(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-42751
(P2024-42751A)
(43)公開日　令和6年3月29日(2024.3.29)

| (51)国際特許分類 | | FI | | | テーマコード（参考） |
|---|---|---|---|---|---|
| *Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)* | | Ａ６３Ｆ | 5/04 | ６１１Ａ | ２Ｃ１８２ |
| | | Ａ６３Ｆ | 5/04 | ６０５Ｂ | |

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全230頁）

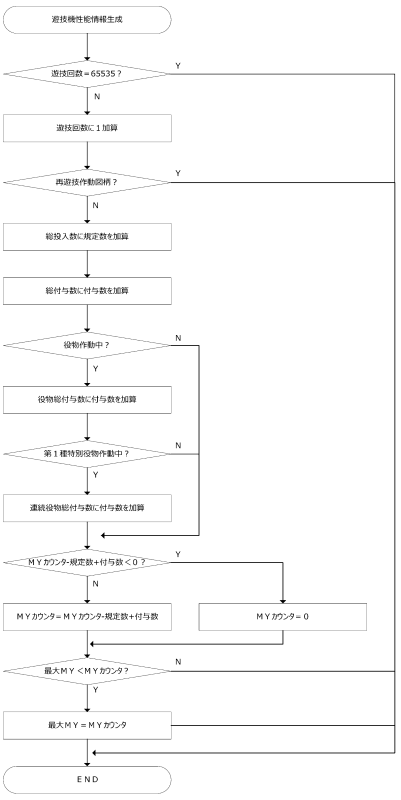
(21)出願番号　特願2022-147533(P2022-147533)
(22)出願日　令和4年9月16日(2022.9.16)

(71)出願人　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者　岡本 浩一
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(72)発明者　谷口 侑磯
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

Ｆターム（参考）　2C182　CA02 CA10 DA23 EA16

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技機の性能を向上させる。
【解決手段】遊技機性能情報に含まれている遊技回数を記憶する記憶領域の値が上限値に達した場合、遊技機性能情報に含まれている総投入数と総払出数の生成処理を実行しないようにすることで、遊技メダル数制御手段から貸出ユニットに対して送信する遊技機性能情報として異常な値を送信しないようにする。また、ホールコン・不正監視情報に含まれている投入数と付与数に関しては引き続き更新するため、遊技履歴を記録させることができる。
【選択図】図５８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技機の電源が投入されたときから遊技回数を累積して記憶可能な第１記憶領域と、
遊技機の電源が投入されたときから投入数を累積して記憶可能な第２記憶領域と、
遊技機の電源が投入されたときから付与数を累積して記憶可能な第３記憶領域と、
遊技毎に遊技の開始時に使用した投入数を記憶可能な第４記憶領域と、
遊技毎に遊技の終了時に付与した払出数を記憶可能な第５記憶領域と
を備え、
第１記憶領域に記憶されている遊技回数が所定値に達した場合は、第２記憶領域と第３記憶領域の値は更新しないが、第４記憶領域と第５記憶領域は更新可能とする
遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の１つとして、スロットマシン（回胴式遊技機）が知られている。この種のスロットマシンとして、メダルを用いることなくカードに記憶している持ち点を使用して遊技を実行可能とした持点式スロットマシンが知られている（たとえば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１３－５６０５５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明が解決しようとする課題は、遊技機としての性能を向上させることである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
本発明は、
遊技機の電源が投入されたときから遊技回数を累積して記憶可能な第１記憶領域と、
遊技機の電源が投入されたときから投入数を累積して記憶可能な第２記憶領域と、
遊技機の電源が投入されたときから付与数を累積して記憶可能な第３記憶領域と、
遊技毎に遊技の開始時に使用した投入数を記憶可能な第４記憶領域と、
遊技毎に遊技の終了時に付与した払出数を記憶可能な第５記憶領域と
を備え、
第１記憶領域に記憶されている遊技回数が所定値に達した場合は、第２記憶領域と第３記憶領域の値は更新しないが、第４記憶領域と第５記憶領域は更新可能とする
遊技機。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技機としての性能を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】図１は、本実施形態に係る遊技機の斜視図である。
【図２】図２は、本実施形態に係る遊技機の前扉の背面図である。
【図３】図３は、本実施形態に係る遊技機のキャビネットの正面図である。
【図４】図４は、本実施形態に係る遊技機のリール配列を示す図である。

【図５】図５は、本実施形態に係る遊技機の図柄組合せを示す図である。
【図６】図６は、本実施形態に係る遊技機の図柄組合せを示す図である。
【図７】図７は、本実施形態に係る遊技機の図柄組合せを示す図である。
【図８】図８は、本実施形態に係る遊技機の図柄組合せを示す図である。
【図９】図９は、本実施形態に係る遊技機の図柄組合せを示す図である。
【図１０】図１０は、本実施形態に係る遊技機の条件装置を示す図である。
【図１１】図１１は、本実施形態に係る遊技機の内部抽せんの対象を示す図である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係る遊技機の内部抽せんの結果を示す図である。
【図１３】図１３は、本実施形態に係る遊技機の内部抽せんの結果を示す図である。
【図１４】図１４は、本実施形態に係る遊技機の遊技機と貸出ユニット間での通信に使用する電文の内容を示す図である。
【図１５】図１５は、本実施形態に係る遊技機の遊技機から貸出ユニットへ出力する電文のうち、遊技機情報通知の内容を示す図である。
【図１６】図１６は、本実施形態に係る遊技機が出力する遊技機情報通知に含まれる情報のうち遊技機種類を示す図である。
【図１７】図１７は、本実施形態に係る遊技機が出力する遊技機情報通知のうち、遊技機性能情報を設定した場合の電文に含まれる遊技機情報を示す図である。
【図１８】図１８は、本実施形態に係る遊技機が出力する遊技機情報通知のうち、遊技機設置情報を設定した場合の電文に含まれる遊技機情報を示す図である。
【図１９】図１９は、本実施形態に係る遊技機が出力する遊技機情報通知のうち、ホールコン・不正監視情報を設定した場合の電文に含まれる遊技機情報を示す図である。
【図２０】図２０は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの基本通信シーケンスを示す図である。
【図２１】図２１は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの起動シーケンスを示す図である。
【図２２】図２２は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの起動シーケンスを示す図である。
【図２３】図２３は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの計数通知シーケンスを示す図である。
【図２４】図２４は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの貸出通知シーケンスを示す図である。
【図２５】図２５は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの通信異常からの復旧シーケンスを示す図である。
【図２６】図２６は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの計数中に通信異常が発生したときのシーケンスを示す図である。
【図２７】図２７は、本実施形態に係る遊技機と貸出ユニットとの貸出中に通信異常が発生したときのシーケンスを示す図である。
【図２８】図２８は、本実施形態に係る遊技機の計数制御に関するフローチャートである。
【図２９】図２９は、本実施形態に係る遊技機の得点付与処理に関するフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係る遊技機の遊技機情報管理に関するフローチャートである。
【図３１】図３１は、本実施形態に係る遊技機の初回起動後における遊技機情報通知の送信パターンを示す図である。
【図３２】図３２は、本実施形態に係る遊技機の遊技機情報通知のうちホールコン・不正監視情報２回目の送信パターンを示す図である。
【図３３】図３３は、本実施形態に係る遊技機の遊技機情報通知のうちホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが一致したパターンを示す図である。
【図３４】図３４は、本実施形態に係る遊技機の遊技機情報通知のうちホールコン・不正

監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが一致したパターンを示す図である。
【図３５】図３５は、本実施形態に係る遊技機の作用効果を説明するための比較例であり、投入数信号ＯＮとＢＢ状態信号ＯＮとが同一タイミングのホールコン・不正監視情報で送信されてしまう好ましくない例を示す図である。
【図３６】図３６は、本実施形態に係る遊技機において、投入数信号ＯＮとＢＢ状態信号ＯＮとが異なるタイミングのホールコン・不正監視情報で送信されることになる好ましい例を示す図である。
【図３７】図３７は、本実施形態に係る遊技機の作用効果を説明するための比較例であり、払出数信号ＯＮとＢＢ状態信号ＯＮとが異なるタイミングのホールコン・不正監視情報で送信されてしまう好ましくない例を示す図である。
【図３８】図３８は、本実施形態に係る遊技機において、払出数信号ＯＮとＢＢ状態信号ＯＮとが同一タイミングのホールコン・不正監視情報で送信されることになる好ましい例を示す図である。
【図３９】図３９は、本実施形態に係る遊技機の計数実行フラグセット処理を示す図である。
【図４０】図４０は、本実施形態に係る遊技機の計数処理に係るタイムチャートを示す図である。
【図４１】図４１は、本実施形態に係る遊技機の計数処理に係るタイムチャートを示す図である。
【図４２】図４２は、本実施形態に係る遊技機の計数処理に係るタイムチャートを示す図である。
【図４３】図４３は、本実施形態に係る遊技機の計数処理に係るタイムチャートを示す図である。
【図４４】図４４は、本実施形態に係る遊技機の遊技進行メイン処理を示す図である。
【図４５】図４５は、本実施形態に係る遊技機の有利区間終了処理を示す図である。
【図４６】図４６は、本実施形態に係る遊技機の有利区間クリアカウンタ管理の＜パターン１＞を示す図である。
【図４７】図４７は、本実施形態に係る遊技機の有利区間クリアカウンタ管理の＜パターン２＞を示す図である。
【図４８】図４８は、本実施形態に係る遊技機の有利区間クリアカウンタ管理の＜パターン３＞を示す図である。
【図４９】図４９は、本実施形態に係る遊技機の貸出通知受信に関するフローチャートである。
【図５０】図５０は、本実施形態に係る遊技機の遊技媒体数制御手段の割込み処理に関するフローチャートである。
【図５１】図５１は、本実施形態に係る遊技機の遊技媒体数制御手段の割込み処理内の遊技メダル数チェック処理に関するフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態に係る遊技機の遊技媒体数制御手段の計数制御処理内の計数ボタンチェック処理に関するフローチャートである。
【図５３】図５３は、本実施形態に係る遊技機の遊技媒体数制御手段の貸出通知受信処理内の通信異常２～６チェック処理に関するフローチャートである。
【図５４】図５４は、本実施形態に係る遊技機の作動予告報知状態、及び打ち止め報知状態の演出の一例を示す図である。
【図５５】図５５は、本実施形態に係る遊技機の有利区間クリアカウンタ管理（有利区間差数カウンタ）に関するフローチャートである。
【図５６】図５６は、本実施形態に係る遊技機の有利区間クリアカウンタ管理（有利区間差数カウンタ）に関するフローチャートである。
【図５７】図５７は、本実施形態に係る遊技機のコンプリート信号に関するタイムチャートである。

【図５８】図５８は、本実施形態に係る遊技機の遊技機性能情報の生成に関するフローチャートである。
【０００８】
＜用語説明＞
「メダル（メダル数）」、「遊技媒体（遊技媒体数）」、「遊技価値」、及び「点（点数、又は得点）」は同義であり、実メダルがなくても概念としてメダルと称する場合がある。遊技媒体に関する「ベット」、「ＢＥＴ」、及び「投入」は同義であり、何れも遊技媒体を賭ける行為である。「演出選択スイッチＰ８Ｗ」と「演出決定スイッチＰ８Ｅ」を含めて「サブスイッチ」と称する場合がある。１６進数の数値を表す場合は「０ｘ〇〇」又は「〇〇ｈ」と記載しており、数字の前後に特に記載のない場合は１０進数で表している。「リール」を「回胴」と称する場合があり、何れも同義である。「記憶手段」を「ＲＷＭ」、「ＲＡＭ」、又は「記憶領域」と称する場合があり、何れも同義である。「遊技媒体の付与」、又は「得点の付与」等で使用する「付与」は、「払出」と称す場合があり、何れも同義である。「設定／リセットスイッチ」を機能ごとに「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」と称する場合があるがいずれの場合も同一のスイッチを指し示している。なお、「設定変更スイッチ」、「リセットスイッチ」は、それぞれ異なるスイッチとして設けていてもよい。「図柄」、「コマ」、及び「駒」は同義であり、いずれもリールに描かれた図柄領域を示す。「遊技が可能」とは、遊技機と貸出ユニットが接続されており、且つ共に電源が投入されている状態、又は当該状態のうち、遊技機単体として遊技が進行できない状態であって「電源投入時の初期設定中」、「設定変更中」、「設定確認中」、「エラー状態」ではない状態を示す。
【０００９】
本実施形態に係る遊技機Ｐの特徴（概略）を説明する。以下図面を参照しながら、各要素について詳述する。
【００１０】
＜遊技機Ｐの外観についての説明＞
まず図１を参照しながら本実施形態に係る遊技機Ｐの基本構造を説明する。遊技機Ｐは、前扉Ｐ２（フロントマスク、フロントドア、フロントパネル、扉又はドアとも称す）とキャビネットＰ１（裏箱、筐体とも称す）がヒンジ構造によって、係止されている。ヒンジ構造は、遊技機Ｐを正面から見たときの左側に設けられており、左側を軸として前扉Ｐ２が開放可能に構成されている。なお、前扉Ｐ２を開放するためには、遊技機Ｐを正面から見たときの右側に設けられた（前扉Ｐ２の右側に設けられた）シリンダにドア開放キーを差し込み、ドア開放キーを右に回転させることによって、施錠されている状態から施錠されていない状態（解錠されている状態）にすることが可能となる。なお、ドア開放キーを前扉Ｐ２のシリンダに差し込んだ状態で左に回転させることで、ドア開放エラーを解除することが可能であってもよい。また、解除可能なエラーとしては、ドア開放エラーに限らず、例えば、エラーの種類としてリセットスイッチの操作により復帰可能な復帰可能エラー（具体的には、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、払出要求通信エラー、遊技媒体数制御受信異常、主制御受信異常、総得点上限異常、総得点閾値到達状態、貸出装置接続異常、貸出通番異常、貸出装置通信異常１（「通信異常１」とも称す）、貸出装置通信異常２（「通信異常２」とも称す）、貸出装置通信異常３（「通信異常３」とも称す）、貸出装置通信異常４（「通信異常４」とも称す）、貸出装置通信異常５（「通信異常５」とも称す）、貸出装置通信異常６（「通信異常６」とも称す）等が挙げられる）の全て、又は一部を含んでいてもよい。
【００１１】
前扉Ｐ２の裏面のシリンダ近傍にはドアスイッチが設けられており、ドアスイッチのＯＮ、又はＯＦＦを検出することにより前扉Ｐ２が開放しているか否かを判断可能に構成している。
【００１２】
ドアスイッチはバネ等の弾性部材により進退可能であり、前扉Ｐ２が閉鎖されている状

況ではキャビネットＰ１に設けられているドアスイッチ受け部にドアスイッチの先端が接触することによりドアスイッチが押し込まれた状態となっており、ドアスイッチが押し込まれた状態では、ドアスイッチに備えられた光学センサが遮光されることでドアスイッチのＯＮを検出し、ドアが閉鎖されていると判断することになる。

【００１３】

また、前扉Ｐ２が開放されている状況ではキャビネットＰ１に設けられているドアスイッチ受け部にドアスイッチの先端が接触されておらず、バネ等の弾性部材の付勢力によりドアスイッチが突出した状態となっており、ドアスイッチが突出した状態では、ドアスイッチに備えられた光学センサが遮光されないことでドアスイッチのＯＦＦを検出し、ドアが開放されていると判断することになる。

【００１４】

ドアが開放されているか否かの判断処理は、主制御基板Ｐ１５による割込み処理毎に行われている。主制御基板Ｐ１５による割込み処理内の入力ポート読み込み処理において、ドアスイッチに対応する入力ポートをチェックしてドアスイッチがＯＮとなっているかＯＦＦとなっているかによってドアが開放されているか否かを判断している。

【００１５】

上述したドアが開放されているか否かの判断処理はこれに限らず、ドアスイッチのＯＮ、又はＯＦＦの検出結果とドアが開放されているか否かの判断との対応関係は逆であってもよい。例えば、ドアスイッチのＯＮを検出していることでドアが開放されていると判断し、ドアスイッチのＯＦＦを検出していることでドアが閉鎖されていると判断する場合が挙げられる。また、ドアスイッチに関しても近接センサ等の各種センサにより、ドアの開閉を検出するものであってもよいし、ドア開放キーが右に回転されたことを検出することでドア開放を検出するような態様であってもよい。

【００１６】

前扉Ｐ２の前面側に、スタートスイッチＰ３、左ストップスイッチＰ４Ｌ、中ストップスイッチＰ４Ｃ、右ストップスイッチＰ４Ｒ（以後、これらを総括して「ストップスイッチＰ４」と称する場合もある。）、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍ、１ベットスイッチＰ５Ｏ（以後、これらを総括して「ベットスイッチＰ５」と称する場合もある。）、精算スイッチＰ６、計数スイッチＰ７（「計数ボタン」と称する場合がある）、演出選択スイッチＰ８Ｗ、演出決定スイッチＰ８Ｅ等が設けられている。また、遊技に関する情報を報知するための表示部として、遊技媒体数表示部Ｐ９、付与数表示部（図示せず）が設けられている。また、リールを視認可能とするための表示窓Ｐ１０や、遊技に関する興趣を高めるための画像表示装置（画像表示装置Ｐ１１Ｍ、画像表示装置Ｐ１１Ｓ）等が設けられている。

【００１７】

なお、遊技機Ｐと通信可能な外部装置として貸出ユニットがあり、遊技機Ｐが電源投入され、且つ貸出ユニットが電源投入されるとＶＬ信号がＯＮ（「ＶＬ＝ＯＮ」、または「ＶＬ＝１」とも称す）となり、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が可能となる。

【００１８】

ＶＬ信号は遊技機Ｐ、又は貸出ユニットの電源投入時のチャタリング等で一瞬（１０ｍｓ）だけＯＮになる可能性があるため、ＶＬ信号を主制御手段、又は遊技メダル数制御手段のＣＰＵに入力して所定期間（例えば、３０ｍｓ）連続してＯＮとなったと判断したときにＶＬ信号がＯＮとなったと判断してもよい。

【００１９】

（スタートスイッチＰ３）

レバー形状のスイッチであり、任意の規定数の遊技媒体が賭けられる（例えば、１～３の投入点のうち、遊技者が任意に選択した数の遊技媒体が賭けられる（ベットされる））ことにより有効となり、操作されたことでリールの回転を開始させる。また、スタートスイッチＰ３の操作が受付可能なときにはスタートスイッチＰ３の操作部、又はその周辺のランプ色（ＬＥＤの点灯色、又はＬＥＤの点灯、消灯態様）を変更させる、又は点灯させ

ることでスタートスイッチＰ３の操作が受付可能であることを示唆する。例えば、スタートスイッチＰ３の操作が受付可能なときには赤色で点灯し、スタートスイッチＰ３の操作が受付不可能なときには消灯することが挙げられる。当該ＬＥＤは主制御基板Ｐ１５が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよいし、副制御基板Ｐ１２が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよい。

【００２０】

（ストップスイッチＰ４）

本実施形態の場合、左リールＰ１８Ｌには左ストップスイッチＰ４Ｌ、中リールＰ１８Ｃには中ストップスイッチＰ４Ｃ、右リールＰ１８Ｒには右ストップスイッチＰ４Ｒがそれぞれ対応している。また、ストップスイッチＰ４の操作が受付可能なときにはストップスイッチＰ４の操作部、又はその周辺のランプ色（ＬＥＤの点灯色、又はＬＥＤの点灯、消灯態様）を変更させる又は点灯させることでストップスイッチＰ４の操作が受付可能であることを示唆する。例えば、ストップスイッチＰ４の操作が受付可能なときには青色で点灯し、ストップスイッチＰ４の操作が受付不可能なときには赤色で点灯することが挙げられる。当該ＬＥＤは主制御基板Ｐ１５が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよいし、副制御基板Ｐ１２が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよい。

【００２１】

（ベットスイッチＰ５（ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍ、１ベットスイッチＰ５Ｏ））

遊技機Ｐ（より具体的には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６）に設けられ、遊技者が保有する遊技媒体数（総得点とも称する）を記憶する遊技媒体数記憶手段（総得点記憶領域とも称す）に記憶されている情報が０でないとき（遊技媒体数表示部Ｐ９に表示されている情報が０でないとき）にベットスイッチＰ５の操作を受け付けると、賭け数の設定処理が行われる。遊技媒体数記憶手段に記憶されている情報が０である場合はベットスイッチＰ５の操作を受付不可にする、又はベットスイッチＰ５の操作を受け付けてもベット処理を実行しない。また、遊技機Ｐ毎に設定された最大数を賭けることができるＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍと、「１」を賭けることができる１ベットスイッチＰ５Ｏで構成されており、１ベットスイッチＰ５Ｏは複数回操作することで最大賭け数の範囲内において操作回数と同数の枚数を賭けることが可能に構成されている。また、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作が受付可能なときにはＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ色（ＬＥＤの点灯色、又はＬＥＤの点灯、消灯態様）を変更させる、又は点灯させることでＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作が受付可能であることを示唆する。例えば、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作が受付可能なときには赤色で点灯し、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作が受付不可能なときには消灯することが挙げられる。１ベットスイッチＰ５ＯにはＬＥＤを設けていないが、１ベットスイッチＰ５Ｏの操作部、又はその周辺にＬＥＤを配置し、ランプ色を変更させる、又は点灯させることで１ベットスイッチＰ５Ｏの操作が受付可能であることを示唆する構成であってもよい。当該ＬＥＤは主制御基板Ｐ１５が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよいし、副制御基板Ｐ１２が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよい。

【００２２】

（精算スイッチＰ６）

遊技機Ｐに設けられたベット数記憶手段に「１」以上の値が記憶されている状況下（ベット数が「１」以上の値である状況下）において、精算スイッチＰ６が操作されると、ベット数記憶手段に記憶されているベット数を遊技媒体数記憶手段に加算する処理を行うように構成されている。たとえば、ベット数記憶手段に「２」が記憶され、遊技媒体数記憶手段に「１００」が記憶されている状況下において精算スイッチＰ６が操作されると、ベット数記憶手段には「０」が記憶され、遊技媒体数記憶手段には「１０２」が記憶される。精算スイッチＰ６の操作が受け付けられたときに精算処理が実行可能な期間は、遊技媒体が投入されてからスタートスイッチＰ３が操作されるまでの間となっている。換言すると、スタートスイッチＰ３が操作されてから遊技が終了するまでは精算スイッチＰ６の操作が受け付けられても精算処理を実行しない。また、これに代えて、遊技媒体が投入され

てからスタートスイッチＰ３が操作されるまでの間は精算スイッチＰ６の操作を受け付けるが、スタートスイッチＰ３が操作されてから遊技が終了するまでの間は精算スイッチＰ６の操作を受け付けないようにしてもよい。また、精算スイッチＰ６にはＬＥＤを設けていないが、精算スイッチＰ６の操作部、又はその周辺にＬＥＤを配置し、ランプ色を変更させる、又は点灯させることで精算スイッチＰ６の操作が受付可能であることを示唆する構成であってもよい。当該ＬＥＤは主制御基板Ｐ１５が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよいし、副制御基板Ｐ１２が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよい。

【００２３】

また、１ベットスイッチＰ５Ｏと精算スイッチＰ６は１つのスイッチ（１ベットスイッチ／精算スイッチ）として構成されていてもよい。例えば、１ベットスイッチ／精算スイッチの長押し時間に応じて機能を切り替えてもよく、押下時間が１０００ｍｓ未満の場合（１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けてから１０００ｍｓ経過前に１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けなくなった場合）は、１ベットスイッチＰ５Ｏの機能を実行し、押下時間が１０００ｍｓ以上の場合（１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けてから１０００ｍｓ経過した場合）は、精算スイッチＰ６の機能を実行するように構成されていてもよい。なお、１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けてから１０００ｍｓ経過した場合に精算スイッチＰ６の機能を実行するには、１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けなくなる必要はなく、１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けてから１０００ｍｓ経過時点で１ベットスイッチ／精算スイッチの操作を受け付けていたとしても精算スイッチＰ６の機能を実行するようになっている。

【００２４】

（計数スイッチＰ７）

計数スイッチＰ７が操作されることによって、遊技機Ｐに設けられた遊技球等貸出装置接続端子板（後述する）を介し、遊技媒体数記憶手段に記憶されている情報を遊技機Ｐの外部の貸出ユニット（「専用ユニット」とも称す）に送信することが可能に構成されている。たとえば、遊技媒体数記憶手段に「５０」が記憶されている状況下において、計数スイッチＰ７が操作されることによって、計数値（「計数点」、「計数メダル数」とも称す）として「５０」という情報が遊技球等貸出装置接続端子板に送信され、その後、貸出ユニットに計数値として「５０」という情報が送信され得るように構成されている。なお、計数スイッチＰ７が操作され、計数値を送信した後の遊技媒体数記憶手段には「０」が記憶されるように構成されている。また、計数スイッチＰ７にはＬＥＤを設けていないが、計数スイッチＰ７の操作部、又はその周辺にＬＥＤを配置し、ランプ色を変更させる、又は点灯させることで計数スイッチＰ７の操作が受付可能であることを示唆する構成であってもよい。当該ＬＥＤは主制御基板Ｐ１５が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよいし、副制御基板Ｐ１２が点灯、又は消灯を管理する態様であってもよい。

【００２５】

（演出選択スイッチＰ８Ｗ）

演出選択スイッチＰ８Ｗは、所謂「十字キー」であり、上方向スイッチ、右方向スイッチ、下方向スイッチ、左方向スイッチから構成されている。例えば、演出選択スイッチＰ８Ｗの上方向スイッチを操作することによって、画像表示装置Ｐ１１Ｍ又は画像表示装置Ｐ１１Ｓに表示されているカーソル等を上方向に移動することが可能となる。また、遊技待機中（遊技待機状態とも称す）において、上方向スイッチを操作すると音量が大きくなったり、下方向スイッチを操作すると音量が小さくなったり、右方向スイッチを操作するとランプの光量が大きくなったり、左方向スイッチを操作するとランプの光量が小さくなったりするよう構成されていてもよい。

【００２６】

（演出決定スイッチＰ８Ｅ）

演出決定スイッチＰ８Ｅは、演出を決定するとき等における決定ボタンや、遊技者に有利な状況が発生する旨を遊技者に示唆する演出を実行させるとき等におけるチャンスボタ

ンとしての役割を果たす。例えば、画像表示装置Ｐ１１Ｍ又は画像表示装置Ｐ１１Ｓに表示されているある項目にカーソルが示されているときに、演出決定スイッチＰ８Ｅが操作されることによって、カーソルが示す項目を決定することができる。また、遊技中において、画像表示装置Ｐ１１Ｍ又は画像表示装置Ｐ１１Ｓに、「チャンスボタンを押せ！」などの演出が出た場合、演出決定スイッチＰ８Ｅが操作されことにより、次の演出が実行され得るように構成されている。なお、演出決定スイッチＰ８Ｅには駆動源（ソレノイドやモータ等）を配置して、演出決定スイッチＰ８Ｅの操作部が上下に振動するような演出を実行可能な構成であってもよい。

【００２７】

（総得点クリアスイッチ）

総得点クリアスイッチ（「遊技メダル数クリアスイッチ」とも称す）は、総得点記憶手段に記憶されている総得点を初期化するためのスイッチであり、電源投入時に総得点クリアスイッチがＯＮとなっていた場合は、総得点が初期化可能となるよう構成されている。なお、総得点が初期化される総得点クリアスイッチの操作はこれに限らず、遊技機Ｐの電源が投入されているときに総得点クリアスイッチを１回操作することで総得点をクリアしてもよいし、遊技機Ｐの電源が投入されているときに総得点クリアスイッチを２回連続で操作することで総得点をクリアしてもよい。遊技機Ｐの電源が投入されているときに総得点クリアスイッチを１回操作することで総得点をクリアするよう構成した場合は、遊技中の総得点クリアスイッチの誤操作を防ぐために総得点クリアスイッチをカバーで覆ったり、奥まった位置に配置したりすることで、簡単に操作できないようにしても良い。

【００２８】

（遊技媒体数表示部Ｐ９）

遊技媒体数記憶手段に記憶されている遊技媒体数（「総得点」、又は「総遊技メダル数」とも称す）の情報を表示するための表示装置であって、最大５桁までの数値情報を表示することができる。遊技媒体数表示部Ｐ９を構成する各桁の表示部は、５個のセグメント表示部が横一列に配置されており、セグメント表示部を構成する７個のセグメントの点灯、消灯の組合せによって、遊技媒体数の情報を報知することができる。なお、５個のセグメントにはデシマルポイント（ＤＰポイントと称する場合がある）があってもよく、デシマルポイントを用いた表示態様としても問題ない。また、各セグメントはそれぞれＬＥＤの点灯、又は消灯によって表示態様が変化するよう構成されている。

【００２９】

本実施形態において、遊技媒体数表示部Ｐ９に表示できる遊技媒体数の最大数は「１６３８３」であり、「１」を表示する場合は「□□□□１」（４つの□は空白（５個のセグメント表示部のうちの４つの非点灯）を示す）と右詰めで表示する。また、遊技媒体数記憶手段に記憶されている遊技媒体数が「０」の場合は「□□□□０」と表示する。仮に、遊技媒体数記憶手段に記憶されている遊技媒体数が「０」の場合に、遊技媒体数表示部Ｐ９の表示を「□□□□□」としてしまうと、遊技媒体数表示部Ｐ９が故障していない場合であっても、遊技媒体数表示部Ｐ９が故障しているものと誤認してしまう可能性がある。このため、遊技媒体数表示部Ｐ９に「□□□□０」と何らかの表示することにより、遊技媒体数表示部Ｐ９が故障していないことを把握することができる。

【００３０】

なお、遊技媒体数表示部Ｐ９は、エラーが発生した場合には、遊技媒体数の情報の報知に代えて発生したエラーに対応するエラー情報を表示するようにしてもよい。この場合、遊技媒体数表示部Ｐ９には、遊技媒体数の情報とエラー情報を交互に表示するようにしても良い。例えば、遊技媒体数の情報を３秒表示→エラー情報を３秒表示→遊技媒体数の情報を３秒表示→・・・のように繰り返して表示する態様が考えらえる。また、遊技媒体数表示部Ｐ９にエラー表示する場合は、「Ｐｘｘ□□」（２つの□は空白を示す。２つのｘは数値、記号、又はアルファベットを示す（各種エラーに対応したエラーの識別情報である「ｘｘ」と表示することによってエラーの種別を把握可能とする））と左詰めで表示する。換言すると、遊技媒体数の情報は、上述の「　　１」等のように右詰めで表示し

、且つ、最小桁（最も右のセグメント表示部）は「０」～「９」の何れかの数値情報が表示される。一方、エラー情報は、上述の「Ｐｘｘ□□」というように左詰めで表示し、且つ、最小桁は非表示となり数値情報が表示されない（最も右のセグメント表示部が非点灯）。このように構成することにより、遊技媒体数表示部Ｐ９の最小桁に表示がなされるか否か（最も右のセグメント表示部の少なくとも一部が点灯しているか否か）で、現在表示されている情報が、数値情報なのかエラー情報なのかを容易に判別可能となる。

【００３１】

また、遊技媒体数表示部Ｐ９のうち、右から２番目のセグメント表示部においても同様に点灯か非点灯かを確認することで、現在表示されている情報が、数値情報なのかエラー情報なのかを容易に判別可能となる。

【００３２】

また、本実施形態のように、主制御チップと遊技媒体数チップを用いて遊技機を制御する場合、主制御チップで検知するエラーを「Ｐｘｘ□□」と表現し、遊技媒体数チップで検知するエラーを「Ｈｘｘ□□」と表現することで、どこでエラーが生じているかを判断させやすくすることが可能となる。例えば、投入要求通信エラーは主制御チップで検知するため、「Ｐ０１□□」、「ＰＥ１□□」等と表示することが考えられ、貸出装置通信異常１は遊技媒体数チップで検知するため「Ｈ０１□□」、「ＨＥ１□□」等と表示することが考えられる。このように、エラーを検知したチップ（異常発生個所）にそれぞれ対応した「Ｐ」と「Ｈ」といった識別情報と、上記の「ｘｘ」に対応した「Ｅ１」、「０１」といったエラーの識別情報とを同時に表示することで、異常が１００種類以上あっても桁数を変えることなく、異常発生個所及び異常種別（エラーの種類）を表示することが可能となる。

【００３３】

また、どこのチップがエラーを検知したかに応じて識別情報を変更する例を説明したがこれに限られず、エラーの種類に応じて識別情報を変更してもよい。例えば、復帰可能エラーの場合は「Ｐｘｘ□□」と表現し、復帰不可能エラーの場合は「Ｈｘｘ□□」と表現することが考えられる。このような構成によれば、エラーの重要度を判断させやすくすることが可能となる。

【００３４】

また、遊技媒体数表示部Ｐ９にエラーを表示する場合において、計数処理が可能なエラーが発生したときであって、エラー表示中に計数スイッチＰ７が操作されて計数処理がされたときは、計数処理中であっても遊技媒体数表示部Ｐ９の遊技媒体数の情報とエラーの情報を交互に表示するようにしても良い。このように構成することで、計数処理中もエラー情報を確認することが可能となる。

【００３５】

また、遊技媒体数表示部Ｐ９にエラーを表示する場合において、貸出処理が可能なエラーが発生したときであって、エラー表示中に貸出スイッチが操作されて貸出処理がされたときは、貸出処理中であっても遊技媒体数表示部Ｐ９の遊技媒体数の情報とエラーの情報を交互に表示するようにしても良い。このように構成することで、貸出処理中もエラー情報を確認することが可能となる。

【００３６】

また、遊技媒体数表示部Ｐ９にエラーを表示する場合において、遊技媒体数表示部Ｐ９にエラーが表示されている状態で、電源断となり、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源投入されたときは、総得点は初期化されるがエラーはクリアされないため、遊技媒体数表示部Ｐ９に表示されている「０」を示す情報とエラーの情報を交互に表示するようにしても良い。このように構成することで、総得点クリアスイッチが操作されて総得点が初期化されてもエラー情報を確認することが可能となる。

【００３７】

（状態表示ランプ１～５）

状態表示ランプ１～５は、５個のＬＥＤから構成されており、遊技媒体数表示部Ｐ９の

各セグメントと対応する位置にＬＥＤが１つずつ配置されている（図示せず）。状態表示ランプは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で点灯制御しており、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する状態にある変化があった場合に点灯する。なお、状態表示ランプの配置位置は遊技者が視認可能であれば任意の場所に配置してよい。なお、状態表示ランプ１～５が示す各種異常に関しては後述する。

【００３８】

状態表示ランプ１は貸出装置接続異常（ＶＬ異常フラグ＝ＦＦｈ）の場合に点灯し、その他の場合（ＶＬ異常フラグ＝００ｈ）に消灯するよう構成されている。

【００３９】

状態表示ランプ２は貸出通番異常の場合に点灯し、その他の場合に消灯するよう構成されている。

【００４０】

状態表示ランプ３は貸出装置通信異常１～６の場合に点灯し、その他の場合に消灯するよう構成されている。

【００４１】

状態表示ランプ４は総得点が１５０００以上の場合に点灯し、その他の場合に消灯するよう構成されている。

【００４２】

状態表示ランプ５は計数通知送信時において計数点が０以外（１以上の値）の場合に点灯し、計数通知送信時において計数点が０の場合に消灯するよう構成されている。なお、状態表示ランプ５を点灯するときは、計数中フラグ（後述する）がセットされているか否かで判断しており、計数中フラグがセットされている（計数中フラグ＝ＦＦｈ）ときは状態表示ランプ５を点灯し、計数中フラグがセットされていない（計数中フラグ＝０）ときは状態表示ランプ５を消灯する。

【００４３】

また、計数中フラグは計数通知タイミング毎にクリア（計数中フラグ＝０）され、計数実行フラグ（後述する）＝１以上のとき（計数スイッチＰ７の短押し、又は長押しのとき）の計数通知タイミングでセットされ、以降の計数通知タイミングにてＶＬ異常フラグ≠０、総得点が０、又は計数実行フラグ＝０となると計数中フラグがセットされなくなる。即ち、計数値として「１」以上計数する場合は、少なくとも計数通知の出力間隔である３００ｍｓ間は計数中フラグ＝ＦＦｈとなっている。換言すると状態表示ランプ５はが点灯する場合は少なくとも３００ｍｓ間は点灯することになる。なお、計数実行フラグ＝１以上のときにセットされている計数中フラグは、計数通知タイミングとなったときにクリアされるが、同じ割込み処理内で再セットされるため、状態表示ランプ５は消灯せずに点灯を維持することになる。

【００４４】

このように構成することで、計数スイッチＰ７の短押しが計数通知タイミングの直前で成立したとしても、３００ｍｓ間は状態表示ランプ５を点灯することができ、状態表示ランプ５の視認可能な時間を担保することが可能となる。また、計数スイッチＰ７の長押しがｎ回（複数回）の計数通知タイミングを跨いだ際はｎ×３００ｍｓの期間は点灯状態を維持することができる。

【００４５】

また、計数スイッチＰ７が短押しされて計数値として「１」のみ計数される場合であっても、計数スイッチＰ７が長押しされて計数値として「５０」のみ計数される場合であっても、状態表示ランプ５は３００ｍｓ間点灯することになる。このため、短押し時の処理と長押し時の処理を分ける必要がなく共通の処理で状態表示ランプ５を点灯できるため、プログラムの煩雑さの解消、及びプログラム容量を圧縮することができる。

【００４６】

（付与数表示部）

遊技の結果として、遊技媒体（得点）を付与する場合、付与した遊技媒体数を表示する

ための表示装置であって、最大２桁までの数値情報を表示することができる。付与数表示部を構成する各桁の表示部は、複数のセグメントから構成されており、セグメントを点灯することによって、遊技媒体数の情報を報知することができる。なお、遊技媒体数表示部Ｐ９に発生したエラーに対応するエラー情報を表示させない場合、付与数表示部に発生したエラーに対応するエラー情報を表示するようにしてもよい。この場合、付与数表示部には、付与した遊技媒体数の情報の後にエラー情報を表示するようにしても良い。例えば、遊技の結果付与する遊技媒体数を「７」とした場合、付与数表示部に「１」、「２」、「３」、「４」、「５」、「６」、「７」と表示した後に「Ｅ１」（エラーコード）と表示する態様が考えられる。付与数表示部は図示しないが、精算スイッチＰ６、１ベットスイッチＰ５Ｏの正面視左隣りに配置されることが考えられる。

【００４７】

（表示窓Ｐ１０）

前扉Ｐ２を閉鎖した状態で、上下方向に回転自在に設けられている左リールＰ１８Ｌ、中リールＰ１８Ｃ、右リールＰ１８Ｒ（図３参照）の各リールに貼付されたリールテープの図柄が表示窓Ｐ１０を介して視認可能となる。具体的には、表示窓Ｐ１０からは、リールが停止しているときは、２１個（２０個、１６個等）の図柄のうち、左リールＰ１８Ｌ、中リールＰ１８Ｃ、右リールＰ１８Ｒの回転方向に沿って連続する３つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓Ｐ１０には、３［図柄］×３［リール］＝合計９つの図柄が視認可能となる。ここで、左リールＰ１８Ｌ、中リールＰ１８Ｃ、右リールＰ１８Ｒがそれぞれ３つの図柄を停止表示する停止表示位置のうち、最も上側の停止表示位置を上段、中央の停止表示位置を中段、最も下側の停止表示位置を下段とする。

【００４８】

（画像表示装置）

画像表示装置は、様々な演出画像のほか、遊技中にストップスイッチＰ４の押し順などを指示する遊技指示画像、エラー発生時のエラー画像等を表示する。本実施形態では、画像表示装置として、画像表示装置Ｐ１１Ｍ、画像表示装置Ｐ１１Ｓの２つの画像表示装置を備えている。なお、機種によっては画像表示装置を１つしか搭載しない場合や、３つ以上搭載する場合や、１つも搭載しない場合もある。画像表示装置は、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ、ドットディスプレイ、プロジェクタ等遊技者に画像を視認させるための表示装置であれば様々な形態の表示装置を採用できる。

【００４９】

その他、ストップスイッチＰ４の操作態様を報知する操作態様表示装置（指示モニタとも称す）を備えていても良い。なお、付与数表示部にストップスイッチＰ４の操作態様を報知しても良い（兼用しても良い）。付与数表示部にストップスイッチＰ４の操作態様を報知するときは付与数表示部のことを指示モニタと称する場合がある。また、ベット数を報知するための１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプや、再遊技（リプレイとも称す）が実行可能であることを示す再遊技表示ランプ、スタートスイッチＰ３の操作により遊技が実行可能であることを示す遊技実行可能ランプ、ベットスイッチＰ５の操作により遊技媒体を投入可能であることを示す遊技媒体投入可能ランプ等を備えていても良い。

【００５０】

１ベットランプはベット数として１が設定されているときに点灯可能であり、２ベットランプはベット数として２が設定されているときに点灯可能であり、３ベットランプはベット数として３が設定されているときに点灯可能である。換言すると、ベット数として１が設定されているときは１ベットランプが点灯可能であり、ベット数として２が設定されているときは１ベットランプと２ベットランプが点灯可能であり、ベット数として３が設定されているときは１ベットランプと２ベットランプと３ベットランプが点灯可能である。

【００５１】

上述した１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、再遊技表示ランプ、遊技

実行可能ランプ、及び遊技媒体投入可能ランプは、主制御基板Ｐ１５が点灯、又は消灯を制御する態様とするが、副制御基板Ｐ１２が点灯、又は消灯を制御する態様であってもよい。

【００５２】

＜遊技機Ｐの前扉Ｐ２の裏面に配置されている主要部についての説明＞

【００５３】

続いて図２を参照しながら本実施形態に係る前扉Ｐ２の背面構造を説明する。

【００５４】

（副制御基板Ｐ１２）

副制御基板Ｐ１２（副制御手段、サブ制御手基板（手段）、演出制御基板（手段）とも称す）は、副制御基板Ｐ１２のケースに収容されている。副制御基板Ｐ１２は、副制御ＣＰＵ、副制御ＲＯＭ、副制御ＲＡＭが搭載されている（副制御ＣＰＵ、副制御ＲＯＭ、副制御ＲＡＭは、１つのチップ内に内蔵されていても良い）。副制御ＣＰＵ、副制御ＲＯＭ、副制御ＲＡＭは、バスによって互いにデータ通信を可能としている。副制御基板Ｐ１２は、後述する主制御基板Ｐ１５からの情報（コマンドとも称す）に基づいて、演出用ランプ、スピーカ、画像表示装置（画像表示装置Ｐ１１Ｍ、画像表示装置Ｐ１１Ｓ）に出力するデータを決定する。換言すると、副制御基板Ｐ１２は主として演出に係る制御を実行している。なお、副制御基板Ｐ１２から、主制御基板Ｐ１５に対しては情報を送信することはできない（片方向通信）。また、演出選択スイッチＰ８Ｗや演出決定スイッチＰ８Ｅが操作されたことによって入力されたデータを取得し、演出選択スイッチＰ８Ｗや演出決定スイッチＰ８Ｅが操作されたことによって入力されたデータに基づいて演出用ランプ、スピーカ、画像表示装置（画像表示装置Ｐ１１Ｍ、画像表示装置Ｐ１１Ｓ）に出力するデータを決定することもある。

【００５５】

（遊技媒体数表示基板Ｐ１３）

遊技媒体数表示基板Ｐ１３は、遊技媒体数表示部Ｐ９の表示を行う基板である。具体的には、遊技媒体数表示部Ｐ９が設置された基板である。

（スピーカ）

スピーカは、前扉上部の上部右スピーカＰ１４ＵＲ、上部左スピーカ（図示せず）、前扉下部の下部右スピーカＰ１４ＤＲ、下部左スピーカＰ１４ＤＬの４つが設けられており、スピーカからは演出に合わせた効果音の他、エラーが発生した事を知らせるエラー音や警告音を出力する。

【００５６】

＜遊技機Ｐのキャビネット Ｐ１に配置されている主要部についての説明＞

【００５７】

続いて図３を参照しながら本実施形態に係るキャビネットＰ１の内部構造を説明する。

【００５８】

（主制御基板Ｐ１５）

主制御基板Ｐ１５（主制御手段、第１主制御基板（手段）、メイン制御基板（手段）、又は遊技制御基板（手段）とも称す）は、主制御基板ケースに収容されている。主制御基板Ｐ１５は主制御基板ケースで保護されており、主制御基板ケースをカシメ（封印部材とも称する）により封印することによって、主制御基板ケースの開放が困難となるように構成されている。

【００５９】

主制御基板Ｐ１５は、第１主制御ＣＰＵ、第１主制御ＲＯＭ、第１主制御ＲＡＭが搭載されている（第１主制御ＣＰＵ、第１主制御ＲＯＭ、第１主制御ＲＡＭは、１つのチップ内に内蔵されており、主制御チップと称する）。第１主制御ＣＰＵ、第１主制御ＲＯＭ、第１主制御ＲＡＭは、バスによって互いにデータ通信を可能としている。主制御基板Ｐ１５は、内部抽せんや、リールの駆動や停止等のリール制御、すべてのリールが停止し、停止した図柄組合せに基づく入賞判定制御、ボーナス遊技状態（単に、ボーナスとも称す）

やＲＴ状態等の各種遊技状態の遊技状態移行制御等を行う。
【００６０】
主制御基板Ｐ１５には、ＲＡＭクリアスイッチが接続されており、ＲＡＭクリアスイッチが操作されることにより主制御基板Ｐ１５が記憶している有利区間情報をクリア可能としている。有利区間中にＲＡＭクリアスイッチが操作されると、有利区間が終了し通常区間がセットされる。ＲＡＭクリアスイッチの操作によりクリアされる情報は有利区間に関する情報であり、設定値、総得点、ベット数、ＲＴ状態、役比モニタに関する情報はクリアされない。また、有利区間がクリアされるＲＡＭクリアスイッチの操作方法は、１回押されたことでもよいし、所定時間押下され続けたことを検知したこと（所謂長押し）でもよいし、押下されている状況で電源投入されたことでもよい。なお、ＲＡＭクリアスイッチは遊技者（ユーザ）が操作できない位置（例えば、前扉Ｐ２を開放しないと露出しない主制御基板Ｐ１５や、キャビネット内部や、前扉背面部等）に配置されている。なお、ＲＡＭクリアスイッチは、リセットスイッチと兼用していてもよい。詳細は後述するが、有利区間とは、指示モニタにより有利なストップスイッチの操作態様（操作順序や操作位置を含む）を報知する場合を有する遊技区間であり、通常区間とは、指示モニタにより有利なストップスイッチの操作態様を報知しない遊技区間である。
【００６１】
主制御基板Ｐ１５には、設定キースイッチ（設定スイッチとも称す）が接続されており、設定キースイッチに設定キー（鍵）を差して右に略４５度回転させて遊技機Ｐの電源を投入すると設定変更モードが開始可能となっている。なお、設定キースイッチは設定キーで操作するものに限られずプッシュ式のスイッチやプル式のスイッチを採用してもよい。何れにしても電源投入時にＯＮかＯＦＦを検知できれば問題ない。
【００６２】
また、１遊技が終了した後の遊技待機中において、ベットが設定されていない（ベット数が０）状況で、設定キースイッチに設定キー（鍵）を差して右に略４５度回転すると設定確認モードが開始可能となっている。なお、設定確認モードの移行条件にベットが設定されていないことを含めなくてもよく、設定確認モードに移行できる条件を設定確認モードの移行条件と称する。
【００６３】
主制御基板Ｐ１５に搭載されている主制御チップの内蔵ＲＯＭの記憶容量は「１６ＫＢ以下」となっており、「７．５ＫＢ以下」の使用領域（第１プログラムとも称す）とそれ以外の使用領域外（第２プログラムとも称す）とを有している。使用領域には、主制御基板Ｐ１５が実行するプログラムが記憶されている「４．５ＫＢ以下」の制御領域（第１制御領域とも称す）と、プログラム以外の情報のみが記憶され、又は記憶されることとなる「３．０ＫＢ以下」のデータ領域（第１データ領域とも称す）とを有している。使用領域外には使用領域と同様に制御領域（第２制御領域とも称す）とデータ領域（第２データ領域とも称す）とを有している。使用領域には遊技の進行に関するプログラムが記憶されており、使用領域外には不正対策に関するプログラムや遊技機試験に用いるプログラムが記憶されている。
【００６４】
（遊技媒体数制御基板Ｐ１６）
遊技媒体数制御基板Ｐ１６（遊技媒体数制御手段、第２主制御基板（手段）、払出制御基板（手段）、遊技メダル数制御基板（手段）、遊技メダル数表示制御基板（手段）、又は遊技媒体数表示制御基板（手段）とも称す）は、遊技媒体数制御基板ケースに収容されている。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は遊技媒体数制御基板ケースで保護されており、遊技媒体数制御基板ケースをカシメ（封印部材とも称する）により封印することによって、遊技媒体数制御基板ケースの開放が困難となるように構成されている。
【００６５】
遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、第２主制御ＣＰＵ、第２主制御ＲＯＭ、第２主制御ＲＡＭが搭載されている（第２主制御ＣＰＵ、第２主制御ＲＯＭ、第２主制御ＲＡＭは、１つ

のチップ内に内蔵されており、遊技媒体数チップと称する）。第２主制御ＣＰＵ、第２主制御ＲＯＭ、第２主制御ＲＡＭは、バスによって互いにデータ通信を可能としている。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、遊技媒体数表示部Ｐ９の表示制御や、後述する遊技球等貸出装置接続端子板を介して貸出ユニットに対して情報（コマンド）を送信することや、遊技球等貸出装置接続端子板を介して貸出ユニットから情報（コマンド）を受信することや、主制御基板Ｐ１５に対して情報（コマンド）を送信することや、主制御基板Ｐ１５から情報（コマンド）を受信することができる。

【００６６】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６には獲得した遊技媒体数を記憶する遊技媒体数記憶手段を備えており、入賞の結果付与する遊技媒体数である付与数の加算や、遊技を開始するために使用する遊技媒体数である投入数の減算を行うことにより、現在ユーザが有している遊技媒体数を記憶している。

【００６７】

遊技媒体数記憶手段で記憶可能な上限値は「１６３８３」までとなっており、「１６３８４」以降は記憶できないようになっている。

【００６８】

遊技媒体数記憶手段で記憶している値が「１５０００」以上「１６３６８」以下の場合は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点閾値到達状態を検知することとなる。また、遊技媒体数記憶手段で記憶している値が「１６３６９」以上「１６３８３」以下の場合は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点上限異常を検知することとなる。なお、遊技媒体数記憶手段で記憶している値が「１６３６９」以上「１６３８３」以下の場合の何れかの値を上限注意値と称す。換言すると、上限注意値は上限値も含まれる概念となる。また、遊技媒体数記憶手段で記憶している値として「１５０００」（総得点閾値到達状態となる値）を第一の閾値と称する場合があり、遊技媒体数記憶手段で記憶している値として「１６３６９」（総得点上限異常となる値）を第二の閾値と称する場合がある。

【００６９】

遊技媒体数制御基板Ｐ１６には、総得点クリアスイッチが接続されており、電源断時において総得点クリアスイッチが操作（押下）されている状況で電源投入されたこと（電源投入処理時に総得点クリアスイッチの操作を検知したこと）により遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点をクリア可能としている。総得点クリアスイッチの操作によりクリアされる情報は総得点のみであり、他の情報（例えば、ベット数情報等）はクリアされない。また、総得点がクリアされる総得点クリアスイッチの操作方法は、１回押下されたことでもよいし、所定時間押下され続けたことを検知したこと（所謂長押し）でもよい。なお、総得点クリアスイッチはユーザが操作できない位置（例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６上や、キャビネット内部や、前扉背面部等）に配置されている。

【００７０】

総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源投入されたことにより総得点がクリアされた場合は、総得点クリアステータスをＯＮとし（ＲＷＭの総得点クリアステータス記憶領域に「１」を記憶し）、その後遊技が可能となるまで総得点クリアステータスのＯＮを維持し、その後遊技が可能となってから３秒経過する前まで総得点クリアステータスのＯＮを維持し、その後遊技が可能となってから３秒経過した後には総得点クリアステータスをＯＦＦにする（ＲＷＭの総得点クリアステータス記憶領域に「０」を記憶する）。総得点クリアステータスの情報は貸出ユニットに送信してもよく、貸出ユニットは総得点クリアステータスがＯＮである情報を受信した場合は、貸出ユニットで記憶している総得点情報をクリアする。また、遊技機Ｐで遊技が可能となってから３秒経過する前の総得点クリアステータスがＯＮの状況下で、貸出ユニットから貸出点（「貸出メダル数」とも称す）が付与された場合、総得点クリアステータスはＯＮのまま、新たに総得点として貸出点を加算し、その後遊技が可能となってから３秒経過して総得点クリアステータスがＯＦＦになっても新たに貸出点が加算された総得点はクリアされない。

【００７１】

なお、遊技中（リール回転中、払出処理（得点付与処理とも称す）中等）に電源断が行われ、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源投入されても総得点がクリアされず、総得点クリアステータスもＯＦＦのままとなっており、遊技終了後に電源断が行われ、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源投入されることにより総得点がクリアされ、総得点クリアステータスがＯＮとなる。この場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は主制御基板Ｐ１５から送信された遊技開始情報と遊技終了情報に基づいて遊技中であるか否かを判定し、遊技中であるときの総得点クリアスイッチの操作により総得点をクリアしないようにしている。

【００７２】

また、遊技中に総得点クリアスイッチが操作され、総得点クリアスイッチが操作されている状態で遊技が終了し、総得点クリアスイッチが操作されており、且つ遊技が終了している状態で電源断が行われ、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源投入された場合は総得点がクリアされ、総得点クリアステータスがＯＮとなる。

【００７３】

また、総得点クリアステータスがＯＮとなっているときに電源断が行われて、総得点クリアスイッチが押下されていない状況で電源投入された場合は、総得点クリアステータスはＯＮを維持するようになっている。換言すると総得点クリアステータスは電源のＯＮ、ＯＦＦでは初期化されないようになっている。

【００７４】

また、総得点クリアステータスがＯＮとなっているときに電源断が行われて、総得点クリアスイッチが押下されていない状況、且つ設定キースイッチがＯＮとなっている状況で電源投入された場合は、設定変更モードを開始するが総得点クリアステータスはＯＮを維持するようになっている。換言すると総得点クリアステータスは電源のＯＮ、ＯＦＦ、及び設定変更モード起動時の初期化処理では初期化されないようになっている。

【００７５】

また、総得点クリアステータスがＯＮとなっているときに電源断が行われて、総得点クリアスイッチが押下されている状況で電源投入された場合は、総得点をクリアした後に総得点クリアステータスを再度ＯＮにするようになっている。ただし、この場合であっても総得点は初期化されるが総得点クリアステータスのＯＮは初期化されていないため、総得点クリアステータスはＯＮを維持することになる。換言すると総得点クリアステータスは電源のＯＮ、ＯＦＦ、及び総得点クリアスイッチのＯＮによる初期化処理では初期化されないようになっている。

【００７６】

また、総得点クリアスイッチは遊技中に電源断が行われ、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源投入されたときも、総得点がクリアされ、総得点クリアステータスがＯＮとなるようにしてもよく、この場合は、総得点クリアステータスは電源投入後に遊技が可能となってから３秒経過後にＯＮからＯＦＦにする。この場合は遊技中であっても総得点クリアステータスがＯＮとなり、遊技終了後に払い出した分は総得点に加算され、遊技終了後に加算された総得点はクリアされない。

【００７７】

また、総得点クリアスイッチは押下したのみでは総得点がクリアされないが、総得点クリアスイッチの検知は行っているため、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理するスイッチに異常がないか否かを遊技場管理者に視認させるためのモニタランプは点灯する。一方、総得点クリアスイッチの検知を行っているときにモニタランプが点灯する仕様ではなく、総得点クリアスイッチの検知を行っているときにはモニタランプが消灯し、総得点クリアスイッチの検知を行っていないときにはモニタランプが点灯するように構成していてもよい。なお、モニタランプとは、主制御基板Ｐ１５、及び／又は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に搭載されている各種スイッチの操作を検知すると点灯するランプであるが、他の基板に搭載されていても良い。

【００７８】

また、遊技中、又は遊技終了後に電源断が行われ、設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、主制御基板Ｐ１５で設定キースイッチがＯＮか否かを判断し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かを判断する。

【００７９】

設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、設定変更モードが起動し、第１主制御ＲＡＭの所定範囲の記憶領域を初期化した後に設定値の選択が可能となる。一方、遊技媒体数制御基板Ｐ１６では、電源投入されたことに基づいて第２主制御ＲＡＭの特定範囲の記憶領域を初期化した後に、総得点クリアスイッチがＯＮであることに基づいて第２主制御ＲＡＭの総得点を記憶している記憶領域を初期化することにより総得点がクリアされる。このように構成することで、１回の電源投入で設定変更と総得点クリアが同時に行えるので、遊技場管理者の操作が煩雑となるのを防止することができる。

【００８０】

ここで、設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、主制御基板Ｐ１５では、設定変更モードが起動し、第１主制御ＲＡＭの所定範囲の記憶領域を初期化することとなる。そして設定変更モードの終了条件を満たす（スタートスイッチＰ３を操作して設定値を確定させた後に、設定キースイッチをＯＦＦにする）と、設定変更モードを終了する。その後は、ベットボタンが操作されると、総得点を用いたベット処理が実行可能な状況（遊技待機中）となる。つまり、設定変更モードが終了するまでには総得点を記憶している記憶領域の初期化が完了しなければ、クリアされていない総得点に基づいたベット処理がなされる可能性がある。このような不具合を解消するために、設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、第１主制御ＲＡＭの所定範囲の記憶領域の初期化が開始するタイミングよりも、第２主制御ＲＡＭの総得点を記憶している記憶領域の初期化が開始するするタイミングの方が早いように構成されていることが好ましい。その他の方法としては、設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、第１主制御ＲＡＭの所定範囲の記憶領域の初期化が終了するタイミングよりも、第２主制御ＲＡＭの総得点を記憶している記憶領域の初期化が終了するするタイミングの方が早いように構成されていることが好ましい。

【００８１】

また、設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、設定変更モードには移行するが総得点はクリアされない態様も考えられる。このような構成によれば、設定変更モードに移行させる作業の途中で誤って総得点クリアスイッチを操作してしまった場合であっても総得点はクリアされないようにすることができる。総得点は重要な情報であり、簡単にクリアされないようにすることを重視する場合は、このような制御体系としてもよい。

【００８２】

また、設定キースイッチがＯＮであり、且つ総得点クリアスイッチがＯＮである状態で電源投入された場合は、設定変更モードに移行せず、総得点はクリアされる態様も考えられる。このような構成によれば、総得点をクリアさせる作業の途中で誤って設定キースイッチを操作してしまった場合であっても設定変更モードには移行させないようにすることができる。設定値は遊技場の利益コントロールにおいて重要な情報であり、不正に変更されないようにすることを重視する場合は、このような制御体系としてもよい。

【００８３】

また、設定変更モードに移行した場合は、液晶に「設定変更モード中」の表示、枠ランプに赤色で点灯、スピーカから設定変更モード専用のＢＧＭと「設定変更中です」の音声がそれぞれ設定変更モードを終了するまで出力されており、総得点がクリアされた場合は、枠ランプにオレンジ色で点灯、スピーカから「総得点がクリアされました」の音声がそれぞれ短期間、又は１回出力されているよう構成されている。このため、設定変更モード

への移行と総得点のクリアが同時に行われた場合であっても、全ての状況を認識させやすくするため、短期間、又は１回出力される総得点のクリアに関する報知を優先的に行うようにしている。優先度をつけるためには、例えば、設定変更モードの音声と総得点クリアに関する音声の音声チャンネルを同一にしている場合は、総得点クリアに関する音声を後から出力することで、総得点クリアに関する音声を先に認識できるようにしたり、設定変更モードの音声と総得点クリアに関する音声の音声チャンネルを別にしている場合であっても、総得点クリアに関する音声を出力している間は設定変更モードに関する音声の音量を下げる、又はミュートにしたりすることが考えられる。このように構成することで、設定変更モードの移行と総得点のクリアが同時に行われたとしても、状況を認識させやすくすることが可能となる。

【００８４】

遊技媒体数制御基板Ｐ１６に搭載されている遊技媒体数制御チップの内蔵ＲＯＭの記憶容量は「１６ＫＢ以下」となっており、「７．５ＫＢ以下」の使用領域（第１プログラムとも称す）とそれ以外の使用領域外（第２プログラムとも称す）とを有している。使用領域には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が実行するプログラムが記憶されている「４．５ＫＢ以下」の制御領域（第１制御領域とも称す）と、プログラム以外の情報のみが記憶され、又は記憶されることとなる「３．０ＫＢ以下」のデータ領域（第１データ領域とも称す）とを有している。使用領域外には使用領域と同様に制御領域（第２制御領域とも称す）とデータ領域（第２データ領域とも称す）とを有している。使用領域には遊技の進行に関するプログラムが記憶されており、使用領域外には不正対策に関するプログラムや役比モニタに用いるプログラムが記憶されている。

【００８５】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、役比モニタ（性能表示モニタとも称す）が搭載されており、各種状態の滞在比率を表示するための演算処理や表示処理を実行可能に構成されている。

【００８６】

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

【００８７】

役物比率における「役物」とは、第１種特別役物（所謂ＲＢ）、第２種特別役物（所謂ＣＢ）、及び普通役物（所謂ＳＢ）を指しており、「役物比率」とは、役物作動中の払出÷総払出×１００で算出される比率である。なお、第１種特別役物連続作動装置（所謂ＢＢ）や第２種特別役物連続作動装置（所謂ＭＢ）の作動における払出も「役物作動中の払出」に含まれるが、ＢＢ中の一般遊技やＭＢ中の一般遊技での払出は「役物作動中の払出」に含まれない。

【００８８】

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

【００８９】

指示込役物比率における「指示込役物」とは、上述した「役物」に指示機能が作動した遊技（所謂ＡＴ）における払出を含んだものであり、「指示込役物比率」とは、（指示機能作動中の払出、又は役物作動中の払出）÷総払出×１００で算出される比率である。ここで、（指示機能作動中の払出、又は役物作動中の払出）とは、指示機能作動中、且つ役

物が作動した遊技の払出を指すのではなく、指示機能が作動した遊技の払出数と役物が作動した遊技の払出の合算を指す。仮に、指示機能が作動した遊技が、役物が作動した遊技であった場合には、２つの払出数を合算するのではなく、その遊技の払出数が（指示機能作動中の払出、又は役物作動中の払出）となる。なお、ＡＴが作動した遊技で遊技者がストップスイッチの操作態様を間違えた場合、最大の払出を得られないことがあるが、この場合は実際の払出に基づいて算出される。

【００９０】

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

【００９１】

役比モニタに表示する情報のうち比率セグに表示する情報は、各種比率の算出結果を視認できるための情報であり、２個の７セグメントＬＥＤを用いて２桁の数字で表示する。例えば、算出結果が７０となった場合は、比率セグに「７０」と表示する。なお、算出した結果のうち小数点以下は切り捨てて表示する。また、算出結果が１００となった場合は、「９９」と表示する。また、累計のゲーム数が４００ゲームに満たない場合は、比率セグは「００」と表示する。

【００９２】

識別セグは、累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合は識別セグを点滅態様で表示する。基準ゲーム数は各種比率に応じて定まっており、累計の有利区間比率の場合は１７５，０００ゲームであり、累計の指示込役物比率の場合は１７５，０００ゲームであり、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率の場合は６，０００ゲームであり、最新の６０００ゲーム間の役物比率の場合は６，０００ゲームであり、累計の連続役物比率の場合は１７，５００ゲームであり、累計の役物比率の場合は１７，５００ゲームであり、累計の役物等状態比率の場合は１７５，０００ゲームである。

【００９３】

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

【００９４】

なお、役比モニタの識別セグに表示する情報のうち、「７Ｕ．」、「７Ｐ．」は、遊技機の仕様において何れか一方のみ表示するようになっている。「７Ｕ．」は有利区間比率を示す識別表示であり、（有利区間の遊技回数÷総遊技回数×１００）の値を比率セグに表示する。「７Ｐ．」は指示込役物比率を示す識別表示であり、（指示込役物払出数（役物払出数＋指示機能作動時払出数）÷総払出数×１００）の値を比率セグに表示する。なお、指示機能を有していない遊技機（遊技者に有利な操作態様ストップスイッチを指示モニタにて報知しない遊技機）は、役比モニタの識別セグに表示する情報として「７Ｕ．」を表示し、比率セグには「－－」を表示する（以下、指示モニタに「７Ｕ．－－」と表示される仕様を７Ｕタイプ（指示機能なし）と称す）。

【００９５】

また、「７Ｕ．」、「７Ｐ．」の何れの仕様を採用するかは、開発途中で変更される可

能性があるため、遊技機Ｐとしては、何れの情報も記憶するよう構成されていることが望ましい。このように構成するためには、電源投入時に主制御基板Ｐ１５の或る記憶領域又はプログラムに記憶されている役比モニタ種別情報（７Ｕタイプ（指示機能なし）の場合は「０」、７Ｕタイプ（指示機能あり）の場合は「１」、７Ｐタイプの場合は「２」）を遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は主制御基板Ｐ１５から送信された役比モニタ種別情報を或る記憶領域に記憶する。そして、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、７Ｕタイプ、７Ｐタイプの何れの仕様であっても、「有利区間の遊技回数」や「指示込役物払出数」等の何れでしか使用しない情報もそれぞれ予め定めた記憶領域に記憶しておき、役比モニタの識別セグ、及び比率セグに有利区間比率、又は指示込役物比率を表示する際に主制御基板Ｐ１５から送信された役比モニタ種別情報に基づいて必要な情報を表示するように構成されている。

【００９６】

なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、役比モニタに表示する際だけではなく、貸出ユニットに遊技機性能情報を送信する際も主制御基板Ｐ１５から送信された役比モニタ種別情報に基づいて必要な情報を送信している。例えば、遊技機Ｐが７Ｕタイプ（指示機能なし）のときに遊技機性能情報を送信する際は、指示込役物比率に関する情報としてＦＦｈを送信し、有利区間比率に関する情報としてＦＦｈを送信する。また例えば、遊技機Ｐが７Ｕタイプ（指示機能あり）のときに遊技機性能情報を送信する際は、指示込役物比率に関する情報としてＦＦｈを送信し、有利区間比率に関する情報として（有利区間の遊技回数÷総遊技回数×１００）の結果に応じた値を送信する。また例えば、遊技機Ｐが７Ｐタイプのときに遊技機性能情報を送信する際は、指示込役物比率に関する情報として（指示込役物払出数÷総払出数×１００）の結果に応じた値を送信し、有利区間比率に関する情報としてＦＦｈを送信する。

【００９７】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６の役比モニタ種別情報記憶領域は初期値が０となっているため、電源投入時における主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との通信不良により、主制御基板Ｐ１５から役比モニタ種別情報が送信されなかった場合は、遊技機Ｐの仕様が７Ｐタイプであっても役比モニタ種別情報が０となる。またこのときに第１種特別役物が搭載されていなかった場合は、「６Ｙ．」、「７Ｙ．」、「６Ａ．」、「７Ａ．」、「５Ｈ．」に関する比率セグも全て「－－」と表示される。

【００９８】

このように、電源投入時における主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との通信不良が発生した場合であっても、役比モニタ表示により、比率セグに数字が表示されるところを「－－」が表示されるため、正常でないことをすぐに認識させることが可能となる。

【００９９】

役比モニタが正常な動作が可能であるかを確認するために、電源が投入されて割込み処理が起動してから４８００ｍｓ間は、識別セグと比率セグにはテストパターンを表示する。テストパターンとしては、役比モニタを構成する４個の７セグメントＬＥＤのうち全てのセグメント（ＤＰ含む）を点滅態様で表示する。例えば、「８．８．８．８．」を点滅態様で表示することが挙げられる。なお、テストパターンは電源投入後のタイミングで表示する場合の他に、設定変更中、設定確認中、ＲＷＭ異常エラー中の何れかのタイミングで表示してもよい。

【０１００】

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

灯と点滅のタイミングで長くなったり短くなったりしないようにしている。
【０１０１】
上述したように、役比モニタに表示する、累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率、最新の６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率、累計の役物等状態比率は、４８００ｍｓ毎に表示内容を切り替えるよう構成しているが、この４８００ｍｓを点灯と点滅の１セットである６００ｍｓの倍数に設定していることで、役比モニタに表示している各種比率の切り替えタイミングでは点滅態様で表示する場合であっても７セグメントＬＥＤの何れかのＬＥＤが必ず点灯しているように構成することが可能となる。
【０１０２】
このように構成することで、各種比率情報が切り替わるタイミングであっても点灯から開始するので、点滅周期がずれないことによる違和感のない表示を継続して表示することが可能となる。
【０１０３】
また、上述した電源投入後のテストパターンの表示期間も４８００ｍｓとしているため、テストパターンを４８００ｍｓ表示し終わった時点では７セグメントＬＥＤは消灯となり、次の割込み処理で累計の有利区間比率または累計の指示込役物比率に関する情報を点灯から表示することが可能となる。
【０１０４】
続いて、役比モニタにおける点滅表示に関する制御方法を説明する。
【０１０５】
役比モニタの表示態様を点滅させるために、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を有している。点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は２バイトの記憶領域であり、割込み処理毎に１を加算する処理を実行する。点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は、電源投入時に初期化され（０が記憶され）、その後割込み処理を実行する毎に０～２９９の値を循環する。換言すると２９９の次の値は０となる。
【０１０６】
例１）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「０」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「１」となる。このとき、キャリーフラグ＝１となる（「０－２９９」を演算した結果、桁下がりが発生するためキャリーフラグ＝１となる）。
例２）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「２９８」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「２９９」となる。このとき、キャリーフラグ＝１となる（「２９８－２９９」を演算した結果、桁下がりが発生するためキャリーフラグ＝１となる）。
例３）点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「２９９」のときに更新処理を行うと、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が「０」となる。このとき、キャリーフラグ＝０となる（「２９９－２９９」を演算した結果、桁下がりが発生しないためキャリーフラグ＝０となる）。
【０１０７】
上述したように、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が０～２９８のうちの何れかの値である場合は、キャリーフラグ＝１となり、点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）が２９９である場合はキャリーフラグ＝０となる。換言すると３００ｍｓ毎にキャリーフラグ＝０となる。

【０１０８】
キャリーフラグ＝０となったときは、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を更新するよう構成されている。点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は、電源が投入されると初期化され（０が記憶され）、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）に０が記憶されているときは役比モニタを点灯させ、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）に１が記憶されているときは役比モニタを消灯させる。換言すると、３００ｍｓ毎にキャリーフラグ＝０となるため、３００ｍｓ毎に点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）に０と１とを繰り返し記憶することにより、役比モニタの表示態様が３００ｍｓ毎に点灯態様と消灯態様とを繰り返し表示（点滅表示）することが可能となる。

【０１０９】
役比モニタの表示を点滅態様で表示する場合は、識別セグにおいて累計ゲーム数が基準ゲーム数に満たない場合、比率セグにおいて表示数値が閾値以上の場合、識別セグ、及び比率セグにおいてテストパターンを表示する場合の何れかの場合であるため、これらの場合以外の場合は、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照せずに点灯態様で表示するようにしている。ただし、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照するか否かに関わらず点灯と消灯を切り替える時間を管理するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）は割込み処理毎に更新されているため、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）も随時更新されており、点滅切り替えフラグ（＿ＦＬ＿ＣＨＧ＿ＦＬＳ）を参照しない状態から参照する状態に切り替わったときであっても点灯と消灯とのタイミングと各種比率表示の切り替えタイミングがずれることなく表示することが可能となる。

【０１１０】
（遊技球等貸出装置接続端子板）
遊技球等貸出装置接続端子板（接続端子板とも称す）は、遊技機Ｐと貸出ユニットとの間での双方向通信を行うための中継基板としての役割を有する。遊技球等貸出装置接続端子板は、遊技球等貸出装置接続端子板ケースに収容されている。遊技球等貸出装置接続端子板は遊技球等貸出装置接続端子板ケースで保護されており、遊技球等貸出装置接続端子板ケースをカシメ（封印部材とも称する）により封印することによって、遊技球等貸出装置接続端子板ケースの開放が困難となるように構成されている。

【０１１１】
遊技球等貸出装置接続端子板は貸出ユニットと双方向通信するためのコネクタ（Ｄ－ｓｕｂ９ピン）を有し、遊技機Ｐの筐体背面側に設けられた開口部よりコネクタに接続されたハーネス（１．５ｍ～２．０ｍ程度の長さ）を介して双方向通信可能となっている。また、遊技球等貸出装置接続端子板はコンデンサを搭載しており、貸出ユニットとの通信を安定させている。なお、貸出ユニットには貸出しスイッチが設けられており、貸出しスイッチが操作されると貸出ユニットから貸出通知が送信され、遊技球等貸出装置接続端子板を介して遊技媒体数制御基板Ｐ１６に貸出通知が入力される。なお、遊技球等貸出装置接続端子板と貸出ユニットを繋ぐためのコネクタはスプリングロックが付いており、ハーネスが容易に抜脱しないよう構成されている。

【０１１２】
主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技球等貸出装置接続端子板とは、それぞれ基板ケースに収納されているが、これに限られず、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とをまとめて１つの基板ケースに収納したり、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技球等貸出装置接続端子板とをまとめて１つの基板ケースに収納したりしてもよい。また、基板ケースは遊技機Ｐに設置した場合であっても、容易に裏面が確認可能なように構成されている。

【０１１３】
従来のメダルを用いた遊技機では、主制御基板Ｐ１５と回胴装置基板とはハーネスで接続されており、このハーネスを抜くことで、主制御基板Ｐ１５に搭載されている主制御チ

ップに回胴装置基板に搭載されているコンデンサからの電力供給が途絶えることになり、主制御チップのＲＡＭに記憶されているデータが初期化可能となるように構成されている。これにより、ＲＡＭに不正なデータが記憶された場合であってもハーネスを抜くことで確実に初期化できるようになる。また、主制御基板Ｐ１５は基板ケースが封印されているため、主制御基板にコンデンサを搭載してしまうと、上述したようにコンデンサからの電力供給を断つには、主制御基板の基板ケースを破壊した後に主制御チップを主制御基板Ｐ１５から抜く必要がある。このように、コンデンサからの電力供給を断つために基板ケースの破壊を伴わないようにするためには、コンデンサは主制御基板ではない基板に搭載することが望ましい。

【０１１４】

一方、本実施形態に記載の遊技球等貸出装置接続端子板は、フォトカプラを用いて貸出ユニットと高速通信を行うため、電力が不足しやすくなっており、コンデンサを搭載することですぐに電力を供給することが望ましい。そこで、遊技球等貸出装置接続端子板にコンデンサを搭載し、この遊技球等貸出装置接続端子板と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とをハーネスで接続し、さらに遊技媒体数制御基板Ｐ１６と主制御基板Ｐ１５とをハーネスで接続することで、遊技球等貸出装置接続端子板に搭載されたコンデンサが、主制御基板Ｐ１５に搭載されている主制御チップのバックアップ電源となるようになっている。

【０１１５】

主制御基板Ｐ１５と、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と、遊技球等貸出装置接続端子板とはそれぞれ基板ケースで封印されており、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技球等貸出装置接続端子板や、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６はそれぞれハーネスで接続されているため、主制御チップのＲＡＭに記憶されているデータを初期化するためには、当該ハーネスを抜くことで可能となる。また、遊技媒体数制御基板の遊技媒体数制御チップは基板ケースで封印されているため、抜き差しは困難であるが、総得点クリアスイッチの初期化操作により、総得点が初期化可能となるように構成されている。

【０１１６】

主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とは、３２ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ１２Ｖであり、２番ピンはＤＣ１２Ｖであり、３番ピンはＤＣ５Ｖであり、４番ピンはＤＣ５Ｖであり、５番ピンは主制御データ信号であり、６番ピンは制御状態信号１であり、７番ピンは制御状態信号２であり、８番ピンは制御状態信号３であり、９番ピンは制御状態信号４であり、１０番ピンは制御状態信号５であり、１１番ピンは遊技媒体数制御データ信号１であり、１２番ピンは遊技媒体数制御データ信号２であり、１３番ピンは遊技媒体数制御データ信号３であり、１４番ピンは遊技媒体数制御データ信号４であり、１５番ピンは遊技媒体数制御データ信号５であり、１６番ピンは遊技媒体数制御データ信号６であり、１７番ピンは遊技媒体数制御データ信号７であり、１８番ピンは遊技媒体数制御データ信号８であり、１９番ピンは遊技媒体数制御データ信号９であり、２０番ピンは遊技媒体数制御データ信号１０であり、２１番ピンは遊技媒体数制御データ信号１１であり、２２番ピンは遊技媒体数制御データ信号１２であり、２３番ピンは遊技媒体数制御データ信号１３であり、２４番ピンは遊技媒体数制御データ信号１４であり、２５番ピンは遊技媒体数制御データ信号１５であり、２６番ピンは遊技媒体数制御データ信号１６であり、２７番ピンは遊技媒体数制御データストローブ信号であり、２８番ピンは電源断検知信号１であり、２９番ピンはバックアップ電源であり、３０番ピンはＧＮＤ信号であり、３１番ピンはＧＮＤ信号であり、３２番ピンはＧＮＤ信号である。なお、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１１７】

遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技球等貸出装置接続端子板とは、５ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ５Ｖであり、２番ピンはＶＬ信号であり、３番ピンは送信信号であり、４番ピンは受信信号であり、５番ピンはＧＮＤ信号である。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技球等貸出装置接続端子板とはハーネスにより直接的に接続さ

れていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。
【０１１８】
遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技媒体数表示基板Ｐ１３とは、１４ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＬＥＤデジットＡ信号であり、２番ピンはＬＥＤデジットＢ信号であり、３番ピンはＬＥＤデジットＣ信号であり、４番ピンはＬＥＤデジットＤ信号であり、５番ピンはＬＥＤデジットＥ信号であり、６番ピンは遊技媒体数表示セグメントＡ信号であり、７番ピンは遊技媒体数表示セグメントＢ信号であり、８番ピンは遊技媒体数表示セグメントＣ信号であり、９番ピンは遊技媒体数表示セグメントＤ信号であり、１０番ピンは遊技媒体数表示セグメントＥ信号であり、１１番ピンは遊技媒体数表示セグメントＦ信号であり、１２番ピンは遊技媒体数表示セグメントＧ信号であり、１３番ピンは遊技媒体数表示セグメントＰ信号であり、１４番ピンは遊技媒体数表示セグメントＰ信号である。また、１番ピン～１４番ピンに関する信号は遊技媒体数制御基板Ｐ１６から遊技媒体数表示基板Ｐ１３に送信する信号である。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技媒体数表示基板Ｐ１３とはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。
【０１１９】
遊技媒体数制御基板Ｐ１６と計数スイッチＰ７とは、２ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンは計数スイッチＰ７信号であり、計数スイッチＰ７が操作されたときに遊技媒体数制御基板Ｐ１６に計数スイッチＰ７の操作入力に関する信号を送信するために使用している。なお、計数スイッチＰ７信号が入力されると遊技媒体数制御基板Ｐ１６で管理している総得点情報の一部、又は全部を貸出ユニットに送信する。２番ピンはＧＮＤ信号であり、ＧＮＤとして使用している。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と計数スイッチＰ７とはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。
【０１２０】
遊技球等貸出装置接続端子板と貸出ユニットとは、９ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＬＧ信号であり、２番ピンはＴＸＤ－信号であり、３番ピンはＲＸＤ－信号であり、４番ピンはＰＳＩ信号であり、５番ピンはＬＧ信号であり、６番ピンはＴＸＤ＋信号であり、７番ピンはＲＸＤ＋信号であり、８番ピンはＶＬ信号であり、９番ピンはＶＬ信号である。ＴＸＤ＋信号、ＴＸＤ－信号は遊技機Ｐ（遊技球等貸出装置接続端子板）から貸出ユニットに情報を送信するために使用している。ＲＸＤ＋信号、ＲＸＤ－信号は遊技機Ｐ（遊技球等貸出装置接続端子板）が貸出ユニットから情報を受信するために使用している。ＰＳＩ信号は遊技機Ｐと貸出ユニットとの接続を確認する信号接続確認信号として使用している。ＶＬ信号は絶縁したＤＣ５Ｖ電源として使用している。また、２番ピンと６番ピンとを繋ぐハーネスはツイスト処理が施されている。また、３番ピンと７番ピンとを繋ぐハーネスはツイスト処理が施されている。なお、遊技球等貸出装置接続端子板と貸出ユニットとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。
【０１２１】
主制御基板Ｐ１５とドア中継基板とは４０ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ５Ｖであり、２番ピンはＤＣ５Ｖであり、３番ピンはＤＣ５Ｖであり、４番ピンはＤＣ５Ｖであり、５番ピンはＧＮＤ信号であり、６番ピンはＬＥＤデジット１信号であり、７番ピンはＬＥＤデジット２信号であり、８番ピンはＬＥＤデジット３信号であり、９番ピンはＬＥＤデジット４信号であり、１０番ピンはＬＥＤデジット５信号であり、１１番ピンはＬＥＤセグメント１Ａ信号であり、１２番ピンはＬＥＤセグメント１Ｂ信号であり、１３番ピンはＬＥＤセグメント１Ｃ信号であり、１４番ピンはＬＥＤセグメント１Ｄ信号であり、１５番ピンはＬＥＤセグメント１Ｅ信号であり、１６番ピンはＬＥＤセグメント１Ｆ信号であり、１７番ピンはＬＥＤセグメント１Ｇ信号であり、１８番ピンはＬＥＤセグメント１Ｐ信号であり、１９番ピンはＧＮＤ信号であり、２０番ピンＧＮＤ信号であり、２１番ピンはＧＮＤ信号であり、２２番ピンはＧＮＤ信号であり、２３番ピン

はＧＮＤ信号であり、２４番ピンはＧＮＤ信号であり、２５番ピンはスタートスイッチセンサ信号であり、２６番ピンはＧＮＤ信号であり、２７番ピンは精算スイッチ信号であり、２８番ピンは１枚投入スイッチ信号であり、２９番ピンは３枚投入センサ信号であり、３０番ピンはＧＮＤ信号であり、３１番ピンは左ストップスイッチＰ４Ｌセンサ信号であり、３２番ピンはＧＮＤ信号であり、３３番ピンは中ストップスイッチＰ４Ｃセンサ信号であり、３４番ピンはＧＮＤ信号であり、３５番ピンはＧＮＤ信号であり、３６番ピンは右ストップスイッチＰ４Ｒセンサ信号であり、３７番ピンはＧＮＤ信号であり、３８番ピンはＧＮＤ信号であり、３９番ピンはＧＮＤ信号であり、４０番ピンはコネクタ接続モニタ信号である。なお、主制御基板Ｐ１５と回胴装置基板Ｐ１７とはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１２２】

主制御基板Ｐ１５と回胴装置基板Ｐ１７とは２６ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ１２Ｖであり、２番ピンはＤＣ１２Ｖであり、３番ピンはＤＣ５Ｖであり、４番ピンはＤＣ５Ｖであり、５番ピンはバックアップ電源であり、６番ピンは左リールＰ１８ＬモータΦ０信号であり、７番ピンは左リールＰ１８ＬモータΦ１信号であり、８番ピンは左リールＰ１８ＬモータΦ２信号であり、９番ピンは左リールＰ１８ＬモータΦ３信号であり、１０番ピンは中リールＰ１８ＣモータΦ０信号であり、１１番ピンは中リールＰ１８ＣモータΦ１信号であり、１２番ピンは中リールＰ１８ＣモータΦ２信号であり、１３番ピンは中リールＰ１８ＣモータΦ３信号であり、１４番ピンは右リールＰ１８ＲモータΦ０信号であり、１５番ピンは右リールＰ１８ＲモータΦ１信号であり、１６番ピンは右リールＰ１８ＲモータΦ２信号であり、１７番ピンは右リールＰ１８ＲモータΦ３信号であり、１８番ピンは左リールＰ１８Ｌセンサ信号であり、１９番ピンは中リールＰ１８Ｃセンサ信号であり、２０番ピンは右リールＰ１８Ｒセンサ信号であり、２１番ピンはドアスイッチ信号であり、２２番ピンはＧＮＤ信号であり、２３番ピンはＧＮＤ信号であり、２４番ピンはＧＮＤ信号であり、２５番ピンはＧＮＤ信号であり、２６番ピンはＧＮＤ信号である。なお、主制御基板Ｐ１５と回胴装置基板Ｐ１７とはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１２３】

主制御基板Ｐ１５と設定／リセットスイッチとは５ピンコネクタを介して接続されている。本実施形態においては、設定変更モード中において設定値を変更する設定変更スイッチと、エラー中においてエラーを解除するリセットスイッチとは、同一のスイッチであるが、それぞれ異なるスイッチとして備えてもよい。

【０１２４】

主制御基板Ｐ１５とサブ制御基板とは３０ピンコネクタを介して接続されている。

【０１２５】

回胴装置基板Ｐ１７と電源基板とは８ピンコネクタを介して接続されている。

【０１２６】

回胴装置基板Ｐ１７と左リールＰ１８Ｌモータとは４ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはモータΦ０信号であり、２番ピンはモータΦ１信号であり、３番ピンはモータΦ２信号であり、４番ピンはモータΦ３信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７と左リールＰ１８Ｌモータとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１２７】

回胴装置基板Ｐ１７と左リールＰ１８Ｌセンサとは３ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ５Ｖであり、２番ピンは左リールＰ１８Ｌセンサ信号であり、３番ピンはＧＮＤ信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７と左リールＰ１８Ｌセンサとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１２８】

回胴装置基板Ｐ１７と中リールＰ１８Ｃモータとは４ピンコネクタを介して接続されて

いる。１番ピンはモータΦ０信号であり、２番ピンはモータΦ１信号であり、３番ピンはモータΦ２信号であり、４番ピンはモータΦ３信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７と中リールＰ１８Ｃモータとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１２９】

回胴装置基板Ｐ１７と中リールＰ１８Ｃセンサとは３ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ５Ｖであり、２番ピンは中リールＰ１８Ｃセンサ信号であり、３番ピンはＧＮＤ信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７と中リールＰ１８Ｃセンサとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１３０】

回胴装置基板Ｐ１７と右リールＰ１８Ｒモータとは４ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはモータΦ０信号であり、２番ピンはモータΦ１信号であり、３番ピンはモータΦ２信号であり、４番ピンはモータΦ３信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７と右リールＰ１８Ｒモータとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１３１】

回胴装置基板Ｐ１７と右リールＰ１８Ｒセンサとは３ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはＤＣ５Ｖであり、２番ピンは右リールＰ１８Ｒセンサ信号であり、３番ピンはＧＮＤ信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７と右リールＰ１８Ｒセンサとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１３２】

回胴装置基板Ｐ１７とドアスイッチとは３ピンコネクタを介して接続されている。１番ピンはドアスイッチ信号であり、２番ピンはＧＮＤ信号であり、３番ピンはＧＮＤ信号である。なお、回胴装置基板Ｐ１７とドアスイッチとはハーネスにより直接的に接続されていてもよいし、中継端子板を介して間接的に接続されていてもよい。

【０１３３】

ドア中継基板と表示基板とは１４ピンコネクタを介して接続されている。

【０１３４】

ドア中継基板とマックスベットとは６ピンコネクタを介して接続されている。

【０１３５】

ドア中継基板とスタートスイッチＰ３とは３ピンコネクタを介して接続されている。

【０１３６】

ドア中継基板とストップスイッチＰ４とは９ピンコネクタを介して接続されている。

【０１３７】

＜設定変更モード＞

設定変更モードとは、設定値を選択可能なモード（換言すれば、設定値を設定可能な設定値設定モード）であって、本実施形態では設定値情報として「０」～「５」の何れかの情報を選択し、設定値情報記憶手段に記憶することができる。ここで、設定値を表示するための設定値表示器（図示せず）を備え、設定変更モードでは、ホール店員が設定値表示器に表示された情報をもとに、設定値情報を決定することができる。なお、設定値表示器に表示される設定値は、「１」～「６」の何れかの情報であり、設定値に応じて遊技の有利度合い（機械割、出玉率、ＡＴ当選確率等）が変化するようにしている。

【０１３８】

電源スイッチがオフ（ＯＦＦ）であって、設定キースイッチをオン（ＯＮ）状態にした後に、電源スイッチをオンにすることにより、設定変更モードが開始（設定変更を開始）される。

【０１３９】

なお、設定変更モードを開始する条件として、電源投入時に設定キースイッチがＯＮと

なっていることに加えて電源投入時の遊技状態が遊技中ではないこと（全リール停止して遊技終了処理を行ってから次遊技に係るスタートスイッチが操作されるまでの状態であること）を条件としてもよい。何れにしても設定変更モードが開始可能な条件を設定変更モードの開始条件や所定の開始条件と称する場合がある。

【０１４０】

設定変更モードを開始（設定変更を開始）した後は、設定変更スイッチの操作により、設定値情報を何れにするか選択することが可能となる。たとえば、設定値表示器に「２」が表示されているときに設定変更スイッチが操作されると、設定値表示器に「３」が表示される。また、設定値表示器に「６」が表示されているときに設定変更スイッチが操作されると、設定値表示器に「１」が表示される。なお設定変更モードを起動すると、第１主制御ＲＡＭの所定範囲の記憶領域を初期化する。この初期化処理により、復帰可能エラーや有利区間等の遊技状態は初期化されるが、総得点に関しては初期化されない。総得点を初期化する場合は別途総得点クリアスイッチを操作する必要がある。

【０１４１】

設定変更モードを開始（設定変更を開始）した後、設定変更スイッチの操作によって設定値を選択し、スタートスイッチＰ３を操作して設定値を確定させた後に、設定キースイッチをオフにすることで、設定変更モードを終了する（設定変更を終了する）ことができる。設定変更モードを終了（設定変更を終了）した後は、投入点をベットすることが可能となり、投入点がベットされた後にスタートスイッチＰ３の操作が受け付けられた場合は遊技が実行可能となる。

【０１４２】

なお、設定値表示器に「１」が表示されているときに設定変更モードを終了した場合には設定値情報として「０」が記憶され、設定値表示器に「２」が表示されているときに設定変更モードを終了した場合には設定値情報として「１」が記憶され、設定値表示器に「３」が表示されているときに設定変更モードを終了した場合には設定値情報として「２」が記憶され、設定値表示器に「４」が表示されているときに設定変更モードを終了した場合には設定値情報として「３」が記憶され、設定値表示器に「５」が表示されているときに設定変更モードを終了した場合には設定値情報として「４」が記憶され、設定値表示器に「６」が表示されているときに設定変更モードを終了した場合には設定値情報として「５」が記憶される。

【０１４３】

ここで、設定変更モードであっても、貸出ユニットと遊技機Ｐとの通信は行われている。換言すると、設定変更モード中であっても、後述する貸出通知を受信し遊技機Ｐに点数を加算することができる。また、設定変更モード中であっても、後述する計数通知を送信し遊技機Ｐの点数を計数することができる。

【０１４４】

また、設定変更モードであっても、貸出ユニットと遊技機Ｐとの通信は行われないように構成することもできる。換言すると、設定変更モード中であっても、貸出ユニットの貸出スイッチが操作されても遊技機Ｐは貸出通知を受信しないため、遊技機Ｐに点数を加算することができない。またこの場合、設定変更モード中では、計数スイッチＰ７が操作されても計数通知を送信しないため遊技機Ｐの点数を計数することができない。

【０１４５】

また、設定変更モード中はスタートスイッチの操作によるリール回転処理、ベットスイッチの操作によるベット数の設定処理、精算スイッチの操作による精算処理、及びストップスイッチの操作によるリール停止処理を無効にしており、遊技の進行ができないようになっている。

【０１４６】

＜設定確認モード＞

設定確認モードとは、設定値を確認可能なモードであって、設定値表示器により現在の設定値を表示することができる。

【０１４７】
電源スイッチがオンである状況下で、設定キースイッチがオン状態となった場合に設定確認モードを開始（設定確認が開始）することができる。なお、設定確認モードでは、設定変更モードとは異なり、設定値を選択及び変更することはできない。また、ベットされている点数が１点以上あり、且つ電源スイッチがオンである状況下で、設定キースイッチがオン状態となった場合は、設定確認モードを開始しないようにすることもできる。換言するとベットされていない状況（再遊技による自動ベット含む）において、設定キースイッチがオン状態となることで設定確認モードを開始する。
【０１４８】
設定確認モードを開始（設定確認を開始）した後、設定キースイッチをオフにすることで、設定確認モードを終了する（設定確認を終了する）ことができる。
【０１４９】
ここで、設定確認モードであっても、貸出ユニットと遊技機Ｐとの通信は行われている。換言すると、設定確認モード中であっても、後述する貸出通知を受信し遊技機Ｐに点数を加算することができる。また、設定確認モード中であっても、後述する計数通知を送信し遊技機Ｐの点数を計数することができる。
【０１５０】
また、設定確認モードであっても、貸出ユニットと遊技機Ｐとの通信は行われないように構成することもできる。換言すると、設定確認モード中では、貸出ユニットの貸出スイッチが操作されても遊技機Ｐは貸出通知を受信しないため、遊技機Ｐに点数を加算することができない。またこの場合、設定確認モード中では、計数スイッチＰ７が操作されても計数通知を送信しないため遊技機Ｐの点数を計数することができない。
【０１５１】
また、設定確認モード中はスタートスイッチの操作によるリール回転処理、ベットスイッチの操作によるベット数の設定処理、精算スイッチの操作による精算処理、及びストップスイッチの操作によるリール停止処理を無効にしており、遊技の進行ができないようになっている。
【０１５２】
＜貸出ユニット＞
本実施形態における遊技機Ｐは貸出ユニットに向けて通信が可能となっている。貸出ユニットには、貸出スイッチ、再プレイ（貯メダルプレイ）スイッチ、カード返却スイッチ、カード挿入口、紙幣投入口等が設けられている。なお、貸出スイッチと再プレイスイッチは共通のスイッチであってもよい。また、カード返却スイッチやカード挿入口におけるカードとは、ユーザの所有する会員カード（店舗毎に発行される）や、会員ではないユーザが使用するビジターカードのことを示しており、単にカードと称したり、情報記録媒体と称したりする場合がある。
【０１５３】
ユーザが紙幣投入口から紙幣を投入して貸出スイッチが操作されると遊技機Ｐに対して貸出通知を送信する。貸出ユニットには遊技機Ｐからの情報を受信するＳＣ基板が搭載されており、遊技機Ｐにおける遊技媒体数制御基板Ｐ１６が送信した情報はＳＣ基板が受信するように構成されている。
【０１５４】
なお、ＶＬ信号がＯＮとなってからＳＣ基板が遊技機Ｐからの情報を安定して受信できるようになるまで遅延時間が生じる可能性があるため、遊技機ＰはＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ分をカウントするタイマをセットし、１００ｍｓカウントした後に遊技機情報通知を送信するようにしてもよい。このように構成することで、ＶＬ信号がＯＮとなった直後に遊技機Ｐが遊技機情報通知を貸出ユニットに送信することでＳＣ基板が遊技機情報を受信できなくなってしまうことを防ぐことができる。換言すると、ＳＣ基板が安定して遊技機Ｐからの情報を受信可能となるタイミングまで待ってから遊技機Ｐが遊技機情報通知を貸出ユニットに送信することで遊技機情報通知をＳＣ基板が受信しやすくする

ことができる。
【０１５５】
　ＳＣ基板が有する遅延時間としては、ＶＬ信号がＯＮとなってからのＶＬ信号の出力が安定するまでの時間（例えば５０ｍｓ）と、ＶＬ信号の出力が安定してからＰＳＩ信号を検知するまでの時間（例えば５０ｍｓ）との合計の時間である１００ｍｓを例示している。
【０１５６】
　ＶＬ信号がＯＮとなってから遊技機Ｐがセットするタイマの期間は１００ｍｓに限らず、１００ｍｓ未満でも１００ｍｓを超えてもよい。ただし、遊技機情報通知の通知間隔である３００ｍｓ以内の値であることが望ましい。これは、３００ｍｓが本来ならＶＬ信号がＯＮとなってから遊技機情報通知２回分の情報を遊技機Ｐが送信できる期間に相当し、当該期間中はＶＬ信号がＯＮとなってからタイマをカウントしている間に不正が行われても痕跡が残らないため、不正の痕跡を残すために３００ｍｓ以内の値であることが望ましい。
【０１５７】
　また、ＶＬ信号がＯＮとなってから遊技機Ｐがセットするタイマの期間は、計数スイッチＰ７の長押しを判定する期間である５００ｍｓ以内の値であることが望ましい。このように構成することで、ＶＬ信号がＯＮとなってから計数スイッチＰ７が押下され、当該押下が継続され（長押しされ）て遊技機Ｐが長押しと判定するまでの間に、遊技機情報通知が送信可能となり、その後、遅滞なく計数スイッチＰ７の長押しに対応した計数メダル数を計数することができる。
【０１５８】
　カードに貯メダル情報が記憶されている場合は、再プレイスイッチが操作されることでカードに記憶されている貯メダル情報から所定数の遊技メダルを遊技機Ｐに対して貸出通知として送信する。
【０１５９】
　カード返却スイッチが操作されるとカード挿入口から挿入されているカードをユーザに返却する。
【０１６０】
＜ホールコンピュータ＞
　貸出ユニットに設けられているＳＣ基板が遊技機Ｐからの情報を受信したときは、一部の情報は貸出ユニットからホールコンピュータに送信される。ここで、貸出ユニットからホールコンピュータに送信される情報としては、投入数、払出数、主制御状態、不正情報等が挙げられる。ホールコンピュータは、貸出ユニットからの情報を受信したときは遊技機外のデータ表示器等に表示するための処理を実行する。なお、ホールコンピュータは従来の物体としての遊技メダルを用いた遊技機からの情報も同時に管理する可能性があるため、投入数や払出数はその数に応じたパルス数を受信することで投入数や払出数を管理している。換言すると、遊技機Ｐは投入数や払出数の値をそのまま送信するが、最終的な受信媒体であるホールコンピュータはパルスで受信するため、ホールコンピュータが投入数や払出数を受信しきるまでにはタイムラグが発生する。
【０１６１】
＜本実施形態に適用可能な主制御基板Ｐ１５が制御する電源投入処理に関する説明＞
　遊技機の電源が投入された場合、電源断検知信号がＯＮか否かを判断し、電源断検知信号がＯＮでない場合（ＯＦＦである場合）は、主制御チップの機能設定を行い、電源断検知信号がＯＮである場合は、電源断検知信号がＯＮか否かの判断をループする（以下の電源投入処理を実行しない）。
【０１６２】
　主制御チップの機能設定では、内蔵レジスタの初期設定を実行する。
【０１６３】
　続いて、ＲＷＭエリアのチェックサムの算出、及び電源断処理済みフラグのチェックを

実行し、電源断復帰データを生成する。
【０１６４】
続いて、ドアスイッチ信号、及び設定キースイッチ信号がＯＮか否かを判断し、ドアスイッチ信号がＯＮ（前扉が開放している状態）であり、且つ設定キースイッチ信号がＯＮであった場合は、設定変更装置処理を実行し、何れかのスイッチがＯＦＦであった場合は、電源断復帰データが正常か否かを判断する。
【０１６５】
続いて、電源断復帰データが正常でない場合はエラー表示を行い、初期化処理が行われるまでエラー状態をループする。電源断復帰データが正常である場合は、電源断時に保存したデータに基づきスタックポインタを復帰する。
【０１６６】
続いて、入力ポートの読み込みを実行する。
【０１６７】
続いて、割込み起動処理を実行する。割込み起動処理では、シリアル通信ポートのチャンネル０～３の４つのチャンネルに係る設定を実行する。このうち、チャンネル０は送信と受信の設定が可能となっており、チャンネル１は送信のみの設定が可能となっており、チャンネル２は送信のみの設定が可能となっており、チャンネル３は送信のみの設定が可能となっている。
【０１６８】
チャンネル０に関して受信を許可するための設定をするためには、チャンネル０に対応した設定領域（内蔵レジスタの一部）のビット７を「１」にする。また、チャンネル０に対応した設定領域（内蔵レジスタの一部）のビット６を「１」にすることで、チャンネル０に関して送信を許可するための設定ができる。本実施形態においては、チャンネル０の設定は受信のみを設定するため、ビット７を「１」にセットし、ビット６は「０」のままとしている。このチャンネル０を受信のみ許可することで、主制御基板は遊技媒体数制御基板からのコマンドを受信することが可能となる。なお、本実施形態では主制御基板から遊技媒体数制御基板にコマンドを送信する場合は、パラレル通信で送信するためシリアル通信ポートは使用しないが、主制御基板から遊技媒体数制御基板にシリアル通信でコマンドを送信する場合は、シリアル通信ポートのチャンネル１～３の何れかのチャンネルを用いて送信するようにしてもよい。この場合であってもチャンネル０は受信のみ許可する設定を行うことで、送信に係るコマンドと受信に係るコマンドのタイミングを調整するといった煩雑な処理を実行することなく、相互の通信を実行できる。
【０１６９】
割込み起動処理において、チャンネル０の受信設定は使用領域で設定し、チャンネル２の送信設定は使用領域外で設定する。チャンネル２は主制御基板から試験用ＩＦ基板に試験信号を出力するための処理を実行するために送信設定を実行する。
【０１７０】
割込み起動処理において、チャンネル０の受信許可設定、及び送信不許可設定を実行した後に、使用領域外のシリアル通信設定プログラムを呼出し、チャンネル２の送信許可設定を実行する。このようにチャンネル０の受信設定をチャンネル２の送信設定よりも先に設定することで、遊技媒体数制御基板からのコマンドの送信に対していち早く備えることが可能となる。
【０１７１】
割込み起動処理を実行した後は、電源断時の割込み処理に復帰させる。
【０１７２】
＜本実施形態に適用可能な主制御基板Ｐ１５が制御する遊技進行メイン処理に関する説明＞
遊技機Ｐにおける遊技に関する処理は、定期的（本実施形態では２．２３５ｍｓ毎）に実行するインターバル割込み処理（以下、単に「割込み処理」、又は「タイマ割込み処理」と称する場合がある）と、インターバル割込み処理の終了後から次のインターバル割込

み処理の開始タイミングまで実行する遊技進行メイン処理に大別される。
【０１７３】
本実施形態における主制御基板Ｐ１５の遊技進行メイン処理の概略について、図４４を用いて説明する。
【０１７４】
＜電源投入時処理＞
電源がオンとなったときに、電源投入時処理を実行する。電源投入時処理では、第１主制御ＲＡＭの異常（チェックサムを算出）を判断する。第１主制御ＲＡＭが異常であり、設定キースイッチがオンでないとき（オフのとき）には、「電源断復帰が正常に行えない場合」となり、復帰不可能エラーとなる。復帰不可能エラーとなった場合には、以降の遊技進行メイン処理を実行しない。復帰不可能エラーとなった場合には、一度電源をオフした後、設定キースイッチがオンの状況で電源をオンにする（設定変更による第１主制御ＲＡＭの所定領域の初期化を行う）ことにより復帰することが可能である。
【０１７５】
電源投入時処理において、第１主制御ＲＡＭが異常でなく、設定キースイッチがオンでないとき（オフのとき）には、遊技開始セットを行う。
【０１７６】
電源投入時処理において、第１主制御ＲＡＭが異常でなく、設定キースイッチがオンであるときには、第１主制御ＲＡＭの特定領域の初期化を行った後、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードの終了条件を満たした場合には、遊技開始セットを行う。
【０１７７】
電源投入時処理において、第１主制御ＲＡＭが異常であり（復帰不可能エラーであり）、設定キースイッチがオンであるときには、第１主制御ＲＡＭの特定領域を少なくとも含む所定領域の初期化を行った後、設定値を変更可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードの終了条件を満たした場合には、遊技開始セットを行う。
【０１７８】
また、設定変更モードの移行条件として、設定キースイッチがオンである場合で説明したが、設定キースイッチがオンであり、且つ、第１主制御ＲＡＭに設定変更可能状態がセットされている場合に設定変更モードに移行としても良い。なお、設定変更可能状態については後述する。
【０１７９】
＜遊技開始セット＞
まず設定変更が可能な設定変更可状態を第１主制御ＲＡＭにセットする。設定変更可状態がセットされているときは電源投入時に設定キースイッチがオンとなっていた場合に設定変更モードに移行する。設定変更可状態がセットされていないとき（設定変更不可状態がセットされているとき）は電源投入時に設定キースイッチがオンとなっていても設定変更モードに移行しない。
【０１８０】
次に、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプ、再遊技表示ランプを消灯する。具体的には、第１主制御ＲＡＭのうち、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプ、再遊技表示ランプの点灯・消灯を管理している記憶領域に消灯データをセットする。
【０１８１】
次に、前回遊技の結果が再遊技であるか否かを判断する。
【０１８２】
前回遊技が再遊技であると判断した場合には、再遊技表示ランプを点灯する。具体的には、第１主制御ＲＡＭのうち、再遊技表示ランプの点灯・消灯を管理している記憶領域に点灯データをセットする。その後、前回遊技のベット数を自動ベットする。例えば、前回

遊技のベット数が「３」の場合には、自動ベットによりベット数が「３」となる。その後、遊技媒体受付けを行う。

【０１８３】

一方、前回遊技が再遊技でないと判断した場合には、再遊技表示ランプの点灯や、自動ベットを行わずに、遊技媒体受付けを行う。

【０１８４】

＜遊技媒体受付け＞

遊技媒体受付けとは、総得点を用いたベット処理やベット数の精算処理が実行可能な状況（遊技待機中）における制御処理である。

【０１８５】

遊技媒体受付けでは、まず、設定確認モードへの移行条件を満たしているか否かを判断する。具体的には、最初にベット数が０か否かを確認する。ベット数が０の場合には、ドアが開放し、且つ、設定キースイッチがオン（設定キースイッチ信号の立ち上がりがあると判断した場合でも良い）であるときに設定確認処理を実行する（設定確認モードに移行する）。ベット数が０でない場合（例えば、ベット数が１の場合）には、ドアが開放し、且つ、設定キースイッチがオンであっても、設定確認処理を実行しない（設定確認モードに移行しない）。

【０１８６】

設定確認モードへの移行条件を満たしていない場合（設定確認モードに移行しなかった場合）は、次に、ＶＬ異常、又は、後述する総得点上限異常であるかを判断する。

【０１８７】

ＶＬ異常、又は、総得点上限異常である場合には、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプの点灯状況にかかわらず、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプを消灯し、以降の処理（ベット処理や精算処理等）は実行しない。ここで、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプを消灯するとは、第１主制御ＲＡＭのうち、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプの点灯・消灯を管理している記憶領域に消灯データを記憶することである。なお、このとき、第１ベットランプ、第２ベットランプ、第３ベットランプの点灯状況は維持する。例えば、第１ベットランプは点灯、第２ベットランプは点灯、第３ベットランプは消灯している状況においてＶＬ異常が発生した場合には、第１ベットランプは点灯、第２ベットランプは点灯、第３ベットランプは消灯のままである。このようなランプ態様にすることにより、ＶＬ異常、又は、総得点上限異常が発生しても、現在のベット数を遊技者に報知することが可能となる。一方、遊技媒体投入可能ランプ、遊技実行可能ランプは消灯する。遊技実行可能ランプが消灯することにより、例えば、規定数がベットされている状況下（１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプが点灯している状況下）であっても、スタートスイッチを操作しても遊技が進行しないことを報知可能となる。また、遊技媒体投入可能ランプが消灯することにより、例えば、ベット数が０であり、且つ、総得点＞規定数である状況下であっても、ベットされている状況下ベットスイッチを操作してもベットされないことを遊技者に報知することが可能となる。

【０１８８】

なお、遊技媒体受付け中にＶＬ異常、又は、総得点上限異常が発生している状況下であっても、設定確認モードへの移行条件を満たしているか否かを判断している。このように構成することによって、ＶＬ異常、又は、総得点上限異常が発生している状況下であっても、設定確認モードへの移行条件を満たした場合には、設定値を確認することができる遊技機を提供することができる。

【０１８９】

ＶＬ異常、又は、総得点上限異常でない場合には、精算処理、投入処理を実行する。

【０１９０】

精算処理では、精算スイッチＰ６が操作されたと判断した場合にベットされている点数の精算処理を実行する。

【０１９１】

投入処理では、ＭＡＸベットスイッチが操作されたと判断した場合は３点を投入する処理を実行し、１ベットスイッチが操作されたと判断した場合は１点を投入する処理を実行する。

【０１９２】

ここで、主制御基板Ｐ１５が実行する投入処理（以下、ベット処理とも称す場合がある）について説明する。

【０１９３】

主制御基板Ｐ１５は、ＭＡＸベットスイッチ、又は１ベットスイッチの操作を受け付けたときに（ＭＡＸベットスイッチ、又は１ベットスイッチの立上りデータがあると判断したときに）、最大投入数（規定数とも称する）である「３」と現在の投入数（現在のベット数、ベットされているベット数、ベットされている投入数とも称する）を減算した結果が「０」である場合（ゼロフラグ＝１である場合）は投入処理を終了し、最大投入数である「３」と現在の投入数を減算した結果が「０」でない場合（ゼロフラグ＝１でない場合）は、投入要求数（ベット要求数とも称する）をセットする。

【０１９４】

投入要求数のセット処理では、１ベットスイッチの操作を受け付けたときであれば投入要求数として「１」をセットし、ＭＡＸベットスイッチの操作を受け付けたときであれば投入可能数（現在の投入数が「０」のときは「３」であり、現在の投入数が「１」のときは「２」であり、現在の投入数が「２」のときは「１」である）を投入要求数としてセットする。

【０１９５】

セットした投入要求数を投入要求コマンド（ベット要求コマンドとも称する）として遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信する。なお、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信するコマンドは第１制御コマンド（１バイト）、第２制御コマンド（１バイト）で構成されており、第１制御コマンドはコマンドの種別を示し、第２制御コマンドはデータを示している。例えば、投入要求コマンドの場合は、第１制御コマンドとして、「２０ｈ」、第２制御コマンドとして「０１ｈ」～「０３ｈ」の何れかの値となる。換言すると、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、主制御基板Ｐ１５からのコマンドを受信したときに第１制御コマンドから投入要求コマンドであることを確認でき、第２制御コマンドから投入要求数を確認することができる。

【０１９６】

主制御基板Ｐ１５が投入要求コマンドを送信した後、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から投入数のコマンドが送信された場合は、主制御基板Ｐ１５は投入要求数に応じて１点ずつベット数に加算する。またベット数を１点加算する毎に１～３ベットランプを順次点灯する。

【０１９７】

また、主制御基板Ｐ１５が投入要求コマンドを送信した後、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から受付不可コマンドが送信された場合は、投入処理を終了する。ここで、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に受付不可コマンドを送信する場合としては、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＡＭ領域である総得点記憶領域に記憶されている値（総得点とも称す）が、投入要求数よりも少ない場合である。例えば、投入要求数「３」で、総得点記憶領域に記憶されている値が「３」未満のときに、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に受付不可コマンドを送信する。投入要求数「２」で、総得点記憶領域に記憶されている値が「２」未満のとき、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に受付不可コマンドを送信する。また、投入要求数「１」で、総得点記憶領域に記憶されている値が「１」未満のとき、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に受付不可コマンドを送信する。

【０１９８】

ここで、主制御基板Ｐ１５が実行する精算処理について説明する。

【０１９９】

主制御基板Ｐ１５は精算スイッチＰ６の操作を受け付けたときに（精算スイッチＰ６の立上りデータがあると判断したときに）、ベットされている投入数を読み込み、ベットされている投入数が「０」であるか否かを判断し、ベットされている投入数が「０」である場合は精算処理を終了し、ベットされている投入数が「０」でない場合は１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、再遊技表示ランプ、遊技実行可能ランプ、遊技媒体投入可能ランプを消灯する。なお、再遊技時は精算処理が実行できないため、再遊技中に精算スイッチＰ６が操作されても精算処理は実行されない。換言すると、再遊技中に精算スイッチＰ６が操作されても、再遊技表示ランプを含む、１ベットランプ、２ベットランプ、３ベットランプ、遊技実行可能ランプ、遊技媒体投入可能ランプは消灯しない。

【０２００】

各種ランプを消灯した後は、精算要求コマンドをセットする。精算要求コマンドの第２制御コマンドの値は、精算処理実行時のベットされている投入数（精算要求数とも称する）を読み込むときに記憶したレジスタの値を用いる。換言すると、精算要求数は、「０１ｈ」～「０３ｈ」の何れかの値となる。

【０２０１】

次に、セットした精算要求コマンドを遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信する。

【０２０２】

主制御基板Ｐ１５が精算要求コマンドを送信した後、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から精算要求コマンドが送信された場合は、主制御基板Ｐ１５は、副制御基板Ｐ１２に対して精算処理を開始するコマンドを送信し、ベットされている投入数をクリアし、点灯している１～３ベットランプを消灯し、副制御基板Ｐ１２に対して精算処理を終了するコマンドを送信する。なお、副制御基板Ｐ１２は、主制御基板Ｐ１５から精算処理を開始するコマンドが送信されたときは精算音をスピーカに出力させ、主制御基板Ｐ１５から精算処理を終了するコマンドが送信されたときはスピーカから出力させている精算音の出力を終了する。

【０２０３】

また、遊技媒体数記憶手段が記憶している総得点が上限注意値となる「１６３６９」以上の値となっている場合は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点上限異常を検知し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から主制御基板Ｐ１５に対して総得点上限異常であることをコマンド通信にて通知し、主制御基板Ｐ１５は遊技媒体数制御基板Ｐ１６から通知された総得点上限異常であるコマンドを受信した場合は、主制御基板Ｐ１５は総得点上限異常をセットする。

【０２０４】

総得点上限異常の場合、主制御基板Ｐ１５は遊技不可状態（スタートスイッチＰ３、ベットスイッチＰ５、精算スイッチＰ６が受付不可となっている状態）とすることで、遊技媒体数記憶手段が記憶している総得点が上限値である「１６３８３」を超えないようにすることができる。例えば、遊技媒体数記憶手段が上限注意値となる直前の値である「１６３６８」を記憶しており、且つ最大のベット数である「３」がベットされている状況で、精算スイッチＰ６が操作された後でも遊技媒体数記憶手段が記憶している値は「１６３７１」となり上限値の「１６３８３」以下となっているため、精算スイッチＰ６の操作による精算処理で遊技媒体数記憶手段に遊技媒体数を加算しても上限値を超えないことで、上限値を超えた分の遊技媒体が消えてしまうことを防ぐことができる。なお、この場合は遊技媒体数記憶手段が記憶している値が「１６３７１」となった後に総得点上限異常を検知して、以降の精算スイッチＰ６の操作を受付不可とし精算処理ができないようになっている。その後計数スイッチＰ７が操作されて遊技媒体数記憶手段が記憶している値が「１６３６８」以下の値となった場合は総得点上限異常を自動的に解除し、遊技可能状態（スタートスイッチＰ３、ベットスイッチＰ５、精算スイッチＰ６が受付可能となっている状態）となる。

【０２０５】

なお、総得点上限異常の場合は遊技不可状態となっており、スタートスイッチＰ３、ベ

ットスイッチＰ５、及び精算スイッチＰ６が受付不可となっているが、通常の想定ではベットスイッチＰ５のみ受付不可としても遊技不可状態となり、スタートスイッチＰ３、及び精算スイッチＰ６は受付不可にしなくてもよいが、不正な総得点上限異常が発生する可能性を鑑みてスタートスイッチＰ３、及び精算スイッチＰ６も受付不可にしている。また、遊技中に不正な総得点上限異常が発生する可能性を鑑みて払出処理を不可にしてもよい。

【０２０６】

＜スタートレバー受付け？＞

続いて、遊技可能な投入点が投入されていた場合は、スタートレバー受付けを判断する。スタートレバー受付けでは、スタートスイッチＰ３が操作されたか否かを確認（スタートスイッチＰ３の立ち上がり信号を検知したか否かを確認）する。遊技可能な投入点が投入されていない場合は、遊技媒体受付けの設定確認モードへの移行条件を満たしているか否かを判断する処理に戻り、遊技待機中をループすることとなる。

【０２０７】

続いて、遊技可能な投入点が投入されており、スタートレバー受付けにより、スタートスイッチＰ３が操作されたか否かを確認した結果、スタートスイッチＰ３が操作されたと判断した場合（スタートレバー受付け？でＹＥＳの場合）は、設定変更不可状態をセットし、スタートスイッチＰ３が操作されていないと判断した場合（スタートレバー受付け？でＮＯの場合）は、設定確認モードへの移行条件を満たしているか否かを判断する処理に戻り、遊技待機中をループすることとなる。

【０２０８】

＜内部抽せん＞

続いて、設定変更不可状態をセットした後は、内部抽せん処理を実行する。内部抽せん処理では、小役、リプレイ（再遊技とも称す）、ＢＢ、ＲＢ、はずれ等を抽せんにより決定する。

【０２０９】

＜回胴回転処理＞

続いて、最小遊技時間（ある遊技の回胴回転開始から次の遊技の回胴回転開始までを４．１秒以上に担保するための時間）が経過したか否かを判断し、最小遊技時間が経過したと判断した場合は、回胴回転開始処理を実行し、最小遊技時間が経過していないと判断した場合は、最小遊技時間が経過するまで最小遊技時間の判断処理をループする。

【０２１０】

続いて、回胴回転開始処理では、全ての回胴を回転させるための処理を実行し、ストップスイッチの操作が受け付け可能となるまでの間にずらしコマ数データの作成を開始する。

【０２１１】

＜回胴停止処理＞

続いて、回胴停止処理を実行する。回胴停止処理では、ストップスイッチの操作が受け付け可能か否かを判断して、ストップスイッチの操作が受け付け可能な場合は、ストップスイッチが操作されたか否かを確認（ストップスイッチの立ち上がり信号を検知したか否かを確認）する。ストップスイッチの操作が受け付け可能ではない場合は、ずらしコマ数データの作成まで戻る。

【０２１２】

続いて、ストップスイッチが操作されたか否かを確認した結果、ストップスイッチが操作されたと判断した場合は、停止受付位置とすらしコマ数から停止位置を決定する。ストップスイッチが操作されていないと判断した場合は、ずらしコマ数データの作成まで戻る。

【０２１３】

続いて、停止位置を決定した場合は、全回胴（本実施形態では３つの回胴）が停止したか否かを判断し、全回胴が停止したと判断した場合は、遊技状態別処理を実行する。全回

胴が停止していないと判断した場合は、ずらしコマ数データの作成まで戻る。
【０２１４】
＜遊技状態別処理＞
遊技状態別処理とは、後述するメイン遊技状態に応じた処理を実行する。例えば、今回の遊技はＡＴ（有利区間の遊技）であり、且つ、今回の遊技で有利区間の任意の終了条件（例えば、ＡＴ３００ゲーム実行）を満たし、次回遊技を通常区間の遊技とする場合は、有利区間終了処理を実行する。有利区間を任意の終了条件で終了させる場合についての制御処理については、後述する。
【０２１５】
＜払出処理＞
続いて、遊技状態別処理を実行した後は、払出処理を実行する。
【０２１６】
払出処理では、再遊技作動図柄が停止したか否かを判断し再遊技作動図柄が停止したと判断した場合は遊技開始時の投入数を自動投入数データとして記憶し、再遊技作動図柄が停止していないと判断した場合は払出時間が経過したか否かを判断するために得点付与タイマの値が「０」でないか否か判断し、得点付与タイマの値が「０」でない場合は得点付与タイマの値が「０」となるまで待機し、得点付与タイマの値が「０」である場合は得点付与タイマの値に付与点１点分の払出時間を示す値である「２７」（６０．３５ｍｓに相当する時間）を記憶した後、払出要求コマンドをセットする。
【０２１７】
主制御基板Ｐ１５が払出要求コマンドを送信した後、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から払出要求コマンドが送信された場合は、主制御基板Ｐ１５は、獲得した数を示す獲得数データ（払出開始時は「０」が記憶されている）の値をインクリメントして払い出す数を示す得点付与データ（払出開始時は入賞図柄に応じた払出数が記憶されている）をデクリメントする。そして、得点付与データの値が０でない場合は、再度得点付与タイマの値が「０」でないか否かの判断処理を得点付与データの値が０となるまで繰り返す。なお、獲得数データは、付与数表示部に獲得数を表示するためのデータである。
【０２１８】
また、遊技媒体数記憶手段が上限注意値となる直前の値である「１６３６８」を記憶しており、且つ最大の付与数である「１５」が付与される状況であっても付与された後の遊技媒体数記憶手段が記憶している値は「１６３８３」となり上限値であるため、払出処理で遊技媒体数記憶手段に遊技媒体数を加算しても上限値を超えないことで、上限値を超えた分の遊技媒体が消えてしまうことを防ぐことができる。なお、この場合は遊技媒体数記憶手段が記憶している値が「１６３８３」となった後に総得点上限異常を検知して、以降のベットスイッチＰ５の操作、及びスタートスイッチＰ３の操作を受付不可としてベット処理、及び遊技開始に係る処理（回胴回転開始処理等）ができないようになっている。その後計数スイッチＰ７が操作されて遊技媒体数記憶手段が記憶している値が「１６３６８」以下の値となった場合は総得点上限異常を自動的に解除し、遊技可能状態（スタートスイッチＰ３、ベットスイッチＰ５、精算スイッチＰ６が受付可能となっている状態）となる。
【０２１９】
＜有利区間クリアカウンタ管理処理＞
続いて、今回の遊技が有利区間の遊技であるときに、有利区間の終了条件に係るカウンタ（例えば、有利区間での遊技回数を管理する記憶領域や、有利区間でのＭＹを管理する記憶領域）の更新処理を実行する。当該更新処理によって、有利区間の終了条件を満たすと判断した場合には、次回の遊技は通常区間となるように制御する。今回の遊技で有利区間を終了する場合には、有利区間の遊技で使用していた第１主制御ＲＡＭの各種記憶領域について初期化を行う。一方、今回の遊技が通常区間の遊技である場合には、有利区間の終了条件に係るカウンタの更新処理は行わない。換言すると、有利区間クリアカウンタ管理処理は、有利区間であるときに、有利区間の終了条件を満たしたか否かを判断し、有利

区間の終了条件を満たした場合に、有利区間を終了するための制御を行う。
【０２２０】
＜作動状態管理処理＞
　続いて、再遊技、役物及び役物連続作動装置の作動状態管理処理を実行する。作動状態管理処理の実行により１遊技が終了となり、遊技進行メイン処理の遊技開始セットに戻る。
【０２２１】
　なお、スタートスイッチが操作されたと判断した場合は、設定変更不可状態セットすることにより、設定変更不可状態では設定変更をできないように構成していたが、設定変更不可状態を設けず、遊技の途中でも（スタートスイッチが操作された後でも）設定変更ができるように構成しても良い。
【０２２２】
＜本実施形態に適用可能な主制御基板Ｐ１５が制御するインターバル割込み処理に関する説明＞
　インターバル割込み処理では、まずレジスタ退避処理を実行する。レジスタ退避処理では、割込み処理終了後に直前まで実行していた遊技進行メイン処理に戻すことができるようにレジスタ値をスタック領域に記憶する。
【０２２３】
　続いて、割込みフラグクリア処理を実行する。割込みフラグクリア処理では、割込みフラグをクリア（ＯＦＦ）して割込み処理を許可する。
【０２２４】
　続いて、電源断処理を実行する。電源断処理では、電源断検知信号がＯＮであれば、後述する電源断処理を実行し、電源断検知信号がＯＦＦであれば、電源断処理を終了する。
【０２２５】
　続いて、割込みカウンタ更新処理を実行する。割込みカウンタ更新処理では、割込み処理毎にカウンタを更新する。
【０２２６】
　続いて、主制御コマンド取得処理を実行する。主制御コマンド取得処理では、遊技媒体数制御基板Ｐ１６からのコマンドを受信して主制御コマンドバッファに保存する。
【０２２７】
　続いて、入力ポート読み込み処理を実行する。入力ポート読み込み処理では、入力ポートを読み込む。
【０２２８】
　続いて、回胴駆動管理処理を実行する。回胴駆動管理処理では、全リールに対して状態に応じた駆動処理を実行する。
【０２２９】
　続いて、遊技媒体数制御コマンド出力処理を実行する。遊技媒体数制御コマンド出力処理では、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して、コマンドを送信するために遊技媒体数コマンドバッファにコマンドを保存する。
【０２３０】
　続いて、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、出力ポートにデータをセットして、出力する。
【０２３１】
　続いて、タイマ計測処理を実行する。タイマ計測処理では、条件装置出力タイマ、払出カウント信号出力タイマ、オーバーフロー試験信号タイマ、回胴停止受付待ちタイマ、最小遊技時間管理タイマ、得点付与タイマ、設定変更装置作動開始時待ちタイマ、ボーナス作動開始時待ちタイマ、ボーナス作動終了時待ちタイマ等の各種タイマの更新を実行する。
【０２３２】
　続いて、エラー管理処理を実行する。エラー管理処理では、設定値エラーや内蔵乱数エ

ラーをチェックする。なお、エラー管理処理は使用領域外のプログラムを呼び出す処理であり、エラーチェックは使用領域外のプログラムで実行する。

【０２３３】

続いて、遊技機情報管理処理（主制御）を実行する。遊技機情報管理処理（主制御）では、遊技機不正１と遊技機不正２の情報を更新する。

【０２３４】

続いて、サブ制御コマンド送信処理を実行する。サブ制御コマンド送信処理では、副制御基板Ｐ１２に対して送信するコマンドをセットする。

【０２３５】

主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に対して送信するコマンドがない場合（送信コマンドバッファにコマンドが記憶されていない場合）は、主制御基板Ｐ１５が無操作コマンドを副制御基板Ｐ１２に対して送信する態様であってもよい。無操作コマンドには、遊技状態の情報やエラー状態の情報を含んでおり、副制御基板Ｐ１２が無操作コマンドを受信すると主制御基板Ｐ１５の状態がわかるようになっている。例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６の総得点が総得点上限異常となる値となり主制御基板Ｐ１５が総得点上限異常信号を受信した場合は無操作コマンドを副制御基板Ｐ１２に対して送信することで副制御基板Ｐ１２は総得点上限異常に対する処理として計数スイッチの操作を促す報知を実行するような態様であってもよい。なお、無操作コマンドに含まれる情報の一例として、総得点上限異常、総得点閾値到達状態、貸出装置通信異常１～６、計数中、ＶＬ異常等がわかるようになっていることが望ましい。

【０２３６】

続いて、ＬＥＤ表示処理を実行する。ＬＥＤ表示処理では、付与数表示部に表示する７セグＬＥＤセグメントテーブルをセットする処理等を実行する。

【０２３７】

続いて、サブ報知データ出力処理を実行する。サブ報知データ出力処理では、ストップスイッチやＭＡＸベットスイッチが有効に操作可能であるか否かや、ドアが開放しているか閉鎖しているか等を副制御基板に対して送信する。

【０２３８】

続いて、遊技媒体数制御報知処理を実行する。遊技媒体数制御報知処理では、遊技媒体数制御報知情報を更新する。

【０２３９】

続いて、レジスタ復帰処理を実行する。レジスタ復帰処理ではレジスタ退避処理でスタックに保存した情報を復帰させる。

【０２４０】

続いて、割込み許可処理を実行する。

【０２４１】

＜本実施形態に適用可能な主制御基板Ｐ１５が制御する電源断処理に関する説明＞

遊技機Ｐの電源がＯＦＦになったり、停電などの外的要因により、電源断検知信号がＯＮとなったりした場合は、電源断処理が実行される。電源断検知信号がＯＮではない場合は、電源断処理を終了する。なお、電圧が所定値を下回った場合は所定の入力ポートに電源断検知信号が入力され、割込み処理において２回連続所定の入力ポートに電源断検知信号が入力されていた場合は電源断と判断し電源断検知信号をＯＮにするように構成されているが、これに限られず、電圧が１回でも所定値を下回った場合に外部割込みが発生し、電源断検知信号をＯＮにするように構成されていてもよい。

【０２４２】

電源断検知信号がＯＮであると判断した場合は、出力ポート（０～６）をＯＦＦにする。

【０２４３】

続いて、スタックポインタ保存処理を実行する。

【０２４４】

続いて、電源断処理済みフラグ及びＲＷＭチェックサムデータのセット処理を実行する。

【０２４５】

続いて、ＲＷＭ書き込み禁止処理を実行する。

【０２４６】

続いて、リセット信号待ち状態となり、以降はこの状態をループする。

【０２４７】

＜本実施形態に適用可能な遊技媒体数制御基板Ｐ１６が制御する電源投入処理、メインループ処理、及び電源断処理に関する説明＞

【０２４８】

遊技機の電源が投入されたときの遊技媒体数制御手段の電源投入処理を説明する。なお詳細は後述するが、遊技機の電源が投入されたときは、先に遊技媒体数制御手段が起動し（立ち上がり）、その後主制御手段が起動する（立ち上がる）ように構成されている。

【０２４９】

遊技機の電源が投入された場合は、遊技媒体数制御チップの機能設定を行う。遊技媒体数制御チップの機能設定では、内蔵レジスタの初期設定を実行する。

【０２５０】

続いて、ＲＷＭ初期化処理を実行する。ＲＷＭ初期化処理では、電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出を実行し、正常か異常かに応じてＲＷＭ初期化開始アドレスを設定してＲＷＭの初期化を実行する。また、使用領域外のプログラムによって、使用領域外のＲＷＭ領域の初期化も実行する。換言すると、正常の場合と異常の場合でＲＷＭの初期化範囲が異なり、正常の場合は総得点記憶領域に記憶している総得点は初期化範囲に含まれないが、異常の場合は総得点記憶領域に記憶している総得点も初期化範囲に含まれる。なお、正常、及び異常のときの初期化範囲として、例えば、遊技機情報通知を生成するときに参照する記憶領域が含まれている。遊技機情報通知を生成するときに参照する記憶領域としては、遊技機性能情報を生成するための総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数を記憶する記憶領域であり、遊技機設置情報を生成するための遊技機種類、遊技機情報種別、遊技機情報である。上述した記憶領域はあくまでも例示であり他の記憶領域も初期化可能であることは言うまでもない。

【０２５１】

電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出（電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出を、ＲＷＭ異常の判定と総称する場合がある）を実行し、正常と判断した場合には、計数中フラグ、遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、及び遊技機情報通知タイマＣ、通番、計数通番、計数点、計数累積点、貸出通番、貸出点受領結果、計算用ＭＹカウンタ、出力用ＭＹカウンタ、主制御チップＩＤ、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード等を記憶している各種記憶領域の初期化（例えば、各種記憶領域に０を記憶する）を行う。なお、設定キースイッチがオンか否かに関わらず、各種記憶領域の初期化を行う。また、ＲＷＭの初期化処理の後に総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かを判定して、ＯＮであると判定された場合は総得点を初期化し、ＯＮであると判定されなかった場合は総得点を初期化しない。このような構成により、総得点をクリアするか否かは総得点クリアスイッチの操作に基づいて実行できるようになり、不用意に総得点がクリアされないようにすることができる。

【０２５２】

ＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した場合には、正常と判断されたときの記憶領域（計数中フラグ、遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、及び遊技機情報通知タイマＣ、通番、計数通番、計数点、計数累積点、貸出通番、貸出点受領結果、計算用ＭＹカウンタ、出力用ＭＹカウンタ、主制御チップＩＤ、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード等）の初期化に加え、総得点や役比モニタに関する情報等を記憶している記憶領域の初期化（例えば、各種記憶領域に０を記憶する）も行う。なお、設

定キースイッチがオンか否かに関わらず、各種記憶領域の初期化を行う。
【０２５３】
ＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した場合には総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かの判定は行うが、ＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断された場合には総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かの判定は行わない。これは、電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出を実行した結果が異常と判断された場合に実行される初期化処理により総得点が初期化されるためである。つまり、総得点クリアスイッチが操作されていても、電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出を実行し、異常と判断された場合には、総得点クリアスイッチの操作に基づく初期化を実行しない。このように構成することにより、総得点を記憶している記憶領域の初期化を二回実行しないようにすることができ、初期化処理に係る処理時間を短縮することが可能となる。
【０２５４】
なお、ＲＷＭ異常の判定として、電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出の２つを行っているが、何れか一方でも良い。また、他のチェック方法を用いてＲＷＭ異常の判定を行っても良い。
【０２５５】
また、ＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した場合は、電源復帰異常時のＲＷＭ初期化処理（例えば、第２主制御ＲＡＭの全ＲＷＭ領域（総得点を記憶している記憶領域も含む）の初期化）を実行した後に総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かの判断を行ってもよい。そして、電源復帰異常時のＲＷＭ初期化処理を実行した後に、総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かの判断となるよう構成してもよい。
【０２５６】
このような構成によれば、電源状態フラグのチェックとＲＷＭチェックサムデータの算出を実行した結果、異常と判断した場合（電源状態フラグのチェック結果が異常と判断された場合、又は、ＲＷＭチェックサムデータの算出を実行した結果が異常と判断された場合）における、電源復帰異常時のＲＷＭ初期化処理を実行した後に総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かの判断を実行するため、総得点クリアスイッチがＯＮであれば、再度、総得点を記憶している記憶領域も初期化することとなり、初期化範囲が重なる場合を有するが、確実に総得点を初期化することが可能となる。
【０２５７】
また、ＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後に総得点クリアスイッチがＯＮであると判断した場合は、総得点を初期化した後に総得点クリアタイマ１（メダル数クリアタイマ１とも称す）をＲＷＭにおける所定の記憶領域に保存する。
【０２５８】
また、ＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した場合は、総得点を含むＲＷＭ領域を初期化した後に総得点クリアタイマ２（メダル数クリアタイマ２とも称す）をＲＷＭにおける所定の記憶領域（総得点クリアタイマ１とは異なる記憶領域）に保存する。
【０２５９】
総得点クリアタイマ１は、６０秒をカウントするためのタイマであり、総得点クリアタイマ２も、６０秒をカウントするためのタイマである。総得点クリアタイマ１、及び総得点クリアタイマ２はデクリメントカウンタであり、カウンタ値が０となった場合に６０秒をカウントしたことになる。なお、総得点クリアタイマ１、及び総得点クリアタイマ２はインクリメントタイマであってもよい。
【０２６０】
総得点クリアタイマ１の値として６０秒をカウントするための値が記憶された場合は、総得点クリアタイマ１の値が０となるまで主制御手段に総得点クリア１情報を送信し、総得点クリアタイマ２の値として６０秒をカウントするための値が記憶された場合は、総得点クリアタイマ２の値が０となるまで主制御手段に総得点クリア２情報を送信する。
【０２６１】

主制御手段が総得点クリア１情報を受信した場合は、主制御手段が副制御手段に総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報を無操作コマンドの一部で送信し、主制御手段が総得点クリア２情報を受信した場合は、主制御手段が副制御手段に総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報（総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報とは異なる情報）を無操作コマンドの一部で送信する。

【０２６２】

副制御手段が総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報を受信した場合は、総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行させ、副制御手段が総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報を受信した場合は、総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行させる。総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知とは、液晶に「総得点がクリアされました」と表示したり、「総得点が正常にクリアされました」と表示したり、スピーカから専用のＢＧＭを出力したりすることが例示できる。総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知とは、液晶に「電源復帰異常です」と表示したり、「総得点が異常によりクリアされました」と表示したり、スピーカから専用のＢＧＭを出力したりすることが例示できる。

【０２６３】

なお、副制御手段が総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報を受信した場合の報知時間は総得点クリアタイマ１の値、又は総得点クリアタイマ２の値が０となるまで（総得点クリアタイマ１、又は総得点クリアタイマ２をセットしてから６０秒経過するまで）でもよいし、副制御手段が総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報を受信してから副制御手段が任意の報知時間（例えば、１８０秒等）を管理して報知してもよい。

【０２６４】

このように遊技媒体数制御手段が総得点クリアタイマ１、又は総得点クリアタイマ２をセットすることで、副制御手段により総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行することができる。これにより、管理者は総得点がクリアされたこと、及びどのような契機で総得点がクリアされたかを知ることができ、総得点クリアスイッチの誤操作による総得点の初期化や、不正による総得点の初期化を認知することが可能となる。

【０２６５】

また、電源投入時に総得点クリアスイッチが押下されていた場合は、総得点を初期化して総得点クリアタイマ１をセットした後に総得点クリアステータスに１をセットする（総得点クリアステータスをＯＮにする）。

【０２６６】

ここで、総得点クリアタイマ１と総得点クリアタイマ２が６０秒である理由として、主制御手段から副制御手段に確実にコマンドを送信するためである。これは、遊技機Ｐの電源を投入したときに主制御手段が起動するまでの時間と副制御手段が起動するまでの時間との差が最大で３０秒程度かかる場合（副制御手段が主制御手段の起動後から３０秒後に起動する場合）があり、その場合であっても副制御手段が３０秒分は総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行することができるようにするためである。なお、電源投入時は遊技媒体数制御手段が起動した後に主制御手段が起動するようになっているが、遊技媒体数制御手段と主制御手段の電源投入時の起動までの時間差は比較的短時間（１秒程度）であるため、主制御手段と副制御手段との電源投入時の起動までの時間差を基準に説明しているが、仮に、遊技媒体数制御手段と主制御手段の電源投入時の起動までに時間差が長時間であれば該時間差も考慮したタイマ値に設定する必要があることを付け加えておく。

【０２６７】
なお、総得点クリアタイマ１、及び総得点クリアタイマ２をタイマ管理ではなく、総得点クリアフラグ１、及び総得点クリアフラグ２のようにフラグ管理でもよいが、フラグ管理ではフラグを立てた後（記憶領域に１を記憶した後）初期化処理（記憶領域に０を記憶する処理）が必要であり、タイマ管理の方が時間経過で自動的にタイマ値が初期値（０）になるため、プログラム容量を削減することが可能となる。
【０２６８】
総得点クリアタイマ１と総得点クリアタイマ２とでカウントする時間は６０秒に限られず、副制御手段が総得点クリアタイマ１、又は総得点クリアタイマ２の情報を受信可能な時間であれば任意の時間を設定してよい。
【０２６９】
総得点クリアタイマ１の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ１をカウントしている状況）で電源断が発生した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ１を初期化する。また、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した後の初期化処理においても、総得点クリアタイマ１を初期化する。換言すると、総得点クリア１情報に基づいた報知を実行しているときに電源断が発生して、電源復帰した場合は、副制御手段が総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行しない。
【０２７０】
＜総得点クリアタイマ１カウント中の電源断後に総得点クリアスイッチ押下で電源投入された場合１＞
総得点クリアタイマ１の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ１をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ１を初期化した後、総得点クリアスイッチがＯＮとなっていることから総得点の初期化処理を実行した後に総得点クリアタイマ１を保存する。換言すると、総得点クリアタイマ１は電源断後の電源復帰時に初期化されるが総得点クリアスイッチがＯＮとなっている場合は再度総得点クリアタイマ１がセットされるように構成されている。
【０２７１】
このように構成することで、電源断により総得点クリアタイマ１が初期化されても電源投入時に総得点クリアスイッチをＯＮにしておくことで再度総得点クリアタイマ１が保存されるため、副制御手段に総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行させることが可能となる。
【０２７２】
＜総得点クリアタイマ１カウント中の電源断後に総得点クリアスイッチ押下で電源投入された場合２＞
総得点クリアタイマ１の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ１をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰して、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ１を含むＲＷＭ領域を初期化した後、総得点クリアスイッチが操作されていても総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かは判断せず、総得点クリアタイマ２を保存する。換言すると、総得点クリアタイマ１は電源断後の電源復帰時に初期化され、総得点クリアスイッチがＯＮとなっている場合であっても総得点クリアタイマ２がセットされるように構成されている。
【０２７３】
このように構成することで、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰した時にＲＷＭ異常の判定として異常と判断した場合に、総得点クリアタイマ２が保存されるため、副制御手段に総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づい

た報知を実行させることが可能となる。
【０２７４】
総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を初期化した後、総得点クリアタイマ２を再セットする（総得点クリアタイマ２の値として６０秒をカウントするための値が記憶される）。また、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した後の初期化処理においても、総得点クリアタイマ２が初期化され、総得点クリアタイマ２をセットする。換言すると、総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行しているときに電源断が発生して、電源復帰した場合は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行できる。なお、総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を初期化せずに、総得点クリアタイマ２を再セットしてもよい。
【０２７５】
＜総得点クリアタイマ２カウント中の電源断後に総得点クリアスイッチ押下で電源投入された場合１＞
総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰して、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として異常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を含むＲＷＭ領域を初期化した後、総得点クリアスイッチが操作されていても総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かは判断せず、総得点クリアタイマ２を保存する。換言すると、総得点クリアタイマ２は電源断後の電源復帰時に初期化され、総得点クリアスイッチがＯＮとなっている場合であっても総得点クリアタイマ２がセットされるように構成されている。
【０２７６】
このように構成することで、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰した時にＲＷＭ異常の判定として異常と判断した場合に、総得点クリアタイマ２が保存されるため、副制御手段に総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行させることが可能となる。
【０２７７】
＜総得点クリアタイマ２カウント中の電源断後に総得点クリアスイッチ押下で電源投入された場合２＞
総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰して、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した場合は、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を含むＲＷＭ領域を初期化した後、総得点クリアスイッチがＯＮとなっていることから総得点の初期化処理を実行した後に総得点クリアタイマ１を保存して総得点クリアタイマ２も保存する。換言すると、総得点クリアタイマ２は電源断後の電源復帰時に初期化されるが、総得点クリアスイッチがＯＮとなっている場合であっても総得点クリアタイマ１と総得点クリアタイマ２がセットされるように構成されている。なお、総得点クリアタイマ１と総得点クリアタイマ２がセットされている場合は、総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報と総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報が副制御基板に送信され、副制御基板は総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報と総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報を受信したときに総得点クリア２情報に基づいた報知を優先して実行する。
【０２７８】

このように構成することで、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰した時にＲＷＭ異常の判定として正常と判断した場合に、総得点クリアタイマ１と総得点クリアタイマ２が保存されるが、副制御手段に総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行させることが可能となる。

【０２７９】

なお、総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰して、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を初期化しない場合は、総得点クリアスイッチがＯＮとなっていることから総得点の初期化処理を実行した後に総得点クリアタイマ１を保存して総得点クリアタイマ２も再度保存する態様であってもよいし、総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰して、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を初期化しない場合は、総得点クリアスイッチが操作されていても総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かは判断せず総得点クリアタイマ２を再度保存する態様であってもよいし、総得点クリアタイマ２の値が０ではない状況（総得点クリアタイマ２をカウントしている状況）で電源断が発生して、総得点クリアスイッチが操作されている状況で電源復帰して、電源復帰時にＲＷＭ異常の判定の結果として正常と判断した後の初期化処理で、総得点クリアタイマ２を初期化する場合でも、総得点クリアスイッチが操作されていても総得点クリアスイッチがＯＮであるか否かは判断せず総得点クリアタイマ２を再度保存する態様であってもよい。いずれにしても副制御手段に総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に基づいた報知を実行させることが可能となる。

【０２８０】

なお、主制御手段が副制御手段に対して、総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報、及び総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報を無操作コマンドの一部で送信する例で説明したが、無操作コマンドの一部で送信する例に限られず、総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に対応するコマンド、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に対応するコマンドを直接送信してもよい。換言すると、総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に対応するコマンド、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に対応するコマンドを生成してコマンドバッファに記憶し、コマンド送信タイミングとなったときに総得点クリア１情報を受信したことに基づいた所定の情報に対応するコマンド、又は総得点クリア２情報を受信したことに基づいた所定の情報に対応するコマンドを送信する態様であってもよい。

【０２８１】

続いて、主制御手段起動待ちタイマをセットする。

【０２８２】

主制御手段起動待ちタイマは、遊技機の電源が投入されてから主制御手段が起動するまで遊技媒体数制御手段の割込み処理の一部の処理のみを繰り返す（割込み処理の或る処理を実行しない）ようにするためのタイマ値を記憶するための記憶領域である。

【０２８３】

主制御手段起動待ちタイマの値は約３秒に相当する値（割込み処理の間隔が１ｍｓの場合は「３０００」）が記憶されている。これは、主制御手段の初期設定に係る時間約１秒と、主制御手段が全てのコマンドを遊技媒体数制御手段に送信し終わる時間約１．５秒の合計よりも長い時間にしている。主制御手段起動待ちタイマの値は約３秒に相当する値に限らず、制御手段の初期設定に係る時間＋主制御手段が全てのコマンドを遊技媒体数制御手段に送信し終わる時間よりも長い値（例えば、５秒に相当する値や３０秒に相当する値等）であればよい。

【０２８４】

続いて、使用領域外のプログラムを呼び出して、役比モニタにテストパターンを表示するためのテストパターン表示フラグをＯＮにする。

【０２８５】

その後メインループ処理を起動する。

【０２８６】

メインループ処理では、まず割込みを禁止にする。

【０２８７】

続いて、主制御通信処理を実行する。主制御通信処理とは主制御手段とのコマンド通信を行うための処理である。

【０２８８】

その後、割込みを許可してメインループ処理の最初の処理である割込み禁止に戻って、以降はループする。

【０２８９】

＜本実施形態に適用可能な遊技媒体数制御基板Ｐ１６が制御するインターバル割込み処理に関する説明＞

遊技媒体数制御基板Ｐ１６が制御するインターバル割込み処理（タイマ割込み処理や割込み処理とも処す）について図５０を基に説明する。

【０２９０】

遊技媒体数制御基板Ｐ１６が制御するインターバル割込み処理は、１ｍｓ毎に実行される。

【０２９１】

インターバル割込み処理では、まず電源断を検出したか否かを判断するための電源断検出処理を実行する。電源断検出処理で、電源断を検出した場合は、電源断処理を実行する。電源断処理では、電源投入が正常の場合、電源状態フラグを正常として保存し、電源投入が異常の場合、電源状態フラグを異常として保存する。

【０２９２】

電源断検出処理では、所定の入力ポートに電源断検知信号が入力され、ビットデータが１となっていたと判断した場合は、電源断チェックカウンタの値に１加算する。そして、電源断チェックカウンタの値をチェックし、電源断チェックカウンタの値が７であった場合は、電源断を検出したと判断し、電源断検出フラグに１を記憶する（電源断検出フラグをＯＮにする）。

【０２９３】

なお、遊技機Ｐの電源がＯＦＦになったり、停電などの外的要因により、電圧が所定値を下回った場合は所定の入力ポートに電源断検知信号が入力され、割込み処理において７回連続所定の入力ポートに電源断検知信号が入力されていた場合は電源断と判断し電源断検知信号をＯＮにするように構成しているが、これに限られず、電圧が１回でも所定値を下回った場合に外部割込みが発生し、電源断検知信号をＯＮにするように構成されていてもよい。

【０２９４】

続いて、主制御手段起動待ちタイマの値を更新した後、主制御手段起動待ちタイマの値が０であるか否かを判断する。

【０２９５】

主制御手段起動待ちタイマの値が０でない場合は、電源断検出処理に戻る。換言すると、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断するまでは電源断検出処理と主制御手段起動待ちタイマの値を更新する処理とを繰り返すよう構成されている。

【０２９６】

続いて、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断した後は、ＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）クリア＆リスタート処理を実行する。ＷＤＴクリア＆リスタート処理では、ウォッチドッグタイマコマンドレジスタにＷＤＴクリア＆リスタートワードとして「５５ｈ」を保存する。

【０２９７】
続いて、後述する遊技メダル数チェック（総得点チェックとも称す）のためのチェックデータをセットする。チェックデータとしてはＢレジスタに１６ｈを保存し、Ｃレジスタに０４ｈを保存する。
【０２９８】
ここで、Ｂレジスタに保存した１６ｈは最大払出数（最大付与数）である１５点に対応しており、Ｃレジスタに保存した０４ｈは最大ベット数である３点に対応している。
【０２９９】
また、最大払出数に対応したＢレジスタに保存した１６ｈを範囲チェックデータ１と称し、最大ベット数に対応したＣレジスタに保存した０４ｈを範囲チェックデータ２と称す。
【０３００】
なお、仮に最大払出数が１０点の場合は範囲チェックデータ１として１１ｈをＢレジスタに保存することになるため、範囲チェックデータ１の値は最大払出数＋０１ｈの値とも言える。また、仮に最大ベット数が５点の場合は範囲チェックデータ２として０６ｈをＣレジスタに保存することになるため、範囲チェックデータ２の値は最大ベット数＋１ｈの値とも言える。
【０３０１】
続いて、遊技メダル数チェック処理を実行する。遊技メダル数チェック処理に関しては、図５１を基に説明する。なお、遊技メダル数チェック処理は割込み処理内で２回実行する。今回のタイミングで実行する遊技メダル数チェック処理を便宜上１回目の遊技メダル数チェック処理と称し、別のタイミングで実行する遊技メダル数チェック処理を便宜上２回目の遊技メダル数チェック処理と称する。ただし、１回目の遊技メダル数チェック処理と２回目の遊技メダル数チェック処理は同一のモジュールであり、チェックデータと実行タイミングが異なるものである。
【０３０２】
１回目の遊技メダル数チェック処理では、まず遊技メダル数（総得点）を取得する。具体的には総得点記憶手段に記憶している総得点のデータをＨＬレジスタに保存する。
【０３０３】
続いて、確認データセット処理では、取得した遊技メダル数をＩＸレジスタに保存する。具体的には、ＩＸレジスタの値をＤＥレジスタに保存してから、ＨＬレジスタの値をＩＸレジスタに保存する。この時点で総得点記憶手段に記憶している総得点のデータがＩＸレジスタに保存される。換言すると、遊技メダル数チェック処理を実行する毎にＩＸレジスタに最新の総得点のデータが保存されるようになっている。なお、電源投入処理によりＩＸレジスタに総得点記憶領域に記憶されている総得点のデータを保存するため電源投入直後でも正確にチェックできるようになっている。
【０３０４】
続いて、遊技メダル数≧確認データ？処理では、取得した遊技メダル数と確認データとの差分を判断する。具体的には、ＨＬレジスタに記憶されている総得点記憶手段に記憶している総得点のデータから、ＤＥレジスタに記憶されているＩＸレジスタに保存されていた総得点のデータを減算してノンキャリーである（フラグレジスタのキャリーフラグに対応するビットが０）場合（ＨＬレジスタの値がＤＥレジスタの値以上の場合）は、遊技メダル数変化値算出処理を実行し、ＨＬレジスタに記憶されている総得点記憶手段に記憶している総得点のデータから、ＤＥレジスタに記憶されているＩＸレジスタに保存されていた総得点のデータを減算してノンキャリーでない（フラグレジスタのキャリーフラグに対応するビットが１）場合（ＨＬレジスタの値がＤＥレジスタの値より小さい場合）は、ＤＥレジスタの値とＨＬレジスタの値を入れ替えてから範囲チェックデータ２をセット（Ｃレジスタに保存している０４ｈをＢレジスタに保存する）して遊技メダル数変化値算出処理を実行する。
【０３０５】

換言すると２回目の遊技メダル数チェック処理で記憶したＩＸレジスタに記憶されている総得点のデータと１回目の遊技メダル数チェック処理で呼び出した総得点記憶手段に記憶されている総得点のデータの差分をチェックする処理である。

【０３０６】

続いて、遊技メダル数変化値算出処理では、ＨＬレジスタに記憶されている総得点記憶手段に記憶している総得点のデータからＤＥレジスタに記憶されているＩＸレジスタに保存されていた総得点のデータを減算して、減算結果をＨＬレジスタに保存する。

【０３０７】

続いて、遊技メダル数変化値＜範囲チェックデータ？処理では、ＨＬレジスタに保存されている減算結果からＢレジスタに記憶されている範囲チェックデータ１、又は範囲チェックデータ２を減算して減算結果をＨＬレジスタに保存し、減算結果としてキャリーがある（フラグレジスタのキャリーフラグに対応するビットが１）場合は、１回目の遊技メダル数チェック処理を終了し、減算結果としてキャリーがない（フラグレジスタのキャリーフラグに対応するビットが０）場合は、範囲外増減タイマ記憶領域にタイマ値として２００を記憶して１回目の遊技メダル数チェック処理を終了する。

【０３０８】

換言すると、Ｂレジスタに範囲チェックデータ１が記憶されている場合（１６ｈが記憶されている場合）は、２回目の遊技メダル数チェック処理で記憶したＩＸレジスタに記憶されている総得点のデータが１回目の遊技メダル数チェック処理で呼び出した総得点記憶手段に記憶されている総得点のデータよりも小さい、又は差がないため、２回目の遊技メダル数チェック処理から１回目の遊技メダル数チェック処理の間に遊技メダル数が増加した、又は遊技メダル数が増減していないことになる。

【０３０９】

２回目の遊技メダル数チェック処理から１回目の遊技メダル数チェック処理の間に遊技メダル数が増加した場合として、主制御手段から遊技媒体数制御手段に払出処理による遊技メダル数（付与点）の加算があった場合が考えられる。

【０３１０】

２回目の遊技メダル数チェック処理から１回目の遊技メダル数チェック処理の間に遊技メダル数が増減していない場合として、主制御手段から遊技媒体数制御手段に払出処理による得点の増加処理が実行されておらず、且つ主制御手段から遊技媒体数制御手段にベット処理による得点の減少処理が実行されていない場合が考えられる。

【０３１１】

このため、正常な環境における１回目の遊技メダル数チェック処理で保存した総得点から２回目の遊技メダル数チェック処理で保存した総得点を減算した値の最大値は最大払出数である１５であり、範囲チェックデータ１として１６をセットしているため、１６－１５の結果としてキャリーがある状況が存在しない。

【０３１２】

このため、遊技メダル数変化値＜範囲チェックデータ？処理において、キャリーが発生した場合は不正行為による総得点の増加が考えられるため、範囲外増減タイマ記憶領域にタイマ値として２００を記憶している。

【０３１３】

なお、範囲外増減タイマ記憶領域にタイマ値として２００を記憶した場合は、主制御手段を介して副制御手段に異常コマンドが送信され、異常コマンドに基づいた異常報知を実行することで、不正行為を周囲に知らせることが可能となる。

【０３１４】

また、Ｂレジスタに範囲チェックデータ２が記憶されている場合（０４ｈが記憶されている場合）は、２回目の遊技メダル数チェック処理で記憶したＩＸレジスタに記憶されている総得点のデータが１回目の遊技メダル数チェック処理で呼び出した総得点記憶手段に記憶されている総得点のデータよりも大きいため、２回目の遊技メダル数チェック処理から１回目の遊技メダル数チェック処理の間に遊技メダル数が減少したことになる。

【０３１５】
２回目の遊技メダル数チェック処理から１回目の遊技メダル数チェック処理の間に遊技メダル数が減少した場合として、主制御手段から遊技媒体数制御手段にベット処理による遊技メダル数（投入点）の減算があった場合が考えられる。
【０３１６】
なお、範囲チェックデータ２をセットする前にＤＥレジスタの値とＨＬレジスタの値を入れ替えているため、範囲チェックデータ１がセットされている場合であっても範囲チェックデータ２がセットされている場合であっても遊技メダル数変化値算出処理は同一の命令で実行できる。換言すると、遊技メダル数変化値算出処理にてＨＬレジスタに記憶されている総得点記憶手段に記憶している総得点のデータからＤＥレジスタに記憶されているＩＸレジスタに保存されていた総得点のデータを減算すると必ず正の値となる。
【０３１７】
このため、正常な環境における１回目の遊技メダル数チェック処理で保存した総得点から２回目の遊技メダル数チェック処理で保存した総得点を減算した値の最大値は最大ベット数である３であり、範囲チェックデータ２として０４ｈをセットしているため、４－３の結果としてキャリーがある状況が存在しない。
【０３１８】
このため、遊技メダル数変化値＜範囲チェックデータ？処理において、キャリーが発生した場合は不正行為による総得点の減少が考えられるため、範囲外増減タイマ記憶領域にタイマ値として２００を記憶している。
【０３１９】
なお、範囲外増減タイマ記憶領域にタイマ値として２００を記憶した場合は、主制御手段を介して副制御手段に異常コマンドが送信され、異常コマンドに基づいた異常報知を実行することで、不正行為を周囲に知らせることが可能となる。
【０３２０】
続いて、入力ポート読み込み処理を実行する。入力ポート読み込み処理では、入力ポート３を読み込む。
【０３２１】
なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が有する入力ポートとしては、入力ポート１に遊技媒体数制御データ信号１～８、入力ポート２に遊技媒体数制御データ信号９～１６、入力ポート３に遊技媒体数制御データストローブ信号、計数ボタン信号、ＶＬ信号、メダル数クリアボタン信号がそれぞれ入力され得るよう構成されている。
【０３２２】
入力ポート１、及び２は、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とのパラレル通信で使用する入力ポートであり、主制御基板Ｐ１５からコマンドが受信されることで入力ポートの読込を行う。入力ポート１は情報の種類を示すコマンドが入力され、入力ポート２は情報のデータを示すコマンドが入力される。
【０３２３】
入力ポート３は、各種スイッチ、貸出ユニット、主制御基板Ｐ１５とのシリアル通信で使用する入力ポートであり、遊技媒体数制御コマンド受信処理により入力ポートの読込を行う。
【０３２４】
入力ポート読み込み処理では、前回の入力ポート３のレベルデータと今回の入力ポート３のレベルデータから入力ポート３の立上りデータを作成する。
【０３２５】
次に、貸出ユニットとの接続異常を確認するためにＶＬ信号を確認する。まず、ＶＬ異常フラグを０にする（ＶＬ異常フラグをクリアする）。そして、入力ポート３のＶＬ信号が入力されるビットデータが０であった場合はＶＬ異常フラグにＦＦｈを記憶する（ＶＬ異常フラグの値から１を減算して記憶する）。なお、入力ポート３のＶＬ信号が入力されるビットデータが１であった場合は正常であるため、次の処理を実行する。

【０３２６】
続いて、遊技機情報管理処理（遊技媒体数制御）を実行する。遊技機情報管理処理（遊技媒体数制御）では、遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、及び／又は遊技機情報通知タイマＣを更新する等の処理を実行する。遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、及び／又は遊技機情報通知タイマＣを更新した結果、ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、又は遊技機性能情報の通知タイミングとなった場合は、通知タイミングとなった遊技機情報を貸出ユニットに向けて送信する。具体的な処理に関しては図３０に基づいて後述する。
【０３２７】
続いて、計数制御処理を実行する。計数制御処理では、計数スイッチＰ７の操作状況に応じて計数処理を実行する。具体的な処理に関しては図２８に基づいて後述する。
【０３２８】
続いて、貸出通知受信処理を実行する。貸出通知受信処理では、貸出ユニットの貸出スイッチの操作状況に基づいて受信した貸出通知に応じて貸出処理を実行する。また、使用領域外のプログラムを呼び出して、通信状態に応じて貸出装置通信異常２～６のフラグをセットする。具体的な処理に関しては図４９に基づいて後述する。
【０３２９】
続いて、２回目の遊技メダル数チェックのためのチェックデータをセットする。チェックデータとしてはＢレジスタに５１ｈを保存し、Ｃレジスタに５１ｈを保存する。
【０３３０】
ここで、Ｂレジスタに保存した５１ｈは最大貸出メダル数（最大貸出点）である５０点に対応しており、Ｃレジスタに保存した５１ｈは最大計数メダル数（最大計数点）である５０点に対応している。
【０３３１】
続いて、２回目の遊技メダル数チェック処理（同一割込み処理内における２回目のタイミングで実行する遊技メダル数チェック処理）を実行する。２回目の遊技メダル数チェック処理はセットされているチェックデータが異なるのみであり、１回目の遊技メダル数チェック処理と同じモジュールとなっており、同じ命令を実行する。
【０３３２】
１回目の遊技メダル数チェック処理では、２回目の遊技メダル数チェック処理から１回目の遊技メダル数チェック処理までの間の総得点の増減値をチェックするものであり、２回目の遊技メダル数チェック処理では、１回目の遊技メダル数チェック処理から２回目の遊技メダル数チェック処理までの間の総得点の増減値をチェックするものである。
【０３３３】
換言すると、１回目の遊技メダル数チェック処理では、主制御手段から受信したコマンドに基づくベット数と払出数を加味して増減値が正常であるか否かをチェックするものであり、２回目の遊技メダル数チェック処理では、貸出ユニットに送信するコマンドに基づく計数メダル数と貸出ユニットから受信した貸出メダル数を加味して増減値が正常であるか否かチェックするものである。
【０３３４】
次に、計数スイッチＰ７の押下時間を管理するための処理（以下、計数実行フラグセット処理とも称す）について、図３９を用いて説明する。
【０３３５】
なお、計数実行フラグセット処理とは、遊技者が計数スイッチＰ７を操作（押下）している場合、又は、遊技者が計数スイッチＰ７を離している（押下されていない）場合において、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、又は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするか等のフラグをセットする処理である。後述する計数ボタン状態に関する処理を採用する計数実行フラグセット処理は不要となっている。
【０３３６】

まず、「計数スイッチＯＮ？」は、計数スイッチＰ７が操作されているか否かを判定する。計数スイッチＰ７が操作されているか否かの判定方法としては、上述したとおり、計数実行フラグセット処理を実行する前に、遊技媒体数制御基板Ｐ１６の割込み処理にて入力ポート３に入力された計数スイッチＰ７の入力データ（ＯＮ又はＯＦＦ）を遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域の或る記憶領域（入力ポート３レベルデータ記憶領域とも称す）に記憶しておき、当該記憶領域に記憶されている計数スイッチＰ７の入力データがＯＮを示す値である場合にはＹＥＳと判断し、当該記憶領域に記憶されている計数スイッチＰ７の入力データがＯＦＦを示す値である場合にはＮＯと判断することができる。

【０３３７】

「計数実行タイマ（「計数ボタンタイマ」とも称す）＝０？」は、計数スイッチＰ７が操作されている時間を計測しているタイマ値が「０」であるか否かを判断する。計数スイッチＰ７が操作されている時間を計測するための方法として、例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域に計数スイッチＰ７が操作されている時間を計測する計数実行タイマ記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＡＬ＿ＡＣＴ）を有し、当該記憶領域に記憶されている値が「０」であればＹＥＳと判断し、当該記憶領域に記憶されている値が「０」以外の値（例えば、「２００」や「５００」）であればＮＯと判断することができる。なお、計数実行タイマ記憶領域は、「０」～「５００」までの値を記憶可能とするために、２バイトのデータ（０～６５５３５）が記憶可能な記憶領域である。

【０３３８】

「計数実行フラグ≠０？」は、計数実行フラグが「０」であるか否かを判断している。ここで計数実行フラグとは、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするか等を管理するフラグである。例えば、計数実行フラグを管理する計数実行フラグ記憶領域（＿ＦＬ＿ＣＡＬ＿ＡＣＴ）を設け、計数実行フラグ記憶領域が「０」である場合（計数実行フラグが０である場合）は、まだ、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、又は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするかが決定されていない状況を示し、計数実行フラグ記憶領域が「１」である場合（計数実行フラグが１である場合）は、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたと決定されている状況を示し、計数実行フラグ記憶領域が「２」である場合（計数実行フラグが２である場合）は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたと決定されている状況を示している。

【０３３９】

よって、「計数実行フラグ≠０？」は、計数実行フラグ記憶領域に「０」以外の数値（具体的には計数実行フラグ記憶領域に「１」又は「２」）が記憶されている場合にはＹＥＳと判断し、計数実行フラグ記憶領域に「０」が記憶されている場合にはＮＯと判断する。

【０３４０】

「計数実行フラグ＝１保存」は、計数実行フラグ記憶領域に「１」を保存する処理である。換言すると、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたと決定する処理である。例えば、計数スイッチＰ７の操作がなく、計数実行タイマ記憶領域が「２００」であり、計数実行フラグ記憶領域に「０」が記憶されている場合に、計数実行フラグ記憶領域に「１」を保存する。

【０３４１】

「計数実行タイマ　クリア」は、計数実行タイマ記憶領域を初期値（例えば「０」）にする処理である。「計数実行タイマ　クリア」は、図３９から明らかなとおり、計数スイッチＰ７の操作がなかった場合に実行され、計数実行フラグ記憶領域に「１」を記憶する場合だけでなく、計数実行フラグ記憶領域に「１」を記憶しない場合（例えば、既に計数実行フラグ記憶領域に「１」又は「２」が記憶されている場合）であっても実行される。つまり、計数スイッチＰ７の操作がなかった場合には、計数実行タイマ記憶領域を初期値にすることによって、その後、再度計数スイッチＰ７の操作があった場合には、初期値か

ら計数実行タイマ記憶領域の値を更新することができるよう構成されている。
【０３４２】
「計数実行タイマ≧５００」は、計数スイッチＰ７が操作されている時間を計測しているタイマ値が「５００」以上（計数スイッチＰ７が操作されている時間が５００ｍｓ以上）か否かを判断する。例えば、計数実行タイマ記憶領域の値が「５００」である場合にはＹＥＳと判断し、計数実行タイマ記憶領域の値が「５００」未満である場合（具体的には、計数実行タイマ記憶領域の値が「０」～「４９９」の場合）にはＮＯと判断する。
【０３４３】
「計数実行タイマ＋１」は、計数スイッチＰ７が操作されている時間を計測しているタイマ値を「１」加算する（計数スイッチＰ７が操作されている時間を更新する）処理である。なお、図３９からも明らかなとおり、「計数実行タイマ≧５００」でＹＥＳとなった場合には、「計数実行タイマ＋１」は実行されない。換言すると、計数実行タイマ記憶領域の値が「５００」となった以降は、計数実行タイマ記憶領域の値は「５００」を維持するため、計数実行タイマ記憶領域の値を「０～５００」に収めることができる。つまり、計数スイッチＰ７が操作されている時間が５００ｍｓよりも長い時間（計数実行タイマ記憶領域の値が５００よりも大きい値）にならないため、計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値が桁あふれしないように構成されている。このように構成することにより、例えば、計数実行タイマ記憶領域に記憶可能な値の最大値である「６５５３５」のときに「計数実行タイマ＋１」が実行されることによって、計数実行タイマ記憶領域の値が「０」となり、その後も計数スイッチＰ７が操作され続けることによって、計数実行タイマ記憶領域の値が更新され、計数実行タイマ記憶領域の値が「５００」未満の時点で計数スイッチＰ７が離された場合に、計数実行フラグ記憶領域に「１」が記憶されてしまう（計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたと決定されてしまう）ことを防止することができる。
【０３４４】
「計数実行タイマ　保存」は、「計数実行タイマ＋１」で更新した値を計数実行タイマ記憶領域に保存する処理である。例えば、計数実行タイマ記憶領域の値が「０」である場合には、計数実行タイマ記憶領域の値が「１」となり、計数実行タイマ記憶領域の値が「４９９」である場合には、計数実行タイマ記憶領域の値が「５００」となる。
【０３４５】
「計数実行フラグ＝２保存」は、計数実行フラグ記憶領域に「２」を保存する処理である。換言すると、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたと決定する処理である。具体的には、計数スイッチＰ７が操作されている時間を計測しているタイマ値が「５００」以上（計数スイッチＰ７が操作されている時間が５００ｍｓ以上）と判断された場合に、計数実行フラグ記憶領域に「２」を保存する。
【０３４６】
以上のように、計数実行フラグセット処理によって、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、又は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするかを決定する処理や、計数スイッチＰ７の操作時間を計測する処理を行っている。
【０３４７】
続いて、割込み処理に戻って、遊技媒体数制御コマンド受信処理を実行する。遊技媒体数制御コマンド受信処理では、貸出ユニットや主制御基板Ｐ１５からのコマンドの受信処理を実行する。貸出ユニットから遊技機不正コマンドを受信した場合は、使用領域外のプログラムを呼び出して不正情報を累積して保存する。
【０３４８】
また、主制御基板Ｐ１５から役物等作動状態コマンドを受信した場合は、使用領域外のプログラムを呼び出して役物等作動状態を保存する。
【０３４９】
また、主制御基板Ｐ１５から比率表示コマンドを受信した場合は、使用領域外のプログ

ラムを呼び出して役比モニタ種別番号を保存する。
【０３５０】
　また、主制御基板Ｐ１５からスタートレバー受付コマンドを受信した場合は、使用領域のプログラムによって、ホールコン・不正監視情報の遊技情報で用いる投入点情報を使用領域のデータ領域である（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＩＮ）に記憶し、使用領域外のプログラムを呼び出して役比モニタに表示させるための投入点情報を使用領域外のデータ領域である（＿ＳＮ＿ＭＤＬ＿ＩＮ）に記憶する。なお、ホールコン・不正監視情報で用いる投入点情報は、再遊技作動時（前回の遊技でリプレイ当選）は「３」（前回の遊技の投入点が３点の場合。前回の遊技の投入点が２点の場合は「２」となる）が記憶され、役比モニタに表示させるための投入点情報は、再遊技作動時（前回の遊技でリプレイ当選）は「０」が記憶される。
【０３５１】
　また、主制御基板Ｐ１５から全回胴停止コマンドを受信した場合は、使用領域のプログラムによって、ホールコン・不正監視情報の遊技情報で用いる付与点情報を使用領域のデータ領域である（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）に記憶し、使用領域外のプログラムを呼び出して役比モニタに表示させるための付与点情報を使用領域外のデータ領域である（＿ＳＮ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）に記憶する。なお、ホールコン・不正監視情報で用いる付与点情報は、再遊技作動時（前回の遊技でリプレイ当選）は「３」（前回の遊技の付与点が３点の場合。前回の遊技の付与点が２点の場合は「２」となる）が記憶され、役比モニタに表示させるための付与点情報は、再遊技作動時（前回の遊技でリプレイ当選）は「０」が記憶される。
【０３５２】
　なお、役比モニタに表示させるための付与点情報を使用領域外のデータ領域である（＿ＳＮ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）とは、累計の指示込役物比率、最新の６０００ゲーム間の連続役物比率、最新の６０００ゲーム間の役物比率、累計の連続役物比率、累計の役物比率を求める際に必要な情報である。例えば、累計の付与数を記憶可能な記憶領域、累計の連続役物作動時付与数を記憶可能な記憶領域、累計の役物作動時付与数を記憶可能な記憶領域に当該遊技の付与点数情報である（＿ＳＮ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）に記憶された情報を加算することにより、累計の付与数を記憶可能な記憶領域、累計の連続役物作動時付与数を記憶可能な記憶領域、累計の役物作動時付与数を記憶可能な記憶領域を更新することが可能となる。
【０３５３】
　また、主制御基板Ｐ１５から全回胴停止コマンドを受信したときに遊技機不正２のＢｉｔ３が「１」となっている場合（電源投入時に総得点クリアスイッチが操作されて総得点がクリアされて総得点クリアステータスがＯＮとなっている場合）は、使用領域外のプログラムを呼び出して遊技機不正２のＢｉｔ３を「０」にする（クリアする）。
【０３５４】
　また、主制御基板Ｐ１５から全回胴停止コマンドを受信した場合は、遊技性能情報や役比モニタ用の演算を実行する。
【０３５５】
　また、主制御基板Ｐ１５から投入要求コマンドを受信した場合は、第２制御コマンドの値が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断した場合は異常コマンド受信処理を実行し、「０」でないと判断した場合は「３」を超える（「４」以上）か否かを判断する。第２制御コマンドの値が「３」を超えると判断した場合は異常コマンド受信処理を実行し、「３」を超えない（「３」以下）と判断した場合はＶＬ異常フラグが「０」でないか否かを判断する。ＶＬ異常フラグが「０」でないと判断した場合は受付不可セット処理を実行し、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した場合は総得点から投入要求数を減算した結果が負の値であるか否か（キャリーフラグ＝１か否か）を判断する。総得点から投入要求数を減算した結果が負の値であると判断した場合は受付不可セット処理を実行し、総得点から投入要求数を減算した結果が負の値でないと判断した場合は総得点から投入要

求数を減算した値を総得点として記憶する。そして、ホールコン・不正監視情報を送信するための投入点記憶領域に投入要求数を記憶した後、主制御基板Ｐ１５に送信するコマンドをセットする。なお、受付不可セット処理とは、主制御基板Ｐ１５に送信する第２制御コマンドのデータとして異常を示す値をセットする処理（例えば、受信した投入要求数のデータの最上位ビットを「１」にセットする処理）である。また、異常コマンド受信処理とは、主制御基板Ｐ１５に送信する第１制御コマンドの種別として通信異常を示す値（例えば、ＦＦｈ）、及び第２制御コマンドのデータとして異常を示す値（例えば、ＦＦｈ）をセットする処理である。コマンドをセットした後は随時主制御基板Ｐ１５に対してコマンドを送信する。

【０３５６】

また、主制御基板Ｐ１５から精算要求コマンドを受信した場合は、第２制御コマンドの値が「０」であるか否かを判断し、「０」であると判断した場合は異常コマンド受信処理を実行し、「０」でないと判断した場合は「３」を超える（「４」以上）か否かを判断する。第２制御コマンドの値が「３」を超えると判断した場合は異常コマンド受信処理を実行し、「３」を超えない（「３」以下）と判断した場合はＶＬ異常フラグが「０」でないか否かを判断する。ＶＬ異常フラグが「０」でないと判断した場合は受付不可セット処理を実行し、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した場合は現在の総得点に精算数を加算した値が総得点の上限値（１６３８３）を超えるか否かを判断し、現在の総得点に精算数を加算した値が総得点上限値を超えると判断した場合は受付不可セット処理を実行し、現在の総得点に精算数を加算した値が総得点上限値を超えないと判断した場合は現在の総得点に精算数を加算した値を総得点として記憶する。そして、ホールコン・不正監視情報を送信するための投入点記憶領域の値から精算要求数を減算した値を記憶した後、主制御基板Ｐ１５に送信するコマンドをセットする。なお、受付不可セット処理とは、主制御基板Ｐ１５に送信する第２制御コマンドのデータとして異常を示す値をセットする処理（例えば、受信した精算要求数のデータの最上位ビットを「１」にセットする処理）である。また、異常コマンド受信処理とは、主制御基板Ｐ１５に送信する第１制御コマンドの種別として通信異常を示す値（例えば、ＦＦｈ）、及び第２制御コマンドのデータとして異常を示す値（例えば、ＦＦｈ）をセットする処理である。コマンドをセットした後は随時主制御基板Ｐ１５に対してコマンドを送信する。

【０３５７】

なお、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した場合は現在の総得点に精算数を加算した値が総得点の上限値（１６３８３）を超えるか否かを判断しているが、総得点が上限注意値になった場合は精算スイッチＰ６が受付不可になり、通常想定している状況では精算処理によって総得点が上限値を超えることがないため、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した後に現在の総得点に精算数を加算した値が総得点上限値（１６３８３）を超えるか否かを判断せず、ホールコン・不正監視情報を送信するための投入点記憶領域の値から精算要求数を減算した値を記憶する処理を実行してもよい。

【０３５８】

また、主制御基板Ｐ１５から払出要求コマンドを受信した場合は、第２制御コマンドの値が「１」でないか否かを判断し、「１」でないと判断した場合は異常コマンド受信処理を実行し、「１」であると判断した場合はＶＬ異常フラグが「０」でないか否かを判断する。ＶＬ異常フラグが「０」でないと判断した場合は受付不可セット処理を実行し、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した場合は総得点が上限値であるか否かを判断する。総得点が上限値であると判断した場合は受付不可セット処理を実行し、総得点が上限値でないと判断した場合は現在の総得点に「１」加算した値を総得点として記憶する。そして、ホールコン・不正監視情報を送信するための付与点記憶領域の値を更新した後、主制御基板Ｐ１５に送信するコマンドをセットする。なお、受付不可セット処理とは、主制御基板Ｐ１５に送信する第２制御コマンドのデータとして異常を示す値をセットする処理（例えば、受信した払出要求数のデータの最上位ビットを「１」にセットする処理）である。また、異常コマンド受信処理とは、主制御基板Ｐ１５に送信する第１制御コマンドの種別と

して通信異常を示す値（例えば、ＦＦｈ）、及び第２制御コマンドのデータとして異常を示す値（例えば、ＦＦｈ）をセットする処理である。コマンドをセットした後は随時主制御基板Ｐ１５に対して送信する。

【０３５９】

なお、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した場合は総得点が上限値であるか否かを判断しているが、総得点が上限注意値になった場合はスタートスイッチＰ３、及びベットスイッチが受付不可になり、通常想定している状況では払出処理によって総得点が上限値を超えることがないため、ＶＬ異常フラグが「０」であると判断した後に総得点が上限値であるか否かを判断せず、現在の総得点に「１」加算した値を総得点として記憶する処理を実行してもよい。

【０３６０】

なお、遊技媒体数制御コマンド受信処理はタイマ割込み処理で実施せずに、受信割込み処理で実施してもよい。受信割込み処理は、主制御手段がコマンドを送信して遊技媒体数制御手段がコマンドを受信したときに実行する処理であり、タイマ割込みよりも優先して実行される。

【０３６１】

続いて、状態制御処理を実行する。状態制御処理では、ＶＬ信号がＯＦＦである場合にセットされるＶＬ異常フラグがＯＮ（ＶＬ異常フラグが「ＦＦｈ」）であるか否かの判断処理や、通番が連続していないときにセットされる通番異常フラグがＯＮであるか否かの判断処理等を実行する。換言すると、遊技機Ｐと貸出ユニットが接続されていないときにＶＬ異常フラグがＯＮとなる。遊技機Ｐと貸出ユニットが接続されていないときとは、遊技機Ｐは電源が投入されて起動しているが貸出ユニットは電源が投入されていない状況や遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信に異常が生じている状況が該当する。

【０３６２】

また、範囲外増減タイマ記憶領域に記憶されている値が０でない場合は制御状態信号をセットして、主制御手段に対して範囲外増減タイマ以上に関する報知処理を実行させる。

【０３６３】

続いて、ＬＥＤ表示処理を実行する。ＬＥＤ表示処理では、遊技媒体数表示部Ｐ９の表示制御を実行する。

【０３６４】

続いて、比率制御処理を実行する。比率制御処理では、使用領域外のプログラムを呼び出して役比モニタの表示内容を算出するための各種カウンタの更新処理や、役比モニタの表示処理を実行する。

【０３６５】

続いて、タイマ管理処理を実行する。タイマ管理処理では、使用領域外のプログラムを呼び出して貸出通知受信タイマ１と貸出通知受信タイマ２を更新する。貸出通知受信タイマ１と貸出通知受信タイマ２は、通信異常を判定するために用いる。

【０３６６】

続いて、割込み許可処理を実行する。

【０３６７】

インターバル割込み処理では、主制御手段起動待ちタイマの更新処理、及び主制御手段起動待ちタイマの判定処理の後に遊技機情報通知を貸出ユニットに送信するための遊技機情報管理処理（遊技媒体数制御）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技機の電源が投入された後、主制御手段から送信されたコマンドを遊技媒体数制御手段が受信した後に遊技機情報通知を貸出ユニットに送信することができるため、遊技機の電源が投入された後の最初に貸出ユニットに送信する遊技機情報通知に主制御手段から送信された情報を含めることが可能となる。特に、遊技機の電源が投入された後最初に貸出ユニットに送信する遊技機情報通知を遊技機設置情報としている場合は、遊技機設置情報に含まれている主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コードを正確に貸出ユニットに送信することできる。

【０３６８】
もし、遊技機の電源が投入された後最初に貸出ユニットに送信する遊技機情報通知を遊技機設置情報としたときに、主制御手段からのコマンドを受信していない状況で遊技機設置情報を送信した場合は、遊技機の電源投入前の情報を貸出ユニットに送信してしまう場合が生じてしまうことが考えられる。
【０３６９】
この場合、不具合等で主制御チップが交換された場合であっても、交換前の主制御チップＩＤ番号を貸出ユニットに送信してしまうことになり、不正確な情報を送信してしまうことになる。また、主制御手段のみの交換するような営業形態であった場合であっても交換前の主制御チップＩＤ番号を貸出ユニットに送信してしまうことになり、不正確な情報を送信してしまうことになる。
【０３７０】
このような事態を防ぐために、主制御手段からのコマンドを受信した後に遊技機情報通知を送信することで、正確な情報を貸出ユニットに送信することができる。
【０３７１】
なお、遊技機が貸出ユニットに遊技機情報通知を送信可能とするためにはＶＬ＝ＯＮとなっている必要がある。そして、ＶＬ＝ＯＮとなるためには遊技機の遊技媒体数制御手段と貸出ユニットのＳＣ基板が起動していることが条件となる。このため、遊技機が貸出ユニットよりも先に電源投入された場合は、貸出ユニットの電源投入を待つ間はＶＬ＝ＯＦＦとなっており遊技機情報通知を送信しないため遊技媒体数制御手段は主制御手段からのコマンドを受信する時間が十分にあることになり、不正確な遊技機情報通知を貸出ユニット送信する蓋然性は低くなる。しかし、遊技場において貸出ユニットを遊技機よりも先に電源投入する運用も考えられこの場合、遊技機の電源が投入されて遊技媒体数制御手段が起動するとすぐにＶＬ＝ＯＮとなり遊技機情報通知を送信してしまう可能性があるため、主制御手段の起動、及びコマンド送信を待つためのタイマ（主制御手段起動待ちタイマ）をセットすることで、正確な遊技機情報通知を貸出ユニット送信することができるようになる。
【０３７２】
また、インターバル割込み処理では、電源断検出処理を実行した後に主制御手段起動待ちタイマの値を更新し、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断するまで電源断検出処理と主制御手段起動待ちタイマの値を更新する処理とを繰り返すようになっている。
【０３７３】
このように主制御手段の起動を待っている間において電源断検出処理を含めてループさせることで、主制御手段の起動を待っている間に遊技機の電源断が発生しても正常に電源断処理を実行できるため、ＲＷＭに異常な値が記憶される蓋然性を低くすることができる。
【０３７４】
なお、本実施形態においては、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断するまで電源断検出処理と主制御手段起動待ちタイマの値を更新する処理とを繰り返すような構成としているが、これに限らず、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断するまでの間に他の処理（例えば、異常や遊技機の状態を検知するための処理等）を含めてもよい。換言すると、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断するまで電源断検出処理と主制御手段起動待ちタイマの値を更新する処理とを少なくとも実行可能とするような構成であればよい。
【０３７５】
また、本実施形態においては、主制御手段起動待ちタイマをセットすることで主制御手段の起動を待ってから遊技機情報通知を貸出ユニットに送信するように構成したがこれに限らず、遊技媒体数制御手段が最初に貸出ユニットに遊技機情報通知を送信する前に遊技媒体数制御手段のＲＷＭの主制御チップＩＤ番号を記憶する記憶領域にデータ（所定の値

）が入っているか否か判断するような構成であってもよい。データが入っているか否か判断する方法として、例えば遊技媒体数制御手段のＲＷＭの主制御チップＩＤ番号を記憶する記憶領域の値が０であるか否かを判断することが考えられる。なお、主制御チップＩＤ番号は４バイト分の情報量であるため、４バイト分の記憶領域がそれぞれ０であるか否かで判断する。

【０３７６】

また他の変形例として、遊技媒体数制御手段が最初に貸出ユニットに遊技機情報通知を送信する前に遊技媒体数制御手段のＲＷＭの主制御チップメーカコードを記憶する記憶領域にデータ（所定の値）が入っているか否か（又は、０でないか否か）判断するような構成や、遊技媒体数制御手段が最初に貸出ユニットに遊技機情報通知を送信する前に遊技媒体数制御手段のＲＷＭの主制御チップ製品コードを記憶する記憶領域にデータ（所定の値）が入っているか否か（又は、０でないか否か）判断するような構成であってもよい。このような構成である場合は、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コードが主制御チップＩＤ番号と同様に、主制御手段から送信される情報であるため、主制御チップメーカコード、又は主制御チップ製品コードが遊技媒体数制御手段に記憶されている場合は、主制御チップＩＤ番号も記憶されていると判断できるためである。なお、この場合、主制御チップメーカコード、又は主制御チップ製品コードが主制御チップＩＤ番号よりも後に主制御手段から送信されることで、より、主制御チップメーカコード、又は主制御チップ製品コードが遊技媒体数制御手段に記憶されていることで主制御チップＩＤ番号も記憶されている蓋然性が高くなるようになる。

【０３７７】

また他の変形例として、主制御手段起動待ちタイマをセットし、主制御手段起動待ちタイマの値が０であると判断した後に、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード、又は主制御チップＩＤ番号が遊技媒体数制御手段に記憶されているか否かを判断するように構成してもよい。このように構成すれば、主制御手段の起動を待った後に、さらに遊技媒体数制御手段の記憶領域の値を判断するため、遊技媒体数制御手段は貸出ユニットに遊技機情報通知を送信する前に２重チェックすることが可能となり、より、主制御チップＩＤ番号を正確に貸出ユニットに送信できる蓋然性を高めることができる。

【０３７８】

＜本実施形態に適用可能な電源断時、及び電源投入時における各基板の連携方法の説明＞

本実施形態に記載の遊技では、電源断が発生すると主制御基板Ｐ１５は２回の割込みで電源断か否かを判断し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は７回の割込みで電源断か否かを判断する。換言すると、主制御基板Ｐ１５は電圧が所定値を下回ってから４．４７ｍｓ（２．２３５ｍｓ×２回）後に電源断と判断し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は電圧が所定値を下回ってから７ｍｓ（１ｍｓ×７回）後に電源断と判断する。

【０３７９】

このため、電源断が発生した場合、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６よりも先に電源断処理を実行することができるので、電源断が発生したときであっても遊技媒体数制御基板Ｐ１６は主制御基板Ｐ１５からのコマンドを受信することができる。

【０３８０】

また、電源投入した場合、主制御基板Ｐ１５はセキュリティモードを所定期間（例えば、２８８３．５４ｍｓ）起動した後にユーザモードを起動し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６はセキュリティモードを起動せずにユーザモードを起動する。又は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６はセキュリティモードを所定期間より短い期間（例えば、５００ｍｓ）起動した後にユーザモードを起動する。ユーザモードは、遊技に関するプログラムを実行するモードであり、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６は始めに電源投入処理を実行する。

【０３８１】

このため、電源投入時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５よりも先に立ち上がることができるので、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は主制御基板Ｐ１５からのコマンド

を受信することができる。
【０３８２】
　また、電源断を検出した後に外部割込みで電源断処理を実行するように構成した場合は、一瞬だけ電圧が所定値まで降下するといった状況（所謂瞬断）であっても、電源断処理が実行される。この場合は、電源断処理を実行した後に電源断処理時にセットしたＷＤＴ（ウォッチドッグタイマ）がクリアされないことにより、リセット信号が出力され、主制御基板Ｐ１５はセキュリティモードを所定期間（例えば、２８８３．５４ｍｓ）起動した後に電源投入処理が実行され、遊技媒体数制御基板Ｐ１６はセキュリティモードを起動せずに電源投入処理が実行される。これにより、瞬断により電源断処理を実行した場合であっても、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５よりも先に立ち上がることができるので、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は主制御基板Ｐ１５からのコマンドを受信することができる。
【０３８３】
　また、例えば総得点記憶手段に記憶されている総得点が１００点であって遊技機Ｐが１５点の払出処理を実行する直前に電源断が発生して電源断時処理が実行され、総得点クリアスイッチが押下されている状況で遊技機Ｐが電源投入された場合は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が先に起動することで、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理している総得点を初期化し（０点にし）、その後主制御基板Ｐ１５が起動することで総得点に１５点が加算されるように構成している。
【０３８４】
　換言すると、遊技機Ｐの電源投入から遊技媒体数制御基板Ｐ１６がユーザモードを起動するまでの時間と遊技機Ｐの電源投入から主制御基板Ｐ１５がユーザモードを起動するまでの時間の差分の絶対値は、最大払出数（本実施形態においては１５点）に係る払出処理の実行時間（払出処理開始から払出処理終了までの時間）よりも長くなるように構成している。
【０３８５】
　このように構成することで払出処理開始直前に電源断が発生した後の電源投入時に払出処理の途中で総得点がクリアされてしまうことを防ぐことができ、遊技媒体数の管理を正確にすることが可能となる。
【０３８６】
　また、遊技機Ｐの電源投入から遊技媒体数制御基板Ｐ１６がユーザモードを起動するまでの時間と遊技機Ｐの電源投入から主制御基板Ｐ１５がユーザモードを起動するまでの時間の差分の絶対値は、最終停止操作（本実施形態においては第３停止操作）の受付から最大滑り数（本実施形態においては４コマ滑り（最大滑り時間は１９０ｍｓ））移動した後最大払出数（本実施形態においては１５点）に係る払出処理終了まで時間よりも長くなるように構成している。
【０３８７】
　このように構成することで最終停止操作受付直後に電源断が発生した後の電源投入時に払出処理の途中で総得点がクリアされてしまうことを防ぐことができ、遊技媒体数の管理を正確にすることが可能となる。
【０３８８】
＜本実施形態に適用可能な有利区間を用いた遊技性の説明＞
　本実施形態において、遊技開始に係る規定数は３枚のみである。つまり３枚がけ以外では遊技が開始できないようになっており、ボーナス作動時においても３枚がけのみで遊技が開始されるようになっている。
【０３８９】
　本実施形態において、有効ラインは左リールＰ１８Ｌ下段、中リールＰ１８Ｃ中段、右リールＰ１８Ｒ下段の１ライン構成となっている。以下、有効ラインに図柄組合せが停止することを単に図柄組合せが停止と称する。
【０３９０】

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

【０３９１】

本実施形態のリール配列において、図４を用いて説明する。図４に示すように１つのリールにおける図柄数は２０個であり、第１回胴（左リールＰ１８Ｌ）、第２回胴（中リールＰ１８Ｃ）、第３回胴（右リールＰ１８Ｒ）を備えている。

【０３９２】

本実施形態における図柄組合せを図５乃至９に示している。図中の「入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称」の項目は図柄組合せに対応する条件装置の名称を示している。また、「規定数及び遊技状態」には規定数毎の図柄組合せが停止した場合に付与する特典を示している。「規定数及び遊技状態」の項目に「１種ＢＢ」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に１種ＢＢが付与されることを示し、「再遊技」と記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に再遊技が付与されることを示し、数字が記載されている場合は図柄組合せが停止した場合に払い出す枚数を示し、「－」と記載されている場合は該当する遊技状態では当該図柄組合せが停止しないことを示している。

【０３９３】

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

【０３９４】

図５に示すように１種ＢＢの図柄組合せは８種類となっており、各リールにおける１種ＢＢ図柄組合せに関する図柄の引き込み率（図柄組合せに関する図柄が停止する確率）は１００％ではないため、１種ＢＢの図柄組合せを表示させる場合は各リールに目押しが必要となっている。

【０３９５】

本実施形態において、ＲＴ遷移は非ＲＴ（１種ＢＢ非内部中とも称す）から開始し、非ＲＴ中に１種ＢＢが当せんして１種ＢＢ図柄組合せが停止しなかった場合は次遊技（当該遊技終了時でもよい）からＲＴ１（１種ＢＢ内部中とも称す）に移行し、ＲＴ１中に１種ＢＢ図柄組合せが停止するとＲＴ１が終了して次遊技から１種ＢＢが作動（１種ＢＢ中とも称す）し、１種ＢＢの作動が終了すると次遊技から非ＲＴに移行する。また、設定変更時は非ＲＴから開始するため、ＲＴ１や１種ＢＢ作動中に設定変更装置が作動した場合は、設定変更装置の作動が終了したときに非ＲＴをセットする。なお、設定変更装置が作動しない電源断（通常の電源断と称することがある）ではＲＴ状態と１種ＢＢ作動状態はクリアされないため、電断復帰時には電断前の状態から開始される。具体的には、１種ＢＢ中に電源断が発生し、その後電源復帰した場合には１種ＢＢ作動状態は１種ＢＢ中であり、ＲＴ１である状況で電源断が発生し、その後電源復帰した場合にはＲＴ状態はＲＴ１であるよう構成されている。

【０３９６】

ここで、ＲＴとはリプレイタイムの略称であり、複数のＲＴ毎にリプレイの当選確率を異ならせることができる状態である。例えば、ＲＴ１のリプレイ当選確率とＲＴ２のリプレイ当選確率を異ならせることが考えられる。また、リプレイの当選確率を異ならせるとは、リプレイ全体として当選確率が異なってもよいし、或るリプレイの当選確率のみ異ならせてリプレイ全体としての当選確率は異ならないようにしてもよい。ＲＴの移行契機は、予め定められた図柄組合せが停止したこと、ボーナスが当選したこと（ボーナスの条件装置が作動したこと）、ボーナス終了後所定回数の遊技を消化したこと等設定可能であり、適宜組み合わせることができる。

【０３９７】

本実施形態における条件装置を図１０で説明する。図１０における「入賞再遊技」の項目は当せん番号と対応した番号が記載されている。また、「条件装置」の項目には作動する条件装置が記載されている。また、「通称」の項目には作動する条件装置の簡易的な名称が記載されている。例えば再遊技－Ｈ条件装置に対応する通称は「右押し：強－バトル目」であり、右リールＰ１８Ｒを第１停止すると強バトル目が停止することが示されており、入賞－Ａ１条件装置に対応する通称は「押し順ベルＡ群１２３」であり、左リールＰ１８Ｌ第一停止、中リールＰ１８Ｃ第２停止、右リールＰ１８Ｒ第３停止の操作態様が正解操作態様（この場合は入賞５２（入賞０１～０２、０９、２９～３１よりも払出枚数が多い入賞）の図柄組合せが停止される操作態様）であることが示されている。また、「構成要素」の項目には条件装置に対応する図柄組合せが示されている。例えば再遊技－Ａ条件装置が作動（当せん）する場合は再遊技０１か再遊技０２が表示可能であることが示されている。なお、「入賞再遊技」の項目の「０」と記載されている箇所ははずれに対応している。

【０３９８】

本実施形態における１種ＢＢ非内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果について図１１乃至図１３を用いて説明する。１種ＢＢ非内部中における内部抽せん手段により決定され得る内部抽せん結果は、１種ＢＢ、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂ、再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｄ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｅ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｆ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｇ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｈ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｉ（＋１種ＢＢ）、再遊技－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｅ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｆ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｇ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｈ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｉ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｊ（＋１種ＢＢ）、入賞－Ｋ（＋１種ＢＢ）の何れかであり、はずれは存在しない。

【０３９９】

なお、上述した「再遊技－Ｃ（＋１種ＢＢ）」という記載は、再遊技－Ｃと１種ＢＢが同時当せんすることを示しており、図１１、図１２、及び図１３において「ボーナス条件装置」と「入賞再遊技」の両方に名称が記載されていることと対応している。また、図１１、図１２、及び図１３の「内部抽せん」の項目は遊技状態毎に内部抽せん対象か否かを示しており、「○」は内部抽せん対象であり、「×」は内部抽せん対象ではないことを示している。また、図１１、図１２、及び図１３の「有利区間移行」の項目は遊技状態毎に有利区間移行抽せんを実行するか否かを示しており、「○」は有利区間移行抽せんを実行し、「×」は有利区間移行抽せんを実行しないことを示している。なお、本実施形態では有利区間移行抽せんを実行した場合１００％当せんし有利区間移行するよう構成されている。また、図１１、図１２、及び図１３の「Ｒ１」～「Ｒ６」の項目はそれぞれ設定１～設定６を示しており、設定値に対応した内部抽せんの当せん置数を示しており、遊技状態毎に６５５３６の置数を割り振っている。

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】
本実施形態において、通常区間から有利区間に移行する条件として、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんしたことであり、再遊技－Ａ、再遊技－Ｂの当せんでは有利区間に移行しない。即ち、通常区間において、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんした場合には、次回の遊技から有利区間となる。
【０４０３】
本実施形態において、通常区間中に再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんすると必ず有利区間に移行するようになっている。即ち、通常区間において、再遊技－Ｃ、再遊技－Ｄ、再遊技－Ｅ、再遊技－Ｆ、再遊技－Ｇ、再遊技－Ｈ、再遊技－Ｉ、再遊技－Ｊ、入賞－Ａ１、入賞－Ａ２、入賞－Ａ３、入賞－Ａ４、入賞－Ａ５、入賞－Ａ６、入賞－Ｂ１、入賞－Ｂ２、入賞－Ｂ３、入賞－Ｂ４、入賞－Ｂ５、入賞－Ｂ６、入賞－Ｃ１、入賞－Ｃ２、入賞－Ｃ３、入賞－Ｃ４、入賞－Ｃ５、入賞－Ｃ６、入賞－Ｄ、入賞－Ｅ、入賞－Ｆ、入賞－Ｇ、入賞－Ｈ、入賞－Ｉ、入賞－Ｊ、入賞－Ｋの何れかが当せんした場合には、次回の遊技から有利区間となる。
【０４０４】
本実施形態において、ＲＴ１（１種ＢＢ内部中）では、はずれが存在しないため（再遊技役と入賞役の何れかが必ず当せんする）、一度ＲＴ１に移行すると押し順ベルＣ群（入賞－Ｃ１～Ｃ６）当せん時の一部の操作態様でＢＢ図柄組合せを停止可能となっている。押し順ベルＣ群当せん時の一部とは、例えば、入賞－Ｃ１当せん時における中リールＰ１８Ｃ、または右リールＰ１８Ｒ第一停止の一部の目押し位置である。また、有利区間において入賞－Ｃ１が当せんしたときは正解押し順（この場合は「１、２、３」）を画像表示装置に表示する）を報知することで、入賞３８が停止しＢＢ図柄組合せが停止しない。このような構成により、ＢＢ図柄組合せが停止しない操作態様を報知することでユーザはＲＴ１を維持することができる。また、ＲＴ１中にはずれの置数を４（設計上の最低当せん確率が１／１７５００以上であるため）とし、その他の再遊技役や入賞役ではＢＢ図柄組合せが停止しないように構成することで、はずれのときにのみＢＢ図柄組合せが停止するよう構成してもよい。なお、画像表示装置に表示される「１，２，３」は、「１」が左ストップスイッチＰ４Ｌに対応していることを示し、「２」が中ストップスイッチＰ４Ｃに対応していることを示し、「３」が右ストップスイッチＰ４Ｒに対応していることを示しており、画像表示装置に表示される「１，２，３」は左ストップスイッチＰ４Ｌを第１停止、中ストップスイッチＰ４Ｃを第２停止、右ストップスイッチＰ４Ｒを第３停止することが正解の押し順であることを示している。
【０４０５】
本実施形態において、有利区間における主制御手段が管理する遊技状態（メイン遊技状態とも称す）として、有利区間一般状態（通常状態とも称す）、チャンスゾーン（ＣＺとも称す）、ＡＴという状態を備えており、有利区間一般状態からＣＺへ、ＣＺからＡＴへ、ＡＴから有利区間一般状態、またはＣＺへそれぞれ移行する。なお、有利区間一般状態

（通常状態とも称す）、またはＣＺ、またはＡＴから、通常区間に移行する場合も有する。また、通常区間における主制御手段が管理する遊技状態は通常区間一般状態しかなく、有利区間に移行するまで遊技状態の遷移はしない。なお、有利区間一般状態と通常区間一般状態において、主制御手段で管理するための遊技状態に関するフラグは同じ状態でもよいし異なる状態でもよい。

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

本実施形態において、有利区間から通常区間に必ず移行する条件（有利区間の強制的な終了条件）として、有利区間での遊技回数が所定回数（例えば、３０００回）に到達したとき、有利区間でのＭＹ（差数、差枚数）が特定値（例えば、２４００）を超えたとき、設定変更に基づいた初期化処理が行われたとき、ＲＡＭクリアスイッチが有効となったときとなっており、ＡＴの終了条件と有利区間の終了条件は一致していない。ただし、ＡＴの終了条件の一部（例えば、ＡＴに突入してから３００回の遊技を行ったことを終了条件とする仕様において、遊技回数が３００回（この場合、ＡＴが終了する旨の演出であるエンディングが行われる）に到達した時や、獲得枚数が所定枚数（例えば２３００枚）以上となった時等）を有利区間の終了条件としてもよい。また、有利区間でＣＺに当せんしたときに通常区間に移行させてもよい。この場合は有利区間でＣＺに当せんした時の有利区間の状況に応じて有利区間を終了させるか否かを判断する。なお、有利区間の終了条件に有利区間の遊技回数が所定回数となったことを含めなくてもよい。特に本実施形態における実メダルのない遊技機（「メダルレス遊技機」と称する場合あり）においては、有利区間の遊技回数が所定回数となったことは有利区間の終了条件ではない（有利区間の遊技回数は無制限）ようになっている。

【０４１０】

また、ＡＴが終了する際は、液晶等の表示装置に「のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という表示（所謂、のめり込み防止表示）を行うことで、遊技へののめり込みを防止している。

【０４１１】

また、本実施形態におけるメダルレス遊技機においては、差数が１９，０００枚を超えたとき（総差数が１９，０００を超えたとき）に遊技を停止する機能（以下、「打ち止め機能」と称す）を備えている。なお、総得点記憶手段は１６３８３が記憶上限であるため、途中で計数処理により貸出ユニットに総得点が転送されないと到達できないようになっている。

【０４１２】

ここでの差数は電源投入時から全ての遊技区間（毎遊技）における払出数（付与数）から投入数を減算した値の累積値であり、一日の遊技における獲得数を意図している。

【０４１３】

このため、有利区間中の差数のみをカウントする有利区間ＭＹカウンタ、又は有利区間差数カウンタとは別に全ての遊技区間における差数をカウントする差数カウンタ（「打ち止めカウンタ」とも称する）を備える。

【０４１４】

差数カウンタは電源投入時（ＲＷＭ異常、設定変更含む）により０クリアされるとともに差数カウンタの算出に係る全ての情報を初期化する。

【０４１５】

打ち止め処理や差数カウンタに関しては後に詳述する。

【０４１６】

有利区間におけるＭＹの算出方法について説明する。主制御基板Ｐ１５には、記憶領域として有利区間ＭＹカウンタを備えている。有利区間ＭＹカウンタの記憶領域は、第１主制御ＲＡＭにあるアドレスが連続した２バイトの記憶領域で構成されている。具体的には、下位１バイトの値を記憶する記憶領域と上位１バイトの値を記憶する記憶領域とにより構成されている。なお、以下では、有利区間ＭＹカウンタの記憶領域のことを、単に、有利区間ＭＹカウンタと称して説明を行う。また、有利区間ＭＹカウンタは、有利区間に移行したタイミングで初期値として「０」がセットされ、遊技の結果に応じて増減し、有利区間ＭＹカウンタの値が２４００を超えた場合に有利区間を終了するものとして説明を行う。

【０４１７】

有利区間ＭＹカウンタはインクリメントカウンタであり、有利区間ＭＹカウンタの値が「０」のときの遊技機において、投入点として「３」点、付与点として「１０」点となった場合は、有利区間ＭＹカウンタの値は「１０－３」となり「７」となる。

【０４１８】

また、有利区間ＭＹカウンタは有利区間中の最大増加数をカウントするため、有利区間ＭＹカウンタの値が「０」のときの遊技において、投入点として「３」点、付与点として「０」点となった場合は、有利区間ＭＹカウンタの値は「０－３」となるが、演算の結果が負の値となった場合は「０」に補正するため「０」となる。これは演算の結果桁下がりが発生することでキャリーフラグが「１」となり、キャリーフラグが「１」の場合は「０」をセットする命令を使用しているためである。

【０４１９】

また、遊技の結果リプレイが当選した場合は、有利区間ＭＹカウンタの更新処理を実行しないので、リプレイが当選した当該遊技での有利区間ＭＹカウンタの値は増減しない。

【０４２０】

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

【０４２１】

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

に２４００枚を獲得させる期待感を創出することができる。
【０４２２】
　また、有利区間が開始してからの獲得枚数（払出枚数の累積数－投入数の累積数）の値に応じて同一有利区間内における２回目以降のＣＺの当せん確率を変動させてもよい。例えば、有利区間移行時にＣＺを開始してＡＴに当せんした場合、当該ＡＴで５０枚獲得した場合と１０００枚獲得した場合とでＡＴ終了後の残りの有利区間内におけるＣＺの当せん確率を変動させる態様が考えられる。この場合は、５０枚獲得した後のＣＺ当せん確率を１０００枚獲得した後のＣＺ当せん確率よりも高くする場合と低くする場合が考えられる。
【０４２３】
　５０枚獲得した後のＣＺ当せん確率を１０００枚獲得した後のＣＺ当せん確率よりも高くする場合は、ＡＴであまり獲得できなかったユーザに対して次のＣＺを付与しやすくなるため、期待感を維持しつつ遊技可能となっている。
【０４２４】
　５０枚獲得した後のＣＺ当せん確率を１０００枚獲得した後のＣＺ当せん確率よりも低くする場合は、１０００枚獲得した後は残りの有利区間が少ないため（有利区間の終了条件である３０００回の遊技回数か２４００枚の獲得に近いため）、ＣＺを高確率にしても出玉設計上著しく射幸心が上がらないし、ユーザに対しても新たな期待感を創出することができる。
【０４２５】
　ＣＺに当せんした場合、ＣＺに当せんした当該遊技、若しくは所定回数の遊技を実行したとき（遊技機Ｐの仕様によって任意に設定できる）に「成功」や「勝利」といった文字表示を行う祝福演出を行う。これにより、ユーザは何らかの特典が付与されたことが理解できるため、遊技の進行状況を直感的に理解させることができる。そして、次遊技以降から「ＣＺ準備中」という旨の表示を画像表示装置やランプの点灯態様で行い、ユーザに対してＣＺに対する期待感を創出させることができる。ＣＺ準備中とは、ＣＺ当せん遊技が有利区間である場合、有利区間を終了させてから、その後の通常区間において再び有利区間に移行するまでの状態に対応している。「ＣＺ準備中」は内部的には通常区間となっているため、ＡＴ抽せんやＡＴ上乗せ等は一切行わないユーザにとって不利な状態となっているが、ＣＺ準備中の出玉率をＡＴ状態と比較して下げることでＡＴに出玉を割り振ることができ、出玉の波を創出することができる。また、ＣＺ準備中はＣＺに対する期待感を創出しているため、出玉率を下げてもユーザが損をしたと感じにくくしている。
【０４２６】
　また、ＣＺに当せんした次遊技で有利区間を終了させているが、ＣＺに当せんした遊技から有利区間が終了するまでに所定回数の遊技を実行させてもよい。この場合は、ＣＺに当せんした当該遊技ではＣＺに当せんした告知を行わず、ＣＺに当せんしたか否かを演出により所定回数の遊技に亘って実行することが考えられる（所謂、前兆演出や連続演出）。そして、所定回数の遊技を実行したタイミングで祝福演出を実行し、次遊技からＣＺ準備中となる。これは、有利区間では有利区間ランプが点灯しており、有利区間が終了すると有利区間ランプが非点灯となるため、ＣＺ当せん遊技からＣＺに当せんしたことを告知するまでの間に有利区間ランプの点灯態様でＣＺに当せんしたか否かがわからないようにするためである。なお、ＣＺ準備中に有利区間から通常区間に移行するようにしてもよく、この場合はすでにＣＺ準備中であることを報知しているため、ＣＺ準備中の有利区間ランプの点灯態様によって結果が先にわかるようなことはない。
【０４２７】
　また、ＣＺ準備中が必ずしも通常区間である必要はなく、有利区間に設定する場合があってもよい。この場合でも通常区間でＣＺ準備中を実行する割合の方が有利区間でＣＺ準備中を実行する割合よりも相対的に高くなっており、有利区間でＣＺ準備中を実行する条件として、有利区間の残り遊技回数が所定回数（例えば、１０００回）以上残っていることを条件とする。このように構成することで、有利区間の残り遊技回数に余裕がある場合

にＣＺ準備中を実行するため、ＣＺ準備中を経てＣＺを実行し、その結果ＡＴを実行することになっても十分な出玉感を創出することができる。また、ＣＺ準備中に通常区間を用いないため、ＣＺ準備中の直後にＡＴを開始するといった驚きを創出することもできる（有利区間終了時にはＡＴに関する情報を初期化するため、ＣＺ準備中に通常区間を用いた場合は有利区間開始時にＣＺを実行することになるためＡＴは開始できない）。

【０４２８】

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

【０４２９】

さらに、レア役は当せんしたがＡＴに当せんしなかったユーザに対して遊技意欲を減退させないために、ＡＴとは異なる特典を付与するようにしてもよい。当該特典として、例えば、ユーザ端末で読み取り可能な二次元コードを表示したり、設定値を判別可能な設定示唆演出を表示したり考えられる。当該特典は、有利区間における遊技回数が前述した所定回数（例えば、３０００回）に近いほど付与しやすいようにしてもよいし、ＣＺ回数が特定回数（例えば、５の倍数回目）のときに付与しやすいようにしてもよい。

【０４３０】

なお、有利区間から通常区間に必ず移行する条件（有利区間の強制的な終了条件）として、有利区間での遊技回数が所定回数（例えば、３０００回）に到達したとき、有利区間でのＭＹが特定値（例えば、２４００）を超えたとき、設定変更に基づいた初期化処理が行われたとき、ＲＡＭクリアスイッチが有効となったときとして説明したが、全ての条件が、有利区間から通常区間に必ず移行する条件として定めなくても良く、一部の条件が有利区間から通常区間に必ず移行する条件として定めていても良い。例えば、有利区間での遊技回数が所定回数（例えば、３０００回）に到達したときを有利区間から通常区間に必ず移行する条件に含めなくて良い。

【０４３１】

次に、有利区間での遊技回数が所定回数（例えば、３０００回）に到達したときが有利区間から通常区間に必ず移行する条件として含まれておらず、有利区間でのＭＹが２４００を超えたときが有利区間から通常区間に必ず移行する条件として含まれている場合において、有利区間を任意の終了条件で終了させる（通常区間へ移行させる）ことが可能な態様について説明する。なお、有利区間でのＭＹが２４００を超えたときが有利区間から通常区間に必ず移行する条件として説明を行うが、２４００に限らず任意の値（例えば、４８００等）に設定することもできることを付言しておく。

【０４３２】

有利区間を任意の終了条件で終了させるとは、有利区間でのＭＹが２４００を超えない値（例えば、有利区間のＭＹが１０００）であるときに、ＡＴの終了条件を満たしたこと（例えば、ＡＴに突入してから３００回の遊技を行ったことや、獲得枚数が所定枚数（例えば２３００枚）以上となったこと等）や、有利区間でＣＺに当せんしたこと（有利区間でＣＺに当せんした時の有利区間の状況に応じて有利区間を終了させるか否かを判断しても良い）等が該当する。

【０４３３】

有利区間を任意の終了条件で終了させる場合には、有利区間の任意の終了条件を満たした場合に、遊技状態別処理によって、第１主制御ＲＡＭにある所定の記憶領域（例えば、有利区間終了記憶領域）に有利区間を終了することを示すフラグを記憶する。そして、有利区間終了記憶領域に有利区間を終了することを示すフラグが記憶されていると判断した場合には、有利区間を終了する（第１主制御のＲＡＭに記憶されているＡＴに関する情報の初期化処理を実行する）ことが考えられる。

【０４３４】
そして、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合には、有利区間の任意の終了条件を満たした場合に、第１主制御ＲＡＭにある１バイトの記憶領域（例えば、有利区間終了記憶領域）に有利区間を終了することを示すフラグを記憶する。その後、有利区間終了記憶領域に有利区間を終了することを示すフラグが記憶されていると判断した場合には、有利区間を終了する（第１主制御のＲＡＭに記憶されているＡＴに関する情報の初期化処理を実行する）ことが考えられる。
【０４３５】
ただし、第１主制御ＲＡＭに１バイトの有利区間終了記憶領域を設けた場合、第１主制御ＲＡＭの記憶領域を逼迫してしまうため、他の方法として有利区間ＭＹカウンタを用いて、有利区間を任意の終了条件で終了させる方法も考えられる。以下では、有利区間ＭＹカウンタを用いて、有利区間を任意の終了条件で終了させる方法について説明を行う。
【０４３６】
＜有利区間ＭＹカウンタを用いて、有利区間を任意の終了条件で終了させる方法＞
まず、有利区間ＭＹカウンタの記憶領域について説明を行う。有利区間ＭＹカウンタは、有利区間のＭＹが２４００を超えたか否かを判断するための値を記憶することが必要なため、２バイトの記憶領域が必要となる。以下、例を挙げて、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域と下位バイトの記憶領域にはどのような値が記憶されるかについて説明する。なお、上位バイトの記憶領域の値と下位バイトの記憶領域の値の境目を容易にするため、位バイトの記憶領域の値と下位バイトの記憶領域の値の境目に「／」を記載し、上位バイトの記憶領域の値／下位バイトの記憶領域の値のようにする。また、数字の語尾にｂを付けているものは２進数で表記していることを示す。また、８ビット（１バイト）のうち、最下位桁のビットをＤ０ビットとし、Ｄ０のビットの次の桁のビットをＤ１ビット、Ｄ１のビットの次の桁のビットをＤ２ビット、Ｄ２のビットの次の桁のビットをＤ３ビット、Ｄ３のビットの次の桁のビットをＤ４ビット、Ｄ４のビットの次の桁のビットをＤ５ビット、Ｄ５のビットの次の桁のビットをＤ６ビット、Ｄ６のビットの次の桁のビットをＤ７ビットとする。つまり、最下位ビットと称した場合はＤ０ビットが相当し、最上位ビットと称した場合はＤ７ビットが相当する。
【０４３７】
なお、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ０ビットは１桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ１ビットは２桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ２ビットは３桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ３ビットは４桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ４ビットは５桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ５ビットは６桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ６ビットは７桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトのＤ７ビットは８桁目を示す。また、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ０ビットは９桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ１ビットは１０桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ２ビットは１１桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ３ビットは１２桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ４ビットは１３桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ５ビットは１４桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ６ビットは１５桁目を示し、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトのＤ７ビットは１６桁目を示す。
【０４３８】
（例１）有利区間ＭＹカウンタの値が１０の場合
００００００００ｂ／００００１０１０ｂ（上位バイト：０、下位バイト：１０）
（例２）有利区間ＭＹカウンタの値が２５５の場合
００００００００ｂ／１１１１１１１１ｂ（上位バイト：０、下位バイト：２５５）
（例３）有利区間ＭＹカウンタの値が２５６の場合
００００００００１ｂ／００００００００ｂ（上位バイト：１、下位バイト：０）
（例４）有利区間ＭＹカウンタの値が１０００の場合

０００００１１ｂ／１１１０１０００ｂ（上位バイト：３、下位バイト：２３２）
（例５）有利区間ＭＹカウンタの値が２４００の場合
０００１００１ｂ／０１１００００ｂ（上位バイト：９、下位バイト：９６）
（例６）有利区間ＭＹカウンタの値が２４１４の場合
０００１００１ｂ／０１１０１１１０ｂ（上位バイト：９、下位バイト：１１０）

【０４３９】

以上のとおり、有利区間ＭＹカウンタに有利区間のＭＹとして０～２４１４までが記憶され得る遊技機においては、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のうち、Ｄ４ビット、Ｄ５ビット、Ｄ６ビット、Ｄ７ビットは使用されることはない。なお、有利区間ＭＹカウンタに有利区間のＭＹとして０～２４１４までが記憶され得る遊技機を例示したが、有利区間のＭＹとして記憶され得る上限値が２４１４でなく、２４００から２４１３の間の何れの値であっても同様に、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のうち、Ｄ４ビット、Ｄ５ビット、Ｄ６ビット、Ｄ７ビットは使用されることはない。

【０４４０】

＜＜有利区間終了時処理＞＞

次に、有利区間ＭＹカウンタを用いて、有利区間を任意の終了条件で終了させる方法について、図４５を用いて説明を行う。有利区間終了時処理は、前述した遊技状態別処理に含まれる１つであり、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合に実行される制御処理である。

【０４４１】

＜＜＜パターン１＞＞＞

図４５の有利区間終了時処理の＜パターン１＞では、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合に、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに記憶されている値の特定ビットを１にする（特定ビットに１を記憶する）。具体的には、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のＤ７ビット（最上位ビット）に１を記憶する。例えば、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に記憶されている値が１（０００００００１ｂ）であるとき、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のＤ７ビットを１にすると、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に記憶されている値が１２９（１０００００１ｂ）となる。

【０４４２】

このように構成できるのは、上述したとおり、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のうち、Ｄ４ビットからＤ７ビットに値を記憶することがないためである。つまり、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のＤ７ビットを他の目的（ここでは、有利区間の終了条件を満たしたか否かのフラグ）として使用することができる。また、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに記憶されている値のＤ７ビットを１にすることは、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値として、少なくとも３２７６８（２の１５乗）以上の値が記憶されることと同義である。このとき、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトの記憶領域には値を記憶する処理や或るビットに１を記憶する処理等は行わない。例えば、有利区間ＭＹカウンタに１０００（０００００１１ｂ／１１１０１０００ｂ（「／」は、上位バイトの記憶領域の値と下位バイトの記憶領域の値の境目を示す））が記憶されている場合に、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に記憶されている値のＤ７ビット（最上位ビット）を１にすると、有利区間ＭＹカウンタには、３３７６８（１０００００１１ｂ／１１１０１０００ｂ）が記憶されることとなる。このように、有利区間ＭＹカウンタを構成する下位バイトの記憶領域と、上位バイトの記憶領域の両方の記憶領域（２バイトの記憶領域）を対象として値を記憶する処理や或るビットを１にする処理を行うのではなく、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域（１バイトの記憶領域）を対象とし、特定ビットを１にする処理を実行することにより、プログラム容量を削減することができる。なお、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のうち、Ｄ７ビットに１を記憶する例を示したが、Ｄ７ビットに限られるものではなく、Ｄ４ビットからＤ７ビットの何れのビットであっても良い。

【０４４３】
＜＜＜パターン２＞＞＞
図４５の有利区間終了時処理の＜パターン２＞では、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合に、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に特定値（２５０（１１１１００００ｂ））を記憶する。例えば、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に記憶されている値が１（００００００００１ｂ）であるとき、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に２５０を記憶すると、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に記憶されている値が２５０（１１１１００００ｂ）となる。
【０４４４】
このように構成できるのは、上述したとおり、有利区間のＭＹとして記憶する値は、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のうち、Ｄ０ビットからＤ３ビットまでしか使用しないためである。具体的には、有利区間のＭＹとして記憶する値の上限値として、２４００から２４１４までの何れかの値であった場合、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域は、最大で９（００００１００１ｂ）を記憶することがあり得る。換言すると、１０以上の値を記憶する場合がないため、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に１０以上の値を記憶することにより、有利区間ＭＹカウンタは、少なくとも２４１４よりも大きい値とすることができる。このとき、有利区間ＭＹカウンタの下位バイトの記憶領域には値を記憶する処理や或るビットに１を記憶する処理等は行わない。例えば、有利区間ＭＹカウンタに１０００（００００００１１ｂ／１１１０１０００ｂ（「／」は、上位バイトの記憶領域の値と下位バイトの記憶領域の値の境目を示す）が記憶されている場合に、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に２５０を記憶すると、有利区間ＭＹカウンタには、６１６７２（１１１１００００ｂ／１１１０１０００ｂ）が記憶されることとなる。このように、有利区間ＭＹカウンタを構成する下位バイトの記憶領域と、上位バイトの記憶領域の両方の記憶領域（２バイトの記憶領域）を対象として値を記憶する処理や或るビットに１を記憶する処理ではなく、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域（１バイトの記憶領域）を対象とし、特定値を記憶する処理を実行することにより、プログラム容量を削減することができる。なお、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に２５０を記憶する例を示したが、特定値として２５０に限られるものではなく、１０以上の値であれば何れの値であっても良い。
【０４４５】
＜＜有利区間クリアカウンタ管理処理＞＞
次に、有利区間ＭＹカウンタを用いて、有利区間を任意の終了条件で終了させる場合における有利区間クリアカウンタ管理処理について図４６、図４７、図４８を用いて説明を行う。ここで、有利区間クリアカウンタ管理処理のパターンとして３つの態様が考えられるため、図４６を有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン１＞、図４７を有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン２＞、図４８を有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン３＞として説明を行う。なお、図４６、図４７、図４８の有利区間クリアカウンタ管理処理の何れの態様も、図４４に記載した主制御基板Ｐ１５の遊技進行メイン処理により実行される。
【０４４６】
＜＜＜パターン１＞＞＞
図４６は、有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン１＞である。有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン１＞では、有利区間ＭＹカウンタに記憶された値が有利区間の上限値（例えば、２４００）を超えたか否かを判断することにより、有利区間の強制的な終了条件を満たした場合と、有利区間の任意の終了条件を満たした場合の両方を一遍に判断することができる方法である。
【０４４７】
まず、「有利区間の遊技？」では、今回の遊技が有利区間か否かを判断する。例えば、今回の遊技が有利区間の遊技か否かは、今回の遊技のメイン遊技状態や、今回の遊技が有利区間である場合に１となるフラグ（有利区間フラグ）などを用いて判断することができ

る。今回の遊技が有利区間の遊技でないと判断した場合には、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。

【０４４８】

「ＭＹカウンタ取得」では、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値をＨＬレジスタ（ＣＰＵが有する汎用レジスタであり、ＨレジスタとＬレジスタを合わせて２バイトの値を記憶可能としたペアレジスタ。以下、同様）に記憶する。例えば、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が１０００である場合には、ＨＬレジスタに１０００を記憶する。なお、１０００は２バイトの値であるため、上位バイトの値をＨレジスタに、下位バイトの値をＬレジスタに記憶する。そのため、１０００をＨＬレジスタに記憶するとは、Ｈレジスタに００００００１１ｂを、１１１０１０００ｂをＬレジスタに記憶することと同義である。

【０４４９】

「再遊技作動図柄表示時？」では、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示したと判断した場合（ＹＥＳの場合）には、「ＭＹカウンタ保存」を実行する。「再遊技作動図柄表示時？」で今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかったと判断しなかった場合（ＮＯの場合）は、「付与数加算」を実行する。

【０４５０】

「付与数加算」では、今回の遊技で付与された遊技媒体の付与数をＨＬレジスタに記憶されている値に加算し、加算後の値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、加算前のＨＬレジスタに記憶されている値が１０００、今回の遊技で付与された遊技媒体の付与数を１とした場合、加算後のＨＬレジスタには１００１が記憶される。

【０４５１】

「ベット数減算」では、今回の遊技でベットした遊技媒体の数（ベット数）をＨＬレジスタに記憶されている値から減算し、減算後の値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、減算前のＨＬレジスタに記憶されている値が１００１、今回の遊技のベット数を３とした場合、減算後のＨＬレジスタには９９８が記憶される。

【０４５２】

「減算結果＝０未満？」では、当該処理の前に実行した「ベット数減算」によって、ＨＬレジスタに記憶されている値が０未満となった（桁下がりがあった）か否かを判断する。例えば、「ベット数減算」を実行した結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、「ＭＹカウンタ初期値セット」を実行する。一方、「ベット数減算」を実行した結果、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断し、「ＭＹカウンタ保存」を実行する。

【０４５３】

「ＭＹカウンタ初期値セット」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を０にする。これにより、次の「ＭＹカウンタ保存」で、有利区間ＭＹカウンタの初期値として０を記憶することができる。

【０４５４】

「ＭＹカウンタ保存」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。なお、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間ＭＹカウンタに記憶した場合であっても、ＨＬレジスタに記憶されている値は維持される。例えば、ＨＬレジスタに９９８が記憶されている場合には、９９８を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。また、ＨＬレジスタに記憶されている値は９９８のままである。例えば、ＨＬレジスタに０が記憶されている場合には、０を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。また、ＨＬレジスタに記憶されている値は０のままである。

【０４５５】

「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」では、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断する。ここで、ＨＬレジスタに記憶されている値は、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値と同じである。そのため、ＨＬレジスタに記憶されて

いる値が２４００を超えているかを判断することと、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断することは、同義である。また、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断しているが、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断しても良い。ただし、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値とはＲＡＭに記憶されている値である。ここで、ある数値と比較する場合は、ＲＡＭに記憶されている値と比較するより、レジスタに記憶されている値と比較した方がプログラム容量を少なくすることができる。よって、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているか判断した方がＲＯＭ（プログラム）の使用容量を少なくすることができる。

【０４５６】

以下では、ＨＬレジスタに記憶されている値に応じて、「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」でどのように判断するか例を挙げて説明する。

（例１）ＨＬレジスタに０が記憶されている場合には、ＮＯと判断し、当該処理を終了する。

（例２）ＨＬレジスタに９９８が記憶されている場合には、ＮＯと判断し、当該処理を終了する。

（例３）ＨＬレジスタに２４０４が記憶されている場合には、ＹＥＳと判断し、有利区間終了時のＲＡＭ初期化を実行する。

（例４）ＨＬレジスタに３３７６８が記憶されている場合には、ＹＥＳと判断し、有利区間終了時のＲＡＭ初期化を実行する。

（例５）ＨＬレジスタに６１６７２が記憶されている場合には、ＹＥＳと判断し、有利区間終了時のＲＡＭ初期化を実行する。

ここで、（例３）のように２４００から２４１４の間の数値が記憶されている場合とは、有利区間の強制的な終了条件を満たした場合である。一方、（例４）や（例５）のように２４１４を超えた値が記憶されている場合とは、有利区間の任意の終了条件を満たした場合（有利区間終了時処理の＜パターン１＞、又は、有利区間終了時処理の＜パターン２＞を実行した場合）である。このように、「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」によって、有利区間の強制的な終了条件を満たした場合と有利区間の任意の終了条件を満たした場合とで、有利区間終了時のＲＡＭ初期化を実行すること（今回の遊技で有利区間を終了すること）ができる。

【０４５７】

「有利区間終了時のＲＡＭ初期化」では、ＡＴに関する情報等を初期化する。この処理によって、有利区間ＭＹカウンタやメイン遊技状態等も初期化され、今回の遊技で有利区間を終了する。よって、次回の遊技は通常区間の遊技とすることができる。

＜＜＜パターン２＞＞＞

図４７は、有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン２＞である。有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン２＞では、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに記憶された値の所定ビットが１か否かで有利区間を終了すること（利区間の任意の終了条件を満たして有利区間を終了すること）と、有利区間ＭＹカウンタに記憶された値が上限値を超えて有利区間を終了すること（有利区間の強制的な終了条件を満たして有利区間を終了すること）をそれぞれ判断することができる方法である。

【０４５８】

まず、「有利区間の遊技？」では、今回の遊技が有利区間か否かを判断する。例えば、今回の遊技が有利区間の遊技か否かは、今回の遊技のメイン遊技状態や、今回の遊技が有利区間である場合に１となるフラグ（有利区間フラグ）などを用いて判断することができる。今回の遊技が有利区間の遊技でないと判断した場合には、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。

【０４５９】

「ＭＹカウンタ取得」では、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が１０００である場合に

は、ＨＬレジスタに１０００を記憶する。なお、１０００は２バイトの数値であるため、上位バイトの値をＨレジスタに、下位バイトの値をＬレジスタに記憶する。そのため、１０００をＨＬレジスタに記憶するとは、Ｈレジスタに００００００１１ｂを、１１１０１０００ｂをＬレジスタに記憶することと同義である。

【０４６０】

「特定ビットＯＮ？」では、Ｈレジスタに記憶されている値の特定ビットが「１」であるか否かを判断する。つまり、当該処理では、有利区間の任意の終了条件を満たしたか否かを判断している。例えば、有利区間終了時処理の＜パターン１＞によって、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域のうち、Ｄ７ビットに１を記憶する処理を実行した場合には、特定ビットはＤ７ビットに相当する。また、有利区間終了時処理の＜パターン２＞によって、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に２５０（１１１１００００）を記憶した場合には、特定ビットはＤ７ビット、又は、Ｄ６ビット、又は、Ｄ５ビット、又は、Ｄ４ビットに相当する。このように、有利区間終了時処理の＜パターン１＞、又は、有利区間終了時処理の＜パターン２＞を実行した場合に、１となるビット（特定ビット）について判断する。Ｈレジスタに記憶されている値の特定ビットが１であるときには、「有利区間終了時のＲＡＭ初期化」を実行する。一方、Ｈレジスタに記憶されている値の特定ビットが１でないとき（０であるとき）には、「再遊技作動図柄表示時？」を実行する。なお、Ｈレジスタに記憶されている値の特定ビットが１であるときとは、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに記憶されている値の特定ビットが１であるときである。そのため、本実施形態では、Ｈレジスタに記憶されている値の特定ビットが１であるか否かと判断しているが、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに記憶されている値の特定ビットが１であるか否かを判断してもよい。

【０４６１】

「再遊技作動図柄表示時？」では、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示したと判断した場合（ＹＥＳの場合）には、「ＭＹカウンタ保存」を実行する。「再遊技作動図柄表示時？」で今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかったと判断しなかった場合（ＮＯの場合）は、「付与数加算」を実行する。

【０４６２】

「付与数加算」では、今回の遊技で付与された遊技媒体の付与数をＨＬレジスタに記憶されている値に加算し、加算後の値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、加算前のＨＬレジスタに記憶されている値が１０００、今回の遊技で付与された遊技媒体の付与数を１とした場合、加算後のＨＬレジスタには１００１が記憶される。

【０４６３】

「ベット数減算」では、今回の遊技でベットした遊技媒体の数（ベット数）をＨＬレジスタに記憶されている値から減算し、減算後の値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、減算前のＨＬレジスタに記憶されている値が１００１、今回の遊技のベット数が３とした場合、減算後のＨＬレジスタには９９８が記憶される。

【０４６４】

「減算結果＝０未満？」では、当該処理の前に実行した「ベット数減算」によって、ＨＬレジスタに記憶されている値が０未満となった（桁下がりがあった）か否かを判断する。例えば、「ベット数減算」を実行した結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、「ＭＹカウンタ初期値セット」を実行する。一方、「ベット数減算」を実行した結果、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断し、「ＭＹカウンタ保存」を実行する。

【０４６５】

「ＭＹカウンタ初期値セット」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を０にする。これにより、次の「ＭＹカウンタ保存」で、有利区間ＭＹカウンタの初期値として０を記憶することができる。

【０４６６】

「ＭＹカウンタ保存」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。ここで、ＨＬレジスタに記憶されている値は、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値と同じである。なお、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間ＭＹカウンタに記憶した場合であっても、ＨＬレジスタに記憶されている値は維持される。例えば、ＨＬレジスタに９９８が記憶されている場合には、９９８を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。また、ＨＬレジスタに記憶されている値は９９８のままである。例えば、ＨＬレジスタに０が記憶されている場合には、０を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。また、ＨＬレジスタに記憶されている値は０のままである。

【０４６７】

「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」では、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断する。ここで、ＨＬレジスタに記憶されている値は、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値と同じである。そのため、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断することと、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断することは、同義である。また、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断しているが、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断しても良い。ただし、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値とはＲＡＭに記憶されている値である。ここで、ある数値と比較する場合は、ＲＡＭに記憶されている値と比較するより、レジスタに記憶されている値と比較した方がプログラム容量を少なくすることができる。よって、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているか判断した方がＲＯＭ（プログラム）の使用容量を少なくすることができる。

【０４６８】

以下では、ＨＬレジスタに記憶されている値に応じて、「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」でどのように判断するか例を挙げて説明する。

（例１）ＨＬレジスタに０が記憶されている場合には、ＮＯと判断し、当該処理を終了する。

（例２）ＨＬレジスタに９９８が記憶されている場合には、ＮＯと判断し、当該処理を終了する。

（例３）ＨＬレジスタに２４０４が記憶されている場合には、ＹＥＳと判断し、有利区間終了時のＲＡＭ初期化を実行する。

ここで、（例３）のように２４００から２４１４の間の数値が記憶されている場合とは、有利区間の強制的な終了条件を満たした場合である。

【０４６９】

「有利区間終了時のＲＡＭ初期化」では、ＡＴに関する情報等を初期化する。この処理によって、有利区間ＭＹカウンタやメイン遊技状態等も初期化され、今回の遊技で有利区間を終了する。よって、次回の遊技は通常区間の遊技とすることができる。

【０４７０】

＜＜＜パターン３＞＞＞

図４８は、有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン３＞である。有利区間クリアカウンタ管理処理の＜パターン３＞では、有利区間ＭＹカウンタに記憶された上位バイトの値が特定値であるか否かで有利区間を終了すること（利区間の任意の終了条件を満たして有利区間を終了すること）と、有利区間ＭＹカウンタに記憶された値が上限値を超えて有利区間を終了すること（有利区間の強制的な終了条件を満たして有利区間を終了すること）をそれぞれ判断できる方法である。

【０４７１】

まず、「有利区間の遊技？」では、今回の遊技が有利区間か否かを判断する。例えば、今回の遊技が有利区間の遊技か否かは、今回の遊技のメイン遊技状態や、今回の遊技が有利区間である場合に１となるフラグ（有利区間フラグ）などを用いて判断することができる。今回の遊技が有利区間の遊技でないと判断した場合には、当該処理を終了する。

【０４７２】

「ＭＹカウンタ取得」では、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値をＨＬレジスタ（ＣＰＵが有する汎用レジスタ）に記憶する。例えば、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が１０００である場合には、ＨＬレジスタに１０００を記憶する。なお、１０００は２バイトの数値であるため、上位バイトの値をＨレジスタに、下位バイトの値をＬレジスタに記憶する。そのため、１０００をＨＬレジスタに記憶するとは、Ｈレジスタに０００００１１ｂを、１１１０１０００ｂをＬレジスタに記憶することと同義である。

【０４７３】

「有利区間終了データ？」では、Ｈレジスタに記憶されている値が特定値であるか否かを判断する。つまり、当該処理では、有利区間の任意の終了条件を満たしたか否かを判断している。例えば、有利区間終了時処理の＜パターン２＞によって、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に２５０（１１１１００００ｂ）を記憶した場合には、特定値が２５０（１１１１００００ｂ）に相当する。このように、有利区間終了時処理の＜パターン２＞を実行した場合に記憶した値であるか否かを判断する。Ｈレジスタに記憶されている値が特定値であるときには、「有利区間終了時のＲＡＭ初期化」を実行する。一方、Ｈレジスタに記憶されている値が特定値でないときには、「再遊技作動図柄表示時？」を実行する。なお、Ｈレジスタに記憶されている値が特定値であるときは、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに特定値が記憶されているときである。そのため、Ｈレジスタに記憶されている値が特定値であるか否かと判断しているが、有利区間ＭＹカウンタの上位バイトに記憶されている値が特定値であるか否かを判断してもよい。

【０４７４】

「再遊技作動図柄表示時？」では、今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示したか否かを判断する。今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示したと判断した場合（ＹＥＳの場合）には、「ＭＹカウンタ保存」を実行する。「再遊技作動図柄表示時？」で今回の遊技でリプレイに対応した図柄組合せが停止表示しなかったと判断しなかった場合（ＮＯの場合）は、「付与数加算」を実行する。

【０４７５】

「付与数加算」では、今回の遊技で付与された遊技媒体の付与数をＨＬレジスタに記憶されている値に加算し、加算後の値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、加算前のＨＬレジスタに記憶されている値が１０００、今回の遊技で付与された遊技媒体の付与数を１とした場合、加算後のＨＬレジスタには１００１が記憶される。

【０４７６】

「ベット数減算」では、今回の遊技でベットした遊技媒体の数（ベット数）をＨＬレジスタに記憶されている値から減算し、減算後の値をＨＬレジスタに記憶する。例えば、減算前のＨＬレジスタに記憶されている値が１００１、今回の遊技のベット数が３とした場合、減算後のＨＬレジスタには９９８が記憶される。

【０４７７】

「減算結果＝０未満？」では、当該処理の前に実行した「ベット数減算」によって、ＨＬレジスタに記憶されている値が０未満となった（桁下がりがあった）か否かを判断する。例えば、「ベット数減算」を実行した結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、「ＭＹカウンタ初期値セット」を実行する。一方、「ベット数減算」を実行した結果、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断し、「ＭＹカウンタ保存」を実行する。

【０４７８】

「ＭＹカウンタ初期値セット」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を０にする。これにより、次の「ＭＹカウンタ保存」で、有利区間ＭＹカウンタの初期値として０を記憶することができる。

【０４７９】

「ＭＹカウンタ保存」では、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。なお、ＨＬレジスタに記憶されている値を有利区間ＭＹカウンタに記憶した場合であっても、ＨＬレジスタに記憶されている値は維持される。例えば、ＨＬレジスタ

に９９８が記憶されている場合には、９９８を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。また、ＨＬレジスタに記憶されている値は９９８のままである。例えば、ＨＬレジスタに０が記憶されている場合には、０を有利区間ＭＹカウンタに記憶する。また、ＨＬレジスタに記憶されている値は０のままである。

【０４８０】

「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」では、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断する。ここで、ＨＬレジスタに記憶されている値は、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値と同じである。そのため、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断することと、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断することは、同義である。また、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断しているが、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値が２４００を超えているかを判断しても良い。ただし、有利区間ＭＹカウンタに記憶されている値とはＲＡＭに記憶されている値である。ここで、ある数値と比較する場合は、ＲＡＭに記憶されている値と比較するより、レジスタに記憶されている値と比較した方がプログラム容量を少なくすることができる。よって、ＨＬレジスタに記憶されている値が２４００を超えているか判断した方がＲＯＭ（プログラム）の使用容量を少なくすることができる。

【０４８１】

以下では、ＨＬレジスタに記憶されている値に応じて、「ＭＹカウンタ＞ＭＹカウンタ上限値？」でどのように判断するか例を挙げて説明する。

（例１）ＨＬレジスタに０が記憶されている場合には、ＮＯと判断し、当該処理を終了する。

（例２）ＨＬレジスタに９９８が記憶されている場合には、ＮＯと判断し、当該処理を終了する。

（例３）ＨＬレジスタに２４０４が記憶されている場合には、ＹＥＳと判断し、有利区間終了時のＲＡＭ初期化を実行する。

ここで、（例３）のように２４００から２４１４の間の数値が記憶されている場合とは、有利区間の強制的な終了条件を満たした場合である。

【０４８２】

「有利区間終了時のＲＡＭ初期化」では、ＡＴに関する情報等を初期化する。この処理によって、有利区間ＭＹカウンタやメイン遊技状態等も初期化され、今回の遊技で有利区間を終了する。よって、次回の遊技は通常区間の遊技とすることができる。

【０４８３】

以上のとおり、有利区間の任意の終了条件を満たした遊技では、有利区間終了時処理によって有利区間ＭＹカウンタの上位バイトの記憶領域に記憶されている値を更新し（有利区間ＭＹカウンタの下位バイトの記憶領域に記憶されている値は更新しない）、有利区間終了時処理の後に実行される有利区間クリアカウンタ管理処理によって、有利区間の任意の終了条件を満たした遊技で有利区間を終了することができる（次回の遊技を通常区間の遊技とすることができる）。

【０４８４】

本実施形態における設定変更に関する処理を説明する。

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

なお、有利区間に移行が決定した次遊技のＲＴ状態を参照して有利区間における主制御手段で管理する遊技状態を変更する仕様を用いて、射幸性を下げることも考えられる。この場合、非ＲＴ中（１種ＢＢ非内部中）に移行した有利区間はＡＴを行わず、ＲＴ１中（１種ＢＢ内部中）に移行した有利区間はＡＴを行う可能性を有するようにしてもよい。このような構成により、設定変更後に非ＲＴで有利区間に移行した場合は、ＡＴが行われないことにより出玉を獲得することができないので射幸性を抑えることになる。この時の有利区間の終了条件は上述したＣＺに当せんするまででもよいし、所定遊技回数（例えば、３０００回）の遊技を行ったことでもよい。

【０４９４】

また、有利区間移行抽せんに当せんした次遊技のＲＴ状態を参照してＣＺの移行を制御

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

【０４９５】

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

【０４９６】

遊技機Ｐと貸出ユニット間での通信に使用する電文について図１４を用いて説明する。

【０４９７】

遊技機Ｐと貸出ユニット間での通信に使用する電文のデータ構成は、下記の５つに分けられる。

（１）電文長
（２）コマンド
（３）通番
（４）データ部
（５）チェックサム

上記５つからなるデータ群を電文と称し、１回の送信によって送信される。（分割送信はしない。）

【０４９８】

貸出ユニットは、スタートビットの受信開始から３．９ｍｓ以内に次のスタートビットを受信できなかった場合に１電文とみなすように構成されていることから、１電文として連続してデータ（１バイトデータ）を送信する場合は送信間隔が３．９ｍｓ未満となるように設計している。また、送信するデータの種類においては送信規定時間が決まっているものもあり、遊技機情報通知は１３．９ｍｓ以内、計数通知は５．５ｍｓ以内、貸出受領結果応答は４．９ｍｓ以内となっている。例えば、遊技機情報通知は３．９ｍｓ以内にデータを送信していたとしても電文長の送信からチェックサムの送信までに１３．９ｍｓを超えた場合は、貸出ユニットはそれまで受信したデータを破棄するため、データ間が３．９ｍｓ以内であり、且つ送信完了までの時間が１３．９ｍｓ以内にする必要がある。

【０４９９】

なお、本構成では１バイトデータの送信時間（スタートビットからストップビットまで送信する時間）は０．１５８ｍｓであるため、データ間の３．９ｍｓ以内の規定は通常の送信方法であれば意識して設計しなくても十分に満たせる規定となっている。

【０５００】

下記に各データ構成について説明する

【０５０１】

（１）電文長

電文長、コマンド、通番、データ部、チェックサムの５つからなるデータのデータ長の長さを示したものであり、１バイトデータで構成される。たとえば、電文長が１バイト、コマンドが１バイト、通番が１バイト、データ部が１４バイト、チェックサムが１バイトの場合、電文は１８バイト（１バイト＋１バイト＋１バイト＋１４バイト＋１バイト）となり、電文長は１８バイトに対応したデータ（１２ｈ）となる。

【０５０２】

（２）コマンド

上記の電文は、後述する、遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の何れかで使用する。このコマンドによって、どの電文であるかの種別を通知することができる。

例えば、遊技機情報通知の場合には０１ｈ、計数通知の場合には０２ｈ、貸出通知の場合には１３ｈ、貸出受領結果応答の場合には０３ｈ、をコマンドとして設定する。コマンドのデータ長は１バイトデータで構成されている。

【０５０３】

（３）通番

後述する、遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答に含まれる番号を、通番と称す。遊技機情報通知に含まれる通番を通番、計数通知に含まれる通番を計数通番、貸出通知に含まれる通番を貸出通番、貸出受領結果応答に含まれる通番を貸出通番と称す。これらの各種の通番は、０～２５５の範囲内の数値であり、１バイトデータで構成される。なお、各種の通番についは、後述する。

【０５０４】

（４）データ部

後述する、遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答に対応したデータをデータ部と称す。データ部に含まれるデータについては後述するが、１バイト～５３バイトのようにデータ長が通知内容に応じて異なる。

【０５０５】

（５）チェックサム

電文長、コマンド、通番、データ部、チェックサムの５つからなるデータを加算し、総計の下位１バイトをチェックサムとする。このチェックサムを用いて、受信側は、通信中のデータの破損等を把握することができ、例えば、チェックサムが一致しなかった電文の数を遊技機Ｐや貸出ユニットがカウントして、通信の不具合状況等を確認することができる。例えば、遊技機Ｐにおいては、チェックサムが一致しなかった電文の数を、所定の状況（設定値を確認可能な設定確認モード中や設定値を変更可能な設定変更モード中）に画像表示装置等で表示可能としても良い。

【０５０６】

遊技機Ｐから貸出ユニットへ出力する電文のうち、遊技機情報通知について図１５を用いて説明する。

【０５０７】

（１）電文長

電文長、コマンド、通番、データ部（遊技機種類、遊技機情報種別、遊技機情報の３つを含む）、チェックサムの５つからなるデータのデータ長の長さを示したものであり、１バイトデータで構成される。後述する遊技機情報の種別等に応じて電文長は変わる。

【０５０８】

（２）コマンド

コマンドとは、先述したとおり、遊技機情報通知、計数通知、貸出通知、貸出受領結果応答の何れかを通知する役割を果たす。遊技機情報通知のコマンドは、０１ｈ（固定値）が該当する。

【０５０９】

（３）通番

通番とは、０～２５５の何れかの数値であって、遊技機情報通知の通し番号として役割を果たす。以下に、具体的な例を挙げて説明する。

ア）電源投入時は、通番「００ｈ（０）」を通知するように制御する。

イ）電源投入以降は、通知する毎に通番を更新（＋１）する。

ウ）通番が「ＦＦｈ（２５５）」の次の値は「０１ｈ（１）」に更新（＋１を２回）する。

上述したとおり、電源復帰後の最初の通番は０となり、その後は、遊技機情報通知を出力するにつれて１ずつ増加する。遊技機情報通知の通番が２５５となった次の遊技機情報通知の通番は１となる（０にはならない）。

【０５１０】

（４）遊技機種類

遊技機種類とは、データ部を構成する情報であって、遊技機Ｐの種類等を識別するための情報である。この情報については、図６を基に後述するが、管理媒体、団体区分、遊技機種類を通知するデータである。

【０５１１】

（５）遊技機情報種別

遊技機情報種別とは、データ部を構成する情報であって、今回通知する遊技機情報通知が、遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報かを識別するための情報である。遊技機情報種別として、遊技機性能情報を通知する場合には００ｈ、遊技機設置情報を通知する場合には０１ｈ、ホールコン・不正監視情報を通知する場合には０２ｈが該当する。なお、遊技機性能情報については図１７、遊技機設置情報については図１８、ホールコン・不正監視情報については図１９を用いて後述する。

【０５１２】

（６）遊技機情報

遊技機情報とは、データ部を構成する情報であって、今回通知する遊技機情報通知が、遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報の何れかに応じて通知される情報である。遊技機情報の詳細については、後述する。

【０５１３】

（７）チェックサム

今回通知する遊技機情報通知の、電文長、コマンド、通番、データ部（遊技機種類、遊技機情報種別、遊技機情報の３つを含む）、チェックサムの５つからなるデータを加算し、総計の下位１バイトをチェックサムとする。

【０５１４】

遊技機情報通知に含まれる情報のうち遊技機種類について、図１６を基に説明する。

【０５１５】

遊技機種類とは、１バイトのデータであって、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ３により遊技機の種別、Ｂｉｔ４～Ｂｉｔ６により製造メーカが属する団体の区分、Ｂｉｔ７により従来の遊技球を用いた遊技機か従来の遊技メダルを用いた遊技機かを示す遊技媒体の情報である。

【０５１６】

なお、遊技機の種別として列挙しているのは、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律が定める遊技機の種類である。

【０５１７】

次に、図１６の遊技機種類一覧表を用いて、具体的な例を挙げて遊技機種類がどのようになるかを説明する。

【０５１８】

ア）パターン１

遊技機種別：ぱちんこ遊技機Ｐ

団体区分：団体Ａ

管理媒体：旧遊技球

この場合は、遊技機種類として０１ｈが設定される。

【０５１９】

イ）パターン２

遊技機種別：回胴式遊技機

団体区分：団体Ａ

管理媒体：旧遊技メダル

この場合は、遊技機種類として８２ｈが設定される。

【０５２０】

ウ）パターン３

遊技機種別：アレンジボール遊技機

団体区分：団体Ａ

管理媒体：旧遊技メダル

この場合は、遊技機種類として８３ｈが設定される。
【０５２１】
エ）パターン４
遊技機種別：じやん球遊技機
団体区分：団体Ａ
管理媒体：旧遊技メダル
この場合は、遊技機種類として８４ｈが設定される。
【０５２２】
オ）パターン５
遊技機種別：回胴式遊技機
団体区分：団体Ｂ
管理媒体：旧遊技メダル
この場合は、遊技機種類として９２ｈが設定される。
【０５２３】
遊技機情報通知のうち、遊技機性能情報を設定した場合の電文に含まれる遊技機情報について図１７を用いて説明する。
【０５２４】
ア）総投入数（総投入枚数）
総投入数とは、電源が投入されてから累積した遊技媒体の投入数の情報であり、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には総投入数の情報として０が出力され得る。たとえば、累計１０００回の遊技において、遊技媒体が投入された累計数が２０００であった場合には、総投入数は２０００となり、総投入数の情報として２０００が出力され得る。そして、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には総投入数の情報として０が出力され得る。なお、内部抽せんによりリプレイ役（再遊技役とも称す）に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、その遊技の次遊技に賭けた遊技媒体の投入数は総投入数には含めないようにしている。
【０５２５】
イ）総付与数（総付与枚数、総払出数、総払出枚数）
総付与数とは、電源が投入されてから累積した遊技媒体の付与数の情報であり、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には総付与数の情報として０が出力され得る。たとえば、累計１０００回の遊技において、遊技媒体が付与された累計数が２０００であった場合には、総付与数は２０００となり、総付与数の情報として２０００が出力され得る。そして、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には総付与数の情報として０が出力され得る。なお、内部抽せんによりリプレイ役に当選し、リプレイに対応した図柄組合せが停止表示した場合には、その遊技における遊技媒体の付与数は総付与数には含めないようにしている。
【０５２６】
ウ）ＭＹ
ＭＹとは、電源が投入されてからの遊技媒体の付与数と投入数から算出可能な最大差数の情報であり、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合にはＭＹの情報として０が出力され得る。具体的には、遊技の結果が得られたときの遊技媒体数が最も減少したときを基準として、当該基準からの遊技媒体数の増加数（獲得総数から投入総数を差し引いた数）である最大差数をＭＹと称す。たとえば、累計１０００回の遊技において、１００回目の遊技がもっとも遊技者が損をした遊技であって、そのときの遊技者が損をした遊技媒体数が－２００であり、そこから有利な遊技が始まり８００回目の遊技がもっとも遊技者が得をした遊技であって、そのとき遊技者が獲得した遊技媒体数が８００であるときには、－２００から８００の差数である１０００がＭＹとなり、ＭＹとして１０００が出力され得る。そして、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合にはＭＹの情報として０が出力され得る。
【０５２７】

このＭＹを出力するために、遊技媒体数制御基板は計算用ＭＹカウンタと出力用ＭＹカウンタとを用いている。計算用ＭＹカウンタと出力用ＭＹカウンタは何れも電源投入により初期化（０がセット）されるため、電源投入時から電源断時までのＭＹが出力される。換言すると、通常遊技場では１日の営業が終わると電源を落とすため、１日分のＭＹが出力されることになる。

【０５２８】

計算用ＭＹカウンタは遊技状態や規定数に関わらず更新可能となるよう構成されており、１遊技における付与点－投入点を演算し、演算結果を累積して記憶するようになっている。例えば、計算用ＭＹカウンタの値が「０」のときに開始された遊技が投入点として「３」点、付与点として「１０」点の場合、「１０－３」を演算した結果である「７」が計算用ＭＹカウンタに加算されて計算用ＭＹカウンタの値は「７」が記憶される。また、次の遊技でも投入点として「３」点、付与点として「１０」点の場合、「１０－３」を演算した結果である「７」が加算されて計算用ＭＹカウンタの値は「１４」が記憶される。

【０５２９】

また、例えば、計算用ＭＹカウンタの値が「０」のときに開始された遊技が投入点として「３」点、付与点として「０」点の場合、「０－３」を演算した結果は「－３」であるが計算用ＭＹカウンタには「０」が記憶される。これは、演算の結果桁下がりが発生した場合はキャリーフラグが「１」となり、キャリーフラグが「１」の場合は「０」をセットするという命令を使用しているためである。

【０５３０】

計算用ＭＹカウンタは前回の遊技がリプレイでない場合において（換言すれば、実際に３点をベットした場合において）リプレイが当せんした遊技の投入点は「３」として扱い、付与点は「０」として扱う。そして、次の遊技（再遊技作動時の遊技）で投入点を「０」とすることで、実際のＭＹに補正することができる。例えば、前回の遊技がリプレイでない場合であって計算用ＭＹカウンタの値が「１０」のときに開始された遊技（リプレイが当せんした遊技）が投入点として「３」点、付与点として「０」点の場合、「０－３」を演算した結果である「－３」が計算用ＭＹカウンタに加算されて計算用ＭＹカウンタの値は「７」が記憶される。また、リプレイが当選した遊技の次の遊技で「１０」点が付与される小役が当選した場合は、投入点として「０」点、付与点として「１０」点であり、「１０－０」を演算した結果である「１０」が計算用ＭＹカウンタに加算されて計算用ＭＹカウンタの値は「１７」が記憶される。

【０５３１】

出力用ＭＹカウンタは、計算用ＭＹカウンタに記憶された値が出力用ＭＹカウンタに記憶されている値よりも大きい場合に計算用ＭＹカウンタの値を出力用ＭＹカウンタの値に更新する。例えば、計算用ＭＹカウンタの値が「１０」、出力用ＭＹカウンタの値が「１２」のときに開始された遊技が投入点として「３」点、付与点として「１０」点の場合、「１０－３」を演算した結果である「７」が加算されて計算用ＭＹカウンタの値は「１７」が記憶される。また、計算用ＭＹカウンタの「１７」と出力用ＭＹカウンタの「１２」を比較して、計算用ＭＹカウンタの値の方が大きいため、出力用ＭＹカウンタの値を「１７」に更新する。

【０５３２】

遊技媒体数制御基板は、出力用ＭＹカウンタの値を貸出ユニットに送信するように構成されている。

【０５３３】

計算用ＭＹカウンタと出力用ＭＹカウンタは電源投入時に初期化されるが、有利区間ＭＹカウンタは電源投入時には初期化されない。このように構成することで、遊技者に不利益が発生する可能性のある有利区間ＭＹカウンタの値を適切に保護することが可能となる。

【０５３４】

計算用ＭＹカウンタと出力用ＭＹカウンタは、遊技区間（通常区間、有利区間）にかか

わらず更新可能に構成されているが、有利区間ＭＹカウンタは、有利区間において更新可能（通常区間では更新しないよう）に構成されている。

【０５３５】

計算用ＭＹカウンタと出力用ＭＹカウンタは何れも上限値が「９１７４９０」に設定されている。このように構成することで、通常１日で達成する最大ＭＹよりも十分多くなっているので、上限値に到達する可能性を著しく低くすることができる。また、不正行為により計算用ＭＹカウンタと出力用ＭＹカウンタを増加させてもすぐに上限値に到達しないためカウンタの値が「０」からリスタートされ難いようにしている。

【０５３６】

エ）役物総付与数（役物総付与枚数、役物総払出数、役物総払出枚数）

役物総付与数とは、電源が投入されてからの役物（シングルボーナス（ＳＢ）、レギュラーボーナス（ＲＢ）、チャレンジボーナス（ＣＢ））の作動により遊技媒体が付与された累積の付与数の情報であり、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には役物総付与数の情報として０が出力され得る。たとえば、累計１０００回の遊技において、役物の作動により得られた累計の遊技媒体数が１００であった場合には、役物総付与数は１００となり、役物総付与数の情報として１００が出力され得る。そして、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には総付与数の情報として０が出力され得る。

【０５３７】

オ）連続役物総付与数（連続役物総付与枚数、連続役物総払出数、連続役物総払出枚数）

連続役物総付与数とは、電源が投入されてからの第一種特別役物（レギュラーボーナス（ＲＢ））の作動により遊技媒体が付与された累積の付与数の情報であり、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には連続役物総付与数の情報として０が出力され得る。たとえば、累計１０００回の遊技において、第一種特別役物の作動により得られた累計の遊技媒体数が１００であった場合には、連続役物総付与数は１００となり、連続役物総付与数の情報として１００が出力され得る。そして、電源断が発生し、その後、電源が投入された場合には連続役物総付与数の情報として０が出力され得る。なお、第一種特別役物連続作動装置（１種ＢＢとも称す）による第一種特別役物の作動により付与される遊技媒体の付与数も累積される。

【０５３８】

カ）役物比率

役物比率とは、累計の付与数を分母とし役物（ＲＢ、ＣＢ、ＳＢ）の作動により付与された累計の役物作動時付与数を分子とした比率である。たとえば、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５００回）以上であって、累計の付与数が２００００、累計の役物の作動時付与数が１００００の場合には、役物比率の情報として５０が出力され得る。なお、累計とは、全遊技の累計でなくて良い。例えば、累計の付与数が予め定められた上限値（たとえば、６５５３５）に達した、又は、（累計の付与数に今回遊技の付与数を加算した結果、上限値を超えてしまう）場合には、それ以降の遊技では、累計の付与数、及び、累計の役物作動時付与数が更新されないように構成されている。換言すると、役物比率は変化しないように構成されている。なお、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５００回）未満においては、役物比率情報としてＦＦｈを出力するように構成されている。

【０５３９】

キ）連続役物比率

連続役物比率とは、累計の付与数を分母とし連続役物（ＲＢ）の作動により付与された累計の連続役物作動時付与数を分子とした比率である。たとえば、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５００回）以上であって、累計の付与数が２００００、累計の連続役物の作動時付与数が１００００の場合には、役物比率の情報として５０が出力され得る。なお、累計とは、全遊技の累計でなくて良い。例えば、累計の付与数が予め定められた上限値（たとえば、６５５３５）に達した、又は、（累計の付与数に今回遊技の付与数を加算した結果、上限値を超えてしまう）場合には、それ以降の遊技では、累計の付与数、

及び、累計の連続役物作動時付与数が更新されないように構成されている。換言すると、役物比率は変化しないように構成されている。なお、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５００回）未満においては、連続役物比率情報としてＦＦｈを出力するように構成されている。

【０５４０】

ク）有利区間比率

有利区間比率とは、累計の遊技回数を分母とし累計の有利区間遊技数を分子とした比率である。たとえば、累計の遊技回数が２００００、累計の有利区間遊技数が１８０００の場合には、有利区間比率の情報として９０が出力され得る。なお、累計とは、全遊技の累計でなくて良い。例えば、累計の遊技回数が予め定められた上限値（たとえば、６５５３５）に達した場合には、それ以降の遊技では、累計の遊技回数、及び、有利区間遊技数が更新されないように構成されている。換言すると、有利区間比率は変化しないように構成されている。

なお、累計とは、全遊技の累計でなくて良い。例えば、累計の遊技回数が予め定められた上限値（たとえば、６５５３５）に達した、又は、（累計の遊技回数に今回遊技の遊技回数を加算した結果、上限値を超えてしまう）場合には、それ以降の遊技では、累計の遊技回数、及び、累計の有利区間遊技数が更新されないように構成されている。換言すると、有利区間比率は変化しないように構成されている。なお、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５００回）未満においては、有利区間比率としてＦＦｈを出力するように構成されている。また、有利区間を備えていない遊技機Ｐにおいても、ＦＦｈを出力するように構成されている。

【０５４１】

ケ）指示込役物比率

指示込役物比率とは、累計の付与数を分母とし役物（ＲＢ、ＣＢ、ＳＢ）の作動により付与された累計の役物作動時付与数と指示機能の作動（ストップスイッチＰ４の操作態様の報知）により付与された累計の指示付与数の合算を分子とした比率である。なお、ここでいう合算とは役物作動時付与数と指示付与数に基づく計算により導出された値でも良いし、役物作動時に付与され場合又は指示機能作動時に付与された場合に加算される１つの記憶領域であっても良い。たとえば、１７５０００回以上であって、累計の付与数が２００００、累計の役物作動時付与数と累計の指示付与数の合算が１０００００の場合には、役物比率の情報として５０が出力され得る。なお、累計とは、全遊技の累計でなくて良い。例えば、累計の付与数が予め定められた上限値（たとえば、１６７７２１５）に達した、又は、（累計の遊技回数に今回遊技の遊技回数を加算した結果、上限値を超えてしまう）場合には、それ以降の遊技では、累計の付与数、及び、累計の役物作動時付与数と累計の指示付与数の合算が更新されないように構成されている。換言すると、有利区間比率は変化しないように構成されている。なお、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５０００回）未満においては、役物比率情報としてＦＦｈを出力するように構成されている。また、役物や指示機能を備えていない遊技機Ｐにおいても、ＦＦｈを出力するように構成されている。

【０５４２】

コ）役物等状態比率

役物等状態比率とは、累計の遊技回数を分母とし、役物（ＲＢ、ＣＢ、ＳＢ）が作動している遊技回数、又は、役物連続作動装置（１ＢＢ、２ＢＢ）が作動している遊技回数である累計の特定の遊技回数を分子とした比率である。たとえば、累計の遊技回数が２００００、累計の特定の遊技回数が５０００の場合には、役物等状態比率の情報として２５が出力され得る。なお、累計とは、全遊技の累計でなくて良い。例えば、累計の遊技回数が予め定められた上限値（たとえば、１６７７２１５）に達した場合には、それ以降の遊技では、累計の遊技回数、及び、特定の遊技回数が更新されないように構成されている。換言すると、役物等状態比率は変化しないように構成されている。なお、累計の遊技回数が所定回数（たとえば、１７５０００回）未満においては、役物等状態比率としてＦＦｈを

出力するように構成されている。また、役物や役物連続作動装置を備えていない遊技機Ｐにおいても、ＦＦｈを出力するように構成されている。

【０５４３】

サ）遊技回数

遊技回数とは、遊技機の電源がＯＮとなってからの累積した遊技回数である。遊技機の電源がＯＮとなったときにクリアされる。

【０５４４】

シ）予備

予備とは、今後、使用する可能性があるために予め備えているものであって、上述したア）からサ）の情報のみを出力する場合には、００ｈが出力されるようにしている。

【０５４５】

ス）予約１

予約１とは、遊技機Ｐ本体のみでは利用しない。たとえば、遊技機Ｐから貸出ユニットに送信した後、ユニット側で予約として確保していた３バイトの領域を用いて貸出ユニットからＡ団体やＢ団体などの外部（たとえば、遊技機情報センタ）に出力する際に使用される。使用例としては、貸出ユニットが算出した最大ＭＹを上述したア）からサ）に加えて、外部（たとえば、遊技機情報センタ）に出力すること等が挙げられる。

【０５４６】

セ）予約２

予約２とは、遊技機Ｐ本体のみでは利用しない。たとえば、遊技機Ｐから貸出ユニットに送信した後、ユニット側で予約として確保していた２バイトの領域を用いて貸出ユニットからＡ団体やＢ団体などの外部（たとえば、遊技機情報センタ）に出力する際に使用される。使用例としては、貸出ユニットが算出した遊技回数を上述したア）からサ）に加えて、外部（たとえば、遊技機情報センタ）に出力すること等が挙げられる。

【０５４７】

遊技機性能情報に含まれている総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数については毎遊技算出処理を実行するように構成している。

【０５４８】

なお、ＭＹ（遊技機性能情報）とは、遊技機性能情報で用いるＭＹであり、コンプリート機能でカウントするＭＹや有利区間でカウントするＭＹとは別の記憶領域でカウントしている。ＭＹ（遊技機性能情報）をカウントする記憶領域をＭＹカウンタ（遊技機性能情報）と称する。ただし、ＭＹカウンタ（遊技機性能情報）はコンプリート機能でのＭＹをカウントする打ち止め用ＭＹカウンタや有利区間でのＭＹをカウントする有利区間ＭＹカウンタの何れかと共通でもよい。

【０５４９】

遊技機性能情報の生成処理について、図５８を基に説明する。遊技機性能情報の生成処理は、１遊技終了時（全回胴停止後の処理）にて遊技メダル数制御手段が実施する処理である。

【０５５０】

まず、遊技回数が６５５３５か否か判断し遊技回数が６５５３５の場合は遊技機性能情報生成処理を終了する。ここで、遊技機性能情報に含まれる情報は１日単位の情報である。このため、電源投入処理にて遊技機性能情報に含まれている総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数を記憶しているＲＷＭ記憶領域は初期化（０クリア）される。このような状況において遊技回数が６５５３５を超えることは想定できない異常な値であり、遊技回数が６５５３５の場合は総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数の生成処理を実行しないようにしている。

【０５５１】

なお、判断基準として遊技回数が６５５３５以上であるか否かを判断してもよいし、遊

技回数の初期値に６５５３５をセットして遊技回数をデクリメントしてカウントする場合は遊技回数が０であるか否かや、遊技回数が０未満であるか否か（キャリーフラグが立っているか否か）を判断してもよい。

【０５５２】

また、遊技の上限値は６５５３５に設定しているが、これに限らず６５５３５よりも多い値でも少ない値でもよい。ただし、１日（１２時間営業の場合）の遊技回数の理論上の上限は最小遊技時間が４．１秒であるため、１０５３６回（１２（時間）×６０（分）×６０（秒）／４．１（秒））となっており、少なくとも１０５３６以上であることが望ましい。また、特別な日に４０時間営業可能な地域があることを鑑みると、遊技回数の上限値は３５１２２回以上に設定することが望ましい。

【０５５３】

このような構成によれば、遊技機の電源を数日に亘ってＯＦＦにしない遊技場の運用方法において、異常な値を貸出ユニットに送信しないようにすることができ、貸出ユニットから各所に異常な値を送信しないようにすることができ、情報の正確性を高めることができる。

【０５５４】

続いて、遊技回数が６５５３５か否か判断し遊技回数が６５５３５ではない場合（６５５３５未満の場合）は遊技回数に「１」を加算する。

【０５５５】

続いて、再遊技作動図柄が停止したか否かを判断し、再遊技作動図柄が停止していた場合は遊技機性能情報生成処理を終了する。これは、再遊技作動図柄が停止した場合は、再遊技が作動するため次遊技の規定数が０であったり、再遊技作動図柄が停止した遊技の付与数が０であったりするため、総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数に関して変化が起こり得ないためである。このため、再遊技作動図柄が停止していた場合は遊技回数に「１」加算して、総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数は更新しないようにしている。

【０５５６】

続いて、再遊技作動図柄が停止したか否かを判断し、再遊技作動図柄が停止していなかった場合は総投入数に規定数（当該遊技の投入数）を加算する。

【０５５７】

続いて、総付与数に付与数（当該遊技の付与数）を加算する。なお、内部抽せんの結果がはずれであったり、小役が当選して取りこぼした場合であったりしたときは０を加算する。

【０５５８】

続いて、役物作動中か否かを判断する。役物作動中であれば役物総付与数に付与数を加算する。また、役物作動中でなければＭＹカウンタ（遊技機性能情報）から規定数を引いて付与数を足した値が０未満か否かを判断する。

【０５５９】

続いて、役物総付与数に付与数を加算した後は第１種特別役物作動中か否かを判断する。第１種特別役物作動中であれば連続役物総付与数に付与数を加算する。また、第１種特別役物作動中でなければＭＹカウンタ（遊技機性能情報）から規定数を引いて付与数を足した値が０未満か否かを判断する。

【０５６０】

続いて、連続役物総付与数に付与数を加算した後、役物作動中でないと判断した後、及び第１種特別役物作動中でないと判断した後は、ＭＹカウンタ（遊技機性能情報）から規定数を引いて付与数を足した値が０未満か否かを判断し、０未満であると判断した場合はＭＹカウンタ（遊技機性能情報）の値を０にし、０以上であると判断した場合はＭＹカウンタ（遊技機性能情報）から規定数を引いて付与数を足した値をＭＹカウンタ（遊技機性能情報）に記憶する。

【０５６１】

遊技機性能情報に含まれているＭＹカウンタは一日の営業で最も遊技メダルを吸い込んだ状態（付与数－投入数の累積値が最も小さい状態）からカウントを開始するため、ＭＹカウンタ（遊技機性能情報）から規定数を引いて付与数を足した値が０未満である場合はＭＹカウンタの値を０に補正している。

【０５６２】

続いて、更新したＭＹカウンタ（遊技機性能情報）の値が記憶している最大ＭＹを超えているか否かを判断し、更新したＭＹカウンタ（遊技機性能情報）の値が記憶している最大ＭＹを超えていると判断した場合は最大ＭＹ記憶領域の値を更新したＭＹカウンタ（遊技機性能情報）の値に更新する。更新したＭＹカウンタ（遊技機性能情報）の値が記憶している最大ＭＹを超えていないと判断した場合は最大ＭＹ記憶領域の値を更新せず遊技機性能情報生成処理を終了する。

【０５６３】

上述したように遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５に到達した場合は総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数の更新を停止するように構成しているが、遊技回数が６５５３５に到達して総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数の更新を停止しているときでも、貸出ユニットに遊技機性能情報を送信するタイミングとなったときは記憶している総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数に基づいて送信するよう構成されている。

【０５６４】

例えば、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５であり、且つ全て３枚掛けで遊技を行った場合の総投入数は１９６６０５となる。ここで、次の遊技が３枚掛けで開始されて全リールが停止した後に実行される遊技機性能情報の生成処理では、遊技回数が６５５３５のままであり、総投入数も１９６６０５のままである。

【０５６５】

また例えば、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５であり、且つ遊技の結果として全て１５枚付与された場合の総付与数は９８３０２５となる。ここで、次の遊技が開始されて全リールが停止して遊技の結果として１５枚付与された後に実行される遊技機性能情報の生成処理では、遊技回数が６５５３５のままであり、総付与数も９８３０２５のままである。

【０５６６】

また例えば、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５であり、且つ全て１枚掛けで遊技を行い遊技の結果として全て１５枚付与された場合のＭＹ（遊技機性能情報）は９１７４９０となる。ここで、次の遊技が１枚掛けで開始されて全リールが停止して遊技の結果として１５枚付与された後に実行される遊技機性能情報の生成処理では、遊技回数が６５５３５のままであり、ＭＹ（遊技機性能情報）も９１７４９０のままである。

【０５６７】

また例えば、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５であり、且つ遊技の結果として全て役物作動中に１５枚付与された場合の役物総付与数は９８３０２５となる。ここで、次の遊技が開始されて全リールが停止して遊技の結果として役物作動中に１５枚付与された後に実行される遊技機性能情報の生成処理では、遊技回数が６５５３５のままであり、役物総付与数も９８３０２５のままである。

【０５６８】

また例えば、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５であり、且つ遊技の結果として全て第１種特別役物作動中に１５枚付与された場合の連続役物総付与数は９８３０２５となる。ここで、次の遊技が開始されて全リールが停止して遊技の結果として第１種特別役物作動中に１５枚付与された後に実行される遊技機性能情報の生成処理では、遊技回数が６５５３５のままであり、連続役物総付与数も９８３０２５のままである。

【０５６９】

このような構成によれば、遊技回数が上限値に達した後も更新停止時の情報を貸出ユニ

ットに送信できるため、貸出ユニット側で異常に対する処理を実行しなくてよくなり、処理が複雑化することを防ぐことができる。

【０５７０】

なお、遊技機性能情報を生成するための各種情報の記憶領域の記憶上限値としては、遊技回数が６５５３５であり、総投入数が１９６６０５であり、総付与数が９８３０２５であり、ＭＹ（遊技機性能情報）が９１７４９０であり、役物総付与数が９８３０２５であり、連続役物総付与数が９８３０２５であり、全て遊技回数が６５５３５であるときの理論上の最大値となっている。

【０５７１】

また、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５に到達した場合でも、ホールコン・不正監視情報生成処理における総得点、投入点、及び付与点の更新は実行する。

【０５７２】

このような構成によれば、遊技機性能情報で更新した遊技回数が６５５３５に到達して、総投入数、総付与数、ＭＹ（遊技機性能情報）、役物総付与数、連続役物総付与数、遊技回数の更新を停止しても、ホールコン・不正監視情報生成時の総得点、投入点、及び付与点は遊技毎に更新できるため、遊技の進行に応じた総得点、投入点、及び付与点の増減は、貸出ユニットに送信することが可能となる。このため、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５に到達した場合でも、遊技毎の総得点、投入点、及び付与点の増減を正確に貸出ユニットに送信できることにより、不正行為等の履歴を残すことや、不正行為等を防ぐことができる。

【０５７３】

また、遊技機性能情報の生成処理で遊技回数が６５５３５に到達して、ＭＹ（遊技機性能情報）の更新が停止した場合であっても、コンプリート機能を作動させるための打ち止め用ＭＹカウンタの更新は停止しないように構成されている。

【０５７４】

このような構成によれば、遊技機性能情報の遊技回数が上限値に達してＭＹ（遊技機性能情報）の更新が停止しても未だコンプリート機能の遊技停止条件（ＭＹ１９０００以上）に達していない可能性があるため、打ち止め用ＭＹカウンタの更新を継続することでコンプリート機能の管理を適切に実行できる。このため、ＭＹ（遊技機性能情報）と打ち止め用ＭＹカウンタの記憶領域は別の記憶領域となっている。また、打ち止め用ＭＹカウンタは主制御手段の使用領域外の記憶領域に設定されており、ＭＹ（遊技機性能情報）は遊技メダル数制御手段の使用領域内の記憶領域に設定されていることで、同様の情報であっても明確に異なる記憶領域に分けることができる。

【０５７５】

ただし、この分け方に限らず、打ち止め用ＭＹカウンタは主制御手段の使用領域外の記憶領域に設定されており、ＭＹ（遊技機性能情報）は遊技メダル数制御手段の使用領域外の記憶領域に設定されていてもよいし、打ち止め用ＭＹカウンタは主制御手段の使用領域内の記憶領域に設定されており、ＭＹ（遊技機性能情報）は遊技メダル数制御手段の使用領域内の記憶領域に設定されていてもよいし、打ち止め用ＭＹカウンタは主制御手段の使用領域内の記憶領域に設定されており、ＭＹ（遊技機性能情報）は遊技メダル数制御手段の使用領域外の記憶領域に設定されていてもよい。

【０５７６】

遊技機情報通知のうち、遊技機設置情報を設定した場合の電文に含まれる遊技機情報について図１８を用いて説明する。

【０５７７】

ア）主制御チップＩＤ番号

主制御チップＩＤ番号とは、主制御基板Ｐ１５に設けられた、ＣＰＵ、ＲＷＭ、ＲＯＭが一体となった主制御チップを識別するためのチップ個別ナンバーを含んだ情報であり、同じ機種であってもそれぞれ異なる情報となる。例えば、チップ個別ナンバーが１２３４５６７８ｈの４バイトであり、Ａ社から購入した主制御チップであるときには、主制御チ

ップＩＤ番号として０００００００００１２３４５６７８２１ｈ（下位１バイトの２１ｈがＡ社から購入した型番Ｘの主制御チップであることを示す）を貸出ユニットに向けて出力可能とする。また、例えば、チップ個別ナンバーが２３４５６７８９ｈの４バイトであり、Ｂ社から購入した主制御チップであるときには、主制御チップＩＤ番号として０００００００００２３４５６７８９４１ｈ（下位１バイトの４１ｈがＢ社から購入した型番Ｙの主制御チップであることを示す）を貸出ユニットに向けて出力可能とする。

【０５７８】

イ）主制御チップメーカコード

主制御チップの内蔵メモリに記憶した遊技機メーカを示す情報である。

【０５７９】

ウ）主制御チップ製品コード

主制御チップの内蔵メモリに記憶した遊技機Ｐの機種名を示す情報である。

【０５８０】

なお、上述した、主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コードは、遊技機Ｐの電源が投入されたときの電源投入処理において、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信されるようになっている。そして、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に設けられたＲＷＭ領域に、それぞれ、主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コードを記憶するように構成されている。

【０５８１】

エ）遊技媒体数制御（遊技メダル数制御）チップＩＤ番号

遊技媒体数制御チップＩＤ番号とは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に設けられた、ＣＰＵ、ＲＷＭ、ＲＯＭが一体となった遊技媒体数制御チップを識別するためのチップ個別ナンバーを含んだ情報であり、同じ機種であってもそれぞれ異なる情報となる。

たとえば、チップ個別ナンバーが９８７６５４３２ｈの４バイトであり、Ａ社から購入した遊技媒体数制御チップであるときには、遊技媒体数制御チップＩＤ番号として０００００００００９８７６５４３２２１ｈ（下位１バイトの２１ｈがＡ社から購入した型番Ｘの遊技媒体数制御チップであることを示す）を貸出ユニットに向けて出力可能とする。

たとえば、チップ個別ナンバーが８７６５４３２１ｈの４バイトであり、Ｂ社から購入した遊技媒体数制御チップであるときには、遊技媒体数制御チップＩＤ番号として０００００００００８７６５４３２１４１ｈ（下位１バイトの４１ｈがＢ社から購入した型番Ｙの主制御チップであることを示す）を貸出ユニットに向けて出力可能とする。

【０５８２】

なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６を搭載していない遊技機Ｐの場合には、遊技媒体数制御チップＩＤ番号として０００００００００００００００００００００ｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。

【０５８３】

オ）遊技媒体数制御チップメーカコード

遊技媒体数制御チップの内蔵メモリに記憶した遊技機メーカを示す情報である。

なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６を搭載していない遊技機Ｐの場合には、遊技媒体数制御チップメーカコードとして０００００００ｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。

【０５８４】

カ）遊技媒体数制御チップ製品コード

主制御チップの内蔵メモリに記憶した遊技機Ｐの機種名を示す情報である。

なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６を搭載していない遊技機Ｐの場合には、遊技媒体数制御チップ製品コードとして０００００００００００００００００００ｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。

【０５８５】

遊技機情報通知のうち、ホールコン・不正監視情報を設定した場合の電文に含まれる遊技機情報について図１９を用いて説明する。

【０５８６】

ア）総得点
　総得点とは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に記憶されている現在の遊技媒体数の値であり、遊技媒体の投入処理や入賞処理により増減し得る。現在の総得点は、遊技機Ｐに備えられている遊技媒体数表示部Ｐ９に表示される。総得点の情報は貸出ユニットに送信する。例えば、総得点として２０００点を記憶している場合には、０００７Ｄ０ｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で記憶可能な総得点の上限は、１６３８３点としている。
【０５８７】
イ）投入点
　投入点とは、投入した遊技媒体数を示す。たとえば、３点をベットした場合には０３ｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。また、３点をベットした状況から遊技を開始する前に（スタートスイッチＰ３が操作される前に）精算スイッチＰ６の操作により３点を遊技媒体数制御基板Ｐ１６に精算する場合にはＦＤｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。換言すると、－３点（ＦＤｈ）～＋３点（０３ｈ）の情報を貸出ユニットに向けて出力可能とする。
【０５８８】
ウ）付与点
　付与点（入賞点とも称す）とは、全てのリールが停止した後、有効ライン上に停止した（入賞した）図柄組合せの態様によって、付与された遊技媒体数を示す。たとえば、８点が付与された場合には、０８ｈの情報を出力可能とし、１５点が付与された場合には０Ｆｈを貸出ユニットに向けて出力可能とする。
【０５８９】
　遊技機Ｐは、上述した「総得点」、「投入点」、「付与点」を貸出ユニットに送信することで、貸出ユニット側で管理している総得点情報を用いて総得点の異常が検知可能となっている。
【０５９０】
エ）主制御状態１
　主制御状態１とは、遊技状態に関する状態を示す。具体的には、１バイトのデータのうち、ビットごとにどの遊技状態であるかを割り当てられている。たとえば、Ｂｉｔ０が１のときにはＲＢ状態であることを示す情報を貸出ユニットに向けて出力可能とする。たとえば、Ｂｉｔ１が１のときにはＢＢ状態であることを示す情報を貸出ユニットに向けて出力可能とする。たとえば、Ｂｉｔ２が１のときにはＡＴ状態であることを示す情報を貸出ユニットに向けて出力可能とする。Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ６は遊技機状態信号１～４に対応している。遊技機状態信号１～４は、遊技機Ｐの種類に応じて使用用途を変えたり、使用しなかったりすることができる。たとえば、ＡＴ遊技で獲得した得点が１００点に達したごとに、遊技機状態信号１を出力することなどが挙げられる。Ｂｉｔ７については、未使用とし、遊技機Ｐの種類に関わらず、０が出力可能となるように構成されている。このように構成することによって、たとえば、ＡＴ状態であることを報知する場合には、０００００１００Ｂを貸出ユニットに向けて出力可能とする。
【０５９１】
オ）主制御状態２
　主制御状態２とは、主制御状態１と同様に遊技状態に関する状態を示す。Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ２は遊技機状態信号５～７に対応している。遊技機状態信号５～７は、遊技機Ｐの種類に応じて使用用途を変えたり、使用しなかったりすることができる。たとえば、特定のＲＴ状態（再遊技確率変動状態）へ移行した場合に、遊技機状態信号５を出力することなどが挙げられる。Ｂｉｔ３～Ｂｉｔ７については、未使用とし、遊技機Ｐの種類に関わらず、０が出力可能となるように構成されている。このように構成することによって、たとえば特定のＲＴ状態へ移行した際には、０００００００１Ｂを貸出ユニットに向けて出力可能とする。
【０５９２】

カ）遊技機エラー状態
遊技機エラー状態とは、遊技機Ｐで発生中のエラーを示すエラーコード等を含んだ情報で構成されたエラー状態を示す。
【０５９３】
具体的には、Ｂｉｔ０～Ｂｉｔ５でエラーコードを示す。Ｂｉｔ６で遊技媒体数制御基板Ｐ１６のエラー（この場合には、Ｂｉｔ６は０）か、主制御基板Ｐ１５のエラー（この場合には、Ｂｉｔ６は１）かを示す。Ｂｉｔ７で貸出ユニットにてエラーの報知のみを行うもの（この場合にはＢｉｔ７は０）か、貸出ユニットにてエラーの報知を行うとともに、貸出ユニットを通じてホールコンピュータ（ＨＣ）にもエラーコードを通知するもの（この場合にはＢｉｔ７は１）かを示す。
【０５９４】
例えば、エラーの種類として乱数異常と、電波異常とを検出可能な遊技機Ｐであるとする。このとき、エラーコードとして、乱数異常を０００００１Ｂ、電波異常を０００１０Ｂのように定め、このエラーコードを含んだ情報を出力することが可能となる。具体的には、乱数異常は、主制御基板Ｐ１５のエラーであって、貸出ユニットにてエラーの報知のみを行う場合には、０１０００００１Ｂを貸出ユニットに向けて出力可能とする。また、電波異常は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のエラーであって、貸出ユニットにてエラーの報知とホールコンピュータにもエラーコードを通知する場合には、１０００００１０Ｂを貸出ユニットに向けて出力可能とする。なお、エラーが未発生の場合や、エラーコードを有していない遊技機Ｐの場合には、０００００００００Ｂを貸出ユニットに向けて出力可能とする。
【０５９５】
キ）遊技機不正１（主制御）
遊技機不正１（主制御）とは、主制御基板Ｐ１５に係る不正の検知や主制御基板Ｐ１５に係る状態に関する情報を示す。なお、遊技機不正１（主制御）の信号は、ホールコンピュータ用信号として扱う。換言すると、遊技機Ｐから出力された遊技機不正１（主制御）の各信号は、貸出ユニットを通じて、ホールコンピュータへ出力されるようになっている。
【０５９６】
遊技機不正１（主制御）を構成する各信号について、以下に記載する。
【０５９７】
Ｂｉｔ０には設定変更中信号が割り当てられている。つまり、設定変更中（設定変更モード中）及び設定変更が行われたことを示す。設定変更中信号は、設定変更中～設定変更後（遊技が可能となってから）３秒経過時まではＢｉｔ０が１となる。設定変更中～設定変更後（遊技が可能となってから）３秒経過時以外の状況では、Ｂｉｔ０が０となる。設定変更中信号は設定変更中ステータスがＯＮ（ＲＷＭの設定変更中ステータス記憶領域に「１」を記憶する）となっている間に出力する。設定変更中ステータスは、設定変更モードが起動して、ＲＡＭ初期化処理を実行し、設定値を表示した後にＯＮとする。そして、設定変更後（遊技が可能となってから）３秒経過時に設定変更中ステータスをＯＦＦ（ＲＷＭの設定変更中ステータス記憶領域に「０」を記憶する）にすることで、設定変更中信号の出力を停止する。また、設定変更中信号は、設定変更中～設定変更後の１遊技終了時（たとえば、全リールが停止し、払出し処理が終了したとき）までではＢｉｔ０が１となるように構成してもよい。この場合は、設定変更中～設定変更後の１遊技終了時以外の状況では、Ｂｉｔ０が０となる。設定変更中信号は設定変更中ステータスがＯＮ（ＲＷＭの設定変更中ステータス記憶領域に「１」を記憶する）となっている間に出力する。設定変更中ステータスは、設定変更モードが起動して、ＲＡＭ初期化処理を実行し、設定値を表示した後にＯＮとする。そして、設定変更後の１遊技終了時に設定変更中ステータスをＯＦＦ（ＲＷＭの設定変更中ステータス記憶領域に「０」を記憶する）にすることで、設定変更中信号の出力を停止する。
【０５９８】

換言すると、遊技機Ｐが設定変更中ステータスをＯＮにしたことに基づいて設定変更中信号が出力されるわけではなく、遊技機Ｐが設定変更中ステータスをＯＮにした後、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングとなったときに設定変更中ステータスがＯＮであることに基づいて設定変更中信号が出力される（Ｂｉｔ０が１となる）ようになっている。そして、設定変更後（遊技が可能となってから）３秒経過して設定変更中ステータスをＯＦＦにした場合は、設定変更中ステータスをＯＦＦにした後、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングとなったときに設定変更中ステータスがＯＦＦであることに基づいて設定変更中信号の出力が停止される（Ｂｉｔ０が０となる）ようになっている。また、１遊技が終了して設定変更中ステータスをＯＦＦにするように構成した場合であっても同様に、設定変更中ステータスをＯＦＦにした後、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングとなったときに設定変更中ステータスがＯＦＦであることに基づいて設定変更中信号の出力が停止される（Ｂｉｔ０が０となる）ようになっている。

【０５９９】

このように構成することで、設定変更中ステータスのＯＮ又はＯＦＦを管理することにより、ホールコン・不正監視情報に含まれる設定変更中信号の出力情報を制御することが可能となる。

【０６００】

なお、設定変更後に遊技が可能となったときとは、ベットスイッチの操作によるベット処理が実行可能な状態であり、遊技が可能となった後は、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、又は内部抽せん処理、ストップスイッチの操作によりリール停止処理等が実行可能であることを意味する。換言すると、設定変更中信号が出力されている設定変更後から３秒経過時までの間も遊技が可能であり、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、又は内部抽せん処理、ストップスイッチの操作によりリール停止処理等が実行可能である。

【０６０１】

続いて、Ｂｉｔ１には設定確認中信号が割り当てられている。つまり、設定確認中（設定確認モード中）のときは、Ｂｉｔ１は１となり、設定確認中以外の状況ではＢｉｔ１が０となる。

【０６０２】

設定確認中信号は、設定確認中にのみＢｉｔが１となる例を示したが、これに限られず、設定確認モードの開始から所定期間（例えば、５秒間等）はＢｉｔが１となるように構成されていてもよい。換言すると、主制御基板Ｐ１５において、設定確認モードが開始された場合（例えば、遊技待機状態において設定キースイッチがオンとなった場合）に、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に設定確認モードであることを示すコマンドを送信し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに送信する遊技機不正１のＢｉｔが１になるとともに、主制御基板Ｐ１５で設定確認用タイマをセットし、主制御基板Ｐ１５が設定確認用タイマを計測した結果、５秒経過したと判断（設定確認用タイマのカウント値が「０」であると判断）したときに設定確認モードが５秒経過したことに関するコマンドを遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信し、且つ主制御基板Ｐ１５から設定確認モードが終了したことに関するコマンドをすでに受信していることで、設定確認モード中であっても遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに送信する遊技機不正１のＢｉｔが０になる構成が考えられる。なお、設定確認中信号の出力時間は他の時間（例えば、３秒）であってもよい。

【０６０３】

この場合、設定確認モード中に５秒経過した場合は、設定確認モードが５秒経過したことに関するコマンドを送信してもよいし、送信しなくてもよい。また、設定確認モード中に５秒経過した場合は、設定確認モードが終了するまで遊技機不正１のＢｉｔは１となっている。また、設定確認モードが５秒未満（例えば２秒）で終了した場合であっても、残りの３秒間（合計５秒間）は設定確認モード中を示す遊技機不正１のＢｉｔが１となっている。このように構成することで、設定確認モードが非常に短時間で終了しても設定確認

モードである情報を貸出ユニットに送信する十分な時間を確保でき、不正な設定キースイッチの操作を検知することが可能となる。

【０６０４】

また、主制御基板Ｐ１５において、設定確認モードが開始された場合（例えば、遊技待機状態において設定キースイッチがオンとなった場合）に、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に設定確認モードであることを示すコマンドを送信し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに送信する遊技機不正１のＢｉｔが１になるとともに、主制御基板Ｐ１５で設定確認用タイマをセットし、設定確認用タイマをセットしたことに関するコマンドと主制御基板Ｐ１５が設定確認用タイマを更新する毎に設定確認用タイマを更新したことに関するコマンドを遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板から送信された設定確認用タイマの値（カウント値）に基づいて設定確認モードが５秒経過したと判断（設定確認用タイマのタイマ（カウント値）が０であると判断）することで、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに送信する遊技機不正１のＢｉｔを０にする構成が考えられる。

【０６０５】

この場合、設定確認モード中に５秒経過した場合は、設定確認用タイマを更新したことに関するコマンドは送信されなくなる。また、設定確認モード中に５秒経過した場合は、設定確認モードが終了するまで遊技機不正１のＢｉｔは１となっている。また、設定確認モードが５秒未満（例えば２秒）で終了した場合であっても、残りの３秒間（合計５秒間）は設定確認モード中を示す遊技機不正１のＢｉｔが１となっている。このように構成することで、設定確認モードが非常に短時間で終了しても設定確認モードである情報を貸出ユニットに送信する十分な時間を確保でき、不正な設定キースイッチの操作を検知することが可能となる。

【０６０６】

また、主制御基板Ｐ１５において、設定確認モードが開始された場合（例えば、遊技待機状態において設定キースイッチがオンとなった場合）に、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に設定確認モードであることを示すコマンドを送信し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに送信する遊技機不正１のＢｉｔが１になるとともに、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で設定確認用タイマをセットし、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が設定確認用タイマの値（カウント値）に基づいて設定確認モードが５秒経過したと判断（設定確認用タイマのタイマ(カウント値)が０であると判断）することで、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに送信する遊技機不正１のＢｉｔを０にする構成が考えられる。

【０６０７】

この場合、設定確認モード中に５秒経過した場合は、設定確認用タイマの更新は終了する。また、設定確認モード中に５秒経過した場合は、設定確認モードが終了するまで遊技機不正１のＢｉｔは１となっている。また、設定確認モードが５秒未満（例えば２秒）で終了した場合であっても、残りの３秒間（合計５秒間）は設定確認モード中を示す遊技機不正１のＢｉｔが１となっている。このように構成することで、設定確認モードが非常に短時間で終了しても設定確認モードである情報を貸出ユニットに送信する十分な時間を確保でき、不正な設定キースイッチの操作を検知することが可能となる。

【０６０８】

設定確認用タイマをセットするタイミングは、設定確認モードを開始して設定値を表示した後であってもよい。そして、「設定確認モード中である」、及び「設定確認用タイマが０でない」の何れかの条件を充足している場合は設定確認中ステータスをＯＮにして、設定確認中信号を出力し、「設定確認モード中である」、及び「設定確認用タイマが０でない」の何れの条件も充足しなくなった場合に設定確認中ステータスをＯＦＦにして、設定確認中信号の出力を停止する。

【０６０９】

設定確認中信号の出力制御を詳述する。

【０６１０】

遊技進行メイン処理の遊技待機中において設定キースイッチの立ち上がりがあるか否かを判断（設定キースイッチがＯＦＦからＯＮとなったか否かを判断）し、設定キースイッチの立ち上がりがあると判断した場合は、設定確認中信号出力期間として５秒間（正確には５００４．１６５ｍｓ）のタイマをセットする（割込み処理の間隔が２．２３５ｍｓであるため、カウント値として「２２３９」をセットする）。

【０６１１】

設定確認中信号出力期間のタイマをセット（カウント値として「２２３９」をセット）した後に実行される割込み処理内のタイマ計測処理にて、設定確認中信号出力期間のタイマを減算し（カウント値を「１」減算し）、同割込み処理内の遊技機情報管理処理にて、設定確認中信号出力期間が５秒経過したか否かを判断し（カウント値が「０」となっているか否かを判断し）、５秒経過していない場合（カウント値が「０」となっていない（ゼロフラグが立っていない）と判断した場合）は設定確認中信号をセットし、５秒経過した場合（カウント値が「０」となっている（ゼロフラグが立っている）と判断した場合）は設定確認中信号をセットせずに他の処理に移行する。ここで、設定確認中信号をセットした後は、ホールコン・不正監視情報通知の送信タイミングが到来すると設定確認中信号が出力される（貸出ユニット側に送信される）ことになる。

【０６１２】

設定確認中信号出力期間が５秒経過したか否かの判断はゼロフラグが立っているか否かで判断している。タイマ計測処理により減算した結果、設定確認中信号出力期間のタイマが０となっていた場合は、ゼロフラグが立つので５秒経過したと判断され、タイマ計測処理により減算した結果、設定確認中信号出力期間のタイマが０となっていなかった場合は、ゼロフラグが立たないので５秒経過していないと判断される。なお、設定確認モード終了後に５秒以上経過して設定確認中信号の出力が終了した後はタイマが０となっており、タイマが０の状況でタイマ計測処理により減算した結果も０となってゼロフラグが立つため、設定確認モード終了後から５秒経過した以降は、再度設定確認モードに移行しない限り設定確認中信号はセットされない。

【０６１３】

また、遊技進行メイン処理の遊技待機中において設定キースイッチの立ち上がりがあるか否かを判断し、設定キースイッチの立ち上がりがあると判断して設定確認中信号出力期間として５秒間のタイマをセットした後は、直後の処理により設定キースイッチ信号の立ち下がり（設定キースイッチの立ち下がり）があるか否かを判断（設定キースイッチがＯＮからＯＦＦとなったか否かを判断）し、立ち下がりがないと判断した場合は、再度、設定確認中信号出力期間として５秒間のタイマをセットし、設定キースイッチの立ち下がりがあるか否かを判断する処理に戻る。

【０６１４】

このように設定キースイッチの立ち上がりがあると判断した後は設定キースイッチの立ち下がりがあると判断するまで設定確認中信号出力期間として５秒間のタイマをセットし続けるため、設定確認モード中は常に設定確認中信号が送信されることになる。また、設定キースイッチの立ち下がりがあると判断して設定確認モードが終了しても設定確認中信号出力期間のタイマが０となるまで設定確認中信号が送信されるので、設定確認モードが５秒以内に終了しても、設定確認モード終了後５秒間は設定確認中信号が送信でき、確実に設定確認中信号を貸出ユニット側に送信することができる。

【０６１５】

また、設定確認モードに切り替えた後に瞬間的に通常モードに戻して設定値を盗み見るような不正行為がなされたとしても、設定確認中信号は５秒間送信されるため、不正の痕跡を残すことが可能となる。

【０６１６】

また、設定確認中信号出力期間のタイマをセットする処理を遊技進行メイン処理のループ処理を用いて実行しているため、割込み処理内のタイマ計測処理を実行してタイマを減算した後、遊技進行メイン処理のループ処理で設定確認中信号出力期間のタイマを再度セ

ットする場合には、設定確認中信号出力期間のタイマをセットする処理を複数回実行できるため、確実に設定確認中信号出力期間のタイマを初期値（５秒）にセットすることが可能となる。換言すると、設定確認中信号出力期間のタイマをセットする処理を複数回実行可能とする（最低でも２回）ために、設定確認中信号出力期間のタイマセット処理を１回実行する時間は、２．２３５ｍｓ／２（割込み処理の間隔の半分の時間）よりも短い時間となるよう構成されている。

【０６１７】

また、このような構成によれば、設定確認中信号の出力期間をタイマをセットする処理で制御できるため、簡易的なプログラムで正確に設定確認中信号の出力を制御することができる。なお、設定確認中信号の出力期間は例示であり、設定確認モード終了後すぐに設定確認中信号の出力が停止されないように設定確認中信号の出力期間は任意の期間（例えば、１秒、３秒、又は１０秒等）を設定してもよいし、設定確認モード終了後すぐに設定確認中信号の出力が停止されてもよいし、設定確認モード開始から所定期間経過で設定確認モード中か否か関わらず設定確認中信号の出力が停止されもよい。

【０６１８】

また、遊技進行メイン処理の遊技待機中において設定キースイッチの立ち上がりがあると判断した場合は設定キースイッチの立ち上がりに基づくコマンドを少なくとも含むサブ制御コマンドをセットする。また遊技進行メイン処理にて設定キースイッチの立ち下がりがあると判断した場合は設定キースイッチの立ち下がりに基づくコマンドを少なくとも含むサブ制御コマンドをセットする。そして、割込み処理内のサブ制御コマンド送信処理では、セットされているサブ制御コマンドを副制御基板Ｐ１２に送信し、副制御基板Ｐ１２ではサブ制御コマンドを受信した場合はサブ制御コマンドを解析して解析した結果に応じた処理を実行する。例えば、設定キースイッチの立ち上がりに基づくコマンドを受信した場合は設定確認モードに対応した演出を実行し、設定キースイッチの立ち下がりに基づくコマンドを受信した場合は設定確認モードを終了させ通常モード、又は待機状態に対応した演出を実行する。

【０６１９】

設定確認モードに対応した演出は設定確認中信号の出力期間とは直接的に対応していない。例えば、設定確認モード終了直後は、設定確認中信号が５秒間継続して出力されるが、設定キースイッチの立ち下がりに基づくコマンドが副制御基板Ｐ１２に送信され、設定キースイッチの立ち下がりに基づくコマンドを受信した場合はすぐに設定確認モードに対応した演出を終了する。設定確認モードが終了しているにもかかわらず設定確認モードに対応する演出を実行してしまうと、遊技者に対して遊技の進行ができないと錯覚させてしまうことになるが、このように構成することで、設定確認モード終了時はすぐに演出状態を切り替えることが可能となり、遊技者に対する遊技の進行への妨げを防ぐことができる。さらに、設定確認中信号は設定確認モードが終了しても５秒間は出力されるため、貸出ユニット側に確実に設定確認中信号を送信することが可能となる。

【０６２０】

続いて、Ｂｉｔ２には不正検知信号１、Ｂｉｔ３には不正検知信号２、Ｂｉｔ４には不正検知信号３が割り当てられている。たえとば、乱数異常を不正とした遊技機Ｐにおいて、乱数異常の検知を不正検知信号１に割り当てた場合に、乱数異常を検知した場合にはＢｉｔ２が１となり、乱数異常を検知していない場合にはＢｉｔ２が０となる。

【０６２１】

なお、遊技機が不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を出力している状況では遊技の進行を停止させる。また、貸出ユニットが不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を受信している状況では、カード挿入口からのカードの挿入と返却が不可となっている。換言すると、貸出ユニットが不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を受信している状況では、カード返却スイッチが操作されてもカードが返却されず、また、貸出ユニットにおいて、カード挿入口から新たにカードを挿入することができなくなる。また、貸出ユニット

において、貸出、又は再プレイは可能である。また、貸出ユニットにおいて、計数通知を受信することも可能である。また、紙幣投入口からの入金も可能である。

【０６２２】

また、遊技機が不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を出力している状況で遊技の進行を停止させていても貸出ユニットとの通信は継続して実行している。具体的には、貸出ユニットと遊技機情報通知を３００ｍｓ毎に送信しており、遊技機の計数スイッチが操作されると計数通知として計数メダル数に０以外の値（例えば５０）が貸出ユニットに送信される。

【０６２３】

続いて、Ｂｉｔ５にはセキュリティ信号が割り当てられている。具体的には、不正検知信号を出力しているとき（Ｂｉｔ２～４が１のとき）、設定変更中信号を出力しているとき（Ｂｉｔ０が１のとき）、設定確認中信号を出力しているとき（Ｂｉｔ１が１のとき）、打ち止め処理の実行（安全装置（コンプリート機能）が作動しているとき）によりコンプリート信号を出力しているとき（Ｂｉｔ６が１のとき）の何れかのときにＢｉｔ５が１となり、それ以外の状況においてはＢｉｔ５が０となる。

【０６２４】

なお、遊技機がセキュリティ信号を出力している状況では遊技の進行を停止させる。また、貸出ユニットがセキュリティ信号を受信している状況であって、不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を受信している状況では、カード挿入口からのカードの挿入と返却が不可となっている。換言すると、貸出ユニットがセキュリティ信号を受信している状況であって、不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を受信している状況では、カード返却スイッチが操作されてもカードが返却されず、また、貸出ユニットにおいて、カード挿入口から新たにカードを挿入することができなくなる。また、貸出ユニットにおいて、貸出、又は再プレイは可能である。また、貸出ユニットにおいて、計数通知を受信することも可能である。また、紙幣投入口からの入金も可能である。

【０６２５】

また、遊技機がセキュリティ信号を出力している状況で遊技の進行を停止させていても貸出ユニットとの通信は継続して実行している。具体的には、貸出ユニットと遊技機情報通知を３００ｍｓ毎に送信しており、遊技機の計数スイッチが操作されると計数通知として計数メダル数に０以外の値（例えば５０）が貸出ユニットに送信される。

【０６２６】

また、貸出ユニットがセキュリティ信号を受信している状況であって、不正検知信号１、不正検知信号２、及び不正検知信号３の何れかの信号を受信していない状況（貸出ユニットがセキュリティ信号を受信している状況であって、設定変更中信号を受信している状況、貸出ユニットがセキュリティ信号を受信している状況であって、設定確認中信号を受信している状況、又は貸出ユニットがセキュリティ信号を受信している状況であって、コンプリート信号を受信している状況）では、カード返却スイッチが操作されるとカードが返却可能である。また、貸出ユニットにおいて、カード挿入口から新たにカードを挿入することは可能である。また、貸出ユニットにおいて、貸出、又は再プレイは可能である。また、貸出ユニットにおいて、計数通知を受信することも可能である。また、紙幣投入口からの入金も可能である。

【０６２７】

続いて、Ｂｉｔ６にはコンプリート信号（打ち止め信号、安全装置作動信号、又はコンプリート機能作動信号とも称す）が割り当てられている。例えば差数カウンタの値が所定値（例えば、１９０００）を超えたことにより打ち止め処理が実行されているときはＢｉｔ６が１になり、差数カウンタの値が所定値以下の場合はＢｉｔ６が０となる。

【０６２８】

コンプリート信号はコンプリート機能の作動が開始して遊技停止となってから３０秒間は出力を継続し、３０秒経過した後に出力を終了するよう構成されている。このため、コ

ンプリート機能の作動が終了する所定の終了条件を満たしたとしても３０秒間はコンプリート信号を出力できる。換言すると、コンプリート機能が作動して遊技停止となってから３０秒以内にコンプリート機能の作動が終了する所定の終了条件を満たしても、コンプリート機能が作動して遊技停止となってから３０秒間はコンプリート信号を貸出ユニット側に出力することができる。なお、コンプリート信号の出力を開始するタイミングをコンプリート機能が作動した以降の所定のタイミングと称する場合がある。また、コンプリート機能が作動して遊技停止となってから３０秒が経過したときにコンプリート機能が作動中（遊技停止中）であった場合でも、コンプリート機能が作動して遊技停止となってから３０秒が経過したタイミングでコンプリート信号の出力を停止する。換言すると、コンプリート機能が作動しているときでも３０秒経過したときにコンプリート信号の出力は終了して、その後もコンプリート機能の作動が終了する所定の終了条件を満たすまでコンプリート機能の作動は継続することになる。

【０６２９】

また、上述した設定確認中信号のようにコンプリート機能作動中はコンプリート信号の出力時間を管理するカウンタの更新を実質停止する（例えば、コンプリート機能作動中は当該カウンタに常に初期値がセットされるよう構成する）ことにより、コンプリート機能の作動終了後から３０秒間に亘ってコンプリート信号を出力するよう構成してもよい。このような構成によれば、コンプリート信号出力期間はコンプリート機能作動中の時間＋３０秒間に亘って出力することができるため、より長い時間に亘って貸出ユニットにコンプリート信号を出力することができる。

【０６３０】

なお、詳しくは後述するが、コンプリート機能の作動が終了する所定の終了条件としては設定変更処理による初期化処理が該当する。このため、コンプリート機能が作動して第１のタイミング（遊技を停止したタイミング）でコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで遊技機が電断して、設定キースイッチがＯＮ位置に回されて遊技機の電源が投入され、設定変更モードが起動して設定変更中信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定変更中であれば、設定変更中信号の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。なお、コンプリート信号を出力する時間（３０秒）は遊技機が電断中である時間を含めてもよいし、含めなくてもよい。なお、コンプリート機能の作動が終了する所定の終了条件は上述したものに限らず、設定変更モードが作動したとき、設定変更モードの作動が終了したとき等、設定変更に関するタイミングであればどのタイミングであってもよい。

【０６３１】

また、コンプリート機能が作動して第１のタイミング（遊技を停止したタイミング）でコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで遊技機が電断して、設定キースイッチがＯＮ位置に回されて遊技機の電源が投入され、設定変更モードが起動して設定変更中信号は出力されるが設定変更モードに伴う初期化処理によりコンプリート信号は初期化される態様であってもよい。この態様の場合は、コンプリート信号の出力時間が３０秒以内になってしまうが、設定変更処理に伴う初期化範囲のアドレスを連続させることでの初期化プログラム容量が削減できる。

【０６３２】

また、コンプリート信号出力中に遊技機の電源断があった場合は、遊技機からコンプリート信号の出力が停止してしまう。この間に貸出ユニットでコンプリート信号を受信できないため、貸出ユニット側でコンプリート信号の受信に基づく所定の処理を実行しないようにしてもよいし、実行してもよい。貸出ユニット側で実行するコンプリート信号の受信に基づく所定の処理とは、ホールコンピュータにコンプリート機能作動中であることを示す情報を送信する処理や、貸出ユニットの貸出ボタンの受付を無効にする処理等が考えられる。

【０６３３】

また、コンプリート信号出力中に貸出ユニットの電源断があった場合は、遊技機はＶＬ異常と判断し、コンプリート信号の出力を中断する。コンプリート信号の出力を中断するとは、コンプリート信号に対応する遊技機不正１（主制御）のＢｉｔ６に「１」が記憶されている状態であって、コンプリート信号の出力時間を管理するタイマの更新を停止していることである。なお、タイマの更新を停止する方法として、タイマ更新処理を飛ばしてもよいし、割込み処理を禁止してもよい。このように構成することで、コンプリート信号を出力した直後に貸出ユニットの電源がＯＦＦになり、３０秒が経過した以降に貸出ユニットの電源がＯＮとなることでコンプリート信号を貸出ユニットが受信できなくなる事態を防ぐことができる。換言すると、コンプリート信号の出力直後に貸出ユニットの電源がＯＦＦとなってもコンプリート信号の出力時間を管理するためのタイマの更新が停止しているためコンプリート信号の出力を開始してから３０秒経過してもコンプリート信号の出力は維持され、貸出ユニットの電源がＯＮとなってからコンプリート信号の出力時間を管理するためのタイマの更新が再開するため貸出ユニットと接続されている状態で３０秒間コンプリート信号を出力することが可能となる。なお、コンプリート信号の出力中に貸出ユニットの電源がＯＦＦとなった後貸出ユニットの電源がＯＮとなったときにコンプリート信号の出力時間を管理するためのタイマを３０秒分再セットしてもよい。

【０６３４】

また、コンプリート信号出力中にＶＬ異常となった場合はコンプリート信号の出力を中断するが、コンプリート信号出力中に他の所定の異常となった場合はコンプリート信号の出力を継続する。他の所定の異常としては、精算要求通信エラー、遊技媒体数制御受信異常、主制御受信異常、総得点上限異常、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６のうち何れか又は全てである。これらの異常は、貸出ユニットとの通信は可能な状況であることから貸出ユニットはコンプリート信号を受信可能なため、コンプリート信号の出力を中断せずに継続することが考えられるため、コンプリート信号の安定的な出力が可能となる。なお、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６に関しては、貸出ユニットとの通信は可能であるが、通信に関して何らかの異常があるため、コンプリート信号の出力を中断するよう構成してもよい。

【０６３５】

上述した実施形態では、コンプリート信号出力中に貸出ユニットの電源断があった場合は、遊技機はＶＬ異常と判断し、コンプリート信号の出力を中断するよう説明したが、これに限らず、コンプリート信号出力中に遊技機がＶＬ異常と判断した場合であってもコンプリート信号の出力を継続してもよい。この場合はコンプリート信号の出力に関する処理容量を削減することができる。また、コンプリート信号出力中に遊技機がＶＬ異常と判断した場合にコンプリート信号の出力を終了してもよい。この場合はコンプリート信号を貸出ユニットが受信できない可能性があるが、ＶＬ異常に関する処理を安定的に実行することが可能となる。

【０６３６】

また、不正検知信号１～３が不正解除後３秒経過時に出力を終了する場合、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで不正を検知すると不正検知信号１～３のうち何れかの不正検知信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが不正検知中、又は不正解除後であって不正解除後３秒経過前であれば、不正検知信号１～３の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。また、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで不正を検知すると不正検知信号１～３のうち何れかの不正検知信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが不正解除後であって不正解除後３秒経過後であれば、不正検知信号１～３の出力が終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このよ

うな構成によれば、コンプリート信号の出力と不正検知信号１～３の出力のタイミングが重なり難くなり（コンプリート信号単独の出力時間が２７秒以上になる）、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６３７】

また、不正検知信号１～３が不正解除後３秒経過時に出力を終了する場合であって、コンプリート機能作動時にコンプリート信号の出力のカウント（タイマの更新）が実質停止する場合（コンプリート機能作動中に常にコンプリート信号を出力しており、コンプリート機能の作動終了後から３０秒間に亘ってコンプリート信号を出力する場合）は、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過後であってもコンプリート機能が作動している第２のタイミングではコンプリート信号の出力を維持し、その後不正を検知した後の第３のタイミングでは不正検知信号１～３のうち何れかの不正検知信号とコンプリート信号が出力されており、その後不正解除後から３秒経過前の第４のタイミングでは不正検知信号１～３とコンプリート信号が出力されており、第４のタイミングの後のタイミングであって、不正解除後から３秒経過後の第５のタイミングであれば、不正検知信号１～３の出力は終了しており、コンプリート信号は出力されている。そして、第５のタイミングの後のタイミングであって、設定変更モードに伴う初期化処理が実行された後から３０秒経過した後の第６のタイミングであれば、不正検知信号１～３の出力は終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号が不正検知信号１～３よりも後に出力を終了するようにもできるため、コンプリート信号単独の出力期間を担保することができ、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６３８】

また、設定変更中信号は設定変更モード終了後３秒経過時に出力を終了するため、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで遊技機が電断して、設定キースイッチがＯＮ位置に回されて遊技機の電源が投入され、設定変更モードが起動して設定変更中信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定変更モード中、又は設定変更モード終了後であって設定変更モード終了後３秒経過前であれば、設定変更中信号の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。なお、コンプリート信号を出力する時間（３０秒）は遊技機が電断中である時間を含めてもよいし、含めなくてもよい。また、設定変更中信号を設定変更終了後の１遊技終了時に出力を終了する構成の場合は、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで遊技機が電断して、設定キースイッチがＯＮ位置に回されて遊技機の電源が投入され、設定変更モードが起動して設定変更中信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定変更モード中、又は設定変更モード終了後であって１遊技実行前であれば、設定変更中信号の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。なお、コンプリート信号を出力する時間（３０秒）は遊技機が電断中である時間を含めてもよいし、含めなくてもよい。

【０６３９】

また、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで遊技機が電断して、設定キースイッチがＯＮ位置に回されて遊技機の電源が投入され、設定変更モードが起動して設定変更中信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定変更モード終了後であって設定変更モード終了後３秒経過後であれば、設定変更中信号の出力が終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。なお、コンプリート信号を出力する時間（３０秒）は遊技機が電断中である時間を含めてもよいし、含めなくてもよい。このような構成によれば、コンプリート信号の出力と設定変更中信号の出力のタイミングが重なり難くなり（コンプリート信号単独の出力時間が２７秒以上

になる）、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６４０】

また、コンプリート機能作動時にコンプリート信号の出力のカウント（タイマの更新）が実質停止する場合（コンプリート機能作動中に常にコンプリート信号を出力しており、コンプリート機能の作動終了後から３０秒間に亘ってコンプリート信号を出力する場合）は、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過後であってもコンプリート機能が作動している第２のタイミングではコンプリート信号の出力を維持し、その後遊技機が電断して、設定キースイッチがＯＮ位置に回されて遊技機の電源が投入され、設定変更モードが起動している第３のタイミングでは設定変更中信号とコンプリート信号が出力されており、その後設定変更モードが終了して初期化処理が実行された後から３秒経過前の第４のタイミングでは設定変更中信号とコンプリート信号が出力されており、第４のタイミングの後のタイミングであって、設定変更モードが終了して初期化処理が実行された後から３秒経過後の第５のタイミングであれば、設定変更中信号の出力は終了しており、コンプリート信号は出力されている。そして、第５のタイミングの後のタイミングであって、設定変更モードが終了して初期化処理が実行された後から３０秒経過した後の第６のタイミングであれば、設定変更中信号の出力は終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号が設定変更中信号よりも後に出力を終了するようにもできるため、コンプリート信号単独の出力期間を担保することができ、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６４１】

また、設定確認中信号が設定確認モード終了後３秒経過時に出力を終了する場合、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで設定キースイッチがＯＮ位置に回されて設定確認モードが起動すると設定確認中信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定確認モード中、又は設定確認モード終了後であって設定変更終了後３秒経過前であれば、設定確認中信号の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。また、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで設定キースイッチがＯＮ位置に回されて設定確認モードが起動して設定確認中信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定確認モード終了後であって設定確認モード終了後３秒経過後であれば、設定確認中信号の出力が終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号の出力と設定確認中信号の出力のタイミングが重なり難くなり（コンプリート信号単独の出力時間が２７秒以上になる）、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６４２】

また、設定確認中信号が設定確認モード終了後３秒経過時に出力を終了する場合であって、コンプリート機能作動時にコンプリート信号の出力のカウント（タイマの更新）が実質停止する場合（コンプリート機能作動中に常にコンプリート信号を出力しており、コンプリート機能の作動終了後から３０秒間に亘ってコンプリート信号を出力する場合）は、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過後であってもコンプリート機能が作動している第２のタイミングではコンプリート信号の出力を維持し、その後設定キースイッチがＯＮ位置に回されて設定確認モードが起動している第３のタイミングでは設定確認中信号とコンプリート信号が出力されており、その後設定確認モードが終了した後から３秒経過前の第４のタイミングでは設定確認中信号とコンプリート信号が出力されており、第４のタイミングの後のタイミングであって、設定確認モードが終了してから３秒経過後の第５のタイミングであれば、設定確認中信号の出力は終了しており、コンプリート信号は出力されている

。そして、第５のタイミングの後のタイミングであって、設定変更モードに伴う初期化処理が実行された後から３０秒経過した後の第６のタイミングであれば、設定確認中信号の出力は終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号が設定確認中信号よりも後に出力を終了するようにもできるため、コンプリート信号単独の出力期間を担保することができ、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６４３】

このようにコンプリート信号出力中に他の信号を貸出ユニットに出力する場合であってもコンプリート信号の出力は維持される。他の信号としては、ドアオープン信号、設定ドアオープン信号、設定変更中信号、設定確認中信号、不正検知信号１～３等が該当する。

【０６４４】

続いて、Ｂｉｔ７は、未使用であり、Ｂｉｔ７は０となる。

【０６４５】

ここで、設定変更中信号、設定確認中信号、セキュリティ信号に着目して、どのような信号の出力になるかを例示して説明する。なお、ここでは、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３については言及しないが、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３も「０」又は「１」が出力されている。また、１回目の遊技とは、設定変更モードが行われた後の最初に行われた遊技を指す。

【０６４６】

（ケース１）たとえば、設定変更を行った後、設定変更が終了した（遊技が可能となった）とする。この場合、設定変更モードを開始した所定のタイミングから設定変更中信号として「１」（オン）が出力され、設定変更が終了してから３秒経過後に設定変更中信号として「０」（オフ）が出力される。この場合、設定変更終了後に設定確認モードに移行していなければ、設定確認中信号として「０」（オフ）が出力され続ける。また、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３として「０」（オフ）を出力している状況であっても、設定変更中信号として「１」を出力しているときは、セキュリティ信号は「１」（オン）を出力し、設定変更中信号として「０」を出力するタイミングで、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３のうち何れかの不正検知信号として「１」を出力しない場合には、セキュリティ信号として「０」を出力する。なお、設定変更中信号として「０」を出力するタイミングで、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３のうち何れかの不正検知信号として「１」を出力する場合には、セキュリティ信号として「１」を出力する。

【０６４７】

（ケース２）たとえば、設定変更を行った後、設定変更が終了してから３秒経過前に電源スイッチをオフにし（電源断が発生し）、その後、電源スイッチをオンにし（電源復帰し）たとする。そして、その後に、設定変更が終了してから３秒経過したとする。この場合、設定変更モードを開始した所定のタイミングから設定変更中信号として「１」（オン）が出力され、電源断中は、出力処理がなされずに、電源復帰後の特定のタイミングから設定変更中信号として「１」（オン）が出力され、設定変更が終了してから３秒経過した後（電源断中は含まない）に設定変更中信号として「０」（オフ）が出力される。この場合、設定変更終了後に設定確認モードに移行していなければ、設定確認中信号として「０」（オフ）が出力され続ける。また、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３として「０」（オフ）を出力している状況であっても、設定変更中信号として「１」を出力しているため、セキュリティ信号は「１」（オン）を出力し、設定変更中信号として「０」を出力するタイミングで、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３のうち何れかの不正検知信号として「１」を出力しない場合には、セキュリティ信号として「０」を出力する。なお、設定変更中信号として「０」を出力するタイミングで、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３のうち何れかの不正検知信号として「１」を出力する場合には、セキュリティ信号として「１」を出力する。

【０６４８】

（ケース３）たとえば、設定変更を行った後、設定変更が終了してから３秒経過前に設定確認モードに移行し、設定変更が終了してから３秒経過前に設定確認モードが終了したとする。この場合、設定変更モードを開始した所定のタイミングから設定変更中信号として「１」（オン）が出力され、設定変更が終了した後であって設定変更が終了してから３秒経過前の設定確認モード中であっても、設定変更中信号として「１」（オン）が出力され続け、且つ設定確認中信号として「１」（オン）が出力され、設定変更が終了した後であって設定変更が終了してから３秒経過前の設定確認モード終了後は、設定変更中信号として「１」（オン）が出力され続け、且つ設定確認中信号として「０」（オフ）が出力され、設定変更が終了してから３秒経過後、且つ設定確認モード中でない場合は設定変更中信号として「０」（オフ）が出力され、且つ設定確認中信号として「０」（オフ）が出力される。また、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３として「０」（オフ）を出力している状況であっても、設定変更中信号として「１」を出力しているため、セキュリティ信号は「１」（オン）を出力し、設定変更中信号として「０」を出力するタイミングで、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３のうち何れかの不正検知信号として「１」を出力しない場合には、セキュリティ信号として「０」を出力する。なお、設定変更中信号として「０」を出力するタイミングで、不正検知信号１、不正検知信号２、不正検知信号３のうち何れかの不正検知信号として「１」を出力する場合には、セキュリティ信号として「１」を出力する。

【０６４９】

ク）遊技機不正２（主制御又は遊技媒体数制御）

遊技機不正２（主制御又は遊技媒体数制御）とは、主制御基板Ｐ１５または遊技媒体数制御基板Ｐ１６に係る不正の検知や主制御基板Ｐ１５または遊技媒体数制御基板Ｐ１６に係る状態に関する情報を示す。なお、遊技機不正２（主制御又は遊技媒体数制御）の信号は、ホールコンピュータ用信号として扱う。換言すると、遊技機Ｐから出力された遊技機不正１（主制御）の各信号は、貸出ユニットを通じて、ホールコンピュータへ出力されるようになっている。

【０６５０】

遊技機不正２（主制御又は遊技媒体数制御）を構成する各信号について、以下に記載する。

【０６５１】

Ｂｉｔ０には、設定ドアオープン信号が割り当てられている。設定ドアオープン信号とは、設定変更を行うための設定キースイッチをカバーする設定キースイッチカバー部材（設定ドアとも称す）が開放しているか否かを示す信号である。設定キースイッチカバー部材が開放しているときにはＢｉｔ０が１となって設定キースイッチカバー部材が開放していることを示す情報が遊技機不正２に含まれることとなり、設定キースイッチカバー部材が閉鎖しているときにはＢｉｔ０が０となって設定キースイッチカバー部材が閉鎖していることを示す情報が遊技機不正２に含まれることとなる。なお、設定キースイッチカバー部材を設けていない遊技機Ｐや、設定キースイッチカバー部材の開放を検知する機能を有していない遊技機Ｐにおいては、Ｂｉｔ０が０となる。

【０６５２】

続いて、Ｂｉｔ１には、ドアオープン信号（ドアスイッチ信号とも称す）が割り当てられている。ドアオープン信号とは、遊技機Ｐの前扉Ｐ２が開放しているか否かを示す信号である。遊技機Ｐの前扉Ｐ２が開放しているときにはＢｉｔ０が１となって前扉Ｐ２が開放していることを示す情報が遊技機不正２に含まれることとなり、遊技機Ｐの前扉Ｐ２が閉鎖しているときにはＢｉｔ０が０となって前扉Ｐ２が閉鎖していることを示す情報が遊技機不正２に含まれることとなる。

【０６５３】

ドアオープン信号は、上述した割込み処理内の入力ポート読込処理によるドアスイッチのＯＮ、又はＯＦＦの検出状況によって前扉Ｐ２の開閉態様に応じた出力制御を行う。

【０６５４】

割込み処理内の入力ポート読込処理によって、前扉Ｐ２が開放していると判断した場合は、５秒間（正確には５００１．９３ｍｓ）のタイマをセットする（割込み処理の間隔が２．２３５ｍｓであるため、カウント値として「２２３９」をセットする）。そして、同じ割込み処理内のタイマ計測処理によって、タイマを計測する（カウント値を「１」減算する）。そして、同じ割込み処理内の遊技機情報管理処理によって、ドアオープン信号の出力時間が５秒を経過していないと判断（カウント値を減算した結果、カウント値が０となっていない（ゼロフラグが立っていない）と判断）した場合はドアオープン信号をセットし、ドアオープン信号の出力時間が５秒を経過したと判断（カウント値を減算した結果、カウント値が０となっている（ゼロフラグが立っている）と判断）した場合はドアオープン信号をセットせずに他の遊技機情報に関する信号のセット処理を実行する。なお、ドアオープン信号の出力時間は５秒に限らず、他の時間（例えば、３秒）であってもよい。

【０６５５】

そして、次の割込み処理における入力ポート読込処理によって、前扉Ｐ２が開放していると判断した場合は、５秒間のタイマを再びセットする（割込み処理の間隔が２．２３５ｍｓであるため、カウント値として「２２３９」を再びセットする）。換言すれば、前扉Ｐ２が開放している状況では、５秒間のタイマを繰り返しセットし続けることとなる（タイマセット処理を複数回実行することとなる）。

【０６５６】

このように、前扉Ｐ２が開放されているときは割込み処理毎に５秒間のタイマをセットし続けるため、タイマを減算（カウント値を減算）してもゼロフラグが立つことがない。換言すると、割込み処理内のタイマ計測処理が実行される度にカウント値「２２３９」から「１」を減算する処理が繰り返される。このような構成によれば、前扉Ｐ２が開放されている状況下ではドアオープン信号が常に出力されるようになる。

【０６５７】

また、前扉Ｐ２が閉鎖されたときは、割込み処理内の入力ポート読込処理によってドアスイッチがＯＮであることを検出することで前扉Ｐ２が閉鎖されたと判断し、前扉Ｐ２が閉鎖されたと判断した場合は５秒間のタイマを再セットしない。そして、同じ割込み処理内のタイマ計測処理によって、タイマを計測する（カウント値を「１」減算する）。そして、同じ割込み処理内の遊技機情報管理処理によって、ドアオープン信号の出力時間が５秒を経過しているか否かを判断する。ここで、前扉Ｐ２が閉鎖されたときは５秒間のタイマが再セットされないため、前扉Ｐ２が開放しているときにセットしたタイマ（カウント値「２２３９」）が割込み処理が繰り返されることで減算されタイマ（カウント値）が「０」に近づいていく。

【０６５８】

なお、本実施形態では、タイマをセットする処理と、タイマを減算する処理とは、同じ割込み処理内で実行されるため、初期値として５００１．９３ｍｓ（２２３８回×２．２３５ｍｓ）となる「２２３８」をセットしてしまうと「０」になるまでの割込み回数は２２３７回となり、５秒に満たない値（正確には４９９９．７ｍｓ）となってしまう。そこで、予めセットする初期値を「２２３８＋１（２２３９）」にしておく。換言すると初期値「２２３９」をセットした割込み処理内のタイマ計測処理によりカウント値が「２２３８」となり、割込み回数を２２３８回にすることが可能となる。

【０６５９】

そして、タイマ計測処理によりカウント値が「０」となった場合は、ゼロフラグが立つためドアオープン信号の出力を停止することができる。換言すると、前扉Ｐ２の閉鎖後は５秒間に亘ってドアオープン信号が出力され、５秒経過後はドアオープン信号の出力が停止される。なお、ドア閉鎖後に５秒以上経過してドアオープン信号の出力が終了した後はタイマが０となっており、タイマが０の状況でタイマ計測処理により減算した結果も０となってゼロフラグが立つため、ドア閉鎖後から５秒経過した以降は、再度ドア開放しない限りドアオープン信号はセットされない。換言すれば、前扉Ｐ２が閉鎖後の５秒間は、Ｂｉｔ１が１となって前扉Ｐ２が開放していることを示す情報が遊技機不正２に含まれ、５

秒経過後は、Ｂｉｔ１が０となって前扉Ｐ２が閉鎖していることを示す情報が遊技機不正２に含まれることとなり、前扉Ｐ２が閉鎖している状況においては、遊技機不正２に前扉Ｐ２が開放していることを示す情報が含まれる場合と、遊技機不正２に前扉Ｐ２が閉鎖していることを示す情報が含まれる場合とがある。

【０６６０】

このような構成によれば、ドアオープン信号の出力期間をタイマのセット処理で制御できるため、簡易的なプログラムで正確にドアオープン信号の出力を制御することができる。なお、ドアオープン信号の出力期間は例示であり、ドア閉鎖後すぐにドアオープン信号の出力が停止されないようドアオープン信号の出力期間は任意の期間（例えば、１秒、３秒、又は１０秒等）を設定してもよいし、ドア閉鎖後すぐにドアオープン信号の出力が停止されてもよい。

【０６６１】

また、割込み処理内のサブ報知データ出力処理では、ドアスイッチがＯＮとなっているかＯＦＦとなっているかに応じてドアスイッチ信号を副制御基板Ｐ１２に送信し、副制御基板Ｐ１２ではドアスイッチ信号のＯＦＦ信号を受信した場合はドアが開放していると判断して、ドア開放音やドア開放メッセージ表示等のドア開放報知演出が実行されるように制御する。

【０６６２】

ドア開放演出はドアオープン信号の出力期間とは直接的に対応していない。例えば、ドア閉鎖直後は、ドアオープン信号が５秒間継続して出力されるが、ドアスイッチ信号はＯＮ信号となって副制御基板Ｐ１２に送信される。しかし、副制御基板Ｐ１２側で、ドアスイッチ信号がＯＦＦからＯＮに変わったことを検知してから５秒間ドア開放演出を実行するように構成することで、ドアオープン信号の出力期間とドア開放演出の実行期間を相似させることができる。これによりドアオープン信号の出力期間を視認することが可能となり、管理者が信号出力期間を把握しやすくなる。

【０６６３】

本実施形態では、ドアオープン信号の出力期間とドア開放演出の実行期間を相似させているが、これに限らずドア開放演出の実行期間をドアオープン信号の出力期間よりも長くしてもよいし短くしてもよい。

【０６６４】

本実施形態では、割込み処理毎にタイマをセットする処理を実行しているが、これに限らず２以上の所定数の割込み毎にタイマをセットする処理を実行してもよい。ただし、タイマをセットしてから次のタイマをセットするまでにタイマの値（カウント値）が０とならないように、タイマセット処理を実行する割込み間隔はタイマ（カウント値）で示す時間よりも短くなるようにする必要がある。

【０６６５】

また、遊技機が設定ドアオープン信号、又はドアオープン信号を出力している状況では遊技の進行を停止させる。また、貸出ユニットがドアオープン信号、又はドアオープン信号の何れかの信号を受信している状況では、貸出、又は再プレイ、カード挿入口からのカードの挿入と返却、及び紙幣投入口からの入金が不可となっている。換言すると、貸出ユニットがドアオープン信号、又はドアオープン信号の何れかの信号を受信している状況では、カード返却スイッチが操作されてもカードが返却できなくなり、また、貸出ユニットにおいて、カード挿入口から新たにカードを挿入することができなくなり、また、貸出ユニットにおいて、貸出スイッチ、又は再プレイスイッチが操作されても貸出又は再プレイができなくなり、また、紙幣投入口に紙幣を投入できなくなる。なお、貸出ユニットにおいて、計数通知を受信することは可能である。

【０６６６】

また、遊技機が設定ドアオープン信号、又はドアオープン信号を出力している状況で遊技の進行を停止させていても貸出ユニットとの通信は継続して実行している。具体的には、貸出ユニットと遊技機情報通知を３００ｍｓ毎に送信しており、遊技機の計数スイッチ

が操作されると計数通知として計数メダル数に０以外の値（例えば５０）が貸出ユニットに送信される。

【０６６７】

また、遊技機が設定ドアオープン信号、又はドアオープン信号を出力している状況では貸出ユニットの貸出スイッチが操作されても貸出通知として貸出メダル数に０が遊技機に送信される。また、遊技機と貸出ユニットとの通信は正常に行われていることから貸出ユニットは貸出通番を正常に遊技機に送信することができる。

【０６６８】

また、設定ドアオープン信号が設定ドア閉鎖後（閉鎖検知後）３秒経過時に出力を終了する場合、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで設定ドアを開放（開放検知）すると設定ドアオープン信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定ドア開放中、又は設定ドア閉鎖後であって設定ドア閉鎖後３秒経過前であれば、設定ドアオープン信号の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。また、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで設定ドアを開放すると設定ドアオープン信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが設定ドア閉鎖後であって設定ドア閉鎖後３秒経過後であれば、設定ドアオープン信号の出力が終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号の出力と設定ドアオープン信号の出力のタイミングが重なり難くなり（コンプリート信号単独の出力時間が２７秒以上になる）、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６６９】

また、設定ドアオープン信号が設定ドア閉鎖後３秒経過時に出力を終了する場合であって、コンプリート機能作動時にコンプリート信号の出力のカウント（タイマの更新）が実質停止する場合（コンプリート機能作動中に常にコンプリート信号を出力しており、コンプリート機能の作動終了後から３０秒間に亘ってコンプリート信号を出力する場合）は、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過後であってもコンプリート機能が作動している第２のタイミングではコンプリート信号の出力を維持し、その後設定ドアを開放した後の第３のタイミングでは設定ドアオープン信号とコンプリート信号が出力されており、その後設定ドア閉鎖後から３秒経過前の第４のタイミングでは設定ドアオープン信号とコンプリート信号が出力されており、第４のタイミングの後のタイミングであって、設定ドア閉鎖後から３秒経過後の第５のタイミングであれば、設定ドアオープン信号の出力は終了しており、コンプリート信号は出力されている。そして、第５のタイミングの後のタイミングであって、設定変更モードに伴う初期化処理が実行された後から３０秒経過した後の第６のタイミングであれば、設定ドアオープン信号の出力は終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号が設定ドアオープン信号よりも後に出力を終了するようにもできるため、コンプリート信号単独の出力期間を担保することができ、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６７０】

また、ドアオープン信号が前扉Ｐ２閉鎖後（閉鎖検知後）３秒経過時に出力を終了する場合、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで前扉Ｐ２を開放（開放検知）するとドアオープン信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが前扉Ｐ２開放中、又は前扉Ｐ２閉鎖後であって前扉Ｐ２閉鎖後３秒経過前であれば、ドアオープン信号の出力は維持するが、コンプリート信号の出力は終了する。また、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出

力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過前の第２のタイミングで前扉Ｐ２を開放するとドアオープン信号とコンプリート信号が出力され、第１のタイミングから３０秒経過したタイミングが前扉Ｐ２閉鎖後であって前扉Ｐ２閉鎖後３秒経過後であれば、ドアオープン信号の出力が終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号の出力とドアオープン信号の出力のタイミングが重なり難くなり（コンプリート信号単独の出力時間が２７秒以上になる）、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６７１】

また、ドアオープン信号が前扉Ｐ２閉鎖後３秒経過時に出力を終了する場合であって、コンプリート機能作動時にコンプリート信号の出力のカウント（タイマの更新）が実質停止する場合（コンプリート機能作動中に常にコンプリート信号を出力しており、コンプリート機能の作動終了後から３０秒間に亘ってコンプリート信号を出力する場合）は、コンプリート機能が作動して第１のタイミングでコンプリート信号の出力を開始し、その後第１のタイミングから３０秒経過後であってもコンプリート機能が作動している第２のタイミングではコンプリート信号の出力を維持し、その後前扉Ｐ２を開放した後の第３のタイミングではドアオープン信号とコンプリート信号が出力されており、その後前扉Ｐ２閉鎖後から３秒経過前の第４のタイミングではドアオープン信号とコンプリート信号が出力されており、第４のタイミングの後のタイミングであって、前扉Ｐ２閉鎖後から３秒経過後の第５のタイミングであれば、ドアオープン信号の出力は終了しており、コンプリート信号は出力されている。そして、第５のタイミングの後のタイミングであって、設定変更モードに伴う初期化処理が実行された後から３０秒経過した後の第６のタイミングであれば、ドアオープン信号の出力は終了しており、コンプリート信号の出力も終了する。このような構成によれば、コンプリート信号がドアオープン信号よりも後に出力を終了するようにもできるため、コンプリート信号単独の出力期間を担保することができ、貸出ユニットの処理負荷が多いときであってもコンプリート信号を受信させやすくすることができる。

【０６７２】

ここで、コンプリート信号に関するタイムチャートについて図５７を基に説明する。

【０６７３】

図５７の「コンプリート機能作動中におけるコンプリート信号の動作」では、上述したコンプリート機能作動中にであってもコンプリート機能の作動に伴う遊技停止から３０秒経過でコンプリート信号がＯＦＦになる実施形態のタイムチャートを示している。

【０６７４】

図５７の「コンプリート機能、ドアスイッチ、設定変更装置の連携動作」では、コンプリート機能が作動した後に前扉Ｐ２が開放されて遊技機が電源断となり、遊技機の電源投入後に設定変更装置の作動に伴う初期化処理にてコンプリート機能が非作動となり、その後設定変更装置を非作動とした後に前扉Ｐ２が閉鎖される実施形態のタイムチャートを示している。図中の「Ａ」はコンプリート信号の出力時間であり、コンプリート信号の出力開始から遊技機の電源断までの時間である。図中の「Ａ´」はコンプリート信号の出力時間であり、遊技機の電源投入からコンプリート信号の出力終了までの時間である。コンプリート信号の出力時間はコンプリート機能の作動に伴う遊技停止から３０秒であるため、Ａ＋Ａ´＝３０秒となる。また、図中の「Ｂ」はドアオープン信号の出力時間であり、ドアスイッチが閉鎖を検知してから３秒間ＯＮとなるためＢ＝３秒となる。また、図中の「Ｃ」は設定変更中信号の出力時間であり、設定変更装置非作動から３秒間ＯＮとなるためＣ＝３秒となる。なお、他の実施形態の場合はこの限りではなく、例えばコンプリート信号を電源投入時、又は設定変更装置の作動時に再セットする場合はＡ´＝３０秒となり、また例えば、設定変更装置の作動に伴う初期化処理によりコンプリート信号の出力を停止する場合には、「Ａ´」＝０秒となり、また例えば、ドアオープン信号をドアスイッチの開放検知から３秒とした場合は、ドアオープン信号がＯＮとなってから３秒でＯＦＦになり、また例えば、設定変更中信号を設定変更装置作動から３秒とした場合は、設定変更装置作動後３秒でＯＦＦになってもよい。

【０６７５】
続いて、Ｂｉｔ２は未使用であり、Ｂｉｔ２は０となる。
【０６７６】
続いて、Ｂｉｔ３には、遊技媒体数クリア検知が割り当てられている。遊技媒体数クリアとは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に設けられた総得点クリアスイッチが操作された場合に、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点がクリアされることを指す。たとえば、ベットされている得点が「３」、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が「１０００」のとき、総得点クリアスイッチが操作されたことによって、ベットされている得点は「３」、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点は「０」となる。換言すると、総得点クリアスイッチが操作されたことによりベットされている得点はクリアされない。総得点クリアスイッチの操作を検出した場合にはＢｉｔ３が「１」となり、総得点クリアスイッチの操作を検出していない場合にはＢｉｔ３が「０」となる。なお、総得点クリアスイッチを備えていない遊技機Ｐの場合には、Ｂｉｔ３は「０」となる。総得点が初期化された場合は、総得点が初期化された後に遊技が可能となってから３秒経過するまでＢｉｔ３を「１」にし、その後Ｂｉｔ３を「０」にする。
【０６７７】
遊技媒体数クリア検知は総得点クリアステータスと関連しており、総得点クリアステータスがＯＮであれば遊技媒体数クリア検知に対応するＢｉｔ３を「１」にし、総得点クリアステータスがＯＦＦであれば遊技媒体数クリア検知に対応するＢｉｔ３を「０」にする。ただし、これに限らず総得点クリアステータスと関連せずに、総得点がクリアされた後の遊技が可能となってから３秒後に遊技媒体数クリア検知に対応するＢｉｔ３を「０」にしてもよい。
【０６７８】
なお、ベットされている得点が「３」、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が「１０００」のとき、総得点クリアスイッチが操作されたことによって、ベットされている得点は「０」、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点は「０」となるように構成してもよい。換言すると、総得点クリアスイッチが操作されたことによりベットされている得点と総得点の両方がクリアされるようになる。この場合は管理者がベット分をクリアし忘れることがなくなるため、管理者のクリア作業が容易となる。
【０６７９】
続いて、Ｂｉｔ４からＢｉｔ７は未使用であり、Ｂｉｔ４からＢｉｔ７は０となる。
【０６８０】
ケ）遊技機不正３（主制御又は遊技媒体数制御）
遊技機不正３とは、予備として設けられた主制御基板Ｐ１５または遊技媒体数制御基板Ｐ１６に係る不正の検知や主制御基板Ｐ１５または遊技媒体数制御基板Ｐ１６に係る状態に関する情報を示す。
本実施形態の遊技機Ｐにおいては、使用していないため未使用となっている。換言すると、Ｂｉｔ０からＢｉｔ７は０となる。
【０６８１】
なお、遊技機不正２のＢｉｔ２、Ｂｉｔ４、Ｂｉｔ５、及び遊技機不正３のＢｉｔ０、Ｂｉｔ１は未使用であるため、基本的には「０」となっているが、これらのＢｉｔのうち何れかのＢｉｔが「１」となって、貸出ユニットに送信され、貸出ユニットにおけるＳＣ基板が受信した場合は、貸出動作を禁止（貸出スイッチが操作されても無効にする等）するよう構成されている。
【０６８２】
これは、未使用の記憶領域に不正プログラムや不正データを仕込まれるような不正があった場合に、未使用部分を使用されると貸出動作が禁止になるため、不用意に未使用部分を使用できないようにするためである。
【０６８３】
また、遊技球を用いて遊技させる管理遊技機（封入式遊技機とも称す）と、本実施形態

におけるメダルレス遊技機とが共通の貸出ユニットを用いることも想定しており、管理遊技機における遊技機不正２のＢｉｔ２は不正電波検知で使用し、遊技機不正２のＢｉｔ４は入賞球数異常１検知で使用し、遊技機不正２のＢｉｔ５は入賞球数異常２検知で使用し、遊技機不正３のＢｉｔ０は小球検知で使用し、遊技機不正３のＢｉｔ１は鉄球検知で使用するため、これら不正を検知した場合にそれぞれのＢｉｔが「１」となり、ＳＣ基板の動作により貸出動作を禁止するよう構成されている。このように構成することで、管理遊技機とメダルレス遊技機の導入に関してホールへの負担を軽減することができる。なお、一旦貸出ユニットが貸出禁止になった場合は、遊技機Ｐに搭載されているリセットスイッチが操作される等により、エラー解除信号を受信することにより、貸出許可状態にする。

【０６８４】

主制御基板Ｐ１５及び／又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６において、不正を検知するための不正検知手段を設けていてもよい。以下、不正検知手段により例えば電波異常を検出した場合の遊技機Ｐの挙動について例示する。

【０６８５】

第１の挙動として、遊技機Ｐ（主制御基板Ｐ１５または遊技媒体数制御基板Ｐ１６）が電波異常を検出した場合には、主制御手段における遊技を停止させる（エラー状態とする）ことが挙げられる。このとき、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と貸出ユニットとの通信（各種電文を出力すること、受信すること）は継続していても良いし、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と貸出ユニットとの通信を中止しても良い。また、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との通信は継続しても良いし、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との通信は中止しても良い。さらにまた、主制御基板Ｐ１５と演出制御基板との通信は継続しても良いし、主制御基板Ｐ１５と演出制御基板との通信は中止しても良い。なお、演出制御基板による制御により、ランプや画像表示器、又は、アンプ（音）を用いたエラー報知を実行してもよい。

【０６８６】

第２の挙動として、遊技機Ｐ（主制御基板Ｐ１５または遊技媒体数制御基板Ｐ１６）が電波異常を検出した場合には、主制御手段における遊技は可能とすることが挙げられる。このとき、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と貸出ユニットとの通信（各種電文を出力すること、受信すること）は継続していても良いし、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と貸出ユニットとの通信を中止しても良い。また、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との通信は継続しても良いし、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との通信は中止しても良い。さらにまた、主制御基板Ｐ１５と演出制御基板との通信は継続しても良いし、主制御基板Ｐ１５と演出制御基板との通信は中止しても良い。なお、主制御基板Ｐ１５の制御による遊技は実行可能であるが、演出制御基板による制御により、ランプや画像表示器、又は、アンプ（音）を用いたエラー報知を実行してもよい。

【０６８７】

なお、電波異常を例にして説明したが、上述した挙動は電波異常に限られず、たとえば乱数異常、主制御基板Ｐ１５のＲＷＭに記憶されている設定値データが正規の範囲内（０～５）でないときに異常と判定する設定値異常、電源復帰時に主制御基板Ｐ１５のＲＷＭに記憶されているデータが正常ないときに異常と判定するＲＷＭ異常など、不正を検知するための不正検知手段により検出可能な他の異常についても適用可能である。

【０６８８】

さらにまた、不正を検知するための不正検知手段により、複数の異常を検出可能な場合において、第１の異常（たとえば、乱数異常）については、上述した第１の挙動を行い、第２の異常（たとえば、電波異常）については、上述した第２の挙動を行うなど、異常の種類に応じて、挙動が異なるように構成されていてもよい。

【０６８９】

次に、後述するホールコン・不正監視情報のうち遊技情報であるコ）遊技情報数、サ）種別情報１、シ）カウント情報１、ス）種別情報２、セ）カウント情報２について説明する。

【０６９０】
　種別情報１、カウント情報１で構成される情報を遊技情報１、種別情報２、カウント情報２で構成される情報を遊技情報２と称する場合がある。この遊技情報１又は遊技情報２は、種別情報(上位１バイト)とカウント情報(下位１バイト)の計２バイトで構成される。
【０６９１】
　種別情報は、データ種別（上位４Ｂｉｔ）とデータ番号（下位４Ｂｉｔ）から構成されている。データ種別が「０００１Ｂ」の場合は規定数（ベット数）を示す情報となっている。また、データ種別が「００１０Ｂ」の場合は付与数を示す情報となっている。なお、データ種別「０」と、「３」から「１５」は未使用としている。データ番号は、データ種別が規定数を示す「０００１Ｂ」の場合と、付与数を示す「００１０Ｂ」の場合と、で「０００１Ｂ」固定となっている。つまり、データ番号「０」と、「２」から「１５」は未使用としている。
【０６９２】
　また、カウント情報はデータ種別毎に設定内容が異なっており、データ種別が規定数を示す「０００１Ｂ」の場合は、カウント情報として「０００００００１Ｂ」から「０００００１１Ｂ」までの値を取り得るようになっている。換言すると、Ｂｉｔ４～７は未使用であり、Ｂｉｔ０～３を使用する。また、データ種別が付与数を示す「００１０Ｂ」の場合は、カウント情報として「０００００００１Ｂ」から「０００１１１１Ｂ」までの値を取り得るようになっている（遊技機ごとの最大付与数までの値を取り得るようになっている）。換言すると、Ｂｉｔ４～７は未使用であり、Ｂｉｔ０～３を使用する。
【０６９３】
　また、遊技情報数が０のときは、上記種別情報及びカウント情報は送信しない。この遊技情報は、ホールコンピュータ用信号として扱う。換言すると、遊技機Ｐから出力された遊技情報は、貸出ユニットを通じて、ホールコンピュータへ出力されるようになっている。
【０６９４】
コ）遊技情報数
　種別情報とカウント情報で構成される遊技情報の個数を示す情報である。例えば、遊技情報数が０のときは、種別情報１、カウント情報１、種別情報２、カウント情報２は出力しない。また例えば、遊技情報数が１のときは、種別情報１、カウント情報１を出力する。また例えば、遊技情報数が２のときは、種別情報１、カウント情報１の出力と種別情報２、カウント情報２の出力を行う。
【０６９５】
サ）種別情報１、及び、ス）種別情報２
　種別情報は、上述した遊技情報を構成する情報である。遊技で使用したベット数（投入点）を示す場合には、種別情報１として種別情報が「０００１０００１Ｂ」となる。また、遊技の結果により付与された付与数（付与点）を示す場合には、種別情報１又は種別情報２として種別情報が、「００１０００００１Ｂ」となる。
【０６９６】
シ）カウント情報１、及び、セ）カウント情報２
　カウント情報は、上述した遊技情報を構成する情報である。カウント情報１として遊技で使用したベット数（投入点）を出力する場合には、当該遊技で使用したベット数（投入点）に対応した値が設定される。カウント情報１又はカウント情報２として遊技の結果により付与された付与数（付与点）を出力する場合には、当該遊技で付与した付与数（付与点）に対応した値が設定される。なお、当該遊技の遊技結果として、リプレイ役に当選し、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示した場合には、当該遊技で使用したベット数（投入点）に対応した値が遊技の結果により付与された付与数（付与点）として設定される。
【０６９７】
　例えば、３枚ベットしてスタートスイッチが操作された場合には、スタートスイッチ受

付コマンドを受信したことに基づいて、遊技情報数として「００００００００１Ｂ」が出力され、遊技情報として、遊技で使用したベット数（投入点）を示す種別情報を上位１バイト、当該遊技で使用したベット数（投入点）に対応した値であるカウント情報を下位１バイトとした、「０００１０００１０００００００１１Ｂ（１１０３ｈ）」が出力される。

【０６９８】

また例えば、当選役を決定する内部抽せんの結果、１０点を付与可能な抽せん結果に当選し、すべてのリールが停止した場合に１０点を付与する図柄組合せが停止表示した場合には、遊技終了時（全回胴停止コマンドを受信したとき）に、遊技情報数として、遊技の結果により付与された付与数（付与点）を示す種別情報を上位１バイト、当該遊技で付与した付与数（付与点）に対応した値であるカウント情報を下位１バイトとした、「０００００００１Ｂ」が出力され、遊技情報として「００１０００００１０００００１０１０Ｂ（２１０Ａｈ）」が出力される。

【０６９９】

また例えば、付与点として１０点を付与する場合の全回胴停止コマンドの受信直後に、投入点として３点を使用した場合のスタートスイッチ受付コマンドを受信したときは、遊技情報数として「００００００１０Ｂ」が出力され、遊技情報１として、遊技で使用したベット数（投入点）を示す種別情報を上位１バイト、当該遊技で使用したベット数（投入点）に対応した値であるカウント情報を下位１バイトとした、「０００１０００１０００００００１１Ｂ（１１０３ｈ）」が出力され、遊技情報２として、遊技の結果により付与された付与数（付与点）を示す種別情報を上位１バイト、当該遊技で付与した付与数（付与点）に対応した値であるカウント情報を下位１バイトとした、「００１０００００１０００００１０１０Ｂ（２１０Ａｈ）」が出力される。

【０７００】

また、投入点は上述した（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＩＮ）に記憶している情報を用いており、付与点は上述した（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）に記憶している情報を用いている。なお、ホールコン・不正監視情報の遊技機情報の投入点を出力するための投入点の記憶領域は遊技情報の投入点を出力するための投入点の記憶領域とは異なる記憶領域に記憶している。同様にホールコン・不正監視情報の遊技機情報の付与点を出力するための付与点の記憶領域は遊技情報の付与点を出力するための付与点の記憶領域とは異なる記憶領域に記憶している。そして、遊技情報の投入点を記憶可能な記憶領域（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＩＮ）と付与点を記憶可能な記憶領域（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）は送信後に初期化している。

【０７０１】

＜計数通知＞

上述の計数通知（図２０参照）は７バイトの電文長で構成されており、遊技機Ｐが計数スイッチＰ７の操作を受け付けたことに基づいて遊技機Ｐから貸出ユニットに向けて送信する信号である。

【０７０２】

計数通知を構成している情報として、電文長（１バイト）、コマンド（１バイト）、計数通番（１バイト）、計数点（１バイト）、計数累積点（２バイト）、チェックサム（１バイト）から構成されている。

【０７０３】

電文長は計数通知の電文の長さを示すものであり、７バイトであるため「０ｘ０７」となっている。

【０７０４】

コマンドは計数通知を示す「０ｘ０２」となっている。

【０７０５】

計数通番は計数専用の通番であり、上述した通番や後述する貸出通番とは異なる専用の通番となっている。計数通番は「０ｘ００」から「０ｘＦＦ」までの範囲となっており、遊技機Ｐが計数通知を送信する毎に遊技機Ｐがインクリメントする。計数通番のうち「０ｘ００」は電源投入時のみ送信する計数通番となっており、「０ｘＦＦ」の次の値は「０

ｘ０１」となる。
【０７０６】
計数点は遊技機Ｐが３００ｍｓ毎に送信する遊技機情報通知のうち１回の遊技機情報通知において送信する計数に関する点数となっている。計数点は「０ｘ００」から「０ｘ３２」までの範囲となっているため、１回の遊技機情報通知では最大５０点を貸出ユニットに送信するようになっている。また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が５０点以上である場合は５０点を示す「０ｘ３２」のデータが送信されるが、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が５０点未満である場合は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している現在の総得点に応じたデータが送信される（例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が３０点の場合は３０点を示す「０ｘ１Ｅ」のデータが送信される）。
【０７０７】
上述した計数点の例は、計数スイッチＰ７の操作を１回のみ受け付けた（以下、短押し操作と称す場合がある）ときに５０点を計数する場合の例であるが、計数スイッチＰ７の短押し操作を受け付けた場合は計数点として１点を計数し、計数スイッチＰ７の長押し操作を受け付けた場合は計数点として５０点を計数してもよい。
【０７０８】
この場合、計数スイッチＰ７の短押し操作を受け付けたとは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が計数スイッチＰ７の操作受け付けに関するレベルデータがＯＮを示す値となっている期間（割込み処理で計数スイッチＰ７の操作受付がＯＮを示す値となっている期間）が所定期間未満（例えば、５００ｍｓ未満）である場合を例示できる。つまり所定期間未満の第１の期間に計数スイッチＰ７の操作が受け付けられた場合に計数スイッチＰ７の短押し操作を受け付けたとして計数点の１点を計数する。
【０７０９】
また、計数スイッチＰ７の長押し操作を受け付けたとは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が計数スイッチＰ７の操作受け付けに関するレベルデータがＯＮを示す値となっている期間（割込み処理で計数スイッチＰ７の操作受付がＯＮを示す値となっている期間）が所定期間以上（例えば、５００ｍｓ以上）である場合を例示できる。つまり所定期間以上の第２の期間に亘って計数スイッチＰ７の操作が受け付けられた場合に計数スイッチＰ７の長押し操作を受け付けたとして計数点の５０点を計数する。なお、計数通知として計数点「５０」を貸出ユニットに送信した後の計数通知を送信するタイミングにおいて計数スイッチＰ７が未だ長押しされている場合は計数通知として計数点「５０」を貸出ユニットに送信する。つまり、一度長押し判定した後は計数スイッチＰ７の操作がなくなるまで（計数スイッチＰ７の操作受付に関するレベルデータがＯＦＦを示す値となるまで）計数通知として計数点「５０」を貸出ユニットに送信し続ける（ただし総得点が５０未満の値の場合はその値を計数する）。この場合、計数スイッチＰ７が長押し操作されていると判断するまでの間（例えば、５００ｍｓ間）は計数されないことになる。
【０７１０】
また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、計数スイッチＰ７の操作を受け付けた後、計数スイッチＰ７の押下時間を計測するために計数スイッチタイマの値を割込み処理毎（１ｍｓ毎）にインクリメントする（初期値は「０」）。そして、計数スイッチタイマの値が５００となった場合（５０ｍｓ間計数スイッチＰ７が押下された場合）の次の割込み処理では、インクリメント処理を実行しないよう構成している。換言すると、実際に計数スイッチＰ７が押下されている時間が１０００ｍｓ等の５００ｍｓを超えるような時間であっても計数スイッチタイマの値は５００を維持する。
【０７１１】
これは、計数スイッチタイマの値がインクリメントされ続けて、計数スイッチタイマの値が記憶上限を超えてしまい、再度、計数スイッチタイマの値が０からカウントされ、計数スイッチタイマの値が２週目の０～４９９の間であるときに計数スイッチＰ７が離された場合に計数点が「１」となってしまうことを防ぐためである。

【０７１２】
このため、計数スイッチタイマ値をインクリメントする際に計数スイッチタイマ値が５００であるか否かを判断し、計数スイッチタイマ値が５００でなければインクリメント処理を実行し、計数スイッチタイマ値が５００であればインクリメント処理を実行せずに次の処理を実行するよう構成されている。
【０７１３】
なお、計数スイッチタイマ値をカウントしているときに計数スイッチＰ７が離されると、計数スイッチタイマ値を０に初期化することで、再度計数スイッチＰ７が押下されたときに０から計数スイッチタイマ値をカウントすることが可能となる。
【０７１４】
また、計数スイッチタイマのカウントはインクリメントする態様を説明したが、デクリメントする態様であってもよい。この場合は、計数スイッチＰ７の操作を受け付けたときに計数スイッチタイマ値として５０１をセットし、計数スイッチタイマ値が１であるときにデクリメント処理を実行しない態様とすることでインクリメントの態様と同様の効果を得ることが可能となる。
【０７１５】
計数累積点は遊技機Ｐの電源投入時からの計数点を累積した値となっている。計数累積点は「０ｘ００００」から「０ｘＦＦＦＦ」までの範囲となっており、計数が行われるごとにその計数点を加算する。なお、計数累積点が「０ｘＦＦＦＦ」を超える場合は「０ｘＦＦＦＦ」の次の値を「０ｘ００００」とする。また、遊技機Ｐの電源投入があった場合は計数累積点を０クリアする。
【０７１６】
チェックサムは電文長（１バイト）、コマンド（１バイト）、計数通番（１バイト）、計数点（１バイト）、計数累積点（２バイト）の値を加算した値となっている。チェックサムは遊技機Ｐから送信された計数通知に対して貸出ユニットが受信した計数通知が正しいか否かを判断するために使用する。
【０７１７】
＜貸出通知＞
貸出通知は５バイトの電文長で構成されており、貸出ユニットが貸出スイッチの操作を受け付けたことに基づいて貸出ユニットから遊技機Ｐに向けて送信する信号である。貸出ユニットは遊技機Ｐから計数通知を受信すると遊技機Ｐに向けて貸出通知を送信する。ただし、遊技機情報通知が未受信の場合、遊技機情報通知の遊技機情報種別が「０ｘ０２」以外で通知された場合（ホールコン・不正監視情報以外で通知された場合）、計数通知の計数点が１から５０の範囲（０ではない値）で通知された場合は、貸出点を０として遊技機Ｐに通知する。
【０７１８】
貸出通知を構成している情報として、電文長（１バイト）、コマンド（１バイト）、貸出通番（１バイト）、貸出遊技媒体数（１バイト）、チェックサム（１バイト）から構成されている。
【０７１９】
電文長は貸出通知の電文の長さを示すものであり、５バイトであるため「０ｘ０５」となっている。
【０７２０】
コマンドは貸出通知を示す「０ｘ１３」となっている。
【０７２１】
貸出通番は貸出専用の通番であり、上述した通番や計数通番とは異なった貸出に関する専用の通番となっている。貸出通番は「０ｘ００」から「０ｘＦＦ」までの範囲となっており、後述する貸出受領結果応答が遊技機Ｐから送信される毎にインクリメントする。貸出通番のうち「０ｘ００」は遊技機Ｐとの通信開始時のみ送信する貸出通番となっており、「０ｘＦＦ」の次の値は「０ｘ０１」となる。

【０７２２】
　貸出点は貸出ユニットに備えられた貸出スイッチが操作されることで遊技機Ｐに向けて送信する貸出に関する点数となっている。貸出点は「０ｘ００」から「０ｘ３２」までの範囲となっているため、１回の遊技機情報通知では最大５０点を遊技機Ｐに送信するようになっている。また、貸出ユニットに挿入されている記憶媒体（会員カード、ビジターカード等）に記憶されている貸出可能点が５０点以上である場合は５０点を示す「０ｘ３２」のデータが遊技機Ｐに送信されるが、記憶媒体に記憶されている貸出可能点が５０点未満である場合は記憶媒体に記憶されている現在の貸出可能点に応じたデータが送信される（例えば、記憶媒体に記憶されている貸出可能点が２０点の場合は２０点を示す「０ｘ１４」のデータが送信される）。
【０７２３】
　チェックサムは電文長（１バイト）、コマンド（１バイト）、貸出通番（１バイト）、貸出点（１バイト）の値を加算した値となっている。チェックサムは貸出ユニットから遊技機Ｐに送信される貸出通知を遊技機Ｐが受信したときに、受信した貸出通知が正しいか否かを判断するために使用する。
【０７２４】
＜貸出受領結果応答＞
　貸出受領結果応答は５バイトの電文長で構成されており、遊技機Ｐが貸出通知を受信したことに基づいて遊技機Ｐから貸出ユニットに向けて送信する信号である。遊技機Ｐは貸出ユニットから貸出通知を受信すると貸出ユニットに向けて貸出受領結果応答を送信する。ただし、貸出ユニットから通知された貸出通番が連続していない場合、主制御基板Ｐ１５又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＡＭエラー等により遊技機Ｐ側が貸出不可能な状態である場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点と貸出点とを加算した値が遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶する総得点の記憶上限値（例えば、上述した１６３８３）を超える場合又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が閾値以上の値（１５０００以上）の場合は、貸出点受領結果として異常を示す値を応答する。貸出受領結果応答を構成している情報として、電文長（１バイト）、コマンド（１バイト）、貸出通番（１バイト）、貸出点受領結果（１バイト）、チェックサム（１バイト）から構成されている。
【０７２５】
　電文長は貸出通知の電文の長さを示すものであり、５バイトであるため「０ｘ０５」となっている。
【０７２６】
　コマンドは貸出受領結果応答を示す「０ｘ０３」となっている。
【０７２７】
　貸出通番は貸出ユニットから受信した貸出通知に記憶されている貸出通番をそのまま使用する。例えば貸出通知の貸出通番が０ｘ０１の場合、貸出ユニットに送信する貸出受領結果応答の貸出通番は０ｘ０１とする。ただし、貸出点受領結果が正常ではないとき（異常であるとき）は、貸出点受領結果が正常であったときの貸出ユニットから受信した貸出通番を貸出通番として応答する。換言すると、遊技機Ｐは貸出ユニットから送信された貸出通知（例えば、電文長、コマンド、貸出通番、貸出遊技媒体数、チェックサムの全て、又は一部）を記憶しておき、貸出点受領結果が異常のときは正常のときの貸出点受領結果を応答できるように備えている。また、記憶する貸出通知は直前のものだけでもよく、貸出点受領結果が異常のときは新たに記憶しないようにすることで、正常時の最新の貸出通知を貸出ユニットに送信することができる。なお、記憶する貸出通知は直前のものだけでなく複数個記憶してもよい。貸出通番は遊技機Ｐの電源が投入されたときは０クリアする。
【０７２８】
　貸出点受領結果は正常であるときは「０ｘ００」となり、異常であるときは「０ｘ０１」となる。異常の値となる場合は、貸出ユニットから通知された貸出通番が連続していな

い場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＡＭエラー等により遊技機Ｐ側が貸出不可能な状態である場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点と貸出点とを加算した値が遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶する総得点の記憶上限値を超える場合又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が閾値以上の値（１５０００以上）の場合がある。また、その他の要因で「０ｘ００」、「０ｘ０１」以外の値となったときも貸出ユニットは異常と判断する。

【０７２９】

チェックサムは電文長（１バイト）、コマンド（１バイト）、貸出通番（１バイト）、貸出点受領結果（１バイト）の値を加算した値となっている。チェックサムは貸出ユニットに送信する貸出受領結果応答に対して貸出ユニットが受信した貸出受領結果応答が正しいか否かを判断するために使用する。

【０７３０】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニット側に向けてコマンド送信する際は、貸出制御コマンドセット処理（電文セット処理とも称す）を実行する。貸出制御コマンドセット処理では、Ａレジスタにセットされた電文長、Ａレジスタにセットされたコマンド、Ａレジスタにセットされた貸出通番、Ａレジスタにセットされた貸出点受領結果、Ａレジスタにセットされたチェックサム等を送信用データレジスタにセットする。

【０７３１】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットに側に向けて連続して複数のコマンド送信する際は、貸出制御コマンド連続セット処理（電文連続セット処理とも称す）を実行する。貸出制御コマンド連続セット処理では、貸出制御コマンドセット処理を実行した後アドレスを更新して、再度貸出制御コマンドセット処理を実行する。貸出制御コマンドセット処理を実行する回数はＢレジスタにセットされた値に基づいている。換言すると、貸出制御コマンド連続セット処理を実行する前は、Ｂレジスタにコマンド数をセットして実行する。

【０７３２】

また、貸出ユニット側に向けて送信する情報として、値が０となるコマンドを送信する際は、貸出制御コマンドゼロセット処理を実行する。貸出制御コマンドゼロセット処理では、Ａレジスタに値が０となるコマンドをセットして貸出制御コマンドセット処理をあらかじめ定められた回数分実行する。

【０７３３】

貸出制御コマンドゼロセット処理は、遊技媒体数制御チップＩＤを貸出ユニット側に送信する際に、９バイトに桁合わせを行うために使用する。例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６の遊技媒体数制御チップＩＤ番号が２１８７６５４３の場合、上位４バイトを０とするために貸出制御コマンドゼロセット処理内の貸出制御コマンドセット処理を４回実行して００ｈを４回送信し、続いて貸出制御コマンド連続セット処理内の貸出制御コマンドセット処理を４回実行して２１ｈ、８７ｈ、６５ｈ、４３ｈを送信し、最後に貸出制御コマンドセット処理にて識別コードの４１ｈを送信する。

【０７３４】

なお、主制御チップＩＤ番号は予め主制御基板Ｐ１５から９バイトデータとして送信されて遊技媒体数制御基板Ｐ１６に記憶されるため、貸出制御コマンドゼロセット処理を用いることはない。換言すると、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は主制御基板Ｐ１５から送信された９バイトデータの主制御チップＩＤ番号をそのまま貸出ユニットに対して送信する。

【０７３５】

また、遊技機性能情報にある予備、予約１、予約２についても０データを送信するため、貸出制御コマンドゼロセット処理を用いて貸出ユニットに値が０となるコマンドを送信する。

【０７３６】

遊技機Ｐと貸出ユニットとの基本通信シーケンスについて図２０をもとに説明する。

【０７３７】

＜基本通信シーケンス＞
遊技機Ｐは貸出ユニットに対して上述した遊技機情報通知として、遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報を送信する。
【０７３８】
遊技機設置情報は、遊技機Ｐの起動が完了したときから６０ｓ（６０，０００ｍｓ）毎に貸出ユニットに送信する。遊技機性能情報は、遊技機Ｐの起動が完了したときから１８０ｓ（１８０，０００ｍｓ）毎に貸出ユニットに送信する。ホールコン・不正監視情報は、遊技機Ｐの起動が完了したときから３００ｍｓ毎に貸出ユニットに送信する。
【０７３９】
遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報は貸出ユニットに送信する際に同タイミングとなる場合がある。例えば、遊技機Ｐの起動が完了したときから６０ｓ経過後は遊技機設置情報とホールコン・不正監視情報が同タイミングとなり得る。この場合は遊技機設置情報を優先して送信し、その次に３００ｍｓ経過した後にホールコン・不正監視情報を送信する。
【０７４０】
また、例えば、遊技機Ｐの起動が完了したときから１８０ｓ経過後は遊技機設置情報と遊技機性能情報とホールコン・不正監視情報が同タイミングとなり得る。この場合は遊技機設置情報を優先して送信し、その次に３００ｍｓ経過した後に遊技機性能情報を送信し、その次に３００ｍｓ経過した後にホールコン・不正監視情報を送信する。
【０７４１】
このように、情報を送信する優先度として、遊技機設置情報が最も優先度が高く、次に遊技機性能情報となり、最後にホールコン・不正監視情報となる。このため、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングは最大で６００ｍｓ遅延することになる。
【０７４２】
ただし、図１９に示すホールコン・不正監視情報のうち、主制御状態１及び主制御状態２の何れかの情報が更新された場合（主制御状態の更新があると判断した場合（図３０の「主制御状態変化？」でＹＥＳと判断された場合））、又は遊技情報あり（図３０の「投入情報≠０又は払出情報≠０？」でＹＥＳと判断された場合）の場合は、ホールコン・不正監視情報の送信優先度が最も高くなる。
【０７４３】
具体的には、主制御状態１のＲＢを示すＢｉｔ０、ＢＢを示すＢｉｔ１、ＡＴを示すＢｉｔ２、遊技機状態信号１を示すＢｉｔ３、遊技機状態信号２を示すＢｉｔ４、遊技機状態信号３を示すＢｉｔ５、遊技機状態信号４を示すＢｉｔ６のうち何れかのＢｉｔが「０」から「１」に更新された場合（遊技状態が各Ｂｉｔに対応する遊技状態に移行した場合に相当する）に主制御状態の更新があると判断する。このように、主制御状態の更新があると判断した場合には、ホールコン・不正監視情報の優先度を第１優先として貸出ユニットに送信することが可能となる。
【０７４４】
また、主制御状態１のＲＢを示すＢｉｔ０、ＢＢを示すＢｉｔ１、ＡＴを示すＢｉｔ２、遊技機状態信号１を示すＢｉｔ３、遊技機状態信号２を示すＢｉｔ４、遊技機状態信号３を示すＢｉｔ５、遊技機状態信号４を示すＢｉｔ６のうち何れかのＢｉｔが「１」から「０」に更新された場合（各Ｂｉｔに対応する遊技状態が終了した場合に相当する）に主制御状態の更新があると判断する。このように、主制御状態の更新があると判断した場合には、ホールコン・不正監視情報の優先度を第１優先として貸出ユニットに送信することが可能となる。
【０７４５】
なお、主制御状態１のＢｉｔ７は未使用であるが、Ｂｉｔ７が「０」から「１」、又は「１」から「０」に更新された場合は、主制御状態の更新がないと判断している。このように構成することで、未使用であるＢｉｔ７がノイズ等で更新されてもホールコン・不正監視情報の送信優先度は変わらないため、貸出ユニットとの正常な通信が実現できる。

【０７４６】
ただし、この態様に限られず、未使用であるＢｉｔ７が「０」から「１」、又は「１」から「０」に更新された場合は、主制御状態の更新があると判断する態様であってもよい。この場合は、Ｂｉｔ毎に更新を確認する必要がなく（主制御状態１のＲＡＭの値が変化したか否かで確認する）、更新の確認処理に関するプログラム容量の削減とプログラムの高速化を実現できる。なお、ＲＡＭの値が「４０ｈ（０１００００００Ｂ）」、又は「７Ｆｈ（０１１１１１１１Ｂ）」より大きいか否かを判断して、大きい場合は送信の優先度を変化しないように分岐するように構成してもよく、この構成によれば、ＲＡＭの値を確認しつつ未使用Ｂｉｔが「０」から「１」になっても送信優先度を変えないことで、貸出ユニットとの正常な通信が実現できる。
【０７４７】
続いて、主制御状態２の遊技機状態信号５を示すＢｉｔ０、遊技機状態信号６を示すＢｉｔ１、遊技機状態信号７を示すＢｉｔ２のうち何れかのＢｉｔが「０」から「１」に更新された場合（遊技状態が各Ｂｉｔに対応する遊技状態に移行した場合に相当する）に主制御状態の更新があると判断する。
【０７４８】
また、主制御状態２の遊技機状態信号５を示すＢｉｔ０、遊技機状態信号６を示すＢｉｔ１、遊技機状態信号７を示すＢｉｔ２のうち何れかのＢｉｔが「１」から「０」に更新された場合（各Ｂｉｔに対応する遊技状態が終了した場合に相当する）に主制御状態の更新があると判断する。
【０７４９】
なお、主制御状態２のＢｉｔ３からＢｉｔ７は未使用であるが、Ｂｉｔ３からＢｉｔ７の何れかのＢｉｔが「０」から「１」、又は「１」から「０」に更新された場合は、主制御状態の更新がないと判断している。このように構成することで、未使用であるＢｉｔ３からＢｉｔ７がノイズ等で更新されてもホールコン・不正監視情報の送信優先度は変わらないため、貸出ユニットとの正常な通信が実現できる。
【０７５０】
ただし、この態様に限られず、未使用であるＢｉｔ３からＢｉｔ７が「０」から「１」、又は「１」から「０」に更新された場合は、主制御状態の更新があると判断する態様であってもよい。この場合は、Ｂｉｔ毎に更新を確認する必要がなく（主制御状態２のＲＡＭの値が変化したか否かで確認する）、更新の確認処理に関するプログラム容量の削減とプログラムの高速化を実現できる。なお、ＲＡＭの値が「０４ｈ（０００００１００Ｂ）」、又は「０７ｈ（０００００１１１Ｂ）」より大きいか否かを判断して、大きい場合は送信の優先度を変化しないように分岐するように構成してもよく、この構成によれば、ＲＡＭの値を確認しつつ未使用Ｂｉｔが「０」から「１」になっても送信優先度を変えないことで、貸出ユニットとの正常な通信が実現できる。
【０７５１】
続いて、遊技情報ありと判断される態様として、ホールコン・不正監視情報を構成する情報のうち遊技情報を出力するために記憶する投入点記憶領域（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＩＮ）と付与点記憶領域（＿ＷＫ＿ＭＤＬ＿ＯＵＴ）に記憶している情報が「０」であるか否かで判断している。
【０７５２】
投入点記憶領域に記憶される投入点情報は、主制御基板Ｐ１５から送信されたスタートスイッチ受付コマンドを受信したときに記憶される。また、付与点記憶領域に記憶される付与点情報は、主制御基板Ｐ１５から送信された全回胴停止コマンドを受信したときに記憶される。このコマンド受信処理は割込み処理で実行され、割込み処理内では、コマンド受信処理を実行した後に、遊技機情報管理処理（遊技媒体数制御）を実行するという順番となっている。
【０７５３】
そして、遊技機情報管理処理（遊技媒体数制御）では、貸出ユニットに対してホールコ

ン・不正監視情報を送信する処理を実行しており、ホールコン・不正監視情報を送信する際に投入点記憶領域に記憶されている投入点情報と付与点記憶領域に記憶されている付与点情報がそれぞれ「０」であるか否かを判断し、投入点又は付与点が０でない場合は、すぐにホールコン・不正監視情報の優先度を第１優先として貸出ユニットに送信することが可能となる。換言すると、投入点又は付与点を記憶した割込み処理内でホールコン・不正監視情報の優先度を第１優先として貸出ユニットに送信することが可能となる。

【０７５４】

なお、投入点記憶領域に記憶されている投入点情報と付与点記憶領域に記憶されている付与点情報がそれぞれ「０」であると判断し、且つ、主制御状態の更新がないと判断した場合は、遊技機設置情報通知要求フラグと遊技機性能情報通知要求フラグに基づいて出力する情報を選択する。換言すると、遊技機設置情報の優先度が第１優先、遊技機性能情報の優先度が第２優先、ホールコン・不正監視情報の優先度が第３優先となる。

【０７５５】

また、遊技情報ありと判断される態様として、遊技情報数が「０」であるか否かを判断する態様であってもよい。遊技情報数は、投入点記憶領域に記憶している投入点情報が「０」でないとき、又は付与数記憶領域に記憶している付与数情報が「０」でないときに遊技情報数記憶領域（_ＷＫ_ＩＮＦ_ＧＡＭ）が「１」又は「２」となり得る。そして、割込み処理の遊技機情報管理（遊技媒体数制御）でホールコン・不正監視情報を送信する前に投入点記憶領域と付与数記憶領域の情報から遊技情報数を生成し（遊技情報数記憶領域に遊技情報数を記憶し）、遊技情報数が「１」又は「２」の場合は、ホールコン・不正監視情報の優先度を第１優先として貸出ユニットに送信することが可能となる。

【０７５６】

このように、ホールコン・不正監視情報の優先度を状況に応じて変更することで、遊技機情報通知を送信するときに、遊技状態の移行時（遊技状態の開始又は終了）であって投入点又は付与点が０でない場合は、遊技機設置情報や遊技機性能情報の送信タイミングであってもホールコン・不正監視情報を優先的に送信できるため、遊技場で管理するホールコンピュータに対して、投入点や払出点がどの遊技状態におけるものなのかを正確に管理させることが可能となる。

【０７５７】

また、ホールコン・不正監視情報の遊技機状態信号とホールコン・不正監視情報の遊技情報（投入点、又は付与点）とを関連付けるために、遊技状態移行時（遊技状態開始時、又は遊技状態終了時）はフリーズを実行している。

【０７５８】

例えば、通常状態中となるＮ遊技目として、３枚掛けで遊技が開始され（スタートレバーの操作が受け付けられ）、ＢＢが当選し、停止操作によりＢＢ図柄組合せが停止されて、ＢＢ状態信号がＯＮとなる場合、遊技開始からＢＢ状態信号がＯＮとなるまでの間が３００ｍｓを超えるようにするため、ＢＢ図柄組合せが停止した後であってＢＢ状態信号をＯＮにするまでの間に所定期間Ｘに亘ってフリーズを実行する。

【０７５９】

図３５は、投入数信号とＢＢ状態信号とが同時にホールコン・不正監視情報通知で送信されてしまう好ましくない例である。図３６は、投入数信号とＢＢ状態信号とが正確にホールコン・不正監視情報通知で送信される好ましい例である。

【０７６０】

「投入数情報」は、図１９にある遊技情報の種別情報１、又は２の投入数信号を送信するための情報であり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＡＭの或る領域に記憶される情報である。投入数情報の「０」とは、投入数情報に０が記憶されていることを意味し、投入数情報の「ｎ」とは、投入数情報に１～３の何れかが記憶されていることを意味する。投入数情報は、主制御基板Ｐ１５がスタートレバー受付時に遊技媒体数制御基板Ｐ１６に投入数を示すコマンドを送信することで当該遊技の規定数として投入数情報「１」～「３」の何れかを遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶し、投入数信号を含むホールコン・不正監視情

報通知を送信した後、投入数情報に「０」を遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶する。
【０７６１】
「ＢＢ状態情報」は、図１９にある遊技機情報の主制御状態１のＢＢ状態信号を送信するための情報であり、主制御基板Ｐ１５のＲＡＭの或る領域に記憶される情報である。ＢＢ状態情報の「０」とは、ＢＢ状態情報に０が記憶されていることを意味し、ＢＢ状態情報の「１」とは、ＢＢ状態情報に１が記憶されていることを意味する。ＢＢ状態情報は、全リール停止後であってＢＢ図柄組合せが停止したときに、作動状態管理処理内の作動状態セット処理で「１」が記憶され、全リール停止後であってＢＢ遊技状態が終了したときに、作動状態管理処理内の作動状態セット処理で「０」が記憶される。換言すると、ＢＢ状態信号を含むホールコン・不正監視情報通知はＢＢ開始時からＢＢ終了時まで送信される。また、ＢＢ状態情報に「１」が記憶された場合、主制御基板Ｐ１５の割込み処理により遊技媒体数制御基板Ｐ１６に主制御状態のコマンドが送信され、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は受信した主制御状態のコマンドを取得して、主制御状態がＢＢ状態であればホールコン不正監視情報通知を送信するための主制御状態を記憶する遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＡＭの所定領域にＢＢ信号情報を記憶する。
【０７６２】
「フリーズ情報」は、フリーズを実行していることを示す情報であり、主制御基板Ｐ１５のＲＡＭの或る領域に記憶される。なお、フリーズを実行していることを示す情報ではなく、フリーズの実行に係るタイマ情報でもよく、フリーズの実行に係るタイマ情報が０か否かを判断することでフリーズを実行しているか否かを判断してもよい。
【０７６３】
図３５は、ホールコン・不正監視情報通知を送信した直後にスタートレバーの操作が受け付けられて投入数情報に「ｎ（ｎは数値）」を記憶し、ホールコン・不正監視情報通知を送信してから３００ｍｓ以内に全てのストップスイッチの操作、及びＢＢ図柄組合せが停止されてＢＢ状態情報に「１」を記憶した場合を示す。この場合は、ＢＢ図柄組合せ停止後のホールコン・不正監視情報通知を送信するタイミングで、投入数信号がＯＮ、及びＢＢ状態信号がＯＮとなって貸出ユニット側に送信される場合がある。
【０７６４】
図３５では、投入数信号とＢＢ状態信号が同時に送信されてしまうことになる。ここでの投入数信号はＢＢ遊技状態となる前の通常遊技状態としての情報が正しい情報であるため、誤った情報（ＢＢ遊技状態中の投入数情報）として送信されることになる。
【０７６５】
そこで、本実施形態では、図３６で示すようにＢＢ図柄組合せ表示時に所定期間Ｘ（図３６の「Ｘ」）に亘ってフリーズを実行し、フリーズの終了後にＢＢ状態情報に「１」を記憶するように構成する。Ｘの値は、（３００ｍｓ）－（スタートレバー操作の受け付け（遊技開始）からＢＢ状態情報に１を記憶するまでの最短時間Ｙ）であればよく、Ｙ＝２００ｍｓと設計すれば、Ｘ＝１００ｍｓを超える値と設計することになる。また、遊技に係る時間は遊技者の技量に応じて異なるため、確実に送信できるためにＸ＝３００ｍｓとしてもよい。ホールコン・不正監視情報通知の間隔は３００ｍｓであるため、フリーズを３００ｍｓ以上実行すれば、どのような状況においても確実に正確な投入数信号を送信することが可能となる。
【０７６６】
また、フリーズを実行するタイミングは、ＢＢ図柄組合せ停止からＢＢ状態情報に「１」を記憶するまでの間であればよく、例えば、作動状態管理処理内の作動状態セット処理でフリーズのタイマの値（カウント値）として「Ｘ」をＲＡＭに記憶し、Ｘが０となったと判断した後にＢＢ状態情報のＲＡＭに「１」を記憶することが考えられる。
【０７６７】
このように構成することで、遊技毎における投入数情報と主制御状態情報の整合性を合わせることができるため、正確な情報を貸出ユニット側に送信することができる。
【０７６８】

また例えば、ＢＢ状態中となるＮ遊技目として、３枚掛けで遊技が開始され（スタートレバーの操作が受け付けられ）、小役が当選し、停止操作により小役図柄組合せが停止されて所定数の払出によりＢＢ状態が終了して、ＢＢ状態信号がＯＦＦとなる場合、払出開始からＢＢ状態信号がＯＦＦとなるまでの間が（３００ｍｓ）＋（払出時間）を超えるようにするため、ＢＢ状態の終了後であってＢＢ状態信号をＯＦＦにするまでの間に所定期間Ｘに亘ってフリーズを実行する。

【０７６９】

図３７は、払出数信号とＢＢ状態信号とが同時にホールコン・不正監視情報通知で送信されなくなってしまう好ましくない例である。図３８は、払出数信号とＢＢ状態信号とが正確にホールコン・不正監視情報通知で送信される好ましい例である。

【０７７０】

「払出数情報」は、図１９にある遊技情報の種別情報１、又は２の払出数信号を送信するための情報であり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＡＭの或る領域に記憶される情報である。払出数情報の「０」とは、払出数情報に０が記憶されていることを意味し、払出数情報の「ｍ」とは、払出数情報に１～１５の何れかが記憶されていることを意味する。払出数情報は、主制御基板Ｐ１５が全リール停止時に遊技媒体数制御基板Ｐ１６に払出数を示すコマンドを送信することで当該遊技の払出数として払出数情報「１」～「１５」の何れかを遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶し、払出数信号を含むホールコン・不正監視情報通知を送信した後、払出数情報に「０」を遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶する。

【０７７１】

その他の情報に関しては、図３５、及び図３６の説明と同一である。

【０７７２】

図３７は、ホールコン・不正監視情報通知を送信した後に全リール停止させられ払出数情報に「ｍ（ｍは数値）」を記憶し、ホールコン・不正監視情報通知を送信してから３００ｍｓ以内にＢＢ遊技状態が終了してＢＢ状態情報に「０」を記憶した場合を示す。この場合は、ＢＢ遊技状態が終了した後のホールコン・不正監視情報通知を送信するタイミングで、払出数信号がＯＮ、ＢＢ状態信号がＯＦＦとなって貸出ユニット側に送信される場合がある。

【０７７３】

図３７では、払出数信号とＢＢ状態信号が同時に送信されなくなってしまうことになる。ここでの払出数信号はＢＢ遊技状態としての情報が正しい情報であるため、誤った情報（通常遊技状態中の払出数情報）として送信されることになる。

【０７７４】

そこで、図３８で示すように、本実施形態では、払出処理の終了時に所定期間Ｘ（図３８の「Ｘ」）に亘ってフリーズを実行し、フリーズの終了後にＢＢ状態情報に「０」を記憶するように構成する。Ｘの値は、（３００ｍｓ）－（払出処理終了からＢＢ状態情報に０を記憶するまでの最短時間Ｚ）であればよく、Ｚ＝２５０ｍｓであれば、Ｘ＝５０ｍｓを超える値となる。また、払出処理に係る時間は遊技機毎の最大払出枚数の設定に応じて異なるため、確実に送信できるためにＸ＝３００ｍｓとしてもよい。ホールコン・不正監視情報通知の間隔は３００ｍｓであるため、フリーズを３００ｍｓ以上実行すれば、どのような状況においても確実に正確な払出数信号を送信することが可能となる。

【０７７５】

また、フリーズを実行するタイミングは、払出処理終了からＢＢ状態情報に「０」を記憶するまでの間であればよく、例えば、作動状態管理処理内の作動状態セット処理でフリーズのタイマの値（カウント値）として「Ｘ」をＲＡＭに記憶し、Ｘが０となったと判断した後にＢＢ状態情報のＲＡＭに「０」を記憶することが考えられる。

【０７７６】

このように構成することで、遊技毎における払出数情報と主制御状態情報の整合性を合わせることができるため、正確な情報を貸出ユニット側に送信することができる。

【０７７７】

なお、投入数信号とＢＢ状態信号、及び払出数信号とＢＢ状態信号の関係を上述したが、ＢＢ状態信号は他の状態信号に置き換えることが可能である。例えば、ＲＢ状態か否かを判別するためのＲＢ状態信号や、ＡＴ状態か否かを判別するためのＡＴ状態信号や、その他特定のメイン遊技状態か否かを判別するための特定のメイン遊技状態信号等が挙げられる。

【０７７８】

また、上述した実施形態では、ＢＢ状態情報に「１」又は、「０」を記憶するまでにフリーズを所定期間Ｘに亘って実行することを説明したが、所定期間Ｘに関して、ホールコンピュータに到達しきるまでを想定した期間に設定してもよい。例えば、遊技機Ｐが送信した投入数情報、又は払出数情報がホールコンピュータに到達するまでのＳＣ基板を経由する等の各装置の反応時間を１０００ｍｓ、ホールコンピュータが受信する１パルスの出力時間を１００ｍｓ、ホールコンピュータが受信する最大パルス数を１５（回胴式遊技機の最大払出数が１５であるため）としたときは、１０００ｍｓ＋１００ｍｓ×１５＝２５００ｍｓとなり、所定期間Ｘの値を２５００ｍｓ以上に設定することが望ましい。

【０７７９】

遊技機Ｐは貸出ユニットに対して、３００ｍｓの周期で遊技機情報通知を送信した後、１００ｍｓ後に計数通知を送信する。そして、貸出ユニットは計数通知を受信した後１７０ｍｓ以内に遊技機Ｐに対して貸出通知を送信する。そして、遊技機Ｐは貸出通知を受信した後１０ｍｓ以内に貸出受領結果応答を送信する。その後遊技機情報通知を送信してから３００ｍｓ後に次の遊技機情報通知を送信するため、貸出受領結果応答を送信してから次の遊技機情報通知を送信するまでの間は２０ｍｓ以上となる。

【０７８０】

遊技機Ｐと貸出ユニットとの起動シーケンスについて図２１をもとに説明する。

【０７８１】

＜起動シーケンス＞

遊技機Ｐが貸出ユニットより先に起動した場合を説明する。

【０７８２】

遊技機Ｐ、及び貸出ユニットの電源がＯＦＦの場合は、遊技機Ｐと貸出ユニットのＶＬ信号とＰＳＩ信号はＯＦＦとなっている。ＶＬ信号はＩ／Ｆ信号共用電源であり、貸出ユニットから供給される電源であるため、貸出ユニットが起動するまでＯＦＦとなる。また、ＰＳＩ信号は遊技機Ｐと貸出ユニットとの接続信号であるため、貸出ユニットが起動するまでＯＦＦとなる。

【０７８３】

続いて、遊技機Ｐの起動が完了し、貸出ユニットの起動がまだ完了していない状況下においては、遊技機Ｐの起動が完了したときに貸出ユニットに対して遊技機情報通知を送信し、その後計数通知を送信する。しかし、貸出ユニットはまだ起動していないため、送信した遊技機情報通知と計数通知は受信できない。さらに、遊技機Ｐが計数通知を送信しても貸出ユニットが計数通知を受信していないため、貸出ユニットから貸出通知が送信されることもなく、遊技機Ｐは貸出受領結果応答を送信することもない。

【０７８４】

なお、遊技機Ｐの起動が完了してから最初に送信する遊技機情報通知の通番と計数通知の計数通番は「０ｘ００」を送信する。また、通番や計数通番は遊技機Ｐと貸出ユニットが接続しているか否かに関わらず更新するため、次に送信するタイミング（遊技機Ｐの起動完了後に最初に送信した遊技機情報通知の３００ｍｓ後に送信するタイミング）では通番、及び計数通番は「０ｘ０１」を送信する。

【０７８５】

つまり、遊技機Ｐは貸出ユニットと接続されているか否かに関わらず、電文を送信し通番も更新する。

【０７８６】

続いて、貸出ユニットの起動が完了するとＶＬ信号とＰＳＩ信号がＯＮとなり、遊技機

Ｐは、ベットスイッチＰ５の操作と計数スイッチＰ７の操作が有効となる。また、遊技機Ｐから送信した情報を貸出ユニットが受信可能となる。

【０７８７】

上述したように、遊技機Ｐは貸出ユニットが起動しているか否かに関わらず遊技機情報通知や計数通知を送信しているため、貸出ユニットは、貸出ユニットの起動が完了した後に遊技機Ｐから送信された遊技機情報通知の通番、及び計数通知の計数通番から管理する。このように構成することで、遊技機Ｐは貸出ユニットの状況を判断することなく情報を送信できるため、貸出ユニットの状況を判断する分のプログラム容量が削減できる。

【０７８８】

遊技機Ｐと貸出ユニットとの起動シーケンスについて図２２をもとに説明する。

【０７８９】

貸出ユニットが遊技機Ｐより先に起動した場合を説明する。

【０７９０】

貸出ユニットが遊技機Ｐより先に起動した場合は、遊技機Ｐが起動するまで待機する。ここで、遊技機Ｐが起動するまでは、遊技機ＰのＶＬ信号とＰＳＩ信号はＯＦＦとなっているが、貸出ユニットの起動が完了した場合は、貸出ユニットのＶＬ信号とＰＳＩ信号はＯＮとなる。この状態で貸出ユニットは遊技機Ｐの起動が完了するまで待機する。

【０７９１】

続いて、遊技機Ｐの起動が完了すると、遊技機Ｐと貸出ユニットのＶＬ信号とＰＳＩ信号がＯＮとなり、遊技機Ｐは遊技機情報通知を通番「０ｘ００」で、計数通知を計数通番「０ｘ００」でそれぞれ送信する。ここで、貸出ユニットはすでに起動が完了しているため、通番「０ｘ００」の遊技機情報通知と計数通番「０ｘ００」の計数通知を受信し、管理を開始する。このように構成することで、遊技機Ｐは貸出ユニットの状況を判断することなく情報を送信できるため、貸出ユニットの状況を判断する分のプログラム容量が削減できる。

【０７９２】

＜起動シーケンスの別態様＞

遊技機Ｐが貸出ユニットより先に起動した場合の別態様を説明する。

【０７９３】

遊技機Ｐ、及び貸出ユニットの電源がＯＦＦの場合は、遊技機Ｐと貸出ユニットのＶＬ信号とＰＳＩ信号はＯＦＦとなっている。ＶＬ信号はＩ／Ｆ信号共用電源であり、貸出ユニットから供給される電源であるため、貸出ユニットが起動するまでＯＦＦとなる。また、ＰＳＩ信号は遊技機Ｐと貸出ユニットとの接続信号であるため、貸出ユニットが起動するまでＯＦＦとなる。

【０７９４】

続いて、遊技機Ｐの起動が完了し、貸出ユニットの起動がまだ完了していない状況下においては、ＶＬ信号がＯＦＦとなっているため、遊技機Ｐの起動が完了してもＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過するまで（貸出ユニットが起動するまで）貸出ユニットに対して遊技機情報通知を送信しない。換言すると、遊技機の起動が完了してもＶＬ信号がＯＦＦの場合は通信を開始しない。このように本態様ではＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過後に遊技機情報通知を送信する態様となっている。

【０７９５】

そして、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過したタイミングで遊技機Ｐは遊技機情報通知を貸出ユニットに対して送信する。このときの遊技機情報通知の通番は０を送信する。なお、貸出ユニットはＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過するまでは遊技機Ｐから遊技機情報通知が送信されても貸出ユニットが受信できないため、貸出ユニットはＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ以内に遊技機から電文を受信した場合は電文を破棄するようになっている。

【０７９６】

ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過したタイミングで遊技機Ｐが送信する遊技

機情報通知は、ホールコン・不正監視情報である態様と遊技機設置情報であるよう態様との２態様考えられる。

【０７９７】

＜＜最初にホールコン・不正監視情報を送信する態様＞＞

ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過したタイミングで遊技機Ｐが送信する遊技機情報通知がホールコン・不正監視情報である態様の場合は、遊技機Ｐと貸出ユニットの通信が開始された後から遊技メダル数に関する情報や不正に関する情報を通信できるため、不正行為に強くなるという効果を奏する。

【０７９８】

＜＜最初に遊技機設置情報を送信する態様＞＞

ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過したタイミングで遊技機Ｐが送信する遊技機情報通知が遊技機設置情報である態様の場合は、遊技機Ｐと貸出ユニットの通信が開始された後から主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカコード、主制御チップ製品コード、遊技メダル数制御チップＩＤ番号、遊技メダル数制御チップメーカコード、遊技メダル数制御チップ製品コードを通信できるため、遊技機の入れ替えが行われた場合であっても電源投入時に遊技機設置情報が送信されることでどのメーカのどの製品と通信しているかを最初に貸出ユニットを経由して遊技機情報センタに通知できるため、その後の遊技機情報通知の管理を適切にすることができるという効果を奏する。

【０７９９】

このような態様の場合、遊技機情報通知の通知優先順番としては、優先度１（最優先）として、主制御状態の更新あり、又は遊技情報ありのホールコン・不正監視情報であり、優先度２として、遊技機設置情報であり、優先度３として、遊技機性能情報であり、優先度４として、主制御状態の更新なし、及び遊技情報なしのホールコン・不正監視情報である。

【０８００】

また、遊技機情報通知の通知条件として、ホールコン・不正監視情報は、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過後であって、遊技機設置情報送信後の３００ｍｓ後に通知し、その後３００ｍｓ周期で通知するものであり、遊技機設置情報は、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過後に通知し、その後６０ｓ周期で通知するものであり、遊技機性能情報は、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過後であって、遊技機設置情報送信後の１８０ｓ後に通知し、その後１８０ｓ周期で通知するものである。

【０８０１】

換言すると、遊技機Ｐは通知優先順位に関係なく、電源投入後のＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過時に遊技機設置情報を最初に通知し、その後３００ｍｓ経過時にホールコン・不正監視情報を通知するようになっている。そして、その後は３００ｍｓ周期でホールコン・不正監視情報を通知し、最初に遊技機設置情報を送信した後６０ｓ経過時に遊技機情報通知を通知した後３００ｍｓ後にホールコン・不正監視情報を通知する。

【０８０２】

ようするに、＜＜最初に遊技機設置情報を送信する態様＞＞の場合、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ経過時に遊技機設置情報を通知する以外は、＜＜最初にホールコン・不正監視情報を送信する態様＞＞と同様の通知条件となっている。

【０８０３】

なお、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが一致したときや、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが一致したときについても同様であり、上述した通知優先順番に従って優先度の高い遊技機情報通知を通知する。

【０８０４】

上述した＜＜最初にホールコン・不正監視情報を送信する態様＞＞と＜＜最初に遊技機設置情報を送信する態様＞＞とは、遊技機に応じて適宜選択可能であり、どちらの態様を選択してもその他の仕様は共通となっている。

【０８０５】
　また、ＶＬ信号がＯＮとなってから遊技機が１００ｍｓカウントするための処理を説明する。割込み処理内の入力ポート読み込み処理にて、ＶＬ信号をチェックし、ＶＬ信号がＯＦＦであれば、貸出ユニット接続タイマの値を初期化（０を記憶）する。その後特殊加算命令を実行する。特殊加算命令を実行すると貸出ユニット接続タイマの値をインクリメントした後の貸出ユニット接続タイマの値が所定値（本実施形態の場合は「１００」）であるか否かを判断し、所定値でないと判断した場合は入力ポート読み込み処理を終了し遊技機情報通知を貸出ユニットに送信せず、所定値であると判断した場合は遊技機情報管理処理を実行し遊技機情報通知を貸出ユニットに送信する。また、ＶＬ信号をチェックし、ＶＬ信号がＯＮであれば（ＶＬ信号がＯＦＦでなければ）、貸出ユニット接続タイマの値を初期化（０を記憶）する処理を実行せずに特殊加算命令を実行する。この場合の特殊加算命令では貸出ユニット接続タイマの値が所定値のまま実行されるため（貸出ユニット接続タイマの値の初期化処理を実行していないため）、遊技機情報管理処理を実行し遊技機情報通知を貸出ユニットに送信する。このため、貸出ユニット接続タイマの値が１００になるまで（割込み処理を１００回実行するまで）遊技機情報通知を送信しないため、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ待った後に遊技機情報通知を送信することが可能となる。
【０８０６】
　このように特殊加算命令を実行したときに参照される記憶領域を貸出ユニット接続タイマの値が記憶される記憶領域に設定し、貸出ユニット接続タイマの値を保持しておくことで、ＶＬ信号がＯＮとなってから１００ｍｓ待った後、次の割込み処理では１００ｍｓ待たずに遊技機情報通知を貸出ユニットに送信することができる。換言すると、ＶＬ信号がＯＮとなった初回は遊技機情報通知を送信するために１００ｍｓ待機するが、それ以降ＶＬ信号がＯＮ状態を維持している状況では遊技機情報通知を送信するために１００ｍｓ待機せずに送信することができる。
【０８０７】
　このように加算と所定値との比較を行う特殊加算命令を用いることで、プログラム容量を圧縮することができ、また処理速度の向上やプログラムコードの可読性を高めることができる。
【０８０８】
　遊技機Ｐと貸出ユニットとの計数通知シーケンスについて図２３をもとに説明する。
【０８０９】
＜計数通知シーケンス＞
　遊技機Ｐが貸出ユニットに対して計数通知を送信する場合を説明する。本説明において、計数スイッチＰ７の操作を受け付ける前の状況として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が「２００」であり、貸出ユニットが管理する貸出可能点が「２０」である状況とする。
【０８１０】
　遊技機Ｐと貸出ユニットの起動が完了しており、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が可能な状況下において、遊技機Ｐに備えられている計数スイッチＰ７の操作を受け付けた直後の遊技機情報通知を貸出ユニットに送信するタイミングでは、遊技機情報通知として通番「ｎ（ｎは数値）」、総得点「２００」を送信し、計数通知として計数通番「ｍ（ｍは数値）」、総得点が２００であり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が５０点以上であるため、上述のように、計数点「５０」を送信する。また、当該計数に係る処理が遊技機Ｐの起動が完了してから初めての計数に係る処理である場合は、計数通知として計数累積点「５０」を送信する。なお、遊技機Ｐは計数通知を送信する処理を実行する前に総得点記憶領域に記憶している総得点から計数点分を減算する。
【０８１１】
　続いて、貸出ユニットは計数通知を受信したときに貸出可能点を「７０」に更新し、貸出通知として貸出通番「ｋ（ｋは数値）」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する（貸出ボ

タンが操作されていないため）。また、遊技機Ｐは貸出ユニットから貸出通知を受信したときは貸出通知が示す情報と前回の貸出通知が示す情報との整合性をチェックする。

【０８１２】

続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果「正常」を貸出ユニットに送信する（貸出通知が示す情報と前回の貸出通知が示す情報との整合性をチェックした結果が正常の場合）。

【０８１３】

続いて、次に遊技機Ｐが貸出ユニットに遊技機情報通知を送信するタイミングにおいて、すでに計数スイッチＰ７の操作を受け付けていない場合（計数スイッチＰ７が離されている場合）、遊技機情報通知として通番「ｎ＋１」、総得点「１５０」を送信する。また、計数通知として計数通番「ｍ＋１」、計数点「０」、計数累積点「５０」を送信する。また、貸出ユニットから遊技機Ｐに対する貸出通知として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する。さらに、遊技機Ｐから貸出ユニットに対する貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点受領結果「正常」を送信する。

【０８１４】

また、計数スイッチＰ７の操作を受け付けてから２回目の遊技機情報通知を送信するタイミングにおいて計数スイッチＰ７の操作を受け付けている場合（計数スイッチＰ７が長押しされている場合）、遊技機情報通知として通番「ｎ＋１」、総得点「１５０」を送信する。また、計数通知として計数通番「ｍ＋１」、計数点「５０」、計数累積点「１００」を送信する。また、貸出ユニットから遊技機Ｐに対する貸出通知として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する。さらに、遊技機Ｐから貸出ユニットに対する貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点受領結果「正常」を送信する。

【０８１５】

このように計数スイッチＰ７の操作を受け付けてから計数スイッチＰ７の操作を受け付けなくなるまでの間（計数スイッチＰ７が長押しされている間）は、３００ｍｓ毎に遊技機Ｐから貸出ユニットに対して計数通知を送信し続ける。このように構成することで複雑な操作をさせることなく（長押しするのみ）、３００ｍｓ毎に一定量の計数点（５０）が貸出ユニットに送信可能となるため、ユーザの計数操作の負担を軽減することができる。

【０８１６】

なお、計数スイッチＰ７は遊技媒体数制御基板Ｐ１６と接続されているため、遊技媒体数制御基板Ｐ１６の割込み処理毎に入力ポートをチェックし、計数スイッチＰ７を示す入力ポートにＯＮを示す情報が入力されていた場合は、計数スイッチＰ７の操作を受け付けたとし、その後、計数スイッチＰ７を示す入力ポートにＯＦＦを示す情報が入力されていた場合は、計数スイッチＰ７の操作を受け付けていないとする。

【０８１７】

遊技機Ｐと貸出ユニットとの貸出通知シーケンスについて図２４をもとに説明する。

【０８１８】

＜貸出通知シーケンス＞

貸出ユニットが遊技機Ｐに対して貸出通知を送信する場合を説明する。本説明において、貸出ボタンの操作を受け付ける前の状況として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が「１０」であり、貸出ユニットが管理する貸出可能点が「１００」である状況とする。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点が「５０」未満であるため、計数スイッチＰ７が操作されると「１０」が計数される状況ともいえる。

【０８１９】

遊技機Ｐと貸出ユニットの起動が完了しており、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が可能な状況下において、貸出ユニットに備えられている貸出ボタンの操作を受け付けたときは、遊技機Ｐから遊技機情報通知として通番「ｎ（ｎは数値）」、総得点「１０」が送信され、計数通知として計数通番「ｍ（ｍは数値）」、計数点「０」が送信される。そして、計数通知に含まれる計数点が「０」である場合に貸出通知を遊技機Ｐに送信するタイミングでは、貸出通知として貸出通番「ｋ」、貸出点「５０」を送信する。

【０８２０】
続いて、貸出ユニットは貸出通知を送信したときに貸出可能点を「５０」に更新する。なお、貸出ユニットが貸出可能点を更新するタイミングとしては、貸出受領結果応答を受信したタイミングであってもよい。
【０８２１】
続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果「正常」を貸出ユニットに送信する（貸出通知が示す情報と前回の貸出通知が示す情報との整合性をチェックした結果が正常の場合）。
【０８２２】
続いて、遊技機Ｐは貸出通知を受信してから貸出受領結果応答を送信するまでの間に総得点を「６０」に更新する。
【０８２３】
続いて、貸出ユニットに備えられている貸出ボタンの操作が継続して受け付けられていたときは次に遊技機Ｐが貸出ユニットに遊技機情報通知を送信するタイミングにおいて、遊技機情報通知として通番「ｎ＋１」、総得点「６０」を送信する。
【０８２４】
続いて、遊技機Ｐから計数通知として、計数通番「ｍ＋１」、計数点「０」、計数累積点「０」が送信され、その後、貸出ユニットから遊技機Ｐに対する貸出通知として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点「５０」を遊技機Ｐに送信して、貸出可能点を「０」に更新する。さらに、遊技機Ｐから貸出ユニットに対する貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点受領結果「正常」を送信する。
【０８２５】
なお、貸出ユニットは貸出ボタンが継続して操作されているときに操作レベルを判断して貸出ボタンの操作を受け付ける例を示しているが、貸出ボタンの立ち上がりを判断して貸出ボタンの操作を受け付けてもよい。この場合は、貸出ボタンが継続して操作されているときであっても最初に操作されたタイミングでのみ貸出操作を受け付けることになるため、貸出ボタンが継続して操作されていても２回目以降の貸出通知を送信するタイミングでは貸出点を「０」として送信することになる。
【０８２６】
また、貸出ボタンを受け付けたときの遊技機Ｐから送信される計数通知として計数点が１以上である場合は次に遊技機Ｐに送信する貸出通知の貸出点を「０」として送信する。この時に受け付けた貸出ボタンに関しては、無効としてもよいし、貸出ユニットが貸出ボタンの操作受付フラグを記憶しておき、計数通知の計数点が「０」となった後に送信する貸出通知において貸出点を「５０」として送信してもよい。また、貸出ユニットが貸出ボタンの操作受付フラグを記憶する場合の貸出ボタンの操作受付に関するフラグが記憶されているときに再度貸出ボタンが操作されたときは２回操作されたフラグに書き換えてもよいし、２回目以降の操作を無効としてもよい。
【０８２７】
また、貸出ユニットが貸出通知を遊技機Ｐに送信して、遊技機Ｐが貸出通知を受信したときは遊技機Ｐが備える貸出通知情報記憶領域に貸出通知の情報を全て記憶する。これにより、遊技機Ｐが貸出受領結果応答を送信する際に貸出点受領結果の情報を「正常」とするか「異常」とするかが判断できる。
【０８２８】
具体的には、遊技機Ｐが備える貸出通知情報記憶領域の貸出通番の情報として「ｋ」を記憶しており、貸出ユニットから送信された貸出通知の貸出通番が「ｋ＋１」の場合、記憶している「ｋ」にインクリメントして「ｋ＋１」を生成してから受信した貸出通番「ｋ＋１」と比較し、生成した貸出通番と受信した貸出通番が一致しているため、受信した貸出通番「ｋ＋１」を遊技機Ｐが備える貸出通知情報記憶領域に記憶する。
【０８２９】
また、遊技機Ｐが備える貸出通知情報記憶領域の貸出通番の情報として「ｋ」を記憶し

ており、貸出ユニットから送信された貸出通知の貸出通番が「ｋ＋２」の場合、記憶している「ｋ」にインクリメントして「ｋ＋１」を生成してから受信した貸出通番「ｋ＋２」と比較し、生成した貸出通番と受信した貸出通番が一致していないため、受信した貸出通番「ｋ＋２」を記憶しない（遊技機Ｐが備える貸出通知情報記憶領域の貸出通番は「ｋ」となる）。

【０８３０】

また、貸出通番の上限は２５５であるため、貸出通番が２５５である状況でインクリメントすると貸出通番は０となる。ただし、貸出通番０は貸出ユニット起動直後にのみ遊技機に送信され得る貸出通番であるため、再度インクリメントして貸出通番１とする。換言すると貸出通番が２５５の状況下で遊技機が貸出通番を更新する際はインクリメントを２回行うことにより、次の貸出通番を１にする。

【０８３１】

なお、上述した例では比較する手法として、遊技機Ｐが記憶している貸出通番をインクリメントしてから貸出ユニットから受信した貸出通番と一致するか否かで判断していたが、これに限られず、貸出ユニットから受信した貸出通番をデクリメントしてから遊技機Ｐが記憶している貸出通番と一致するか否かで比較する手法や、貸出ユニットから受信した貸出通番から遊技機Ｐが記憶している貸出通番を減算し、結果が「１」となるか否かで判断する手法などを用いてもよい。

【０８３２】

また、遊技機Ｐが備える貸出通知情報記憶領域は、貸出通知受信バッファ１、貸出通知受信バッファ２、貸出通知受信バッファ３、貸出通知受信バッファ４、貸出通知受信バッファ５から構成されている。

【０８３３】

貸出通知受信バッファ１は電文長が記憶され、貸出通知受信バッファ２はコマンドが記憶され、貸出通知受信バッファ３は貸出通番が記憶され、貸出通知受信バッファ４は貸出点が記憶され、貸出通知受信バッファ５はチェックサムが記憶される。

【０８３４】

例えば、遊技機Ｐが受信した貸出通知が電文長「０ｘ０５」、コマンド「０ｘ１３」、貸出通番「０ｘ０１」、貸出点「０ｘ３２」、チェックサム「０ｘ４Ｂ」であった場合、対応する貸出通知受信バッファに記憶する。遊技機Ｐは貸出通知受信バッファ５に記憶したチェックサム「０ｘ４Ｂ」から貸出通知受信バッファ４に記憶した貸出点「０ｘ３２」を減算し、「０ｘ１９」を算出し、「０ｘ１９」から貸出通知受信バッファ３に記憶した貸出通番「０ｘ０１」を減算し、「０ｘ１８」を算出し、「０ｘ１８」から貸出通知受信バッファ２に記憶したコマンド「０ｘ１３」を減算し、「０ｘ０５」を算出し、「０ｘ０５」から貸出通知受信バッファ１に記憶した電文長「０ｘ０５」を減算し、「０ｘ００」を算出する。

【０８３５】

続いて算出結果が「０ｘ００」か否かを判断し、上述したように「０ｘ００」である場合は、チェックサムは正常であると判断する。もし算出結果が「０ｘ００」でない場合は、チェックサムは異常であると判断し、貸出通知受信バッファ１乃至５の全ての記憶領域をクリアし（例えば、「０ｘ００」に書き換える等）、貸出受領結果応答として電文長「０ｘ０５」、コマンド「０ｘ０３」、貸出通番「０ｘ００」、貸出点受領結果を「０ｘ０１（異常）」、チェックサム「０ｘ０９」として送信する。貸出中の通信異常に関しては後述する。

【０８３６】

続いて、チェックサムが正常であると判断した場合、貸出通知受信バッファ２に記憶されているコマンド情報が「０ｘ１３」であるか否かを判断する。貸出通知受信バッファ２に記憶されているコマンド情報が「０ｘ１３」である場合は正常であると判断する。もし貸出通知受信バッファ２に記憶されているコマンド情報が「０ｘ１３」でない場合は異常であると判断し、貸出通知受信バッファ１乃至５の全ての記憶領域をクリアし（例えば、

「０ｘ００」に書き換える等）、貸出受領結果応答として電文長「０ｘ０５」、コマンド「０ｘ０３」、貸出通番「０ｘ００」、貸出点受領結果を「０ｘ０１（異常）」、チェックサム「０ｘ０９」として送信する。

【０８３７】

続いて、コマンドが正常であると判断した場合、貸出通知受信バッファ１に記憶されている電文長情報が「０ｘ０５」であるか否かを判断する。貸出通知受信バッファ１に記憶されている電文長情報が「０ｘ０５」である場合は正常であると判断する。もし貸出通知受信バッファ１に記憶されている電文長情報が「０ｘ０５」でない場合は異常であると判断し、貸出通知受信バッファ１乃至５の全ての記憶領域をクリアし（例えば、「０ｘ００」に書き換える等）、貸出受領結果応答として電文長「０ｘ０５」、コマンド「０ｘ０３」、貸出通番「０ｘ００」、貸出点受領結果を「０ｘ０１（異常）」、チェックサム「０ｘ０９」として送信する。

【０８３８】

貸出通知受信バッファ１に記憶されている電文長情報と貸出通知受信バッファ２に記憶されているコマンド情報は固定値であるため、正常であれば変化することはない。また、チェックサムはその性質上異常値であっても正常値と一致することがあるため、チェックサム以外にも固定値である電文長情報とコマンド情報を比較することで、異常値を正常値と判定する確率を限りなく０に近づけることが可能となる。

【０８３９】

貸出通知の情報が正常か否かを判定するために、チェックサム、コマンド、電文長の順で判定したが、判定順番はこれに限られずどのような組み合わせでもよい。また、チェックサム、コマンド、電文長の正常判定の過程で何れかのタイミングで異常と判定された場合は貸出通知受信バッファ１乃至５の全ての記憶領域をクリアして、以降の判定処理は行わないように構成されているがこれに限られず、チェックサム、コマンド、電文長の何れかの判定過程で異常と判定しても貸出通知受信バッファ１乃至５の全ての記憶領域をクリアせず、全ての判定が終了した後に何れかの判定結果が異常と判定されていたときに貸出通知受信バッファ１乃至５の全ての記憶領域をクリアするように構成されてもよい。

【０８４０】

なお、チェックサムのみで誤り検出を行う場合は、チェックサムは１バイトのデータであるため、（１－（１／２５６））×１００＝９９．６０９３７５０００％の信頼度であるが、固定値（１バイトデータ）を１つ含めた場合の信頼度は、（１－（（１／２５６）×（１／２５６））×１００＝９９．９９８４７４１２１％となり、固定値（１バイトデータ）を２つ含めた場合の信頼度は、（１－（（１／２５６）×（１／２５６）×（１／２５６））×１００＝９９．９９９９９９９７７％となる。このため、１バイトデータの固定値であれば、チェックサム以外に２つの固定値を判定すれば、信頼度はほぼ１００％となり、不正や異常を検出しやすくなる。

【０８４１】

遊技機Ｐと貸出ユニットとの専用インターフェース断線時からの復旧シーケンスについて図２５をもとに説明する。

【０８４２】

＜専用インターフェース断線時からの復旧シーケンス＞

遊技機Ｐと貸出ユニットが断線により通信が不能となった後、通信が復旧した場合の各種通知情報の流れを説明する。本説明において、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点は「１００」である状況とする。

【０８４３】

遊技機Ｐと貸出ユニットの起動が完了しており、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が可能な状況下において、遊技機情報通知を貸出ユニットに送信するタイミングでは、遊技機情報通知として通番「ｎ（ｎは数値）」、総得点「１００」を送信し、計数通知として計数通番「ｍ（ｍは数値）」、計数点「０」を送信する。また、当該計数に係る処理が遊技機Ｐの起動が完了してから初めての計数に係る処理である場合は、計数通知として計数累

積点「０」を送信する。なお、遊技機Ｐは計数通知を送信する処理を実行する前に総得点記憶領域に記憶している総得点から計数点分を減算する。

【０８４４】

続いて、貸出ユニットは計数通知を受信したときに貸出通知として貸出通番「ｋ（ｋは数値）」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する。また、遊技機Ｐは貸出ユニットから貸出通知を受信したときは貸出通知が示す情報と前回の貸出通知が示す情報との整合性をチェックする。

【０８４５】

続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果「正常」を貸出ユニットに送信する。

【０８４６】

続いて、次に遊技機情報通知として、遊技機Ｐが通番「ｎ＋１」、総得点「１００」を送信した直後に断線（遊技機Ｐ側のＶＬ信号がＯＦＦ、かつ貸出ユニット側のＶＬ信号とＰＳＩ信号がともにＯＦＦであり、遊技機Ｐと貸出ユニットの電源はＯＮとなっている状態）した場合、遊技機Ｐが送信する計数通知として計数通番「ｍ＋１」、計数点「０」、計数累積点「０」を送信する。なお、断線する前に計数スイッチＰ７の操作を受け付けていた場合であっても、遊技機Ｐ側のＶＬ信号がＯＦＦとなったときに計数スイッチＰ７の受付を無効とすることに伴って計数処理を中止するため、断線後の計数通知では計数点を「０」として送信する。また、遊技機Ｐ側のＶＬ信号がＯＦＦとなった場合は、ベット操作の受け付けも無効となる。

【０８４７】

その後は、貸出ユニット側は計数通知を受信していないため貸出通知を送信することがなく、遊技機Ｐ側も貸出受領結果応答を送信することはない。そして、前回の遊技機情報通知を送信してから３００ｍｓ経過後に次の遊技機情報通知を送信するが、未だ遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が復旧していない場合の遊技機Ｐは、遊技機情報通知として通番「ｎ＋２」、総得点「１００」を送信し、計数通知として計数通番「ｍ＋２」、計数点「０」、計数累積点「０」を送信する。

【０８４８】

つまり、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が断線している状況においては、遊技機Ｐ側が遊技機情報通知と計数通知のみを送信し続ける。このときに通番と計数通番は更新して送信することになる。

【０８４９】

続いて、遊技機Ｐが次に遊技機情報通知を送信する直前に遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が復旧したときは、遊技機情報通知として通番「ｎ＋３」、総得点「１００」を送信し、計数通知として計数通番「ｍ＋３」、計数点「０」、計数累積点「０」を送信する。

【０８５０】

続いて、計数通知を受信した貸出ユニットは貸出通知として貸出通番「０」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する。これにより、断線から復帰したときは貸出通番「０」を送信するため遊技機Ｐは断線から復帰した最初の貸出通知か否かを判断できる。

【０８５１】

続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は、貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果応答「異常」を貸出ユニットに送信する。ここで、貸出通番は前回正常に受信したときの貸出通番「ｋ」を送信し、貸出点受領結果応答は貸出ユニットから送信された貸出通番の「０」と前回正常に受信した貸出通番の「ｋ」をインクリメントした「ｋ＋１」とが異なっているため、「異常」と判断している。また、貸出ユニットは貸出通番「ｋ」を受信すると貸出ユニットの貸出通番記憶領域に「ｋ」を記憶する。なお、貸出通番の異常判定に関しては、上述した他の手法を用いることは差し支えない。

【０８５２】

続いて、前回の遊技機情報通知から３００ｍｓ経過したときは、遊技機情報通知として通番「ｎ＋４」、総得点「１００」を送信し、計数通知として計数通番「ｍ＋４」、計数

点「０」、計数累積点「０」を送信する。
【０８５３】
続いて、計数通知を受信した貸出ユニットは貸出通知として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する。これにより、遊技機Ｐが貸出通知を受信したときに貸出点受領結果が「正常」となる。
【０８５４】
続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は、貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ＋１」、貸出点受領結果応答「正常」を貸出ユニットに送信する。このタイミングで断線からの復旧は完了し以降の通信は通常のシーケンス通りに進行する。
【０８５５】
上述した例において、貸出ユニットが貸出通番「０」を送信する場合は、貸出ボタンの操作が受け付けられていたとしても貸出通知としての貸出点は「０」を送信する。つまり、貸出ユニットのＶＬ信号とＰＳＩ信号がともにＯＮとなった後から最初の貸出通知を送信するまでの間に貸出ボタンの操作が受け付けられていたとしても貸出通番が「０」の貸出点は「０」を送信するよう構成されているがこれに限られず、貸出通番「０」のときに貸出ボタンの操作が受け付けられていた場合は貸出通番「０」であっても貸出点「５０」を送信してもよい。
【０８５６】
また、上述した例において、専用インターフェースが断線した後、遊技機Ｐが遊技機情報通知を送信した直後に専用インターフェースが断線から復旧して貸出ユニットが遊技機情報通知を受信していない場合は、遊技機Ｐから送信された計数通知を受信したことに起因して貸出ユニットは貸出通知を送信するようにしてもよいし、貸出ユニットは遊技機情報通知を受信していないため遊技機Ｐから送信された計数通知の後に貸出通知を送信せず、次の遊技機情報通知を受信した後の計数通知を受信した後に貸出通知を送信するようにしてもよい。
【０８５７】
遊技機Ｐと貸出ユニットとの計数中の通信異常について図２６をもとに説明する。
【０８５８】
＜計数中の通信異常＞
遊技機Ｐが貸出ユニットに対して計数通知を送信したときに送信した計数通知を貸出ユニットが受信しなかった場合を説明する。本説明において、計数スイッチＰ７の操作を受け付ける前の状況として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が「２００」であり、貸出ユニットが管理する貸出可能点が「２０」である状況とする。
【０８５９】
遊技機Ｐと貸出ユニットの起動が完了しており、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が可能な状況下において、遊技機Ｐに備えられている計数スイッチＰ７の操作を受け付けた直後の遊技機情報通知を貸出ユニットに送信するタイミングでは、遊技機情報通知として通番「ｎ」、総得点「２００」を送信し、計数通知として計数通番「ｍ」、計数点「５０」を送信する。また、当該計数に係る処理が遊技機Ｐの起動が完了してから初めての計数に係る処理である場合は、計数通知として計数累積点「５０」を送信する。なお、遊技機Ｐは計数通知を送信する処理を実行する前に総得点記憶領域に記憶している総得点から計数点分を減算する。
【０８６０】
続いて、貸出ユニットは計数通知を受信したときに貸出可能点を「７０」に更新し、貸出通知として貸出通番「ｋ」、貸出点「０」を遊技機Ｐに送信する（貸出ボタンが操作されていないため）。また、遊技機Ｐは貸出ユニットから貸出通知を受信したときは貸出通知が示す情報と前回の貸出通知が示す情報との整合性をチェックする。
【０８６１】
続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果「正常」を貸出ユニットに送信する（貸出通知が示す情報と前回の貸出通

知が示す情報との整合性をチェックした結果が正常の場合）。
【０８６２】
　続いて、遊技機Ｐが遊技機情報通知として通番「ｎ＋１」、総得点「１５０」を送信し、その後遊技機Ｐが計数通知として計数通番「ｍ＋１」、計数点「５０」、計数累積点「１００」を送信したにもかかわらず貸出ユニットが計数通知を受信できなかった場合は、貸出ユニットが貸出通知を送信しない。そして、貸出ユニットは遊技機情報通知を受信してから３００ｍｓ経過しても計数通知を受信していないときは、ＶＬ信号とＰＳＩ信号をＯＦＦにする。この場合は、貸出ユニットが遊技機Ｐとの通信にエラーが生じたと判断し、上述した復旧シーケンスと同じ動作が行われる。なお、断線状態から復旧させる場合は、ホール店員が貸出ユニットのエラー解除スイッチを操作したり、貸出ユニットの初期化スイッチを操作したりすることが考えられる。
【０８６３】
　また、貸出ユニットが遊技機Ｐとの通信にエラーが生じたと判断し、貸出ユニットがＶＬ信号とＰＳＩ信号をＯＦＦにした後も遊技機Ｐは遊技機情報通知と計数通知との送信を繰り返し行う。この場合は遊技機情報通知としての通番と計数通知としての計数通番は更新してから貸出ユニットに送信する（貸出ユニットは受信できない）。なお、貸出ユニットがＶＬ信号とＰＳＩ信号をＯＦＦにした後も継続して計数スイッチＰ７が押下されている場合は、貸出ユニットがＶＬ信号とＰＳＩ信号をＯＦＦにしたことに基づいて遊技機ＰもＶＬ信号がＯＦＦとなったことにより計数スイッチＰ７の操作を無効にしているため、計数通知としての計数点は０を送信する。
【０８６４】
＜ＶＬ信号がＯＮとなった後の遊技機Ｐの動作＞
　ＶＬ信号がＯＮとなった後の遊技機Ｐの動作に関して説明する。
【０８６５】
　遊技機Ｐと貸出ユニットとの電源が投入され、ＶＬ信号がＯＮとなった後は遊技機Ｐの動作が可能となる。換言すると、ＶＬ信号がＯＮとなった後、総得点記憶手段にベット可能な数が記憶されている状況では遊技機ＰのベットスイッチＰ５の操作が有効となっている（総得点記憶手段に「１」が記憶されているときは１ベットスイッチの操作が有効となっており、総得点記憶手段に「３」が記憶されているときは１ベットスイッチ、又はＭＡＸベットスイッチの操作が有効となっている）。また、ＶＬ信号がＯＮとなった後、総得点記憶手段にベット可能な数が記憶されている状況では遊技機ＰのベットスイッチＰ５に搭載されているランプが点灯している（ベットが可能なことを示す点灯態様で点灯している）。
【０８６６】
　また、ＶＬ信号がＯＮとなった後、総得点記憶手段に所定数の遊技メダル数が記憶されている状況では遊技機Ｐの計数スイッチＰ７の操作が有効となっている（総得点記憶手段に「１」以上の遊技メダル数が記憶されているときは計数スイッチＰ７が操作されると遊技機情報通知の送信後に遊技メダル数（計数メダル数）が貸出ユニットに送信可能となっている）。
【０８６７】
　また、ＶＬ信号がＯＮとなった後、ベット数記憶手段に所定数のベット数が記憶されている状況では遊技機Ｐの精算スイッチＰ６の操作が有効となっている（ベット数記憶手段に「１」以上のベット数が記憶されているときは精算スイッチＰ６が操作されるとベット数記憶手段に記憶されているベット数が減算可能であり、総得点記憶手段に記憶されている総得点にベット数分の遊技メダル数が加算可能となっている）。
【０８６８】
　また、ＶＬ信号がＯＮとなった後、リールが回転している状況では遊技機Ｐのストップスイッチの操作が有効となっている（ストップスイッチが操作されるとリールが停止可能となっている）。
【０８６９】

また、ＶＬ信号がＯＮとなった後、貸出ユニットに貸出メダル数が記憶されている状況では貸出ユニットの貸出スイッチの操作が有効となっている（貸出ユニットに「１」以上の貸出メダル数が記憶されているときに貸出スイッチが操作されると貸出メダル数が総得点に加算可能となっている）。

【０８７０】

＜ＶＬ信号がＯＮとなった後の遊技機Ｐの動作の別態様＞

ＶＬ信号がＯＮとなった後の遊技機Ｐの動作の別態様に関して説明する。

【０８７１】

上述した＜ＶＬ信号がＯＮとなった後の遊技機Ｐの動作＞では、遊技機Ｐのベットスイッチ５の操作が有効となっている例を示したがこれに限らず、ＶＬ信号がＯＮとなった後、総得点記憶手段にベット可能な数が記憶されている状況では遊技機Ｐのベットスイッチ５の操作が無効となっている（総得点記憶手段に「１」が記憶されているときは１ベットスイッチの操作が無効となっており、総得点記憶手段に「３」が記憶されているときは１ベットスイッチ、又はＭＡＸベットスイッチの操作が無効となっている）態様であってもよい。またこのとき、ＶＬ信号がＯＮとなった後、総得点記憶手段にベット可能な数が記憶されている状況であっても遊技機Ｐのベットスイッチ５に搭載されているランプが消灯している（ベットができないことを示す点灯態様になっている）。

【０８７２】

これは、ＶＬ信号がＯＮとなった直後では、まだ主制御手段が立ち上がっていないようにすることで実現可能な仕様となっている。

【０８７３】

また、ＶＬ信号がＯＮとなった直後に主制御手段が立ち上がっていない仕様の場合、ベットスイッチ５と同様に精算スイッチ６、及びストップスイッチに関してもＶＬ信号がＯＮとなった直後は操作が無効となっている。

【０８７４】

ただし、ＶＬ信号がＯＮとなった直後に主制御手段が立ち上がっていない仕様の場合であっても、計数スイッチの操作により計数メダル数が貸出ユニットに送信可能となっている。

【０８７５】

これは、ＶＬ信号がＯＮとなった直後に、遊技メダル数制御手段が立ち上がっているようにしているためである。

【０８７６】

換言すると、＜ＶＬ信号がＯＮとなった後の遊技機Ｐの動作の別態様＞としては、ＶＬ信号がＯＮとなったときは、主制御手段は立ち上がっていないが、遊技メダル数制御手段は立ち上がっているようにしている。これにより、ＶＬ信号がＯＮとなった直後は、遊技機Ｐの計数スイッチの操作、及び貸出ユニットの貸出スイッチの操作が有効になっている。

【０８７７】

遊技機Ｐと貸出ユニットとの貸出中の通信異常について図２７をもとに説明する。

【０８７８】

＜貸出中の通信異常＞

貸出ユニットが遊技機Ｐに対して貸出通知を送信する場合を説明する。本説明において、貸出ボタンの操作を受け付ける前の状況として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が「１０」であり、貸出ユニットが管理する貸出可能点が「１００」である状況とする。

【０８７９】

遊技機Ｐと貸出ユニットの起動が完了しており、遊技機Ｐと貸出ユニットとの通信が可能な状況下において、貸出ユニットに備えられている貸出ボタンの操作を受け付けた場合、遊技機Ｐから遊技機情報通知として通番「ｎ」、総得点「１０」が送信され、計数通知として計数通番「ｍ」、計数点「０」が送信される。そして、計数通知に含まれる計数点

が「０」である場合に貸出通知を遊技機Ｐに送信するタイミングでは、貸出通知として貸出通番「ｋ」、貸出点「５０」を送信する。

【０８８０】

続いて、貸出ユニットは貸出通知を送信したときに貸出可能点を「５０」に更新する。なお、貸出ユニットが貸出可能点を更新するタイミングとしては、貸出受領結果応答を受信したタイミングであってもよい。

【０８８１】

続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信した後は貸出受領結果応答として貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果「正常」を貸出ユニットに送信する（貸出通知が示す情報と前回の貸出通知が示す情報との整合性をチェックした結果が正常の場合）。

【０８８２】

続いて、遊技機Ｐは貸出通知を受信してから貸出受領結果応答を送信するまでの間に総得点を「６０」に更新する。

【０８８３】

続いて、遊技機Ｐが貸出受領結果応答を送信したが貸出ユニットが貸出受領結果応答を受信できなかった場合において、貸出ユニットは貸出通知送信から１０ｍｓ以上経過して貸出受領結果応答を受信しなかったときは、貸出未完了と判断し、貸出ユニットが備える貸出情報記憶領域に貸出未完了を示す値を記憶する。

【０８８４】

続いて、遊技機Ｐから遊技機情報通知として通番「ｎ＋１」、総得点「６０」が送信され、計数通知として計数通番「ｍ＋１」、計数点「０」が送信される。そして、貸出ユニットは前回の貸出通知に対して貸出未完了であると判断している場合、貸出通知を遊技機Ｐに送信するタイミングにおいて、貸出通知として貸出通番「ｋ」、貸出点「５０」を送信する。この貸出通知は前回送信した貸出通知と同じ情報となっている。

【０８８５】

続いて、遊技機Ｐが貸出通知を受信したときに正常であれば貸出通番として「ｋ＋１」の情報を受信するはずであったが、今回受信した貸出通番が「ｋ」であったため、遊技機Ｐが送信する貸出受領結果応答としては貸出通番「ｋ」、貸出点受領結果応答「異常」を貸出ユニットに送信する。

【０８８６】

続いて、貸出ユニットが貸出受領結果応答を受信したときに送信した貸出通知の貸出通番「ｋ」と受信した貸出受領結果応答の貸出通番「ｋ」とが一致しているため、貸出ユニットは貸出通知が正常に遊技機Ｐに届いていると判断し、貸出ユニットが備える貸出情報記憶領域に貸出完了を示す値を記憶する。

【０８８７】

＜エラーの種類＞

本実施形態における遊技機Ｐに関して判断可能なエラーや遊技機Ｐの状態として、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、払出要求通信エラー、遊技媒体数制御受信異常、主制御受信異常、総得点上限異常、総得点閾値到達状態、貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６がある。

【０８８８】

投入要求通信エラーは、主制御基板Ｐ１５で検知する異常であり、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信した投入要求コマンド（ベットスイッチが操作されたときに遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点からベット数分を主制御基板Ｐ１５が管理する投入点に付与できるか否かを確認するコマンド）と主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６から受信した応答コマンド（投入要求受付コマンド、又は投入要求受付不可コマンド）が一致しない場合、又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６から応答コマンドを受信しなかった場合はＥ１エラーとし、付与数表示部に「Ｅ１」に対応する表示を行う。Ｅ１エラーが発生した場合は、設定／リセットスイッチの操作を受け付けたときに解除可能と

なっている。なお、Ｅ１エラーが発生したときの投入要求はキャンセルされることからＥ１エラーが解除されても投入要求コマンドは再送しない。そして、Ｅ１エラーが発生した場合は遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０８８９】

また、Ｅ１エラー発生時は主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２にＥ１エラーコマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、Ｅ１エラーが解除されたときは主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２にエラー解除コマンドを送信し、副制御基板Ｐ１２はエラー解除コマンドを受信したときは、Ｅ１エラー報知を終了する。なお、副制御基板Ｐ１２はエラー解除コマンドを受信したときは、Ｅ１エラー報知を直ちに終了せずに所定時間報知した後に終了してもよい。

【０８９０】

精算要求通信エラーは、主制御基板Ｐ１５で検知する異常であり、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信した精算要求コマンドと主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６から受信した応答コマンド（精算要求受付コマンド、又は精算要求受付不可コマンド）が一致しない場合、又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６から応答コマンドを受信しなかった場合はＥ２エラーとし、付与数表示部に「Ｅ２」に対応する表示を行う。Ｅ２エラーが発生した場合は、設定／リセットスイッチの操作を受け付けたときに解除可能となっている。なお、Ｅ２エラーが発生したときの精算要求はキャンセルされることからＥ２エラーが解除されても精算要求コマンドは再送しない。そして、Ｅ２エラーが発生した場合は遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０８９１】

また、Ｅ２エラー発生時は主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２にＥ２エラーコマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、Ｅ２エラーが解除されたときは主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２にエラー解除コマンドを送信し、副制御基板Ｐ１２はエラー解除コマンドを受信したときは、Ｅ２エラー報知を終了する。なお、副制御基板Ｐ１２はエラー解除コマンドを受信したときは、Ｅ２エラー報知を直ちに終了せずに所定時間報知した後に終了してもよい。

【０８９２】

払出要求通信エラーは、主制御基板Ｐ１５で検知する異常であり、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信した払出要求コマンドと主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６から受信した応答コマンド（払出要求受付コマンド、又は払出要求受付不可コマンド）が一致しない場合、又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６から応答コマンドを受信しなかった場合はＥ３エラーとし、付与数表示部に「Ｅ３」に対応する表示を行う。Ｅ３エラーが発生した場合は、設定／リセットスイッチの操作を受け付けたときに解除可能となっている。なお、Ｅ３エラーが発生したときの払出要求はキャンセルされずに継続されることからＥ３エラーが解除されると払出要求コマンドを再送する。そして、Ｅ３エラーが発生した場合は遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくて

もよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０８９３】

また、Ｅ３エラー発生時は主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２にＥ３エラーコマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、Ｅ３エラーが解除されたときは主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２にエラー解除コマンドを送信し、副制御基板Ｐ１２はエラー解除コマンドを受信したときは、Ｅ３エラー報知を終了する。なお、副制御基板Ｐ１２はエラー解除コマンドを受信したときは、Ｅ３エラー報知を直ちに終了せずに所定時間報知した後に終了してもよい。

【０８９４】

なお、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、又は払出要求通信エラーのときに、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が投入要求受付不可コマンド、精算要求受付不可コマンド、又は払出要求受付不可コマンドをそれぞれ主制御基板Ｐ１５に出力している例を上述したが、投入要求受付不可コマンド、精算要求受付不可コマンド、又は払出要求受付不可コマンドは全て同じコマンドでもよい。例えば、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、又は払出要求通信エラーの何れのときであっても、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が同一の受付不可コマンドを出力する態様である。

【０８９５】

遊技媒体数制御受信異常は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して送信された、投入要求、精算要求、又は払出要求を受信したときに受信したコマンドが正しいコマンドでなかった場合は遊技媒体数制御受信異常とする。遊技媒体数制御受信異常は付与数表示部にエラー表示を行わない。遊技媒体数制御受信異常を解除するための操作は必要なく自動的に解除可能となっている。そして、遊技媒体数制御受信異常が発生した場合は遊技の進行を停止しない。

【０８９６】

また、遊技媒体数制御受信異常発生時は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に遊技媒体数制御受信異常である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６から送信された遊技媒体数制御受信異常である情報を受信し、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御受信異常をエラー状態としてセットし、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、遊技媒体数制御受信異常が自動的に解除された後も遊技媒体数制御受信異常の報知を直ちに終了せずに所定時間報知した後に終了する。

【０８９７】

なお、遊技媒体数制御報知コマンドは主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に１割込み毎に送信するコマンドであり、ビット位置に応じて、計数中、総得点上限異常、遊技媒体数制御受信異常、主制御受信異常などの各種異常や遊技機の状態を副制御基板Ｐ１２に報知するコマンドである。また、無操作コマンドで各種異常や遊技機の状態を副制御基板Ｐ１２に報知してもよい。

【０８９８】

主制御受信異常は、主制御基板Ｐ１５で検知する異常であり、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して、投入要求、精算要求、又は払出要求を送信したとき以外に主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６からコマンドを受信した場合は主制御受信異常とする。主制御受信異常は付与数表示部にエラー表示を行わない。主制御受信異常を解除するための操作は必要なく自動的に解除可能となっている。そして、主制御受信異常が発生した場合は遊技の進行を停止しない。

【０８９９】

また、主制御受信異常発生時は主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、主制御受信異常が自動的に解除された後も主制御受信異常の報知を直ちに終了せずに所定時間報知した後に終了する。

【０９００】
総得点上限異常は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が上限注意値（１６３６９以上１６３８３以下の何れかの値）に到達した場合は総得点上限異常とする。総得点上限異常は付与数表示部にエラー表示を行わない。総得点上限異常を解除するためには、遊技機Ｐに備えられている計数スイッチＰ７が操作されて計数処理が行われ、総得点が上限注意値である１６３６８以下となることにより解除可能となっている。そして、総得点上限異常となった場合は遊技不可状態とするための処理として、スタートスイッチＰ３、ベットスイッチＰ５、及び精算スイッチＰ６が受付不可となる、又はスタートスイッチＰ３に基づく処理を無効、ベットスイッチＰ５に基づく処理を無効、及び精算スイッチＰ６に基づく処理を無効とする処理を行う。換言すると、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が上限注意値となった場合には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が上限注意値を下回らなければ、次の遊技を実行できないよう構成されている。このように構成することによって、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が上限値を超えることがないようにすることができる。なお、仮に、総得点上限異常を検出することなく、総得点の上限値に到達した場合は上限値を超えた分の得点は記憶されないため、１６３８３を超えて記憶することはない。

【０９０１】
また、総得点上限異常の場合は付与数表示部にエラー表示を行わないが、遊技媒体数表示部Ｐ９にエラー表示を行う態様であってもよい。例えば、総得点上限異常の場合は遊技媒体数表示部Ｐ９に「ＨＦ□□□」と表示する態様が考えられる。遊技媒体数表示部Ｐ９にエラー表示を行う場合はエラーが解除されたときにエラー表示を遊技媒体数表示部Ｐ９に表示しないようにする。このとき副制御基板Ｐ１２で実行している報知に関してはエラー解除と略同時のタイミングで終了してもよいし、エラー解除後も一定時間報知してもよい。なお、総得点閾値到達状態の場合は付与数表示部、及び遊技媒体数表示部Ｐ９にエラー表示を行わないことで、総得点閾値到達状態のときに遊技機Ｐが故障したと遊技者が誤解し難いようになる。

【０９０２】
次に、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点の上限値を超えて記憶しないようにするための方法について、図２９で示す主制御基板Ｐ１５における得点付与処理（払出処理とも称す）を用いて説明する。

【０９０３】
なお、得点付与処理は、有効ライン上に停止した図柄組合せを判定し、判定の結果に基づいて付与する点数が決定された後に実行される処理である。たとえば、有効ライン上に８点を付与可能な所定の図柄組合せが停止表示したと判定した後、後述する付与点記憶領域に８が記憶された後に実行される処理である。

【０９０４】
「得点付与？」では、主制御基板Ｐ１５が付与する点数があるか否か（得点を付与可能な図柄組合せが停止表示したか否か）を判断し、付与する点数がないと判断した場合にはＮＯとなる。具体的には、主制御基板Ｐ１５のＲＷＭ領域に設けられた付与点を記憶可能な記憶領域である付与点記憶領域の値が「０」であるか否かを判断する。付与点記憶領域の値が「０」であると判断した場合には、「得点付与？」でＮＯとなり、得点付与処理を終了する。一方、付与点記憶領域の値が「０」でないと判断した場合には、「得点付与？」でＹＥＳとなる。

【０９０５】
「得点付与時間経過？」では、後述する得点付与タイマ領域に記憶されている値が「０」であるか否かを判断する。得点付与タイマ領域に記憶されている値が「０」である場合にはＹＥＳとなり、得点付与タイマ領域に記憶されている値が「０」でない場合にはＮＯとなるつまり、当該判定処理は、得点付与タイマ領域に記憶されている値が「０」となるまでループする（換言すると、後述する「付与要求コマンド　セット」を遅延させる）処理となる。なお、得点付与タイマ領域には、後述する「得点付与時間保存」により、初期

値の値（本実施形態では、「２７」）を記憶する。
【０９０６】
「得点付与時間保存」では、主制御基板Ｐ１５のＲＷＭ領域に設けられた得点付与タイマ領域に「２７」を記憶する。ここで、得点付与タイマ領域に記憶されている値は、主制御基板Ｐ１５側でのタイマ割込みの実行に応じて更新され得るように構成されている（たとえば、１回のタイマ割込処理が実行されたときに、１減算するように構成されている）。なお、主制御基板Ｐ１５側でのタイマ割込みは、約２．２３５ｍｓの周期で実行され得るように構成されている。そのため、得点付与タイマ領域に「２７」を記憶するとは、約６０ｍｓに対応する時間を保存することと同義である。また、得点付与タイマ領域に「０」が記憶されているときに、タイマ割込み処理が実行されたとしても、得点付与タイマ領域の値は「０」を維持する。
【０９０７】
このように、「得点付与時間経過？」→「得点付与時間保存」の処理順番にすることにより、複数点を付与する場合において、後述する「付与要求コマンド　セット」処理が、所定間隔で実行されることとなる。例えば、得点付与数が「８」の場合には、１点目に対応する（最初の）「付与要求コマンド　セット」は、得点付与タイマ領域に「２７」を記憶する前であるため、得点付与タイマ領域には「０」が記憶されている状況で行われる。よって、得点付与タイマに基づく待機処理は実行しない。このため、主制御基板Ｐ１５は遊技媒体数制御基板Ｐ１６に最初の１点を総得点に加算させるための処理を迅速に実行させることができる。
【０９０８】
一方、２点目から８点目に対応する「付与要求コマンド　セット」は、「得点付与時間保存」により得点付与タイマ領域に「２７」が記憶され、「得点付与時間経過？」で「０」となった後に実行可能となっている。換言すると、２点目から８点目に対応する「付与要求コマンド　セット」は、約６０ｍｓに１回の割合で実行可能となる。つまり、「付与要求コマンド　セット」に基づいた遊技媒体数制御基板Ｐ１６における総得点の更新は、約６０ｍｓごとに実行可能となり、総得点を表示可能な遊技媒体数表示部Ｐ９の表示更新も、約６０ｍｓごとに更新可能となる。このように構成することによって、遊技媒体数表示部Ｐ９に表示されている総得点が「１」ずつ更新されていく様子を遊技者に視認可能にしている。
【０９０９】
なお、上述した実施形態とは異なり、「得点付与時間保存」→「得点付与時間経過？」の順序にしても良い。この場合、複数点を付与する場合における１点目についても、主制御基板Ｐ１５は得点付与時間（得点付与タイマ）に対応した時間の待機処理を実行した後に遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点に１点を加算させることになる。また、本実施形態では、「得点付与時間保存」として、得点付与タイマ領域に「２７」を記憶していたが、遊技媒体数表示部Ｐ９に表示されている総得点が「１」ずつ更新されていく様子を遊技者に視認可能となる任意の数値（たとえば、「１０」～「２００」の範囲内の数値）を記憶しても良い。
【０９１０】
「付与要求コマンド　セット」では、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して、１点を付与することを示す付与要求コマンドを送信するためのコマンドを主制御基板Ｐ１５のコマンドバッファに記憶する。主制御基板Ｐ１５のコマンドバッファに記憶したコマンドは、主制御基板Ｐ１５側でのタイマ割込み処理によって、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に送信されるように構成されている。そのため、「付与要求コマンド　セット」とは、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して、１点を付与することを示す付与要求コマンドを送信することと同義である。
【０９１１】
例えば、８点を付与可能な図柄組合せが停止表示した場合には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して、１点を付与することを示す付与要求コマンドを８回送信することにより、

総得点の更新を行うように構成している。このように１点ずつ総得点を更新するように構成することにより、払出処理中の異常により払出処理が止まったとしても当該異常を解除した後に再び払出処理を実行することができる。

【０９１２】

「コマンド受信」では、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体１点を付与することを示す付与要求コマンドを送信した後の、遊技媒体数制御基板Ｐ１６からの応答コマンドを受信することを指す。

【０９１３】

なお、本実施形態では、遊技媒体数制御基板Ｐ１６からの応答コマンドとして、少なくとも以下の２つを有することとする。

ア）付与許可コマンド

１点を加算することを示すコマンドを指す。

具体的には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が１点を付与することを示す付与要求コマンドを受信した後、総得点に１点を加算する場合に、加算前の総得点が上限値を超えていないと遊技媒体数制御基板Ｐ１６が判断した場合には、主制御基板Ｐ１５に対して総得点に１点を加算することを示す付与許可コマンドを送信する。

イ）付与拒否コマンド

１点を加算しないことを示すコマンドを指す。

具体的には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が１点を付与することを示す付与要求コマンドを受信した後、総得点に１点を加算する場合に、加算前の総得点が上限値であると遊技媒体数制御基板Ｐ１６が判断した場合には、主制御基板Ｐ１５に対して総得点に１点を加算できないことを示す付与拒否コマンドを送信する。

【０９１４】

「付与不可？」では、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から受信したコマンドが、付与拒否コマンドであったか否かを判定し、付与拒否コマンドであった場合に、ＹＥＳとなる。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６から受信したコマンドが、付与許可コマンドであったか否かを判定し、付与許可コマンドでなかった場合に、ＮＯとしても良い。

【０９１５】

このように構成することにより、得点付与処理の途中で異常が発生した状況下で１点を付与することを示す付与要求コマンドを遊技媒体数制御基板Ｐ１６が受信したとしても、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は総得点を更新しないようにすることができる。また、主制御基板Ｐ１５は、「付与不可？」において「付与不可（ＹＥＳ）」と判定した場合には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６による計数処理が実行されるまで（総得点数の一部又は全てが計数されるまで）、「得点付与時間経過？」、「得点付与時間　保存」、「付与要求コマンド　セット」、「コマンド受信」、「付与不可？」をループすることとなり、次の遊技を開始するためのベット処理等を行えなくしている。なお、このようなループ状況が発生した場合であっても、リセットスイッチが操作され、異常が解除された場合には、ループ状況であっても「付与不可？」の判定において「ＮＯ」となり「得点付与データ　－１」の処理に進行することが可能となる。

【０９１６】

なお、上述したループ状況はこれに限られず、例えば、主制御基板Ｐ１５が「付与不可（ＹＥＳ）」と判定した場合は、「付与要求コマンド　セット」、「コマンド受信」、「付与不可？」をループしてもよい。

【０９１７】

「得点付与データ　－１」では、付与点記憶領域の値を１減算する。例えば、付与点記憶領域の値として「８」が記憶されていた場合には、当該処理によって、付与点記憶領域の値が「７」となる。また、付与点記憶領域の値が「１」が記憶されていた場合には、当該処理によって、付与点記憶領域の値が「０」となる。

【０９１８】

「得点付与終了？」では、付与点記憶領域の値が「０」か否かを判断する。付与点記憶

領域の値が「０」でない場合には、「得点付与時間経過？」に戻って、上述と同様な処理を繰り返す。そして、付与点記憶領域の値が「０」である場合には終了する。

【０９１９】

このような得点付与処理を実行することにより、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点の上限値を超えて記憶しないように制御することができる。

【０９２０】

また、１点ずつ得点を付与する処理が高速で行われると、遊技者が１点ずつ付与されたことを認識できなくなってしまう。このため、１点付与した後に得点付与タイマを６０．３５ｍｓ分（割込み処理２７回分）セットし、１点付与する毎にタイマを更新（カウント値を「１」減算）し、６０．３５ｍｓ経過した後に再度１点付与するようにしている。このように構成することで、遊技者が１点ずつ払い出されたことを認識することができ、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【０９２１】

なお、上述した実施形態では、主制御基板Ｐ１５から遊技媒体数制御基板Ｐ１６に対して、１ずつ得点を付与しているが、これに限られず、まとめて付与してもよい。

【０９２２】

例えば、主制御基板Ｐ１５が８点を得点として付与する場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に付与要求コマンドとして８点が総得点に加算可能か否かを要求する。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は総得点に８点を加算すると上限値を超えるか否かを判定し（「総得点＋付与点＞１６３８３」がＹＥＳとなるか否かを判定する）、上限値を超える場合（ＹＥＳと判定した場合）は、総得点に８点が加算不可能である旨のコマンド（付与拒否コマンドに相当）を主制御基板Ｐ１５に送信し、主制御基板Ｐ１５は総得点に８点が加算不可能である旨のコマンドを受信したときは、再度遊技媒体数制御基板Ｐ１６に付与要求コマンドとして８点が総得点に加算可能か否かを要求し、計数処理がなされていない場合は総得点に変化がないため、再度総得点に８点が加算不可能である旨のコマンドを送信することになるため、主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６との得点付与処理をループすることになる。つまり、８点を加算するまでループするように構成している。このように構成することにより、付与する得点を破棄することなくなるため、遊技者に不利益を与えることを防止することができる。

【０９２３】

なお、得点付与処理において通常の想定では総得点が上限値を超えないため、総得点が上限値を超えるか否かを判定しない態様であってもよい。

【０９２４】

また、例えば、主制御基板Ｐ１５が８点を得点として付与する場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に付与要求コマンドとして８点が総得点に加算可能か否かを要求する。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は総得点に８点を加算すると上限値を超えるか否かを判定し（「総得点＋付与点＞１６３８３」がＹＥＳとなるか否かを判定する）、上限値を超えない場合（ＮＯと判定した場合）は、総得点に８点が加算可能である旨のコマンド（付与許可コマンドに相当）を主制御基板Ｐ１５に送信し、遊技媒体数制御基板Ｐ１６は総得点に８点を加算し得点付与処理を終了する。

【０９２５】

なお、得点付与処理において通常の想定では総得点が上限値を超えないため、総得点が上限値を超えるか否かを判定しない態様であってもよい。

【０９２６】

また、総得点上限異常となっているときは遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に総得点上限異常である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御基板Ｐ１６から送信された総得点上限異常である情報を受信し、主制御基板Ｐ１５が総得点上限異常をエラー状態としてセットし、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、計数スイッチＰ７の操作により総得点上限異常が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が

遊技媒体数制御報知コマンドの総得点上限異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに総得点上限異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定期間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９２７】

また、得点付与処理後に総得点上限異常となった場合は、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを消灯する（点灯しない）。ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを消灯するタイミングは総得点上限異常を遊技媒体数制御基板Ｐ１６が検知して、主制御基板Ｐ１６、副制御基板Ｐ１２がそれぞれ総得点上限異常に基づく処理を実行するタイミングである。また、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯するタイミングは計数スイッチＰ７が操作されて総得点が１６３６８以下の値となったタイミングである。

【０９２８】

得点付与処理で１６３７１となって総得点上限異常となったときに計数スイッチＰ７が操作された場合を例に挙げて説明する。総得点が「１６３７１」のときに計数スイッチが長押しされると「５０」が計数されることになる。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は計数処理で総得点から計数点を減算するときに減算した結果を記憶するため、「１６３７１－５０」をレジスタ上で演算して、「１６３２１」を総得点として記憶したときに遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点上限異常が解除されたことを検知して主制御基板Ｐ１５に総得点上限異常が解除された情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が総得点上限異常が解除された情報を受信するとベットスイッチを受付可能とし、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯する。なお、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを副制御基板Ｐ１２で制御する場合は、主制御基板Ｐ１５が総得点上限異常が解除された情報を受信した後に副制御基板Ｐ１２に総得点上限異常が解除された情報を送信し、副制御基板Ｐ１２が総得点上限異常が解除された情報を受信したときにＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯する。また、計数スイッチＰ７が短押しされて、計数点として「１」ずつ計数される場合は、総得点が「１６３６８」となったタイミングでＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯する。

【０９２９】

また、精算処理後に総得点上限異常となった場合は、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを消灯する（点灯しない）。ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを消灯するタイミングは総得点上限異常を遊技媒体数制御基板Ｐ１６が検知して、主制御基板Ｐ１６、副制御基板Ｐ１２がそれぞれ総得点上限異常に基づく処理を実行するタイミングである。また、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯するタイミングは計数スイッチＰ７が操作されて総得点が１６３６８以下の値となったタイミングである。

【０９３０】

精算処理で１６３７１となって総得点上限異常となったときに計数スイッチＰ７が操作された場合を例に挙げて説明する。総得点が「１６３７１」のときに計数スイッチが長押しされると「５０」が計数されることになる。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は計数処理で総得点から計数点を減算するときに減算した結果を記憶するため、「１６３７１－５０」をレジスタ上で演算して、「１６３２１」を総得点として記憶したときに遊技媒体数制御基板Ｐ１６が総得点上限異常が解除されたことを検知して主制御基板Ｐ１５に総得点上限異常が解除された情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が総得点上限異常が解除された情報を受信するとベットスイッチを受付可能とし、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はそ

の周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯する。なお、ＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを副制御基板Ｐ１２で制御する場合は、主制御基板Ｐ１５が総得点上限異常が解除された情報を受信した後に副制御基板Ｐ１２に総得点上限異常が解除された情報を送信し、副制御基板Ｐ１２が総得点上限異常が解除された情報を受信したときにＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯する。また、計数スイッチＰ７が短押しされて、計数点として「１」ずつ計数される場合は、総得点が「１６３６８」となったタイミングでＭＡＸベットスイッチＰ５Ｍの操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技媒体投入可能ランプを点灯する。

【０９３１】

なお、スタートスイッチＰ３の操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技実行可能ランプが点灯している状況で総得点上限異常となったときは、スタートスイッチＰ３の操作部、又はその周辺のランプ、及び遊技実行可能ランプを消灯し、総得点上限異常解除時に点灯する構成としてもよい。

【０９３２】

総得点閾値到達状態は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する状態であり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が管理する総得点が上限値（１６３８３）より前の閾値に到達した場合は総得点閾値到達状態とする。閾値としては例えば１５０００が挙げられ、総得点の上限値（１６３８３）－１回分の計数値（５０）よりも少ない値（１６３３３未満）であれば任意の値を設定できる。総得点閾値到達状態は付与数表示部に状態表示を行わない。総得点閾値到達状態を解除するためには、遊技機Ｐに備えられている計数スイッチＰ７が操作されて計数処理が行われ、総得点が閾値である１５０００を下回ることにより解除可能となっている。換言すると、総得点閾値到達状態は総得点が１５０００以上１６３６８以下のときにセットされる異常状態である。

【０９３３】

総得点が閾値である１５０００以上となった場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６はオーバーフロー信号をＯＮにする（オーバーフロー信号が立ち上がる）。オーバーフロー信号は総得点が１５０００を下回るまでＯＮが維持され、総得点が１５０００を下回ると遊技媒体数制御基板Ｐ１６はオーバーフロー信号をＯＦＦにする（オーバーフロー信号が立ち下がる）。遊技媒体数制御基板Ｐ１６は、オーバーフロー信号を主制御基板Ｐ１５に送信しており、主制御基板Ｐ１５はオーバーフロー信号がＯＮとなっていると判断した場合、試験用ＩＦ基板にオーバーフロー試験信号を出力するための処理を行う。

【０９３４】

オーバーフロー試験信号がＯＮとなって試験用ＩＦ基板に出力されている場合は、試験用ＩＦ基板と接続されている計数スイッチＰ７が操作されている状態となるため、オーバーフロー試験信号がＯＮで出力されているときは同時に計数スイッチ信号がＯＮで出力されている状態（計数スイッチＰ７が操作されている状態）となり、計数処理が実行される。

【０９３５】

オーバーフロー試験信号を出力するための処理として、主制御基板Ｐ１５は試験用ＩＦ基板に出力するオーバーフロー試験信号をＯＮとし、オーバーフロー試験信号タイマ値（カウント値）を所定の記憶領域に記憶する。オーバーフロー試験信号タイマ値は、オーバーフロー試験信号をＯＮにする時間を管理するためのものでありオーバーフロー試験信号はオーバーフロー試験信号タイマ値が０であると判断するまでＯＮを維持する。また、主制御基板Ｐ１５はオーバーフロー試験信号をＯＮにするときにオーバーフロー試験信号タイマ値を記憶する。そして、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が計数処理を実行したことによりオーバーフロー信号がＯＦＦとなり、主制御基板Ｐ１５はオーバーフロー信号がＯＦＦとなったと判断したとき（オーバーフロー信号の立ち下がりを検出したとき）は、主制御基板Ｐ１５は記憶しているオーバーフロー試験信号タイマ値の減算を開始する。つまり、オーバーフロー試験信号はオーバーフロー信号がＯＦＦとなった後もオーバーフロー試験信

号タイマ値が０となるまで、オーバーフロー試験信号のＯＮを維持し、オーバーフロー試験信号タイマ値が０となったときにオーバーフロー試験信号がＯＦＦとなる。なお、オーバーフロー試験信号タイマ値はオーバーフロー信号がＯＮとなったときに主制御基板Ｐ１５が記憶するため、オーバーフロー信号がＯＮとなっているときでもオーバーフロー試験信号タイマ値が０ではないと判断していることでオーバーフロー試験信号をＯＮにしている。換言するとオーバーフロー信号がＯＮとなっている状態でオーバーフロー試験信号がＯＦＦとなることはない。

【０９３６】

また、主制御基板Ｐ１５は、減算前のオーバーフロー試験信号タイマ値が０であるか否かを判断し、減算前のオーバーフロー試験信号タイマ値が０でないと判断したときはオーバーフロー試験信号をＯＮとし、減算前のオーバーフロー試験信号タイマ値が０であると判断したときはオーバーフロー試験信号をＯＦＦとする。主制御基板Ｐ１５は、オーバーフロー試験信号がＯＮとなったとき（オーバーフロー信号がＯＮとなったと判断したときでもよい）にオーバーフロー試験信号タイマ値をセットし、オーバーフロー信号が出力されている間はタイマ値を減算しないため、遊技機試験中にオーバーフロー信号が出力されている間は計数スイッチ信号がＯＦＦになることはない。

【０９３７】

上述した例では、主制御基板Ｐ１５が、減算前のオーバーフロー試験信号タイマ値が０であるか否かを判断し、減算前のオーバーフロー試験信号タイマ値が０でないと判断したときはオーバーフロー試験信号をＯＮとしている実施形態を説明したが、これに限られず、減算後のオーバーフロー試験信号タイマ値が０であるか否かを判断し、減算後のオーバーフロー試験信号タイマ値が０でないと判断したときはオーバーフロー試験信号をＯＮとしてもよい。

【０９３８】

主制御基板Ｐ１５は、オーバーフロー試験信号をＯＮにしたときに記憶するオーバーフロー試験信号タイマ値として、例えば１２０９（２７０２．１１５ｍｓ）が挙げられる。これは、主制御基板Ｐ１５の割込み処理間隔が２．２３５ｍｓであるため、割込み処理を１２０９回実行すると２７０２．１１５ｍｓ経過するためである。また、２７０２．１１５ｍｓは遊技媒体数制御基板Ｐ１６が貸出ユニットに向けて送信する遊技機情報通知の送信間隔が３００ｍｓであるため遊技機情報通知を９回送信するための時間である。つまり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６がオーバーフロー信号をＯＮにして主制御基板Ｐ１５がオーバーフロー試験信号をＯＮとしたときに計数スイッチ信号がＯＮとなり計数点として５０が計数され、その後遊技媒体数制御基板Ｐ１６による計数処理が実行されたことにより総得点が閾値である１５０００を下回り遊技媒体数制御基板Ｐ１６がオーバーフロー信号をＯＦＦにした後も主制御基板Ｐ１５の割込み処理１２０９回に亘ってオーバーフロー試験信号がＯＮを維持するため、計数スイッチＰ７が２７０２．１１５ｍｓ間ＯＮを維持されている状態とすることできるので、遊技機情報通知を９回分の計数点として４５０点が計数されることになる。よって、試験用ＩＦ基板と主制御基板Ｐ１５が接続されている場合（遊技機試験が実施されている場合）、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が一度オーバーフロー信号をＯＮにしたときに、計数スイッチ信号もＯＮとなることで、オーバーフロー信号がＯＮとなったとき実行される計数処理１回分（計数点５０点）に加えて、オーバーフロー信号がＯＦＦとなった後も計数処理を９回実行できるため、計数点として５００点が計数されることになる。これにより、遊技機試験中に総得点が１５０００点以上となった後に計数点５００点を総得点から減算できるため、オーバーフロー信号がＯＦＦとなった後にすぐにオーバーフロー信号がＯＮとなることを防止することができ、試験中の遊技機がＡＴ等の有利な状態であっても総得点が１５０００点以上となったことによる計数処理を実施する頻度が少なくなるので、遊技機Ｐの誤作動や遊技機試験中のエラー音の出力頻度を少なくすることができる。

【０９３９】

なお、オーバーフロー試験信号タイマ値は上述した値に限られず、遊技機情報通知を１

回送信するための時間以上（３００ｍｓ以上）であればよい。つまり、毎割込みオーバーフロー試験信号タイマ値を更新（減算）する場合は、オーバーフロー試験信号タイマ値として１３５以上の任意の値を記憶すればよい。

【０９４０】

また、上述した例では主制御基板Ｐ１５は毎割込みオーバーフロー試験信号タイマ値を更新する実施形態を説明したが、これに限られず、２割込みに１回や３割込みに１回の頻度でオーバーフロー試験信号タイマ値を更新してもよい。この実施形態の場合では、オーバーフロー試験信号タイマ値を少なくすることができる。例えば、主制御基板Ｐ１５が５割込みに１回オーバーフロー試験信号タイマ値を更新する場合、オーバーフロー試験信号タイマ値として２４２を記憶する例が挙げられる。この場合はオーバーフロー試験信号タイマ値を１バイト以内に抑えつつ、オーバーフロー試験信号をＯＮにする時間を２７０４．３５ｍｓとすることができる。

【０９４１】

また、遊技機Ｐは計数処理中であっても遊技の進行（ベット処理、スタートスイッチＰ３の操作に基づく内部抽せん処理、ストップスイッチＰ４の操作による停止制御処理等）が可能であるため、遊技機試験中に総得点閾値到達状態となって計数処理を実行しても遊技機試験を中断することがない。このため、遊技機試験をスムーズに実行させることができる。

【０９４２】

また、総得点閾値到達状態発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に総得点閾値到達状態である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによって状態報知を行う。そして、計数操作により総得点閾値到達状態が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの総得点閾値到達状態に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２の状態報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに総得点閾値到達状態に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９４３】

上述した実施形態においては、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に送信する遊技媒体数制御報知コマンドの総得点上限異常と総得点閾値到達状態とのビット位置は異なっているが、同一のビット位置で管理してもよい。この場合は、総得点上限異常であっても総得点閾値到達状態であっても副制御基板Ｐ１２は受信した遊技媒体数制御報知コマンドに基づいて演出を変えることはできない（同一態様の演出が実行される）。ただし、総得点上限異常であっても総得点閾値到達状態であっても計数スイッチＰ７の操作を促す演出を行うことに関しては、副制御基板Ｐ１２で総得点上限異常と総得点閾値到達状態を区別しなくても実行可能となっている。また、主制御基板Ｐ１５が送信する情報数が減るためプログラム容量の削減が可能となる。

【０９４４】

上述した総得点上限異常と総得点閾値到達状態における副制御基板Ｐ１２による報知態様は同一態様（具体的には、遊技媒体数制御報知コマンドにおける総得点上限異常と総得点閾値到達状態のビット位置が同じ場合や、異なるビット位置であっても副制御基板Ｐ１２の判断によって同一態様の報知を行う等）でもよいし、異なる態様（具体的には、遊技媒体数制御報知コマンドにおける総得点上限異常と総得点閾値到達状態のビット位置が異なるビット位置であって副制御基板Ｐ１２の判断によって異なる態様の報知を行うことや、総得点上限異常の場合は遊技媒体数制御報知コマンド１を送信し、総得点閾値到達状態の場合は遊技媒体数制御報知コマンド２を送信する等）でもよい。

【０９４５】

報知態様が同一態様の場合は、例えば「計数スイッチを操作してください」と画像表示装置に表示することが考えられ、報知態様が異なる態様の場合は、例えば総得点上限異常

のときは「上限値に到達しました。計数スイッチを操作してください」と画像表示装置に表示し、総得点閾値到達状態のときは「あと○○点で上限値に到達します。計数スイッチを操作してください」と画像表示装置に表示することが考えられる。総得点閾値到達状態で総得点上限までの点数を表示するときは、主制御基板Ｐ１５、又は遊技媒体数制御基板Ｐ１６により総得点上限値－現在の総得点を演算して副制御基板Ｐ１２に送信するか、副制御基板Ｐ１２が受信した現在の総得点情報を用いて総得点上限値－現在の総得点を演算することが考えられる。

【０９４６】

なお、このような計数スイッチの操作を促すような画像表示装置の表示態様を計数スイッチ促進表示と称する場合がある。計数スイッチ促進表示は、総得点上限異常であるときの表示、総得点閾値到達状態であるときの表示、総得点上限異常及び総得点閾値到達状態であるときの表示を含む概念である。また、計数スイッチ促進表示は総得点上限異常、又は総得点閾値到達状態が解除されると計数スイッチ促進表示の表示を終了する。

【０９４７】

また、総得点上限異常と総得点閾値到達状態における副制御基板Ｐ１２による報知態様が同一態様の場合は、総得点が閾値到達（１５０００）から上限値到達（１６３８３）まで同じ報知態様となっており、総得点が閾値到達から上限値到達に亘ってあらかじめ報知することになるため、上限値到達で急に報知態様が変わったり、報知がなされたりすることはない。これにより、遊技者に前もって報知して上限値到達後も報知態様が変わらないので、入賞の結果上限値を超える得点の付与があったとしても、超えた分がなくなったと思わせないようにすることができる（緊急性がないように見せることができる）。

【０９４８】

なお、総得点閾値到達状態では遊技の進行が可能となっているが、総得点上限異常では遊技の進行が不可能となっている（スタートスイッチＰ３、ベットスイッチＰ５、精算スイッチＰ６が受付不可となっている状態）。

【０９４９】

また、総得点が閾値到達（１５０００）から上限値到達（１６３８３）までの間は、貸出ユニットに送信する貸出受領結果応答として、異常で送信する。

【０９５０】

貸出装置接続異常（ＶＬ異常）は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と貸出ユニットとのＶＬ信号がＯＦＦとなった場合（遊技機と貸出ユニットが接続されていない場合、又は遊技機の電源がＯＮであるが貸出ユニットの電源がＯＦＦである場合）は貸出装置接続異常とする。貸出装置接続異常は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出装置接続異常を解除するためには、貸出ユニットとの通信が正常となりＶＬ信号がＯＮとなったことにより解除可能となっている。そして、貸出装置接続異常となった場合は遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。ただし、貸出ユニットとの通信ができない状態であるため、遊技機Ｐとして計数ができないようにする（計数スイッチの操作受付に基づく計数処理を無効（計数通知の計数メダル数を０にする）とする、または計数スイッチの操作受付自体を無効とする）。なお、計数を有効としてもよいが、貸出ユニットに送信できないため同じ計数処理を繰り返すことが望ましい。

【０９５１】

また、貸出装置接続異常発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置接続異常である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、ＶＬ信号がＯＮとなったことにより貸出装置接続異常が解除された場合は、主制御基

板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９５２】

貸出通番異常は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、貸出ユニットから受信した貸出通番が前回受信した貸出通番に＋１した値でない場合は貸出通番異常とする。貸出通番異常は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出通番異常を解除するためには、貸出ユニットから正常な貸出通知を受信したことにより解除可能となっている。そして、貸出通番異常となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出通番異常が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、ベット無効、スタートスイッチＰ３の操作を無効、ストップスイッチＰ４の操作を無効、精算無効、の一部または全部を行う。

【０９５３】

また、貸出通番異常発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出通番異常である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出ユニットから正常な貸出通知が送信されたことにより貸出通番異常が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９５４】

貸出装置通信異常１は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、遊技機情報通知送信時において、前回の遊技機情報通知送信から貸出通知を受信した回数が１回ではない場合（貸出通知受信カウンタの値が「１」ではない場合）は貸出装置通信異常１とする。貸出装置通信異常１は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出装置通信異常１を解除するためには、遊技機情報通知送信時において、前回の遊技機情報通知送信から貸出通知を受信した回数が１回になったことにより自動的に解除可能となっている。そして、貸出装置通信異常１となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出装置通信異常１が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０９５５】

また、貸出装置通信異常１発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置通信異常１である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出装置通信異常１が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９５６】

貸出装置通信異常２は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、貸出通知受信時において、遊技機情報通知送信から貸出通知を受信した回数が１回ではない場合は貸出装置通信異常２とする。貸出装置通信異常２は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出装置通信異常２を解除するためには、貸出通知受信時において、遊技機情報通知送信から貸出通知を受信した回数が１回になったことにより自動的に解除可能となっている。そして、貸出装置通信異常２となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出装置通信異常２が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０９５７】

また、貸出装置通信異常２発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置通信異常２である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出装置通信異常２が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９５８】

貸出装置通信異常３は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、貸出通知受信時において、遊技機情報通知送信から１００ｍｓ未満、又は２７０ｍｓを超えた場合（遊技機情報通知タイマＡ＜１００ｍｓ、又は遊技機情報通知タイマＡ＞２７０ｍｓの場合）は貸出装置通信異常３とする。貸出装置通信異常３は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出装置通信異常３を解除するためには、貸出通知受信時において、遊技機情報通知送信から１００ｍｓ以上、又は２７０ｍｓ以下となったことにより自動的に解除可能となっている。そして、貸出装置通信異常３となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出装置通信異常３が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０９５９】

また、貸出装置通信異常３発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置通信異常３である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出装置通信異常３が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９６０】

貸出装置通信異常４は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、貸出通知受

信時において、貸出メダル数が５０を超える場合は貸出装置通信異常４とする。貸出装置通信異常４は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出装置通信異常４を解除するためには、貸出通知受信時において、貸出メダル数が５０以下となることにより自動的に解除可能となっている。そして、貸出装置通信異常４となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出装置通信異常４が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０９６１】

また、貸出装置通信異常４発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置通信異常４である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出装置通信異常４が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９６２】

貸出装置通信異常５は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、貸出通知受信時において、貸出メダル数が０ではなく、且つホールコン・不正監視情報送信後以外に貸出通知を受信した場合は貸出装置通信異常５とする。貸出装置通信異常５は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出装置通信異常５を解除するためには、貸出通知受信時において、貸出メダル数が０ではなく、且つホールコン・不正監視情報送信後に貸出通知を受信したことにより自動的に解除可能となっている。そして、貸出装置通信異常５となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出装置通信異常５が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０９６３】

また、貸出装置通信異常５発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置通信異常５である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出装置通信異常５が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９６４】

貸出装置通信異常６は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で検知する異常であり、貸出通知受信時において、貸出メダル数が０ではなく、且つ計数メダル数が０ではない場合は貸出装置通信異常６とする。貸出装置通信異常６は付与数表示部にエラー表示を行わない。貸出

装置通信異常６を解除するためには、貸出通知受信時において、貸出メダル数が０ではなく、且つ計数メダル数が０であること、又は貸出通知受信時において、貸出メダル数が０であり、且つ計数メダル数が０ではないこと、又は貸出通知受信時において、貸出メダル数が０であり、且つ計数メダル数が０であることにより解除可能となっている。そして、貸出装置通信異常６となった場合は遊技の進行を停止しないが、貸出装置通信異常６が所定回数（１回を含む）以上検知した場合は遊技の進行を停止するようにしてもよい。遊技の進行を停止する場合は、遊技の進行を停止するための処理として、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、及び精算スイッチの操作による精算処理を無効にする。なお、遊技の進行が停止すればよくストップスイッチの操作によるリール停止処理は無効にしなくてもよい。これは、遊技の開始を無効にすればリールが回転しないため、実質的にストップスイッチの操作も無効になるためである。

【０９６５】

また、貸出装置通信異常６発生時は遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５に貸出装置通信異常６である情報を送信し、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に遊技媒体数制御報知コマンドを送信することで画像表示装置やランプによってエラー報知を行う。そして、貸出装置通信異常６が解除された場合は、主制御基板Ｐ１５が遊技媒体数制御報知コマンドの貸出装置通信異常に対応するビットを正常となる値（例えば、「０」）に変更して副制御基板Ｐ１２に送信することで、副制御基板Ｐ１２は報知を終了させる。なお、副制御基板Ｐ１２が遊技媒体数制御報知コマンドを受信したときに貸出装置通信異常に対応するビットが正常となる値に変更されていた場合、直ちに報知を停止せずに所定時間報知した後に報知を停止してもよい。

【０９６６】

本実施形態においては、上述した貸出装置接続異常、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６に関しては、副制御基板Ｐ１２に異常が発生した旨の情報は送信するが、異常の種類を特定できる情報は送信しないように構成している。また、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６に関しては、状態表示ランプの点灯態様は１種類となっており、状態表示ランプの点灯態様により貸出装置通信異常の種類までは判別できないように構成している。

【０９６７】

このように構成することで、不正によって発生した貸出装置接続異常、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６がどのような条件で発生するのかを確認し難くすることが可能となる。

【０９６８】

また、貸出装置接続異常、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６に関して、副制御基板Ｐ１２に異常の種類を特定できる情報を送信する態様であってもよい。このような構成によれば、副制御基板Ｐ１２でエラー履歴を管理することが可能となる。

【０９６９】

また、遊技機Ｐが検知する異常に関しては、上述した異常以外にも、電波異常（たとえば、遊技機Ｐが受信している電波について異常と判断したときの異常）、乱数異常（たとえば、遊技機Ｐが内部抽せんやＡＴ抽せんで使用する乱数について異常と判断したときの異常）、または設定値異常（たとえば、内部抽せんやＡＴ抽せんで使用する設定値について異常と判断したときの異常）等他の異常を備えても問題ない。

【０９７０】

また、主制御基板Ｐ１５で検知可能なエラーの中で、リセットスイッチの操作によって

も復帰できない（設定変更等の初期化処理で復帰可能）復帰不可能エラーがある。復帰不可能エラーは、「電源断復帰が正常に行えない場合」、「全回胴停止時の図柄組合せ表示が異常の場合」、「設定値が範囲外の場合」、「乱数更新用のＲＣＫ端子に入力されたクロックの周波数異常を検知した場合」、「内蔵乱数の更新状態異常を検知した場合」にそれぞれ発生する。

【０９７１】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で異常の発生を検知した場合、主制御基板Ｐ１５を介して副制御基板Ｐ１２にコマンドを送信する例を説明したが、これに限られず、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と副制御基板Ｐ１２を直接通信ケーブル（ハーネス等）で接続し、主制御基板Ｐ１５を介さずに遊技媒体数制御基板Ｐ１６から副制御基板Ｐ１２にコマンドを送信してもよい。

【０９７２】

また、エラーであることの報知を付与数表示部にて行っている態様を記載したが、エラーであることの報知を遊技媒体数表示部Ｐ９にて行っても良い。

【０９７３】

また、副制御基板Ｐ１２は、主制御基板Ｐ１５や遊技媒体数制御基板Ｐ１６でエラーが発生したことによって、主制御基板Ｐ１５から送信されたエラーコマンドを受信した場合は、受信した時刻とエラー内容と遊技状態とを関連して所定の記憶領域に記憶するように構成されていてもよい。

【０９７４】

時刻を記憶する場合には、副制御基板Ｐ１２にＲＴＣ（リアルタイムクロック）が搭載されているため、ＲＴＣからの情報に基づいて時刻を所定の記憶領域に記憶する。所定の記憶領域はバックアップ電源によりバックアップされ、電源断時や電源投入時に初期化されないように構成されている。また、設定変更によっても初期化されないよう構成されている。

【０９７５】

遊技状態を記憶する場合には、主制御基板Ｐ１５からメイン遊技状態（ＣＺやＡＴ等）に関するコマンドに基づく内容や、スタート開始コマンドや遊技終了コマンドに基づいて遊技中であるという内容を所定の記憶領域に記憶する。所定の記憶領域はバックアップ電源によりバックアップされ、電源断時や電源投入時に初期化されないように構成されている。また、設定変更によっても初期化されないよう構成されている。

【０９７６】

このように記憶した「受信した時刻」、「エラー内容」、「遊技状態」は、遊技場管理者の操作により、閲覧可能なように構成されている。例えば、設定変更中や設定確認中にリセットボタン（リセットスイッチ）を１回押下することで、管理者メニュー画面が表示され、管理者メニュー画面内の複数の項目のうち「エラー履歴」の項目を選択することで閲覧する態様が考えられる。なお、エラー履歴の項目は複数のエラー内容を累積して表示することが可能となっている。また、エラー履歴が多数ある場合は、管理者が所望のエラー履歴を確認しやすいように、日付の範囲やエラーの種類等を管理者が選択することで、閲覧範囲を絞って確認することが可能なように構成されている。さらにまた、エラー履歴が多数ある場合は、現時点を基準として最新のエラー履歴を１つ、又は、現時点を基準として最新のエラー履歴の中から複数のエラー履歴を表示するように構成されていても良い。

【０９７７】

なお、管理者メニュー画面を表示できる方法としては、設定変更中や設定確認中にリセットボタンを１回押下することに限らず、例えば、遊技待機中に遊技機Ｐの内部の所定のスイッチを操作すること等が考えられる。換言すると、遊技者は管理者メニュー画面の表示ができないように（困難なように）構成され、管理者は管理者メニュー画面の表示ができるように構成されていれば良い。

【０９７８】

このように構成することで、例えば、「○年○月○日○時○分○秒において、投入要求通信エラーが遊技待機中に発生」といった情報を副制御基板Ｐ１２で記憶させることが可能となり、管理者がエラー履歴項目を選択することにより、所望のエラー履歴を確認することが可能となる。なお、表示態様として「ミリ秒」まで表示してもよい。

【０９７９】

また、副制御基板Ｐ１２は、上述したエラー内容を記憶する際に遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している総得点に関する情報を関連付けて記憶するようにしてもよい。例えば、エラー内容として貸出通知に関するエラーである、貸出装置接続異常、貸出通番異常、貸出装置通信異常１、貸出装置通信異常２、貸出装置通信異常３、貸出装置通信異常４、貸出装置通信異常５、貸出装置通信異常６が発生したときに、総得点に関するコマンドを主制御基板Ｐ１５に送信し、さらに主制御基板Ｐ１５から副制御基板Ｐ１２に送信することで、貸出通知に関するエラーと総得点情報を関連付けて記憶することが考えられる。

【０９８０】

このように構成することで、貸出通知の際の総得点の増減が記憶されることになるので、不正による貸出通知が発生したときであっても、副制御基板Ｐ１２に履歴を記憶することが可能となる。なお、総得点を関連付けて記憶するエラーとしては、上記エラーのみに限らず、全てのエラーで総得点に関する情報を関連付けてもよい。

【０９８１】

また、副制御基板Ｐ１２は、エラー発生時のみならず、計数処理が行われたときも履歴情報を記憶するように構成されていてもよく、この場合も計数情報と総得点情報とを関連付けて記憶することが考えられる。例えば、計数スイッチＰ７が押下されて計数処理が実行されると、計数点と総得点を関連付けて記憶する。また、計数スイッチＰ７が長押しされ、３００ｍｓ毎に連続して計数する際も３００ｍｓ毎の計数情報を全て記憶する。

【０９８２】

このように構成することで、計数処理の全ての履歴を記憶できるため、異常な数値が計数された場合に、不正か否かを判断する材料を示すことが可能となる。

【０９８３】

また、副制御基板Ｐ１２は、エラー発生時のみならず、貸出通知を受信したときも履歴情報を記憶するように構成されていてもよく、この場合も貸出情報と総得点情報とを関連付けて記憶することが考えられる。例えば、貸出通知を受信すると、貸出点と総得点を関連付けて記憶しても良い。換言すると、仮に、３００ｍｓ毎に連続して貸出通知を受信した際も３００ｍｓ毎の貸出通知情報を全て記憶しても良い。

【０９８４】

また、副制御基板Ｐ１２は、エラー発生時のみならず、定期的に履歴情報を記憶するように構成されていてもよく、この場合も貸出情報と総得点情報とを関連付けて記憶することが考えられる。例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が定期的（例えば、６０秒毎、１８０秒毎等）に総得点情報を主制御基板Ｐ１５に送信し、主制御基板Ｐ１５は受信した総得点情報を、副制御基板Ｐ１２に送信し、副制御基板Ｐ１２は受信した総得点情報と時刻情報を関連させて記憶する。

【０９８５】

このように構成することで、特にエラー発生時等の履歴情報を記憶する契機となるイベントがない場合でも、副制御基板Ｐ１２が、定期的に総得点情報や時刻情報等を関連付けて記憶できるので、計数スイッチＰ７や貸出スイッチを用いない不正に対して履歴情報を記憶することが可能となり、この履歴情報によって不正の有無を判断することができる。

【０９８６】

また、副制御基板Ｐ１２は、エラーコマンドを受信しない場合であっても独自でエラー判断を行ってもよい。例えば、貸出通知に関するコマンドや計数通知に関するコマンドを３００ｍｓ以内に２回受信した場合にエラーと判断する場合が考えらえる。これは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と貸出ユニットとの通信において、貸出通知や計数通知を３００ｍｓ毎に１回受信、又は１回送信するように構成されているためであり、３００ｍｓ以内に

２回受信、又は２回送信した場合は正常ではない通信であるといえるためである。
【０９８７】
この場合は、副制御基板Ｐ１２は主制御基板Ｐ１５から貸出通知に関するコマンドや計数通知に関するコマンドを受信したときに副制御基板Ｐ１２が３００ｍｓに相当するタイマをセットし、次に貸出通知に関するコマンドや計数通知に関するコマンドを受信したタイミングが３００ｍｓ以内であると判断した場合はエラーを示唆する報知（例えば、「総得点を確認してください」等を液晶に表示や、ランプを異常に対応する点灯パターンで点灯させることや、「異常を検知しました」と音声出力させること等）を行う。この異常判定方法としては、コマンド受信ごとに３００ｍｓに相当するタイマをセット（副制御基板Ｐ１２の割込み処理の間隔が１ｍｓの場合３００ｍｓに相当するタイマとしては、カウント値「２９９」をセット）し、定期的（例えば、１割込み毎）にタイマを減算していきコマンド受信時にタイマが０であるか否かを判断して、０であると判断したときは正常と判断し、０でないと判断したときは異常と判断する態様が考えられる。ただしこの態様に限られずタイマの初期値を０としてタイマを加算する方法等であってもよい。
【０９８８】
このように構成することで、例えば、「○年○月○日○時○分○秒において、計数通知異常が遊技待機中に発生し、その時の計数点は５０、総得点は２０００」といった情報を副制御基板Ｐ１２で記憶させることが可能となり、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が不正によりエラーコマンドを送信できなくても副制御基板Ｐ１２がエラーを判定できるため、不正の防止を図ることができる遊技機を提供することが可能となる。
【０９８９】
また、副制御基板Ｐ１２は、３００ｍｓ毎に連続して複数回（例えば、１０回）の貸出通知を受信した場合も、異常と判定することが考えられる。異常と判定した場合には、異常を示唆する報知（例えば、「総得点を確認してください」等を液晶に表示や、ランプを異常に対応する点灯パターンで点灯させることや、「異常を検知しました」と音声出力させること等）を行う。このように構成することによって、主制御基板Ｐ１５や遊技媒体数制御基板Ｐ１６が異常と判定しない場合であっても、不正な方法で貸出通知を遊技機Ｐに送信している可能性がある場合には、副制御基板Ｐ１２で異常を判定することができるため、不正を防止してより安全な遊技機を提供することが可能となる。
【０９９０】
上述した復帰不可能エラー、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、及び払出要求通信エラーは主制御手段で検出できるエラーであり、ベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、精算スイッチの操作による精算処理を無効にすることで遊技の進行を停止している。また、設定確認モードに移行可能な状況で復帰不可能エラー、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、又は払出要求通信エラーの何れかが発生し、復帰不可能エラー、投入要求通信エラー、精算要求通信エラー、又は払出要求通信エラーが解除されていない状況で設定キースイッチをＯＮ位置に回しても設定確認モードに移行しないようにもしている。
【０９９１】
これにより、不正により異常を発生させた場合も考慮して、エラー中に有利な情報となる設定値の情報を表示する設定確認モードに移行させないことで、有利な情報の不正取得を防ぐことができる。
【０９９２】
また、貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、及び総得点上限異常は遊技媒体数制御手段で検出可能なエラーであるが、貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、又は総得点上限異常発生時には遊技の進行を停止するためにベットスイッチの操作によるベット処理、スタートスイッチの操作によるリール回転処理、ストップスイッチの操作によるリール停止処理、精算スイッチの操作による精算処理を無効にしている。
【０９９３】

貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、及び総得点上限異常は不正によっても起こり得るが、機器の故障や設備不良、又は通常の電源投入作業でも発生する可能性があるため、遊技の進行は停止するが設定キースイッチをＯＮ位置に回すと設定確認モードに移行できるようにしている。換言すると、設定確認モードに移行可能な状況で貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、又は総得点上限異常の何れかが発生し、貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、又は総得点上限異常が解除されていない状況で設定キースイッチをＯＮ位置に回すと設定確認モードに移行できるようにしている。

【０９９４】

これにより、通常の作業で貸出装置接続異常（ＶＬ異常）、又は総得点上限異常が発生した場合でも速やかに設定確認モードに移行させ、設定値を確認させることが可能となる。

【０９９５】

上述したエラーの他に貸出ユニット側のエラーにより計数ができなくなる場合がある。例えば、遊技機と貸出ユニットが通信を開始した後に貸出ユニット側が所定期間に亘って遊技機から送信された電文を正常に受信できなかった場合に貸出ユニットは貸出、又は再プレイ、及び計数受信が不可となる。この場合、遊技機の計数スイッチが操作されても貸出ユニットは計数不可となっており、カードに計数情報が記憶されなくなる。

【０９９６】

遊技機が貸出ユニットから受信する情報としては、貸出通知があるため、ＶＬ異常となっていない場合は貸出通知が受信できないことで貸出ユニットとの通信異常を判断できる。このため、遊技機は貸出通知を受信できない状態を検知した場合（貸出装置通信異常１セット時）は、所定回数（１回を含む）以上貸出通知を受信できなかったことを判断したことにより計数スイッチの機能を無効にすることができ、計数通知が貸出ユニットに送信されないようにすることができる。これにより、貸出ユニットが計数通知を受信できないときに遊技機から計数メダル数が０ではない計数通知を送信することを防ぐことができる。

【０９９７】

＜計数処理＞

次に、計数処理について図２８をもとに詳細に説明する。

【０９９８】

図２８の計数制御開始処理（上述した計数制御処理と同義）は、主として遊技機から貸出ユニットに計数通知を出力する処理である。具体的には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割込み処理により実行される処理の１つである。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割込み処理の周期は、１ｍｓとなっている。

【０９９９】

「計数ボタンチェック」は、計数ボタン状態をセットする処理である。計数ボタンチェック処理については、図５２を基に説明する。

【１０００】

なお、計数ボタンチェック処理は、計数処理にて複数回の長押し判定があった状況で計数ボタンが離された後に計数通知タイミングが来ても計数点として５０を計数しないための処理であり、前述した計数実行フラグの処理に置き換えて実行する処理である。換言すると、計数ボタンチェック処理に伴う計数ボタン状態の保存等の処理は計数実行フラグを用いた計数処理を用いる場合は不要となっている。また、計数処理にて複数回の長押し判定があった状況で計数ボタンが離された後に計数通知タイミングが来ても計数点として５０を計数しないための処理を実行したい場合は、計数ボタンチェック処理に伴う計数ボタン状態の保存等の処理を実行し、計数実行フラグに関する処理は実行しない。

【１００１】

「計数ボタン状態　取得」は、計数ボタン状態記憶領域に記憶されている計数ボタン状態に対応する値を取得する（Ａレジスタに記憶する）。計数ボタン状態記憶領域に記憶されている計数ボタン状態に対応する値として、「０」の場合は計数ボタン状態＝０と表し

計数ボタンが押下されていないことを示し、「１」の場合は計数ボタン状態＝１と表し計数ボタンが短押しされていることを示し、「２」の場合は計数ボタン状態＝２と表し計数ボタンが長押し（初回）されていることを示し、「３」の場合は計数ボタン状態＝３と表し計数ボタンが長押し（２回目以降）されていることを示す。

【１００２】

「計数ボタン状態＝１？」は、計数ボタン状態＝１であるか否かを判断し、計数ボタン状態＝１の場合は「計数ボタンタイマ　クリア」処理を実行する。

【１００３】

「計数ボタン状態＝２？」は、計数ボタン状態＝２であるか否かを判断し、計数ボタン状態＝２の場合は「計数ボタンタイマ　クリア」処理を実行する。

【１００４】

「計数ボタン信号オン？」は、計数ボタンが押下されているか否かを判断し、計数ボタンが押下されていなかった場合は「計数ボタン状態＝０　セット」処理を実行する。

【１００５】

「計数ボタン状態≠０？」は、計数ボタン状態≠０であるか否かを判断し、計数ボタン状態＝０ではない場合（通常であれば、計数ボタン状態＝３の場合）は「計数ボタンタイマ　クリア」処理を実行する。

【１００６】

「計数実行タイマ　＋１」は、計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値に１加算する処理を実行する。なお、「計数実行タイマ　＋１」では、計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値が５００を超えている場合は、計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値を５００に補正し、計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値が５００未満の場合に計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値に１加算する処理を実行する。

【１００７】

「計数ボタンタイマ＜５００？」は、「計数実行タイマ　＋１」で加算された計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値が５００未満か否かを判断し、５００未満であれば計数ボタンチェック処理を終了する。計数ボタンタイマが５００未満の場合とは、計数ボタンが押下されてから５００ｍｓ経過していない状況であり、計数ボタンの長押しと判定される前の状況である。

【１００８】

「計数ボタン状態＝２　セット」は、「計数実行タイマ　＋１」で加算された計数実行タイマ記憶領域に記憶されている値が５００以上である場合にＡレジスタに「２」を記憶する処理を実行する。

【１００９】

「計数ボタン状態　保存」は、計数ボタン状態記憶領域にＡレジスタの値を記憶する処理を実行する。Ａレジスタには計数ボタン状態に応じた値が記憶されており、計数ボタンチェック処理においては、計数ボタン状態＝０、計数ボタン状態＝１、計数ボタン状態＝２がセットされ得る。

【１０１０】

「計数ボタンタイマ　クリア」は、計数実行タイマ記憶領域の値を初期化する（０にする）処理を実行する。

【１０１１】

「計数ボタン状態＝０　セット」は、「計数ボタン信号オン？」にて計数ボタンが押下されていなかった場合に実行する処理であり、Ａレジスタに「０」を記憶する処理を実行する。

【１０１２】

「計数ボタンタイマ＝０？」は、計数実行タイマ記憶領域の値が０であるか否かを判断する処理であり、計数実行タイマ記憶領域の値が０である場合は、「計数ボタン状態　保存」処理にて計数ボタン状態＝０となり、計数実行タイマ記憶領域の値が０でない場合は、「計数ボタン状態＝１　セット」を実行する。

【１０１３】
「計数ボタン状態＝１　セット」は、Ａレジスタに「１」を記憶する処理を実行する。この処理は、計数ボタン状態＝０で計数ボタンが押下されて計数実行タイマをカウントしており、計数実行タイマのカウント値が５００に到達する前に計数ボタンが離されたときにおいて実行可能な処理となっている。換言すると計数ボタンが短押しのときに実行可能な処理となっている。
【１０１４】
「計数ボタンタイマ　クリア」を実行すると「計数ボタンチェック」を終了して計数制御開始処理に戻って「計数通知タイミング？」を実行する。
【１０１５】
「計数通知タイミング？」は、計数通知を貸出ユニットに出力するタイミングであるかどうかを判定する。具体的には、後述する、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ＿Ａ）の値に基づいて判定する。遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域に記憶されている値が「２００」の場合（換言すると、遊技機情報通知を出力してから１００ｍｓ経過したとき）に、計数通知を貸出ユニットに出力するタイミング（ＹＥＳ）と判定し、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域に記憶されている値が「２００」でない場合にＮＯと判定する。
【１０１６】
「計数メダル数　クリア」は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域である計数の対象となる計数点を記憶可能な計数点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＶＡＬ）をクリア（０に）する。なお、計数累積点を記憶可能な計数累積点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＡＬＬ）に記憶されているデータは当該タイミングではクリアしない。
【１０１７】
「計数中フラグ　クリア」は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域である計数中であるか否かを示す計数中フラグ（＿ＦＬ＿ＣＡＬ＿ＥＸＥ）をクリア（０に）する。
【１０１８】
「ＶＬ異常フラグ≠０？」は、遊技機と貸出ユニットとの接続が異常ではないか否かを判定する。具体的には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域であるＶＬ異常フラグ（＿ＦＬ＿ＶＬ＿ＡＢＮ）が正常を示す値（例えば「０」）である場合にはＮＯと判定し、ＶＬ異常フラグが異常を示す値（例えば「ＦＦｈ」）である場合にはＹＥＳと判定する。なお、ＶＬ異常フラグは、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割込み処理の実行によって更新されるフラグであり、貸出ユニットからのＶＬ信号の入力データがある場合（遊技機と貸出ユニットが電気的に接続されている場合）に、ＶＬ異常フラグに正常を示す値を記憶し、貸出ユニットからのＶＬ信号の入力データがない場合（遊技機と貸出ユニットが電気的に接続されていない場合）に、ＶＬ異常フラグに異常を示す値を記憶する。
【１０１９】
「総得点＝０？」は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域である総得点を記憶可能な総得点記憶領域（＿ＮＢ＿ＭＥＤＡＬ）に基づいて総得点（総点数）が０か否かを判定する。この判定により総得点が０の場合には、ＹＥＳと判定する。また、この判定により総得点が０でない場合にはＮＯと判定する。なお、ＶＬ異常フラグに異常を示す値が記憶されていると判定した場合は、総得点を判定せずに計数通知を出力する。
【１０２０】
「計数実行フラグ＝１？」は、計数実行フラグが「１」であるか否かを判定する。上述したとおり、計数実行フラグとは、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするか等を管理するフラグである。例えば、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域に計数実行フラグを管理する計数実行フラグ記憶領域（＿ＦＬ＿ＣＡＬ＿ＡＣＴ）を設け、計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値が「０」である場合（計数実行フラグが０である場合）は、まだ、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、又は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするかが決定されていない状況を示している

。計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値が「１」である場合（計数実行フラグが１である場合）は、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたと決定されている状況を示している。計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値が「２」である場合（計数実行フラグが２である場合）は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたと決定されている状況を示している。そのため、「計数実行フラグ＝１？」でＹＥＳとなる場合は、計数実行フラグ記憶領域が「１」である場合（計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたことを記憶している場合）である。具体的には、計数実行フラグが「１」であるか否かを判定するため、計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値をＡレジスタに記憶し、Ａレジスタの値と「１」を比較した結果、同じ値であった場合に、ＹＥＳと判定する。なお、計数実行フラグの詳細な生成方法は、後述する「計数実行フラグセット」にて説明する。

【１０２１】

「計数実行フラグ＝０？」は、計数実行フラグが「０」であるか否かを判定する。具体的には、計数実行フラグ記憶領域が「０」である場合（計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたとするか、又は、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたとするかが決定されていない場合）は、ＹＥＳと判定する。

【１０２２】

なお、上述したように計数ボタンチェック処理を採用した場合は、「計数実行フラグ＝１？」は、「計数ボタン状態＝１？」に置き換えられ、「計数実行フラグ＝０？」は、「計数ボタン状態＝０？」に置き換えられる。計数実行フラグと同様に「計数ボタン状態＝１」ではなく、「計数ボタン状態＝０」ではない場合に「計数点＝５０　セット」を実行する。

【１０２３】

「計数点＝５０　セット」は、計数点として５０をセット（具体的にはＡレジスタに５０を記憶）する。

【１０２４】

「総得点≧計数点？」は、総得点と５０（Ａレジスタに記憶した値）を比較する演算処理（減算する演算処理）を実行する。

【１０２５】

「総得点　取得」は、総得点をＡレジスタに記憶する。つまり、Ａレジスタの値を「５０」から「総得点」に更新する処理である。この処理は、「総得点≧計数点？」によりＮＯと判定した場合、換言すると、５０の方が総得点よりも大きいと判定した場合（総得点が５０未満の場合）に実行される。

【１０２６】

「計数点　保存」は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域である計数の対象となる計数点を記憶可能な計数点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＶＡＬ）に、計数点を記憶する処理である。具体的には、Ａレジスタの値を計数点記憶領域に記憶する処理である。例えば、「計数実行フラグ＝１？」でＹＥＳとなった場合には、Ａレジスタの値が「１」であるため、計数点記憶領域に「１」を記憶する。また、「総得点≧計数点？」でＹＥＳとなった場合には、Ａレジスタの値が「５０」であるため、計数点記憶領域に「５０」を記憶する。さらにまた、「総得点≧計数点？」でＮＯとなった場合には、Ａレジスタの値が「総得点」であるため、計数点記憶領域に「総得点」を記憶する。このように、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたときは、計数実行フラグ記憶領域の値を用いて計数点を導出することができるため、処理を簡素化する（計数点として「１」をセットしなくて済む）ことができる。なお、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたときは、計数実行フラグ記憶領域の値を用いずに、計数点として「１」をセットする処理を実行しても良い。

【１０２７】

以上のとおり、計数スイッチＰ７の操作として短押し操作を受け付けたときは計数点が「１」、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたときであって、総得点が

５０以上のときは計数点が「５０」、計数スイッチＰ７の操作として長押し操作を受け付けたときであって、総得点が５０未満のときは計数点が「総得点」となる。つまり、最大でも、１回で（１回の計数通知で）計数できる計数点は５０となる。

【１０２８】

なお、計数処理において、まず計数スイッチＰ７が操作されたか否か（計数実行フラグが０以外か）を判定し、計数スイッチＰ７が操作されている場合（計数実行フラグが０以外の場合）には総得点が０であるか否かを判定し、計数スイッチＰ７が操作されていない場合には総得点が０であるか否かを判定しないように構成しても良い。

【１０２９】

このような構成した場合には、計数スイッチＰ７が操作されている状況よりも総得点が０である状況の方が発生する可能性が高い（発生している時間が長い）ため、始めに計数スイッチＰ７が操作されているか否かを判定することにより、始めに総得点が０であるか否かを判定するよりも処理時間が短くなる。

【１０３０】

「総得点　更新」は、総得点から計数点を減算した値を総得点記憶領域に記憶する。換言すると、総得点は、計数通知を出力する前に、計数点に応じて更新される。

【１０３１】

「計数累積点　更新」は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域である計数累積点を記憶可能な計数累積点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＡＬＬ）に計数点を加算して計数累積点を記憶可能な計数累積点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＡＬＬ）を更新する。

【１０３２】

「計数中フラグ　セット」は、その後、計数点として「１」以上の計数を行うことが決まっているため、計数中フラグ（＿ＦＬ＿ＣＡＬ＿ＥＸＥ）をセット（「ＦＦ」を記憶）する。換言すると、計数点が「０」の場合には、計数中フラグをセットしない。

【１０３３】

「計数通知　出力」は、計数通知を貸出ユニットに出力する。具体的には、電文長として０ｘ０７を出力し、コマンドとして０ｘ０２を出力し、計数通番として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域である計数通番を保存する計数通番記憶領域（＿ＮＢ＿ＣＡＬ＿ＮＵＭ）に記憶されている計数通番を出力し、計数点として、計数点を記憶可能な計数点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＶＡＬ）に記憶されている計数点を出力し、計数累積点として、計数累積点を記憶可能な計数累積点記憶領域（＿ＣＴ＿ＣＡＬ＿ＡＬＬ）に記憶されている計数累積点を出力し、出力した各種データのチェックサム値（１バイト）を出力する。

【１０３４】

「計数通番　更新」は、計数通番を更新する処理（＋１する処理）を実行する。なお、計数通番が２５５であるときに＋１をした結果は０となるため、０となった場合には（０と判定した場合には）、再度、計数通番を更新する処理（＋１する処理）を実行する。換言すると、計数通番が２５５であるときは、計数通番を更新する処理を２回実行することにより、計数通番を１に更新する。また、計数通番が２５５未満の値（たとえば、１０）であるときには、計数通番を更新する処理（＋１する処理）を実行した結果が０とならないため、計数通番を更新する処理は１回だけ実行することにより、計数通番を更新する（たとえば、１１）ことができる。

【１０３５】

「計数実行フラグ　クリア」は、計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値をクリア（例えば０）する処理である。このように構成することにより、計数制御開始処理が実行されるごとに（３００ｍｓの周期ごとに）、計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値が初期値（例えば０）にすることができる。換言すると、ＶＬ異常フラグが０でないとき（ＶＬ異常フラグがＯＮであるとき）や、総得点が０であるときなど、計数通知の計数点として「０」が出力される場合であっても、計数実行フラグ記憶領域に記憶されている値を初期値（例えば０）にすることができる。なお、計数制御開始処理では、計数スイッチ

Ｐ７が操作されている時間を計測するタイマ領域（後述する計数実行タイマ記憶領域（＿ＴＭ＿ＣＡＬ＿ＡＣＴ））の値はクリアされない。

【１０３６】

なお、上述したように計数ボタンチェック処理を採用した場合は、「計数実行フラグクリア」は実行せずに「計数ボタン状態＜２？」を実行する。これとは逆に計数実行フラグ処理を採用した場合は、「計数ボタン状態＜２？」を実行しない。

【１０３７】

「計数ボタン状態＜２？」は、計数ボタン状態記憶領域に記憶されている計数ボタン状態が２未満か否かを判断する処理である。

【１０３８】

計数ボタン状態が２未満である（計数ボタン状態＝０、又は計数ボタン状態＝１）と判断した場合は計数ボタン状態記憶領域に記憶されている値をクリアし（計数ボタン状態＝０にする）、計数ボタン状態が２未満でない（計数ボタン状態＝２、又は計数ボタン状態＝３）と判断した場合は計数ボタン状態記憶領域に３を保存する（計数ボタン状態＝３にする）。

【１０３９】

上述したように、計数ボタン状態に関する処理を実行した場合は、長押しに関する計数処理を１回以上行った後（計数点として５０を１回以上計数してから次の計数通知タイミングとなる前）に計数ボタンが離された場合は、計数ボタンチェック処理にて計数ボタン状態＝０となるため、計数制御開始処理にて計数点＝５０とならず計数点＝０となって計数通知を送信するようになっている。換言すると、長押しに関する計数処理を１回以上行った後に計数ボタンを離した後に計数されないので、遊技者の操作に基づいた処理を実行でき、遊技仕様の不満を解消することができる。

【１０４０】

また、計数ボタンを５００ｍｓ以上長押しして、まだ計数通知として計数点＝５０が送信されていない状況では計数ボタン状態＝２となるため、計数制御開始処理にて計数点＝５０となって計数通知を送信するようになっている。換言すると、計数ボタンを５００ｍｓ以上長押ししている遊技者は計数点として５０を計数したい遊技者であるため、計数ボタンを５００ｍｓ以上長押しした後計数通知を送信するまでに計数ボタンが離されたときでも計数点＝５０を計数通知として送信できるため、遊技者の操作に基づいた処理を実行でき、遊技仕様の不満を解消することができる。

【１０４１】

なお、各記憶領域は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭに備えられていることで説明しているが、遊技媒体数制御基板Ｐ１６を備えていない遊技機Ｐ等の場合には、主制御基板Ｐ１５のＲＷＭに備えているような構成でも良い。

【１０４２】

また、計数中フラグ（＿ＦＬ＿ＣＡＬ＿ＥＸＥ）に基づいた情報を主制御基板Ｐ１５に送信している。これにより、主制御基板Ｐ１５は、計数中であることを把握することができる。また、たとえば、主制御基板Ｐ１５から演出制御基板に対して計数中であることを示す情報を送信することにより、演出制御基板により、計数中に対応した演出を行うことができる。

【１０４３】

ここで、計数スイッチＰ７の押下、及び離反タイミングによる計数点の態様を図４０乃至図４３を用いて説明する。なお、図４０乃至図４３に記載のＴ１、Ｔ２、Ｔ３、Ｔ４、及びＴ５は何れも計数通知タイミングを示しており、３００ｍｓ毎に計数通知を貸出ユニットに送信している。また、図４０乃至図４３は長押しの場合の計数値を「５０」としているが、総得点が５０点未満の場合は総得点の値が計数値となる（例えば、総得点が３０点の場合は計数値が「３０」となる）。

【１０４４】

図４０は、遊技者によって計数スイッチＰ７が長押しされている状況から計数スイッチ

Ｐ７が離反されたタイミングが計数通知タイミングよりも前のタイミングである場合に実行される計数処理を説明する図である。

【１０４５】

図４０では、Ｓ１のタイミングで計数スイッチＰ７が押下され、長押し判定を行う５００ｍｓ以上経過した（７００ｍｓ経過した）Ｓ２のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されている。また、計数実行フラグはＳ１から５００ｍｓ経過したＦ１のタイミングで計数実行フラグ＝２となり、Ｓ２のタイミングの後の計数通知タイミングとなるＦ２（Ｔ４）のタイミングで計数実行フラグ＝０となっている。

【１０４６】

図４０では、５００ｍｓ以上長押しされた計数スイッチＰ７が離反されたＳ２のタイミングにおいてはＴ４のタイミングにいまだ到達していないが、計数実行フラグ＝２を維持することで、Ｔ４のタイミングで長押しによる計数処理（計数値「５０」による計数処理）を実行できるため、Ｔ３からＳ２までの押下時間を無駄にすることなく、遊技者の操作を反映させることが可能となる。

【１０４７】

図４１は、遊技者によって計数スイッチＰ７が長押しされている状況から計数スイッチＰ７が離反され、次の計数通知タイミングとなる前に再度計数スイッチＰ７が押下、及び離反されたときに実行する計数処理を説明する図である。

【１０４８】

図４１では、Ｓ１のタイミングで計数スイッチＰ７が押下され、長押し判定を行う５００ｍｓ以上経過した（７００ｍｓ経過した）Ｓ２のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されており、次の計数通知タイミングのＴ４となる前に再度Ｓ３のタイミングで計数スイッチＰ７が押下され、Ｔ４となる前のＳ４のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されている。計数実行フラグはＳ１から５００ｍｓ経過したＦ１のタイミングで計数実行フラグ＝２となり、Ｓ２のタイミングの後の計数通知タイミングとなるＦ２（Ｔ４）のタイミングで計数実行フラグ＝０となっている。

【１０４９】

図４１では、５００ｍｓ以上長押しされた計数スイッチＰ７が離反されたＳ２のタイミングの後から、次の計数通知タイミングとなるＴ４のタイミングとなるまでの間に、計数スイッチＰ７が短押しされている（計数スイッチＰ７がＳ３のタイミングで押下され、５０ｍｓ後のＳ４のタイミングで離反されている）が、計数実行フラグはＳ３、及びＳ４のタイミングであっても計数実行フラグ＝１とならず、計数実行フラグ＝２を維持しており、Ｔ４のタイミングで計数値として「５０」を計数している。このように長押しの後に短押しがあったとしても長押しによる計数処理が実行できるため、長押し後に誤操作やノイズがあっても長押しによる計数値を計数通知タイミングで貸出ユニットに送信することが可能となる。

【１０５０】

なお、図４１のＴ３のタイミングにおいては、計数スイッチＰ７の長押しにより計数実行フラグ＝２となっているため、計数値として「５０」が計数される。そして、計数スイッチＰ７の押下が継続しているため、Ｔ３のタイミングで計数値として「５０」を貸出ユニット側に出力した後一旦計数実行フラグ＝０となり、次の割込み処理において、計数実行タイマが「５００」であるため、再度計数実行フラグ＝２となっている。

【１０５１】

図４２は、遊技者によって計数スイッチＰ７が長押しされている状況から計数スイッチＰ７が離反され、次の計数通知タイミングとなる前に再度計数スイッチＰ７が押下、及び離反されたときに実行する計数処理を説明する図である。

【１０５２】

図４２では、Ｓ１のタイミングで計数スイッチＰ７が押下され、長押し判定を行う５００ｍｓ以上経過した（７００ｍｓ経過した）Ｓ２のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されており、次の計数通知タイミングのＴ４となる前に再度Ｓ３のタイミングで計数スイ

ッチＰ７が押下され、Ｔ４を跨いでＴ５となる前のＳ４のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されている。計数実行フラグはＳ１から５００ｍｓ経過したＦ１のタイミングで計数実行フラグ＝２となり、Ｓ２のタイミングの後の計数通知タイミングとなるＦ２（Ｔ４）のタイミングで計数実行フラグ＝０となっている。また、Ｓ３のタイミングから５００ｍｓが経過せずに計数スイッチＰ７が離反されたＳ４のタイミングで計数実行フラグ＝１となり、Ｓ４のタイミングの後の計数通知タイミングとなるＦ４（Ｔ５）のタイミングで計数実行フラグ＝０となっている。

【１０５３】

図４２では、５００ｍｓ以上長押しされた計数スイッチＰ７が離反されたＳ２のタイミングの後から、次の計数通知タイミングとなるＴ４のタイミングとなるまでの間に、計数スイッチＰ７が短押しされている（計数スイッチＰ７がＳ３のタイミングで押下され、２００ｍｓ後のＳ４のタイミングで離反されている）が、計数実行フラグはＳ３のタイミングであっても計数実行フラグ＝２を維持しており、Ｔ４のタイミングで計数値として「５０」を計数している。また、Ｔ４のタイミングからの間であって、Ｓ３から５００ｍｓが経過していないＳ４のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されたときはＳ３のタイミングで押下された計数スイッチＰ７の短押しの要件を満たしているためＳ４（Ｆ３）のタイミングで計数実行フラグ＝１となり、計数通知タイミングのＴ５で計数値として「１」を計数している。このように長押しの後に短押しがあったとしても長押しによる計数処理が実行でき、さらに短押ししている時間が計数通知タイミングを跨いだ場合は短押しによる計数処理が実行できるため、遊技者が長押し後に短押しを行った場合であっても長押しと短押しの計数処理が実行することが可能となり、遊技者の操作意思に沿った制御を実行できる。

【１０５４】

なお、図４２のＴ３のタイミングにおいては、計数スイッチＰ７の長押しにより計数実行フラグ＝２となっているため、計数値として「５０」が計数される。そして、計数スイッチＰ７の押下が継続しているため、Ｔ３のタイミングで計数値として「５０」を貸出ユニット側に出力した後一旦計数実行フラグ＝０となり、次の割込み処理において、計数実行タイマが「５００」であるため、再度計数実行フラグ＝２となっている。

【１０５５】

図４３は、遊技者によって計数スイッチＰ７が短押しのタイミングで離反され、次の計数通知タイミングとなる前に再度計数スイッチＰ７が押下されたときに実行する計数処理を説明する図である。

【１０５６】

図４３では、Ｓ１のタイミングで計数スイッチＰ７が押下され、５０ｍｓ経過したＳ２のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されており、次の計数通知タイミングのＴ４となる前に再度Ｓ３のタイミングで計数スイッチＰ７が押下され、Ｔ３、及びＴ４を跨いでＴ５となる前のＳ４のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されている。計数実行フラグはＳ１から５０ｍｓ経過したＦ１のタイミング（Ｓ１のタイミングで計数スイッチＰ７が押下されてから５０ｍｓ後に離反されたＳ２のタイミング）で計数実行フラグ＝１となり、Ｓ２のタイミングの後の計数通知タイミングとなるＴ３のタイミングより前のＳ３のタイミングにおいて計数実行フラグ＝１を維持しており、Ｔ３（Ｆ２）のタイミングで計数実行フラグ＝０となっている。また、Ｔ３から３００ｍｓ経過したＴ４のタイミングにおいては、計数スイッチＰ７が再度押下されたＳ３のタイミングから５００ｍｓ経過しておらず、且つ計数スイッチＰ７の押下が維持されているため、計数実行フラグ＝０となっている。また、計数スイッチＰ７が再度押下されたＳ３のタイミングから５００ｍｓ経過したＦ３のタイミングで計数実行フラグ＝２となり、Ｔ４からＴ５が経過するまでの間に計数スイッチＰ７が離反されているため、Ｆ４（Ｔ５）のタイミングにおいて計数実行フラグ＝０となっている。

【１０５７】

図４３では、Ｓ１に押下された計数スイッチＰ７が短押しのタイミングであるＳ２で離

反され、次の計数通知タイミングとなるＴ３となるまでの間であるＳ３のタイミングで再度計数スイッチＰ７が押下された場合、Ｔ３のタイミングでは短押しの計数値「１」の計数処理が実行されるが、計数実行タイマのカウントはＴ３となる前のＳ３のタイミングから実行しているため、Ｓ４のタイミングで計数スイッチＰ７が離反されてもＴ５のタイミングで計数値として「５０」の計数処理が実行できる。このように短押しの後に長押しがあったとしても短押しと長押しによる計数処理が実行でき、さらに長押しと判断するための計数実行タイマのカウントは長押しとなる計数スイッチＰ７の押下タイミングからカウントするため、遊技者が短押し後に長押しを行った場合であっても長押しと短押しの計数処理が実行することが可能となり、さらに長押しを判定するための計数実行タイマのカウントの起点を短押しの計数処理が実行されたタイミングＦ２より前の計数スイッチＰ７が押下されたタイミングＳ３にすることができるため、遊技者の操作意思に沿った制御を実行できる。

【１０５８】

続いて、計数中の演出について説明する。

【１０５９】

上述したとおり、計数スイッチＰ７が操作され、計数しているとき（計数するとき）には、計数中フラグ（＿ＦＬ＿ＣＡＬ＿ＥＸＥ）に基づいた情報を主制御基板Ｐ１５に送信することにより、演出制御基板による計数中に対応した演出を可能としている。計数中に対応した演出としては、音、及び／又は、画像を用いた演出が挙げられる。

【１０６０】

また、計数中に対応した演出として、計数スイッチＰ７の１回の操作（長押し操作等を含む）によって計数される計数点（１回の計数点と称す）に応じて出力される演出の長さを異ならせることができる。このように構成した場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づく計数点の量に応じて演出の長さが異なるため、総得点を貯めて計数するという行為に喜びを与えることが可能となる。

【１０６１】

なお、上述したとおり、１回の計数通知（１回の周期）で計数可能な最大の点数は「５０」であり、計数通知を出力する周期は約０．３秒である。

【１０６２】

以下に、計数スイッチＰ７の１回の操作（長押し操作等を含む）によって計数される１回の計数点の違いによる演出の長さについて例示する。

【１０６３】

例１）１回の計数点が「２５」の場合

計数点が「０」より大きく「５０」未満であるため、一律、０．３秒×１である約０．３秒の演出が実行される。なお、係数（ここでは、×１）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。以下も同様である。

【１０６４】

例２）１回の計数点が「５０」の場合

計数点が「５０」であるため、０．３秒×１である約０．３秒の演出が実行される。

【１０６５】

例３）１回の計数点が「１３０」の場合

計数点が「１００」より大きく「１５０」未満であるため、０．３秒×３である約０．９秒の演出が実行される。なお、係数（ここでは、×３）とは、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０６６】

例４）１回の計数点が「１４８０」の場合

計数点が「１４５０」より大きく「１５００」以下であるため、０．３秒×３０である約９秒の演出が実行される。なお、係数（ここでは、×３０）とは、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０６７】

また、計数中に対応した演出として、１回の計数スイッチＰ７の操作で計数可能な点数（総得点）に応じて出力される演出の種類を異ならせることができる。このように構成した場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づく計数点の量に応じて演出の種類、及び／又は長さが異なるため、総得点を貯めて計数するという行為に喜びを与えることが可能となる。なお、このように構成する場合には、たとえば、総得点を記憶可能な総得点記憶領域（＿ＮＢ＿ＭＥＤＡＬ）の情報を主制御手段に送信して、１回の計数スイッチＰ７の操作で計数可能な点数（総得点）を主制御基板Ｐ１５、及び／又は、演出制御基板が把握できるようにすることが考えられる。

【１０６８】

たとえば、総得点が「５００」未満のときに計数スイッチＰ７が操作されて計数されるときには、計数中に対応した演出として演出Ａが実行可能となるように構成され、総得点が「５００」以上「１０００」未満のときに計数スイッチＰ７が操作されて計数されるときには、計数中に対応した演出として演出Ｂが実行可能となるように構成され、総得点が「１０００」以上のときに計数スイッチＰ７が操作されて計数されるときには、計数中に対応した演出として演出Ｃが実行可能となるように構成されるようにしてもよい。

【１０６９】

以下に、計数スイッチＰ７の１回の操作（長押し操作等を含む）によって計数される１回の計数点の違い、及び、総得点の違いによる演出について例示する。

【１０７０】

例１）総得点が「２５」で、１回の計数点が「２５」の場合

総得点が「５００」未満で、計数点が「０」より大きく「５０」未満であるため、一律、０．３秒×１である約０．３秒の演出Ａが実行される。なお、係数（ここでは、×１）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７１】

例２）総得点が「３００」で、１回の計数点が「５０」の場合

総得点が「５００」未満で、計数点が「５０」であるため、０．３秒×１である約０．３秒の演出Ａが実行される。なお、係数（ここでは、×１）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７２】

例３）総得点が「３００」で、１回の計数点が「１５０」の場合

総得点が「５００」未満で、計数点が「１００」より大きく「１５０」以下であるため、０．３秒×３である約０．９秒の演出Ａが実行される。なお、係数（ここでは、×３）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７３】

例４）総得点が「７００」で、１回の計数点が「１５０」の場合

総得点が「５００」以上「１０００」未満で、計数点が「１００」より大きく「１５０」以下であるため、０．３秒×３である約０．９秒の演出Ｂが実行される。なお、係数（ここでは、×３）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７４】

例５）総得点が「７００」で、１回の計数点が「７００」の場合

総得点が「５００」以上「１０００」未満で、計数点が「６５０」より大きく「７００」以下であるため、０．３秒×１４である約４．２秒の演出Ｂが実行される。なお、係数（ここでは、×１４）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７５】

例６）総得点が「２０００」で、１回の計数点が「７００」の場合

総得点が「１０００」以上で、計数点が「６５０」より大きく「７００」以下であるため、０．３秒×１４である約４．２秒の演出Ｃが実行される。なお、係数（ここでは、×１４）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７６】

例７）総得点が「２０００」で、１回の計数点が「２０００」の場合

総得点が「１０００」以上で、計数点が「１９５０」より大きく「２０００」以下であるため、０．３秒×４０である約１２．０秒の演出Ｃが実行される。なお、係数（ここでは、×４０）は、計数点を全て計数するための計数通知の回数を示す。

【１０７７】

このように、計数点が同じであっても、例５）と例６）のように総得点が異なるため、出力される演出を異なるように制御することができる。また、総得点が同じであっても、１回の計数点の違う場合には、例６）、例７）のように同じ演出であっても出力される演出の長さを異なるように制御することができる。

【１０７８】

ここで、総得点を計数している最中に（途中で）、遊技者が計数スイッチＰ７の操作を行わなくなった場合には、例６）のように総得点の全てを計数せずに、１回の計数が終了することがある。換言すると、途中まで計数中の演出を楽しんだ後に、遊技者が一旦計数スイッチＰ７の操作をやめ、その後、再度、計数スイッチＰ７を操作することにより、計数中の演出をもう一度楽しむことができる。

【１０７９】

なお、本実施形態では、計数スイッチＰ７として１つのスイッチを設け、計数通知による最大の計数点として「５０」としたが、一括で総得点を計数するための別の計数スイッチＰ７を設けるようにしてもよい。

【１０８０】

また、本実施形態では、計数スイッチＰ７が操作されていた場合に計数する仕様であったが、たとえば、所定期間（たとえば、１０秒）の計数スイッチＰ７が操作されていたことを条件に、記憶している全ての総得点を計数してもよい。

【１０８１】

さらにまた、本実施形態では、計数スイッチＰ７が操作されていた場合に計数する仕様であったが、たとえば、所定期間（たとえば、１０秒）の計数スイッチＰ７が操作され、その後も計数スイッチＰ７が操作されていた場合には、所定単位（たとえば「５０」）ずつ計数されるように構成されていても良い。なお、所定単位として５０としたが、これは一例である。たとえば、残りの総得点が３８点の場合に計数スイッチＰ７が操作されていた場合には、「３８」が計数されるようになる。

【１０８２】

ここで、本実施形態においては、設定変更モード中や、設定確認モード中においても計数スイッチＰ７の操作に基づく計数が可能となっている。しかしながら、点数をベット可能な状況下で計数スイッチＰ７が操作された場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づいた演出を実行するようにし、設定変更モード中、及び／又は、設定確認モード中に計数スイッチＰ７が操作された場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づいた演出を実行しないようにしてもよい。このような構成にするのは、設定変更モード中、及び／又は、設定確認モード中に計数スイッチＰ７が操作されるような場合には、ホール店員が計数している可能性が高いため（遊技者ではない可能性が高いため）である。

【１０８３】

換言すると、設定変更モード中、及び／又は、設定確認モード中に計数スイッチＰ７が操作された場合であっても、設定変更モード中及び／又は、設定確認モード中の専用の画面を画像表示装置で表示し続けることや、音声を出力し続けることを行うことによって、ホール店員に必要な情報を提供することができる。なお、設定変更モード及び／又は、設定確認モード中の専用の画面を表示しつつ計数中であることを示す報知（例えば、「計数中です」を画面に表示すること）を行ってもよい。この報知は、先述した計数中の演出とは異なるように構成されている。

【１０８４】

また、本実施形態においては、エラー中（予め定められた一部の（所定の）エラーでも良いし、全てのエラーでも構わない）においても計数スイッチＰ７の操作に基づく計数が可能となっている。しかしながら、点数をベット可能な状況下で計数スイッチＰ７が操作

された場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づいた演出を実行するようにし、エラー中に計数スイッチＰ７が操作された場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づいた演出を実行しないようにしてもよい。このような構成にするのは、エラー中に計数スイッチＰ７が操作されるような場合には、不正行為が行われている可能性が高いためである。

【１０８５】

換言すると、エラー中に計数スイッチＰ７が操作された場合であっても、エラー中の専用の画面を画像表示装置で表示し続けることや、音声を出力し続けることを行うことによって、ホール店員に必要な情報を提供することができる。なお、エラー中の専用の画面を表示しつつ計数中であることを示す報知（例えば、「計数中です」を画面に表示すること）を行ってもよい。この報知は、先述した計数中の演出とは異なるように構成されている。なお、このときに精算スイッチＰ６によるベット数の精算はできないように構成されていてもよい。

【１０８６】

なお、エラーの種類としてリセットスイッチの操作により復帰可能な復帰可能エラー（上述した「投入要求通信エラー」「精算要求通信エラー」「払出要求通信エラー」等）と、リセットスイッチの操作によっても復帰できない（設定変更等の初期化処理で復帰可能）復帰不可能エラーとを備えており、復帰可能エラー中においては計数スイッチＰ７の操作により、計数処理が可能となるように構成され、復帰不可能エラー中においては計数スイッチＰ７の操作により、計数処理が不可能となるように構成されてもよい。このような構成によれば、通常の動作で発生し得る復帰可能エラーでは計数処理を可能とし、復帰可能エラーよりも不正の疑いの強い復帰不可能エラーでは計数処理をできないようになるため、より公平な遊技が実現できる。

【１０８７】

また、本実施形態においては、遊技中（例えばリールが回転している状況下）においても計数スイッチＰ７の操作に基づく計数が可能となっている。しかしながら、点数をベット可能な状況下で計数スイッチＰ７が操作された場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づいた演出を実行するようにし、遊技中に計数スイッチＰ７が操作された場合には、計数スイッチＰ７の操作に基づいた演出を実行しないようにしてもよい。このような構成にするのは、遊技中に計数スイッチＰ７が操作されるような場合には、不正行為が行われている可能性が高いためである。

【１０８８】

換言すると、エラー中に計数スイッチＰ７が操作された場合であっても、エラー中の専用の画面を画像表示装置で表示し続けることや、音声を出力し続けることを行うことによって、ホール店員に必要な情報を提供することができる。なお、エラー中の専用の画面を表示しつつ計数中であることを示す報知（例えば、「計数中です」を画面に表示すること）を行ってもよい。この報知は、先述した計数中の演出とは異なるように構成されている。

【１０８９】

なお、計数処理が実行可能な状況である遊技が可能な間は、遊技開始待ち、遊技中、遊技の進行が可能なエラー中であり、計数処理の実行が任意な状況である遊技が可能な間ではない状況は電源投入後の初期設定中、設定変更中、設定確認中、遊技の進行ができないエラー中である。ただし、遊技機の電源が投入されており、貸出ユニットの電源が投入されていない状況では計数処理を実行可能にしてしまうと、計数メダル数が貸出ユニットに記憶されないことが起こり得るため、当該状況では計数処理を実行できないようにしている。

【１０９０】

遊技待機中（遊技が実行されていない状況下）において、スイッチ（例えば、サブスイッチ）の操作により、遊技者が遊技中の演出音の音量を複数段階の音量から選択可能に構成していてもよい。例えば、音量１～音量５までの５段階の中から選択可能に構成され、音量１が最も小さい音で演出音が出力され、音量５が最も大きい音で演出音が出力される

ように構成されている。このように構成した場合、特定の演出音（例えば、セリフ演出の音声、通常遊技中のＢＧＭ、ＡＴ中のＢＧＭ、ＢＢ中のＢＧＭ、テンパイ音など）は、選択された演出音に応じた音量で演出音が出力されるが、計数中に出力される演出音は、音量１～音量５の何れが選択されている場合であっても同じ音量で出力されることが好ましい。具体的には、音量１に選択した後、不正な方法で計数をしている遊技者であっても、小さい音量で計数中に出力される演出音が出力されないようにすることによって、不正な方法で計数しようとしている遊技者を牽制することができる。また、通常の遊技者においても、計数を行っている最中は至福のときであるため、音量１に設定されているときであっても、他の音量に設定されているときと同じ音量で出力されることによって、計数を行っている遊技者とは異なる遊技者からも注目を浴びることとなり、遊技者の計数に対する興趣を高めることができる。

【１０９１】

本実施形態においては、遊技機Ｐは貸出ユニットに対して、遊技機情報通知を３００ｍｓ毎に送信しているが、これに限られず３００ｍｓから３１０ｍｓの範囲内であれば、どのタイミングで送信してもよい。ただし、送信する毎にランダムな値をとるわけではなく、あらかじめ定められた値で送信する。

【１０９２】

本実施形態においては、遊技機Ｐは貸出ユニットに対して、遊技機情報通知を送信した後から１００ｍｓ後に計数通知を送信しているがこれに限られず９０ｍｓから１００ｍｓの範囲内であれば、どのタイミングで送信してもよい。ただし、送信する毎にランダムな値をとるわけではなく、あらかじめ定められた値で送信する。

【１０９３】

次に、遊技機情報管理について図３０を用いて説明する。

遊技機情報管理とは、遊技機Ｐから遊技機情報通知を貸出ユニットに送信するための制御であり、図３０は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６によって制御されるタイマ割込み処理内の１つのサブルーチンである。換言すると、タイマ割込み処理が実行されるごとに（１ｍｓの周期で）、遊技機情報管理が実行される。

【１０９４】

まず始めに、図３０における各種用語について説明する。

【１０９５】

遊技機情報通知タイマＡとは、３００ｍｓを計測するためのタイマである。遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ＿Ａ）として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域のうち２バイトを使用する。なお、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域は、電源が投入されたとき（ＯＮとなったとき）の初期化処理によって、初期値（「０」）が記憶される。

【１０９６】

遊技機情報通知タイマＢとは、６０ｓを計測するためのタイマである。遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ＿Ｂ）として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域のうち１バイトを使用する。なお、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域は、電源が投入されたとき（ＯＮとなったとき）の初期化処理によって、初期値（「０」）が記憶される。

【１０９７】

遊技機情報通知タイマＣとは、１８０ｓを計測するためのタイマである。遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ＿Ｃ）として、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域のうち１バイトを使用する。なお、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域は、電源が投入されたとき（ＯＮとなったとき）の初期化処理によって、初期値（「０」）が記憶される。

【１０９８】

遊技機性能情報通知要求フラグとは、遊技機情報通知のうち遊技機性能情報を送信する周期が到来したときに「０」から「１」となるフラグである。遊技機性能情報通知要求フ

ラグを記憶するための記憶領域は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域のうち１バイトの記憶領域である遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ０ビット目を使用する。

【１０９９】

遊技機設置情報通知要求フラグとは、遊技機情報通知のうち遊技機設置情報を送信する周期が到来したときに「０」から「１」となるフラグである。遊技機設置情報通知要求フラグを記憶するための記憶領域は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のＲＷＭ領域のうち１バイトの記憶領域である遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ１ビット目を使用する。

【１１００】

なお、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）は、電源が投入されたときの初期化処理によって、初期値（「０」）が記憶される（各ビットは「０」になる）。

【１１０１】

次に、図３０を用いて各ステップにおける制御処理について説明する。

【１１０２】

「遊技機情報通知タイマＡ　－１」とは、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域から１を減算する演算処理である。なお、当該演算処理によって桁下がりとなった場合（遊技機情報通知タイマＡが「０」の状態で減算する演算処理が実行された場合（「０」未満となった場合とも称す））には、遊技機情報通知タイマＡに「３００」を記憶することによって遊技機情報通知タイマＡにカウント値を記憶可能としている。

【１１０３】

なお、上述した通り、本実施形態における遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割り込みの周期は１ｍｓであるため、遊技機情報通知タイマＡにカウント値として「３００」を記憶することで、３００ｍｓのカウントが可能となっているが、これに限られず、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割り込みの周期を２ｍｓとした場合は、遊技機情報通知タイマＡにカウント値として「１５０」を記憶すればよいし、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割り込みの周期を２．２３５ｍｓとした場合は、遊技機情報通知タイマＡにカウント値として「１３５」～「１３８」の何れかの値を記憶すればよい。このように、割り切れない場合は遊技機情報通知の送信タイミングが３００ｍｓ～３１０ｍｓの間となる任意の値を設定することができる。

【１１０４】

ここで、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」によって、ＣＰＵが備えるフラグレジスタ（Ｆレジスタとも称する）のゼロフラグ、キャリーフラグが「１」となる場合を有する。ゼロフラグとは、演算処理の結果が「０」となった場合に「１」となるフラグである。一方、キャリーフラグとは、演算処理の結果が「０」未満となった場合に「１」なるフラグである。

【１１０５】

以下に、具体的な数値を例に挙げて、ゼロフラグ、キャリーフラグについて説明する。

【１１０６】

例１）遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域に「１０」が記憶されているときに実行される遊技機情報管理では、１を減算することによって「９」になる。このとき、ゼロフラグ、キャリーフラグは変化しない（「０」となる）。

例２）遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域に「１」が記憶されているときに実行される遊技機情報管理では、１を減算することによって「０」になる。このとき、ゼロフラグは「１」となる。一方、キャリーフラグは変化しない（「０」となる）。

例３）遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域に「０」が記憶されているときには１を減算することによって「３００」になる。このとき、ゼロフラグは変化しない（「０」となる）。一方、キャリーフラグは「１」となる。

【１１０７】

なお、上述した「遊技機情報通知タイマＡ　－１」の演算命令として、ＤＣＰＷＬＤ命

令が挙げられる。ＤＣＰＷＬＤ命令は１減算した結果としてキャリーフラグが「１」となった場合に、所定の値を記憶する命令である。上述した実施形態における所定の値は「３００」としている。

【１１０８】

続いて、「更新前のタイマ値＝０？」とは、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「０」であったか否かを判断する。例えば、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行した後におけるキャリーフラグが「１」であるときには「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「０」であったと判断することができる（「更新前のタイマ値＝０？」の判断の結果ＹＥＳとなる）。一方、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行した後におけるキャリーフラグが「０」であるときには「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「０」でなかったと判断することができる（「更新前のタイマ値＝０？」の判断の結果ＮＯとなる）。

【１１０９】

「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「０」であった場合（「更新前のタイマ値＝０？」の判断の結果ＹＥＳとなった場合）には、「ホールコン・不正監視情報　送信」を実行する。なお、当該ステップでＹＥＳとなる場合とは、電源がＯＦＦとなっている状況において電源がＯＮとなった後の最初の割込み処理において遊技機情報管理を実行した場合である。上述した通り、電源がＯＮとなったときの初期化処理により、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域が初期化され、「０」が記憶されるためである。また、更新前が「０」である場合は、キャリーフラグが「１」となっているため、上述した減算命令であるＤＣＰＷＬＤ命令を用いることで、同時に遊技機情報通知タイマＡにカウント値として「３００」を記憶することができる。

【１１１０】

さらに、遊技機情報通知タイマＢや遊技機情報通知タイマＣを更新する処理を実行することなく、電源が復帰した後に即座に「ホールコン・不正監視情報　送信」を実行することができるため、処理時間の短縮やプログラム容量の削減効果がある。電源がＯＮとなったきに遊技機情報通知タイマＢや遊技機情報通知タイマＣを更新しない理由は後述する。

【１１１１】

続いて、「更新前のタイマ値＝０？」の判断の結果ＮＯとなった場合は、「更新前のタイマ値＝１？」の判断を実行する。

【１１１２】

「更新前のタイマ値＝１？」とは、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」であったか否かを判断する。

【１１１３】

例えば、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行した後におけるゼロフラグが「１」であるときには「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」であったと判断することができる（「更新前のタイマ値＝１？」の判断の結果ＹＥＳとなる）。「更新前のタイマ値＝１？」の判断の結果ＹＥＳとなった場合は、「遊技機情報通知タイマＡカウント値保存」を実行する。

【１１１４】

一方、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行した後におけるゼロフラグが「０」であるときには「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」でなかったと判断することができる（「更新前のタイマ値＝１？」の判断の結果ＮＯとなる）。

【１１１５】

「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測する

ための記憶領域の値が「１」でなかった場合（「更新前のタイマ値＝１？」の判断の結果ＮＯとなった場合）には、遊技機情報管理を終了する。なお、「遊技機情報通知タイマＡ－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」である状況とは、遊技機情報通知タイマＡの計測により３００回の割込み処理が実行された（３００ｍｓ経過した）状況が該当する。

【１１１６】

また、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」でなかった状況とは、遊技機情報通知タイマＡの値が「２」～「３００」である状況であり、遊技機情報通知タイマＡの計測中である状況が該当する。なお、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」を実行する前の遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」でなかった状況には「０」も含まれるが、「０」の場合は、直前の処理で判断しているため、本判断処理には進行しないようになっている。

【１１１７】

続いて、「遊技機情報通知タイマＡカウント値保存」とは、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域に「３００」を記憶する処理である。この処理によって、遊技機情報通知タイマＡに記憶されている「０」を「３００」に更新することができる。なお、上述した通り本実施形態では、「遊技機情報通知タイマＡ　－１」をＤＣＰＷＬＤ命令を用いて実行しているため、キャリーフラグが「１」となった場合は遊技機情報通知タイマＡに「３００」が記憶されるが、電源投入直後以外は遊技機情報通知タイマＡが「０」となる前（「１」となったとき）に「遊技機情報通知タイマＡカウント値保存」により、「３００」が記憶されるようになっているため、電源投入直後以外は遊技機情報通知タイマＡが「０」となることはない（異常を除く）ので、本処理にてカウント値を記憶するようにしている。

【１１１８】

続いて、「応答許可フラグ　クリア」とは、応答許可フラグ記憶領域の値を０クリアする処理である。応答許可フラグに関しては後述する。

【１１１９】

続いて、「通信異常１フラグ　クリア」とは、通信異常１フラグ記憶領域の値を０クリアする処理である。通信異常１とは貸出装置通信異常１を意味する。

【１１２０】

続いて、「貸出通知受信カウンタ≠１なら通信異常１フラグセット」とは、貸出通知受信カウンタ記憶領域の値が１でないときに通信異常１フラグ記憶領域の値を１にする処理（通信異常１に関する処理とも称す）である。貸出通知受信カウンタに関しては後述する。

【１１２１】

続いて、「貸出通知受信カウンタ　クリア」とは、貸出通知受信カウンタ記憶領域の値を０クリアする処理である。換言すると、遊技機情報通知タイマＡを－１した後に貸出通知受信カウンタの値が初期化され、初期値として０が記憶される。

【１１２２】

続いて、「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」とは、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値に１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理である。当該演算処理は、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域に「１９９」未満の値が記憶されているときは遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値に１を加算し、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域に「１９９」未満の値が記憶されていないとき（即ち、正常動作状況下において「１９９」の値が記憶されているとき）は遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値として「０」を記憶する演算処理である。具体例について以下に記載する。

【１１２３】

例１）遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域に「０」が記憶されていると

きには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値は「１」となる。
　例２）遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域に「１００」が記憶されているときには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値は「１０１」となる。
　例３）遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域に「１９９」が記憶されているときには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値は「２００」とならずに「０」となる。
【１１２４】
　このように、「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」では、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値に「１９９」が記憶されているときには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、「０」を記憶する加算処理を実行することによって遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値として「０」～「１９９」を循環させることができる。また、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値に「１９９」が記憶されているときに「１」を加算する状況とは、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域が「０」となった契機が２００回到来した状況に相当する。換言すると、割込み処理が３００回実行されるごとに遊技機情報通知タイマＢが１ずつ加算されるため、３００回×２００回（＝６００００回）の割込み処理が実行された（３００ｍｓ×２００回（＝６００００ｍｓ（６０ｓ））経過した）状況である。本来であれば、６００００回の割込み処理が実行されたかを計測するためには３バイトの記憶領域を設けなければならないが、遊技機情報通知タイマＡを用いることにより、遊技機情報通知タイマＢの記憶領域を１バイトとすることができ、ＲＷＭの記憶容量を削減することができる。
【１１２５】
　なお、上述した特殊加算命令である「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」の演算命令として、ＩＣＰＬＤ命令が挙げられる。
【１１２６】
　なお、本実施形態では「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」のように加算命令としているが、減算命令でもよい。減算命令の場合は、電源投入時に遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域にカウント値として「２００」を記憶して、その後「０」となったときとしてもよいし、電源投入時に遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域にカウント値として「１９９」を記憶して、その後キャリーフラグが「１」となったときとしてもよい。
【１１２７】
　また、本実施形態では、「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」のように加算命令としているため、減算命令にした場合と比べて初期値をセットする処理が省略できる（電源投入時の初期化処理により初期値は「０」となる）分、処理速度の向上やプログラム容量の削減効果がある。
【１１２８】
　続いて、「遊技機情報通知タイマＢ　時間経過？」とは、「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」によって、遊技機情報通知タイマＢでのカウント数が２００になった場合にＹＥＳと判定する。例えば、遊技機情報通知タイマＢの記憶領域の値が「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」によって、「０」になった場合（初期値である「０」から２００回加算命令が実行された場合）にＹＥＳと判定することができる。一方、遊技機情報通知タイマＢの記憶領域の値が「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」によって「０」にならなかった場合（初期値である「０」から２００回加算命令が実行されていない場合）には、ＮＯと判定することができる。
【１１２９】
　「遊技機情報通知タイマＢ　時間経過？」の判断結果がＮＯとなった場合は、「遊技機設置情報通知要求？」を実行する。
【１１３０】

「遊技機情報通知タイマＢ　時間経過？」の判断結果がＹＥＳとなった場合は、「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」を実行する。

【１１３１】

続いて、「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」とは、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域の値に１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理である。当該演算処理は、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域に「２」未満の値が記憶されているときは遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域に１を加算し、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域に「２」未満の値が記憶されていないとき（即ち、正常動作状況下において「３」の値が記憶されているとき）は遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域に「０」を記憶する演算処理である。具体例について以下に記載する。

【１１３２】

例１）遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域に「０」が記憶されているときには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域の値は「１」となる。

例２）遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域に「１」が記憶されているときには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域の値は「２」となる。

例３）遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域に「２」が記憶されているときには、１を加算する特殊加算命令を用いた演算処理を行うと、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域の値は「３」とならずに「０」となる。

【１１３３】

このように、「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」では、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域の値に「２」が記憶されているときには、「０」を記憶する加算処理を実行することによって遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域の値として「０」～「２」を循環させることができる。また、遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域の値に「２」が記憶されているときに「１」を加算する状況とは、遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域が「０」となった契機が３回到来した状況に相当する。換言すると、割込み処理が３００回実行されるごとに遊技機情報通知タイマＢが１ずつ加算され、遊技機情報通知タイマＢに１を加算する処理が３回到来しているため、３００回×２００回×３回（＝１８００００回）の割込み処理が実行された（３００ｍｓ×２００回×３回（＝１８００００ｍｓ（１８０ｓ））経過した）状況である。本来であれば、１８００００回の割込み処理が実行されたかを計測するためには３バイトの記憶領域を設けなければならないが、遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢを用いることにより、遊技機情報通知タイマＣの記憶領域を１バイトとすることができ、ＲＷＭの記憶容量を削減することができる。

【１１３４】

なお、上述した特殊加算命令である「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」の演算命令として、「遊技機情報通知タイマＢ　＋１」の演算命令と同様のＩＣＰＬＤ命令が挙げられる。

【１１３５】

なお、本実施形態では「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」のように加算命令としているが、減算命令でもよい。減算命令の場合は、電源投入時に遊技機情報通知タイマＣを計測するための記憶領域にカウント値として「３」を記憶して、その後「０」となったときとしてもよいし、電源投入時に遊技機情報通知タイマＢを計測するための記憶領域にカウント値として「２」を記憶して、その後キャリーフラグが「１」となったときとしてもよい。

【１１３６】

また、本実施形態では、「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」のように加算命令としているため、減算命令にした場合と比べて初期値をセットする処理が省略できる（電源投入時の初期化処理により初期値は「０」となる）分、処理速度の向上やプログラム容量の削減

効果がある。
【１１３７】
　続いて、「遊技機情報通知タイマＣ　時間経過？」とは、「遊技機情報通知タイマＣ＋１」によって、遊技機情報通知タイマＣでのカウント数が３になった場合にＹＥＳと判定する。例えば、遊技機情報通知タイマＣの記憶領域の値が「遊技機情報通知タイマＣ＋１」によって、「０」になった場合（初期値である「０」から３回加算命令が実行された場合）にＹＥＳと判定することができる。一方、遊技機情報通知タイマＣの記憶領域の値が「遊技機情報通知タイマＣ　＋１」によって「０」にならなかった場合（初期値である「０」から３回加算命令が実行されていない場合）には、ＮＯと判定することができる。
【１１３８】
　「遊技機情報通知タイマＣ　時間経過？」の判断結果がＮＯとなった場合は、「遊技機設置情報通知要求フラグセット」を実行する。
【１１３９】
　「遊技機情報通知タイマＣ　時間経過？」の判断結果がＹＥＳとなった場合は、「遊技機性能情報通知要求フラグセット」を実行する。
【１１４０】
　続いて、「遊技機性能情報通知要求フラグセット」とは、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ０ビット目に「１」を記憶する制御である。なお、「遊技機性能情報通知要求フラグセット」を実行するのは、図３０のフローチャートに記載されているとおり、「遊技機情報通知タイマＣ　時間経過？」でＹＥＳとなったときである。換言すると、１８０ｓの周期が到来したときに「遊技機性能情報通知要求フラグセット」が実行される。
【１１４１】
　続いて、「遊技機設置情報通知要求フラグセット」とは、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ１ビット目に「１」を記憶する制御である。なお、「遊技機設置情報通知要求フラグセット」を実行するのは、図３０のフローチャートに記載されているとおり、「遊技機情報通知タイマＣ　時間経過？」でＮＯとなったとき、及び、「遊技機性能情報通知要求フラグセット」を実行するとき（「遊技機情報通知タイマＣ　時間経過？」でＹＥＳとなったとき）である。換言すると、６０ｓの周期が到来したときに「遊技機設置情報通知要求フラグセット」が実行される。このため、６０ｓの周期の３倍である１８０ｓの周期の際には、「遊技機性能情報通知要求フラグセット」、「遊技機設置情報通知要求フラグセット」の両方の制御が実行されることとなる。
【１１４２】
　このように遊技機設置情報を貸出ユニットに送信するタイミングと遊技機性能情報を貸出ユニットに送信するタイミングとをフラグで管理するため、ホールコン・不正監視情報と、遊技機設置情報と、遊技機性能情報とを貸出ユニットに送信する処理を簡略化できる（各種情報に対応したタイマを連動させることで個別に管理することなく貸出ユニットに送信することが可能となる）。さらに、電源がＯＮとなったきに遊技機情報通知タイマＢや遊技機情報通知タイマＣを更新しないことにより、ホールコン・不正監視情報と、遊技機設置情報と、遊技機性能情報とを送信するためのタイマの計測開始タイミングがずれることがないため、正確に送信することが可能となる。換言すると、電源ＯＮ時に遊技機情報通知タイマＡのみ更新することで、複雑な処理をすることなく連動している遊技機情報通知タイマＢや遊技機情報通知タイマＣを貸出ユニットに送信するタイミングがずれないようにすることが可能となる。
【１１４３】
　続いて、「主制御状態変化？」とは、現在の主制御状態とホールコン不正監視情報を送信した後の主制御状態とを比較して、主制御状態に変化があったか否かを判断する処理である。前述したホールコン・不正監視情報の優先度を決定するための処理となっている。
【１１４４】

続いて、「投入情報≠０又は払出情報≠０？」とは、投入点、又は払出点を記憶している記憶領域に投入点、又は払出点が記憶されているかを判断する処理である。

【１１４５】

続いて、「遊技機設置情報通知要求？」とは、遊技機設置情報通知要求フラグがセットされているか否かを判断する制御である。例えば、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ１ビット目が「１」であればＹＥＳと判定し、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ１ビット目が「０」であればＮＯと判定する。

【１１４６】

「遊技機設置情報通知要求？」の判断結果がＮＯとなった場合は、「遊技機性能情報通知要求？」を実行する。

【１１４７】

「遊技機設置情報通知要求？」の判断結果がＹＥＳとなった場合は、「遊技機設置情報送信」を実行する。

【１１４８】

続いて、「遊技機性能情報通知要求？」とは、遊技機性能情報通知要求フラグがセットされているか否かを判断する制御である。例えば、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ０ビット目が「１」であればＹＥＳと判定し、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ０ビット目が「０」であればＮＯと判定する。

【１１４９】

「遊技機性能情報通知要求？」の判断結果がＮＯとなった場合は、「ホールコン・不正監視情報　送信」を実行する。

【１１５０】

「遊技機性能情報通知要求？」の判断結果がＹＥＳとなった場合は、「遊技機性能情報送信」を実行する。

【１１５１】

なお、図３０のフローチャートに記載されているとおり、「遊技機設置情報通知要求？」を判断した後に、「遊技機性能情報通知要求？」を判断する処理順序となっている。このような処理順序にすることにより、遊技機設置情報通知要求フラグと遊技機性能情報通知要求フラグの両方がセットされている状況（例えば、１８０ｓ周期が到来した状況）においては、先に、「遊技機設置情報通知要求？」を判断することにより、遊技機性能情報の送信制御よりも先に遊技機設置情報の送信制御を実行することができように構成している。また、遊技機性能情報通知要求を判断するよりも先に遊技機設置情報通知要求を判断するだけで、複雑な処理を用いることなく優先度に応じた通信が可能となる。

【１１５２】

続いて、「ホールコン・不正監視情報　送信」とは、上述した「ホールコン・不正監視情報」を貸出ユニットに送信する制御処理が該当する。なお、このときに貸出ユニットに送信する内容は送信するタイミングで取得したＲＷＭの記憶領域に記憶されている情報である。例えば、「ホールコン・不正監視情報」に含まれる総得点は、送信時点における総得点記憶領域（＿ＮＢ＿ＭＥＤＡＬ）に記憶されている情報を送信する。換言すると、本来のホールコン・不正監視情報の送信タイミングである３００ｍｓ毎の送信タイミングにおいて遊技機設置情報の送信タイミングと合致した場合、遊技機設置情報の方が優先度が高いため、当該３００ｍｓのタイミングではホールコン・不正監視情報を送信せず、次の３００ｍｓ後にホールコン・不正監視情報を送信する。この「次の３００ｍｓ後に送信するホールコン・不正監視情報」については、遊技機設置情報の送信タイミングと合致した時点のホールコン・不正監視情報を送信するのではなく、「次の３００ｍｓ後にホールコン・不正監視情報を送信するタイミング」で取得したホールコン・不正監視情報を送信することで、送信タイミングがずれても最新の情報を送信することが可能となる。

【１１５３】

また、「ホールコン・不正監視情報」を貸出ユニットに送信するための処理が終了した後には、通番を更新（＋１）する。当該通番も、計数通番等と同様に、電源復帰直後の送

信時には通番として「０」を送信し、それ以降は、「１」～「２５５」の何れかを送信できるよう（「１」～「２５５」を循環するよう）に更新している。この通番は、ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、遊技機性能情報、の３つの情報のうち何れかを送信したときに更新される通番である。換言すると、ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、遊技機性能情報で同じ通番を用いているため、電源が投入されている状況下においては、３００ｍｓの周期で通番が更新されるように構成されている。

【１１５４】

「ホールコン・不正監視情報 送信」が終了した場合には、遊技機情報管理を終了する。

【１１５５】

続いて、「遊技機設置情報　送信」とは、上述した「遊技機設置情報」を貸出ユニットに送信する制御処理が該当する。なお、このときに送信する内容は送信するタイミングで取得したＲＷＭの記憶領域に記憶されている情報である。

【１１５６】

また、「遊技機設置情報」を貸出ユニットに送信するための処理が終了した後には、遊技機設置情報通知要求フラグをクリアする。具体的には、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ１ビット目を「０」にする。また、「遊技機設置情報」を貸出ユニットに送信するための処理が終了した後には、通番を更新（＋１）する。

【１１５７】

「遊技機設置情報　送信」が終了した場合には、遊技機情報管理を終了する。

【１１５８】

続いて、「遊技機性能情報　送信」とは、上述した「遊技機性能情報」を貸出ユニットに送信する制御処理が該当する。なお、このときに送信する内容は送信するタイミングで取得したＲＷＭの記憶領域に記憶されている情報である。換言すると、本来の遊技機性能情報の送信タイミングである１８０ｓ毎の送信タイミングにおいて遊技機設置情報の送信タイミングと合致した場合、遊技機設置情報の方が優先度が高いため、当該１８０ｓのタイミングでは遊技機性能情報を送信せず、次の３００ｍｓ後に遊技機性能情報を送信する。この「次の３００ｍｓ後に送信する遊技機性能情報」については、遊技機設置情報の送信タイミングと合致した時点の遊技機性能情報を送信するのではなく、「次の３００ｍｓ後に遊技機性能情報を送信するタイミング」で取得した遊技機性能情報を送信することで、送信タイミングがずれても最新の情報を送信することが可能となる。

【１１５９】

また、「遊技機性能情報」を貸出ユニットに送信するための処理が終了した後には、遊技機性能情報通知要求フラグをクリアする。具体的には、遊技機情報通知要求フラグ（＿ＦＬ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ）のＤ０ビット目を「０」にする。また、「遊技機性能情報」を貸出ユニットに送信するための処理が終了した後には、通番を更新（＋１）する。

【１１６０】

「遊技機性能情報　送信」が終了した場合には、遊技機情報管理を終了する。

【１１６１】

上述したように遊技機情報通知は３００ｍｓ毎に貸出ユニットに送信可能なよう構成されている。また、役比モニタの点滅切り替えタイミングも３００ｍｓ毎に切り替えている。ただし、遊技機情報通知を送信するための３００ｍｓを計測するタイマ更新処理はキャリーフラグとゼロフラグを用いて貸出ユニットに送信しているのに対して、役比モニタの点灯と消灯とを切り替えるための３００ｍｓを計測するタイマ更新処理はキャリーフラグのみを用いて切り替えている。

【１１６２】

これは、遊技機情報通知の方が不正されたときの被害が大きいため、送信する情報の正確性を高めるために２種類のフラグを用いて管理しているためである。

【１１６３】

続いて、遊技機Ｐの電源がＯＮとなった後の遊技機情報通知（ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、遊技機性能情報の何れかの情報）の送信タイミングに関して図３１

を基に説明する。
【１１６４】
図３１は、遊技機Ｐの電源がＯＮとなった後の遊技媒体数制御基板Ｐ１６から貸出ユニットへの遊技機情報通知の送信タイミングを示しており、図中の「タイマＡ」とは「遊技機情報通知タイマＡ」を示しており、「タイマＢ」とは「遊技機情報通知タイマＢ」を示しており、「タイマＣ」とは「遊技機情報通知タイマＣ」を示しており、「起動後」とは「遊技媒体数制御基板Ｐ１６における最初の割込み処理」を示しており、「１ｍｓ後」とは「それぞれ次の割込み処理」を示している。また、「タイマＡ＝０」とは、遊技機情報通知タイマＡの値（タイマ値）が０であることを示している。また、タイマ値は割込み処理起動時におけるタイマ値を示しており、更新処理は行われていない値である。換言すると、前回の割込み処理で更新された値である。
【１１６５】
上述したように初回起動時は、遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、遊技機情報通知タイマＣが初期化されるため、それぞれのタイマ値としては「０」となっている。そして、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「０」（減算前のタイマ値が０）であるため、１回目の遊技機情報通知としてホールコン・不正監視情報を送信している。なお、遊技機設置情報と遊技機性能情報もタイマ値が「０」であるが、ここではゼロフラグが「０」であるため、遊技機設置情報と遊技機性能情報は送信しない。
【１１６６】
続いて、２回目のホールコン・不正監視情報の送信タイミングに関して図３２を基に説明する。なお、図３２で登場する文言は図３１と同一であるため、説明を省略する。
【１１６７】
２回目のホールコン・不正監視情報送信タイミングは、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」となっているときである。遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」（減算前のタイマ値が１）であるときの減算処理により「０」となった結果、ゼロフラグが「１」となり、ホールコン・不正監視情報が送信されるとともに、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値に「３００」が記憶される。また、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となることで、遊技機情報通知タイマＢのタイマ値が「１」となる。
【１１６８】
続いて、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが一致したときの遊技機情報通知の送信タイミングに関して図３３を基に説明する。なお、図３３で登場する文言は図３１、及び図３２と同一であるため、説明を省略する。
【１１６９】
ホールコン・不正監視情報送信タイミングは、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となって「３００」が記憶されたときであるが、同時に遊技機情報通知タイマＢのタイマ値が「１９９」から「０」となった場合は、遊技機設置情報通知要求フラグが「１」となる。このため、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが同時に発生した場合の割込み処理では、遊技機設置情報通知要求フラグが「１」となっていることに基づいて、遊技機設置情報を送信し、ホールコン・不正監視情報は送信されない。そして、次の割込み処理では、遊技機設置情報通知要求フラグが「０」となっているが、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「３００」になっていることで、ゼロフラグが「０」となっており、ホールコン・不正監視情報は送信されない。
【１１７０】
換言すると、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが一致したときは、遊技機設置情報の送信の優先度が高いためホールコン・不正監視情報は送信されず、次に遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となって「３００」が記憶されるまで（次に３００ｍｓ経過するまで）ホールコン・不正監視情報は送信されないことになる。また、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となることで、遊技機情報通知タイマＢのタイマ値が「１９９」から「０」となり、遊技機情報通知タイマＣのタイマ値が「０」から「１」となる。

【１１７１】
　また、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが一致したことにより、ホールコン・不正監視情報の送信が３００ｍｓ後となった場合であっても、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値の更新は継続しているため、ホールコン・不正監視情報を１回分送信しなかったとしても、ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、遊技機性能情報の送信タイミングがずれることはない。
【１１７２】
　また、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報の送信タイミングが一致したことにより、ホールコン・不正監視情報の送信が３００ｍｓ後となった場合、次の３００ｍｓ後に送信するホールコン・不正監視情報は送信するタイミングで取得するため、３００ｍｓ前の情報を送信することはない。これにより、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングがずれても古い情報を送信することはない。
【１１７３】
　続いて、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが一致したときの遊技機情報通知の送信タイミングに関して図３４を基に説明する。なお、図３４で登場する文言は図３１乃至図３３と同一であるため、説明を省略する。
【１１７４】
　ホールコン・不正監視情報送信タイミングは、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となって「３００」が記憶されたときであるが、同時に遊技機情報通知タイマＢのタイマ値が「１９９」から「０」となり、さらに遊技機情報通知タイマＣのタイマ値が「２」から「０」となった場合は、遊技機設置情報通知要求フラグが「１」となり、遊技機性能情報通知要求フラグが「１」となる。このため、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが同時に発生した場合の割込み処理では、遊技機設置情報通知要求フラグが「１」となっていることに基づいて、遊技機設置情報を送信し、ホールコン・不正監視情報と遊技機性能情報は送信されない。そして、次の割込み処理では、遊技機設置情報通知要求フラグが「０」となっており、遊技機性能情報通知要求フラグが「１」となっているが、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「３００」になっていることで、ゼロフラグが「０」となっており、ホールコン・不正監視情報は送信されず、この場合は、遊技機情報管理は終了するため、遊技機性能情報も送信されない。ただし、遊技機性能情報通知要求フラグは「１」のまま記憶しておく。
【１１７５】
　換言すると、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが一致したときは、遊技機設置情報の送信の優先度が高いためホールコン・不正監視情報と遊技機性能情報は送信されず、次に遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となって「３００」が記憶されると、遊技機性能情報通知要求フラグが「１」であることに基づいて、ホールコン・不正監視情報よりも遊技機性能情報を優先して送信する。遊技機性能情報を送信した後は遊技機性能情報通知要求フラグが「０」となるため、次に遊技機情報通知タイマＡのタイマ値が「１」から「０」となって「３００」が記憶されると（次に３００ｍｓ経過すると）ホールコン・不正監視情報が送信されることになる。
【１１７６】
　また、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが一致したことにより、遊技機性能情報の送信が３００ｍｓ後となり、ホールコン・不正監視情報の送信が６００ｍｓ後となった場合であっても、遊技機情報通知タイマＡのタイマ値の更新は継続しているため、ホールコン・不正監視情報を２回分送信しなかったとしても、ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、遊技機性能情報の送信タイミングがずれることはない。
【１１７７】
　また、ホールコン・不正監視情報と遊技機設置情報と遊技機性能情報の送信タイミングが一致したことにより、当該タイミングでは遊技機設置情報を送信し、その後、遊技機性

能情報の送信が３００ｍｓ後となり、ホールコン・不正監視情報の送信が６００ｍｓ後となった場合、遊技機設置情報を送信した３００ｍｓ後に送信する遊技機性能情報は送信するタイミングで取得するため、３００ｍｓ前（遊技機設置情報を送信したときのタイミング）の情報を送信することはない。また、遊技機性能情報を送信した３００ｍｓ後に送信するホールコン・不正監視情報は送信するタイミングで取得するため、６００ｍｓ前（遊技機設置情報を送信したときのタイミング）の情報を送信することはない。これにより、ホールコン・不正監視情報と遊技機性能情報の送信タイミングがずれても古い情報を送信することはない。

【１１７８】

また、上述した実施形態では、１８０ｓ毎に送信する遊技機性能情報は、６０ｓ毎に送信する遊技機設置情報と必ず同タイミングで要求フラグが１となる。換言すると、遊技機性能情報通知要求フラグが１となるタイミングでは、必ず遊技機設置情報通知要求フラグが１となる。このため、遊技機性能情報は遊技機性能情報通知要求フラグが１となるタイミングでは送信できず、次の３００ｍｓ後に送信されるようになっている。しかし、この場合であっても、遊技機性能情報通知要求フラグが１となるタイミングは、遊技機性能情報通知要求フラグが１となってから１８０ｓ後であるため、定期的に遊技機性能情報を送信することが可能となっている。

【１１７９】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で管理する遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、遊技機情報通知タイマＣを記憶する記憶領域は電源断により初期化する（電源投入処理により初期化する）構成となっているが、主制御基板Ｐ１５で管理するウエイト時間（４．１秒、最小遊技時間とも称す）を計測するタイマは電源断時に保存し電源投入時に初期化しないことで、電源投入後は続きから計測を開始する構成となっている。このような構成とすることで、貸出ユニットに遊技機情報通知を送信するための各種の遊技機情報通知タイマを電源投入後に再セットでき、定期的な通信が可能となる。

【１１８０】

また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６で管理する遊技機情報通知タイマＡ、遊技機情報通知タイマＢ、遊技機情報通知タイマＣを記憶する記憶領域は電源断により初期化する（電源投入処理により初期化する）構成となっているが、主制御基板Ｐ１５で管理するフリーズ時間（リール演出時間とも称す）を計測するタイマは電源断時でも保存され電源投入時に初期化しないことで、電源投入後はフリーズ時間を続きから計測する構成となっている。このような構成とすることで、貸出ユニットに遊技機情報通知を送信するための各種の遊技機情報通知タイマを電源投入後に再セットでき、定期的な通信が可能となる。

【１１８１】

＜本実施形態において適用可能な動作確認モードに関する説明＞

本実施形態における遊技機は、貸出ユニットと通信しないと遊技動作が禁止されているため、遊技機単体で動作確認をしたい場合に、貸出ユニットの代わりにダミーユニットを装着する必要がある。ダミーユニットは貸出ユニットと同様に遊技機と通信を行えるため、ダミーユニットが不正に流通してしまうと、遊技機と貸出ユニットとの通信を解析されてしまう可能性があるため、ダミーユニットの管理は非常に厳重にする必要がある。このため、中古業者が中古遊技機の動作確認するためには、遊技機メーカからダミーユニットを借りなければならなくなり、動作確認に時間を要することになる。

【１１８２】

そこで、遊技機の動作確認を遊技機単体で実行させるために、遊技機には、貸出ユニットやダミーユニットと接続しなくても動作可能な動作確認モードを搭載している。この動作確認モードは遊技機が正常に動作するか否かを確認するためのモードであるため、遊技媒体の投入や払出は行わないように構成されている。

【１１８３】

動作確認モードは、遊技者が容易に実行できないように構成するのが望ましい。このため、電源投入処理時に所定のスイッチに対する入力ポートの読み込みを実行し、電源投入

処理時に所定のスイッチの操作を検知したと判断したときに動作確認モードを起動する。所定のスイッチとして、１ベットスイッチ、ＭＡＸベットスイッチ、スタートスイッチ、左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチ、精算スイッチＰ６、リセットスイッチ、計数スイッチＰ７、設定キースイッチのうち何れか１つ又は、２以上の組合せとすることが考えられる。２以上の組合せとしては、例えば、電源断中に設定キースイッチをＯＮにして計数スイッチＰ７を押下しながら電源投入を行うことが考えられる。若しくは、前扉を開放しないと操作できない専用スイッチを設けて、専用スイッチを操作しながら電源投入することで動作確認モードが起動するように構成されていてもよい。

【１１８４】

動作確認モードは遊技機単体でも遊技できるようにするモードであるが、貸出ユニットと接続されていたとしても動作確認モードを起動することが可能となっている。このため、動作確認モード中は貸出ユニットと遊技機Ｐが接続されている場合と接続されていない場合とが想定されるため、動作確認モード中は貸出ユニットとの通信は通常動作と同様に実行する。例えば、貸出通知の受信や貸出受領結果応答の送信等を実行する。

【１１８５】

動作確認モードが起動すると、遊技媒体数表示部Ｐ９の５つのセグメント表示部の表示が「－－－－－」と表示される。さらに、動作確認モードでは毎遊技、自動的に３点が投入されている状態となり、スタートスイッチの操作が有効になる。また、動作確認モードであることを認識しやすくさせるために画像の一部に「動作確認モード中」という表示を行っても良い。「動作確認モード中」という表示は、演出抽せんやデモ画面への移行により演出が切り替わっても常に同じ大きさで表示されるようになっている。

【１１８６】

動作確認モードでスタートスイッチが操作された場合は、通常遊技動作と同じ抽せん処理等の遊技進行プログラム（例えば、内部抽せん処理、リール制御処理、演出抽せん処理、コマンド送信処理等の主制御基板Ｐ１５、遊技媒体数制御基板Ｐ１６、副制御基板Ｐ１２で実行されるプログラム）を使用して遊技機を動作させることで遊技機が正常か否かを確認可能なようにしている。ただし、払出処理に関しては実行せずに付与数表示部に付与数の表示のみ行い、遊技媒体数表示部Ｐ９の表示は更新されない。なお、付与数表示部が搭載されていない遊技機の場合は、液晶で付与数を表示するため、動作確認モード中の液晶表示に付与数を表示する。また、最小遊技時間は動作確認モード中であっても計測しているため、最小遊技時間を経過する前にスタートスイッチが操作された場合は最小遊技時間が経過するまでリールの回転を待機させる。

【１１８７】

また、動作確認モードでは、遊技機と貸出ユニットとで行われている通信処理は実行しないように構成しても良い。このように構成することにより、遊技機と貸出ユニットとで行われている通信処理に基づく、異常判定処理が実行されないようになる。

【１１８８】

また、動作確認モードでは、遊技者の有利度に係る設定値として予め定められた設定値（例えば、例えば出玉率が最低となる「１」や出玉率が最高となる「６」）で遊技機が動作されるように構成されていても良いし、任意の設定値を設定してから遊技機が動作されるように構成されていても良い。さらにまた、動作確認モード中において、設定キースイッチの操作により設定値表示器で設定値を表示可能に構成されていても良いし、設定キースイッチの操作によらず設定値表示器で設定値を表示可能に構成されていても良いし、設定キースイッチの操作があった場合にも設定値表示器には設定値を表示しないように構成されていても良い。

【１１８９】

また、動作確認モードでは、液晶等の表示装置による演出、枠ランプの点灯態様、スピーカから出力される音声等は通常通りに実行される。このため動作確認モードで長時間遊技されると出現率の低い演出（所謂プレミア演出）を動作確認モードで容易に確認できてしまい、確認されたプレミア演出を動画や画像によってｗｅｂ上にアップロードされるこ

とにより遊技の興趣が低下する虞があるため、動作確認モードで所定回数の遊技を実行したときは、自動的に動作確認モードを終了するように構成されている（換言すれば、動作確認モードが実行可能な遊技回数の上限回数としての所定回数が設定されており、所定回数に到達した後は動作確認モードでの遊技が行えないように構成されている）。この所定回数としては、例えば１回、１０回、２０回等とすることが考えられる。動作確認モード中に所定回数の遊技を実行したときは、動作確認モードを終了するとともに、その後の通常遊技を禁止してもよい。通常遊技の禁止の状態から通常遊技を実行可能な状態にするためには、再度の電源投入や設定変更モードへの移行の操作（設定キースイッチＯＮの状況下で電源スイッチＯＮ）等が挙げられる。なお、通常遊技の禁止の状態から動作確認モードの開始条件を満たした場合は、再度動作確認モードを開始する。

【１１９０】

また、任意に動作確認モードを終了させる場合は、動作確認モード中に電源断を行うこと（電源断処理中に動作確認モード終了処理を実行すること）や、動作確認モード中に電源断をして電源投入を行うこと（電源投入処理中に動作確認モード終了処理を実行すること）等のように、通常の動作で終了することが望ましい。これは、動作確認モードを必要とする場面が、中古移動等の限られた場面であるため、遊技場での設定変更中作業等により誤って動作確認モードを起動させてしまっても、電源断等の通常動作ですぐに終了させることで、営業中に動作確認モードとなる可能性を低くするためである。なお、任意に動作確認モードを終了させる方法としては、動作確認モード中に電源断を行うことに限られず、設定変更モードへの移行の操作（設定キースイッチＯＮの状況下で電源スイッチＯＮ）で実行される設定変更処理に伴う初期化処理で動作確認モードを終了させてもよい。

【１１９１】

また、動作確認モード中であって、リール回転中の状態で電源断があった場合は、電源投入時にリールを再回転させずに、動作確認モードを終了させる場合や、電源投入時にリールを再回転させて、当該遊技が終了した後に動作確認モードを終了させる場合が考えられる。なお、リール回転中の説明を記載したが、スタートスイッチの操作から当該遊技終了時までの間に電源断が発生した場合も同様な動作となる。

【１１９２】

また、動作モードを終了するときは、動作モードで使用したＲＷＭを初期化する処理を行う。これにより、動作モード中の遊技を通常遊技に引き継がないようにすることができる。ただし、貸出ユニットへの信号出力に必要なＲＷＭは初期化しない。なお、動作モードを終了し、通常遊技を開始する際に、設定変更モードへの移行の操作（設定キースイッチＯＮの状況下で電源スイッチＯＮ）を要し、設定変更モードの起動により動作モードで使用したＲＷＭを初期化する処理を行うような仕様である場合は、動作モードを終了するときに、動作モードで使用したＲＷＭを初期化する処理を行わなくても良い。

【１１９３】

また、動作確認モード中に液晶等の表示装置による演出、枠ランプの点灯態様、スピーカから出力される音声等は通常通りに実行される例を上述したが、これに限られず、液晶等の表示装置による演出は実行せず（黒い背景に「動作確認モード中」という表示が継続して表示される）、枠ランプの点灯態様を非点灯、又は専用の点灯態様とし、スピーカから音声は出力されない、又は専用のＢＧＭや音声が出力されるという態様であってもよい。動作確認は主制御基板Ｐ１５や遊技媒体数制御基板Ｐ１６の動作が正常か否かを判別できればよいため、副制御基板に係る動作確認は行わなくてよい場合はこのように構成することで、営業中に誤って動作確認モードで遊技させたり、プレミア演出が動作確認モード中に出現したりといった事態を防ぐことが可能となる。

【１１９４】

また、動作確認モード中に行われた遊技結果は、動作確認モードを終了した後の通常の遊技モードに影響を与えないように構成している。例えば、動作確認モード中に行われた遊技でＡＴ抽せんに当選し、ＡＴの権利を得た状況で動作確認モードを終了した場合であっても、動作確認モードを終了した後の通常の遊技モードでは、ＡＴの権利が無い状態で

遊技を開始するように構成されている。
【１１９５】
　また、動作確認モード中においては、役比モニタにはテストパターンが表示されるように構成されている。このように構成することにより、役比モニタの表示によっても動作確認モード中か否かを判別することが可能となる。なお、動作確認モード中において電源投入から５秒間はテストパターンを表示して、５秒経過後は通常動作と同様に役比モニタに各種比率を表示してもよいし、動作確認モード中において電源投入時にテストパターンは表示せずに役比モニタに各種比率を表示してもよい。
【１１９６】
　また、動作確認モード中に行われた遊技結果は、役比モニタに表示する各種項目の比率に影響を与えないように構成している。例えば、動作確認モード中に行われた遊技に基づいて、役比モニタに表示する各種項目の比率を算出するための各記憶領域（累計の遊技回数や累計の付与数等）を更新しないように構成している。このように構成することにより、実際の市場における挙動を示した各種比率が役比モニタに表示可能となる。
【１１９７】
＜異常の判断順番＞
　主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とのコマンド通信における異常判断に関して説明する。
【１１９８】
　遊技媒体数制御基板Ｐ１６が主制御基板Ｐ１５から送信され得るコマンドとして、投入要求コマンド、精算要求コマンド、及び払出要求コマンド等がある。
【１１９９】
　上述したように、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が投入要求コマンドを受信したときに受信した投入点が１～３以外の値の場合は、メダル数制御受信異常コマンドを主制御基板Ｐ１５に送信した後にＶＬ異常（ＶＬ信号ＯＦＦ）か否かを確認するように構成している。これは、本実施形態に記載の遊技機において最も重要な情報である総得点に関する処理を優先的に実行するためである。仮に、ＶＬ異常を判断した後にコマンド異常を判断するという順番であれば、ＶＬ異常であった場合に主制御基板Ｐ１５と遊技媒体数制御基板Ｐ１６とのコマンド通信に異常があったとしても、判断できなくなってしまう。これは、ＶＬ異常と判断したときにベット操作を無効にするためのベット処理を実行しなくなるためである。
【１２００】
　遊技媒体数制御基板Ｐ１６が精算要求コマンド、又は払出要求コマンドを受信したときに第２制御コマンドのデータをチェックしてからＶＬ異常をチェックするよう構成している理由についても投入要求コマンドと同様である。
【１２０１】
　このような事態を防ぐために、ＶＬ異常か否かを判断する前に主制御基板Ｐ１５からのコマンド受信に異常がないか否かを確認している。
【１２０２】
　また、上述した例に限らず主制御基板Ｐ１５から送信される全てのコマンドを受信したときにＶＬ異常か否かの判断の前にコマンド内容が正常か否かを判断している。
【１２０３】
＜基本通信シーケンスのタイマ計測＞
　図２０に記載されているとおり、遊技機情報通知は３００ｍｓごとに遊技機から貸出ユニットに出力される。また、計数通知は、遊技情報通知を出力してから１００ｍｓ後に遊技機から貸出ユニットに出力される。また、貸出通知は、計数通知を出力してから１７０ｍｓ以内に貸出ユニットからから遊技機に出力される。また、貸出受領結果応答は、貸出通知を受信してから１０ｍｓ以内に遊技機から貸出ユニットに出力される。このように、規定のタイミングで情報の出力や情報の受信を行う必要がある。このため、複数のタイマを備えて、情報の送信や受信のタイミングを計測することもできるが、ＲＷＭの容量を削

減するため、１つのタイマを用いて、情報の送信や受信のタイミングを計測する方法を採用することができる。以下に、遊技機情報通知タイマＡ（３００ｍｓを計測するためのタイマ）を計測するための記憶領域（＿ＴＭ＿ＩＮＦ＿ＣＴＬ＿Ａ）を用いた例について説明を行う。

【１２０４】

＜遊技機情報通知タイマＡ＞

上述したとおり、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値は、遊技媒体数制御基板Ｐ１６のタイマ割込み処理ごとに１ずつ減算される。例えば、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「３００」のときには「２９９」、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「１」のときには「３００」（０となった場合には、「３００」が記憶される）のように構成されている。換言すると、電源投入直後を除くと、原則、３００～１を循環するように構成されている（電源投入直後は０）。また、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「３００」であるときに、遊技機情報通知を出力するための処理を実行する。

【１２０５】

＜計数通知＞

遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「２００」であるときに、計数通知を出力するための処理を実行する。換言すると、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「２００」であるときとは、遊技機情報通知が通知されてから１００ｍｓ経過したタイミングである。

【１２０６】

＜貸出通知＞

貸出通知を受信したとき、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「２００」より大きい場合、又は、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「３０」より小さい場合、の何れかの場合に異常と判定する。換言すると、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「２００」より大きい場合とは、遊技機情報通知が通知されてから１００ｍｓ経過する前のタイミングである。つまり、計数通知を出力するための処理を実行する前のタイミングを意味している。また、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「３０」より小さい場合とは、遊技機情報通知が通知されてから２７０ｍｓ経過した後のタイミングである。つまり、計数通知を出力するための処理を実行した後、１７０ｍｓ経過した後のタイミングを意味している。なお、遊技機情報通知タイマＡを記憶するための記憶領域の値に基づいて異常と判定した場合は、受信した貸出通知に基づいてチェックサムが正常か否かを判定する処理や、受信した貸出通知に基づいて貸出通番が正常か否かを判定する処理や、受信した貸出通知に基づいて貸出点数を総得点に加算する処理や、受信した貸出通知に対応した基貸出受領結果応答を出力するための処理を実行しない。

【１２０７】

＜貸出受領結果応答＞

貸出通知を受信したとき、遊技機情報通知タイマＡを計測するための記憶領域の値が「２００」以下、且つ、「３０」以上の場合（貸出通知を受信したとき、遊技機情報通知タイマＡを記憶するための記憶領域の値に基づいて異常と判定しなかった場合）に、貸出通知を受信した当該割込み処理にて貸出受領応答を出力するための処理を行う。なお、上述したとおり、遊技機情報通知タイマＡを記憶するための記憶領域の値に基づいて異常と判定した場合は、受信した貸出通知に基づいてチェックサムが正常か否かを判定する処理や、受信した貸出通知に基づいて貸出通番が正常か否かを判定する処理や、受信した貸出通知に基づいて貸出点数を総得点に加算する処理や、受信した貸出通知に対応した貸出受領結果応答を出力するための処理を実行しない。換言すると、貸出受領結果応答として異常を示す応答も行わない。つまり、基本通信シーケンスに基づいたタイミング以外で遊技機が貸出通知を受信した場合には、受信した貸出通知が不正の貸出通知である可能性があるため、貸出受領結果応答も遊技機から貸出ユニットに出力しないように構成している。

【１２０８】
＜各ＬＥＤの点灯制御＞
状態表示ランプ１～５、遊技媒体数表示部Ｐ９の各セグメント表示部、役比モニタの各セグメント表示部についてはダイナミック点灯制御を行っている。
【１２０９】
本実施形態における遊技機では、ＬＥＤ表示カウンタが５種類の値（０１ｈ、０２ｈ、０４ｈ、０８ｈ、１０ｈ）をとるため５割込みごとに点灯するよう構成されている。ＬＥＤ表示カウンタの値が０１ｈの場合はＬＥＤデジットＡが対応しており、ＬＥＤ表示カウンタの値が０２ｈの場合はＬＥＤデジットＢが対応しており、ＬＥＤ表示カウンタの値が０４ｈの場合はＬＥＤデジットＣが対応しており、ＬＥＤ表示カウンタの値が０８ｈの場合はＬＥＤデジットＤが対応しており、ＬＥＤ表示カウンタの値が１０ｈの場合はＬＥＤデジットＥが対応している。
【１２１０】
ＬＥＤデジットＡで制御するＬＥＤは、遊技媒体数表示部Ｐ９の１桁目のＬＥＤ、状態表示ランプ１のＬＥＤ、役比モニタの４桁目のＬＥＤであり、ＬＥＤデジットＢで制御するＬＥＤは、遊技媒体数表示部Ｐ９の２桁目のＬＥＤ、状態表示ランプ２のＬＥＤ、役比モニタの３桁目のＬＥＤであり、ＬＥＤデジットＣで制御するＬＥＤは、遊技媒体数表示部Ｐ９の３桁目のＬＥＤ、状態表示ランプ３のＬＥＤ、役比モニタの２桁目のＬＥＤであり、ＬＥＤデジットＤで制御するＬＥＤは、遊技媒体数表示部Ｐ９の４桁目のＬＥＤ、状態表示ランプ４のＬＥＤ、役比モニタの１桁目のＬＥＤであり、ＬＥＤデジットＥで制御するＬＥＤは、遊技媒体数表示部Ｐ９の５桁目のＬＥＤ、状態表示ランプ５のＬＥＤである。
【１２１１】
＜貸出中の演出＞
貸出ユニットに備えられている貸出ボタンが操作されて貸出点として所定数（例えば４７点等０ではない任意の点数）が含まれた情報の貸出通知を遊技機Ｐが受信したときに正常な受信や加算後の総得点が１５０００点を超えない場合であれば、貸出点を総得点に加算することで総得点を更新し、その後貸出受領結果応答を遊技機Ｐが貸出ユニットに送信するようになっている。
【１２１２】
このように貸出処理を実行して総得点に貸出点を加算する時に、遊技機Ｐは演出音（貸出音と称する場合がある）を所定時間出力するように構成されている。貸出音としては、「ピコン」等の効果音や「貸し出しました」等の音声等を例示できる。
【１２１３】
具体的に、図４９の貸出処理に関するフローチャートに基づいて説明する。
【１２１４】
＜受信データ取得＞
貸出ユニットの貸出ボタンが操作されて送信された貸出通知のデータを取得する。取得した受信データは貸出通知受信バッファ（貸出通知受信バッファ１乃至５の５つの記憶領域）に保存する。貸出通知は５バイトの電文長であるため、受信データ取得処理と貸出通知受信バッファ保存処理を５回実行することで全ての貸出通知のデータを取得するよう構成されている。
【１２１５】
＜貸出通知正常受信？＞
受信した貸出通知の電文長を示すデータが「０ｘ０５」であり、且つコマンドを示すデータが「０ｘ１３」であるか否かを判断する。この判断処理で電文長を示すデータが「０ｘ０５」でないか、又はコマンドを示すデータが「０ｘ１３」でないときは貸出通知を正常に受信できなかったと判断し、貸出通知受信バッファ（貸出通知受信バッファ１乃至５の５つの記憶領域）をクリアする。
【１２１６】

＜通信異常２～６チェック＞
　通信異常２、３、４、５、又は６のチェックを実行し、通信異常フラグを保存する処理である。通信異常フラグは１バイトであり、Ｄ０ビットが１であれば通信異常１を示し、Ｄ１ビットが１であれば通信異常２を示し、Ｄ２ビットが１であれば通信異常３を示し、Ｄ３ビットが１であれば通信異常４を示し、Ｄ４ビットが１であれば通信異常５を示し、Ｄ５ビットが１であれば通信異常６を示す。具体的に図５３のフローチャートに基づいて説明する。
【１２１７】
　＜＜通信異常フラグ初期値　セット＞＞
　通信異常フラグの初期値としてＡレジスタに０を記憶する処理を実行する。
【１２１８】
＜＜貸出通知受信カウンタ　＋１（最大値２）＞＞
　貸出通知受信カウンタの値を＋１する処理を実行する。ここで特殊加算命令（一命令）により＋１した結果２を超えた場合は２に補正される。このため、不正により貸出通知受信カウンタの値が２５５を超えて再度０とされたときに貸出通知受信カウンタの値を＋１する処理を実行したときに貸出通知受信カウンタの値が１となることを防ぐことができる。
【１２１９】
＜＜貸出通知受信カウンタ≠１？＞＞＜＜通信異常２フラグ　セット＞＞
　貸出通知受信カウンタの値が１ではないか否かを判断し、貸出通知受信カウンタの値が１ではない場合は通信異常２フラグをセットする（通信異常フラグのＤ１ビットを１にする）（通信異常２に関する処理とも称す）。
【１２２０】
　ここで、貸出通知受信カウンタは、遊技機情報通知送信時（ホールコン・不正監視情報、遊技機設置情報、又は遊技機性能情報送信時）に初期化されて０になり、貸出ユニットからの貸出通知受信時に＋１される。換言すると、遊技機情報通知は３００ｍｓ毎に送信され、貸出通知は３００ｍｓ毎に受信されるため、正常であれば、遊技機情報通知送信から貸出通知受信までは貸出通知受信カウンタが０となっており、貸出通知受信処理内の貸出通知受信カウンタ＋１処理にて＋１されるため、貸出通知受信カウンタ≠１判断処理を実行する時は貸出通知受信カウンタ＝１となっている。このため、貸出通知受信カウンタが１以外の場合は、不正により遊技機情報通知送信から貸出通知受信までに、貸出通知が複数回受信されている、又はＲＡＭの値が書き換えられている可能性があるため、通信異常２フラグをセットすることになる。
【１２２１】
　また、貸出通知受信カウンタを複数のタイミング（遊技機情報通知送信時と貸出通知受信時）で判断することにより、１つのカウンタで複数の異常（通信異常１と通信異常２）を検出ことができ、プログラム容量の削減と処理の軽量化を実現できる。
【１２２２】
＜＜受信範囲異常？＞＞＜＜通信異常３フラグ　セット＞＞
　遊技機情報通知タイマＡの値が１００ｍｓ未満、又は遊技機情報通知タイマＡの値が２７０ｍｓを超えるか否かを判断し、遊技機情報通知タイマＡの値が１００ｍｓ未満、又は遊技機情報通知タイマＡの値が２７０ｍｓを超えるか場合は、通信異常３フラグをセットする（通信異常フラグのＤ２ビットを１にする）（通信異常３に関する処理とも称す）。
【１２２３】
　貸出ユニットから貸出通知を受信する時間は、遊技機情報通知送信から１００ｍｓ以降であって、２７０ｍｓ以下に設定しているため、この受信範囲内を超える場合は不正により貸出通知を受信した可能性があるため、通信異常３フラグをセットすることになる。
【１２２４】
＜＜貸出メダル数＞５０？＞＞＜＜通信異常４フラグ　セット＞＞
　受信した貸出通知に含まれている貸出メダル数が５０を超えるか否かを判断し、貸出メ

ダル数が５０を超える場合は通信異常４フラグをセットする（通信異常フラグのＤ３ビットを１にする）（通信異常４に関する処理とも称す）。
【１２２５】
＜＜貸出メダル数＝０？＞＞
受信した貸出通知に含まれている貸出メダル数が０であるか否かを判断し、貸出メダル数が０である場合は、通信異常フラグ更新処理を実行する。これは、通信異常フラグ５と通信異常フラグ６とは貸出メダル数が０でないときにセットされる可能性がある異常であるため、貸出メダル数が０である場合は、通信異常フラグ５と通信異常フラグ６の判断処理を実行しないようにし、プログラムの実行速度を速めることが可能となる。
【１２２６】
＜＜応答許可フラグ＝０？＞＞＜＜通信異常５フラグ　セット＞＞
応答許可フラグが０であるか否かを判断し、応答許可フラグが０である場合は通信異常５フラグをセットする（通信異常フラグのＤ４ビットを１にする）（通信異常５に関する処理とも称す）。応答許可フラグが０の場合は、貸出通知の受信を許可していない状況（ホールコン・不正監視情報の送信後ではない状況）であるため、貸出メダル数が０ではない状況で応答許可フラグが０の場合は、貸出通知の受信を許可していない状況であるにもかかわらず貸出通知を受信したことになり、不正により送信された貸出通知を受信した可能性を判断することができる。
【１２２７】
また、通信異常２～６チェック処理の前に貸出通知正常受信判断処理を実行しており、受信した貸出通知の電文長を示すデータが「０ｘ０５」であり、且つコマンドを示すデータが「０ｘ１３」であるか否かを判断して正常な受信として判断した後も応答許可フラグを判断することで、より不正に強い遊技機を実現できる。
【１２２８】
＜＜計数メダル数≠０？？＞＞＜＜通信異常６フラグ　セット＞＞
計数メダル数が０でないか否かを判断し、計数メダル数が０でない場合は通信異常６フラグをセットする（通信異常フラグのＤ５ビットを１にする）（通信異常６に関する処理とも称す）。貸出処理と計数処理が同時に行われることはないため、貸出メダル数が０でないときに計数メダル数が０でないときは不正により送信された貸出通知を受信した、又は不正により計数通知が送信された可能性を判断することができる。
【１２２９】
＜＜通信異常フラグ　更新＞＞
通信異常２～６の各判断処理でセットされた各通信異常に基づいて、通信異常フラグを更新する。
【１２３０】
＜正常受信範囲？＞
受信した貸出通知の受信タイミングが正常の範囲か否かを判断する。具体的に、遊技機情報通知の送信タイミングから１００ｍｓ後である計数通知送信タイミングから１７０ｍｓ以内が貸出通知の正常な受信範囲であるため、貸出通知を受信したときの遊技機情報通知タイマＡの値から３０（２００－１７０）を減算し、遊技機情報通知タイマＡの値から３０を減算した値が１７１（１７０＋１）と比較して小さい場合は正常であると判断し、大きい場合は異常であると判断する。異常であると判断した場合は貸出通知受信バッファ（貸出通知受信バッファ１乃至５の５つの記憶領域）をクリアする。
【１２３１】
＜チェックサム異常？＞
チェックサムが記憶されている貸出通知受信バッファ５を除いた貸出通知受信バッファ１乃至４に記憶されている各種データを合計した値と貸出通知受信バッファ５に記憶されているチェックサムの値に基づいて、チェックサムが異常か否かを判断する。具体的には、貸出通知受信バッファ１乃至４に記憶されている電文長データ、コマンドデータ、貸出通番データ、貸出点データの値を加算した値と、貸出通知受信バッファ５に記憶されてい

るチェックサムの値を比較して、同じ値であれば正常と判断し、異なる値であれば異常と判断する。チェックサム異常と判断された場合は、貸出点受領結果に異常を示す値（「０ｘ０１」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。換言するとチェックサムが異常である場合は、貸出通知を破棄する（例えば、総得点に貸出点を加算しない）ように構成されている。

【１２３２】

＜貸出通番取得、貸出通番＋１、貸出通番＝０？＞

遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶している貸出通番を取得し、貸出通番を更新（１インクリメント）する。更新（１インクリメント）した貸出通番が０であると判断した場合は、再度貸出通番を更新（１インクリメント）し、更新（１インクリメント）した貸出通番が０でないと判断した場合は、貸出通番が正常か否かを判断する。なお、貸出通番＝０は遊技機との通信を開始するときのみ使用するため、貸出通番を更新（１インクリメント）した結果０となった場合は再度更新（１インクリメント）して１にする必要がある。

【１２３３】

＜貸出通番正常？、通番異常フラグクリア＞

貸出通知受信バッファに記憶されている貸出通番が正常か否かを判断する。具体的には、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶していた貸出通番の更新後の貸出通番と、貸出通知受信バッファ３に記憶されている貸出通番が同じであるかを判断する。貸出通番が正常（技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶していた貸出通番の更新後の貸出通番と、貸出通知受信バッファ３に記憶されている貸出通番が同じ）であると判断した場合は、通番異常フラグをクリアし、貸出通番が正常でない（技媒体数制御基板Ｐ１６が記憶していた貸出通番の更新後の貸出通番と、貸出通知受信バッファ３に記憶されている貸出通番が同じでない）と判断した場合は、通番異常フラグをセットし貸出点受領結果に異常を示す値（「０ｘ０１」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。換言すると貸出通番が異常である場合（貸出ユニットから送信された貸出通番が連続していない場合）は、貸出通知を破棄する（例えば、総得点に貸出点を加算しない）ように構成されている。

【１２３４】

＜貸出点＝０？＞

貸出通知受信バッファに記憶されている貸出点が０であるか否かを判断する。例えば、貸出通知受信バッファ４に記憶されている貸出点が０の場合は、貸出ユニットの貸出ボタンが操作されていない状況で送信された貸出通知であるため、以降は総得点に貸出点を加算する処理を実行せずに、遊技媒体数制御基板Ｐ１６に、更新後の貸出通番を保存して、貸出点受領結果に正常を示す値（「０ｘ００」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。

【１２３５】

＜応答許可フラグ＝０？＞

応答許可フラグが０であるか否かを判断する。応答許可フラグが０の場合は、貸出通知の受信を許可していない状況（ホールコン・不正監視情報の送信後ではない状況）であるため貸出点受領結果に異常を示す値（「０ｘ０１」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。換言すると応答許可フラグが０である場合は、貸出通知を破棄する（例えば、総得点に貸出点を加算しない）ように構成されている。なお、応答許可フラグはホールコン・不正監視情報を送信した後に応答許可フラグに１を保存して、遊技機情報管理処理の遊技機情報通知タイマＡカウント値保存処理の後（遊技機情報通知タイマＢ＋１処理の前）に応答許可フラグをクリアするようになっている。

【１２３６】

応答許可フラグはホールコン・不正監視情報を送信した後に応答許可フラグに１を保存するが、遊技機設置情報や遊技機性能情報を送信した後は応答許可フラグに１を保存しない（応答許可フラグは０のまま）。これは、遊技機設置情報や遊技機性能情報には総得点に関する情報を送信しないため遊技機設置情報や遊技機性能情報を送信した後に応答許可フラグに１を保存すると（貸出を許可すると）、貸出ユニット側の判断として、貸出点が

加算されたことで総得点が増えているのか、その他の要因（不正等）により総得点が増えているのか、判断できなくなる。このため、総得点情報を送信するホールコン・不正監視情報を送信した後に応答許可フラグに１を記憶するように構成することで、貸出ユニットが総得点の増減の要因を把握することができるため不正に対して強くすることができる。

【１２３７】

また、貸出通番が正常であっても応答許可フラグ＝０である場合は異常とみなす。このように不正行為が行われているが貸出通番を正しい通番で送信する不正が行われたとしても正しいタイミング（応答許可フラグ＝１となっているタイミング）で貸出通知を受信しないと異常と判定できるため、不正に対して強い遊技機を提供することが可能となる。

【１２３８】

＜計数点≠０？＞

計数通知の計数点が０であるか否かを判断する。計数と貸出が同時に行われた場合は、計数を優先するようにしているため、計数点を「１」以上で通知する場合は、貸出点受領結果に異常を示す値（「０ｘ０１」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。換言すると計数通知の計数点が０である場合は、貸出通知を破棄する（例えば、総得点に貸出点を加算しない）ように構成されている。

【１２３９】

＜貸出点≧５１？＞

貸出通知の貸出点が規定値の５０を超えているか（５１以上か）否かを判断する。貸出点が規定値の５０を超えている場合は、貸出点受領結果に異常を示す値（「０ｘ０１」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。換言すると貸出通知の貸出点が５０を超える値である場合は、貸出通知を破棄する（例えば、総得点に貸出点を加算しない）ように構成されている。

【１２４０】

＜総得点取得、総得点≧１５０００？＞

遊技媒体数制御基板Ｐ１６に記憶されている総得点を取得して、総得点が１５０００を超えているか否かを判断する。総得点が１５０００以上の場合は、総得点閾値到達状態となり総得点上限異常となる値に近くなるため、貸出点を総得点に加算せず、貸出点受領結果に異常を示す値（「０ｘ０１」）を保存して、貸出受領結果応答をセットする。換言すると総得点が１５０００以上の値である場合は、貸出通知を破棄する（例えば、総得点に貸出点を加算しない）ように構成されている。

【１２４１】

＜総得点加算、総得点保存＞

総得点が１５０００未満の場合は、貸出点を総得点に加算して、加算後の総得点を総得点記憶領域に保存する。

【１２４２】

＜貸出に関する制御状態信号セット＞

総得点に貸出点を加算して、総得点を更新した後は、貸出に関する制御状態信号をセットする。貸出に関する制御状態信号は２００ｍｓの間出力するように構成されている。

【１２４３】

貸出に関する制御状態信号は、貸出ユニットの貸出ボタンが操作されたときに遊技機Ｐから貸出音を出力するために備えられており、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が貸出に関する制御状態信号をセットしたときは、主制御基板Ｐ１５に貸出に関する制御状態信号が出力され、主制御基板Ｐ１５が貸出に関する制御状態信号を受信したときは、副制御基板Ｐ１２に対して貸出音に関する演出コマンドを出力するように構成されている。なお、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が２００ｍｓ間に亘って貸出に関する制御状態信号を出力する理由として、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に対して貸出音に関する演出コマンドを無操作コマンドの一部で送信しているためである。無操作コマンドは主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に対して送信するコマンドがない場合に送信されるコマンドであるため、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に対して送信するコマンドがある場合は無操作コマン

ドが送信されない。そこで、本実施形態における遊技機は主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に対して送信するコマンドが最も多くなる場合の送信時間を１００ｍｓに設計しているため、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が貸出に関する制御状態信号を少なくとも１００ｍｓ以上送信すると主制御手段Ｐ１５は副制御基板Ｐ１２に対して無操作コマンドを送信することができるようになる。また、基板間の通信誤差等生じるため、主制御基板Ｐ１５が副制御基板Ｐ１２に対して確実に無操作コマンドを送信できるように遊技媒体数制御基板Ｐ１６は１００ｍｓの倍の２００ｍｓ間に亘って貸出に関する制御状態信号を出力するように構成している。なお、副制御基板Ｐ１２が主制御基板Ｐ１５から貸出音に関する演出コマンドを受信したときは、予め定められている貸出音を出力するため、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が貸出に関する制御状態信号の出力を終了していても貸出音は予め定められた時間出力することが可能となっている。

【１２４４】

また、上述したように貸出音は総得点に貸出点を加算した後に出力されるため、貸出点が０であるときには出力されないようになっている。換言すると、３００ｍｓ毎に受信する貸出通知の貸出点が０でない場合に限り貸出音が出力されるので、貸出ボタンが操作されていない状況で貸出音が出力される事態を防ぐことができる。

【１２４５】

また、副制御基板Ｐ１２が出力させる貸出音は遊技中の演出音と異なるチャンネルを設定し、遊技中であっても出力されるように構成している。このように構成することで、遊技中の状態（遊技待機中、リール回転中、払出処理中、所定のエラー中（総得点閾値到達状態、総得点上限異常、ＶＬ異常は除く）等）に関わらず貸出音が出力されるため、貸出音が出力されないことによる貸出ボタンの２度押しを防ぐことができる。なお、貸出音が遊技中の演出音で聞こえないと貸出ボタンを２度押しされる可能性があるため、貸出音の音量は遊技者の設定で変更できないように構成されており、且つ通常の演出音よりも音量が大きくなるように構成されている。また、貸出音の出力期間が短いと貸出音が聞こえない可能性があるため、貸出音は１秒以上出力されることが望ましい。また、貸出音が長時間に亘って出力されると、遊技中の演出音が遊技者に聞こえない事態が長く続いてしまうこともあるため、最小遊技時間（４．１秒）より短いことが望ましい。

【１２４６】

また、副制御基板Ｐ１２が出力させる貸出音は遊技中の演出音と同一のチャンネルを設定することで、貸出音よりも遊技中の音を優先して出力する態様であってもよい。このように構成することで、遊技中の音を貸出音により阻害することがなくなるため、遊技の興趣を高めることができる。なお、遊技中の音を優先する仕様としては、貸出音と遊技中の演出音とを異なるチャンネルに設定している場合は、遊技中に貸出ボタンが操作された場合には貸出音の音量を０にして出力するような構成であってもよい。

【１２４７】

また、貸出音の音量は遊技者の音量の設定に応じて変更できるような態様であってもよい。この場合、遊技者が設定した音量設定に応じて貸出音の音量も変更されるが、貸出音が他の演出音よりも相対的に音量が大きくなるように構成することで、貸出音の聞き逃しを防ぎやすくすることができる。例えば、貸出ボタンは１遊技の終了間際に操作されやすいため、第３リール（最後に停止するリール）の停止音や遊技媒体の付与音の音量よりも大きくなるように設定している。

【１２４８】

また、副制御基板Ｐ１２が主制御基板Ｐ１５から貸出音に関する演出コマンドを受信したときは、貸出音だけでなく、枠ランプや液晶等で報知してもよい。この場合、枠ランプであれば専用の点灯パターンで点灯したり、液晶であればＵＩ表示と重ならない位置に貸出したことに関する報知演出（「貸し出しました」という文字表示や、貸出を示すアイコン表示等）を表示したりする。枠ランプや液晶で貸出報知を行う場合に貸出音を出力してもよいし、貸出音、枠ランプ、液晶の何れかのみで貸出したことを報知してもよい。

【１２４９】

＜通番保存、貸出点受領結果＝正常保存＞
更新した貸出通番を遊技媒体数制御基板Ｐ１６に保存し、貸出点受領結果として正常を示す値を遊技媒体数制御基板Ｐ１６に保存する。この処理は正常に貸出通知を受信したときの処理であり、上述した通り貸出点が０であって正常に受信したときも実行する。
【１２５０】
＜貸出受領結果応答セット、貸出制御コマンドセット＞
貸出受領結果応答に各種データをセットして、貸出制御コマンドセット処理（電文セット処理）を実行することにより、貸出ユニットに対して、電文長、貸出受領応答、貸出通番、貸出数受領結果、チェックサムを送信するする。
【１２５１】
上述したとおり、貸出処理を実行して総得点に貸出点を加算する場合には、遊技機Ｐは貸出音を出力し、貸出処理を実行して総得点に貸出点を加算しない場合には、遊技機Ｐは貸出音を出力しない。ただし、貸出処理を実行して総得点に貸出点を加算しない場合であっても特定の状況であれば、遊技機Ｐは貸出ができなかった旨（総得点に貸出点が加算できなかった旨）を報知するように構成されていても良い。例えば、貸出ユニットの貸出ボタンが操作され、貸出点として５０の情報を含む貸出通知を遊技機が受信したときに、総得点が１５０００以上であるため総得点に貸出点を加算しなかった場合には、遊技機Ｐが「貸し出しできません」等の音声を出力しても良い。このように貸出ができなかった旨（総得点に貸出点が加算できなかった旨）の報知を行うことにより、遊技者が貸出ユニットの貸出ボタンを操作したときに総得点が増えなかった場合があっても、遊技者に対して適切な報知を行うことができる。なお、貸出ができなかった旨（総得点に貸出点が加算できなかった旨）の報知の態様としては、音声だけでなく、効果音やランプ、また画像による表示等であっても良い。また、チェックサム異常の場合や、貸出通番の異常である場合や、計数点が０以外である場合にも貸出ができなかった旨（総得点に貸出点が加算できなかった旨）の報知を行っても良い。一方、チェックサム異常の場合や、貸出通番の異常である場合や、計数点が０以外である場合には、貸出ができなかった旨（総得点に貸出点が加算できなかった旨）の報知を行わなくても良い。
【１２５２】
本実施形態においては、遊技媒体数制御基板Ｐ１６と遊技球等貸出装置接続端子板を介して遊技機と貸出ユニットとが通信しているがこれに限られず、主制御基板Ｐ１５と遊技球等貸出装置接続端子板を介して遊技機と貸出ユニットとが通信してもよい。この場合、遊技媒体数制御基板Ｐ１６を搭載しないことにより生産コストが下がる。また、遊技媒体数制御基板Ｐ１６が制御する処理は全て主制御基板Ｐ１５で行うこととなる。なお、主制御基板Ｐ１５の機能と遊技媒体数制御基板Ｐ１６の機能とを同一の基板で実現する場合は、主制御チップと遊技媒体数制御チップを同一の基板上に備え、主制御チップと遊技媒体数制御チップ間で上述した実施形態と同様な送受信処理を行うことで、実現することが可能となっている。また、主制御チップのみで構成され、上述した遊技媒体数制御チップの処理を主制御チップの主制御領域とは別の領域に記憶することで、１チップ１ボードであっても実現可能となっている。
【１２５３】
＜ＶＬ異常と総得点クリアステータスがＯＮとなっているときの電断復帰処理＞
遊技機Ｐと貸出ユニットが接続されていないとき（遊技機Ｐが電源投入されて貸出ユニットが電源投入されていないときや、遊技機Ｐと貸出ユニットに通信異常が発生しているとき等）は遊技機ＰがＶＬ異常をセットする。
【１２５４】
ここで、遊技機Ｐのみが起動する場合（貸出ユニットが起動しない場合）であって、総得点クリアスイッチが押下されている場合は、遊技機Ｐが起動したときの電源投入時処理にて総得点を初期化して総得点クリアタイマ１をセットして総得点クリアステータスをＯＮにした後に、割込み処理が起動して割込み処理内の入力ポートチェックでＶＬ異常を検知した場合にＶＬ異常フラグをＯＮ（ＶＬ異常フラグ記憶領域にＦＦｈを記憶）にする。

【１２５５】
　このように、総得点クリアステータスがＯＮであり、且つＶＬ異常フラグがＯＮである状況にて電源断が発生した場合は、再度遊技機Ｐが電源投入されたときに総得点クリアステータスとＶＬ異常フラグは初期化されないようにするため総得点クリアステータスがＯＮであり、且つＶＬ異常フラグがＯＮである状況に復帰できる。
【１２５６】
　このような構成によれば、総得点クリアステータス、及びＶＬ異常フラグが電源断と電源復帰で初期化されないため、不正行為により総得点クリアステータス、又はＶＬ異常フラグがＯＮとなり、不正行為により電源断と電源復帰を行っても総得点クリアステータス、及びＶＬ異常フラグは初期化されないため、不正行為を防止することが可能となる。
【１２５７】
　また、このような構成によれば、総得点クリアステータス、及びＶＬ異常フラグが電源断と電源復帰で初期化されないため、総得点クリアステータスがＯＮであり、且つＶＬ異常フラグがＯＮである状況にて電源断が発生して再度遊技機Ｐが電源投入されたときに貸出ユニットの電源が投入されていた場合は、ＶＬ異常フラグがＯＦＦになり、遊技機Ｐは貸出ユニットに対して、総得点クリアステータスがＯＮである情報を送信可能となる。
【１２５８】
　また、総得点クリアステータスがＯＮであり、且つＶＬ異常フラグがＯＮである状況にて電源断が発生して再度遊技機Ｐが電源投入されたときに設定キースイッチがＯＮとなっていた場合は、設定変更モードの起動に伴う初期化処理は実行するが、総得点クリアステータスとＶＬ異常フラグは初期化されないようにするため総得点クリアステータスがＯＮであり、且つＶＬ異常フラグがＯＮである状況に復帰できる。なお、この場合は設定変更中ステータスもＯＮとなるため、総得点クリアステータスがＯＮであり、ＶＬ異常フラグがＯＮであり、且つ設定変更中ステータスがＯＮである状況となる。
【１２５９】
　このような構成によれば、総得点クリアステータス、及びＶＬ異常フラグが電源断と電源復帰、又は設定変更モードの起動で初期化されないため、不正行為により総得点クリアステータス、又はＶＬ異常フラグがＯＮとなり、不正行為により電源断と電源復帰、又は設定変更モードの起動を行っても総得点クリアステータス、及びＶＬ異常フラグは初期化されないため、不正行為を防止することが可能となる。
【１２６０】
　また、このような構成によれば、総得点クリアステータス、及びＶＬ異常フラグが電源断と電源復帰、又は設定変更モードの起動で初期化されないため、総得点クリアステータスがＯＮであり、且つＶＬ異常フラグがＯＮである状況にて電源断が発生して再度遊技機Ｐが電源投入されたときに設定キースイッチがＯＮとなっており、貸出ユニットの電源が投入されていた場合は、ＶＬ異常フラグがＯＦＦ（ＶＬ異常フラグが「０」）になり、遊技機Ｐは貸出ユニットに対して、総得点クリアステータスがＯＮである情報と設定変更中ステータスがＯＮである情報とを送信可能となる。
【１２６１】
＜電源投入時からの差数を記憶する差数カウンタについて＞
　本実施形態の遊技機においては、電源投入後の払出メダル数（払出数、払出遊技媒体数、付与数、付与メダル数、付与遊技媒体数、獲得数、獲得メダル数、獲得遊技媒体数、払出点、付与点、獲得点、又はＯＵＴ数と称する場合がある。）から投入メダル数（投入数、ベット数、ベット枚数、掛け枚数、掛け数、賭数、投入点、ベット点、又はＩＮ数と称する場合がある。）を減算した値（差数）を遊技毎に算出し、この差数の累積値（総差数）を記憶可能な差数カウンタを所定のＲＷＭ領域に備えている。差数カウンタの値が所定値（例えば、１９０００）を超えた場合は遊技の進行を停止する処理（以下、「打ち止め処理」とも称す）を実行する。なお、差数カウンタの値が所定値を超えたか否かを判断する処理を差数カウンタ判断処理と称する。また、打ち止め処理を実行する前の差数カウンタの更新、及び判断に関する処理を含めて打ち止め監視処理と称する。

【１２６２】
なお、差数カウンタの値が所定値を超えて打ち止め処理が実行されることを「安全装置が作動」、又は「コンプリート機能が作動」と称する場合がある。
【１２６３】
打ち止め監視処理は、有利区間でも実行されるし通常区間でも実行される。また遊技を開始する規定数が如何なる規定数であっても実行される。また、ＲＴ状態が如何なるＲＴ状態であっても実行される。換言すると、全ての遊技において実行されるようになっている。なお、リプレイ役が当選してリプレイ役に対応する図柄組合せが停止した遊技では、差数カウンタの値に変化が生じないため、打ち止め監視処理を実行してもよいし、実行しなくてもよい。
【１２６４】
例えば、遊技機の電源が投入されているときに最も投入数が多いときから払出数が１９０００以上となった遊技（ＭＹが１９０００に達した遊技）で打ち止め処理を実行可能とする。
【１２６５】
また、例えば、電源投入時を起点とした総払出メダル数が５００００１、電源投入時を起点とした総投入メダル数が３１０００となった或る遊技では、差数カウンタの値が１９０００を超えるため、当該或る遊技で打ち止め処理を実行可能としてもよい。
【１２６６】
打ち止め処理とは、メダル投入によるベット数又はクレジット数の加算を実行しないこと、メダル投入されてもベット数又はクレジット数の加算が実行されないようにブロッカをＯＦＦにすること、ＭＡＸベットスイッチ又は１ベットスイッチの操作が受け付けられてもベット処理を実行しないこと、ＭＡＸベットスイッチ又は１ベットスイッチの操作が受け付けられないようにすること、スタートスイッチの操作が受け付けられてもリール回転開始処理を実行しないこと、スタートスイッチの操作が受け付けられないようにすること、ストップスイッチの操作が受け付けられてもリール停止処理を実行しないこと、又はストップスイッチの操作が受け付けられないようにすること、のうち一部の処理であってもよいし、全部の処理であってもよい。換言すると、打ち止め処理が実行されると遊技を開始できないようになっている。
【１２６７】
遊技の進行を停止した場合であっても精算スイッチＰ６の操作受付や、計数スイッチＰ７の操作受付は有効となっており当該各スイッチの操作受付による処理は実行可能となるよう構成されている。
【１２６８】
また、打ち止め処理は、遊技の進行を停止する処理以外にも自動精算処理を含めて打ち止め処理と称してもよい。自動精算処理とは、精算スイッチＰ６の操作に基づく精算処理を打ち止め処理の後に自動で実行されることである。また、また、打ち止め処理は、自動計数処理を含めて打ち止め処理と称してもよい。自動計数処理とは、計数スイッチＰ７の操作に基づく計数処理を打ち止め処理の後に自動で実行されることである。また、打ち止め処理は、自動精算処理、及び自動計数処理を含めて打ち止め処理と称してもよい。
【１２６９】
打ち止め処理により遊技の進行を停止した場合は、電源投入によっても解除できず、設定変更を伴う電源投入によりＲＷＭの初期化処理が実行されることで遊技の進行の停止（打ち止め状態）を解除可能となっている。換言すると遊技場の営業時間中に打ち止め状態となった遊技機は、その日の営業時間中は当該遊技機の稼働はできないようになっている。
【１２７０】
また、設定変更を伴う電源投入以外にもＲＷＭの初期化処理が実行される条件として、ＲＡＭクリアスイッチの操作を伴う電源投入によりＲＷＭの初期化処理が実行されることで遊技の進行の停止（打ち止め状態）を解除可能としてもよい。また、設定変更を伴う電

源投入以外にもＲＷＭの初期化処理が実行される条件として、総得点クリアスイッチの操作を伴う電源投入により総得点の初期化処理が実行されることで遊技の進行の停止（打ち止め状態）を解除可能としてもよいし、総得点クリアスイッチの操作を伴う電源投入により総得点の初期化処理が実行されても遊技の進行の停止（打ち止め状態）を解除できないようにしてもよい。

【１２７１】

このように、差数カウンタの値が所定値を超えた場合に、過度な射幸心を遊技者に与えてしまう可能性があるため、差数カウンタの値が所定値を超えた場合に遊技の進行を停止することで遊技へののめり込みの防止を実現することが可能となる。

【１２７２】

なお、差数カウンタは、差枚数カウンタ、差数記憶手段、差枚数記憶手段、差数記憶領域、差枚数記憶領域、電源投入時ＭＹカウンタ、電源投入時ＭＹ記憶手段、電源投入時ＭＹ記憶領域、打ち止め用差数カウンタ、打ち止め用差枚数カウンタ、打ち止め用ＭＹカウンタ、打ち止め用ＭＹ記憶手段、打ち止め用ＭＹ記憶領域と称する場合もある。

【１２７３】

差数カウンタに記憶されている値は、電源投入時に初期化されるよう構成されている。本実施形態では、差数カウンタの初期値が０であり初期値から加算していくため、電源投入時の初期化とは差数カウンタの値を０にすることであるが、差数カウンタの初期値を１９０００として減算していくカウンタとした場合は電源投入時の初期化とは差数カウンタの値を１９０００にすることとなる。なお、電源投入時とは、通常の電源投入時の他に、設定変更を伴う電源投入時、ＲＷＭ異常を伴う電源投入時を含むものである。また、差数カウンタに記憶されている値は有利区間の終了条件（例えば、有利区間中のＭＹが２４００を超えたことや、有利区間中の差数が２４００を超えたことや、有利区間中の遊技回数が所定回数に達したこと等）を満たしたときに実行するＲＷＭの初期化処理では初期化されないようになっている。

【１２７４】

差数カウンタに記憶されている値は遊技機の電源投入時に初期化される実施形態を説明したがこれに限らず、差数カウンタに記憶されている値を遊技機の電源断時に初期化されるよう構成してもよい。

【１２７５】

なお、差数カウンタは電源投入のみで初期化されると不正や瞬断により初期化されやすくなっているため、電源の供給が行われていない状況にて設定変更スイッチ、リセットスイッチ、ＲＡＭクリアスイッチ、総得点クリアスイッチ等の遊技者が操作できない所定のスイッチを押下しながら電源投入することで差数カウンタの値を初期化（クリア）するように構成されていてもよい。換言すると単なる通常の電源投入では差数カウンタの値を初期化しないようにしてもよい。

【１２７６】

また、営業中のエラー解除等で差数カウンタの値を初期化させたくない場合も考えられるため、特定のスイッチが押下されている状況で遊技機の電源投入が行われても差数カウンタの値を初期化しないよう構成してもよい。特定のスイッチとは、スタートスイッチＰ３、ストップスイッチＰ４、精算スイッチＰ６、計数スイッチＰ７、ベットスイッチＰ５、設定変更スイッチ、リセットスイッチ、ＲＡＭクリアスイッチ、総得点クリアスイッチ等のスイッチである。

【１２７７】

また、所定のスイッチの押下を伴う電源投入で差数カウンタの値を初期化するように構成され、且つ特定のスイッチの押下を伴う電源投入で差数カウンタの値を初期化しないように構成される場合は、所定のスイッチと特定のスイッチとは異なるスイッチとなるように構成する。

【１２７８】

また、前述した各種スイッチとは異なる専用のスイッチの押下を伴う電源投入で差数カ

ウンタの値を初期化しないように構成してもよい。
【１２７９】
所定のスイッチの押下を伴う電源投入で差数カウンタの値を初期化するように構成されている場合は、所定のスイッチ以外の他のスイッチが同時に押下されている状況で電源投入されたときに差数カウンタの値を初期化しないように構成されている。これは、不正を目的として差数カウンタの値を初期化する場合に、電波等でスイッチに影響を与えることが考えられるが、所定のスイッチのみに電波を当てるのは難しく、他のスイッチも同時に電波が当たる可能性が高いためである。このような構成によれば、不正を目的とした差数カウンタの値の初期化を防ぎやすくなるという効果を奏することができる。
【１２８０】
ただしこれに限らず、利便性を重視して、所定のスイッチ以外の他のスイッチが同時に押下されている状況で電源投入されたときに差数カウンタの値を初期化するように構成されていてもよい。
【１２８１】
特定のスイッチの押下を伴う電源投入で差数カウンタの値を初期化しないように構成されている場合は、特定のスイッチ以外の他のスイッチが同時に押下されている状況で電源投入されたときに差数カウンタの値を初期化するように構成されている。これは、不正を目的として差数カウンタの値を初期化しないようにする場合に、電波等でスイッチに影響を与えることが考えられるが、特定のスイッチのみに電波を当てるのは難しく、他のスイッチも同時に電波が当たる可能性が高いためである。このような構成によれば、不正を目的とした差数カウンタの値の維持を防ぎやすくなるという効果を奏することができる。
【１２８２】
ただしこれに限らず、利便性を重視して、特定のスイッチ以外の他のスイッチが同時に押下されている状況で電源投入されたときに差数カウンタの値を初期化しないように構成されていてもよい。
【１２８３】
また、差数カウンタの値が所定値を超えて遊技の進行を停止している状況で電源断が発生し、設定キースイッチがＯＦＦ位置にある状態で電源投入されて正常に起動した場合（通常の電源投入がされた場合）は、差数カウンタの値は初期化されるが、遊技の進行は停止したままとなっている。これは、差数カウンタの値が所定値を超えた場合に打ち止め処理を実行しており、当該打ち止め処理ではジャンプ命令等で同じ処理を延々と繰り返すように構成されているため、打ち止め処理中に電源断が発生して電源投入されても打ち止め処理を開始するためである。なお、打ち止め処理を実行する際は割込み処理、割込み処理は通常通り実行されるが、割込み処理から通常のメインループ処理に戻ることはなく打ち止め処理をループすることになる。
【１２８４】
なお、打ち止め処理を実行している際に割込み処理は通常通り実行されることにより、打ち止め処理中に電源を遮断する事象（例えば、電源スイッチをオフにすること）が発生した場合であっても、上述した電源断処理は正常に実行可能に構成されている。
【１２８５】
このように構成することで打ち止め処理により遊技の進行が停止した後に不正により電源断と電源投入がされて遊技の進行が可能となることを防ぐことができる。
【１２８６】
差数カウンタは毎遊技の払出メダル数から投入メダル数を減算した値を記憶しており、以下に差数カウンタの値を更新する際の具体例を説明する。なお、差数カウンタの値を更新する処理は全てのリールが停止した後から次遊技の遊技メダルが投入可能（次遊技のベットが可能）となるまでの間の所定タイミングで実行する。差数カウンタの値を更新する処理は１遊技が終了したタイミングで実行するため、所定タイミングを１遊技終了後と称する場合がある。また、差数カウンタは２バイトデータとして説明する。なお、２バイトデータを示す「／」は各バイトの区切りを示し、二進数の値の後の（）内の数字は二進数

の値を十進数の値で示している。
【１２８７】
＜差数カウンタ＝００００００００／０１１００１００ｂ（１００）、払出メダル数＝０００１０１０ｂ（１０）、投入メダル数＝０００００１１ｂ（３）の場合＞
　差数カウンタの値が００００００００／０１１００１００ｂ（１００）のときであれば、レジスタ上で、００００１０１０ｂ（１０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝００００１１１１ｂ（７）を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、差数カウンタに記憶される値は００００００００／０１１０１０１１ｂ（１０７）となる。
【１２８８】
＜差数カウンタ＝００００００００／０１１００１００ｂ（１００）、払出メダル数＝０００００００００ｂ（０）、投入メダル数＝０００００１１ｂ（３）の場合＞
　差数カウンタの値が００００００００／０１１００１００ｂ（１００）のときであれば、レジスタ上で、００００００００ｂ（０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝－００００００１１ｂ（－３）を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、差数カウンタに記憶される値は００００００００／０１１００００１ｂ（９７）となる。
【１２８９】
＜差数カウンタ＝００００００００／０００００００００ｂ（０）、払出メダル数＝００００１０１０ｂ（１０）、投入メダル数＝０００００１１ｂ（３）の場合＞
　差数カウンタの値が００００００００／０００００００００ｂ（０）のときであれば、レジスタ上で、００００１０１０ｂ（１０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝００００１１１１ｂ（７）を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、差数カウンタに記憶される値は００００００００／００００１１１１ｂ（７）となる。
【１２９０】
＜差数カウンタ＝００００００００／０００００００００ｂ（０）、払出メダル数＝０００００００００ｂ（０）、投入メダル数＝０００００１１ｂ（３）の場合＞
　差数カウンタの値が００００００００／０００００００００ｂ（０）のときであれば、レジスタ上で、０００００００００ｂ（０（払出メダル数））－００００００１１ｂ（３（投入メダル数））＝－００００００１１ｂ（－３）を演算して、差数カウンタの値を取得して、演算結果と差数カウンタの値を加算した結果を差数カウンタに記憶（更新）する。この場合、差数カウンタに記憶される値は１００００００００／００００００１１ｂ（３２７７１）となる。
【１２９１】
　＜差数カウンタ＝０００００００００ｂ（０）、払出メダル数＝０００００００００ｂ（０）、投入メダル数＝０００００００１１ｂ（３）の場合＞で説明した演算結果が－００００００１１ｂ（－３）であるが差数カウンタに記憶される値が１００００００００／００００００１１ｂ（３２７７１）となっている理由としては、最上位ビットが０の場合は正の値を示し、最上位ビットが１の場合は負の値を示すよう構成しているためである。２バイトカウンタであれば最上位ビットを用いなくても差数カウンタの値が０１１１１１１１／１１１１１１１１（３２７６７）までであれば正常に記憶することができる。換言すると、差数カウンタの値が１１１１１１１１／１１１１１１１１ｂである場合は、－３２７６７であることを示すことができるため、上記例の－３を示す場合は、１０００００００／０００００１１ｂとなっている。
【１２９２】
　なお、上記の演算の各例において記載を省略している部分があり、より詳細には、現在

の差数カウンタの値を取得して、取得した差数カウンタの値の最上位ビットが０であるか否かを判断し、取得した差数カウンタの値の最上位ビットが０である場合は払出メダル数から投入メダル数を減算し、減算した値を取得した差数カウンタの値に加算し、加算した値を差数カウンタの値として更新する。また取得した差数カウンタの値の最上位ビットが１である場合は払出メダル数から投入メダル数を減算し、減算した値に取得した差数カウンタの値から固定値として１０００００００／０００００００００ｂ（３２７６８）を減算した値を減算し、減算した値を差数カウンタの値として更新する。

【１２９３】

また、差数カウンタの値として更新するための値を演算した結果が負の値となった場合は、差数カウンタの値として更新するための値を演算した結果の絶対値の最上位ビットを１にした値を差数カウンタの値として更新するようにする。

【１２９４】

また、上記の演算の各例においては、レジスタ上で払出メダル数から投入メダル数を減算した結果を取得した差数カウンタの値に加算していたが、演算の順番として、最初に、取得した差数カウンタの値から払出メダル数を加算し、次にその加算した結果から投入メダル数を減算してもよいし、最初に取得した差数カウンタの値から投入メダル数を減算し、次にその減算した結果から払出メダル数を加算してもよい。

【１２９５】

また、払出メダル数が０でないときとは、小役が当選して小役に対応する図柄組合せが停止したことを意味している。なお、再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を３としてもよいし、０としてもよい。再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を３とする場合は投入メダル数を３とし、再遊技役が当選して再遊技役に対応する図柄組合せが停止した場合の払出メダル数を０とする場合は投入メダル数を０とする。

【１２９６】

また、再遊技役が当選したときは、差数カウンタの更新処理を実行してもよいし、差数カウンタの更新処理を実行しなくてもよい。また、再遊技役が当選したときは、差数カウンタ判断処理を実行してもよいし、差数カウンタ判断処理を実行しなくてもよい。

【１２９７】

また、差数カウンタは２バイトである必要はなく、３バイト、又は４バイトであってもよい。差数カウンタが３バイトの場合は固定値として１０００００００／００００００００／０００００００００ｂ（８３８８６０８）となり、差数カウンタが４バイトの場合は固定値として１０００００００／００００００００／００００００００／０００００００００ｂ（２１４７４８３６４８）となる。なお、差数カウンタは電源投入時に初期化されるため、仮に遊技場の営業時間において約一日中にあたる１００００回の遊技において払出メダル数が０であった場合でも、－３００００（１００００（一日における遊技可能な回数）×３（投入メダル数））までしか記憶されないため、差数カウンタは２バイトあれば十分な記憶容量となっている。

【１２９８】

＜差数カウンタ更新に関する別態様＞

遊技機の電源投入からの総払出メダル数を記憶する払出メダル数記憶領域と、遊技機の電源投入からの総投入メダル数を記憶する投入メダル数記憶領域と、遊技機の電源投入からの差数を記憶する差数カウンタと、を備え、払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、差数カウンタと、は電源投入時に初期化されるよう構成されており、１遊技終了後に実行する差数カウンタ更新処理にて差数カウンタを更新する際は、払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果が正の値となる場合は払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果を差数カウンタに記憶し、払出メダル数記憶領域に記憶されている値から投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した結果が負の値となる場合は差数カウンタに０を記憶するよう構成されている遊技機であってもよい。

【１２９９】
このような構成であれば、払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、差数カウンタと、は２バイトの記憶領域であることが望ましいが、払出メダル数記憶領域を２バイト以上の記憶領域としてもよいし、投入メダル数記憶領域を２バイト以上の記憶領域としてもよいし、差数カウンタを２バイト以上の記憶領域としてもよい。
【１３００】
払出メダル数記憶領域と、投入メダル数記憶領域と、差数カウンタと、は、電源投入時に初期化されるが初期化処理としては各記憶領域に０を記憶する処理を実行している。電源投入時として設定変更やＲＷＭ異常を含むことは上述した態様と同様である。
【１３０１】
払出メダル数記憶領域は、毎遊技の払出メダル数を累積して記憶する記憶領域であり、遊技状態や規定数に関わらず更新される（払出メダル数記憶領域更新処理と称する場合がある）。例えば、払出メダル数記憶領域に１００が記憶されているときにＮ回目の遊技が実行されて払出メダルとして１０枚払い出された場合はＮ回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に１１０が記憶され、Ｎ＋１回目の遊技が実行されて払出メダルとして０枚払い出された場合（払い出しがなかった場合）はＮ＋１回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に１１０が記憶される。
【１３０２】
投入メダル数記憶領域は、毎遊技の投入メダル数を累積して記憶する記憶領域であり、遊技状態や規定数に関わらず更新される（投入メダル数記憶領域更新処理と称する場合がある）。例えば、投入メダル数記憶領域に５０が記憶されているときにＮ回目の遊技が実行されて投入メダルとして３枚投入された場合はＮ回目の遊技終了後に投入メダル数記憶領域に５３が記憶され、Ｎ＋１回目の遊技が実行されて投入メダルとして２枚投入された場合はＮ＋１回目の遊技終了後に払出メダル数記憶領域に５５が記憶される。
【１３０３】
差数カウンタは、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が記憶される。ここで、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が正の値の場合は遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値を差数カウンタの値として更新するが、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は０を差数カウンタの値として更新する。このため、差数カウンタの値は必ずしも遊技毎の払出メダル数から投入メダル数を減算した値となっているわけではないが、差数カウンタが１９０００を超えたか否かを判断するためのカウンタであるため、問題ないものとなっている。
【１３０４】
また、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は差数カウンタに０を記憶する態様を説明したがこれに限らず、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は、差数カウンタを更新しない態様であってもよいし、差数カウンタに０を超え且つ１９０００未満である固定値を記憶する態様であってもよいし、差数カウンタに１９０００以上の固定値を記憶する態様であってもよいし、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値をそのまま記憶する態様であってもよい。
【１３０５】
遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合に、差数カウンタを更新しない態様、又は差数カウンタに０を超え且つ１９０００未満である固定値を記憶

する態様である場合は、差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を毎遊技実行しても差数カウンタの値が１９０００を超えることはないため遊技の進行を停止することはないし、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が正の値となった場合に正確な値が差数カウンタに記憶されるため、問題ないものとなっている。また、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を実行しない態様であってもよい。

【１３０６】

遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合に、差数カウンタに１９０００以上の固定値を記憶する態様、又は遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値をそのまま記憶する態様である場合は、差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を毎遊技実行すると１９０００を超えたと判断される可能性があるため、遊技毎に更新された払出メダル数記憶領域に記憶されている値から遊技毎に更新された投入メダル数記憶領域に記憶されている値を減算した値が負の値の場合は差数カウンタの値が１９０００を超えるか否かの判断処理を実行しないことで問題ないものとなる。

【１３０７】

差数カウンタ更新処理は上述した態様と同様であり、全てのリールが停止した後から次遊技の遊技メダルが投入可能（次遊技のベットが可能）となるまでの間の所定タイミングで実行する。なお差数カウンタ更新処理に払出メダル数記憶領域更新処理と投入メダル数記憶領域更新処理を含めてもよい。

【１３０８】

＜役物連続作動装置若しくは第１種特別役物が作動しているときの差数カウンタ判断処理＞

差数カウンタ判断処理として差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かの判断処理を実行する前に役物連続作動装置が作動しているか否か、第１種特別役物が作動しているか否か、役物連続作動装置又は第１種特別役物が作動しているか否か、を判断し、何れの場合も作動していると判断した場合に差数カウンタ判断処理を実行しない態様であってもよい。

【１３０９】

これは、役物連続作動装置若しくは第１種特別役物が作動しているとき（所謂ボーナス中）に遊技が停止してしまうと遊技者の遊技意欲が大幅にそがれてしまう可能性が高いため、ボーナス中は差数カウンタの値が１９０００を超えたとしても遊技の進行を可能とし、ボーナスが終了した後に遊技の進行を停止することで遊技者の遊技意欲を減衰させずに遊技者に達成感を与えることが可能となる。また、ボーナス中に出玉を増やそうとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１３１０】

なお、このような態様であっても、差数カウンタの更新処理は、役物連続作動装置が作動している場合や第１種特別役物が作動している場合であっても行っている。そのため、プログラムの処理順序として、「差数カウンタの更新処理」→「役物連続作動装置が作動しているか否か、第１種特別役物が作動しているか否か、役物連続作動装置又は第１種特別役物が作動しているか否か、を判断する処理」→「差数カウンタ判断処理」のように構成されていることが好ましい。

【１３１１】

また、ボーナス中に差数カウンタの値が１９０００を超えた場合であって、ボーナス終了時に差数カウンタの値が１９０００を下回っていた場合でもボーナスが終了した後に遊技の進行を停止する態様であってもよい。

【１３１２】

この態様の場合は、ボーナス中であっても差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かを判断し、差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合は、打ち止めフラグ（打ち止めフラグ記憶領域）に所定値（例えば、「１」、「２５５」等の任意の値）を記憶し、ボーナス終了時に打ち止めフラグの値が所定値であるか否かを判断し、所定値である場合は、遊技の進行を停止する。なお、ボーナス終了時に打ち止めフラグの値が所定値であるか否かを判断して所定値ではないと判断した場合は遊技の進行を停止しない。また、ボーナス中でない場合に差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合も打ち止めフラグに所定値を記憶する構成であれば、ボーナス中であってもボーナス中でなくても毎遊技の終了後に打ち止めフラグが所定値であるか否かを判断して打ち止めフラグの値に応じて遊技の進行を停止するよう構成する態様が考えられ、ボーナス中でない場合に差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合に打ち止めフラグに所定値を記憶しない構成であれば、ボーナス中でない毎遊技の終了後に打ち止めフラグが所定値であるか否かを判断することなく差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かに応じて遊技の進行を停止するよう構成する態様が考えられる。

【１３１３】

なお、打ち止めフラグは、電源投入のＲＷＭの初期化によっては初期化されず、設定変更を伴う電源投入のＲＷＭの初期化によってクリアされるように構成されている。なお、打ち止めフラグの初期化条件として、リセットスイッチ、ＲＡＭクリアスイッチ、又は総得点クリアスイッチの操作に伴う電源投入によるＲＷＭの初期化処理を含めてもよい。

【１３１４】

上述した実施形態では、ボーナス中に差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しない例を説明したが、これに限らずＡＴ中に差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しない態様であってもよい。ただし、前述したようにＡＴは終了条件を延長（ゲーム数上乗せ等によるＡＴ実行可能数の変更）することが可能となっているため、終了条件が延長されないＡＴに限り遊技の進行を停止しないようにする。

【１３１５】

なお、遊技開始に係る規定数が複数ある場合に一方の規定数では指示機能に係る処理が実行できない場合があり、一方の規定数では指示機能に係る処理が実行できない場合は終了条件が変更されるとは言えないため、差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しないようにする。具体的には、遊技開始に係る規定数として３枚掛けと２枚掛けが可能であるときに、３枚掛けではＡＴの終了条件を更新可能（ＡＴが終了する遊技回数や差数の更新が可能）とするが２枚掛けではＡＴの終了条件を更新できない（ＡＴが終了する遊技回数や差数の更新ができない）場合であって、ＡＴ中に差数カウンタが１９０００に到達したときはＡＴの終了条件を満たすまで遊技の進行を停止しないようにする。

【１３１６】

これにより、ＡＴをボーナスのように見せる遊技性であってもＡＴがボーナスと同じような動作となるため、遊技者の遊技の興趣が低下しないようにすることができる。また、ボーナス中に出玉を増やそうとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１３１７】

なお、ボーナス中やＡＴ中に差数カウンタの値が１９０００を超えても遊技の進行を停止しない場合は、差数カウンタの値が１９０００を超えた後のボーナス中、若しくはＡＴ中の遊技においてＡＴ抽選やＣＺ抽選等の遊技者に有利な抽選を実行しないようにする。

【１３１８】

これにより、遊技の進行が停止することが確定している中で過度に射幸心を煽らないようにすることができる。

【１３１９】

なお、ボーナス中に差数カウンタの値が１９０００を超えたか否かを判断し、差数カウンタの値が１９０００を超えたと判断された場合は、打ち止めフラグ（打ち止めフラグ記憶領域）に所定値（例えば、「１」、「２５５」等の任意の値）を記憶し、ボーナス終了

時に打ち止めフラグの値が所定値であるか否かを判断し、所定値である場合は、遊技の進行を停止する態様を記載したが、打ち止めフラグを設けなくても良い。

【１３２０】

具体的には、ボーナス中に差数カウンタの値が１９０００を超えた場合には、その後のボーナス中の遊技においては差数カウンタの値を更新しないように構成し、ボーナス終了後の差数カウンタ判断処理によって打ち止め処理が実行されるように構成しても良い。例えば、ボーナス中に差数カウンタの値が１９０００を超えた場合（例えば１９００１）となった遊技の次回以降の遊技においては差数カウンタの更新を行わず、ボーナス終了時の差数カウンタの値は、１９０００を超えているように構成していても良い。

【１３２１】

＜差数カウンタの初期化について＞

上述した実施形態では、電源投入時に差数カウンタの値を初期化する際に、加算式であれば０を、減算式であれば１９０００をそれぞれ初期値とすることを説明したが、これに限らず、任意の値を初期値としてもよい。

【１３２２】

例えば、差数カウンタが２バイトカウンタであった場合、０から６５５３５までカウント可能となっている。そして、電源投入時からの差数が１９０００枚を超えた場合に遊技の進行を停止する場合は、差数カウンタは１９０００までカウントできれば足りるため、６５５３５－１９０００である４６５３５を初期値とする。またこの場合、差数カウンタの値が６５５３５を超える場合に遊技の進行を停止することになるため、キャリーフラグに１が記憶されているか０が記憶されているかに応じて容易に電源投入時からの差数が１９０００枚を超えたか否かを判断することができる。なお、キャリーフラグは０を下回った場合も１が記憶されるが、上述したように理論上の一日の最大投入メダル数は３００００枚前後であるため、４６５３５－３００００である１６５３５枚分の余裕は十分なものとなっている。なお実際は、小役や再遊技役が当選するため一日で３００００枚減ることは略ないため、０を下回る可能性は限りなく低い確率となっている。

【１３２３】

このように構成することで、差数カウンタの更新に係る処理が簡略化でき、またプログラム容量も圧縮することが可能となる。

【１３２４】

また例えば、上述した通りボーナス中に差数が１９０００枚を超えた場合はボーナス終了時に遊技の進行を停止してもよいため、このような仕様の場合、差数カウンタが１９０００までしかカウントできないとボーナス中の増加分がカウントできないため、差数カウンタが２バイトカウンタであった場合の初期値を４６５３５よりも小さい値としてもよい。４６５３５よりも小さい値としては例えば４００００であることが考えられる。この場合は差数が１９０００枚を超えてから最大６５３５枚まで獲得できる余裕があるため、ボーナス中に差数が１９０００枚を超えたとしてもボーナスが終了するまで差数のカウントを継続することができる。また、ＡＴ中に差数が１９０００枚を超えたとしてもＡＴは有利区間との関係上最大２４１４枚までしか獲得することができないため、ＡＴ中に差数が１９０００枚を超えたとしてもＡＴが終了するまで差数のカウントを継続することができる。差数カウンタの初期値を４００００とした場合の差数が１９０００を超えたか否かを判断する際は差数カウンタの値が５９０００を超えたか否かで判断可能となっている。また、差数カウンタの値が５９０００を超えた場合に遊技状態がボーナス中か否かを判断して、ボーナス中であればボーナス終了時まで遊技の進行を継続させるようにする。

【１３２５】

このように差数カウンタの初期値は４６５３５よりも小さい値とする例を挙げたが、設定する初期値の値は２バイトでカウントできる最大値（６５５３５）の半分よりも大きい値（３２７６７以上）とする方が望ましい。これは、遊技機の設定値が最も小さい出玉率を示す値（例えば設定値１）の場合は出玉率が１００％を下回って設計することが多いことにより差数が増加せず減少する可能性の方が高くなるためである。このため差数カウン

タの初期値はカウントできる最大値の半分よりも大きい値とすることで、差数カウンタの値が０となる可能性を低くすることができ、市場において正常な動作を実現することが可能となりやすくすることができる。

【１３２６】

なお、差数カウンタが１９０００を超えた際に正常に差数をカウントしない場合であってもよく、この場合は差数カウンタの初期値を４６５３５にしてもボーナス中に差数が１９０００枚を超えたとしても遊技を停止しないようにすることができる。このような仕様の場合は差数カウンタが６５５３５を超えた場合（６５５３５を超えたと判断する場合、又はキャリーフラグに１が記憶されたと判断した場合）に打ち止めフラグに所定値を記憶し、毎遊技打ち止めフラグが所定値であるか否かに応じて遊技の進行を停止するか否かを判断するようにする。このようにすればボーナス中に差数が１９０００枚を超えた場合は差数カウンタは６５５３５を超えて０からカウントしてしまうが、遊技の進行を停止するか否かは打ち止めフラグに応じて判断しているため、差数カウンタの値は正常ではないが、全体として正常な動作を実現するとこが可能となる。

【１３２７】

差数カウンタは投入メダル数分を減算し、払出メダル数分を加算するように説明したが、反対に投入メダル数分を加算し、払出メダル数分を減算するようにしてもよい。この場合の差数カウンタの初期値は１９０００としたり、１９０００以上３２７６６以下の値としたりしてもよい。

【１３２８】

差数カウンタは２バイトカウンタで説明したが、３バイトや４バイトのカウンタでもよく、差数カウンタが３バイトカウンタの場合は１６７５８２１５を初期値とすることで差数が１９０００枚を超えるとキャリーフラグに１が記憶されるようにすることができる。なお、３バイト以上にすることで、遊技機の電源をＯＦＦにしない遊技場があって、常に出玉率が１００％を下回っている設定値であって、連日１万回遊技が実行されたとしても、数年は差数カウンタが０を下回ることはないため、より市場での不具合が出る可能性を下げることができる。

【１３２９】

＜差数カウンタの値に基づいた外部への信号出力に関して＞

打ち止め監視処理にて差数カウンタの値を更新した結果、打ち止め処理が実行される所定値（本実施形態では１９０００）よりも手前の特定値（本実施形態では１８９００）に到達したときは、試験用ＩＦ基板に向けて試験中断要求信号を出力するための処理を実行する。

【１３３０】

これにより遊技機試験中に遊技機が打ち止め状態となって遊技の進行が停止するよりも前に試験を中断することができ、試験が中断されたときに試験者が遊技機を電源断、及び電源再投入をすることで差数カウンタの値を初期化させ、再度差数カウンタの値が１９０００を超えるまで遊技機試験を継続させることができる。換言すると差数カウンタの値が１８９００の時点で電源断、及び電源再投入をすることで差数カウンタの値が実質３７９００を超えるまで遊技の進行の停止を防ぐことができ、安定的な試験を実現させることができる。

【１３３１】

なお、打ち止め処理が実行される所定値（本実施形態では１９０００）よりも手前の特定値は１８９００としたがこれに限らず打ち止め処理が実行される所定値の半分の値である９５００から最大払出数であっても打ち止め処理が実行されない値である１８９８５までの間であれば任意の値を特定値（例えば１８５００）としてよい。

【１３３２】

また、本実施形態では、試験を中断させるために試験中断要求信号を出力するための処理を実行したが、試験者に伝われば任意の信号を出力してもよい。これにより、打ち止め処理が実行される所定値よりも手前の特定値に到達したときに、試験用ＩＦ基板に向けて

出力する信号を所定信号（所定の試験信号）と称する場合があり、試験用ＩＦ基板に向けて出力するための処理を所定信号（所定の試験信号）を出力するための処理と称する場合がある。

【１３３３】

＜差数カウンタの値に基づいたサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段は差数カウンタの値に基づいた情報をサブ制御手段に送信可能となるよう構成されている。これにより遊技の進行が停止する前に遊技者に対して報知を実行することができる。

【１３３４】

例えば、後１００枚の差数で１９０００枚を超える場合に、液晶表示器に「残り１００枚」という残り差数表示、エンディング演出又は音声を実行することが考えられる。そして差数が更新されて残り差数が少なくなる度に「残り９０枚」や「残り８５枚」等残り差数表示も更新する。そして差数が１９０００枚を超えた場合は「コンプリート」、「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」等の祝福表示、又は音声の実行により遊技者に達成感を与えることができる。このようなサブ制御手段で打ち止めまでの残り差数表示、エンディング演出又は音声を実行している状態や、打ち止めまでの残り差数表示は表示しないが打ち止めに関するエンディング演出又は音声実行している状態を（打ち止めに関する）作動予告報知状態と称す。なお、作動予告報知状態はサブ制御手段に関する状態である。

【１３３５】

このようにすることで、差数が１９０００枚を超えて遊技が停止することを遊技目標にさせることができるので遊技の興趣が向上する。

【１３３６】

また例えば、後１００枚の差数で１９０００枚を超える場合に、液晶表示器に「残り１００枚」という残り差数表示を実行した場合に、残り差数が増加して残り差数が１００枚を超えてしまった場合には、残り差数表示を消去する（非表示にする）ことが考えられる。このときに再度残り差数が１００枚となったときに液晶表示器に「残り１００枚」という残り差数表示を実行する。

【１３３７】

このようにすることで、差数が下回り続けて残り差数表示が消えなくなることにより遊技者の遊技意欲を低下させることを防ぐことができる。

【１３３８】

また例えば、ボーナス中に差数が１９０００枚を超えて遊技の進行をボーナス終了時まで停止しない場合にボーナス中に差数が１９０００枚を超えて祝福表示を表示させた後は差数が１９０００枚を下回っても祝福表示を消去しない。また、祝福表示はボーナス終了時まで継続して表示する。

【１３３９】

このようにすることで、祝福表示が消去してしまうことにより遊技者の達成感を阻害しないようにすることができ遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

【１３４０】

なお、エンディング演出又は音声として、ストーリー性のある連続演出であってもよいし、静止画であってもよい。この場合であっても残り差数がエンディング演出又は音声の実行契機となる閾値を下回った場合にエンディング演出又は音声を終了させることでエンディング演出又は音声を必要以上に実行しないことができる。

【１３４１】

なお、差数が１９０００枚に到達したときに急に祝福演出を表示して遊技が停止したときに打ち止め処理の存在を知らない遊技者の遊技意欲が低下してしまう可能性があるため、電源投入時や遊技の途中で打ち止め処理に関する報知（例えば、「１９０００枚を目指せ！」、「１９０００枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよいし、デモ画面やメニュー画面で打ち止め処理に関する報知（例えば、「１９０００枚を目指せ！」、「１９０００枚で終了します」等の表示、又は音声）を行ってもよい。

【１３４２】
＜作動予告報知状態における演出態様＞
作動予告報知状態における表示装置への表示態様としては、図５４のような態様が考えられる。図５４では、作動予告報知状態でもなく、打ち止め状態でもない状態である通常状態（主制御手段で管理している遊技状態としてＣＺ、ＡＴ、非ＡＴ等様々な遊技状態を含む）における演出画像として、ライオンと女の子のキャラクタ表示と、ハートのエフェクト表示と、「今日は楽しかったね」という台詞表示と、「ＴＯＴＡＬ：１８０００枚」という総獲得数表示と、が行われている。また、作動予告報知状態（主制御手段で管理している遊技状態としてＣＺ、ＡＴ、非ＡＴ等様々な遊技状態を含む）における演出画像として通常状態で表示している演出画像に加えて「まもなくコンプリート機能が作動します作動まで残り１００枚」という残り差数表示が行われている。また、打ち止め報知状態（遊技の進行が停止している状態）における演出画像として通常状態、及び作動予告報知状態で表示していた演出画像は表示されず、代わりに黒塗りの背景と、「コンプリート機能が作動しました」という打ち止め表示（打ち止め処理に関する報知、打ち止め報知）と、が行われている。なお、通常状態における総獲得数表示は、常に表示する必要はなく総獲得数が所定の閾値（例えば、図５４で示す１８０００や、試験用ＩＦ基板に向けて試験中断要求信号を送信する値である１８９００等）以上となったときに表示するようにしている。
【１３４３】
作動予告報知状態では、残り差数表示により、総獲得数表示の全部と女の子のキャラクタ表示の一部とエフェクト表示の全部が視認できなくなっている。ただし、残り差数表示の表示領域は全画面の表示領域の５０％よりも小さいため実行している演出画像は遊技者が概ね把握できるようになっている。なお、図５４では、残り差数表示の透過度（透明度）を０％にしているため、残り差数表示よりも後ろのレイヤの表示は視認できないが、残り差数表示の透過度を１０％から９０％の間の任意の値にしてもよい。これにより、残り差数表示と演出画像を双方とも把握できるようになる。
【１３４４】
また、作動予告報知状態における残り差数表示は表示装置の表示領域の上側に表示しているがこれに限らず、残り差数表示を表示装置の表示領域の下側や中央に表示してもよい。ただし、下側や中央に表示する場合は図示しない各種情報表示（遊技メダル数表示、付与数表示、又はベット数表示）の表示領域や演出画像の大部分と重なる可能性があるため、残り差数表示の透過度を２０％から９０％の間の任意の値に設定することで、遊技者に各種情報表示や演出画像を視認させることができる。
【１３４５】
また、作動予告報知状態においてＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示よりも優先してのめり込み防止表示を表示している。これにより、残り差数表示よりものめり込み防止表示を遊技者に視認させることができるため、遊技へのめり込みを効果的に防止することができる。
【１３４６】
また、上述した実施形態とは逆に、作動予告報知状態においてＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示の方がのめり込み防止表示よりも優先して表示してもよい。これにより、打ち止め状態となるまでの残り差数を遊技者に素早く視認させることができる。
【１３４７】
また、作動予告報知状態においてＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）を満たしたときは、残り差数表示とのめり込み防止表示を異なる表示領域に表示してもよい。これにより、遊技者に対して両方の情報を視認させることができる。なお、この場合に残り差数表示とのめり込み防止表示の表示領域が本来重なる表示領域に表示されるように構成されていた場合は、のめり込み防止表示の表

示領域を変化させてもよいし、残り差数表示の表示領域を変化させてもよい。また、残り差数表示とのめり込み防止表示の表示領域が同時に表示されても重ならない表示領域となるように予め定められていてもよい。

【１３４８】

また、総得点閾値到達状態と総得点上限異常では、計数を促す報知（計数スイッチ促進表示）を行うため、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、残り差数表示と計数スイッチ促進表示を両方とも表示するようにしている。これにより、残り差数表示と、計数スイッチを操作させることの両方を遊技者に認識させることができる。

【１３４９】

また、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、計数スイッチ促進表示を残り差数表示よりも優先して表示してもよい。この場合、計数スイッチ促進表示を表示しているときに計数スイッチが操作され総得点が閾値（本実施形態では、１５０００）を下回ったときに残り差数表示を表示する。これにより、速やかに計数スイッチを操作させることにより総得点閾値到達状態を解除させることができ、その後残り差数表示を遊技者に認識させることができる。

【１３５０】

また、作動予告報知状態において総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常となったときは、残り差数表示を計数スイッチ促進表示よりも優先して表示してもよい。これにより、遊技者が残り差数を優先的に認識したい場合に満足感を与えることができる。

【１３５１】

＜打ち止め報知状態における演出態様＞

打ち止め報知状態では、ライオンと女の子のキャラクタ表示と、エフェクト表示と、台詞表示と、総獲得数表示と、の全部が視認できなくなっている。また、残り差数表示の代わりに打ち止め表示が行われている。図５４では、打ち止め表示は表示装置の表示領域の中央に表示されているが演出画像は表示されていない（打ち止め表示の透過度は０％になっている）ため、表示領域の上側や下側を含むいずれの箇所に表示してもよい。

【１３５２】

また、打ち止め報知状態における打ち止め表示は、全画面の表示領域の５０％以上であってもよい。ただし、他の情報を表示する場合（サブスイッチの操作でメニュー画面が表示可能な旨の表示や注意喚起表示）は、打ち止め報知状態における打ち止め表示は、全画面の表示領域の５０％から９０％の間の任意の値にすることが望ましい。

【１３５３】

図５４の打ち止め報知状態では祝福表示が表示されていないが、黒塗りの背景画像の代わりにキャラクタを用いた祝福表示を表示してもよい。ただし、祝福表示を表示する際も遊技中の演出画像が表示されないようになっている。

【１３５４】

また、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際は、のめり込み防止表示を表示してもよい。これにより、本来ＡＴの終了画面で表示されるのめり込み防止表示が表示されないことを防ぐことができる。このときののめり込み防止表示は、ＡＴ終了画面で表示されるときと同じ表示態様、及び表示時間であってもよいし、ＡＴ終了画面で表示されるときと異なる表示態様、及び表示時間であってもよい。また、のめり込み防止表示の表示領域は打ち止め表示の表示領域と重ならない位置に表示するようにしているが、のめり込み防止表示が所定時間で非表示（視認できなくなく）になるように構成されている場合はのめり込み防止表示の表示領域と打ち止め表示の表示領域とは重なっていてもよい。

【１３５５】

また、上述した実施形態とは逆に、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満た

していないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際は、のめり込み防止表示を表示しなくてもよい。これにより、打ち止め表示の視認性を下げることがないため、打ち止め状態であることを素早く遊技者に認識させることができる。

【１３５６】

また、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しない場合であっても、ＡＴの任意の終了条件を満たしており且つ打ち止め条件を満たしたとき（ＡＴの任意の終了条件と打ち止め条件を同時に満たしたとき）は打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示するようにしてもよい。これにより、打ち止め状態となってもＡＴが終了したことを遊技者が認識でき、満足感を与えることができる。

【１３５７】

また、ＡＴ中において打ち止め報知状態となり（ＡＴの任意の終了条件（例えば、ＡＴ実行遊技回数、ＡＴ中の差数、又はＡＴナビ回数等）は満たしていないが打ち止め条件を満たしたとき）、打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しない場合であり、ＡＴの任意の終了条件を満たしており且つ打ち止め条件を満たしたとき（ＡＴの任意の終了条件と打ち止め条件を同時に満たしたとき）でも打ち止め表示を表示する際にのめり込み防止表示を表示しないようにしてもよい。これにより、打ち止め表示の視認性を下げることがないため、打ち止め状態であることを素早く遊技者に認識させることができる。

【１３５８】

また、総得点閾値到達状態と総得点上限異常では、計数を促す報知（計数スイッチ促進表示）を行うため、総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常において打ち止め条件を満たしたときは、計数スイッチ促進表示と打ち止め表示を両方とも表示するようにしている。これにより、打ち止め状態であることと、計数スイッチを操作させることの両方を遊技者に認識させることができる。

【１３５９】

また、総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常において打ち止め条件を満たしたときは、計数スイッチ促進表示を打ち止め表示よりも優先して表示してもよい。この場合、計数スイッチ促進表示を表示しているときに計数スイッチが操作され総得点が閾値（本実施形態では、１５０００）を下回ったときに打ち止め表示を表示する。これにより、速やかに計数スイッチを操作させることにより総得点閾値到達状態を解除させることができ、その後打ち止め状態であることを認識させることができる。

【１３６０】

また、総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常において打ち止め条件を満たしたときは、計数スイッチ促進表示を打ち止め表示よりも優先して表示する場合、計数スイッチ促進表示を表示しているときに計数スイッチが操作され総得点が閾値（本実施形態では、１５０００）を下回った後であっても計数スイッチ促進表示を継続して表示していても良い。例えば、計数スイッチが操作され総得点が０となるまで計数スイッチ促進表示を継続して表示していても良い。そして、総得点が０となった後に、打ち止め表示を表示する。これにより、遊技者に計数スイッチを操作させること（総得点を全て計数すること）を報知することができ、その後打ち止め状態であることを認識させることができる。なお、計数スイッチが操作されて総得点が閾値を下回り、総得点が０となるまでの間に計数スイッチが離されて計数処理が止まった場合に、計数スイッチ促進表示の表示を終了して打ち止め表示を表示してもよいし、計数スイッチ促進表示を継続して表示してもよい。

【１３６１】

また、総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常において打ち止め条件を満たしたときは、打ち止め表示を計数スイッチ促進表示よりも優先して表示してもよい。打ち止め表示では注意喚起表示として計数スイッチ促進表示を表示する（後述する）ため、総得点閾値到達状態、又は総得点上限異常に関する計数スイッチ促進表示を表示しなくても打ち止め

表示に関する計数スイッチ促進表示を表示するため、同じ情報が重複して表示されることで遊技者を混乱させてしまうことを防ぐことができる。

【１３６２】

＜打ち止め処理中のメイン制御手段、又はサブ制御手段の処理について＞

メイン制御手段で打ち止め処理が実行されると、サブ制御手段は遊技の進行が停止した旨の報知（打ち止め報知）を遊技者に対して実行する。

【１３６３】

打ち止め報知としては、上述した祝福表示の他に図５４で示す「コンプリート機能が作動しました」、「打ち止め状態となりました」、「遊技が終了しました」等の打ち止め表示、又は音声を実行するものであってもよい。当該打ち止め表示は祝福表示と同時に表示してもよいし、祝福表示を行った後に祝福表示を終了させて打ち止め表示、又は音声を実行してもよい。また、打ち止め表示とともに「精算スイッチを押して下さい」、「計数スイッチを押して下さい」等の注意喚起表示（各種スイッチ促進表示）、又は音声もあわせて実行してもよい。

【１３６４】

打ち止め報知として、祝福表示を実行する前に打ち止め処理を実行して打ち止め処理中に祝福表示をもよいし、打ち止め処理を実行するまでの間に所定期間のフリーズを実行して、所定期間中に祝福表示を実行して所定期間後の打ち止め処理を実行する際に打ち止め表示を実行してもよい。

【１３６５】

また、祝福表示の後に打ち止め表示を行う際は、祝福表示を実行している間は注意喚起表示を実行せず、打ち止め表示を実行するときに注意喚起表示を実行するようにする。

【１３６６】

このようにすることで、遊技者に対して精算スイッチや計数スイッチの操作忘れを防止させることができ、祝福表示を実行することによる達成感を阻害することもないため、遊技の興趣が向上する。

【１３６７】

また、打ち止め報知中は打ち止め文字音声である「打ち止め状態となりました」等の音声と注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」や「計数スイッチを押して下さい」等の音声以外のＢＧＭ等の音は出力されず、無音となっている。また、打ち止め報知中は打ち止め文字音声である「打ち止め状態となりました」等の音声と注意喚起音声である「精算スイッチを押して下さい」や「計数スイッチを押して下さい」等の音声以外のＢＧＭ等の音はエラー報知時の音量よりも小さい音量で出力されていてもよい。

【１３６８】

このように構成することで、遊技者に対して打ち止め状態の印象が悪くなり難くなり、目指すべき事象として認識させやすくなることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３６９】

また、打ち止め報知中はサブ制御手段が管理しているサブスイッチの機能は有効としている。このため、打ち止め処理中（打ち止め報知中）であってもサブスイッチの操作によりメニュー画面を開いたり、音量変更画面が開いたりできるようにしている。なお、音量変更画面から変更できる音量には打ち止め報知に関する音量は含まれていないため、打ち止め報知中の音量を変化させることはできない。

【１３７０】

また、打ち止め処理中にメニュー画面を開いて、遊技履歴を含めた二次元コードを表示させることで、遊技履歴を携帯端末で読み取らせてサーバ上に保存するサービス（所謂「遊技機連動サービス」）を遊技者に提供することができる。なお、表示装置には打ち止め表示を行っているため、打ち止め報知中以外であればメニュー画面から二次元コードを表示する際は表示装置の画面中央の所定領域に表示するが、打ち止め報知中は所定領域と打ち止め表示が重なってしまうため、打ち止め報知中の二次元コードの表示領域は当該所定

領域とは異なる打ち止め表示と重ならない領域に表示する。
【１３７１】
　また、打ち止め表示と二次元コードとを表示する際の別態様として、打ち止め表示と二次元コードとの表示領域が重なっていたとしても、打ち止め表示と二次元コードとを交互に表示することで、打ち止め報知を実行しつつ二次元コードの読み取りを可能とさせるように構成してもよい。
【１３７２】
　また、打ち止め報知は打ち止め処理中の時間経過により打ち止め報知を終了しない。換言すると、打ち止め報知は打ち止め状態が解除されるまで（設定変更処理やＲＷＭ異常処理が実行されるまで）報知を継続する。
【１３７３】
　打ち止め処理中は前述した復帰可能エラーのうち何れかの所定のエラーとなり得る事象が発生しても、所定のエラーを検知しない態様であってもよいし、所定のエラーを検知するが所定のエラー処理を実行しない態様であってもよい。いずれにしても所定のエラーに関する報知は実行しないように構成されている。
【１３７４】
　これは、上述した通り、打ち止め処理中は、打ち止め処理をループしているため、割込み処理で所定のエラーを検知したとしてもメインループ処理内の所定のエラー処理を実行することがないためである。なお、打ち止め処理中に割込み処理を禁止する態様であった場合は所定のエラーを検知しないことになる。
【１３７５】
　このため、打ち止め処理を実行することによって遊技の進行ができないのにエラーを解除するという手間の発生を防ぐことが可能となり、遊技場店員の作業負担を軽減することができる。
【１３７６】
　なお、割込み処理内で所定のエラー処理を実行するような構成であれば、打ち止め処理中であっても所定のエラー処理が実行されてしまうため、所定のエラー処理を実行する前に打ち止め処理中か否かを判断して打ち止め処理中であれば所定のエラー処理を実行しないようにすることで打ち止め処理中に所定のエラー処理を実行しないことができる。また、打ち止め処理中に割込み処理を禁止にすることで実現してもよい。
【１３７７】
　また、打ち止め処理中にも所定のエラー処理を実行することで不正をいち早く検知できることを鑑みれば、打ち止め処理中に所定のエラー処理を実行可能となるよう構成する態様であってもよい。
【１３７８】
　この態様の場合は、打ち止め処理中でも割込み処理を許可しておき、割込み処理で所定のエラーを検知したときは割込み処理内の所定のエラー処理を実行して所定のエラーの報知処理を実行するか、打ち止め処理内で所定のエラーを検知した場合に所定のエラー処理を実行するようにしておくことで割込み処理で所定のエラーを検知した後の打ち止め処理のループ処理中にある所定のエラー処理にて所定のエラーの報知処理を実行する。
【１３７９】
　このようにすることで、打ち止め処理中も不正に関する処理が実行可能となり不正行為を抑止することができる。
【１３８０】
　なお、打ち止め処理を実行している間も貸出ユニットとの通信は実行しており、ホールコン・不正監視情報の遊技機不正１のセキュリティ信号、及びコンプリート信号を出力することで貸出ユニット側に打ち止め処理が実行されていることを通知する。セキュリティ信号は、設定変更、設定確認、不正検知、又は打ち止め処理により出力される信号である。
【１３８１】

具体的にセキュリティ信号とは、遊技機情報通知のうちホールコン・不正監視情報に含まれている遊技機不正１（主制御）のＢｉｔ５であり、打ち止め処理が実行されるとコンプリート信号である遊技機不正１（主制御）のＢｉｔ６が１となり、遊技機不正１（主制御）のＢｉｔ６が１となったことでセキュリティ信号である遊技機不正１（主制御）のＢｉｔ５が１となる。

【１３８２】

このようにすることで、打ち止め処理が実行されたことを遊技場側に通知することができるため、遊技場側で適切な対応を行うことができる。

【１３８３】

コンプリート信号は遊技停止後３０秒経過時に出力を停止（コンプリート信号ＯＦＦ）しているが、コンプリート信号の出力時間はホールコン・不正監視情報の出力間隔×２（３００ｍｓ×２回分＝６００ｍｓ）よりも長くなるように構成している。これは、コンプリート信号はホールコン・不正監視情報の遊技機不正１に含まれる情報であるため、遊技機設置情報、及び遊技機性能情報との送信タイミングが重なった場合は、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングが最大で６００ｍｓ遅延することになってしまうためである。仮にコンプリート信号の出力時間を３００ｍｓとした場合、ホールコン・不正監視情報の送信タイミングが遊技機設置情報、又は遊技機性能情報と重なった場合に当該ホールコン・不正監視情報が送信できず、次にホールコン・不正監視情報を送信するタイミングとなったときはコンプリート信号がＯＦＦとなってしまうことがある。このような事態を防ぐためにコンプリート信号の出力時間はホールコン・不正監視情報の出力間隔×２（３００ｍｓ×２＝６００ｍｓ）よりも長くなるように構成している。また、ホールコン・不正監視情報を送信した直後にコンプリート信号がＯＮとなった場合は１２００ｍｓ（３００ｍｓ×４回分）近くコンプリート信号をＯＮにしていても貸出ユニットに送信できない場合もあるため、コンプリート信号の出力時間は１２００ｍｓ以上である方が望ましい。なお、コンプリート信号の出力時間は、遊技機性能情報の出力間隔（１８０秒）と遊技機設置情報（６０秒）の出力間隔より短くなっている。

【１３８４】

また、コンプリート信号の出力時間は、貸出ユニットの電源が投入されてから遊技機から送信される遊技機情報通知を受信できるようになるまでの時間よりも長くなるようにしている。換言すると、貸出ユニットの電源が投入されてから遊技機から送信される遊技機情報通知を受信できるようになるまでは３０秒以内となっている。これは、コンプリート信号出力開始と貸出ユニットの電源投入が同時期であってもコンプリート信号を貸出ユニットに出力することができるようにするためである。なお、貸出ユニットの電源がＯＦＦであることにより遊技機がＶＬ異常を検知してコンプリート信号の出力を中断する場合は、コンプリート信号の出力時間が、貸出ユニットの電源が投入されてから遊技機から送信される遊技機情報通知を受信できるようになるまでの時間よりも短くても問題ない。

【１３８５】

＜打ち止め監視処理、又は打ち止め処理に関するその他の構成＞

打ち止め監視処理、及び打ち止め処理は使用領域外において実行するように構成されていてもよい。また、打ち止め監視処理は使用領域外で実行し、打ち止め処理は使用領域内で実行するように構成されていてもよいし、打ち止め監視処理、及び打ち止め処理は使用領域内において実行するように構成されていてもよい。

【１３８６】

また、主制御基板の使用領域外にて打ち止め監視処理、及び打ち止め処理を実行させてもよいし、遊技メダル数制御基板の使用領域外にて打ち止め監視処理、及び打ち止め処理を実行させてもよい。

【１３８７】

打ち止め処理中は外部信号を出力するための処理を実行し続けるよう構成されている。

【１３８８】

このように構成することで、外部に打ち止め処理中であることを報知できるので、遊技

場管理者は遊技機の状況をいち早く把握することができる。
【１３８９】
打ち止め報知は液晶表示やスピーカから出力される音声のみならず、枠ランプ、下パネルランプ、獲得枚数表示器、又はクレジット表示器等の各ＬＥＤの点灯態様で報知してもよい。
【１３９０】
このように構成することで、液晶のない遊技機においても打ち止め状態であることを報知することができる。
【１３９１】
＜有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理＞
上述した実施形態においては、有利区間のＭＹが２４００を超えた場合に有利区間を終了する遊技機を主に説明した。
【１３９２】
ここで、有利区間のＭＹを詳述すると、有利区間を開始してから最も出玉が低い地点を基準（０）とし、当該基準からの差数が「２４００」を超えた場合に、有利区間を終了するというものであった。
【１３９３】
これにより、１回の有利区間において、最大で「２４１４」の差数の利益しか遊技者に与えることができなかった。このため、遊技者が有利区間の遊技で多くの遊技媒体を費やした場合には、その有利区間では費やした遊技媒体を取り返すことができず、遊技者にとって魅力が乏しいものとなっていた。
【１３９４】
例えば、有利区間の遊技媒体の差数（遊技者が費やした遊技媒体数）が－３０００である遊技から所定の遊技状態（例えばＡＴ状態）となった場合でも、有利区間のＭＹが２４００を超えた場合には終了するため、最大でも１回の有利区間で獲得可能な遊技媒体数が約２４００までしかなかった（有利区間の遊技媒体の差数が約－６００となって終了していた）。
【１３９５】
そこで、有利区間のＭＹが２４００を超えた場合に有利区間を終了するのではなく、有利区間の開始時を起点（０）とし、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数（有利区間で付与された総遊技媒体数から有利区間でベットされた総遊技媒体数の差）が、所定数（例えば、２４００）を超えた場合に終了するように構成する。
【１３９６】
具体的には、有利区間における遊技媒体の総ＩＮ数（総投入数、総ベット数とも称する）、有利区間における遊技媒体の総ＯＵＴ数（総払出数、総付与数とも称する）を考慮する。つまり、有利区間における遊技媒体のＯＵＴ数から有利区間における遊技媒体のＩＮ数の差（以下、有利区間の遊技媒体の差数と称する）が、２４００を超えた場合に有利区間を終了するように構成する。このように構成することにより、射幸性を一定の範囲内に抑えつつ、従来よりも遊技性を向上した遊技機を提供することができる。
【１３９７】
例えば、有利区間の遊技媒体の差数が－３０００である或る遊技から所定の遊技状態（例えばＡＴ状態）となった場合、有利区間の開始時を起点として有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えた場合に有利区間を終了することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数が－３０００である遊技から、最大で、遊技媒体を約５４００得ることができるようになる（１回の有利区間の遊技媒体の差数が＋２４００となって有利区間が終了する）。
【１３９８】
なお、１回の有利区間で得られる遊技媒体の差数（有利区間で付与された総遊技媒体数から有利区間でベットされた総遊技媒体数の差）が、所定数（例えば、２４００）を超えた場合に終了するように構成した場合、この所定数未満の値で有利区間を終了することは

差し支えない。換言すると、有利区間の開始時を起点（０）としたとき、１回の有利区間で得られる最大の遊技媒体の差数が所定数（正確には所定数＋α（αは、１遊技における最大の遊技媒体の差数））となる。

【１３９９】

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

【１４００】

以下では、有利区間を遊技媒体の差数で終了するための具体的な処理について図を用いて説明を行う。

【１４０１】

≪有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理（加算バージョン）≫

図５５は、有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理の一例を示す図である。当該処理は、図４６、図４７、又は図４８の有利区間クリアカウンタ管理処理の変形例に相当する。

【１４０２】

図５５では、有利区間差数カウンタを有する。有利区間差数カウンタとは、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、有利区間の遊技媒体の差数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。

【１４０３】

有利区間差数カウンタに記憶されている値は、電源のオン、オフではクリアされない。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間終了に伴うＲＷＭクリアによってクリアされる。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、設定変更に伴うＲＷＭクリアによってクリアされる。また、打ち止めカウンタ（差数カウンタ）によって打ち止め状態となった場合にはクリアされない。

【１４０４】

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

【１４０５】

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

【１４０６】

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

【１４０７】

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

【１４０８】

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

【１４０９】

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

【１４１０】

「有利区間クリアカウンタ初期値保存」では、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に初期値を記憶する。例えば、初期値が１５００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に１５００を記憶する。また、例えば、初期値が３０００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に３０００を記憶する。なお、この初期値が１回の有利区間で遊技可能な最大の遊技数に相当する。そのため、初期値は、１５００や３０００に限らず、予め定められた値であれば良い。例えば、１日では遊技が終わらない遊技数（例えば、６５５３５）を設定するようにしても良い。このように構成することで、有利区間の最大遊技回数を１５００とする遊技機、有利区間の最大遊技回数を３０００とする遊技機、及び有利区間の最大遊技回数が実質的に定められていない（６５５３５は一日で遊技できる回数ではないため、実質無制限となる）遊技機において、プログラムを共通化することができる。

【１４１１】

「有利区間差数カウンタ初期値セット」では、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。具体的には、初期値を６３１３５（６５５３５－２４００）にし、ＨＬレジスタに記憶する。

【１４１２】

ここで、初期値の６３１３５とは、２バイト（有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「６５５３５」から有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「２４００」を減算した値である。なお、この例においては、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えることとしているが、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えることに限られるものではない。例えば、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が４８００を超えることなど、予め定めた値に設定することができる。仮に、有利区間を終了する条件として、有利区間の遊技媒体の差数が４８００を超えることとした場合には、初期値を６０７３５（６５５３５－４８００）とする。

【１４１３】

また、本例では、有利区間差数カウンタを２バイトとしているが、３バイトとすることもできる。有利区間差数カウンタを３バイトとし、有利区間を終了する条件として有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたときとした場合には、初期値として１６７７４８１５（１６７７７２１５－２４００）とする。

【１４１４】

なお、初期値として「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」とすることの効果については、後述する。

【１４１５】

「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」では、「有利区間クリアカウンター１」を行う前の有利区間クリアカウンタが１であったか否かを判断する。例えば、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０の場合（具体的には、ゼロフラグが１の場合）には、ＹＥＳとなる。一方、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶

されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０でない場合（具体的には、ゼロフラグが０の場合）には、ＮＯとなる。
【１４１６】
なお、「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」の後であって、「再遊技作動時？」の前には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタ（例：ＨＬレジスタ）に記憶する処理を行っている。
【１４１７】
「再遊技作動時？」では、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）に、ＹＥＳと判断する。一方、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合（次回遊技がリプレイによる遊技でない場合）に、ＮＯと判断する。
【１４１８】
「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＯＵＴ数がＩＮ数よりも大きいか否かを判断する。
【１４１９】
例えば、今回遊技の結果、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＮＯと判断する。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＮＯと判断する。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＮＯと判断する。
エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、ＹＥＳと判断する。
【１４２０】
具体的には、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）に記憶する。また、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が多い場合には、キャリーフラグが０でありＹＥＳと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が少ない場合には、キャリーフラグが１でありＮＯと判断する。
【１４２１】
具体例を挙げると、今回遊技の結果、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、Ａレジスタ＝３、キャリーフラグ＝０となる。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、Ａレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、Ａレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。
エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、Ａレジスタ＝２４９、キャリーフラグ＝１となる。
【１４２２】
ここで、ＩＮ数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「３」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技のＩＮ数として扱う。
【１４２３】
一方、ＩＮ数、及びＯＵＴ数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数をＩＮ数として扱わない。同様に、今回遊技の結

果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）をＯＵＴ数として扱わない。

【１４２４】

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

【１４２５】

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

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

ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＨＬレジスタ＝６５５３５、キャリーフラグ＝１となる。なお、２－３＝－１となるが、レジスタでは負の値を記憶できない。そのため、桁下がりが発生し、６５５３５となる。

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

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

【１４２６】

「有利区間差数カウンタ＜０」では、「有利区間差数カウンタ減算」によって、桁下がりが発生したか否かを判断する。桁下がりが発生した場合にはＹＥＳと判断し、桁下がりが発生しなかった場合にはＮＯと判断する。上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合にＹＥＳと判断する。また、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合にはＮＯと判断する。同様に、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２である状況下において、ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合にはＮＯと判断する。

【１４２７】

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

【１４２８】

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

【１４２９】

つまり、ＨＬレジスタに記憶されている値に桁下がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに下限値である０を記憶することにより、有利区間の遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提

供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図５５における処理は実行される。

【１４３０】

なお、図５５では「有利区間差数カウンタ下限値セット」の処理を備えていたが、「有利区間差数カウンタ下限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「有利区間差数カウンタ＜０」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２、当該遊技のＩＮ数、ＯＵＴ数が、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値が２となっている（前回遊技の有利区間差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「有利区間差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくすことができる。また、「有利区間差数カウンタ下限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。

【１４３１】

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

【１４３２】

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

【１４３３】

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

【１４３４】

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

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

【１４３５】

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

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

【１４３６】

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

【１４３７】

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

に６３１３５を記憶する。
【１４３８】
例えば、「再遊技作動時」でＹＥＳとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタと同じ値を有利区間差数カウンタに記憶する。
【１４３９】
例えば、「有利区間差数カウンタ＜０？」でＮＯとなった場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数（ＩＮ数－ＯＵＴ数）が減算された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が減算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。
【１４４０】
例えば、「有利区間差数カウンタ＜０？」でＹＥＳとなった場合には、ＨＬレジスタには下限値（０）が記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、下限値（０）を有利区間差数カウンタに記憶する。
【１４４１】
例えば、「有利区間差数カウンタ加算」後には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の媒体の差数（ＯＵＴ数－ＩＮ数）が加算された値がＨＬレジスタに記憶されているため、「有利区間差数カウンタ保存」により、前回遊技の有利区間差数カウンタの値から今回遊技の遊技媒体の差数が加算された値を有利区間差数カウンタに記憶する。
【１４４２】
「有利区間差数＞２４００？」では、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えているか否かを判断する。具体的には、キャリーフラグが１であるか否かを判断する。キャリーフラグが１の場合にはＹＥＳと判断し、キャリーフラグが１でない場合（キャリーフラグが０である場合）にはＮＯと判断する。なお、キャリーフラグが１である場合とは、「有利区間差数カウンタ加算」により桁上がりがあった場合である。一方、「有利区間差数カウンタ減算」により桁下がりがあった場合には、一旦キャリーフラグは１となるが、その後、キャリーフラグを０とするための所定の演算を行うため、「有利区間差数＞２４００？」ではＮＯと判断することができる。
【１４４３】
つまり、「有利区間差数＞２４００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断することができる。そのため、有利区間の遊技媒体の差数を定数（２４００）と直接比較する場合と比較して、プログラム容量を少なくすることができる。
【１４４４】
このように、「有利区間差数＞２４００？」では、キャリーフラグが１であるか否かによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断するため、「有利区間差数カウンタ初期値セット」によって、初期値として６３１３５を記憶している。
【１４４５】
先述したとおり、この６３１３５は、２バイト（有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応している）の記憶領域で記憶可能な最大の値「６５５３５」から有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「２４００」を減算した値である。つまり、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えた場合には、６５５３５を超えるため、キャリーフラグが１となる。
【１４４６】
また、初期値として６３１３５を記憶することによって、有利区間の開始時を起点（０）として、遊技媒体の差数として－６３１３５に相当する値を記憶することができる。例えば、初期値を６３１３５としたとき、有利区間差数カウンタの値が１３１３５である状況とは、有利区間の開始時を起点（０）として、差数が－５００００であることを意味する。

【１４４７】
以上のとおり、初期値として「有利区間差数カウンタの記憶領域の大きさに対応した値」－「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」である６３１３５を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えたか否かを判断するプログラム容量を少なくすることができる。また、初期値として６３１３５を記憶することによって、有利区間の遊技媒体の差数として－６３１３５に相当する値まで記憶することができる。なお、初期値として６３１３５を記憶することについて例示しているが、初期値が６３１３５以外の値であっても、同様の効果を有する値であれば、初期値として６３１３５以外の値を採用することができる。
【１４４８】
「ＲＷＭ初期化」では、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータをすべて０に更新して、有利区間クリアカウンタ管理処理を終了する。なお、指示機能に係る性能へ影響を与えるパラメータとは、ＡＴゲーム数やＡＴに関する遊技状態、有利区間クリアカウンタ、有利区間差数カウンタ等が挙げられる。そして、有利区間種別を０に更新することで、次回遊技は、有利区間ではない通常区間の遊技となる。有利区間の遊技において、「ＲＷＭ初期化」を実行しなかった遊技の次回の遊技は、有利区間の遊技となる（有利区間は終了しない）。
【１４４９】
つまり、ＨＬレジスタに桁下がりによって異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに下限値である０を記憶することにより、有利区間の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ下限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図５５における処理は実行される。
【１４５０】
なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数からＯＵＴ数を減算したが、ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成しても良い。ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した場合には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯと判断したとき（Ａレジスタに桁下がりが発生したとき）は、「有利区間差数カウンタ減算」では、補数を所定の演算によって算出してＡレジスタ（今回遊技の遊技媒体の差数）に記憶してから、ＨＬレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を減算すれば良い。換言すると、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を減算するように構成されていればよい。
【１４５１】
同様に、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した場合には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＹＥＳと判断したとき（Ａレジスタに桁下がりが発生しなかったとき）は、「有利区間差数カウンタ加算」では、補数を算出することなく、ＨＬレジスタに記憶されている値（有利区間差数カウンタに記憶されている値）からＡレジスタに記憶されている値（今回遊技の遊技媒体の差数）を加算すれば良い。換言すると、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」でＮＯとなった場合、有利区間差数カウンタに記憶されている値から今回遊技の遊技媒体の差数の絶対値を加算するように構成されていればよい。
【１４５２】
≪有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理（減算バージョン）≫
図５６は、有利区間を遊技媒体の差数で終了する処理の一例を示す図である。当該処理は、図４６、図４７、又は図４８の有利区間クリアカウンタ管理処理の変形例に相当する。
【１４５３】
図５６では、有利区間差数カウンタを有する。有利区間差数カウンタとは、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、有利区間の遊技媒体の差数に対応した値を記憶可能な

記憶領域である。
【１４５４】
有利区間差数カウンタに記憶されている値は、電源のオン、オフではクリアされない。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、有利区間終了に伴うＲＷＭクリアによってクリアされる。また、有利区間差数カウンタに記憶されている値は、設定変更に伴うＲＷＭクリアによってクリアされる。また、打ち止めカウンタによって打ち止め状態となった場合にはクリアされない。
【１４５５】
なお、有利区間差数カウンタは、２バイトで構成されている例で説明を行うが、有利区間差数カウンタは、３バイトで構成されていても、４バイトで構成されていても良い。
【１４５６】
まず、「有利区間クリアカウンター１」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算する。有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回った場合（桁下がりがあった場合）には、キャリーフラグが１となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回らなかった場合（桁下がりがなかった場合）には、キャリーフラグが０となる。また、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０となった場合には、ゼロフラグが１となる。
【１４５７】
なお、有利区間クリアカウンタとは、先述したとおり、主制御基板が有するＲＷＭ領域の１つであり、有利区間の遊技回数に対応した値を記憶可能な記憶領域である。
【１４５８】
「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」では、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、０を下回らなかった場合にＮＯとなる。具体的には、キャリーフラグが１でなかった場合にＮＯとなる。つまり、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」でＮＯと判断する場合は、今回の遊技における有利区間クリアカウンタに１以上の値が記憶されている場合である。換言すると、今回の遊技は有利区間であることを意味する。
【１４５９】
一方、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」でＹＥＳと判断する場合は、今回の遊技は通常区間であることを意味する。
【１４６０】
「次回の遊技は有利区間？」では、主制御基板が記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断する。例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、有利区間へ移行することを示す情報を記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断するようにしても良い。また、例えば、今回の遊技（通常区間の遊技）で有利区間への移行を決定し、移行先の遊技状態も決定しているような仕様であれば、移行先の遊技状態を記憶しているＲＷＭ領域の情報に応じて判断するようにしても良い。何れにせよ、次回の遊技が有利区間であるか否かが判断可能な情報に応じて次回遊技は有利区間か否かを判断することができる。そして、次回遊技が有利区間である場合にはＹＥＳとなり、次回遊技が有利区間でない場合にはＮＯとなる。
【１４６１】
「有利区間クリアカウンタ初期値保存」では、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に初期値を記憶する。例えば、初期値が１５００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に１５００を記憶する。また、例えば、初期値が３０００である場合には、有利区間クリアカウンタの値を記憶可能なＲＷＭ領域に３０００を記憶する。なお、この初期値が１回の有利区間で遊技可能な最大の遊技数に相当する。そのため、初期値は、１５００や３０００に限らず、予め定められた値であれば良い。例えば、１日では遊技が終わらない遊技数（例えば、６５５３５）を設定するようにしても良い。このように構成することで、有利区間の最大遊技回数を１５００とする遊技

機、有利区間の最大遊技回数を３０００とする遊技機、及び有利区間の最大遊技回数が実質的に定められていない（６５５３５は一日で遊技できる回数ではないため、実質無制限となる）遊技機において、プログラムを共通化することができる。

【１４６２】

「有利区間差数カウンタ初期値セット」では、有利区間差数カウンタに記憶する初期値をレジスタにセットする。具体的には、初期値を２４００にし、ＨＬレジスタに記憶する。

【１４６３】

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

【１４６４】

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

【１４６５】

なお、初期値として「有利区間の終了条件として定めた有利区間の遊技媒体の差数に対応した値」とすることの効果については、後述する。

【１４６６】

「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」では、「有利区間クリアカウンター１」を行う前の有利区間クリアカウンタが１であったか否かを判断する。例えば、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０の場合（具体的には、ゼロフラグが１の場合）には、ＹＥＳとなる。一方、「有利区間クリアカウンター１」で、有利区間クリアカウンタに記憶されている値から１減算した結果、有利区間クリアカウンタの値が０でない場合（具体的には、ゼロフラグが０の場合）には、ＮＯとなる。

【１４６７】

なお、「有利区間クリアカウンタ減算前＝１？」の後であって、「再遊技作動時？」の前には、有利区間差数カウンタに記憶されている値を所定のレジスタ（例：ＨＬレジスタ）に記憶する処理を行っている。

【１４６８】

「再遊技作動時？」では、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）に、ＹＥＳと判断する。一方、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合（次回遊技がリプレイによる遊技でない場合）に、ＮＯと判断する。

【１４６９】

「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＯＵＴ数がＩＮ数よりも大きいか否かを判断する。

【１４７０】

例えば、今回遊技の結果、

ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＮＯと判断する。

イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＮＯと判断する。

ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＮＯと判断する。

エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、ＹＥＳと判断する。

【１４７１】
　具体的には、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行い、当該演算結果を所定のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）に記憶する。また、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行った結果、桁下がりがあった場合（キャリーフラグが１となった場合）には、ＹＥＳと判断し、桁下がりがなかった場合（キャリーフラグが０となった場合）には、ＮＯと判断する。つまり、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が多い場合には、キャリーフラグが０でありＹＥＳと判断する。また、今回遊技の遊技媒体の差数がＯＵＴ数よりもＩＮ数の方が少ない場合には、キャリーフラグが１でありＮＯと判断する。
【１４７２】
　具体例を挙げると、今回遊技の結果、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、Ａレジスタ＝３、キャリーフラグ＝０となる。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、Ａレジスタ＝２、キャリーフラグ＝０となる。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、Ａレジスタ＝０、キャリーフラグ＝０となる。
エ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１０の場合には、Ａレジスタ＝２４９、キャリーフラグ＝１となる。
【１４７３】
　ここで、ＩＮ数は、前回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示し、今回遊技のベット数が自動ベットされ（例えば、自動ベットにより「３」が設定され）、且つ、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示しなかった場合には、自動ベットにより設定されたベット数であっても、今回遊技のＩＮ数として扱う。
【１４７４】
　一方、ＩＮ数、及びＯＵＴ数は、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」の判断をしない。換言すると、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技のベット数をＩＮ数として扱わない。同様に、今回遊技の結果、リプレイに対応した図柄組合せが（有効ライン上に）停止表示した場合（次回遊技がリプレイによる遊技である場合）には、今回遊技の付与数（又は自動ベット数）をＯＵＴ数として扱わない。
【１４７５】
　なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数－ＯＵＴ数を行ったが、ＯＵＴ数－ＩＮ数によって判断しても良い。換言すると、ＩＮ数とＯＵＴ数を用いて、今回遊技の遊技媒体の差数を算出できれば良い。
【１４７６】
　「有利区間差数カウンタ加算」では、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）に記憶されている有利区間差数カウンタの値から「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」での演算結果（ＩＮ数－ＯＵＴ数）の値を加算する。なお、「有利区間差数カウンタ加算」によって、桁上がりが発生した場合には、キャリーフラグが１となる。
　例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値（ＨＬレジスタの値）が６５５３４である状況下において、
ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、ＨＬレジスタ＝１、キャリーフラグ＝１となる。なお、６５５３４＋３＝６５５３７となるが、２バイトのペアレジスタ（ＨＬレジスタ）では６５５３５を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、１となる。
イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合には、ＨＬレジスタ＝０、キャリーフラグ＝１となる。なお、６５５３４＋２＝６５５３６となるが、２バイトのペアレジスタ（ＨＬレジス

タ）では６５５３５を超える値を記憶できない。そのため、桁上がりが発生し、０となる。
ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合には、ＨＬレジスタ＝６５５３４、キャリーフラグ＝０となる。
【１４７７】
「有利区間差数カウンタ＞上限値」では、「有利区間差数カウンタ加算」によって、桁上がりが発生したか否かを判断する。桁上がりが発生した場合にはＹＥＳと判断し、桁上がりが発生しなかった場合にはＮＯと判断する。上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合にＹＥＳと判断する。また、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、イ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝１の場合にはＹＥＳと判断する。同様に、上記の例において、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ウ）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝３の場合にはＮＯと判断する。
【１４７８】
なお、「有利区間差数カウンタ＞上限値？」でＹＥＳとなった場合には、キャリーフラグが１となっているため、キャリーフラグを０にするための所定の演算を行う。例えば、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を行う。この排他的論理和の結果、キャリーフラグが０となる。なお、所定の演算として、Ａレジスタの値とＡレジスタの値の排他的論理和を例に挙げたが、キャリーフラグを０にするための演算であれば、どのような演算であっても良い。
【１４７９】
「有利区間差数カウンタ上限値セット」では、「有利区間差数カウンタ加算」によって桁上がりが発生した場合において、演算結果を記憶しているレジスタ（本実施形態ではＨＬレジスタ）に予め定めた上限値（６５５３５）を記憶する。上記の例では、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４である状況下において、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、「有利区間差数カウンタ減算」によってＨＬレジスタ＝１となっている。このような場合に、「有利区間差数カウンタ上限値セット」により、ＨＬレジスタに６５５３５を記憶する。
【１４８０】
つまり、ＨＬレジスタに記憶されている値に桁上がりが発生し、異常値が記憶されている場合には、ＨＬレジスタに上限値である６５５３５を記憶することにより、有利区間の遊技媒体の差数を出来るだけ正確に算出することが可能となる。なお、「有利区間差数カウンタ上限値セット」を実行した場合であっても有利区間は継続し、遊技者に有利区間の遊技を提供することが可能である。換言すれば、「有利区間差数カウンタ上限値セット」を実行した以降の遊技においても、有利区間が継続している間は、図５６における処理は実行される。
【１４８１】
なお、図５６では「有利区間差数カウンタ上限値セット」の処理を備えていたが、「有利区間差数カウンタ上限値セット」の処理を備えていなくても良い。具体的には、「有利区間差数カウンタ＞上限値」によってＹＥＳと判断した場合には、前回遊技の有利区間差数カウンタに記憶されている値となるようにしても良い。例えば、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４、当該遊技のＩＮ数、ＯＵＴ数が、ア）ＩＮ数＝３、ＯＵＴ数＝０の場合には、有利区間差数カウンタに記憶されている値が６５５３４となっている（前回遊技の有利区間差数カウンタの値と同じ値となる）ように構成されていても良い。このような構成によれば、「有利区間差数カウンタ」に異常値（桁下がりした値）が記憶されることなくすことができる。また、「有利区間差数カウンタ上限値セット」に相当する処理が無くなるため、プログラム容量を削減することができる。
【１４８２】
つまり、「有利区間差数カウンタ加算」によって桁上がりが発生した場合には、桁上が

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

【１４８３】

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

【１４８４】

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

【１４８５】

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

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

【１４８６】

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

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

【１４８７】

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

【１４８８】

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

【１４８９】

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

【１４９０】

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

【１４９１】

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

【１４９２】

例えば、「有利区間差数カウンタ減算」後には、前回遊技の有利区間差数カウンタの値

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

【１４９３】

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

【１４９４】

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

【１４９５】

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

【１４９６】

先述したとおり、この２４００は、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数に対応した値「２４００」である。つまり、有利区間を終了する有利区間の遊技媒体の差数が２４００を超えた場合には、０を下回るため、キャリーフラグが１となる。

【１４９７】

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

【１４９８】

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

【１４９９】

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

【１５００】

なお、「ＩＮ数＜ＯＵＴ数？」では、ＩＮ数からＯＵＴ数を減算したが、ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成しても良い。ＯＵＴ数からＩＮ数を減算するように構成した

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

【１５０１】

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

【１５０２】

以上のとおり、有利区間を遊技媒体の差数で終了するための具体的な処理として図５５、図５６を用いて説明を行ったが、これらに限定されるものではない。換言すれば、有利区間を遊技媒体の差数で終了することができれば良い。

【１５０３】

また、図５５、図５６では、有利区間の終了条件の１つとして有利区間の遊技数が所定数となることも採用していたが、有利区間の遊技数が所定数となることを有利区間の終了条件としなくても良い。その場合には、図５５、図５６における、有利区間クリアカウンタを備えていなくても良い。

【１５０４】

有利区間クリアカウンタを備えていない場合、図５５、図５６における「有利区間クリアカウンター１」に相当する処理、「有利区間クリアカウンタ減算前＝０？」に相当する処理、「有利区間クリアカウンタ初期値保存」に相当する処理は備えていなくても良い。

【１５０５】

以上、遊技機として、スロットマシン（回胴式遊技機）の構成を例示したが、上述した構成は、ぱちんこ遊技機やカジノマシン等の様々な遊技用の機種に適用できる。

【符号の説明】

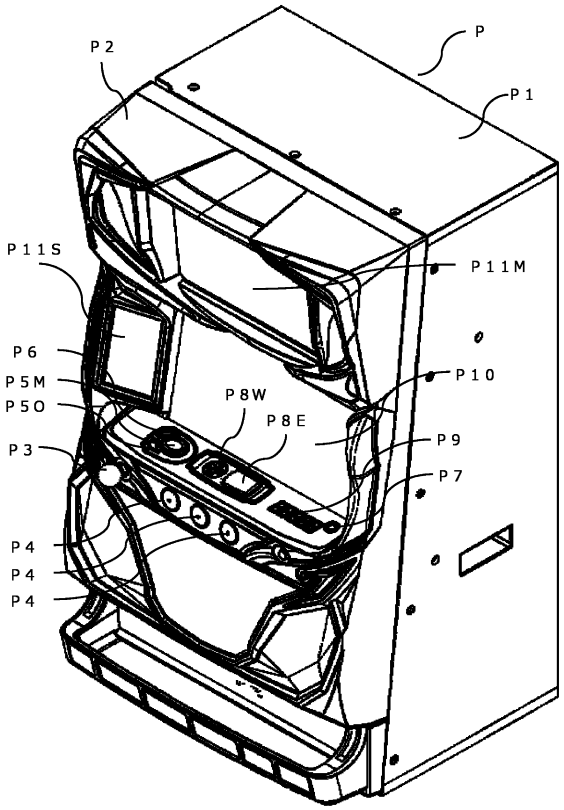
【１５０６】

Ｐ　：遊技機
Ｐ１　：キャビネット
Ｐ２　：前扉
Ｐ３　：スタートスイッチ
Ｐ４　：ストップスイッチ
Ｐ４Ｃ　：中ストップスイッチ
Ｐ４Ｌ　：左ストップスイッチ
Ｐ４Ｒ　：右ストップスイッチ
Ｐ５　：ベットスイッチ
Ｐ５Ｍ　：ＭＡＸベットスイッチ
Ｐ５Ｏ　：１ベットスイッチ
Ｐ６　：精算スイッチ
Ｐ７　：計数スイッチ
Ｐ８Ｅ　：演出決定スイッチ
Ｐ８Ｗ　：演出選択スイッチ
Ｐ９　：遊技媒体数表示部
Ｐ１０　：表示窓

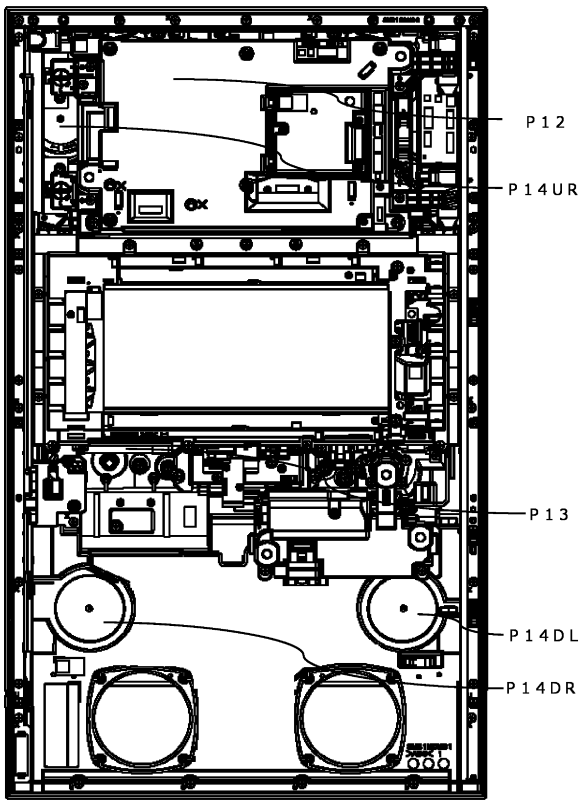
Ｐ１１Ｍ　：画像表示装置
Ｐ１１Ｓ　：画像表示装置
Ｐ１２　：副制御基板
Ｐ１３　：遊技媒体数表示基板
Ｐ１４ＤＬ　：下部左スピーカ
Ｐ１４ＤＲ　：下部右スピーカ
Ｐ１４ＵＲ　：上部右スピーカ
Ｐ１５　：主制御基板
Ｐ１６　：遊技媒体数制御基板
Ｐ１７　：回胴装置基板
Ｐ１８Ｃ　：中リール
Ｐ１８Ｌ　：左リール
Ｐ１８Ｒ　：右リール

【図面】

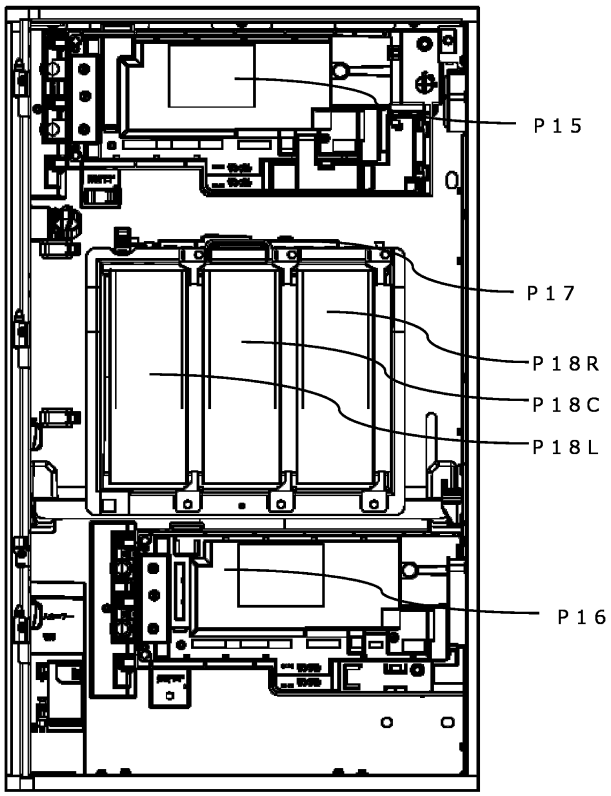
【図１】




【図２】



【図３】




【図４】

| | 第１回胴 | 第２回胴 | 第３回胴 |
|---|---|---|---|
| 20 | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾌﾞﾗﾝｸ |
| 19 | ﾘﾌﾟﾚｲ | ﾘﾌﾟﾚｲ | ｽｲｶ |
| 18 | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾁｪﾘｰ | ﾘﾌﾟﾚｲ |
| 17 | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ |
| 16 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA |
| 15 | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾌﾞﾗﾝｸ |
| 14 | ﾘﾌﾟﾚｲ | ﾘﾌﾟﾚｲ | ｽｲｶ |
| 13 | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | ﾘﾌﾟﾚｲ |
| 12 | ｽｲｶ | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ |
| 11 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA |
| 10 | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾌﾞﾗﾝｸ |
| 9 | ﾘﾌﾟﾚｲ | ﾘﾌﾟﾚｲ | ｽｲｶ |
| 8 | ﾁｪﾘｰ | ｽｲｶ | ﾘﾌﾟﾚｲ |
| 7 | ｽｲｶ | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ |
| 6 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA |
| 5 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | ﾌﾞﾗﾝｸ |
| 4 | ﾘﾌﾟﾚｲ | ﾘﾌﾟﾚｲ | ｽｲｶ |
| 3 | ﾁｪﾘｰ | ﾁｪﾘｰ | ﾘﾌﾟﾚｲ |
| 2 | ｽｲｶ | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ |
| 1 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾞﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA |

【図５】

| | |
|---|---|
| ① | 役物未作動時 |
| ② | １種ＢＢ作動時のＲＢ作動時 |

| | 第１回胴 | 第２回胴 | 第３回胴 | 入賞図柄・作動図柄・パターン図柄名称 | 規定数及び遊技状態 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 3枚 | 3枚 |
| | | | | | ① | ② |
| 1 | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 2 | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 3 | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 4 | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 5 | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 6 | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 7 | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 8 | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | １種ＢＢ作動図柄 | １種ＢＢ | － |
| 9 | ﾘｱﾚｲ | ﾍﾞﾙA | ﾘｱﾚｲ | 再遊技０１作動図柄 | 再遊技 | － |
| 10 | ﾘｱﾚｲ | ﾘｱﾚｲ | ﾍﾞﾙA | 再遊技０２作動図柄 | 再遊技 | － |
| 11 | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 12 | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 13 | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 14 | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 15 | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾚｲ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 16 | ｱﾗﾝｸ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 17 | ｱﾗﾝｸ | 青ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 18 | ｱﾗﾝｸ | ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 19 | ｱﾗﾝｸ | 金ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 20 | ｱﾗﾝｸ | ﾘｱﾚｲ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０３作動図柄 | 再遊技 | － |
| 21 | ﾘｱﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０４作動図柄 | 再遊技 | － |
| 22 | ﾘｱﾚｲ | 青ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０４作動図柄 | 再遊技 | － |
| 23 | ﾘｱﾚｲ | ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０４作動図柄 | 再遊技 | － |
| 24 | ﾘｱﾚｲ | 金ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０４作動図柄 | 再遊技 | － |
| 25 | 青ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０５作動図柄 | 再遊技 | － |
| 26 | 金ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０５作動図柄 | 再遊技 | － |
| 27 | ﾁｪﾘｰ | ｱﾗﾝｸ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０５作動図柄 | 再遊技 | － |
| 28 | ﾍﾞﾙA | ｱﾗﾝｸ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０６作動図柄 | 再遊技 | － |
| 29 | ﾍﾞﾙB | ｱﾗﾝｸ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０６作動図柄 | 再遊技 | － |
| 30 | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０７作動図柄 | 再遊技 | － |
| 31 | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０７作動図柄 | 再遊技 | － |
| 32 | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０７作動図柄 | 再遊技 | － |
| 33 | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | ｱﾗﾝｸ | 再遊技０７作動図柄 | 再遊技 | － |
| 34 | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 再遊技０８作動図柄 | 再遊技 | － |
| 35 | ｱﾗﾝｸ | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 再遊技０８作動図柄 | 再遊技 | － |
| 36 | ﾘｱﾚｲ | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 再遊技０９作動図柄 | 再遊技 | － |
| 37 | ｽｲｶ | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 38 | ｽｲｶ | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 39 | ｽｲｶ | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 40 | ｽｲｶ | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 41 | ｽｲｶ | ｽｲｶ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 42 | ｽｲｶ | ｽｲｶ | 青ｾﾌﾞﾝ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 43 | ｽｲｶ | ｽｲｶ | ﾊﾞｰ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |
| 44 | ｽｲｶ | ｽｲｶ | 金ﾊﾞｰ | 再遊技１０作動図柄 | 再遊技 | － |

【図６】

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 45 | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾁｪﾘｰ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１１作動図柄 | 再遊技 | － |
| 46 | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｽｲｶ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１１作動図柄 | 再遊技 | － |
| 47 | ｽｲｶ | ﾁｪﾘｰ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１１作動図柄 | 再遊技 | － |
| 48 | ｽｲｶ | ｽｲｶ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１１作動図柄 | 再遊技 | － |
| 49 | ﾘｱﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１２作動図柄 | 再遊技 | － |
| 50 | ﾘｱﾚｲ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１２作動図柄 | 再遊技 | － |
| 51 | ﾘｱﾚｲ | 金ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 再遊技１２作動図柄 | 再遊技 | － |
| 52 | ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 53 | ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 54 | ﾍﾞﾙA | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 55 | ﾍﾞﾙA | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 56 | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | ﾊﾞｰ | 入賞０２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 57 | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 58 | ﾍﾞﾙB | ｽｲｶ | ﾊﾞｰ | 入賞０２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 59 | ﾍﾞﾙB | ｽｲｶ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 60 | ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 入賞０３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 61 | ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 62 | ﾍﾞﾙA | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 入賞０３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 63 | ﾍﾞﾙA | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 64 | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 65 | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 66 | ﾍﾞﾙB | ｽｲｶ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 67 | ﾍﾞﾙB | ｽｲｶ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 68 | 金ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 69 | 金ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 70 | ﾍﾞﾙB | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 71 | ﾍﾞﾙB | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 72 | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | ﾊﾞｰ | 入賞０６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 73 | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 74 | ﾍﾞﾙA | ｽｲｶ | ﾊﾞｰ | 入賞０６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 75 | ﾍﾞﾙA | ｽｲｶ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 76 | 金ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 入賞０７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 77 | 金ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 78 | ﾍﾞﾙB | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 入賞０７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 79 | ﾍﾞﾙB | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞０７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 80 | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 81 | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 82 | ﾍﾞﾙA | ｽｲｶ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞０８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 83 | ﾍﾞﾙA | ｽｲｶ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞０８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 84 | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾚｲ | 入賞０９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 85 | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾚｲ | 入賞０９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 86 | ﾍﾞﾙA | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾚｲ | 入賞０９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 87 | ﾍﾞﾙA | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾚｲ | 入賞０９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 88 | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾚｲ | 入賞１０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 89 | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | ﾘｱﾚｲ | 入賞１０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 90 | ﾍﾞﾙB | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾚｲ | 入賞１０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 91 | ﾍﾞﾙB | 金ﾊﾞｰ | ﾘｱﾚｲ | 入賞１０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 92 | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾚｲ | 入賞１１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 93 | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾚｲ | 入賞１１入賞図柄 | 1 | 1 |

【図７】

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 94 | ﾍﾞﾙB | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞１１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 95 | ﾍﾞﾙB | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞１１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 96 | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞１２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 97 | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞１２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 98 | ﾍﾞﾙA | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞１２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 99 | ﾍﾞﾙA | 金ﾊﾞｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞１２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 100 | ﾘｱﾞﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞１３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 101 | ﾘｱﾞﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞１４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 102 | ﾘｱﾞﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞１５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 103 | ﾘｱﾞﾚｲ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞１６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 104 | ﾘｱﾞﾚｲ | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞１７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 105 | ﾘｱﾞﾚｲ | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞１８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 106 | ﾘｱﾞﾚｲ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞１９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 107 | ﾘｱﾞﾚｲ | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞２０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 108 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞２１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 109 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞２２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 110 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 入賞２３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 111 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞２４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 112 | ﾘｱﾞﾚｲ | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞２５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 113 | ﾘｱﾞﾚｲ | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞２６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 114 | ﾘｱﾞﾚｲ | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 入賞２７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 115 | ﾘｱﾞﾚｲ | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞２８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 116 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾌﾟﾗﾝｸ | 入賞２９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 117 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾌﾟﾗﾝｸ | 入賞３０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 118 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | 入賞３１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 119 | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | 入賞３２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 120 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | 入賞３３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 121 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | 入賞３３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 122 | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾍﾞﾙA | 入賞３４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 123 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾍﾞﾙA | 入賞３４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 124 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞３５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 125 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞３５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 126 | ﾊﾞｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | 入賞３６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 127 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | 入賞３６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 128 | ﾍﾞﾙA | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | 入賞３６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 129 | ﾍﾞﾙB | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | 入賞３６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 130 | ﾊﾞｰ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞３７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 131 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞３７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 132 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞３７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 133 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ｽｲｶ | 入賞３８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 134 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾁｪﾘｰ | ｽｲｶ | 入賞３８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 135 | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | ｽｲｶ | 入賞３８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 136 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞３９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 137 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞３９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 138 | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 139 | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 140 | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 141 | ﾁｪﾘｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 142 | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |

【図８】

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 143 | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 144 | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 145 | ﾁｪﾘｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 146 | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 147 | 青ｾﾌﾞﾝ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 148 | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 149 | 青ｾﾌﾞﾝ | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 150 | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 151 | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 152 | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 153 | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４１入賞図柄 | 1 | 1 |
| 154 | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 155 | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 156 | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 157 | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 158 | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 159 | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 160 | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 161 | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 162 | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 163 | ﾁｪﾘｰ | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 164 | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 165 | ﾁｪﾘｰ | 金ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４２入賞図柄 | 1 | 1 |
| 166 | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 167 | 青ｾﾌﾞﾝ | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 168 | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 169 | 青ｾﾌﾞﾝ | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 170 | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 171 | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 172 | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 173 | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４３入賞図柄 | 1 | 1 |
| 174 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | ｽｲｶ | 入賞４４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 175 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾟﾗﾝｸ | ｽｲｶ | 入賞４４入賞図柄 | 1 | 1 |
| 176 | ﾁｪﾘｰ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ｽｲｶ | 入賞４５入賞図柄 | 1 | 1 |
| 177 | ﾁｪﾘｰ | ﾌﾟﾗﾝｸ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 178 | ﾁｪﾘｰ | ﾌﾟﾗﾝｸ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 179 | ﾁｪﾘｰ | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾊﾞｰ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 180 | ﾁｪﾘｰ | ﾌﾟﾗﾝｸ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 181 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 182 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 183 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾊﾞｰ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 184 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 185 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾟﾗﾝｸ | 赤ｾﾌﾞﾝ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 186 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾟﾗﾝｸ | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 187 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾊﾞｰ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 188 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾟﾗﾝｸ | 金ﾊﾞｰ | 入賞４６入賞図柄 | 1 | 1 |
| 189 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞４７入賞図柄 | 1 | 1 |
| 190 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾁｪﾘｰ | ﾍﾞﾙA | 入賞４８入賞図柄 | 1 | 1 |
| 191 | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | ﾍﾞﾙA | 入賞４８入賞図柄 | 1 | 1 |

【図９】

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 192 | ﾊﾞｰ | ﾁｪﾘｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞４９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 193 | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞４９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 194 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾁｪﾘｰ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞４９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 195 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ｽｲｶ | ﾘｱﾞﾚｲ | 入賞４９入賞図柄 | 1 | 1 |
| 196 | ﾊﾞｰ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 197 | ﾊﾞｰ | 青ｾﾌﾞﾝ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 198 | ﾊﾞｰ | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 199 | ﾊﾞｰ | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 200 | ﾌﾟﾗﾝｸ | 赤ｾﾌﾞﾝ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 201 | ﾌﾟﾗﾝｸ | 青ｾﾌﾞﾝ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 202 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 203 | ﾌﾟﾗﾝｸ | 金ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | 入賞５０入賞図柄 | 1 | 1 |
| 204 | ﾊﾞｰ | ｽｲｶ | ｽｲｶ | 入賞５１入賞図柄 | 3 | 3 |
| 205 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ｽｲｶ | ｽｲｶ | 入賞５１入賞図柄 | 3 | 3 |
| 206 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾘｱﾞﾚｲ | ｽｲｶ | 入賞５２入賞図柄 | 10 | 10 |
| 207 | ﾘｱﾞﾚｲ | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | 入賞５３入賞図柄 | 10 | 10 |
| 208 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | 入賞５４入賞図柄 | 10 | 10 |
| 209 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | 入賞５４入賞図柄 | 10 | 10 |
| 210 | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | ｽｲｶ | 入賞５５入賞図柄 | 10 | 10 |
| 211 | ﾍﾞﾙB | ﾍﾞﾙA | ｽｲｶ | 入賞５５入賞図柄 | 10 | 10 |
| 212 | ﾍﾞﾙA | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | 入賞５６入賞図柄 | 10 | 10 |
| 213 | ﾍﾞﾙB | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | 入賞５６入賞図柄 | 10 | 10 |
| 214 | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | 入賞５７入賞図柄 | 10 | 10 |
| 215 | ﾍﾞﾙB | ﾍﾞﾙA | ﾍﾞﾙA | 入賞５７入賞図柄 | 10 | 10 |
| 216 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞５８入賞図柄 | – | 1 |
| 217 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | ﾊﾞｰ | 入賞５８入賞図柄 | – | 1 |
| 218 | ﾊﾞｰ | ﾍﾞﾙA | 金ﾊﾞｰ | 入賞５８入賞図柄 | – | 1 |
| 219 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | 青ｾﾌﾞﾝ | 入賞５８入賞図柄 | – | 1 |
| 220 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | ﾊﾞｰ | 入賞５８入賞図柄 | – | 1 |
| 221 | ﾌﾟﾗﾝｸ | ﾍﾞﾙA | 金ﾊﾞｰ | 入賞５８入賞図柄 | – | 1 |

【図１０】

条件装置一覧

| ボーナス条件装置 | 条件装置 | 通称 | 構成要素 |
|---|---|---|---|
| 0 | なし | ハズレ | – |
| 1 | １種ＢＢ条件装置 | １種ＢＢ | １種ＢＢ |

| 入賞再遊技 | 条件装置 | 通称 | 構成要素 |
|---|---|---|---|
| 0 | なし | – | – |
| 1 | 再遊技－Ａ条件装置 | 通常リプレイ | 再遊技０１～０２ |
| 2 | 再遊技－Ｂ条件装置 | パーフェイク＆弱-フェイク | 再遊技０１～０２、０４、０８ |
| 3 | 再遊技－Ｃ条件装置 | パーフェイク＆弱-バトル目 | 再遊技０１～０４、０８ |
| 4 | 再遊技－Ｄ条件装置 | パーフェイク＆弱-白揃い | 再遊技０１～０２、０４、０７～０８ |
| 5 | 再遊技－Ｅ条件装置 | パー揃い＆弱-フェイク | 再遊技０１～０２、０４、０８～０９ |
| 6 | 再遊技－Ｆ条件装置 | パー揃い＆弱-バトル目 | 再遊技０１～０４、０８～０９ |
| 7 | 再遊技－Ｇ条件装置 | パー揃い＆弱-白揃い | 再遊技０１～０２、０４、０７～０９ |
| 8 | 再遊技－Ｈ条件装置 | 右押し：強-バトル目 | 再遊技０１～０２、０５ |
| 9 | 再遊技－Ｉ条件装置 | 右押し：強-白揃い | 再遊技０１～０２、０６ |
| 10 | 再遊技－Ｊ条件装置 | 左リーチ目 | 再遊技０１～０２、０９～１２ |
| 11 | 入賞－Ａ１条件装置 | 押し順ベルA群123 | 入賞０１～０２、０９、２９～３１、５２ |
| 12 | 入賞－Ａ２条件装置 | 押し順ベルA群132 | 入賞０３～０４、１０、２９～３１、５３ |
| 13 | 入賞－Ａ３条件装置 | 押し順ベルA群213 | 入賞１１、２１～２２、２５～２６、３２～３３、５４ |
| 14 | 入賞－Ａ４条件装置 | 押し順ベルA群231 | 入賞１２、１５～１６、１９～２０、３２～３３、３５、５５ |
| 15 | 入賞－Ａ５条件装置 | 押し順ベルA群312 | 入賞０５～０６、１３～１４、１７～１８、３３～３４、５６ |
| 16 | 入賞－Ａ６条件装置 | 押し順ベルA群321 | 入賞０７～０８、２３～２４、２７～２８、３３～３４、５７ |
| 17 | 入賞－Ｂ１条件装置 | 押し順ベルB群123 | 入賞０１～０２、０９、２９～３１、４５、５２ |
| 18 | 入賞－Ｂ２条件装置 | 押し順ベルB群132 | 入賞０３～０４、１０、２９～３１、４５、５３ |
| 19 | 入賞－Ｂ３条件装置 | 押し順ベルB群213 | 入賞１１、２１～２２、２５～２６、３２～３３、４５、５４ |
| 20 | 入賞－Ｂ４条件装置 | 押し順ベルB群231 | 入賞１２、１５～１６、１９～２０、３２～３３、３５、４５、５５ |
| 21 | 入賞－Ｂ５条件装置 | 押し順ベルB群312 | 入賞０５～０６、１３～１４、１７～１８、３３～３４、４５、５６ |
| 22 | 入賞－Ｂ６条件装置 | 押し順ベルB群321 | 入賞０７～０８、２３～２４、２７～２８、３３～３４、４５、５７ |
| 23 | 入賞－Ｃ１条件装置 | 押し順ベルＣ群123 | 入賞２９～３１、３７～４２、４４～４５、４７～４８ |
| 24 | 入賞－Ｃ２条件装置 | 押し順ベルＣ群132 | 入賞２９～３１、３７～４２、４４～４５、４７～４９ |
| 25 | 入賞－Ｃ３条件装置 | 押し順ベルＣ群213 | 入賞３０～３１、３７～４６ |
| 26 | 入賞－Ｃ４条件装置 | 押し順ベルＣ群231 | 入賞３０～３１、３７～４６、４９ |
| 27 | 入賞－Ｃ５条件装置 | 押し順ベルＣ群312 | 入賞０９、３７～４５ |
| 28 | 入賞－Ｃ６条件装置 | 押し順ベルＣ群321 | 入賞０９、３７～４５、４９ |
| 29 | 入賞－Ｄ条件装置 | 弱チェリー | 入賞４４～４５ |
| 30 | 入賞－Ｅ条件装置 | 強チェリー | 入賞４６ |
| 31 | 入賞－Ｆ条件装置 | スイカ | 入賞０３、５１ |
| 32 | 入賞－Ｇ条件装置 | チャンス目Ａ | 入賞４７～４８ |
| 33 | 入賞－Ｈ条件装置 | チャンス目Ｂ | 入賞４９～５０ |
| 34 | 入賞－Ｉ条件装置 | 共通１枚 | 入賞０１～５０ |
| 35 | 入賞－Ｊ条件装置 | ＰＢ用共通１枚 | 入賞０１～０８、３１～３６ |
| 36 | 入賞－Ｋ条件装置 | 共通ベル | 入賞５１～５７ |
| 37 | 入賞－Ｌ条件装置 | ＲＢ中共通1枚 | 入賞０１～５０、５８ |

【図１１】

| ボーナス条件装置 | 入賞再遊技 | 1 | 非ＲＴ(通常時) | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 規定数 | | 3枚 | 遊技状態 | | 通常時 | | |
| | | 内部抽せん | 有利区間 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 |
| １種ＢＢ | － | ○ | × | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| － | 再遊技－Ａ | ○ | × | 2558 | 2558 | 2558 | 2558 | 2558 | 2558 |
| － | 再遊技－Ｂ | ○ | × | 2078 | 2078 | 2078 | 2078 | 2078 | 2078 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｃ | ○ | ○ | 4110 | 4110 | 4110 | 4110 | 4110 | 4110 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｄ | ○ | ○ | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｅ | ○ | ○ | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｆ | ○ | ○ | 1526 | 1526 | 1526 | 1526 | 1526 | 1526 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｇ | ○ | ○ | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｈ | ○ | ○ | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｉ | ○ | ○ | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| １種ＢＢ | 再遊技－Ｊ | ○ | ○ | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－Ａ１ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ２ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ３ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ４ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ５ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ６ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ｂ１ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ２ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ３ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ４ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ５ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ６ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｃ１ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ２ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ３ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ４ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ５ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ６ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｄ | ○ | ○ | 908 | 908 | 908 | 908 | 908 | 908 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｅ | ○ | ○ | 182 | 182 | 182 | 182 | 182 | 182 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｆ | ○ | ○ | 656 | 656 | 656 | 656 | 656 | 656 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｇ | ○ | ○ | 180 | 180 | 180 | 180 | 180 | 180 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｈ | ○ | ○ | 260 | 260 | 260 | 260 | 260 | 260 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｉ | ○ | ○ | 12648 | 12647 | 12646 | 12645 | ### | 12643 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｊ | ○ | ○ | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| １種ＢＢ | 入賞－Ｋ | ○ | ○ | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 |
| － | 入賞－Ｌ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

【図１２】

| ボーナス条件装置 | 入賞再遊技 | 2 | ＲＴ１(１種BB条件装置作動中) | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 規定数 | | 3枚 | 遊技状態 | | 内部中 | | |
| | | 内部抽せん | 有利区間移行 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 |
| １種ＢＢ | － | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ａ | ○ | × | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| － | 再遊技－Ｂ | ○ | × | 4636 | 4636 | 4636 | 4636 | 4636 | 4636 |
| － | 再遊技－Ｃ | ○ | ○ | 4110 | 4110 | 4110 | 4110 | 4110 | 4110 |
| － | 再遊技－Ｄ | ○ | ○ | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| － | 再遊技－Ｅ | ○ | ○ | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 |
| － | 再遊技－Ｆ | ○ | ○ | 1526 | 1526 | 1526 | 1526 | 1526 | 1526 |
| － | 再遊技－Ｇ | ○ | ○ | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| － | 再遊技－Ｈ | ○ | ○ | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 |
| － | 再遊技－Ｉ | ○ | ○ | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| － | 再遊技－Ｊ | ○ | ○ | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－Ａ１ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ２ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ３ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ４ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ５ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ａ６ | ○ | ○ | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 | 4987 |
| － | 入賞－Ｂ１ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ２ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ３ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ４ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ５ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｂ６ | ○ | ○ | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 | 110 |
| － | 入賞－Ｃ１ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ２ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ３ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ４ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ５ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｃ６ | ○ | ○ | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 | 1400 |
| － | 入賞－Ｄ | ○ | ○ | 908 | 908 | 908 | 908 | 908 | 908 |
| － | 入賞－Ｅ | ○ | ○ | 182 | 182 | 182 | 182 | 182 | 182 |
| － | 入賞－Ｆ | ○ | ○ | 656 | 656 | 656 | 656 | 656 | 656 |
| － | 入賞－Ｇ | ○ | ○ | 180 | 180 | 180 | 180 | 180 | 180 |
| － | 入賞－Ｈ | ○ | ○ | 260 | 260 | 260 | 260 | 260 | 260 |
| － | 入賞－Ｉ | ○ | ○ | 12648 | 12647 | 12646 | 12645 | 12644 | 12643 |
| － | 入賞－Ｊ | ○ | ○ | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| － | 入賞－Ｋ | ○ | ○ | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 |
| － | 入賞－Ｌ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

【図１３】

| ボーナス条件装置 | 入賞再遊技 | 3 | １種ＢＢ作動時RB作動中 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 規定数 | | 3枚 | 遊技状態 | | ＢＢ中役物作動中 | | |
| | | 内部抽せん | 有利区間移行 | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 |
| － | － | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ａ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｂ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｃ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｄ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｅ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｆ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｇ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｈ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｉ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 再遊技－Ｊ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ａ１ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ａ２ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ａ３ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ａ４ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ａ５ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ａ６ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｂ１ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｂ２ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｂ３ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｂ４ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｂ５ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｂ６ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｃ１ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｃ２ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｃ３ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｃ４ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｃ５ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｃ６ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｄ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｅ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｆ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｇ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｈ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｉ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｊ | × | × | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| － | 入賞－Ｋ | ○ | × | 10597 | 10597 | 10597 | 10597 | 10597 | 10597 |
| － | 入賞－Ｌ | ○ | × | 43404 | 43404 | 43404 | 43404 | 43404 | 43404 |

【図１４】

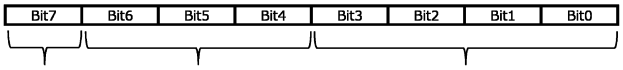
| No | 名称 | データ長 | データ形 | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 電文長 | 1バイト | HEX(十六進) | 電文長～チェックサムまでの電文の長さを格納する<br>範囲：0x05～0x39(5～57) |
| 2 | コマンド | 1バイト | | 電文のコマンドコードを格納する |
| 3 | 通番 | 1バイト | | 通番、計数通番、貸出通番を格納する<br>通番のシーケンス番号<br>範囲：0x00～0xFF(0～255) |
| 4 | データ部 | 1～53バイト | | 電文のデータを格納する |
| 5 | チェックサム | 1バイト | | 電文長～データ部までのデータを加算し、総計の下位1バイトを格納する |

【図１５】

| 電文名 | 遊技機情報通知 | 電文長 | 18～57バイト（可変長） | 送信方向 | 遊技機→外部ユニット |
|---|---|---|---|---|---|
| 電文概要 | 遊技機は、外部ユニットに対して本電文で遊技機情報を通知する。<br>遊技機情報は、遊技機設置情報、遊技機性能情報、ホールコン・不正監視情報の3つがあり、各情報の通知条件に応じて、いずれか1つを通知する。 | | | | |

| No | データ名 | | データ長 | バイトオーダ | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 電文長 | | 1バイト | － | 0x12～0x39 |
| 2 | コマンド | | 1バイト | － | 0x01 |
| 3 | 通番 | | 1バイト | － | シーケンス番号<br>0x00～0xFF(0～255) |
| 4 | 遊技機種類 | | 1バイト | － | 遊技機の種類を示す |
| 5 | 遊技機情報種別 | | 1バイト | － | 0x00：遊技機性能情報<br>0x01：遊技機設置情報<br>0x02：ホールコン・不正監視情報 |
| 6 | 遊技機情報（種別コードで設定された下記のいずれかひとつを通知します） | | | | |
| | | 遊技機性能情報 | 51バイト | － | 総投入枚数、総付与枚数、MYなど |
| | | 遊技機設置情報 | 40バイト | － | 主制御／遊技媒体数制御のメーカコード、製品コード、チップID番号 |
| | | ホールコン・不正監視情報 | 12～16バイト | － | IN、OUT、BB、RB、AT、ドアオープン信号、セキュリティ信号など |
| 7 | チェックサム | | 1バイト | － | |

【図１６】




管理媒体
0＝旧遊技球
1＝旧遊技メダル

団体区分
0＝団体A
1＝団体B
2～7（予備）

遊技機種別
1＝ぱちんこ遊技機
2＝回胴式遊技機
3＝アレンジボール遊技機
4＝じゃん球遊技機
5～15（予備）

※0は使用しない

遊技機種類一覧表

| コード | 遊技機 | 団体区分 | 管理媒体 |
|---|---|---|---|
| 0x01 | ぱちんこ遊技機 | 団体A | 旧遊技球 |
| 0x82 | 回胴式遊技機 | 団体A | 旧遊技メダル |
| 0x83 | アレンジボール遊技機 | 団体A | 旧遊技メダル |
| 0x84 | じゃん球遊技機 | 団体A | 旧遊技メダル |
| 0x92 | 回胴式遊技機 | 団体B | 旧遊技メダル |

【図１７】

| データ名 | | データ長 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 遊技機情報(遊技機性能情報) | | | |
| | 総投入数 | 3バイト | 電源ONから累積した投入数<br>（再遊技は含まない） |
| | 総付与数 | 3バイト | 電源ONから累積した付与数<br>（再遊技は含まない） |
| | MY | 3バイト | 電源ON以降算出される最大MY |
| | 役物総付与数 | 3バイト | 電源ONから累積した役物の作動による付与数 |
| | 連続役物総付与数 | 3バイト | 電源ONから累積した第一種特別役物の作動による付与数 |
| | 役物比率 | 1バイト | 役比モニタの情報<br>（規定遊技数未達時はFFh） |
| | 連続役物比率 | 1バイト | 役比モニタの情報<br>（規定遊技数未達時はFFh） |
| | 有利区間比率 | 1バイト | 役比モニタの情報<br>（非該当／規定遊技数未達時はFFh） |
| | 指示込役物比率 | 1バイト | 役比モニタの情報<br>（非該当／規定遊技数未達時はFFh） |
| | 役物等状態比率 | 1バイト | 役比モニタの情報<br>（規定遊技数未達時はFFh） |
| | 遊技回数 | 2バイト | 電源ＯＮから累積した遊技回数 |
| | 予備 | 24バイト | 予備　1バイト×24<br>（使用しない場合00h固定） |
| | 予約1 | 3バイト | 専用ユニットで使用（00h固定）<br>(専用ユニットで算出される最大MY) |
| | 予約2 | 2バイト | 専用ユニットで使用（00h固定）<br>(専用ユニットで算出される遊技回数) |

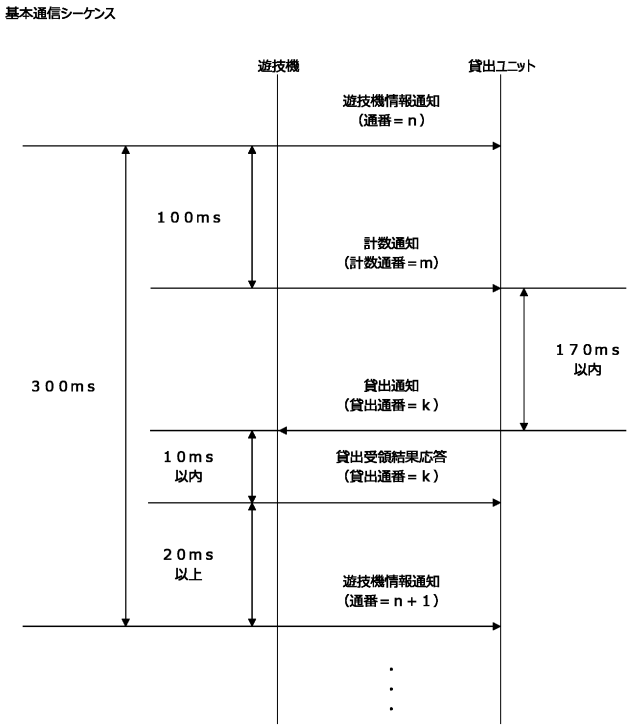
【図１８】

| データ名 | | データ長 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 遊技機情報(遊技機設置情報) | | | |
| | 主制御チップID番号 | 9バイト | 遊技機の主制御チップID番号 |
| | 主制御チップメーカコード | 3バイト | 主制御の管理エリアに記載したメーカコード |
| | 主制御チップ製品コード | 8バイト | 主制御の管理エリアに記載した製品コード |
| | 遊技媒体数制御チップID番号 | 9バイト | 遊技機の遊技媒体数制御チップID番号<br>（非搭載時は0） |
| | 遊技媒体数制御チップメーカコード | 3バイト | 遊技媒体数制御の管理エリアに記載したメーカコード（非搭載時は0） |
| | 遊技媒体数制御チップ製品コード | 8バイト | 遊技媒体数制御の管理エリアに記載した製品コード（非搭載時は0） |

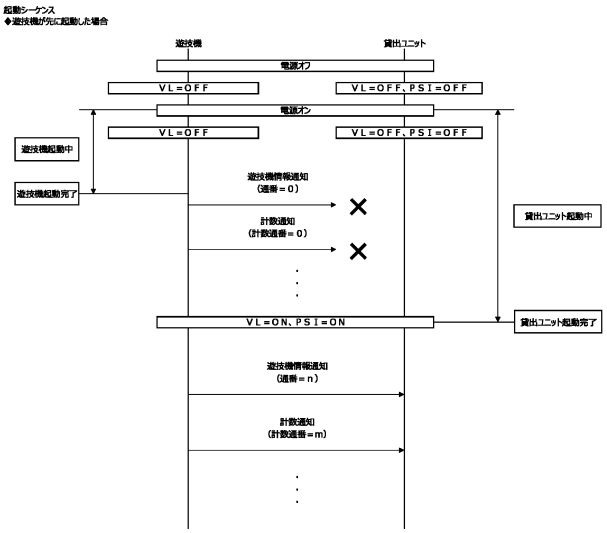
【図１９】

| データ名 | データ長 | 内容 |
|---|---|---|
| 遊技機情報(ホールコン・不正監視情報) | | |
| 総得点 | 3バイト | 遊技媒体数表示装置に記録されている現在の得点<br>0x000000～0xFF3F00(0枚～16383枚)<br>※格納例：総得点が2000点の場合 0xD00700 |
| 投入点 | 1バイト | 投入した遊技媒体数<br>0xFD～0x03 (-3点～3点)<br>※上位1Bitを符号(+/-)ビットとする。<br>※精算スイッチによる戻り点数がある場合は減算する。 |
| 付与点 | 1バイト | 付与された遊技媒体数<br>0x00～0x0F (0点～15点) |
| 主制御状態1 | 1バイト | Bit0：RB<br>Bit1：BB<br>Bit2：AT<br>Bit3：遊技機状態信号1<br>Bit4：遊技機状態信号2<br>Bit5：遊技機状態信号3<br>Bit6：遊技機状態信号4<br>Bit7：未使用 |
| 主制御状態2 | 1バイト | Bit0：遊技機状態信号5<br>Bit1：遊技機状態信号6<br>Bit2：遊技機状態信号7<br>Bit3：未使用<br>Bit4：未使用<br>Bit5：未使用<br>Bit6：未使用<br>Bit7：未使用 |
| 遊技機エラー状態 | 1バイト | 遊技機で発生中のエラーコード<br>Bit0～5：エラーコード<br>000000＝エラー無<br>Bit6：0＝メダル数制御、1＝主制御<br>Bit7：0＝発報のみ、<br>1＝発報＋HC出力<br>※Bit0～7：0＝エラー未発生<br>※発報とは外部のユニットによる発報を示す。<br>※エラー毎のHC出力有無は遊技機で任意に定めることができる。 |
| 遊技機不正1(主制御) | 1バイト | Bit0：設定変更中信号<br>Bit1：設定確認中信号<br>Bit2：不正検知信号1<br>Bit3：不正検知信号2<br>Bit4：不正検知信号3<br>Bit5：セキュリティ信号<br>Bit6：打ち止め信号<br>Bit7：未使用 |
| 遊技機不正2(主制御又は遊技媒体数制御) | 1バイト | Bit0：設定ドアオープン信号<br>Bit1：ドアオープン信号<br>Bit2：未使用<br>Bit3：総得点クリアスイッチ検知<br>Bit4：未使用<br>Bit5：未使用<br>Bit6：未使用<br>Bit7：未使用 |
| 遊技機不正3(主制御又は遊技媒体数制御) | 1バイト | Bit0：未使用<br>Bit1：未使用<br>Bit2：未使用<br>Bit3：未使用<br>Bit4：未使用<br>Bit5：未使用<br>Bit6：未使用<br>Bit7：未使用 |
| 遊技情報 | | |
| 遊技情報数 | 1バイト | 種別情報・カウント情報の個数(n) n=0x00～0x02 (0個～2個)<br>※遊技情報数が0のときは、以下の種別情報及びカウント情報は送信しない。 |
| 種別情報1 | 1バイト | 種別情報1 |
| カウント情報1 | 1バイト | カウント情報1 |
| 種別情報2 | 1バイト | 種別情報2 |
| カウント情報2 | 1バイト | カウント情報2 |

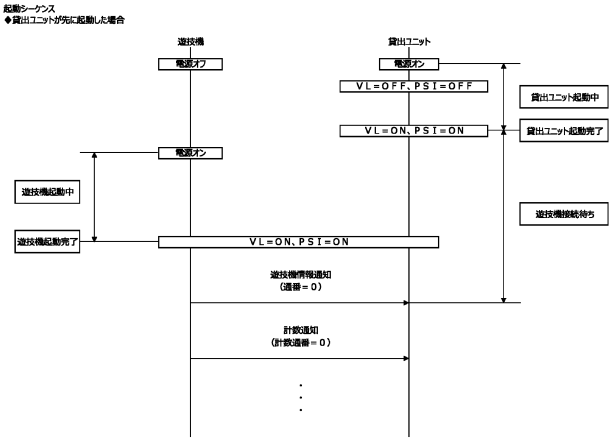
【図２０】



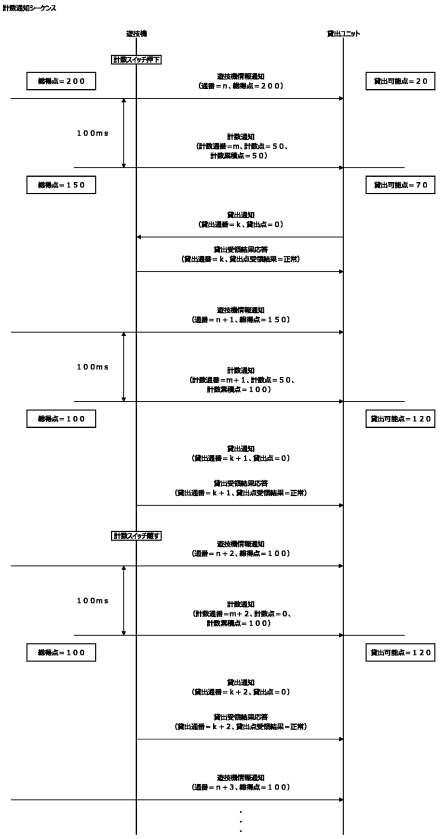

【図２１】



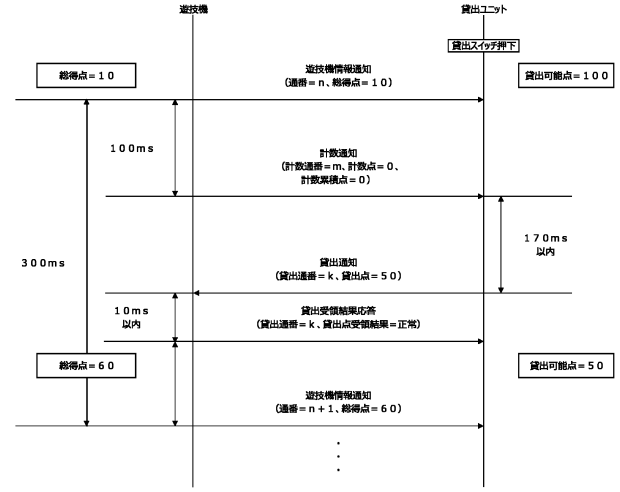

【図２２】



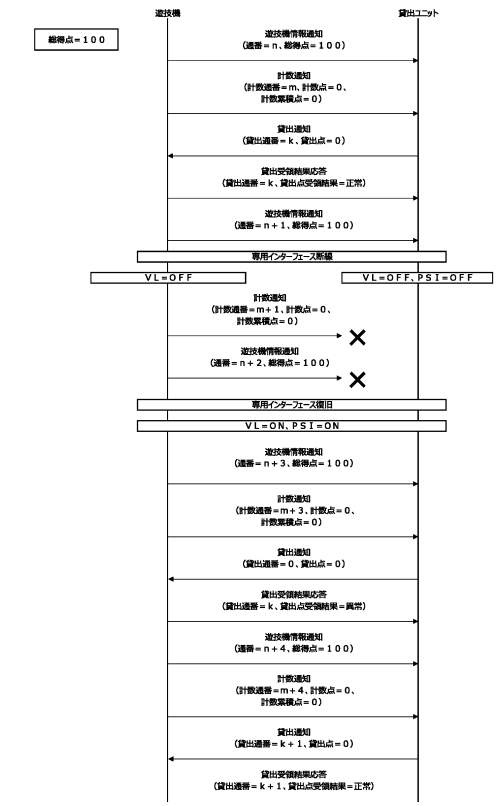
【図２３】



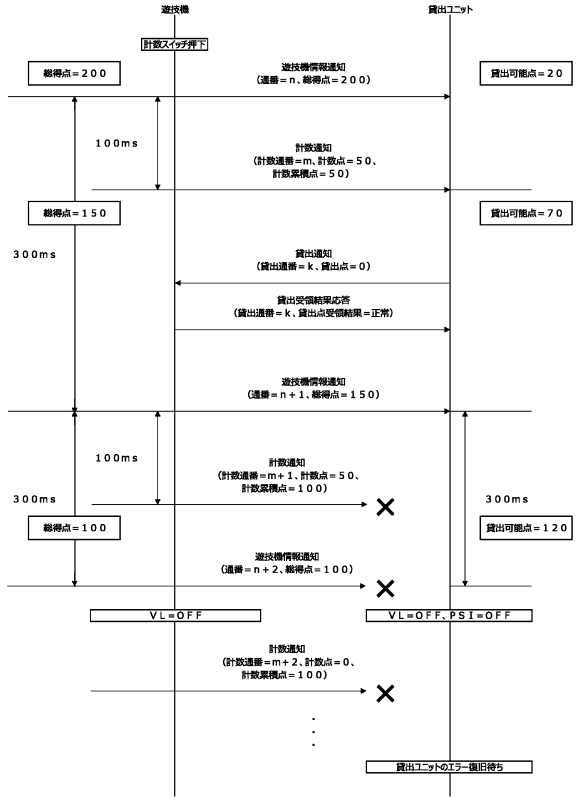

【図２４】



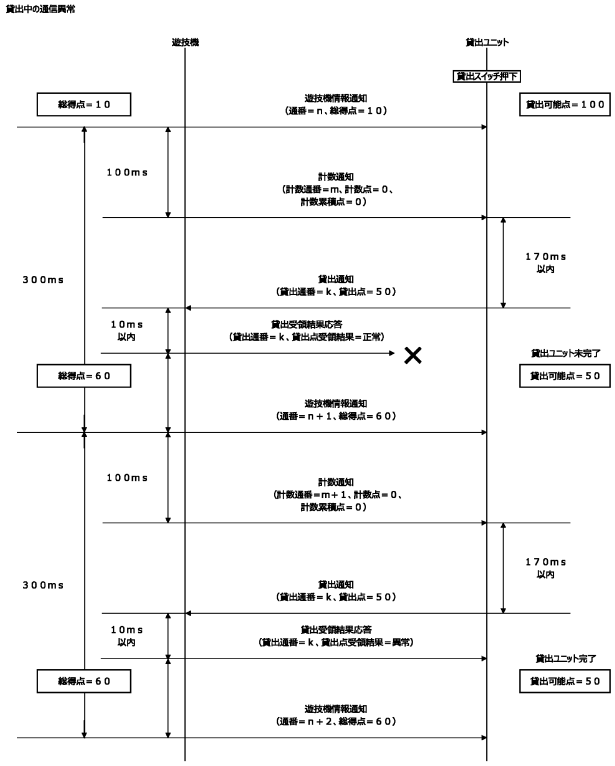

【図２５】



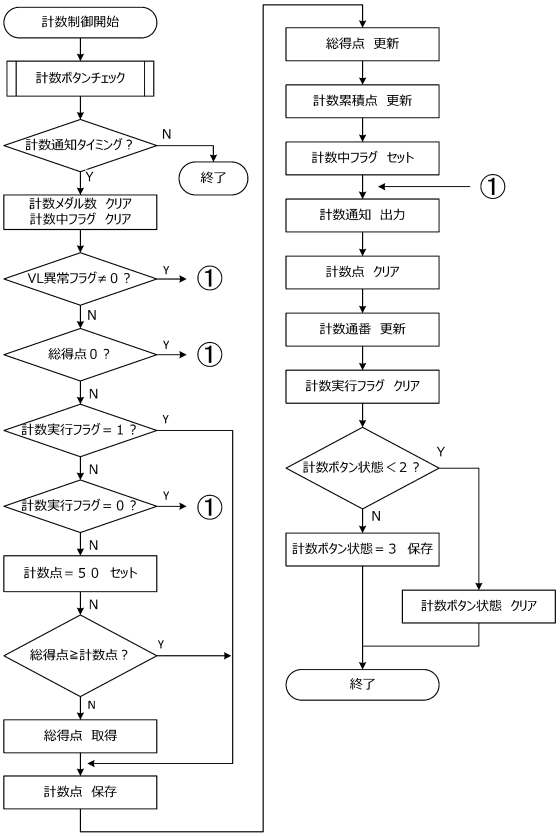

【図２６】



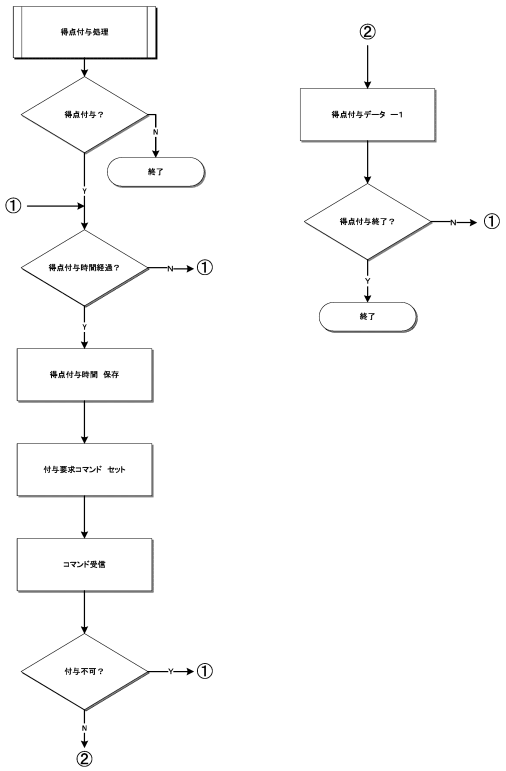
【図２７】



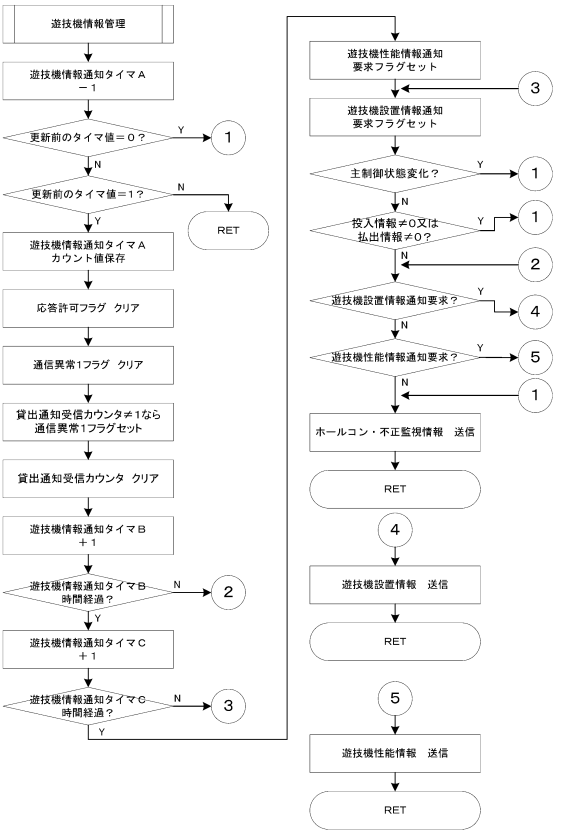

【図２８】



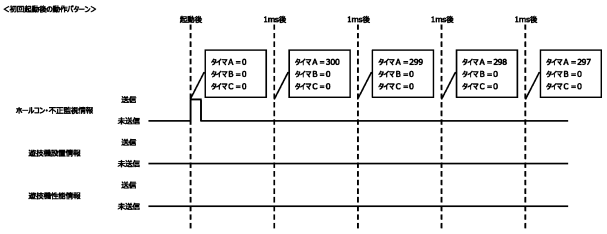

【図２９】



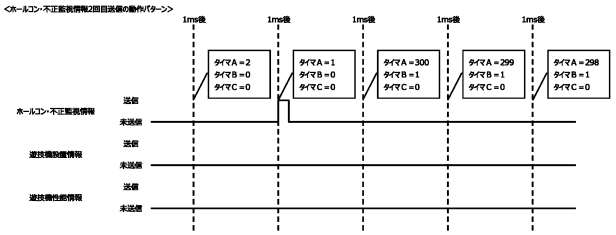

【図３０】



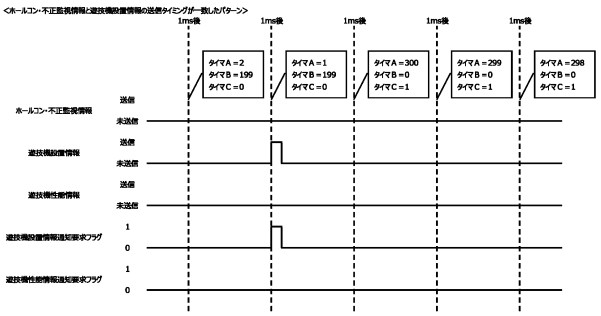
【図３１】



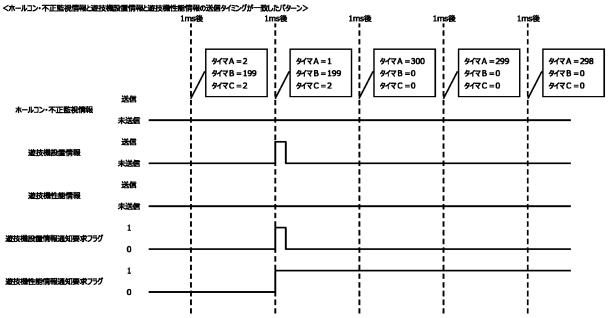

【図３２】



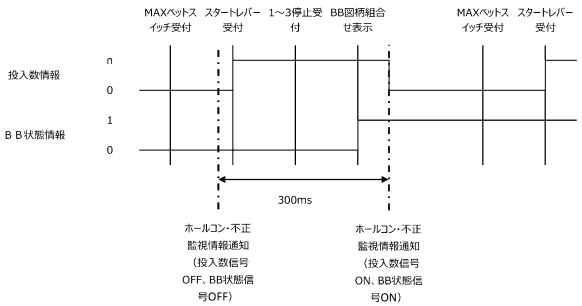

【図３３】



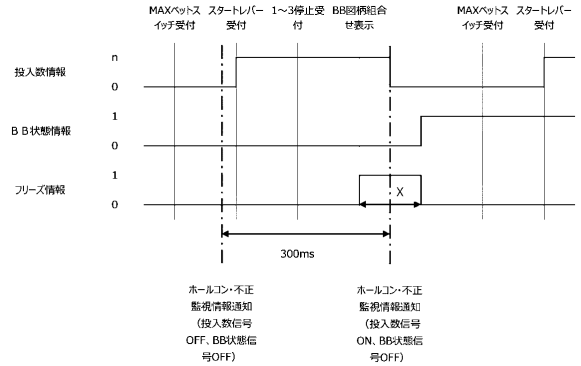

【図３４】



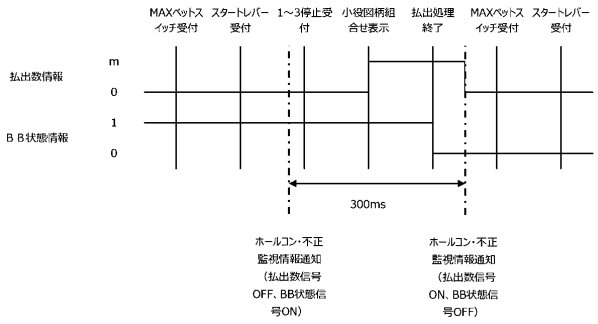

【図３５】



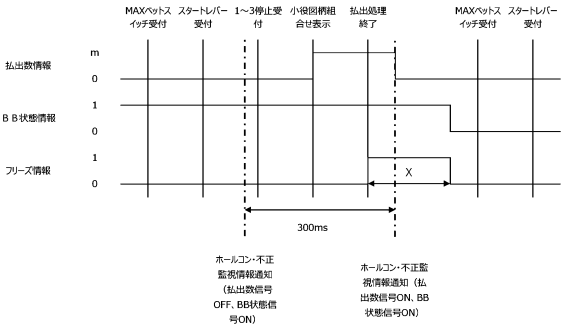

【図３６】



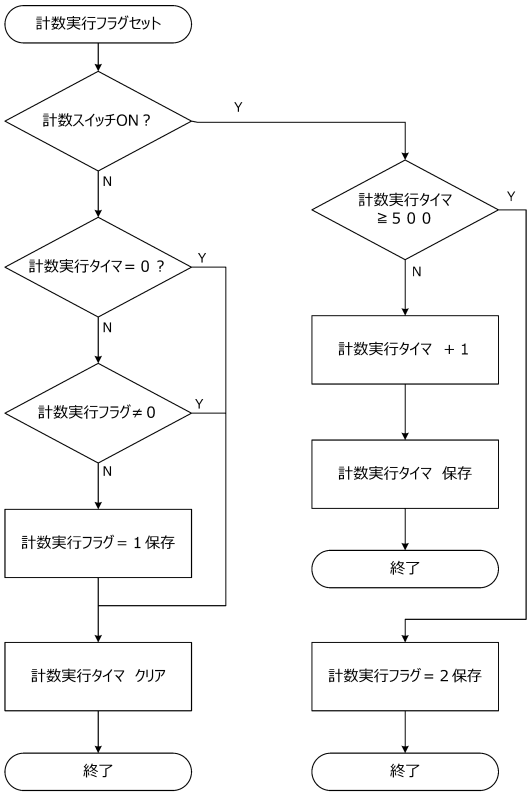
【図３７】



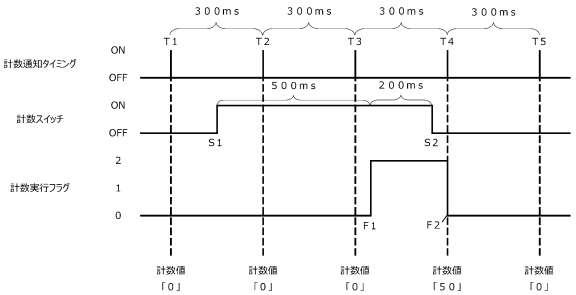

【図３８】



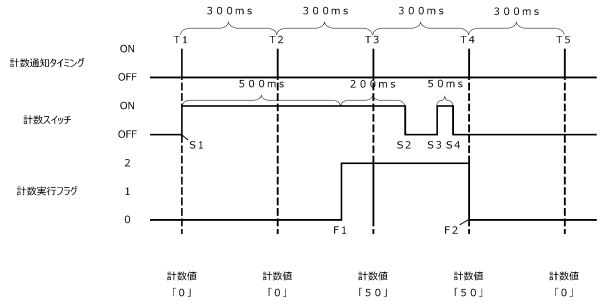

【図３９】



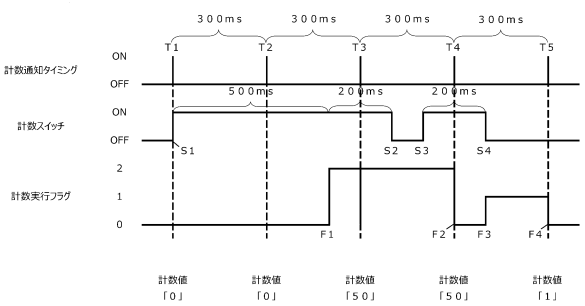

【図４０】



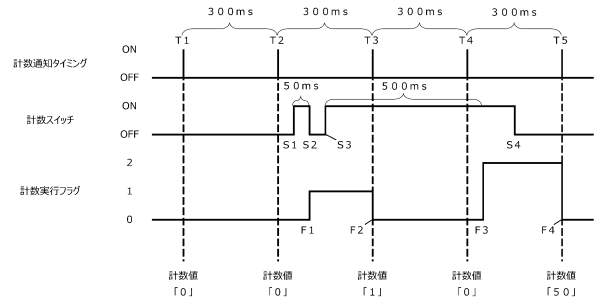
【図４１】



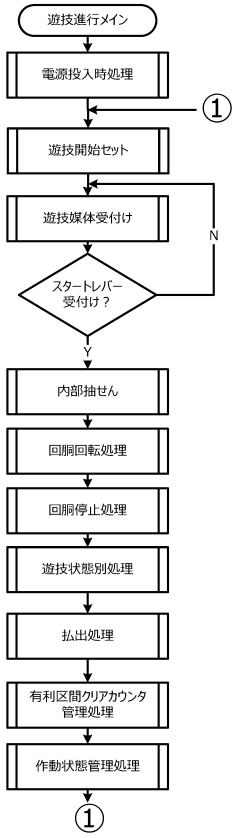

【図４２】



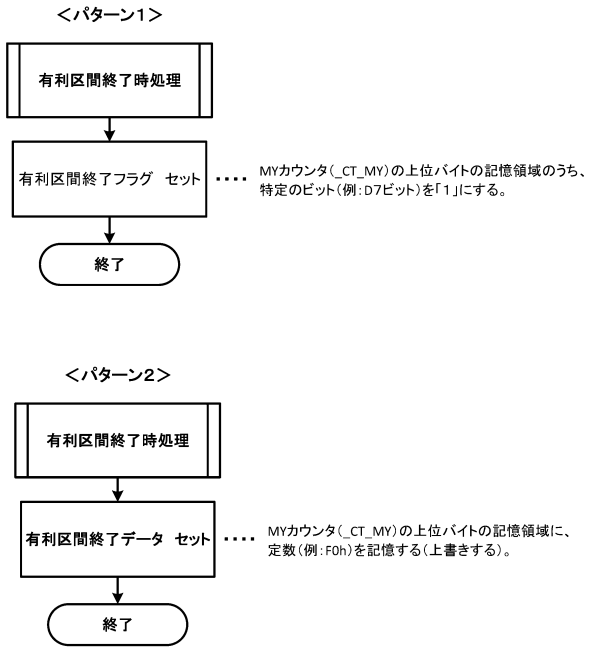

【図４３】



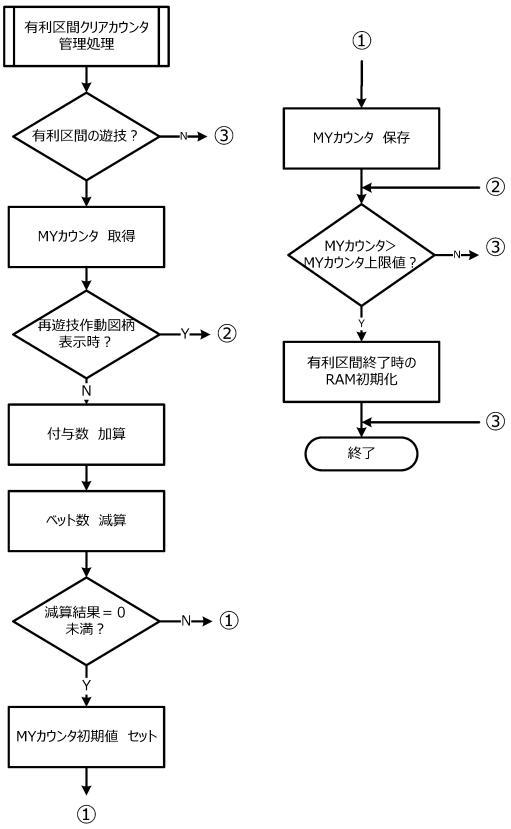

【図４４】



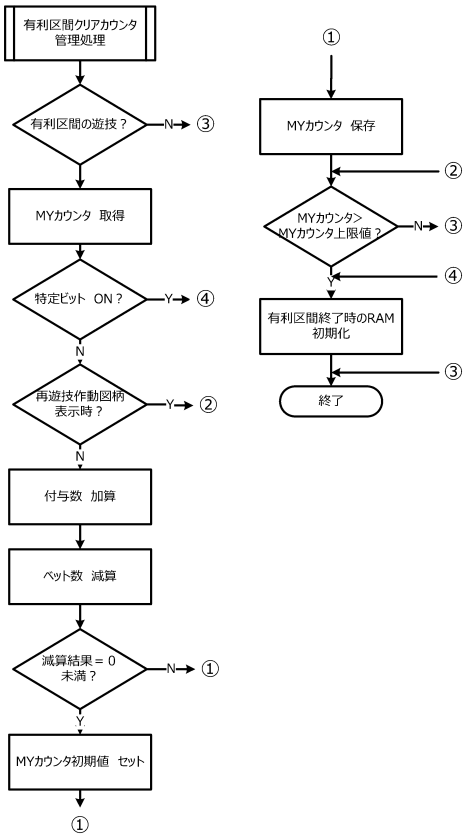
【図４５】



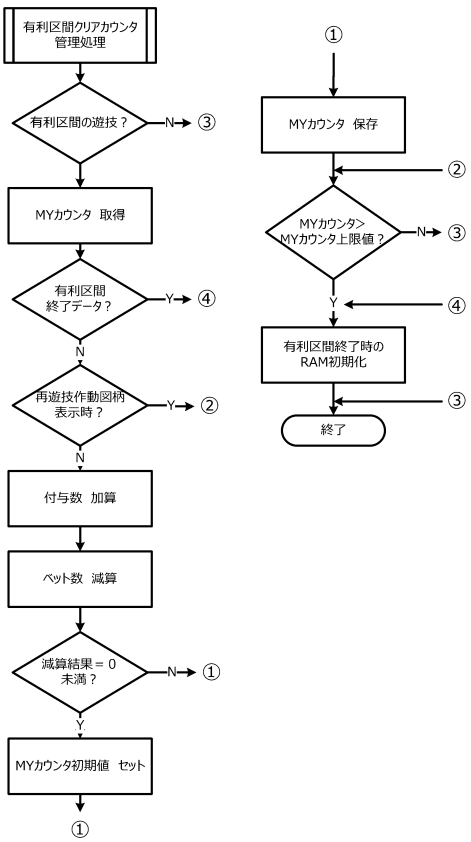

【図４６】



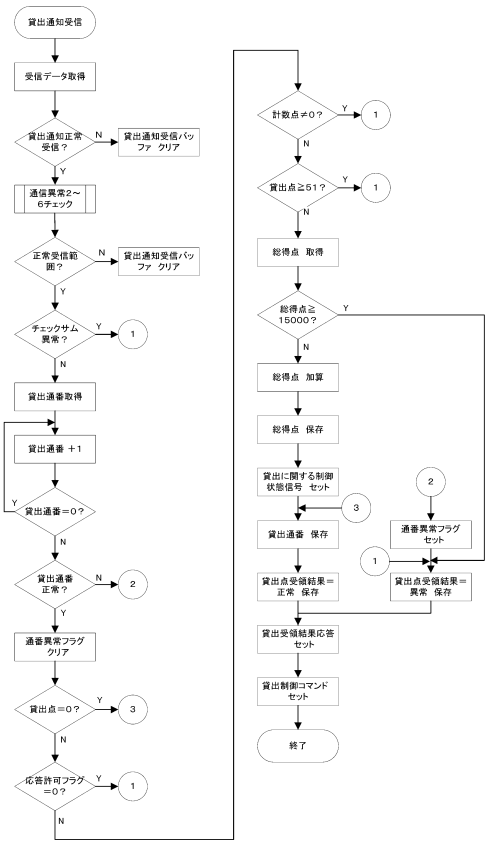

【図４７】



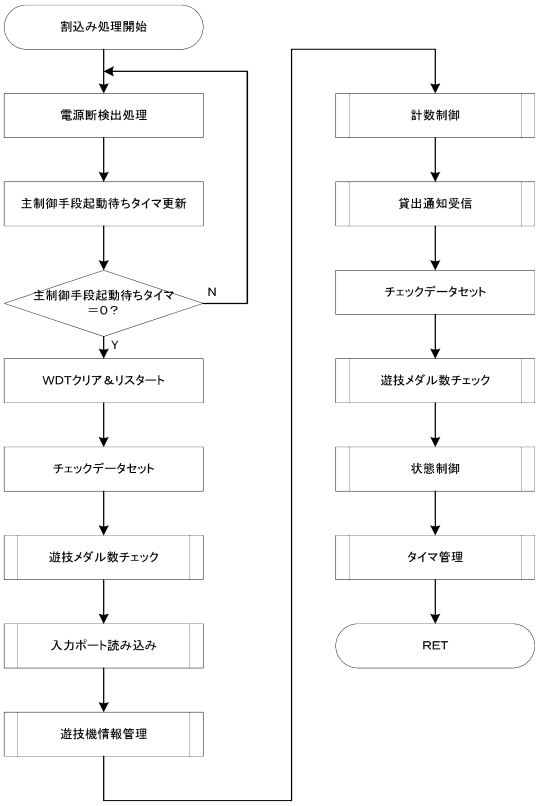

【図４８】



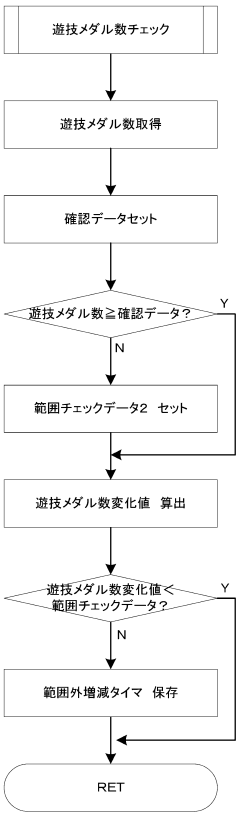
【図４９】



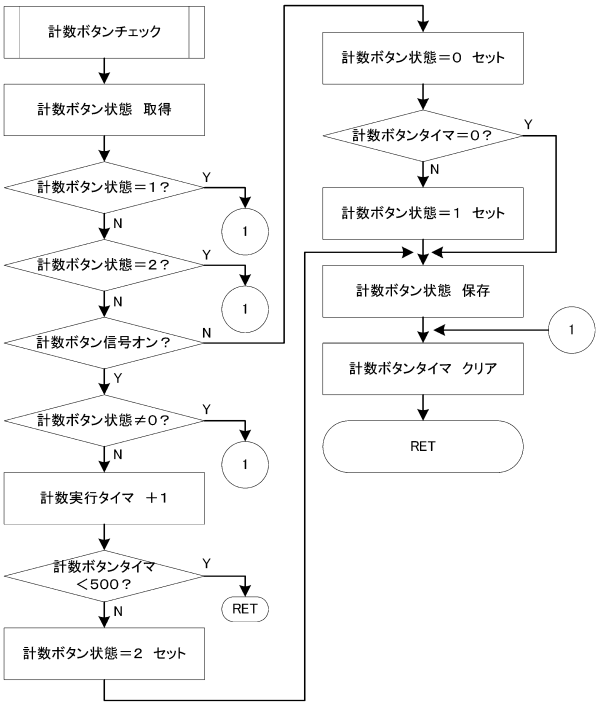

【図５０】



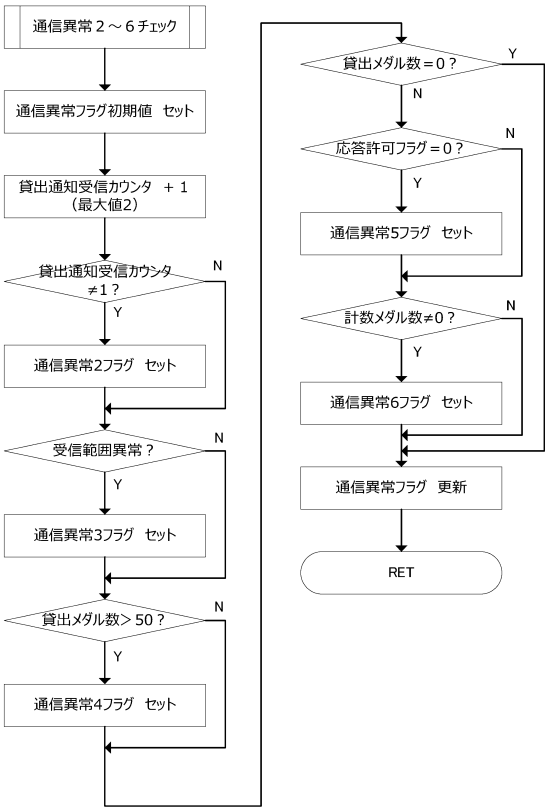

【図５１】



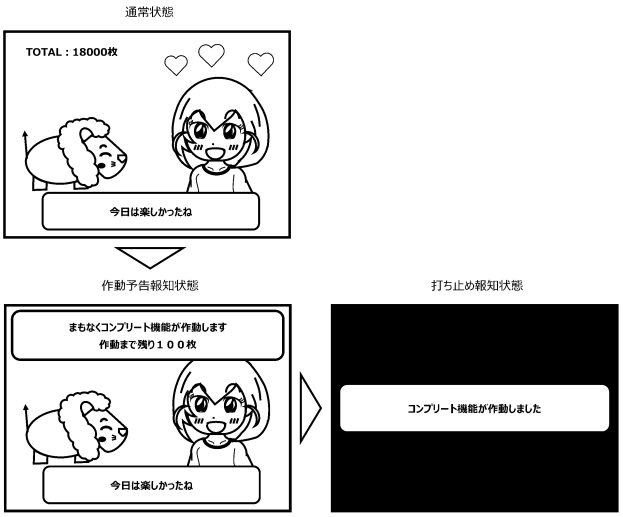

【図５２】



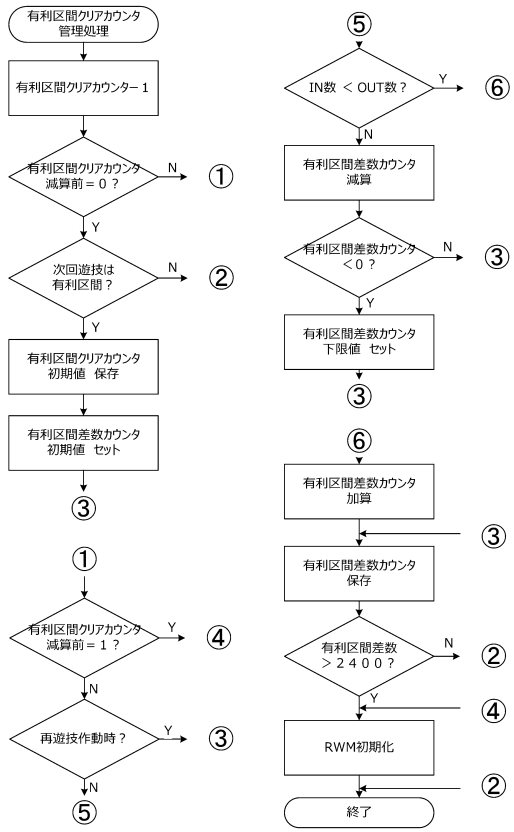
【図５３】



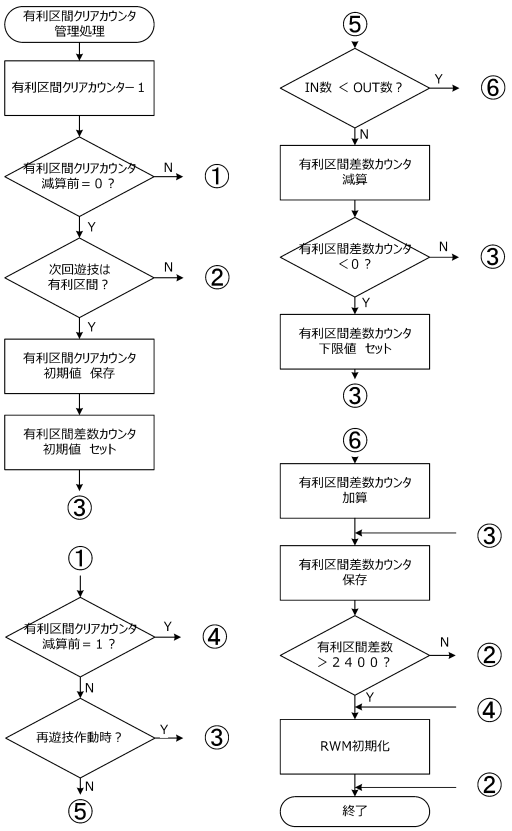

【図５４】



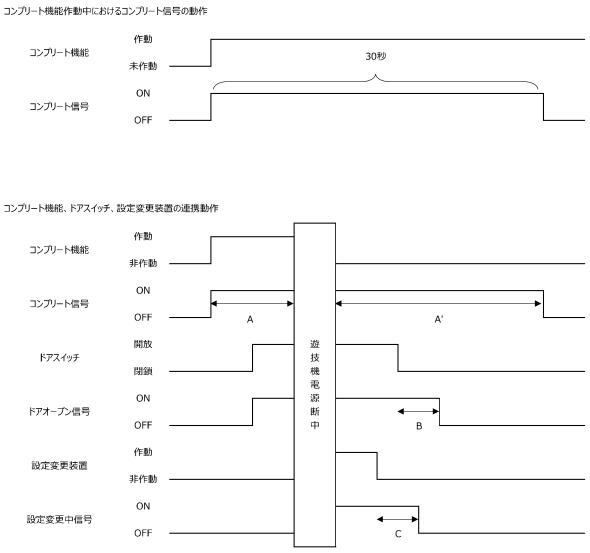

【図５５】



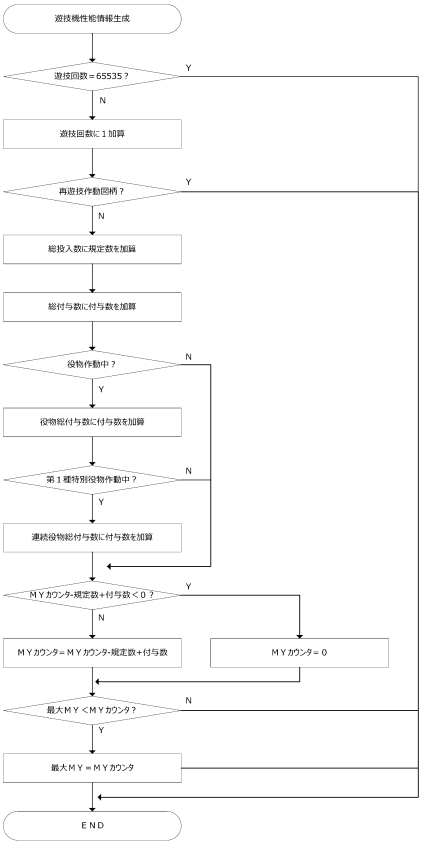

【図５６】



【図５７】


コンプリート機能作動中におけるコンプリート信号の動作
コンプリート機能
作動
未作動
30秒
コンプリート信号
ON
OFF
コンプリート機能、ドアスイッチ、設定変更装置の連携動作
コンプリート機能
作動
非作動
コンプリート信号
ON
OFF
A
A'
ドアスイッチ
開放
閉鎖
遊技機電源断中
ドアオープン信号
ON
OFF
B
設定変更装置
作動
非作動
設定変更中信号
ON
OFF
C

【図５８】


遊技機性能情報生成
遊技回数＝65535？
Y
N
遊技回数に１加算
再遊技作動回柄？
Y
N
総投入数に規定数を加算
総付与数に付与数を加算
役物作動中？
N
Y
役物総付与数に付与数を加算
第１種特別役物作動中？
N
Y
連続役物総付与数に付与数を加算
ＭＹカウンタ-規定数＋付与数＜０？
Y
N
ＭＹカウンタ＝ＭＹカウンタ-規定数＋付与数
ＭＹカウンタ＝０
最大ＭＹ＜ＭＹカウンタ？
N
Y
最大ＭＹ＝ＭＹカウンタ
ＥＮＤ