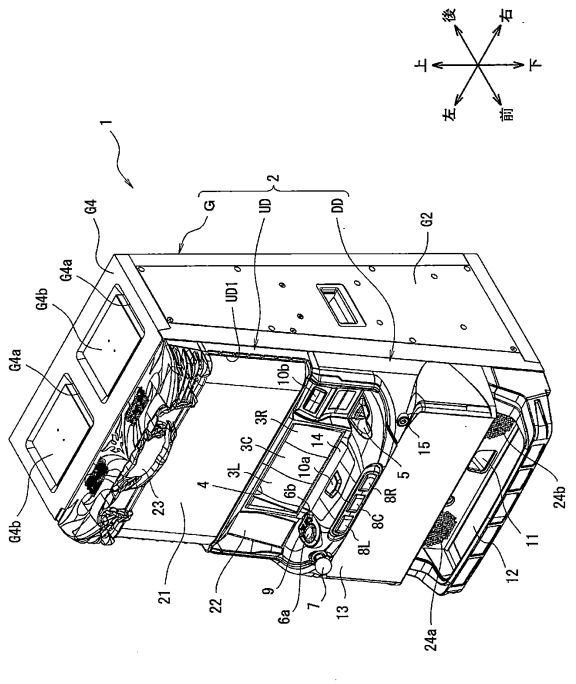
【符号の説明】

【１２３７】

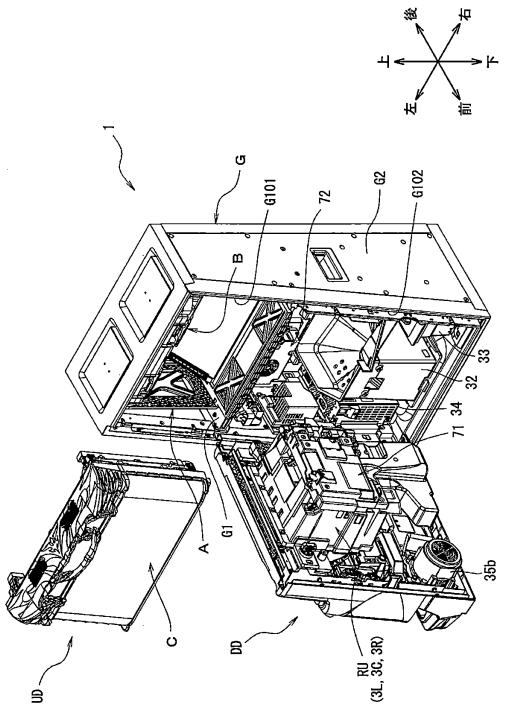
３Ｌ…左リール、３Ｃ…中リール、３Ｒ…右リール、１４…情報表示装置、６００…主制御部、６０１…主制御基板、６０２…回胴装置基板、６０３…ドア中継基板、６１０…マイクロプロセッサ、６１１…第１ＨＢ－ＬＳＩ、６１２…第２ＨＢ－ＬＳＩ、６１３…第３ＨＢ－ＬＳＩ、６１４…第４ＨＢ－ＬＳＩ、６１５…サブＣＰＵ、６２０…副制御部、６２１…サブ中継基板、６２２…サブ制御基板、６２３…ＶＤＰ基板、６５０…メダル数制御基板、７００…ＨＢ－ＬＳＩ、７０１…シリアルバス通信回路、７０２…非同期シリアル通信回路、７０３…ＬＥＤ駆動回路、７０４…７セグ用キャラクタデータ記憶部、７０５…ＰＩＯ回路、７０７…コントローラ、７０７…外部バスＩ／Ｆ、７０８…乱数発生回路、７０９…内部バス

【図面】

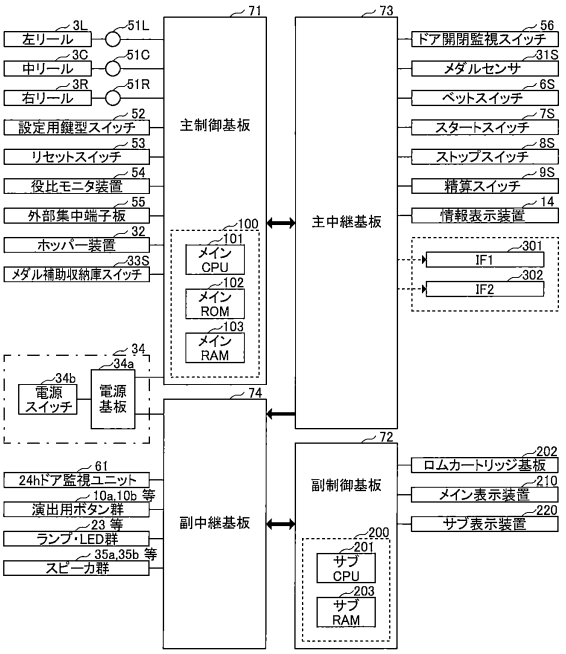
【図１】


後
右
上
下
左
前
1
2
G
UD
DD
G2
G4
G4a
G4b
UD1
10b
3R
3C
3L
4
14
10a
6b
5
15
8R
8C
8L
23
21
22
9
6a
7
13
24a
12
11
24b

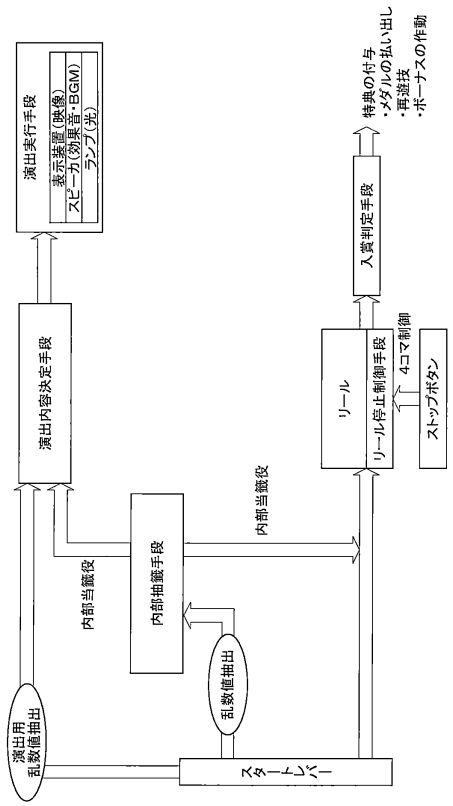
【図２】


後
右
上
下
左
前
1
G
G101
72
G2
G102
B
33
32
34
71
A
G1
C
DD
UD
RU
(3L, 3C, 3R)
35b

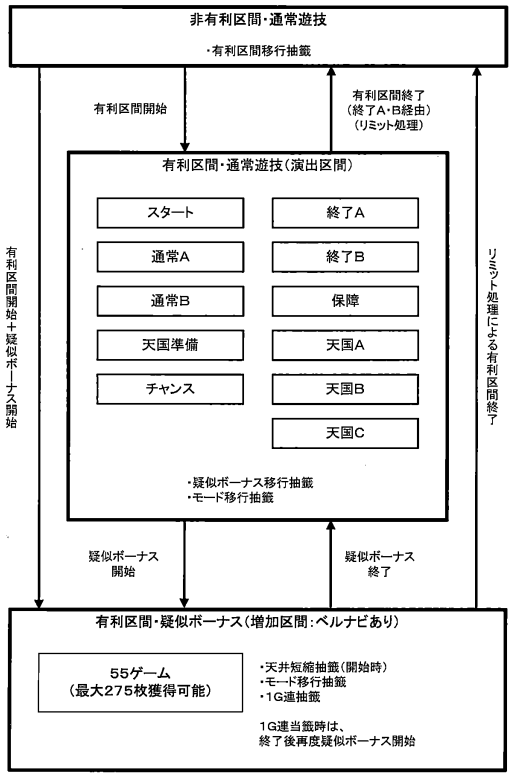
【図３】


左リール
3L
51L
中リール
3C
51C
右リール
3R
51R
設定用鍵型スイッチ
52
リセットスイッチ
53
役比モニタ装置
54
外部集中端子板
55
ホッパー装置
32
メダル補助収納庫スイッチ
33S
主制御基板
71
100
メイン CPU
101
メイン ROM
102
メイン RAM
103
主中継基板
73
ドア開閉監視スイッチ
56
メダルセンサ
31S
ベットスイッチ
6S
スタートスイッチ
7S
ストップスイッチ
8S
精算スイッチ
9S
情報表示装置
14
IF1
301
IF2
302
34
電源スイッチ
34b
電源基板
34a
副中継基板
74
24hドア監視ユニット
61
演出用ボタン群
10a,10b 等
ランプ・LED群
23 等
スピーカ群
35a,35b 等
副制御基板
72
ロムカートリッジ基板
202
メイン表示装置
210
サブ表示装置
220
サブ CPU
201
サブ RAM
203

【図４】


演出実行手段
表示装置(映像)
スピーカ(効果音・BGM)
ランプ(光)
演出内容決定手段
内部当籤役
内部抽籤手段
内部当籤役
乱数値抽出
演出用乱数値抽出
スタートレバー
リール
リール停止制御手段
4コマ制御
ストップボタン
入賞判定手段
特典の付与
・メダルの払い出し
・再遊技
・ボーナスの作動

【図５】



【図６】

各モードの概要

名称	概要
スタートモード	演出区間移行時に滞在しやすいモード
通常Aモード	天井965G（疑似ボーナス後約999G）天国移行率低
通常Bモード	天井965G（疑似ボーナス後約999G）天国移行率高
天国準備モード	天井466G（疑似ボーナス後約500G）疑似ボーナス移行で天国移行確定
チャンスモード	天井222G（疑似ボーナス後約256G）疑似ボーナス移行率高
終了Aモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード（疑似ボーナス移行率低）
終了Bモード	天国非移行時の疑似ボーナス終了後32G間滞在するモード（疑似ボーナス移行率高）
保障モード	天井32G　天国Cからの転落時に移行するモード
天国Aモード	天井32G　天国モードループ率中
天国Bモード	天井32G　天国モードループ率高
天国Cモード	天井32G　天国モードループ率激高

【図７】

(a)サブクラグの概要

非有利区間サブフラグ	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間当籤時サブフラグ	はずれ	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
有利区間入賞時サブフラグ	はずれ	通リプ1	通リプ2			

(b)有利区間移行抽籤テーブル（確率分母：256）

移行先モード等	非有利区間サブフラグ					
	はずれ	リプベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
移行なし	256	0	0	0	0	0
スタートモード	0	74	74	74	0	0
通常Aモード	0	73	73	73	0	0
通常Bモード	0	73	73	73	0	0
天国準備モード	0	2	2	2	0	0
チャンスモード	0	34	31	24	0	0
終了Aモード	0	0	0	0	0	0
終了Bモード（＋疑似ボーナス）	0	0	2	6	224	0
保障モード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	0	0	0
天国Aモード（＋疑似ボーナス）	0	0	1	3	24	85
天国Bモード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	1	8	85
天国Cモード（＋疑似ボーナス）	0	0	0	0	0	86

(c)疑似ボーナス移行抽籤テーブル（確率分母：65536）

モード	抽籤結果	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	65536	65408	65280	65280	65280	63488	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	128	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	128	256	128	256	2048	65536	65536
チャンスモード	非当籤	65536	65152	64768	64768	64768	58982	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	384	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	384	768	384	768	6554	65536	65536
終了Aモード	非当籤	65536	65536	65536	65536	65536	65536	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	0	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	0	0	0	0	0	65536	65536
保障モード 天国Aモード 天国Bモード 天国Cモード	非当籤	65536	62536	59536	59536	61440	52736	0	0
	当籤（今回遊技）	0	0	0	3000	0	0	0	0
	当籤（次回遊技）	0	3000	6000	3000	4096	12800	65536	65536

(d)1G連抽籤テーブル（確率分母：256）

モード	抽籤結果	有利区間当籤時（入賞時）サブフラグ							
		はずれ	通リプ1	通リプ2	ベル	弱チェ	スイカ	確定役	中チェ
下記以外	非当籤	255	256	256	256	255	252	0	0
	当籤（1G連＋1）	1	0	0	0	1	4	256	256
終了Aモード	非当籤	256	256	256	256	256	256	0	0
	当籤（1G連＋1）	0	0	0	0	0	0	256	256

【図８】

(e)天井短縮抽籤テーブル（確率分母：256）

抽籤結果	現在のモード										
	スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
非当籤	256	256	256	256	256	256	256	224	224	224	224
当籤（天井ゲーム数＝0更新）	0	0	0	0	0	0	0	32	32	32	32

(f)モード移行抽籤テーブル（確率分母：256）

有利区間当籤時入賞時サブフラグ 等	移行先モード	現在のモード										
		スタート	通常A	通常B	天国準備	チャンス	終了A	終了B	保障	天国A	天国B	天国C
ベル 天井到達時	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	128	64	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	46	24
	天国A	0	64	64	254	30	0	0	0	126	0	0
	天国B	0	2	1	1	2	0	0	0	2	209	0
	天国C	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	232
弱チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	95	95	0	96	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	64	64	240	30	0	0	1	254	0	0
	天国B	0	2	1	14	2	0	0	0	2	255	0
	天国C	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	256
スイカ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	64	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	256	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	終了B	0	85	85	0	64	128	128	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	255	0	0	0
	天国A	0	82	82	192	60	0	0	1	252	0	0
	天国B	0	4	3	60	4	0	0	0	4	255	0
	天国C	0	0	1	4	0	0	0	0	0	1	256
確定役	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	86	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	終了B	64	64	64	0	33	64	64	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	152	0	0	0
	天国A	120	120	120	154	96	120	120	96	240	0	0
	天国B	8	8	8	96	8	8	8	8	14	248	0
	天国C	0	0	0	6	0	0	0	0	2	8	256
中チェ	スタート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国A	96	96	96	0	96	96	96	96	0	0	0
	天国B	32	32	32	128	32	32	32	32	128	0	0
	天国C	128	128	128	128	128	128	128	128	128	256	256
通リプ1	スタート	192	64	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	64	128	64	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	64	192	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256
通リプ2	スタート	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常A	128	128	32	0	0	0	0	0	0	0	0
	通常B	0	96	224	0	0	0	0	0	0	0	0
	天国準備	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0	0
	チャンス	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0	0
	終了A	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0	0
	終了B	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0	0
	保障	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0	0
	天国A	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0	0
	天国B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
	天国C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	256

【図９】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	スイカ	19	黄ブランク	19	リプレイ
18	ベル	18	リプレイ	18	ベル
17	リプレイ	17	ベル	17	チェリー
16	BAR	16	スイカ	16	白ブランク2
15	チェリー	15	赤ブランク	15	スイカ
14	スイカ	14	白ブランク1	14	リプレイ
13	ベル	13	リプレイ	13	ベル
12	リプレイ	12	ベル	12	チェリー
11	黄ブランク	11	チェリー	11	白ブランク1
10	白ブランク2	10	赤ブランク	10	スイカ
9	スイカ	9	BAR	9	リプレイ
8	ベル	8	リプレイ	8	ベル
7	リプレイ	7	ベル	7	チェリー
6	赤ブランク	6	チェリー	6	黄ブランク
5	白ブランク2	5	赤ブランク	5	スイカ
4	スイカ	4	白ブランク2	4	リプレイ
3	ベル	3	リプレイ	3	ベル
2	リプレイ	2	ベル	2	チェリー
1	白ブランク1	1	スイカ	1	BAR
0	赤7	0	赤7	0	赤7

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー	00000110
7	赤ブランク	00000111
8	黄ブランク	00001000
9	白ブランク1	00001001
10	白ブランク2	00001010

【図１０】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)

No.	略称	非ボーナス状態		ボーナス状態	対応する図柄組合せ
		2枚ベット	3枚ベット		
0	はずれ	0	0	5536	―
1	F_2BB	9184(※)	0	0	BB01
2	F_3BB	0	4000(※)	0	BB02
3	F_ﾘﾌﾟﾚｲA	3000	3000	0	REP64～73
4	F_ﾘﾌﾟﾚｲB	3000	3000	0	REP64～72
5	F_ﾁｪﾘｰ	2000	2000	0	REP28,57～63,72
6	F_確定ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～14,28～56,72
7	F_中段ﾁｪﾘｰ	326	326	0	REP02,03,07～27,72
8	F_ﾘｰﾁ目	326	326	0	REP01～14,72
9	F_ｽｲｶ	1030	1030	0	FRU08～12
10	F_ﾍﾞﾙ123A1	1931	2147	0	FRU03,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
11	F_ﾍﾞﾙ123A2	1931	2147	0	FRU01,02,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
12	F_ﾍﾞﾙ123B1	1931	2147	0	FRU01,02,19,32,36,37,55,56,64,75,99,100
13	F_ﾍﾞﾙ123B2	1931	2147	0	FRU03,15,38,39,44,53,54,57,58,97,98
14	F_ﾍﾞﾙ132A1	1931	2147	0	FRU03,13,14,25,30,48,51,52,60,103,104
15	F_ﾍﾞﾙ132A2	1931	2147	0	FRU01,02,22,23,29,41,68,69,73,74,101,102
16	F_ﾍﾞﾙ132B1	1931	2147	0	FRU03,13,14,22,29,48,51,52,60,103,104
17	F_ﾍﾞﾙ132B2	1931	2147	0	FRU01,02,23,25,30,41,68,69,73,74,101,102
18	F_ﾍﾞﾙ213A1	1931	2147	0	FRU04,16,17,24,42,84,85,107,108
19	F_ﾍﾞﾙ213A2	1931	2147	0	FRU04,20,21,26,40,79,80,105,106
20	F_ﾍﾞﾙ213B1	1931	2147	0	FRU04,16,20,21,24,84,85,107,108
21	F_ﾍﾞﾙ213B2	1931	2147	0	FRU04,17,26,40,42,79,80,105,106
22	F_ﾍﾞﾙ231A1	1931	2147	0	FRU05,18,27,28,43,88,89,111,112
23	F_ﾍﾞﾙ231A2	1931	2147	0	FRU05,31,33～35,91,92,109,110
24	F_ﾍﾞﾙ231B1	1931	2147	0	FRU05,18,33～35,88,89,111,112
25	F_ﾍﾞﾙ231B2	1931	2147	0	FRU05,27,28,31,43,91,92,109,110
26	F_ﾍﾞﾙ312A1	1931	2147	0	FRU06,46,47,65,76,83,90,113,114
27	F_ﾍﾞﾙ312A2	1931	2147	0	FRU06,61,62,66,71,77,78,115,116
28	F_ﾍﾞﾙ312B1	1931	2147	0	FRU06,47,65,71,76,83,90,114,115
29	F_ﾍﾞﾙ312B2	1931	2147	0	FRU06,46,61,62,66,77,78,113,116
30	F_ﾍﾞﾙ321A1	1931	2147	0	FRU07,50,63,70,72,86,87,95,96
31	F_ﾍﾞﾙ321A2	1931	2147	0	FRU07,45,49,59,67,81,82,93,94
32	F_ﾍﾞﾙ321B1	1931	2147	0	FRU07,4563,67,72,86,87,95,96
33	F_ﾍﾞﾙ321B2	1931	2147	0	FRU07,49,50,59,70,81,82,93,94
34	F_RB役8枚	0	0	10000	FRU01～116
35	F_RB役1枚	0	0	50000	FRU13～120

※非フラグ間のときの抽籤値。フラグ間では「はずれ」の値となる。

【図１１】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
赤7	BAR	BAR	1	00000001	BB01	C_2BB	0(2BB)	―
赤7	スイカ	BAR		00000010	BB02	C_3BB	―	0(3BB)
―	―	―		00000100	―		―	―
―	―	―		00001000	―		―	―
―	―	―		00010000	―		―	―
―	―	―		00100000	―		―	―
―	―	―		01000000	―		―	―
―	―	―		10000000	―		―	―
リプレイ	ベル	リプレイ	2	00000001	REP01	C_ﾘｰﾁ目1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	スイカ	リプレイ		00000010	REP02	C_ﾘｰﾁ目2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	チェリー	リプレイ		00000100	REP03	C_ﾘｰﾁ目2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤7	リプレイ		00001000	REP04	C_ﾘｰﾁ目3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	BAR	リプレイ		00010000	REP05	C_ﾘｰﾁ目3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	赤ブランク	リプレイ		00100000	REP06	C_ﾘｰﾁ目4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	BAR		01000000	REP07	C_ﾘｰﾁ目5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク1		10000000	REP08	C_ﾘｰﾁ目5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	黄ブランク	3	00000001	REP09	C_ﾘｰﾁ目5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤7	白ブランク2		00000010	REP10	C_ﾘｰﾁ目5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	BAR		00000100	REP11	C_ﾘｰﾁ目6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク1		00001000	REP12	C_ﾘｰﾁ目6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	黄ブランク		00010000	REP13	C_ﾘｰﾁ目6_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	赤ブランク	白ブランク2		00100000	REP14	C_ﾘｰﾁ目6_4	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	赤7	チェリー		01000000	REP15	C_中ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	BAR	チェリー		10000000	REP16	C_中ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	チェリー	4	00000001	REP17	C_中ﾁｪ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	チェリー	チェリー		00000010	REP18	C_中ﾁｪ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
チェリー	スイカ	リプレイ		00000100	REP19	C_中ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	赤7	チェリー		00001000	REP20	C_中ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	赤7	チェリー		00010000	REP21	C_中ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	BAR	チェリー		00100000	REP22	C_中ﾁｪ4_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	BAR	チェリー		01000000	REP23	C_中ﾁｪ4_4	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	スイカ	チェリー		10000000	REP24	C_中ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	スイカ	チェリー	5	00000001	REP25	C_中ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
赤7	チェリー	チェリー		00000010	REP26	C_中ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク1	チェリー	チェリー		00000100	REP27	C_中ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	チェリー		00001000	REP28	C_汎用ﾁｪ	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	赤7		00010000	REP29	C_確定ﾁｪKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	赤7	スイカ		00100000	REP30	C_確定ﾁｪKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	BAR		01000000	REP31	C_確定ﾁｪKB2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク1		10000000	REP32	C_確定ﾁｪKB2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	黄ブランク	6	00000001	REP33	C_確定ﾁｪKB2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	チェリー	白ブランク2		00000010	REP34	C_確定ﾁｪKB2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	BAR		00000100	REP35	C_確定ﾁｪKB2_5	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク1		00001000	REP36	C_確定ﾁｪKB2_6	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	黄ブランク		00010000	REP37	C_確定ﾁｪKB2_7	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	スイカ	白ブランク2		00100000	REP38	C_確定ﾁｪKB2_8	0(再遊技)	0(再遊技)
赤ブランク	赤7	チェリー		01000000	REP39	C_確定ﾁｪKB3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
黄ブランク	赤7	チェリー		10000000	REP40	C_確定ﾁｪKB3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
白ブランク2	赤7	チェリー	7	00000001	REP41	C_確定ﾁｪKB3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	BAR		00000010	REP42	C_確定ﾁｪ1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	ベル	ベル		00000100	REP43	C_確定ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク2		00001000	REP44	C_確定ﾁｪ3_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	黄ブランク		00010000	REP45	C_確定ﾁｪ3_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	白ブランク1		00100000	REP46	C_確定ﾁｪ3_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	赤7		01000000	REP47	C_確定ﾁｪ4_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	赤7	スイカ		10000000	REP48	C_確定ﾁｪ4_2	0(再遊技)	0(再遊技)

【図１２】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
BAR	チェリー	白ブランク1	8	00000001	REP49	C_確定ﾁｪ5_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	黄ブランク		00000010	REP50	C_確定ﾁｪ5_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	白ブランク2		00000100	REP51	C_確定ﾁｪ5_3	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク1		00001000	REP52	C_確定ﾁｪ5_4	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	黄ブランク		00010000	REP53	C_確定ﾁｪ5_5	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	白ブランク2		00100000	REP54	C_確定ﾁｪ5_6	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	BAR		01000000	REP55	C_確定ﾁｪ6_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	BAR		10000000	REP56	C_確定ﾁｪ6_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	スイカ	9	00000001	REP57	C_ﾁｪﾘKB1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	赤7		00000010	REP58	C_ﾁｪﾘKB1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
スイカ	リプレイ	ベル		00000100	REP59	C_ﾁｪﾘKB2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	チェリー	ベル		00001000	REP60	C_ﾁｪ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	スイカ	ベル		00010000	REP61	C_ﾁｪ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	BAR	ベル		00100000	REP62	C_ﾁｪ2	0(再遊技)	0(再遊技)
BAR	リプレイ	ベル		01000000	REP63	C_ﾁｪ3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	スイカ		10000000	REP64	C_BTﾘﾌﾟ1_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	スイカ	10	00000001	REP65	C_BTﾘﾌﾟ1_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	スイカ		00000010	REP66	C_BTﾘﾌﾟ1_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	スイカ		00000100	REP67	C_BTﾘﾌﾟ1_4	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	BAR	赤7		00001000	REP68	C_BTﾘﾌﾟ2_1	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク1	赤7		00010000	REP69	C_BTﾘﾌﾟ2_2	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	黄ブランク	赤7		00100000	REP70	C_BTﾘﾌﾟ2_3	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	白ブランク2	赤7		01000000	REP71	C_BTﾘﾌﾟ2_4	0(再遊技)	0(再遊技)
リプレイ	リプレイ	リプレイ		10000000	REP72	C_中段ﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
ベル	リプレイ	ベル	11	00000001	REP73	C_CUﾘﾌﾟ	0(再遊技)	0(再遊技)
―	―	―		00000010	―		―	―
―	―	―		00000100	―		―	―
―	―	―		00001000	―		―	―
―	―	―		00010000	―		―	―
―	―	―		00100000	―		―	―
―	―	―		01000000	―		―	―
―	―	―		10000000	―		―	―
リプレイ	チェリー	チェリー	12	00000001	FRU01	C_TPﾍﾞﾙ1_1	2	8
リプレイ	スイカ	チェリー		00000010	FRU02	C_TPﾍﾞﾙ1_2	2	8
リプレイ	ベル	リプレイ		00000100	FRU03	C_CDﾍﾞﾙ	2	8
ベル	ベル	ベル		00001000	FRU04	C_CTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	チェリー		00010000	FRU05	C_CUﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	ベル	リプレイ		00100000	FRU06	C_MTﾍﾞﾙ	2	8
スイカ	リプレイ	リプレイ		01000000	FRU07	C_BTﾍﾞﾙ	2	8
ベル	スイカ	BAR		10000000	FRU08	C_ｽｲｶKB1_1	1	1
ベル	チェリー	BAR	13	00000001	FRU09	C_ｽｲｶKB1_2	1	1
ベル	スイカ	白ブランク2		00000010	FRU10	C_ｽｲｶ1_1	2	3
ベル	スイカ	黄ブランク		00000100	FRU11	C_ｽｲｶ1_2	2	3
ベル	スイカ	白ブランク1		00001000	FRU12	C_ｽｲｶ1_3	2	3
黄ブランク	白ブランク1	赤7		00010000	FRU13	C_右一枚1	1	1
白ブランク2	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU14	C_右一枚2	1	1
白ブランク2	白ブランク2	赤7		01000000	FRU15	C_右一枚3	1	1
白ブランク2	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU16	C_右一枚4	1	1
白ブランク2	黄ブランク	赤7	14	00000001	FRU17	C_右一枚5	1	1
白ブランク2	BAR	スイカ		00000010	FRU18	C_右一枚6	1	1
黄ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU19	C_右一枚7	1	1
白ブランク2	BAR	赤7		00001000	FRU20	C_右一枚8_1	1	1
BAR	BAR	赤7		00010000	FRU21	C_右一枚8_2	1	1
白ブランク2	白ブランク1	スイカ		00100000	FRU22	C_右一枚9	1	1
BAR	白ブランク2	赤7		01000000	FRU23	C_右一枚10	1	1
赤ブランク	白ブランク2	スイカ		10000000	FRU24	C_右一枚11	1	1

【図１３】

図柄組合せテーブル(その3)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
白ブランク2	白ブランク1	赤7	15	00000001	FRU25	C.右一枚12	1	1
BAR	白ブランク2	スイカ		00000010	FRU26	C.右一枚13	1	1
BAR	黄ブランク	赤7		00000100	FRU27	C.右一枚14.1	1	1
赤ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU28	C.右一枚14.2	1	1
赤ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU29	C.右一枚15	1	1
黄ブランク	白ブランク2	スイカ		00100000	FRU30	C.右一枚16	1	1
BAR	BAR	スイカ		01000000	FRU31	C.右一枚17	1	1
赤ブランク	黄ブランク	スイカ		10000000	FRU32	C.右一枚18	1	1
黄ブランク	黄ブランク	スイカ	16	00000001	FRU33	C.右一枚19	1	1
赤ブランク	BAR	赤7		00000010	FRU34	C.右一枚20.1	1	1
赤ブランク	白ブランク1	赤7		00000100	FRU35	C.右一枚20.2	1	1
黄ブランク	黄ブランク	赤7		00001000	FRU36	C.右一枚21.1	1	1
黄ブランク	白ブランク2	赤7		00010000	FRU37	C.右一枚21.2	1	1
BAR	黄ブランク	スイカ		00100000	FRU38	C.右一枚22.1	1	1
BAR	白ブランク1	スイカ		01000000	FRU39	C.右一枚22.2	1	1
赤ブランク	BAR	スイカ		10000000	FRU40	C.右一枚23	1	1
黄ブランク	BAR	スイカ	17	00000001	FRU41	C.右一枚24	1	1
BAR	白ブランク1	赤7		00000010	FRU42	C.右一枚25	1	1
赤ブランク	白ブランク1	スイカ		00000100	FRU43	C.右一枚26	1	1
黄ブランク	BAR	赤7		00001000	FRU44	C.右一枚27	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク1		00010000	FRU45	C.中一枚1	1	1
赤ブランク	赤7	BAR		00100000	FRU46	C.中一枚2	1	1
BAR	赤ブランク2	白ブランク2		01000000	FRU47	C.中一枚3	1	1
BAR	赤ブランク	黄ブランク		10000000	FRU48	C.中一枚4	1	1
BAR	赤ブランク	白ブランク1	18	00000001	FRU49	C.中一枚5	1	1
BAR	赤ブランク	BAR		00000010	FRU50	C.中一枚6	1	1
BAR	赤7	黄ブランク		00000100	FRU51	C.中一枚7.1	1	1
BAR	赤7	白ブランク2		00001000	FRU52	C.中一枚7.2	1	1
BAR	赤7	BAR		00010000	FRU53	C.中一枚8.1	1	1
BAR	赤7	白ブランク1		00100000	FRU54	C.中一枚8.2	1	1
黄ブランク	赤7	BAR		01000000	FRU55	C.中一枚9.1	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク1		10000000	FRU56	C.中一枚9.2	1	1
赤ブランク	赤ブランク	黄ブランク	19	00000001	FRU57	C.中一枚10.1	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク2		00000010	FRU58	C.中一枚10.2	1	1
黄ブランク	赤7	黄ブランク		00000100	FRU59	C.中一枚11	1	1
赤ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00001000	FRU60	C.中一枚12	1	1
赤ブランク	赤ブランク	BAR		00010000	FRU61	C.中一枚13	1	1
黄ブランク	赤7	白ブランク2		00100000	FRU62	C.中一枚14	1	1
赤ブランク	赤7	白ブランク2		01000000	FRU63	C.中一枚15	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU64	C.中一枚16	1	1
赤ブランク	赤7	黄ブランク	20	00000001	FRU65	C.中一枚17	1	1
白ブランク2	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU66	C.中一枚18	1	1
白ブランク2	赤ブランク	BAR		00000100	FRU67	C.中一枚19	1	1
白ブランク2	赤7	黄ブランク		00001000	FRU68	C.中一枚20.1	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク2		00010000	FRU69	C.中一枚20.2	1	1
白ブランク2	赤7	白ブランク1		00100000	FRU70	C.中一枚21	1	1
白ブランク2	赤7	BAR		01000000	FRU71	C.中一枚22	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク2		10000000	FRU72	C.中一枚23	1	1
黄ブランク	赤ブランク	BAR	21	00000001	FRU73	C.中一枚24.1	1	1
黄ブランク	赤ブランク	白ブランク1		00000010	FRU74	C.中一枚24.2	1	1
白ブランク2	赤ブランク	黄ブランク		00000100	FRU75	C.中一枚25	1	1
黄ブランク	赤ブランク	黄ブランク		00001000	FRU76	C.中一枚26	1	1
リプレイ	黄ブランク	黄ブランク		00010000	FRU77	C.左一枚1.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	黄ブランク		00100000	FRU78	C.左一枚1.2	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク1		01000000	FRU79	C.左一枚2.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク1		10000000	FRU80	C.左一枚2.2	1	1

【図１４】

図柄組合せテーブル(その4)

図柄の組合せ			表示役				払出等	
左リール	中リール	右リール	格納領域	データ	内容	名称	2枚ベット	3枚ベット
リプレイ	黄ブランク	BAR	22	00000001	FRU81	C.左一枚3.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	BAR		00000010	FRU82	C.左一枚3.2	1	1
リプレイ	BAR	BAR		00000100	FRU83	C.左一枚4	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク2		00001000	FRU84	C.左一枚5.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク2		00010000	FRU85	C.左一枚5.2	1	1
リプレイ	BAR	黄ブランク		00100000	FRU86	C.左一枚6.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	黄ブランク		01000000	FRU87	C.左一枚6.2	1	1
リプレイ	BAR	白ブランク1		10000000	FRU88	C.左一枚7.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	白ブランク1	23	00000001	FRU89	C.左一枚7.2	1	1
リプレイ	白ブランク1	BAR		00000010	FRU90	C.左一枚8	1	1
リプレイ	黄ブランク	白ブランク2		00000100	FRU91	C.左一枚9.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	白ブランク2		00001000	FRU92	C.左一枚9.2	1	1
ベル	BAR	リプレイ		00010000	FRU93	C.逆ﾊｻﾐ一枚1.1	1	1
ベル	黄ブランク	リプレイ		00100000	FRU94	C.逆ﾊｻﾐ一枚1.2	1	1
ベル	白ブランク2	リプレイ		01000000	FRU95	C.逆ﾊｻﾐ一枚2.1	1	1
ベル	白ブランク1	リプレイ		10000000	FRU96	C.逆ﾊｻﾐ一枚2.2	1	1
リプレイ	黄ブランク	ベル	24	00000001	FRU97	C.ﾊｻﾐ一枚1.1	1	1
リプレイ	白ブランク2	ベル		00000010	FRU98	C.ﾊｻﾐ一枚1.2	1	1
リプレイ	BAR	ベル		00000100	FRU99	C.ﾊｻﾐ一枚2.1	1	1
リプレイ	白ブランク1	ベル		00001000	FRU100	C.ﾊｻﾐ一枚2.2	1	1
リプレイ	リプレイ	黄ブランク		00010000	FRU101	C.順一枚1.1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク2		00100000	FRU102	C.順一枚1.2	1	1
リプレイ	リプレイ	BAR		01000000	FRU103	C.順一枚2.1	1	1
リプレイ	リプレイ	白ブランク1		10000000	FRU104	C.順一枚2.2	1	1
黄ブランク	ベル	リプレイ	25	00000001	FRU105	C.中右一枚1.1	1	1
白ブランク2	ベル	リプレイ		00000010	FRU106	C.中右一枚1.2	1	1
BAR	ベル	リプレイ		00000100	FRU107	C.中右一枚2.1	1	1
赤ブランク	ベル	リプレイ		00001000	FRU108	C.中右一枚2.2	1	1
ベル	ベル	白ブランク1		00010000	FRU109	C.中左一枚1.1	1	1
ベル	ベル	黄ブランク		00100000	FRU110	C.中左一枚1.2	1	1
ベル	ベル	BAR		01000000	FRU111	C.中左一枚2.1	1	1
ベル	ベル	白ブランク2		10000000	FRU112	C.中左一枚2.2	1	1
白ブランク2	リプレイ	リプレイ	26	00000001	FRU113	C.逆一枚1	1	1
黄ブランク	リプレイ	リプレイ		00000010	FRU114	C.逆一枚2	1	1
赤ブランク	リプレイ	リプレイ		00000100	FRU115	C.逆一枚3	1	1
BAR	リプレイ	リプレイ		00001000	FRU116	C.逆一枚4	1	1
赤7	赤7	赤7		00010000	FRU117	C.RB一枚1	—	1
ベル	赤7	赤7		00100000	FRU118	C.RB一枚2	—	1
ベル	ベル	赤7		01000000	FRU119	C.RB一枚3	—	1
赤	ベル	赤7		10000000	FRU120	C.RB一枚4	—	1

【図１５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係

略称	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
F_2BB	2枚ベット+当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置〇で2BB状態移行					
F_3BB	3枚ベット+当籤ゲームorフラグ間はずれ時に押下位置〇で3BB状態移行					
F_ﾘﾌﾚｲA	非フラグ間・2BBフラグ間:平行リプ/3BBフラグ間:右上がりリプ					
F_ﾘﾌﾚｲB	平行リプ					
F_ﾁｪﾘｰ	2枚ベット:中段リプ/3枚ベット:押下位置〇で下段チェリー表示のチェリーリプ、押下位置×でその他チェリーリプ					
F_確定ﾁｪﾘｰ	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:押下位置〇で下段チェリー表示の確定チェリーリプ、押下位置×でその他確定チェリーリプ				3枚ベット:中段リプ	
F_中段ﾁｪﾘｰ	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:押下位置〇で中段チェリー表示の中段チェリーリプ、押下位置×でその他中段チェリーリプ				3枚ベット:中段リプ	
F_ﾘｰﾁ目	2枚ベット:中段リプ					
	3枚ベット:リーチ目リプ				3枚ベット:中段リプ	
F_ｽｲｶ	押下位置〇でスイカ(3枚ベット:3枚、2枚ベット:2枚)、押下位置×でスイカこぼし:1枚					
F_ﾍﾞﾙ123A1	右下がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123A2	上段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B1	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:上段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	上段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ123B2	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:右下がりベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	右下がりベル8枚	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A1	(※)	右下がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132A2	(※)	上段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B1	2枚ベット:右下がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:右下がりベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	(※)	右下がりベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ132B2	2枚ベット:上段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:上段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	(※)	上段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213A1 F_ﾍﾞﾙ213A2	(※)	(※)	中段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ213B1 F_ﾍﾞﾙ213B2	2枚ベット:中段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:中段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	中段ベル:8枚	(※)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231A1 F_ﾍﾞﾙ231A2	(※)	(※)	(※)	右上がりベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ231B1 F_ﾍﾞﾙ231B2	2枚ベット:右上がりベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:右上がりベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	(※)	右上がりベル:8枚	(※)	(※)
F_ﾍﾞﾙ312A1 F_ﾍﾞﾙ312A2	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)	(※)
F_ﾍﾞﾙ312B1 F_ﾍﾞﾙ312B2	2枚ベット:小山ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:小山ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	(※)	(※)	小山ベル:8枚	(※)
F_ﾍﾞﾙ321A1 F_ﾍﾞﾙ321A2	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル(3枚ベット:8枚、2枚ベット:2枚)
F_ﾍﾞﾙ321B1 F_ﾍﾞﾙ321B2	2枚ベット:下段ベル:2枚、3枚ベット+3BBフラグ間:下段ベル:8枚					
	3枚ベット+3BBフラグ間以外:					
	(※)	(※)	(※)	(※)	(※)	下段ベル:8枚
F_RB役8枚	ベルのいずれか:8枚					
F_RB役1枚	1枚役のいずれか:1枚					

(※) 押下位置〇で当籤している1枚役のいずれか:1枚、押下位置×で取りこぼし:0枚

【図１６】

各リミット処理の概要

名称		監視開始		概要		作動結果	
				作動			
通常リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間払出数カウンタ≧2401	有利区間ゲーム数カウンタ≧1500	非有利区間移行(有利区間強制終了)	非有利区間移行(有利区間強制終了)
通常リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間払出数カウンタ≧2401	有利区間ゲーム数カウンタ≧1500	非有利区間移行(有利区間強制終了)	非有利区間移行(有利区間強制終了)
特殊リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)
特殊リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ≧2126	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)	・疑似ボーナス中であれば、疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了) ・疑似ボーナス中でなければ、疑似ボーナス移行、当該疑似ボーナス終了後に非有利区間移行(有利区間強制終了)
準リミット処理(ゲーム数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用ゲーム数カウンタ+(1G連ストックカウンタ(+天井短縮ありの場合11加算)×55)≧1390	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる
準リミット処理(払出数)	有利区間(演出区間含む)開始時	有利区間(演出区間含む)開始時	制御用払出数カウンタ+(1G連ストックカウンタ(+天井短縮ありの場合11加算)×275)≧1851	制御用ゲーム数カウンタ≧1445	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる	・疑似ボーナス中は、1G連抽籤、天井短縮抽籤が実行されなくなる ・演出区間中は、確定役当籤時に特殊処理が行われる

【図１７】

当籤フラグ格納領域・入賞作動フラグ格納領域・図柄コード格納領域

格納領域	データ		コンビネーション(左・中・右)			内容
格納領域26	ビット7	0 or 1	赤	ベル	赤7	FRU120
	ビット6	0 or 1	ベル	ベル	赤7	FRU119
	ビット5	0 or 1	ベル	赤7	赤7	FRU118
	ビット4	0 or 1	赤7	赤7	赤7	FRU117
	ビット3	0 or 1	BAR	リプレイ	リプレイ	FRU116
	ビット2	0 or 1	赤ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU115
	ビット1	0 or 1	黄ブランク	リプレイ	リプレイ	FRU114
	ビット0	0 or 1	白ブランク2	リプレイ	リプレイ	FRU113
・ ・ ・	・ ・ ・		・ ・ ・			・ ・ ・
格納領域1	ビット7	0	−	−	−	−
	ビット6	0	−	−	−	−
	ビット5	0	−	−	−	−
	ビット4	0	−	−	−	−
	ビット3	0	−	−	−	−
	ビット2	0	−	−	−	−
	ビット1	0 or 1	赤7	スイカ	BAR	BB02
	ビット0	0 or 1	赤7	BAR	BAR	BB01

【図１８】

持越役格納領域

格納領域	データ		内容
持越役格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB
	ビット0	0 or 1	2BB

【図１９】

遊技状態フラグ格納領域

格納領域	データ		内容
遊技状態フラグ格納領域	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0	未使用
	ビット2	0	未使用
	ビット1	0 or 1	3BB状態
	ビット0	0 or 1	2BB状態

【図２０】

モードフラグ格納領域

格納領域	データ		内容
モードフラグ格納領域2	ビット7	0	未使用
	ビット6	0	未使用
	ビット5	0	未使用
	ビット4	0	未使用
	ビット3	0 or 1	疑似ﾎﾞｰﾅｽ
	ビット2	0 or 1	天国C
	ビット1	0 or 1	天国B
	ビット0	0 or 1	天国A
モードフラグ格納領域1	ビット7	0 or 1	保障
	ビット6	0 or 1	終了B
	ビット5	0 or 1	終了A
	ビット4	0 or 1	チャンス
	ビット3	0 or 1	天国準備
	ビット2	0 or 1	通常B
	ビット1	0 or 1	通常A
	ビット0	0 or 1	スタート

【図２１】

作動ストップボタン格納領域

データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0 or 1	右ストップボタン有効
ビット5	0 or 1	中ストップボタン有効
ビット4	0 or 1	左ストップボタン有効
ビット3	0	未使用
ビット2	0 or 1	右ストップボタン操作
ビット1	0 or 1	中ストップボタン操作
ビット0	0 or 1	左ストップボタン操作

※ビット0～2は、「0」で操作なし「1」で操作あり
※ビット4～6は、「0」で無効「1」で有効

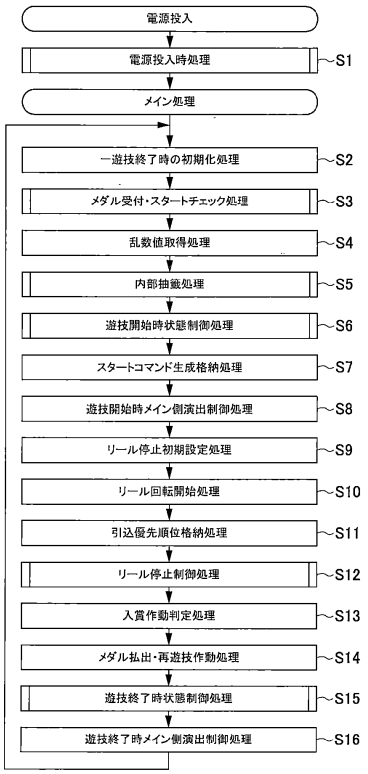
【図２２】

押下順序格納領域

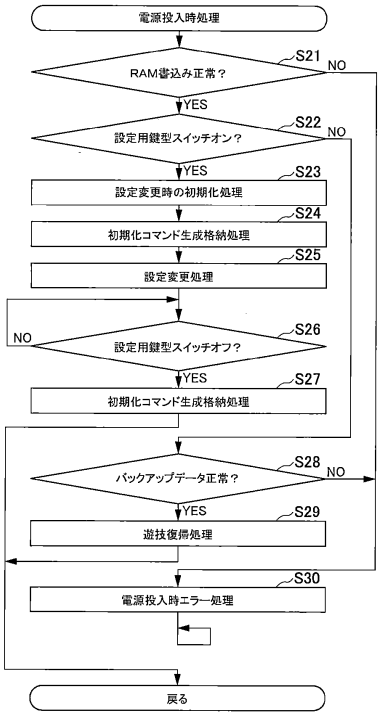
データ		内容
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0 or 1	右⇒中⇒左
ビット4	0 or 1	右⇒左⇒中
ビット3	0 or 1	中⇒右⇒左
ビット2	0 or 1	中⇒左⇒右
ビット1	0 or 1	左⇒右⇒中
ビット0	0 or 1	左⇒中⇒右

※ビット0～5は、「0」で無効「1」で有効

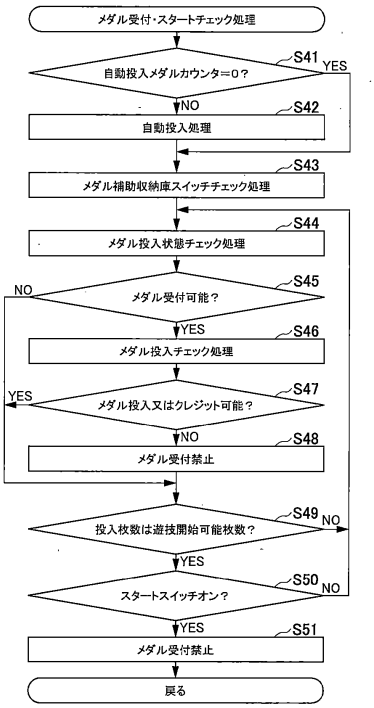
【図２３】



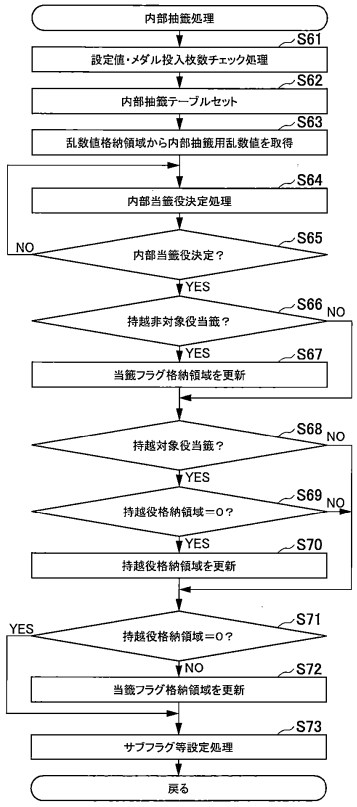
【図２４】



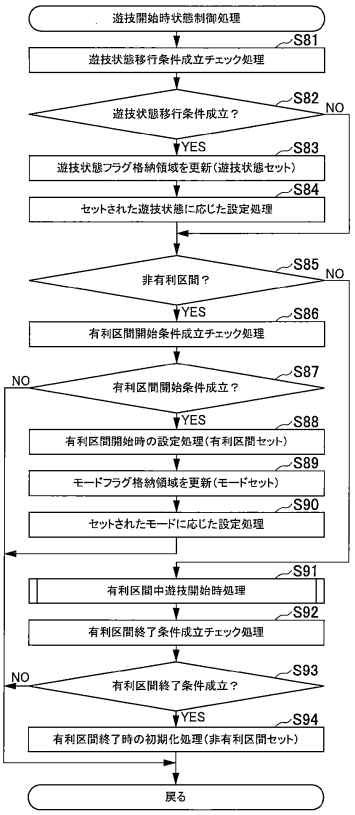
【図２５】



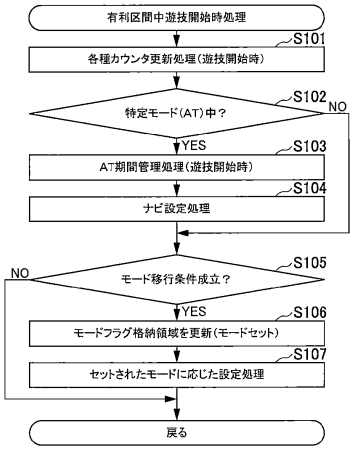
【図２６】



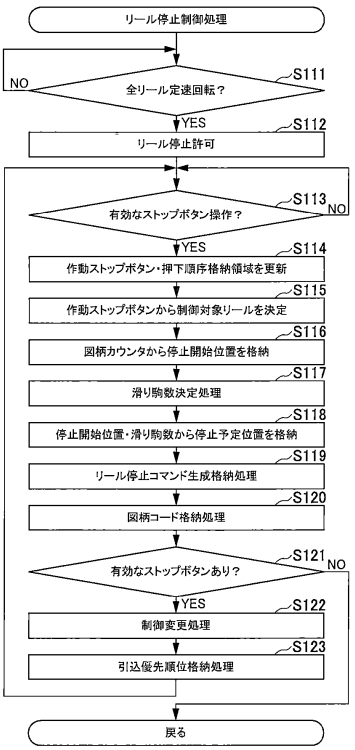
【図２７】



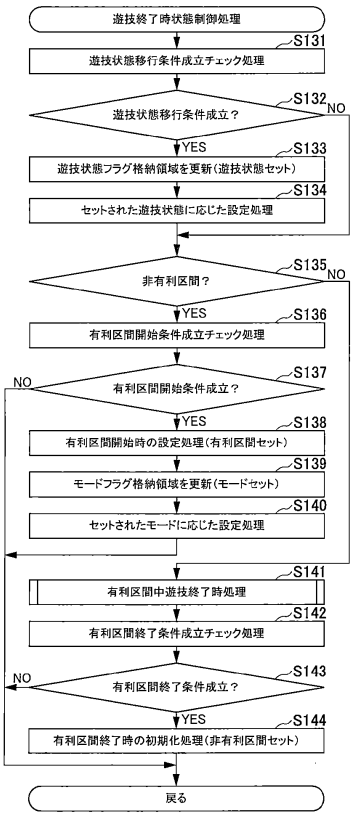
【図２８】



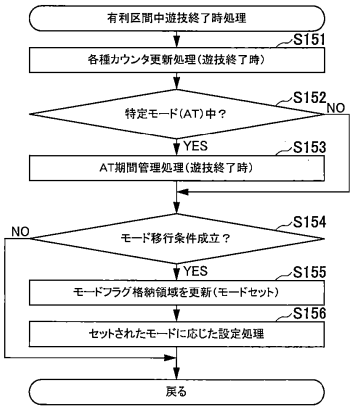
【図２９】



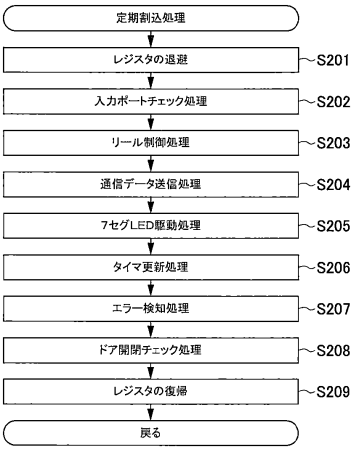
【図３０】



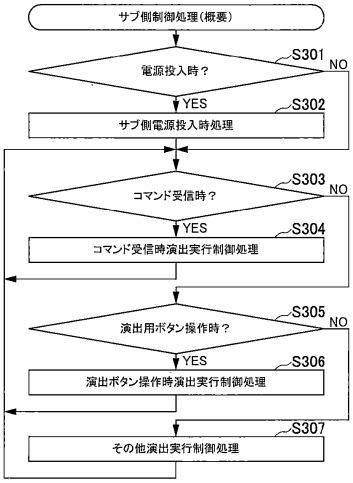
【図３１】



【図３２】

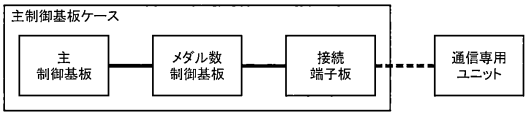


【図３３】

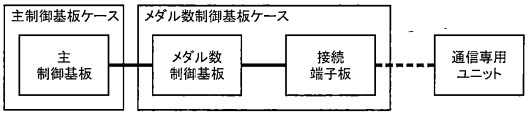


【図３４】

<構成例1>



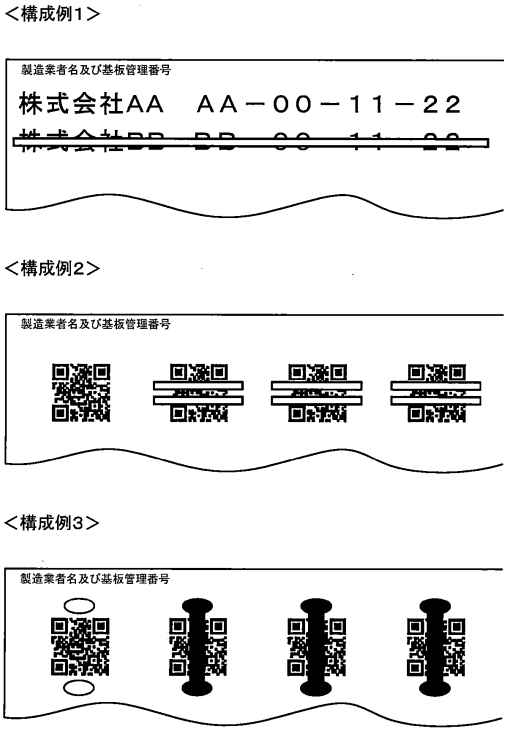
<構成例2>



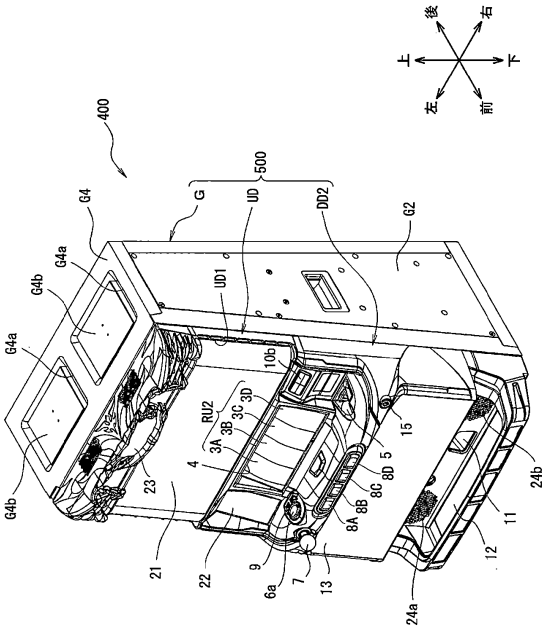
<蓄積データ例>

蓄積データ	内容
総投入枚数	電源投入からの累積投入枚数（再遊技は含まない）
総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（再遊技は含まない）
MY	電源投入以降の最大MY
役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（全ての役物）
連続役物総払出枚数	電源投入からの累積払出枚数（連続役物）
役物比率	役比モニタの情報
連続役物比率	役比モニタの情報
有利区間比率	役比モニタの情報
指示込役物比率	役比モニタの情報
役物等状態比率	役比モニタの情報
遊技回数	電源投入からの累積遊技回数
主制御チップID番号	主制御基板（チップ）のID番号
主制御チップメーカコード	主制御基板（チップ）のメーカコード
主制御チップ製品コード	主制御基板（チップ）の製品コード
メダル数制御チップID番号	メダル数制御基板（チップ）のID番号（非搭載時は0）
メダル数制御チップメーカコード	メダル数制御基板（チップ）のメーカコード（非搭載時は0）
メダル数制御チップ製品コード	メダル数制御基板（チップ）の製品コード（非搭載時は0）

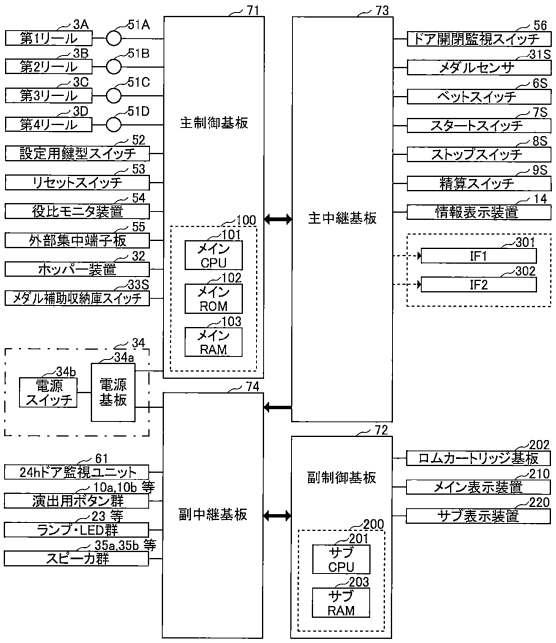
【図３５】



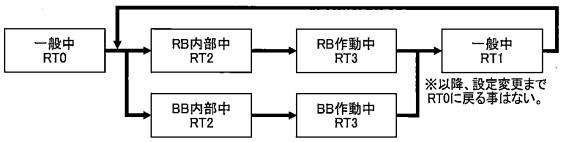
【図３６】



【図３７】



【図３８】



【図３９】

図柄配置テーブル

リールA		リールB		リールC		リールD	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
19	巻物	19	巻物	19	ベル	19	ブランク1
18	ブランク2	18	リプレイ	18	ブランク2	18	リプレイ
17	赤7	17	赤7	17	赤7	17	赤7
16	リプレイ	16	ブランク1	16	リプレイ	16	ブランク2
15	ベル	15	ベル	15	巻物	15	ブランク2
14	巻物	14	巻物	14	ベル	14	ブランク1
13	上シンボル	13	リプレイ	13	ブランク2	13	リプレイ
12	下シンボル	12	チェリー	12	チェリー	12	チェリー
11	リプレイ	11	ブランク1	11	リプレイ	11	ブランク2
10	ベル	10	ベル	10	巻物	10	ブランク2
9	巻物	9	巻物	9	ベル	9	ブランク1
8	チェリー	8	リプレイ	8	ブランク2	8	リプレイ
7	BAR	7	BAR	7	BAR	7	上シンボル
6	リプレイ	6	ブランク1	6	リプレイ	6	下シンボル
5	ベル	5	ベル	5	巻物	5	ブランク2
4	巻物	4	巻物	4	ベル	4	ブランク1
3	ブランク2	3	リプレイ	3	ブランク2	3	リプレイ
2	ブランク1	2	チェリー	2	チェリー	2	チェリー
1	リプレイ	1	ブランク1	1	リプレイ	1	ブランク2
0	ベル	0	ベル	0	巻物	0	ブランク2

図柄コード表

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	BAR	00000010
3	リプレイ	00000011
4	ベル	00000100
5	巻物	00000101
6	チェリー	00000110
7	ブランク1	00000111
8	ブランク2	00001000
9	上シンボル	00001001
10	下シンボル	00001010

【図４０】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)(その1)

No.	略称	RT0	RT1	RB内部	BB内部	RB中	対応する図柄組合せ
0	はずれ	0	0	0	0	7711	-
1	F_通常ﾘﾌﾟ1	8898	8898	8898	8898	0	RP01～06
2	F_通常ﾘﾌﾟ2	76	75	74	74	0	RP01～03+05+06
3	F_通常ﾘﾌﾟ3	4	5	6	6	0	RP01～03
4	F_RB中1枚	0	0	0	0	43500	NM30～80
5	F_RB中ﾍﾞﾙ	0	0	0	0	3298	NM01～29
6	F_共通ﾍﾞﾙ	28	28	28	28	0	NM13～15
7	F_打順ﾍﾞﾙ01	1635	1635	1635	1635	0	NM01+30+34
8	F_打順ﾍﾞﾙ02	1635	1635	1635	1635	0	NM01+30+34+44
9	F_打順ﾍﾞﾙ03	1635	1635	1635	1635	0	NM02+35+36
10	F_打順ﾍﾞﾙ04	1635	1635	1635	1635	0	NM02+35～37
11	F_打順ﾍﾞﾙ05	1635	1635	1635	1635	0	NM03+31～33+37～39
12	F_打順ﾍﾞﾙ06	1635	1635	1635	1635	0	NM03+31～33+37～39+44
13	F_打順ﾍﾞﾙ07	1635	1635	1635	1635	0	NM04+35～42+46
14	F_打順ﾍﾞﾙ08	1635	1635	1635	1635	0	NM04+35～42+44+46
15	F_打順ﾍﾞﾙ09	1635	1635	1635	1635	0	NM05+30+36+47
16	F_打順ﾍﾞﾙ10	1635	1635	1635	1635	0	NM05+30+36+41+47
17	F_打順ﾍﾞﾙ11	1635	1635	1635	1635	0	NM06+34+48
18	F_打順ﾍﾞﾙ12	1635	1635	1635	1635	0	NM06+34+41+48
19	F_打順ﾍﾞﾙ13	1635	1635	1635	1635	0	NM07+30+34+36+49+50+52
20	F_打順ﾍﾞﾙ14	1635	1635	1635	1635	0	NM07+30+34+36+37+49+50+52
21	F_打順ﾍﾞﾙ15	1635	1635	1635	1635	0	NM08+35+36+40～42+51
22	F_打順ﾍﾞﾙ16	1635	1635	1635	1635	0	NM08+35+36+40～42+44+51
23	F_打順ﾍﾞﾙ17	1635	1635	1635	1635	0	NM09+30+34+51+52
24	F_打順ﾍﾞﾙ18	1635	1635	1635	1635	0	NM09+30+34+44+51+52
25	F_打順ﾍﾞﾙ19	1635	1635	1635	1635	0	NM10+30～34+50+53
26	F_打順ﾍﾞﾙ20	1635	1635	1635	1635	0	NM10+30～34+37+50+53
27	F_打順ﾍﾞﾙ21	1635	1635	1635	1635	0	NM11+54+55
28	F_打順ﾍﾞﾙ22	1635	1635	1635	1635	0	NM11+44+54+55
29	F_打順ﾍﾞﾙ23	1635	1635	1635	1635	0	NM12+31～33+37～39+55～58
30	F_打順ﾍﾞﾙ24	1635	1635	1635	1635	0	NM12+31～33+37～39+44+55～58
31	F_中段ﾁｪ1	4	4	4	4	0	NM04+09+17+18
32	F_中段ﾁｪ2	4	4	4	4	0	NM04+09+16～18
33	F_弱ﾁｪ	0	0	2184	2184	2184	NM19+20+22+47+55
34	F_強ﾁｪ1	0	0	20	20	20	NM20～23+30+47
35	F_強ﾁｪ2	0	0	84	84	84	NM20+22+30+47
36	F_弱ｽｲｶ1	0	0	400	400	400	NM26+28+30
37	F_弱ｽｲｶ2	0	0	80	80	80	NM24+28+30
38	F_強ｽｲｶ1	0	0	20	20	20	NM26～30
39	F_強ｽｲｶ2	0	0	40	40	40	NM24+25+28～30
40	F_RB1枚01	0	0	232	232	0	NM30+56+59
41	F_RB1枚02	0	0	232	232	0	NM30+57+60
42	F_RB1枚03	0	0	232	232	0	NM30+58+61
43	F_RB1枚04	0	0	232	232	0	NM30+56+60
44	F_RB1枚05	0	0	232	232	0	NM30+57+61
45	F_RB1枚06	0	0	232	232	0	NM30+58+59
46	F_RB1枚07	0	0	232	232	0	NM30+56+61
47	F_RB1枚08	0	0	232	232	0	NM30+57+59
48	F_RB1枚09	0	0	232	232	0	NM30+58+60
49	F_RB1枚10	0	0	232	232	0	NM31～33+56+59
50	F_RB1枚11	0	0	232	232	0	NM31～33+57+60

【図４１】

内部抽籤テーブル(確率分母:65536)(その2)

No.	略称	RT0	RT1	RB内部	BB内部	RB中	対応する図柄組合せ
51	F_RB1枚12	0	0	232	232	0	NM31～33+58+61
52	F_排他1枚1	0	0	1157	1157	0	NM31+37
53	F_排他1枚2	0	0	1157	1157	0	NM32+38
54	F_排他1枚3	0	0	1157	1157	0	NM33+39
55	F_共通1枚A	0	0	4347	4347	4347	NM31～33+37～39
56	F_共通1枚B	0	0	642	642	642	NM34+40～42
57	F_打順BB01	0	0	321	321	321	NM44+45+62～65+76
58	F_打順BB02	0	0	321	321	321	NM44+45+62～64+66+76
59	F_打順BB03	0	0	321	321	321	NM62+63+65+66+77+78
60	F_打順BB04	0	0	321	321	321	NM62+63+67+68+75+77
61	F_打順BB05	0	0	321	321	321	NM62+63+67+69+75+77
62	F_打順BB06	0	0	321	321	321	NM62+63+68+69+75+77～79
63	F_打順BB07	0	0	321	321	321	NM41+44+62+63+70+71+75+77+80
64	F_打順BB08	0	0	321	321	321	NM41+44+62+63+70+72+75+77+80
65	F_打順BB09	0	0	321	321	321	NM41+44+62+63+71+72+75+77+80
66	F_打順BB10	0	0	321	321	321	NM40+62+73+74
67	RB＋F_弱ﾁｪ	2184	2184				RB+NM19+20+22+47+55
68	RB＋F_強ﾁｪ1	20	20				RB+NM20～23+30+47
69	RB＋F_強ﾁｪ2	84	84				RB+NM20+22+30+47
70	RB＋F_弱ｽｲｶ1	400	400				RB+NM26+28+30
71	RB＋F_弱ｽｲｶ2	80	80				RB+NM24+28+30
72	RB＋F_強ｽｲｶ1	20	20				RB+NM26～30
73	RB＋F_強ｽｲｶ2	40	40				RB+NM24+25+28～30
74	BB＋F_RB1枚01	232	232				BB+NM30+56+59
75	BB＋F_RB1枚02	232	232				BB+NM30+57+60
76	BB＋F_RB1枚03	232	232				BB+NM30+58+61
77	BB＋F_RB1枚04	232	232				BB+NM30+56+60
78	BB＋F_RB1枚05	232	232				BB+NM30+57+61
79	BB＋F_RB1枚06	232	232				BB+NM30+58+59
80	BB＋F_RB1枚07	232	232				BB+NM30+56+61
81	BB＋F_RB1枚08	232	232				BB+NM30+57+59
82	BB＋F_RB1枚09	232	232				BB+NM30+58+60
83	BB＋F_RB1枚10	232	232				BB+NM31～33+56+59
84	BB＋F_RB1枚11	232	232				BB+NM31～33+57+60
85	BB＋F_RB1枚12	232	232				BB+NM31～33+58+61
86	RB＋F_排他1枚1	1157	1157				RB+NM31+37
87	RB＋F_排他1枚2	1157	1157				RB+NM32+38
88	RB＋F_排他1枚3	1157	1157				RB+NM33+39
89	RB＋F_共通1枚A	4347	4347				RB+NM31～33+37～39
90	BB＋F_共通1枚B	642	642				BB+NM34+40～42
91	RB＋F_打順BB01	321	321				RB+NM44+45+62～65+76
92	RB＋F_打順BB02	321	321				RB+NM44+45+62～64+66+76
93	RB＋F_打順BB03	321	321				RB+NM62+63+65+66+77+78
94	RB＋F_打順BB04	321	321				RB+NM62+63+67+68+75+77
95	RB＋F_打順BB05	321	321				RB+NM62+63+67+69+75+77
96	RB＋F_打順BB06	321	321				RB+NM62+63+68+69+75+77～79
97	RB＋F_打順BB07	321	321				RB+NM41+44+62+63+70+71+75+77+80
98	RB＋F_打順BB08	321	321				RB+NM41+44+62+63+70+72+75+77+80
99	RB＋F_打順BB09	321	321				RB+NM41+44+62+63+71+72+75+77+80
100	RB＋F_打順BB10	321	321				RB+NM40+62+73+74

【図４２】

図柄組合せテーブル(その1)

図柄の組合せ				格納領域	表示役			払出等
リールA	リールB	リールC	リールD		データ	内容	名称	3枚ベット
巻物	ブランク1	巻物	リプレイ	1	00000001	RB	C_RB	0
巻物	ブランク1	巻物	上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾁｪﾘｰ		00000010	BB	S_BB	0
—	—	—	—		00000100		—	—
—	—	—	—		00001000		—	—
—	—	—	—		00010000		—	—
—	—	—	—		00100000		—	—
—	—	—	—		01000000		—	—
—	—	—	—		10000000		—	—
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	2	00000001	RP01	C_CLﾘﾌﾟ	0
ベル	赤7/BAR/チェリー	巻物	ブランク1		00000010	RP02	S_TLﾘﾌﾟ1	0
BAR/下シンボル	赤7/BAR/チェリー	巻物	ブランク1		00000100	RP03	S_TLﾘﾌﾟ2	0
ブランク1	リプレイ	巻物	ANY		00001000	RP04	C_XUﾘﾌﾟ	0
ベル	リプレイ	赤7/BAR/チェリー	ブランク1		00010000	RP05	S_XDﾘﾌﾟ1	0
BAR/下シンボル	リプレイ	赤7/BAR/チェリー	ブランク1		00100000	RP06	S_XDﾘﾌﾟ2	0
—	—	—	—		01000000		—	—
—	—	—	—		10000000		—	—
リプレイ	ベル	ブランク2	リプレイ	3	00000001	NM01	C_12ﾍﾞﾙ	15
リプレイ	ブランク1	巻物	ブランク1		00000010	NM02	C_13ﾍﾞﾙ	15
リプレイ	ベル	ブランク2	ブランク1		00000100	NM03	C_14ﾍﾞﾙ	15
ベル	ベル	ベル	リプレイ		00001000	NM04	C_21ﾍﾞﾙ	15
ベル	ベル	ベル	ブランク1		00010000	NM05	C_23ﾍﾞﾙ	15
巻物	ベル	巻物	ブランク1		00100000	NM06	C_24ﾍﾞﾙ	15
巻物	巻物	ブランク2	ブランク1		01000000	NM07	C_31ﾍﾞﾙ	15
巻物	ベル	ブランク2	ブランク1		10000000	NM08	C_32ﾍﾞﾙ	15
巻物	巻物	ブランク2	リプレイ	4	00000001	NM09	C_34ﾍﾞﾙ	15
巻物	ベル	巻物	リプレイ		00000010	NM10	C_41ﾍﾞﾙ	15
巻物	ベル	ブランク2	リプレイ		00000100	NM11	C_42ﾍﾞﾙ	15
リプレイ	ブランク1	巻物	リプレイ		00001000	NM12	C_43ﾍﾞﾙ	15
リプレイ	ブランク1	巻物	赤7/上ｼﾝﾎﾞﾙ/チェリー		00010000	NM13	S_共通ﾍﾞﾙ1	15
リプレイ	ベル	ブランク2	赤7/上ｼﾝﾎﾞﾙ/チェリー		00100000	NM14	S_共通ﾍﾞﾙ2	15
巻物	ベル	巻物	赤7/上ｼﾝﾎﾞﾙ/チェリー/ブランク2		01000000	NM15	S_共通ﾍﾞﾙ3	15
リプレイ	リプレイ	リプレイ	赤7/上ｼﾝﾎﾞﾙ/下ｼﾝﾎﾞﾙ/チェリー		10000000	NM16	S_確定役	15
上シンボル	赤7/BAR/チェリー	赤7/BAR/チェリー	下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク2	5	00000001	NM17	S_中段ﾁｪ1	15
上ｼﾝﾎﾞﾙ/ﾁｪﾘｰ/ブランク2	ANY	ﾘﾌﾟﾚｲ/ブランク2	下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク2		00000010	NM18	S_中段ﾁｪ2	15
巻物	ベル	ベル	チェリー		00000100	NM19	C_弱ﾁｪA	2
BAR/下シンボル/ブランク1	ベル	ベル	リプレイ		00001000	NM20	S_弱ﾁｪB	1
上シンボル	赤7/BAR/チェリー	ベル	下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク2		00010000	NM21	S_強ﾁｪ1	1
赤7/BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク1	ベル	ベル	下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク2		00100000	NM22	S_強ﾁｪ2	1
赤7/BAR/下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク1	ベル	赤7/BAR	下ｼﾝﾎﾞﾙ/ブランク2		01000000	NM23	S_強ﾁｪ3	1
ベル	巻物	ベル	リプレイ		10000000	NM24	C_XUｽｲｶ1	1
ベル	巻物	ベル	下シンボル	6	00000001	NM25	C_XUｽｲｶ2	1
ベル	ベル	リプレイ	リプレイ		00000010	NM26	C_BLｽｲｶ1	1
ベル	ベル	リプレイ	下シンボル		00000100	NM27	C_BLｽｲｶ2	1
巻物	巻物	巻物	リプレイ		00001000	NM28	C_CLｽｲｶ1	1
巻物	巻物	巻物	下シンボル		00010000	NM29	C_CLｽｲｶ2	1
リプレイ	ベル	ベル	赤7/上ｼﾝﾎﾞﾙ/チェリー		00100000	NM30	S_打順ﾐｽ01	1
リプレイ	赤7	リプレイ	ブランク1		01000000	NM31	C_打順ﾐｽ02A	1
リプレイ	BAR	リプレイ	ブランク1		10000000	NM32	C_打順ﾐｽ02B	1

【図４３】

図柄組合せテーブル(その2)

図柄の組合せ					表示役			払出等
リールA	リールB	リールC	リールD	格納領域	データ	内容	名称	3枚ベット
リプレイ	チェリー	リプレイ	ブランク1	7	00000001	NM33	C_打順ミス02C	1
リプレイ	ベル	赤7/BAR/チェリー	ブランク1		00000010	NM34	S_打順ミス03	1
リプレイ	リプレイ	巻物	赤7/上シンボル/チェリー		00000100	NM35	S_打順ミス04	1
リプレイ	赤7/BAR/チェリー	巻物	リプレイ		00001000	NM36	S_打順ミス05	1
リプレイ	巻物	赤7	ブランク1		00010000	NM37	C_打順ミス06A	1
リプレイ	巻物	BAR	ブランク1		00100000	NM38	C_打順ミス06B	1
リプレイ	巻物	チェリー	ブランク1		01000000	NM39	C_打順ミス06C	1
ベル	ベル	ブランク2	赤7		10000000	NM40	C_打順ミス07A	1
ベル	ベル	ブランク2	上シンボル	8	00000001	NM41	C_打順ミス07B	1
ベル	ベル	ブランク2	チェリー		00000010	NM42	C_打順ミス07C	1
赤7	ベル	ブランク2	上シンボル		00000100	NM43	C_打順ミス08A	1
赤7	ベル	ブランク2	チェリー		00001000	NM44	C_打順ミス08B	1
ベル	ベル	赤7/BAR/チェリー	ブランク1		00010000	NM45	S_打順ミス09	1
赤7/巻物	ベル	ベル	リプレイ		00100000	NM46	S_打順ミス10	1
赤7/巻物	ベル	リプレイ	ブランク1		01000000	NM47	S_打順ミス11	1
巻物	ブランク1	ブランク2	赤7/上シンボル/チェリー		10000000	NM48	S_打順ミス12	1
巻物	赤7/BAR/チェリー	ブランク2	リプレイ	9	00000001	NM49	S_打順ミス13	1
赤7/BAR/トシンボル/ブランク1	ベル	ブランク2	リプレイ		00000010	NM50	S_打順ミス14	1
ベル	赤7/BAR/チェリー	ブランク2	リプレイ		00000100	NM51	S_打順ミス15	1
巻物	リプレイ	赤7/BAR/チェリー	リプレイ		00001000	NM52	S_打順ミス16	1
リプレイ	ベル	赤7/BAR/チェリー	リプレイ		00010000	NM53	S_打順ミス17	1
赤7/BAR/トシンボル/ブランク1	ベル	巻物	リプレイ		00100000	NM54	S_打順ミス18	1
巻物	赤7	巻物	リプレイ		01000000	NM55	C_打順ミス19A	1
巻物	BAR	巻物	リプレイ		10000000	NM56	C_打順ミス19B	1
巻物	チェリー	巻物	リプレイ	10	00000001	NM57	C_打順ミス19C	1
巻物	ブランク1	赤7	リプレイ		00000010	NM58	C_打順ミス20A	1
巻物	ブランク1	BAR	リプレイ		00000100	NM59	C_打順ミス20B	1
巻物	ブランク1	チェリー	リプレイ		00001000	NM60	C_打順ミス20C	1
リプレイ	リプレイ	ベル	ブランク1		00010000	NM61	C_特殊1枚	1
巻物	ブランク1	巻物	赤7		00100000	NM62	C_BBFLW	1
巻物	赤7/BAR	赤7/BAR	リプレイ		01000000	NM63	S_BBK1A	1
巻物	赤7/BAR/チェリー	リプレイ	赤7		10000000	NM64	S_BBK1B	1
巻物	巻物	赤7/BAR/チェリー	赤7	11	00000001	NM65	S_BBK1C	1
赤7/ブランク1	ブランク1	赤7/BAR	ブランク2		00000010	NM66	S_BBK2A	1
下シンボル	ブランク1	ベル	赤7		00000100	NM67	C_BBK2B	1
リプレイ	ブランク1	ベル	赤7		00001000	NM68	C_BBK2C	1
リプレイ	ブランク1	BAR/チェリー	赤7		00010000	NM69	S_BBK2D	1
赤7/ブランク1	赤7/BAR	巻物	ブランク2		00100000	NM70	S_BBK3A	1
赤7/ブランク1	巻物	巻物	赤7		01000000	NM71	S_BBK3B	1
リプレイ	赤7/BAR/チェリー	巻物	赤7		10000000	NM72	S_BBK3C	1
赤7	BAR	BAR	上シンボル	12	00000001	NM73	C_BBK4A	1
ブランク1	赤7	赤7	チェリー		00000010	NM74	C_BBK4B	1
ベル	ベル	赤7/BAR/チェリー	上シンボル		00000100	NM75	S_BBK共通1	1
赤7	ベル	ブランク2	ブランク2		00001000	NM76	C_BBK共通2	1
BAR/下シンボル	赤7/BAR	ブランク2	リプレイ		00010000	NM77	S_BBK共通3	1
BAR/下シンボル	ベル	赤7/BAR	リプレイ		00100000	NM78	S_BBK共通4	1
ベル	赤7/BAR/チェリー	リプレイ	上シンボル		01000000	NM79	S_BBK共通5	1
BAR/下シンボル	リプレイ	赤7/BAR	リプレイ		10000000	NM80	S_BBK共通6	1

【図４４】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(一般中(非内部中))その01

略称	リールA	リールB	リールC	リールD	リールA	リールB	リールC	リールD	リールA	リールB	リールC	リールD	リールA	リールB	リールC	リールD	リールA	リールB	リールC	リールD
	リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0			
F_通常リプ1	TL/XDリプ(ハズシ可)																			
F_通常リプ2	CLリプ				TL/XDリプ(ハズシ可)															
F_通常リプ3	CLリプ				TLリプ(ハズシ可)															
F_RB中1枚	1枚				1枚															
F_RB中ベル	15枚				15枚															
F_共通ベル	15枚				15枚															
F_打順ベル01	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル02	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル03	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル04	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル05	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル06	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル07	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル08	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル09	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル10	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル11	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル12	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル13	1枚 ※				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル14	1枚 ※				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル15	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル16	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル17	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル18	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル19	1枚 ※				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル20	1枚 ※				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル21	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル22	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル23	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_打順ベル24	1枚				1枚				1枚				1枚				1枚			
F_中段チェリ	15枚(C.21ベル)				15枚(C.34ベル)				15枚(C.21ベル)				15枚(C.34ベル)				15枚(C.21ベル)			
F_中段チェリ1	15枚(確定チェ)				15枚(確定チェ)				15枚(確定チェ)				15枚(確定チェ)				15枚(確定チェ)			
F_中段チェリ2	15枚(確定チェ,中段リプ4個)				15枚(確定チェ,中段リプ4個)				15枚(確定チェ,中段リプ4個)				15枚(確定チェ,中段リプ4個)				15枚(確定チェ,中段リプ4個)			

【図４５】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(一般中(非内部中))その2

略称	リールB	リールC	リールD	リールA	リールC	リールD	リールA	リールB	リールD	リールA	リールB	リールC	リールD
	リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0
RB+F_弱チェ	1 or 2枚 (19:1)				1 or 2枚 (19:1)				1 or 2枚 (18:2)				
RB+F_強チェ1	1枚				1枚				強チェ				
RB+F_強チェ2	1枚				1枚				強チェ				
RB+F_弱スイカ1	BLスイカ1,CLスイカ1				BLスイカ1,CLスイカ1				BLスイカ1,CLスイカ1				
RB+F_弱スイカ2	XUスイカ1,CLスイカ1				XUスイカ1,CLスイカ1				XUスイカ1,CLスイカ1				
RB+F_強スイカ1	BLスイカ2,CLスイカ2				BLスイカ2,CLスイカ2				BLスイカ2,CLスイカ2				
RB+F_強スイカ2	XUスイカ2,CLスイカ2				XUスイカ2,CLスイカ2				XUスイカ2,CLスイカ2				
BB+F_RB1枚01	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚02	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚03	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚04	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚05	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚06	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚07	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚08	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚09	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚10	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚11	1枚				1枚				1枚				
BB+F_RB1枚12	1枚				1枚				1枚				
BB+F_共通1枚B	1枚				1枚				1枚				
RB+F_打順BB01	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB02	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB03	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB04	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB05	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB06	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB07	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB08	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB09	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
RB+F_打順BB10	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚

【図４６】

内部当籤役と停止操作態様(RB内部中)その01

略称	リールB	リールC	リールD	リールA	リールC	リールD	リールA	リールB	リールD	リールA	リールB	リールC	リールD
	リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0				リール右0リール0リール8リール0
F_通常リプ1	CLXUリプ				TL/XDリプ(ハズシ可)				TL/XDリプ(ハズシ可)				
F_通常リプ2	CLリプ				TL/XDリプ(ハズシ可)				TL/XDリプ(ハズシ可)				
F_通常リプ3	CLリプ				TLリプ(ハズシ可)				TLリプ(ハズシ可)				
F_共通ベル	15枚				15枚				15枚				
F_打順ベル01	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1.5枚(0.2%)	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル02	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル03	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル04	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル05	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル06	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル07	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル08	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル09	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル10	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル11	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル12	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ベル13	1枚 ※				1枚				1枚				
F_打順ベル14	1枚 ※				1枚				1枚				
F_打順ベル15	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル16	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル17	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル18	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル19	1枚 ※				1枚				1枚				
F_打順ベル20	1枚 ※				1枚				1枚				
F_打順ベル21	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル22	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル23	1枚				1枚				1枚				
F_打順ベル24	1枚				1枚				1枚				
F_中段チェリ	15枚(C.21ベル)				15枚(C.34ベル)				15枚(C.21ベル)				
F_中段チェリ1	15枚(確定チェ)				15枚(確定チェ)				15枚(確定チェ)				
F_中段チェリ2	15枚(確定チェ,中段リプ4個)				15枚(確定チェ,中段リプ4個)				15枚(確定チェ,中段リプ4個)				

【図47】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(RB内部中)その2

略称	リールA			リールB			リールC			リールD		
	リールB	リールC	リールD	リールA	リールC	リールD	リールA	リールB	リールD	リールA	リールB	リールC
	リールC	リールD	リールB	リールD	リールA	リールC	リールB	リールD	リールA	リールB	リールC	リールA
	リールD	リールB	リールC	リールC	リールD	リールA	リールD	リールA	リールB	リールC	リールA	リールB
F_弱ﾁｪ	1 or 2枚 (19:1)			1 or 2枚 (19:1)			1 or 2枚 (19:1)			1 or 2枚 (18:2)		
F_強ﾁｪ1	強ﾁｪ			1枚			1枚			強ﾁｪ		
F_強ﾁｪ2	強ﾁｪ			1枚			1枚			強ﾁｪ		
F_弱ｽｲｶ1	BLｽｲｶ1,CLｽｲｶ1			1枚			1枚			BLｽｲｶ1,CLｽｲｶ1		
F_弱ｽｲｶ2	XUｽｲｶ1,CLｽｲｶ1			1枚			1枚			XUｽｲｶ1,CLｽｲｶ1		
F_強ｽｲｶ1	BLｽｲｶ2,CLｽｲｶ2			1枚			1枚			BLｽｲｶ2,CLｽｲｶ2		
F_強ｽｲｶ2	XUｽｲｶ2,CLｽｲｶ2			1枚			1枚			XUｽｲｶ2,CLｽｲｶ2		
F_RB1枚01	1枚			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚02	1枚			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚03	1枚			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚04	RB or 1枚(1/3)			1枚			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚05	RB or 1枚(1/3)			1枚			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚06	RB or 1枚(1/3)			1枚			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚07	RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			1枚			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚08	RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			1枚			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚09	RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			1枚			RB or 1枚(1/3)		
F_RB1枚10	RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			1枚		
F_RB1枚11	RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			1枚		
F_RB1枚12	RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			RB or 1枚(1/3)			1枚		
F_排他1枚1	1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)		
F_排他1枚2	1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)		
F_排他1枚3	1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)		
F_共通1枚A	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_共通1枚B	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_打順BB01	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB02	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB03	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB04	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB05	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB06	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB07	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB08	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB09	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順BB10	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚

【図48】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(BB内部中)その1

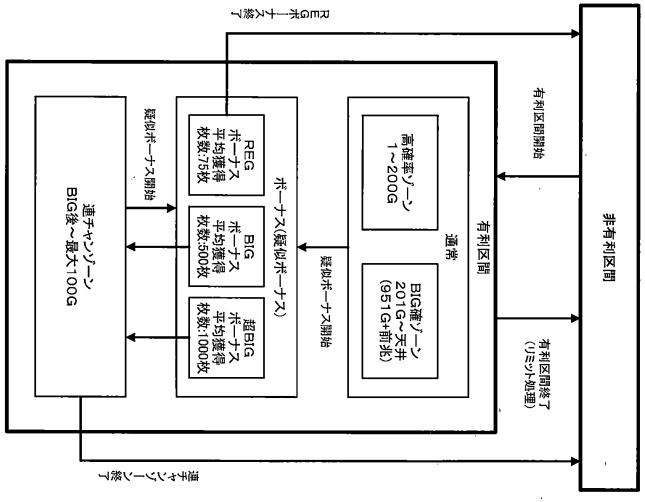
略称	リールA					リールB						リールC						リールD					
	リールB		リールC		リールD	リールA		リールC		リールD		リールA		リールB		リールD		リールA		リールB		リールC	
	リールC	リールD	リールB	リールD	リールB	リールC	リールC	リールD	リールA	リールD	リールA	リールC	リールB	リールD	リールA	リールD	リールA	リールB	リールC	リールA	リールC	リールA	リールB
F_通常ﾘﾌﾟ1	一般中と同様																						
F_通常ﾘﾌﾟ2	一般中と同様																						
F_通常ﾘﾌﾟ3	一般中と同様																						
F_共通ﾍﾞﾙ	一般中と同様																						
F_打順ﾍﾞﾙ01	15枚																						
F_打順ﾍﾞﾙ02	15枚		1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚					1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ03	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚						1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ04	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚						1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ05	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚		1枚						1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ06	15枚																						
F_打順ﾍﾞﾙ07	1枚						15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ08	1枚						1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ09	1枚						1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ10	1枚						1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ11	1枚						1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ12	1枚						1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚					1枚					
F_打順ﾍﾞﾙ13	1枚						1枚						15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚				
F_打順ﾍﾞﾙ14	1枚						1枚						1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚				
F_打順ﾍﾞﾙ15	1枚						1枚						1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚				
F_打順ﾍﾞﾙ16	1枚						1枚						1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚				
F_打順ﾍﾞﾙ17	1枚						1枚						1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚				
F_打順ﾍﾞﾙ18	1枚						1枚						1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	1枚				
F_打順ﾍﾞﾙ19	1枚						1枚						1枚							15枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ﾍﾞﾙ20	1枚						1枚						1枚							1枚	15枚	1枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ﾍﾞﾙ21	1枚						1枚						1枚							1枚	1枚	15枚	1枚	1枚	1枚
F_打順ﾍﾞﾙ22	1枚						1枚						1枚							1枚	1枚	1枚	15枚	1枚	1枚
F_打順ﾍﾞﾙ23	1枚						1枚						1枚							1枚	1枚	1枚	1枚	15枚	
F_打順ﾍﾞﾙ24	15枚																						
F_中段ﾁｪ1	一般中と同様																						
F_中段ﾁｪ2	一般中と同様																						

【図49】

内部当籤役と停止操作態様と表示役等との対応関係(BB内部中)その2

略称	リールA			リールB			リールC			リールD		
	リールB	リールC	リールD	リールA	リールC	リールD	リールA	リールB	リールD	リールA	リールB	リールC
	リールC	リールD	リールB	リールD	リールA	リールC	リールB	リールD	リールA	リールB	リールC	リールA
	リールD	リールB	リールC	リールC	リールD	リールA	リールD	リールA	リールB	リールC	リールA	リールB
F_弱ﾁｪ	1 or 2枚 (1:1)			1 or 2枚 (1:1)			1 or 2枚 (1:1)			1 or 2枚 (1:1)		
F_強ﾁｪ1	一般中と同様											
F_強ﾁｪ2	一般中と同様											
F_弱ｽｲｶ1	一般中と同様											
F_弱ｽｲｶ2	一般中と同様											
F_強ｽｲｶ1	一般中と同様											
F_強ｽｲｶ2	一般中と同様											
F_RB1枚01	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚02	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚03	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚04	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚05	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚06	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚07	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚08	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚09	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚10	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚11	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_RB1枚12	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_排他1枚1	1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)		
F_排他1枚2	1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)		
F_排他1枚3	1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)			1枚(1/3)		
F_共通1枚A	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_共通1枚B	1枚			1枚			1枚			1枚		
F_打順BB01	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)			1枚(1/4)			1枚(1/4)		
F_打順BB02	1枚(1/4)	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)			1枚(1/4)			1枚(1/4)		
F_打順BB03	1枚(1/4)	1枚(1/4)	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)			1枚(1/4)			1枚(1/4)		
F_打順BB04	1枚(1/4)			BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)			1枚(1/4)		
F_打順BB05	1枚(1/4)			1枚(3/16)	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)			1枚(1/4)		
F_打順BB06	1枚(1/4)			1枚(1/4)	1枚(1/4)	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)			1枚(1/4)		
F_打順BB07	1枚(1/4)			1枚(1/4)			BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/8)	1枚(1/4)	1枚(1/4)		
F_打順BB08	1枚(1/4)			1枚(1/4)			1枚(1/4)	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)	1枚(1/4)		
F_打順BB09	1枚(1/4)			1枚(1/4)			1枚(1/4)	1枚(1/8)	BB(3/4)or1枚(1/4)	1枚(1/4)		
F_打順BB10	1枚(1/4)			1枚(1/4)			1枚(1/4)			BB(9/16)or1枚(7/16)		

【図50】



【図５１】

通常（高確率ゾーン、BIG確ゾーン）のテーブル一覧表

テーブル	用途	補足
A	基本テーブル（期待度 低）	天井到達率が一番高い
B	チャンステーブルA（期待度 低～中）	天井750G+前兆、朝一選ばれ易い
C	チャンステーブルB＋天井更に近い	天井550G+前兆
D	チャンステーブルC＋天井更に近い	天井350G+前兆
E	200G以内に当りが確定するテーブル	天井150G+前兆+BIG以上

【図５２】

通常（高確率ゾーン、BIG確ゾーン）のテーブルとゾーンの対応表

			A(通常A)	B(通常B)	C(天国A)	D(天国B)	E(超天国)
高確率ゾーン	ゾーン0	1-50G				○ or 空白	
		51-100G	▲	▲	▲	▲ or 空白	▲
		101-150G					
		151-200G	◎	◎	◎	◎	☆
BIG確ゾーン	ゾーン1	201-250G					
		251-300G				▲ or 空白	
		301-350G					
		351-400G	▲	○	○	☆	
	ゾーン2	401-450G					
		451-500G			▲ or 空白		
		501-550G					
		551-600G	○	▲	☆		
	ゾーン3	601-650G					
		651-700G		▲ or 空白			
		701-750G					
		751-800G	▲	☆			
	ゾーン4	801-850G					
		851-900G					
		901-950G					
		951-1000G	☆				

	AT当籤期待度
(空白)	通常
▲	低
○	中
◎	高
☆	確定

【図５３】

連チャンゾーンのテーブル一覧表

テーブル	用途	補足
F	有利区間残り多い時	
G	有利区間残り少ない時	
H	フリーズ用	
I	特殊用	

【図５４】

テーブル種別抽籤テーブル（RT0中）

テーブル種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
テーブルなし	0	0	0	0	0	0
テーブルA	0	0	0	0	0	0
テーブルB	249	249	249	249	249	249
テーブルC	4	4	4	4	4	4
テーブルD	2	2	2	2	2	2
テーブルE	1	1	1	1	1	1

【図５５】

テーブル種別抽籤テーブル（RT0以外）

テーブル種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
テーブルなし	0	0	0	0	0	0
テーブルA	206	204	202	134	64	1
テーブルB	16	16	16	24	32	32
テーブルC	16	18	20	80	142	205
テーブルD	16	16	16	16	16	16
テーブルE	2	2	2	2	2	2

【図５６】

テーブル種別抽籤テーブル（RB作動中）

テーブル種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
テーブルなし	0	0	0	0	0	0
テーブルA	206	204	202	134	64	1
テーブルB	16	16	16	24	32	32
テーブルC	16	18	20	80	142	205
テーブルD	16	16	16	16	16	16
テーブルE	2	2	2	2	2	2

【図５７】

テーブル種別抽籤テーブル（BB作動中）

テーブル種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
テーブルなし	0	0	0	0	0	0
テーブルA	0	0	0	0	0	0
テーブルB	222	220	218	158	96	33
テーブルC	16	18	20	80	142	205
テーブルD	16	16	16	16	16	16
テーブルE	2	2	2	2	2	2

【図５８】

ゾーンとマップ種別及びMAPレベルの対応表

使用するゾーン	名称	1-50G	51-100G	101-150G	151-200G	内容
高確ゾーン	高確_通常A	0	1	0	2	50G刻みで煽るMAP
	高確_通常B	0	2	0	2	[高確_通常]の期待度UP版
	高確_通常C	2	0	0	2	テーブルDが確定するパターン
	高確_天国	0	1	0	3	[高確_通常A]の疑似ボーナス確定版
BIG確ゾーン	BIG_通常A	0	0	0	1	4ブロック目に前兆突入
	BIG_通常B	0	0	0	2	[BIG_通常A]の期待度UP版
	BIG_天国A	0	0	0	3	[BIG_通常A]の疑似ボーナス確定版
	BIG_天国B	0	1	0	3	2ブロック目に前兆突入＋4ブロック目が疑似ボーナス確定版
連チャンゾーン	連_通常A	0	1	0	0	2ブロック目に前兆発生するパターン（有利区間が残ってる時に選択）
	連_通常B	0	2	0	0	[連_通常A]の期待度UP版
	連_通常C	0	3	0	0	[連_通常A]の疑似ボーナス確定版
	連_通常D	1	0	0	0	1ブロック目に前兆発生するパターン（有利区間が少ない時に選択）
	連_通常E	2	0	0	0	[連_通常D]の期待度UP版
	連_通常F	3	0	0	0	[連_通常D]の疑似ボーナス確定版
	連_即弱前兆A	4	1	0	0	1G目にフェイクor本前兆が当籤するMAP（弱前兆）
	連_即弱前兆B	4	2	0	0	1G目にフェイクor本前兆が当籤するMAPの期待度UP版（弱前兆）
	連_即弱前兆C	5	0	0	0	1G目に本前兆が当籤するMAP（弱前兆）
	連_即強前兆A	4	1	0	0	1G目にフェイクor本前兆が当籤するMAP（強前兆）
	連_即強前兆B	4	2	0	0	1G目にフェイクor本前兆が当籤するMAPの期待度UP版（強前兆）
	連_即強前兆C	5	0	0	0	1G目に本前兆が当籤するMAP（強前兆）
	連_特殊	0	6	0	0	

【図５９】

MAPレベルの対応表

MAPレベル	疑似ボ当籤率	前兆突入率	強制前兆G数抽籤	内容
0	低	抽籤	抽籤	前兆に突入すれば高期待。強制前兆G数抽籤を行うか抽籤を行う。
1	通常	必ず入る	やる	
2	高	必ず入る	やる	本前兆当籤率大幅UP
3	確定	必ず入る	やる	疑似ボーナス確定
4	高	突入時から前兆	やらない	疑似BIG終了後からそのまま前兆突入（プレ前兆かまない）
5	確定	突入時から前兆	やる	疑似BIG終了後からそのまま本前兆突入（プレ前兆かまない）
6	激低	必ず入る	やる	特殊モード用

【図６０】

通常マップ抽籤テーブル　ゾーン0（テーブルA）：高確率ゾーン、有利区間1-200G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高確_通常A	256	256	256	256	256	256
高確_通常B	0	0	0	0	0	0
高確_通常C	0	0	0	0	0	0
高確_天国	0	0	0	0	0	0

【図６１】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン0(テーブルB):高確率ゾーン、有利区間1-200G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高確_通常A	256	256	256	256	256	256
高確_通常B	0	0	0	0	0	0
高確_通常C	0	0	0	0	0	0
高確_天国	0	0	0	0	0	0

【図６２】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン0(テーブルC):高確率ゾーン、有利区間1-200G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高確_通常A	192	192	192	192	192	192
高確_通常B	64	64	64	64	64	64
高確_通常C	0	0	0	0	0	0
高確_天国	0	0	0	0	0	0

【図６３】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン0(テーブルD):高確率ゾーン、有利区間1-200G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高確_通常A	0	0	0	0	0	0
高確_通常B	32	32	32	32	32	32
高確_通常C	224	224	224	224	224	224
高確_天国	0	0	0	0	0	0

【図６４】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン0(テーブルE):高確率ゾーン、有利区間1-200G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
高確_通常A	0	0	0	0	0	0
高確_通常B	0	0	0	0	0	0
高確_通常C	0	0	0	0	0	0
高確_天国	256	256	256	256	256	256

【図６５】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン1(テーブルA):BIG確ゾーン、有利区間201-400G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図６６】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン1(テーブルB):BIG確ゾーン、有利区間201-400G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	192	192	192	192	192	192
BIG_通常B	64	64	64	64	64	64
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図６７】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン1(テーブルC):BIG確ゾーン、有利区間201-400G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	192	192	192	192	192	192
BIG_通常B	64	64	64	64	64	64
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図６８】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン1(テーブルD):BIG確ゾーン、有利区間201-400G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	0	0	0	0	0	0
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	192	192	192	192	192	192
BIG_天国B	64	64	64	64	64	64

【図６９】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン1(テーブルE):BIG確ゾーン、有利区間201-400G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７０】

通常マップ抽籤テーブル_ゾーン2(テーブルA):BIG確ゾーン、有利区間401-600G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	192	192	192	192	192	192
BIG_通常B	64	64	64	64	64	64
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７１】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン2(テーブルB)：BIG確ゾーン、有利区間401-600G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７２】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン2(テーブルC)：BIG確ゾーン、有利区間401-600G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	0	0	0	0	0	0
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	240	240	240	240	240	240
BIG_天国B	16	16	16	16	16	16

【図７３】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン2(テーブルD)：BIG確ゾーン、有利区間401-600G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７４】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン2(テーブルE)：BIG確ゾーン、有利区間401-600G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７５】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン3(テーブルA)：BIG確ゾーン、有利区間601-800G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７６】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン3(テーブルB)：BIG確ゾーン、有利区間601-800G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	0	0	0	0	0	0
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	224	224	224	224	224	224
BIG_天国B	32	32	32	32	32	32

【図７７】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン3(テーブルC)：BIG確ゾーン、有利区間601-800G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７８】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン3(テーブルD)：BIG確ゾーン、有利区間601-800G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図７９】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン3(テーブルE)：BIG確ゾーン、有利区間601-800G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図８０】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン4(テーブルA)：BIG確ゾーン、有利区間801-1000G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	0	0	0	0	0	0
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	256	256	256	256	256	256
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図８１】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン4(テーブルB)：BIG確ゾーン、有利区間801-1000G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図８２】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン4(テーブルC)：BIG確ゾーン、有利区間801-1000G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図８３】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン4(テーブルD)：BIG確ゾーン、有利区間801-1000G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図８４】

通常マップ抽籤テーブル＿ゾーン4(テーブルE)：BIG確ゾーン、有利区間801-1000G

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
BIG_通常A	256	256	256	256	256	256
BIG_通常B	0	0	0	0	0	0
BIG_天国A	0	0	0	0	0	0
BIG_天国B	0	0	0	0	0	0

【図８５】

連チャンゾーンマップ抽籤テーブル(テーブルF)

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
連_通常A	84	84	84	100	114	132
連_通常B	48	48	48	48	48	48
連_通常C	56	56	56	40	26	8
連_通常D	0	0	0	0	0	0
連_通常E	8	8	8	8	8	8
連_通常F	8	8	8	8	8	8
連_即弱前兆A	9	9	9	9	9	9
連_即弱前兆B	9	9	9	9	9	9
連_即弱前兆C	18	18	18	18	18	18
連_即強前兆A	1	1	1	1	1	1
連_即強前兆B	1	1	1	1	1	1
連_即強前兆C	14	14	14	14	14	14
連_特殊	0	0	0	0	0	0

【図８６】

連チャンゾーンマップ抽籤テーブル(テーブルG)

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
連_通常A	0	0	0	0	0	0
連_通常B	0	0	0	0	0	0
連_通常C	0	0	0	0	0	0
連_通常D	84	84	84	102	116	122
連_通常E	56	56	56	56	56	56
連_通常F	64	64	64	46	32	26
連_即弱前兆A	9	9	9	9	9	9
連_即弱前兆B	9	9	9	9	9	9
連_即弱前兆C	18	18	18	18	18	18
連_即強前兆A	1	1	1	1	1	1
連_即強前兆B	1	1	1	1	1	1
連_即強前兆C	14	14	14	14	14	14
連_特殊	0	0	0	0	0	0

【図８７】

連チャンゾーンマップ抽籤テーブル（テーブルH）

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
連_通常A	0	0	0	0	0	0
連_通常B	0	0	0	0	0	0
連_通常C	0	0	0	0	0	0
連_通常D	0	0	0	0	0	0
連_通常E	0	0	0	0	0	0
連_通常F	0	0	0	0	0	0
連_即弱前兆A	0	0	0	0	0	0
連_即弱前兆B	0	0	0	0	0	0
連_即弱前兆C	0	0	0	0	0	0
連_即強前兆A	0	0	0	0	0	0
連_即強前兆B	64	64	64	64	64	64
連_即強前兆C	192	192	192	192	192	192
連_特殊	0	0	0	0	0	0

【図８８】

連チャンゾーンマップ抽籤テーブル（テーブルI）

マップ種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
連_通常A	0	0	0	0	0	0
連_通常B	0	0	0	0	0	0
連_通常C	52	44	16	8	4	1
連_通常D	0	0	0	0	0	0
連_通常E	0	0	0	0	0	0
連_通常F	0	0	0	0	0	0
連_即弱前兆A	0	0	0	0	0	0
連_即弱前兆B	0	0	0	0	0	0
連_即弱前兆C	0	0	0	0	0	0
連_即強前兆A	0	0	0	0	0	0
連_即強前兆B	0	0	0	0	0	0
連_即強前兆C	0	0	0	0	0	0
連_特殊	204	212	240	248	252	255

【図８９】

マップレベル0時強制前兆突入抽籤テーブル

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	254	253	252	246	239	227
ﾌｪｲｸ当籤	2	3	4	10	17	29

【図９０】

強制前兆G数抽籤テーブル

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
8G	32	32	32	32	32	32
9G	28	28	28	28	28	28
10G	28	28	28	28	28	28
11G	28	28	28	28	28	28
12G	28	28	28	28	28	28
13G	28	28	28	28	28	28
14G	28	28	28	28	28	28
15G	28	28	28	28	28	28
16G	28	28	28	28	28	28

【図９１】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ0）

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	0	0	0	0	0	0
ﾌｪｲｸ当籤	52	52	52	52	52	52
本前兆当籤	204	204	204	204	204	204

【図９２】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ1）

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	0	0	0	0	0	0
ﾌｪｲｸ当籤	252	252	252	252	252	252
本前兆当籤	4	4	4	4	4	4

【図９３】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ2)

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	0	0	0	0	0	0
ﾌｪｲｸ当籤	186	186	186	186	186	186
本前兆当籤	70	70	70	70	70	70

【図９４】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ3)

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	0	0	0	0	0	0
ﾌｪｲｸ当籤	0	0	0	0	0	0
本前兆当籤	256	256	256	256	256	256

【図９５】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ4)

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	256	256	256	256	256	256
ﾌｪｲｸ当籤	0	0	0	0	0	0
本前兆当籤	0	0	0	0	0	0

【図９６】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ5)

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	256	256	256	256	256	256
ﾌｪｲｸ当籤	0	0	0	0	0	0
本前兆当籤	0	0	0	0	0	0

【図９７】

強制前兆G数到達時AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ6)

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	0	0	0	0	0	0
ﾌｪｲｸ当籤	256	256	256	256	256	256
本前兆当籤	0	0	0	0	0	0

【図９８】

通常AT抽籤テーブル(ﾃｰﾌﾞﾙ種別無し)

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	252	252	252	252	252	252
	当籤	4	4	4	4	4	4
弱ｽｲｶ	非当籤	252	252	252	252	252	252
	当籤	4	4	4	4	4	4
強ﾁｪ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
強ｽｲｶ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256

【図９９】

通常AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ0)

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	255	255	254	253	252	251
	当籤	1	1	2	3	4	5
弱ｽｲｶ	非当籤	255	255	254	253	252	251
	当籤	1	1	2	3	4	5
強ﾁｪ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24
強ｽｲｶ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24

【図１００】

通常AT抽籤テーブル(MAPﾚﾍﾞﾙ1)

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	252	251	251	249	246	242
	当籤	4	5	5	7	10	14
弱ｽｲｶ	非当籤	252	251	251	249	246	242
	当籤	4	5	5	7	10	14
強ﾁｪ	非当籤	170	170	170	170	170	170
	当籤	86	86	86	86	86	86
強ｽｲｶ	非当籤	170	170	170	170	170	170
	当籤	86	86	86	86	86	86

【図１０１】

通常AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ2）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	255	255	255	255	255	255
	当籤	1	1	1	1	1	1
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	255	255	255	255	255	255
	当籤	1	1	1	1	1	1
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	224	220	220	212	200	184
	当籤	32	36	36	44	56	72
弱ｽｲｶ	非当籤	224	220	220	212	200	184
	当籤	32	36	36	44	56	72
強ﾁｪ	非当籤	64	64	64	64	64	64
	当籤	192	192	192	192	192	192
強ｽｲｶ	非当籤	64	64	64	64	64	64
	当籤	192	192	192	192	192	192

【図１０２】

通常AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ3）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	1	1	1	128	160	170
	当籤	255	255	255	128	96	86
弱ｽｲｶ	非当籤	1	1	1	128	160	170
	当籤	255	255	255	128	96	86
強ﾁｪ	非当籤	1	1	1	128	160	170
	当籤	255	255	255	128	96	86
強ｽｲｶ	非当籤	1	1	1	128	160	170
	当籤	255	255	255	128	96	86

【図１０３】

通常AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ4）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
弱ｽｲｶ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
強ﾁｪ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
強ｽｲｶ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256

【図１０４】

通常AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ5）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
RB1枚	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
弱ﾁｪ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
弱ｽｲｶ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
強ﾁｪ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
強ｽｲｶ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256

【図１０５】

通常AT抽籤テーブル（MAPﾚﾍﾞﾙ6）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ｽｲｶ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
強ﾁｪ	非当籤	254	254	254	254	254	254
	当籤	2	2	2	2	2	2
強ｽｲｶ	非当籤	254	254	254	254	254	254
	当籤	2	2	2	2	2	2

【図１０６】

ATポイント到達時AT抽籤テーブル

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	192	192	192	192	192	192
	当籤	64	64	64	64	64	64
弱ｽｲｶ	非当籤	192	192	192	192	192	192
	当籤	64	64	64	64	64	64
強ﾁｪ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256
強ｽｲｶ	非当籤	0	0	0	0	0	0
	当籤	256	256	256	256	256	256

【図１０７】

ﾌｪｲｸ前兆中AT抽籤テーブル

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	255	254	253	252	251	250
	当籤	1	2	3	4	5	6
弱ﾁｪ	非当籤	255	254	253	252	251	250
	当籤	1	2	3	5	8	12
弱ｽｲｶ	非当籤	255	254	235	252	251	250
	当籤	1	2	3	5	8	12
強ﾁｪ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24
強ｽｲｶ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24

【図１０８】

本前兆中AT種別昇格抽籤テーブル（REG）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	254	254	254	254	254	254
	当籤	2	2	2	2	2	2
弱ｽｲｶ	非当籤	254	254	254	254	254	254
	当籤	2	2	2	2	2	2
強ﾁｪ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24
強ｽｲｶ	非当籤	232	232	232	232	232	232
	当籤	24	24	24	24	24	24

【図１０９】

本前兆中AT種別昇格抽籤テーブル（BIG）

当籤役	結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
その他	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
ﾘﾌﾟﾚｲ	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
RB1枚	非当籤	256	256	256	256	256	256
	当籤	0	0	0	0	0	0
弱ﾁｪ	非当籤	255	255	255	255	255	255
	当籤	1	1	1	1	1	1
弱ｽｲｶ	非当籤	255	255	255	255	255	255
	当籤	1	1	1	1	1	1
強ﾁｪ	非当籤	248	248	248	248	248	248
	当籤	8	8	8	8	8	8
強ｽｲｶ	非当籤	248	248	248	248	248	248
	当籤	8	8	8	8	8	8

【図１１０】

AT種別抽籤テーブル（連チャンゾーン）

AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	0	0	0	0	0	0
BIG	255	255	255	255	255	255
超BIG	1	1	1	1	1	1
ﾌﾘｰｽﾞ	0	0	0	0	0	0

【図１１１】

AT種別抽籤テーブル（201G以降）

AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	0	0	0	0	0	0
BIG	254	254	254	254	254	254
超BIG	1	1	1	1	1	1
ﾌﾘｰｽﾞ	1	1	1	1	1	1

【図１１２】

AT種別抽籤テーブル（特殊ON時）

AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	157	146	118	100	78	50
BIG	99	110	138	156	178	206
超BIG	0	0	0	0	0	0
ﾌﾘｰｽﾞ	0	0	0	0	0	0

【図１１３】

AT種別抽籤テーブル（1－100G）

AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	151	151	151	151	151	151
BIG	103	103	103	103	103	103
超BIG	2	2	2	2	2	2
ﾌﾘｰｽﾞ	0	0	0	0	0	0

【図１１４】

AT種別抽籤テーブル（101－200G）

AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	151	151	151	151	151	151
BIG	103	103	103	103	103	103
超BIG	2	2	2	2	2	2
ﾌﾘｰｽﾞ	0	0	0	0	0	0

【図１１５】

中段ﾁｪﾘｰ時AT種別抽籤テーブル（通常）

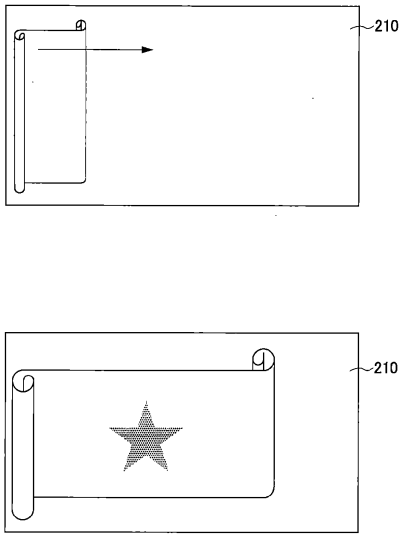
AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	0	0	0	0	0	0
BIG	169	169	169	169	169	169
超BIG	79	79	79	79	79	79
ﾌﾘｰｽﾞ	8	8	8	8	8	8

【図１１６】

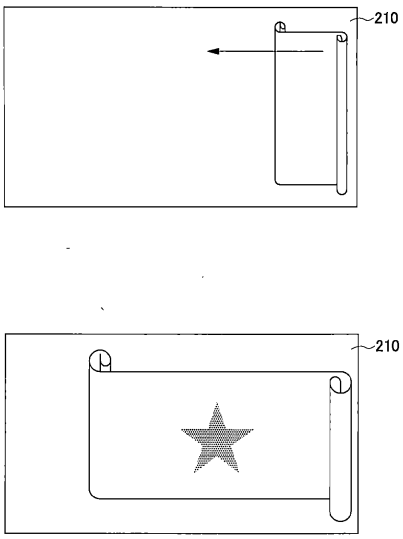
中段ﾁｪﾘｰ時AT種別抽籤テーブル（連チャンゾーン）

AT種別	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
なし	0	0	0	0	0	0
REG	0	0	0	0	0	0
BIG	169	169	169	169	169	169
超BIG	87	87	87	87	87	87
ﾌﾘｰｽﾞ	0	0	0	0	0	0

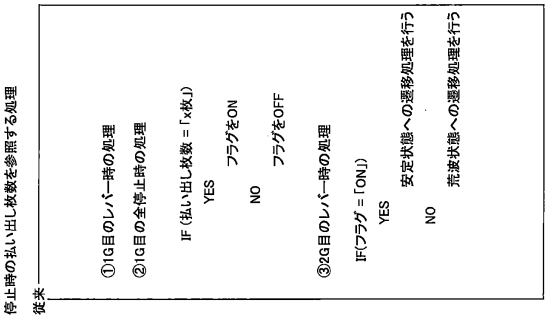
【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】

特殊書き換え抽籤テーブル（特殊モードOFF）

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	255	255	255	255	255
当籤	1	1	1	1	1	1

【図１２１】

特殊書き換え抽籤テーブル（特殊モードON）

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	1	1	1	1	1	1
当籤	255	255	255	255	255	255

【図１２２】

チェリーナビ抽籤テーブル（特殊モードOFF）

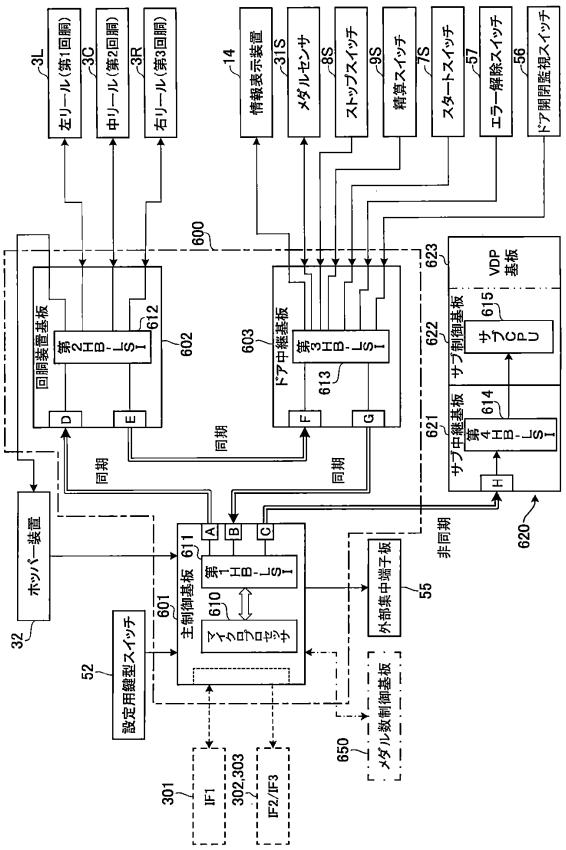
結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	255	255	255	255	255	255
当籤	1	1	1	1	1	1

【図１２３】

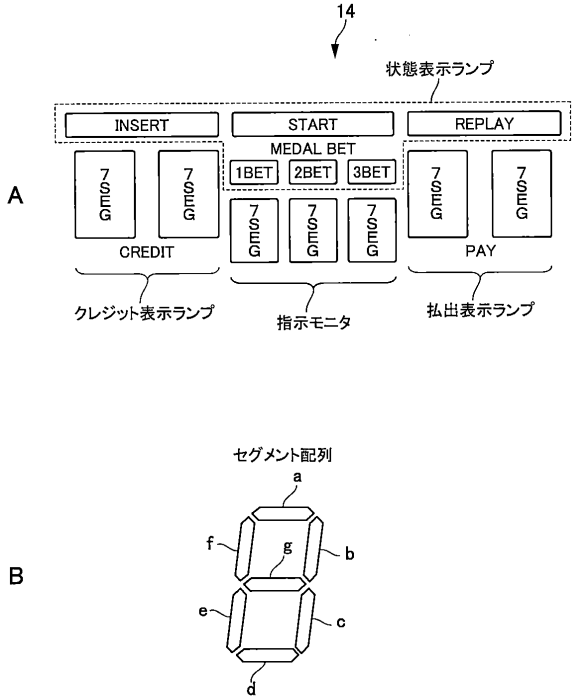
チェリーナビ抽籤テーブル（特殊モードON）

結果	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非当籤	1	1	1	1	1	1
当籤	255	255	255	255	255	255

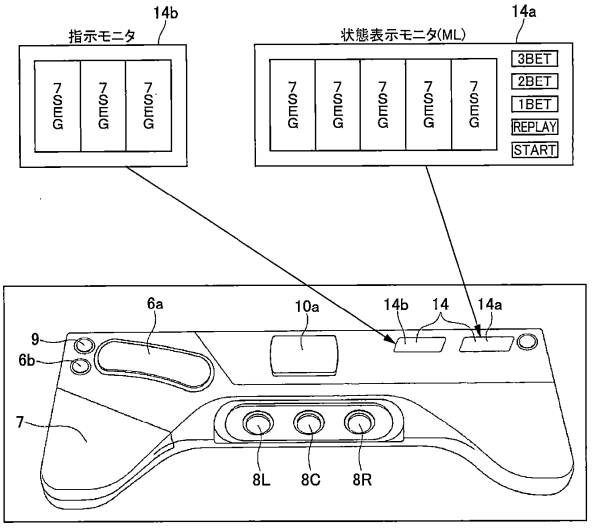
【図１２４】



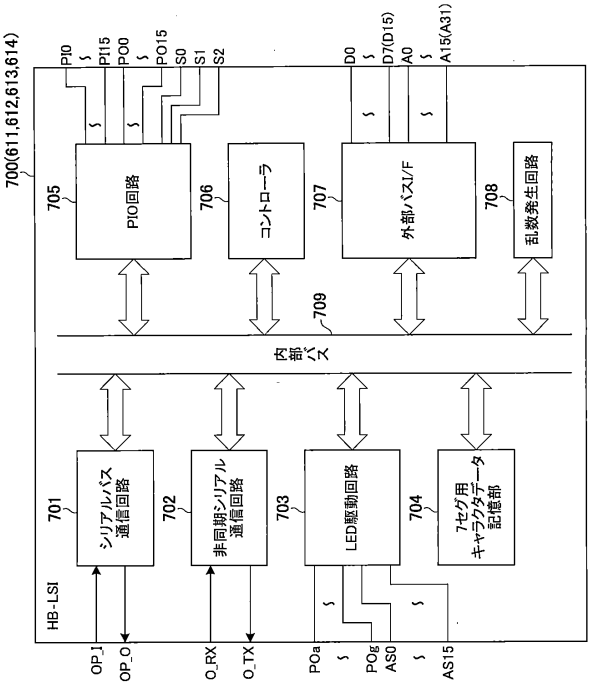
【図１２５】



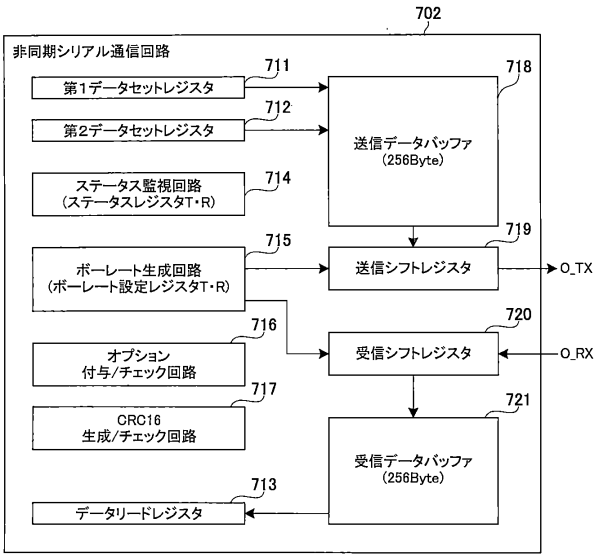
【図１２６】



【図１２７】



【図１２８】



【図１２９】

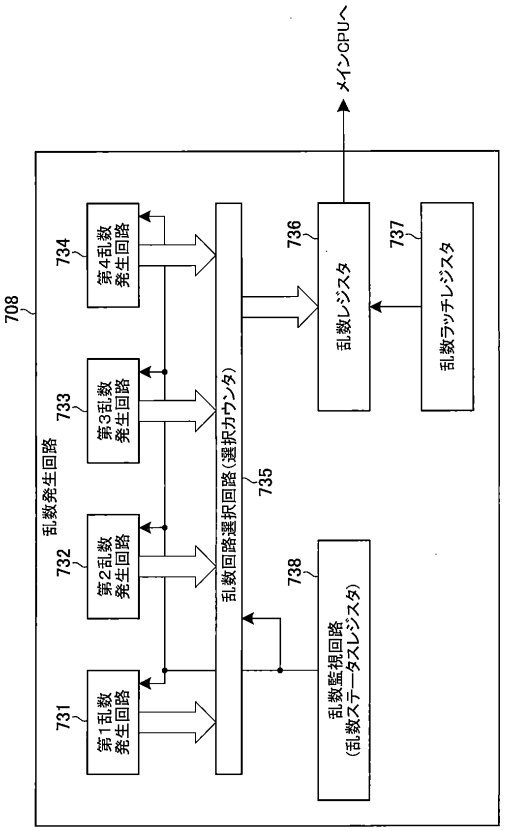
A

	Bit	R/W	名称	内容	説明
ステータスレジスタ	B0	R/~	バッファレディ	0:OFF 受付不可/1:ON 受付可能	送信データバッファへの転送(書き込み)受付状態
	B1	R/~	バッファエンプティ1	0:OFF 1パケット(又は、1バイト)以上データあり/1:ON 1パケット(又は、1バイト)もない	送信データバッファの状態(空かどうか)
	B2	R/~	バッファエンプティ2	0:OFF 空きがない、空になって一定時間未満/1:ON 一定時間以上空きあり	送信データバッファの状態(空状態が一定時間=送信周期(8ms)以上経過したか)
	B3	R/~	バッファフル	0:OFF 1パケット以上あり/1:ON 1パケット未満	送信データバッファ1パケット以上の空きがない状態
	B4	R/~	転送エラー	0:OFF 転送異常なし/1:ON 転送異常あり	送信データバッファへの転送(書き込み)でエラーが発生状態
	B5	R/W	アクセスプロテクト	0:OFF アクセス不可/1:ON アクセス可	Write:送信データバッファのアクセス制限を設定。Read:アクセス状態を確認
	B6	R/W	アクティブ	0:OFF 送信禁止/1:ON 送信解除	送信の有効/無効を設定及び確認
	B7	–	未使用		

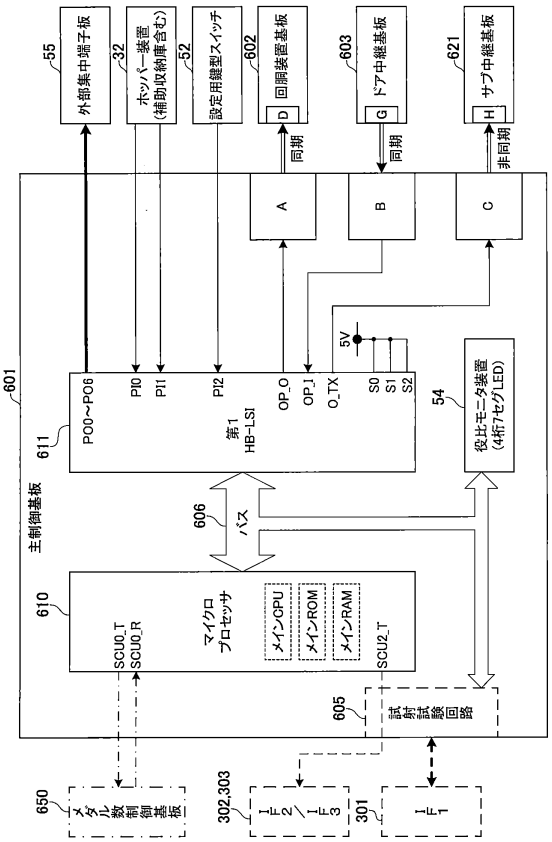
B

	Bit	R/W	名称	内容	説明
ステータスレジスタ	B0	R/~	バッファレディ	0:OFF 受付不可/1:ON 受付可能	受信データバッファへの転送(書き込み)受付状態
	B1	R/~	バッファエンプティ	0:OFF 1パケット(又は、1バイト)以上データあり/1:ON 1パケット(又は、1バイト)もない	受信データバッファの状態(空かどうか)
	B2	R/~	バッファフル	0:OFF 1パケット以上あり/1:ON 1パケット未満	受信データバッファ1パケット以上の空きがない状態
	B3	R/~	転送エラー	0:OFF 転送異常なし/1:ON 転送異常あり	受信データバッファへの転送(書き込み)でエラーが発生状態
	B4	R/~	受信エラー	0:OFF 受信異常なし/1:ON 受信異常あり	受信時のエラー発生状態
	B5	R/W	アクセスプロテクト	0:OFF アクセス不可/1:ON アクセス可	Write:受信データバッファのアクセス制限を設定。Read:アクセス状態を確認
	B6	R/W	アクティブ	0:OFF 受信禁止/1:ON 受信解除	受信の有効/無効を設定及び確認
	B7	–	未使用		

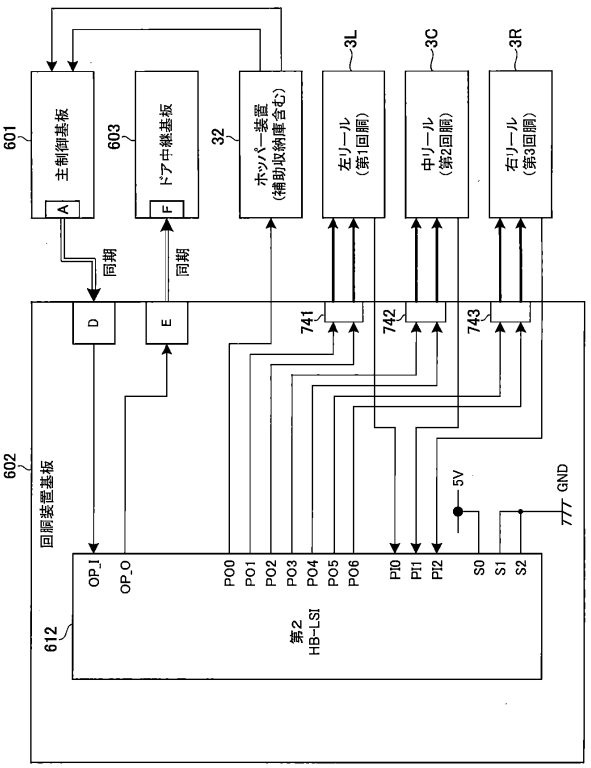
【図１３０】



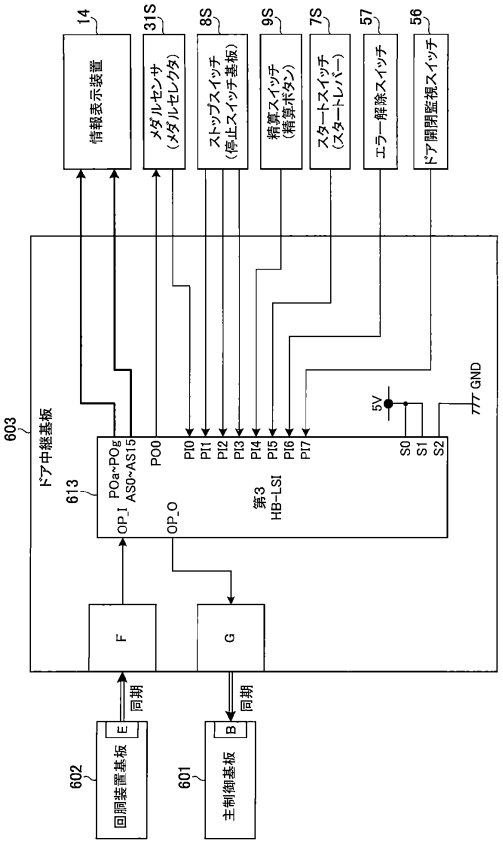
【図１３１】



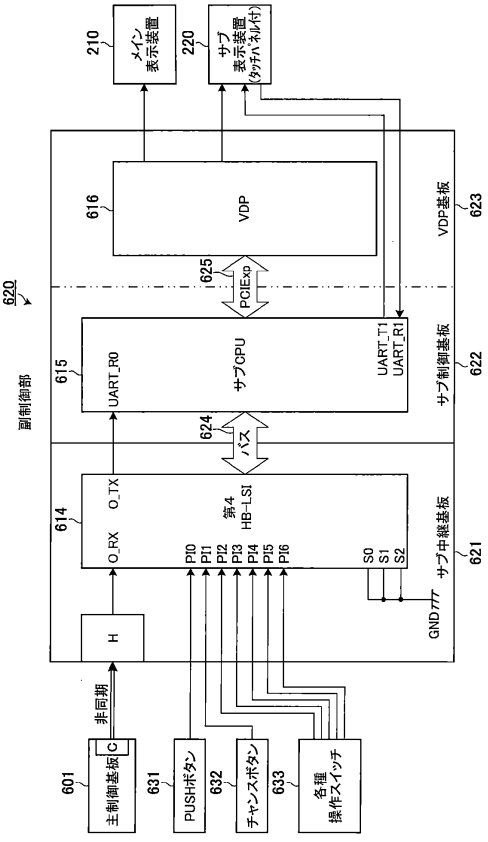
【図１３２】



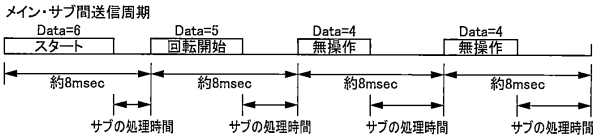
【図１３３】



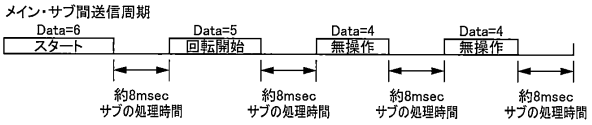
【図１３４】



【図１３５】



【図１３６】



【図１３７】

非同期シリアル通信データ(コマンドデータ：メイン→サブ)

start	CRC16		データ(コマンド)							end
STX	MSD	LSD	d0	d1	d2	～	dn-2	dn-1	dn	ETX
7EH	0000H～FFFFH		00H～FFH	00H～FFH	00H～FFH		00H～FFH	00H～FFH	00H～FFH	7FH

【図１３８】

DLE制御

Data	Send Data		制御式(送信)	制御式(受信)
7DH	7DH	5DH	20H xor 7DH = 5DH	5DH xor 20H = 7DH
7EH	7DH	5EH	20H xor 7EH = 5EH	5EH xor 20H = 7EH
7FH	7DH	5FH	20H xor 7FH = 5FH	5FH xor 20H = 7FH

【図１３９】

STX	CRC16	d0	d1	d2	d3	d4	d5	ETX
7EH	85D4H	05H	01H	01H	01H	01H	01H	7FH

【図１４０】

A 元データ(DLE変換前)

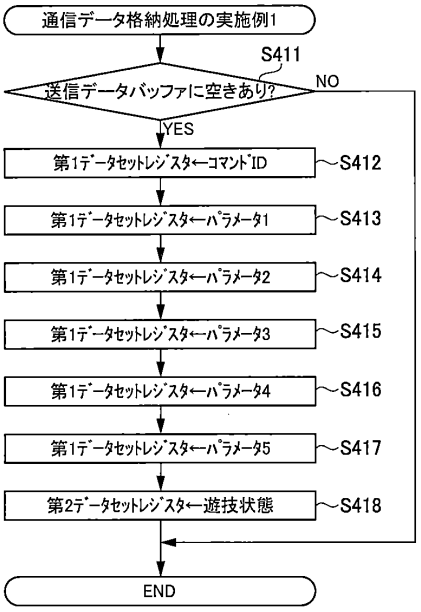
d0	d1	d2	d3	d4	d5
05H	01H	01H	7DH	01H	01H

B 送信データ(DLE変換後)

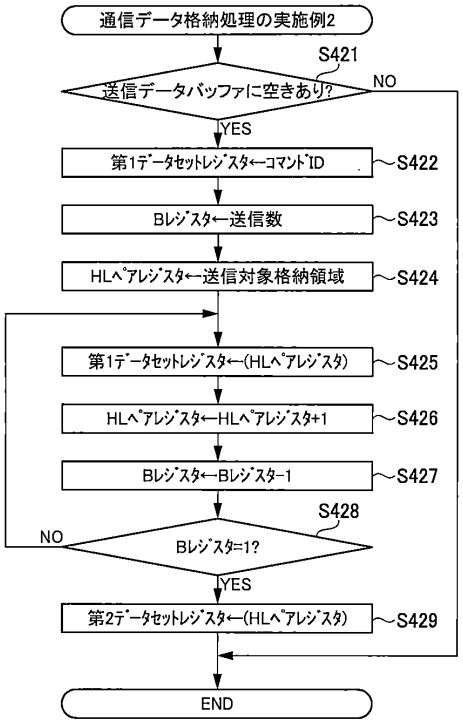
STX	CRC16	d0	d1	d2	d3	d4	d5	d6	ETX
7EH	C7D9H	05H	01H	01H	7DH	5DH	01H	01H	7FH

【図１４１】

【図１４２】



【図１４３】



【図１４４】

シリアルバス通信の伝送データ(マスター・スレーブ間通信データ：構成例1)

スレーブ1(第2HB-LSI)出力データ																	
	FED1H																
	FED0H																
	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015
値	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

スレーブ2(第3HB-LSI)出力データ																	
	FED3H																
	FED2H																
	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015
値	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

スレーブ3(予備)出力データ																	
	FED5H																
	FED4H																
	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015
値	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

スレーブ4(予備)出力データ																	
	FED7H																
	FED6H																
	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015
値	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

7セグ表示データ1-1								7セグ表示データ1-2								7セグ表示データ1-3(兼用)								7セグ表示データ1-4(兼用)			
FEE0H								FEE1H								FEE2H								FEE3H			
クレジット表示用2桁7セグ								払出表示用2桁7セグ								指示モニタの左、中の7セグ								指示モニタの右			未使用
00H～FFH								00H～FFH								00H～FFH								0H～FH			—
P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

7セグ表示データ2-1								7セグ表示データ2-2								7セグ表示データ2-3							
FEE4H								FEE5H								FEE6H							
状態表示データ(兼用)								5桁7セグの1桁目、2桁目								5桁7セグの3桁目、4桁目							
※1	※2	※3	※4	※5	※6	未使用	—	00H～FFH								00H～FFH							
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1																		

スレーブ1(第2HB-LSI)入力データ																	
FEF0H								FEF1H									
P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015		
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	—		

スレーブ2(第3HB-LSI)入力データ																	
FEF2H								FEF3H									
P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015		
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1		

スレーブ3(予備)入力データ																	
FEF4H								FEF5H									
P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015		
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1		

スレーブ4(予備)入力データ																	
FEF6H								FEF7H									
P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015		
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1		

CRC16
MB0～MB15
0000H～FFFFH

※1：INSERT ※2：START ※3：REPLAY
※4：1BET ※5：2BET ※6：3BET

【図１４５】

シリアルバス通信の伝送データ(マスター・スレーブ間通信データ：構成例2)

A マスター送信データ

送信先アドレス								出力データ									
	FE**H							FE**H									
	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015
ADDRSS																	
00～07H																	
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

7セグ表示データ1-1								7セグ表示データ1-2								7セグ表示データ1-3(兼用)								7セグ表示データ1-4(兼用)			
FEE0H								FEE1H								FEE2H								FEE3H			
クレジット表示用2桁7セグ								払出表示用2桁7セグ								指示モニタの左、中の7セグ								指示モニタの右			未使用
00H～FFH								00H～FFH								00H～FFH								0H～FH			—
P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

7セグ表示データ2-1								7セグ表示データ2-2								7セグ表示データ2-3							
FEE4H								FEE5H								FEE6H							
状態表示データ(兼用)								5桁7セグの1桁目、2桁目								5桁7セグの3桁目、4桁目							
※1	※2	※3	※4	※5	※6	未使用	—	00H～FFH								00H～FFH							
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1																		

CRC16
MB0～MB15
0000H～FFFFH

※1：INSERT ※2：START ※3：REPLAY
※4：1BET ※5：2BET ※6：3BET

B スレーブ送信データ

送信先アドレス								入力データ									
	FE$$H							FE&&H									
	P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010	P011	P012	P013	P014	P015	
ADDRSS																	
02～07H																	
0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1

CRC16
MB0～MB15
0000H～FFFFH

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１０－０００１６４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０００４９９（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－３１２８１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０８１６７１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０５６１４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０５０４８１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　５／０４，７／０２